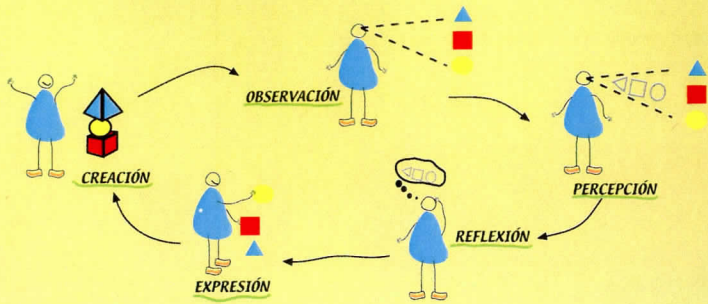


## Un posible esquema de lo expuesto podría ser el siguiente:



A continuación indicamos el uso y significado que damos a los recursos enunciados en la matriz.

**Ensamblaje:** Procedimiento escultórico consistente en unir diferentes piezas o elementos industriales, configurando así una nueva dimensión espacial diferente a los procedimientos de la talla y el modelado. Fue especialmente empleado por los constructivistas rusos. Lo encontramos también en: Julio González, Calder, Mark di Suvero, por citar sólo algunos ejemplos de estéticas bien diversas.

**Bisociación:** Este término se debe a Arthur Koestler. Con él se indica el procedimiento creativo consistente en unir dos o más imágenes u objetos que, en principio, carecen de nexo de unión o relación de algún tipo, pero que en su fusión provocan nuevos significados sorprendentes, incidiendo así en una visión diferente de nuestra cotidianeidad.

**Analogía:** Una de sus acepciones es la asociación de formas en sí abstractas (montañas, nubes, constelaciones) a formas familiares y reconocibles. Éste ha sido un mecanismo perceptivo habitual desde las primeras civilizaciones. La personificación de objetos, productos y alimentos es hoy en día un recurso habitual en publicidad. Este recurso lo utilizaron dadaístas y surrealistas con carácter provocador, asociando formas industriales y nombres sin ningún tipo de relación aparente, propiciando así una nueva actitud perceptiva.

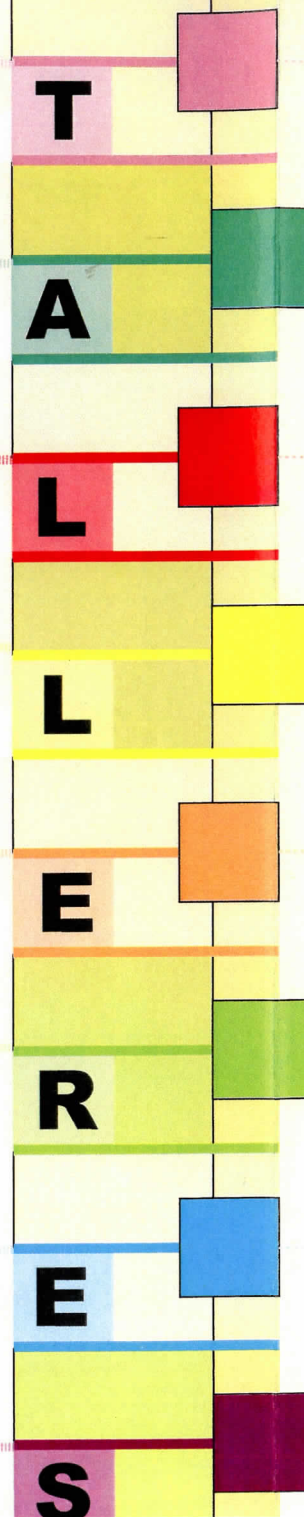
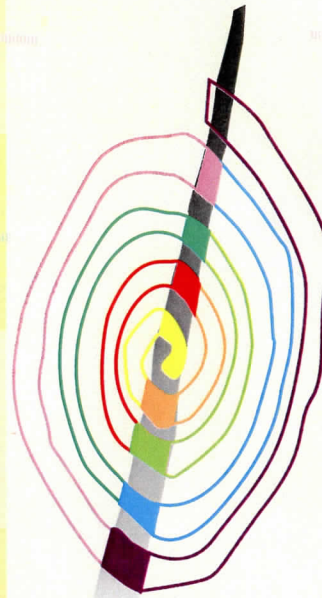
**Collage:** Consistía, en un principio, en incorporar al cuadro papel encolado; de ahí su nombre. En la actualidad se denomina así a cualquier cuadro elaborado a partir de la utilización de distintos materiales (tela, metal, plástico,...).

**Combinatoria:** La creación abierta implica un proceso de continua transformación. La combinación de formas, sonidos, colores, piezas industriales y todo tipo de elementos, es un rasgo común a muchas de las corrientes artísticas del siglo XX.

**Cambio de escala y/o contexto:** Aunque habitualmente no somos conscientes de ello, los objetos los identificamos no sólo por su forma, color y textura, sino también por su ubicación en ciertos contextos espaciales y cotidianos, y por la relación de tamaño o escala con respecto a estos contextos. La alteración de dicha relación nos produce ansiedad y extrañeza, generándose así una nueva visión de nuestro entorno y de nuestra relación con los objetos que nos rodean. Este recurso, tan usual en el cine fantástico y en la publicidad, se introdujo por primera vez con el movimiento dadá y surrealista, con una importante continuidad en el pop art, tal como se puede observar -por ejemplo- en las esculturas de Claes Oldenburg.

**Procesos de abstracción:** Es importante no confundir el proceso de abstracción como recurso creativo, con la abstracción como corriente artística. El proceso de abstracción consiste en la simplificación sucesiva de una imagen en su tratamiento cromático, lineal, formal, etc., siguiendo unas directrices estéticas determinadas. El resultado final puede ser una obra abstracta pero también una obra figurativa de rasgos simplificados, como si se tratara de un pictograma gráfico o de una caricatura, por poner dos ejemplos de directrices estéticas opuestas.

**Repetición y variación:** El redescubrimiento y reconocimiento del arte de otras culturas, así como de todas las manifestaciones artísticas anteriores al periodo renacentista, ha supuesto también la consideración de procesos de creación de gran eficacia expresiva y comunicativa, como la repetición y la variación, muy habituales en el arte no occidental, así como en todo aquel que no partía de los cánones clásicos fijados por las academias.



El objetivo principal de los talleres didácticos es propiciar la inmersión en los procesos creativos y en la génesis de obras expuestas.

Tradicionalmente, la educación artística se ha polarizado, bien en la expresión con la apuesta por talleres de creación libre, bien en el reconocimiento de obras, autores y estilos.

Habitualmente se consideran los productos artísticos como cualquier otro objeto de conocimiento disciplinar. Se recurre, por tanto, a métodos de razonamiento exclusivamente analítico, cuando es obvio que para adentrarse en el hecho artístico es también fundamental una aproximación sintética y vivencial.

Es más, las tradicionales visitas al Museo se organizan como un apéndice de la Escuela, muchas veces con el único objeto de recabar datos o información, y con una obsesión excesiva por aprender a reconocer más que a conocer. El conocimiento artístico no está sólo en la observación y el reconocimiento de obras y estilos, sino en lo que es más importante: en la comprensión reflexiva que posibilite el deleite y enriquecimiento en la visión y experimentación estéticas.

Por su parte, los talleres de libre expresión plástica desarrollan la creatividad personal, pero por lo común sin ningún tipo de referente cultural y reflexivo.

Los talleres didácticos son, pues, un puente entre la experimentación creativa y la comprensión vivencial. Posibilitan desarrollar los tres ámbitos que, según Howard Gardner, son fundamentales en toda educación artística: la percepción, la reflexión y la producción.

Si bien es cierto que, sin una observación planificada y consciente, no hay conocimiento posible, también lo es que, para que se dé una experiencia estética, esta observación debe ser, además, una percepción sensible. A partir de aquí se puede dar una reflexión, ya sea acerca de los productos artísticos o de la realidad vista a través de unos principios estéticos determinados.

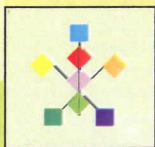


IVAM Centre Julio González  
24 junio - 10 octubre, 1999  
De martes a domingo de 10 a 19 h.  
Guillem de Castro, 118 Valencia

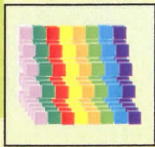
**ALGUNAS SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:**



1.- Descubrir que en toda obra hay una *poética* o *leit motiv* que le da coherencia, siendo a su vez la génesis o motivación inicial.



2.- Familiarizarse con una serie de recursos creativos, propios sobre todo del arte contemporáneo: *collage*, *frottage*, *bisociación*, *ensamblaje*,...



Observar cómo estos mismos recursos adquieren significados diversos según el uso que de ellos hagan artistas y poéticas diferentes, tal como se indica en la matriz adjunta.



3.- Ver la conexión entre el arte moderno, el de otras culturas y el de otros periodos históricos. Un buen punto de partida es la obra de Picabia, Picasso y Miró.



4.- Descubrir cómo una percepción fragmentada y multifocal de la realidad nos adentra en una nueva visión. Algunos buenos ejemplos los encontramos en fotografías de Moholy-Nagy, Man Ray, Rodchenko, entre otros muchos artistas de la vanguardia.

A modo de ejemplo mostramos una matriz con algunos de los recursos más comunes empleados en los distintos talleres:

	NAUM GABO	RAUL HAUSMANN	ANDY WARHOL	KURT SCHWITTERS	FRANCIS PICABIA	DAVID SMITH	ERIK SATIE	El Objeto Surrealista
ENSAMBLAJE								
COLLAGE								
BISOCIACIÓN								
REPETICIÓN VARIACION								
ANALOGÍAS								
PROCESOS DE ABSTRACCIÓN								
CAMBIO DE ESCALA Y / O CONTEXTO								
COMBINATORIA								

NOTA: Este diagrama no pretende ser una clasificación definitiva o rigurosa, sino una sugerencia o propuesta de trabajo, así como un recuento o memoria de algunas de las ideas que han generado algunos de los recursos empleados en los distintos talleres.

D  
I  
D  
Á  
C  
T  
I  
C  
O  
S

DEL

IVAN