

Exposición
"7+1 PROJECT ROOMS"

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:

"7+1 PROJECT ROOMS"

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 tu 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 trabajaremos aspectos clave de la educación artística, estética y emocional, a través del diálogo con nosotros mismos y con las propias obras.

La experiencia se completa con un **taller** en el 'Laboratorio das Artes', nuestro espacio de didáctica en la primera planta donde los participantes crean sus propuestas, en este caso pequeñas "Project Rooms" que se presentan en un espacio de exposición reservado especialmente para ellos.

La exposición

La exposición '7+1 PROJECT ROOMS' es una muestra del trabajo de 8 artistas reconocidos internacionalmente, de diferentes países y generaciones, pero con un denominador común, el interés por los temas sociales. Gerardo Mosquera es el comisario de esta exposición que es la suma o combinación de 8 proyectos realizados cada uno de ellos para un lugar específico del museo. 7 de estos artistas presentan sus obras en la planta baja del museo, y 1 en la fachada: de ahí el título de la exposición, '7+1 PROJECT ROOMS'. Las obras, ya sean nuevos proyectos o adaptaciones de obras anteriores, han sido realizadas específicamente para cada 'room' o espacio, manteniendo su independencia pero sumando, una a una, diferentes formas de ver, entender y sentir el arte y la expresión contemporánea.

Si deseas más información sobre la exposición puedes solicitarla al departamento didáctico, o bien acceder a ella directamente en nuestra Web www.marcovigo.com (actualmente en proceso de renovación). En el apartado **EXPOSICIONES TEMPORALES/+INFO** encontrarás la síntesis del proyecto expositivo, información sobre los artistas e imágenes de la exposición.

Posibilidades didácticas

'7+1' es el título elegido para la programación escolar que se ofrece en paralelo a la exposición '7+1 PROJECT ROOMS'. El objetivo general es la utilización del arte contemporáneo para contribuir al desarrollo de las capacidades de observación y reflexión. En contacto directo con las obras procuramos que los participantes logren disfrutar de las obras y artistas de esta exposición, y comprender la información que ofrece la obra de arte.

A través de la visita, desde siete perspectivas diferentes, seleccionadas en función de las posibilidades didácticas de las obras y de las edades del alumnado, pretendemos contribuir a la construcción de conocimientos que ofrezcan al alumnado distintas posibilidades para relacionarse en un futuro no sólo con el arte sino también con el mundo que les rodea.

Procuramos desarrollar la visita a través del diálogo, basado en un intercambio de información entre las obras de arte y el conocimiento o experiencia previa de los alumnos/as. Por medio de un método no narrativo el educador actúa como puente entre el público escolar y el arte contemporáneo, intentando que observen los elementos que componen la obra, que extraigan información y que sean capaces de pensar y reflexionar sobre su contenido.

En el taller se desarrolla la última propuesta, en la que pretendemos trabajar de forma práctica los conceptos tratados durante la visita. Combinaciones libres de colores y formas son la base del trabajo a realizar en el 'Laboratorio das artes'. Los participantes en la visita son ahora los protagonistas de la creación artística en un espacio "room" reservado especialmente para ellos. El proyecto artístico de cada participante se une al de sus compañeros contribuyendo a crear una instalación colectiva. Cada participante creará a su vez una obra para llevar consigo como recuerdo de su visita.

Exposición "7+1 Project Rooms"

Un programa educativo para escolares
Actividades: 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 observar y hablar del arte contemporáneo
- Reflexionar sobre el tema y recursos de una obra
- Trabajar técnicas de observación y descripción visual
- Fomentar actitudes de tolerancia y respeto
- Promover la participación, la comunicación y el diálogo
- Mejorar la comunicación interpersonal e intrapersonal

Habilidades y capacidades a desarrollar

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

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. La caja de sorpresas

Tipo de actividad

Reflexión sobre diferentes objetos y materiales y sobre su utilización en obras de arte contemporáneo

Duración

2 sesiones de 50 minutos

Descripción de la actividad

Dentro de unos días visitaremos el MARCO, un museo de arte contemporáneo, y desde allí nos ha llegado una caja de sorpresas con objetos y materiales que no sabemos a quién pertenecen. Nuestro objetivo es descubrir que estos elementos de la caja también pueden utilizarlos los artistas en sus obras: objetos diversos con finalidades expresivas muy diferentes.

Escogeremos los objetos procurando que los alumnos puedan reconocerlos y hablar de ellos con facilidad. Nos dedicaremos a observar, hablar, expresar, asociar ideas y describir los objetos.

Desarrollo de la actividad:

En primer lugar el/la profesor/a conseguirá algunos de los objetos sugeridos en la siguiente lista. También podemos utilizar imágenes que los sustituyan, pero es preferible trabajar con objetos reales para poder apreciar la textura, tamaño, etc.

Para facilitar el diálogo y conseguir mejores resultados, los objetos pueden seleccionarse en función de las edades del grupo, o pueden sustituirse libremente por otros que se consideren más adecuados. Una vez seleccionados los meteremos en una caja, procurando cuidar su presentación, ya que se trata de un juego, de una 'caja de sorpresas'.

Lista de objetos:

- Una botella pequeña de agua
- Una moneda o billete
- Una piedra
- Un trozo de madera
- Una esponja
- Un tanque, pistola o soldado de juguete
- Un pincel
- Una fotografía de un viaje
- Una flor de plástico
- Una regla
- Un rollo de cinta de embalaje
- Una madeja de lana
- Un poco de algodón
- Una cerilla
- Un diccionario

Dividimos la clase en grupos de 5 y entregamos a cada grupo un objeto, exponiéndolo en el centro de su mesa de trabajo. En primer lugar, cada alumno escribe en una hoja en blanco el nombre del objeto y lo dibuja. A continuación haremos una **primera ronda** de participación de forma que cada grupo pueda hablar de su objeto:

- ¿Qué es esto?
- ¿Qué nombre tiene?
- ¿De qué material está hecho?
- ¿Dónde se encuentra?
- ¿Para qué sirve?
- ¿Quién lo utiliza?
- ¿Cómo está hecho?
- ¿Conoces o tienes objetos parecidos?

Podemos continuar añadiendo preguntas dependiendo del objeto y en función de la edad de los alumnos.

A continuación vamos a descubrir en qué nos hace pensar este objeto. Para ello comenzamos una **segunda ronda** en la que los participantes, de forma rápida, formulen ideas o palabras que relacionan espontáneamente con el objeto. Podemos pedirles que recuerden alguna experiencia o vivencia personal que asocien con ese objeto, o que nos hablen de lo que les sugiere su forma, su material o su función. Las respuestas son todas válidas, ya que no existen asociaciones, ideas o recuerdos incorrectos. Al acabar esta ronda rápida, podemos sugerir que completen o aclaren sus respuestas.

Es importante que el/la profesor/a escriba en la pizarra los nombres, descripciones y pensamientos que sugieren los objetos a medida que van surgiendo. De esta forma observaremos que las respuestas de la primera ronda se complementan para lograr una única descripción, y cómo en la segunda ronda los recuerdos, pensamientos o asociaciones de cada miembro del grupo pueden ser totalmente diferentes.

Finalmente, y con todas las respuestas a la vista, volveremos a hablar de cada objeto, recordaremos su descripción y nombraremos otros objetos que podemos relacionar —por su forma, material o función— con el objeto que estamos tratando, por ejemplo: la botella de agua se puede relacionar con un vaso por su función; una piedra se puede relacionar con un muro por su material; un trozo de algodón se puede relacionar con una nube por su forma.

A su vez completaremos el trabajo intentando clasificar las respuestas de la segunda ronda entre pensamientos, experiencias o asociaciones, por ejemplo: el soldado de plástico se relacionó con la guerra (asociación), con un juguete que teníamos (recuerdo), o con una noticia que hemos visto en la televisión (experiencia).

¿Quieres continuar...?

Pide a tus alumnos que sustituyan el contenido de la caja por otros objetos, para repetir la actividad con objetos seleccionados por ellos mismos.

2. *Un mundo de ideas*

Tipo de actividad

Creación de un proyecto artístico a partir de la reflexión y del diálogo sobre una idea.

[Invertimos la forma de trabajo de la actividad anterior, de forma que ahora son las ideas las que nos sugieren objetos o materiales].

Duración

2 sesiones de 50 minutos

Descripción de la actividad

Aunque es interesante haber realizado previamente la actividad anterior ('La caja de sorpresas'), esta propuesta se puede realizar de forma independiente.

Durante la visita al MARCO veremos una obra compuesta únicamente de palabras. Es una obra que sorprende, ya que aunque las palabras son la base de nuestra comunicación, no esperamos encontrarlas en una obra de arte.

En primer lugar abriremos una **sesión de diálogo** para pensar en la forma en que las personas utilizamos las palabras. La siguiente lista de preguntas ofrece posibilidades para comenzar a hablar, y puede ampliarse cuanto sea necesario:

- ¿Dónde encontramos las palabras?
- ¿Para qué las necesitamos?
- ¿Qué tipos de palabras existen?
- ¿Qué objetos relacionamos con las palabras?
- ¿Qué tipo de palabras asociamos con la belleza?
- ¿Qué tipo de palabras asociamos con la alegría?
- ¿Qué tipo de palabras relacionamos con el ruido?
- ¿Qué tipo de palabras relacionamos con el movimiento?

A través del diálogo y de la reflexión procuramos observar cómo utilizamos las palabras de diferentes formas a través del habla o de la escritura; cómo las palabras llegan a nosotros por diferentes medios —un libro, una persona, un anuncio...— y cómo asociamos algunas palabras a determinados conceptos o ideas.

A continuación proponemos un juego que consiste en crear una obra de arte a partir de una única palabra. Todos los participantes, sin saberlo, trabajarán sobre el mismo concepto o idea. Para ello entregaremos un sobre que contiene una palabra a cada alumno. Nadie puede decir qué palabra tiene, ni mostrar su obra, de forma que el resultado sea secreto hasta el final. Cada uno debe pensar y reflexionar sobre esta palabra, realizando una lista lo más amplia posible con todo lo que este término le pueda sugerir. La lista de la ficha 'Palabras/ideas' (en la pág. siguiente) puede ayudarnos.

Preferiblemente será el/la profesor/a quien decida la palabra más apropiada para el grupo. La sesión de diálogo anterior puede ayudarnos, pero aquí tenemos algunas sugerencias de palabras clasificadas por nivel de dificultad, para seleccionar en función de la edad de los participantes:

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
Familia	Gente	Suavidad
Mar	Alegría	Guerra
Montaña	Juego	Romper
Calle	Agua	Valor
Rapidez	Compartir	Alimento
Querer	Amistad	Volver

Una vez seleccionada la palabra la fotocopiamos y la metemos en sobres para repartirla a cada uno de los alumnos, junto con la ficha de trabajo 'Palabras/Ideas'. Después de realizar la ficha deben seleccionar una idea de todas aquellas con las que asocien esa palabra, para crear una obra de arte que tenga relación con ella. No se trata de representar lo que la palabra significa, sino de crear algo relacionado con ella.

Pueden realizar sus obras escogiendo ellos mismos la técnica: dibujo, pintura, collage, modelado, fotografía, etc., o incluso mezclar varias técnicas. Para finalizar expondremos todas las obras y cada artista nos explicará qué muestra en su obra, y por qué ha escogido ese tema para relacionarlo con su palabra. Observamos las diferentes asociaciones a las que ha dado lugar una misma palabra, y las distintas formas que hemos escogido para representar una misma idea.

Palabras/Ideas

Abre el sobre que contiene tu palabra secreta e intenta responder a estas preguntas:

- ¿Qué te sugiere esta palabra?
- ¿Con qué idea/ideas la relacionas?
- ¿Qué otras palabras relacionas con ella?
- ¿Qué experiencia o recuerdo personal te sugiere esta palabra?
- ¿A qué se asocia generalmente esta palabra?
- ¿Cuándo la utilizaste por última vez?
- ¿Cuándo la escuchaste o leíste por última vez?
- ¿Qué frase escribirías espontáneamente que contenga esa palabra?
- ¿Cómo describirías lo que significa?
- ¿Si fuese una persona quién sería?
- ¿Si fuese un animal, cuál sería?
- ¿Si fuese un objeto, cuál sería?
- ¿Si fuese un verbo, cuál sería?
- ¿Cómo la representarías con un dibujo?

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: '7+1 PROJECT ROOMS'. A través de siete puntos de vista, siete pasos para comprender el arte contemporáneo, nos acercamos a la creación artística procurando aprender a ver, pensar y disfrutar del arte. Cada 'paso' que demos aporta un punto de vista diferente que se suma a los anteriores, con el objetivo de entender el arte como una combinación de materiales, técnica, espacio, tema, participación, experiencia y reflexión.

El taller en el Laboratorio das Artes

La octava propuesta se desarrolla en el espacio de creación del museo, el 'Laboratorio das artes'. Aquí cada participante presentará su propuesta a partir de unos materiales que trabajará con libertad y de forma independiente, pero con el fin de aportar su visión individual, que se sumará a las de sus compañeros/as en la creación de un proyecto específico para un espacio expositivo reservado especialmente para esta actividad. Al finalizar expondremos el conjunto de obras como una sola obra resultado de la suma o combinación de todas las propuestas creativas de los alumnos/as.

Actividades para después de la visita [OPCIONAL]

1. MINI-rooms

Tipo de actividad

Creación de una instalación artística a partir de un tema o idea

Duración

2 sesiones de 50 minutos

Descripción de la actividad

Durante la **primera sesión** haremos un breve repaso de los conceptos que aprendimos durante la visita al MARCO. Las obras que nos presentaban los artistas contemporáneos habían sido realizadas para espacios específicos: cada obra ocupaba una de las salas del museo.

- ¿Puedes recordar qué obras visitamos?
- ¿Cuál es la que más te gustó?
- ¿Cuál es la que menos te gustó?
- ¿Cuál es para ti la más original?
- ¿Cuál crees que llevaría más tiempo o más trabajo realizar?

Los artistas empleaban materiales y técnicas muy diferentes para comunicar sus sentimientos, pensamientos o emociones:

- ¿Recuerdas de qué materiales estaban realizadas las obras?
- ¿A qué llamábamos la técnica artística?
- ¿Qué material te sorprendió más?
- ¿Hay algún material que no conocías?
- ¿Hay algún material que no esperabas ver en un museo?
- ¿Que obra te llamó más la atención por su técnica?
- ¿Que técnica de las que vimos es para ti la más innovadora?

El arte contemporáneo no siempre tiene una función estética; muchas veces el artista no se conforma con que contemplemos algo y sus obras están cargadas de mensaje. Hay artistas que se preocupan por los temas sociales y sus obras son a menudo un reflejo de la sociedad en la que viven:

- ¿Recuerdas el tema de alguna obra que te haya gustado especialmente?
- ¿Por qué crees que los artistas hablan de la sociedad?
- ¿Qué tema te gustaría tratar en una obra si fueses un artista?

El tipo de obras que vimos en el museo se llaman **instalaciones**: piezas creadas para un determinado espacio que se convierte a su vez en parte de la obra.

La **segunda parte** de la actividad consiste en la creación individual de una instalación a escala. Les hemos llamado 'Mini-Rooms' recordando el título de la exposición que visitamos en el MARCO: '7+1 Project Rooms'. Haremos uso de nuestra creatividad y de todo lo aprendido en el museo para convertir nuestra instalación en una obra de arte.

Proyecto Mini-Room

'Project Room' es un término utilizado para definir los proyectos (Projects) de artistas realizados para determinados espacios o 'habitaciones' (Rooms), en este caso en un museo. En el MARCO hemos visto cómo cada artista realizó obras muy diferentes para espacios parecidos.

En esta actividad cada participante dispondrá de una caja sin tapa que se convertirá en el espacio (Room) sobre el que va a trabajar. Antes de comenzar a trabajar es importante saber con qué materiales contamos, que el/la profesor/a puede seleccionar según su criterio.

Algunas posibilidades:

- Cartulina
- Papel de colores
- Pasta de modelar
- Plastilina
- Témpera
- Acrílico
- Ceras de colores
- Cola blanca

Además de este tipo de materiales propios del mundo del arte, el artista contemporáneo utiliza todo tipo de elementos como materia prima de su obra. El arte contemporáneo recurre a menudo al reciclado de objetos y materiales de desecho. He aquí algunos que podríamos encontrar sin dificultad:

- Cartón
- Periódicos
- Objetos comunes
- Revistas
- Restos de objetos (juguetes, objetos de casa, etc.)
- Restos de materiales (corcho, plástico, algodón, cuerda, etc.)
- Restos de materiales de origen natural (ramas, piedras, hojas, arena, etc.)

Para comenzar dedicamos un tiempo a pensar qué es lo que queremos hacer y cómo lo vamos a realizar. Imaginemos que nuestro espacio de trabajo, nuestra caja, simula uno de los espacios que visitamos en el MARCO. Nos interesa decidir si vamos a dedicar nuestro proyecto a un tema, si queremos que sean los propios materiales los que se conviertan en protagonistas de nuestra obra...

En la realización de nuestro 'Mini-Room' podemos transformar la caja con colores, y alterar su estructura con nuevas paredes o con nuevos elementos que nos ayuden a contar o a mostrar lo que queremos. Una vez decidido lo que queremos hacer seleccionamos el material básico para empezar a trabajar. Durante el proceso irán surgiendo nuevas ideas que no tenemos por qué descartar, ya que la obra irá tomando forma durante todo el proceso. Seamos creativos y no pongamos límites a nuestra imaginación.

2. Imagen - sonido

Tipo de actividad

Creación de una obra artística que combina elementos visuales y sonoros

Duración

2 sesiones de 50 minutos

Descripción de la actividad

Durante la visita al MARCO hemos aprendido que los artistas contemporáneos se comunican con el espectador a través de diferentes técnicas y materiales. Exploran diferentes medios para que el público sienta y experimente su obra. Una de las características del arte contemporáneo es la libertad para elegir cómo presentar el mensaje o tema de la obra, explorando nuevas combinaciones de materiales y técnicas.

Por ejemplo, en la obra de Teresa Margolles —una de las artistas de la exposición del MARCO— el mensaje nos llegaba a través de una instalación sonora, y no por medio de estímulos visuales, como ocurre con una pintura, escultura o fotografía. Es una obra para ser escuchada y sentida a través del oído.

En esta actividad proponemos combinar dos medios de representación, para experimentar la sensación de oír y ver —o mejor, escuchar y mirar— una obra.

Desarrollo de la actividad:

Antes de comenzar nos dividimos en grupos de trabajo de tres o cuatro participantes. El/la profesor/a elige **un sonido** con el que va a trabajar cada grupo. Realizada la selección y en función de las edades del alumnado, pueden conseguir ese sonido ellos mismos, buscándolo en Internet o grabándolo directamente con el teléfono o con una grabadora.

Una vez que cada grupo conoce el sonido con el que va a trabajar, proponemos crear una obra plástica que represente lo que les sugiere ese sonido. Intentaremos que la selección de sonidos sea lo más variada posible, teniendo en cuenta las posibilidades que ofrecen para cada edad.

Algunas posibilidades...

- Sonidos de la naturaleza: mar, viento, lluvia...
- Sonidos de la ciudad: calle peatonal, tráfico, industrias...
- Sonidos del colegio: patio, pasillos, aula, entradas, salidas...
- Sonidos del mundo animal: pájaros, animales salvajes, mascotas...
- Sonidos de películas: efectos especiales, diálogos, escenas de otras épocas...
- Sonidos de casa: cocina, salón, jardín...
- Sonidos de personas: discusiones, diálogos, conferencias, emociones...
- Sonidos de la televisión: series, documentales, informativos...
- Sonidos musicales

Una vez definidos los sonidos de cada grupo, hablaremos de todo lo que pueden sugerirnos, de dónde podemos encontrarlos, a qué se pueden asociar, etc.

Cada grupo realizará una obra en la que lo importante es la idea de combinar imagen y sonido de forma libre: por ejemplo representando lo que oímos, o con la idea de sentir más la obra, o combinando imagen y sonido de forma que resulte sorprendente para el espectador. Cada grupo decidirá con ayuda del/a profesor/a el sentido que quiere dar a su obra. Podemos orientar a los participantes sobre las técnicas que pueden emplear para su obra: pintura, collage, fotografía... o también una combinación de varias técnicas.

Para finalizar expondremos los trabajos de cada grupo y reproduciremos los sonidos ante cada obra comentando y valorando el resultado: ¿en qué medida el uso del sonido intensifica o modifica nuestras sensaciones?

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**, o a través del **teléfono**, **fax**, o **correo electrónico**, 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

Pedro A. Cordón Casais
Asesor y autor del programa educativo