

**B**

**R**

**Ú**

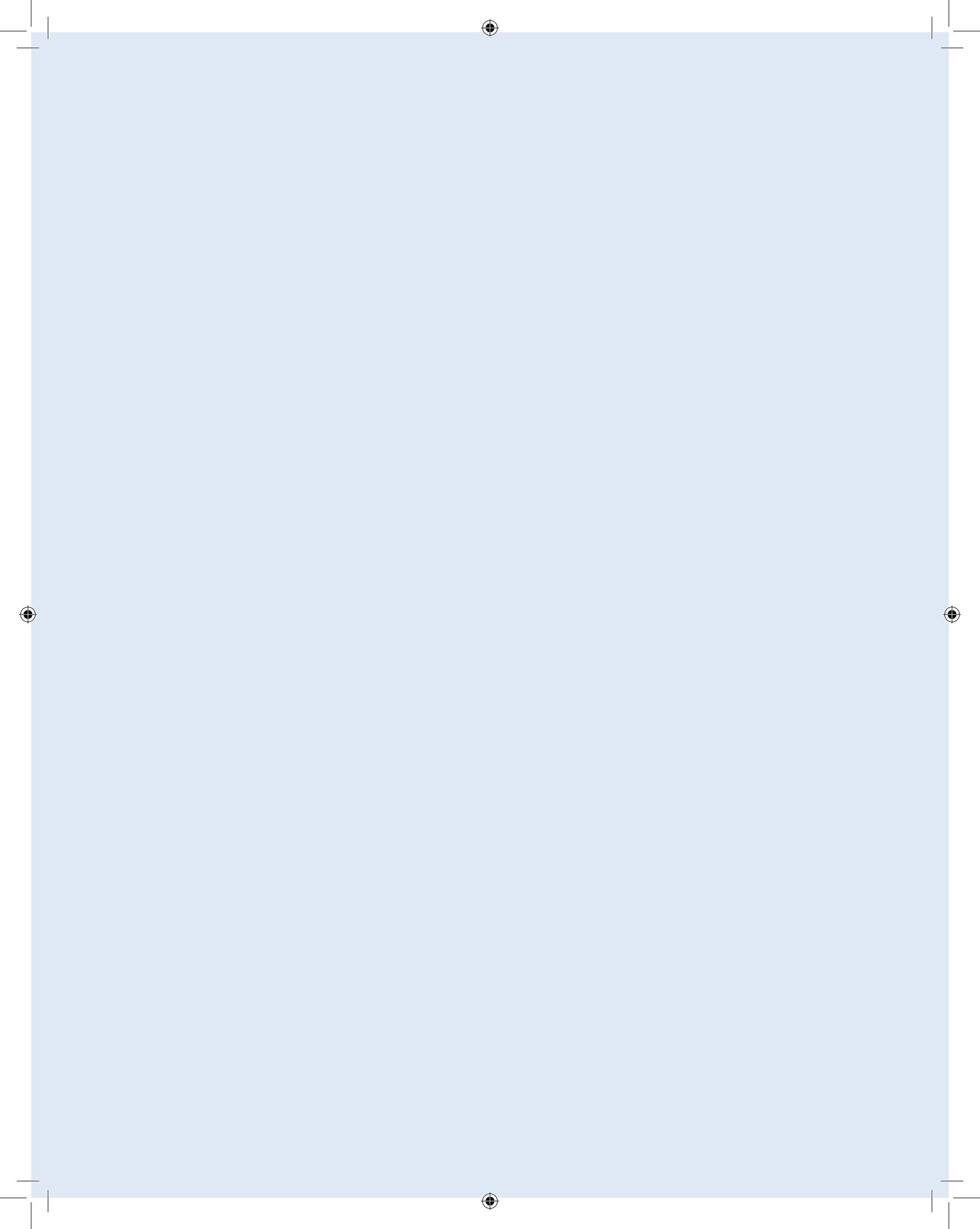
**JU**

**—**

**L**

ORIENTACIÓN PARA PROFESORES  
COMUNIDAD MUSARAÑA

**A**



« De lo que se trata es de interrogar al ladrillo, al cemento, al vidrio, a nuestros modales en la mesa, a nuestros utensilios, a nuestras herramientas, a nuestras agendas, a nuestros ritmos. Interrogar a lo que parecería habernos dejado de sorprender para siempre. Vivimos, por supuesto, respiramos, por supuesto, caminamos, abrimos puertas, bajamos escaleras, nos sentamos en la mesa para comer, nos acostamos en una cama para dormir. ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué? »



GEORGE PEREC, *Lo infraordinario*



Presentación	07
¿Qué queremos conseguir con esta maleta?	09
¿Quién puede utilizar esta maleta?	11
¿Qué contiene esta maleta?	13
¿Quiénes participan de este proceso?	15
-----	
¿Por qué se crea esta maleta?	17
Obras inspiradoras	21
-----	
Recolectando objetos	23
¿Quién es Joseph Cornell?	27
¿Quién es Kurt Schwitters?	35
-----	
Hacer Juntos	41
Explorar el territorio	45
Espacio en blanco I	46
Recolectar los objetos	51
Espacio en blanco II	54
La metamorfosis	59
Espacio en blanco III	62

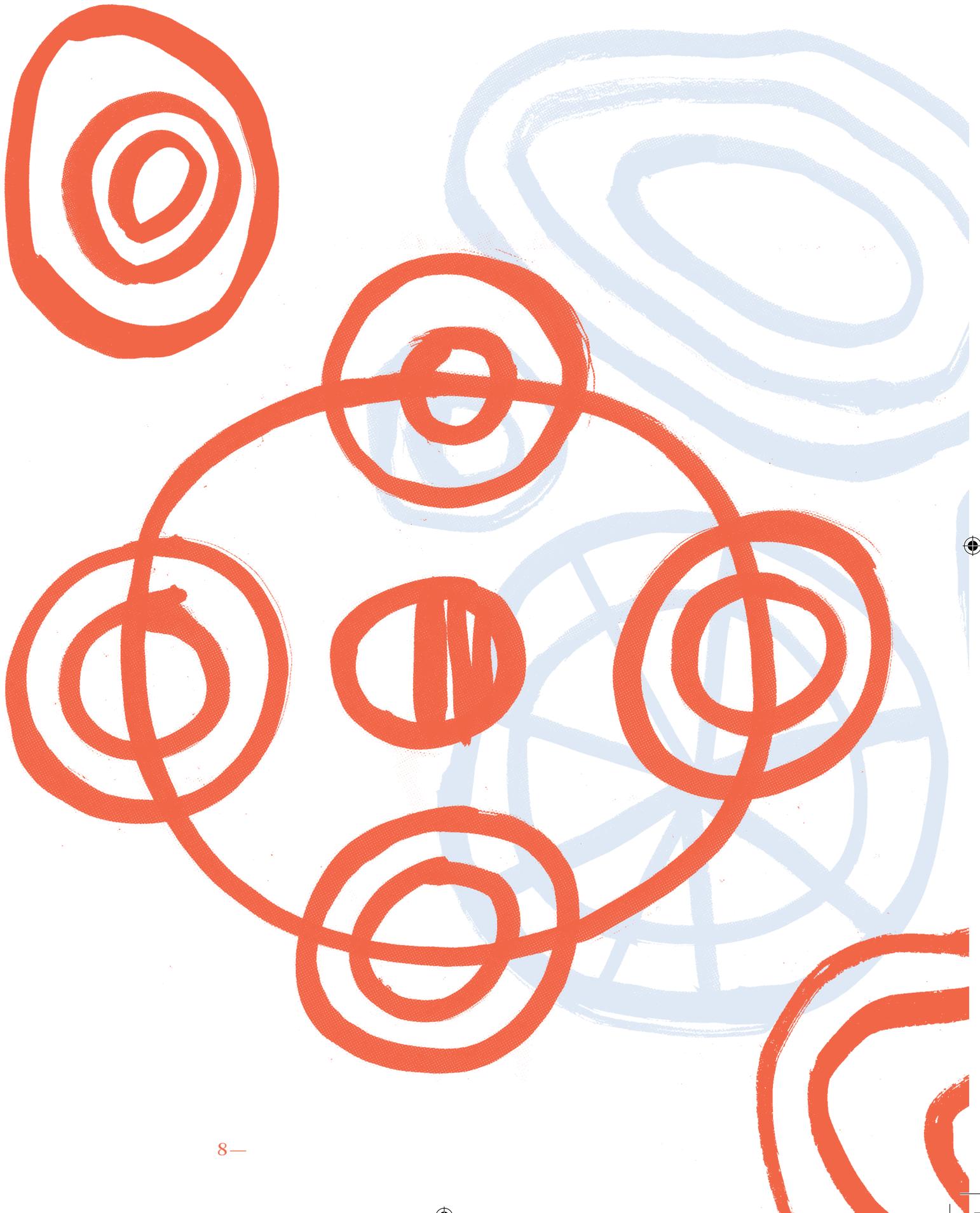


# Presentación

La Big Valise no es un objeto aislado, viene de la mano de un proyecto mayor al que llamamos Musaraña, una comunidad abierta, porosa y flexible que pretende unir al Museo y a los docentes de España, Portugal y Latinoamérica. Es un espacio donde educadores del Museo, docentes y artistas nos unimos para compartir nuestro trabajo, reflexionar sobre él y aprender desde la acción. En Musaraña no hablamos únicamente de Arte vinculado a la Educación Plástica y Audiovisual. Creemos que el arte rodea al mundo y es más interesante si nos unimos con otros ámbitos como la ciencia, las letras, el movimiento o el sonido.

Esta maleta que ha llegado a tu centro está dentro de uno de esos ejes transversales: el de Arte y Territorio, desde el cual queremos abrir nuevas miradas hacia las obras de arte partiendo de la geografía para ponerlas en relación con ideas como la emoción, la identidad, la pertenencia o la nacionalidad que se podrán vincular con las distintas asignaturas como Educación Artística, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Música, etc. Con esta Big Valise proponemos un trabajo de investigación entorno a lo que nos rodea: explorándolo, reflexionando y creando una propuesta artística que hable de la relación con el territorio próximo. Tanto el proceso de creación de la maleta como vuestro proceso de investigación y el resultado final serán parte de esta producción cultural en la que participaremos muchos agentes diferentes.

Con este recurso también pretendemos dar un paso adelante con la comunidad Musaraña: generar un proyecto y una producción cultural colectiva donde varios centros españoles estén conectados, independientemente de la geografía, de forma que podamos ir incorporando las experiencias propias de cada centro a la maleta que viajará ininterrumpidamente durante todo el curso académico.



## ¿Qué queremos conseguir con esta maleta?

— 1

Queremos que conozcáis a dos artistas y su obra de nuestra colección: Joseph Cornell y Kurt Schwitters.

— 2

Nos encantaría que apreciarais vuestro entorno más cercano.

— 3

Deseamos que descubráis e investiguéis las potencialidades del objeto natural y artificial de vuestro territorio físico y afectivo.

— 4

Esperamos crear una obra colectiva, tanto a nivel del centro escolar como a nivel intercentro permitiendo así la vinculación entre centros de España con el Área de Educación del Museo Thyssen-Bornemisza.

¿ Q U



## ¿Quién puede utilizar esta maleta?

Podéis utilizarla los centros escolares que deseen seguir participando en Musaraña de forma activa. La maleta viajará por distintos centros educativos de España vinculados a esta comunidad, y las cajas se irán completando con las distintas experiencias.

Al final del proceso habremos construido entre todos una obra de arte colectiva que quedará alojada en nuestra maleta y que se comportará como un pequeño museo portátil.

Esta maleta no está pensada para una única edad sino que creemos que desde educación infantil hasta educación para adultos puede resultar enriquecedora. Creemos que las propuestas prácticas pueden servir de inspiración y por lo tanto tenéis varias opciones de trabajo: desarrollar las propuestas tal cual las describimos o animaros a transformarlas para adaptarlo a aquello que vosotros queráis conseguir. También os queremos animar a incluir nuevas ideas para que otros centros puedan utilizarlas.

— **Como parte fundamental de la maleta, cada caja-territorio va acompañada de un desplegable que documenta todo el proceso y que es parte esencial de la obra.**

—En este desplegable, que podéis utilizar libremente, debéis incluir la búsqueda de los objetos, dónde se han encontrado, por qué se han elegido, qué cuentan del territorio, qué relación tiene el grupo con ellos y cuáles

han sido los criterios para su ordenación. Se pueden adjuntar fotografías, mapas o dibujos para dejar constancia del proceso.

—Toda la documentación se guardará en el cajón anejo a la caja para que otros centros puedan conocerlos y acercarse a vuestro trabajo.

—**Una vez que la maleta abandone el centro deberá contener una obra creada a partir de la investigación de vuestro territorio inmediato.**

## ¿Qué contiene esta maleta?

Esta maleta es nuestro enviado del Museo al centro educativo. Por esta razón esta caja contiene información relativa al Museo, a su territorio y a las personas que vivimos diariamente en este espacio. Creemos que es importante que los alumnos que participen en este proyecto puedan explorar en primer lugar esta caja adueñándose en cierta manera del museo y de las personas que trabajamos dentro de él.

A continuación te explicamos qué contiene esta caja:

### CAJA CREADA POR EL ÁREA DE EDUCACIÓN

- **Obra** creada por el Área de Educación siguiendo las acciones y propuestas educativas que os proponemos en este texto.
- **Bitácora** con fotografías, mapas y textos que os ayudarán a saber qué es el museo, dónde está y quiénes trabajamos con vosotros.

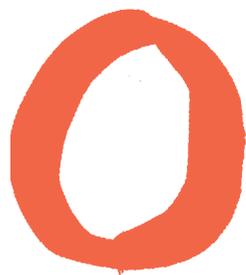
### BOLSILLO

- **Brújula:** un texto para el profesor/a que te ayudará a orientarte.
- **Obras:** Láminas de las obras en las que está basado este proyecto.

### CAJAS VACÍAS PARA LOS CENTROS EDUCATIVOS

- La maleta contendrá **nueve cajas vacías** inspiradas en el peculiar formato de las obras del artista Joseph Cornell.
- **Una de ellas** será el soporte de trabajo para vuestro centro.

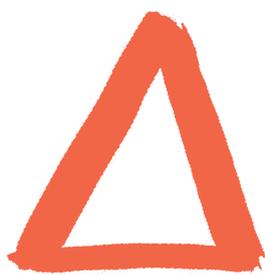




La Musa:

ROSA GARCÍA

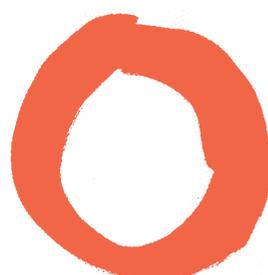
Ella es Musaraña desde hace ya años y profesora de la Escuela Municipal de Artes de Vigo, en Galicia. Su proyecto *As Crebas*: ver donde otros sólo miran fue el detonante de creación de esta maleta. Más adelante y en esta misma guía podrás conocer un poco más sobre su proyecto.



Movidas por la musa:

ÁREA DE EDUCACIÓN DEL MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA

Eva y Ana son las educadoras que han movido los hilos para que esta maleta sea un realidad para vosotros. Partiendo de las musas de Rosa García –profesora Musaraña residente en Vigo– han dedicado muchas horas a dibujar, planificar, diseñar y escribir el proyecto que tienes hoy contigo.



Dar forma a las ideas:

PICAPINO

Picapino es una familia carpintera. Laura Donada y Javier Poza son los motores de este proyecto y taller que aúna artesanía tradicional y diseño. Su trabajo personal y meticuloso nos ha permitido construir a medida esta robusta maleta y a prueba de coles.



Dar imagen a las ideas:

SERGIO JIMÉNEZ

Sergio Jiménez es ilustrador, letrista y docente. Ha participado activamente dentro de la comunidad de Musaraña como formador de formadores. Es el encargado del diseño de las guías de apoyo al profesorado y de la bitácora de los alumnos.

## ¿Quiénes participan de este proceso?

Dar protección a los procesos:

ELISA CLEMENTE  
Y CARLOTA PEREIRO

Ambas han diseñado la funda que protege las ideas y procesos de todos los centros educativos que se reunirán en la maleta. Mientras que Elisa Clemente -diseñadora de moda y modista- se ha encargado de la confección completa de la funda, Carlota -artista, diseñadora e ilustradora- ha sido la encargada de crear, a partir de las obras de Cornell y Schwitters, su diseño visual.

Registrar los procesos:

EL MELÓN MOLÓN

Divertidos y dinámicos, el equipo del Melón Molón está compuesto por dos prometedores artistas audiovisuales, Emilio Enigma y Luis Lancho. Ellos serán los encargados de documentar parte del proceso para crear un pequeño vídeo documental que nos permita comprender qué es lo que ha ocurrido durante estos meses en vuestros centros.

Ideas de territorios futuros:

VOSOTROS

A partir de ahora el proceso continúa con cada uno de vosotros y es esencial que quede registrado. Hacer un pequeño vídeo o fotos con dispositivos sencillos como un móvil nos permitirá documentar posteriormente todo vuestro proceso, más allá del trabajo que los alumnos realicen.



## ¿Por qué se crea esta maleta?

Una de las bases de trabajo de Musaraña es la creación de recursos y actividades educativos a partir de experiencias reales, realizadas por docentes con sus alumnos. A partir de estas experiencias realizadas en las aulas, el Área de Educación del Museo desarrolla proyectos que quieren reforzar los vínculos entre profesores y centros creando maletas didácticas que viajan por todo el país y en las que se desarrollan trabajos colectivos.

Otro de los pilares de Musaraña es la difusión del trabajo de los profesores participantes. Por esta razón creemos que es esencial que conozcas el proyecto desde el que parte esta maleta que tienes en tu centro: *As Crebas, ver donde otros sólo miran* de Rosa García.



Durante varias sesiones los alumnos trabajaron uniendo la obra de Joseph Cornell con una tradición típicamente gallega llamada *As crebas*.

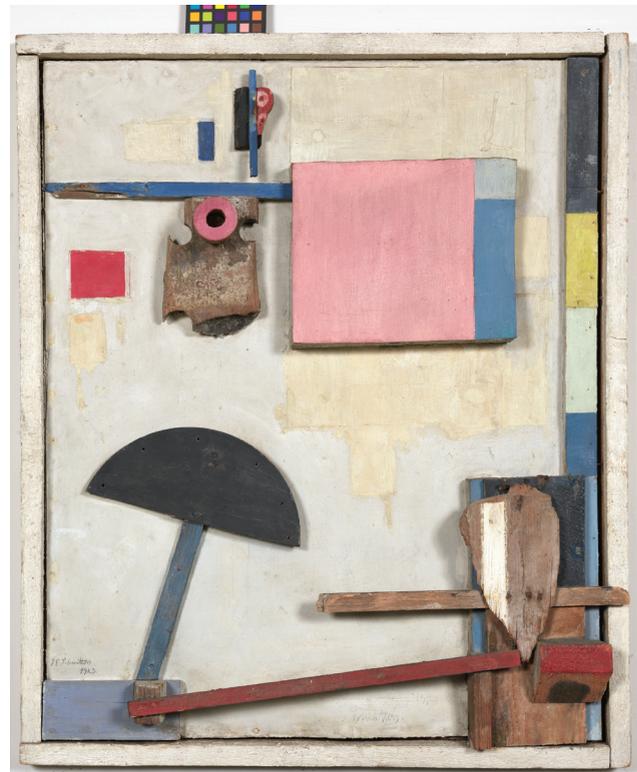
Rosa María nos lo explica:

«Las crebas son restos orgánicos e inorgánicos que viajan por los ríos, restos de naufragios y cargas de buques que las tormentas hacen zozobrar y el mar arrastra abandonando en la orilla allí donde rompen las olas. El mar siempre se despoja de todo aquello que no es suyo y le incomoda, regalándonos esos objetos perdidos para ser encontrados a la espera de su transformación.»

De ese proceso, vinculado a una tradición cultural de su propia geografía, se construyeron muchas cajas.



Obras de Coral Inés Alonso Blázquez (dcha.) y Solsun Castro Pazo (izda.), alumnos de escultura de la Escuela Municipal de Artes de Vigo, Galicia



Kurt Schwitters  
*Merzbild Kijkduin*, 1923  
Óleo, lápiz y assemblage  
de madera sobre cartón.  
74,3 x 60,3 cm  
Museo Thyssen-  
Bornemisza, Madrid



## Obras inspiradoras

Esta maleta llamada *Big Valise* es un guiño a la obra *La Boite en Valise* -caja en maleta- de Marcel Duchamp.

El artista francés desarrolló entre los años 1936 y 1941 un prototipo de museo portátil que guardaba en su interior reproducciones en miniatura de sus pinturas y esculturas más significativas del *ready-made*. Una caja de viaje desplegable repleta de tesoros que le permitía llevar a todas partes sus grandes trabajos.

En el caso de la obra de Schwitters nos interesa el trabajo con el objeto como materia que ha sido testigo del paso del tiempo, el objeto encontrado que ha sido modificado por los agentes naturales y que se relaciona con un territorio concreto.

De Cornell y su obra hemos tomado el formato, la caja, y su trabajo con objetos que pertenecen tanto al espacio privado del recuerdo y la infancia como con los encontrados o buscados en espacios públicos que él mismo selecciona y les dota de significado dentro de su obra.

Joseph Cornell  
*Burbuja de jabón azul*,  
1949-1950  
Construcción. 24,5 x 30,5  
x 9,6 cm  
Museo Thyssen-  
Bornemisza, Madrid



Jan de Beer  
*El nacimiento de la  
Virgen*, c. 1520  
Óleo sobre tabla.  
111,5 x 131 cm  
Museo Thyssen-  
Bornemisza, Madrid

## Recolectando objetos

Los objetos, cotidianos o extraordinarios, han estado presentes desde la Antigüedad en las obras de arte. Numerosos textos y escritos nos hablan de su existencia tanto en la pintura de la Grecia clásica como en los frescos y mosaicos del Imperio romano. De hecho Pompeya y sus mosaicos son un ejemplo más de bodegones cuya función fue puramente decorativa.

Durante la Edad Media los objetos prácticamente desaparecieron, y no sería hasta la llegada del Renacimiento cuando se volverían a introducir como elementos secundarios que acompañaban a personajes en los retratos o en las escenas religiosas, mitológicas o históricas.

Holanda, siglo XVII, los objetos de nuevo se convierten en protagonistas. Los objetos cotidianos como utensilios de cocina, libros o flores y frutas convivían con otros más exclusivos que mostraban la riqueza y las comodidades de las clases sociales privilegiadas. Estos llegaban a manos de los artistas desde territorios lejanos y es común ver en estas telas porcelanas orientales, conchas de nautilus del Pacífico o alfombras de Asia central. Generalmente, estas obras se interpretan como vanitas, idea que hace referencia a la vacuidad y resistencia de los placeres terrenales frente a los del alma.

En el siglo XX, el género del bodegón tomó un protagonismo especial en la obra Cézanne. El artista estudia el objeto como algo que se debía abstraer hasta convertirlo en un ente. La naturaleza de las cosas se convertiría en tres formas básicas: cilindro, cono y esfera.

El siguiente y definitivo hito en el camino del objeto en la historia del arte fue en 1912 con la obra *Naturaleza muerta con silla de rejilla*, de Pablo Picasso. En esta obra el artista introdujo el objeto propiamente dicho, matérico: un trozo de hule impreso



Willem Kalf  
*Bodegón con aguamanil,  
 frutas, copa nautilo y  
 otros objetos*, c. 1660  
 Óleo sobre lienzo. 111 x  
 84 cm  
 Museo Thyssen-  
 Bornemisza, Madrid



con rejilla de caña al que añadió una sogá de cáñamo a modo de marco. Los objetos reales sustituyeron a los ilusorios, abriendo un nuevo camino para el desarrollo de los *collages* y para las construcciones cubistas.

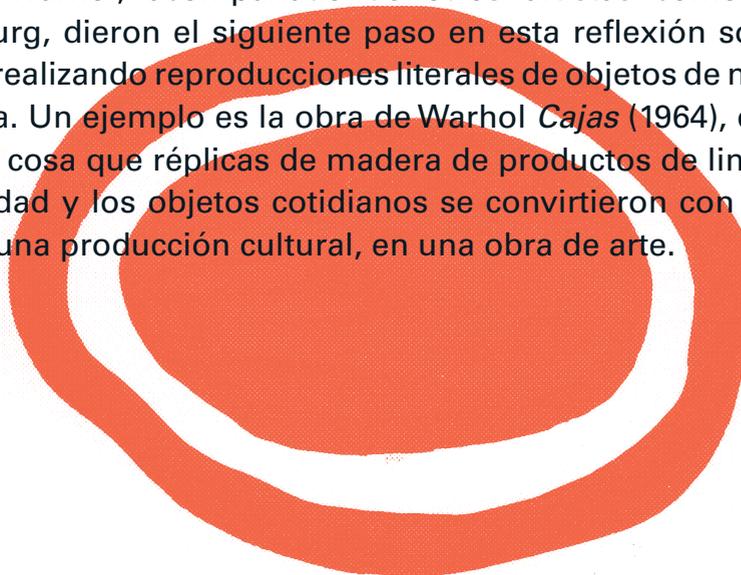
Unos meses después de que Picasso realizase la primera pintura construida, Marcel Duchamp hizo su equivalente escultórico del collage ensamblando dos objetos; un taburete y una rueda de bicicleta. Nació así el *ready-made* que no era otra cosa que objetos ya construidos que, levemente manipulados por el artista, cambiaban su funcionalidad para convertirse en obra de arte. Los *ready-made* de Duchamp son, según el *Diccionario abreviado del surrealismo* (1938), los primeros objetos surrealistas. Efectivamente para el surrealismo el objeto fue esencial y, de hecho, es parte de su propia definición “encuentro fortuito de un paraguas y una máquina de coser sobre una mesa de operaciones”, es decir, una unión de objetos dispares, un juego del azar entre elementos inconexos. Con el nacimiento del *ready-made*, el arte y la realidad, tal y como las conocíamos, desaparecieron junto con sus significados.

Rauschenberg siguió la estela del collage y añadió a sus obras materiales y objetos de su entorno. Muchas veces eran objetos de

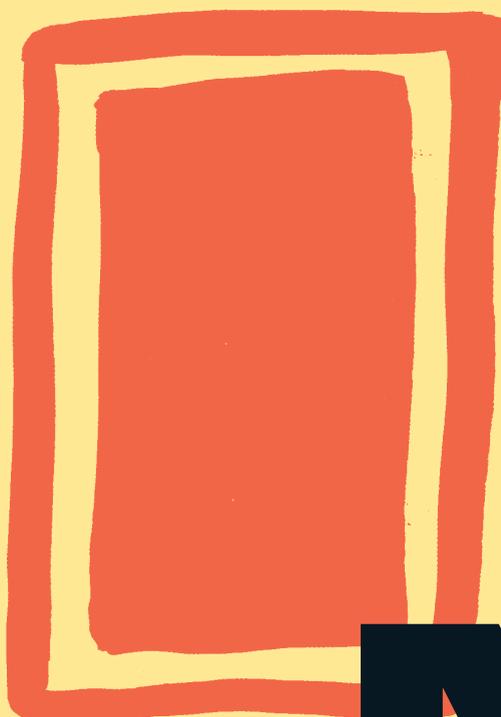


desecho ya gastados procedentes de la industria y de la mecánica de la producción u de consumo en una búsqueda de la cultura popular. Como otros muchos artistas del siglo XX creía que la importancia de la obra estaba realmente en las fases de colección, selección y montaje de objetos. Llamó a sus obras de dos maneras: *Combine* («combinados») para su obra escultórica y *Combine-Paintings* («pinturas combinadas») para las que utilizaba técnicas pictóricas, fotográficas y de imprenta.

Andy Warhol, acompañado de otros artistas como Claes Oldenburg, dieron el siguiente paso en esta reflexión sobre el objeto, realizando reproducciones literales de objetos de nuestro día a día. Un ejemplo es la obra de Warhol *Cajas* (1964), que no era otra cosa que réplicas de madera de productos de limpieza. La realidad y los objetos cotidianos se convirtieron con el arte pop en una producción cultural, en una obra de arte.



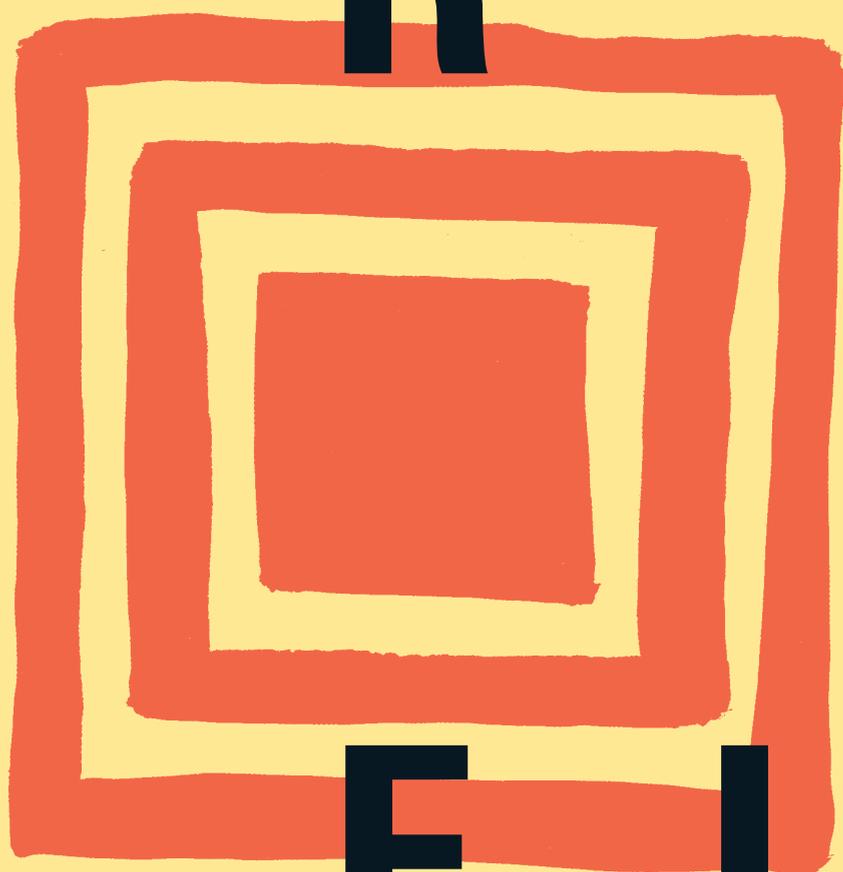
**C**



**O**

**R**

**N**



**E**

**L**

**L**

## ¿Quién es Joseph Cornell?



Joseph Cornell no se consideraba un escultor, ni un dibujante ni un pintor, sino un coleccionista. Recorría librerías antiguas y tiendas de segunda mano de Nueva York en busca de recuerdos, grabados y fotografías, partituras y otros objetos que habían sido abandonados.

Nació en 1908, en Nyack, una pintoresca ciudad victoriana a cuarenta y siete kilómetros de Nueva York y cerca del río Hudson. Su padre era Joseph Cornell, diseñador y comerciante de telas. Su madre, Helen TenBroeck Storms Cornell, era maestra. Era el mayor de cuatro hermanos. Sus hermanas se llamaban Betty y Helen y su hermano Robert. Tras sufrir una parálisis cerebral que le hizo vivir el resto de su vida en silla de ruedas el artista le cuidó durante toda su vida.

Su amor por las artes nació en el entorno familiar y comenzó con la música. A Cornell le interesaba sobre todo la ópera y el ballet, dos géneros que se funden con el teatro, otra de sus aficiones. En su familia eran frecuentes los viajes a Nueva York, donde vio espectáculos de magia y vodevil. También le atrajo el cine mudo por su capacidad de sugerencia y en literatura se

Robert Rauschenberg  
*Express*, 1963  
 Óleo, serigrafía y collage  
 sobre lienzo. 184,2 x  
 305,2 cm  
 Museo Thyssen-  
 Bornemisza, Madrid



se inclinó sobre todo por Mallarmé, Valery, Whitman o Emily Dickinson. Antes de ser pintor trabajó en una fábrica textil en Nueva York y durante ese periodo comenzó una etapa de autoeducación en la que visitó galerías de arte, librerías o museos. Uno de sus grandes descubrimientos fue la pintura postimpresionista europea de Derain, Rosseau o Seurat mientras paseaba por la gran ciudad.

Con 21 años su vida cambió completamente. Se trasladó a vivir a una pequeña casa de madera junto a su madre y su hermano Robert en el barrio de Queens. Con 23 años descubrió los *collages* de Max Ernst y el trabajo de otros surrealistas en la importante galería Julien Levy. Ese mismo año 1931, motivado por este descubrimiento, creó sus primeros montajes. Solamente un año después, la galería inauguró su primera exposición: *Objetos de Joseph Cornell*.

Con 28 años participó en la muestra del MoMA *Fantastic Art, Dada, Surrealism* con su obra *Soap Buble set (Escenario de burbujas de jabón)*. Pero ¿era él parte de los surrealistas? Él mismo diría: "No comparto en mi subconsciente y en mis sueños las teorías surrealistas, sin embargo soy un ferviente admirador de gran parte de su obra...".



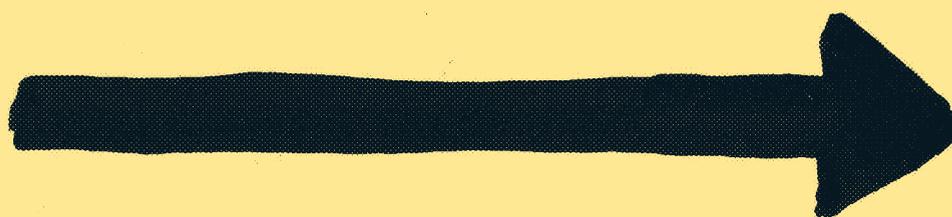
Es decir, mientras que los artistas surrealistas buscaban en las asociaciones de objetos resultados chocantes, inesperados e incluso violentos, Cornell buscaba un significado que tiene que ver con la fantasía, los recuerdos o la poesía.

En 1941 se instaló en su taller-galería-laboratorio y su obra progresivamente se alejó de la estética surrealista. Ya con 45 años los museos recogieron el valor de su trabajo y años después, el Guggenheim de Nueva York organizó una gran retrospectiva. Falleció tras una intervención en diciembre de 1972 con 64 años.

---

«Fragmentos mínimos, incoherentes: Al revés de la Historia, creadora de ruinas, Tú hiciste con tus ruinas creaciones.(...) Joseph Cornell: en el interior de tus cajas mis palabras se volvieron visibles un instante.»

Octavio Paz en *Objetos y apariciones*



### CAJAS DE SUEÑOS: UN LENGUAJE PROPIO



La vida de Joseph Cornell transcurrió en una modesta casa de madera situada en Queens, y su único contacto con el mundo del arte fueron sus limitadas excursiones a Manhattan en busca de objetos para sus obras. Cornell, un coleccionista compulsivo, se dedicó a buscar y almacenar sin interrupción innumerables cachivaches con el propósito de crear poemas visuales encerrados en pequeñas urnas de cristal.

Aún hoy, las cajas de Cornell nos hablan de cosas que no podemos ver: ideas, recuerdos, fantasías y sueños. Son pequeños teatros en los que asomarse, pequeños territorios acotados que te hacen viajar a otros lugares. Los objetos son pequeños actores entre los que se establecen relaciones insólitas y significados imprevistos. Éstos ya no son objetos en sí mismos sino imágenes entre las que se establecen nuevas relaciones.

Lejos del uso del azar de los dadaístas, muchos de los elementos que aparecen en la obra de Cornell tienen su origen en un recuerdo, en inquietudes vitales o en vivencia personal de su infancia, de vida familiar, entre otras.



Por eso en sus obras encontraremos una serie de elementos que se repiten configurando un lenguaje propio que podemos llegar a comprender con algunas indicaciones:

– **Las aves:** Es uno de los motivos principales en sus obras. Los introdujo tras ver una tienda de animales con un escaparate de aves tropicales. Sus aves preferidas eran los búhos y cacatúas, lechuzas y papagayos y las eligió porque representaban para él una naturaleza dual donde se dan oposiciones nocturno-diurno, introversión-locuacidad, meditación-palabra o eternidad-longevidad. Esta dualidad es también aplicable a su actitud como artista entre su aislamiento y el deseo de tener una expresión propia como artista.

– **La copa de cristal:** Tiene que ver con la tradición artística de la vanitas y con la ambivalencia del cristal como material: firme al tacto y delicado a la visión. Además, apreciaba su capacidad de reflejar imágenes sobre su misma superficie.

– **Las constelaciones:** Aparecen en sus series llamadas *Pompas de Jabón* y dan respuesta a una angustia vital de Cornell acerca de la infinitud del espacio.

– **Elementos en movimiento:** Es común encontrar en sus construcciones esferas, cubos, anillas o cadenas con cierta capacidad de movimiento. Estos elementos nos están hablando del tiempo.



Joseph Cornell  
*Burbuja de jabón azul,*  
 1949-1950  
 Construcción. 24,5 x 30,5  
 x 9,6 cm  
 Museo Thyssen-  
 Bornemisza, Madrid



### EL PROCESO

Sus cajas son la punta del iceberg de su trabajo. Son la parte evidente y visible pero ¿qué son en realidad?. Son un amplísimo dossier donde se almacena y entrecruza en un sinfín de anotaciones y recuerdos que son producto de un estudiado proceso de reflexión.

En la construcción de sus cajas, minimiza sus recursos, realizando un importante trabajo de investigación y búsqueda hacia la elección de la imagen justa en equilibrio entre belleza y significación de materiales y objetos.

Lo que vemos en sus cajas es la esencia de una idea o del propio proceso y por esta misma razón Cornell dudaba sobre cuál de las dos cosas era la creación: el dossier del proceso o la caja.

Todo este lenguaje propio evolucionó y se despojó de parte de su carga simbólica. Con el paso del tiempo en su obra fue ganando importancia la imagen plástica por encima del simbolismo y su significado hasta llegar a un equilibrio.



#### NUESTRA OBRA DEL MUSEO: BURBUJA DE JABÓN AZUL

*Burbuja de jabón azul*, de 1949-1950, pertenece a un conjunto de construcciones tempranas que derivan de los recuerdos de la infancia del artista. Está directamente relacionada con su *Escenario de burbujas de jabón*, de 1936, la primera caja creada por Cornell, que fue incluida por Alfred Barr en la mítica exposición *Fantastic Art, Dada, Surrealism*, celebrada en el MoMA ese mismo año. Los significados de los diferentes elementos que componen esta construcción han sido desvelados por los historiadores del arte: el cajón pintado de azul es una representación del mar, al que también pertenecen la estrella y la arena atrapada debajo del cristal; las dos bolas plateadas pueden simbolizar los planetas; las copas de cristal del interior de la caja representan la cuna de la vida, y los cuatro cilindros, los cuatro miembros de su familia; el aro metálico puede referirse tanto al utensilio para fabricar burbujas como a la luna que controla las mareas.

Al igual que en la mayor parte de sus obras, la trasera de *Burbuja de jabón azul* tiene un collage con una serie de páginas impresas de un texto italiano.

**S C H**

**W I T**

**T E —**

**R S**

## ¿Quién es Kurt Schwitters?

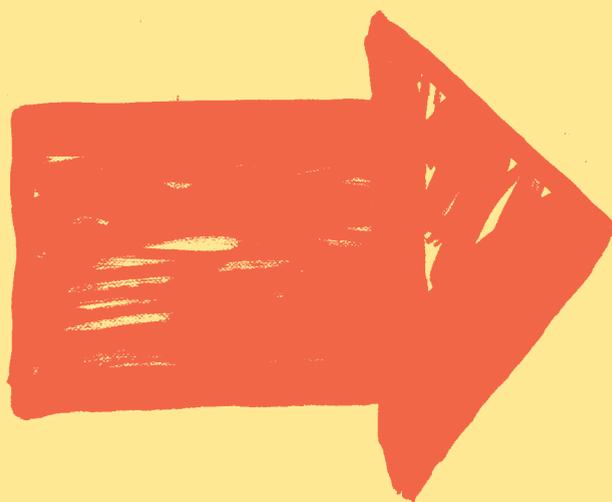
Kurt Schwitters nació en Alemania, en 1887, y fue allí donde comenzó sus estudios en arquitectura que pronto abandonaría para dedicarse completamente a su formación como artista. Como muchos artistas, su producción fue en paralelo a muchos movimientos artísticos.

Es un artista genuino y de difícil clasificación. Él era consciente de ello y se presentaría al público diciendo «Soy pintor y pongo clavos en mis cuadros». Esta personalidad inconformista y su versatilidad como creador le permitió trabajar en muchos caminos; desde la pintura, el dibujo, la escultura, la producción de maquetas a la poesía o el teatro breve. Aunque ya desde 1918 Schwitters estaba pegando y claveteando fragmentos de la realidad en sus cuadros, no les puso título a sus personales construcciones hasta pasado un año.

Los llamaría Merz y no tienen una traducción literal. Los merz son una mezcla casi insoluble entre figuración y abstracción y tienen dimensiones muy variables.

¿Y qué es lo que Schwitters pretendía con sus obras? Buscar la unión total de arte en la vida cotidiana uniendo materiales procedentes de ambos mundos.

Al principio comenzó produciendo retratos impresionistas, pronto se sintió atraído por el movimiento expresionista y en los libros suelen clasificarle como artistas dadá. Él nunca llegó a formar parte oficial del movimiento artístico, pero es cierto que su obra compartía características esenciales con este movimiento, como su actitud rebelde.



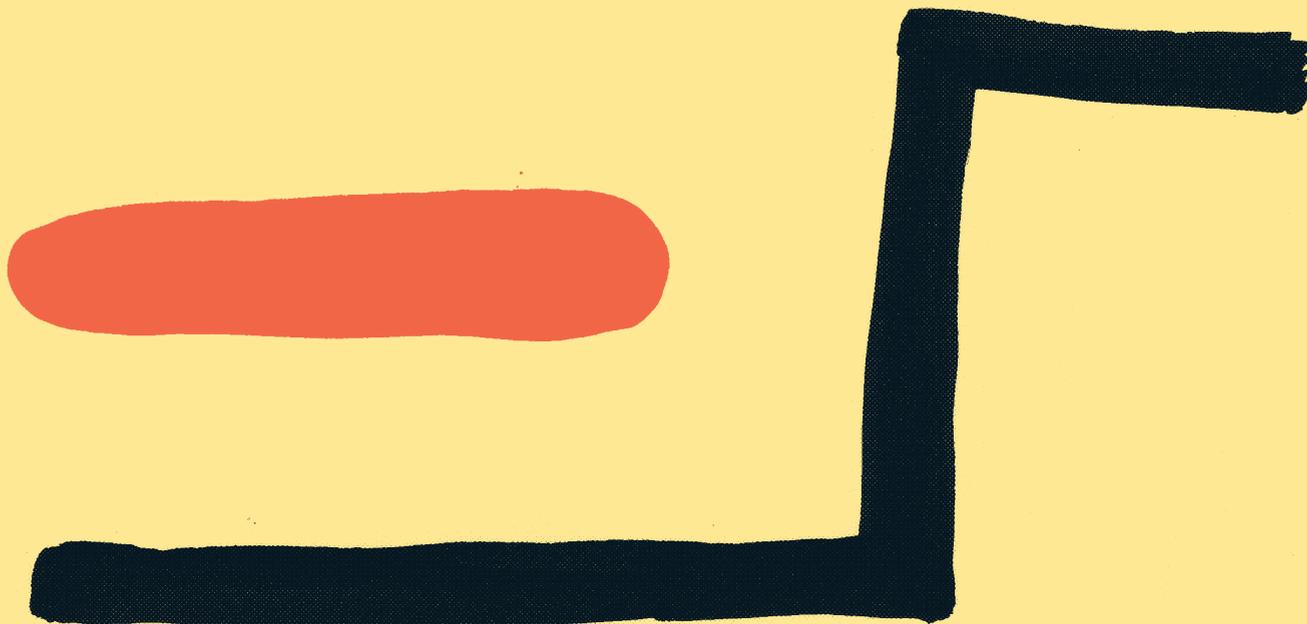
En 1937 Schwitters tiene que huir de Alemania ante un inminente arresto por parte del ejército alemán ya que sus obras fueron consideradas como «arte degenerado» y, por tanto, perseguidas. Después de residir en Noruega, viviría el resto de su vida en Inglaterra, donde continuó trabajando en su peculiar producción hasta su muerte.

### EL ARTISTA, RECOLECTOR DE OBJETOS

El mundo que crearon los artistas del collage y las construcciones es el mundo de los recolectores de cosas. En sus talleres iban guardando pacientemente lo que veían y les parecía curioso y potencialmente interesante, aunque se tratase de objetos de lo más común y familiar. Tenían especial predilección por lo ya usado, por los objetos de desecho de su propia civilización urbana e industrial, que habían marcado su tiempo y su vida.

Él mismo diría sobre sus *merz*: «Mi aspiración última es la unión del arte y el no-arte en la visión total del mundo Merz».

Schwitters, como si de una parte más del proceso de creación se tratase, recorría día a día su ciudad natal, Hannover, de la misma manera que lo habían hecho los primeros creadores del collage cubista: rescatando los objetos humildes y desechados por la



sociedad para darles nueva vida en otro contexto muy diferente, el del territorio del artista. Los recogía de la calle sin ideas preconcebidas, desarrollando un método de improvisación de libre asociación de cosas. Con ellas creaba mundos imaginarios, y su sistema no era nunca analítico o racionalista, sino que se dejaba llevar por su propia intuición.

### EL PROCESO COMO OBRA DE ARTE: LA METAMORFOSIS

Para Schwitters este proceso ofrecía una nueva vida a los objetos. Tanto en él como en los creadores del collage, la técnica de elegir, recortar y pegar materiales no conllevaba ninguna exhibición de habilidad ni genialidad por parte del artista. Era precisamente por eso por lo que les interesaba. El artista dejaba de ser algo esencial y el proceso era en sí mismo el nuevo protagonista.

En la misma línea revolucionaria de las artes, Schwitters investigó procedimientos muy diferentes a los que aprendió en la academia, rechazando cualquier preciosismo y proponiendo una creación más libre e imaginativa. Pero ¿seguía él alguna pauta estable en sus procedimientos constructivos? Podríamos decir que la metamorfosis –selección, disposición y deformación– de los objetos era un patrón más o menos frecuente



en sus producciones. Esta metamorfosis partía de la idea de que cada objeto es único y posee una forma y función concretas que configuran su esencia. De esta manera pretendía liberar de esa esencia a los objetos y que estos pasasen a conformar un elemento plástico nuevo como lo son el ritmo, la pincelada o el color. Así, pedazos de madera, cartones o arandelas pasaban a ser los empastes, volúmenes, líneas y pinceladas.

#### ARTE DONDE VIVIR

Schwitters no sólo realizó obras de arte para ser observadas sobre un muro en una galería sino que sus creaciones se convirtieron en una realidad más allá del marco. En 1923 las construcciones de Schwitters rebasaron el límite del cuadro y se expandieron por el espacio habitado.

La escultura, la pintura y el collage se unieron a la arquitectura creando lo que conocemos como Merzbau. Tras su huida a Noruega, y el consecuente abandono de su obra en Hannover, continuó construyendo más Merzbau, tanto en Noruega como en la localidad de Elterwater, Inglaterra, donde levantó su última construcción antes de su muerte en 1948.

Su primer Merzbau consistió en la total alteración de seis habitaciones de su casa en Hannover. Añadió volúmenes geométricos realizados con todo tipo de materiales y objetos de toda condición y a medida que la construcción crecía, nacían nuevas grutas y cuevas en su interior.



#### NUESTRA OBRA DEL MUSEO: MERZBILD KIJKDUIN

Objetos delineados por la mano del hombre, clavos y superficies planas se combinan con objetos hechos pedazos, desechados o combados por la acción del agua. Estos objetos, despojados de su forma original por la fuerza del mar, fueron recogidos por el propio Kurt Schwitters en uno de sus frecuentes paseos en busca de tesoros.

Seleccionados de forma improvisada y dejándose llevar por la potencialidad de aquello que veía, los recolectó mientras caminaba por la playa de la población de Kijkduin, un barrio de la ciudad holandesa de La Haya.

En el siguiente proceso, el de metamorfosis del objeto encontrado, Schwitters da una nueva apariencia y vida a estos objetos pintando algunos y manteniendo otros en su estado original.

Para ello seleccionaba los objetos y, como en una especie de nueva cartografía, creaba nuevos espacios donde los volúmenes, materiales y colores juegan un papel decisivo.

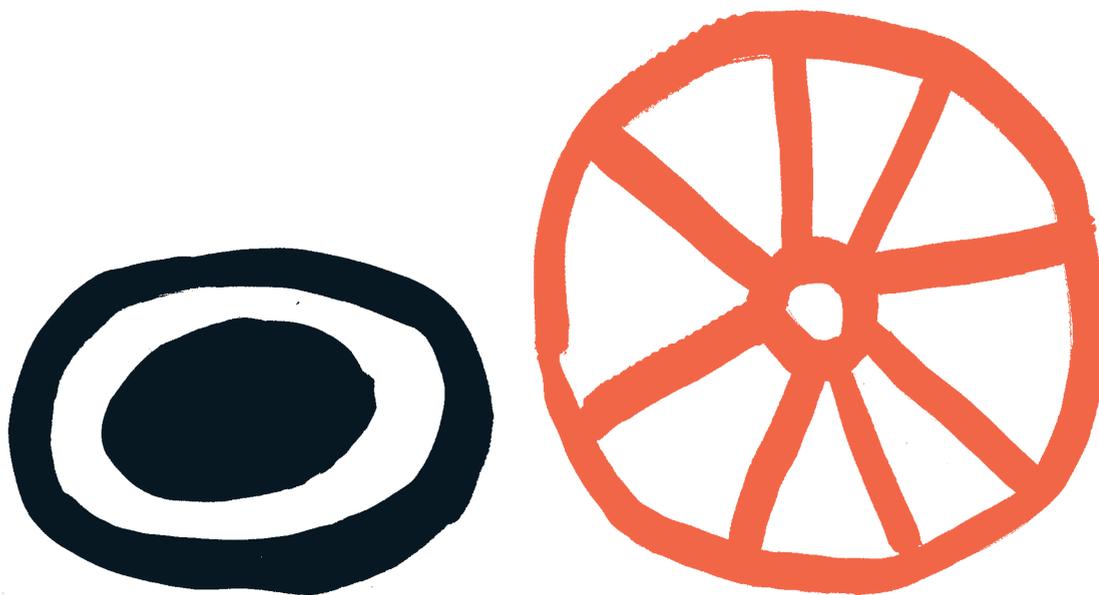


# Hacer juntos

En este apartado podrás encontrar algunas ideas que te servirán como inspiración para crear con tus alumnos vuestra caja. Es muy importante que comprendas que no se trata de una secuencia de ejercicios cerrada sino que te lanzamos propuestas que puedes modificar, añadir o quitar según tu planificación de sesiones y número de alumnos.

Los centros que vais a participar sois muy diversos. Se van a aunar alumnos de diferentes países, regiones, de distintas edades, con diferentes metodologías, pero eso es lo verdaderamente enriquecedor, la convivencia de la diversidad. La idea es que desde el Área de Educación os ofrecemos una serie de propuestas basadas en conceptos esenciales en la obra de estos dos artistas y vosotros podéis modificarlas de la manera que estiméis.

Imagina ahora que diseñas una actividad vinculada a esta maleta y crees que puede ser útil para otros compañeros docentes. Al final de cada sección tienes un apartado de propuestas prácticas para escribirla y compartirla con todos. Tu experiencia es muy importante, ¡compártela!



### EL PROCESO / LA SÍNTESIS / EL ESTILO

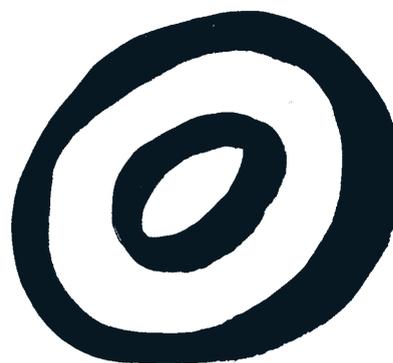
En algunas ocasiones, en los museos se suele exponer la obra final de los artistas sin incluir documentación (bien gráfica o escrita) sobre su proceso, investigación y creación. Sin embargo, cuando el discurso del museo nos ofrece esa valiosa información, nuestra percepción sobre el artista y su producción suele dar un giro importante para nosotros como espectadores.

Lo que solemos ver de la obra de los artistas en los museos es la esencia de una idea o del propio proceso, por esta razón Cornell como otros dudaban sobre cuál de las dos cosas era la creación: el dossier del proceso o la caja misma.

En las aulas, así como en la obra de Schwitters y Cornell, el proceso es una parte esencial del conocimiento y consideramos que es necesario registrarlo. Este proceso permitirá también a los otros centros educativos poder conocer a vosotros y vuestro trabajo con la maleta. Pero, ¿cómo documento un mes de acción con la BIG VALISE?. Os hemos incluido una pequeña bitácora desplegable. Este material formará parte de vuestra obra y es importante que decidáis qué queréis reflejar -síntesis- y cómo queréis hacerlo -decisiones de estilo-. Es un formato libre que puede convertirse, por ejemplo, en una cartela extendida, cuaderno, archivo, mapa mental o cartografía física.

## EXPLORAR EL TERRITORIO

Pasear era una de las acciones preferidas de estos dos artistas del siglo XX. A través de sus recorridos por la ciudad conocieron galerías, museos y exposiciones que marcarían su vida y su producción como creadores plásticos. Además, las ciudades que caminaban pacientemente, fueron su espacio de creación inicial. Rincones ocultos, esquinas, parques o el propio mar fueron su original tienda de suministros en las que encontraron valiosos objetos desechados, olvidados y destruidos a los que darían una nueva vida.



Hemos agrupado las propuestas en varias ideas principales basadas en los procesos de los dos artistas para que tú mismo puedas explorarlas con mayor facilidad. A continuación, te explicaremos estos bloques y la relación directa.

## RECOLECTAR LOS OBJETOS

Uno de los elementos esenciales en la obra de Cornell son los objetos. Los elige, los modifica y los relaciona unos con otros configurando narrativas dentro de sus pequeñas cajas. Cornell selecciona todo tipo de cachivaches relacionados con recuerdos personales vinculados a experiencias vitales significativas o juega con las formas y materiales para evocar ideas concretas. En este apartado encontrarás algunas dinámicas para recoger, investigar, jugar y crear con los objetos. Estas ideas y actividades te servirán para seleccionar y elegir los más adecuados para crear vuestra caja-territorio.

## LA METAMORFOSIS

Los objetos nos brindan muchas posibilidades para contar cosas, lanzar mensajes, transmitir ideas o emociones. Si analizamos sus distintos aspectos -funcionalidad, material, forma, textura, sensación- podremos realizar nuestro proceso de metamorfosis como también lo realizaron Cornell y Schwitters. Esta metamorfosis partía de la idea de que cada objeto es único y posee una esencia propia que permite conformar un elemento plástico como lo son el ritmo, la pincelada o el color. De esta manera podemos transformar un pedazo de madera en un plano, un hilo en una línea y un cartón en una bella pincelada.



Podemos comenzar por el espacio más pequeño e ir ampliando poco a poco: desde nuestro propio cuerpo como lugar, el aula, mi habitación, mi casa, mi aula, mi cole, mi barrio, el barrio del cole, la ciudad o el pueblo. Para que nos sirva de ayuda podemos crear un mapa de lugares, tiempos y acciones que sea visible para todo el grupo.

#### MAPA DEL TESORO

Ya casi preparados para empezar a buscar objetos, os proponemos un trabajo previo en el que tenéis que categorizar un mapa de vuestra población pensando en los elementos que vais a recolectar. ¿Existen espacios naturales en el lugar que habito? ¿Dónde puede haber mayor número de objetos artificiales? ¿Y espacios de desecho?

Para facilitar los criterios de búsqueda y registrar los lugares a los que se han acudido os recomendamos una clasificación con etiquetas, tipo natural-artificial, viejo-nuevo, lugares ya visitados, que podrán incrementarse.

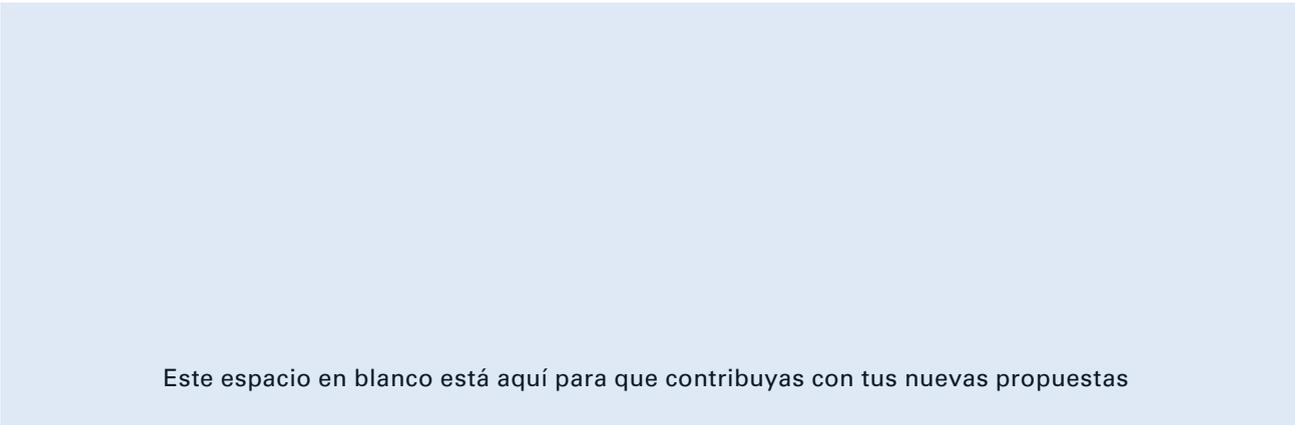
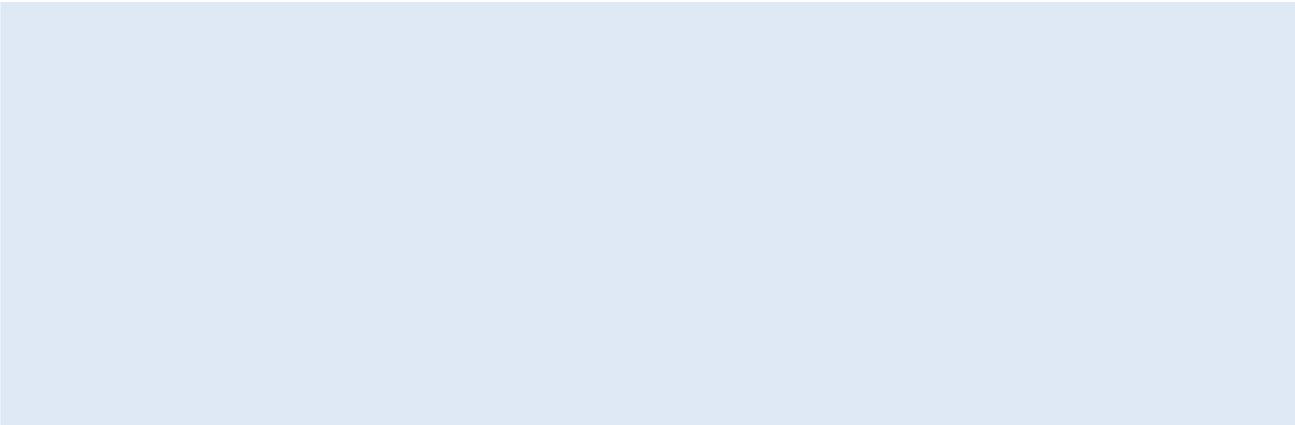
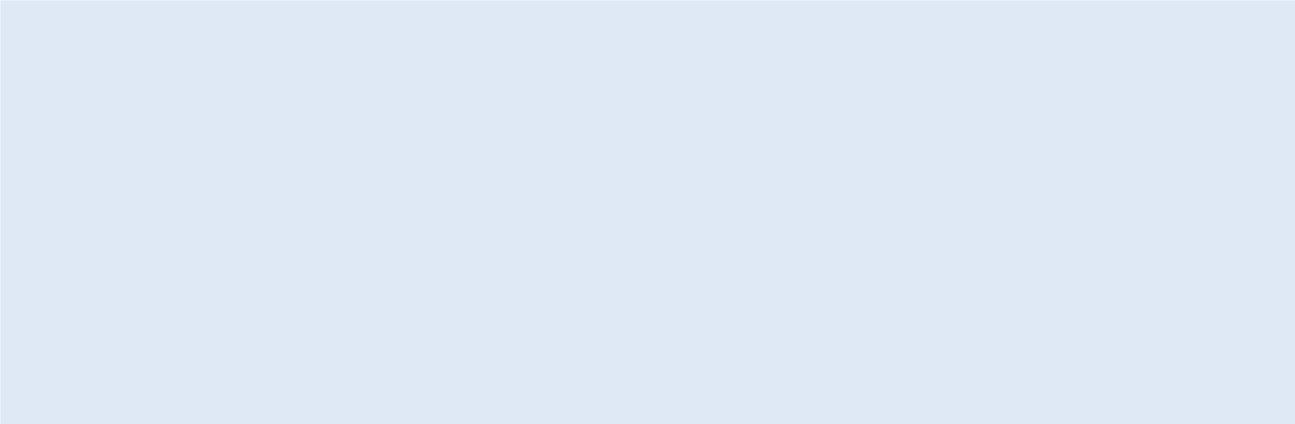
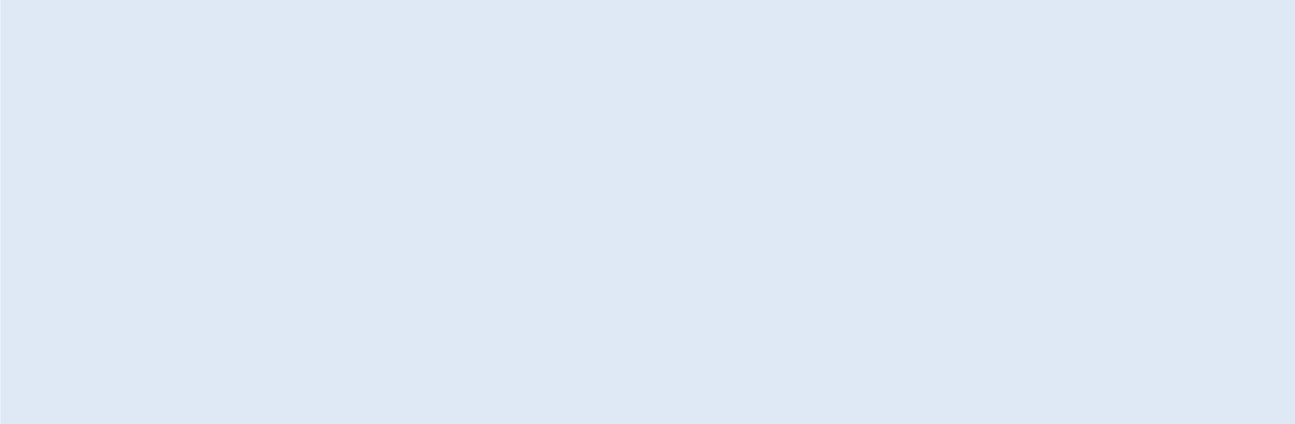
## Explorar el territorio



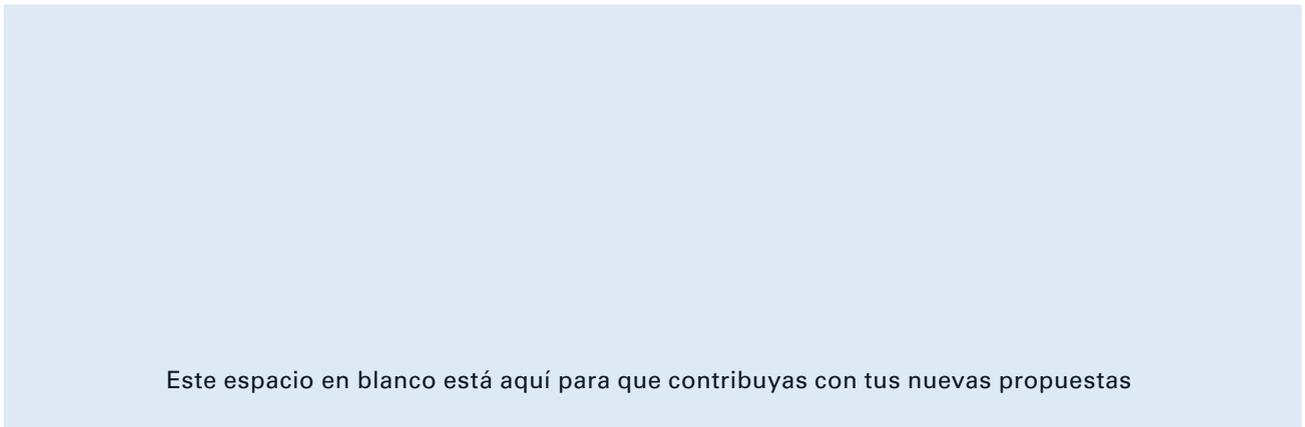
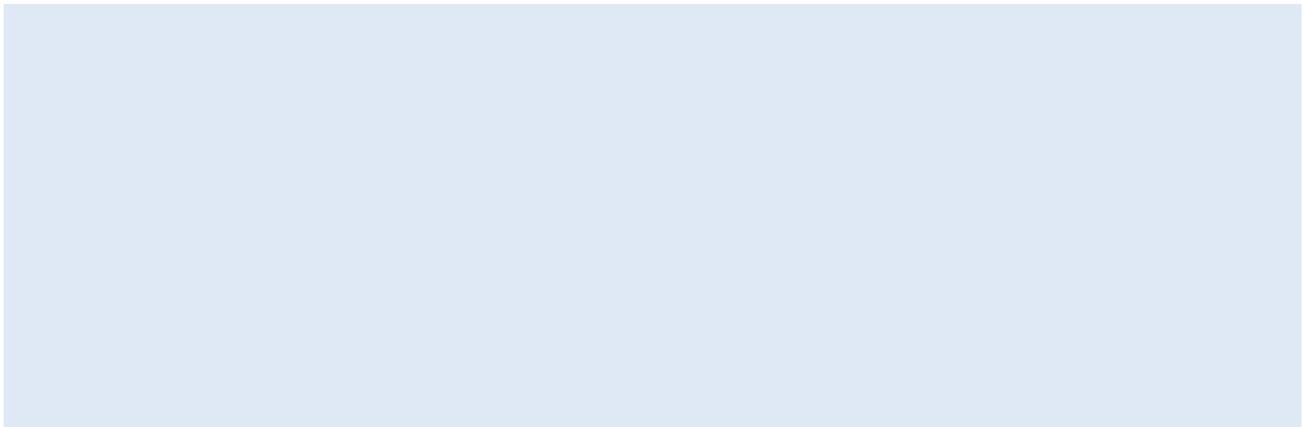
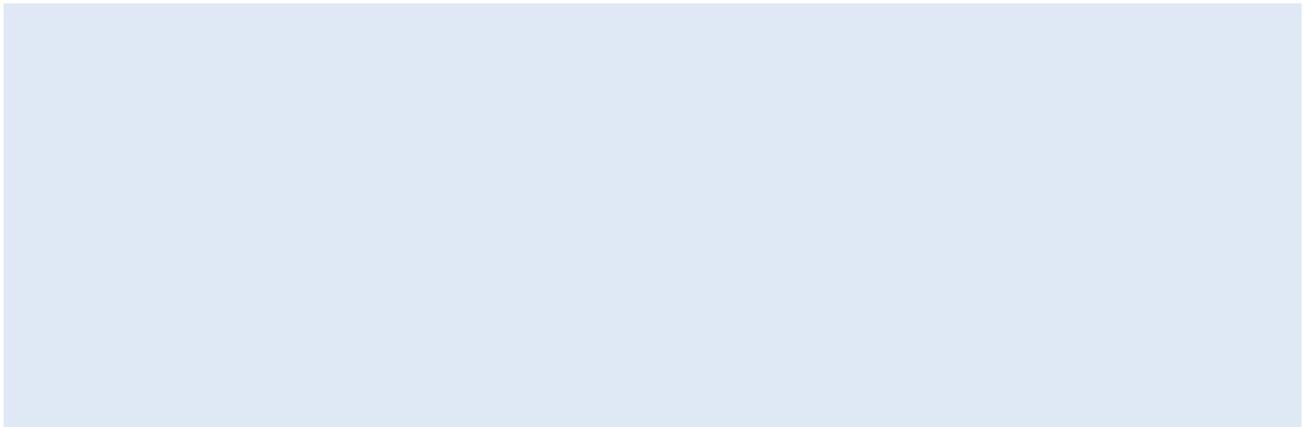
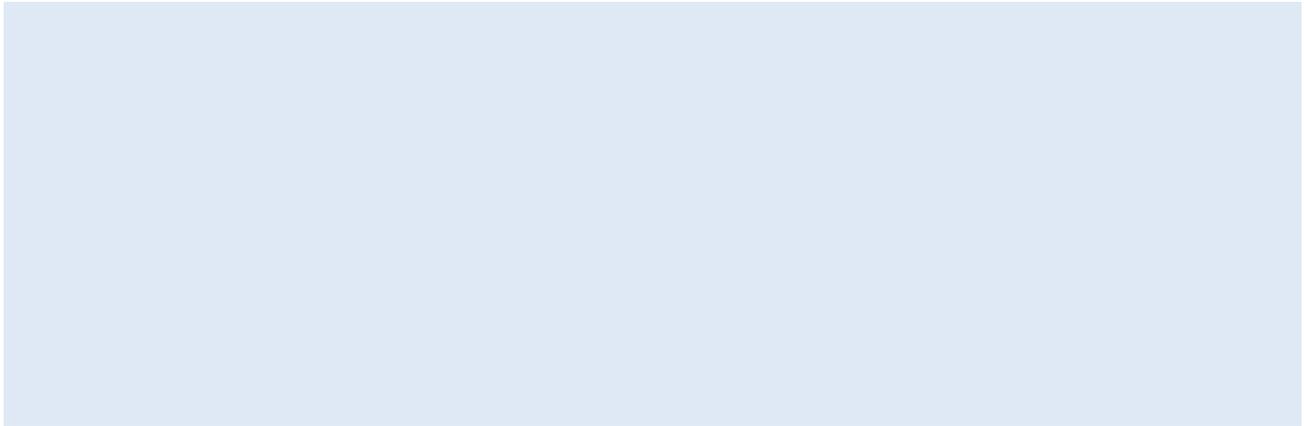
### OBJETOS LEJANOS

Os proponemos también hacer un análisis y un mapa sobre los objetos que nos rodean y pertenecen a otros territorios. Algunos pueden proceder de viajes, cercanos o lejanos; otros pueden pertenecer a familias que han venido de otros países. Esos objetos, valiosos por su procedencia y afectividad, encierran historias sobre los otros lugares y experiencias que seguramente desconocemos y que pueden crear una bellísima cartografía del objeto.

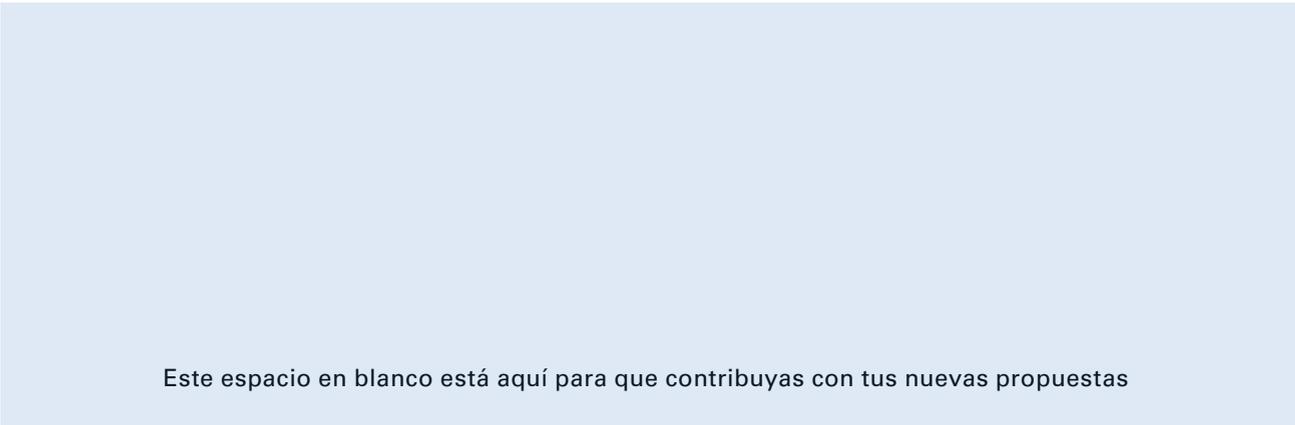
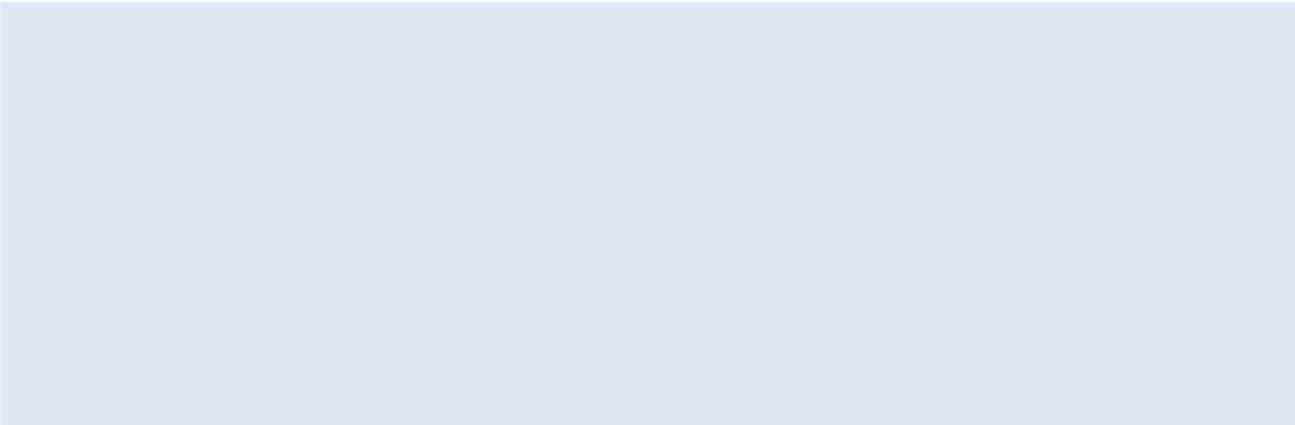
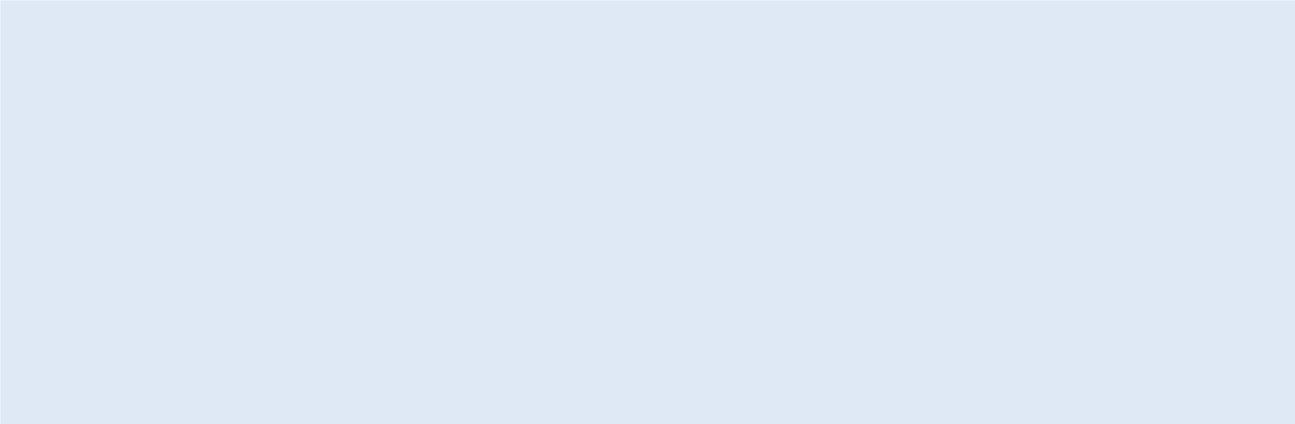
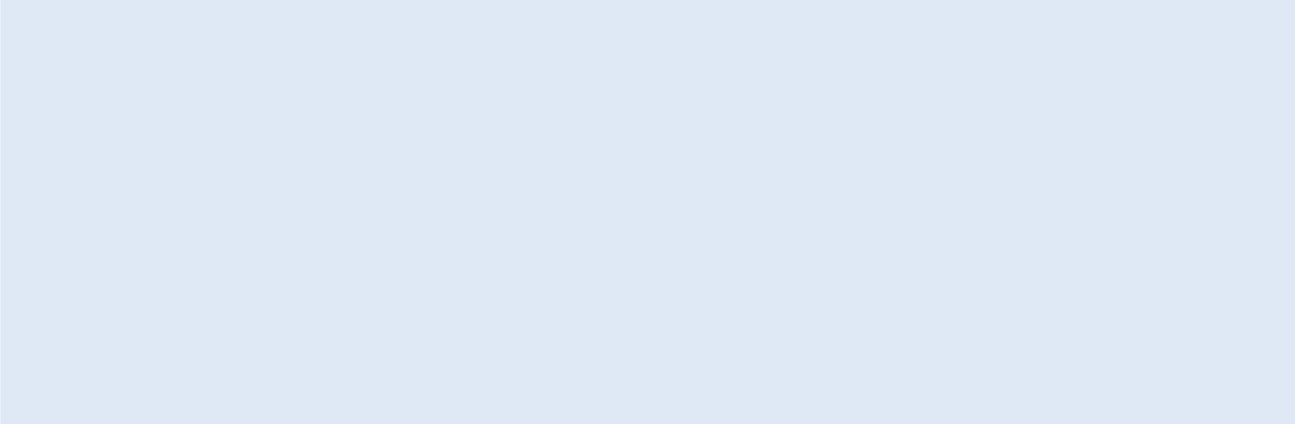




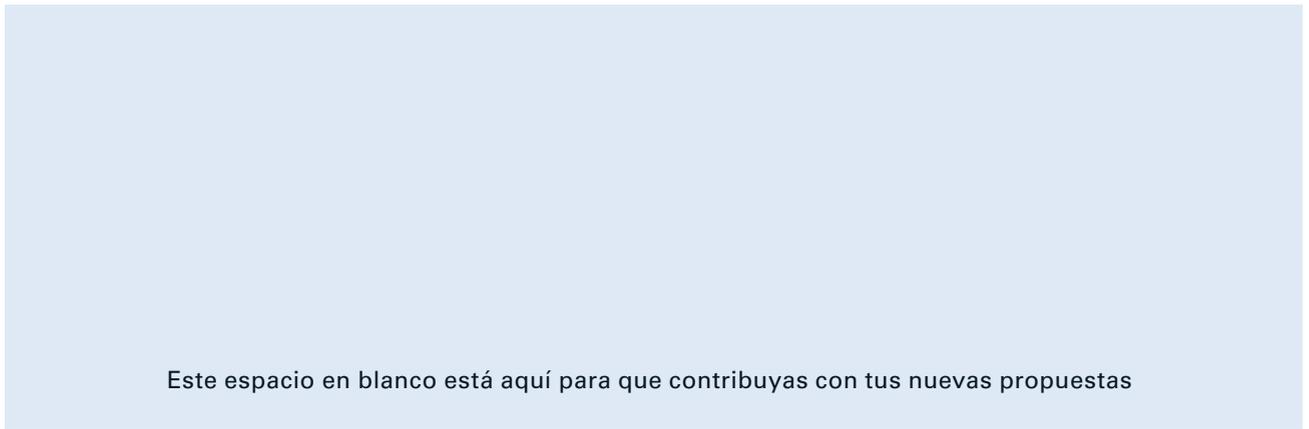
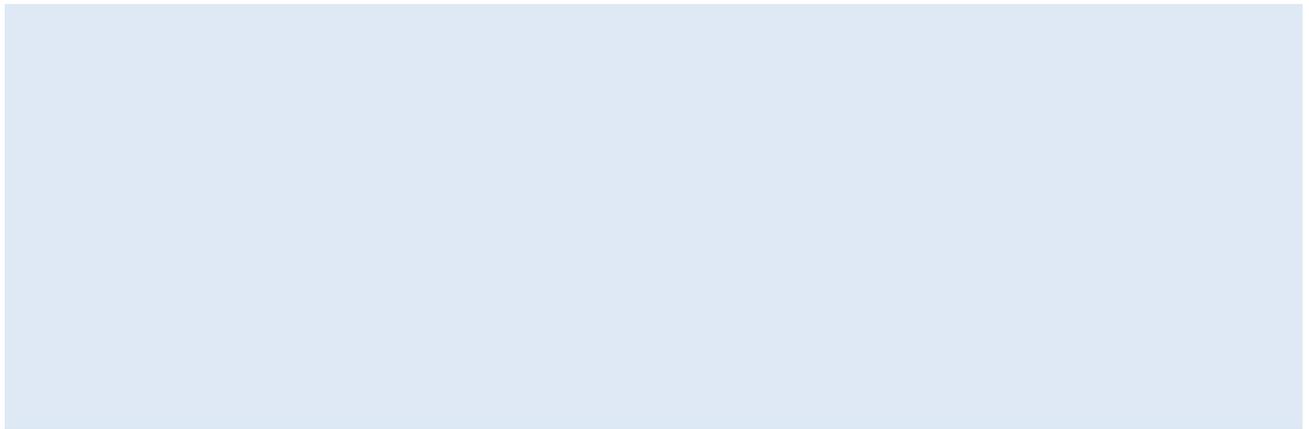
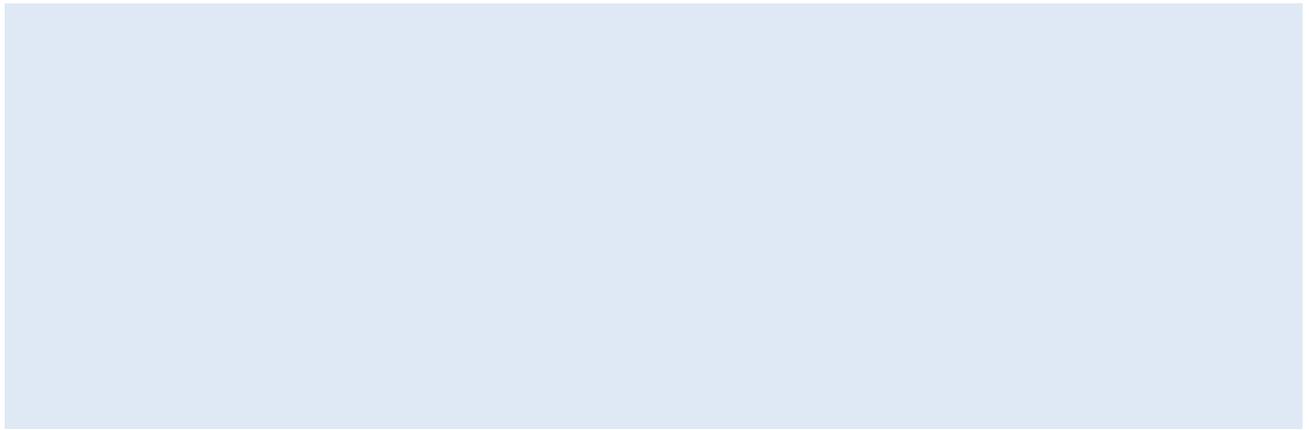
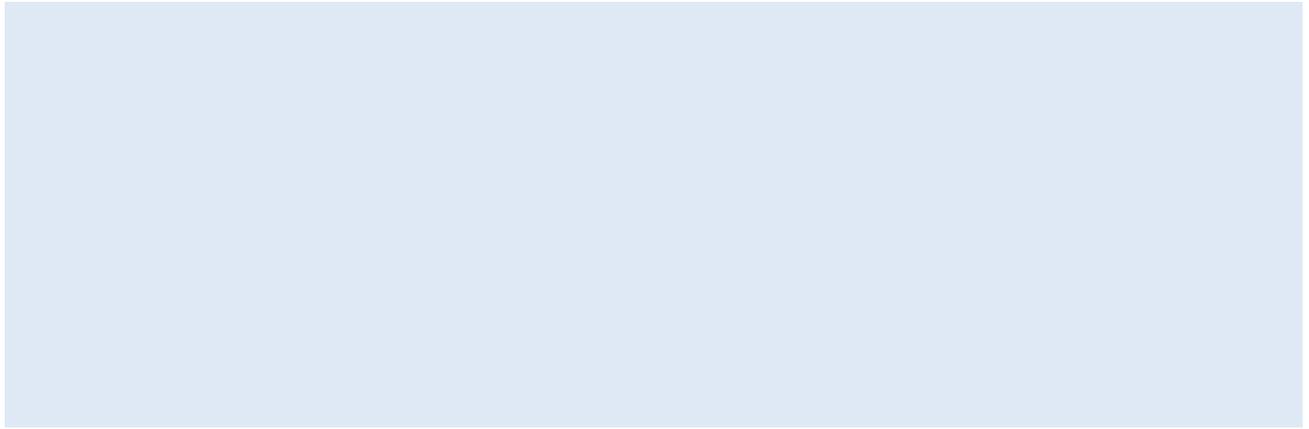
Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas



Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas



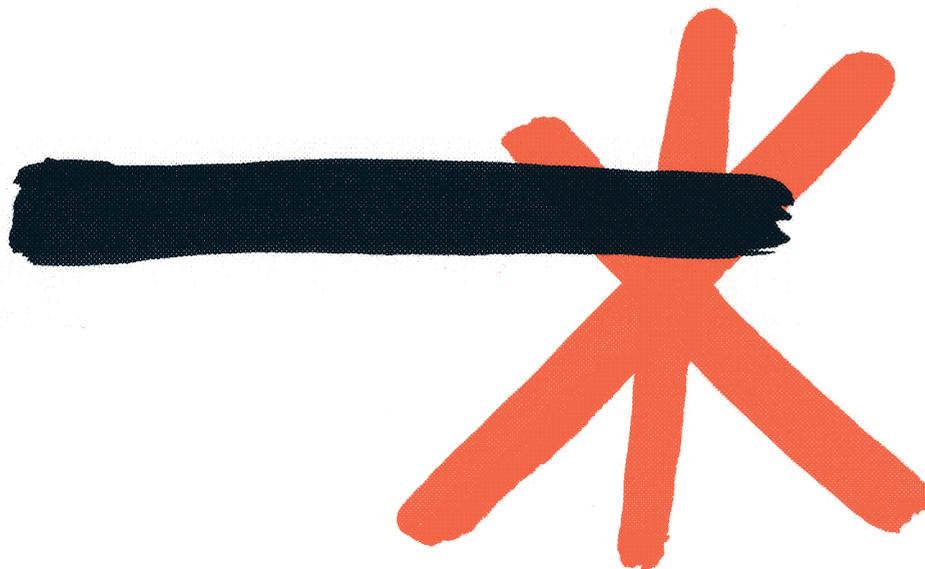
Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas



Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas



# Recolectar el objeto



## PONER EL PUNTO DE MIRA

Es importante prestar atención a los objetos que os rodean en vuestro día a día. Todos aquellos objetos útiles, inútiles, decorativos, afectivos o simbólicos serán la materia prima con la que trabajaremos. Y nos haremos muchas preguntas ¿Para qué sirven? ¿Cuándo los usamos? ¿Podrían servir para otras cosas? ¿De qué están hechos? ¿Podría convertirse en otra cosa?

Os proponemos hacer una lista de objetos y las formas posibles de clasificarlos, elaborando listas y categorías. Lo podemos hacer a nivel individual y grupal y después comprobar si hay alguna coincidencia. Os sugerimos algunas categorías, pero entre todos podéis pensar más:

- OBJETOS DE LOS QUE NO ME SEPARO (EL AFECTIVO)
- OBJETOS QUE USO TODOS LOS DÍAS (EL COTIDIANO)
- OBJETOS QUE PASAN DESAPERCIBIDOS (EL ANÓNIMO)
- OBJETOS IMPRESCINDIBLES (EL FUNCIONAL)
- OBJETOS INCREÍBLES (EL QUE NOS FASCINA POR CUALQUIER RAZÓN)
- OBJETOS INCOMPENSIBLES (EL RARO)



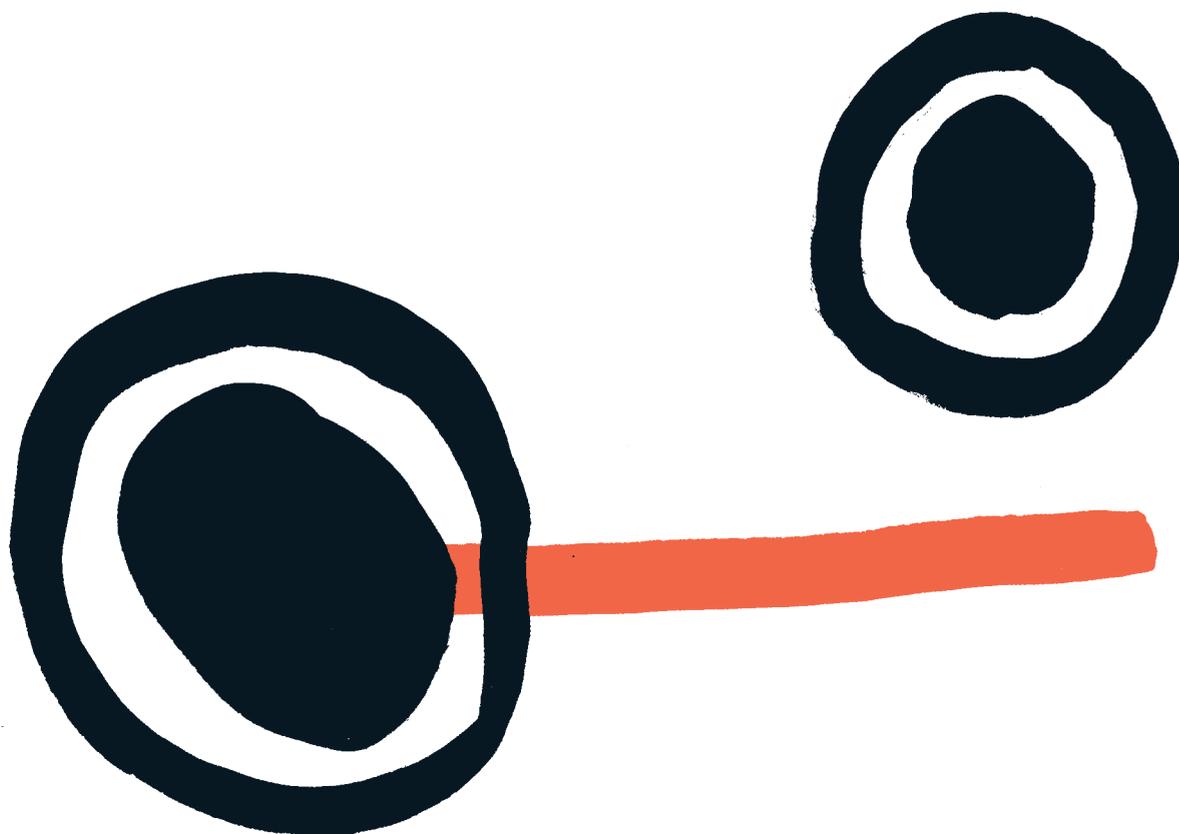
### EN BUSCA DE ACUMULACIONES

Busca en tu día a día objetos repetidos, acumulados. No dejes de explorar los lugares de tu vida cotidiana en los que estos objetos se reúnen: supermercados, papelerías, tiendas de gominolas, zapaterías, pastelerías... Nuestro mundo es un lugar donde la acumulación, el orden y el caos conviven. Registra estas imágenes con cualquier medio que tengas a tu disposición y compártelo con tus otros compañeros.

### OBJETOS IN/VISIBLES

Como inspiración podéis consultar la obra de Arman, un artista francés que destruye, acumula y encapsula objetos de nuestra vida cotidiana con una clara intención crítica a la sociedad de consumo.

Existen objetos únicos y personales que todos valoramos y cuidamos, pero también existen otros tantos invisibles, casi inexistentes. Os proponemos que os detengáis en aquellos objetos cotidianos que usamos sin mirar y que analicéis aquellos que casi nunca miráis pero que siempre están ahí. Haced un listado de algunos, los que más se repitan y realizad vuestra obra personal de objetos acumulados.



### PENSAR EL OBJETO

Podemos hacer una búsqueda intuitiva de objetos y recogerlos en una lista.

Junto a la columna de cada objeto escribiremos a su lado el motivo por el que ha sido elegido.

A esta lista le podemos añadir otra columna para describir la sensación que nos transmite el objeto elegido.

Otra de las columnas a añadir en esta gran lista puede ser la de los recuerdos asociados a los objetos. La lista puede permanecer visible y abierta para que cada alumno vaya añadiendo impresiones de los objetos que han ido recogiendo sus compañeros. De esta forma vamos sumando sensaciones e impresiones asociadas a distintos objetos que van a ir definiendo su vinculación con el territorio y con el grupo. Quedaría más o menos así

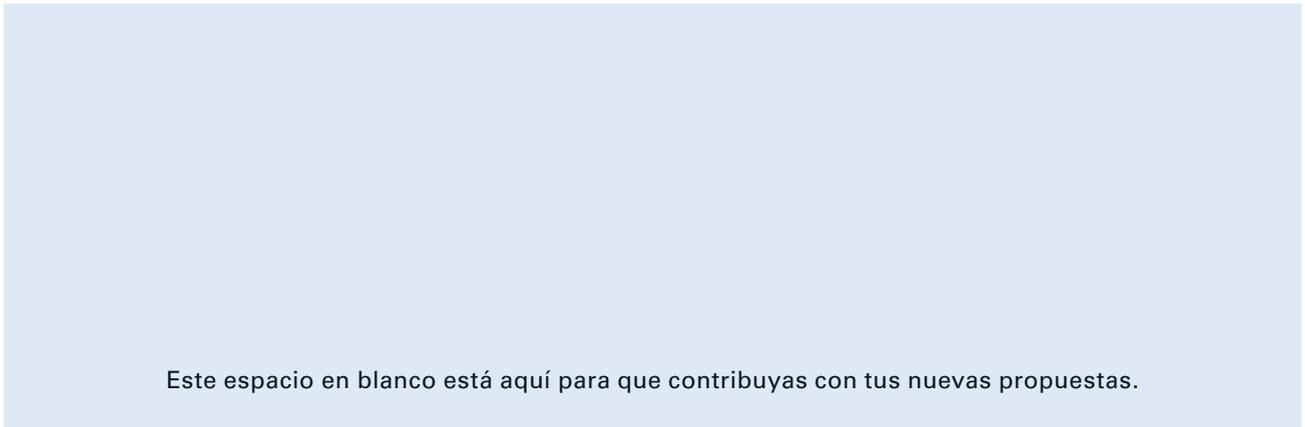
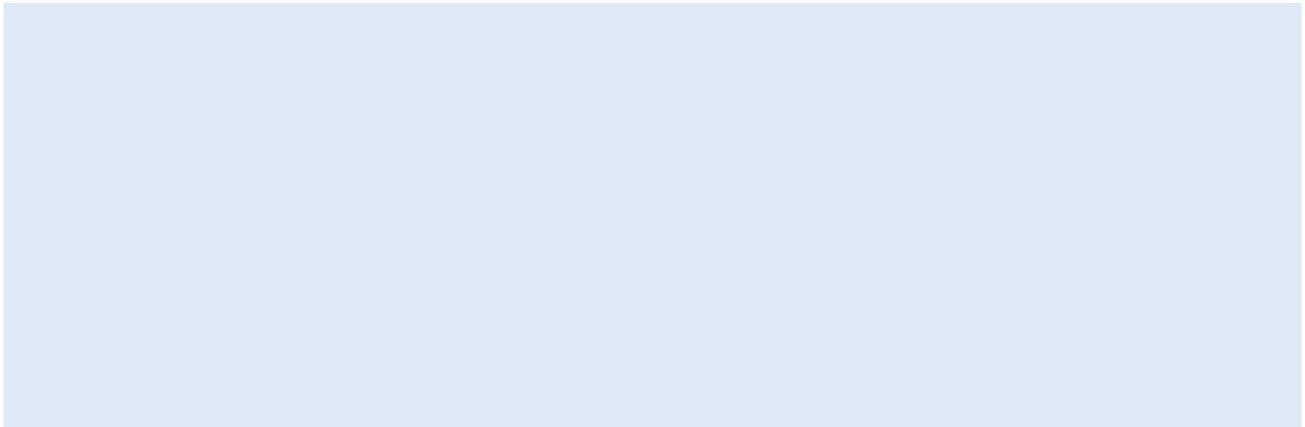
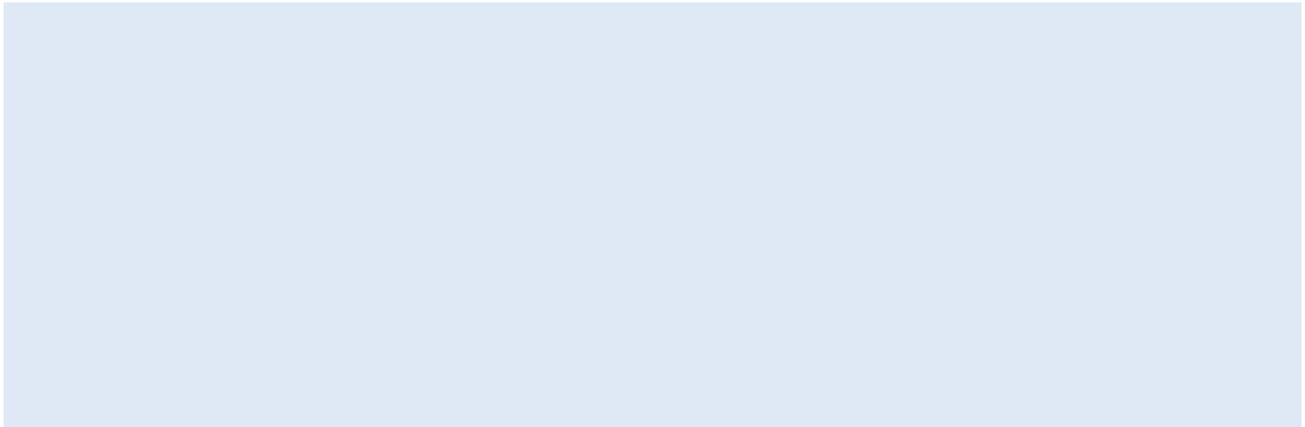
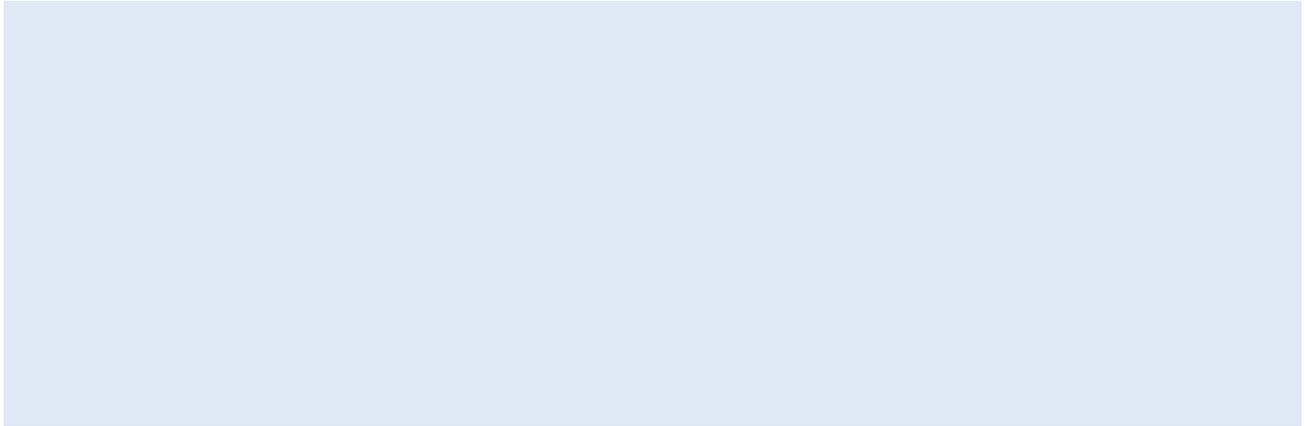
El objeto

Lo he elegido porque

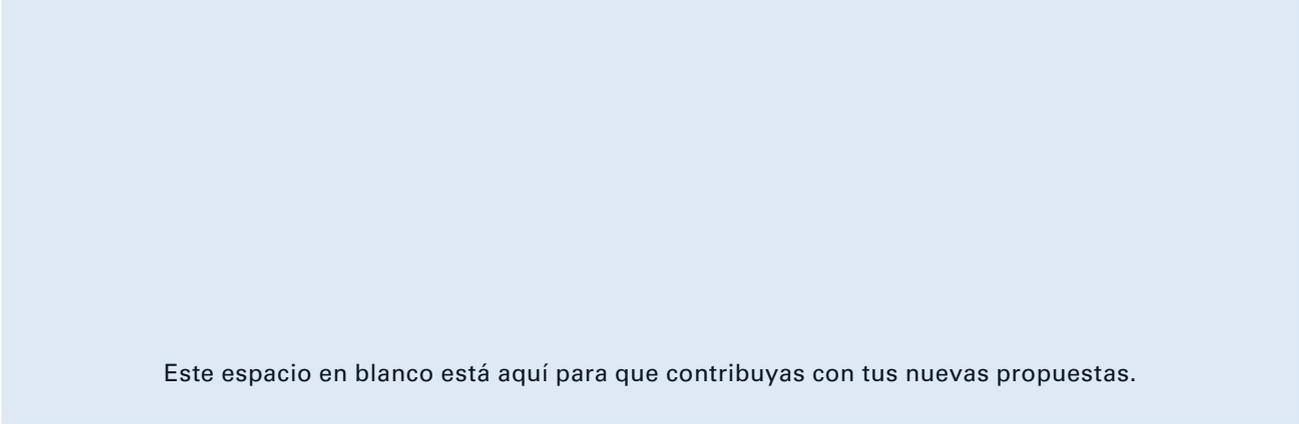
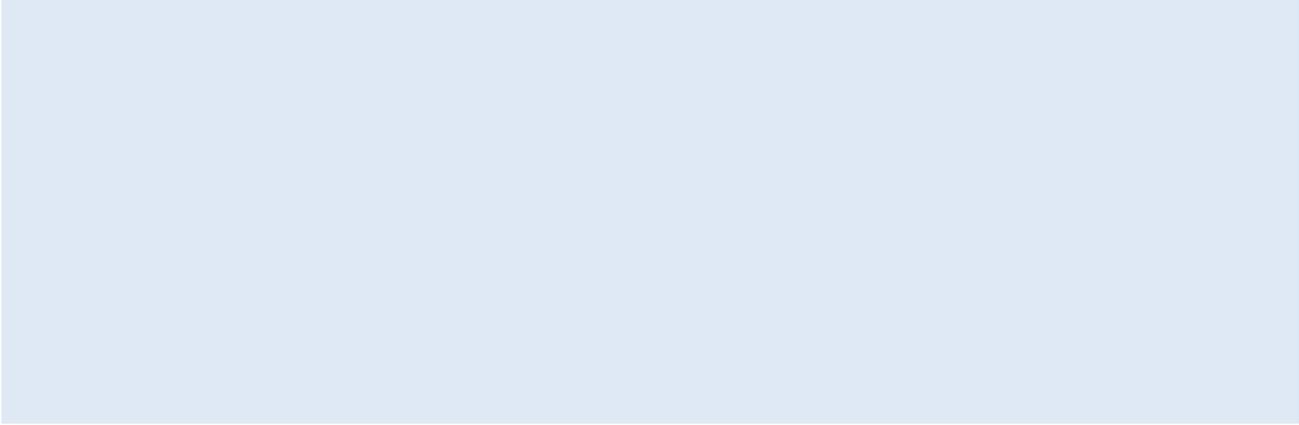
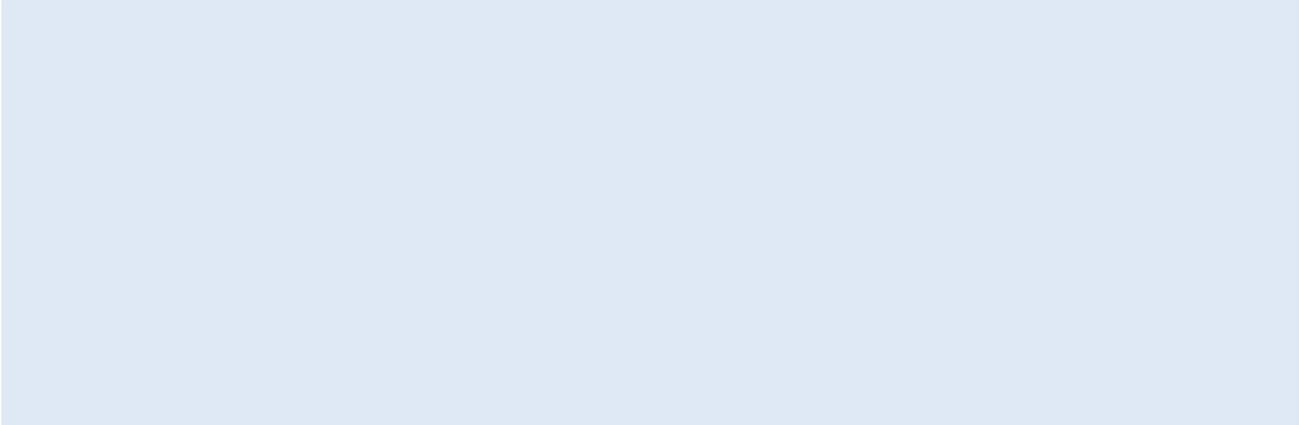
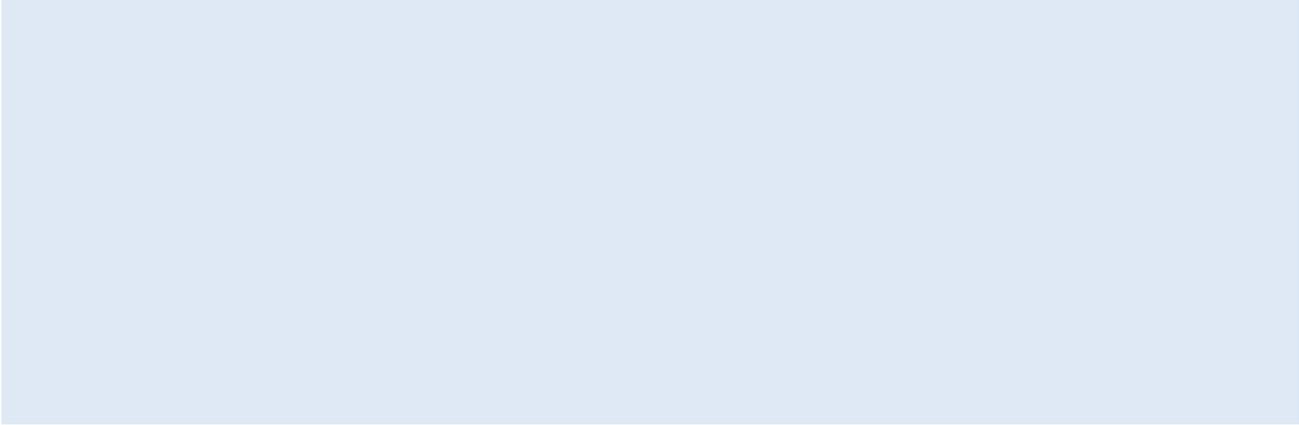
Sensaciones

Me recuerda...

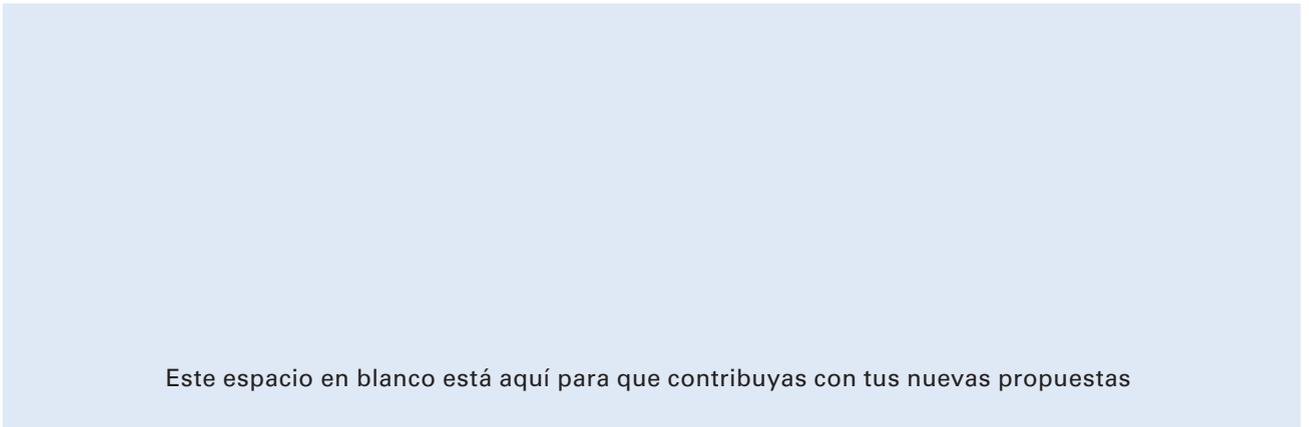
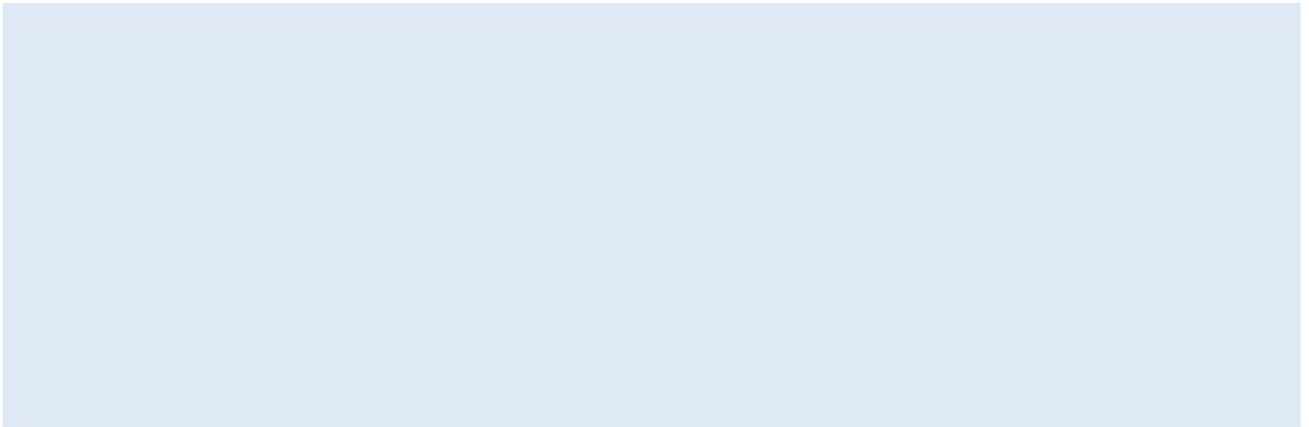
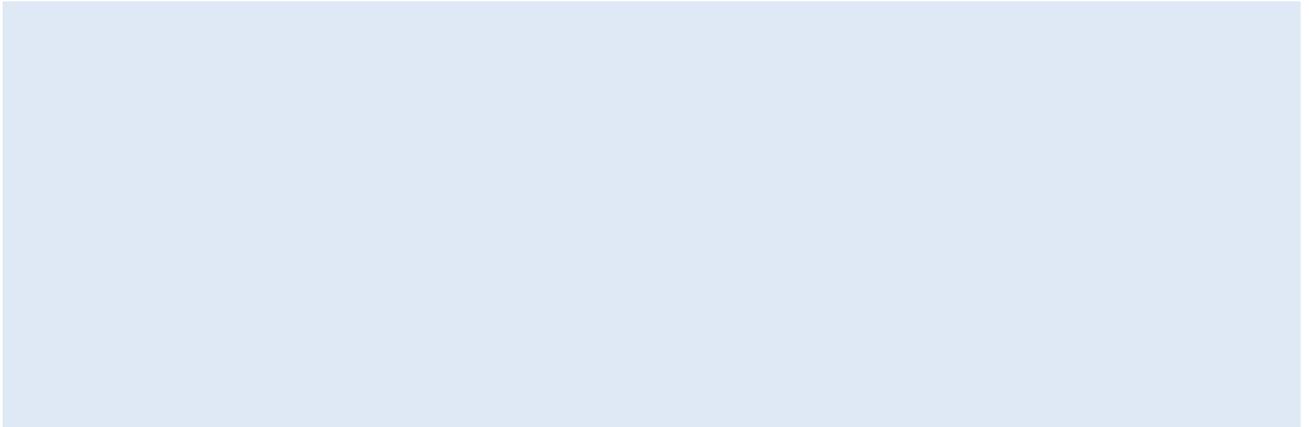
Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas.



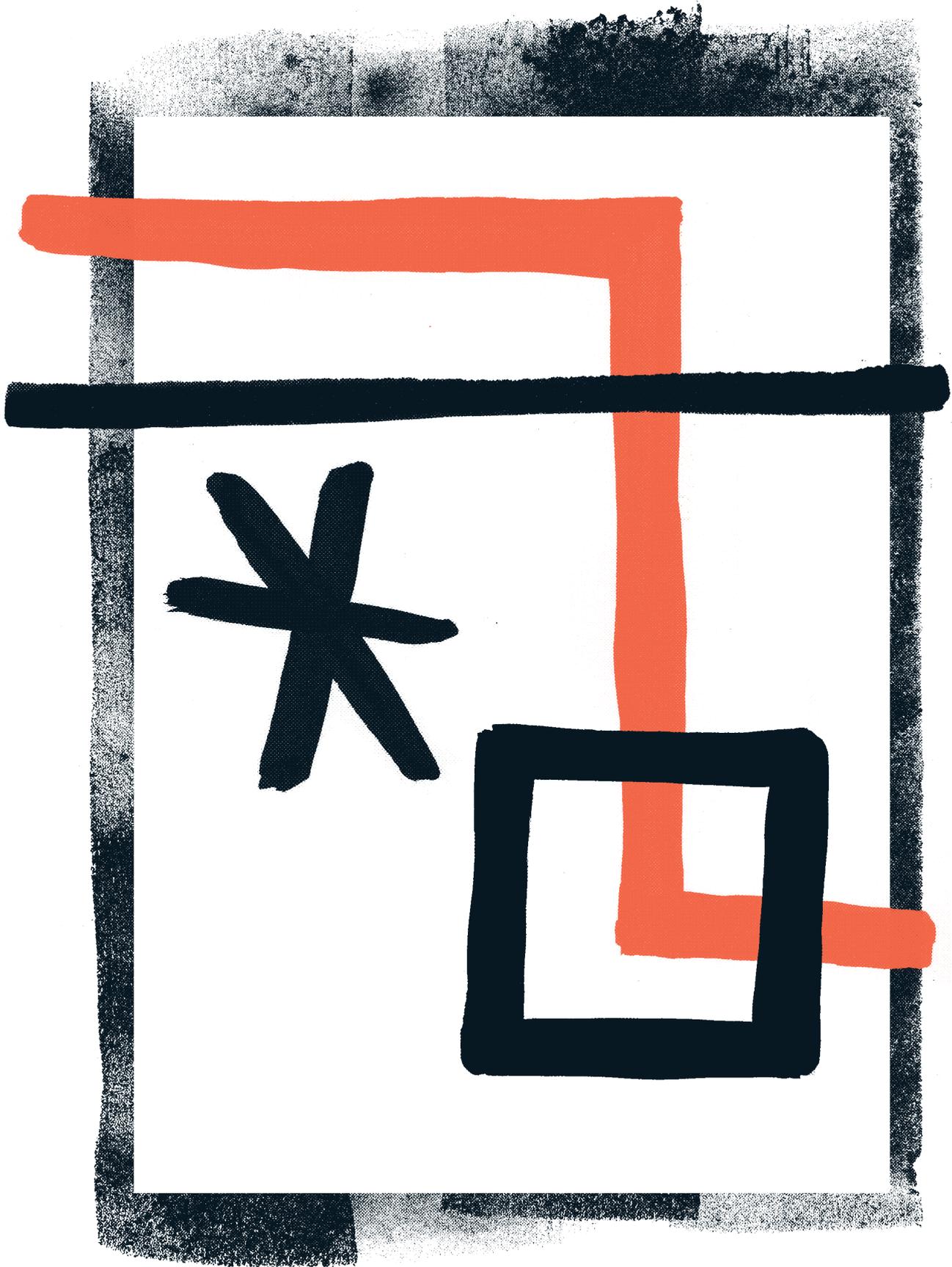
Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas.



Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas.



Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas



## La metamorfosis



### JUGAMOS CON LA FORMA

Los artistas surrealistas trabajaron mucho con objetos transformando y modificando su función y, en ocasiones, su aspecto. Pablo Picasso inspirado por estos realizó en 1942 una *Cabeza de toro* uniendo un manillar y un sillín de bicicleta.

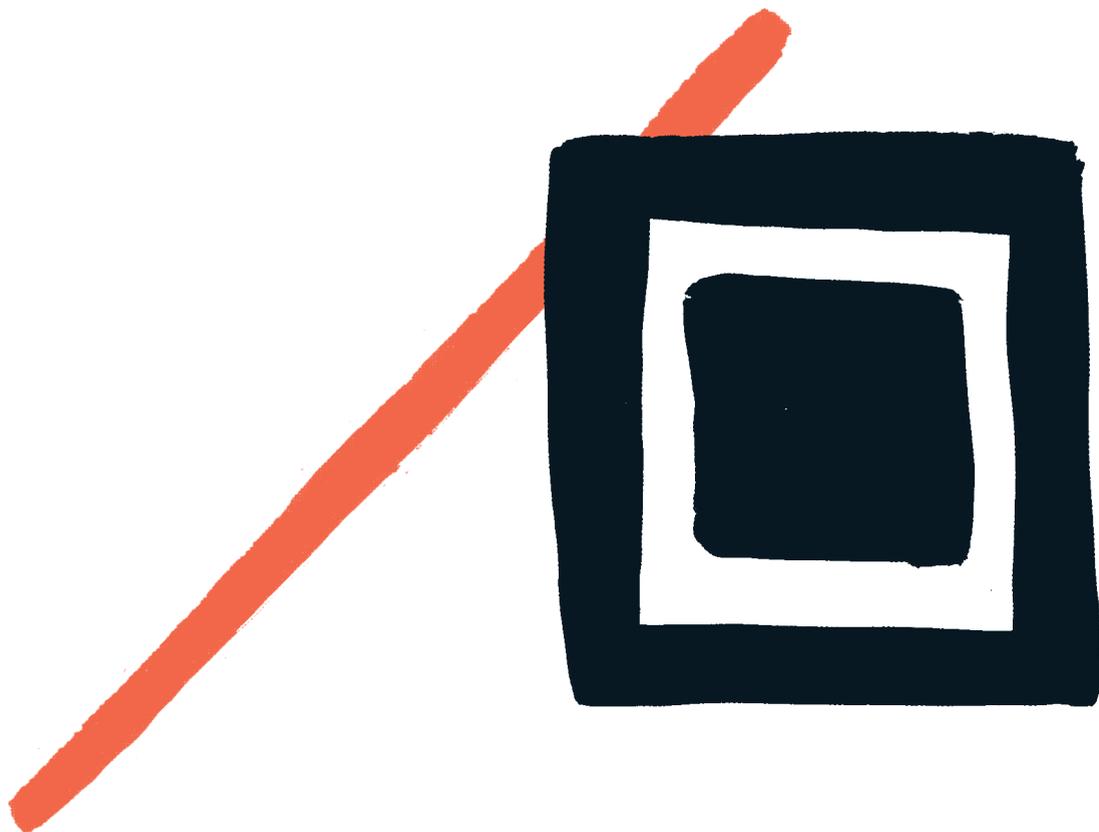
Elegimos un objeto y jugamos con su forma. Para comenzar lo podemos mirar desde otra perspectiva o darle la vuelta . ¿En qué otras cosas se podría transformar? ¿Y si añadimos algún elemento? Inventamos objetos o nuevas utilidades y añadimos a su significado otros más sugerentes o imaginativos.

A modo de inspiración. Puedes ver una original representación de *El avaro* de Molière, donde los actores son objetos animados, comprobarás que un objeto cualquiera puede convertirse en alguien con mucha personalidad.

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=S5HOWSEON1M](https://www.youtube.com/watch?v=s5HOWSEON1M)

[HTTP://WWW.TABOLARASSA.COM/INDEX.PHP?LANG=ES&PAGE=3](http://www.tabolarassa.com/index.php?lang=es&page=3)

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=R8BRO6U\\_UBG](https://www.youtube.com/watch?v=r8BRO6U_UBG)

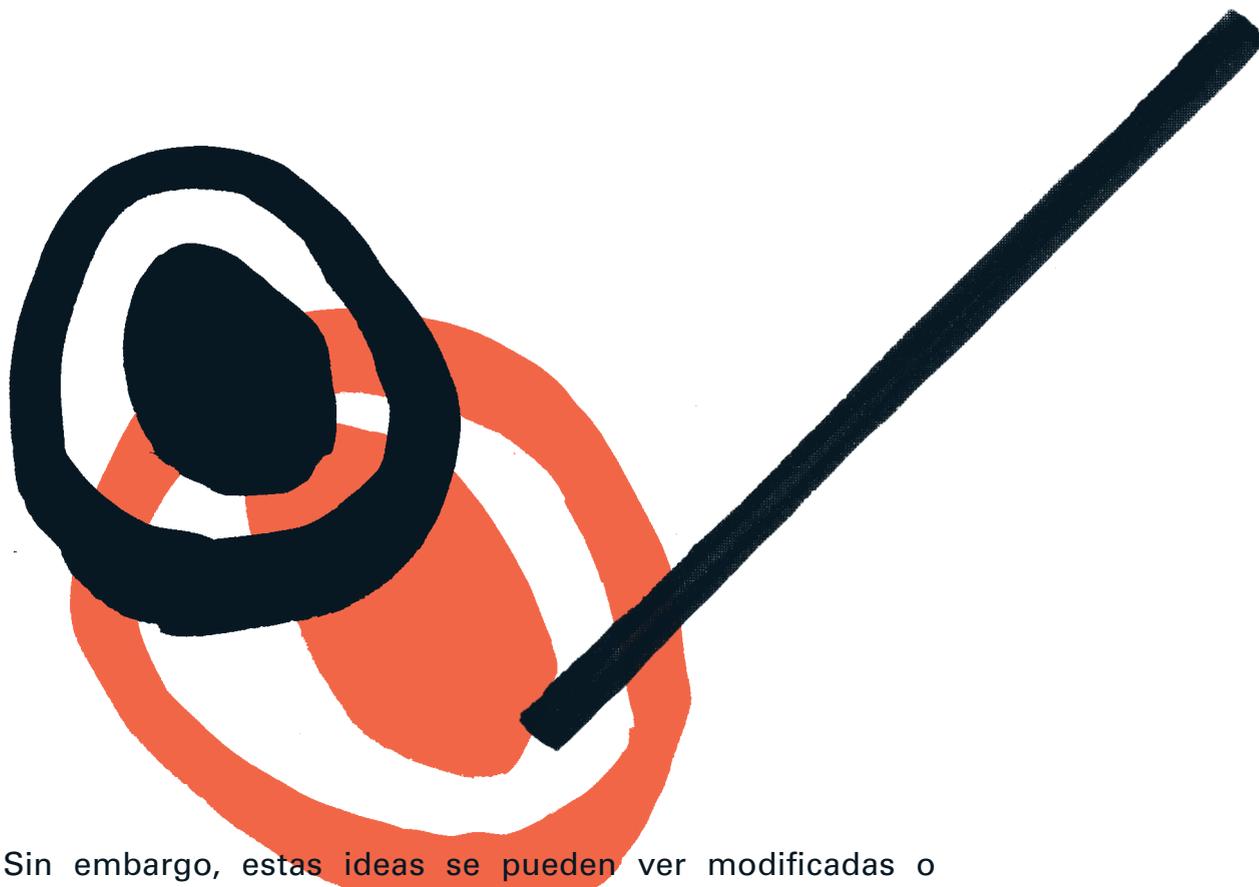


### EXPERIMENTAMOS CON MATERIALES Y SENSACIONES

Podemos coger algunos de los objetos y cambiar su material como hizo la artista Meret Oppenheim, que construyó una taza de té con cuchara con piel. Los materiales con los que están hechas las cosas nos dan información y nos transmiten sensaciones. Algunos artistas han jugado con colores, materiales y texturas para cambiar, y en ocasiones subvertir, el aspecto y la función de algunos objetos cotidianos.

### COMBINAMOS

Los objetos independientemente de su función nos transmiten ideas y sensaciones. Materiales como el vidrio evocan la idea de fragilidad, puesto que es un material que se rompe con facilidad. Además la transparencia del vidrio nos habla de una presencia que es casi una ausencia, porque dejamos de ver el vidrio en sí mismo para ver todo lo que está detrás. Está y no está a la vez.

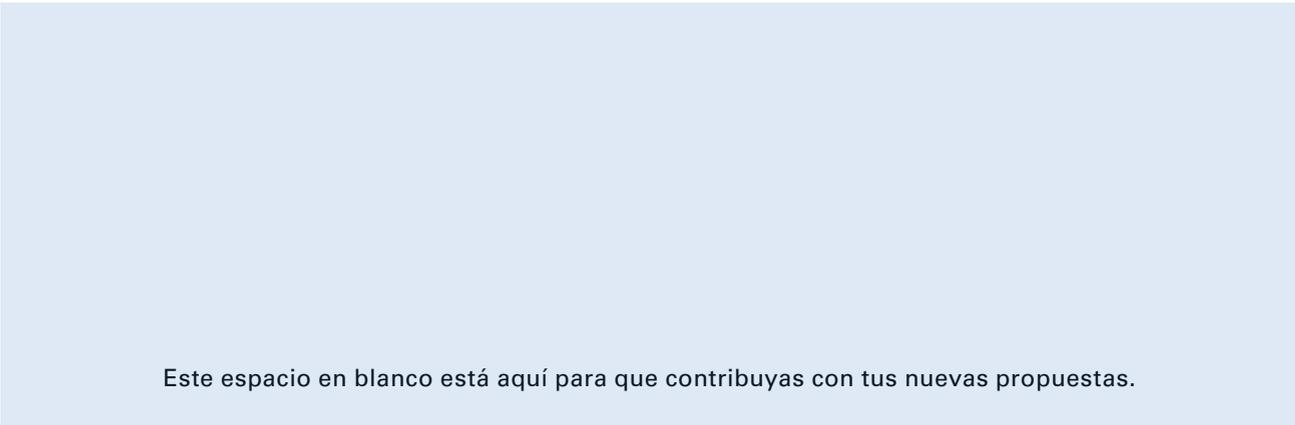
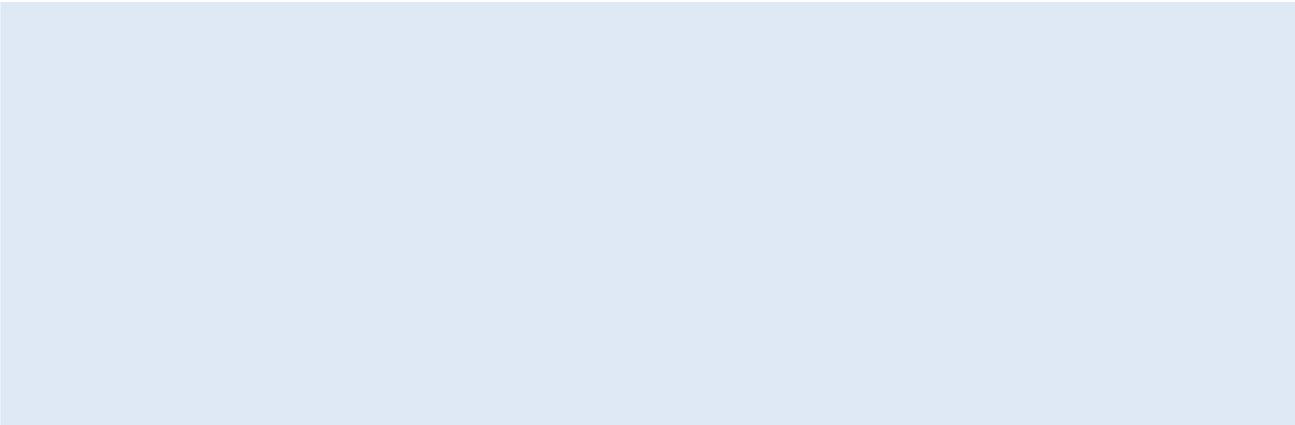
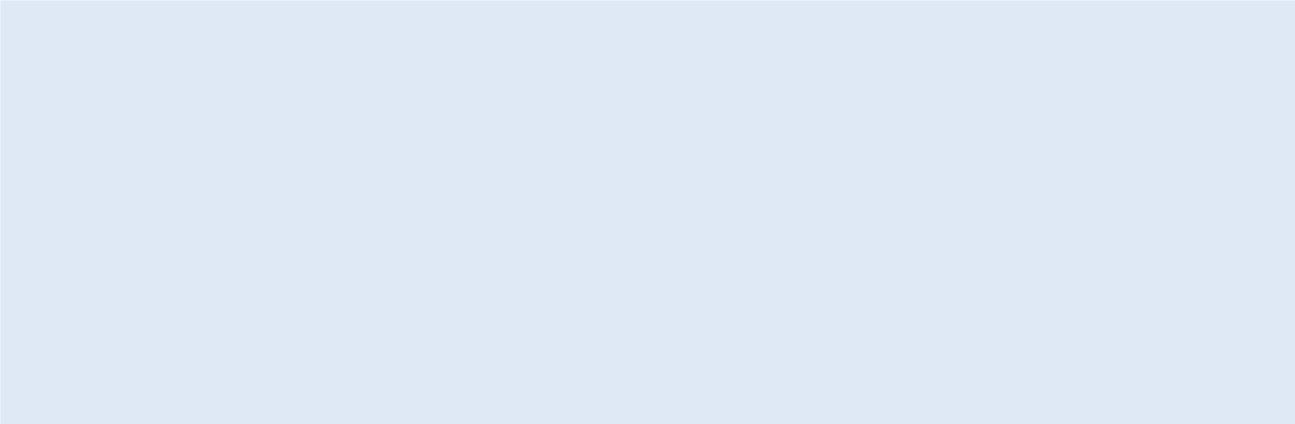
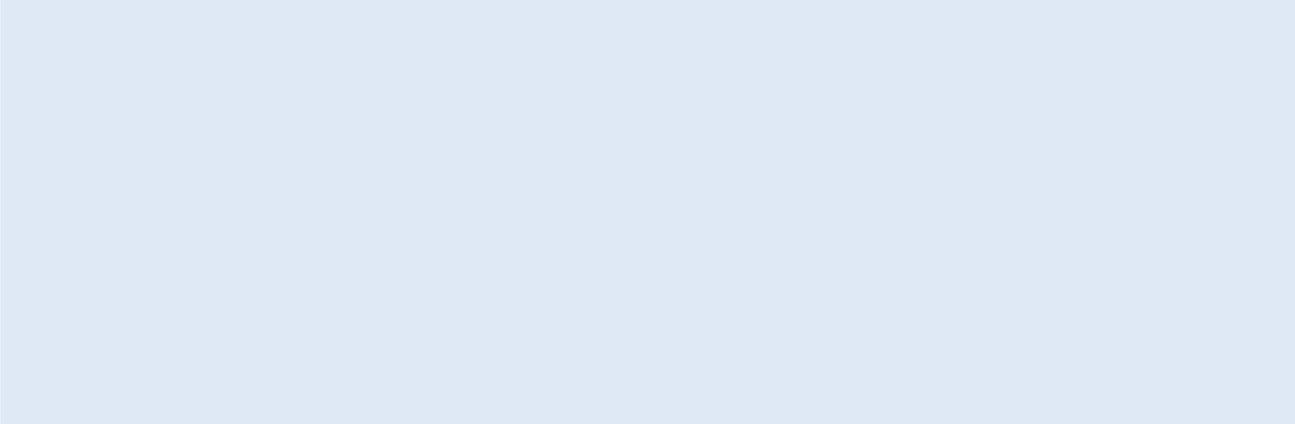


Sin embargo, estas ideas se pueden ver modificadas o potenciadas si las acompañamos de otros objetos. Tomamos como ejemplo uno de los objetos que aparece en la obra de Cornell: la copa. Probamos a combinarla con otros:

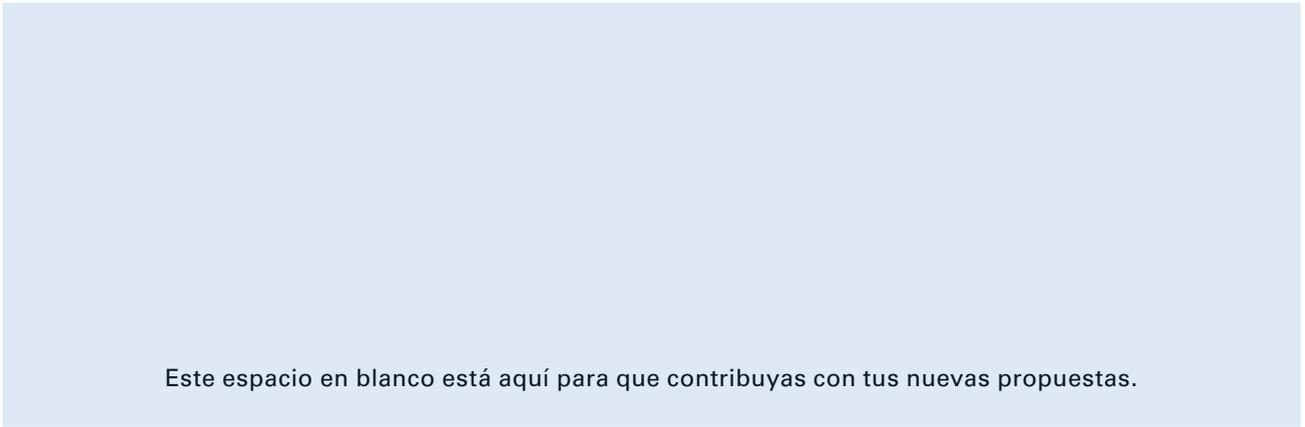
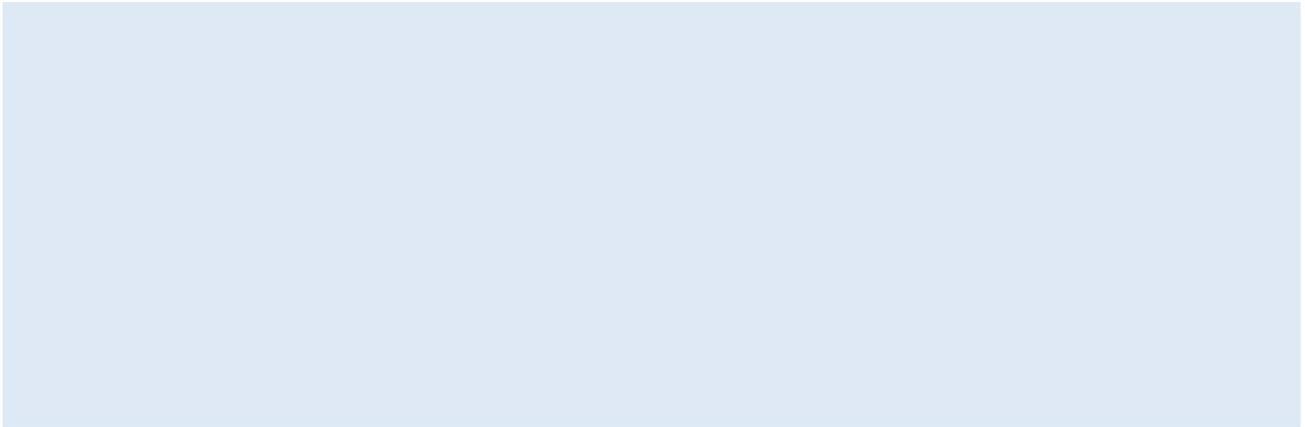
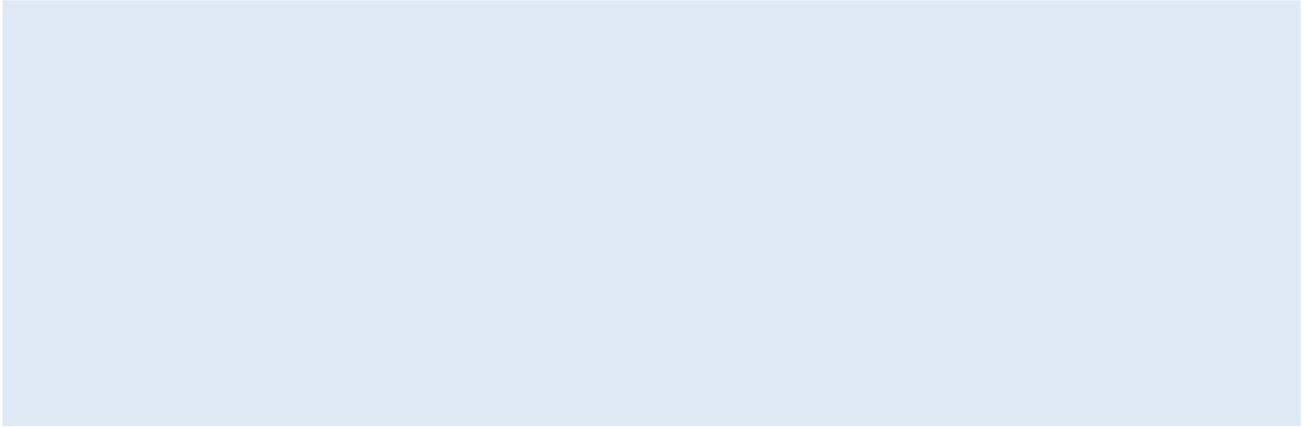
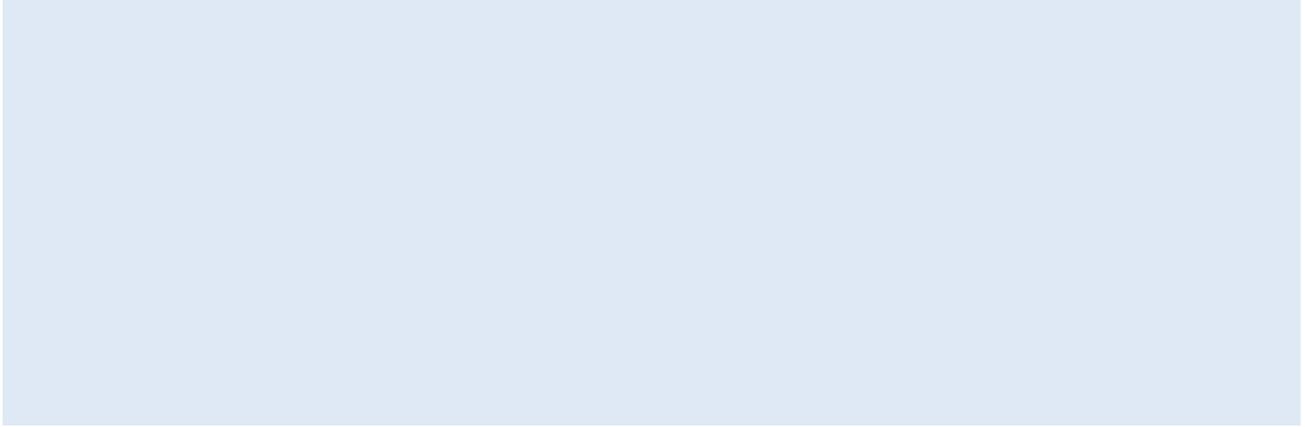
Copa + martillo = Aumenta la idea de fragilidad y ligereza de la copa y también se incrementa la sensación de peso, dureza y fuerza del martillo.

Copa + pluma = Se potencia la idea de ligereza y de fragilidad de ambos objetos.

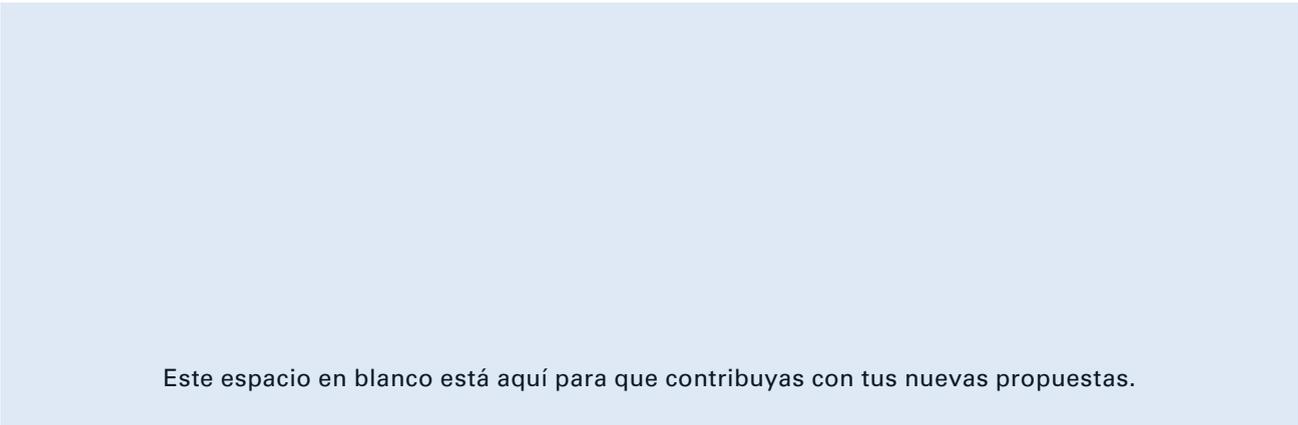
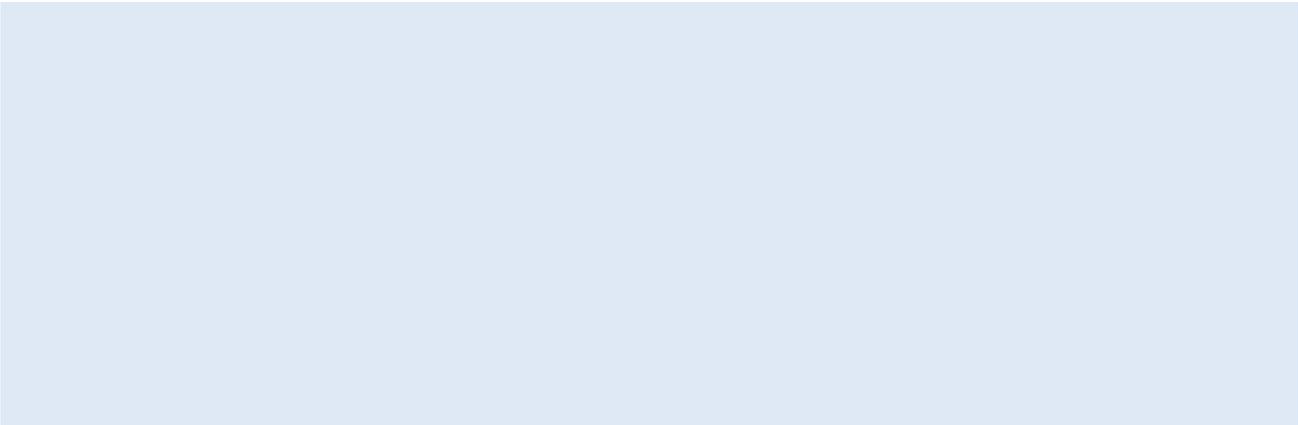
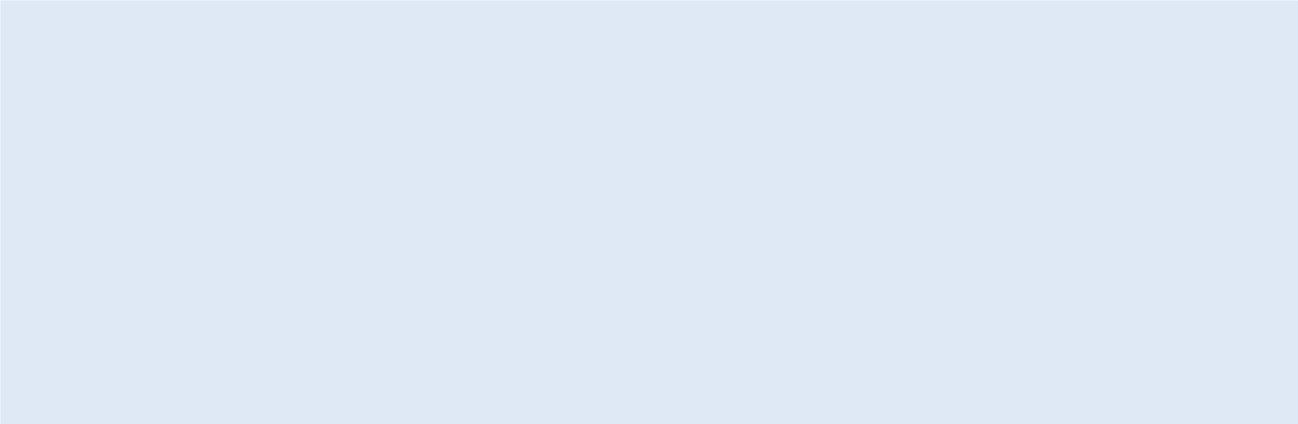
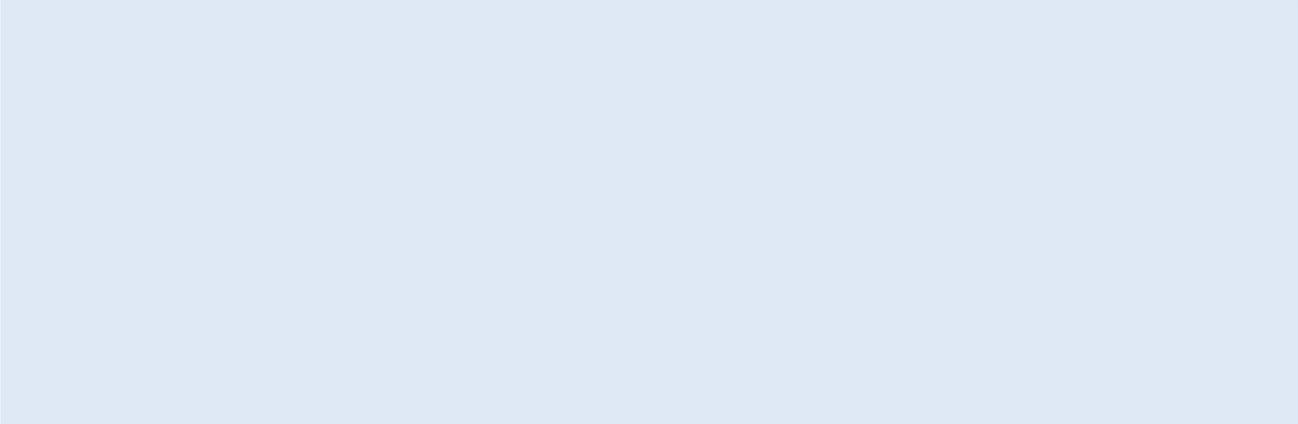
Podemos jugar a combinar objetos distintos en nuestra caja y comprobar si se modifica su significado. Os proponemos que juguéis a combinar objetos para incrementar, reforzar o modificar las ideas y la poética de cada objeto.



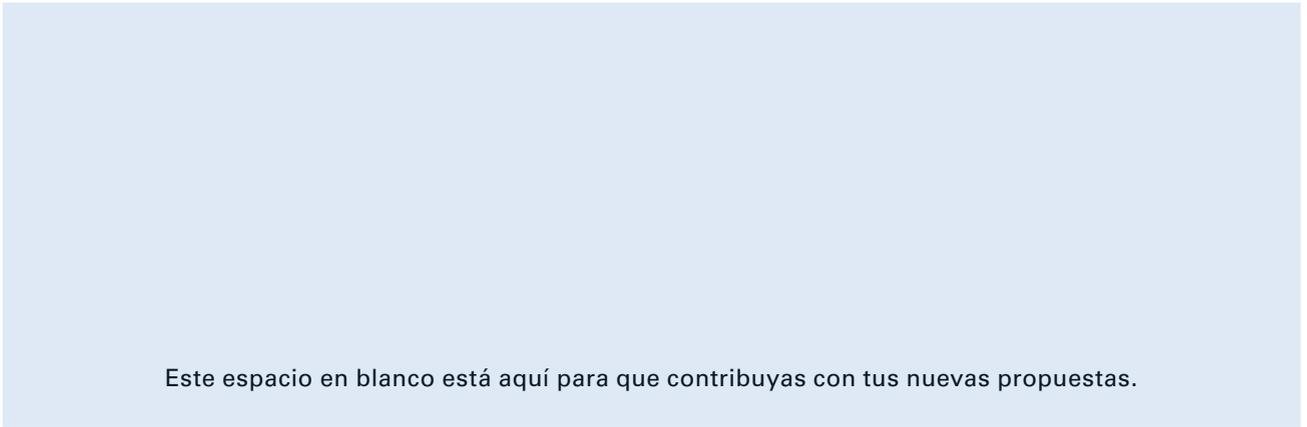
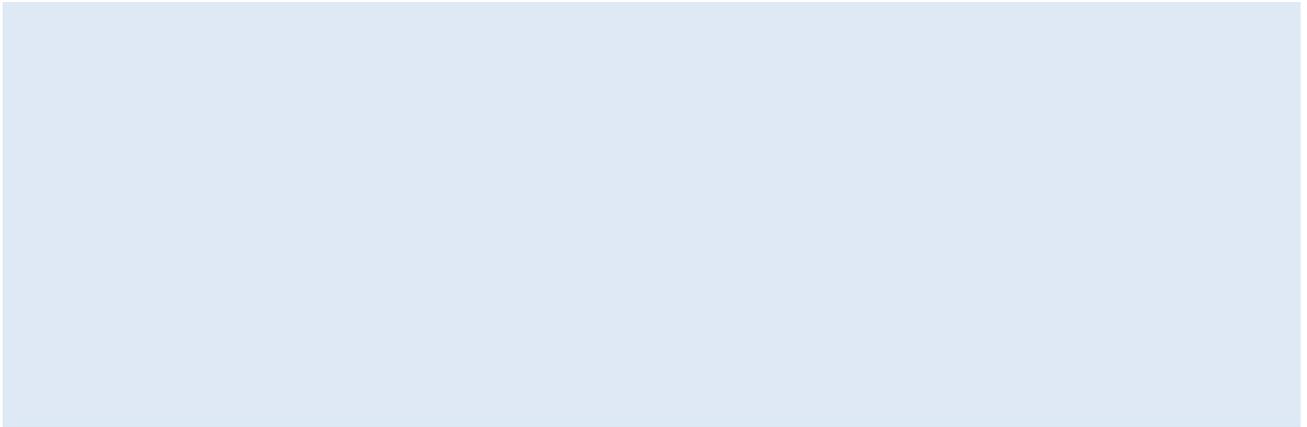
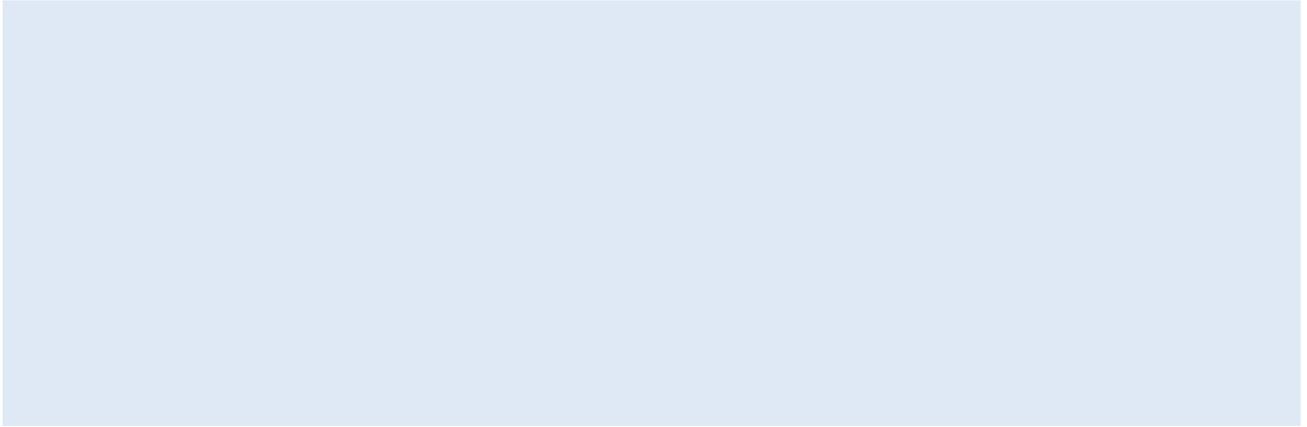
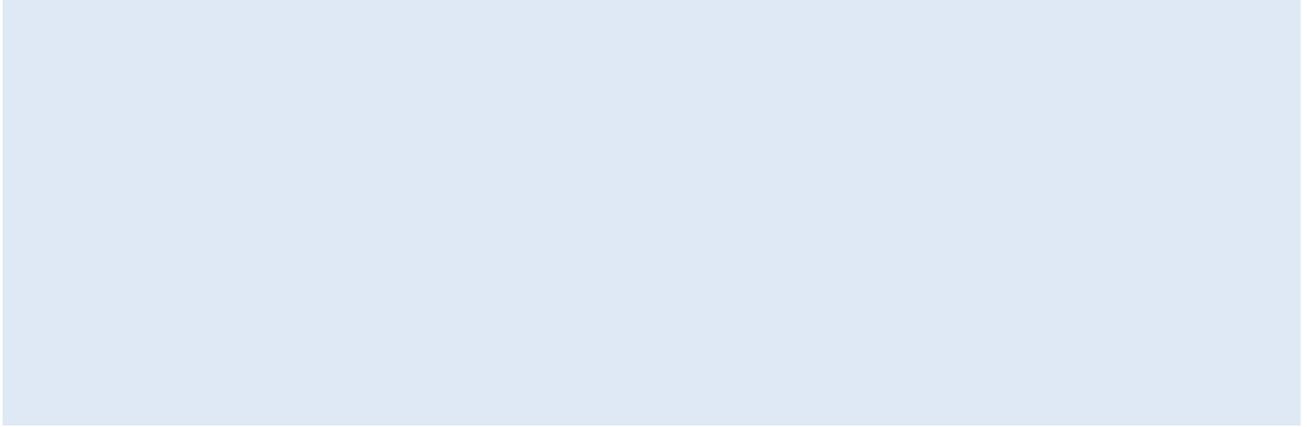
Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas.



Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas.



Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas.



Este espacio en blanco está aquí para que contribuyas con tus nuevas propuestas.

**Edita**

Museo Thyssen - Bornemisza

**Coordinación editorial**

Departamento de Educación del Museo Thyssen - Bornemisza

**Idea y textos del proyecto**

Ana Andrés Cristobal

Eva García

**Diseño gráfico**

Sergio Jiménez

---

Todos los derechos reservados.

Todo el contenido incluido en esta publicación está protegido por copyright y no puede ser reproducido sin la previa autorización de sus respectivos propietarios. El copyright de las fotografías, textos y otros materiales pertenece a sus respectivos dueños y se reproducen en esta publicación bajo licencia de Fundación Colección Thyssen - Bornemisza.

---

© de la edición: Fundación Colección Thyssen - Bornemisza 2016

© de los textos: sus autores, 2016

© de las imágenes:

© Museo Thyssen - Bornemisza, Madrid: Hélène Desplechin / Humberto Durán

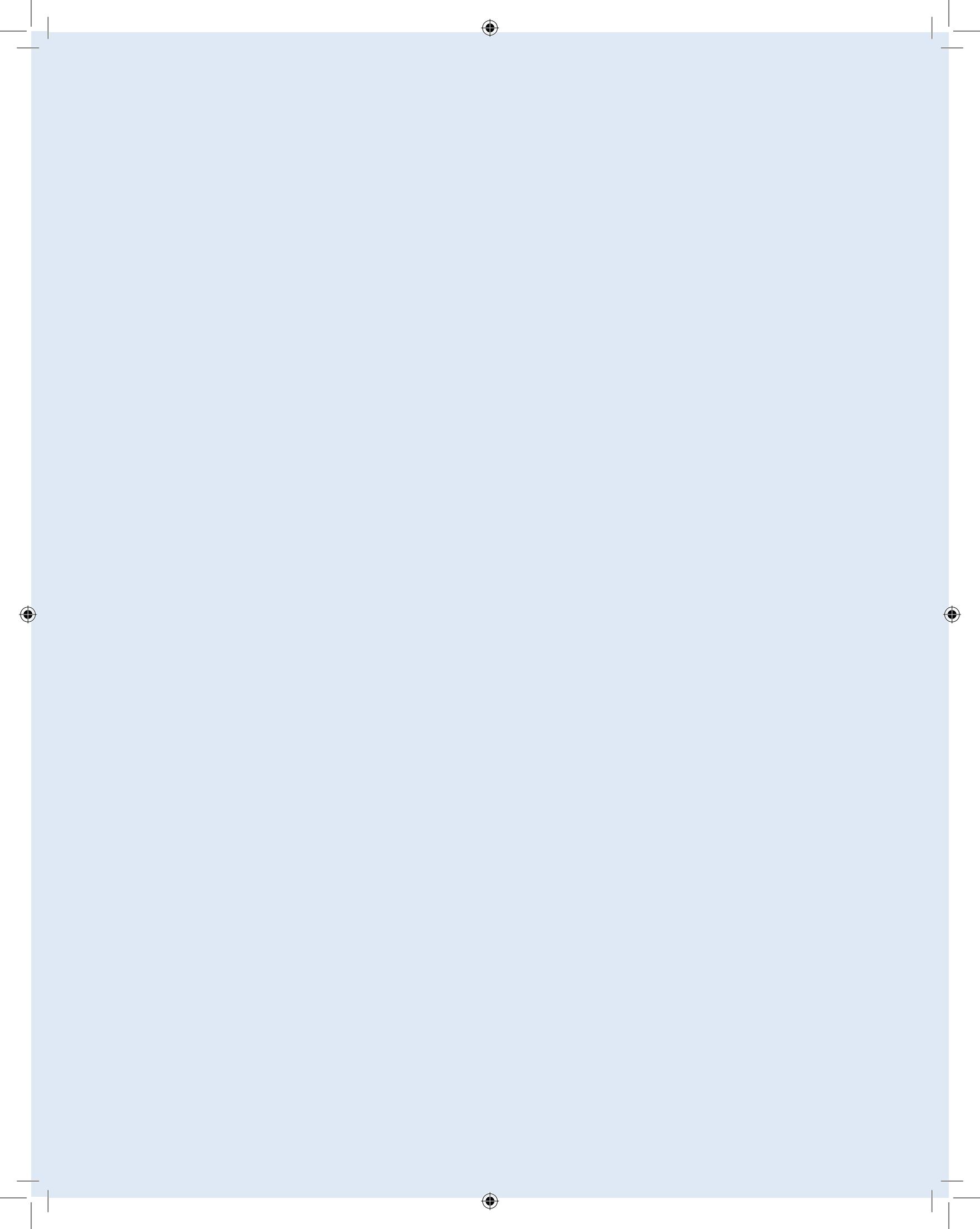
© Colección Carmen Thyssen - Bornemisza en depósito en el Museo Thyssen Bornemisza, Madrid: Hélène Desplechin / Humberto Durán

**25** AÑOS  
MUSEO THYSSEN-  
BORNEMISZA  
MADRID

educa●●●  
thyssen

CON LA COLABORACIÓN EN EXCLUSIVA DE

Fundación **BBVA**



25 AÑOS  
MUSEO THYSSEN-  
BORNEMISZA  
MADRID

educa●●●  
thyssen

CON LA COLABORACIÓN EN EXCLUSIVA DE  
Fundación **BBVA**