

Guía docente

## Laboratorio de vanguardia en la experimentación artística

**Área disciplinar:** Artes Visuales

**Nivel:** Secundario

**Año:** 5°

### Contenido

- Vanguardias: dadaísmo-surrealismo.

### ► Presentación

Esta guía, acompañada por el video “Laboratorio de vanguardia en la experimentación artística”, es un recurso que aporta una breve descripción del contenido sobre vanguardias: dadaísmo-surrealismo. Además, contribuye a afianzar los saberes que se desarrollan en la clase, permitiendo que los estudiantes puedan apreciar y reconocer las características de los movimientos artísticos dadaístas y surrealistas en sus propias creaciones.

### Actividades sugeridas

1. Crear un *collage* absurdo al estilo dadaísta:
  - a. Utilizar imágenes impresas, recortes de revistas y periódicos.
  - b. Emplear el recurso de yuxtaposición de imágenes de manera absurda y provocativa, reflejando la estética y las características del arte dadaísta.
  - c. Compartir y explicar lo producido con el grupo clase.

Ejemplo:



Höch, H. (1919). *Dada - Crítica* [Collage]. Berlín, Alemania: Berlinische Galerie.

2. En grupos reducidos:

- Realizar una intervención artística en el entorno escolar utilizando el concepto de dadaísmo.
- Colocar objetos inesperados en espacios públicos o compartidos dentro de la escuela, pintar afiches con mensajes provocativos o realizar acciones performáticas en los recreos para desafiar las normas sociales y culturales establecidas.
- Registrar la reacción del resto de los estudiantes.

Ejemplo:



Man Ray (1920). *El enigma de Isidore Ducasse* [Objeto envuelto en fieltro con cuerda]. Canberra, Australia: Museo Nacional de Arte.

3. Crear un mundo onírico en 3D al estilo surrealista:

- Diseñar y construir maquetas de paisajes surrealistas utilizando materiales como arcilla, cartón, tela y pinturas.
- Integrar a la obra elementos fantásticos y visiones oníricas para transportar al espectador a un mundo de ensueños.
- Reflexionar acerca de lo producido haciendo una breve descripción que acompañe la obra.

Ejemplo:

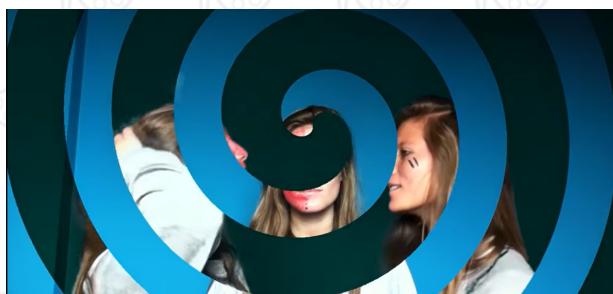


Mayet, J. (2008). *Esto está en Candela* [Maqueta realizada con cable eléctrico, papel, acrílico, textil, algodón]. España: Palma de Mallorca.

4. Realizar un cortometraje surrealista de ciencia ficción:

- Trabajar en grupos reducidos para desarrollar guiones breves donde se plasmen escenas surrealistas que involucren, por ejemplo, temas de metamorfosis o la distorsión del tiempo.
- Tener en cuenta obras reconocidas del movimiento vanguardista para proyectar las escenas.
- Filmar y editar los cortometrajes, compartirlos en redes sociales para dar cuenta de la reacción del público.
- Proyectar lo producido en el aula para que los estudiantes compartan y reflexionen sobre sus trabajos, dando cuenta de la relación que existe entre la ciencia ficción y el surrealismo como la fusión de lo irreal con lo cotidiano.

Ejemplo:



Eddowes, N. (2011). *Cortometraje Surrealista* [Cortometraje. Video YouTube]. Trabajo de Literatura. Lima, Perú: Colegio "La Casa de Cartón" 5° de Secundaria.



**Material  
extra**

Gagliardi, R. (2018). *Diccionario de Artes Visuales* (1° ed.). Buenos Aires: Editorial del Aula Taller.

Ferreras, C., Labastida, A. y Nicolini, C. (2009). *Cultura y Estéticas Contemporáneas* (1° ed.). Buenos Aires: Puerto de Palos.

Nicolas Eddowes (2012). *Cortometraje Surrealista*. YouTube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=D4fdEJoWdLo>

Nun de Negro, B. (2001). *Plástica en el 3er Ciclo EGB* (1° ed.). Buenos Aires: Ediciones Colihue

**Equipo docente:** Yamila Bertone, Fernando Cuenya, Maximiliano Noguera, Camila Itatí Pascual