



Comunidad indígena. San José del Guaviare }
fotografía: JOSÉ DOMINGO GARZÓN }

EL

Mi

TO

Contenido y método de
la pedagogía del arte

CARLOS BERNARDO GONZÁLEZ LEÓN

*"Toda ciencia tiene su arte y todo arte, su ciencia"***Resumen**

Este trabajo aspira a retomar la función pedagógica del mito como metodología del relato emocional para transformar, crear y transmitir paradigmas de comportamiento mediante una nueva propuesta de pedagogía del arte constructiva, integradora y transversal en la educación básica.

Palabras clave: mito, arte, creación, expresión, títeres, emoción, ciencia, pedagogía, comunicación.

THE MYTH. Contents and methods of art pedagogy.

Abstract

This work aims to resume the pedagogical function of myth as a methodology of emotional story, in order to transform, create, and transmit behavioral paradigms, leaning on a new proposal for constructive art pedagogy, which may at the same time integrate and pervade basic education.

Key words: myth, art, creation, expression, marionette puppets, motion, science, pedagogy, communication.

O MITO

Conteúdo e método da pedagogia da Arte

Resumo

Este trabalho tem como objetivo recuperar a função pedagógica do mito como uma metodologia do relato emocional, para transformar, criar e transmitir os paradigmas do comportamento através de uma nova proposta de pedagogia da arte construtiva, integrativa e transversal na educação básica.

Palavras chave: mito, arte, criação, expressão, títere, emoção, ciência, pedagogia, comunicação.

Contexto

La actualidad nos presenta un patrón, modelo o paradigma de hombre o mujer; un andrógono de perfecta belleza, salud y juventud, que se basta consigo mismo ya sea como ejecutivo de las finanzas, agente secreto o abiertamente de la milicia, el científico inventor, el pródigo creador y amante feliz que además en su ecuanimidad y "justicia" vence todas las debilidades emocionales: vergüenza, odio, envidia, celos, soberbia... Producto de la condición humana de injusticia, pobreza, fealdad, debilidad, esterilidad, ignorancia, enfermedad y vejez, entre otras. Y cruza con éxito el laberinto de la muerte en la conquista de la eternidad.

El ambiente mitológico individual de la posmodernidad señala como debilidades a los instintos, la sensibilidad y las emociones, las considera como faltas en la civilidad, la cultura o la educación y no las contempla en la educación formal, en la formación ciudadana, ni en las relaciones sociales. Las combate como delito, pecado o enfermedad, por el tabú a lo que está fuera de la esfera racional y consciente. Por consiguiente, hay desconocimiento generalizado sobre la importancia, función y aporte del aspecto sensible, emocional e instintivo al desarrollo integral del ser desde la infancia, no solo en la escuela sino en la familia y en el espacio público o social. De hecho, este aspecto emocional se trata en los medios de comunicación, en la industria del entretenimiento y el arte, y en el espacio público, como seducción subliminal, mediante la perversa intención comercial de la economía de mercado, que ha profundizado en la psicología del inconsciente colectivo para crear paradigmas, necesidades, comportamientos y hábitos de consumo mediante marcas, productos y servicios. Y ha monopolizado los medios de comunicación y el espacio público, en el que prácticamente se ignora la secular función pedagógica y sagrada del mito para ponerlo al servicio del mercado. Es este factor lo que consolida la sociedad regulada por el mercado y que hace crisis en la actualidad.

Pero... ¿qué son los mitos? Es frecuente la idea de que "son creencias y fantasías de antiguas y lejanas civilizaciones que poco o nada tienen que ver con nuestra vida y comportamiento de hoy". Nada más lejos de la realidad. Este estudio quiere mostrar que los mitos han tomado nuevas formas, y de acuerdo a Christopher Vogler (2003) y su caracterización de las estructuras míticas inherentes al relato, hoy más que nunca cumplen una función decisiva en los complejos sistemas de comunicación que inciden en el comportamiento inconsciente del hombre actual.

Los mitos contemporáneos, se enmarcan y expresan predominantemente en el ámbito de la ciencia y tecnología con todas sus variables, en los viajes espaciales, en la intervención militar de las potencias, la justicia y el orden mundial, los cantantes y la música moderna, las drogas, la multisexualidad, el poder del dinero y la riqueza, el SIDA, el cáncer o las pandemias, la ciencia médica y su control genético de la longevidad, los cánones de la belleza y la moda. No son más que una nueva versión de los antiguos mitos de magia, alquimia, guerras épicas, búsqueda de sabiduría, riqueza, amor, felicidad, salud, belleza, poder y eternidad.

Por supuesto, el hombre actual también busca el sentido y la explicación de su existencia, necesita crear mitos así no se relacionen directamente con creencias religiosas o con lo mágico y religioso, mitos que se manifiestan y se desarrollan mediante

historias y cuentos, en la literatura, el cine, el teatro, los títeres, la música y la danza, entre tantos otros, que hoy se multiplican en subproductos como animación, cómics, revistas, pornografía, videojuegos, publicidad, televisión e internet.

Teatro de títeres

El teatro de títeres es una forma libre de expresión, planeación y experimentación, que permite decodificar la complejidad del universo y hacer síntesis mediante su elemental técnica y concepto.

Es una maqueta a escala que simplifica el mundo que vivimos, que soñamos o que odiamos.

El teatro de títeres y sus características excepcionales para representar mundos posibles afianza las opciones creativas en la infancia que transita la escuela primaria, cristaliza sus incertidumbres inconscientes en certezas concretas y reconfigura los mitos en situaciones y personajes reales.

En sus orígenes y en fusión íntima con el ritual, el hombre primitivo imita los sucesos de su interés, en especial la cacería, mediante un simulacro, crea un modelo de escenarios, construye arquetipos, encarna personajes y juega con las variables del destino. Es la manera de atrapar el azar, de conocer el funcionamiento del mundo que lo circunda y de controlar el futuro. Crea el mito (Eliade, 2001).

No es un secreto el valor pedagógico y proyectual del "modelo", la prospección con "escenarios posibles", los "simulacros" para situaciones de emergencia o el "juego de roles" como preparación para la vida entre los mamíferos, entre otras aplicaciones de la representación.

El teatro de títeres es un método fantástico y un integrador de conocimiento. Tiene el elemento narrativo: mito, símbolo y significado. Tiene además, el juego y la lúdica. En su proceso y resultado es excelente integrador de casi todas las áreas o disciplinas: literatura, artes plásticas, cinéticas y representativas, tecnologías de diseño, materiales y construcción, lógica y matemática. En su contenido: la filosofía, psicología y el mito de la condición humana. En su actividad social: las relaciones éticas, de competencia y cooperación. Tal vez quedan por fuera las ciencias biológicas y médicas.

En síntesis, "el teatro de títeres" es un vehículo para construir y deconstruir antiguos paradigmas y mitos, y para cultivar nuevos, dinámicos, y poderosos conceptos contemporáneos que contribuyan a una formación integral que pueda estar presente en las escuelas, en el espacio público y cotidiano de nuestra infancia.

Pedagogía contemporánea

Al mismo tiempo, la pedagogía como ciencia o arte se pregunta sobre una escuela acorde al desarrollo psicogenético de la infancia, una escuela activa, que se contrapone a la formación escolástica, instructiva o conductista. Una escuela de amplia concepción constructivista, de aprendizaje significativo y pleno de sentido conceptual, en donde prácticamente el modelo pedagógico resulta ser una simulación o reflejo del mundo real, ese mundo real del que hablamos con sus valores, paradigmas y mitos contemporáneos en el que el infante, guiado por el pedagogo, juega y experimenta los diversos roles que quiere, puede o tendrá que asumir en el futuro, para elegir y construir el suyo propio (De Zubiría, 1994).

Así mismo se plantea la función del arte en la educación y la educación artística. No se puede educar para el arte, como una didáctica que utiliza mediadores técnicos para que por inercia

haya arte y artistas. Hay que ir al grano. El arte es connatural, lo percibimos, lo asimilamos y lo creamos. Aunque la palabra "arte" proviene del concepto griego de "técnica", no es la técnica y éste es el gran error de la "educación artística", no basta con aprender a escribir, a leer notas musicales, a manejar los colores, los pinceles, la práctica vocal o los pasos del Tango, el secreto está en ese interior emocional que al expresarse mediante la técnica ha producido los paradigmas míticos de la humanidad; esta es la alquimia del arte que debemos promover en la escuela para que los estudiantes saboreen el placer de la creación, la expresión y la comunicación del arte. ¿Educación artística? o más bien arte pedagógico; la incursión en la vivencia estética y emocional, su experimentación conocimiento y manejo dentro del mundo moderno. El concepto mismo de arte es polémico y esquivo, lo entendemos por su fenomenología social e histórica de las manifestaciones sublimadas de la sensibilidad, emoción o pasión humana en arquitectura, pintura, escultura, música, danza, teatro y cine, reconocidas y aceptadas como tal, de acuerdo a la concepción de cada época y lugar. Esta laxitud en su concepto pone en duda su función en un mundo que se debate entre la dictadura y la anarquía. Un mundo que busca eficiencia de la organización social y económica pero al mismo tiempo generosidad y participación democrática.

El mito

Fábula, acción, tradición alegórica, por lo común de carácter religioso. / Cosa inverosímil (Aristos, 1974) (Del gr. μῦθος). 1. m. Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad. 2. m. Historia ficticia o personaje literario o artístico que condensa alguna realidad humana de significación universal. 3. m. Persona o cosa rodeada de extraordinaria estima. 4. m. Persona o cosa a las que se atribuyen cualidades o excelencias que no tienen, o bien una realidad de la que carecen (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, 2001).

El mito pertenece a la creación virtual del cerebro que idea paradigmas, es el profundo contenido de sentido de la vida que guía el comportamiento humano.

El mito constituye el más secular de los sistemas educativos de las civilizaciones. Mediante el mito se cultivan, se exaltan y se transmiten los verdaderos y más profundos valores de una sociedad. Su concepción filosófica del mundo, sus creencias, costumbres y rituales se ven sublimados en personajes y sucesos, sacralizados en inmutables abstracciones, por evocación del arte, la religión, la filosofía, la técnica y la ciencia.

Determinar cómo piensa, qué quiere y hacia dónde va una sociedad, está en sus mitos. ¿Qué expresa su producción artística, su literatura o el cine? ¿Cuáles son sus pasiones? aquello admirable y digno de recordar, o aquello espantoso y terrible imposible de olvidar, contado por generaciones, aquello que les impresiona y que reflejan sus artes y ciencias.

Es allí donde encontramos a sus deidades, sus héroes, sus ideas, su estética, sus miedos, sus mayores anhelos y sus intereses. El mito es una forma de homenaje a lo admirable y emulable o temible y rechazable. El mito mueve las palancas del actuar humano. El mito constituye la síntesis de la conceptualización humana, es la abstracción, la esencia y el arquetipo convertido en particularidad.

Los mitos están ahí, son los temores, las creencias, las convicciones, la sublimación de las claves de la vida. Son la

expresión última de los conflictos más sentidos. Son el mundo inconsciente expresado en las historias, sueños y cuentos que nos rodean. Actúan en nuestra vida cotidiana, pero no los reconocemos.

Los grandes mitos

La humanidad con sus civilizaciones, ya sean las recon-
cidas siria, babilónica, persa, judía, egipcia, griega, romana, celta, china, hindú, maya, azteca, inca

o en etnias desapercibidas diseminadas por el planeta, se ha movilizó alrededor de sus mitos y han sido los mitos dominantes los que en la dinámica de la historia han absorbido a los demás y han dado a la humanidad su rumbo.

El concepto primordial filosófico, religioso y científico, el del "ser", indica la esencia de la unidad. La percepción humana permite identificar algo que tiene integridad, una agrupación de elementos que cobran sentido, que significan el yo, el ego, el principio de identidad y que se entiende por contraste con su complemento, el "no ser" La desintegración, la nulidad, la muerte. Muero porque vivo. Todo lo que no soy determina lo que soy.

El concepto de ser en las sociedades se establece con la forma particular de "cooperación", unirse para sobrevivir, unidad, integridad o identificación, su convicción de sentido o razón de ser y existir. Dicha convicción constituye su axioma fundamental para transformar la realidad, da fuerza y valor al grupo asociado. Es la afirmación como grupo lo que se protege, lo que lo distingue etnográfica y culturalmente en contraste con los demás grupos, y aquí surge el principio de "competencia", que deja testimonio de superación y dominio en el tiempo, en el espacio y en la historia de la humanidad.

Cuatro aspectos de la condición del "ser" humano destaca la historia del Buda Sidharta Gautama, como joven príncipe hindú, su padre lo protege contra el temor y la desdicha, no le permite conocer la enfermedad, la miseria, la vejez ni la muerte.

Estos perpetuos temores del "no ser", la humanidad los combate con su búsqueda anhelante de salud, riqueza, eternidad y amor, mitos primordiales de los que se desprenden la sabiduría, el poder, la belleza, la sexualidad, la justicia... Y los vemos encarnados en los dioses de las religiones. Todas, con diferente aspecto, nombre, jerarquía y sucesos, tienen la dualidad del dios de la vida y la muerte, los elementos constitutivos del contexto o escenario: la tierra, el agua, el viento y el fuego; así como las imágenes arquetipo de la guerra, la sabiduría, el poder, la riqueza, la fertilidad, el arte, el amor, la justicia, la belleza, la felicidad, la medicina y la longevidad.

El sincretismo del sacro imperio romano en el año 300 d. C. establece la religión judeocristiana como católica, o universal y asimila múltiples manifestaciones del cristianismo primitivo y de diversas creencias celtas, germánicas, persas, egipcias y en fin de todo el imperio, mediante las figuras arquetípicas del padre, la madre virgen, y el hijo en consonancia con el Islam, que conserva aspectos politeístas Dichos aspectos politeístas se manifiestan en la evocación de ángeles, arcángeles y otros seres sobrenaturales como los santos y demonios que representan los mismos arquetipos, y que crecen y se multiplican en las figuras de mártires y reliquias durante toda la edad media. Los encontramos definidos y claros en los arcanos del Tarot y sintetizados en los arquetipos de la comedia del arte.

La ilustración, la revolución francesa y el positivismo científico que pretenden romper con todas las formas e imágenes metafísicas, religiosas o mitológicas, producen un

efecto nihilista que Robespierre aspira contrarrestar con su ideal de república virtuosa, mitificándola espiritualmente con la institución del culto al "Ser supremo de la razón" una concesión teísta frente a los sectores más abiertamente antirreligiosos.

Ya en el siglo XX, frente a la caída de los dioses y los ídolos, surgen los medios masivos de la comunicación posmoderna, una mezcla de información, arte, ciencia y mito, con la psicología, el psicoanálisis y la inteligencia emocional, que da respuesta significado y sentido a esta condición irrefrenable del ser.

Emociones, inconsciente y psicoanálisis

Somos seres impredecibles, en cualquier momento los celos, la pasión, la ira, la envidia o el miedo, se apoderan de nosotros y poseídos por los demonios actuamos como nunca hubiéramos imaginado. En contra de nuestras propias convicciones... ¿Qué sucede con el comportamiento humano? Ese componente animal e instintivo, inconsciente que se apodera de nuestra voluntad y que no podemos o no queremos controlar. Y luego nos arrepentimos...

Según Freud y Jung, tenemos un mundo inconsciente de necesidades, deseos, emociones y traumas, que conduce nuestro comportamiento de manera inmanente, que no está en completa armonía con la conciencia, un mundo diseñado genéticamente que toma forma y sentido mediante la experiencia de la vida. La libido es la energía vital que nos lleva a relacionarnos con los seres y elementos del contexto en búsqueda del placer constituye la idea y el concepto de paraíso o nirvana al que nos dirigimos. La experiencia con la realidad, su conocimiento y transformación consolida ese diseño genético mediante un universo arquetípico y mitológico: el amor de la madre, la ley y el orden del padre, la cooperación o la competencia de los hermanos por riqueza, sabiduría, poder... y en ello, el peligro inexorable de la muerte.

En este contexto, el ser al nacer se dirige hacia su recuerdo inconsciente y difuso del paraíso que pretende alcanzar, se prepara para un viaje en un mundo real e incierto, en un laberinto de expectativas, misterios y caminos sin salida en el que debe crear su propia certeza, sentido y misión: modelos, paradigmas y mitos heredados o inventados que justifiquen su vida y den sentido a su muerte.

Inteligencia emocional

Las emociones están relacionadas con el estado de ánimo o lo que se ha dado a llamar situaciones afectivas asociadas a los deseos, los instintos o los sentimientos. Se clasifican fácilmente en "positivas" y "negativas" en tanto corresponden a reacciones frente a situaciones de conveniencia o inconveniencia, de placer o dolor. Frente al peligro, la amenaza o la pérdida se desatan el miedo, la ira, el disgusto o la tristeza. Al contrario, el bienestar, el consentimiento y la abundancia generan felicidad, goce y amor. Así mismo, se asocian a los excesos de los instintos o necesidades primarias como el hambre, el sueño o el descanso y la sexualidad, que se convierten en "pecados" como la gula, la pereza y la lujuria. Y su abstinencia se refleja en "virtudes" como el ayuno, la diligencia y la castidad.

En conclusión, la emoción es la medida de evaluación ética o moral del comportamiento humano que crea valores relacionados con los grados de daño o beneficio que puedan ocasionar a la condición del ser humano.

Las emociones no son enteramente controlables por la voluntad, su funcionamiento automático, inconsciente e instintivo ha creado un antagonismo con la conciencia, la racionalidad y el juicio, que en su generalización colectiva, ha llevado al concepto del bien y del mal, a las ideas éticas y morales de las sociedades y sus religiones.

Hacer consciente el inconsciente y encontrar las vías de canalizar esta energía inconsciente mediante el conocimiento, control y manejo individual y social de las emociones, es lo que entendemos como inteligencia emocional (Gardner, 1995).

La estructura dramática y el mito

El teatro de títeres se suma a las expresiones literarias, narrativas, plásticas, escénicas de cine, televisión y video que contribuyen a contar historias y a la creación y sustento de los mitos contemporáneos.

En nuestro enunciado del proyecto de investigación esbozamos que desde Aristóteles, el escrito dramático tiene una estructura invariable; podríamos decir que parte de un mundo "corriente", del estado normal y natural de las cosas, así sea el más onírico y metafísico espacio de la ficción, se presenta, se instala como corriente (planteamiento) Hay una "ruptura", el mundo corriente se quiebra, o está por quebrarse, aquí se inicia la tensión dramática (conflicto), el "héroe", que podría ser el personaje más insignificante, con el que nos identificamos "emocionalmente", por que es el portador de la función del "eros", y es quien se enfrenta a la ruptura de esa normalidad en la que se "juega la vida", porque hay uno o más personajes, o todo un contexto que se opone antagónicamente, los portadores de la función del "tánatos" no permitirán corregir la ruptura y, al contrario, pondrán en peligro la existencia del mundo corriente. Así nuestro "héroe" descubridor de la "piedra filosofal" que convierte el "tánatos" en "eros", mediante un extraordinario viaje y en una serie de sucesos encadenados, transforma todo lo negativo en positivo, vence las fuerzas antagónicas y restablece la ruptura (Resolución) Ahora es portador de la piedra filosofal y guardián del mundo corriente que es mejor (Brown, 1967; Campbell, 1994).

Este esquema podría resumir la historia de la literatura, las religiones y los mitos de la humanidad, porque recoge la esencia de la condición humana.

Campbell en su libro *El héroe de mil caras. Psicoanálisis del mito*, se da a la tarea de referir los más diversos y legendarios mitos humanos a la constante estructura psicoanalítica del hombre (Jung, 1991; Freud, 2000). Los cuentos e historias que la humanidad ha venido narrando desde sus orígenes, ya sea en forma de historia, arte, literatura, mito o religión, contienen una estructura constante que corresponde al inconsciente colectivo: el ser humano es impulsado por la libido, energía de los instintos y deseos inconscientes asociada a la búsqueda de un estado de placer nirvánico (el paraíso), o al estado de gestación uterino; se enfrenta al principio de realidad, un mundo en el que hay que esforzarse para sobrevivir, conocer, dominar y establecer una relación de orden racional y consciente con la naturaleza y la sociedad: la cultura. Así, estos deseos inconscientes se reprimen a medida que avanza la cultura y crea una sociedad neurótica, que libera (hace catarsis) esta represión mediante múltiples formas de rebeldía, transgresión, locura, ilícitos, pecados o sustitutos sublimados como el ritual, la religión, los sueños, el arte y diversidad de expresiones inconscientes (fiestas y carnavales... o la terapia del psicoanálisis). Así, la comunicación artística, específicamente

la dramática del teatro y el cine, está mediada por esta estructura mítica y los personajes arquetipo que identifican al espectador.

Así, Campbell plantea un monomito detrás de todos los mitos, un recorrido universal para todo ser en su vida, que ilustra como el "viaje del héroe" en las siguientes etapas:

1) La partida: el mundo cotidiano. La llamada de la aventura. El rechazo de la llamada. La ayuda sobrenatural. La travesía del primer umbral. El vientre de la ballena.

2) El descenso, iniciación, penetración: la senda de las pruebas. El encuentro con la diosa. La mujer como tentación. La reconciliación con el padre. La apoteosis. La recompensa. La bendición.

3) El regreso: el rechazo al retorno. El vuelo mágico. El rescate desde el interior. La travesía del umbral. El retorno. El señor de ambos mundos. La libertad para vivir.

Christopher Vogler (1998) en su trabajo *El viaje del escritor*, de acuerdo a las estructuras míticas de Campbell, nos pone al tanto de su manejo en la literatura, el cine y la televisión, establece una guía práctica del guión dramático con los tres actos, que corresponden a las tres etapas del viaje del héroe, y nos ilustra con múltiples ejemplos de novelas y películas exitosas la validez y eficacia contemporánea de este modelo.

Al enfrentarnos al contenido surgen infinidad de temas asociados a los paradigmas o mitos; encontramos constantes temáticas de la humanidad que se repiten y reiteran sucesivamente con diferentes fachadas y diversidad de épocas y lugares. La historia es un proceso cíclico que avanza en espiral, afianza y profundiza en el contenido esencial de la condición humana mediante circunstancias nuevas y personajes pasajeros.

Globalización, cultura universal y local

El dominio de Hollywood y su industria en comunicación y difusión hoy invade todos los rincones de la tierra, creando un enorme vacío de identidad regional, calidad y diversidad etnográfica, vacío de producciones con valor artístico y temáticas constructivas en especial para los pequeños espectadores de la televisión, el cine, el teatro y de los medios de comunicación en general de las diversas regiones culturales del mundo.

El cine y la televisión son el monopolio de la mitología. Han reemplazado el calor del hogar que reúne a la familia. Nos cuentan historias verídicas y fantásticas. Son la "bola de cristal" que revela el pasado, predice el futuro, observa y escucha a través de los muros, vence todas las distancias y posee el don de la ubicuidad. Satisfacen utopías y cumplen deseos. Los seres del planeta les rendimos culto en el "sagrado altar" del hogar, mediante su consulta y atención durante horas en un ritual de todos los días.

Pero en la sociedad de mercado, la producción de cine y televisión es cada vez más especializada, interdisciplinaria y competitiva. Pues requiere de una diversidad de oferta para que el público "consumidor" ejerza su derecho "ciudadano" de libre elección.

La niñez y la juventud están inmersas en un mundo donde el "conocimiento", la "creatividad", la "capacidad transformadora" y el "comportamiento ético y social", son determinantes para su vida. Pero vemos como esos niños y jóvenes están ciegos ante los secretos de la historia, el arte, la ciencia y la tecnología, que se les presenta como un complejo exclusivo de la escuela, cargado de "deberes" con teorías, reglas y fórmulas carentes de sentido. Es así como se hace imprescindible tratar estos contenidos como lo que son: "mitos contemporáneos", mediante su seducción y poder emocional en los espacios de la vida cotidiana, como complemento a la educación formal y en competencia con la trivialidad del espacio público de la televisión y el cine comercial, espacio que no cumple con la misión de asumir este reto.

Competencia y cooperación

La literatura de ciencia y filosofía difunde la concepción darwiniana de la selección natural, que se queda en su enunciado de competencia como "lucha individual" para la supervivencia, en la que sobrevive el más fuerte y el débil sucumbe (Darwin, 2007). Como hemos dicho, la ciencia forma parte de la mitología que guía el comportamiento, ¿de dónde creemos que surgió la tesis fascista "de la raza aria superior" y los argumentos de segregación y discriminación que desataron, entre otros, el holocausto Judío?

En lo más profundo de la teoría evolutiva, Darwin desconoce y omite el componente cooperativo y gregario del proceso evolutivo de las especies, la conformación de organismos primarios por la subdivisión, unión y comunicación entre células especializadas, la creación de individuos que solidariamente acompañan a la especie para su supervivencia, que en complemento permanente al competitivo, causa la selección natural. Para no ir muy lejos, millones de bacterias y organismos colaboran en la digestión y asimilación de nuestra alimentación, sin los cuales sucumbiríamos de inanición. El fenómeno de la vida

es una intrincada combinación de cooperación y competencia (Margulis, 2003).

Abstracción y parcelación del análisis e integralidad para el conocimiento

Desde hace décadas la Educación reclama y promueve procesos de integralidad, de relacionar ese currículo de contenidos de la escuela que se ha parcelado y subdividido en materias y disciplinas, en especialidades científicas, matemáticas, sociales, religiosas deportivas o artísticas al punto de clasificar y encajonar a los estudiantes como buenos o malos para una u otra de estas disciplinas. Esta es una tendencia proveniente de la categorización del conocimiento de la academia griega, la escolástica medieval y el positivismo de la ilustración. Sin embargo, la realidad se nos presenta como un hecho total e integrado, en la que diversos aspectos interactúan determinándola. Esta visión unidimensional afecta su conocimiento y comprensión. La función del análisis consiste en abstraer, separar para comprender e integrar para conocer.

Metodología

Los estudiantes experimentan y hacen conciencia de los paradigmas mitológicos que mueven su comportamiento mediante su estudio, discusión, creación y expresión personal y de grupo, mediante diferentes disciplinas (pintura, literatura, música, títeres...) en los sucesivos niveles de la educación básica, sobre los temas que he llamado ético-filosófico-mitológicos.

Las referencias de dioses, leyendas e historias de las diversas mitologías fundamentan y motivan la investigación la discusión y la creación.

Esta nueva metodología sirve a los estudiantes y al maestro de arte para descubrir la función del mito en su práctica de creación y expresión frente a la comunidad escolar, como contenido que busca una forma en la obra de arte. Busca

encontrar el sentido y el papel de las emociones en el arte, en el teatro de objetos, en la escuela, en la pedagogía infantil y en la sociedad.

La misión de la educación artística, de las artes escénicas, del teatro de títeres y del artista educador es conocer, estudiar, descifrar los mitos en todas sus manifestaciones culturales. Decodificar el inconsciente que se oculta en ellos y su papel de convicción y comportamiento. Crear o reconfigurar los mitos a la contemporaneidad en sus múltiples formas y expresiones que respondan a su propia convicción y buscar estrategias de comunicación y difusión que permitan contrarrestar la enorme influencia, en especial sobre la infancia, de la mitología que nos ha traído la sociedad de mercado.

La metodología pedagógica del mito, intenta dar sentido a la actividad pedagógica mediante las múltiples formas de la narrativa y del arte, que apunta predominantemente a producir un interés emocional, incursionar en dilucidar el inconsciente y la paradoja humana, como impacto formador que deja huella y por consiguiente experiencia de la condición humana. Y con ello aproximarse a responder las grandes preguntas existenciales: ¿Quiénes somos, de dónde venimos, para qué estamos y hacia dónde vamos...? Que llene de significado la existencia.

Aproximación a una propuesta de parcelación y contenidos de arte pedagógico en la educación básica

La novedad de esta idea es que los contenidos en educación artística no son las disciplinas ni las técnicas, sino los grandes temas o conflictos de la tradición mitológica orientados a la problemática cotidiana del estudiante, como proyectos de aula o centros generadores de interés, de acuerdo a una concepción constructiva, transversal e integradora.

La idea es desarrollar una serie de actividades y reflexiones artísticas que partan de temáticas ético-filosófico-mitológicas que se combinan con las diferentes disciplinas y técnicas. Una metodología que va y viene de lo integral a lo parcelado y de la cooperación a la competencia.

En básica primaria:

1. En primero (7 años) los estudiantes pueden comenzar a ver, reconocer y apreciar el arte mediante presentaciones y exposiciones del colegio, paseos y visitas a parques, museos, galerías, teatros, cines para apreciar la arquitectura, pintura, escultura, música, danza, teatro, y comentarlo (Como espectadores del trabajo de artistas, maestros o estudiantes)

2. En segundo (8 años) la narrativa sobre conflictos de riqueza y pobreza. La idea de cantidad, mucho y poco. Prosperidad, avaricia, gula. Dar y recibir. Contar sus propias historias con palabras, con dibujos, con juegos de construcción, con señas y animación de objetos.

3. En tercero (9 años) la temática de la guerra y la paz. La envidia, la ira y la violencia, mediante el dibujo de personajes y escenarios contruidos, y modelados. Canciones y música sobre estos conflictos.

4. En cuarto (10 años) conflictos de poder y dominio. Facultades del ego, y la soberbia. Tiranía, democracia y anarquía. Trabajo con bailes, música y canciones. Pequeños montajes de representación con títeres. Construir un retablo o teatrino.

5. En quinto (11 años) historia completa y montaje sobre la idea de justicia. El bien y el mal, la ética. Maniqueísmo. En técnica de Marionetas.

Desde sexto:

6. En sexto (12 años) el conflicto del conocimiento y la ignorancia, ciencia y tecnología. Magia y alquimia. Vida, salud, eternidad. Enfermedad y muerte. Pintura y proyectos de arquitectura.

7. En séptimo (13 años) el concepto de belleza y fealdad. La estética. Ser y parecer. Moda, vanidad. ¿Qué tal un desfile de moda...?

8. En octavo (14 años) enamoramiento y conquista. Odio, tristeza y lujuria. Con música y bailes.

9. Noveno (15 años) lealtad y honestidad. Traición y engaño mediante montaje de teatro gestual.

10. Décimo y once (16 y 17 años) libertad y vida. Secuestro y asesinato. Teatro dramático.

Estos temas trabajados en los diferentes niveles son objeto de un debate para la creación en el grupo, donde se generan posiciones que se comunican al resto de la comunidad educativa en diferentes eventos institucionales (conmemoraciones, grados, fiestas, izadas de bandera...) produciendo espacios de discusión y reflexiones que generen conocimiento acumulativo y reinterpretativo, ya que permitirán nuevas posturas y propuestas sobre el tema para los grupos que sucesivamente llegan a los distintos niveles.

Bibliografía

Brown, Norman O. (1967). *Eros y Tánatos. El sentido psicoanalítico de la historia*. México: Editorial Joaquín Motriz.

Campbell, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Campbell, Joseph (1994). *Los mitos: su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Editorial Cairós.

Darwin, Charles (2007). *El origen de las especies 1859*. Edición Alfa Epsilon.

De Zubiría, Julián (1994). *Tratado de pedagogía conceptual*. Bogotá: Fundación para el desarrollo de la inteligencia.

Eliade, Mircea (2001). *El mito del eterno retorno (Las características del mito)*. Buenos Aires: Emecé.

Ferrés Prats, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Editorial Paidós.

Freud, Sigmund (2000). *Psicoanálisis del arte*. Alianza Editorial.

Gardner, Howard (1995). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós.

Jung, Carl Gustav (1991). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.

Margulis, Lynn (2003). *Una revolución en la evolución*. Valencia: Universidad de Valencia.

Vogler, Christopher (2003). *El viaje del escritor*. Intermedio Editores.

CARLOS BERNARDO GONZÁLEZ LEÓN: Se ha dedicado a la creación, investigación y producción de teatro de títeres y animación para cine y televisión, que le han merecido premios nacionales como el India Catalina 2002 con su serie "Historias de inventos", y a nivel internacional, el tercer lugar en la Muestra Iberoamericana de T. V. Educativa en México por el programa "Los Pepa una familia genial". Trabajo que ha aplicado a la comunicación y la pedagogía mediante la investigación con su cátedra de Teatro de objetos en Universidad Pedagógica Nacional y con su empresa Tinnit Producciones Ltda.

carlosbernardogonzalez@gmail.com.

Artículo recibido en marzo de 2009 y aceptado en agosto de 2009



Comunidad indígena. San José del Guaviare }
fotografía: JOSÉ DOMINGO GARZÓN }