

**PROYECTO
INNOVACION
PEDAGOGICA**

TEATRO RESOANTE

AULA VIRTUAL DE FILOSOFÍA

1. Presentación

A cotío pensamos que virtualidade é sinónimo de vaidade, de non efectividade, a entendemos dun xeito pexorativo. Mais verdadeiramente, o étimo vén do latín *virtus* (virtude, potencia, forza...) o que semella ser case o contrario ao que entendemos: o contrario daquelo sucede *tan só* ao marxe, *tan só* na ilusión, *tan só* na imaxinación, etc. Virtual é todo aquilo que pode ser, que ten capacidade e potencia para ser. Por iso, aínda que a virtualidade non nos leve directamente á acción si que a debe dimensionar, ampliar ou “amplificar”. O virtual pode abrir as portas do presente e permitírnos coñecer os seus mecanismos; aínda que non sexa estes mesmos mecanismos, o virtual está *implicitamente* neles, é unha interioridade que ha de permitírnos desenvolverlos a outro nivel, con outra conciencia, con outro sentido, con outro valor. Resulta por tanto fundamental para que o noso pensamento adquira distancia, tempo propio, espacio... Mais é precisamente isto o que leva facendo a filosofía dende hai séculos! Dende que Platón falou do seu Mundo Intelixible e da súa cidade ideal ou República, a filosofía non vén senón introducindo *razoadamente* a presenza do virtual no coñecemento. A virtualidade non é propiamente tal cando se emprega para a evasión, para a distracción, para o adormecemento, para o esquecemento... A virtualidade ten que amosar a potencia do posíbel no real. A filosofía leva séculos non facendo senón isto. A filosofía, é virtual.

2. Fundamentación

Observemos nun principio o seguinte esquema no que se diferencia unha polaridade cerebral de funcións cognitivas¹:

Polaridade a	Polaridade b
Opera un proceso serial	Opera a simultaneidade
É analítica	Proceso paralelo e holístico
Se especializa en coñecer as partes que constitúen un conxunto	Combina as partes analizadas
É lineal e secuencial	Dedícase á síntese
Pasa de un punto ao seguinte de un modo gradual, paso a paso	Busca e constrúe relacións entre partes separadas
Especialmente eficiente para procesar información verbal e para codificar e descodificar a fala	Especialmente eficiente no proceso visual e espacial
	Escasa capacidade de linguaxe

En principio parece que a filosofía opera de sempre mediante o razoamento formal e analítico, mediante o proceso serial deductivo, mediante a lóxica, secuencialmente, paso a paso, co rigor do siloxismo como recurso propiamente filosófico, a coherencia, o racional, a esixencia na dedución como valores que en principio defende a filosofía e sosteñen o seu quefacer.

Mais isto é así soamente nun principio, nunha primeira ollada. Se aprofundamos no quefacer filosófico, na súa evolución e no seu proceso, decatáronos de que os seus pensamentos non son simplemente ou meramente racionais ou analíticos como parecen; e non porque os filósofos agochen unha intención irracional e caprichosa tras unha fachada de racionalidade, como algún pode pensar, senón por outros motivos, como veremos, máis complexos.

É Sócrates quen na Grecia clásica introduce a chamada “teoría da reminiscencia” das ideas pola que se nos di que se queremos *saber* o que son as cousas, temos que *recordar* o que estas eran cando as contemplabamos na súa pureza antes de estares neste

¹ O esquema pertence a VeerLee Williams (1996) páxs. 33 e 15. Trátase das calidades que a miúdo se lle atribúen aos hemisferio esquerdo e dereito respectivamente. Mais segundo recentes estudos que descartan a localización destas calidades, e atendendo a proposta de Deleuze-Guattari de considerar que o cerebro “É unha forma verdadeira, primaria, como a definía Ruyer: non unha Gestalt nin unha forma percibida, senón unha forma en si que non remite a ningún punto de vista exterior...” (1993) preferimos considerar as calidades en si mesmas, sen localizar concretamente as súas funcións, conservando soamente a tendencia a un diferencial, a unha polaridade como forma en si fundamental que emerxe precisamente no seu *diferenciarse*.

mundo. Saber e non-saber se equiparan, *simultaneamente*. Á vez que cargamos un, abrimos e desenvolvemos o outro. Deste xeito, xérase un coñecemento racional mediante a simultaneidade do seu proceso, mediante unha *resonancia*, ou unha *virtualidade* entre o que de feito se fai e o que, digamos, dalgún xeito, poderíase estar a facer. Estamos a pensar, a aprender, a deducir, mais poderíamos estar a recordar, dinos Sócrates. Integramos deste xeito, no mesmo proceso deductivo e analítico das ideas, o outro hemisferio, a un mesmo instante, os dous a un tempo, abrimos unha potencia ou capacidade que teríamos que chamar inmanente (fronte ao transcendente da relixión da época) e que é unha capacidade que probablemente innova plenamente a filosofía² ao darlle a capacidade de razoar unha dimensión absoluta.

Non é pouco esta innovación. Mais xa con Platón irá a máis. Con Platón esta capacidade inmanente do pensar queda totalmente fixada pois non se reduce tan só ao proceso de aprender. A simultaneidade da razón se dá segundo Platón ao pensar o mundo mesmo (*ontoloxía*); as cousas ou entes da “*physis*”. O que queda fixado é por iso un espacio propio para todo o que se dá ou xurde, tanto dentro da *polis* (cidade) como fóra dela (*physis*) na natureza en xeral, no aparente caos e corrupción dos fenómenos, no cosmos todo. O mundo intelixible de Platón soporta a un tempo que o razoamento da lóxica propiamente humana, unha explicación coherente, razoadamente posíbel, inmanente, “potente”, virtual... de todo o que é. Desde entón o pensar parece que ten capacidade, por si mesmo, para desentrañar coa súa potencia propia, calesquera problemas ou dimensións que ao humano se lle presenten (antropoloxía, ética, estética, política...); xurde entón a *virtude* da filosofía.

Tras de Platón, Aristóteles falará da substancia como aquilo que sub- está ou soporta dalgún xeito (*de moitos xeitos* de feito nos di) os accidentes: o que cambia do que nos rodea, *a un tempo*, simultaneamente, non cambia, permanece e serve de guía ou forma final (*telos*) para todo aquilo que aparentemente sucede sen orde. Aristóteles traspasa o abismo do serial ao simultáneo co seu “*o ser se di de moitos xeitos*”, mais a súa vez, é este ser o que xustifica ou sustenta, metafisicamente, o propio dicir, a lóxica mesma de suxeito e predicado.

² Así defende Vernant (1984) e a partires del as teses de Deleuze-Guattari: “*Hay religión cada vez que hay trascendencia, Ser vertical, Estado imperial en el cielo o en la tierra, y hay Filosofía cada vez que hay inmanencia, aún cuando sirva de rueda al agón y a la rivalidad.. Únicamente los amigos pueden tender un plano de inmanencia como un suelo que se hurta a los ídolos*” (1993).

Deste xeito, podemos dicir que dende entón, por moito que a filosofía avógase consecuentemente pola racionalidade, a secuencialidade, o paso a paso do noso razoar, sempre empregará un instante, ou varios instantes, polos que esta cadea serial e lóxica se abre e dá paso, deixa emerxer ao seu través, a simultaneidade doutro plano, dunha teoría, dun sistema de conceptos, a simultaneidade dun espacio, unha capacidade ou unha virtualidade que acollerá os razoamentos propia e estrictamente seriais, lóxicos e analíticos e os sintetizará nun horizonte que os comprende, que lles dá sentido, valor, que os dimensiona, que lles dá volume, os carga cunha potencia.

Na Idade Media Tomé de Aquino fala da simultaneidade de esencia e existencia como atributos que se dan a un tempo en Deus. Por *analogía* as cousas do mundo son tamén explicadas pola capacidade (virtualidade) que temos para pensalas á vez que sendo o que son (esencias) como sendo propiamente sobre a nada (existencia) en abstracto. Mediante esta simultaneidade Santo Tomé abre un espacio no que desenvolver e soportar con coherencia gran parte, senón todos, os problemas e cismas relixiosos do cristianismo que se dan entre razón e fe. Mediante esta operación filosófica do razoamento que chega serialmente a xustificar a simultaneidade (Santo Tomé nos dá probas filosóficas da existencia de Deus) a filosofía integra a polaridade cerebral e permite unha potencia plena do pensamento sobre a realidade da súa época.

Paradigmático é tamén o caso da modernidade que podemos exemplificar claramente con Descartes. Para este hai unha simultaneidade fundamental que permite despois o desenvolvemento de toda a súa filosofía e, alén desta, a de todo o proceso moderno, científico e técnico, tanto na súa vertente mecanicista como na idealista. Trátase da simultaneidade do pensar e o existir. *Cogito ergo sum*. Descartes condúcenos lóxica e analiticamente ate este instante e fainos ver razoadamente a esixencia da súa simultaneidade. Non podo dubidar, pola esixencia da lóxica mesma, que se penso, *a súa vez*, existo. Ábrese para a modernidade o espacio propio do pensamento, un *adentro* onde por unha banda desenvolverase toda a lóxica da ciencia experimental que lle dá existencia as cousas tan só segundo a medida (cuantitativa) do pensamento; e por outra banda, o proceso idealista que trata de facer desta capacidade inmanente de pensamento e existencia, unha finalidade en si mesma, un absoluto a realizar definitivamente. Para o noso caso, o importante é que nos decatemos de cómo é o alcanzamento simultáneo da

outra polaridade cerebral (a *virtualidade* ou *resonancia*) o que nos permite aloxar, dar cabida, soportar, toda unha serie de novas liñas discursivas do pensamento, tan reais como as da ciencia; en qué medida a virtualidade do *cógito* dimensiona de tal xeito a intervención científica moderna que a carga ou recarga permitíndolle discorrer por novos sendeiros?

Podemos pensar en simultaneidades que loxicamente argumenta despois Hegel, por exemplo, pola que entendemos a realización do individuo no Estado moderno inspirando en grande medida o dereito liberal, ou fórmulas como as da economía liberal nas que ser e devir se integran sen a necesidade de intervención pola nosa parte, senón seguindo unha lóxica que acompaña ao mesmo proceso, *a man branca de Adan Smith*...

En fin, son estas unha serie de investigacións e conclusións filosóficas que hai que estudar e considerar polo miúdo, e que van alén destas pequenas indicacións, e que son máis complexas e máis detalladas, influíndo a súa vez en moitos outros aspectos máis pormenorizados da sociedade e da cultura. Mais o que se quere salientar é o xeito en que a filosofía e os seus mundos, aínda que semellen ou poidan semellar castelos no aire, deron e dan, seguramente, estes castelos, moito que pensar. E como vemos, ou polo menos tratamos de indicar, este “dar que pensar” non é vacuo³; isto é, a súa condición de posibilidade, hipotética, virtual, esa inefectividade á que parece nos conducen todos os esforzos dos razoamentos filosóficos, aínda que en si mesmas, ou de por si, sexan verdadeiramente inefectivas, o seu carácter proporciona á acción unha potencia ou dimensión inmensa para a mesma, permítea e sopórtaa, a amplía e a “amplifica”, extráe da súa mecánica e posibilita en grande medida toda a realidade humana. Senón, pensemos en cómo a filosofía permitiu, xa desde un principio, a idea da polis, a política, a física, a ética...

É dicir. A filosofía proporciona ao razoamento lóxico e serial desenvolto analiticamente polo cerebro unha simultaneidade ou soporte do mesmo que integra e plenifica as capacidades do noso pensar, posibilitando deste xeito novos espazos polos que discorrer o pensamento, áreas ou dominios para pensar novamente, territorios do

³ Trátase da fórmula que defende Ricoeur, *Le Confit des interprétations. Essais d'herméneutique*, 1969 : “*El símbolo da que pensar : esta sentenza me encanta porque dice dos cosas ; el símbolo da, no soy yo quien le pone el sentido, es él quien lo da; pero aquello que da es un dar que pensar, dar un qué pensar...*”

pensar que ata entón non existían e que xorden, emerxen. A filosofía inaugura e dimensiona propiamente estes *espacios*, onde despois outros introducen leis, dereitos, obrigas, cálculos científicos, organízanse os nosos problemas, créanse institucións. Todo porque o pensamento é capaz de saltar o abismo que hai entre o serial e o simultáneo e é capaz por iso mesmo de introducir a presenza dunha simultaneidade, dunha virtualidade, sen ser imposta, senón razoando e lexitimando así o que parece tan só imaxinario, recargando un espacio do pensamento que entón se abre.

A filosofía dende Grecia loitou en grande medida por achegarnos a unha totalidade que comprendese as cousas dun xeito razoado e inmanente, esixindo a plenitude do concepto e por isto loitou, en moi grande medida, contra o proceso relixioso de transcendencia que impoñía a totalidade dogmáticamente, sen percorrer serialmente o abismo que nos conduce e nos entrega ao outro lado, impoñendo verticalmente as leis das doutrinas... Mais que pasa hoxe, preguntamos, que xa parece que perdeu este poder a relixión? A resposta é “unha”: hoxe quedan aínda *as sombras de Deus*⁴.

Hoxe a relixión xa non ten aquela forza nin aquela influencia. Hoxe sucede máis ben o contrario. A simultaneidade, a posibilidade, a virtualidade en xeral emprégase liberalmente, caprichosamente, vaidosamente, evasivamente en grande medida favorecendo o proceso contrario ao da relixión (en resentimento e oposición á mesma) emprégase a virtualidade e os mundos posíbeis como ferramenta de esquecemento, de non esixencia, de adormecemento, de anestesiamento, de desvinculación, de non compromiso, etc. O mundo da globalización, ou do s. XXI, ou do consumismo... é un mundo-cargado-de-mundos, cheo de estímulos, audiovisuais, posíbeis... cada marca ou empresa é un mundo, unha virtualidade que pode... Porque apropiouse o interese particular, mercadotécnico e lucrativo, dunha potencia que ata entón dominaba a relixión e o dogma, a tradición e os costumes que se disolveron... Disolveuse a forza unificada da comprensión totalitaria do virtual e non hai xa nada que faga fronte e resistencia a unha potencia humana que entón se emprega sen senso nin valor, segundo o interese particular que permitiu esta fragmentación, para a súa perseveranza...

⁴ Como sabemos é esta unha coñecida tese de Nietzsche (2003).

Que é o que se pretende neste proxecto? Primeiramente admitimos, cómo non, esta disolución da contemporaneidade: non pretendemos volver atrás e promover un sentido único desta potencia... Os intereses están pluralizados, fragmentados, son microintereses... Admitimos que isto é un cambio substancial da nosa condición. Por iso, a filosofía, pensamos, tamén ha de cambiar e, do mesmo xeito, ten que abandonar o seu interese de fundamentar unha unidade, un só concepto, o ser. É o que na postmodernidade deuse en chamar con varios nomes en varias manifestacións: fálase en filosofía de *pensamento febre*⁵, de abandonar o *logocentrismo*⁶, fálase de *xiro lingüístico*⁷ e *xiro hermenéutico*⁸... Pois ben, a nosa proposta de aula virtual acontece de entre estas liñas de investigacións, como veremos.

A filosofía, estamos de acordo, ten que abandonar a pretensión de restablecer, alomenos nun principio, a dedución lóxica (logocéntrica) dun sentido para sociedade: a comprensión do acontecemento mediante un só novo concepto, unha única visión-interpretación. Mais iso non significa un mero pasar de páxina do proceso filosófico e da súa potencia senón que incluso pódese tratar dunha recuperación: pensamos que é interesante, como di a hermenéutica, un recapitular as potencias e virtualidades que deu a filosofía na nosa tradición, revisando qué é o que hai de *non-pensado* nelas, qué é o que verdadeiramente nos vale deste proceso, onde pódenos levar unha vez que o estamos a comprender máis integramente, na plenitude interna do que significa.

Unha vez deconstruído, caído o logocentrismo, vemos normal incluso preciso que a filosofía pase a empregar novas técnicas para darse a coñecer. Hoxe en día de feito os rapaces xa non poden atender e comprender os razoamentos filosóficos doutras épocas se á vez tratamos de explicarlles loxicamente, serialmente e analiticamente por qué e cómo se deu cada un. Os alumn@s xa están nunha sociedade disolvida na que xa

⁵ A idea é desenvolta por Vattimo (1985) para designar a crise de fundamentación metafísica e incluso ontolóxica na filosofía do século XX.

⁶ Concepto introducido por J. Derrida (1989) para referirse ao dominio do discurso representativo e referencial na tradición que segundo el hai que retrotraer ao límite da escritura.

⁷ A través de Wittgenstein, Davidson, Habermas incluso plantexan unha previa análise da linguaxe condición de posibilidade de todo coñecemento, onde toda verdade acontece e ten posibilidade de darse.

⁸ A través de Heidegger, Gadamer e Ricoeur toda comprensión do presente ha de pasar por unha previa comprensión da tradición na que se fundamenta calquera outro tipo de saber (científico, social, natural...). Esta comprensión da tradición é unha comprensión aberta infinitamente á reinterpretación sen posuír de ningún xeito un senso xa determinado.

nada se xustifica lóxicamente, xa están fóra da finalidade da historia, nos seus mundos virtuais, de soño e esquecemento; facerlles comprender unha filosofía do pasado esíxelles á vez que pensar o razoamento lóxico de cada filosofía, pensar lóxicamente o contexto espacio temporal, socio económico no que se deu. Isto carga dobremente un só modo de pensar, unha polaridade cerebral que colapsa a potencia inmanente dos conceptos que se lles quere facer chegar.

Mais entón é cando chega a nosa proposta; cando quizais estamos en condicións de podela explicar. Preguntamos: non elaborou desde sempre a filosofía unha virtualidade que soportaba a lóxica, os pensamentos, os problemas de cada época? Non coidou desde sempre a filosofía a potencia do simulacro e o achegamento inmanente ao mesmo?

O que se propón é un aula virtual de filosofía para darlle aos alumn@s un simulacro *verdadero*, isto é, verdadeiramente potente e con capacidade crítica e analítica (á vez que virtual) do noso presente. É dicir, un simulacro onde caiba o razoamento, que sexa propiamente apto para o mesmo. É case o proceso contrario ao que fixo a tradición, para deste xeito conservar e liberar a súa potencia (neta). En vez de alcanzar mediante o razoamento e a lóxica serial unha simultaneidade ou virtualidade lexítima e case esixida pola secuencia do discurso, reducindo ao mínimo o salto do abismo, do que se trata é de amosar agora neste proxecto cómo nun espacio primeiramente virtual estes pensamentos da filosofía da tradición son consistentes, sopórtanse ou mantéñense, poñen en marcha unha serie de reflexións que percorren o tempo, que chegan ata o noso presente, abríndose vínculos descoñecidos, inesperados.

Se queremos explicar aos alumn@s a potencia dos conceptos filosóficos da tradición e o facemos discursivamente, cargamos dobremente unha mesma polaridade cerebral, un mesmo tipo de razoamento, o que satura, colapsa e oculta o que se quere amosar. Parece que neste tempo de disolución e hermenéutica da filosofía é momento de dar un paso: configurar un espacio que primeiramente estea a activar a capacidade simultánea e virtual do pensamento, actuar primeiro sobre ela, para despois desenvolver

xa activamente os conceptos e os razoamentos seriais que, como veremos, por isto mesmo, vólvense dramáticos. Xorde entón a idea do teatro⁹.

Pensamos que é así como o *alumn@* pode chegar a comprender inmanentemente (persoalmente) os conceptos. Incluso, non haxa hoxe quizais outro xeito de adentrarnos na lóxica dos pensamentos disolvidos, quizais non haxa hoxe xa outro xeito de romper esa mecánica do desexo que domina a reflexión e captura a nosa vontade co estímulo mercadotécnico.

Non en vao, diferentes propostas de educación en valores estanse a desenvolver recentemente (dende finais do século pasado) nesta liña. Fomentan e ven preciso o emprego de técnicas virtuais, estéticas... para soportar ao razoamento, á lóxica, para instalar nelas os coñecementos que noutros ámbitos e con outras técnicas aprendemos. Tratan así de auxiliar calidades propias das ciencias humanas, tan a miúdo esquecidas e soterradas na tradición pola prioridade doutros valores, ao tempo que empregadas, por outra banda, para a consolidación dun sistema sen sentido.

Referencias de interese:

• *Visual Thinking Curriculum* (Programa de Pensamento Visual) *promovido polo Departamento de Educación del Museum of Modern Art (MoMA) de New York*: Quizais a referencia máis clara é este programa que desenvolve o método Visual Thinking (Pensamento Visual) apoiado academicamente na investigación e avaliación do proxecto pola universidade de Harvard (Project Zero). www.pz.harvard.edu

• *Programa DAP (Didáctica do Arte e do Patrimonio) e Programa PPV (Programa de Pensamiento Visual) da Fundación Arte Viva*: Baseado nesta metodoloxía de Pensamento Visual que inicia o museo MoMA a Fundación Arte Viva está a innovar en España e en países latinoamericanos estes dous programas intimamente relacionados, nos que emprega o teatro, a ópera, a pintura, a escultura e incluso a curtametraxe para *desenvolver nos alumn@s unha actitude crítica e constructiva no seu día a día, axudar aos xoves a interrelacionarse entre eles, mellorar as relacións cos demais* (profesores, pais, sociedade...). Arguméntase que esta metodoloxía crea novos espazos para reflexionar e cuestionar a realidade en que vivimos. O programa DAP está apoiado pola

⁹ Con todo, esta idea está xa en Nietzsche, en Foucault, en Deleuze, en Sloterdijk... de quen nós sacamos a "inspiración".

Consellería de Educación da Comunidade de Madrid e ten pensado incentivar a expansión de entre todos os centros públicos e privados de Educación Primaria a longo prazo. Ademais o apoian Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Patrimonio Nacional e o Museo Thyssen-Bornemisza, Museo de Arte Moderno de New York, Universidade de Alcalá de Henares y Casa do Brasil e chega en 2007 a 1.500 alumn@s e 49 profesores distribuídos en 14 colexios. No programa PPV participan 98 escolas de 6 cidades diferentes, 22 museos, 2 ministerios e 8 patrocinadores, chegando a un total de 6.160 alumn@s. www.arteviva.org

• *Escuela de Pensamiento y Creatividad*: O catedrático galego en filosofía A. López Quintás leva desde finais dos oitenta investigando e propoñendo novos enfoques para a educación en valores. En concreto está a desenvolver unha escola que imparte tres cursos por internet mediante a que se obtén o título de *Experto Universitario en Creatividad en Valores* homologado pola Universidade Francisco de Victoria de Madrid. A escola comeza a súa actividade en España mais difunde hoxe o seu método en varios países latinoamericanos (Arxentina, Brasil, Chile, México, Perú...) onde conta xa cunha rede colaboradora de considerable éxito. O “espírito” e a intención metodolóxica do seu programa coincide plenamente coa deste proxecto. López Quintás insiste en que non cabe outro xeito para comprender os valores que descubrilos. www.escueladepensamientoycreatividad.org

• *Programa de doctorado Arte, filosofía y creatividad*: O departamento de estética da Universidade de Valencia leva máis de unha década propoñendo este programa de doutoramento no que innova o tratamento conxunto de cursos en belas artes con cursos máis académicos de filosofía e pedagogía. O éxito do programa vén dado polo tempo que se leva mantendo, a pesar da pouca demanda que neste tempo tiveron as Humanidades, e polo grande número de estudantes e mesmos profesionais de moi distintas áreas (filósofos, músicos, artistas, pintores, pedagogos, escritores...) que cada ano len novas e interdisciplinares teses. www.uv.es. Entrar en departamento de filosofía.

• *Muvim (Museo valenciano de la ilustración y la modernidad)*: Especializado na relación entre desenvolvemento das ideas modernas e medios de comunicación, o museo amosa en qué medida o pensamento ilustrado chega a nosa contemporaneidade a través dos medios de comunicación: a ilustración no seu dobre sentido. O museo ofrece

unha exposición permanente desde hai dous anos chamada *La aventura del pensamiento* na que mediante “*novedosos sistemas de descripción (efectos, proyecciones, elementos arquitectónicos y representaciones)*” trátase de “*producir en el visitante una sensación de presencia física y mental en cada uno de los ambientes y periodos que se escriben*”. A visita é teatralizada por unha serie de “guías-actores” que se suceden segundo as épocas que se estean a presentar. www.muvim.es

• *As.pg (Asociación socio-pedagógica galega)* está a fomentar en Galicia unha serie de instalacións nas que diferentes estudos sobre a cultura galega adquiren un soporte visual a instalar nos centros. Se oferta un servizo de extra escolaridade cun material tamén multimedia. O proxecto está financiado pola Xunta de Galicia, consellería de Innovación e Industria. www.As-pg.com

• *Arco Iris TV*: Trátase dunha programación televisiva a través de internet que organizada en forma de asociación cultural promove un uso pedagóxico e non lucrativo do medio. Esta televisión é gratuíta, conta con socios en todo o mundo e está traducida a multitude de linguas. O tratamento é en grande medida “artístico” ou “estético” do que destacamos o seu curso de filosofía, tamén en formato audiovisual, no que a lección número 1 está dedicada precisamente á filosofía de Platón. www.arcoiris.tv

• *Demasiado humano (los últimos días de Nietzsche)*: Trátase dunha obra de teatro da productora *Traspasos Kultur* na que se leva a escena a filosofía do pensador alemán representando os seus últimos días. Desta obra os críticos destacaron a súa orixinal posta en escena e se confirma o seu éxito mediante a concesión do premio de teatro “Lope de Vega” 2005. Respecto a este proxecto a obra acredita a viabilidade da filosofía para pórse *en escena*. www.traspasoskultur.com

• *El teatro llega al Prado de la mano de Felipe IV y su corte*: Así anunciou a axencia EFE (02.08.2005) a actividade que dito museo desenvolveu ao cabo da exposición *El Palacio del Rey Planeta. Felipe IV y el Buen Retiro*. A actividade revive o clímax artístico da época relacionando as obras de arte con escenas dramáticas que acontecen na sala. Felipe IV, acompañado da súa esposa, Mariana de Austria, percorre a sala, na que aparece o personaxe de Calderón de la Barca do que se representan algunhas escenas das súas obras de teatro, que segundo di a noticia, “*guardan relación con el tema que se observa*”. Todo elo vai acompañado dun soporte sonoro que “*ayuda a situar*

la acción y subraya debidamente los momentos íntimos, trágicos y triunfalistas que el texto propone”.

•*La televisión destructiva:* Programas Santa Clara S.A. presenta na Jornada Anual de Reflexión de Academia Nacional de Educación Argentina un vídeo resultado dunha investigación acerca da función destructiva da televisión. Desde 1987 a televisión vai acelerando serios atentados contra un mínimo de cultura: incitación ao consumo de pornografía, promoción do consumo de drogas, falta de ética na actividade periodística, promoción do escándalo, vulneración da intimidade persoal... Todo isto apoiado por grandes empresas privadas que se benefician da súa publicidade. O resultado: non hai estrutura educativa para soportar semellante invasión audiovisual que a cada minuto, poluciona as mentes, degrada a linguaxe, esquece valores, disgrega as institucións tradicionais, esteriliza todo senso cultural... Poderían chegar a empregarse estes medios en beneficio da actividade educativa?

Citamos os títulos dalgúns artigos atopados na rede que non desenvolvemos aquí:

•*Los museos en la sociedad de la información: el impacto de las nuevas tecnologías.* Citando a Delacôte afirman sobre os museos: *“el público espera actividades más pertinentes, más atractivas, capaces e entusiasmarlo. Pide [...] más agilidad en la reacción al acontecimiento [...] Ha llegado la hora de los grupos, de las redes y de os entornos dinámicos, activos”.* Afirman que *“la tecnología multimedia nos ayuda en los museos a potenciar su carácter didáctico y educativo”.* O artigo tamén recolle as relacións entre escola e museo: afirman que convén a complementariedade. Seguindo a Delacote: *“es importante desarrollar los demás medios que puedan complementar a los de la escuela: visitas a lugares naturales, museos, televisión, el libro, los multimedia, servidores conectados a internet”.* Sinalan algúns proxectos de cooperación entre escolas e museos (SCRAN, Libedinsky). Afirman: *“los graduados en Ciencias de la Educación pueden ayudar a elaborar materiales didácticos y propuestas educativas que medien entre los museos, muchas veces dedicados a otros expertos o a expertos en museología. Así, mediante estaciones de interpretación, simulaciones, maquetas, carteles, diapositivas, vídeos y multimedias”.* Continúan: *“los museos virtuales son uno de los recursos de la red que se pueden utilizar en el aula para potenciar los nuevos*

entornos de aprendizaje telemáticos. Sirven para potenciar la cultura general de sus alumnos de una forma más motivadora e innovadora”.

• *Las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación dentro del marco espacial de los museos y los centros culturales:* é preciso facer fronte á dominación da pantalla na sociedade dándolle a amplitude cultural do artístico e o pedagóxico. Por Isabel Soria.

• *¿Por qué es necesaria hoy una educación para los medios?:* do periodista e membro de AIRE Comunicación (Asociación de Educomunicadores) Juan-Francisco Torregosa.

• *Los medios de comunicación en el aula:* por Nicanor García Fernández, Coordinador do Área de formación do profesorado e Innovación da Viceconsejería de Educación de Asturias. O artigo foi publicado na revista *Pueblos*, diciembre de 2002, pp. 20-22.

• *La investigación pedagógica en los museos:* Por Delgado De Pool, egresada da Universidade Católica Cecilio Acosta, Venezuela, Directora do Museo Arquidiocesano Obispo Lasso.

Bibliografía:

- Artaud, *El teatro y su doble*, Ed. Edhasa 1978.
- Deleuze, G. *Diferencia y repetición*, Ed. Amorrortu 2002.
- Deleuze, G. *La imagen movimiento, estudios sobre cine 1*, Paidós 1984.
- Deleuze, G. *La imagen tiempo, estudios sobre cine 2*, Paidós 1986.
- Deleuze, G –Guattari, F. *¿Qué es la filosofía?*, Ed. Anagrama 1993.
- Derrida, *La escritura y la diferencia*, trad. do 1989.
- Dilthey, *Introducción a las ciencias del espíritu*, trad. do 1956.
- Foucault, M. *Theatrum philosophicum*, Anagrama 1995.
- Gadamer, *Verdad y método I*, Ed. Sígueme 1977.
- Gómez Pin, *Los ojos del murciélago. Vidas en la caverna global*. Seix Barral 2000.
- Heidegger, M. *¿Qué es la filosofía?*, Herder 2004.
- Heidegger, M. *Arte y poesía*, Fondo de Cultura Económica 1958.

- Nietzsche, *Obras inmortales (La gaya ciencia)*, Edicomunicación 2003.
- Nietzsche, *Sobre el porvenir de nuestras escuelas*, Tusquets 1977.
- Nietzsche, *Sobre la utilidad y perjuicios de la historia para la vida*, Edad 2000.
- Sloterdijk, P. *El pensador en escena*, Pretextos 2000.
- Vattimo, *El fin de la modernidad*, Gedisa 1985.
- Veerlee Williamd, *Aprender con todo el cerebro*. Ed. Martínez Roca S.A. 1996.
- Vernant, *Los orígenes del pensamiento griego*, Eudeba 1984.

3. Que facemos?

Tratamos de crear un espacio propio para as ciencias humanas, do mesmo xeito que as ciencias exactas contan co espacio do laboratorio científico, queremos *pór a proba* esas outras calidades que tamén pertencen ao noso pensamento: intuición, sensibilidade estética, asombro, creatividade, memoria, síntese... Calidades tan a miúdo descoidadas na tendencia “cientifista” das nosas sociedades e da nosa educación.

Para elo, ofrecemos un servizo de apoio á docencia das Humanidades en bacharelato mediante innovadoras técnicas pedagóxicas semellantes ás que se están a desenvolver en importantes centros de todo o mundo. A grandes rasgos a innovación consiste en empregar o virtual como soporte do lóxico, o conceptual e o discursivo. Trátase de comprobar ata qué punto mediante técnicas do simulacro, que van dende sinxelos efectos de imaxe e son ata as máis importantes obras da historia do arte, podemos estimular, dimensionar, activar, suxestionar o noso pensamento. Mais é importante sinalar que este servizo de apoio non pretende substituír ao servizo pedagóxico tradicional (lectivo e maxistral) senón que trata de complementalo procurándolle dimensión, integración, asimilación, sentido... aos seus contidos.

Contra o uso evasivo e ocioso que os medios de comunicación globalizadores fan da virtualidade provocando en grande medida adormecemento do pensamento, debilidade, confusión, etc. o propio deste proxecto é empregar estes medios para desenvolver outra potencia das imaxes e os sons e vinculalos a unha “memoria” da tradición aínda presente; trátase dunha proposta hermenéutica.

Concretamente o proxecto desenvólvese en tres tipos de servizo diferentes que se implican mutuamente mais que a súa vez adquiren plena independencia de uso:

1. Servizo de extra escolaridade: un equipo acude aos centros de bacharelato e fai nunha sala de teatro (ou audiovisual) unha instalación multimedia ante un grupo de alumn@s aos que se lles dá unha perspectiva contemporánea dun tema filosófico.
2. O mesmo material que se instala nos centros aínda que ampliado cunha serie de referencias e propostas de interpretación, ofrécese para uso autónomo de profesores e alumn@s, ben nas aulas colectivamente, ben cada un

particularmente. Trátase dun novo material multimedia¹⁰ aberto e interdisciplinar que suxire novas comprensións dos contidos da filosofía.

3. Ofrécese por último, un seguimento web a modo de foro que xera un espacio de encontro para a comunidade de bacharelato galega e mesmo un espacio que os propios alumn@s construírán mediante opinións, comentarios, suxerencias, artigos...

A nivel curricular alcanzamos mediante este enfoque un dobre tratamento de contidos; é o que propiamente aporta o carácter resoante ao proxecto. Á vez que tratamos o programa de 2º de bacharelato de Historia da Filosofía por un índice de filósofos, tratamos os temas transversais que propón a LOGSE. Como sabemos estes temas transversais (Educación para a saúde, Educación para o medio ambiente, Educación para a paz, Educación para os medios de comunicación... suxírense un total de nove aínda que dun modo aberto) comprenden en grande medida os problemas máis importantes e emerxentes da nosa contemporaneidade. O que permite este proxecto é darlles un tratamento específico, un espacio e un material oportunos para pensalos, e sobre todo unha perspectiva filosófica de fondo na que se vehiculan tódalas humanidades e as artes; para facer que o pensamento se poida comprender con relación ao seu afora e non soamente con respecto a si mesmo.

Por último, engadir que o proxecto colabora en grande medida a varios dos obxectivos xerais para bacharelato en Galicia que propón a LOGSE (DOGA 231/2002):

- Domina-la lingua galega e castelá.
- Analizar e valorar criticamente as realidades do mundo contemporáneo e os antecedentes que inflúen nel.
- Consolidar unha madurez persoal, social e moral que lles permita actuar de forma responsable e autónoma.

¹⁰(Mirabito, 1998): “*multimedia es la integración de diferentes tipos de medios en un solo documento [...] texto, gráficos, sonido digitalizado, video y otros tipos de información*”. Relacionado con este o concepto de hipertexto (Nelson, 1974): “*documentos no secuenciales compuestos de texto, audio e información visual, en los cuales la habilidad del ordenador es utilizada para interconectar y anotar información relacionada y crear así una malla de información [...] el lector es animado a seguir diferentes vías de un dato a otro, siguiendo un camino único y personal a través de la información*”.

- Desenvolve-la sensibilidade artística e literaria como fonte de formación e enriquecemento cultural.

4. Usuari@s

O proxecto vai dirixido principalmente aos centros de bacharelato galegos, tanto para o alumnado como para o profesorado, en tanto que actividade de extra escolaridade, material de apoio á docencia e foro web de encontro, edición, consulta.

A poboación galega é como sabemos unha poboación dispersa e bastante rural. A moit@s mox@s lles é difícil acceder ás grandes urbes e participar nos seus grandes eventos. A cotío ven na virtualidade do sistema unha razón para saíres dos seus pequenos núcleos de poboación que quedan ao marxe das novas tendencias.

Este proxecto favorece a dinámica contraria. Somos nós os que acudimos aos centros, aínda estando illados ou espallados, como no caso galego. Ofrécese aos alumn@s un innovador servizo para pensar as Humanidades incorporando técnicas que desenvolven importantes centros culturais de todo o mundo. O alumn@ pode deste xeito interesarse por unha serie de perspectivas que, coas presas dos exames e dos estudos do curso, non pode investigar na aula nin por si mesmo coa liberdade e novidade que neste proxecto se lle amosan. Ofréceselles un innovador material multimedia e ademais un servizo web que a modo de foro de consulta e información permite pór en contacto virtual na rede a rapaces cunha situación social e cultural común, mais localmente separados.

En tódolos servizos que o proxecto ofrece (instalación de extraescolaridade, material multimedia, foro web) foméntase unha actitude activa e mesmo constructiva cara os seus contidos. As instalacións son abertas, transitables, habitables e xiran precisamente en torno ao modo en que o usuario as ocupe. O material multimedia é aberto a interpretacións, suxire diferentes comprensións ademais de poder ser empregado (proxectado) en contextos e por tanto permite darlle usos diferentes. A páxina web se cabe é a culminación desta prioridade dos usuarios sendo un lugar constituído precisamente para a consulta, a información, a opinión, a participación, a construción por parte allea.

Dalgunha maneira trátase de que os medios de comunicación permitan verdadeiramente o desenvolvemento dos seus usuarios. *Liberación do pensamento, liberación da filosofía, liberación do simulacro...*

5. Obxectivos

Partimos dun obxectivo principal::

- AMOSAR A VIRTUDE, A POTENCIA, A FORZA DAS IDEAS DA FILOSOFÍA PARA PENSAR O NOSO PRESENTE.

Que concrétase noutros máis secundarios:

- Darlle un tratamento específico aos temas transversais do currículo da LOGSE (Educación para a paz, Educación ambiental, Educación para a saúde, etc.).
- Promover un uso pedagóxico e non lucrativo das técnicas da virtualidade: os medios audiovisuais, as obras de arte, a estética en xeral, a escenografía, os xéneros dramáticos...
- Pór en contacto a investigación especializada da universidade coa realidade pedagóxica do bacharelato.

6. Principios metodolóxicos xerais

Así cumpre o proxecto os principios metodolóxicos que sinala a LOGSE para bacharelato:

A. PRINCIPIOS DE APRENDIZAXE:

a. Constructividade: fomentando a creación do coñecemento por parte do alumn@ ao amosar tan só unha potencia de cómo cada filosofía pódese actualizar deixando aberto o xeito en que cada quén o faga. Así mesmo, o material multimedia e o espacio web facilitan diferentes enlaces polos que construír unha investigación personalizada. A constructividade dáse a súa vez en:

i. Funcionalidade: os contidos do proxecto falan precisamente de problemas contemporáneos, a filosofía da tradición “instálase” en referencia aos temas transversais; o alumn@ pode afrontar o presente coa ferramenta hermenéutica que o proxecto lle facilita.

ii. Significativa: os contidos filosóficos son dados ao *nivel de entendemento próximo*¹¹ d@ alumn@ ao darse sobre unha problemática contemporánea e moitas veces cotiá que @ alumn@ reconece familiarmente. É precisamente entón cando xorde o drama, o teatro e a proposta *resoante* en xeral. Facer comprender o drama é dar significatividade...

b. Interactividade: tanto o **teatro resoante**, o material multimedia, como a páxina web dependen fundamentalmente da actividade dos alumn@s; no teatro porque se trata dun teatro non representativo senón dun teatro que promove un acontecemento segundo sexa vivido, recibido, experimentado e habitado pol@s alumn@s. El@s mesm@s forman parte da escena que se estea a desenvolver. O material multimedia será tamén interactivo pois permite unha consulta personalizada segundo un menú que se elixe, ten ademais diferentes propostas e enlaces para a

¹¹ Concepto que introduce Ausubel en quen se basea en xeral toda esta metodoloxía que propón a LOGSE en torno a aprendizaxe significativa.

reinterpretación do mesmo, e en xeral porque se pode traballar e proxectar cada un pola súa conta de maneira que o teatro resoante é tan só un modo de facelo. A páxina web será interactiva en tanto que ferramenta de uso do alumn@ para expor a súas propostas, foro de debate, espacio onde atopar novos *links* e referencias...

B. PRINCIPIOS DE ENSINANZA:

- a. *Ensinar a aprender*: sobre todo na páxina web invitamos aos alumn@s a comentar, traballar, opinar, suxerir, sobre o acontecido nos teatros resoantes, a traballar sobre estes e outros temas semellantes, a explicarlles tamén as nosas dificultades á hora de elaborar e coordinar unha temática, etc. De tal modo que o proceso de elaboración de material sexa cada vez máis compartido, coñecido e transparente e o alumn@ poida deste xeito ver cómo traballamos neste ámbito das Humanidades, cómo seleccionamos bibliografía, por onde se desenvolven as investigacións contemporáneas, etc.
- b. *Interdisciplinariade*: é fundamental no proxecto vehicular as Humanidades e incluso coformar un bloque unificado para as mesmas. Aínda que partimos da filosofía contamos con poder integrar sobre todo a historia do arte, empregando as súas obras para soportar os pensamentos, contextualizalos non discursivamente senón esteticamente, virtualmente, estimulando a receptividade do cerebro (*ver fundamentación*).
- c. *Mediación*: que somos mediadores de coñecementos que outros nos deron e que nesta medida somos canle de transmisión non ten mellor xeito de amosarse que no emprego do drama para desenvolver os contidos conceptuais no espacio interactivo creado. Que o propio proxecto esixa o drama para desenvolver os discursos filosóficos significa claramente que a nosa metodoloxía é medial; incluso defenderíamos que toda metodoloxía ao ser medial ten que ser dramática!... aínda que normalmente non se recoñeza así.

7. Actividades

O proxecto parte dunha actividade principal que xera *naturalmente* outras dúas que a complementan, mais que a súa vez adquiren plena independencia de uso ampliando e difundindo a actividade principal. Estas tres actividades son: 1. o **teatro resoante** que se instala nos centros de bacharelato en actividade de extra escolaridade; 2. o **material multimedia** da primeira actividade edítase dun xeito autónomo para uso particular de centros, alumn@s e profesores, ben na aula, ben na casa; e 3. un **seguimento web** que a modo de xornal filosófico divulga a actividade do teatro e o proxecto en xeral e sirve de foro no que atoparse a comunidade de bacharelato galega. Vexamos como se desenvolven:

1. **TEATRO RESOANTE:** Consiste na instalación dun espazo multimedia no que virtualmente acontece a filosofía dun filósofo. Así por exemplo para “A caverna de Platón” temos o espazo do televisor no que resoa virtualmente o pensamento platónico. Para “O espírito de Hegel” pensamos na cidade de Santiago de Compostela e a súa peregrinación na que resoa considerablemente a vagabundaxe das almas, das consciencias, dos pobos... na procura da súa identidade, dun *saberse a si mesmos*, tal como postula Hegel do Espírito. Cada instalación constitúe un espazo eminentemente estético e audiovisual que sen embargo o alumn@ pode habitar, ocupar, moverse a través del, mirar, escoitar... Trátase de empregar as tecnoloxías da comunicación audiovisual (imaxes, sons, proxeccións, etc.) para crear un espazo virtual no que desenvolver tódolos sentidos e non emprega estas técnicas para focalizar tan só frontalmente a atención do usuario. Podemos dicir, que para a instalación número 1 habitamos o espazo do televisor, o *deconstruímos*, incluso, transformando o uso dos seus mecanismos capturadores. Ademais en cada instalación do teatro resoante coidaremos das seguintes tarefas:

- a. Acción dramática: na que o drama sérvenos de recurso hermenéutico. Mediante o drama o discurso filosófico doutra época adáptase á coherencia contemporánea e trata de completar o seu “diferencial histórico”. Precisamente a innovación consiste en amosar cómo é posíbel desenvolver o lóxico e analítico *sobre* o subxectivo e simultáneo e

integralo no mesmo: a coherencia sedimentada na tradición traela á superficie coa enerxía do *pathos*... Así, por exemplo, o discurso platónico preséntase a modo de lamento case tráxico ante a caverna que el mesmo vaticinou fai xa tantos séculos; a nosa Europa, a pesares de declararse tantas veces platónica e grega non nos está senón a conducir a todo o contrario: a consumación da caverna no aparato do televisor.

- b. Exposición de conceptos: Que hai dos conceptos de filósofos pasados hoxe en día? que aspectos da nosa contemporaneidade nos permiten pensar aínda de novo? que claridades nos alumean? Como e posíbel actualizalos? No caso de Platón os conceptos de alma, idea, dialéctica e xustiza permítenos cuestionar respectivamente: a tendencia do consumismo e o capitalismo á invasión mediática do espazo do eu; a produción en serie que esgota as calidades orixinais dos obxectos; os fanatismos e terrorismos en tanto que actitudes extremistas que non compensan luces e sombras; cuestionar o concepto de felicidade privada na satisfacción consumista do noso desexo particular.

- 2. **EDICIÓN DE LIBRO-DVD:** Trátase dun novo material de consulta que xurde con este proxecto e con este enfoque da filosofía e que este proxecto propón para complementar os manuais xa existentes. Trátase de obter un material “resoante”; é dicir, máis que un material que nos ensine ou resuma o que dixo cada filósofo, un material que nos amose unha comprensión contemporánea do mesmo, que a facilite, que a provoque... Para elo, será imprescindible recorrer á interdisciplinabilidade da filosofía, sobre todo coas artes, para que elas nos auxilién na comprensión, como xa vimos a explicar dende o principio do proxecto. Deste xeito ademais o material serve para entretecer as disciplinas das Humanidades. Basicamente o libro DVD recolle o material multimedia exposto na actividade 1 mais complementase cunha serie de artigos e referencias que suxiren canles de ampliación na investigación e estudio de cada temática. Este libro DVD sobre *A caverna de Platón* xa está elaborado e propónse como carta de presentación do proxecto.

3. **PÁXINA WEB (www.oteatroresoante.es):** Serve sobre todo como foro interactivo para os usuarios do proxecto. Na páxina o usuario atopa material do proxecto, reseñas das intervencións do teatro resoante, noticias sobre o seu desenvolvemento, etc. e sobre todo poderá opinar, argumentar e propor o que lle pareza. Deste xeito, o alumnado galego atoparase “na obriga” de empregar os recursos propios das humanidades para opinar, argumentar e reflexionar sobre temas de importancia contemporánea (temas transversais); todo isto tendo en común, como base, a experiencia da instalación itinerante que é o **teatro resoante** e un material multimedia tamén divulgado por estes centros. A páxina consta dun [caderno d@alumn@](#) dixital de edición e consulta que funciona a modo de unidade didáctica complementaria. Polo demáis atoparanse aí artigos, textos e desenvolvementos conceptuais de interese cos temas tratados.

8. Modus operandi

En concreto o teatro resoante propón o seguinte procedemento:

1. Somos nós os que asistimos aos centros de bacharelato para facer as instalacións.
2. Acudimos ao centro con certa antelación á hora acordada para facer probas de luces e sons e preparar a instalación.
3. A instalación durará non máis de 1 hora e farase cando o centro considere oportuno, ben pola mañá ben pola tarde.
4. Aínda que á instalación poderán asistir tódolos membros da comunidade educativa está especialmente dedicada aos dous cursos de bacharelato.
5. Durante a intervención encargáronos de recoller documentación do que aconteza na mesma en vistas a formar un material que será colgado na páxina web a disposición, consulta e comentario dos alumn@s partícipes.
6. Despois de cada intervención abrírase unha rolda de preguntas e suxerencias por parte dos asistentes sobre o acontecido.
7. Desta maneira a mesma viaxe do teatro resoante para facer a instalación valerá para recoller material complementario ao proxecto e creación dun foro ao respecto.

9. Espacios

Para **teatro resoante** empregaremos o aula de teatro do IES ao que vaiamos¹². Dispoemos deste espacia unificadamente para facer converxer a “espectadores” e “actores” no que propiamente se pode chamar unha instalación. Aínda así, haberá un lugar que será propiamente o escenario no que se desenvolverán as accións dramáticas, quedando o resto destinado ao movemento do público entre as imaxes e sons que se produzan dinamizándose este espacia ademais con membros do teatro resoante que se moven entre eles. Soamente cando o salón de actos teña cadeiras fixas non se poderá dispor deste xeito do espacia. En tal caso miraríamos de atopar algún tipo de solución; entre outras, a de empregar a sala de proxeccións audiovisuais, que todos os centros xa comezan a ter, e que soe ser máis sinxela e práctica para o que o proxecto require, á que tan só engadiríamos un pequeno biombo a modo de camerino.

Escenograficamente, o espacia estará pechado por un ou varios planos de proxección en tres das paredes do escenario: ao fondo e nos laterais, sobre as que proxectamos vídeo e fotografías respectivamente. Queda libre a parede de atrás que sen embargo estará definida por dous focos de luz e son que a modo de columnas de luz iluminan as esquinas dando presenza física e volume ao plano da pantalla segundo os acontecementos que nesta se dean, integrando así o espacia plano da pantalla nun volume dimensionado da escena e, en xeral, do acontecemento.

Para a páxina web deseñaremos un espacia interactivo, no que o [alumn@](#) poida facer comentarios, suxerencias, entregar traballos e proxectos... Así como dispor de bibliografía comentada e enlaces de interese constantemente actualizados.

¹² Ou ben da aula de audiovisuais ou incluso o salón de actos segundo sexa conveniente para o carácter da instalación: requerimos sobre todo un espacia unificado (sen cadeiras), con proxectores de imaxe, con un equipo de son e unha pequena tarima con biombos, etc. na que facer un pequeno escenario. En todo caso son unhas condicións que haberá que estudar sempre particularmente, pois as veces tamén se podería empreñar o teatro do pobo ao que vaiamos ou algunha sala da que dispoñan.

11. Recursos

O proxecto non esixe gran despregue de recursos:

- Sala de teatro dos centros¹³.
- Proxectores dixitais de imaxe.
- Pequeno equipo de luces e son.
- Material escenográfico: vestiario, maquillaxe.
- Material editorial.
- Gastos de desprazamento.
- Soldo dos actores
- Gastos de produción

¹³ Como digo na nota anterior hai que ver qué opcións temos en cada caso particular: empreñar a sala de teatro, a sala de audiovisuais, o salón de actos ou incluso un espacio que nos proporcione a localidade onde esteamos tipo teatro do pobo ou outra sala da que se dispoña.

12. Currículum

Manuel Cebral Loureda (1979)

Formación académica

1997-2002 Licenciado en Filosofía na USC

Formación complementaria

2003-05 Terceiro Ciclo – Diploma de Estudios Avanzados (DEA)

Programa: *Arte, filosofía y creatividad* -Universidade de Valencia con nota sobresaliente.

2005-06 Curso de Aptitude Pedagóxica (CAP)

Impartido na Universidade de A Coruña (150 horas)

2006-07 Realiza a tese de doutoramento no departamento de estética da USC co profesor Nel Rodríguez, coa proposta de novos materiais didácticos para Filosofía.

Experiencia docente

2007-08 Profesor substituto de Filosofía na Xunta de Galicia

Con respecto a este proxecto

2006-07 É un proxecto elaborado e aprobado na “*Aula Universitaria de Promoción económica*” impartida na UdC pola Fundación Ronsel.

2007 Expón nas *Xornadas da Didáctica da Filosofía 2007* en Santiago de Compostela este traballo multimedia sobre materiais didácticos.

2008-2009 Realiza a performance *A caverna de Platón* en diferentes IES do concello de A Coruña, en sala NASA de Santiago de Compostela e no concello de Oleiros convocando a 2 IES.

Outros proxectos

2009 Membro activo de Universidade Invisíbel (<http://invisibel.net>) dende onde organiza talleres e xornadas de docencia alternativa e onde desenvolve un obradoiro de cinema (<http://www.oteatroresoante.es/wiki>) e investiga en xeral a relación entre imaxe e pensamento.

2009-2010 Colaborador da Asociación Cultural Alg-a (<http://www.alg-a.org>) en diferentes proxectos artísticos e pedagóxicos e con quen organiza para verán de 2010 a [I Feira Imaginaria Contemporánea](#) en relación co tema da xestión e produción cultural.