

Memoria trabajo transversal

Título: **RUIDO BLANCO**

Curso: 2022-2023

Grupo: AB

Integrantes: Alec Chacoff, Ángela Barón, Lucía López, Edu Artiles, Izara Minchero, Marta Fuster

TRABAJO TRANSVERSAL

El trabajo transversal consiste en la realización de un trabajo original donde se manifiesten los conocimientos y las habilidades adquiridas en las asignaturas desarrolladas a lo largo del año académico.

Curso: 2022-2023

Grupo: AB

Asignaturas:

Fundamentos del Color y la Pintura

Historial del Arte Moderno

Fundamentos del Dibujo

Escultural

Tecnologías de la Imagen I

INTEGRANTES

Ángela Barón

CORDINADORA Y CREATIVA

Ángela se ha encargado de redactar los textos de la memoria. También le ha dado forma al proyecto y colaborado en la organización y cohesión del flujo de trabajo.

Eduardo Artilles

REDACTOR Y CREATIVO

Plasmó la idea del proyecto en texto. Hara una presentación dentro de la pantalla de una cámara digital, donde se podrá ver una colección de fotos e imágenes de arte digital alrededor de la temática de la intimidad y el mundo.

Lucía López

CORDINADORA Y CREATIVA

Se ha encargado de organizar las tareas para poder desarrollar los conceptos del grupo. Ha redactado las presentaciones y maquetado el documento del anteproyecto. Ha aportado algunos de los conceptos principales del trabajo.

Alec Chacoff

FOTÓGRAFO Y DISEÑADOR

Tomó las imágenes en espacios blancos e hizo la contraportada. En el proyecto se encargará de la mesa de noche, en el cual explorará las diferentes maneras de afrontar las cosas, música, adicción, leer, etc.

Izara Minchero

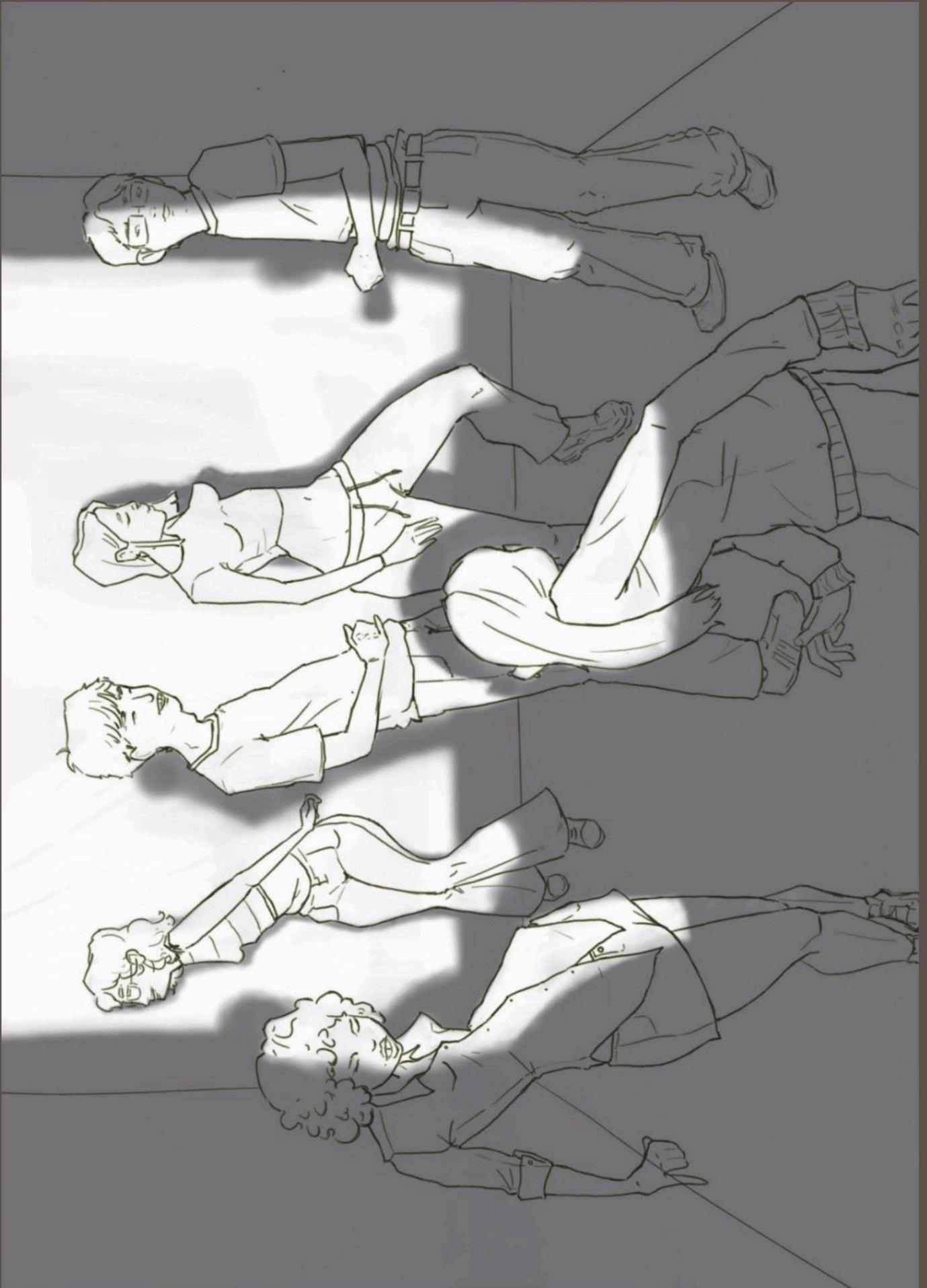
ILUSTRADORA

Creó ilustraciones que plasmen la temática del proyecto. Va a realizar un libro sobre los recuerdos, que se relaciona con el tema en el aspecto de que son nuestras memorias personales las que nos hacen ser quién somos hoy.

Marta Fuster

BOCETADORA Y ILUSTRADORA

Se ha encargado en gran medida de hacer bocetos acerca de los objetos individuales e ideas de cada participante del proyecto, así como de proyectar la idea general del cuarto y distribución de este.



ÍNDICE

6 PROPUESTA INICIAL

BREVE DESCRIPCIÓN

Breve explicación sobre la motivación del proyecto planteado. Como punto de partida se pueden mostrar los mapa conceptual, bocetos, dibujos o fotografías previas.

10 REFERENTES

INFLUENCIAS

Análisis de la imagen y de los referentes utilizados para la propuesta planteada.

14 DESARROLLO

ANTEPROYECTO [FASE I]

Descripción de la metodología del trabajo realizado en la fase preliminar y resultados obtenidos.

RESULTADOS: ANTEPROYECTO

REVISIÓN Y ANÁLISIS

24 DESARROLLO

TRABAJO TRANSVERSAL [FASE II]

Descripción de la metodología del trabajo realizado. organigrama de trabajo, mapas conceptuales, etc.

32 RESULTADOS

TRABAJO TRANSVERSAL [FASEII]

Reflexión sobre el trabajo transversal, análisis de los objetivos cumplidos y conclusiones.

38 BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

40 ANEXOS

Organigramas, mapas conceptuales, etc. que hayan servido para la realización del Trabajo Transversal en todas sus fases.

Propuesta inicial

Nuestro proyecto consiste en un espacio físico apoyado por elementos digitales que aspira a ser un retrato generacional, partiendo de la premisa de que nuestras propias experiencias personales son valiosas, ya que nos definen como individuos y a la vez nos conectan con los otros, al ser arropados por las mismas circunstancias.

Desde el principio todos los integrantes del grupo teníamos una idea común: queríamos que nuestro proyecto ocupara un espacio físico. Que fuera tangible. La idea de una instalación era nuestro punto de partida. Ya que era la manera más viable de encontrar un punto de comunicación entre todas nuestras expresiones artísticas individuales creando así una nueva identidad tangible que nos representara y también a nuestra generación. Tuvimos la idea de simular una habitación, que a nuestro parecer supone un espacio muy íntimo donde convergen todas nuestras experiencias. Nuestra habitación cambia, así como lo hacemos nosotros. Además es un espacio del que todos hemos tenido el privilegio de disfrutar, habitar y transformar.

Por otra parte, era imposible ignorar el hecho de que nuestra generación está claramente marcada por la llegada del mundo digital, al punto de que nuestras vidas han sido adaptadas a él. Por este motivo, decidimos también crear contenido digital, que apoyara la instalación física, y a la vez añadiera valor y significado, generando así un contraste y una representación de nuestras dos realidades o identidades; además de permitir al espectador una especie de salida del concepto que tiene por habitación.

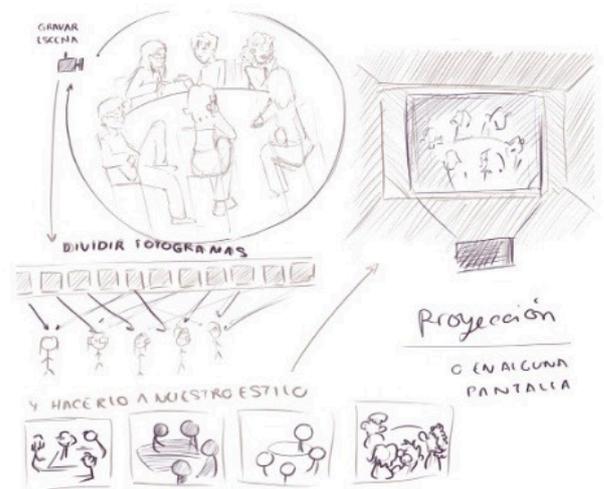
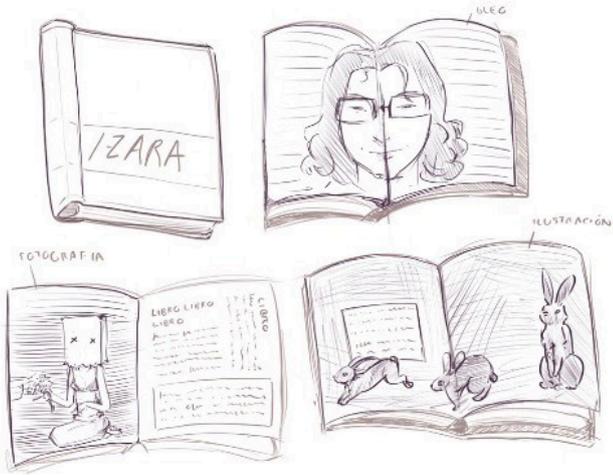
Al ser un proyecto realizado por seis personas, queríamos que nuestras contribuciones tuvieran la misma

relevancia, y que destacaran lo mismo, en cuanto al soporte físico se refiere. La manera de poder aportar elementos que se adhieran entre ellos transmitiendo un mensaje acorde con la instalación es aportar elementos individuales que conformen una identidad nueva, así como libros, cuadros, videos o esculturas; pero siempre manteniendo la estética principal: el blanco. Estos se colocará dentro de la instalación, que será totalmente blanca, creando un contraste figura-fondo que sin duda será interesante. El color blanco de la totalidad de la estancia nos permitirá jugar con la percepción del público haciendo una metáfora al común pensamiento de que conocemos a alguien por su fachada, pues nosotros demostramos que no todo es lo que parece ser ya que nuestro cuarto esconde numerosos elementos que a simple vista parecen no tener nada. Además con las aportaciones de todos, crearemos la hipotética habitación de una identidad falsa. Que es, en parte, uno de nosotros, y a la vez ninguno. Que podría ser cualquiera.

Nos gusta la idea de que sea un espacio inmersivo. Que los espectadores puedan pasear por la estancia y ver cada elemento sin prisa. Las proyecciones de color sobre los elementos blancos de la habitación hará que cada vez la experiencia sea distinta, ya que se estará reproduciendo una parte diferente del vídeo, así como también nosotros estamos en constante cambio, y lo que una persona puede apreciar de ti puede ser totalmente diferente a lo que otra puede hacerlo.

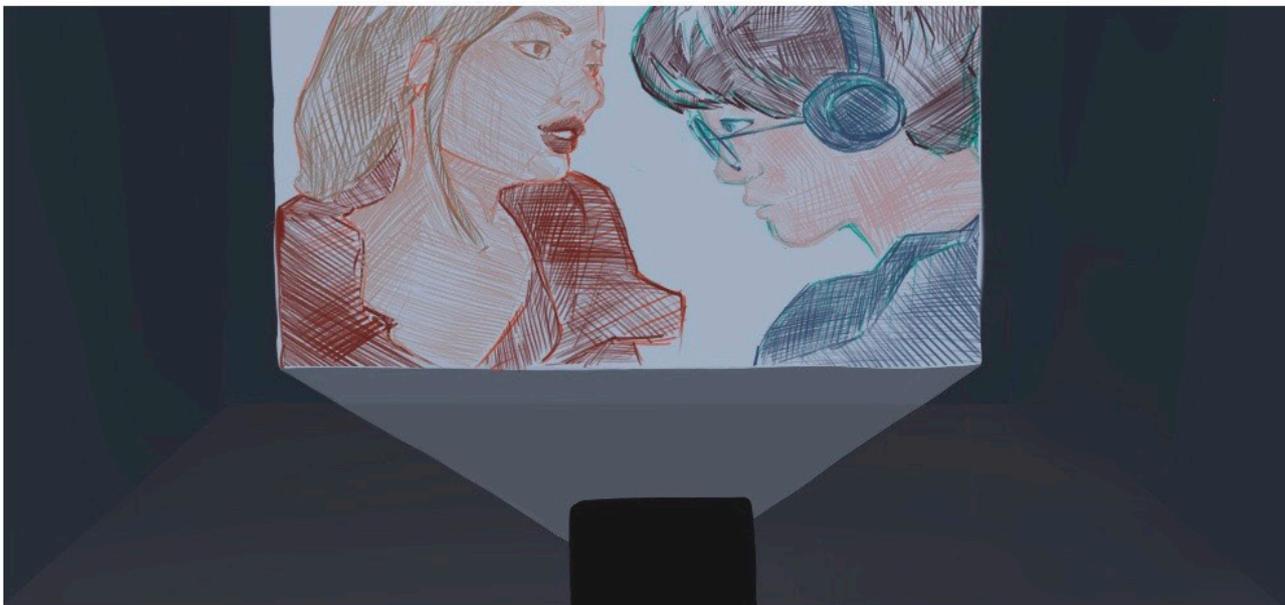
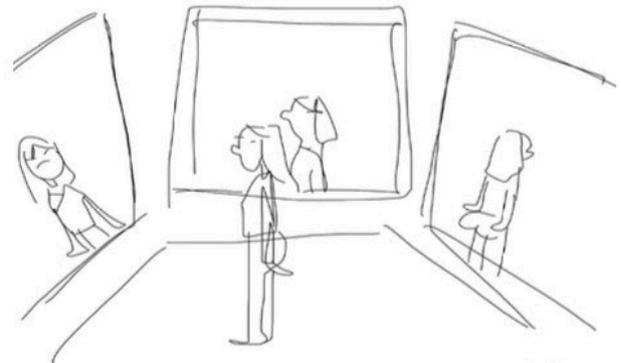
No tenemos muy claro si queremos que sea una exposición a ciegas. Tenemos dos opciones: o diseñar un folleto que guíe y explique nuestra propuesta explicando el concepto y cada uno de los elementos para que así la estancia quede libre de carteles que interrumpen la estética, o bien; añadir a cada elemento su autor y explicación para que así no pasen despercebidos como simple inmobiliario.

7 | Título Trabajo Transversal





Dibujó con luz



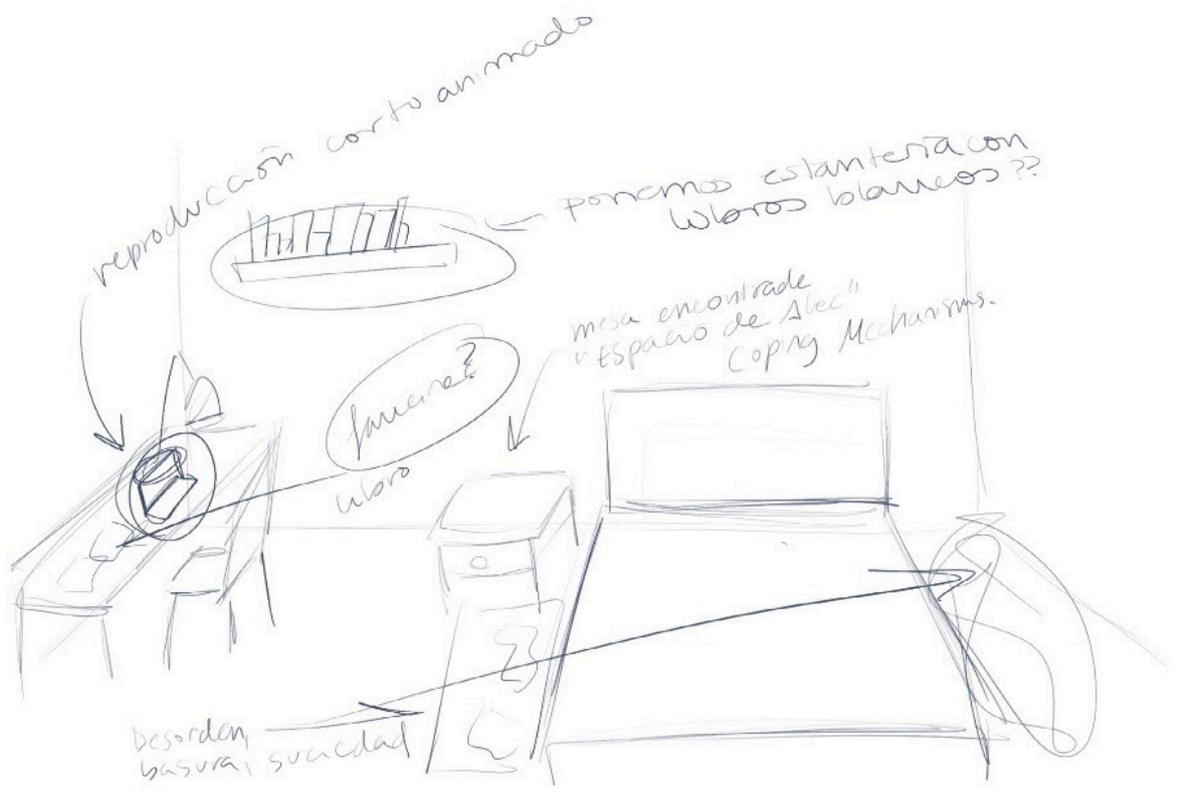
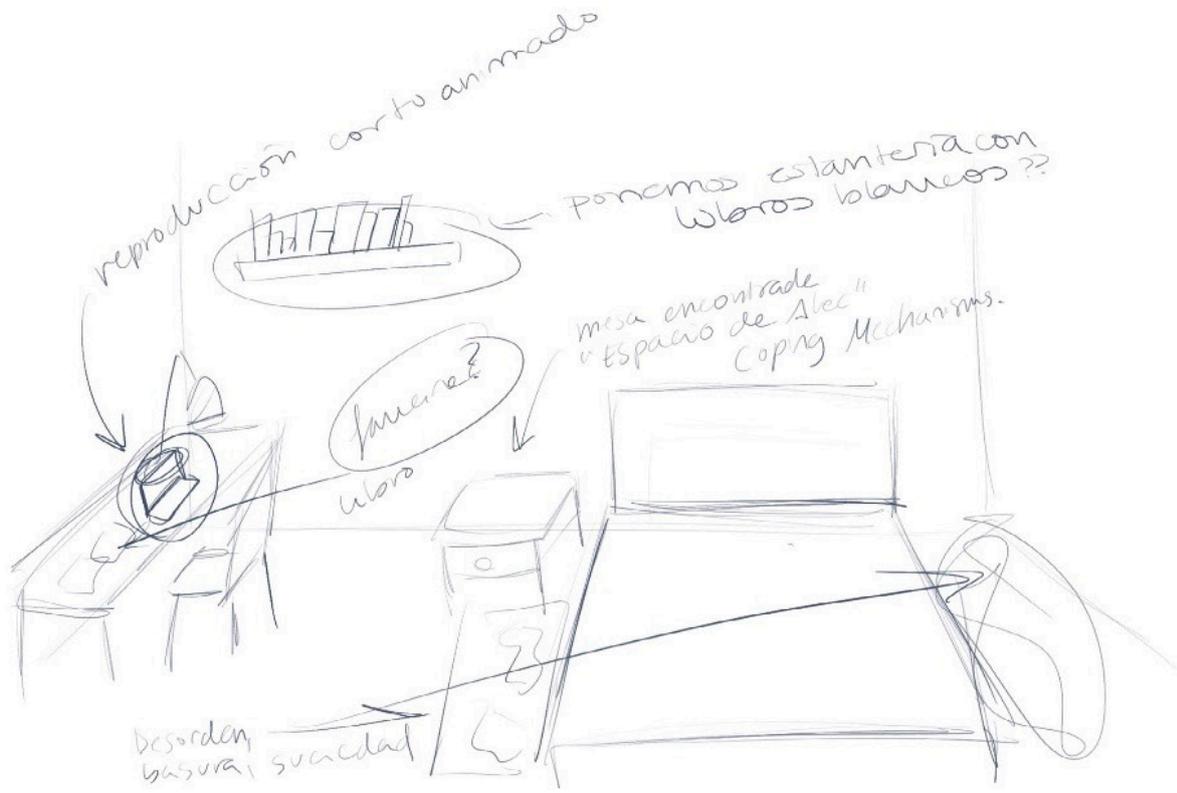


Imagen 1. Boceto de las primeras ideas de desarrollo del espacio

Imagen 2. Ejemplo de otra vista de las primeras ideas

Referentes

Nuestro proyecto surge de un conjunto de conceptos que hemos ido adquiriendo de manera implícita a lo largo de nuestras vivencias, puesto que a la hora de decidir la idea nos apareció sin basarnos en ningún artista, pero una vez decidido el concepto debíamos darle forma y fue entonces cuando decidimos fijar objetivos y artistas tangibles en los que apoyar y desarrollar nuestra propuesta. Al fin y al cabo todo es la copia de la copia de una idea que fue una copia de algo que fue un concepto original basado en un conocimiento global.

Uno de nuestros primeros referentes fue el colombiano Oscar Muñoz, fotógrafo que genera unas instalaciones muy interesantes donde lo que aparece no es lo que realmente está ahí y nos inspiró también su estética blanca y limpia.

Otro de los artistas fue el japonés Tokujiu Yoshioka's y su instalación "Tornado", ubicada en Kyushu. Nos encantó su manera de representar elementos catastróficos y prominentes de una manera tan limpia y ordenada pero sin perder su esencia, además nos llamó la atención la manera en la que emerge a los visitantes mediante elementos que van apareciendo poco a poco durante la visita.

En cuanto a concepto, indagando por la red, encontramos a Tracet Emin que casualmente realizó en el Tate de Londres una instalación que compartía concepto con nuestro trabajo: "my bed 1998" donde el artista representaba su identidad mediante una representación de su habitación. Aun que no concuerda el planteamiento visual que ofrece nos sirvió mucho para trabajar en la aplicación y materialización de nuestras ideas.

Descubrimos también a un director creativo no tan reconocido llamado Ton

Van Der Veer, quien había publicado en pinterest uno de sus trabajos. Nos atrapó por completo su decisión estética puesto que concordaba a la perfección con lo que buscábamos: un cuarto totalmente blanco pero constituido por muchos elementos. Nos sirvió para decidir algún inmobiliario que utilizaremos en nuestro proyecto, así como para hacernos una idea de lo que sería y no factible a la hora de montar nuestra habitación.

También nos sirvió de inspiración la instalación "Vacancy" de Joe Sweeney en la que utiliza una sábana y proyecciones para mostrar su obra, algo que nosotros pretendemos hacer también en nuestro cuarto. Nos atrapó su estética y decidimos inspirarnos en ello.

Nos inspiró además Paula O'Connor con su propuesta "Banquet" donde prioriza las personalidades, los entes y las interacciones humanas a los elementos físicos, es por ello que presenta muy pocos elementos creando una obra totalmente válida y llena de sentido.

Carlota Guerrero también nos inspiró, una artista española muy actual. Nos encantan sus instalaciones y su manera de plantearlas visualmente nos ha servido de inspiración, es una gran referente a tener en cuenta.

Nos sirvió como referente algunos libros de artista de la artista y fotógrafa española Coco Capitán quien en algunos de ellos tan solo utiliza el blanco como diseño de portada.

Y por último nos basamos en cuanto a concepto, estética e idea en las instalaciones y performances de la hermana de la última artista: Candela Capitán.

Todos ellos nos han permitido llegar a la idea que tenemos a día de hoy y que está en constante desarrollo aún. Sería imposible cortar el flujo de referentes puesto que todo lo que consumimos nos afecta de alguna u otra forma.

1 Autor/es. Título del libro. Edición. Lugar de publicación (localidad): Editorial; año.

2. Autor/es. Título del libro. Edición. Lugar de publicación (localidad): Editorial; año.

11 | Título Trabajo Transversal



Imagen 1. Exposición de Oscar Muñoz. Fotógrafo y artista en vivo.

Imagen 2. El Instalación de Tokujin Yoshioka's (tonado instalation9 en Saga Prefectural Art Museum.

12| Título Trabajo Transversal



Imagen 3. Propuesta artística de Paula O'Connor. (Vacancy).

Imagen 4. E Instalación de Joe Sweeney (Banquet)

Imagen 5. Propuesta de diseño de Ton Van Der Veen para su trabajo artístico como director creativo.

Imagen 6. Espacio expositivo, instalación de Tracey Emin (My Bed 1998) en el Tate Modern de Londres.





Desarrollo anteproyecto

Durante la fase preliminar, los integrantes del grupo nos hemos centrado sobre todo en aportar nuevas ideas interesantes y establecer la idea principal. Nuestras ideas están basadas en nuestras preferencias personales, experiencias y gustos. Queremos hacer una obra que nosotros como espectadores también disfrutaríamos.

Manteniendo la idea de una habitación en blanco, queda por decidir el o los elementos que desarrollará cada uno para colocar en este espacio. Algunas de las propuestas han sido objetos como peluches, libros, álbumes musicales, pósters, cámaras, etc. Aunque todos tenemos un proyecto común (la instalación), cada uno desarrollará su pequeño proyecto por separado, con el apoyo y la supervisión de los otros.

Cada objeto deberá tener un significado profundo para su autor, y a la vez cumplir con el requisito de estar en armonía con el resto de la habitación, atendiendo a criterios tanto de coherencia como de color. Queremos conseguir un espacio lleno de significado, pero también estético visualmente.

Para dar ambiente al espacio, se colocarán muebles u objetos que no contengan significado, únicamente con la intención de crear ambiente. Pintaremos estos de blanco con pintura en spray. Buscamos trasladar al espectador a la habitación de una persona de nuestra edad. Los colores blancos de la habitación hacen que los elementos que coloquemos destaquen, y desvíen la atención. Durante estos meses, recopilaremos muebles o elementos de ambiente para colocar en la instalación. Está por ver la colocación de estos, y el recorrido visual de la exposición.

Hay varias propuestas respecto al diseño de los elementos y su estética.

Una es que todos los elementos, junto a la habitación, sean blancos, dando la impresión de ser un espacio "atrapado" en el tiempo. Esto crearía un ambiente extraño e interesante. Sin embargo, esto limitaría bastante la creatividad a la hora de realizar los objetos.

Otra idea es que los elementos sean de varios colores, como los objetos reales, destacando sobre la habitación blanca. Esto crearía distancia entre los objetos "ficticios" (es decir, los de ambiente, que carecen de significado) y los reales, dirigiendo a estos la atención, pero no sería demasiado interesante.

Por último, está la propuesta de que cada objeto tenga un color predeterminado, relacionado por su autor. Esto nos parece un concepto muy interesante, ya que así se podría mantener cierto anonimato, pero se sabría qué obras pertenecen a cada autor. Aportaría un toque artístico a la obra, consiguiendo el objetivo de llamar la atención, a la vez que mantiene la estética de la instalación.

Algunas de las fotos que adjuntamos son propuestas del diseño de la habitación, y los espacios en los que nos hemos inspirado.

Durante este periodo de tiempo, nos hemos reunido varias veces para proponer ideas y hacer una puesta en común. Hemos repartido tareas y asignado los roles.

Los próximos pasos son decidir el diseño definitivo de la habitación, asignar qué elemento realizará cada uno y con qué técnicas y colores, y comenzar la búsqueda de muebles y elementos de ambiente para la habitación blanca.

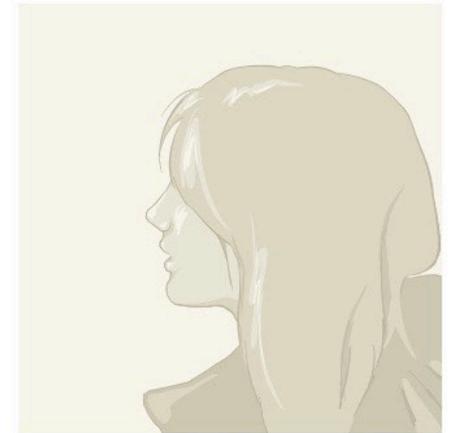
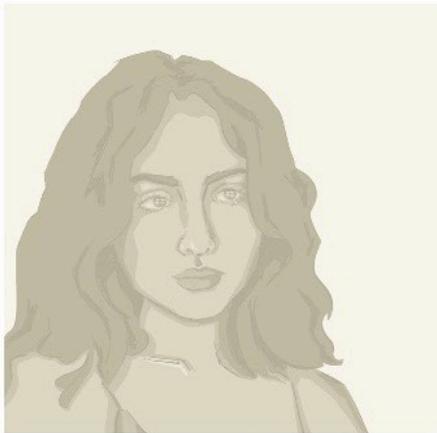
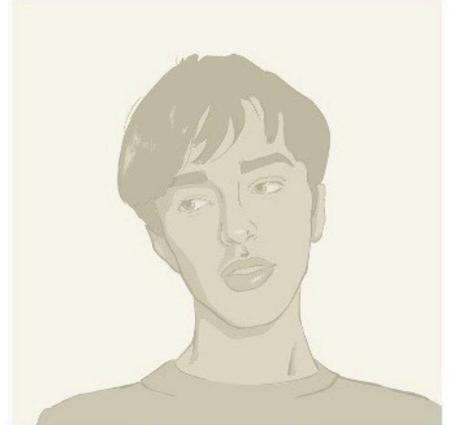
El principal objetivo durante la totalidad del periodo del anteproyecto ha sido respetar y escuchar las ideas o propuestas de los compañeros. Hemos

tratado de ser capaces de aceptar todas las formas de expresión artística y de este modo poder crear algo más desarrollado y original, aceptando así que todas nuestras vivencias son válidas y se pueden transformar en proyectos completos. Creemos que es una manera de rebajar las expectativas del arte, la búsqueda constante de una idea original y nueva o de un proyecto muy desorbitado de nuestra onda y esencia. Hemos decidido trabajar nuestras identidades en vez de buscar sobreexplotar nuestra creatividad y buscar ideas que no nos identificaran puesto que renunciamos al arte que no nos identifica en este proyecto cuyo objetivo principal es la identidad.

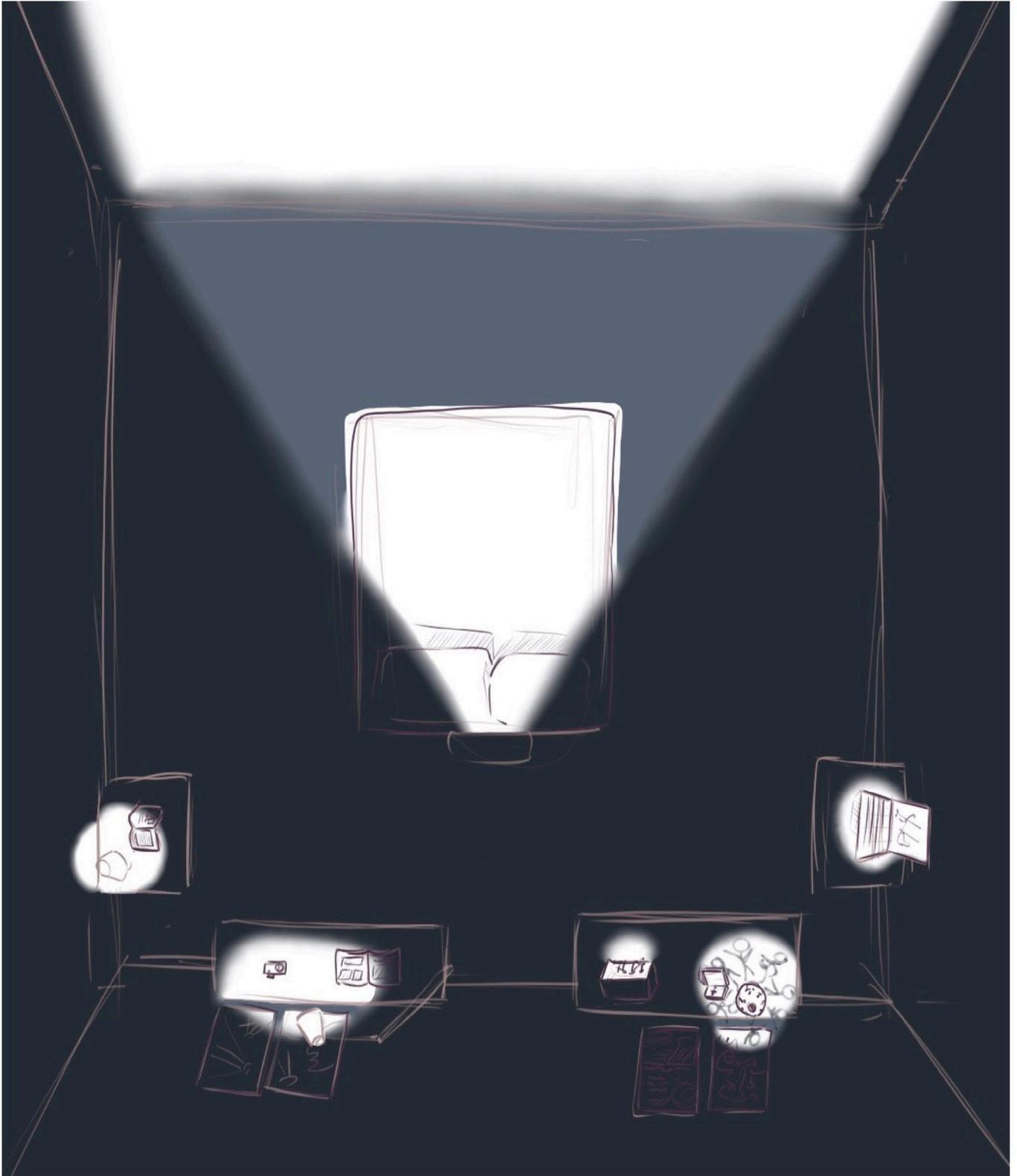
Por todo esto creemos que nuestra idea y nuestro proyecto y el desarrollo de este están totalmente acorde con el concepto principal de propuesta de trabajo: la identidad.

Queremos que el desarrollo del proyecto fluya por completo, ya que el propio proceso siemore forma una parte importantísima de la obra y deberíamos dejarlo fluir.

Queremos o pretendemos que nuestro resultado final sea un caos en orden, es decir; queremos que el único elemento en común sea el color y que podamos así añadir muchas cosas a la obra creando desorden, incluso trayendo desorden de nuestras propias habitaciones. Esto es debido a que durante el proceso y trabajo de la idea nos dimos cuenta de que el ente que estábamos creando tenía muchas vivencias diferentes y seguramente desórdenes mentales y todos estábamos de acuerdo en que el orden de nuestra mente y de nuestro cuarto iban siempre de la mano y que no tenía sentido que nuestro ente creado tuviera un cuarto limpio y ordenado. Fue de este modo como llegamos a la conclusión de que para poder hacerlo estético habíamos de basarnos en tan solo un color, creando así una estancia apersonal a priori pero cargada de significado.







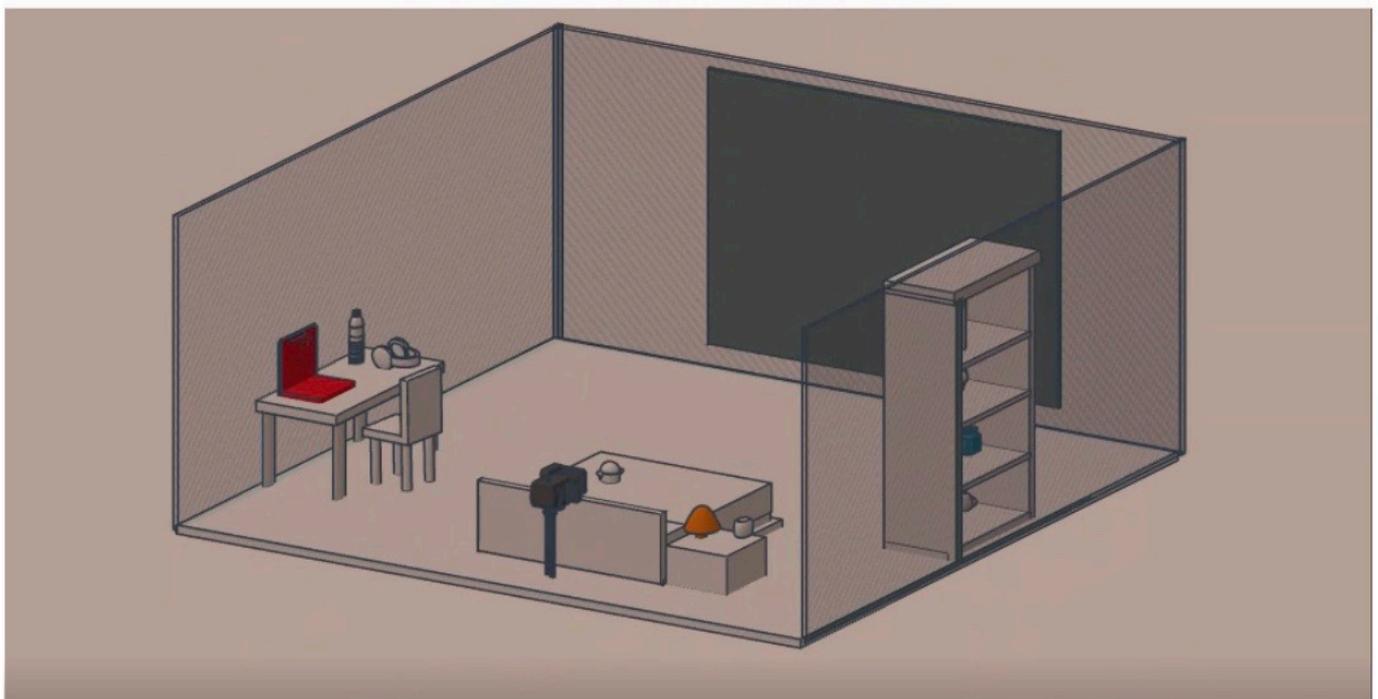
Resultados anteproyecto

Durante el desarrollo del anteproyecto, como grupo hemos llegado a una serie de objetivos generales y específicos. En relación a los aspectos generales, buscamos crear un espacio expositivo en forma de dormitorio individual. Este busca reflejar la identidad de una entidad imaginaria creada a partir de las experiencias personales de cada miembro del grupo en su recorrido personal hacia la edad adulta. Queremos representar cómo, a pesar de ser seis personas tan diferentes y con vivencias tan distintas, hemos llegado al mismo lugar. Así es como decidimos crear un protagonista que nos represente a todos al haberle dado forma a partir de fragmentos de cada miembro. La característica principal de la habitación es que esta será totalmente blanca y amueblada con objetos cotidianos y obras individuales creadas por cada uno de los miembros. Además, esta se encontrará bastante desordenada imitando así el desorden psicológico de

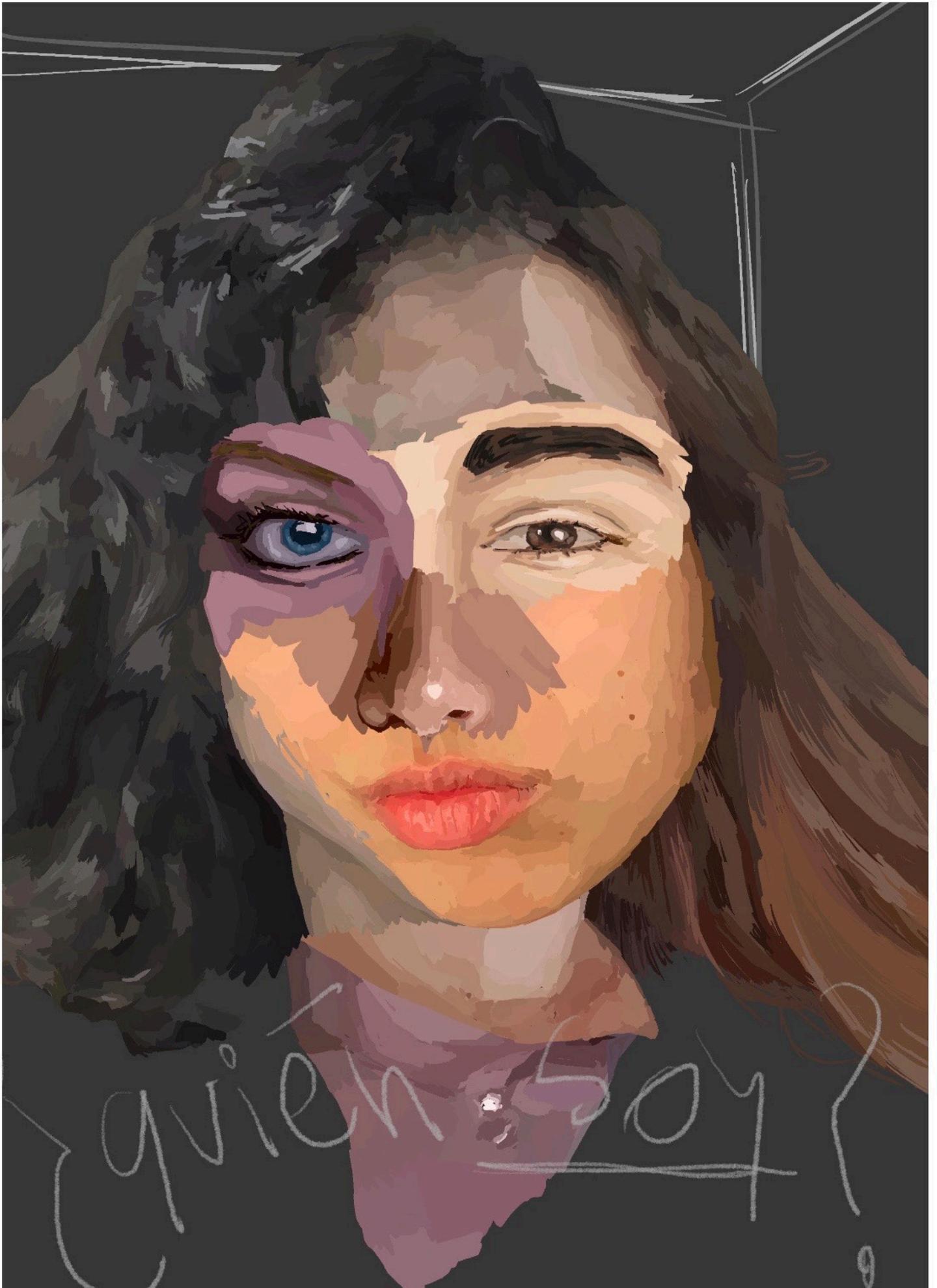
este protagonista.

Por otro lado, en cuanto a los objetivos individuales, cada miembro del grupo se encargará de representar un aspecto específico de esta experiencia a través de la creación de uno o más objetos que se encontrarán dispuestos en el cuarto. En el espacio habrá una fanzine multidisciplinar que recopilará imágenes, diseños gráficos y dibujos; una cámara digital en la cual encontraremos fotografías y diseños digitales; una mesita de noche con diferentes objetos hechos a mano; un libro de fotografía muy intervenido; una serie de portadas de álbumes y pósteres pintados y dibujados a mano; y un corto animado que será reproducido en bucle en un dispositivo con pantalla, ya sea un ipad, ordenador o tele. Buscamos que cada miembro aporte parte de su esencia personal a ese personaje mediante diferentes objetos y disciplinas que explorarán aspectos como los recuerdos de infancia y juventud, las estrategias para afrontar la realidad, la faceta más íntima e introspectiva, el deseo de explorar y experimentar, etc. La finalidad de que el espacio creado sea todo blanco es que sea posible reproducir un video recopilatorio de momentos cotidianos o considerados

Imágenes del resultado del anteproyecto. Previo al Trabajo Transversal.



[Véase prototipado de maqueta en 3D](#)



Desarrollo Transversal

Desde un primer momento, el grupo coincidió en crear una instalación que simulara la habitación de un adolescente. Pensamos que la habitación de una persona es lo que más habla sobre ellos, ya que es en la intimidad de su cuarto el lugar en el cual tienen total libertad de ser. El dormitorio de alguien habla de sus hábitos, sus gustos, sus vicios... Buscamos profundizar en cómo ese espacio hablaba de nosotros. Esa fue nuestra interpretación de retrato. No hay espacio que nos represente más que aquel que habitamos.

Nuestro proyecto trata de retratar la realidad de lo que nuestro grupo entiende por identidad: una serie de experiencias que juntas nos forman como personas.

Creemos que existe una experiencia universal de ser adolescente. Las personas de nuestra generación tienen vivencias y experiencias muy parecidas. La habitación que preparamos podría pertenecer a cualquiera de nosotros, o a cualquier persona de nuestra generación, ya que todos vivimos la misma realidad.

Creamos una "identidad" ficticia que vive en esa habitación. Esta persona no existe, no tiene nombre. Ha sido creada a partir de nuestras experiencias personales, contadas mediante nuestros objetos. Partes de nosotros encajan y forman a una persona, que podría ser cualquiera.

Respecto al nombre de la obra, Ruido Blanco, podríamos separarla en dos puntos: Ruido, que en el modo en el que es empleado (con bucles y sonidos repetitivos que poco tienen que ver con música, acercándose más bien a frecuencias, o ruido blanco) representa la imposibilidad de salir de algunos ciclos y lapsos de nuestra vida Blanco, pues buscábamos mostrar el desconocimiento de la identidad

de aquellas personas que no conocemos y borrar por completo los estereotipos y las impresiones a primera vista. Optamos por utilizar el color blanco como hilo conductor. Tratamos de transmitir la idea de que cada persona es un lienzo en blanco por explorar y conocer, y del mismo modo funciona nuestro espacio: hasta que no entras en contacto con la habitación e interactúas con ella, no conoces realmente su contenido real, en este caso, los objetos elaborados por los integrantes del grupo, que hablan sobre la persona que vive en esa habitación. En un principio son aparentemente blancos, hasta que los abres y descubres que son coloridos y complejos.

Quisimos agregar un punto de antítesis en la obra para que no tuviera ese aire de imposibilidad de cambio así que decidimos representar al ente de la habitación vestido de conejo blanco, haciendo referencia a su simbología: el destino y el tiempo. De este modo pese a estar estancado en el bucle de los periodos vividos sabemos que el ente está donde debe estar, pues todo está escrito.

Podríamos separar el proceso del trabajo del proyecto en dos etapas: El trabajo de los objetos manufacturados y el acondicionamiento y creación del espacio positivo.

Al principio, cada uno de los integrantes estuvo trabajando en su objeto personal, y posteriormente procedimos a construir la habitación que los contendría todos.



ÁNGELA BARÓN

Antes de empezar mi parte del trabajo, estuve valorando lo que quería transmitir exactamente y cuál era la mejor manera de hacerlo, para que el resultado fuera lo más coherente posible.

Mi intención era plasmar en una obra artística el impacto de la música en el desarrollo de la individualidad y la personalidad de los adolescentes. Decidí utilizar la técnica de la pintura, ya que es la que más disfruto y con la que más estoy familiarizada. Mi idea entonces fue pintar portadas de álbumes que habían marcado mi vida, y las de otras personas de mi generación significativamente. La música tiene un impacto más grande en nuestras vidas de lo que se puede pensar. Gracias a ella conectamos con otras personas, observamos perspectivas diferentes a las nuestras, nos transmite los sentimientos y experiencias de otras personas... Al estar expuesto a cierta música, acogemos sus ideas y las hacemos formar parte de nosotros. Hice una reflexión acerca de cuáles fueron los álbumes que considero que hayan sido más importantes en mi vida, y sin los que, probablemente, sería una persona diferente: música que mi familia me hacía escuchar cuando era pequeña, canciones que han cambiado mi manera de ver las cosas, etc.

Lo primero fue pensar el soporte que iba a utilizar, es decir, sobre qué iba a pintar. Estuve planteando dos posibles opciones: pintar sobre discos de vinilo, o sobre cds. Ambas tenían sus pros y sus contras.

Por una parte, los discos de vinilo son más grandes y permiten un nivel mayor de detalle, además de que a la hora de la exposición se pueden visualizar más fácilmente por su tamaño. Los discos de CD, sin embargo, me parecían un elemento más coherente con el mensaje, pues los discos de vinilo ya estaban en desuso cuando mi generación estaba creciendo, y no es un elemento que tenga tan familiarizado como el uso de CDs. Al final, elegí la opción de los discos de vinilo, pues me parecía que la obra tendría en general un mejor resultado, sin perder significado, sería más fácil de ejecutar, y llamaría más la atención. Lo siguiente que me planteé es qué material utilizar para pintar los discos de vinilo. Tuve bastante claro que quería utilizar el óleo, ya que es lo que estoy acostumbrada a utilizar, por lo que para mí era más accesible, y a la larga sería más duradero, con la posible pega de que el tiempo de secado fuera excesivo, y no secan a tiempo. Finalmente esto no fue un problema. En el momento de pintar los vinilos, me surgió la duda de si debía aplicar una imprimación o lijar los discos para que la pintura no se despegara de ellos. Para hacer la prueba, lijé la superficie de un vinilo y pinté sobre él, y luego pinté sobre otro que no había sido lijado.

Traté de pintar aproximadamente un vinilo al día, calculando el tiempo de secado. La producción final fue de siete vinilos, entre los cuales descarté uno, ya que no se había secado lo suficiente.

Para integrarse en el contexto de la habitación, simulé unas fundas para los vinilos con cartulina blanca, que contendrían los vinilos, y los coloqué dentro de una caja de madera también blanca.



IZARA MINCHERO

Desde un primer momento tenía decidido que mi tema a tratar sería la influencia familiar en el desarrollo de la personalidad de la identidad. Esto se debía a que a lo largo de mi vida el apoyo y la influencia que ha ejercido mi familia en mí ha resultado clave para convertirme en la persona que soy hoy.

En un comienzo creí oportuno que mi objeto fuera un cuaderno hecho a mano. Este iba a estar repleto de ilustraciones de recuerdos y personas significativas para mí. Sin embargo, terminé descartando la idea. Tras plantearme otras opciones, como crear un libro digital con estos dibujos e ilustraciones, llegué a la conclusión de que no había mejor objeto para reflejar este concepto que un álbum. Por un lado buscaba que resultase cercano para el espectador, que se percibiese como un objeto que podría tener en su hogar lleno de fotografías de su propia familia; por otro, trataba de plasmar todo el cariño que he recibido de la mía. Fue por estas razones por las que en lugar de rellenar uno ya hecho opté por hacerlo desde cero y a mano. El resultado final se encuentra hilado bajo una estética colorida y artesanal.

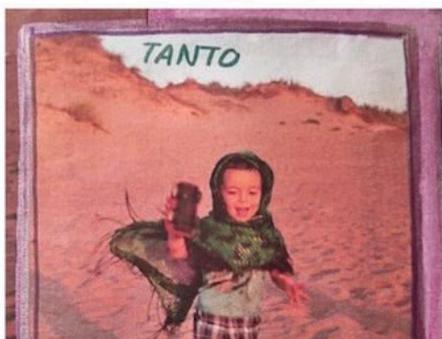
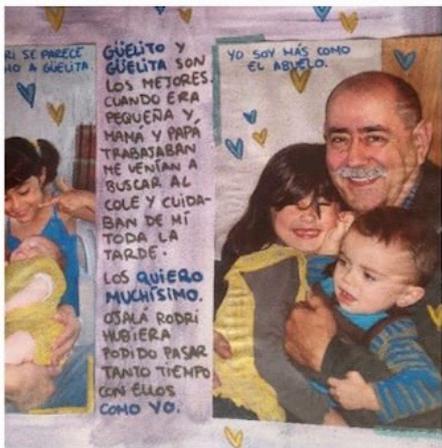
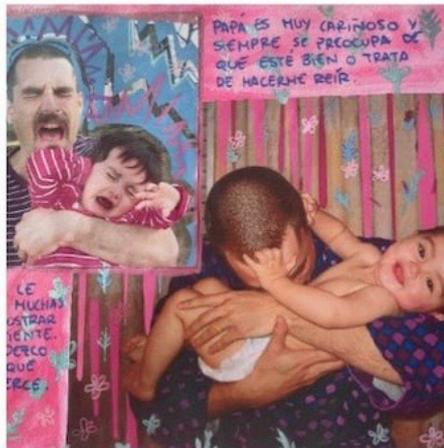
Para tratar este punto decidí centrarme en la infancia. Esto se debe a que tus experiencias en esta etapa constituyen la base sobre la que se cimienta la persona que serás posteriormente. Al mismo tiempo, han sido estas experiencias algunas de las más importantes que he compartido con mi familia.

Entiendo la etapa de la infancia (o al menos la mía) como la que se extiende desde que naces hasta que tienes, aproximadamente, diez u once años. Es por esto por lo que el álbum comienza con una fotografía del día en el que nací y termina con otra en la que ya tengo diez años.

Mi objeto trata de mostrar la imagen idealizada que tiene un niño sobre su familia a través de mi propia experiencia. En un conjunto de fotografías intervenidas, collage, escritos y dibujos reflejo las experiencias, enseñanzas y memorias que guardo de y con las personas de mi familia que han significado más para mí. En ciertas páginas describo la personalidad de algunas de ellas, mientras que en otras simplemente recuerdos de ese día o de nuestras vidas en ese momento. Estos escritos tienen la finalidad de resultar espontáneos y gráciles, tales como los pensamientos o comentarios de una niña. Todo el álbum parece estar hecho desde sus ojos y cuenta con una evolución desde su principio hasta su fin. Se puede apreciar cómo en un principio la niña es despreocupada e inocente, mientras que, a mitad de la recopilación (cuando tengo unos 5 años), su personalidad cambia tras el nacimiento de su hermano. Este hecho marcó mi vida. Ya no estaba sola, sino que ahora estaba también mi hermano, para lo bueno y lo malo. Por un lado ya no volví a estar nunca sola, me hizo sentir acompañada; por otro lo sentía como una responsabilidad, como alguien a quién cuidar.

Esto se aprecia en un diálogo entre mi madre y yo escrito en la página dedicada a su nacimiento. En definitiva, me convertiría en una persona extremadamente responsable e intentaría convertirme en un ejemplo para mi hermano en todos los aspectos.

No sólo eso, sino que apenas se encuentran comentarios relacionados con hechos que sucederán más adelante. Como he dicho, el álbum se relata desde los ojos de la niña, desde su presente y concepción de la realidad, que en muchos casos se halla idealizada y, por tanto, distorsionada. Con este objeto trato de reflejar el pasado y el presente de la identidad. El pasado a través de recuerdos y personas influyentes. El presente con el legado que estos han dejado en ella.



EDUARDO ARTILES

Mi parte del trabajo ha evolucionado tanto durante la fase de planificación como en la fase de creación. Mi propuesta inicial fue una especie de carrito fingido e intervenido de una cámara digital, que el espectador tendría la posibilidad de ir mirando a través de las opciones de vista previa de fotos de una cámara digital vieja pintada de blanco para que tenga coherencia cromática con el resto de la sala. De esta forma, la idea era que dentro de un objeto cuyo color lo integraba a la instalación se hallaba una serie de imágenes con colores que no parecían verse en esta.

Como cada objeto artístico personal de la sala cuenta con una temática o relata un aspecto de la vida de nuestra personalidad adolescente, a mí me interesaba hablar sobre el mundo interior y desarrollar una parte de la personalidad más centrada en la introversión, idea que evolucionaría orgánicamente con la ejecución del trabajo.

Cuando nos dispusimos a ejecutar las ideas para la instalación mis compañeros y yo evaluamos las limitaciones que plantea la presentación de imágenes o vídeos en una cámara como soporte, tanto en cuestiones de compatibilidad de archivos como en tamaño, por lo que decidí presentar mi idea en un ordenador de mesa situado en el escritorio de la habitación, lo cual presentaba ventajas como poder localizar el objeto con más facilidad, versatilidad en medios, más posibilidades de personalización y se solucionaba el problema del tamaño.

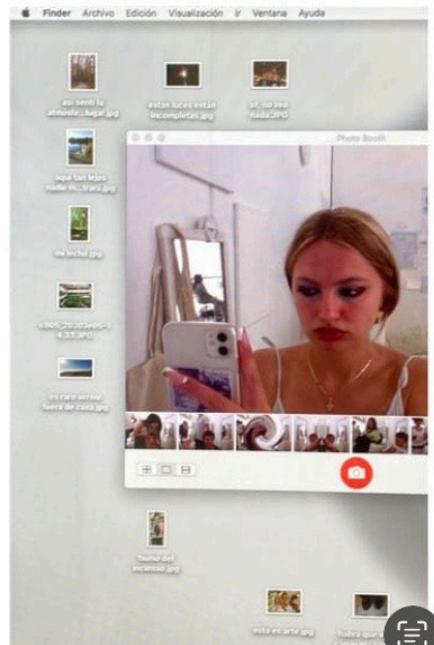
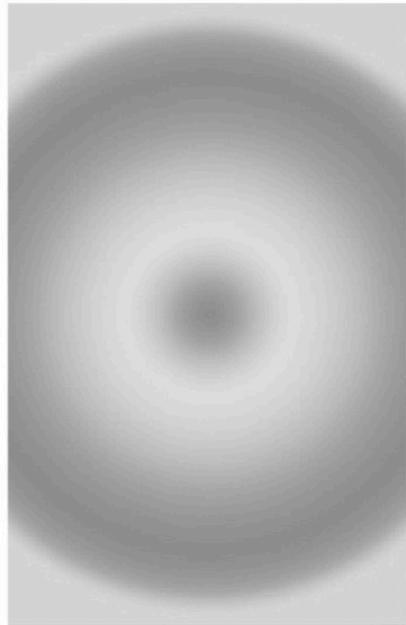
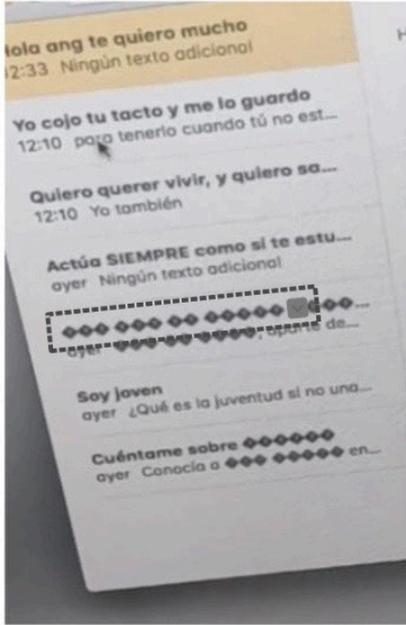
Estas nuevas posibilidades me permitieron personalizar un ordenador prestado por la universidad, donde intenté simplificar al máximo la interfaz de este, quitando toda clase de íconos y programas que distrajeran al usuario del contenido. Además, tuve la posibilidad de diseñar un fondo acorde a la estética y atmósfera del proyecto en el cual se hallaran dispuestos a partir de mis nociones compositivas los iconos de los archivos de interés.

El sistema de ventanas del ordenador me permitió además aprovechar funciones del ordenador en las cuales no pensé originalmente, como el sistema de notas o el de cámara. El primero me permitió dar a entender que nuestra personalidad ficticia escribe sobre sus pensamientos íntimos en el ordenador, aportando un mayor nivel de intimidad al objeto. Dejando ya escritas algunas notas en las que puse conversaciones y monólogos de personas queridas y entradas de mi diario personal entre otros, también dejé a la decisión del visitante que pudiera dejar sus propias notas, despojando al programa de todas sus funciones menos la de “crear nota”. Esto y la aplicación de cámara ocasionaron una ampliación interesante del material ya presente en el ordenador. El contenido visual del ordenador consta de 17 fotos personales, algunas intervenidas a mayor o a menor escala, y otras intactas, aparte de un vídeo situado en el centro de la “composición” en el escritorio. Algunas fotos contaban con simples variaciones de tonos o exageraciones de luces y sombras, mientras otras contaban con dibujos

sobre la fotografía, patrones, motivos distorsionados, sustitución de texturas, o distorsión de las formas. Sobre los temas abarcados vemos paisajes y lugares, que parecen colecciones de viajes, detalles a los que se les ha prestado demasiada atención, y personas irreconocibles que almacenamos en nuestro recuerdo como sensaciones e impresiones.

El vídeo es un metraje editado hasta que quedase irreconocible de mis años de instituto, donde intento acentuar las emociones que sentía en ese vídeo en el que no parece ocurrir nada digno de mención. Como el resto de archivos en el ordenador, los nombres de los archivos contribuyen al significado general de la imagen. Por ejemplo, el vídeo, llamado “¿Dónde estoy?”, lo cual quiere transmitir una sensación de atemporalidad muy relacionada con el concepto de bucle de la instalación en general, razón por la que este vídeo se encuentra en el centro del escritorio apartado del resto de archivos.

Esta subjetividad era lo que más me interesaba haciendo este proyecto, ya que aunque el mundo interior era lo que más me interesaba retratar al principio, por experiencias personales todo aquello que hacía fue derivando inconscientemente hacia una temática común que yo entendía como una perspectiva propia de la realidad. Para crear todos los archivos que presenté, usé programas de edición como Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, y Clip Studio Paint, aparte de las notas básicas del ordenador para el texto. Además, tuve acceso a una tableta gráfica, la cual me sería muy útil sobre todo a la hora de dibujar o iluminar y oscurecer fotos.



LUCÍA LÓPEZ

Mi aportación al proyecto y parte del trabajo ha sido un proceso constante de búsqueda de ideas, resoluciones e inspiración, ya que la idea surgió de forma muy poco premeditada pero muy acertada y a raíz de ahí fuimos tirando de ella hasta lograr el resultado final.

Había visto algunas exposiciones anteriormente que planteaban espacios donde se representaban fragmentos de situaciones reales como recreando habitaciones o fragmentos de esta, por lo que cuando nos vimos obligados a presentar nuestra idea propuse el trabajar una instalación de este estilo, que además nos permitía presentar objetos individuales para poder plasmar nuestras ideas.

El título de la obra surgió muy rápido también, durante el proyecto una tarde planteé la idea de utilizar un concepto general como nombre, que además se aplicaba perfectamente a lo que buscábamos e intentábamos sintetizar: cargado pero vacío, ruido blanco.

Me encargué de una parte de la presentación exterior de la exposición, pues diseñé y pinté en acrílico la palabra ruido junto a un espacio malloritanamente blanco en el que se encontraba un cartel con una simulación a lo que sería el schedule con las horas junto con los géneros o conceptos del showcase.

Me encargué además de transformar la instalación en una performance, en el sentido creativo además de aparecer físicamente en la obra. Al no saber en un principio como se presentaría y cuanto tiempo hice una gran búsqueda de música para el set y sonidos aun que finalmente solo se pudo plantear y ajustar.

En cuanto a la creación de mi parte individual del trabajo he de decir que se trata de un proyecto que he tenido en mente durante los últimos dos años y el cual adapté, abaraté y simplifiqué a la temática de nuestro proyecto para poder realizarlo.

Con mi objeto trato de retratar el momento en el que nuestro personaje empieza a crear su realidad, la etapa de su supuesta vida en la que ya no depende de sus padres para crear sus vivencias y la responsabilidad de la calidad de vida y memorias recae sobre el. Quería en el libro mostrar una parte de mi la cual trata de reunir todos los métodos de vida posible los exprime en el presente al máximo viviendo lo que los días ofrecen y obteniendo situaciones curiosas

. El proceso y objeto final lo tuve muy claro desde el principio, pues buscaba una estética limpia y simple, pero quería que los colores fueran la base estética del libro; en todo momento estuve muy atenta a como combinaban y que hubiera un balance en ellos.

Para crear el libro saqué las fotos que había estado sacando tanto con el teléfono como con mi cámara digital o con la analógica, añadí algunos diseños digitales y dibujos.

El libro como concepto es una especie de diario fotográfico, por lo que aunque no esté en orden cronológico tiene las fechas, e incluso la hora en algunas, de cada fotografía.

En general también aporte elementos que no recuerdo en el proceso como muebles, la cama, algunos posters o elementos decorativos que había realizado anteriormente.

DESDE LAS 08:30H HASTA LAS 13:30H - MUSIC PERFORMANCE AND INSTALLATION

RUIDO

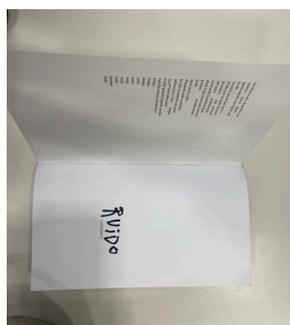
08:30H - 09:00H	TRAINING TRACKS
09:00H - 10:00H	AMBIENT MODE
10:00H - 10:45H	@@@@@@e@e@
10:45H - 11:00H	HARD TECHNO
11:00H - 12:00H	IMPROVISACIÓN
12:00H - 13:00H	NOISESSSS
13:00H - 13:30H	FINAL TRACKS

BLANCO

ALEC CHACOFF, LUCIA LÓPEZ,
IZARA MINCHERO, ANGELA BARÓN,
EDUARDO ARTILES, MARTA FUSTER.

16 MAYO

PROYECTO TRANSVERSAL TAB - GRUPO 8 - BELLAS ARTES - RUIDO BLANCO



ALEC CHACOFF

La zona de confort es un refugio poderoso pero peligroso, la seguridad que nos aporta puede ser adictiva y alejarnos del mundo real. La mesita de noche, que representa aquella zona donde dejas los objetos que usas antes de dormir, nos dirige a un retrato de la persona en un momento muy específico. Observar lo que cada persona pone en ese lugar nos refleja aspectos que pueden ser totalmente desconocidos o muy conocidos en ella. Nos muestra qué hace antes de dormir, si lee, come, si necesita agua por la noche o lleva gafas, qué objetos atesora o colecciona...

En la superficie de la mesa podemos observar rasgos evidentes en la persona, un cenicero, porque fuma, una revista y una luz, porque le gusta leer y una taza de té. En el primer cajón encontramos una serie de objetos que brindan tranquilidad y confort a un nivel más emocional y profundo; dos clásicos de la literatura, Niebla de Unamuno y El libro del Buen Amor de Juan Ruiz el Arcipreste de Hita; un libro de pensamientos y poesías escritas antes y después de dormir, donde la persona explora sus sentimientos y pensamientos causados por la vida o por sus sueños; y un álbum de pegatinas donde vemos fotos, notas y recuerdos de diferentes tipos que son atesorados por esa persona.

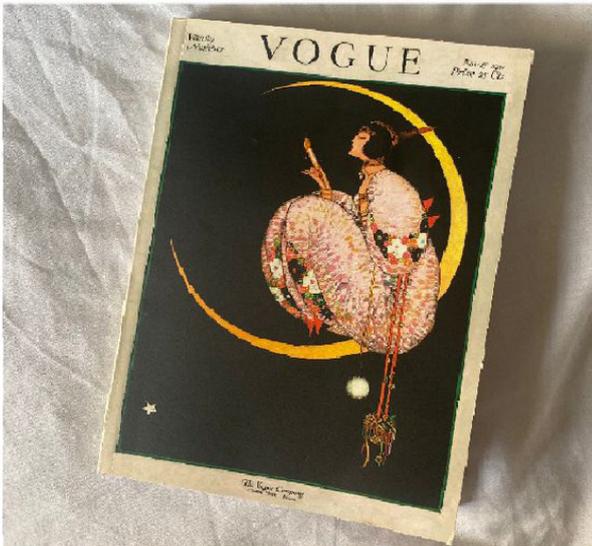
En el segundo y último cajón se encuentra un huevo, representando así la teoría del Huevo, que presenta la posibilidad de que todas las almas de las personas del planeta son en verdad una sola, el alma de un dios, que está aprendiendo antes de ascender a un nivel superior a través de la experiencia de miles de millones de vidas terrenales y mortales.

Este alma es un feto por así decirlo, en el universo, que es su huevo, donde se prepara para nacer. Esta teoría converge con la creación de este habitante que hemos creado a partir de todos nosotros para la habitación. El ramo de flores blancas representan un amor vivo. Al estar hechas con limpiapiipas, no se marchitarán hasta que la persona decida que el amor se ha acabado y saque el ramo de la habitación. Un símbolo del amor, al cual en realidad no le afecta el tiempo o las cosas que ocurren, sino que se mantiene simplemente por las dos personas involucradas y lo que deciden hacer con él.

La sudadera de conejo es la prenda más destacable que viste esta persona, la simbología del conejo representa el seguir el camino correcto, el camino que te lleva a esos lugares en los que tienes que estar. Además, va anclado a una simbología de preocupación y ansiedad por el tiempo, aportada por Alicia en el País de las Maravillas, en el cual, Alicia debe seguir al conejo blanco, quien está muy obsesionado con no llegar tarde a algo indefinido (al igual que en Matrix, donde el protagonista debe seguir a la chica del tatuaje del conejo blanco). Por ello, que la entidad de la habitación lleve la sudadera de conejo blanco significa que por mucho que esté atrapada en ese bucle que está reproduciendo con la máquina de dj, está siguiendo el camino correcto. En la vida hay momentos en los que te sientes atrapado en un bucle que no acaba, o que no estás evolucionado y estás viviendo constantemente las mismas experiencias, pero muchas veces es lo correcto estar ahí dentro, o simplemente debes repetir el mismo error miles de veces hasta aprender y salir del bucle.

Tras meses de buscar mesitas de noche decentes por la calle, nos resignamos a usar la que tenía un compañero en casa y la trajimos hasta la universidad con muchas dificultades. Ya con la base de mi objeto, pude dedicarme a esculpir en arcilla blanca un cenicero con forma de boca exageradamente abierta. Fué un poco difícil moldear y pegar los dientes porque tardaba mucho y se me iba secando la arcilla pero pude finalizar con el resultado que estaba buscando. Con aquello listo, me dediqué a añadir objetos decorativos, como la revista, la lámpara y la taza, además pude añadir los objetos pertenecientes al segundo cajón, dos libros, un cuaderno de poesías (a modo de cuaderno personal de la entidad) y un álbum de pegatinas. Para el vestuario, inicié yendo al mercadillo del Cabanyal a por telas, acabé escogiendo dos toallas grandes y pude empezar con los diseños. Para trazar los patrones de las piezas use papel continuo y los materiales necesarios (lápiz, tijera, regla) tras haberle tomado las medidas a Lucía, quien representaría a la entidad y llevaría la prenda. Una vez la tela estuvo cortada según los patrones, pedí prestada una máquina de coser en la universidad, pero estaba un poco rota así que la gran mayoría fue cosido manualmente. Tardé tres días en tener la pieza completada, aunque unos días más tarde decidí añadir unos guantes al final de las mangas.

El proceso de las flores fue más ameno y fácil. Compré los palos limpia pipas, cinta adhesiva blanca y cogí alambre que ya tenía, unas compañeras me prestaron una pistola de silicona, y con esos materiales pude formar las flores. Todo con la ayuda de tutoriales encontrados en Tik Tok de cómo crear diferentes tipos de flores y pétalos.



MARTA FUSTER

Mi parte del proyecto ha ido mutando y ha pasado por múltiples planteamientos antes de llegar a lo que hoy en día es.

En un inicio mi trabajo iba a ser un corto proyectado o en bucle en alguna pantalla u ordenador portátil. Este iba a tratar la actualidad como recuerdo, puesto que estamos en constante desarrollo como personas y a la hora de hablar de recuerdos que determinasen nuestra personalidad, no veía necesario trasladarse hasta una fecha muy temprana y relevante de tu vida. Por esto mi idea inicial era grabar un video de mi con mis compañeros o con mi círculo más cercano de amigos, dividirlo en fotogramas e ilustrar estos fusionando una gran cantidad de estilos, representando mi yo actual el cual aún no ha encontrado su vocación y/o estilo propio.

Debido a mi carente experiencia con los programas de animación, y con la temática del trabajo grupal; opté por replantearme desde cero mi aportación al proyecto.

Comenzando con la idea de contar algo más personal que realmente me marcara como persona, tanteé el hablar acerca de 2020 y los meses que estuvimos en cuarentena; encarcelado en cuatro paredes con compañía, o por lo menos en mi caso, cuanto menos deseada... Pero se me hizo muy difícil a la hora de buscar un medio de expresar estos recuerdos y sus respectivos sentimientos.

Ya abarcando este tono más lúgubre de mi vida, preferí hablar de mi adolescencia, o al menos de algo realmente destacable.

Reflexioné sobre tratar un tema concreto pero genérico, como podrían ser los amoríos adolescentes, la relación familiar o las amistades.

Utilizando todas las técnicas que se me vinieron a la cabeza, anteriormente tratadas en clase, como son la arcilla, el yeso, el carboncillo o el óleo; pretendí hacer una serie de diversas obras con la temática de “cómo la gente influyó en mí”, desde un punto de vista emocional. La depresión, la soledad, el apego ansioso y la agresión física y verbal son los temas que plasmé en mis obras las cuales ahora nombraré más detalladamente.

En primer lugar, en “la depresión” quise representarme a mí, en mi habitación. Para esto opté por un relieve de un cuerpo bajo las sábanas de una cama. Utilizando un cartón de base modelé una figura acostada con plastelina y seguido la cubrí de un pedazo de mis propias sábanas embadurnado en escayola diluida en agua. Posteriormente lo pinté de blanco con acrílico para seguir con la estética general del grupo.

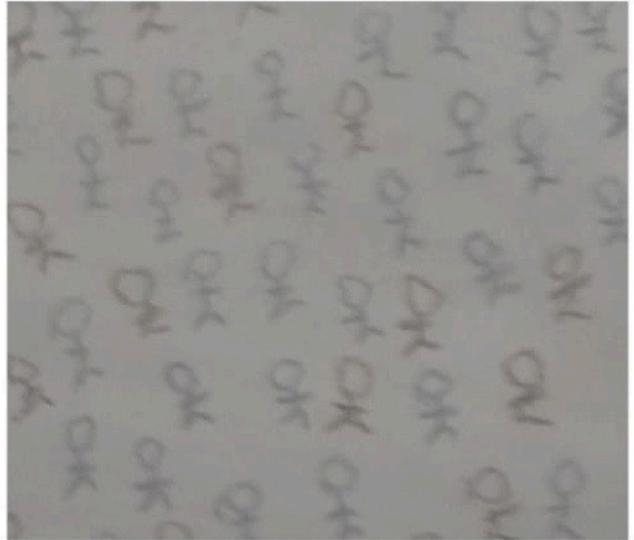
Para “la soledad” vi conveniente plasmar una aglomeración de gente en la que ninguno se toca entre sí. Mediante ceras pastel en tonos grises cubrí un poster de 100x70cm con la representación más sintética y sencilla de una persona.

La tercera obra que realicé fue un cartón imprimado con acrílico gris y cubierto con aguarrasadas blancas y pegotes de pintura más densos y expresivos con el fin de representar una persona en bicicleta entre árboles.

“El apego ansioso” cuenta una etapa muy concreta en la cual pasé meses de mi vida yendo diariamente a pueblos lejanos con tal de ver a gente a los que, en su momento, volcaba toda mi estabilidad emocional; sin importar las horas o los kilómetros de trayecto.

Finalmente quise hacer una escultura con arcilla pintada con spray blanco, la cual pretendía ir colgada de la pared

junto al resto de las obras, pero por su propio peso se cayó y fragmentó antes de poder ser expuesta. Esta representa “la agresividad” mediante bocas que engullen otras bocas, achantando gritos con más gritos en una lucha por dominar la situación.



Desarrollo Trabajo

A la hora de crear la habitación, elegimos el blanco como denominador común de todos sus elementos.

Este creaba un espacio armónico y visualmente agradable, a la vez que lo dotaba de significado y servía de hilo conductor.

El primer paso fue buscar muebles blancos. Estos eran imprescindibles para simular un dormitorio. Utilizamos muebles que desde un principio eran blancos, aunque también nos servimos de otros que no lo eran. Modificamos los segundos con spray blanco y pintura acrílica para que entraran en la estética de la habitación. Al tratarse de un proyecto cuya exposición era efímera, no tenía sentido invertir en buenos materiales para pintar los muebles. También tuvimos que modificar muchos otros objetos que desde un principio no eran blancos. Es el caso de las plantas de plástico, la cesta de la ropa, macetas, maniqués...

La mesita de noche fue responsabilidad de Alec, como parte de su trabajo. Esta la adquirió de la casa de Eduardo.

El colchón nos lo prestó Lucía, el cual pudimos transportar hasta la facultad gracias a la profesora Nuria Beneyto. Esta también apoyó nuestro trabajo no solo con su coche, además nos dejó una pequeña estantería.

El escritorio lo trajo Marta de su casa y el ropero nos lo donó una compañera externa al grupo, Alba.

Sobre la mesa encontrábamos un ordenador proporcionado por Luis el profesor de infraestructuras.

Además habían un par de muebles originalmente marrones los cuales intervenimos con pintura acrílica para que fuesen blancos a conjunto con la estética del cuarto. Entre estos el corcho de pared de Lucía, la mesita de Marta o la estantería de Angela.

Finalmente nombrar las fotografías impresas por Marta y los posters de Izara y Lucía.

El elemento de la cama era uno de los más importantes, pues es un elemento imprescindible del dormitorio, además de constituir el eje central de este. Colocamos un colchón el cual acondicionamos como si se tratara de una cama real, con sábanas y cojines de diferentes texturas. Decidimos posicionarlo en el suelo sin ningún tipo de elevación. Queríamos que el espectador, al entrar en el espacio expositivo, no se sintiera incómodo o cohibido ante la presencia de la identidad, ya que esta se encontraría sentada sobre la cama, y no debía ser intimidante.

Otros muebles significativos fueron la mesita de noche o el escritorio, ambos eran medios que contenían bastantes de los objetos manufacturados. Por un lado se llenaron los cajones de la mesita de noche, dotando a todos ellos de un significado específico según su posición. Por otro lado, el escritorio contaba tanto con objetos que únicamente funcionaban como ambientación (ya sean cuadernos, folios, estuches, lámparas,...) cómo con otros más relevantes, al igual que el álbum o el ordenador.

La instalación contaba con diferentes conjuntos de pósters y fotografías, relacionados con distintos aspectos y gustos de los miembros del grupo. Los pósters estuvieron inspirados en artistas o películas que nos gustaban, propios de la cultura pop de los años 2000 y actual.

En cuanto a las fotografías, estas se trataban en nuestra mayoría de fotos de nuestro pasado y presente. Fotos con amigos, paisajes, y en general, fotos propias que nos parecieran interesantes. Tal vez algunas preferiríamos no verlas, pero siguen formando parte de nuestras vidas. En una pared, tapadas con cinta aislante, cuelgan una serie de polaroids cuyo contenido se mantiene oculto.

Hacen referencia a aquellas partes de uno mismo que mantiene escondidas. A la vista, pero ocultas.

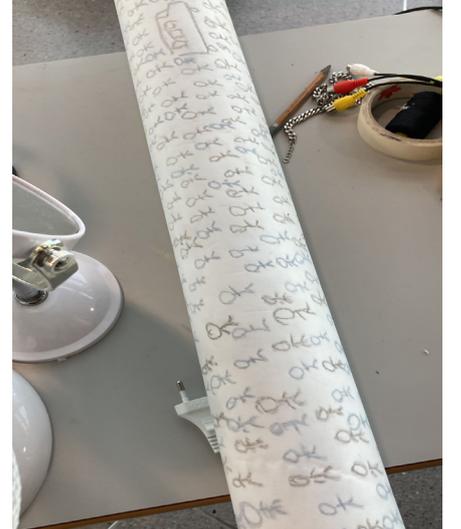
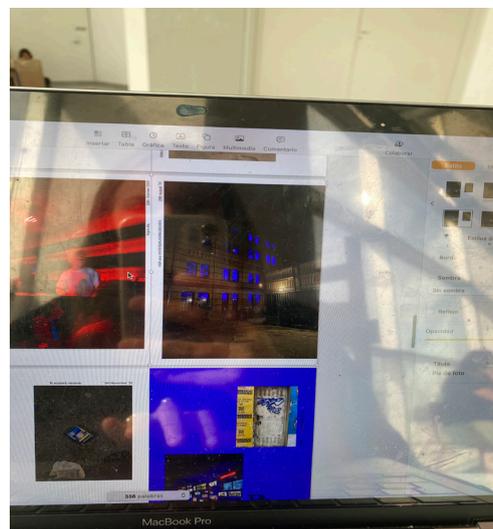
A lo largo de toda la instalación hay una serie de anotaciones o elementos de nuestra vida diaria, como listas de la compra, entradas a eventos o tickets. Juntando estas piezas con otros elementos meramente decorativos como las estanterías, los lienzos, el reloj o la burra, logramos que el espacio expositivo cobrara ese aspecto de dormitorio que tanto ansiábamos conseguir.

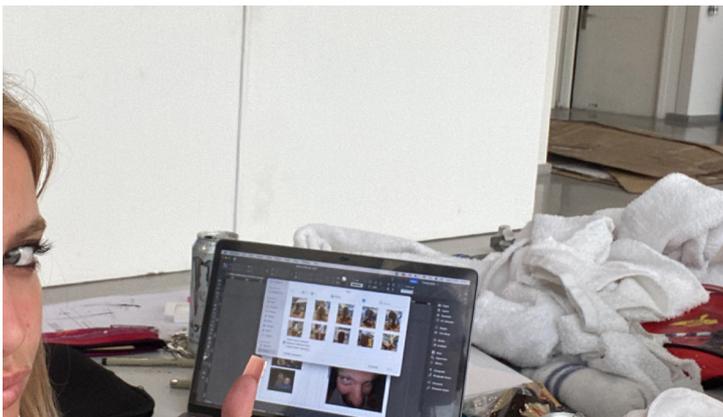
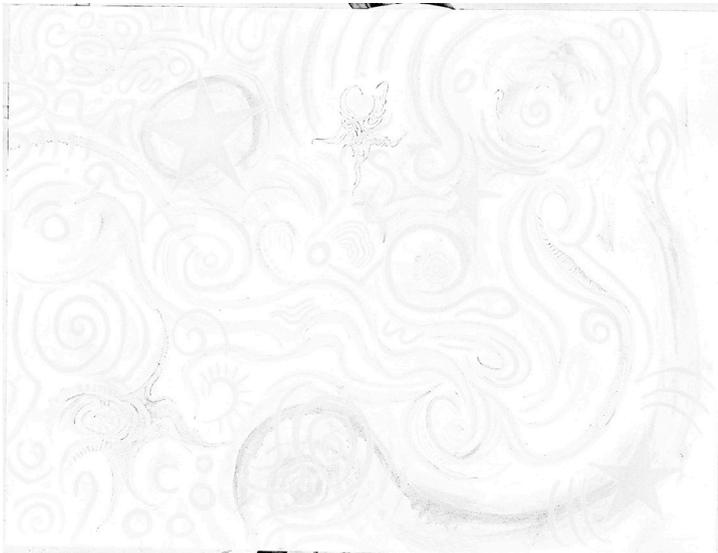
Con la presencia de la identidad, la instalación se convertía también en un acto performático, añadiendo la variable de tiempo y ritmo.

Sentada sobre la cama, con un equipo de sonido, ejercía la función de DJ, creando un ambiente extraño mediante la música y los sonidos. Vestida con la sudadera de conejo y prendas de colores neutros, se convertía en el centro de atención, a la vez que pasaba desapercibida, fundiéndose en el blanco de la habitación.

La idea de que fuera una experiencia inmersiva dotaba al espectador de poder de decisión. Este podía acercarse a los elementos que más le llamaran la atención y profundizar sobre ellos, condicionando su experiencia y convirtiéndola en participativa. Además, el visitante podía dejar rastro de su estancia a través del ordenador, añadiendo sus pensamientos y formando así parte de la experiencia, hablando en nombre de la identidad.

35 | Título Trabajo Transversal







Resultados Transversal

Nuestros resultados fueron fruto de la combinación de una buena planificación y la habilidad de dejar fluir los acontecimientos. Durante los meses de preparación, habíamos dejado muy claro y definido qué queríamos hacer y cómo; pero cuando empezamos a trabajar en la T4 nos empezaron a surgir muchísimas ideas y algunos problemas.

La buena dinámica de grupo nos ayudó a buscar soluciones entre todos y superar los pequeños obstáculos que íbamos encontrando por el camino. Además, encontrarnos en el momento de crear y en el lugar de trabajo nos estimuló increíblemente. Se nos empezaron a ocurrir gran cantidad de ideas y nuevas adiciones para la habitación que nos permitiría darle más veracidad. Nuestro ritmo de trabajo también fue muy agradable, lo cual nos permitió ejecutar varias de estas nuevas ideas que no habíamos planificado inicialmente.

Respecto a los objetivos cumplidos, logramos un ritmo de trabajo más que adecuado, ya que conseguimos crear la habitación antes de lo previsto, con una antelación de unos 2 días. Logramos dar al espacio expositivo un aspecto que realmente se asimilaba al de un dormitorio.

Al mismo tiempo, conseguimos que toda la habitación quedara totalmente blanca. Este era un punto que nos preocupaba especialmente, ya que resultó complicado encontrar tantos objetos que fueran blancos completamente como para llenar un dormitorio. Aún con la dificultad de contar únicamente con materiales acromáticos, el espacio resultó estimulante para los espectadores gracias a las distintas texturas y matices de los objetos. Admitimos también algunos tonos de gris siguiendo el criterio de que no crearan un gran impacto ni desentonaran con el resto de la habitación.

Por otro lado, mientras este proyecto se iba desarrollando, lo hicimos nosotros de la misma manera. Nos ha servido para entrenar competencias a la hora de trabajar que nos servirán para proyectos futuros en los que nos embarquemos.

La organización ha sido clave para llevar a cabo este proyecto, ya que hemos podido abarcar todo aquello que queríamos realizar. Esto fue gracias a la división de grandes objetivos en tareas más pequeñas. Además, hemos aprendido a compaginar un trabajo que se extendía a lo largo del curso con aquellos trabajos y entregas que surgían a corto plazo por cada asignatura. Regularmente nos hemos reunido para asegurarnos de que la idea del trabajo y su ejecución se desarrollara a buen ritmo. También aprendimos a resolver problemas de forma eficiente, reconociendo que hemos acabado el proyecto siendo más resolutivos que a principios de curso. En conclusión, pensamos que el resultado fue óptimo. El trabajo resultó finalmente, según habíamos ido resolviendo hasta obtener lo que teníamos en mente; obteniendo una interesante obra final.



