

Exposición
CANDIDA HÖFER
Projects: Done
26 febrero – 23 mayo 2010

'4 PAREDES Y UN BANCO'
Un programa educativo para escolares
Nivel: educación primaria
De 6 a 12 años

Gracias por seleccionar el MARCO para esta visita escolar. Esta Guía es una introducción a las actividades (visita + taller) diseñadas por el departamento educativo para la exposición titulada:

CANDIDA HÖFER
Projects: Done

Durante la visita abordaremos conceptos como lo que significa el MARCO, cuál es su función, y cómo ver y disfrutar el arte contemporáneo. Introducimos el concepto de exposición y explicamos el contenido de la muestra que van a ver.

La visita y taller de **Primaria** tiene una duración aproximada de **1 hora y 30 minutos**. Para su mejor aprovechamiento, el personal educador organiza a los participantes de cada centro en grupos de **25 alumnos/as**. Es necesario que los adultos que acompañan al grupo permanezcan con ellos en todo momento. No está permitido comer y beber en el museo, exceptuando la zona de cafetería. Si el grupo tiene alguna necesidad especial, o prefieres adaptar la visita en su duración o contenidos, no dudes en comunicarlo con antelación a nuestro departamento educativo.

Hemos seleccionado algunas obras y preparado un recorrido por la exposición para desarrollar la **visita** en función de las edades y de los contenidos que se intentan transmitir. Procuramos conducirla tratando en todo momento de conseguir el auto-descubrimiento, formulando preguntas para que sean ellos mismos los que ofrezcan las respuestas a lo que están percibiendo. Durante la visita a esta exposición nos centraremos en aspectos de la educación artística, estética y emocional, utilizando las imágenes como pretexto para trabajar la comunicación visual.

La experiencia se completa con un **taller** en el 'Laboratorio das Artes', nuestro espacio de didáctica en la primera planta, donde los escolares de primaria llevan a cabo un proyecto artístico relacionado con la fotografía de interiores.

La exposición

La nueva propuesta del MARCO en este año 2010 es una exposición individual de la fotógrafa alemana **Candida Höfer**, una de las más importantes representantes de la Escuela de Düsseldorf, en la que se muestra una selección de sus trabajos de los últimos cuarenta años, en un montaje realizado por el prestigioso estudio de arquitectura Kuehn Malvezzi.

Bajo el título '**Projects: Done**' se incluyen obras de proyectos llevados a cabo por Candida Höfer entre 1968 y 2008. El término 'Project' se entiende aquí como forma de trabajo que se desarrolla durante un período de tiempo previamente establecido, y/o que es completado – ['Done']– una vez conseguido el objetivo planteado. Así, las obras seleccionadas ofrecen este rasgo distintivo respecto a otros trabajos que podríamos definir como actividad artística regular.

En los últimos treinta años, la artista se ha mostrado especialmente interesada por fotografiar espacios arquitectónicos, interiores de edificios públicos relacionados con la cultura y el conocimiento: bibliotecas, museos, palacios, iglesias, habitualmente vacíos, lo que a primera vista se podría interpretar por un interés meramente arquitectónico. Pero no es así, ya que la artista trata de captar el alma de ese espacio, un espacio que a través de sus detalles nos habla del ser humano y de la cultura, y que nos permite obtener información valiosa sobre las personas que no están presentes. En la exposición veremos también proyectos anteriores a este interés por el espacio vacío; proyectos aparentemente diferentes, pero que comparten una misma temática y un mismo interés por el espacio.

Paralelamente a esta muestra, a partir de febrero de 2010 el departamento educativo del MARCO ofrece una programación dirigida a escolares y público familiar. '**4 paredes y un banco**' es el nombre genérico de este programa de actividades, visitas y talleres. Las visitas y talleres para escolares se presentan como una invitación a observar, a aprender a mirar y a descubrir lo que una imagen puede contarnos. Pretende además acercarnos al mundo de la fotografía, descubriendo sus posibilidades como técnica artística.

Si deseas más información sobre la exposición puedes solicitarla al departamento didáctico, o bien acceder a ella directamente en nuestra Web www.marcovigo.com. En el apartado **EXPOSICIONES TEMPORALES/+INFO** encontrarás la síntesis del proyecto expositivo, información sobre la artista, entrevista con Candida Höfer y con el arquitecto encargado del montaje, e imágenes de la exposición. También, en la Biblioteca-centro de documentación del MARCO se presenta una exposición bibliográfica con selección de catálogos individuales de los fotógrafos más importantes de la Escuela de Düsseldorf.

Posibilidades didácticas

La denominación del programa, '**4 paredes y un banco**', alude a la utilización de espacios arquitectónicos, especialmente interiores, como tema recurrente en la obra de esta artista. Espacios que hablan sobre quienes los habitan, y que de esta forma nos permiten, como espectadores, comentar lo que son y lo que significan desde la distancia o la cercanía que implica la imagen fotográfica.

El programa didáctico en torno a obra de Candida Höfer pretende potenciar habilidades de observación y percepción visual: una mirada inteligente, creativa y activa que despierte en los escolares el placer por la observación, por el descubrimiento y por el arte.

Conscientes de la sobreexposición de estímulos visuales a la que estamos sometidos, y de cómo esto puede llegar a cegar o desinteresar nuestra mirada, esta propuesta procura que los participantes aprendan a mirar, a ser capaces de ver e interpretar una información visual.

En un primer nivel, se pretende activar una mirada '**analítica**', potenciando habilidades de observación e identificación de elementos que corresponden a un análisis visual o formal de la imagen, que se nos presenta como un medio de comunicación y una vía de conocimiento de nuestro entorno.

En segundo lugar, se pretende potenciar una mirada '**sensitiva**' a través de la interpretación de las obras y de la estimulación de la capacidad sensorial, proponiendo a los participantes viajar al interior de estas fotografías. Las imágenes de la artista presentan arquitecturas y espacios que nos remiten a personas, animales o cosas que los habitan. En esta segunda fase las fotografías se convierten en espacios de trabajo donde experimentar y sentir, donde encontrar personajes e historias; no sólo espacios para mirar sino para entrar y participar.

En una tercera fase nos centramos en una mirada '**creativa y artística**' a través de diferentes actividades propuestas en los talleres, que giran en torno a la fotografía, a la arquitectura y a creación de imágenes. Aquí la fotografía se convierte en un medio a través del cual crear una obra o proyecto artístico.

El programa '**4 paredes y un banco**' comprende tres partes complementarias: actividades para antes de la visita, visita y taller en el museo, y actividades para después de la visita. Las actividades anteriores permiten abordar en el aula conceptos prácticos para motivar y despertar el interés del alumnado, y una vez en el museo les ayudarán a seguir más activamente el desarrollo de la visita y taller. Las actividades posteriores pretenden ampliar cuestiones que han

surgido durante la visita; profundizar en las ideas, temas o conceptos que sugieren las obras, y en métodos de trabajo del arte contemporáneo.

Durante la visita procuramos despertar el auto-descubrimiento, desarrollando habilidades de observación, percepción, reflexión e interpretación. En el 'Laboratorio das Artes', el espacio de didáctica situado en la 1ª planta, el aprendizaje se desarrolla de forma activa, ofreciendo a los participantes la posibilidad de actuar desde el punto de vista del artista.

En suma, este programa educativo pretende ofrecer claves para lograr la comunicación del alumnado con las obras. El objetivo final es contribuir a mejorar los mecanismos de percepción y fomentar el interés y respeto por el arte contemporáneo.

Exposición
CANDIDA HÖFER
Projects: Done
26 febrero – 23 mayo 2010

'4 PAREDES Y UN BANCO'
Un programa educativo para escolares
Nivel: educación primaria
De 6 a 12 años

Edades: de 6 a 12 años

Conexión con materias

- Educación artística
- Conocimiento del medio natural, social y cultural

Objetivos generales

- Educar la mirada
- Aprender a ver y a hablar de una imagen fotográfica
- Conocer el método de trabajo de un fotógrafo
- Analizar visualmente una imagen
- Trabajar técnicas de observación y descripción
- Fomentar actitudes de tolerancia y respeto
- Promover la participación, la comunicación y el diálogo

Habilidades y capacidades a desarrollar

- Observación
- Análisis visual
- Espíritu crítico
- Creatividad
- Percepción
- Sensibilidad estética
- Aprendizaje en equipo
- Comunicación verbal y artística

Propuesta didáctica

- Actividades para antes de la visita (OPCIONAL)
- La visita a la exposición
- El taller en el MARCO
- Actividades para después de la visita (OPCIONAL)

Actividades para antes de la visita [OPCIONAL]

1. Recuerdos de familia

Tipo de actividad

Actividad de investigación personal y montaje de una exposición

Duración

1 sesión de 50 minutos y trabajo extraescolar

Descripción

Durante la exposición que visitaremos en el MARCO descubriremos a una artista que utiliza la fotografía como medio de expresión. Observaremos sus imágenes analizando sus elementos para saber cómo y por qué hace fotografías.

Candida Höfer es una enamorada del espacio, de la arquitectura, porque cree que al observar la imagen de un espacio concreto podemos conocer muchas cosas sobre su función, su historia, y sobre las personas que lo habitan. Considera las imágenes como páginas de un libro que nos cuentan paso a paso una historia.

Algo así ocurre también cuando abrimos un álbum familiar: cada una de las imágenes es un recuerdo de un momento y de un lugar determinado; como una página un libro que cuenta una parte de nuestra vida.

Primera parte

Pedimos a los alumnos que traigan una fotografía de su álbum familiar. Deberán seleccionar una en la que se muestre una arquitectura interior o exterior que les guste, y en la que, preferentemente, no haya personas. Puede ser antigua o reciente. Pedirán a sus familiares que le cuenten cosas sobre esa fotografía: dónde y cómo fue tomada, por qué, qué es lo que se ve, etc.

En la página siguiente se incluye una ficha de trabajo para los alumnos relacionada con esta actividad. Pueden utilizarla como apoyo en su investigación personal.

'CADA IMAGEN CUENTA UNA HISTORIA'
FICHA DE TRABAJO

1. ¿QUÉ ES LO QUE SABES DE ESTA FOTOGRAFÍA?

1. *¿Cuándo fue realizada?*
2. *¿Dónde fue tomada?*
3. *¿Para qué se hizo?*
4. *¿Quién la hizo?*
5. *¿Qué podemos contar de este lugar?*

2. ¿QUÉ ES LO QUE PUEDES VER EN LA IMAGEN?

1. *¿Qué es lo que ves en la fotografía?*
2. *¿Qué elemento crees que es el principal?*
3. *¿Qué otras cosas aparecen en la imagen?*
4. *¿Qué podemos decir de este lugar?*

3. ¿QUÉ QUIERES CONTAR SOBRE ESTE ESPACIO?

1. *¿Por qué has escogido este espacio y no otro?*
2. *¿Qué es lo que te gusta de este lugar?*
3. *¿Cuál es su historia?*

Una vez completa la información, cada uno redactará un pequeño texto en el que, como si de una postal se tratase, resume todo lo que sabe gracias a la investigación realizada. Imaginemos que estamos en el espacio de la fotografía y que le contamos a nuestros compañeros la historia de ese lugar, y por qué lo hemos escogido para que lo conozcan...



Queridos/as amigos/as:

Hoy estoy en un lugar muy especial en el que...

Una vez finalizados los trabajos dispondremos un espacio en el aula para exponer todas las fotografías con sus postales correspondientes. Cada uno, con su texto y su imagen, hará una presentación a sus compañeros.

Segunda parte

Ahora realizaremos el proceso de forma inversa, procurando despertar su creatividad. El profesor seleccionará una fotografía de su álbum o una imagen de alguna arquitectura que le guste especialmente. Escribirá un pequeño texto narrativo en el que se describa ese espacio, sin pararse demasiado en los detalles para que pueda ser interpretado libremente por los alumnos.

Cada uno realizará un dibujo de ese lugar, tratando de resumir en una imagen la descripción que acabamos de escuchar. Colocaremos nuestras obras en la zona de exposición y observaremos las diferentes interpretaciones, fijándonos en sus semejanzas y diferencias.

2. '4 x 4'

Tipo de actividad

Juego de asociación de imágenes y textos antes de la visita al MARCO

Duración

1 sesión de 50 minutos y trabajo extraescolar

Descripción

Uno de los objetivos de este programa didáctico es aprender a ver, a leer una imagen. Las imágenes, como los libros, tienen muchas cosas que contar, y por ello es necesario observar y pensar sobre lo que vemos si queremos saber lo que nos cuentan. Durante la visita al museo trataremos de desarrollar este interés por la observación, pero proponemos un ejercicio de introducción que se puede realizar a partir de imágenes de revistas y periódicos. En la primera parte relacionaremos imágenes con textos, y en la segunda crearemos un texto para una imagen. Para finalizar proponemos un juego.

Preparación

Necesitaremos 2 sobres grandes por cada grupo de alumnos. El profesor selecciona 4 imágenes, y 4 textos relacionados con ellas, de revistas y periódicos. En un sobre grande metemos las imágenes, y en el otro los fragmentos de textos. Dividimos a los participantes en grupos de cuatro. La selección de textos e imágenes dependerá de la edad de los participantes.

Primera parte

Entregamos los sobres de imágenes y textos a los alumnos. Todos los grupos trabajan con el mismo material. Cada grupo tiene que relacionar las imágenes con los textos observando los elementos clave que les aportan información. A continuación presentan sus resultados y explican sus respuestas. Podemos crear dos o tres rondas de juego en las que vayamos elevando progresivamente el nivel de dificultad. Al final de cada ronda veremos si todos los grupos han conseguido el mismo resultado o, si no es así, analizaremos las razones que les llevaron a opinar de forma diferente.

Segunda parte

En esta segunda parte mantenemos los grupos de trabajo. A cada grupo le entregamos una imagen sobre la que deben crear una historia con un pequeño titular. No debe ser demasiado descriptiva, para dejar cierto margen de interpretación. Todos los grupos trabajan con la misma imagen, por lo que en la puesta en común descubriremos si coinciden las lecturas de una misma imagen, o si por el contrario han creado versiones diferentes.

Tercera parte

En la tercera parte los propios grupos retarán a sus compañeros. Cada grupo debe realizar por separado el trabajo de selección de imágenes y textos (4x4). Cuando todos los grupos estén preparados, se sortea el turno de salida para empezar a jugar.

El grupo que empieza escogerá a otro grupo para que acepte el desafío. Ambos se entregan sus respectivos sobres, y el grupo que resuelva en menor tiempo supera el desafío. El grupo que ha superado la primera fase desafía a un nuevo grupo, y así sucesivamente, hasta que todos hayan participado. Ganará el desafío el grupo que más rondas de juego haya superado.

Podemos proponer a los alumnos que decidan ellos mismos nuevos desafíos basados en textos e imágenes, y pensar entre todos nuevos juegos, debatiendo sobre sus reglas y modo de funcionamiento.

VISITA Y TALLER EN EL MARCO

Educación Primaria

La visita a la exposición

Durante la visita abordaremos conceptos como qué es el MARCO, cuál es su función, y qué tipo de actividades realiza. Introducimos el concepto de exposición, explicando el contenido de la que van a ver: **'CANDIDA HÖFER: Projects: Done'**.

Nuestro objetivo es contribuir a la educación visual del alumnado y desarrollar en ellos las habilidades necesarias para 'leer' una imagen. A través de la obra de Höfer aprenderemos a ver una fotografía, analizándola visualmente e interpretando su contenido. Nos fijaremos en los diferentes tipos de imágenes, analizándolas por separado pero también en relación con un conjunto, con un proyecto expositivo.

El taller en el Laboratorio das Artes

Espacios privados

En la etapa de educación primaria tratamos de utilizar la arquitectura de interior como un lugar de experimentación, transformando el espacio básico de una caja de cartón en una obra en la que trabajamos aspectos del diseño de interiores (espacio, decoración, objetos...) conectándolos al concepto de identidad, ya que la propuesta es construir un espacio privado, personal, y con una carga simbólica especial, puesto que es o va a ser habitado por alguien.

La segunda parte de la actividad consiste en un proyecto fotográfico: ahora es la imagen fotográfica la que tiene que captar el alma de ese espacio. Experimentaremos algunos conceptos de los que ya hablamos durante la visita, y hablaremos de ángulos, perspectivas, composición, etc., aplicándolos a nuestro proyecto.

Actividades para después de la visita [OPCIONAL]

1. Espacios con personalidad

Tipo de actividad

Proyecto de investigación y debate sobre el espacio como reflejo de personas y culturas

Duración

2 sesiones de 50 minutos

Descripción

Como hemos visto en nuestra visita a la exposición de Candida Höfer, los espacios, como las personas, pueden tener diferentes personalidades: modesto, orgulloso, amistoso, reservado, formal, divertido...

En la primera parte de la actividad nos centraremos en cómo vemos y sentimos un espacio, procurando analizar e identificar su 'personalidad' o, lo que es lo mismo, aquellas características que lo hacen único y diferente. La segunda parte tiene un carácter más personal: en ella cada participante relacionará su personalidad con la fotografía de un espacio con el que se identifica.

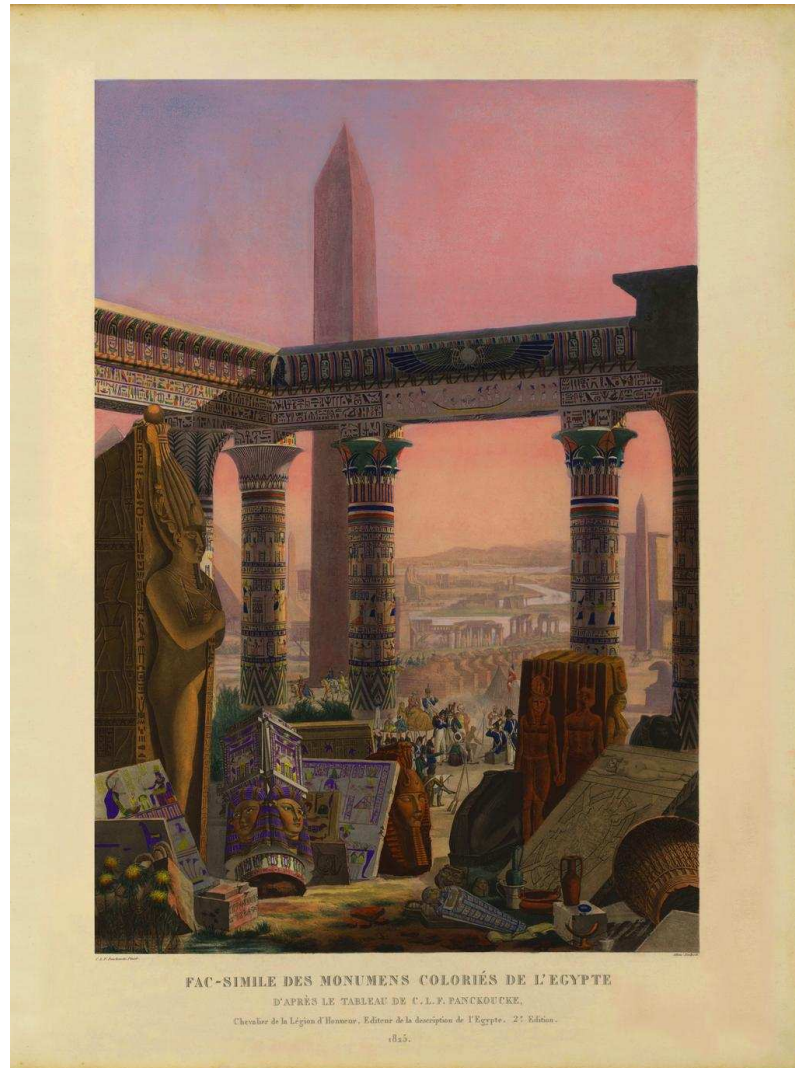
Primera parte

El profesor selecciona una serie de imágenes de arquitectura, preferentemente aquellas en las que no haya personas, y las presenta como una proyección continua. En un debate abierto iremos analizando cada imagen por separado.

Para la elaboración de la galería de imágenes sugerimos visitar la página www.wdl.org, que corresponde a la Biblioteca Digital de la UNESCO y 32 instituciones asociadas. Se trata de un recurso educativo de gran interés presentado en 2009, que consiste en un sitio web en el que se pueden consultar documentos culturales únicos de bibliotecas y archivos del mundo entero. Contiene manuscritos, mapas, libros raros, películas, grabaciones sonoras, publicaciones y fotografías, y su acceso es ilimitado y gratuito.

En la página siguiente hemos seleccionado una imagen de esta biblioteca que puede servir para abrir el debate con el grupo.

'ESPACIOS CON PERSONALIDAD'
FICHA DE TRABAJO



- **¿Qué es lo que vemos aquí?**
- **¿Qué elementos podemos identificar en este espacio?**
- **¿Con qué adjetivos podríamos definir este lugar?**
- **¿Qué tipo de personas podríamos encontrar aquí?**
- **¿Qué elementos nos dan esa información?**
- **¿Si fuese una persona, que personalidad dirías que tiene este espacio?**

La imagen de la página anterior corresponde al documento: 'Descripción de Egipto', una obra monumental encargada por Napoleón durante la invasión de Egipto en 1798.

En la web www.wdl.org encontrarás la opción 'Navegar' en el menú superior, donde se pueden seleccionar los documentos por lugar, tiempo, tema, tipo de artículo o institución. Para la selección de imágenes recomendamos, dentro del menú 'Tipo de artículo', buscar 'Grabados y fotografías', que contiene imágenes de todas las épocas y lugares que se pueden utilizar libremente.

La selección dependerá de la edad de los alumnos, y se puede presentar como proyección o como fichas de trabajo. A partir de ahí se puede abrir el debate y contrastar opiniones.

Segunda parte

Los escolares deben condensar en un pequeño texto aspectos de su personalidad. Una vez listo el texto, buscarán o tomarán fotografías de espacios que se correspondan con su forma de ser y de pensar. Por ejemplo, una fotografía de su habitación; un espacio exterior con el que se identifican; lugares que les gustan, etc. La única condición es que se trate de espacios y no de personas u objetos.

En la siguiente sesión cada uno aportará sus imágenes, que serán presentadas en la clase, de forma anónima. El resto del grupo deberá identificar la personalidad que les transmite la imagen, y finalmente la persona que sacó la foto explicará qué aspecto de su personalidad quería expresar a través de la fotografía de ese espacio.

2. Proyecto-escuela

Tipo de actividad

Ejercicio de creación a partir de la observación del espacio. Montaje de una exposición.

Duración

2/3 sesiones de 50 minutos

Descripción

Esta actividad consiste en la realización de un proyecto que refleje la individualidad de cada persona a la hora de ver e interpretar un espacio. En la exposición que visitamos en el MARCO comprendimos que cada imagen es el resultado de una selección personal. La fotógrafa Candida Höfer presentaba imágenes de espacios que no eran sino una de las múltiples visiones que podría haber presentado de esos espacios. Höfer dice que cuando llega a un lugar, sabe exactamente dónde debe colocarse y cuándo debe realizar la fotografía; esa es la capacidad de la artista para captar de forma única e irrepetible una imagen, y en ella se refleja su forma de entender la fotografía.

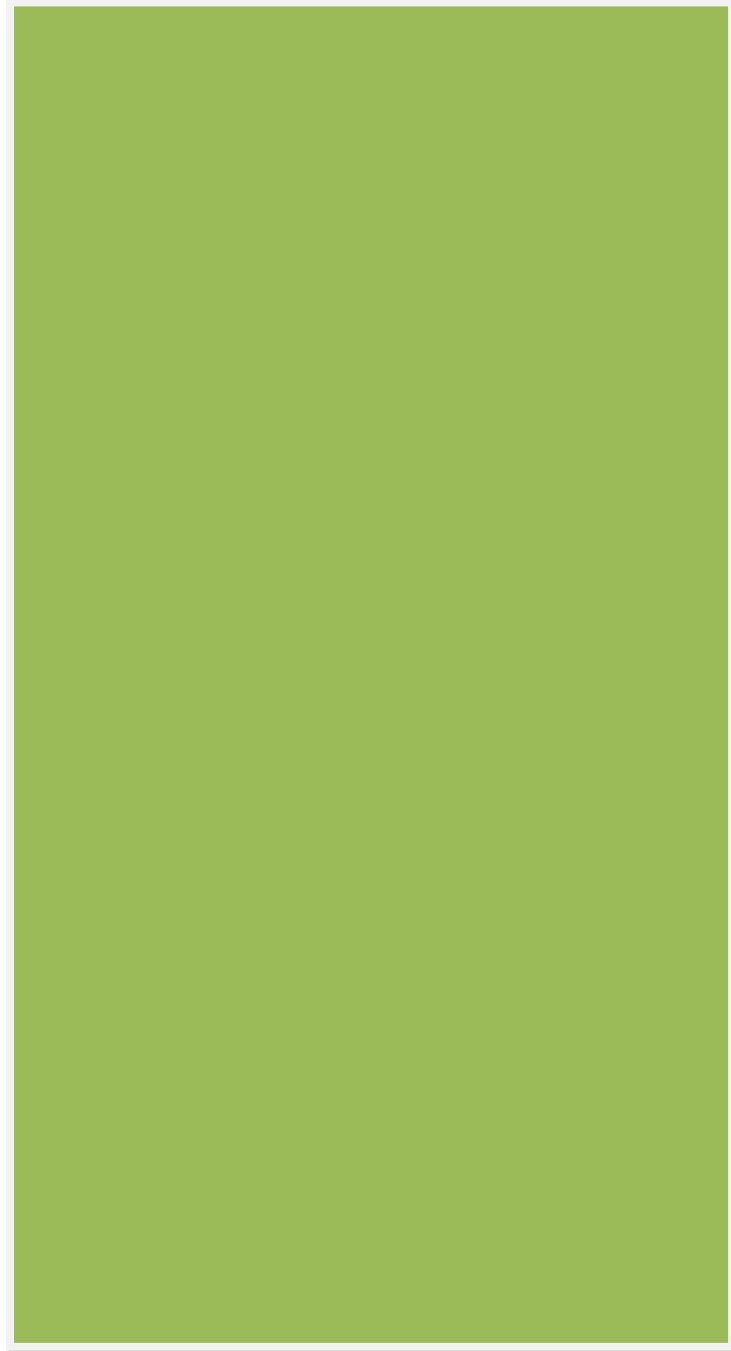
A partir de esta forma de trabajo y de esta idea, crearemos una exposición de fotografía con el espacio del colegio como tema. Cada alumno aportará 3 imágenes de diferentes lugares y espacios. Trabajaremos, como la fotógrafa, con espacios sin personas para así captar mejor el alma de ese lugar. Para la realización de este trabajo prepararemos un visor en cartulina o cartón, para que los niños recorran antes los espacios con este instrumento que les permite fijar la atención en detalles y perspectivas, como lo harían con el objetivo de una cámara.

Recordaremos en el aula las fotografías que vimos en la exposición y los conceptos de los que nos hablaban, como composición, perspectiva, ángulo, luz, plano, encuadre, detalle, etc. No es necesario realizar una fotografía lo más bonita o completa posible, ya que lo que buscamos son diferentes puntos de vista, incluyendo pequeños detalles, contrastes de luces y sombras, imágenes desde perspectivas originales y divertidas, y en general todo aquello que se nos pueda ocurrir.

En primer lugar prepararemos el visor. Para ello podemos utilizar la plantilla de la página siguiente. Seguimos las instrucciones y pedimos ayuda para recortar en caso necesario.

CREACIÓN DEL VISOR

*PEGA ESTA HOJA SOBRE CARTÓN O CARTULINA Y CORTA EL RECTÁNGULO DEL CENTRO



Ahora es el momento de organizarse. Necesitaremos una cámara digital que utilizaremos por turnos.

En primer lugar debemos recorrer los espacios del colegio, pero en momentos en los que no encontremos gente. Para ello, dentro del horario de clase organizaremos una salida en común con nuestros visores para recorrer tranquilamente el colegio observando con atención los espacios. Debemos fijarnos en todo tipo de lugares, como pasillos, comedores, vestíbulo, gimnasio, taquillas, patios, aula, etc., ofreciendo el máximo de posibilidades para conseguir un resultado más completo.

Durante este paseo, cada uno llevará consigo una libreta para realizar sus anotaciones. Así, cuando seleccionemos un lugar podemos apuntar o dibujar lo que vemos y recordarlo cuando llegue nuestro turno de tomar la fotografía.

Ahora debemos organizar los turnos. Dividimos a los alumnos en grupos de tres. De nuevo durante el horario de clase permitiremos a cada grupo hacer una salida para volver a aquellos espacios seleccionados y tomar la fotografía. Puede que esta actividad se realice durante varios días, dependiendo del tiempo que lleve la realización de las fotografías y del número de participantes.

Una vez que todos hemos realizado las fotografías, imprimiremos las imágenes y las montaremos sobre cartulinas. Podemos crear los marcos utilizando las propias cartulinas.

Seleccionaremos un lugar para la exposición de las imágenes, que puede ser el aula o un espacio del colegio como pasillo, biblioteca u otra sala disponible para este fin. Cuando esté montada la exposición invitaremos a otras clases a visitarla y explicaremos el sentido y el tema de este proyecto, describiendo todo el proceso de organización, desde nuestra vista al museo hasta el montaje final.

SUGERENCIAS

Nos gustaría que sintieses este museo como tuyo y poder compartir contigo recursos para contribuir a la mejora de la educación artística. Si tienes alguna idea para desarrollar programas o actividades educativas relacionadas con el arte y la cultura contemporánea y quieres colaborar con el MARCO, ponte en contacto con nosotros.

Agradeceríamos que nos hicieras llegar los resultados de vuestras actividades o proyectos, así como cualquier otra información relacionada con esta experiencia: ¿qué te parece el enfoque de nuestro programa educativo?, ¿cuál es tu opinión profesional?, ¿tienes alguna sugerencia?

Puedes hacernos llegar tus comentarios **personalmente**, por **correo postal**, a través del **teléfono**, **fax**, o **correo electrónico**, o de la web www.marcovigo.com, a la atención de:

Marta Viana Tomé
Pilar Souto Soto
MARCO, Museo de Arte Contemporánea de Vigo
Departamento Didáctico
Príncipe 54
36202 Vigo
Tel. +34 986 113900
Fax +34 986 113901
marta.viana@marcovigo.com
pilar.souto@marcovigo.com
www.marcovigo.com

Pedro A. Cordón Casais
Asesor y autor del programa educativo