

El arte como documento histórico

El arte es testimonio vivo de la vida social, cultural, económica, política y artística de las culturas del presente y del pasado, sobre todo, a partir de la vida cotidiana. Todo el paisaje de otros tiempos queda retratado a través de testimonios orales, plásticos, musicales.

Para el niño de 6 a 12 años que trabaja en el área Cósmica las diversas culturas de la historia universal, es interesante recurrir a las fuentes primarias en una enorme diversidad de aspectos:

- a) La vivienda, la oda, los paisajes urbanos, las muebles, las herramientas, máquinas, transportes
- b) La cultura en general, como la visión sobre los roles de la mujer, el niño, el varón, la familia, los paseos, los tipos de juego, los mercados, la comida.
- c) Los procesos humanos de conquistas, guerras, descubrimientos, viajes, migraciones y colonizaciones que generan encuentros entre culturas

Recordemos que el niño de 6 a 12 años tiene un profundo interés por el tiempo y la historia, ya que conocer el transcurrir del tiempo lo ayuda a ubicarse en tiempo y espacio, y contribuye al orden, entendido como “puntos de referencia en el espacio”.

Dar al niño un contexto en el que pueda ubicar el entorno histórico, es como partir del trabajo de un historiador, que busca en los objetos la reconstrucción de una cultura a partir de fuentes primarias.

No olvidemos que las grandes lecciones tienen un relato impresionista, que abre en el niño su imaginación (otro rasgo propio de este período sensitivo) para ahondar en muchos aspectos, y el arte puede contribuir a darle impresiones, emociones, argumentos.

El proyecto Arte rupestre es un claro ejemplo de como el registro de las cuevas es testimonio de la cultura rupestre que da al mismo tiempo al niño oportunidades de creación artística y un marco que le ayude a recrear los rasgos de esa cultura.

Concebir las obras de arte como experiencias vividas, nos acerca ellas y a los contextos históricos que las produjeron.

El pasado en el arte



A partir de la observación de *Juegos*, de Brueghel, se podría analizar el contexto histórico:

- La variedad de escenas lúdicas
- Imaginar el entorno de sonidos (por ejemplo, la ausencia de sonidos mecánicos, de motores, aviones o medios de transporte)
- Los tipos de trabajo
- La vestimenta con poca distinción de género y de edad
- ¿Qué colores ves?

Como ya vimos, los personajes de *Las Meninas* tienen mucha riqueza plástica para ofrecer al niño recreaciones, pero, además, nos permiten extraer rasgos culturales para darle al niño el marco histórico, sobre todo, a partir de la vestimenta:

- ¿Cómo se moverían con esos vestidos? ¿podrían saltar o correr?
- ¿Cómo hacían para que faldas queden tan anchas?
- ¿Tardarían mucho tiempo en vestirse? ¿Lo hacían solas?

Estas preguntas (y otras tantas) nos permiten poner al niño en contacto con la tecnología de una época y los usos y costumbres, que ayudan al niño a desarrollar su imaginación para el contexto histórico.



La recreación que vemos de la infanta Margarita, es justamente una descontextualización en la que la imagen de la infanta se despoja de los colores que le son propios y se actualiza con una estética propia de nuestro tiempo.

En *Los embajadores*, de Holbein, se ven muchos instrumentos científicos y un globo terráqueo que muestran el interés por los viajes, la ciencia y la precisión tecnológica. También la vestimenta ubica al niño en el tiempo y en la cultura.



El siglo XX

Indudablemente el siglo XX muestra a las claras un siglo de grandes cambios que se manifiestan en contrastes de color como en el caso del arte pop, las nuevas tecnologías a partir de una estética emparentada con la historieta o el comic y la aparición de estilos como el cubista, en el que se ven simultáneamente dos puntos de

vista; en la imagen del retrato de Picasso, vemos partes de frente y partes de perfil, símbolo de una cultura que nos presenta muchos puntos de vista de una misma realidad. El análisis y la observación de estas imágenes invitan al niño a comprender la velocidad e intensidad de los cambios de nuestro tiempo.



Algunos aspectos para el análisis podrían ser:

- ¿Qué colores ves? ¿son contrastantes?
- Similitudes de la imagen de la derecha con los comics o historietas

Análisis y emoción

El arte es una parte importante de los saberes de la historia, ayudando al niño a generar contextos que lo ayudan a ubicarse temporalmente en lo cotidiano, pero implican un hábito de análisis de la imagen. Es decir, una observación espontánea no basta para que el niño pueda hacer una reconstrucción histórica, sino que es necesario acompañarlo con varias imágenes que le permitan comparar y comprender los significados de lo que ve, sin dejar de lado las emociones que la imagen provoca.

Estas imágenes podrían ubicarse por ejemplo cuando se trabaja con el cartelón de las migraciones o las preguntas de la historia, entendiendo que esas presentaciones se apoyan fundamentalmente en narraciones sensoriales, en las que las imágenes tienen la función de ayudar al niño a imaginar los rasgos propios de cada cultura.

Análisis intelectual, emoción y sentidos conforman una unidad que ayuda al niño a entender el arte como un documento histórico que lo ayuda a ubicarse en el tiempo.