

Guía didáctica para educadores de 2º nivel primario. 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)

### Ciencias Sociales

Las sociedades fueron transformándose con el paso del tiempo. Los artistas europeos de comienzos del siglo XX no tenían acceso a las herramientas tecnológicas con las que se puede contar hoy en día. En la sociedad en general, los roles de los hombres, las mujeres y los niños estaban claramente definidos. El siglo XX estuvo marcado por muchos cambios en relación a la tecnología, la ciencia y la cultura y estos impactaron en el arte, el trabajo y la vida cotidiana. Hoy en día, el paradigma sociocultural está marcado por el uso de las TICs (Tecnologías de Información y Comunicación), el acceso a dispositivos tecnológicos y a las infinitas posibilidades que nos otorgan.

### Preguntas disparadoras:

1. ¿Qué rol ocupaban los artistas en la sociedad del siglo XX?
2. ¿Qué rol cumplían las mujeres? ¿Podían elegir ser artistas?
3. ¿Qué artistas mujeres contemporáneas conocen?

### Actividad:

María Blanchard es la única mujer que forma parte de la muestra *Intangibles*. También fue la única que formó parte del movimiento cubista en un mundo donde las mujeres eran invisibilizadas. Investigar más sobre ella y armar una ficha con los hechos más importantes de su vida y con sus obras cubistas y figurativas más reconocidas.

### Educación Artística - Artes visuales

Las obras de arte siempre están ligadas a su contexto histórico, político, social y cultural. Cada una de las corrientes artísticas que forman parte de *Intangibles* desarrolló sus propios modos de representación, pero todas tienen algo en común: se gestaron en la ciudad de París, en Francia. En este sentido, todas las obras están influenciadas por los contextos culturales (el barrio, el entorno urbano, el entorno rural, la provincia, el país, la región) y también por los cambios en los circuitos de circulación del arte (museos, clubes, teatros, plazas, calles, televisión, cine, revistas, Internet, entre otros).

### Preguntas disparadoras:

1. ¿Qué diferencias y similitudes pueden encontrar en los cuadros de la muestra *Intangibles*?

2. ¿Podemos reconocer los objetos presentes en las obras? ¿Cuántas obras son abstractas y cuántas figurativas?
3. ¿Dónde se suelen exponer estas obras? ¿En qué otros espacios podrían exponerse?

#### Actividad:

Los artistas se inspiran en lo que los rodea al momento de crear una obra. Convertirse en artista y crear una obra de arte en papel o en formato digital en la que se represente los objetos, personas y colores que nos rodean. Investigar los museos que existen en la ciudad y elegir el más adecuado para mostrar la obra creada.

#### Ciencias tecnológicas

Si pensamos la tecnología como un proceso sociocultural podemos ver que las herramientas tecnológicas han acompañado la historia de la humanidad (desde flechas y arcos hasta los teléfonos celulares). Los avances tecnológicos transforman los modos de producción, los oficios, las relaciones sociales y los modos de vida.

Hace varios años que los cambios sociotécnicos han marcado el modo de producción artística. Hoy, los artistas pueden crear obras totalmente digitales y darlas a conocer de manera virtual. Del mismo modo, nosotros podemos interactuar con las obras de arte desde nuestros dispositivos, sin necesidad de movernos de nuestras casas.

#### Preguntas disparadoras:

1. ¿Con qué materiales están hechas las obras que conforman la muestra *Intangibles*?
2. ¿Qué herramientas tecnológicas se pueden usar hoy para hacer obras de arte?
3. ¿Se pueden conocer obras de arte sin ir al museo? ¿Dónde están expuestas? ¿Podemos ver obras de arte en las redes sociales?

#### Actividad:

Buscar en Internet dos ejemplos de museos virtuales de cualquier parte del mundo y compararlos con los museos tradicionales. Imaginar y dibujar, en papel o en la compu, cómo sería un museo propio, qué obras tendría, sería un museo virtual o tradicional.

#### Links y materiales recomendados:

- El Cubismo: características, obras y autores. Historia del Arte y de la Literatura  
<https://www.youtube.com/watch?v=TKklnjOSaOs>
- María Blanchard - Historia del Arte.  
<https://www.youtube.com/watch?v=9nk1PNJq1pY>
- Serie Capicúa capítulo surrealismo  
<https://www.youtube.com/watch?v=xWP8PUFMAGA>
- Los Aristonautas - Joaquín Torres García - Arte Universal  
<https://www.youtube.com/watch?v=JFR2RThr-sg>