



CUADERNO DE ACTIVIDADES
"Pinturas de Aventura y Pararrayos"

M A V I

EXPOSICIÓN*

“PINTURAS DE AVENTURA Y PARARRAYOS”

El arte y la cultura pop, la pintura constructivista y el cubismo, el textil precolombino y la abstracción geométrica sudamericana, entre otras referencias, se sitúan dentro de las inquietudes de Rodrigo Galecio. Por su parte, Tomás Rivas responde de manera crítica, especulativa, contradictoria e imaginativa a la cuestión del artista como artesano, reuniendo una multiplicidad de referentes iconográficos, que aluden al diseño, la ornamentación y la arquitectura. Se trata de dos artistas, amigos y compañeros de taller por más de una década que presentan dos exposiciones individuales dentro de Pinturas de Aventura y Pararrayos, que comparten el mismo espacio del Museo de Artes Visuales.

* Texto extraído de la página web www.mavi.cl

Imagen portada:
Fotografía exposición
por Jorge Brantmayer.



Las exposiciones Pinturas de Aventura y Pararrayos son dos en una. La razón de esto es que, en principio, los artistas Rivas y Galecio trabajan en el mismo taller, compartiendo el mismo espacio, desde hace once años. Si bien, se conocen y son amigos desde que entraron a la Escuela de Arte en 1994, en la práctica, sus modos de trabajo se han ido interrelacionando progresivamente al experimentar en el mismo laboratorio: intercambian materiales y herramientas, comparten recetas, formulan figuraciones, experimentan catástrofes, aventuras y pinturas, rayos y centellas.

Así, como las obras que salen de un taller de producción artística medieval o renacentista, sus trabajos manifiestan inquietudes individuales y colectivas, cruces de sensibilidades estéticas, visiones imaginarias personales y grupales que surgen en la coexistencia vivida mediante sus procesos de creación artística. En esta lógica, la exposición que vemos en el MAVI se trata de un ensayo y una oportunidad para exhibir no sólo unas obras, sino el modo de una relación.

La serie principal para exponer es la de más reciente producción, Pinturas de Aventura de Rodrigo Galecio. “En esta he puesto en marcha algunos recursos y/o principios de trabajo que provienen del cómic como, por ejemplo, la formulación de un personaje que transita por el espacio plástico de las pinturas”, señala el artista.

Respecto a la configuración del personaje, que se llama señor Plano, su característica particular es que está sujeto a la estructura geométrica de la imagen, de tal forma que es la geometría la que configura su aspecto. Se trata, esencialmente, de un triángulo que aparece según la morfología que sostiene el sistema de orientaciones que, para la mirada, se sitúa en la pintura. Cada cuadro, entonces, sería una especie de aventura que vive señor Plano que no es otra que la experiencia de hacer y ver una pintura o las pinturas en general y que cada vez se manifiesta según diferencias al nivel del color, del estilo, de elementos simbólicos y de las referencias representadas, entre otros elementos configuradores.

La exposición Pararrayos de Tomás Rivas reúne el trabajo que ha realizado durante los últimos cuatro años. “La muestra se compone de más de cincuenta obras realizadas en mi taller en distintos formatos y técnicas, que serán incorporadas en la creación de obras murales específicas para distintas salas del museo. Estos trabajos comenzaron a organizarse y producirse en un formato de series, bajo distintas ideas y procesos que, en términos generales, se caracterizan por la multiplicidad de referentes iconográficos y experiencias personales reflejadas en imágenes.





Fotografía por Jorge Brantmayer.

Tanto en el total como en sus partes y fragmentos, prevalece un pensamiento divergente que conjuga y configura imágenes de manera libre y asociativa”, explica Tomás Rivas.

A raíz de la apertura con la que se emprende este trabajo, se reconoce la construcción de una identidad visual híbrida o mestiza. Tiene un marcado interés por un tipo de museografía o puesta en escena de las obras que intenta complejizar los límites o bordes entre el objeto/obra y su contexto. En particular, destacan pinturas y dibujos realizados sobre planchas de yeso, un material bastante convencional en la construcción de interiores, que como soporte de dichas obras, adopta la función de una doble capa de muro y establece un puente directo con la arquitectura y configuración del espacio existente.



Fotografía por Jorge Brantmayer.

Los Artistas

Rodrigo Galecio (Santiago, 1972) es artista y profesor asociado en la Escuela de Arte en la Facultad de Artes de la P. Universidad Católica de Chile. Estudió Licenciatura en Artes en la P. Universidad Católica de Chile. Además, realizó dos maestrías, una en el Departamento de Pintura de la Universidad Complutense de Madrid, España, y otra en la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Católica Alberto Hurtado. A finales del 2009 co-funda en Santiago, junto a otros cuatro artistas chilenos, Taller Bloc, un espacio dedicado a la producción, formación y difusión de las artes visuales.

Desde 1998, expone periódicamente su trabajo tanto en Chile como en el extranjero. Entre sus exposiciones individuales, las más destacadas en Santiago de Chile han sido RaM (2006) y HCO: Homenaje a Carlos Ortúzar (2010), ambas en Galería de Arte Contemporáneo Die Ecke; La tragedia del color (Homenaje a Alfonso Echeverría) (2014) en Galería XS; Estudio Libre (dic 2015 - ene 2016) en galería Tajamar; Cartoon (2017) y Zapping (2019), ambas en Galería Técnica. Fuera del país, ha participado en exposiciones colectivas de Estados Unidos, Australia y España.

Por otro lado, Tomás Rivas (Santiago, 1975) es artista y profesor en la P. Universidad Católica de Chile. Obtuvo un Master in Fine Arts de la Universidad de Notre Dame, Estados Unidos (donde fue profesor visitante durante 2012), así como un Postítulo y Licenciatura en Arte de la P. Universidad Católica de Chile. A finales del 2009 co-funda en Santiago, junto a otros cuatro artistas chilenos, Taller Bloc, un espacio dedicado a la producción, formación y difusión de las artes visuales.

Ha expuesto de manera individual en la galería Die Ecke Arte Contemporáneo, Santiago; Galería AMS Marlborough, Santiago; Casa E, Valparaíso; Cristin Tierney Gallery, Nueva York; Douz and Mille, Washington DC. Y ha participado de exposiciones colectivas en Argentina, Alemania, Australia, Brasil, Chile, Estados Unidos, Francia, Israel e Inglaterra. Ha obtenido reconocimientos como Beca AMA (2008); Scope Emerging Artist Grant de Fundación Scope de Nueva York (2006); Beca de investigación de la Arquitectura Antigua con Robin F. Rhodes de 1984 Foundation Fellowship, Corinto, Grecia (2004); Premio Internacional a alumnos graduados de Master in Fine Arts y Beca Académica de la University of Notre Dame.



MEDIACIÓ

W DE OBRAS



Fotografía por Freddy Ibarra.



La obra de los artistas Rodrigo Galecio y Tomás Rivas se convierten en herramientas de aprendizajes para diversos contextos.

Podemos apreciar sus trabajos desde el arte, desde la historia, desde la cultura y desde los oficios.

El Área de Educación e Inclusión propone una serie de actividades que emergen desde las obras de los artistas, para que profesoras y profesores, educadores artísticos, arteterapeutas y cualquier persona que utilice el arte como herramienta de mediación pueda hacer uso de ellas, las contextualice, utilice, deconstruya, o mezcle según el marco en que se desarrolle.

Las actividades como ejercicios de mediación abordan conceptos artísticos, culturales, históricos, sociales y emocionales para las diversas comunidades con las que se puede generar un acercamiento al arte contemporáneo, desde la niñez hasta la adultez.

Les invitamos a disfrutar de las actividades y a contactarse con educacion@mavi.cl para solicitar visitas virtuales o presenciales al museo.

MAVI EDUCACIÓN E INCLUSIÓN



Invader - PA_1431
París, Francia, 2019

ACTIVIDAD:

Autorretrato no-clásico en pixel-art

Museo + Escuela / Enseñanza básica (1º a 4º).

El **autorretrato** es uno de los temas más recurrentes en la historia del arte, y “no necesariamente implica un género realista. Tampoco implica necesariamente el término asociado a la pintura* ya que puede ser una fotografía, escultura, dibujo, grabado, texto, canción, etc., donde el artista plasma su visión sobre su persona.

En el caso de la obra “Señor Plano en: **Mapeo iconográfico** para un autorretrato **meta cultural**” el autor presenta un autorretrato no-clásico (no hay una figura central concreta e identificable a simple vista) pero lleno de elementos que representan al creador. Hay referencias a objetos, videojuegos, bandas, lugares e, incluso, ciertos diseños de textiles mapuche son representados a partir de pequeños cuadrados de colores o, como les conocemos actualmente, pixeles.

Autorretrato:

Retrato de una persona hecho por ella misma.

Mapeo Iconográfico:

Informe o formas que describen una situación.



En palabras simples, un pixel es una unidad -punto o cuadrado- de luz o color que, al ordenarse en una secuencia determinada, crea una imagen. Hoy en día están presentes en todas nuestras pantallas (televisores, teléfonos, computadores, celulares y consolas) pero siempre han sido parte de nuestro mundo táctil, por ejemplo, en los mosaicos y los textiles **precolombinos**.

El artista urbano francés Invader (autonombrado así en referencia al clásico juego de arcade de los '70 Space Invaders, antecesor de los video juegos actuales) crea pequeños motivos pixelados con mosaicos y los instala en puntos estratégicos de las ciudades que visita.

A este tipo de manifestación artística se le conoce desde 1982 como **Pixel Art** pero el "pixel" como unidad para crear un diseño no es algo nuevo: desde tiempos ancestrales, los textiles precolombinos se han construido de esta manera, ya que el tejido en telar también se construye a partir de una grilla/cuadrícula para obtener las figuras deseadas. Los tejidos a palillo y ganchillo (crochet) también pueden diseñarse de esta forma.

Meta cultural:

Que va mas allá de una cultura en particular.

Precolombino:

Se usa para nombrar a aquello que sucedió o que existía en América antes de la llegada de Cristóbal Colón.

Pixel Art: Forma de arte digital, creado mediante el uso de software, donde las imágenes se convierten en cuadraditos. Proviene de consolas de videojuegos.





Textil mural.

Tejido plano y brocado
Chimú, 900 - 1470 DC
Museo Chileno de
Arte Precolombino

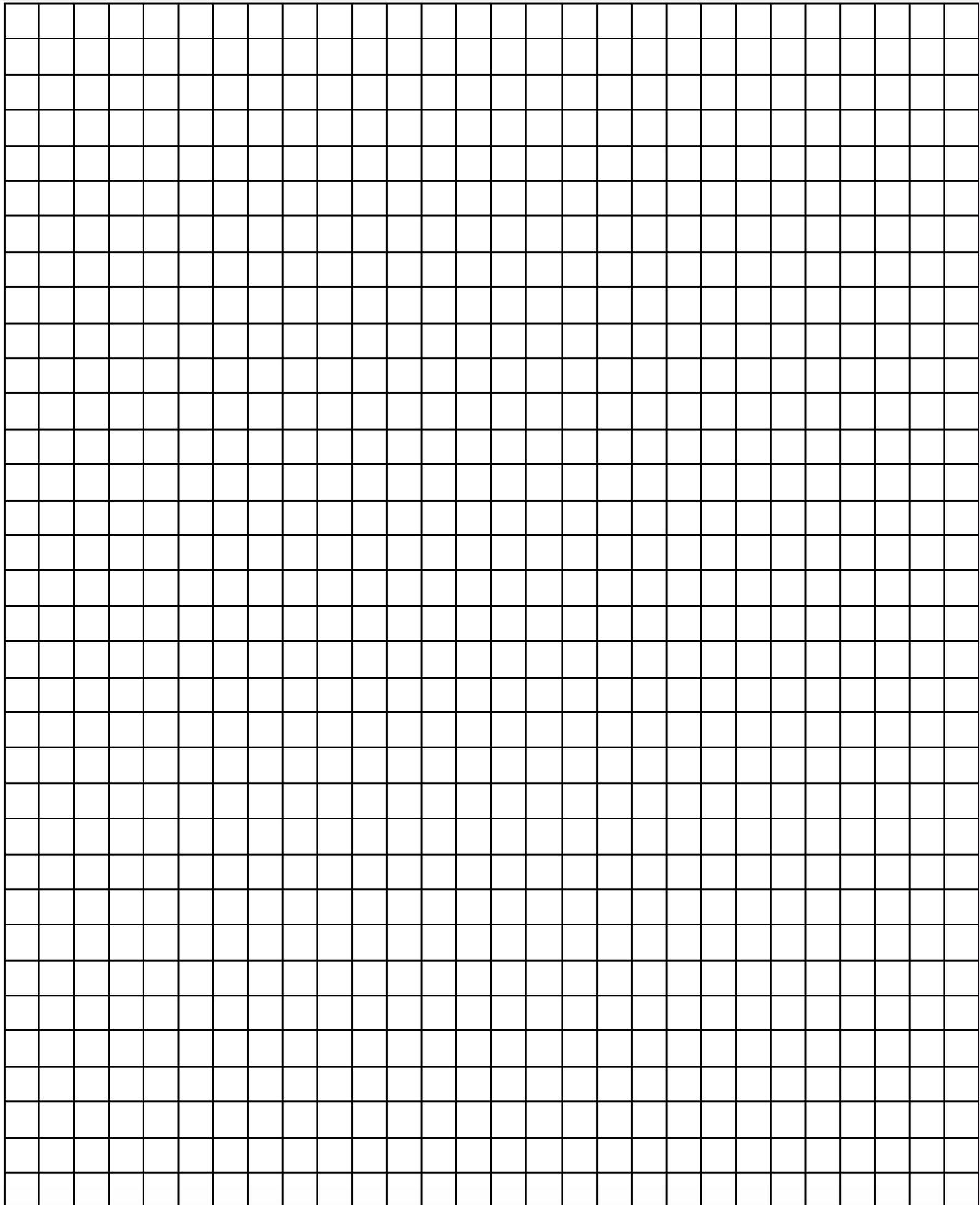
IMAGINAR Y CREAR

Un autorretrato es el reflejo de la imagen que tenemos sobre quiénes somos y lo que nos representa. Gustos (o disgustos), colores, vivencias, herencia cultural, cartas y todo lo que se nos ocurra puede ir dentro de esta pieza artística.

En la cuadrícula que te dejamos a continuación, te invitamos a crear tu propio autorretrato pixel art y, si te motiva, instálalo en algún lugar público y fotografíalo.



Audio de Rodrigo Galecio sobre la obra “Señor Plano en: Mapeo iconográfico para un autorretrato meta cultural”





**Señor Plano en: ¡Tormenta
Suprematista Roja!**
Rodrigo Galecio

ACTIVIDAD:

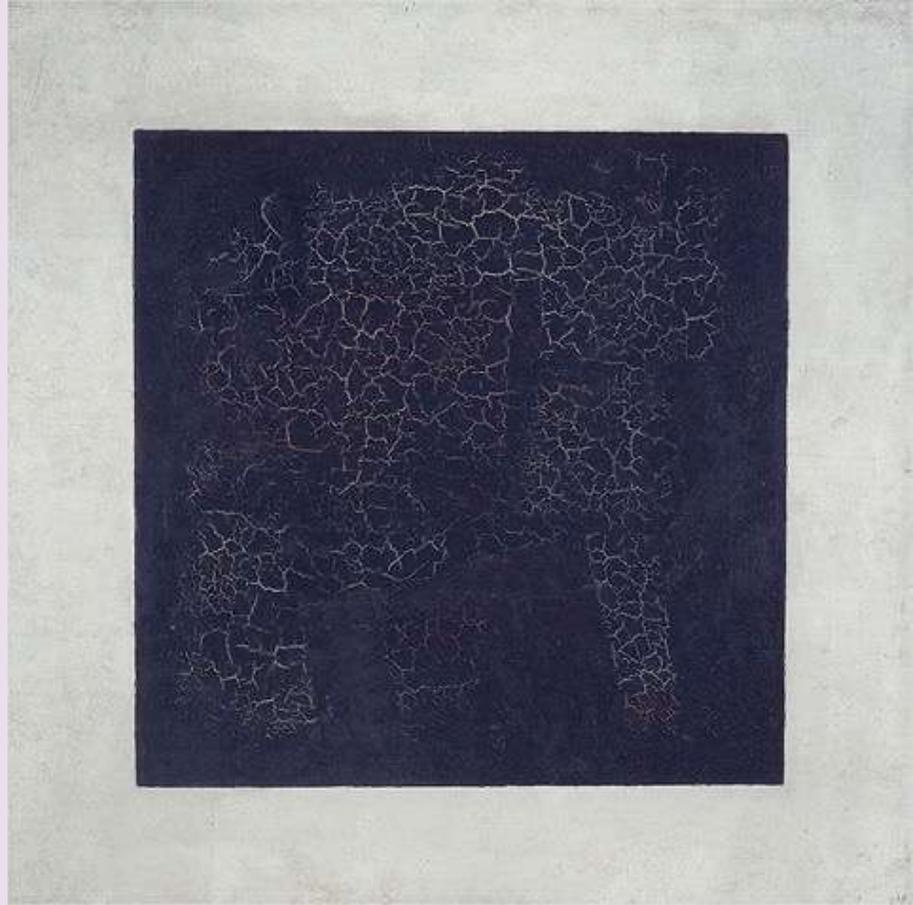
Ucronías geométricas

Museo + Comunidad / Jóvenes

En la obra “Señor Plano en: ¡Tormenta Suprematista Roja!” es claramente identificable la presencia y homenaje -a través de sus formas y colores- el suprematismo, breve vanguardia rusa de principios del siglo XX (1915-16) cuyo fundador y mayor exponente fue Kazimir Malévich. El suprematismo es un movimiento calificado de **abstracto** a pesar de la utilización de formas geométricas simples. En sus inicios la paleta de colores se reducía a blanco, negro y rojo, pero con el tiempo se fue expandiendo y volviendo más orgánica, como se puede apreciar posteriormente en la obra de Kandinsky.

Abstracto:

que no tiene una forma clara y definida.



Cuadrado negro.

Kazimir Malévich

Tretyakov Gallery, Mosco

Esta estética rusa de formas y colores simples estuvo presente y fue referencia para gran parte de las manifestaciones artísticas y propaganda política de la época, y se ha mantenido como inspiración para **campañas** y obras más de un siglo después, siendo aún una gran influencia para **afiches**, pinturas e incluso historietas como Superman: Hijo Rojo del año 2003 (que obtuvo su película animada en 2020), cómic ucrónico de la serie DC Elseworlds en donde se presenta un mundo alternativo en el que la nave de Kal-L (no Kal-El como el Superman de Tierra 0, “este” universo) aterrizó en la Ucrania de principios del siglo XX y no en Kansas, por lo que es criado como un supersoldado y no por Martha y Jonathan Kent.

Campañas:

Acciones que se llevan a cabo con la intención de lograr un determinado objetivo.



A simple vista se ve la influencia del cómic en la obra de Rodrigo. En múltiples **viñetas** nos entrega imágenes -no necesariamente relacionadas entre si- sin un texto explicativo con las cuales podemos construir una historia. Nuestra propia historia.

Afiche (o cartel):

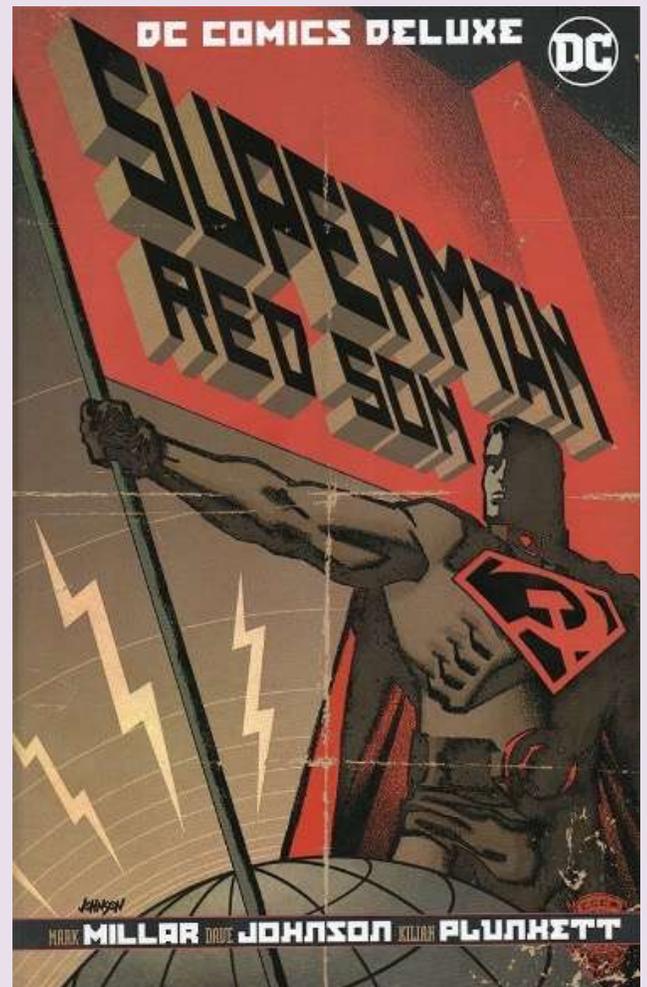
Texto con o sin imágenes, por el cual se difunde un mensaje.

Viñeta:

Es un recuadro que representa un instante de una historia.

Ucronía:

Reconstrucción alternativa de una historia sobre datos que pudieron o no haber ocurrido.

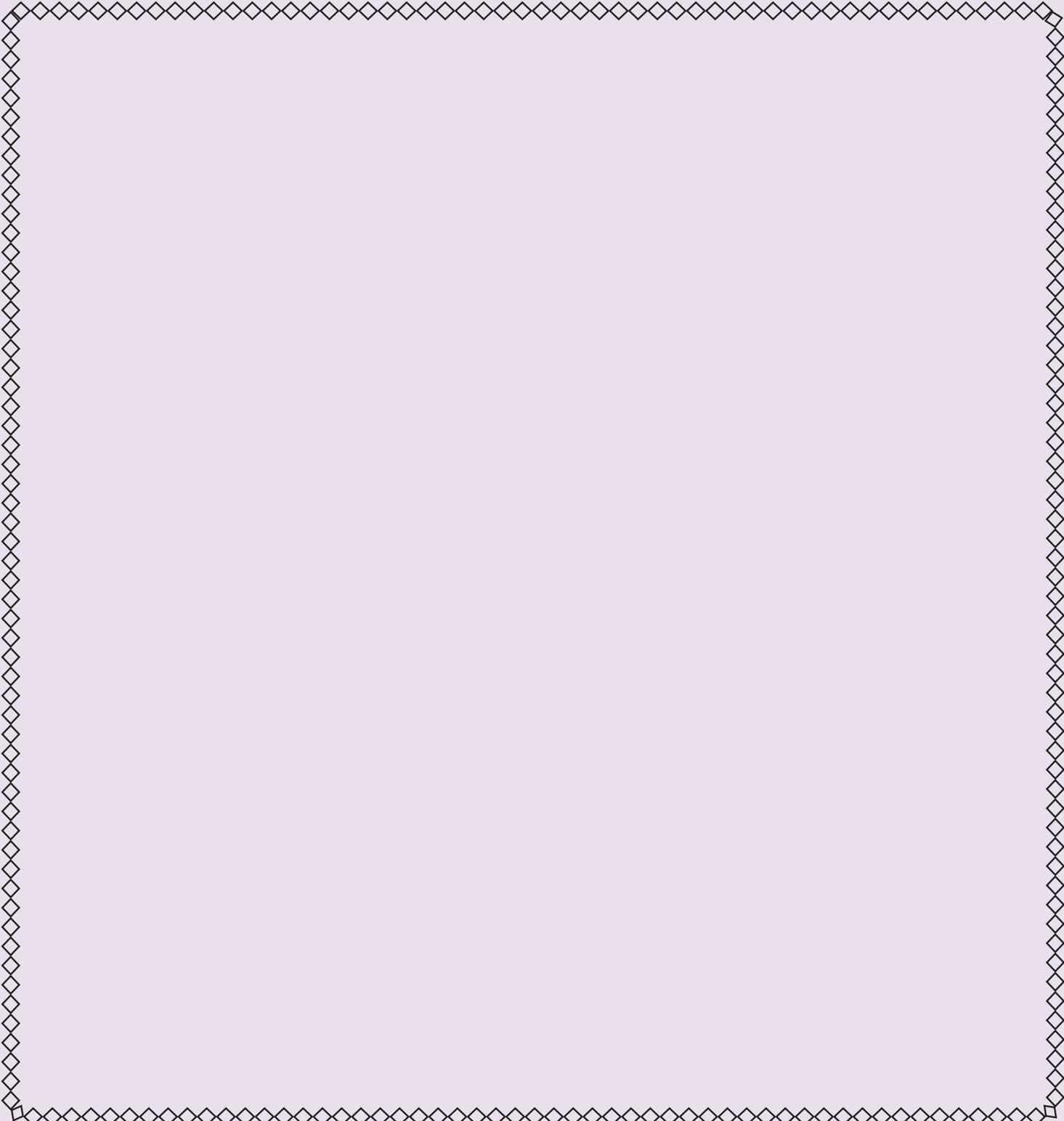


Portada Superman: Hijo Rojo.



IMAGINAR Y CREAR

Luego de escribir tú historia, te pedimos que puedas dividirla en, al menos, cinco viñetas de diversas formas y tamaños, y la representes con imágenes simples y una paleta de colores reducida en el cuadro a continuación:



En la pintura “Señor Plano en: ¡Aventura Clásica!” Rodrigo colabora con el artista Tomás Rivas para entregar en una colorida propuesta de **iconografía** griega: **grecas**, el **Partenón**, **vasijas de terracota** decoradas, dioses, columnas, **musas**, héroes y **mitos** que toman protagonismo gracias al color y las texturas que les dan volumen.



Partenon de Atenas.

Steve Swayne

Partenón:

Es uno de los monumentos y templos más importantes de la antigua Grecia

Vasijas de terracota:

Contenedores hechos de barro.

Neoclasicismo:

movimiento cultural que se inspiró en el arte y la cultura de Grecia y Roma.

Mitología:

Conjunto de historias y leyendas propias de una determinada cultura.

Iconografía:

Conjunto de imágenes relacionadas con un personaje o un tema

Grecas:

Figuras dispuestas en franjas donde se repite la misma figura



La mitología griega aun es fuente de inspiración para artistas. Sin retroceder tantos años, en la década de los '90 otorgó obras tan diversas como el manga y posterior animé de Saint Seiya (1990) y la película animada de Hércules (Disney, 1997) que a través de los sus dioses, diosas, héroes y semidioses, contando historias paseando por los hermosos paisajes de los **Campos Elíseos**, templos con esculturas de mármol representando a **Zeus** y **Athena Parthenos**, columnas con bellos capiteles entregan diversas miradas sobre cómo afrontar los mitos clásicos en tiempos actuales.

Atehna Parthenos:

Es una enorme escultura contruida de oro y marfil de la diosa griega Atenea.



Musas en la película animada “Hércules”

Musas:

En la religión y la mitología griegas antiguas, las Musas son las diosas inspiradoras de la literatura, la ciencia y las artes.

Mitos:

Narraciones que expresan las ideas ancestrales de un pueblo acerca del mundo en el cual vive.

Campos Elíseos:

Uno de los cuatro espacios del inframundo griego y romano donde llegaban las almas de los virtuosos, héroes e iniciados.

Zeus:

Dios del cielo y el trueno en la antigua religión griega.



REFLEXIONAR, PARTICIPAR Y CREAR

Únete a un grupo de personas (si deseas, también puedes realizarlo en solitario) y respondan las siguientes preguntas para crear una nueva y particular mitología:

¿Qué mito clásico griego conocen que se podría fundir y adaptar con algún mito (precolombino, colonial, etc.) del área dónde viven?

¿Cómo serían y se llamarían estas nuevas deidades híbridas?

¿Dónde estarían ubicados, con qué se construirían y como serían decorados los templos?



ACTIVIDAD:

¡Cierra la puerta!

Museo + Escuela / educación básica

Abrir puertas significa salir hacia o llegar a un nuevo lugar. Las encontramos en la mayoría de las grandes o pequeñas construcciones. moldeadas en materiales pesados y enormes o humildes, livianas y pequeñas. A veces, una simple cortina cumple la función de separadora de espacio. Muchas historias han comenzado en el marco de una puerta: la puerta pequeña y redonda de la casa de los hobbits Bilbo y Frodo en la Comarca de El Señor de los Anillos, una mecánica puerta de **ciencia ficción** activada por un Jedi y La Fuerza en un destructor imperial en Star Wars o esa puerta secreta al mundo de Coraline que, al cruzarlas nos llevan a cientos de aventuras en lugares desconocidos.

Ciencia ficción:

es una forma de películas basados en la ciencia y el futuro.





Fotograma película **Coraline y la puerta secreta**, basada en la novela de Neil Gaiman.

En la serie **Portales** de Tomás Rivas, compuesta de 10 pinturas de igual formato pero distinto diseño encontramos como una variación en la aplicación del color, un cambio de dirección en las líneas del diseño, agregar un elemento como una mirilla, un picaporte o incluso la incorporación de un nuevo material -como **masking tape** o **pasta muro**- puede crear una puerta completamente nueva y que, gracias a sus características especiales, al cruzarlas serán capaces de llevarnos a distintos lugares.

Portales:

Puertas, accesos o entradas.

Maskin tape:

cintas con pegamento suave hecha de papel delgado y fácil de rasgar.

Pasta Muro:

Es un material para arreglar paredes que forma una capa dura y resistente



REFLEXIONAR, PARTICIPAR Y CREAR

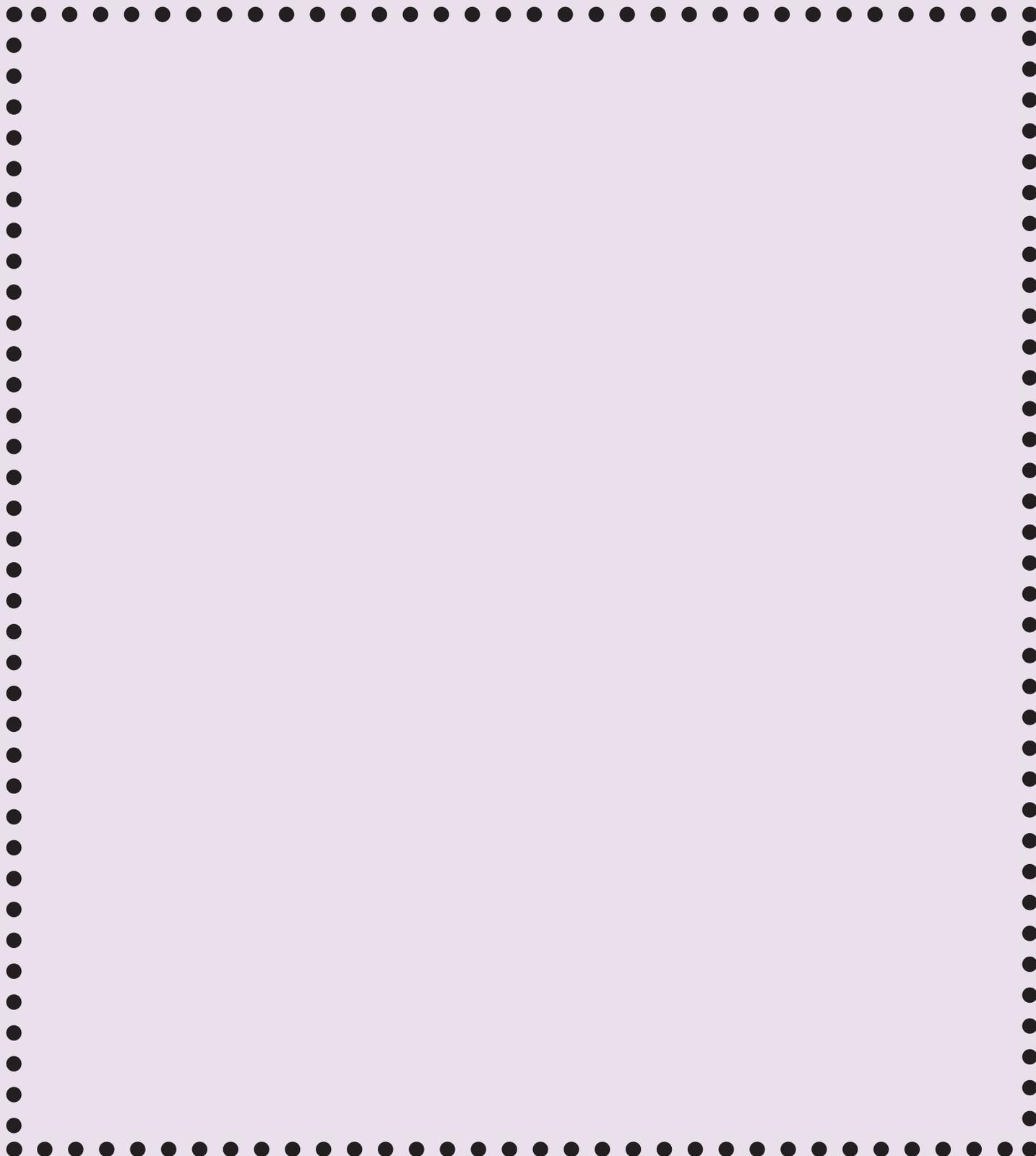
Piensa en todos los cuentos, historias y películas que has leído, escuchado y visto. Si tuvieras la posibilidad de crear un mundo que solo tú sepas que existe, con las particularidades y características que desees, ¿cómo sería el diseño de la puerta que te lleva a ese lugar? Descríbela a continuación:

¿Qué materiales utilizarías para construirla? (todo vale) ¿Cuál sería su tamaño? ¿Tiene algo que la hace particularmente especial?

Una vez construida e instalada la puerta en su lugar definitivo, ¿cómo se mantendría oculta de la gente que no quieres que sepa que existe y es un portal a un mundo completamente nuevo?

IMAGINAR Y CREAR

Con todo lo que describiste en la sección anterior, siéntete libre de crear planos y bocetos de la puerta hacia tu lugar especial en el siguiente espacio.





Murales
Tomás Rivas

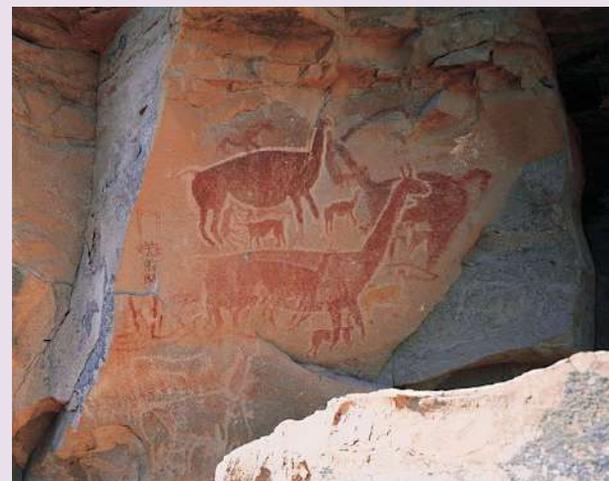
ACTIVIDAD:

Intervención, “Murales integrativos”

Museo + Comunidad / familia

Las pinturas murales son una manifestación artística que está presente desde que la humanidad se dio cuenta de que podía dejar **registros pictóricos**. Las pinturas rupestres han datado hasta los 40.000 años de antigüedad, es decir, son tan antiguas como la última glaciación.

Las pinturas rupestres más famosas se encuentran en Europa (Lascaux, Altamira) pero la verdad es que Chile no se queda para nada atrás, ya que hay obras de norte a sur de nuestra geografía.



Pictograbados
Taira, Calama, Chile.

La tradición muralista moderna se ha mantenido vigente en Chile al menos desde la tercera década del siglo XX con la visita del pintor muralista David Alfaro Siqueiros, pero comúnmente se ha utilizado como un acto decorativo (ya sea de protesta o simplemente estético): una pintura no realmente integrada a la estructura que lo alberga.



Boceto UNCTAD III
Hugo Gaggero
Biblioteca Nacional.

Registros Pictóricos:
Huellas relacionadas al arte o la pintura.

Brigada Ramona Parra:

Grupos de jóvenes muralistas del partido comunista de Chile, organizados para pintar los muros de diferentes espacios públicos.

Unctad III:

Edificio que se construyó en el gobierno de Salvador Allende para que fuese la sede de la III Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo en el Tercer Mundo.





Interior Urbano (1993)

Hernán Miranda

Óleo sobre Tela.

Durante la década de los 60 comienzan a verse los primeros motivos culturales y políticos en los muros chilenos con el nacimiento de la **Brigada Ramona Parra**, y es así como en el diseño y construcción del edificio **UNCTAD III** (actual GAM) en 1971-72 tomó en cuenta la inclusión de obras de arte como parte integral de la estructura, para que las diversas obras creadas para ese espacio convivieran de forma orgánica en él. El documental *Escapes de Gas* (Bruno Salas, 2014) retrata muy bien esta simbiosis entre la arquitectura y la obra de arte. En un ejemplo más actual, podemos observar como la iniciativa MetroArte ha incorporado murales en las estaciones de metro, siendo “Interior urbano” de Hernán Miranda el primero en ser instalado en 1993.



Audio de Tomás Rivas sobre los murales que realizó en las paredes del museo.



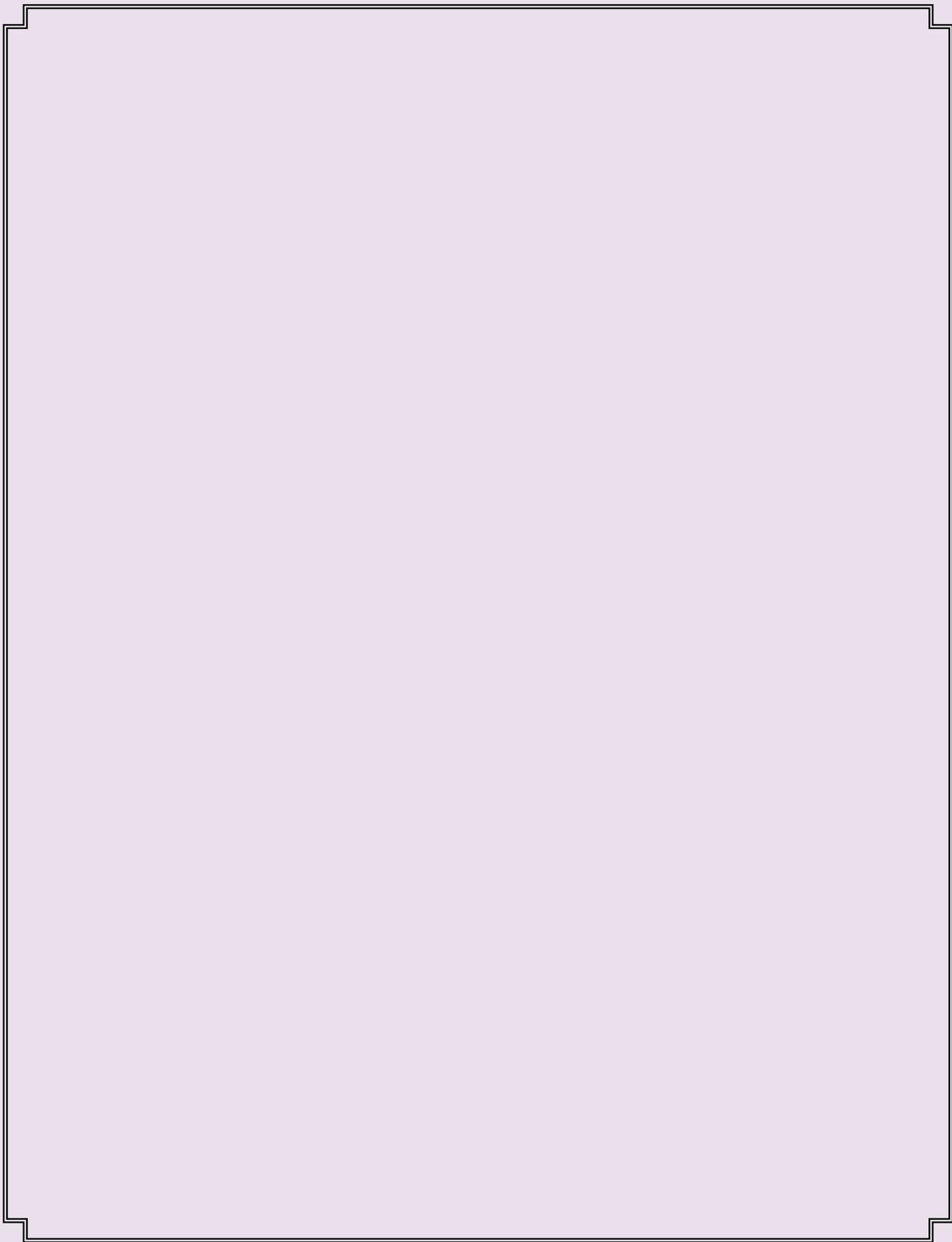
Murales Tomás Rivas

PARTICIPAR

Como familia (o núcleo), elijan un muro de su casa, barrio o un edificio que sea parte de su rutina diaria -ya sea porque es un lugar al que van constantemente o queda de pasada hacia otros sitios (colegio, supermercado, trabajo, hospital, etc.)- y pregúntense ¿por qué les gustaría transformarlo en una obra? Discutan que formas, figuras y colores debería (o no debería) tener, qué materiales son adecuados para realizar la intervención, cuáles son las características que hacen a ese lugar merecedor de un mural, etc.

CREAR

Cuando hayan llegado a un consenso sobre lugar, formas y colores, fotografíen el muro con la mejor luz posible, idealmente de día, e imprímanla lo más grande que se pueda. Intervengan en equipo esa imagen en papel, con los materiales que se les ocurra y péguenla aquí:





Serie “Diseños y modelos con” (Varonese, Pietá, silla y lámpara) Tomás Rivas

ACTIVIDAD:

Memoria encerrada en objetos

Museo + Comunidad / personas mayores

Desde la invención de la fotografía, las “**artes integradas**” como el **collage** y el fotomontaje han sido una manifestación artística en constante evolución. Se dice que los primeros **fotomontajes** fueron obras del artista Henry Peach Robinson en 1858, pero no fue hasta primeras décadas del siglo XX con vanguardias como el **cubismo** (George Braque) y el **dadaísmo** (Hannah Höch) que no tuvieron su gran explosión.

Artes Integradas:
Obras que utilizan dos o más disciplinas artísticas.



En la serie “Diseños y modelos con”, el artista toma fotografías de diversos objetos (incluso, de obras clásicas) y las inserta en un medio pictórico de su creación, dándoles un nuevo significado y protagonismo a través del trabajo de color y volumen, pero también con la interacción en su espacio de montaje con el mural pintado a su alrededor (ver actividad anterior).



**“Los últimos instantes”
(1858)**

Henry Peach Robinson

Collage:

Técnica artística que consiste en pegar distintas imágenes sobre un lienzo o papel.

Fotomontaje:

Técnica que consiste en combinar dos o más fotografías con el objetivo de crear una nueva imagen.

Cubismo:

Es la representación del mundo es mediante figuras geométricas y una perspectiva múltiple.

Dadaísmo:

Fue un movimiento artístico y cultural que surgió con la intención de rebelarse contra lo que se entendía por arte y literatura.



REFLEXIONAR

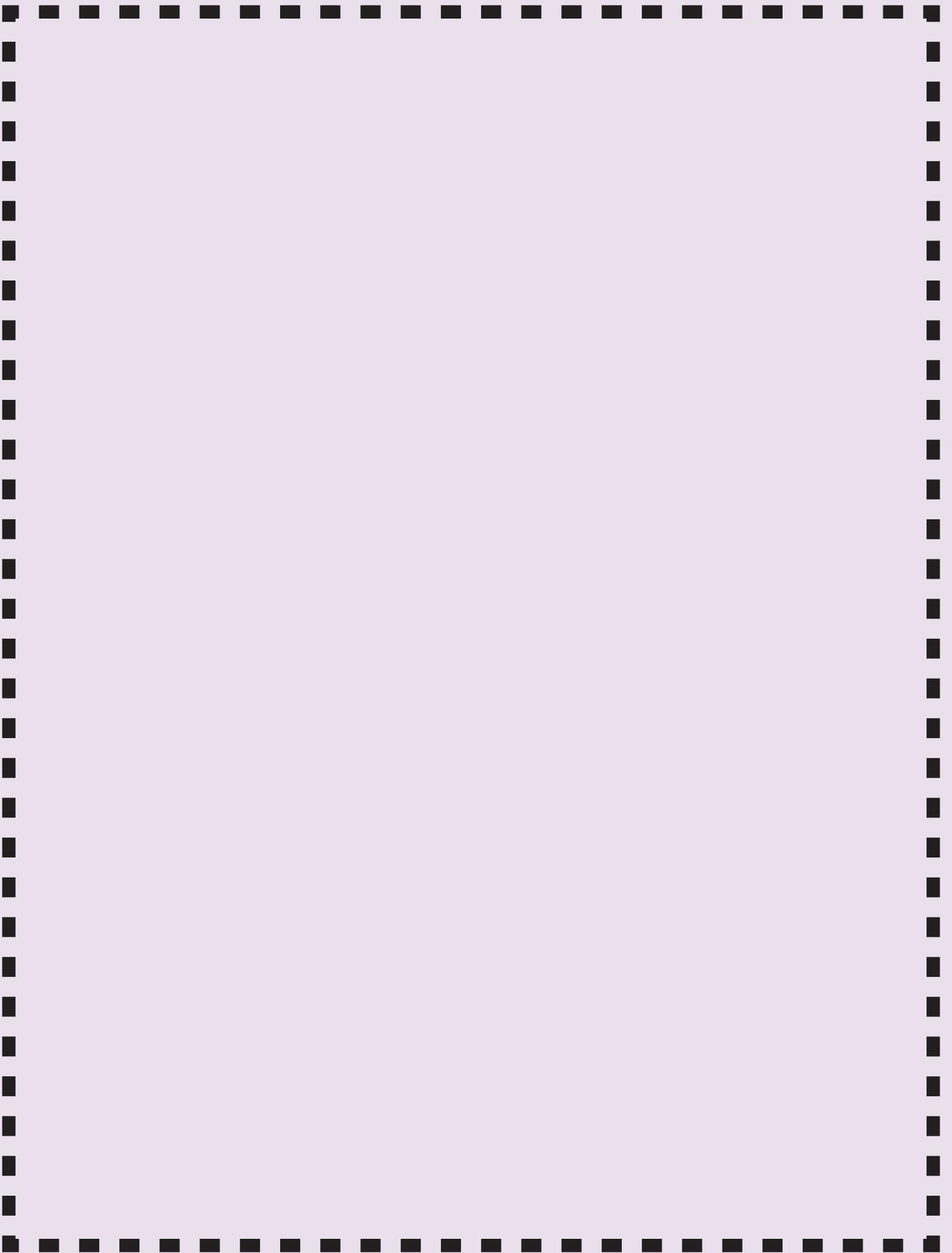
Cuando hojeamos una revista, leemos algún artículo en línea o visitamos nuevos lugares, por lo general siempre hay algo que llamará nuestra atención: árboles, lámparas, una puerta, maceteros, cualquier objeto puede cautivarnos. Ya sea por sus formas, colores, materiales o por cómo están contruidos, siempre encontraremos algo en que posar nuestra mirada y disfrutar, independiente de nuestra edad.

Si puedes, busca un lugar silencioso y piensa, ¿cuándo fue la última vez que no pudiste sacar tu vista de un objeto (u objetos)? ¿Qué es/era? Describe sus características

¿Por qué crees que has elegido ese objeto?

¿Te trae algún recuerdo?

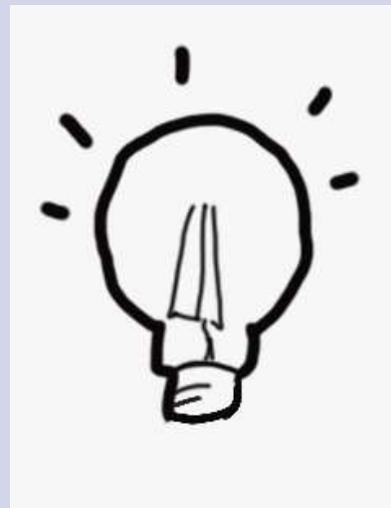
Con la reflexión que has realizado, te proponemos el siguiente ejercicio de creación gráfica: Recorta (o imprime) imágenes y sitúala en un soporte de tu gusto. Piensa en las emociones que te provocan, ordénalas de manera que cuenten tu historia. Añade formas y colores a tu collage en el siguiente cuadro.



MEDICIÓN DE LAS EMOCIONES

Los sentimientos y emociones que pueden aparecer en el transcurso del día en momentos de crisis son muy variados, pero conocerlos y verificar que las actividades realizadas con el **Cuaderno de Actividades** fueron una buena estrategia, puede ayudar a afrontarlos con un menor desgaste emocional.

Adjuntamos este test de Escala de Afectividad basado en varios instrumentos, entre ellos el (PANAS) de Clark y Watson, para autoevaluar tus emociones. Lo ideal es aplicarlo al inicio y luego al final de la elaboración de alguna actividad.



Instrucciones: A continuación, se presentan palabras que describen diferentes sentimientos y/o emociones.

Marque el sentimiento o emoción con la que se identifica, utilizando la siguiente escala:

1 Nada	2 Muy poco	3 Algo	4 Bastante	5 Mucho
-----------	---------------	-----------	---------------	------------

Por ejemplo:

2 (Muy poco)

Irritado

4 (Bastante)

Triste

Las emociones forman parte de la condición natural de la persona y estas pueden ser clasificadas en emociones positivas o en emociones negativas. La connotación “negativas” no implica que sean emociones que no debemos tener o que sean malas para nosotros, todas las emociones, bien sean positivas o negativas, nos ayudan en nuestro desarrollo y nos configuran como personas.

Es normal que todos prefiramos que en nuestras vidas haya una prevalencia de emociones positivas, no obstante, lo más importante para nuestro funcionamiento es que se establezca un equilibrio entre estos dos tipos de emociones y saber reconocerlas.

Molesto(a)

Interesado(a)

Dispuesto(a)

Triste

Tenso(a)

Animado(a)

Avergonzado(a)

Inspirado (a)

Enérgico(a)

Nervioso(a)

Alegre

Decidido(a)

Sereno(a)

Atento(a)

Enojado(a)

Intranquilo(a)

Entusiasmado(a)

Activo(a)

Orgullosa(a)

Asustado(a)*

Feliz

Satisfecho(a)

Aburrido(a)

Esperanzado(a)

Decepcionado(a)

Entretenido(a)

Asombrado(a)

Angustiado(a)

Desesperado(a)

Preocupado(a)

Frustrado(a)*

Apoyan



PROYECTO ACOGIDO

LEY DE
DONACIONES
CULTURALES

PAOCC

Programa de Apoyo a
Organizaciones Culturales
Colaboradoras

Colaboran



**COLOR
ANIMAL**

**Museo de Artes Visuales
Área Educación e Inclusión**

Edición por Paula Caballería.
Contenido de actividades por Fernanda di Girolamo.
Apoyo lectura fácil por Francisca López.
Diseño y diagramación por Josefa Caballería.