

DE UNA PIEDRA A UN SMART PHONE

La era tecnológica de continuos avances en la que nos encontramos inmersos, puede que este consiguiendo que se pierdan las referencias desde la que surgieron muchas cosas y entre ellas, eso que llamamos manifestaciones artísticas a través de algo que representa otra cosa que no es la cosa en sí misma.

Unos 20.000 años es lo que separa las imágenes que podemos ver en las vecinas cuevas cántabras de Altamira de las imágenes que podemos ver en la pantalla de cualquier smartphone o teléfonos móvil que todos llevamos encima.

En uno de sus primeros retos de la asignatura de Plástica, los alumnos de 3º y 4º de la ESO tenían que emular las mentes creativas de nuestros ancestros y enfrentarse a la labor de representar algo cotidiano de la prehistoria en el soporte de una piedra cogida del camino, de la vera del rio o simplemente del rescollo de una montaña. Algunos incluso han conectando con ese peculiar efecto mental llamado pareidolia.

A continuación se muestra parte del resultado y al que su profesor les ha dedicado un poema y un audiovisual que conecta ese arte rupestre con el arte digital.

Francisco Rubio Perez – Profesor de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.



ROMAINA DIMCHEVA PAVLOVA - 3º B ESO



AINARA VARONA PEREZ - 3º A ESO



ANDREI VICTOR VLAD - 3º D ESO



FRANCISCO RUIZ MARTINEZ - 3º B ESO



MARINA RODRIGUEZ CAMINO – 3º A ESO



SANDRA RUIZ MARTINEZ – 3º A ESO



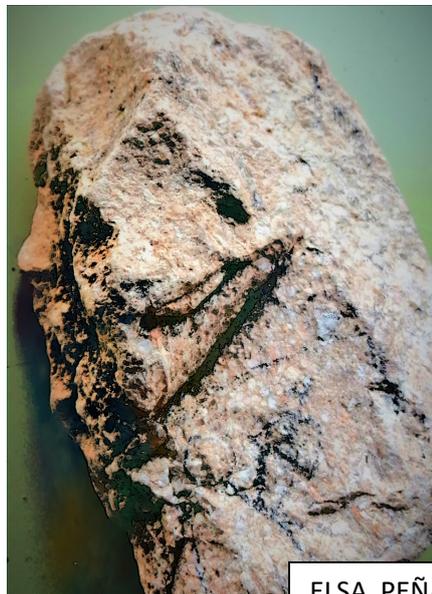
ALAZNE MARINO SAINZ - 3º B ESO



IRENE RUIZ MOLINERO - 3º B ESO



IRENE ALVAREZ LUIS – 3º B ESO



ELSA PEÑA GARCIA - 3º A ESO



ANE MATABUENA CUBERIA – 3º B ESO



SANTIAGO VELEZ PEREDA - 3º A ESO



LEIRE SAINZ MAZA BARRIOCANAL – 4º ESO



HAIZE CLARA GONZALEZ DE LA RIVERA GAÑAN -
4º ESO



DAVID LOPEZ HERNANDEZ - 4º ESO



CRISTINA MATEO ROLDAN – 4º ESO



AITANA GONZALEZ CENTENO - 4º ESO



SERGIO RUIZ GONZALEZ – 4º ESO