



# Mediación del arte - hojas de trabajo para el Museo Guggenheim de Bilbao

## Bakalářská práce

*Studijní program:* B7507 – Specializace v pedagogice  
*Studijní obory:* 7504R300 – Španělský jazyk se zaměřením na vzdělávání  
7507R041 – Německý jazyk se zaměřením na vzdělávání

*Autor práce:* **Jana Lipanská**  
*Vedoucí práce:* Mgr. Iva Novotná





# Art mediation - worksheets for Guggenheim Museum Bilbao

## Bachelor thesis

*Study programme:* B7507 – Specialization in Pedagogy  
*Study branches:* 7504R300 – Spanish for Education  
7507R041 – German Language for Education

*Author:* **Jana Lipanská**  
*Supervisor:* Mgr. Iva Novotná



## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jana Lipanská**  
Osobní číslo: **P12000759**  
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**  
Studijní obory: **Španělský jazyk se zaměřením na vzdělávání**  
**Německý jazyk se zaměřením na vzdělávání**  
Název tématu: **Mediación del arte - hojas de trabajo para el Museo Guggenheim de Bilbao**  
Zadávací katedra: **Katedra románských jazyků**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Cílem bakalářské práce je vytvoření souboru pracovních listů pro žáky různého věku. Pracovní listy budou vycházet z aktuálního pojetí galerijní pedagogiky a zprostředkování umění veřejnosti a budou určeny pro konkrétní instituci - Guggenheimovo muzeum v Bilbao.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Jazyk zpracování bakalářské práce: **Španělština**

Seznam odborné literatury:

- HORÁČEK, Radek, ZÁLEŠÁK, Jan (eds.). 2007. Aktuální otázky zprostředkování umění: teorie a praxe galerijní pedagogiky, vizuální kultura a výtvarná výchova. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-4371-8.**
- DYTRTOVÁ, Kateřina. 2002. Interpretace umění ve výtvarné výchově. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně. ISBN 80-7044-424-X.**
- HORÁČEK, Radek. 1998. Galerijní animace a zprostředkování umění. Brno: CERM. ISBN 80-7204-084-7.**
- ZORMANOVÁ, Lucie. 2014. Obecná didaktika: pro studium a praxi. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4590-9.**

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Iva Novotná**

Katedra románských jazyků

Datum zadání bakalářské práce:

**25. dubna 2014**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**15. ledna 2016**



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.  
děkan

L.S.



doc. Mgr. Miroslav Valeš, Ph.D.  
vedoucí katedry

## Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum:

Podpis:

## **Poděkování**

Tímto bych velice ráda poděkovala paní Mgr. Ivě Novotné za její odborné vedení a cenné rady, trpělivost a vstřícnost při zpracování této bakalářské práce. Zároveň bych touto cestou chtěla poděkovat také všem mým blízkým, kteří mě během studia podporovali.

## **Anotace**

Cílem této bakalářské práce je vytvoření dvou pracovních listů pro Guggenheimovo muzeum v Bilbao, určených především pro zahraniční veřejnost, jež nepoužívá španělštinu jako svůj mateřský jazyk. První část se věnuje funkci umění v životě člověka a jeho potenciálu v rámci edukačního procesu. Zabývá se také úlohou muzea v moderní společnosti a hlavními faktory, které ovlivňují kvalitu vnímání, a tím i zkušenost návštěvníka. Kromě toho představuje současnou situaci muzejní pedagogiky a formy zprostředkování umění v praxi soudobé galerie. Dále je prezentován kontext vybraného muzea a zkoumá se problematika plnění základních požadavků na pracovní listy věnované vybraným skupinám veřejnosti. Zároveň se práce snaží dosáhnout propojení principů výchovy uměním a učení se cizím jazykům v jeho přirozeném prostředí. Na základě vytvoření dvou rozdílných návrhů se následně nabízí některé z možností učení se jazyku prostřednictvím umění. Pro vypracování práce byly použity zejména odborné publikace z oblasti výchovy, didaktiky, pedagogiky, psychologie, muzeologie, umění a architektury českého, anglického či hispánského původu a volně dostupné materiály Guggenheimova Muzea v Bilbao.

**Klíčová slova:** výchova, učení, cizí jazyky, španělština, umění, zprostředkování umění, pracovní listy, muzeum, galerie, muzejní pedagogika

## **Annotation**

The aim of this work is to create two worksheets for Guggenheim Museum in Bilbao designated mainly for the foreign public who does not use Spanish as a mother tongue. The first part deals with the function of art in human's life and its potential within the process of education. Also, it deals with the role of the museum in modern society and the main factors influencing the quality of perception and thus the experience of its visitor. Moreover, it presents the current situation of museum pedagogy and forms of art mediation in practice of contemporary gallery. The context of the selected museum is also presented and a research is started on the issue of compliance with the basic requirements for worksheets dedicated to selected groups of the public. At the same time, the work attempts to achieve the interconnection of the principles of education through the art and the learning of foreign languages in its natural environment. By creating two different designs it provides some possibilities of language through art. Scientific publications from the area of education, didactics, pedagogy, psychology, museology, art and architecture of Czech, English or Hispanic origin have been used for the elaboration of the work along with publicly available materials of Guggenheim Museum in Bilbao.

**Key words:** education, learning, foreign languages, Spanish, art, art mediation, worksheets, museum, gallery, museum pedagogy

## **Anotación**

El objetivo de este trabajo es la creación de dos propuestas de hojas de trabajo para el Museo Guggenheim Bilbao, dedicadas preferentemente al público extranjero que no utiliza el español como su lengua materna. La primera parte se dedica a la función del arte en la vida humana y su potencial en el proceso educativo. También se ocupa del papel del museo en la sociedad moderna y los factores principales que influyen la calidad de la percepción y así la experiencia de su visitante. Además presenta la situación de la pedagogía de museos actual y las formas de mediación del arte en la práctica de una galería contemporánea. A continuación se presenta el contexto del museo elegido y se investiga la problemática de cumplimiento de los requisitos básicos de hojas de trabajo dedicadas a grupos del público seleccionados. Al mismo tiempo, el trabajo intenta conseguir el enlace de los principios de la educación a través del arte y el aprendizaje de la lengua extranjera en su entorno nativo. A base de la creación de dos propuestas diferentes se ofrecen algunas posibilidades del aprendizaje de la lengua a través del arte. Para elaborar este trabajo se han empleado sobre todo las publicaciones profesionales de campo de educación, didáctica, pedagogía, psicología, museología, arte y arquitectura de origen checo, anglosajón o de áreas hispanohablantes y los materiales disponibles del Museo Guggenheim Bilbao.

**Palabras claves:** la educación, el aprendizaje, lenguas extranjeras, español, el arte, mediación del arte, hojas de trabajo, el museo, la galería, pedagogía de museos

# Índice

Introducción .....	10
LA PARTE TEÓRICA .....	12
1 El arte.....	12
1.1 La clasificación del arte .....	13
1.2 La función del arte .....	14
1.3 La educación a través del arte.....	16
2 El papel contemporáneo de museos y galerías en la vida humana .....	18
3 Factores que influyen al visitante de museo del arte .....	20
3.1 Factores biológicos y socio-demográficos .....	20
3.2 Factores socio-culturales y psicológicos .....	22
3.3 Factores ambientales.....	23
4 La pedagogía de museos .....	25
4.1 El personaje del educador del museo .....	26
5 La mediación del arte – proyectos galerísticos.....	29
5.1 Formas de la mediación del arte .....	30
LA PARTE PRÁCTICA.....	36
6 El objetivo.....	36
7 La justificación de la elección del Museo Guggenheim Bilbao .....	37
7.1 El contexto del Museo Guggenheim Bilbao, el ambiente y las condiciones....	37
7.2 La situación actual de la mediación de arte en el Museo Guggenheim Bilbao	39
8 La motivación para la creación de proyectos galerísticos .....	41
9 El sumario de los proyectos galerísticos propuestos .....	43
9.1 El proyecto galerístico 1 .....	43
9.2 El proyecto galerístico 2 .....	49
Conclusión .....	53
Bibliografía .....	55
Adjuntos.....	60

## Introducción

El motivo para la elección del tema de este trabajo es unir dos de mis intereses personales, la afición a las lenguas extranjeras y la pasión por el arte y la arquitectura. Aunque puede parecer que estos dos temas no tienen mucho en común, en realidad están estrechamente relacionados por su aspecto cultural. Por esta razón, este trabajo intenta investigar las posibilidades de aprovechar del potencial para desarrollar y difundir los conocimientos principales de la lengua y cultura española a través del arte en su entorno natural, es decir, en el museo español.

Para cumplir este propósito, el primer capítulo de la parte teórica sirve de introducción al concepto del arte. Define, caracteriza y acerca este término en el contexto general y después explica su importancia en la vida humana, especialmente con respecto al proceso educativo.

El capítulo siguiente enfoca el papel contemporáneo de los museos y galerías. La primera parte del texto se dedica a la definición del museo publicada por la institución más importante de este campo, el Consejo Internacional de Museos, que al mismo tiempo presenta las funciones principales del museo actual, explicadas más adelante. Asimismo se presta atención a la transformación del museo que se lleva a cabo a partir de los años 80 del siglo XX y se explican nuevas dimensiones que el museo moderno debería satisfacer.

A continuación, el trabajo se centra en la problemática de la influencia de distintos factores a la calidad de la percepción del arte y así a la experiencia de los visitantes del museo. Propone la división de los factores en tres grupos descritos en detalle cuya noción debería reflejarse en el funcionamiento de cada museo para apoyar prevenir las influencias indeseables.

El final de la parte teórica se dedica a la pedagogía de museos y a uno de sus objetivos principales, la mediación del arte con propósitos educativos. Se investiga tanto la historia y las circunstancias del origen de la pedagogía de museos como su relación a otras disciplinas y su posición científica actual. Asimismo se subraya el hecho de que aparecen frecuentes diferencias terminológicas entre la denominación de personajes que se dedican a la pedagogía de museos en el entorno museal, reuniéndose

generalmente dentro del término el educador del museo. Por esta razón, para acercar su papel principal se presentan sus funciones fundamentales y las características personales recomendadas y a continuación sigue también la problemática de la formación necesaria y su situación actual. Para terminar, el trabajo se dedica a una de las tipologías de proyectos galerísticos y su descripción detallada.

El objetivo de la parte práctica de este trabajo se funda en la creación de dos propuestas de hojas de trabajo para el Museo Guggenheim Bilbao, dedicadas preferentemente al público extranjero que no utiliza el español como su lengua materna. El texto empieza con la descripción del contexto del Museo Guggenheim Bilbao y con el análisis de su entorno museal y su actitud a la mediación del arte. A continuación, el trabajo describe el diseño de las hojas de trabajo de autoservicio dedicadas a la colección permanente, a través de las cuales intenta emplear las obras de arte expuestas como unas de las fuentes del conocimiento general, desarrollar varias competencias lingüísticas y comunicativas de la lengua española y fomentar el interés por su cultura. Al mismo tiempo describe y explica las diferencias en las estrategias usadas.

# LA PARTE TEÓRICA

## 1 El arte

A lo largo de la historia han sido numerosos los que se han preguntado por la definición, el significado y la función del arte. Sin duda, este concepto tiene una extensa acepción y su definición concreta varía según diversos puntos de vista, la época y la cultura. Teniendo en cuenta el origen etimológico, el término “arte” proviene del latín “ars, artis” o eventualmente de su equivalente griego “τέχνη, téchnē”, de cuyos significados se puede deducir el sentido principal, denotando:

1. capacidad, habilidad o destreza para hacer algo,
2. una forma de expresión creativa o
3. metodología para realizar una actividad,

aunque no es inusual que en ocasiones los conceptos se entremezclan (Cejador Ambroj, 2014, p. 705).

Sin embargo, la forma más ampliamente utilizada de entender a este término es la que corresponde a una del diccionario de la Real Academia Española y muchos otros según los cuales se trata de un concepto que coge toda aquella manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Eso sucede a través de recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, gracias a los que el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones (Real Academia Española 2017; Pérez Porto y Merino, 2008).

Además, es también una forma de pensamiento creativo que establece relaciones en situaciones complejas, hace preguntas y plantea problemas, aunque no siempre da una solución satisfactoria, sino que más bien nos provoca a participar y pensar más allá de lo posible. Este hecho ayuda al empujar los límites, ampliar las experiencias del mundo y enriquecer la vida del hombre, dado que abre la posibilidad del conocimiento en ámbitos que no se pueden explicar suficientemente con palabras, pero que pueden ser entendidas por contemplación de la obra. Asimismo, como el arte refleja las condiciones sociales y económicas y la transmisión de ideas y valores,

es también un componente inseparable de la cultura de una sociedad, en la que funciona como un medio indispensable para fundir al individuo con el todo (Fischer, 1967). En conclusión, lo mencionado puede resumirse en la cita de Herbert Read (1990):

“El arte es un modo de expresión en todas sus actividades esenciales, el arte intenta decirnos algo acerca del universo del hombre, del artista mismo. El arte es una forma de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia. Desde luego, sólo cuando reconocemos claramente que el arte es una forma de conocimiento paralela a otra, pero distinta de ella, por medio de la cual el hombre llega a comprender su ambiente, sólo entonces podemos empezar a apreciar su importancia en la historia de la humanidad.”

## **1.1 La clasificación del arte**

Debido al hecho de que el arte tiene el carácter dinámico, subjetivo y difícil de definir, dividirlo en una tipología coherente o categorías con límites estrictos no es una tarea sencilla. Además, al comparar sus aspectos importantes se comprueba que el arte no tiene una estructura concreta, sino que está compuesto de elementos naturales, psicológicos, sociales, culturales y espirituales, y aunque intentamos definir tipos individuales, llegamos a la conclusión que a menudo se cruzan espontáneamente y no se pueden dividir de manera inequívoca (Kulka, 2008, p. 23).

No obstante, la clasificación más reconocida es la que designa a siete oficios como “Bellas Artes” que crean el arte como pura manifestación de la belleza por sí misma, en lugar de para uso comercial o funcional. Reúnen el conjunto de actividades artísticas clásicas, actualizadas y revisadas a lo largo de la historia: la arquitectura, la danza, la escultura, la música, la pintura, la poesía o la literatura en general y más adelante también el cine y cinematografía (Real Academia Española 2017; Lasso, 2018). Es posible incluir también el teatro que se considera como una mezcla de los anteriormente mencionados o artes de técnicas nuevas, como por ejemplo la fotografía o historieta (Pérez Porto y Merino, 2008).

A continuación, la clasificación siguiente ofrece la división de los artes en tres grandes categorías, desde el punto de vista de su forma. Las artes espaciales son basadas en forma corpórea y tangible por todos los sentidos como es la arquitectura, la pintura, la escultura, el grabado o la fotografía. Las artes temporales incluyen artes que se pueden apreciar solo en un determinado lapso de tiempo como es la literatura

o la música. Y por lo último, las artes espacio-temporales unen las dos características anteriores e abarcan así el teatro, el cine o la danza (Escobar Rodríguez, 2008; ClasificaciónDe 2018).

Además de todo lo expuesto, diversas clasificaciones distinguen frecuentemente:

1. artes visuales, cuyo componente expresivo principal es visual y que engloban tanto los nuevos medios (fotografía, vídeo,...) como artes plásticas que activamente usan la materia tridimensional (pintura, escultura, arquitectura, grabado,...),
2. artes auditivas, cuales utilizan como medio de expresión principal los sonidos o las palabras (leídas o escuchadas) e incluyen así artes musicales y artes literarias,
3. artes dinámicas, o bien llamadas artes escénicas (ya que se deben realizar en algún tipo de espacio escénico), basadas en el movimiento y percepciones visuales y acústicas a la vez (teatro, cine, danza, performance,...),
4. artes aplicadas, también llamados funcionales, industriales, decorativas o artes menores (al contrario de artes mayores alias Bellas Artes), cuya estética o plástica está supeditada a su función

y sus analogías. En ocasiones, otras disciplinas como la moda, los videojuegos, la publicidad, la televisión o la radio se consideran como artísticas asimismo (Pérez Porto y Merino 2008).

## **1.2 La función del arte**

Desde el punto de vista histórico, como una de las primeras funciones se podría considerar el esfuerzo del hombre para distanciarse de un conjunto anónimo de la naturaleza o los animales (Kulka, 2008, p. 23). Este hecho fue motivado significativamente por la satisfacción de las necesidades humanas, especialmente la necesidad de las experiencias estéticas y la necesidad interna de expresión individual a través de la creación de obras (Kulka, 2008, p. 21). A lo largo de la historia, con la necesidad de satisfacer las necesidades cada vez mayores, se crearon funciones nuevas correspondientes y desaparecieron las antiguas. Por lo tanto, no es posible

mencionar un número concreto o una definición exacta de las funciones del arte. Además, hay que tener en cuenta que “las funciones del arte son siempre múltiples, mutables, combinables entre sí y dependientes de un contexto” (Lasso, 2017). Por eso, no es inusual que una obra fue originalmente creada con un propósito definido y, a través del tiempo, su función se ha modificado o ha variado según el punto de vista. Sin embargo, un resumen de las funciones principales incluye sobre todo siguientes categorías:

Ya que desde siempre el arte ha servido como vehículo de expresión del concepto de belleza, su efecto emocional y su papel ornamental, una de las funciones más claras ha sido especialmente la función estética.

Otra de las funciones básicas del arte es el papel de transmisión y registro de la información y, al mismo tiempo, la función comunicativa en general. Se lleva a cabo en varios niveles de comunicación, basándose en

- la relación entre el artista y su obra, incluyendo la relación entre el artista y el mundo exterior,
- la relación entre la obra y el espectador, incluyendo la relación entre el espectador y su mundo y la realidad, y, por último,
- la relación indirecta a través de la obra entre el espectador y el artista.

Porque las obras artísticas reflejan inseparablemente el contexto de su origen, el arte también se puede considerar como el portador de valores culturales e históricos (Horáček, 1998, p. 24). A a esta categoría podemos incluir sobre todo la función

- mágico-religiosa (ligada a los rituales)
- ideológica (basada en la transmisión de los pensamiento de un movimiento social, político, religioso etc.)
- conmemorativa y de promoción (usada para la exaltación de triunfos y figuras importantes)
- de registro, análisis y de expresión de la realidad (conectada al vínculo entre la producción del arte y el contexto histórico)
- pedagógica (utilizada para aleccionar la sociedad en un tema concreto)
- utilitaria (que responde a necesidades concretas)

etc. (Lasso, 2017).

Al final, a esta división se debe añadir la función del arte como un objeto de la investigación profesional o la función mercantil con fines económicos conectada al valor de uso y de cambio de las obras del arte (Horáček, 1998, p. 24).

### **1.3 La educación a través del arte**

De manera general, la educación significa una puesta en práctica de los medios apropiados para asegurar la formación y el desarrollo individual de un ser humano, sus facultades, conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos, de acuerdo con la sociedad a la que pertenece (Desvallées y Mairesse, 2010, p. 32). No se produce solamente a través de la palabra, sino está presente en todas nuestras acciones, sentimiento y actitudes, es decir, se trata no solo de los conocimientos formales, pero tiene también un enfoque humano.

De la relación entre el arte y la educación ya se ocupaba Platón quien promovió la idea de que el arte debe ser la base de toda forma de educación. Esta idea fue desarrollada más tarde en el libro *Educación por el arte* (1967) de Herbert Read, quien

“concibe al arte como un proceso que libera al espíritu y ofrece una salida constructiva y positiva para la expresión de ideas y sentimientos. Sostiene que el arte es producto de la espontaneidad, la creatividad y el talento individual. Su punto de partida es la sensibilidad estética (que incluye todos los modos de expresión individual: literaria, poética, visual, plástica, musical, cinética y constructiva), y su finalidad es desarrollar una personalidad integrada que permita al individuo moverse con libertad, independencia y solidaridad.”  
(Manteca Aguirre, 2006, pp. 15-16)

Dicho de otra forma, su papel es sobre todo el desarrollo de la educación de los sentidos que representan la base fundamental para el conocimiento, la comprensión y el juicio racional de un individuo. Estas habilidades son objetos de la educación estética que se ocupa de varias formas de expresión humana con la finalidad del desarrollo de los procesos mentales como la percepción, la intuición, el sentimiento y el pensamiento. La percepción corresponde a la expresión visual y plástica, la intuición a la expresión musical y cinética, el sentimiento a la expresión literaria y poética y por último, el pensamiento se basa en expresión constructiva. Por todo eso Read (1967) propuso que el objetivo de la educación es el desarrollo de la persona en un intérprete, es decir, en aquella persona que es capaz

de expresar sus diversas expresiones de varias maneras. Y precisamente la educación a través del arte reúne todo lo anterior, conque ayuda al desarrollo saludable del hombre y al perfeccionar sus capacidades tanto, como posible. De todo esto resulta que la finalidad del arte en la educación debería ser idéntica a la finalidad de la educación misma.

## 2 El papel contemporáneo de museos y galerías en la vida humana

El mundo de los museos ha evolucionado ampliamente a lo largo del tiempo, tanto desde el punto de vista de sus funciones y su papel en la sociedad como a través de su materialidad y la de los principales elementos sobre los cuales descansa su trabajo. Sin embargo, para comprender el funcionamiento museal, hay que subrayar el factor humano, tanto en lo que concierne al personal como al público a lo que el museo está destinado (Desvallées y Mairesse, 2010, p. 20). Hoy en día, el *Consejo Internacional de Museos*, en adelante ICOM, define el museo como:

“una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo.”

En este sentido, la función principal de un museo es el proceso de musealización que abarca el conjunto de trabajo de preservación (que comprende la selección, la adquisición, la conservación y la gestión de colecciones), investigación (del que surge la catalogación) y comunicación (por medio de la exposición, la educación etc.) (Desvallées y Mairesse, 2010, p. 51).

Sobre el museo moderno se puede hablar desde los años 80 del siglo XX, cuando la institución comenzó a desarrollarse excepcionalmente, respaldada por el crecimiento del número de los visitantes y la construcción de nuevos edificios. El museo empezó a abrirse al público, facilitar el acceso a sus colecciones y crear un ambiente de iniciación de la comunicación. El desarrollo actual también está favorecido significativamente por el desarrollo de nuevas oportunidades gracias a las nuevas tecnologías. Por consiguiente se forman nuevas dimensiones del museo, ya que estas instituciones ya no están determinadas solo por su propio espacio sino que se crea también la nueva presentación museal externa, especialmente a través de Internet. Esta sirve tanto para objetivos de marketing como para ampliar la oferta de servicios electrónicos para clientes existentes y potenciales y, en particular, a nuevas formas del museo, tendiendo a la posibilidad de complementar el museo clásico con su forma técnica externa del museo virtual.

Para concluir, como un medio con una importancia social extraordinaria, el museo debe sobre todo cumplir con los derechos de su público, es decir, satisfacer

todo lo que los visitantes demanden de él. Así, además de las funciones principales ya mencionadas en la definición de ICOM, el museo contemporáneo también debería proporcionar la posibilidad de pasar tiempo libre de manera razonable, una oferta de experiencias o la creación de un ambiente agradable y culto para los visitantes del museo, que corresponde plenamente a los esfuerzos de pedagogía museal y su propósito educativo con el objetivo de ayudar al ser humano en su camino de vida (Jüva, 2004, pp. 29-31).

### **3 Factores que influyen al visitante de museo del arte**

El procesamiento perceptivo de estímulos y luego la interpretación de obras del arte es una cuestión subjetiva que depende de muchos aspectos. Se trata especialmente de factores biológicos, demográficos, sociológicos y psicológicos que naturalmente no actúan por separado, sino que se combinan. Mientras que en algunos niveles hay solo una mínima posibilidad de influir o, al menos, predecir la situación del visitante y modificarla, algunos de los factores pueden adaptarse relativamente bien, lo que los museos naturalmente intentan hacer lo más posible.

#### **3.1 Factores biológicos y socio-demográficos**

A los factores que se pueden considerar como inmutables o a los menos difícil de cambiar pertenecen los aspectos biológicos y socio-demográficos. Los factores biológicos salen del estado de la salud y la condición física, la condición de los sentidos y diversas disfunciones, defectos, enfermedades etc., mientras que los factores socio-demográficos incluyen especialmente la edad, el sexo, la educación, las condiciones sociales y económicas o la religión.

El estado de salud y la condición física de un espectador influyen significativamente muchos aspectos y procesos que ocurren en su cuerpo. Sin duda, el papel principal en la percepción de una obra del arte juega en particular la condición de los sentidos. Sus calidades se pueden reflejar en gran medida en la decisión de si la obra cautivará a su receptor y en consecuencia, si él se ocupará de la obra o no. No obstante, hay que subrayar que en el caso de la percepción sensorial se trata de un proceso complejo conectado no solo a los receptores, sino también a diversas funciones del cerebro humano individual, lo que complica mucho la generalización de estos principios.

No cabe duda de que el requisito básico para la percepción de las obras colocadas en galerías y museos del arte es la vista o eventualmente la audición. Sin ninguna dificultad se puede entonces imaginar qué diferencias de visión mostrará una persona relativamente sana y una otra que padece de miopía, hipermetropía, ambliopía, daltonismo, ceguera o similares. Aunque estas diferencias se pueden

parcialmente compensar (por ejemplo, a base de las exhibiciones hápticas que deben involucrar percepción espacial y fantasía ayudando al cerebro humano a reunir más experiencias de la obra), no es posible lograr el mismo resultado visual para todos los receptores, que da una evidencia convincente de la complejidad y subjetividad de este aspecto. Otros obstáculos difíciles de superar que causan dificultades en la percepción son los trastornos del neurodesarrollo, entre los que destacan varios trastornos de la función cognitiva, disfunción cerebral mínima<sup>1</sup>, los trastornos por déficit de atención (por ejemplo TDA y TDAH)<sup>2</sup> o los trastornos del espectro autista.<sup>3</sup>

Un otro aspecto que afecta inequívocamente el carácter de la percepción es la edad. Está estrechamente ligada con factores biológicos tales como la altura del observador o la calidad de sus percepciones sensoriales, funciones psíquicas y de cerebro y sobre todo con las experiencias de vida en general. Por esta razón, la percepción de un niño, de un hombre de mediana edad y de un jubilado será probablemente bastante distinta.

Además de todo lo expuesto, varios estudios comprueban que existen diferencias entre la percepción desde el punto de vista del sexo. Los resultados informan, que las mujeres tienen una mejor percepción visual que los hombres, particularmente en el área de la diferenciación de los colores (las mujeres las distinguen más rápido y en mayor gama que los hombres) o de mejor capacidad de fijación en lo específico y los detalles. Eso sucede probablemente por razones biológicas o factores sociales, posiblemente en relación a las funciones primitivas del hombre (Dorado Calderón, Mercadal Ferrer y Viedma Expósito, 2016).

Sin duda, no hay que olvidar que existe también una conexión entre la percepción del arte y la educación, condiciones sociales y económicas. Esto se relaciona con el hecho de que en cierta medida es necesario cultivar la alfabetización visual a propósito (Kesner, 2000, pp. 126-169), para que el hombre naturalmente necesite ciertas condiciones que son en muchos casos estrechamente ligadas con lo mencionado. Para confirmar, Pierre Bourdieu proclamó a base

---

<sup>1</sup> Por ejemplo, se ha demostrado un trastorno de diferenciación visual en personas con dislexia. Más información acerca de este tema: Křepelová (2013) y Jost (2011).

<sup>2</sup> TDA – Trastorno por déficit de atención  
TDAH – Trastorno por déficit de atención con hiperactividad

<sup>3</sup> Más información acerca de este tema: Klimšová (2012).

de su investigación que las personas de estratos sociales más bajos son menos exigentes en cuanto al arte que las personas de estratos superiores (Bourdier In Freelandová, 2011). Resultados similares también concluyó Freeland, informando que los museos y galerías visita principalmente la gente con una mejor educación y mayores ingresos (Freelandová, 2011).

### **3.2 Factores socio-culturales y psicológicos**

Al grupo de factores que se pueden bajo las ciertas circunstancias cambiar de manera relativamente simple pertenecen sobre todo los aspectos socio-culturales y psicológicos. Mientras que los factores socio-culturales se ocupan del soporte cultural, la actitud hacia la cultura, el grupo de referencia etc., los factores psicológicos se dedican a las experiencias personales, la motivación, el estado de ánimo, la fatiga y similares.

Una gran influencia a la percepción del arte se puede atribuir a la cultura del receptor, ya que es la en la que el hombre crea todas las relaciones y asociaciones con el mundo, tomando en consideración sus ideas, valores, conceptos, símbolos, costumbres, filosofía, religión y otros. Naturalmente, la cultura siempre está ligada a una sociedad y por eso a todos los factores sociales. Así, cada grupo de referencia de un individuo influye su actitud hacia la percepción del arte en general. Por lo tanto, se puede suponer que si uno se pone en contacto con un entorno donde el arte se considera como una parte habitual de la vida cotidiana, adquirirá las competencias culturales necesarias para formar sus propios hábitos de pasar el tiempo, incluyendo esta actitud al arte. Además, a base de la información ya familiarizada gracias a estas competencias, le está permitido comparar y clasificar las obras de manera más sencilla.

Probablemente la mayor influencia a nuestra percepción tienen las experiencias personales. Lo que ya hemos vivido y experimentado determina nuestras reacciones y formas de como relacionamos informaciones y sentimientos individuales, creando una amplia gama de posibilidades.

Al psíquico humano se participa también el impacto del estado del ánimo actual, como la alegría, la fascinación, la ira, el dolor, el hambre, el calor o etc. Por eso una obra del arte puede causar impresiones diferentes en momentos distintos.

Si el espectador se aburre, está cansado, hambriento o enfadado, tiene calor o le duelen los pies, ciertamente tendrá una experiencia diferente a la de otro espectador, cuyas necesidades fisiológicas estarán satisfechas y que así podrá atentamente prestar atención.

Al final, hay que acentuar la motivación. Sin duda, un estudiante del arte interesado por este campo que además necesita aprobar todos los exámenes estará motivado para la percepción más que una persona obligada a ir al museo solo porque acompaña a sus amigos. Este hecho lo confirman los resultados de varias investigaciones demostrando que razones para la creación de una intención receptiva son muy diferentes, aunque generalmente destacan siguiente motivos: el aprendizaje de conocimientos nuevos, el deseo de experiencias emocionales y estéticas, la activación de la esfera intelectual, la necesidad de autodesarrollo y de conocimiento de sí mismo, la búsqueda del significado de la vida y los estímulos para reflexionar, la búsqueda de ideas propias en el arte, la necesidad de orientación moral o la relajación, el descanso y el entretenimiento (Beljajeva o Dressler y Wiedemann In Kulka, 2008, pp. 356-357).

### **3.3 Factores ambientales**

Para completar el resumen de los factores que afectan la percepción del arte hay que mencionar las condiciones ambientales como la arquitectura del edificio del museo y sus alrededores o la arquitectura de la exposición.

El edificio del museo es lo primero que un receptor potencial percibe. Indudablemente, el Kunsthistorisches Museum de Viena produce un efecto diferente al del Museum of Modern Art de Nueva York, debido a su apariencia que da una idea sobre la orientación de la institución. Además, la tendencia es convertir los museos en obras de mucha calidad arquitectónica, ya que una cierta parte de sus visitantes solo cultiva el turismo cultural, es decir, no es tan interesada por las obras del arte concretas, sino más en el museo como un centro cultural y en la impresión que provoca.

La arquitectura, el estilo, el tamaño, la organización, el estado, la accesibilidad, el alrededor o la reputación son entonces algunos de los aspectos principales de los cuales el espectador deduce ciertas suposiciones y que especifican

lo que él puede esperar. Asimismo afectan directamente los parámetros técnicos como, por ejemplo, la iluminación o la temperatura, que influyen el confort y los sentimientos del visitante y así se reflejan en el efecto final.

También la organización espacial de la sala de exposición, el color de la pared, qué cuadros colgamos juntos, qué obra obtiene la posición central, a cuál se le da más espacio en el muro y tantas otras cosas condicionan nuestra percepción, seamos conscientes de esto o no (García, 2010). Debido a esto se establece la profesión especializada del curador que debería dedicarse a la creación de un espacio expositivo apropiado en todos los aspectos, es decir, potencializar toda la polisemia con respecto a los objetos, los textos o el espacio para expresar la intención del autor y al mismo tiempo empoderar al público al proporcionarle las obras del arte de manera por la cual las comprenda y disfruta de ellas tanto como sea posible. Por eso se recomienda colaborar tanto con el artista como con otros empleadores del museo, especialmente los educadores (Rojo Betancur, 2015, pp. 19-20).

## 4 La pedagogía de museos

Desde la fundación del museo como una institución se ha presentado la idea de usar museos o colecciones individuales con fines educativos<sup>4</sup> pero el término “pedagogía de museos” utilizado para denominación de una rama científica independiente aparece relativamente hace poco tiempo. Como su nombre lo sugiere, se trata de una subdisciplina de la pedagogía y por lo tanto se relaciona con los términos educación y enseñanza, especialmente en la relación con el museo. Según la definición de Allard y Boucher (1998, In Desvallées y Mairesse, 2010, p. 33),

”la pedagogía museal es un cuadro teórico y metodológico al servicio de la elaboración, la puesta en práctica y la evaluación de actividades educativas en el medio museal, actividades cuyo objetivo principal es el aprendizaje de saberes (conocimientos, habilidades y aptitudes) en el visitante.”<sup>5</sup>

Es decir, es una disciplina general que se ocupa con métodos científicos de la educación museística o más precisamente de procesos educativos que tienen lugar en la institución museal o que se refieren a las colecciones de museos. El campo teórico, de investigación y especialmente de aplicación de la pedagogía museal está estrechamente relacionado con una amplia gama de disciplinas pedagógicas (pedagogía preescolar, escolar y universitaria, andragogía, geragogía, pedagogía del tiempo libre, pedagogía social, pedagogía especial, didáctica en general y didácticas especializadas, etc.). Su carácter es notablemente interdisciplinario y según su enfoque, “integra los conocimientos de pedagogía, museología y “de campo” (es decir, disciplinas a las que se refieren los museos con sus colecciones), así como los conocimientos de otras disciplinas relacionadas como la psicología, la antropología, la sociología, la filosofía, etc.” (Šobánová, 2012, p. 44).<sup>6</sup> Como el campo independiente de la pedagogía de museos se puede considerar la pedagogía galerística – esta se distingue en su objeto de interés que son los museos del arte plástico, generalmente conocidos como galerías.

---

<sup>4</sup> Una descripción más detallada del desarrollo de la pedagogía museística y especialmente pedagogía galerística se puede encontrar en varias publicaciones como pj. Kesner (2000) o Horáček (1998).

<sup>5</sup> Compara con Horáček (1998, p. 56).

<sup>6</sup> Traducción propia del original checo: „*integroje jak poznatky pedagogické, muzeologické a „oborové“ (tedy oborů, k nimž se vztahují muzea se svými sbírkami), tak i poznatky dalších souvisejících disciplín, jako je psychologie, antropologie, sociologie, filozofie ad.*“

Al desarrollo de la pedagogía de museos le ha ayudado significativamente el establecimiento de las instituciones museísticas en la segunda mitad del siglo XX. La primera organización de este tipo fue el ICOM – *International Council of Museums* (*El Consejo Internacional de Museos*), fundado en 1946 en París. La razón de su origen fue el cumplimiento del programa de la UNESCO en el campo de la museología y la pedagogía museística. Es reconocido especialmente por sus seminarios y conferencias internacionales que tratan sobre el papel del museo en la educación y la formación y por sus actividades editoriales. Otros centros de la pedagogía de museos se crearon en los años siguientes, en particular en los Estados Unidos (1969, Washington: *Museum Education Roundtable* conocido como MER), Inglaterra y los países de habla alemana (Jagošová, Jůva y Mrázková, 2010, pp. 46-50). Hasta hoy, a base de las traducciones de textos de estos países se está aumentando notablemente el interés, la conciencia y sobre todo la cantidad de la literatura especializada que es en algunas áreas todavía relativamente limitada.

#### **4.1 El personaje del educador del museo**

Ya que pedagogía museal incluye tanto cuestiones teóricas como metodológicas, también la persona que se dedica a ella es vista como un práctico y teórico a la vez. Su enfoque de trabajo es bastante extenso y está relacionado con requisitos considerables de competencia, preparación, pero también de mayor educación y cualidades personales.

Sin embargo, la distinción terminológica entre los nombres de profesiones dentro de la función educativa del museo y los requisitos para la educación del personal vinculado al servicio pedagógico de museos y sus profesiogramas entre varios países es relativamente desigual – además de la denominación del pedagogo del museo, es posible encontrarse con los términos como el pedagogo de tiempo libre, el curador para la actividad educativa, el educador de museo, el empleado de educación de museo, el empleado cultural-educativo, el guía, el lector, el animador etc. (Jagošová, Jůva y Mrázková, 2010, p. 144). A menudo, estas expresiones se sustituyen o se usan como sinónimos. La única excepción son los términos “lector” y “animador” que algunos autores definen con mayor precisión como un subgrupo del pedagogo del museo: mientras que el lector media el conocimiento a través de métodos verbales tradicionales

y formas de actividades educativas (el discurso, la visita guiada o comentada, discusiones y debates, etc.), el animador utiliza una variedad de métodos de activación y el conocimiento media con métodos no tradicionales de arte, movimiento, literatura o dramática, puesto que la forma principal de su actividad educativa es la animación o varios talleres (Šobánová, 2007, p. 51). Además, la actividad educativa también puede practicar el curador de la exposición o el propio artista. Tal vez esta es la razón por la cual en España, donde la pedagogía museística actualmente se basa principalmente en fuentes anglosajonas, se usa sobre todo el término muy generalizado “educador del museo”, que en su denominación no evoca ningún detalle específico, ya sea de especialización o de formación.

Sin embargo, junto al desarrollo exponencial de la pedagogía de museos en la actualidad también existe una demanda creciente de instituciones museísticas por el personal especializado en esta disciplina, a lo que responden varias asignaturas y carreras universitarias (antes de todos los grados en la museología, en la historia del arte o grados en varios campos de la educación escolar o social). Estas deberían servir como una introducción a esta problemática y preparar a sus estudiantes para el trabajo educativo con los visitantes del museo. La mayoría pone énfasis en la teoría y práctica del proceso educativo en el museo a la vez y presta atención a cuestiones de formas y métodos de trabajo específicos con el público y aspectos que apoyan y estimulan el aprendizaje del visitante (Jůva, 2004, p. 122). Además, algunas universidades españolas<sup>7</sup> ya están empezando a ofrecer los programas de maestría especializados en pedagogía y educación de museos.

Si queremos definir las características necesarias para el trabajo de un educador del museo, es posible salir de la suposición de que sus competencias pedagógicas deberían, en principio, ser idénticas a las de un profesional pedagógico en general. Uno de los primeros quien se ocupaba de los requisitos más específicos de esta profesión fue principalmente Thomas D. Nicholson (1962), quien a las cualidades adquiridas gracias a la formación universitaria añadió en los años 60 del siglo pasado 7 otros aspectos extra: apariencia física satisfactoria, voz agradable y buena pronunciación, encanto y amabilidad personal, características de personalidad aptas para trabajar con niños,

---

<sup>7</sup> En España, por ejemplo Universidad de Zaragoza – Máster en Museos: Educación y Comunicación; Universidad Nebrija, Madrid – Pedagogía de museos: creatividad, educación y patrimonio; Universidad de Murcia – Educación y museos: patrimonio, identidad y mediación cultural (máster online) etc.

conocimiento de las tareas y objetivos del museo, entusiasmo por el trabajo en el museo y la capacidad de interpretar los contenidos del museo de forma comprensible. Además, mencionó los requisitos recomendados que se centran principalmente en la formación profesional (cursos universitarios en museología y pedagógica que incluyen, por ejemplo, didáctica y gestión de museos), experiencia práctica (obtenida a través de la enseñanza en la escuela y en la función del practicante del museo) y motivación (Nicholson, 1962 In Jůva, 2004, p. 164). En resumen, exigió la educación universitaria del educador de museo centrado en la museología, la pedagogía y la disciplina correspondiente al museo en el que el educador quería trabajar. Se puede decir que esta característica es todavía válida, aunque varios autores la adaptan según sus propios criterios. Muy apropiada es por ejemplo la división según Švec (1998b,c In Šobánová, 2007, pp. 54-55) quien clasifica tres categorías principales: competencias de la enseñanza y educación, competencias de la personalidad y competencias del desarrollo. Competencias de la enseñanza y educación incluyen conocimientos expertos del campo de la teoría e historia del arte, pedagogía (didáctica) y psicología y actividad artística práctica. A diferencia de un pedagogo escolar, el educador de museo debe además ser capaz de comunicarse efectivamente con los visitantes y trabajar de manera flexible con grupos muy diversos sin la posibilidad de fijación. A las competencias de la personalidad podemos asignar todas las competencias generales del pedagogo y las habilidades organizativas, la buena voluntad de la siempre cambiante interacción social con diferentes grupos de visitantes y especialistas de museo, la capacidad de reaccionar de manera flexible a las situaciones constantemente nuevas o la capacidad de improvisar creativamente en situaciones inesperadas. La última competencia mencionada se refiere principalmente al propio desarrollo personal y profesional, ya que, como es varias veces mencionado anteriormente, se trata de una profesión que por su carácter requiere una autoeducación permanente.

## 5 La mediación del arte – proyectos galerísticos

Como se ha mencionado anteriormente, el arte es principalmente una forma de comunicarse con el mundo. Por lo tanto es lógico que con el desarrollo de la sociedad también transcurra el desarrollo del arte, cuyos temas y contenidos varían según los cambios sociales. Estos cambios representan especialmente la transformación de estándares, valores, instituciones, culturas o estructuras sociales debido a diversos factores, de los cuales el papel más importante para la sociedad contemporánea tiene el desarrollo de la tecnología. Esa en particular es la que da como resultado una creciente especialización de las actividades humanas individuales y que al mismo tiempo limita a los individuos en relación con otras ramas. Esto naturalmente también está relacionado con el arte, que en la actualidad se está volviendo cada vez más diverso.

Sin embargo, la creciente complejidad del arte es un problema incomprensible para un espectador no informado, que causa una brecha cada vez mayor (en muchos casos hasta un conflicto) entre la sociedad y el arte contemporáneo. La conciencia de este hecho naturalmente inicia un esfuerzo por acercar el arte al público y explicarlo. Aunque este esfuerzo probablemente ha existido desde siempre, ahora se ha vuelto casi indispensable. Como el resultado se establece una constantemente creciente gama de instituciones y personal especializado que se ocupan de la problemática de la mediación del arte.

El término mediación del arte significa no solo la difusión y mantenimiento de colecciones, facilitación del acceso al arte al público (organización de exposiciones y eventos, participación de escuelas e instituciones de ocio y tiempo libre,...), interacción con medios de comunicación, actividades editoriales etc., sino que también se refiere a programas cada vez más populares de lectores y animadores en museos y galerías (Horáček, 1998, pp. 15-22).

En la literatura española no aparece una tipología detallada similar a la de la literatura checa. El término “programa galerístico”, usado en la República Checa por Radek Horáček y otros autores como Šobáň, Šobánová, Kesner, Jirásek etc., no tiene una traducción exacta equivalente en el idioma español. Los siguientes programas de galerías se conocen generalmente como “proyectos”.

## 5.1 Formas de la mediación del arte

La comunicación entre el arte y la sociedad (o entre el artista y el espectador) se establece en diversas medidas y diversas formas. El objetivo común, sin embargo, sigue siendo el mismo: facilitar una vivencia más intensa y permitir una percepción más profunda del arte. Hoy en día, esto está sucediendo principalmente a base de proyectos de galería.

Según Horáček (1998, p. 63), los programas galerísticos para el público se pueden dividir de acuerdo con la relación entre el contenido teórico y práctico del programa en tres grupos básicos:

1. programas teóricos
2. programas prácticos
3. programas mixtos

En caso de los programas teóricos se trata principalmente de una explicación e información teórica, donde, a pesar de todo, no hay lugar para la creatividad del participante. Esta categoría incluye sobre todo discursos, visitas y debates. La ventaja indiscutible de estos programas es que son los menos demandantes de material; quizás por eso sean los más comunes.

Los programas prácticos también se basan en el conocimiento teórico, pero su base fundamental es más bien la actividad práctica de los participantes que, a través de su creatividad, aprenden y se enriquecen con las experiencias de las obras expuestas y el arte en general. Así en los programas prácticos podemos incluir cursos prácticos, talleres creativos o workshops.

Al combinar estos dos enfoques, obtenemos programas mixtos donde las actividades teóricas y prácticas se encuentran en un cierto equilibrio. Un ejemplo típico es la animación (Horáček, 1998, pp. 63-64).

Es naturalmente común, que la creación de programas tiene en cuenta no solo el carácter del arte particular, sino también las diferencias y peculiaridades sociales y de la edad de los grupos concretos a los que se destinan. Por lo tanto, no es inusual que en los museos y galerías están disponibles varios programas al mismo tiempo.

Una breve descripción de los 5 programas más comunes según Horáček (1998) se resume a continuación:

### **Visitas guiadas**

Las visitas guiadas son un ejemplo típico del programa teórico. Es la forma del proyecto galerístico más antigua y usada con mayor frecuencia. En principio se trata de una visita comentada de la exposición, basada en la transferencia de conocimientos teóricos por el lector, durante el cual los espectadores observan las obras o formulan preguntas. Requiere un alto nivel de educación del lector, que debe tener en cuenta la exactitud profesional y la conveniencia del comentario (contenido adecuado, comprensibilidad, atraktividad etc.) en consideración a la estructura de visitantes.

Con respecto a la capacidad humana de concentración, este tipo de visita está diseñado sobre todo para el público adulto; para los niños más pequeños es aconsejable enriquecer la visita con pequeños estudios de animación (Horáček, 1998, p. 66).

### **Debates**

Otro tipo de programa teórico es una discusión. La base de la discusión es el momento en que después del comentario introductorio sobre el tema dado hay espacio para la discusión y el intercambio de opiniones entre el lector y los visitantes. No solo proporciona información, sino que activa la mente del participante, lo que lo conduce a pensar creativamente, clasificar información y formar su propia opinión y preguntas sobre el tema. Lo más significativo es, por lo tanto, un diálogo directo entre el lector y el visitante, que ocurre con el grado de intensidad con el que ambas partes están dispuestas a participarse.

Una forma específica podría ser una discusión con el autor que ofrece el mayor grado de autenticidad posible y que permite al espectador acercarse al personaje del artista y comprender su trabajo a través del contacto directo con su persona. Desgraciadamente, por razones organizativas y de tiempo, estas reuniones no se realizan con demasiada frecuencia.

Los requisitos básicos para preparar una discusión son un concepto claro y un contexto general. Por esta razón, las discusiones a menudo se enfocan solo en un trabajo específico (o una selección de trabajos) o un solo autor. Una pregunta interesante es si la reunión debe estar en estrecho contacto con los originales o si es posible lograr un resultado similar con las reproducciones. Ambos enfoques tienen argumentos sólidos, pero el objetivo común es siempre el mismo – impulsar la relación del espectador a la obra de arte (Horáček, 1998, pp. 67-68).

### **Cursos prácticos y talleres creativos**

Como ejemplos de programa más orientado a la actividad práctica se pueden presentar diversos cursos prácticos y talleres creativos, generalmente organizados por casi todos los museos y galerías importantes. Ya que estos proyectos habitualmente duran uno o más días, es posible enfocarse en las actividades más difíciles. Así, el lector puede incluir actividades que exigen más tiempo o el uso de técnicas de trabajo complicadas, actividades llevadas a cabo en los estudios especializados o talleres tanto en el museo como fuera de él. La principal ventaja de los cursos de duración más larga es la posibilidad de enlazar los bloques individuales para crear un proyecto complejo.

A la creación de los contenidos le favorece otra característica de los cursos, que es la estabilización de un grupo específico de participantes. Cabe señalar que el grupo objetivo más común son los niños y las familias, pero con todo y con eso, en ocasiones se pueden encontrar cursos organizados para adultos también. Al igual que en el caso de las discusiones, la área específica de los cursos son los estudios con un artista, durante el cual tienen los participantes la oportunidad de entrar en contacto con el artista y también mirar detrás de las escenas de su trabajo (Horáček, 1998, pp. 69-70).

### **Proyectos específicos**

Como una forma específica del proyecto pueden ser consideradas acciones especiales organizadas por razones económicas, de tiempo o de contenido solamente en casos excepcionales, por ejemplo, con ocasión de aniversarios significativos u otros

eventos importantes. En este grupo podemos incluir excursiones por la ciudad o en el aire libre, visitas a estudios de artistas, conferencias, ruedas de prensa, programas interdisciplinarios (encuentros de discusión con artistas de otros campos, conciertos, proyecciones de películas, presentaciones de nuevas publicaciones, etc.), competiciones de arte, inauguraciones, eventos sociales (noches temáticas, desfiles de modas, bolas galería) y tal vez fiestas de cumpleaños y muchos otros.

Como una de las formas más constantes son también jornadas de puertas abiertas, días de artes y noches de museos. Durante estos eventos se amplía o modifica el horario de apertura y excepto el programa principal el visitante tiene la oportunidad de tomar parte en una amplia gama de programas de acompañamiento. Dado que el objetivo de estos eventos es especialmente promoción de instituciones concretas o museos y el arte en general, el precio de la entrada a menudo se reduce o se omite por completo (Horáček, 1998, pp. 70-71).

### **Animación**

Un representante característico de proyecto mixto es la animación. Se aplica en la misma medida tanto para exposiciones permanentes como temporales. La mayoría se destina a la visita de una sola vez pero ocasionalmente también es posible encontrarse con programas de animación sucesivos. Es importante premeditar el programa para que las visitas individuales de los participantes sigan continuando o no se repitan. Cada animación debe contener teoría y práctica. Sin embargo, la proporción exacta entre estas dos partes puede variar dependiendo de la exposición particular, las intenciones del animador o la estructura de los participantes. El contenido del programa del proyecto es, por lo tanto, relativamente variable, ya que muchos criterios (tipo, tema y extensión de la exposición; objetivo de la animación; material, requisitos técnicos y espaciales; edad de los participantes; duración de la animación, etc.) siempre deben tenerse en cuenta.

En general, cada animación se puede dividir en tres partes: evocación inicial, parte principal de trabajo y reflexión final (Horáček, 1998, pp. 71-76). La parte principal generalmente consiste en varios métodos artísticos, dramáticos o verbales, ejercicios musicales y de movimiento, escritura creativa, discusión, resolución

de problemas, juegos, etc. Ofrece el espacio ideal para interconectar varias disciplinas (bellas artes, literatura, historia, ciencias sociales, etc.). Las actividades individuales se pueden concebir como trabajo individual, en parejas, en grupos o incluso en todo el equipo (Šobáň, 2007, pp. 23-30).

Al final de esta clasificación hay que subrayar que la forma específica de experiencia que el espectador obtiene de la visita de los proyectos mencionados naturalmente determina una gran cantidad de los factores. Sin embargo, lo que destaca es que además se añade la persona del lector o animador. Así puede suceder que lo que afectará la impresión final de la exposición de manera más significativa no será tanto una obra de arte, sino más bien la personalidad del lector y las actividades que él realiza. Por lo tanto, hay que confirmar que la división de Horáček omite los programas galerísticos que para su funcionamiento exitoso no necesitan el educador del museo en la función del mediador del arte entre el espectador y la obra. Este grupo incluye sobre todo las actividades de autoservicio como guías escritas, audioguías, folletos y publicaciones para exposiciones, materiales metódicos, medios didácticos, secciones infantiles, maletines de museo, exhibiciones hápticas etc. Asimismo cabe mencionar que existe un tipo de programa especial, que se puede utilizar tanto con el apoyo del educador como de manera individual. Se trata especialmente de hojas de trabajo que se presentan a continuación:

### **Hojas de trabajo**

Finalmente, como una forma excepcional de proyectos son consideradas hojas de trabajo. Estos pueden ser un recordatorio valioso de lo que los participantes han experimentado durante la visita de galería o museo y qué conocimiento se han llevado. El uso de hojas de trabajo es muy diverso, de tareas independientes y pequeños trabajos hasta acciones más exigentes. Se dividen en dos grupos básicos: hojas de trabajo para trabajar con un lector y hojas de trabajo de autoservicio. Si se prevé la integración de una hoja de trabajo al programa del lector, la hoja suele ser menos extensa ya que se espera que toda la información y los comentarios sobre las tareas reciban los participantes del lector. Se usan especialmente para la presentación de materiales

adicionales como fotografías etc., o contienen espacio para las actividades individuales escritas o artísticas de los participantes. Al contrario, las hojas de trabajo de autoservicio no requieren la participación de un lector y por esta razón pueden tener más páginas o incluso un folleto porque tienen que transmitir de forma comprensible toda la información, preguntas y tareas y eventualmente la clave para resolver. El primer tipo de hojas de trabajo se aplica principalmente a animaciones, el segundo está disponible sobre todo para visitantes individuales y visitantes no organizados (Šobán, 2007, pp. 35-38).

# LA PARTE PRÁCTICA

## 6 El objetivo

El objetivo general de la parte práctica es la creación de una propuesta de hojas de trabajo para el Museo Guggenheim en Bilbao. Los propósitos principales deberían ser los siguientes:

- acercar y conectar el museo, las obras de arte y la cultura española de manera divertida, interesante y estimulante,
- facilitar la educación a través del arte y eventualmente emplear la enseñanza de la lengua desde una perspectiva diferente y
- desarrollar la competencia intercultural con el fin de fomentar una sensibilidad y empatía especiales hacia las diferencias culturales.

## **7 La justificación de la elección del Museo Guggenheim Bilbao**

El Museo Guggenheim Bilbao es un museo significativo para España, específico en su contexto, contenido y arquitectura que a través de su visión revolucionario en la relación a la problemática de cómo acceder a los museos contemporáneos posee un papel excepcional, reconocido por todo el mundo. Como parte de la red de museos de la Fundación Guggenheim<sup>8</sup> proporciona una conexión profesional y propagación global tanto como la protección y la preservación de lo regional (en este caso de lo español o más específico, de lo vasco), mientras que garantiza el empleo de los enfoques individuales y modernos. Además de esto, la localización geográfica de Bilbao, su cercanía de varios centros turísticos y ciudades universitarias y el gran número de los usuarios potenciales, es decir los turistas y estudiantes, permiten el uso más intensivo de hojas de trabajo elaboradas.

### **7.1 El contexto del Museo Guggenheim Bilbao, el ambiente y las condiciones**

El Museo Guggenheim Bilbao es un museo de arte contemporáneo diseñado por el arquitecto Frank O. Gehry, situado en Bilbao, País Vasco, España. Se trata de uno de los museos pertenecientes a la Fundación Solomon R. Guggenheim que desde su fundación en 1937 apoya la promoción del arte contemporáneo en todo el mundo. Se ubica en el norte del centro de la ciudad en la zona denominada Abandoibarra, a orillas de la ría de Nervión, junto al puente Príncipes de España (puente de La Salve).

En 1991, el Gobierno Vasco propuso a la Fundación Solomon R. Guggenheim financiar la construcción de un museo Guggenheim en la deteriorada zona portuaria e industrial de Bilbao, suponiendo la recuperación de la ría del Nervión para la ciudad y su reurbanización para la cultura y el ocio. La construcción del museo tuvo lugar entre octubre de 1993 y octubre de 1997, cuando fue abierto al público. Casi inmediatamente después de su inauguración, el Guggenheim Bilbao se convirtió en una popular atracción turística, atrayendo turistas de todo el mundo, conque no sólo cambió la forma

---

<sup>8</sup> Además del Museo Guggenheim de Bilbao, la Fundación Solomon R. Guggenheim gestiona el Museo de Solomon R Guggenheim de Nueva York (1959) y La colección de Peggy Guggenheim en Venecia (1980). En el pasado gestionaba también el Deutsche Guggenheim de Berlín (1997–2013) y el Museo Guggenheim Hermitage en Las Vegas (2001–2008). En la actualidad, el Museo Guggenheim de Abu Dabi, también diseñado por Frank O. Gehry, está en la construcción. Asimismo se consideraba la construcción de un museo en Helsinki, pero hasta ahora siempre ha sido rechazada.

en la que arquitectos y el público piensan en los museos, pero también revitalizó la dañada economía de Bilbao con su asombroso éxito. En consecuencia, este fenómeno de la transformación de una ciudad a raíz de la construcción de una importante pieza arquitectónica se conoce desde entonces como el “Efecto Bilbao” (Pagnotta, 2015 y FMGB Guggenheim Bilbao Museoa 2018).

El edificio de Museo Guggenheim se caracteriza por la complejidad matemática de las formas curvilíneas y una cautivadora materialidad, que responden a su complicado programa y contexto urbano industrial. Gracias a la fachada hecha de titanio, piedra caliza y vidrio, las curvas del exterior perfectamente captan la luz y reaccionan con el clima. Asimismo producen diversos efectos ópticos y se reflejan en la superficie tanto del edificio como de la ría. Los azulejos de titanio se asemejan a las plumas o escamas de un pez, conque aluden las influencias de formas orgánicas presentes en muchos de los trabajos de Gehry. Visto desde arriba, el edificio posee la forma de una flor, sin embargo, desde el nivel de la calle se parece más a un barco, evocando la vida industrial del puerto de Bilbao. (Pagnotta, 2013; FMGB Guggenheim Bilbao Museoa 2018; Wikipedia 2018).

El museo cuenta con una superficie total de 24.000 m<sup>2</sup>, de los cuales 10.540 m<sup>2</sup> están destinados a espacio expositivo presentando su propia colección permanente y varias exposiciones de carácter temporal, distribuido en tres niveles. En torno al *Atrio* central se organizan 19 galerías de diversas formas y tamaños, de las cuales diez siguen un trazado ortogonal clásico que se puede identificar desde el exterior por un acabado en piedra caliza y las nueve galerías restantes de volumetrías más orgánicas e irregulares que se identifican desde el exterior por las curvas de titanio. Esta diversidad de salas permite encontrar la atmósfera ideal tanto para presentaciones de obras de gran formato y medios contemporáneos como para exposiciones de carácter más pequeño o íntimo. Además de estos espacios expositivos y un edificio anexo de oficinas y administración, el museo cuenta con sala de orientación al visitante *Zero Espazioa*, un *Auditorio* con capacidad de 300 personas, una tienda con librería, cafetería, un restaurante tipo bistró y el restaurante gastronómico *Nerua* con una estrella Michelin, así que no se trata solo de un sitio donde disfrutar del arte, sino también un atractivo lugar del encuentro de la gente (Pagnotta, 2015; FMGB Guggenheim Bilbao Museoa 2018).

## 7.2 La situación actual de la mediación de arte en el Museo Guggenheim Bilbao

Hoy en día, el museo ofrece una amplia gama de proyectos educativos y actividades. Su labor está orientada tanto a los niños y jóvenes como a los adultos, con respecto a todas formas de visita individual o de grupo.

Para los niños y familias están disponibles varios talleres, como por ejemplo

- talleres infantiles para las familias con niños de 3 a 11 años, organizados los fines de semana, dedicados a las experiencias creativas,
- *Laboratorio de arquitectura* para niños de 5 a 10 años, organizados los sábados, dedicados a la estimulación de comprensión espacial,
- *Baby art* para bebés de 6 a 36 meses, enfocado al despertar y descubrir sensaciones y emociones con los sentidos a través del juego con los padres iniciándose en el disfrute del arte, organizados los domingos,
- *Books alive!* para los niños de 3 a 11 años, organizado los fines de semana, dedicado a los cuentos y actividades que implican la lectura, la expresión corporal o la dramatización en inglés,
- talleres de verano,
- actividades de Navidad o
- *Una aventura en el museo* – visita virtual dirigida a los más pequeños, disponible en página web oficial del museo.

Para los centros escolares, el museo ofrece

- las rutas adaptadas a cada nivel educativo (infantil, primaria, secundaria), por exposiciones concretas o por temas, organizados tres veces al día de martes a viernes en euskera, español, inglés y francés,
- visitas autogestionadas, para aquellos docentes que quieran realizar la visita de forma autónoma (material didáctico descargable disponible en página web oficial del museo),
- proyectos multidisciplinares dedicados a reforzar aspectos del currículum de diferentes itinerarios de bachillerato o
- colecciones y cursos en aplicación iTunes U (plataforma educativa virtual gratuita disponible en el App Store para dispositivos iOS),

dirigidos al alumnado de primaria y secundaria, que permiten conocer mejor algunas de las obras de la colección permanente.

Asimismo, el público general puede aprovechar de

- visitas guiadas, organizadas a diario por la mañana y por la tarde,
- audioguías gratuitas,
- espacios didácticos, diseñados para cada nueva exposición, con el objetivo de complementar a las exposiciones a través de distintas herramientas educativas como textos, softwares interactivos, audiovisuales, archivos en audio, materiales ilustrativos e imágenes y secciones de lectura,
- la revista del Museo Guggenheim de Bilbao,
- diversas actividades, entre las que destaca sobre todo *After the dark*, organizado un viernes de cada mes, presentando las exposiciones al ritmo de los mejores DJs internacionales, o varios conciertos, conferencias, cursos, proyecciones, reflexiones compartidas etc.

Además, se cultivan las actividades de carácter social por medio del programa de voluntariado o actividades en cooperación con los hospitales, facilitando a los niños talleres creativos con objetivo pedagógico y terapéutico (FMGB Guggenheim Bilbao Museoa 2018).

## 8 La motivación para la creación de proyectos galerísticos

La elaboración de estos proyectos galerísticos fue motivada sobre todo por el hecho que aunque el Museo Guggenheim Bilbao actualmente dispone de una amplia gama de programas y actividades, todos estos están dedicados al público que utiliza el español como lengua materna o en un nivel comparable. Además de esto, siempre se trata de los proyectos de grupo dirigidos por un educador del museo que normalmente también es un nativo y por eso suele hablar de manera inadecuada (difícil, rápida etc.) para los menos experimentados en la lengua española. Así, no existen posibilidades adecuadas para los visitantes que no se sienten cómodos al estar presentes a programas de este tipo o cuyo nivel de español no es suficiente para participar en estas actividades pero al mismo tiempo no les bastan solo los folletos informativos clásicos y exigen una mediación del arte más activa. Por esta razón, el objetivo principal es elaborar una propuesta del programa orientado no solo a los visitantes nativos, sino sobre todo a los extranjeros. Así este programa puede acompañar todo lo ya existente, con fines de la educación a través del arte de varios usuarios de español.

Esta idea fue apoyada del hecho que tanto el *Marco común europeo de referencia para las lenguas* como el *Plan curricular del Instituto Cervantes* subrayan que en el aprendizaje del español pertenece inseparablemente no solo la adquisición lingüística de la lengua, sino también conocimiento de la sociedad y la cultura que la acompaña. En este ámbito, se hace hincapié en “el desarrollo de la dimensión cultural que incorpora el tratamiento de aspectos que, si bien no son estrictamente lingüísticos, tienen relación directa con la lengua en su proyección comunicativa” (Instituto Cervantes 1997-2018) ya que esto ayuda al “comprender cómo se configura la identidad histórica y cultural de la comunidad a la que accede a través del aprendizaje de la lengua y proporcionar una visión general de aquellos referentes que han pasado a formar parte del acervo cultural de una comunidad” (Instituto Cervantes 1997-2018). Asimismo, se pone énfasis en el desarrollo de la competencia intercultural, es decir, en comportarse adecuadamente al tratar con personas con diferente fondo cultural, entender la pluralidad de valores y respetar otras formas de pensamiento y conocer las distintas normas sociales, los hábitos y las formas de comunicación.

Desgraciadamente, en el campo de adquisición de una lengua lo habitual sigue siendo la separación de los contenidos artísticos y el aprendizaje lingüístico, así que existen solo pocas evidencias de la presencia de lengua y cultura, donde la segunda sirva, además, para profundizar en el aprendizaje de la primera (Pascual Molina, p. 380, 2018). Desde esta perspectiva, el entorno del museo parece ideal para la solución de esta problemática, por lo que ya empiezan interesarse algunos de ellos. Por ejemplo, en España se trata del Museo Thyssen en Madrid que, sin embargo, solo ofrece un proyecto de carácter de una visita guiada, distinguida de los habituales solo de forma más sencilla.

Ya que en caso de esta propuesta se trata de una actividad adicional al programa clásico, como el tipo de proyecto más conveniente a este propósito fue elegida la forma de hojas de trabajo de autoservicio que no requiere la presencia del educador y puede estar disponible para varios grupos de visitantes a la vez y de manera relativamente simple. Además de esto, para los turistas se puede convertir en un recuerdo precioso de la estancia en el museo.

Para que las hojas de trabajo puedan ser utilizadas independientemente de la duración de la exposición, se basan en la mediación de las piezas de arte de la propia colección del Museo Guggenheim Bilbao. Además de esto, entre las obras elegidas destacan sobre todo las de los autores del origen regional o que tienen alguna otra relación con la cultura española.

Debido al hecho de que en Europa, de donde proviene la mayoría de turistas que visitan este museo, generalmente no se aprende el español como lengua extranjera antes de la edad que equivale a la etapa de educación secundaria o terciaria, han sido elegidos dos grupos objetivos de los visitantes. Un grupo representa el periodo de la adolescencia tardía, es decir la edad de 15 a 19 años, y el segundo representa la edad adulta, de 20 o más años de edad.

## **9 El sumario de los proyectos galerísticos propuestos**

### **9.1 El proyecto galerístico 1**

#### **9.1.1 *El grupo objetivo***

La primera propuesta de hojas de trabajo está dedicada a los visitantes pertenecientes al período vital de adolescencia. Con este término generalmente se comprende la época de desarrollo humano inmediatamente posterior a la niñez y previo a la adultez, así pues la edad entre los 10 y 19 años (OMS 2018). Se puede dividir en la adolescencia temprana (o la pubertad) que comienza normalmente a los 10 años y llega hasta los 14-15 años y la adolescencia tardía que se extiende hasta los 19 años (o, según algunos autores, aún hasta los 21 o eventualmente 24 años) de edad (VVAA, 2011, p. 6).

Principalmente se trata de una época durante la cual ocurren los principales cambios biológicos, psicológicos, sexuales y sociales que darán como resultado un individuo maduro con su propia identidad. Sin embargo, a diferencia de los adultos todavía está influido por las emociones. Aunque al principio de la pubertad puede ocurrir el empeoramiento de la percepción sensorial (cómo por ejemplo la miopía, la deficiencia de la audición o etc.), la adolescencia se considera como su período cumbre (Trpišovská, 2006, pp. 56-59).

Además, para la interpretación y comprensión de las obras elegidas es importante que aproximadamente con 12 años de edad comience a desarrollarse el pensamiento lógico-abstracto, mejorándose gradualmente. Eso ayuda a los adolescentes a ver y resolver los problemas de maneras distintas a las que antes, con que está estrechamente ligado el uso de pensamiento deductivo (Trpišovská, 2006, p. 57).

Los aspectos más problemáticos para la creación de programas apropiados para este grupo de visitantes son en particular la motivación suficiente y la falta de concentración y atención. Esto sucede como consecuencia de la formación de la identidad y personalidad individual, en la medida en que el joven descubre y asume su autonomía individual. Ya que durante la niñez eran sus afectos dados

de antemano (escogidos por sus padres o etc.), durante el período de adolescencia emprenden un modelo de vida mucho más signado por la capacidad de realizar sus deseos individuales.

Uno de los fenómenos que a menudo acompañan el proceso de la independización y búsqueda de su propia identidad es que el adolescente frecuentemente prueba distintos modelos de pertenencia a diferentes grupos y comunidades. Debido a esto, su comportamiento está significativamente influido por todos los mecanismos de socialización a los que tenga acceso (como la familia, la educación formal y los grupos sociales) y de los cuales adquiere su forma de relacionarse con la sociedad y consigo mismo. Además, la situación está complicada por la gran emotividad de los adolescentes que cambia rápidamente (Enciclopedia de Características 2017). En relación a esta problemática, el mundo del arte puede considerarse como un medio excelente para apoyar a la formación de los adolescentes que gracias a su cualidades maduren mejor – ya sea como creadores o como espectadores de actividades artísticas, el arte les facilita expresar emociones, comprenderse a sí mismo, entender a los demás, encontrar su lugar en la sociedad, entender mejor el mundo, aumentar su creatividad, ampliar sus intereses, aumentar su capacidad crítica o solamente sentir placer.

Por todo lo mencionado, al elaborar la estructura de hojas de trabajo dedicadas a este grupo etario hay que tener en cuenta que el programa debería atraer a sus usuarios sobre todo con su interactividad y la incorporación de tareas que utilizan nuevas tecnologías muy cercanas a la mayoría de los adolescentes. No es necesario incluir textos largos con carácter profesional: al contrario, es mejor concentrarse en ciertos aspectos de las obras y tareas individuales cercanas a la vida cotidiana de los adolescentes que les ayudan a interpretar el trabajo, conectarlo con algo ya conocido y aprender a pensar más allá de lo evidente.

### 9.1.2 *La descripción del programa*

Título	#ArteEnBilbao
Destinatarios	adolescentes (15 – 19 años)
Tiempo	aproximadamente 15 minutos para cada una de los 5 partes + 15 minutos para la reflexión final (90 minutos en total)
Lugar	El Museo Guggenheim Bilbao – salas: · 104 (Richard Serra – La Materia del tiempo) · 301, 302, 303 y 304 (Obras Maestras de la Colección del Museo Guggenheim Bilbao)
Objetivos	1. acercar y conectar el museo, las obras de arte y la cultura española 2. facilitar la educación a través del arte y el aprendizaje de la lengua española 3. desarrollar la competencia intercultural
Requisitos	un lápiz, bolígrafo o marcador un teléfono inteligente con cámara, acceso a Internet (Wifi disponible en museo) y una aplicación para escanear códigos QR

Este proyecto de museo está diseñado tanto para visitas individuales como para visitas organizadas por cualquier institución educativa que además pueden emplear estas hojas de trabajo y actividades mencionadas en ellas al cumplir diversos contenidos curriculares. Se utiliza el lenguaje simplificado correspondiente al nivel B1 pero también textos auténticos, en los que no es necesario entender todo el contenido, sino más bien sirven como un medio importante para el encuentro con la lengua meta. La estructura del programa se divide en 3 partes: la introducción, la parte principal y la reflexión final (que debe ayudar a procesar y guardar la experiencia).

La función principal de la parte inicial es sobre todo motivar al participante y atraer su atención. En este caso está representada por un texto breve que presenta el título del programa en forma cercana a los adolescentes utilizando el llamado “hashtag” que es un signo muy popular dentro de este grupo de referencia, debido a su uso activo de medios de comunicación social. Después se representa un resumen de fotografías de las obras a las que se dedica el programa. Se trata de:

1. *La materia del tiempo* de Richard Serra
2. *Consejo al espacio V* de Eduardo Chillida
3. *Construcción vacía con cinco unidades Malevich curvas* de Jorge Oteiza
4. *Tierra de los dos ríos* de Anselm Kiefer
5. *Barcaza* de Robert Rauschenberg

La parte principal que debería facilitar el aprendizaje activo se divide en 5 unidades, cada una dedicada a una de las obras elegidas. Sus estructuras son siempre diferentes, debido al carácter individual de las obras y sus autores. Sin embargo, al final de cada unidad se incorpora una tarea que resume los conocimientos adquiridos para que sea más fácil recordar los contenidos particulares.

Como primera está presentada la obra de Richard Serra, titulada *La materia del tiempo*. Fue elegida porque se trata de la instalación más monumental y destacada de las exhibiciones permanentes del museo, debido a que también ocupa la sala más grande del edificio, de 130 metros de longitud y 30 metros de anchura. Al entrar en la sala, el visitante puede experimentar varias sensaciones y pensamientos paseando por el espacio a través de 8 esculturas, en su interior y a su alrededor. Por eso, la primera tarea de las hojas de trabajo es dibujar el recorrido por la sala que debe ayudar al visitante darse cuenta como se cambian sus experiencias en relación con diferentes peculiaridades del espacio. A continuación, este tema es más desarrollado en varias preguntas abiertas. Asimismo, las hojas de trabajo intentan dedicarse al ámbito lingüístico de la lengua española con tareas más concretas que deberían sobre todo enriquecer y fijar el léxico de varios campos (sobre todo “sentimientos” y “materiales”), practicar la gramática (en este caso por ejemplo las oraciones condicionales) y mejorar la competencia escrita, lectora y eventualmente oral.

Después, el visitante debería dedicarse a la obra titulada *Consejo al espacio V* de un famoso autor vasco Eduardo Chillida que forma parte de la exposición Obras Maestras de la Colección del Museo Guggenheim Bilbao en la tercera planta. Las piezas de Chillida se encuentran entre las primeras adquiridas en la Colección y en su conjunto demuestran la evolución del uso de materiales, desde la piedra y el yeso, materiales adecuados para sus estudios de la figura humana y las formas naturales que utilizó durante sus estudios en París, hasta el hierro, la madera y el acero, materiales que representan las tradiciones vascas en la industria, la arquitectura, la agricultura,

el paisaje y lo que Chillida denominó “luz oscura”, al contrario de la clara luz blanca del mar Mediterráneo (Museo Guggenheim Bilbao ©2018). En la mayoría de sus esculturas el autor reflejó la conexión entre arte y naturaleza e investigó la experiencia y la interpretación del espacio, a lo que también se dedica esta parte de las hojas de trabajo. Respondiendo a las preguntas y leyendo varios textos cortos, los visitantes deberían pensar en el uso de los materiales apropiados para ambientes concretos. Esto es naturalmente ligado con el uso del léxico (sobre todo del campo de “materiales” o “lugares geográficos”, “ciudad” etc.), la práctica de ciertos fenómenos gramaticales (como por ejemplo las preposiciones) o con la competencia escrita, lectora y eventualmente oral.

En el programa se presenta también otro autor vasco, Jorge Oteiza. Con su obra titulada *Construcción vacía con cinco unidades Malevich curvas*, el autor se refiere a Kazimir Malévich, quien fue uno de los pioneros del arte abstracto geométrico y el fundador de la tendencia artística que derivó del cubismo – el llamado suprematismo que promovía la abstracción geométrica y el arte no figurativo, en búsqueda de la supremacía de la nada y la representación del universo sin objetos, rechazando el arte convencional y buscando la pura sensibilidad a través de la abstracción geométrica. Las hojas de trabajo deberían tanto explicar estos términos y ayudar a los visitantes encontrar la conexión con el título de la obra presentada como aclarar las relaciones entre las pinturas bidimensionales de autores de suprematismo y el proceso tridimensional de vaciamiento de cuerpos geométricos de Oteiza. Desde el punto de vista lingüístico, esta fase se basa sobre todo en la comprensión lectora y el enriquecimiento del vocabulario. La última tarea de esta parte consiste en la actividad práctica de crear un objeto a base de los principios adquiridos, fotografiarlo, componer una serie de las fotos obtenidas y el resultado final poner en una de las redes sociales. Aquí, la gente puede observar tanto sus propias obras como las obras de los demás y al mismo tiempo, sus fotografías apoyan la propagación del museo, de que se benefician las dos partes interesadas.

A continuación, en la galería siguiente está colocada una de las once obras de la posesión del Museo Guggenheim Bilbao del autor neoexpresionista alemán, Anselm Kiefer, titulada *Tierra de los dos ríos*. Las tareas deberían acercar al público los principios de la tendencia artística neoexpresionista tanto como presentar las pinturas de Kiefer, frecuentemente descritas como muy atmosféricas, veladas

y crepusculares, pintadas con el gris como color dominante. En la relación a sus obras, en las hojas de trabajo está mencionado también otro autor neoexpresionista, Miquel Barceló, ya que se trata de un artista importante del origen español con forma de trabajo muy parecida a la de Kiefer. Lo que también conecta ambos autores es que utilizan varias técnicas mixtas y experimentan con los materiales, así que sus pinturas incluyen tales materiales como ceniza, polvo, escayola, semillas, paja, yeso, tierra, barro, alambre o tiras de plomo, con significados simbólicos relacionados con el tema de la obra. Debido a esto, desde el punto de vista lingüístico se incorpora sobre todo el léxico del campo de “materiales” o de “tendencias artísticas” tanto como las tareas dedicadas a aplicar las formas gramáticas de comparación o generalmente mejorar la expresión escrita, comprensión lectora y eventualmente oral.

Al final de la parte principal se presenta la obra denominada *Barcaza* de Robert Rauschenberg. Se trata de un autor norteamericano que utilizaba imágenes populares y reconocibles de la vida cotidiana y técnicas comerciales, debido a que se clasifica como uno de los autores que trabajaban de forma similar como Andy Warhol, representando así el Arte pop. Su obra *Barcaza* es un lienzo monumental de casi diez metros de largo, hecho de óleo y tinta serigrafiada en tonos de blanco y negro, que Rauschenberg llenó de referencias de la cultura estadounidense de los comienzos de los años 60 del siglo XX, combinando las técnicas de collage, serigrafía y pintura a mano expresiva (Museo Guggenheim Bilbao ©2018). Aunque desde una distancia la obra parece abstracta, si se observa más minuciosamente se reconocen imágenes. Por eso, la mayoría de las tareas está concebida para que los usuarios de las hojas de trabajo tengan que acercarse, encontrar y reconocer los detalles y sus significados (tanto concretos como simbólicos) en el contexto descrito. Esto es naturalmente estrechamente ligado a la parte lingüística y especialmente al vocabulario. Una parte se dedica también a la explicación del vocabulario artístico conectado a esta obra y asimismo aparecen tareas adicionales, entre las que destaca una que puede ser utilizada para conocer la historia de España del siglo XX.

En la parte de la reflexión final, el participante debe elegir una obra de arte que más le ha captado (mencionada en las hojas de trabajo u otra obra que le ha atraído durante el recorrido por la exhibición) y justificar su elección. Asimismo puede resumir lo que ha aprendido, si le ha gustado la visita del museo o mencionar todo lo que ha llamado su atención en particular.

## **9.2 El proyecto galerístico 2**

### **9.2.1 El grupo objetivo**

La segunda propuesta de hojas de trabajo está dedicada a los visitantes adultos. Con este término generalmente se comprenden los seres humanos de 20 o más años de edad. La adultez se divide en adultez temprana, que va de los 20-30 años, adultez media, de los 30-45 años y la adultez tardía, de los 45-65 años, mientras que de los 65 años en adelante empieza la época de vejez que según ciertos rasgos también se puede incluir a este período etario.

Principalmente se trata de una época de estabilidad relativa en la cual el individuo ha alcanzado su pleno desarrollo orgánico con su propia identidad. Una persona madura es así capaz de todas las operaciones de pensamiento inductivo y deductivo, concreto y abstracto, creativo, racional, crítico, sistémico, interrogativo etc. que nos permite utilizar una amplia gama de enfoques a la problemática de mediación de arte (Trpišovská, 2006, pp. 62-74).

Otros beneficios de trabajo con los visitantes adultos incluyen el hecho de que la mayoría de ellos está bien motivada ya antes de venir al museo (gustos individuales, deseo de aprender algo nuevo, turismo cultural) y tiene la capacidad de mantener la atención por un período de tiempo más largo así como enfocarse mejor en la actividad. También disponen de una gran cantidad de experiencias de vida a las que pueden referirse.

En realidad, la mayor parte del público adulto está generalmente orientada a los resultados y del museo requiere principalmente el acceso a la información y curiosidades. Sin embargo, es importante incorporar también algunas actividades de descanso de este aprendizaje intensivo. Al mismo tiempo hay que tener en cuenta que es posible que no todos los participantes estén dispuestos a participar en ellas. Por eso, se deberían incorporar sobre todo las tareas que no requieren actividades de carácter público o que los visitantes adultos no pueden considerar desagradable o humillante, como por ejemplo crear su propia obra del arte en público. Al contrario, como las tareas adecuadas se consideran varias preguntas abiertas, crucigramas o citas para pensar y reflexionar. También es mejor evitar tareas que requieran el uso de tecnologías modernas que para alguien puedan ser completamente desconocidas.

En este caso los participantes necesitarían la ayuda de uno de los empleados del museo, que exactamente demuestra uno de los problemas que estas hojas de trabajo intentan a eliminar.

Considerando lo anteriormente mencionado, la estructura de estas hojas de trabajo debe parecerse a los folletos clásicos y debe complementarse con preguntas adecuadas y tareas pequeñas que ayudarán al visitante a comprender e interpretar mejor la obra o a obtener una mejor experiencia de su visita del museo. Además hay que subrayar que no es indispensable que los participantes siempre escriban respuestas extensas a cada tarea – la prioridad de este tipo de proyecto es ofrecer a los interesados un guía cómo acercarse a las piezas de arte expuestas y presentar diversos métodos de cómo pensar en la problemática de interpretación e comprensión artística.

### 9.2.2 *La descripción del programa*

Título	Breve recorrido por las obras maestras del Museo Guggenheim Bilbao
Destinatarios	adultos
Tiempo	aproximadamente 15 minutos para cada uno de los 5 partes + 15 minutos para la reflexión final (90 minutos en total)
Lugar	El Museo Guggenheim Bilbao – salas: 104 (Richard Serra – La Materia del tiempo) 301, 302, 303 y 304 (Obras Maestras de la Colección del Museo Guggenheim Bilbao)
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. acercar y conectar el museo, las obras de arte y la cultura española</li> <li>2. facilitar la educación a través del arte y facilitar el aprendizaje de la lengua española</li> <li>3. desarrollar la competencia intercultural</li> </ol>
Requisitos	un lápiz, bolígrafo o marcador

Este proyecto galerístico está diseñado para las visitas individuales y especialmente turísticas. Debido a esto, hay que tener en cuenta que después de salir

del museo, la mayoría de los visitantes ya no va a ocuparse intensamente más de los temas presentados. Por eso, se recomienda enfocarse en textos de carácter informativo, ya sea en el lenguaje simplificado correspondiente al nivel B1 o textos auténticos que igual que en las hojas de trabajo dedicadas a los adolescentes sirven como un medio importante para el encuentro con la lengua meta.

De manera similar al primer programa, también este se divide en 3 partes: la evocación introductoria, la parte principal y la reflexión final. Asimismo las funciones de cada una de estas partes son muy similares a las funciones ya mencionadas en el proyecto anterior.

La parte inicial está introducida por el título claramente comprensible para un público amplio. A continuación sigue un texto breve que informa sobre todo lo que el participante puede esperar y un resumen de fotografías de las obras presentadas. Es posible notar que el programa se deliberadamente dedica a las mismas obras como en el caso anterior para que sea posible una comparación de las diferencias del enfoque de estos dos grupos etarios. Otra vez, se trata de:

1. *La materia del tiempo* de Richard Serra
2. *Consejo al espacio V* de Eduardo Chillida
3. *Construcción vacía con cinco unidades Malevich curvas* de Jorge Oteiza
4. *Tierra de los dos ríos* de Anselm Kiefer
5. *Barcaza* de Robert Rauschenberg

Análogamente, la parte principal también se divide en 5 unidades, siempre dedicadas a una de las obras elegidas. La estructura de cada unidad empieza con un texto informativo pero a continuación se especializa una problemática concreta, en relación con el carácter individual de las obras y sus autores. También, siempre aparece por lo menos una tarea adicional, dedicada a enriquecer el programa.

Debido al hecho de que el contexto e principios de las obras y sus autores ya han sido explicados anteriormente, la siguiente descripción se refiere más bien a las diferencias en el acceso a esta categoría y la especificación de las tareas elegidas.

Al inicio está presentada la obra *La materia del tiempo* de Richard Serra. También en este caso, la primera tarea de los visitantes es dibujar su recorrido por la sala de exposición. Al mismo tiempo, ellos deben pensar en cómo cambian

sus sensaciones y pensamientos en relación con diferentes peculiaridades del espacio. A continuación, este tema se desarrolla en varias preguntas abiertas.

Después, el visitante debe dedicarse a la obra *Consejo al espacio V* del autor vasco, Eduardo Chillida. También en esta parte aparece un texto informativo así como las preguntas adicionales. Para enriquecimiento y fijación de los conocimientos ya adquiridos, se incluye un crucigrama (el clave disponible al final de las hojas de trabajo), cuyo solución revela el nombre de otra obra de Kiefer, que también pertenece a la Colección del Museo Guggenheim Bilbao.

A continuación, se presenta Jorge Oteiza con su obra *Construcción vacía con cinco unidades Malevich curvas*. La unidad tiene la misma estructura como las anteriores y además se incorpora una tarea adicional en la que los visitantes deberían desarrollar su capacidad creativa a través de crear diversas asociaciones a la obra y pensar en otros títulos posibles de la escultura. Asimismo pueden aplicar el mismo método a otras obras de Oteiza, disponibles en la misma sala.

La obra siguiente es *Tierra de los dos ríos* de Anselm Kiefer. Se utiliza la misma estructura con un texto informativo así como las preguntas adicionales y además se presentan dos citas del autor que resumen algunos de sus principales motivos artísticos. Después de leerlas, el visitante debería ser capaz de relacionarlas con la imagen expuesta y de la misma manera pensar en las otras obras de Kiefer.

Al final de la parte principal, a los visitantes se presenta la obra titulada *Barcaza* de Robert Rauschenberg. Después del texto informativo aparece una tarea similar a la de las hojas de trabajo para los adolescentes, en la cual los visitantes deben observar la obra desde una distancia y luego acercarse y encontrar detalles concretos. A continuación, deberían relacionar y responder las preguntas adicionales.

También en esta parte de reflexión final, el participante debe elegir una obra de arte de toda la exhibición que más le ha captado y justificar su elección. Asimismo puede resumir lo que ha aprendido, si le ha gustado la visita del museo o apuntar todo lo que ha atraído su atención en particular.

## Conclusión

Este trabajo se dedicó al tema de la mediación del arte en el contexto educativo con el enfoque a las posibilidades de aprovechar del potencial de las obras del arte para desarrollar y difundir los conocimientos principales de la lengua y cultura española en el entorno de los museos españoles. El objetivo del trabajo era la creación de dos propuestas de hojas de trabajo para el Museo Guggenheim Bilbao, dedicadas preferentemente al público extranjero que no utiliza el español como su lengua materna.

La primera de las dificultades al elaborar este trabajo era definir y comparar las diferencias terminológicas dentro del marco de la pedagogía de museos. Después de haber investigado la situación actual especialmente en el entorno checo y español, se ha encontrado que mientras que en la República Checa existe un gran número de términos que distinguen las profesiones del campo de educación museal así como los programas de museos y galerías de manera más precisa, en España se utilizan términos de carácter más bien general, como por ejemplo “el educador” y “el proyecto” o “la actividad de museo”. Este hecho puede explicarse por una relación estrecha tradicional entre la pedagogía de museos checa y la alemana y sus contenidos con requisitos más específicos y de mayor tradición, mientras que la española no se desarrolla tanto tiempo y se centra más en las fuentes del origen inglés que subrayan el enfoque complejo. Así se confirma que la pedagogía de museos es una ciencia relativamente nueva y su carácter no uniforme todavía se demuestra en todo el mundo a través de las actitudes individuales de cada país. Sin embargo, no se puede decir que alguno de estos enfoques sea mejor o debería prevalecer. Al contrario, con el creciente interés mundial por la pedagogía de museos y la formación profesional de los interesados es de esperar que con el paso del tiempo la situación actual resulte en un cierto sistema más unificado.

En lo que se refiere a la elaboración de las hojas de trabajo, se concluyó que ambas propuestas deberían dedicarse a la Colección permanente del Museo Guggenheim Bilbao, de la cual se han elegido cinco obras destacadas de los autores del origen español u otros artistas relacionados con España. Se han respetado sobre todo las particularidades y diferencias de los grupos etarios elegidos. Este hecho se muestra en particular en la selección minuciosa de las informaciones adecuadas, de la forma

de comunicarse con el usuario o del tipo de las actividades elegidas. El programa para los adolescentes incluye así más bien informaciones del contexto individual seleccionadas en forma de textos breves y diversas tareas de carácter más específico, interactivo y cercano a su vida cotidiana, utilizando las tecnologías modernas. Al contrario, el programa para los adultos se centra más bien en textos informativos de muchos detalles sobre la vida del autor y el contexto de su trabajo así como diversas preguntas abiertas y tareas de carácter más sosegado. Además, el diseño de las tareas se ha fundado en el desarrollo de la competencia lingüística así como la competencia comunicativa. Como resultado, los mayores beneficios deberían consistir en el enriquecimiento y fijación del léxico, la utilización de ciertos fenómenos gramaticales o en el encuentro con la sociedad y cultura de la lengua meta. De este modo naturalmente deberían apoyar desarrollar también la competencia intercultural, facilitar los conocimientos y alentar el interés de los participantes en los museos y en el arte en general.

Finalmente, cabe destacar que el aspecto gráfico de las hojas de trabajo propuestas fue diseñado con respecto al diseño corporativo del museo y los materiales públicos disponibles, tomando en consideración por ejemplo el tamaño de las publicaciones ya existentes, el uso de colores, el tipo de letras o la forma de categorización y su tipo de marcado.

Por todas las razones mencionadas debería ser posible utilizar con éxito las hojas de trabajo propuestas en la práctica del Museo Guggenheim Bilbao como un tipo de proyecto adicional a los ya existentes. Al mismo tiempo también se abre la posibilidad de futuros estudios que verifiquen la funcionalidad de los resultados de este trabajo en la práctica y que faciliten una investigación más amplia de la problemática del aprendizaje de la lengua a través del arte.

## Bibliografia

### Fuentes de libros

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. 2010. *Conceptos claves de museología*. Paris: Armand Colin: ICOFOM. ISBN 978-2-200-25399-8.

FISCHER, Ernst. 1967. *La necesidad del arte*. Barcelona: Edicions 62.

FREELANDOVÁ, Cynthia. 2011. *Teorie umění*. Praha: Dokořán. ISBN 978-80-7363-164-2.

HORÁČEK, Radek. 1998. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno: Akademické nakladatelství CERM. ISBN 80-7204-084-7.

JAGOŠOVÁ, Lucie; JŮVA, Vladimír; MRÁZOVÁ Lenka. 2010. *Muzejní pedagogika: metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. Brno: Paido. ISBN 978-80-7315-207-9.

JOŠT, Jiří. 2011. *Čtení a dyslexie*. Praha: Grada. Pedagogika. ISBN 978-80-247-3030-1.

JŮVA, Vladimír. 2004. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido. ISBN 80-7315-090-5.

KESNER, Ladislav. 2000. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo. ISBN 80-7035-155-1.

KLIMŠOVÁ, Zuzana. 2012. *Vnímání u dětí s poruchou autistického spektra* (tesis de maestría). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

KŘEPELOVÁ, Lucie. 2013. *Poruchy učení a jejich souvislost s viděním* (tesis de maestría). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

KULKA, Jiří. 2008. *Psychologie umění*. Praha: Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7.

MANTECA AGUIRRE, Esteban. 2006. *Reforma de la Educación Secundaria. Fundamentación Curricular. Artes*. México: Secretaría de Educación Pública. ISBN 968-9076-41-8.

NICHOLSON, Th., D. 1962. *The Instructor in the Museum Education*. New York City: Fordham University.

READ, Herbert. 1967. *Educación por el arte*. Barcelona: Editorial Paidós Educador.

READ, Herbert. 1990. *Arte y sociedad*. Madrid: Ediciones Península.

ŠOBÁŇ, Marek. 2007. *Škola muzejní pedagogiky 6. Stručná teorie a praxe galerijní pedagogiky*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-1871-1.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2012. *Muzejní edukace*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-224-3003-4.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2007. *Škola muzejní pedagogiky 1: Poznámky k partnerství výtvarné a muzejní pedagogiky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-1866-7.

TRPIŠOVSKÁ, Dobromila. 2006. *Ontogenetická psychologie*. Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně. ISBN 80-7044-792-3.

## Fuentes de Internet

CEJADOR AMBROJ, María de los Ángeles. 2014. ¿Historia del arte en ELE? El eterno Gaudí y los estudiantes japoneses de español. Una propuesta. Universidad de la Rioja. In: *Biblioteca virtual redELE* [online]. No. 16/2015. Madrid: Ministerio de educación, cultura y deporte. [consulta 24-03-2018]. ISSN: 1697-9346. Disponible en: <<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/20592/19/0>>.

ClasificaciónDe. 2018. Clasificación de arte - ¿Cómo se clasifican?. *ClasificaciónDe* [online]. [consulta 24-03-2018]. Disponible en: <<https://www.clasificacionde.org/clasificacion-de-arte/>>.

DORADO CALDERÓN, Alejandro; MERCADAL FERRER, Antoni Xavier; VIEDMA EXPÓSITO, Ana. 2016. *Diferencias en la percepción visual entre hombres y mujeres*. *StuDocu* [online]. Universitat de les Illes Balears (trabajo académico). [consulta 15-03-2018]. Disponible en: <<https://www.studocu.com/es/document/universitat-de-les-illes-balears/psicologia-del-desarrollo-a-lo-largo-del-ciclo-vital-ii/ejercicios-obligatorios/diferencias-en-la-percepcion-visual-entre-hombres-y-mujeres/669839/view>>.

Enciclopedia de Características. 2017. Adolescencia. *Caracteristicas.co* [online]. [consulta 19-04-2018]. Disponible en: <<https://www.caracteristicas.co/adolescencia/>>.

ESCOBAR RODRÍGUEZ, Irma Leticia. 2009. Conocimientos fundamentales para la formación artística. In: Clasificación y definición - Artes Plásticas. *Sitio WEB del Colegio de Educación Estética y Artística: Plasticas.dgenp.unam.mx* [online]. Universidad Nacional Autónoma de México. [consulta 15-03-2018]. Disponible en: <<http://plasticas.dgenp.unam.mx/inicio/introduccion/clasificacion>>.

FMGB Guggenheim Bilbao Museoa. 2018. Museo Guggenheim Bilbao - Conoce el Museo Guggenheim Bilbao y planea tu visita. *Museo Guggenheim Bilbao* [online]. [consulta 11-04-2018]. Disponible en: <<https://www.guggenheim-bilbao.eus/>>.

FMGB Guggenheim Bilbao Museoa. 2018. Barcaza. *Museo Guggenheim Bilbao* [online]. [consulta 20-04-2018]. Disponible en: <<https://www.guggenheim-bilbao.eus/obras/barcaza-2/>>.

FMGB Guggenheim Bilbao Museoa. 2018. Consejo al espacio V. *Museo Guggenheim Bilbao* [online]. [consulta 20-04-2018]. Disponible en: <<https://www.guggenheim-bilbao.eus/obras/consejo-al-espacio-v/>>.

GARCÍA, NURIA. 2010. La formación del educador de museo. Presente y futuro. *SU+MA* [online]. [consulta 27-03-2018]. Disponible en: <<https://universidad-museo.com/2010/05/06/la-formacion-del-educador-de-museo-presente-y-futuro/>>.

ICOM. 2010-2012. Definición del Museo. *Icom.museum* [online]. [consulta 25-03-2018]. <Disponible en: <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>>.

Instituto Cervantes. 1997-2018. CVC. Plan Curricular del Instituto Cervantes. 10. Referentes culturales. Introducción. *Cvc.cervantes.es* [online]. [consulta 11-04-2018]. Disponible en: <[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/niveles/10\\_referentes\\_culturales\\_introduccion.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/10_referentes_culturales_introduccion.htm)>.

LASSO, Sara. 2017. Cuál es la función del arte y para que sirve: Las funciones del arte dentro una sociedad. *About español* [online]. [consulta 24-03-2018]. Disponible en: <<https://www.aboutespanol.com/cual-es-la-funcion-del-arte-y-para-que-sirve-180294>>.

LASSO, Sara. 2018. Clasificación de las artes. *About español* [online]. [consulta 24-03-2018]. Disponible en: <<https://www.aboutespanol.com/tipos-de-arte-clasificacion-de-las-artes-180288>>.

OMS. 2018. Desarrollo en la adolescencia. *Organización Mundial de la Salud* [online]. [consulta 19-04-2018]. Disponible en: <[http://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/adolescence/dev/es/](http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/)>.

PAGNOTTA, Brian. 2015. Clásicos de Arquitectura: Museo Guggenheim Bilbao / Frank Gehry [AD Classics: The Guggenheim Museum Bilbao / Gehry Partners (Traducción Yunis, Natalia)]. *ArchDaily México* [online]. [consulta 20-03-2018]. ISSN 0719-8914. Disponible en: <<https://www.archdaily.mx/mx/764294/clasicos-de-arquitectura-museo-guggenheim-bilbao-frank-gehry>>.

PASCUAL MOLINA, Jesús F. 2015. Las Artes en el Contexto de la Enseñanza del Español. In: Actas del *L Congreso Internacional de la AEPE (Asociación Europea de Profesores de Español)* (Burgos, 20-24 de julio de 2015): *La cultura hispánica*:

*de sus orígenes al siglo XXI*. Burgos: Publicaciones de la Universidad Isabel I de Castilla. [consulta 11-04-2018]. ISBN: 978-84-16178-59-9. Disponible en: <[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/congreso\\_50.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/congreso_50.htm)>.

PERÉZ PORTO, Julián; MERINO, María. 2008. Definición de arte - Qué es, Significado y Concepto. *Definición.de* [online]. [consulta 24-03-2018]. Disponible en: <<https://definicion.de/arte/>>.

Real Academia Española. 2017. DLE: arte. In: *DRAE: Diccionario de la lengua española, edición del tricentenario* [online]. [consulta 24-03-2018]. Disponible en <<http://dle.rae.es/?w=arte>>.

ROJO BETANCUR, Fernando Antonio. 2015. El rol del curador en el museo frente al arte contemporáneo y las nuevas tecnologías. In: *Artes la Revista* [online]. Vol. 14, Núm. 21, 2015. Universidad de Antioquia, Facultad de Artes. [consulta 02-04-2018]. ISSN 1657-3242. Disponible en: <<https://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/artesudea/article/view/329014/20785632>>.

VVAA (Varios Autores). 2011. La adolescencia temprana y tardía. *Unicef.org* [online]. In: *Estado mundial de la infancia 2011: La adolescencia Una época de oportunidades*. New York: Publicaciones de UNICEF. [consulta 19-04-2018]. ISBN: 978-92-806-4557-6. Disponible en: <[https://www.unicef.org/spanish/sowc2011/pdfs/SOWC-2011-Main-Report\\_SP\\_02092011.pdf](https://www.unicef.org/spanish/sowc2011/pdfs/SOWC-2011-Main-Report_SP_02092011.pdf)>.

Wikipedia. 2018 [consulta 20-03-2018]. Museo Guggenheim Bilbao. *Wikipedia, la enciclopedia libre* [online]. Disponible en: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Museo\\_Guggenheim\\_Bilbao](https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Guggenheim_Bilbao)>.

## **Adjuntos**

- (A) Hojas de trabajo para el proyecto galerístico 1 – #ArteEnBilbao
- (B) Lista de QR códigos usados
- (C) Hojas de trabajo para el proyecto galerístico 2 – Breve recorrido por las obras maestras del Museo Guggenheim Bilbao

(A) Hojas de trabajo para el proyecto galerístico 1 – #ArteEnBilbao

ESPAÑOL  
SIMPLIFICADO

15-19 AÑOS

# GUGGENHEIM BILBAO

HOJAS DE TRABAJO  
**LA COLECCIÓN**



The cover features a photograph of the Guggenheim Museum Bilbao, showcasing its famous metallic, curved facade. The building is situated on the banks of a river, with a modern glass skyscraper visible in the background. The sky is blue with scattered white clouds. In the foreground, a paved plaza with a large, abstract sculpture and some people is visible. The overall design is clean and modern, with a white background and a black border.

# #ArteEnBilbao

¿ESTÁS AQUÍ POR PRIMERA VEZ  
O YA ERES UN VISITANTE REGULAR?  
DE UN MODO U OTRO.

## ¡BIENVENIDO AL MUSEO GUGGENHEIM BILBAO!

CON ESTE FOLLETO QUEREMOS PRESENTARTE ALGUNAS DE LAS OBRAS  
MÁS IMPORTANTES DE LA COLECCIÓN PERMANENTE

¿YA ESTÁS PREPARADO?  
¡ANÍMATE!

.....  
AQUÍ TE PRESENTAMOS UN RESUMEN DE LAS OBRAS MÁS  
DESTACADAS DE LA COLECCIÓN,  
A LAS QUE NOS VAMOS A DEDICAR:  
.....

Richard Serra  
LA MATERIA DEL TIEMPO  
1994-2005  
sala 104



Eduardo Chillida  
CONSEJO AL ESPACIO V  
1993  
sala 303



4

Jorge Oteiza  
CONSTRUCCIÓN VACÍA CON CINCO UNIDADES MALEVICH CURVAS  
1957  
sala 301



Anselm Kiefer  
TIERRA DE LOS DOS RÍOS  
1995  
sala 302



Robert Rauschenberg  
BARCAZA  
1962-1963  
sala 303



5

RICHARD SERRA  
**LA MATERIA DEL TIEMPO**  
1994-2005

Las obras de Serra tratan, en gran medida, acerca de la interacción del observador con un objeto físico o con un espacio. También la obra *La materia del tiempo* invita al visitante a experimentar la escultura al caminar a través de ella, en su interior y a su alrededor.

Dibuja tu camino a través de la exposición.



¿Qué sensaciones has experimentado mientras que caminabas a través del espacio?  
¿Qué las ha evocado?

¿Por qué el artista desea que caminemos dentro y alrededor de sus esculturas?  
¿Cómo te sientes dentro de las esculturas?

Suba al balcón de la segunda planta y observa las piezas desde arriba. Ahora no parecen tan grandes, ¿verdad? Por eso, piensa en las preguntas siguientes:

¿Cómo te afecta a ti el tamaño de estas esculturas?  
¿Cómo se cambiaría tu experiencia si las obras fueran más pequeñas o más grande?

Intenta descubrir de qué material están hechas las esculturas.

¿Qué características posee este material?  
¿Cuál es la relación entre el material utilizado y su comportamiento al paso de tiempo con el título de la obra?

ESTO PUEDE AYUDARTE:



Nombra otros materiales de los cuales sería posible crear esculturas parecidas.

¿Cómo se cambiaría tu experiencia si el autor trabajara con uno de estos?



DESCUBRE MAS



En 1999, en este museo se exhibió el trabajo de Fujiko Nakaya que también utilizó un material inusual.  
¿Sabes cuál?

## EDUARDO CHILLIDA CONSEJO AL ESPACIO V 1993

De manera similar a Richard Serra, también Eduardo Chillida se dedicaba al espacio. Uno de sus temas principales era especialmente cómo lo sólido se relaciona con el vacío, y el interior con el exterior.

Ahora mira cuidadosamente la escultura.

¿Qué se te ocurre al observarla?

¿Qué términos utilizarías para describirla?

¿Qué otro título daría a esta obra?

¿Por qué?

La elección de los materiales utilizados para las obras de Chillida estuvo profundamente influida por su entorno y por sus viajes. Durante sus estudios en París se dedicaba a la figura humana y las formas naturales para los que utilizaba sobre todo la piedra y el yeso, materiales adecuados para sus estudios de las obras arcaicas que vio en Louvre. Al regresar al País Vasco en 1951, comenzó a centrarse más en lo abstracto y empezó a crear esculturas del hierro, la madera y el acero, materiales que representaban la tradición vasca de la industria, la arquitectura y la agricultura y que le recordaban el paisaje de su región. Su vida artística también fue influida por sus viajes a Grecia; a Roma, Umbria y la Toscana, en Italia; y a la Provenza en Francia en los años sesenta que despertaron su interés por la relación entre la arquitectura y la luz, que conservaría toda su vida.



TE PUEDE  
INTERESAR



Eduardo Chillida no se ocupaba de arte desde siempre.

A los 19 años inició los estudios de arquitectura que luego abandonó para dedicarse exclusivamente a la escultura y al dibujo en el Círculo de Bellas Artes de Madrid. En 1948 se trasladó a Francia, donde empezó su actividades artísticas.

¿Pero a qué se dedicaba antes de todo lo mencionado?

8

Mira otras obras de este autor.



Abrazo XI, 1996

Lo profundo es el aire, 1996

Espacio para el espíritu, 1995

¿Qué lugares concretos te evocan estas esculturas?

¿Cómo el autor trabaja con el vacío?

¿Cómo se demuestran los otros principios de su creación artística?

¿Qué materiales usarías para crear una escultura que describiría tu región?

¿Por qué?

EXPERIMENTA

Durante tu visita en Bilbao haz fotos de diversos lugares. Al volver a casa, corta la maqueta de la escultura de la página final de este folleto e intenta incorporarla en las imágenes que sacaste. Compara los resultados y responde:

¿Cuál sería el mejor lugar para colocarla?

¿Por qué?

¿Cómo interactúa la escultura con su alrededor?

9

## JORGE OTEIZA CONSTRUCCIÓN VACÍA CON CINCO UNIDADES MALEVICH CURVAS

1957

También el otro autor vasco, Jorge Oteiza, se ocupa de cómo lo sólido se relaciona con el vacío.

Mira la escultura.

¿Qué se te ocurre al observarla?

¿Cómo describirías su forma?

¿Cómo definirías el vacío?

¿Qué es la diferencia entre el vacío creado por Chillida y por Oteiza?

Aunque ambas de sus esculturas están hechas del mismo material (acero),

¿cuál te parece más bien activa y cuál pasiva?

El título de la obra de Oteiza se refiere a un artista ruso, Kazimir Malévich.

¿Se te ocurre por qué?

ESTO PUEDE  
AYUDARTE:



Si no sabes, mira este enlace y encuentra la relación entre los dos artistas.

10

El suprematismo es una de las tendencias artísticas modernas que se formó en Rusia entre 1915 y 1916. Rechazó el arte convencional y se centró en la búsqueda de la representación del universo sin cualquier referencia a la naturaleza, buscando la pura sensibilidad a través de la abstracción geométrica y el uso prevalente de color blanco y negro.

Sin embargo, hay una gran diferencia entre las obras de Malévich y Oteiza - la dimensión. Por eso, piensa en las preguntas siguientes e intenta responderlas:

¿Cómo te imaginarías las imágenes de Malévich si fueran tridimensionales?

...y al contrario...

¿Cómo te imaginarías las esculturas de Oteiza si fueran bidimensionales?

Intenta dibujar na de sus esculturas expuestas así.

Crea tu propia escultura inspirada en la obra de Oteiza (utiliza el papel negro del final de este folleto). Piensa en la forma como trabajas con el espacio vacío y cómo lo creas.

EXPERIMENTA

Luego intenta tomar varias fotografías de tu obra desde diferentes ángulos, en diferentes partes del museo. Ten cuidado de que las fotografías sean fotografiadas de la misma distancia y en una composición similar. Así, crea tu propia fotoserie.

¡NUESTRO  
INSTAGRAM



El resultado puedes publicar en tu cuenta de Instagram con el hashtag #ArteEnBilbao y etiquetarnos. Aquí también puedes explorar las obras de otros visitantes.

¡Ya esperamos tus fotos! :)

11

ANSELM KIEFER

## TIERRA DE LOS DOS RÍOS

1995

Mira la pintura.

¿Si no sabías el título, que te evocara la obra?

¿Cómo escribirías la atmósfera que Kiefer crea en esta obra?

¿Cómo te sientes cuando la estás observando?

### El neoespressionismo

es una de las tendencias artísticas postmodernas surgida desde el fin de la década de 1960. Se inspira en el expresionismo y destaca por las obras de gran tamaño, con una técnica llamada el „dripping“. Generalmente son obras figurativas, aunque sin rechazar la abstracción. A menudo utilizan amplia gama de colores con intensos contrastes.

### El dripping

(del inglés „drip“ = gota) es una técnica pictórica que consiste en dejar gotear la pintura directamente desde pinceles o un recipiente agujereado.

PRUEBA

Pon en Google „dripping“ y encuentra varios imágenes y vídeos de este proceso.

De ciertos puntos de vista, a las obras de Kiefer se parecen mucho a las obras de un artista neoespressionista español, Miquel Barceló. Mira las obras de ambos autores y compara:

¿En qué son similares?

¿Qué diferencias observas?



Anselm Kiefer - Tierra de los dos ríos, 1995

Miquel Barceló - El diluvio, 1990

Te pueden ayudar los textos siguientes:

Anselm Kiefer

es uno de los representantes principales del neoespressionismo alemán. En su obra, no son frecuentes los colores brillantes ni las luces; sus imágenes son atmosféricas, veladas, y muestran escenas crepusculares, pintadas con el gris como color dominante. Para sus piezas de gran escala utiliza la técnica mixta, que incluye materiales como ceniza, escayola, semillas, tierra, peja y tiras de plomo que casi siempre tienen un significado simbólico. Se dedica a los temas de la historia, la mitología y la espiritualidad o los temas relativos a la civilización. También le interesa la transformación de los materiales.

Miquel Barceló

es uno de los representantes principales del neoespressionismo español, caracterizado por los grandes formatos y las capas gruesas de materiales. A sus cuadros añade materiales inusuales como algas marinas, ceniza volcánica, alimentos (harina o arroz, por ejemplo), y diferentes materiales de desecho (cajas de cartón y cojillas de cigarrillos). Sus lienzos los pinta en el suelo. Los principales temas de sus obras son la luz, los agujeros y las transparencias, reflejando una gran preocupación por la naturaleza, el paso del tiempo y los orígenes.

Ya que sabes el contexto de la creación artística de Kiefer, comenta el título de su obra.

¿Qué te sugiere?

¿De qué ríos se puede tratar?

REVISAR  
TU RESPUESTA:



También esta obra de Kiefer se refiere a algunos de sus temas principales.

¿Cómo se relacionan los motivos utilizados en esta obra y los temas principales de Kiefer?



Anselm Kiefer - Las célebres órdenes de la noche, 1997

ROBERT RAUSCHENBERG  
**BARCAZA**  
 1962-1963

Mira la pintura.  
 ¿Puedes encontrar los detalles siguientes?  
 ¿Qué representan?



Barzaca incorpora muchos temas relacionados con la vida estadounidense de comienzos de los años sesenta: el entorno urbano, la exploración y los vuelos espaciales, los medios de transporte y ejemplos de la historia del arte.

Haz una lista de otras imágenes que puedes reconocer y piensa en sus relaciones con temas mencionados:

- el vuelo y la exploración del espacio
- el entorno urbano
- los medios de transporte
- la historia del arte
- otros

Seguramente has encontrado también este ejemplo de la historia del arte.  
 ¿Sabes quién es el autor y cómo se llama la obra?



REVISAR  
 TU RESPUESTA:



Para crear esta obra Rauschenberg utilizó varios métodos de trabajo con estas imágenes, sobre todo el collage y la serigrafía.

¿Sabes qué significa el collage y qué la serigrafía?  
 ¿En qué se diferencian?  
 ¿Cuál es la razón por la cual el autor incorpora también las partes pintadas a mano?

El collage es una técnica que consiste en componer una obra uniendo imágenes, fragmentos, objetos y materiales de procedencias diversas.

La serigrafía es un procedimiento que consiste en transferir una tinta a través de una plantilla de malla con la imagen deseada.

PRUEBA

Pon en Google „serigrafía“ y encuentra varios vídeos de este proceso.

¿Por qué piensas que el autor utilizó imágenes recogidas en los medios de comunicación?

Piensa en la vida en España durante el siglo XX.  
 ¿Qué hechos significativos han sucedido?  
 ¿Con qué imágenes los representarías?

EXPERIMENTA

Al volver a casa, repasa periódicos, revistas, fotografías, catálogos o Internet y crea tu propia obra, inspirada en *Barzaca*.

Al final, recuerda todo lo que has visto durante el recorrido por la exhibición.  
¿Hay una obra (mencionada aquí o no) que te ha atraído en particular?  
¿Por qué?

¿Cómo te ha gustado la visita del Museo Guggenheim Bilbao en general?

¿Has aprendido algo interesante o nuevo?

.....  
**¡GRACIAS POR TU VISITA  
Y VUELVE PRONTO!**  
.....



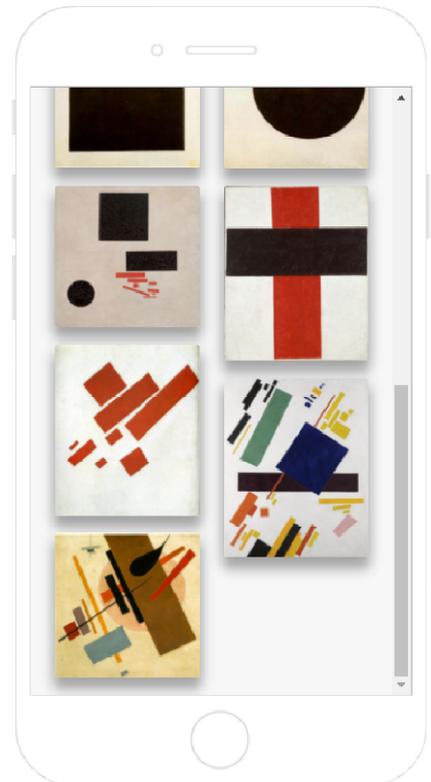
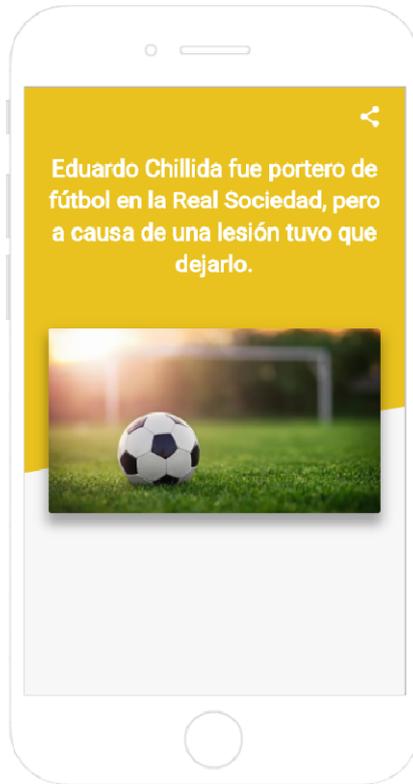
Para elaborar el contenido de las hojas de trabajo se han utilizado los programas Adobe InDesign CC 2018 y Adobe Photoshop CC 2015. Las imágenes y los textos publicados se basan en materiales disponibles del Museo Guggenheim Bilbao o en las fuentes del origen siguiente:

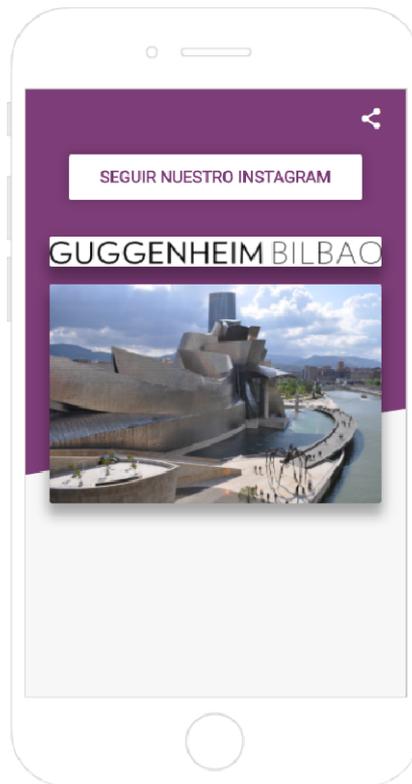
- *Textures.com* [online], disponible en: <<https://www.textures.com/>>.
- la fotografía del Museo Guggenheim Bilbao, disponible en:  
<<https://djbweblog.files.wordpress.com/2013/04/bilbao-spain-042813-116.jpg>>.
- el plano de la exhibición La materia del tiempo, disponible en:  
<[http://admin.guggenheim.artempus.net/lugares/data/media/fotos/Rutas/serra\\_dibujo\\_express.jpg](http://admin.guggenheim.artempus.net/lugares/data/media/fotos/Rutas/serra_dibujo_express.jpg)>.
- la foto de Eduardo Chillida, disponible en:  
<<https://nanimarquina.com/designer/eduardo-chillida/>>.
- la definición del suprematismo, disponible en:  
<<https://es.wikipedia.org/wiki/Suprematismo>>.
- la imagen y el texto sobre La Venus del espejo de Velázquez, disponible en:  
<[https://es.wikipedia.org/wiki/Venus\\_del\\_espejo](https://es.wikipedia.org/wiki/Venus_del_espejo)>.

**(B) Lista de QR códigos usados**



Al hacer clic a “descubrir más” se abre la página web del Museo Guggenheim Bilbao dedicada a la obra de Fuiko Nakaya, disponible en: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/obras/escultura-de-niebla-no-08025-f-o-g/>.





Al hacer clic a “seguir nuestro Instagram” se abre la cuenta de Instagram del Museo Guggenheim Bilbao (@museoguggenheim).





Para elaborar los contenidos de QR códigos se ha utilizado la página web *QR Code Generator* [online], disponible en: <https://www.qr-code-generator.com/>. Las imágenes y los textos publicados se basan en materiales disponibles del Museo Guggenheim Bilbao o en las fuentes del origen siguiente:

- *Textures.com* [online], disponible en: <https://www.textures.com/>.
- la imagen del futbol, disponible en: <https://ichef.bbci.co.uk/images/ic/480x270/p05394v7.jpg/>.
- la fotografía del Museo Guggenheim Bilbao, disponible en: <https://djbweblog.files.wordpress.com/2013/04/bilbao-spain-042813-116.jpg>.
- las imágenes de las obras de Kazimir Malévich y el texto sobre su vida, disponibles en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Kazimir\\_Malevich](https://en.wikipedia.org/wiki/Kazimir_Malevich).
- la imagen y el texto sobre La Venus del espejo de Velázquez, disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Venus\\_del\\_espejo](https://es.wikipedia.org/wiki/Venus_del_espejo).

(C) **Hojas de trabajo para el proyecto galerístico 2 - Breve recorrido por las obras maestras del Museo Guggenheim Bilbao**

ESPAÑOL  
SIMPLIFICADO

ADULTOS

# GUGGENHEIM BILBAO

HOJAS DE TRABAJO  
**LA COLECCIÓN**



Breve recorrido  
por las obras maestras  
del Museo Guggenheim  
Bilbao

CON ESTE FOLLETO QUEREMOS PRESENTARLE  
ALGUNAS DE LAS OBRAS MÁS IMPORTANTES  
DE LA COLECCIÓN PERMANENTE

¡BIENVENIDO  
Y PÁSELO BIEN!

.....  
AQUÍ LE PRESENTAMOS UN RESUMEN DE LAS OBRAS MÁS  
DESTACADAS DE LA COLECCIÓN,  
A LAS QUE NOS VAMOS A DEDICAR:  
.....

Richard Serra  
LA MATERIA DEL TIEMPO  
1994-2005  
sala 104



Eduardo Chillida  
CONSEJO AL ESPACIO V  
1993  
sala 303



4

Jorge Oteiza  
CONSTRUCCIÓN VACÍA CON CINCO UNIDADES MALEVICH CURVAS  
1957  
sala 301



Anselm Kiefer  
TIERRA DE LOS DOS RÍOS  
1995  
sala 302



Robert Rauschenberg  
BARCAZA  
1962-1963  
sala 303



5

RICHARD SERRA

## LA MATERIA DEL TIEMPO

1994–2005

Richard Serra (San Francisco, EEUU, 1939) estudió Filología Inglesa en la Universidad de California y luego Bellas Artes en la Universidad de Yale. Mientras que vivía en el oeste, trabajaba para ganarse la vida en acería. Este hecho influyó significativamente su vida artística, ya que los materiales que más ha utilizado durante su carrera son el plomo y el acero. Sin embargo, como el material esencial de las obras de Serra se puede considerar el espacio. Debido a que con los años crece también el tamaño de sus obras, se instalan tanto en interiores de galerías o museos como al aire libre.

Asimismo todas las 8 grandes piezas que componen la instalación *La materia del tiempo* están realizadas en acero auto patinable, un tipo de acero que suele emplearse en la industria de la construcción y cuyo color se va modificando con el paso del tiempo. La distribución de las esculturas a lo largo de la galería crea pasillos de diferentes proporciones e así invita a experimentar la escultura al caminar a través de ella, en su interior y a su alrededor.

.....  
Dibuje usted su camino a través de la exposición.



.....  
¿Qué palabras utilizaría usted para describir las sensaciones experimentadas al pasear por el espacio a través de las 8 esculturas?

.....  
¿Qué quiere decir el artista cuando afirma que el material esencial de sus esculturas es el espacio?

.....  
¿Qué le sugiere a usted el título de la obra? ¿Cómo se relaciona con el material utilizado para crear estas esculturas, el acero autopatinable?

.....  
¿Cómo varía su experiencia al observar las esculturas desde el balcón de la segunda planta?

OBSERVACIONES Y APUNTES:

## EDUARDO CHILLIDA CONSEJO AL ESPACIO V

1993

Eduardo Chillida (Donostia/San Sebastián, 1924–2002) inició los estudios de arquitectura que luego abandonó para dedicarse exclusivamente al dibujo en el Círculo de Bellas Artes de Madrid y, por último, en 1948 se trasladó a París para dedicar se a la escultura. Sin embargo, su conocimiento inicial de la arquitectura queda evidente en la atención a los materiales y en la cuidada planificación de las relaciones espaciales que caracterizan sus esculturas. En cinco décadas, se convirtió en uno de los artistas vascos más importantes del siglo XX.

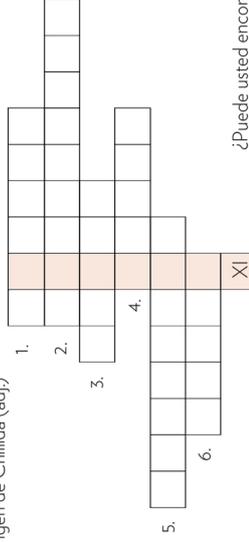
La elección de los materiales utilizados en la obra de Chillida estuvo influida tanto por su entorno y sus viajes a Grecia, a Italia y a Provenza como por su búsqueda en torno a cuestiones conceptuales y metafísicas. Para sus primeras esculturas realizadas en París, optó por la piedra y el yeso, materiales adecuados para sus estudios sobre las obras antiguas expuestas en el Louvre, y se inspiró en la figura humana y en las formas naturales. Al regresar al País Vasco en 1951 comenzó a centrar su atención en la metamorfosis del espacio y en lo abstracto, y empezó a utilizar el hierro, la madera y el acero, materiales que representaban las tradiciones vascas en la industria, la arquitectura y la agricultura, y que también recordaban el paisaje característico vasco y lo que Chillida describía como su „luz oscura“.

¿Qué términos utilizaría usted para describir la forma de esta escultura?

¿Cómo el autor trabaja con el vacío? ¿Cómo definiría usted el vacío?

La solución del crucigrama siguiente le dice el nombre de otra escultura de Chillida, que también pertenece a la Colección del Museo Guggenheim Bilbao:

1. El nombre de la ciudad, donde Chillida empezó a estudiar arquitectura.
2. Lo contrario de „concreto“.
3. El nombre de la ciudad, a donde Chillida se trasladó en 1948.
4. El nombre del material que Chillida usó para crear la escultura *Consejo al espacio V*.
5. El nombre de una parte de Francia, donde Chillida se inspiró.
6. El origen de Chillida (adj.)



¿Puede usted encontrarla?

8

OBSERVACIONES Y APUNTES:

9

JORGE OTEIZA

## CONSTRUCCIÓN VACÍA CON CINCO UNIDADES MALEVICH CURVAS

1957

Artista Jorge Oteiza (Orio, Gipuzkoa, 1908–Donostia/San Sebastián, 2003) regresó en 1947 al País Vasco después de una larga estancia en Sudamérica. Empezó entonces a desarrollar lo que él llama su "propósito experimental", una forma particular de trabajar la escultura basada en la desocupación de la materia. Así, el espacio adquiere un papel dominante que, según Oteiza, genera una gran energía activa. Estas ideas de experimentación y espiritualidad, inspiradas en obras de maestros como Kandinsky, Mondrian o Malevich, pusieron en práctica su proceso de vaciamiento de cuerpos geométricos simples.

A este tema también se dedica su obra *Construcción vacía con cinco unidades Malevich curvas*, mediante la cual el autor se refiere al pionero del suprematismo ruso, Kazimir Malévich y su abstracción geométrica bidimensional. Asimismo, debido a la utilización combinada de la técnica de la soldadura y de la forja, la escultura de Oteiza parece convertirse en causa y efecto espacial.

En 1959, Jorge Oteiza abandonó la escultura para dedicarse a tareas de investigación cultural, política y educativa en el País Vasco.

¿Qué se le ocurre a usted al observar la escultura?

¿Cómo describiría usted su forma? ¿Cómo describiría usted el espacio que hay dentro de la escultura?

¿Qué otro título daría usted a esta obra? ¿Por qué?

¿Puede usted encontrar algunas de las siguientes esculturas de Oteiza?



¿Qué semejanzas observa usted al comparar las obras de Oteiza y de Malevich?

OBSERVACIONES Y APUNTES:

ANSELM KIEFER

## TIERRA DE LOS DOS RÍOS

1995

Anselm Kiefer (Donaueschingen, Alemania, 1945) nació pocos meses antes del final de la Segunda Guerra Mundial y, mientras crecía, pudo ver las consecuencias de la guerra moderna y la división de su país natal. Fue testigo de la reconstrucción de una nación fragmentada y vivió su lucha por renovarse. Se ha convertido en uno de los máximos exponentes del Neoespressionismo alemán.

En su obra no son frecuentes los colores brillantes ni las luces; sus imágenes son atmosféricas, veladas, y muestran escenas crepusculares, pintadas con el gris como color dominante. Para sus piezas de gran escala utiliza la técnica mixta, que incluye diversos materiales que casi siempre tienen un significado simbólico. También le interesa su transformación con el paso de tiempo y se dedica a los temas de la historia, la mitología y la espiritualidad o los temas relativos a la civilización. Asimismo su obra *Tierra de los dos ríos* hace referencia a la tierra delimitada por los ríos Tigris y Eufrates, cuna de la antigua Babilonia.

¿Sin saber el título, que le evocara a usted la pintura?

¿Qué palabras utilizaría usted para describir la atmósfera que Kiefer crea en esta obra?

¿Qué materiales emplea el autor? ¿Cómo se relacionan con el tema?

¿Por qué cree usted que el tema del pasado, de la importancia de preservar la memoria o de la transformación es tan importante para Kiefer?

¿Qué opina usted sobre las citas siguientes de Kiefer?

*„Para mí, el arte es la única posibilidad de establecer una conexión entre las cosas que no tienen sentido y las que sí lo tienen.“*

*„El arte, la mitología es otra forma de conocimiento.“*

¿Cómo se relacionan los motivos utilizados en estas dos obras y los temas principales de Kiefer?



Tierra de los dos ríos, 1995



Las célebres órdenes de la noche, 1997

OBSERVACIONES Y APUNTES:

ROBERT RAUSCHENBERG

## BARCAZA

1962-1963

Robert Rauschenberg (Port Arthur, Texas, 1925–Captive Island, Florida, 2008) ha sido uno de los artistas norteamericanos contemporáneos más productivos. Trabajó durante casi sesenta años creando obras de arte con varios medios como la pintura, la fotografía, la escultura, la performance y el grabado. A menudo incorporaba técnicas alejadas de la pintura, como la serigrafía, el collage, la transferencia y la impresión. También empleaba gran variedad de materiales, como lienzos, tablas, telas, planchas metálicas, metacrilato, yeso y papel.

Su pieza *Barcaza* es un lienzo de casi diez metros de largo que Rauschenberg creó solo en 24 horas. Se trata de una monumental obra de color negro, blanco y gris que incorpora muchos temas que representan la vida en Estados Unidos durante la en la década de 1960: el entorno urbano, la exploración y los vuelos espaciales, los medios de transporte y ejemplos extraídos de la historia del arte. Partes de la obra están pintadas a mano, otras son collage, y algunas imágenes han sido añadidas mediante la serigrafía. El uso de las imágenes populares y técnicas comerciales luego clasificó Rauschenberg como el artista Pop.

¿Cómo le parece a usted la obra desde una distancia?

¿Puede usted encontrar los detalles siguientes? ¿Qué representan?



¿Qué otras imágenes puede usted reconocer? ¿Cómo se relacionan con los temas mencionados?

¿Se le ocurre a usted cómo se llama esta obra incorporada a Barcaza y quién es su autor?



¿Por qué piensa usted que el autor utilizó imágenes recogidas en los medios de comunicación?

OBSERVACIONES Y APUNTES:

Al final, recuerde todo lo que has visto durante el recorrido por la exhibición.  
 ¿Hay una obra (mencionada aquí o no) que le ha atraído a usted en particular? ¿Por qué?

¿Cómo le ha gustado a usted la visita del Museo Guggenheim Bilbao en general?

¿Hay algo interesante o nuevo que usted ha aprendido durante el recorrido?

Solución del crucigrama:

1.	M	A	D	R	I	D			
2.	A	B	S	T	R	A	C	T	O
3.	P	A	R	Í	S				
		4.	A	C	E	R	O		
	5.	P	R	O	V	E	N	Z	A
			6.	V	A	S	C	O	
									XI

El cuadro incorporado en *Barcaza* de Rauschenberg se llama *La Venus del espejo*. El autor de la obra es el pintor más destacado del Siglo de Oro español, Velázquez.



.....  
**¡GRACIAS POR SU VISITA  
 Y VUELVA PRONTO!**  
 .....

Para elaborar el contenido de las hojas de trabajo se han utilizado los programas Adobe InDesign CC 2018 y Adobe Photoshop CC 2015. Las imágenes y los textos publicados se basan en materiales disponibles del Museo Guggenheim Bilbao o en las fuentes del origen siguiente:

- *Textures.com* [online], disponible en: <<https://www.textures.com/>>.
- la fotografía del Museo Guggenheim Bilbao, disponible en: <<https://djbweblog.files.wordpress.com/2013/04/bilbao-spain-042813-116.jpg>>.
- el plano de la exhibición La materia del tiempo, disponible en: <[http://admin.guggenheim.artempus.net/lugares/data/media/fotos/Rutas/serra\\_dibujo\\_express.jpg](http://admin.guggenheim.artempus.net/lugares/data/media/fotos/Rutas/serra_dibujo_express.jpg)>.
- las imágenes de las obras de Kazimir Malévich y el texto sobre su vida, disponibles en: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Kazimir\\_Malevich](https://en.wikipedia.org/wiki/Kazimir_Malevich)>.
- la imagen y el texto sobre La Venus del espejo de Velázquez, disponible en: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Venus\\_del\\_espejo](https://es.wikipedia.org/wiki/Venus_del_espejo)>.