

Guía didáctica para educadores de secundaria. Itinerario de propuestas formativas para acompañar la exposición:

## “Intangibles. Una exposición digital de la Colección Telefónica”

Contacto equipo educativo:  
[educacion.ar@telefonica.com](mailto:educacion.ar@telefonica.com)

### Presentación:

Esta propuesta pedagógica está pensada para acompañar la visita virtual a la exposición *Intangibles*. Aquí se abordan contenidos del diseño curricular en relación a distintas temáticas presentes en la exposición: las vanguardias del siglo XX, el contexto en el cual surgen, el arte como forma de expresión y manifestación política y el rol de los artistas, entre otras. El objetivo es profundizar en los contenidos de la vivencia virtual e invitar a que los y las estudiantes puedan reflexionar sobre la relación entre la tecnología y la cultura a lo largo del tiempo.

### Introducción:

Bienvenidos a "*Intangibles. Una exposición digital de la Colección Telefónica*", una muestra que nos invita a vivir una experiencia interactiva e innovadora utilizando nuestros propios dispositivos desde cualquier parte del mundo.

En ella se aborda una selección especial de siete pinturas importantes del siglo pasado, desde distintas experiencias tecnológicas.

Decimos que la tecnología ha cambiado el mundo, pero también cambió el arte: el acceso, la difusión y los modos de producirlo y exponerlo. La mirada actual de una obra hecha en el pasado no debería ser ajena a este cambio de paradigma sociocultural. El objetivo de *Intangibles* es explorar las posibilidades de la tecnología al servicio de la cultura y su impacto en la forma en la que miramos, sentimos, aprendemos e interpretamos el arte.

### Cómo recorrer Intangibles:

Para visitar la muestra *Intangibles* no hay un orden establecido, sino que cada persona puede elegir su propio recorrido y así vivir una experiencia única, ¡es muy fácil e intuitivo! Al ingresar a la exposición nos encontramos en un escenario similar a una sala de museo. Nos posicionamos frente a la obra que elijamos, hacemos clic sobre ella y nos aparece información específica para conocer tanto la obra como al artista. Además, si apretamos el botón "*Ir a la experiencia*" podemos vivir una experiencia digital específica para cada obra.

### Obras que integran la exposición virtual:

- Juan **Gris** (1887-1927) "La fenêtre aux collines", 1923 (La ventana de la colina).
- Juan **Gris** (1887-1927) "La guitare sur la table", 1913 (La guitarra sobre la mesa).
- Pablo **Picasso** (1881-1973) "Le peintre au travail", 1964 (El pintor en el trabajo).
- María **Blanchard** (1881- 1932 "Nature morte cubiste", 1919 (Naturaleza muerta cubista).
- Joaquín **Torres García** (1874-1949) "Constructivo en blanco y negro "TBA", 1933.
- René **Magritte** (1898 -1967) "La belle société", 1965 (La bella sociedad).
- Roberto **Matta** (1911-2002) "Psychological morphology", 1938 (Morfología psicológica).

### Contextualización:

El arte siempre estuvo atravesado por su contexto histórico, político y social. En el siglo XX, que se caracterizó por el progreso técnico, industrial y científico, el mundo del arte no fue ajeno a estos avances. Durante las primeras décadas del siglo XX los jóvenes pintores buscaron romper con lo establecido en el arte tradicional (la perspectiva y lo figurativo) para construir un lenguaje estético

acorde a la sociedad moderna. La ciudad cosmopolita de París, en Francia, fue la elegida por los artistas y se convirtió en el centro geográfico de los nuevos movimientos.

Las obras que forman parte de la exposición *Intangibles* pertenecen a tres movimientos artísticos surgidos durante el siglo XX: *Cubismo*, *Expresionismo* y *Universalismo constructivo*. Estos movimientos, influenciados por el contexto y los avances de la época, buscaron ser rupturistas e innovadores en los modos de representación.

#### Cubismo (1907-1917):

- Primer movimiento conceptual de la historia del arte: rompe con la idea de representación mimética, que buscaba imitar la realidad.
- La representación espacial estuvo caracterizada por la síntesis geométrica y la superposición de planos desde distintos puntos de vista. También incorpora la técnica del collage.
- Los principales referentes son: Georges Braque, Pablo Picasso, Juan Gris, André Derain y María Blanchard.

#### Surrealismo (1920-1940):

- Movimiento ligado a la teoría del psicoanálisis desarrollada por el neurólogo austriaco Sigmund Freud, que busca darle un sentido a los sueños.
- Usa distintas técnicas para la producción artística, teniendo como fuente de inspiración el inconsciente.
- Influenció distintas disciplinas como el cine, la literatura, la fotografía y las artes plásticas.
- Los principales referentes son: André Breton, Max Ernst, René Magritte, Giorgio de Chirico, Salvador Dalí, Joan Miró, André Masson y Roberto Matta.

#### Universalismo constructivo (1932-1949):

- Movimiento creado por el artista uruguayo Joaquín Torres García.
- Postula la unidad como principio puro de todo: combina lo antiguo y lo moderno, y retoma la tradición ancestral, americana y universal.
- Busca expresar la comunión de las personas con el orden cósmico al desarrollar un lenguaje universal, geométrico y abstracto.
- Los principales referentes son: Joaquín Torres García, Manuel Pailós, Roberto Matto, José Gurvich.

#### **Objetivos:**

El objetivo general de esta guía es acompañar a las y los docentes y estudiantes a relacionar la exposición *Intangibles* con el mundo hiperconectado en el que vivimos, en el que la tecnología se pone al servicio de la cultura y la educación.

#### Los objetivos específicos son:

- Explorar los vínculos entre desarrollo tecnológico y arte.
- Reconocer los diferentes usos de las nuevas tecnologías.

- Descubrir los modos en que la tecnología puede ponerse al servicio de la cultura.
- Identificar distintas corrientes artísticas en sus contextos históricos.
- Conocer las vanguardias del siglo XX y tender puentes con la actualidad.
- Reconocer cambios de usos y costumbres con el paso del tiempo y cómo la tecnología disponible colabora en ese proceso.

#### Temáticas que aborda la visita y actividades.

A lo largo del recorrido vimos que la tecnología al servicio de la cultura nos presenta un universo nuevo de oportunidades. En relación al arte, se modifican los modos de aprender, de producir y de interpretar una obra. *Intangibles* nos permite abordar los contenidos previstos como parte del diseño curricular de Primer Ciclo según los núcleos de aprendizaje prioritarios (NAP)

#### Historia

El arte no está aislado de su contexto histórico ni político. Los factores políticos, sociales, económicos y culturales son interdependientes y en cada época delimitan roles sociales y el papel que debe desempeñar cada actor en la sociedad.

Los procesos y cambios políticos, económicos, sociales y culturales del siglo XX impactaron tanto en Europa como en Argentina y el resto del mundo. Muchos de estos procesos generaron cambios radicales y también podemos encontrar, a través de la historia, continuidades que se ven reflejadas en el presente.

#### Preguntas disparadoras:

1. ¿Cuáles fueron los principales hechos históricos de la primera mitad del siglo XX en Europa? ¿Quiénes fueron los principales referentes en el mundo del arte?
2. ¿Qué rol social ocupaba el artista? ¿Es igual al que ocupan hoy?
3. ¿Cómo influye el contexto social en la producción artística? ¿Qué avances científicos y técnicos impactaron en las vanguardias?

#### Actividad:

Elegir algún año de la primera mitad del siglo XX y elaborar una revista o periódico en el que se reflejen los sucesos políticos, artísticos, técnicos, económicos y sociales de la época. A continuación, seleccionar artículos contemporáneos que imaginen que integrarán los libros de historia del siglo que viene.

#### Educación Artística - Artes Visuales

Las prácticas artísticas han cambiado de acuerdo a cada momento histórico y al contexto cultural. A lo largo del tiempo fueron muchos los modos de producción y circulación. *Intangibles* permite sumergirnos en la producción de los pintores en el siglo XX y analizarla en su contexto. También establecer continuidades y rupturas con el arte tradicional y con la producción artística actual.

En la Francia del siglo XX, París se convirtió en una metrópolis industrial y el punto de reunión de artistas de todo el mundo, que se agruparon para manifestar sus ideas en los distintos movimientos vanguardistas. Cada grupo propuso un nuevo lenguaje visual, con una estética, una poética y un discurso político propio.

#### Preguntas disparadoras:

1. ¿Qué similitudes y diferencias existen entre las obras de *Intangibles*? ¿Cuáles son las principales características de cada corriente artística?
2. ¿Qué técnicas podrían usarse hoy para hacer obras inspiradas en las vanguardias?
3. ¿En qué aspectos las obras de arte del siglo XX rompen con la tradición artística?

#### Actividad:

El surrealismo partía de los sueños para realizar obras de arte. Confeccionar un collage digital inspirado en los sueños. Luego identificar qué imágenes del collage desafían las normas de la naturaleza y la lógica cotidiana.

#### Educación tecnológica y digital

El siglo XX se caracterizó por una gran cantidad de innovaciones tecnológicas que surgieron de largos procesos de investigación y diseño en respuesta a una compleja interacción de necesidades y factores técnicos, económicos y sociales. Estos inventos generan modificaciones en la producción, la vida cotidiana y las subjetividades. Algunos efectos son deseados y otros adversos o inesperados.

Las nuevas tecnologías, Internet y los sistemas digitales nos abren nuevas vías de comunicación y de consumo artístico, como podemos verlo en la muestra *Intangibles*. El uso responsable en cuestiones de acceso digital es fundamental para entender nuestro paradigma sociocultural actual y sus desafíos.

#### Preguntas disparadoras:

1. ¿Cómo cambiaron las maneras de acceder a la cultura en el último siglo?
2. ¿Qué beneficios y desventajas tiene el uso de las nuevas tecnologías en la educación?
3. Si ponemos la tecnología al servicio de la creación artística ¿Cómo serán las obras de arte en el futuro?

#### Actividades:

Pensar y describir cómo sería una aplicación nueva que nos permita interactuar, de manera innovadora, con obras de arte (visuales, danza, música, teatro, cine, fotografía, etc).

#### Links y materiales recomendados:

- Un profesor: el cubismo  
<https://www.youtube.com/watch?v=xGkLDfoC1AA>
- Un profesor: el surrealismo  
<https://www.youtube.com/watch?v=Ma2i7ckEb0w>
- Uned Surrealismo y siglo XX  
<https://www.youtube.com/watch?v=Kubo3vOoj2c>
- El edén de los cínicos: Cubismo  
<https://www.youtube.com/watch?v=TKklnjQSaOs>

- Serie Huellas del arte de canal encuentro  
<http://encuentro.gob.ar/programas/serie/8042/573>
- Entrevista a Eric Hobsbawm  
<https://www.youtube.com/watch?v=DXnouPCSkik>
- Torres García: Universalismo Constructivo y amor por lo moderno  
<https://www.youtube.com/watch?v=pl66p1lBunQ>
- Los manifiestos  
<http://leedor.com/2018/12/22/los-manifiestos-vanguardistas/>

Septiembre 2020