

TIPO DE ESPACIO AL QUE CORRESPONDE EL PLAN		LABORATORIO	
NOMBRE DEL ESPACIO LABORATORIO de Artes Visuales. Orientación en Artes (4to nivel)			
NOMBRE DEL PLAN: ¿Cómo puede transformarse un objeto cotidiano en arte?			
DURACIÓN	1 BIMESTRE	UBICACIÓN TEMPORAL DEL PLAN	1ER BIMESTRE
SINOPSIS: Nos encontramos rodeados de objetos que cumplen funciones específicas. Sin embargo, cuando un objeto cotidiano se transforma en una obra de arte, se produce un cambio profundo en nuestra percepción. Este proceso no solo implica una recontextualización, sino también una invitación a mirar más allá de su funcionalidad y a reconocer el significado, la estética y la emoción que puede transmitir. Por ello, resulta pertinente preguntarnos cómo diferenciamos un objeto o un espacio cotidiano de uno considerado artístico, distinciones que han variado a lo largo del tiempo y según los contextos. ¿Cómo se construyeron estas diferenciaciones a lo largo de la historia? Y, a partir de esto, ¿qué otras preguntas podemos hacernos...?			

CONTENIDOS:

A lo largo de este plan aprenderás:

Bloque 1: Prácticas de las artes visuales

Eje: TALLER DE ARTES VISUALES. Los componentes del lenguaje visual y las prácticas de producción, apreciación y contextualización.

Prácticas de producción

- Apropiación de objetos, resignificación, *ready made*, ensamblaje.
- Entramado y tratamiento de la superficie en la tridimensión, tejido, atado, anudado.
- Construcciones y estructuras escultóricas: ensamblado, apilado, encastrado, pegado.

Prácticas de apreciación

- Construcción de la mirada, percepción y conocimiento. Los discursos visuales y el carácter intencional y sociocultural de la mirada. Lo que se muestra y lo que se oculta.
- Metáfora visual e interpretación, considerando el contexto temporal de la imagen.
- Observación y análisis de las obras de los artistas contemporáneos. Los recursos tecnológicos y la puesta en escena de las creaciones.

Prácticas de contextualización

- La obra como sistema de producción simbólica y proceso sociocultural dinámico.
- El territorio del arte y la apropiación de objetos y lugares.

Bloque 2: Artes en Contexto

Eje: ARTE Y SOCIEDAD

- El arte como forma de conocimiento que contempla la noción de forma simbólica y la construcción poético-metafórica y ficcional.
- Las funciones cambiantes de las manifestaciones artísticas a lo largo del tiempo (función mágica, simbólica, estética).
- Entre lo artesanal y lo artístico: los oficios. Roles y funciones en la producción artística: autor/actor/intérprete/productor - espectadores/públicos/audiencias.

Eje: ARTES A TRAVÉS DEL TIEMPO Y LOS CONTEXTOS

- Vanguardias artísticas en las artes visuales de los siglos XIX y XX. Ejemplos paradigmáticos y vinculaciones con artistas argentinos y latinoamericanos.
- Exploración de nuevos medios para la producción artística contemporánea. Las acciones performáticas, multi estilísticas, multimediales e interactivas.

Bloque 3: Gestión de Proyectos y Producción Visual

Eje: LENGUAJES ARTÍSTICOS COMBINADOS

- El cruce de lenguajes propio de las producciones estéticas contemporáneas y las hibridaciones resultantes.

OBJETIVOS: *Se espera que logres:*

- Comprender la naturaleza de procesos de producción y circulación de bienes simbólicos.
- Analizar obras de arte en su contexto histórico y estético, reconociendo cómo los objetos cotidianos pueden adquirir valor artístico.
- Identificar y analizar distintas funciones del arte a través del tiempo y los roles asumidos por los artistas en diferentes épocas, y las diferentes transformaciones estéticas, poéticas y sociales.
- Compartir opiniones fundamentadas sobre las obras observadas, analizando críticamente tanto producciones propias como las de tus pares y artistas estudiados, considerando la relación entre intenciones poéticas y expresivas, y los resultados obtenidos.
- Realizar producciones tridimensionales, considerando la relación entre los componentes del lenguaje, la distribución y la organización dentro del campo plástico.
- Experimentar con diversos materiales y técnicas en la creación de obras individuales y grupales, explorando cómo su manipulación y transformación contribuyen a la construcción de poéticas y narrativas visuales.

- Participar activamente en prácticas grupales, favoreciendo la toma de acuerdos y la distribución de roles de manera colaborativa.

PUNTO DE PARTIDA

En esta etapa vas a crear una herramienta propia: un espacio donde registrar tus procesos y dejar tus reflexiones.

También vas a conocer artistas que trabajan con objetos, artefactos y máquinas que alguna vez fueron parte del mundo cotidiano. Ellos los transforman y los convierten en obras de arte.

Al acercarte a estas producciones, vas a poder reconocer que lo importante no es solo el objeto en sí, sino el proceso creativo: cómo a partir de algo común surge algo nuevo, distinto, cargado de formas y de ideas.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA 2 semanas

RECURSOS

Materiales

- Hojas A4 dobladas (para armar el fanzine individual o colectivo)
- Fibrones, biromes, lápices de colores
- Revistas/diarios para recortar
- Tijeras, pegamento, cinta
- Imágenes impresas de obras de Duchamp y otros artistas que trabajaron con objetos encontrados

ACTIVIDADES

PRIMERA ACTIVIDAD: la Bitácora

Durante este recorrido vas a tener una bitácora de viaje que te va a acompañar en todo el proceso. Es una herramienta que usan muchos artistas para registrar el desarrollo de sus investigaciones, reflexiones, y también para guardar ideas, referencias e inspiraciones del día a día. Todo eso ayuda a profundizar y enriquecer sus trayectorias creativas.

El nombre bitácora viene del mundo de la navegación: se trataba de una caja o armario ubicado cerca del timón, que guardaba objetos útiles para orientar el rumbo de una embarcación.

Después de cada actividad, te vamos a pedir que subas un registro de lo que hiciste, a modo de comentario. A veces se te va a indicar el formato (una imagen, un texto, un audio, etc.) y otras veces tendrás que responder una pregunta que te ayude a reflexionar sobre tus decisiones, elecciones y logros: en resumen, sobre tu desarrollo creativo.

Cada vez que termines una actividad, subí una nueva entrada a tu bitácora con el título correspondiente y el material que se te pide (una imagen, texto o enlace). Otras veces aparecerán preguntas de reflexión sobre lo que hiciste que te ayudarán a retomar los objetivos del plan y construir un registro completo de tu proceso.

Armá tu bitácora:

Podés usar alguna plataforma de cartelera digital. Háblalo con tu docente para elegir cuál es la más conveniente. Lo ideal es que sea de fácil lectura, que te permita ver toda la información en la pantalla y subir diferentes tipos de archivos: PDF, links, imágenes (JPG), sonido, etc.

Tomate un tiempo para personalizar tu fondo y explorar las opciones de configuración. Y si no sabés cómo entrar o cómo usar la herramienta, no dudes en pedirle ayuda a un compañero o a tu docente.

SEGUNDA ACTIVIDAD: ¿Error de apreciación? Análisis de artículo periodístico

Te invitamos a leer la siguiente nota periodística que salió en el 2024, sobre un incidente en un museo en Lisse.

<https://www.infobae.com/cultura/2024/10/07/un-empleado-de-un-museo-neerlandes-tiro-una-obra-de-arte-al-canfundirla-con-basura/>

 Un empleado de un ...
infobae.com/cultura/202...



= El museo en Lisse vivió un caso curioso cuando un empleado de limpieza descartó u...

La nota reconstruye un hecho sucedido en un museo de arte de la ciudad de Lisse (Países Bajos). Un empleado tiró a la basura por equivocación una obra. El museo se caracterizaba por colocar obras en contextos inusuales. Los objetos han sido constitutivos en el nacimiento de los museos, no únicamente los museos de arte.

Para responder con la totalidad del grupo:

Tomate unos minutos para leer las preguntas que compartimos a continuación. Podés hacer un punteo para ensayar posibles ideas e interrogantes que te surjan a partir de la lectura del artículo. Al finalizar, junto a tu docente y tu grupo de pares pondrán en común sus reflexiones, preguntas y hallazgos.

1. ¿Qué preguntas te surgen a partir de lo que cuenta el artículo?
2. ¿Todos los objetos pueden ser arte? ¿Por qué?
3. ¿Has observado alguna vez en un museo o muestra un objeto cotidiano expuesto como obra de arte? ¿Qué impresión o reflexión te generó?
4. Cuando un objeto común se presenta como obra de arte, ¿cambia tu forma de verlo? ¿Qué emociones o pensamientos te provoca esa transformación?

TERCERA ACTIVIDAD: “¿Cuándo un objeto se vuelve arte?”

A comienzos del siglo XX muchos artistas empezaron a incorporar objetos de la vida cotidiana en sus producciones artísticas, tanto en obras bidimensionales como tridimensionales. Es decir, esos objetos comunes pasaron a ocupar el mismo lugar y valor de los materiales tradicionales del arte.

Hoy estas estrategias se ven en muchas exhibiciones. Te invitamos a [ver el siguiente video registro](#) de la Bienal Sur en el 2023: **EXTRA/ordinario**.

Acceder al video registro



https://bienalsur.org/es/single_agenda/448



Apertura de BIENALSUR 2023 en Mar del Plata

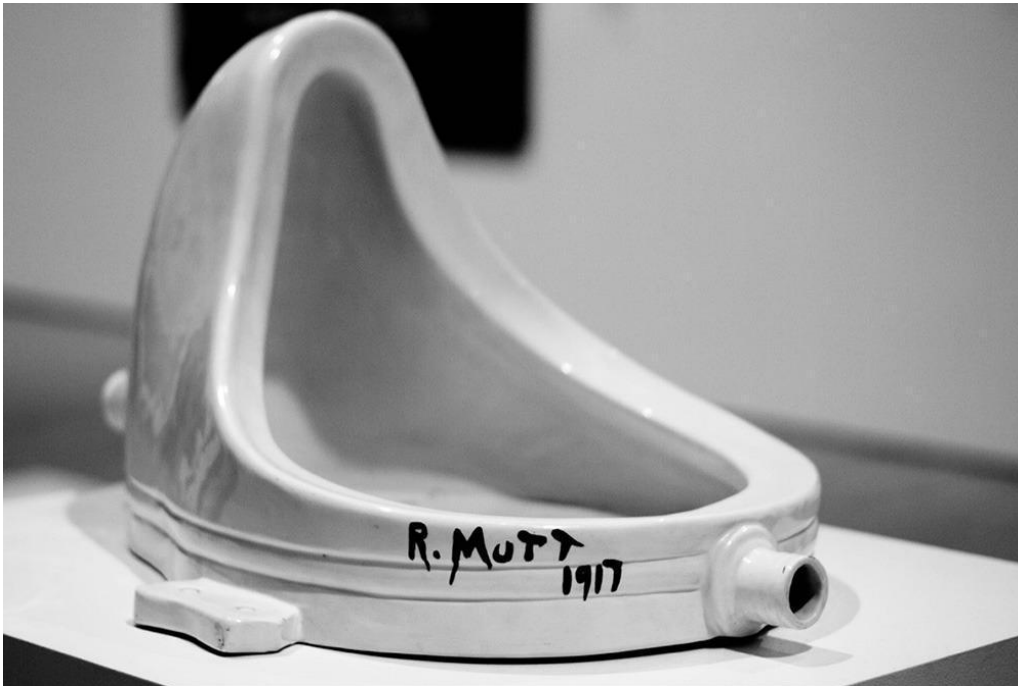
Luego de ver este video surge una pregunta clave:

Ante dos objetos iguales, ¿cómo puede ser que uno siga siendo un objeto de uso común y otro sea considerado arte?

Para responder a esta pregunta problematizadora te invitamos a realizar un recorrido acerca de la obra de un artista que cambió la forma de hacer arte en el siglo XX.

El gran cambio lo marcó Marcel Duchamp. En 1913 presentó su **Rueda de bicicleta**, y al año siguiente un **secador de botellas**, pero no como simples utensilios, sino como “obras de arte”. En ese contexto surge el **dadaísmo**, un movimiento que cuestionó y negó el mundo del arte tradicional. Para hacerlo, rechazó los materiales clásicos de la pintura y la escultura, y en su lugar utilizó **objetos encontrados** (*objet trouvé*) o los famosos **ready-mades** de Duchamp. De esta manera, el arte dejó de ser solo lo “bello” hecho con materiales nobles, y pasó a incluir también lo cotidiano y lo inesperado.

Te presentamos la idea de Duchamp y el *ready-made* con imágenes y ejemplos.



La fuente (1917). Marcel Duchamp.



Rueda de bicicleta sobre taburete
(1913). Marcel Duchamp.



Secador de botellas (1914).
Marcel Duchamp.



Regalo (1921). Man Ray.



El mango en la manga (1967,
concebido en 1921). Man Ray.



Objeto indestructible (1965). Man Ray.
Basado en su *Objeto para ser destruido*, de 1922.

Recorramos estas obras:

¿Reconocés estos objetos? ¿los viste antes?

¿Qué sensaciones te provocan?

¿Cuáles historias te cuentan?

En estos ready made, podemos identificar que la función para la que han sido fabricados o contruidos, ha dejado de ser lo primordial.

Luego de observar las obras tendrás que dibujar dos objetos de tu entorno cotidiano (puede ser una taza, un secador de pelo, una escoba, un tenedor, etc.) y asignarles un nuevo nombre que no tenga relación con su función original.

Actividad ampliatoria. Para conocer un poco más...

En el siguiente enlace buscá el video sobre dadaísmo y luego completá el cuadro a partir de la información que obtengas de allí.

[Vanguardias del SXX](https://sites.google.com/view/arte-en-videos/inicio/las-vanguardias-art%C3%ADsticas-del-siglo-xx). Acceder al recurso

<https://sites.google.com/view/arte-en-videos/inicio/las-vanguardias-art%C3%ADsticas-del-siglo-xx>

Describe brevemente el contexto histórico que dió origen a este movimiento artístico.	
¿De dónde proviene el nombre dadaísmo?	
¿Qué proponían a partir de sus prácticas artísticas?	
¿Qué ideas rechazaban?	
Nombrá algunos medios explorados por los y las artistas de este movimiento utilizados para la creación de sus obras,	

Después de haber explorado los *ready-mades* de Marcel Duchamp, te proponemos crear tu propio fanzine.

El fanzine es una publicación independiente, autoeditada y de bajo costo, que tuvo un fuerte auge en los años 80 dentro del movimiento contracultural punk. A partir de esta propuesta, y con ayuda de la guía que encontrarás a continuación, podrás seguir reflexionando sobre el rol de los objetos en el mundo de las artes visuales, cuestionando sus significados, usos y contextos.

¿Qué es un fanzine?

El *Diccionario de la lengua española* lo define así: «Revista de escasa tirada y distribución, hecha con pocos medios por aficionados a temas como el cómic, la ciencia ficción, el cine, la música



pop, etc.».

Pero el fanzine es mucho más. Es el hijo posmoderno del folletín, es un soporte popular, accesible e independiente. Una creación artística que puede ser literaria, poética, visual.

Puede tener texturas, aromas, ser un *collage* con recortes de revistas, diarios, papeles de colores. Puede estar en formato físico o en digital, puede estar en línea. Puede estar escrito a mano, impreso en tinta o en braille, puede incluir sonido, un video en lengua de señas argentina o una audionarración con códigos QR. Puede ser largo o simplemente de una sola página, doblada en mil partes o solo a la mitad. Puede ser visual: las imágenes pueden contar una historia, sin palabras. Puede reconstruir el silencio, o el ruido, a través de imágenes. Es un formato amplio y libre.

¿Qué es el fanzine y que representa en la cultura argentina?

Un fanzine es una publicación periódica independiente y autogestiva de tirada limitada, realizada íntegramente de manera artesanal en el cual el artista trabaja desde el diseño a la distribución. Muchos fanzines fueron hechos con métodos de impresión económicos y rudimentarios en los cuales el editor absorbía los gastos de producción.

Dicha publicación tiene sus orígenes a **finés del siglo XIX**, cuando surgieron **fanzines de ficción amateur**. En los años treinta surgieron publicaciones de ciencia ficción, cercanas a los actuales cómics. Con el surgimiento de tecnología para copiar papel, el formato evolucionó hacia una publicación más sofisticada. Llegando a los años sesenta, sus temas estuvieron más relacionados a la **rebeldía y la protesta social frente a la política**.

En Estados Unidos apareció la revista *Zap Comix*, una publicación muy influyente para los editores independientes que, si bien no era formalmente un fanzine, abordaba temas tabú y de contracultura.

Desde la **década del '80** en adelante, los fanzines se convirtieron en la clave de la evolución de la historieta Argentina. A finales de la década, **Javier Doeyo** creó **Comic Magazine**, una publicación que tuvo apenas cuatro números, publicados entre octubre de 1989 y septiembre de 1990. En ella participaron especialistas del cómic como **Fernando García y Hernán Ostuni**, **Andrés Accorsi** (AKFAK, Comiqueando y actual Club del cómic), **José Luis Tasinazzo**; **Marcelo Ciccone y Joche** (Surmenage), **Javier "El Niño" Rodríguez** (Kaput), **Pablo J. Muñoz** (HGO) y talentos surgidos del **suplemento Óxido de la Revista Fierro** como **Esteban Podetti y Roberto Cubillas**.

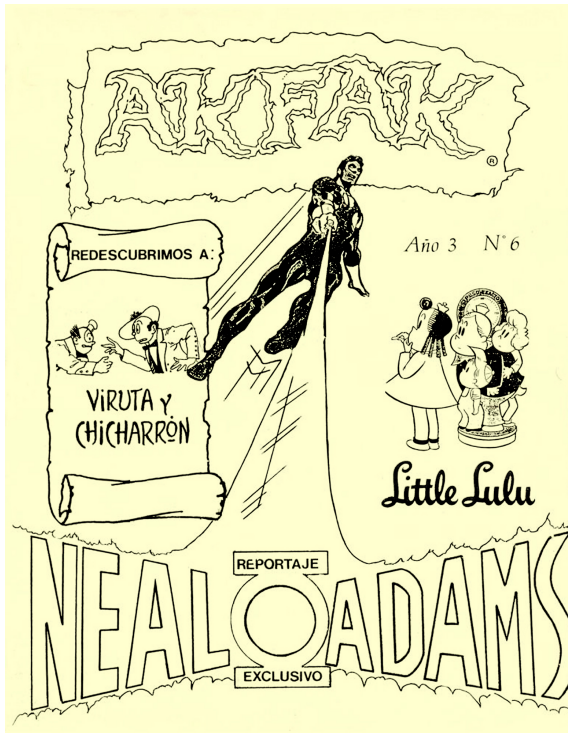
Otros enlaces para ampliar los sentidos del fanzine:

- “El fanzine y la novela gráfica en nuestro país”. Acceder

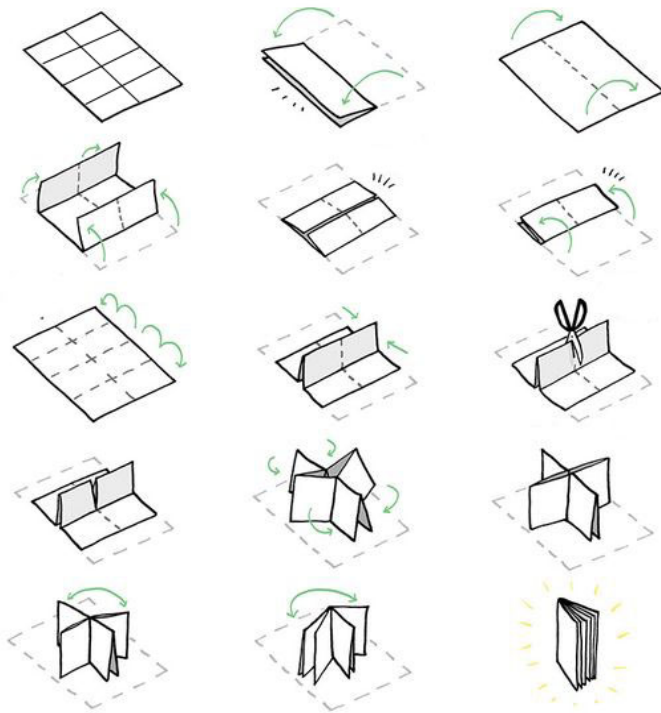


<https://www.cultura.gob.ar/el-fanzine-y-la-novela-grafica-en-nuestro-pais-9445/>

- “Una historia del fanzine por Natalia Matzner.” Acceder https://www.youtube.com/watch?v=TpmC27C_SWs
- “Grapas, un documental sobre fanzines.” Acceder <https://vimeo.com/38496152>



Te proponemos diseñar tu propio fanzine, en papel, para lo cual plegarás una hoja como se muestra en el esquema.



Pasos para crear un fanzine a partir de una hoja de papel

¿Qué convierte a un objeto común en arte?

En cada página deberás resolver las consignas y responder creativamente (con palabras, dibujos o collages) las siguientes preguntas, podrás resolverlas en el orden que quieras, lo importante es que tu fanzine esté completo:

- Página 1 – Portada:**
 Inventar un título para tu producción gráfica. Algunos ejemplos: *¿Arte o no arte?*, *El poder de las cosas*, *Objetos rebeldes*, etc.
- Página 2:**
 ¿Qué objetos cotidianos usás todos los días? (dibujar o escribir una lista breve).
- Página 3:**
 Si ese objeto estuviera en un museo, ¿qué título le pondrías como si fuera una obra?
- Página 4:**
 ¿Quién decide qué es arte: el artista, el museo, el público, todos? Explicar en una frase o con un dibujo.
- Página 5:**
 Elegí un objeto cotidiano y “transformalo en arte”: podés dibujarlo, intervenir con collage o inventarle una historia.

- **Página 6 – Cierre:**

Escribí una frase propia que empiece con: *Para mí, el arte es...*

Puesta en común

Al finalizar la actividad compartí con tu grupo de pares las reflexiones a las que hayas arribado luego de ver las obras y de realizar el *fanzine*.

Subí a tu bitácora tu producción y aquellas que te parezcan más significativas por los elementos que tuvieron en cuenta.

INDAGACIÓN

Aquí comenzará la etapa de indagación, que significa empezar a marcar el recorrido de tu desarrollo creativo, analizando obras y poniéndolas en diálogo con tus propios gustos e intereses.

En esta etapa conocerás obras y artistas, argentinos e internacionales, que investigan y visibilizan problemáticas diversas y heterogéneas y observarás cómo el objeto cotidiano, el artefacto y la máquina tecnológica se transforman en materiales para la producción artística, y cómo estas obras nos invitan a repensar nuestra relación con nuestro entorno.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA

3 semanas

RECURSOS

Primera actividad: *Materiales de registro:* bitácora personal (cuaderno/carpeta para notas y reflexiones).

Recursos Tecnológicos/Web: Acceso a Internet (para ver Padlet y videos).

Recursos visuales: Padlet (presentado por el docente, para ver obras y subir fotos).

Segunda actividad: Objetos cotidianos (útiles escolares, mochila, accesorios). Cámara (celular u otra) para tomar fotografías. Material para marco (cartón, papel) para enmarcar lo invisible.

Tercera actividad: Objetos artesanales o heredados (recolectados por el grupo en el entorno familiar/conocidos).

Cuarta actividad: Computadora o tablet (para el recorrido virtual). Material para tomar notas/bocetos (Bitácora, lápices).

PRIMERA ACTIVIDAD. ¿Qué hay detrás del objeto artístico? Análisis de obra

Muchos artistas indagaron en la producción de obras que utilizan objetos, artefactos y máquinas recuperados del mundo cotidiano y de la sociedad de consumo para producir arte. El objetivo es que comprendas cómo los artistas transforman estos objetos y generan algo diferente a través de sus formas y conceptos. La materia prima no se descarta, sino que se trabaja y resignifica. Observá cómo el ensamblado y el *décollage* (despegue o desarme) buscan efectos plásticos y producen belleza o extrañeza en lo cotidiano, abriendo nuevos modos de percibir lo real y lo ficcional.

A continuación encontrarás un [repertorio de obras de arte de artistas](#) como Marcel Duchamp, León Ferrari, Víctor Grippo, Arman, Lucía Reissig, Jean Tinguely, Luciana Lamothe, Kenneth Kemble, Omar Schirilo, Aimé Pastorino y Rodolfo Márquez.

Padlet

Karina Granieri • 1me

Plan de Aprendizaje. Orientación Artes Visuales. Laboratorio, 4to Año.

Artes Visuales

Victor Grippo. Tiempo, 1991

Rodolfo Márquez, Organum visual algorítmico, 2019

Rodolfo Marqués. Cripta, 2019

Omar Schirilo, Ahora voy a brillar, 1993

Marcel Duchamp

Marcel Duchamp. Rueda de bicicleta, 1913

Omar schiliro. ST (Batato te entiendo), 1993.

Man Ray

Luego de observar detenidamente, elegí dos de las obras del [Muro digital](#) y respondé en tu bitácora las siguientes preguntas:

1. ¿Podés reconocer el origen y la procedencia de esos objetos?
2. ¿Se puede reconocer para qué servían antes?
3. ¿Qué hizo el artista para transformarlos en obra?
4. ¿Cómo cambia la forma de mirar la realidad después de verlos así?

SEGUNDA ACTIVIDAD: Recontextualización de objetos cotidianos.

Como estuvimos analizando a lo largo de las diferentes actividades, la recontextualización es una operación que se realiza en el arte, consiste en tomar un objeto, imagen, obra o idea existente para situarlo en un nuevo entorno, lo que altera su significado y función originales para crear nuevas interpretaciones.

Actividades de intervención con objetos cotidianos

Te proponemos realizar una serie de tareas creativas que dialoguen con el universo de los objetos cotidianos en el arte contemporáneo. Cada consigna incluye una breve referencia y un enlace a un video para que puedas conocer más sobre el trabajo de cada artista.

En grupos de 3 recorran los videos-registros de las diferentes acciones, elijan la que más los motive (1, 2 o 3), y resuelvan las consignas:

1. Objeto descolocado – Referencia: proyecto de Mimi Laquidara

 [Ejercicios para activ...](#)   



= El Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, en articulación con el Estudio Azcuy, presenta la...

 [Video: Mimi Laquidara](#)

Elegí un objeto cotidiano del entorno escolar. Puede ser un útil, una carpeta, un libro, un mueble, algo que tengas en tu mochila o un accesorio que uses habitualmente. Ubicalo en un lugar insólito, donde su presencia resulte descontextualizada o extraña, de modo que genere sorpresa o desconcierto.

 Tomale una foto, registra las reacciones del público, y ponéle un título que dialogue con esa nueva situación.

2. Escena mínima – Referencia: obra de Liliana Porter

 [Liliana Porter Travesí...](#)   



= Actualmente radicada en Nueva York, Liliana Porter vuelve a la Argentina para presentar...

 [Video: Liliana Porter](#)

Elegí tres objetos pequeños que tengas en tu mochila (pueden ser útiles escolares, llaveros, maquillajes, etc.). Deben ser objetos que entren en la palma de tu mano.

Con ellos, creá una escena: imaginá una relación o acción entre los objetos. Colócalos en algún lugar del aula (una mesa, una esquina, una silla, una repisa).

 Tomá una fotografía cuidando el encuadre, el punto de vista y cuánto del contexto querés que se vea.
Agregale un título a la imagen.

3. Enmarcar lo invisible – Referencia: Alberto Greco

 [Tutorial para crear tu...](#)   



= Con humor, ingenio y frescura, el artista Lino Divas comparte su punto de vista acerca de...

 [Video: Alberto Greco](#)

Explorá el entorno escolar con una mirada atenta y curiosa. Elegí un elemento que normalmente pasa desapercibido: puede ser un interruptor de luz, un enchufe, una grieta, una mancha, una escritura en la pared u otro detalle del espacio cotidiano.

Construí un marco con cartón o papel y colócalo alrededor del objeto elegido, como si se tratara de una obra de arte.



Tomá una fotografía del objeto enmarcado.

Ponéle un título a tu imagen que complemente o dialogue con lo que estás mostrando.

Esta acción se inspira en la obra del artista argentino [Alberto Greco](#), quien proponía señalar lo que nos rodea como forma de arte, desafiando la idea tradicional de “cuadro” o “museo”.

Cierre de la actividad: compartir y reflexionar

Una vez finalizadas las tres intervenciones, subí tus fotografías al muro digital colaborativo (Padlet) del curso, en la columna de SEGUNDA ACTIVIDAD: INTERVENCIONES CON OBJETOS COTIDIANOS, donde podrás ver y explorar los trabajos de tus compañeros y compañeras.

Además, guardá una copia de cada imagen en tu bitácora personal, junto con notas o reflexiones breves sobre tu proceso creativo.

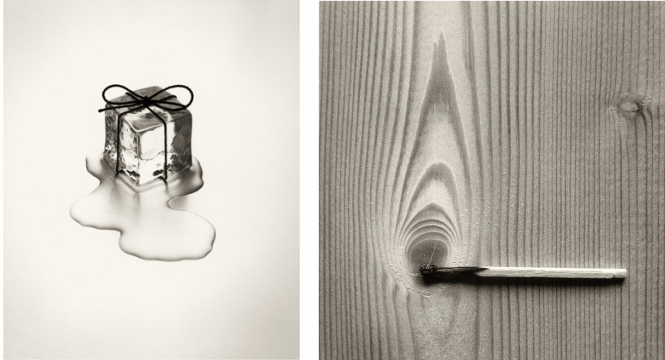
Galería colectiva y puesta en común

De manera grupal, recorreremos la galería fotográfica completa. Cada autor/a compartirá su experiencia respondiendo a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo fue el proceso de selección del objeto?
- ¿Qué criterios utilizaste para decidir cómo intervenir o presentarlo?
- ¿Qué observaste en los artistas referentes en relación con el trabajo con objetos o elementos de la vida cotidiana?
- ¿Qué te inspiró a elegir el título de tu imagen?

Este espacio será una oportunidad para **poner en común ideas, miradas, sensaciones y descubrimientos**, y para seguir pensando juntos cómo el arte puede habitar lo cotidiano.

Actividad ampliatoria: Experimentación fotográfica



Chema Madoz (Madrid, 1958) es un fotógrafo español reconocido por su trabajo en la fotografía conceptual y la creación de imágenes poéticas, su obra a menudo incluye objetos de la vida diaria que transforma en elementos simbólicos y metafóricos.

Te invitamos a [recorrer su obra](https://www.pratsnoguerasblanchard.com/es/artists/chema-madoz) y a crear tu propia galería de fotografías que combinen o pongan en diálogo objetos para crear metáforas visuales.

Para esto podés usar herramientas digitales o analógicas. Podés acceder a su obra en el siguiente enlace: <https://www.pratsnoguerasblanchard.com/es/artists/chema-madoz>

TERCERA ACTIVIDAD: Objetos artesanales, objetos de arte

En el arte contemporáneo, existen numerosos referentes que revalorizan las técnicas y materiales ancestrales, transmitidos de generación en generación por comunidades locales. Estos artistas y colectivos establecen puentes entre los productores tradicionales y los circuitos oficiales de las artes visuales.

Es importante destacar que, dependiendo del contexto en el que estos objetos sean exhibidos, puede cambiar la forma en que son apreciados y valorados.



Piezas de cestería elaboradas con fibras de totora por el colectivo de trabajadores “Totorerros”. Estas obras formaron parte de la exposición colectiva **“Algunos oficios. Arte, trabajo y precariedad en Argentina”**, realizada en la Sala PAYS, Parque de la Memoria, Bienal Sur, Buenos Aires, 2025.



Mónica Millán. Muestra Guyra Ka'aguy / Pájaro Salvaje. Fundación Santander, Buenos Aires, 2024.

Desde el otoño de 2002, la artista Mónica Millán trabaja junto a las tejedoras del pueblo paraguayo Yataity del Guairá, reconocido como la cuna del tejido **Ao Po'i**. La actividad de esta comunidad abarca todo el proceso artesanal: desde la siembra y cosecha del algodón, pasando por el trabajo en telares manuales, hasta la creación de textiles, encajes y piezas bordadas.



Gabriel Baggio aprende a realizar oficios para sus performances. Desde tejer una bufanda de 50 metros a cocinar su receta de sopa de tradición familiar con su madre y su abuela. Le interesa explorar los oficios que

son transmitidos de una generación a la otra. Conocimientos que se transmiten de maestro a aprendiz. En sus performances construye un vínculo y una relación de intimidad con sus compañeros de trabajo. Le interesa que durante la performance se dé un proceso de aprendizaje real. Sin mucha práctica previa.

Su obra es de gran relevancia ya que en "La tarea" el artista construyó una casa de adobe con sus propias manos con la ayuda de un maestro, algo inusual para un escultor. Las herramientas que vemos en las fotos, llamadas en su conjunto "La Pampa se ve desde adentro", son el calco de las herramientas que utilizó para este proceso.

Actividad de investigación: Oficios y técnicas heredadas

En esta oportunidad, realizarás una investigación en tu familia y entre tus conocidos para registrar qué oficios o técnicas han sido heredados y transmitidos de forma intergeneracional (esto puede incluir desde la gastronomía y recetas familiares hasta artesanías y oficios manuales)

Una vez realizada la investigación tendrás que traer algún producto de tu entorno que haya sido creado utilizando estas técnicas tradicionales. Luego, junto a tu grupo de pares, deberán armar una muestra colectiva. Para lograrlo, será importante que pongan títulos a cada objeto y decidan juntos la forma en que los van a presentar.

En este proceso, deberán encargarse de la **curaduría de materiales**: es decir, seleccionar cuidadosamente los objetos, organizar cómo se dispondrán y pensar en la relación entre ellos para construir un discurso o una narrativa coherente que potencie el mensaje de la muestra.

Para organizar este proceso curatorial podrán visitar el siguiente material audiovisual en el que Jaime Cerón, investigador, crítico de arte, curador y gestor cultural en colombiano, explica el proceso de curaduría a través de un ejercicio práctico con objetos sobre una mesa.

▶ [Cómo se hace una c...](#) 📄 ✎ 🔗



= Jaime Cerón, curador de Artecámara 2014, explica cómo se hace una curaduría. Cámara...

[Video "Cómo se hace una curaduría"](#)

Cuarta Actividad: El objeto en el museo

Al cambiar el entorno, el objeto cotidiano pierde su función práctica original y adquiere una nueva identidad artística.

En esta actividad te invitamos a realizar un recorrido virtual por la muestra “Hogar dulce hogar”, exposición llevada a cabo en 2018 en el MUNTREF Museo de Artes Visuales (Sede Caseros).

Recorrido virtual "Hogar dulce hogar"

Durante el recorrido deberás:

1. Identificar al menos tres obras que utilicen objetos cotidianos como parte de la propuesta artística (*ready-mades*).
2. Observar detenidamente cómo están presentados estos objetos en el museo: su ubicación, iluminación, marco, etc.
3. Reflexionar sobre cómo el contexto museístico transforma la percepción de estos objetos comunes.
4. Tomar registros (capturas de pantalla y/o bocetos) de cada obra seleccionada.
5. Elegir una obra para imaginar una intervención propia (puede ser un dibujo o una imagen digital): ¿qué cambiarías en su presentación, título o ubicación para potenciar su impacto?

Al finalizar la visita, deberás preparar un informe breve o una presentación (puede ser escrita, oral o audiovisual) en la que incluyas:

- Una descripción de al menos tres obras que usen objetos cotidianos como parte del arte (*ready-made*).
- Tus reflexiones sobre cómo el contexto del museo cambia la forma en que vemos estos objetos.
- Una propuesta creativa para intervenir una de las obras que elegiste: ¿qué cambiarías en su presentación, título o ubicación?

Para la elaboración del informe podrás consultar la plataforma oficial de noticias y contenidos multimedia de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) [Mundo UNTREF](#) y complementar con búsquedas personales relacionadas a los artistas y las obras seleccionadas.

Actividad ampliatoria:

La experiencia directa es una oportunidad para reconocer muchos de los conceptos e ideas abordados a lo largo de este plan. No sólo permite establecer relaciones con los contenidos, también es una forma de vivir de cerca cómo es el cuidado del patrimonio cultural.

Experiencia directa: El arte fuera del aula

Te invitamos a vivir el arte de cerca. Consultá con tu docente la oferta de espacios culturales en tu zona (museos, galerías o centros culturales) y organizá una visita.

¿Qué tenés que traer de la experiencia?

- Información clave: Datos del lugar, de la muestra y de los artistas.
- Registro visual: Un relevamiento fotográfico de lo que viste.
- Tu opinión: Una breve reseña o crítica usando los conceptos que estudiamos sobre en este recorrido y tus saberes previos.

PRODUCCIÓN

En esta etapa te invitamos a seguir profundizando sobre cómo se utilizan artefactos tecnológicos obsoletos y objetos comunes en las artes visuales y a vivir una experiencia exploratoria con ellos.

Tomando como referencia los universos de los objetos, la relación entre objeto cotidiano y objeto artístico, y las diferentes operaciones como la recontextualización.

Vas a experimentar con recursos técnicos no tradicionales en producciones artísticas contemporáneas, aprendiendo a incluir objetos cotidianos, completos o fragmentados, como elementos formales resignificados, prestando atención a su materia y factura. Además, descubrirás cómo la imagen tridimensional puede incorporar objetos, transformarlos y modificar sus propiedades originales según el tratamiento que les des.

¡Trae tu objeto tecnológico en desuso!

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA
2 semanas



RECURSOS

Artefactos y Material Base: Objeto Tecnológico en Desuso (Reloj, celular, mouse, teclado, cassette, etc.)

Herramientas de Desarme, Kit personal de herramientas: Destornilladores (varios tipos y tamaños), alicates, pinzas, cutter.

Superficies de protección y corte: plancha de corte y cartón grueso para proteger la mesa.

Materiales de registro y boceto. Soporte: Hojas grandes de papel (ej. A3 o A4), bitácora personal. Elementos de Dibujo/Pintura: Lápices, carbonilla, marcadores, tintas, acuarelas/acrílicos (según preferencia). Elementos de Collage: Tijeras, pegamento, otros papeles/texturas para asociar. Fotografía: Cámara (celular) para documentación.

Materiales de ensamblaje y fusión: Adhesivos fuertes: Pegamento instantáneo, silicona caliente (con pistola), adhesivo epóxico. Materiales de Fusión Adicionales: Alambre fino, hilo, elementos de unión (pequeños tornillos, tuercas). Materiales Complementarios (para fusión): Objetos comunes adicionales (cuerda, tela, metal, madera) si se desea fusionar.

ACTIVIDADES

Primera Actividad: Anatomía de un objeto

Esta actividad propone dejar de usar los objetos para empezar a verlos. A través del desarmado y la observación directa, descubrirás la anatomía de algunos de los artefactos del entorno cotidiano. Te invitamos a descubrir el potencial poético que poseen estos elementos cuando son observados desde nuevas perspectivas. Para ello deberás:

- Buscar una **máquina o artefacto tecnológico en desuso**.
 - Puede ser algo que tengas en casa o que encuentres en la calle.
 - Pensalo como un “tesoro” que espera ser transformado.
- Algunas sugerencias de objetos en desuso: puede ser un reloj, un celular, un mouse, un teclado, cassette, entre otros.
- Traelo a clase junto con las **herramientas necesarias** para desarmarlo con cuidado (destornillador, alicates, pinzas, etc.).

Esta actividad se desarrollará en tres momentos:

Primer momento:

- Presentarás a tu grupo de pares el objeto o máquina tecnológica que hayas seleccionado (todos podrán mirar lo que trajeron sus compañeros). Luego podrás comenzar a trabajar en el desarme de los objetos.
- En el proceso de desmantelamiento del objeto o máquina intentá que este sea lo más completo y detallado posible, observando cada parte y fragmento que se desprenda.
- Deberás guardar todas las partes y fragmentos resultantes de esta experimentación: las piezas más grandes y las más pequeñas y reservarlas como un archivo de elementos disponibles, ordenados y cuidados, que utilizarás en la próxima tarea.

Segundo momento:

- Realizarás el despliegue de las partes que resultaron de la actividad de desarme de los objetos, máquinas y/o artefactos tecnológicos sobre una superficie para poder observarlas.
- Una vez realizada la observación deberás documentar y registrar esos elementos mediante diferentes lenguajes: dibujo, pintura, bocetos o diagramas, collage, fotografía. La idea es que realices un registro de asociaciones libres. Para eso, usarás como soporte una hoja grande y también tu bitácora en la que podrás subir imágenes y donde responderás una serie de preguntas que te ayudarán a reflexionar sobre el proceso y a expandir tus interpretaciones y asociaciones. Trabajarás con estos “materiales parlantes” que, al haber perdido su función original, invitan a crear nuevas relaciones. La consigna es explorar, imaginar y experimentar durante este proceso creativo. Estos dibujos y collages que realices serán considerados como **bocetos de ideas** para la creación de una nueva pieza.

Para responder en tu bitácora:



- El poder observar el interior de estos objetos te llevó a apreciarlos de manera diferente. ¿Por qué?
- Al analizar las piezas por separado ¿Surgieron asociaciones con otros objetos? ¿Se activó alguna memoria o recuerdo en tu interior?
- ¿Se pueden ver o intuir nuevos aparatos, artefactos o máquinas en los registros?

Tercer momento

Con los materiales partes que obtuviste de los objetos desarmados y los registros anteriores (dibujos, collages, fotografías) deberás producir una nueva **escultura/objeto** a partir del ensamblaje de estas piezas (también podés fusionarlas con nuevos materiales).

El objetivo no es reconstruir la pieza original, sino transformarla. Utilizar los elementos obtenidos durante el desarmado como materia prima para una invención poética, cruzando diferentes lenguajes para dar vida a un objeto completamente nuevo.

- Durante este proceso deberás realizar un registro, algunas sugerencias:
- Tomar fotografías.
- Grabar notas de voz (pueden ser asociaciones, palabras, ideas, descripciones de las operaciones llevadas a cabo con las piezas, etc).
- Realizar cuadros, esquemas, gráficos, planos.

Como cierre, deberás ponerle un nombre a tu obra y presentarla junto al registro del proceso que hayas hecho, luego, con tu grupo de pares realizarás una actividad de observación y análisis de las producciones propias y de tus compañeras y compañeros.

Para finalizar esta etapa tendrás que leer y reflexionar en torno a las preguntas que se presentan a continuación para posteriormente realizar una puesta en común grupal.

Preguntas:

- ¿Qué huellas del proceso aparecen en las piezas resultantes?
- Al desarmar y realizar el nuevo objeto o relieve, ¿se utilizaron tecnologías, cuáles?
- ¿De qué manera se puede relacionar la idea de “tecnología” con las técnicas que aprendemos y usamos para realizar estas producciones?

Actividad ampliatoria: para seguir creando...

Construir un relato en el que el objeto cuente su historia en primera persona (como si fuese él quien habla). Este deberá representar su proceso de transformación, desde sus orígenes (de dónde provenía, cual era su función), los cambios a los que fue sometido (operaciones realizadas durante la creación de la nueva pieza), en que se transformó (cuál es su nuevo nombre y propósito), cómo se siente al respecto y como es percibido ahora por quienes lo observan.

Para esta actividad podrás: escribir un texto, grabar tu voz o hacer una historieta con imagen y texto.

EVALUACIÓN

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA / 2 semanas

RECURSOS

Dispositivo de grabación (celular, cámara, computadora con micrófono). Software/App de Edición de video o de secuencia de imágenes con audio (para voz en off).

Materiales base: fotografías y producciones realizadas en las etapas de indagación y producción.
Anotaciones y reflexiones de la bitácora personal.

ACTIVIDAD FINAL: Creación audiovisual evaluativa

Como cierre del plan, te invitamos a realizar de forma individual una creación audiovisual (video o una secuencia de fotografías con voz en off) que sintetice y articule lo aprendido a lo largo del recorrido. Para ello deberás usar los registros de tu bitácora. **El objetivo es recapitular lo que aprendiste hasta ahora y evaluar tu capacidad para reflexionar críticamente sobre las preguntas centrales del plan, argumentar tus ideas y relacionar conceptos sobre la transformación de objetos cotidianos en arte.**

Una vez realizado el trabajo deberás subirlo a un drive común para poder ser proyectado en clase y compartido con el resto del grupo.

Preguntas a responder en tu producción audiovisual:

- ¿Qué convierte a un objeto común en arte?
- ¿El valor del arte está en los materiales o en la idea?
- ¿Qué influye en la forma en que miramos los objetos de nuestro entorno?

Requisitos y pautas para la producción audiovisual:

- Utilizá fotografías y producciones realizadas durante el plan (salidas, intervenciones, investigaciones).
- Incorporá fragmentos de tus anotaciones y reflexiones personales tomadas en la bitácora.
- Tu voz en off o texto narrativo debe expresar con claridad tus ideas y argumentos.
- La duración recomendada es entre 3 y 5 minutos.
- Prestá atención a la calidad del audio y la imagen para una presentación clara y atractiva.

