

El juego de las caras comestibles

The game of edible faces

M^a Teresa Gutiérrez Párraga. *Universidad Complutense de Madrid.*
mtgutier@edu.ucm.es

Resumen: Con esta propuesta se quieren utilizar las Nuevas Tecnologías, para implicar a los alumnos participantes de esta actividad en la búsqueda de nuevos medios de expresión que puedan incidir en su propio aprendizaje del arte, usando materiales creativos relacionados con su vida cotidiana, como son la comida y las nuevas tecnologías con las que cada día los estudiantes se encuentran más familiarizados. Para ello se propuso realizar un juego plástico con los alimentos, tomando como partida la obra de artistas que trabajan con la comida, construyendo unas obras que posteriormente servirían para hacer una reflexión educativa, tanto en el terreno de la educación artística como en otros temas transversales que tienen que ver con la comida y la alimentación.

Palabras clave: Educación artística, arte-comida, juego

Abstract: With this proposal, we aim to use ICT (information and communication technologies) in order to involve the students in the activity of searching new ways of expression that could affect their own ways of learning art, by using creative materials related to their everyday life, such as food and new technologies. With this objective, the students took part in a plastic activity consisting in a game, using food as an artistic material, taking artists who work with food as a starting point, and creating pieces that will later help to promote educational reflection, both in the field of artistic education and in other interconnected topics that have to do with food and eating.

Key words: Art education, art-food, game

Breve introducción

Hoy más que nunca surgen multitud de nuevas formas de utilizar las tecnologías digitales en la educación, ante esta complejidad de opciones aplicables, hemos optado para realizar esta actividad en ceñirnos a las formas más sencillas de uso, ya que el juego artístico que proponemos puede conseguir sus fines utilizando las TIC, sin necesitar conocimientos más allá del nivel de usuario, se necesita una cámara fotográfica digital, puede servir la que lleva cualquier teléfono móvil y una sencilla organización en clase, que suponemos de poco presupuesto, ya que la mayoría de los alumnos cuentan con ordenador y correo electrónico, pero puede aportar mucho interés pedagógico, por ser una aportación rica en contenidos, por ello utilizaremos como ejemplo una actividad realizada por alumnos de la Facultad de Educación de la UCM y desarrollada en varias fases, que describimos a continuación para que sirva de pauta para poder ser aplicada en otras posibles actividades en las aulas de primaria, teniendo en cuenta las circunstancias variables que puedan surgir en el normal desarrollo de la actividad.

Hemos utilizado la tecnología digital

1. Como herramienta, para fijar el personaje creado
2. Como soporte, para poder transportar la imagen
3. Como elemento expositivo capaz de desarrollar una reflexión educativa.

Relaciones entre el arte y la comida

Alimentarse es una de las necesidades más elementales del ser humano, pero en nuestra sociedad el exceso de producción y consumo de comida tiene unas derivaciones que sobrepasan esta necesidad llegando a presentar otros aspectos de los que podemos sacar dos valoraciones muy diferentes, una estética y otra ética.

Estética, ya que desde un punto de vista hedonista, al alimentarnos ya no tratamos solo de cubrir una de nuestras necesidades básicas sino que comemos en exceso por puro placer, y para aumentar este placer y esta necesidad compulsiva del consumo de comida, los productos comestibles cada vez están mejor preparados, son más bonitos y apetitosos, algunos presentados por afamados cocineros llegan a parecer auténticas obras de arte.

Fig 1.- Arcimboldo, cuadro al leo que representa a Vertumno, divinidad clásica de la vegetación y la metamorfosis, personaje formado con un ensamblaje de flores, frutas y hortalizas



De forma que al día de hoy en nuestra sociedad se considera la comida más como un placer y un juego de celebración, que como un nutriente y esto es visto por muchos como un avance positivo de la humanidad, ya que como nos dice Herbert Marcuse hablando del principio del placer: *En una civilización genuina, la existencia humana sería juego antes que esfuerzo y el hombre viviría en el despliegue, el fausto, antes que en la necesidad* (Autor cit. (1984) p. 142).

Pero desde el punto de vista ético, esta de forma compulsiva de comer que existe en las sociedades occidentales, hace que todos, y especialmente los niños, estén expuestos a un irresistible consumo alimentario, que nos lleva a comer productos no siempre beneficiosos para la salud, que nos conducen a una mala alimentación y a la sobrealimentación, que muchas veces produce múltiples enfermedades, unas por exceso como la obesidad y otras por defecto como la anorexia y la bulimia, en contraposición con un mundo subdesarrollado que pasa hambre y en muchos casos se muere de hambre.

El arte ha reaccionado ante esta dicotomía lanzando una mirada irónica sobre la comida y algunos artistas han hecho de la comida su material de trabajo, poniendo en evidencia lo que supone de ser un producto de primera necesidad, a la banalización de la comida como un producto más de la sociedad de consumo. Nuestras madres siempre nos han dicho que con la comida no se juega, pero los artistas juegan con la comida, unas veces dándole un sentido lúdico y otras con su propio significado, para poner en evidencia todo este despilfarro sin sentido que supone que se tiren toneladas de comida todos los días.

Esta doble y podríamos decir casi antagónica significación de la comida, entre saborear y celebrar (placer)/ saciar el hambre (necesidad), hace que jugar plásticamente con los alimentos nos pueda servir desde la educación en el arte para realizar varias tareas relacionadas con:

- La Producción Artística, en especial con las obras plásticas y visuales.
- Búsqueda de nuevos materiales creativos basándonos en la valoración plástica de los objetos y alimentos encontrados.
- La Interpretación y el análisis de productos artísticos y visuales.
- Utilización de las TICS y la Fotografía digital.
- Conocimiento de la Historia del Arte, a través de la contextualización de las imágenes utilizadas o proyectadas como información necesaria para el desarrollo de los trabajos.

- La estética y la ética, como reflexión teórica ante los productos realizados.



Fig 2.-Vik Muniz, Cabeza de Medusa, obra realizada sobre un plato con spaghetti y salsa de tomate

2.1 Artistas elegidos: Arcimboldo y Vik Muniz

Entre los muchos artistas que trabajan con el tema de la comida, hemos elegido a dos muy separados en el tiempo para mostrar que el interés de los artistas por los alimentos, no es solo actual sino que es tratado a lo largo de toda la historia del arte.

En la obra de Arcimboldo, un pintor que ya en su época era considerado como un artista extravagante por sus burlescos personajes, formados por la acumulación de frutos, objetos y las cosas más variadas, los estudiantes pueden apreciar un divertido sentido del humor no exento de sátira.

Mientras que Vik Muniz, puede ser uno de los artistas contemporáneos que mejor comprendan los alumnos, no solo por temas en los que trabaja sino también por los materiales que utiliza en sus obras, que realiza con la comida corriente que tomamos cualquier día de la semana, como son la mermelada, el chocolate o los spaghetti.

El juego de las caras comestibles. Actividad realizada por alumnos de la Facultad de Educación de la UCM

Hemos realizado esta actividad lúdica con los alumnos de la Facultad de Educación de la UCM, en la asignatura de Taller de Escultura, curso 2º Maestro, especialidad: Audición y Lenguaje, en la que se les ha propuesto hacer una construcción tridimensional transitoria en forma de acumulación de alimentos, aprovechando los volúmenes, las formas, los colores de la comida y otros objetos de cocina, para formar un personaje utilizando el concepto de arte efímero con el que trabajan muchos artistas contemporáneos, de manera de el registro de la obra quede solamente sobre la fotografía digital que tienen que hacer los alumnos y que nos va a servir como objeto para compartir y analizar las imágenes creadas.

3.1.- Objetivos

Esta actividad esta diseñada para que los futuros maestros puedan aplicar, tomando como suyos los objetivos contenidos dentro del currículo de la educación primaria recogidos en el artículo 17 de la L.O.E., en los apartados seleccionados (b, i, j), que tratan de desarrollar las capacidades que les permitan a los niños y niñas:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje

i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales

3. 2 Metodología

Como hemos visto anteriormente cuando repasamos el panorama artístico, hay distintas obras de arte en las que los autores han tomado la comida como forma de expresión no exenta de sentido del humor, obras que rompen con las formas de representación y el uso las técnicas tradicionales. En la actividad propuesta consideramos importante que nuestros alumnos trabajen con los métodos que recrean estas originales formas de realización, y esta fundamentada en tomarlos como referencia para jugar con la comida, de forma que los alumnos puedan imaginar, divertirse y crear su propia obra experimentando por si mismos los pros y los contras en la manera de aplicar este juego a la educación, ya que posteriormente estos mismos alumnos formaran a los niños en la etapa educativa de Primaria, una etapa en la que el juego y la comida son muy populares y cercanos entre los niños, en la que se debe buscar la forma de crear hábitos de trabajo más agradables que favorezcan actitudes de autoconfianza que a su vez permitan que el niño se involucre y que esto sirva para reforzar la iniciativa personal, la curiosidad por las cosas y la creatividad necesaria en el proceso de enseñanza aprendizaje del arte, pensamos que en este juego educativo con la comida se puede armonizar un proceso de construcción activa en el que los logros obtenidos en sus diferentes propuestas visuales, puedan considerarse una construcción personal del alumno o alumna que posibilite la expresión artística y su propio proceso de aprendizaje.

Por otra parte queremos que los estudiantes se acostumbren a utilizar los espacios habituales donde viven y se relacionan con los demás como taller de creación fuera del aula tradicional, incorporando las nuevas tecnologías como forma de superar la

barrera que impone la distancia y como forma de compartir conocimientos con sus profesores y compañeros de clase.

Las ventajas que nos ofrece este método vienen dadas por varios factores:

- El cambio de contexto nos permite estar atentos a las opciones que nos ofrece el azar, dentro de una cocina cuando abrimos la nevera y los armarios, estos nos ofrecen materiales más variados y sugerentes que los que podemos llevar a una clase.
- La posibilidad de emplear todo el tiempo necesario sin preocuparnos por la limitación horaria en el aula facilita la concentración creativa.
- Nos brinda el dar a conocer otras técnicas artísticas como alternativa a las técnicas tradicionales.
- La utilización de unos procedimientos artísticos contemporáneos puede conectarnos al arte de hoy, por ser más similares a sus procesos de producción y apreciación.
- El fomento de las nuevas tecnologías desde los dispositivos tecnológicos-digitales, como forma de producir y compartir imágenes que puedan ser objeto de apreciación y crítica artística.
- Resultan ser idóneos como complemento a la formación presencial en el aula, pues permiten emplear libremente los conocimientos y la imaginación de los alumnos.

3.2.1.- Justificación de la introducción del juego en el programa

Dado que la educación artística, plástica y visual se basa en un currículo en el que arte es un conjunto plural de formas visuales de representación, tomando el juego como recurso educativo podemos tener una mayor motivación del estudiante, ya que este actúa como una bisagra entre la imaginación y la realidad, y es una forma más natural de relacionarse con el entorno cotidiano de forma divertida y espontánea, de manera que la inclusión del juego con la comida se presenta como una forma experimental, que puede fomentar el interés de los alumnos y alumnas, tratando con ello de aumentar su implicación y su capacidad vital en el proceso educativo, y esto es fundamental para nuestro interés por la introducción del aprendizaje del arte en general y del arte contemporáneo en particular.

Por otra parte es muy interesante que los futuros maestros sientan el valor educativo del juego, como factor que facilita la motivación de los niños y niñas, de forma

que puedan comprender que cuando el niño juega se le permite y se permite a sí mismo actuar en el aula y en la casa, de manera que no sería admisible en el trabajo escolar más convencional, con esta estrategia educativa tratamos de convertir este juego en un vehículo que facilite el tránsito hacia otros aprendizajes artísticos, poniendo de manifiesto la estrecha vinculación que existe entre el arte, el juego y la creatividad.

El juego, pues, no sólo proporciona al niño diversión, también lleva aparejado el desarrollo y el aprendizaje necesario que le permite pasar a través de distintas etapas, de funciones más simples a otras más complejas en las que adquiere el dominio de su cuerpo, se relaciona con el medio ambiente y adquiere conocimientos y formas de pensar que van a formar parte de su personalidad y de sus capacidades individuales y sociales.

3.3.- La Acumulación

Esta propuesta objetual alimentaria da paso a lo que podemos considerar un ensamblaje o una acumulación, este tipo de construcción artística de carácter tridimensional, en cuanto a sus aspectos artísticos, parte de un concepto escultórico que se basa en las siguientes leyes de la percepción visual enunciadas por la Gestalt:

- **Ley de la proximidad o cercanía:** Los elementos próximos se agrupan visualmente
- **Ley de la pregnancia o simplicidad:** Tendemos a ver la estructura más simple de un objeto.
- **Ley del cierre:** Se tiende a cerrar formas para completarlas

Mediante la transformación selectiva y acumulativa de los alimentos los alumnos y alumnas pueden dar un giro en la forma de relacionarse con ellos, de forma que la composición creada nos permita digerirlos de manera visual asignándoles un valor estético.

Técnicamente podemos decir que la acumulación, es un ensamblaje de objetos y cosas, en nuestro caso alimentos y objetos de cocina, en el que lo más importante es construir un personaje, que surge a partir de exploración de las formas de los alimentos, eligiéndolos y uniéndolos para crear una forma humanizada reconocible, de esta forma se establece una analogía entre los alimentos y las partes de la cara y la comida cambia su significado al ser utilizada de una forma imaginativa.

3.4.- Juego de origen

Como referencia hemos tomado el juego de los objetos ocultos, bajo la consigna de busca y encuentra este juego trata de hacer construcciones con objetos cotidianos, la gracia de este juego consiste en que el jugador puede jugar a su vez con el espectador, que tiene que identificar las cosas que se mantienen camufladas en la imagen construida, solo cuando se fija atentamente ve los objetos que lo forman.

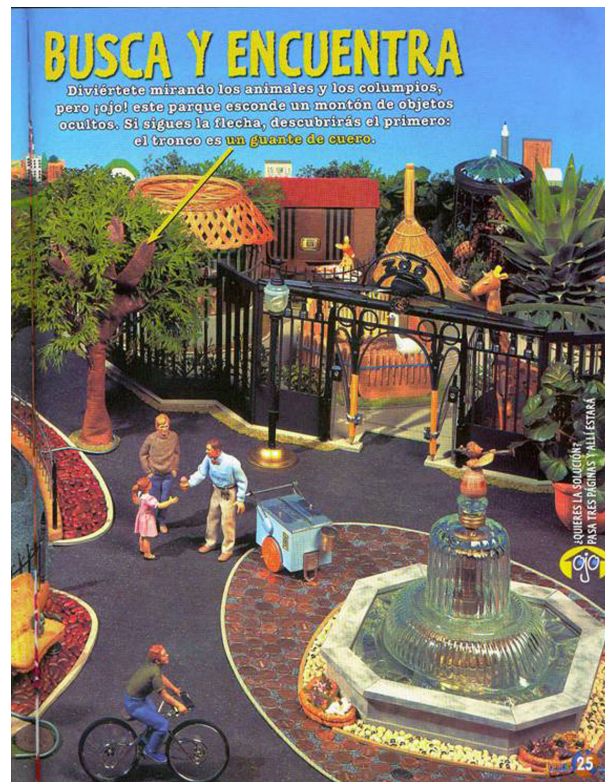


Fig. 3.- En esta imagen que nos sirve de ejemplo, véase como en este juego, el tronco del árbol es en realidad un guante y las construcciones detrás de la verja son un embudo y una cesta

3.5.- Campo de juego

- En el centro educativo: Aula/taller equipada con ordenador y cañón de proyección, mesas grandes para realizar actividades y materiales de dibujo y pintura variados.
- En el domicilio particular: La cocina y los elementos incluidos en ella.

3.6.- Reglas del juego

- Los personajes, deberán estar hechos con alimentos de todo tipo, ya sean crudos o cocinados, enteros o partidos, también se pueden utilizar los utensilios y cosas empleadas en la cocina.

3.4.- Juego de origen

Como referencia hemos tomado el juego de los objetos ocultos, bajo la consigna de busca y encuentra este juego trata de hacer construcciones con objetos cotidianos, la gracia de este juego consiste en que el jugador puede jugar a su vez con el espectador, que tiene que identificar las cosas que se mantienen camufladas en la imagen construida, solo cuando se fija atentamente ve los objetos que lo forman.

3.5.- Campo de juego

- En el centro educativo: Aula/taller equipada con ordenador y cañón de proyección, mesas grandes para realizar actividades y materiales de dibujo y pintura variados.
- En el domicilio particular: La cocina y los elementos incluidos en ella.

3.6.- Reglas del juego

- Los personajes, deberán estar hechos con alimentos de todo tipo, ya sean crudos o cocinados, enteros o partidos, también se pueden utilizar los utensilios y cosas empleadas en la cocina.
- La cara estará vista en posición de perfil, de manera que todos los elementos contenidos tienen que tener en cuenta el punto de vista del espectador.
- Hay que utilizar la fotografía digital para captar la imagen y los soportes informáticos e Internet para mandarla.

3.7.- Objetivos del juego

Los principales objetivos de esta actividad son:

- Como forma lúdica en la que el alumno jugador se convierte en creador.
- Como forma de utilizar las nuevas tecnologías como soporte artístico y para desarrollar una visión crítica de los lenguajes visuales en los que viven.
- Como estímulo de la creatividad, ya que través de las múltiples combinaciones con los alimentos se propone la experimentación con las formas y los colores.
- Como forma divertida de cooperación con otros jugadores o con la familia.

- Como conocimiento de la Historia del Arte, a través de la contextualización de los artistas elegidos para tratar el tema de la comida en el arte.
- Como forma de entender el arte contemporáneo a partir de la comida como un medio de expresión diferente realizado con materiales alternativos, que puede ser divertido y crítico a la vez.
- Como una manera fácil y económica de acceder a los materiales para los estudiantes.
- Como reflexión, ya que la creación de imágenes a partir de la comida puede dar pie a debates que sirvan para la concienciación de problemáticas sociales más profundas.

3.8.- Ejemplos de los trabajos realizados por los alumnos



Fig. 4.- Alumno: Ana Barea



Fig. 5.- Alumna: Beatriz González



Fig. 6.- Alumno: Abrahán Carretero



Fig. 7.- Alumna: Calira Jiménez

3.9.- Fases del juego

Básicamente el juego se ha realizado en las tres fases siguientes:

1. Fase de análisis

2. Fase de producción

3. Puesta en común

En la siguiente tabla explicamos como se han realizado las tres fases del proceso de creación divididas en distintas actividades:

| Proceso de realización del juego de las Caras Comestibles | | |
|---|--|--|
| 1. Actividad presencial, alumnos y profesor. | Fase de reflexión: las relaciones entre los alimentos y el arte, cómo la comida sirve como medio de expresión artística. | Power Point con los artistas elegidos: Nos centraremos en conocer la obra de Arcimboldo y Vik Muniz y explicaremos el ensamblaje y la acumulación como formas artísticas actuales. |
| 2. Actividad no presencial, alumnos. | Fase de creación: formar el personaje siguiendo las reglas dadas. | Siguiendo las reglas del juego, solo se pueden utilizar alimentos y cosas que haya en la cocina. |
| 3. Actividad no presencial, alumnos. | Fase de fijación y de transporte: fotografía digital con cámara o teléfono móvil. | Enviar por correo electrónico utilizando Internet. |
| 4. Actividad, no presencial, profesor. | Fase de montaje: recepción de los correos electrónicos y montaje. | Realizar una presentación PowerPoint con las caras recibidas. |
| 5. Actividad presencial, alumnos y profesor. | Fase de exposición: proyección de los trabajos, cada alumno tendrá que justificar su trabajo. | Debate sobre la creatividad de los personajes elaborados y sobre como incidir en los conocimientos artísticos y la cultura alimentaria de los niños. |
| 6. Actividad complementaria propuesta por los alumnos. | Fase de reflexión: la comida en otras formas visuales de representación no artística. | Análisis comparativo y temas transversales que pongan en contacto distintos temas de interés y actualidad social relacionados con la comida. |

A modo de conclusión

Podemos decir que:

La actividad se ha desarrollado con bastante éxito y la utilización del juego ha tenido un amplio potencial como forma de incentivar la motivación y la creatividad de los estudiantes.

Lo aprendido en ella es extrapolable al posterior trabajo con los alumnos de primaria que realizaran en el proceso de su carrera profesional como futuros maestros.

Los materiales cotidianos relacionados con la alimentación y los procesos de creación, han sido novedosos para nuestros estudiantes del Taller de Escultura y han aportado originalidad a los trabajos.

Las Tic han permitido dejar constancia de la obra realizada sin materia física, y han hecho posible el trabajar con las imágenes creadas, facilitando su comprensión y las posibles reflexiones sobre el trabajo efectuado.

A partir de la puesta en común es posible tratar no solo temas de educación artística, plástica y visual, sino también temas transversales incluidos dentro de las competencias del currículo.

Referencias bibliográficas

Acaso, M et al (2011). *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Madrid: Akal

Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual*. Colección Bolsillo. Madrid: Paidós.

Antunez, N., Ávila, N. & Zapatero, D. (Eds.). (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Madrid: Eneida.

Belver, M. H.& Ullán, A. M., (Eds.) (2007). *La Creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú Ediciones.

Belver, M. H., Moreno Sáez, C.& Nuere Menéndez-Pidal, S. (Eds.) (2005). *Arte Infantil en contextos contemporáneos*. Madrid: Eneida.

Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México,;Fondo de Cultura Económica S. A. de C. V.

- Corbeira, D., Jiménez, C. & Bonet, E. (comisarios) (2002). *Comer o no comer: o las relaciones del arte con la comida en el siglo XX*. Salamanca: Consorcio Salamanca.
- Efland, A. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E. (2003). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la creación de la conciencia*. Barcelona: Paidós.
- Gutiérrez Párraga, T. (2008). La necesidad pedagógica del arte contemporáneo. En Antunez, N., Ávila, N. & Zapatero, D. (Eds.), *El arte contemporáneo como recurso didáctico para la educación en las artes visuales* (pp.7-11). Madrid: Eneida.
- Huerta, R. & de la Calle, R. (Eds.) (2008). *Mentes sensibles. Investigar en educación y museos*. Valencia: PUV.
- Huizinga, J. (2000): *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Kriegeskorte, W. (2002). *Arcimboldo*. Colonia: Taschen.
- Lowenfeld, V y W. Lambert, B. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Edit. Síntesis.
- Marcuse, H (1984). *Eros y Civilización*. Barcelona: Ariel.
- Marin, R. (1984). *La creatividad*. Barcelona: CEAC.
- Merodio, I., Gutiérrez, T. et al. (2007). Juegos artísticos en educación. En Ullán, A. M., & Belver, M. H. (Eds.). *La Creatividad a través del juego* (pp. 79-113). Salamanca: Amarú Ediciones.
- Molina, a. & Landa, K. (Eds.) (2000). *Futuros emergentes: arte, interactividad y nuevos medios*. Valencia: Institució Alfons el Magnanim Edicions.
- Piaget, J. (1986). *Psicología y Pedagogía del juego*. Barcelona: Agostini.
- Vygotski, L. S. (1979). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. Barcelona: Crítica.
- Vygotski, L. S. (1996). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.