

MUSEOS

IN QUIE TOS



Primer y
Segundo Ciclo
de Primaria

Cuadernillo
para docentes

MUSEOS INQUIETOS

Un recorrido educativo por los museos de la Ciudad

Museos Inquietos es un cuadernillo educativo que reúne a la red de Museos BA del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, con propuestas para trabajar con los y las estudiantes de la escuela primaria (primer y segundo ciclo), niños y niñas de 6 a 13 años, a partir de algunas de las obras emblemáticas de cada museo.

El siguiente cuadernillo nos invita a recorrer la ciudad de norte a sur, visitando sus barrios y algunas de las obras más representativas de su patrimonio, abriendo caminos y buscando generar experiencias significativas que pueden ser llevadas adelante en los diversos escenarios de la vida del niño y niña, como la casa o la escuela.

De la mano de los equipos educativos de cada museo, cada destino, cada capítulo, nos abre sus puertas a temáticas, preguntas y mundos diferentes: tango, cine argentino, historietas, arte plástico desde el siglo XVI hasta el siglo XX, historia y mucho más, con un gran abanico de propuestas que involucran distintas habilidades: el canto, el baile, el dibujo, la motricidad y, por sobre todas las cosas, la creatividad y la reflexión.

Es nuestro objetivo seguir fortaleciendo los vínculos entre los museos y la comunidad, generando propuestas culturales y educativas que involucren temáticas y debates actuales, fomentando una actitud reflexiva en la construcción de una ciudadanía crítica, empática y solidaria.

Como en los libros de *Elige tu propia aventura*, te invitamos a deambular y dejarte atrapar por el destino que más te sorprenda.



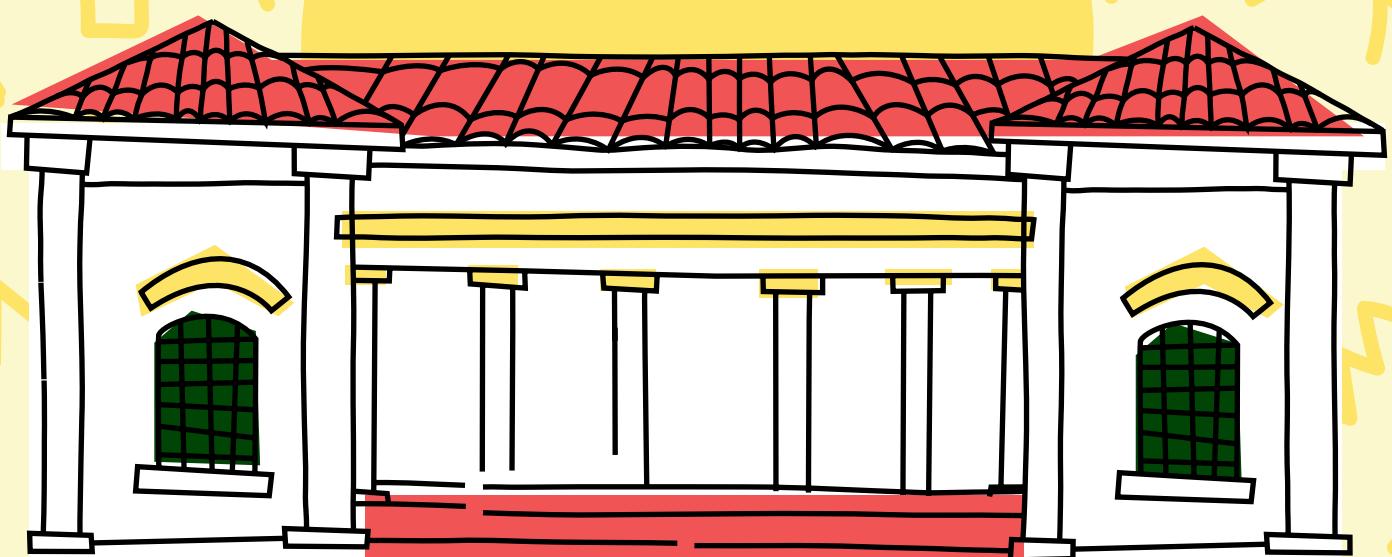
ÍNDICE

¡Hola!

- 04 Museo Saavedra
- 12 Museo Larreta
- 19 MAP
- 25 Museo Sívori
- 33 Museo Fernández Blanco (Palacio)
- 39 Museo Fernández Blanco (Casa)
- 46 Museo Casa Carlos Gardel
- 52 Buenos Aires Museo (BAM)
- 59 Museo Perlotti
- 67 Museo del Humor
- 73 Museo del Cine
- 82 Museo Benito Quinquela Martín
- 90 Torre Monumental
- 93 ¡Crea tu propio museo!

MUSEO HISTÓRICO DE BUENOS AIRES

BRIGADIER CORNELIO DE SAAVEDRA



MUSEO HISTÓRICO DE BUENOS AIRES BRIGADIER CORNELIO DE SAAVEDRA

El museo abre sus puertas el 6 de octubre de 1921, con el nombre de Museo Municipal de Buenos Aires. Así se hace efectivo el deseo de Ricardo Zemborain (1872-1912), quien por voluntad testamentaria había legado sus colecciones artísticas e históricas a la entonces Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires. Tiene tres sedes posteriores hasta que llega al barrio de Saavedra.

La sede actual del museo fue la casa de la chacra de Luis María Saavedra, construida entre 1870 y 1880, típica villa de arquitectura italianizante, planta en forma de "U", techos de azotea con pretil y pórtico de líneas corintias; contaba también con dependencias para el personal de servicio, vivienda para el mayordomo, cocheras, galpones para la cría de toros y caballos, corrales para ovejas, cabras y cerdos, un hermoso palomar y un tambo. El arquitecto Manuel Domínguez modifica la casa adaptándola al estilo de las quintas aledañas a Buenos Aires de la primera mitad del siglo XIX. Así, el 25 de mayo de 1942 el museo abre sus puertas en su nueva y definitiva sede, ubicada en el Parque General Paz.

El Museo Histórico de Buenos Aires "Brigadier Cornelio de Saavedra" cuenta con diez salas donde, a través de sus exhibiciones permanentes, se propone reflexionar sobre la historia, la política, la economía y la sociedad argentina. Forma parte de los Museos BA del Ministerio de Cultura porteño.



Peinetas y peinetones

Peinetón

¿Sabés lo que es un "peinetón" o una "peineta"? ¿Alguna vez escuchaste hablar de estos objetos? Te contamos que el Museo Histórico Cornelio de Saavedra cuenta con una destacada colección de peinetones antiguos dentro de su patrimonio artístico. Te invitamos a aprender más sobre estos accesorios tan particulares. ¡Acompañanos!

Originalmente, la peineta llegó a nuestras tierras a principios del siglo XIX como muestra de la elegancia y gracia de sus mujeres. Algunas estaban hechas de oro y plata como las valencianas y otras de carey calado o lisas. En 1823, el español Manuel Mateo Masculino llega al Buenos Aires e impone la moda de las descomunales peinetas que recibieron el nombre de "peinetones". Ni en

España tuvieron tanto éxito como en el Río de la Plata, donde el peinetón se convirtió en un símbolo de la moda rioplatense. Los peinetones fueron recibiendo distintos nombres, según las formas que tenían, como los de campana, media luna, corona de vuelta de rulos, entre otras. Sin dudas fueron accesorios que trascendieron su función estética al convertirse en protagonistas de la vida pública de las usuarias. Era muy común ver a las mujeres de la época vistiendo estos llamativos peinetones en las reuniones de salones, en la calle o en las tertulias donde se bailaba el minué, antigua danza tradicional de música barroca originaria de Francia que se introduce en el Río de la Plata alrededor de fines del siglo XVIII.

Mirá esto

Tortuga especie carey

(Eretmochelys imbricata)

El carey es un material ricamente coloreado, que en manos de artesanos experimentados se puede soldar, modelar, cortar y convertir en infinidad de productos. Fue un material utilizado antes de la era cristiana y que se comercializaba internacionalmente.

Durante el siglo XIX tanto en Europa como en América se utilizaba el caparazón de la tortuga de carey en la fabricación de peines, monturas de anteojos y joyas de fantasía.



Una tortuga adulta de grandes dimensiones puede proporcionar hasta 6 kg de carey, mientras un ejemplar normal proporciona de 2 a 4 kg. A pesar que las placas máspreciadas son las del espaldar, que resultan más grandes y de un color más bonito, también se usan las del peto y los escudos de un cierto tamaño que se encuentran en otras partes del cuerpo. La gran demanda por su concha ha contribuido, entre otros factores, a que hoy la especie se encuentre en peligro crítico de extinción.



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

¡Reinventando objetos!

El planeta no es nuestro, eso significa que no tenemos pleno derecho de uso de él, sino que somos solo una parte más. Compartimos el espacio con otras muchísimas especies y seres vivos, y también con otras personas con necesidades y realidades diferentes. ¡Cuidar del planeta y ayudar a los animales en peligro de extinción es responsabilidad de todos!

Pasos:

1. Elegí la tapita que más te guste, esta va a ser la base de tu prendedor. La tapita la podés usar del color que viene o la podés pintar.

2. Una vez que tenés la base, imaginá en qué te gustaría convertir ese prendedor: puede ser una flor, una cara graciosa, la cara de un animal, un fantasmita, un hombre de nieve, el logo de tu superhéroe o superheroína favorita, o lo que más te guste. Para este segundo paso podés elegir: botones, ojitos autoadhesivos, bolsas, lentejuelas, mostacillas, semillas, o podés simplemente pintarla y dibujarla como más te gusta. También le podés agregar piernas, brazos y pelo con lana, cable o limpiapipas.

3. Como último paso deberás con la ayuda de un adulto, agujerear uno de los costados de la tapita, clavándole un alfiler de gancho que servirá luego para adherirse a lo que más te guste.

4. Podés usar la misma técnica para hacer, por ejemplo, ¡tus propias escarapelas!

Ahora te invitamos a pensar: ¿qué consecuencias tienen nuestros hábitos de consumo? ¿Qué es el consumo responsable? ¿Cómo podemos mejorar nuestra relación con el planeta a la hora de comprar productos?

Antes de comprar eso que tanto deseas, pensá si es una necesidad real y, de serlo, si puede satisfacerse encontrando un nuevo uso a algún objeto del que ya dispongas. Además de poner en juego tu creatividad, ayudás al planeta.

Te invitamos a que diseñes tu propio accesorio: ¡un prendedor o pin, para tu remera, tu mochila, tus zapatillas o para decorar tu bufanda, vincha, o gorra! ¡Pongamos a prueba la creatividad! Para hacer nuestro prendedor vamos a necesitar: tapitas de plástico, botones, mostacillas, pegamento, cintas, un alfiler de gancho y todo lo que encuentres dando vueltas por tu casa.



La moda, una cuestión política

Como ya hemos mencionado anteriormente, el peinetón se convirtió en el accesorio más característico de las mujeres del Río de la Plata durante la década de 1830. Las porteñas, de cualquier condición social, enloquecían por poder lucir uno. Obviamente, el peinetón de carey era el más codiciado aunque no era accesible para todo el mundo. Sin embargo, este accesorio no era simplemente un suplemento de moda. El peinetón les permitió a las mujeres la posibilidad de extender su presencia en el espacio público, que mayormente era ocupado por hombres. Con los peinetones tuvieron más visibilidad pública y, puede considerarse casi un símbolo de independencia femenino.

Ahora bien, si pensamos en el clima de época que se respiraba a principios del siglo XIX, se imaginarán que las costumbres y actividades que se llevaban adelante en la vida cotidiana no eran iguales para hombres y mujeres. Se tuvo que esperar varios años, para que las mujeres puedan tener un verdadero protagonismo en el ámbito público, como poder estudiar en universidades, trabajar, votar y muchos otros aspectos que hoy en día resultan comunes. En este sentido, la moda también forma parte históricamente de este tipo de diferenciaciones y condicionamientos sociales. Generalmente se estipulaba que las mujeres debían vestir y comportarse de determinada manera y utilizar ciertos accesorios. De esta manera invitamos a reflexionar: ¿existe una moda para hombres y otra para mujeres? Si pensamos en cómo la indumentaria fue cambiando a lo largo del tiempo, ¿hoy en día hay más libertad para decidir cómo nos vestimos? ¿La ropa y los accesorios pueden hablar de nuestra identidad? ¿Qué elementos utilizás para expresar parte de tu personalidad?

Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

La ropa y los accesorios, ¿tienen género?

Primero que nada te invitamos a que observes a tu alrededor y pienses: ¿hay colores para varones?, ¿colores para mujeres? ¿Hay juguetes solo para varones y otros solo para mujeres? ¿Alguna vez te sentiste incómodo o incómoda por no tener ganas de hacer algo que todos los "nenes/nenas lo hacían"? ¿Hay trabajos o actividades que sean específicos para mujeres y otros para hombres?

1. Juego de roles (actividad destinada para la dinámica grupal). La idea principal de este juego es poder generar un espacio de reflexión y debate acerca de los estereotipos de género que se encuentran naturalizados en nuestra sociedad. Los invitamos a pensar la vestimenta como una herramienta que históricamente se utilizó para diferenciar a hombres y mujeres, adjudicándoles diversas funciones dentro del entramado social. Resulta importante entonces, abrir el debate acerca de estas prácticas con el fin de deconstruir normatividades de género que se encuentran invisibilizadas en nuestras prácticas cotidianas.



En la siguiente actividad les propondremos jugar a que son actores. Se tendrán que poner en el papel de alguien más así que, ¡pongan en práctica esas dotes actorales!

a. Se dividirán en **2 grupos** conformados, en lo posible, de la misma cantidad de chicos y chicas.

b. **Situación a desarrollar:** imaginen que están en un canal de televisión. Un grupo actuará como los panelistas, periodistas y conductores del programa. Otro grupo hará de cuenta que son los invitados del mismo, donde algunos harán de diseñador de moda, otros serán educadores, políticos, etc. La noticia con la que los invitamos a trabajar es la polémica que se generó en una escuela a raíz de que establecieran que niños y niñas deberán ir vestidos diferencialmente: las mujeres vestidas con pollera, los hombres con pantalón. Al mismo tiempo, obligan a las mujeres a llevar el pelo largo y los hombres el pelo muy corto. Hubo mucho malestar tanto de los niños como de las niñas ya que no están de acuerdo con estos encasillamientos en las normas de vestimenta.

c. **Desarrollo de la actividad:** cada grupo deberá recibir una tarjeta con el papel que deberá interpretar (ya sea formando parte del programa de TV o de los invitados). Asimismo, cada participante deberá recibir una tarjeta del papel que deberá interpretar, por ejemplo "conductor", "panelista", "estudiante", "profesor", etc. Antes de realizar la puesta en acción, cada grupo tendrá que pensar qué postura irá a defender: si están de acuerdo con la división de género en la indumentaria en la escuela o si están en contra (los dos grupos deberán adoptar posturas diferentes para poder favorecer el debate). Una vez que definan qué postura tomarán, deberán armar una lista con argumentos, por ejemplo:

En contra: "la ropa no puede tener género ya que cada uno debería poder vestirse como quiere", "resulta muy anticuado estar definiendo cómo se tienen que vestir mujeres y hombres a esta altura de la historia", "la ropa refleja la personalidad y, muchas veces, los sentimientos de las personas y no está bueno que no les permitan poder expresarse", etc.

A favor: "es una institución educativa y, como tal, necesita normas de vestimenta", "es necesario poder diferenciar a las mujeres de los hombres por que no son iguales", etc. El objetivo principal es que, una vez que termine la puesta en escena, se puedan recoger los argumentos principales que fueron surgiendo –de ambos grupos– para poder reflexionar en conjunto.

2. Catalogando juguetes. En la siguiente actividad te proponemos elegir un juguete que te guste y con el que juegues habitualmente. Lo que haremos es armar una especie de "ficha" o "legajo" de tu juguete. Podés agregarle todas las características que quieras a la ficha, recordá que será una información importante para el niño o niña que quiera elegir ese juguete. Te dejamos algunas ideas para completar tu ficha:



- Nombre del juguete.
- Función: ¿a qué jugás con el juguete?
- Características del juguete: cómo es, qué color tiene, qué ropa tiene, de qué material está hecho.
- Quién puede jugar con el juguete: ¿quién puede jugar con tu juguete? ¿Cualquier niño o niña? ¿Por qué?



No te olvides de compartir la ficha de tu juguete con tus compañeros y compañeras ¡Seguro les va a dar ganas de jugar también!

La transformación de la Plaza de Mayo

¿Sabías que la Plaza de Mayo fue una de las primeras plazas que hubo en el territorio que hoy en día conocemos como la Argentina? Te invitamos a leer un poco sobre su historia y cómo se fue transformando a través de los años.

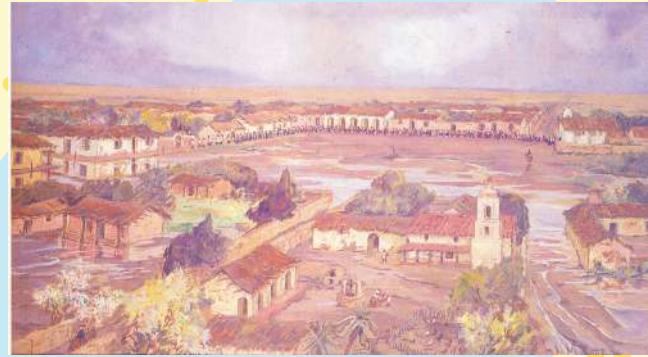
Pero, antes de seguir, te contamos que una plaza es un espacio urbano público y puede ser grande o pequeña. Son lugares donde se suelen realizar gran variedad de actividades, como ferias de comida, juegos recreativos para niños y niñas, ¡y muchas otras cosas más! Con la llegada de los españoles a América, cada vez que se fundaba una ciudad se formaba una plaza y así se fueron multiplicando por todo el continente. Las mismas respondían a una planificación urbana y se las conocía como la “Plaza Mayor Americana” donde, originalmente, nucleaban las funciones más importantes de la vida cívica de la comunidad, tales como la justicia, la religión, la administración y la milicia.

La “Plaza de la Victoria” y la “Plaza del Fuerte” –nombre original de las plazas que se encontraban donde hoy en día se encuentra la Plaza de Mayo– tenían un aspecto muy distinto al actual. Originalmente, se trataban de dos plazas que se encontraban divididas por una estructura arquitectónica en forma de arcos llamada “Recova Vieja”. En el año 1884 decidieron demoler la Recova, uniendo así ambas plazas. Por otro lado, la ribera del Río de la Plata costeaba las inmediaciones de la plaza, donde se alzaba un gran fuerte construido para la defensa militar de la ciudad y del puerto.

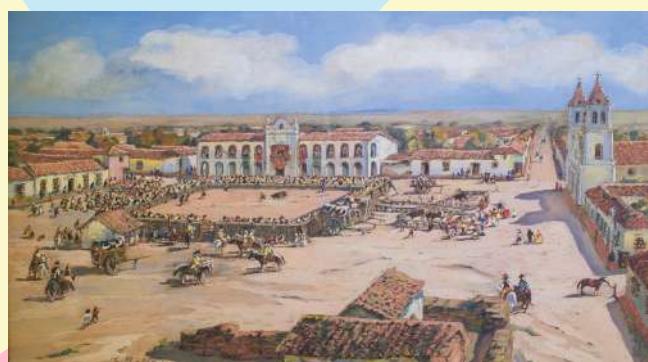
Desde el momento en que esta plaza histórica fue fundada, allá por 1580 por Juan de Garay, se convirtió en el epicentro de la vida urbana y símbolo de la vida pública política de nuestro país. Fue escenario de los eventos políticos más significativos de la historia nacional, desde la Revolución de Mayo de 1810 y de cada una de las multitudinarias marchas y concentraciones políticas del siglo XX y XXI.

Sin embargo, en sus inicios, las actividades que se llevaban adelante en la “Plaza Mayor” distaban mucho de las actuales. Por ejemplo, fue uno de los primeros “mercados a cielo abierto” que tuvo la ciudad, donde productores, vendedores y consumidores se reunían para abastecerse de comida y otros productos. También funcionó como escenario de eventos de entretenimiento, tales como corridas de toros, juegos, torneos y celebraciones de todo tipo.

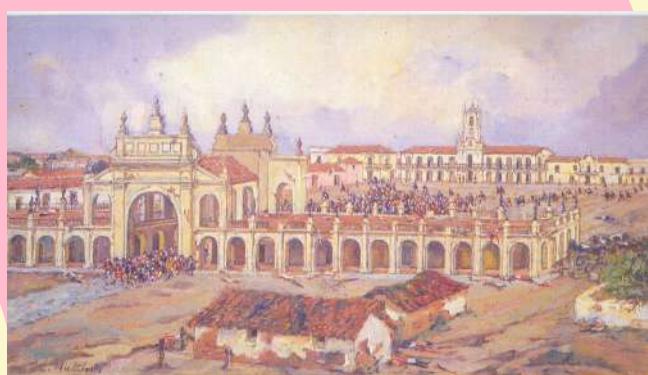
A continuación te invitamos a que observes con atención las acuarelas realizadas por la artista Leonie Matthis (1883-1952), las cuales intentan reflejar cómo fue cambiando la Plaza de Mayo a través del tiempo.



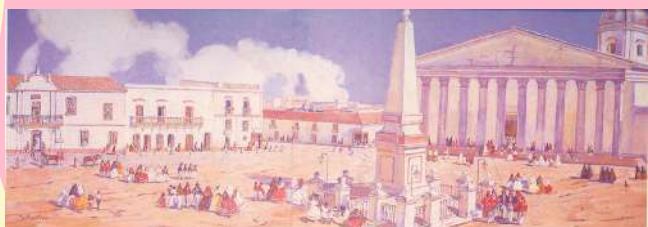
La Plaza de Mayo de Buenos Aires en el año 1650.



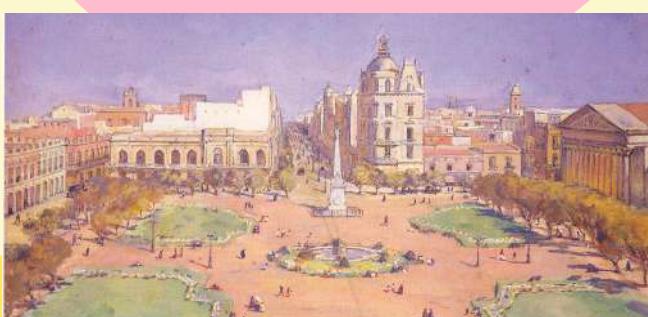
Corrida de toros en la Plaza Mayor en 1736.



Segunda Invasión Inglesa del año 1807.



Jueves Santo 1843.



Plaza de Mayo de fines del siglo XIX.

Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Plazas y juegos

Las plazas son los espacios de reunión por excelencia de una comunidad. Es ahí donde nos convocamos cada vez que queremos manifestarnos por algo, encontrarnos con algún amigo o amiga, tomar mates o participar de alguna feria barrial. Son lugares que nos pertenecen a todos y, como tales, tienen que ser cuidados como corresponde. Ahora bien, te preguntamos: ¿qué plazas conocés? ¿Hay alguna plaza cerca de tu casa? ¿Vas a jugar ahí? ¿Qué es lo que más te gusta de ir a ese lugar?

- Una vez que hayas respondido estas preguntas, te invitamos a hacer una lista de las distintas cosas que podés encontrar en una plaza. Por ejemplo: perros, juegos, hojas, otros niños. Podés acompañar la lista con pequeños dibujos que ilustren todo lo que viste en la plaza.
- Por último, te proponemos que le preguntes a algún familiar a qué juegos jugaban en la plaza que hoy ya no encontramos. ¿Te animás a hacer un dibujo de ese juego y escribir sus reglas?
- Compartí el juego con el resto de tus compañeros y compañeras. Luego pueden armar un álbum de "juegos perdidos", ¿se animan a jugarlos hoy?



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

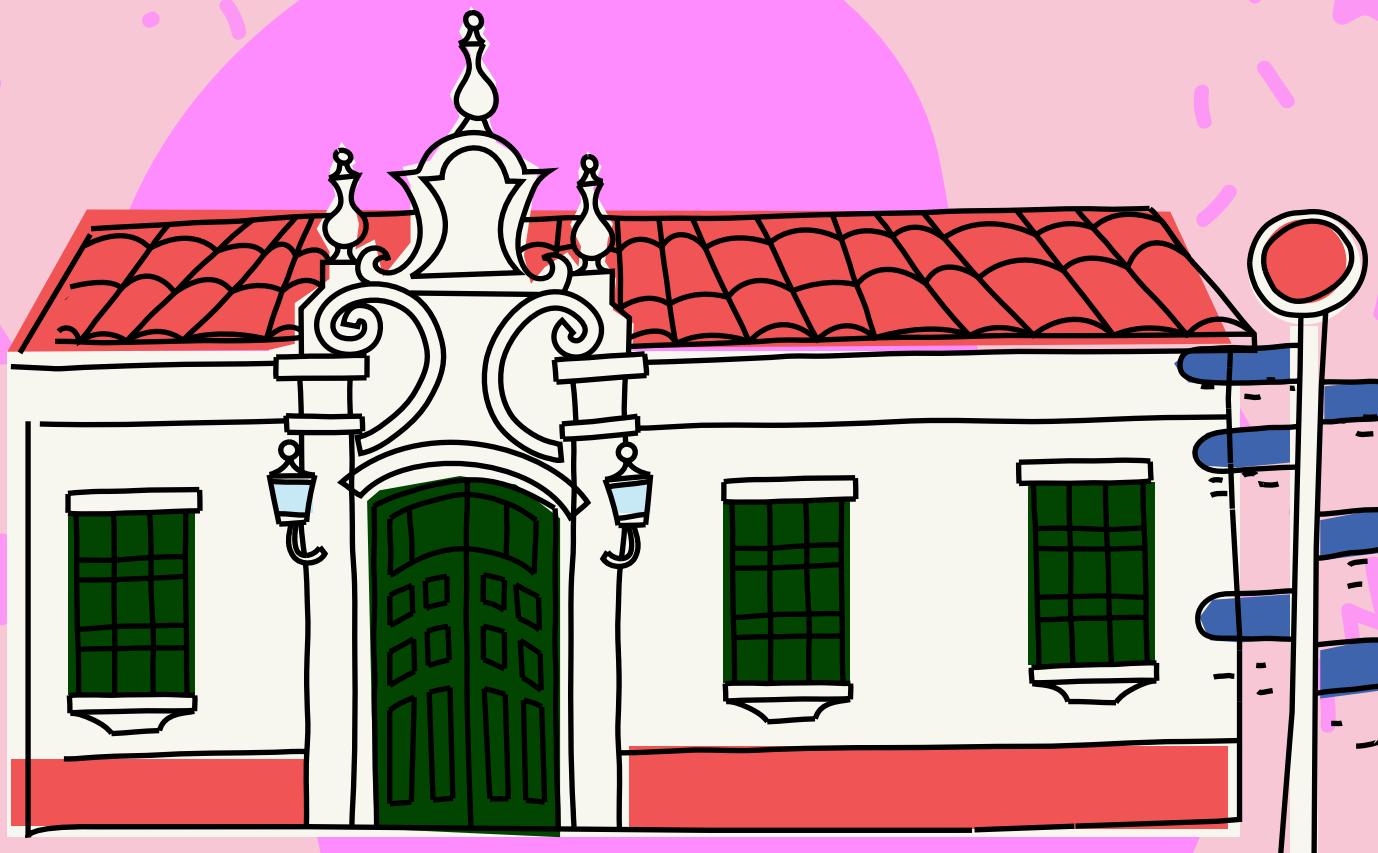
Transformaciones

Te invitamos a observar con atención las acuarelas de Leonie Matthis sobre las transformaciones de la Plaza de Mayo a lo largo del tiempo. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención? ¿Cuáles son los cambios más notorios por los que atravesó la Plaza de Mayo? ¿Qué cosas se siguen conservando?

- Te proponemos pensar en las transformaciones por las que atravesó la plaza de tu barrio. También podés pensar en los cambios que hubo en tu barrio en su conjunto. ¿Cómo era antes la plaza? ¿Tenía rejas? ¿Qué tipo de juegos tenía? Podés pedirle ayuda a tu mamá, papá, tíos o abuelos preguntándoles qué hacían ellos cuando iban a la plaza de chicos o qué juegos jugaban que ya no se juegan más.
- Por último, te invitamos a que diseñes o propongas un espacio nuevo para la plaza: puede ser un juego, objeto o alguna actividad que te gustaría encontrarte en la plaza de tu barrio. No te olvides de detallar tu propuesta: podés hacer un dibujo o contarlo de forma escrita en un relato ¡A usar la imaginación!



MUSEO DE ARTE ESPAÑOL ENRIQUE LARRETA



I

MUSEO DE ARTE ESPAÑOL ENRIQUE LARRETA

La residencia que hoy ocupa el Museo de Arte Español Enrique Larreta en el barrio de Belgrano fue construida en 1886 por el arquitecto Ernesto Bunge. En 1892 la casa-quinta fue comprada por Mercedes Castellanos de Anchorena, quien posteriormente se la regaló a su hija Josefina Anchorena, que estaba casada con el escritor argentino Enrique Larreta en 1900.

Originalmente, el frente de la casa presentaba un estilo italianizante y el interior un patio descubierto con una fuente en su centro. En 1916 el edificio se convirtió en la residencia estable de la familia, Enrique y Josefina decidieron realizarle algunos cambios a la casa.

La fachada adquirió una impronta neocolonial, con sencillos muros blancos y tejas rojas, el patio central fue techado y la quinta con frutales se transformó en un magnífico jardín andaluz.

Las modificaciones introducidas por el escritor sobre la primitiva casona criolla, la convirtieron en un ambiente que recreaba el espíritu del Siglo de Oro español, una época de esplendor cultural, que además coincidía con el contexto de su novela histórica más famosa *La gloria de don Ramiro. Una vida en tiempos de Felipe II*.

En esta escenografía, el escritor dispuso su colección de arte formada por esculturas, pinturas, cerámica, armas y mobiliario de los siglos XVI y XVII pertenecientes al Renacimiento y Barroco español. Con un amplio sentido estético, Larreta reunió un patrimonio artístico único que lleva consigo un sello de hispanidad.

Luego de la muerte del escritor, su familia dispuso vender la casa de la calle Juramento; que adquirió la Municipalidad de la Ciudad Buenos Aires, con la intención de crear un Museo de Arte Español. Se inauguró el 12 de octubre de 1962, como Museo de Arte Español "Enrique Larreta", con la colección completa, que donaron sus herederos y forma parte de Museos BA del Ministerio de Cultura porteño.

En sus salas conviven las manifestaciones del arte español del Siglo de Oro, el teatro, la literatura y la cultura española.



¿Quién fue Enrique Larreta?

Enrique Larreta nació el 4 de marzo de 1873 en Buenos Aires, proveniente de una familia de origen uruguayo. Hizo el secundario en el Colegio Nacional de Buenos Aires. Posteriormente se recibió de abogado, profesión que nunca ejerció.

Tuvo tres facetas muy importantes a lo largo de su vida: escritor, diplomático y coleccionista. Como escritor, fue uno de los representantes más destacados del Modernismo Literario en Hispanoamérica, su novela más famosa fue *La gloria de don Ramiro. Una vida en tiempos de Felipe II*, publicada en 1908 y ubicada dentro de la categoría de novela histórica ya que el autor reconstruye una época lejana, reviviendo hechos y personajes de la España del Siglo de Oro (1492-1659).

Como diplomático desempeñó el cargo de ministro plenipotenciario en Francia entre 1910 y 1916 designado por el presidente argentino Roque Sáenz Peña. Su condición ilustrada y su estilo aristocrático lo convirtieron en el “ministro ideal”: su nombre era sinónimo de cultura, civilización y modernidad, atributos a los que aspiraban las naciones de América.

Como coleccionista su patrimonio estuvo ligado a los numerosos viajes recorriendo anticuarios, sobre todo franceses y españoles. Su colección de arte incluyó pinturas, esculturas, mobiliario, armas, tapices y cerámica, en particular de los siglos XVI y XVII. Formada en los años siguientes a 1910, el inicio de la colección coincidió con el momento de su mayor esplendor literario y con los debates ideológicos y estéticos surgidos en torno al Nacionalismo Cultural del Centenario. Entre sus rasgos principales, este movimiento incluía una búsqueda de las raíces nacionales y un espíritu de reivindicación hacia España.



Retrato pintado por Zuloaga

Una de las obras más significativas de la colección del museo es el retrato de Enrique Larreta pintado por el artista español Ignacio Zuloaga. Fue realizado en París en 1912 cuando Enrique se desarrollaba como ministro plenipotenciario en Francia y gozaba de gran prestigio en el ambiente literario e intelectual de aquellos años.

En el primer plano de la pintura vemos la figura del escritor, representado de forma joven, con gesto intelectual sosteniendo un bastón y guante, símbolo de la aristocracia a la que él pertenecía. Además lleva una capa típica española. En segundo plano, podemos ver una ciudad medieval amurallada, es la ciudad española de Ávila donde comienza su novela *La gloria de don Ramiro*.

¿Qué es un retrato?

En el arte, un retrato es la representación de la figura humana mediante la pintura, dibujo, escultura o fotografía. En un retrato predomina la cara y su expresión. Se busca mostrar su parecido, la personalidad e incluso el estado de ánimo de la persona. Para lograrlo muchas veces el retratado aparece acompañado con sus atributos más característicos, objetos que nos ayudan a entender mejor quién es el personaje representado, ya que hacen alusión a su esencia, características o personalidad.

El retrato en el que se representa a Enrique Larreta, fue pintado en 1912 en París por el artista español Ignacio Zuloaga. Enrique aparece sentado, la expresión en su cara es pensativa, de intelectual.

Los atributos que tiene son, un bastón y un guante, símbolo de la aristocracia a la que él pertenecía, además de llevar puesta una capa típica española, considerada un ícono de elegancia y modernidad.

Por último, el fondo en el que está representada la ciudad española de Ávila, una ciudad medieval amurallada donde comienza y desarrolla gran parte de su novela más famosa *La gloria de don Ramiro*.

Los retratos pueden ser pintados, dibujados y también pueden ser fotográficos. El retrato fotográfico consiste en la reunión de una serie de iniciativas artísticas que buscan realizar un reflejo de las cualidades físicas o de personalidad de los sujetos retratados. Sus inicios se remontan al nacimiento de la fotografía.



Retrato de Enrique Larreta. Ignacio Zuloaga. Óleo sobre tela 1,88 x 2,12 m, 1912.

¡Qué bueno!

Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Dibujando tu propio retrato

Te invitamos a que dibujes un retrato. Para ello te proponemos que sigas estos pasos:

Paso 1: tenemos que pensar en la figura. ¿A quién vas a retratar? Puede ser alguien de tu familia o un personaje que te guste o te llame la atención.

Paso 2: es importante elegir bien los atributos que representan al retratado. Para eso pensá ¿Qué les gusta hacer? ¿Practica algún deporte? ¿Cómo es su pelo? ¿Usa anteojos, sombrero, pañuelo, vincha? ¿Toca algún instrumento?

Paso 3: ahora tenemos que pensar en el fondo. ¿Dónde lo vamos a representar? Para eso podemos hacernos las siguientes preguntas: ¿cuál es su lugar favorito de la casa? ¿Dónde pasa más tiempo? ¿Dónde vive?

Paso 4: busquemos los materiales, vas a necesitar una hoja, un lápiz, una goma y si querés ponerle color podés usar marcadores, lápices, crayones o lo que se te ocurra.

Paso 5: ¡manos a la obra! En una hoja en blanco dibujá a quien elegiste retratar. Hacelo grande como en la obra que aparece Enrique Larreta, no te olvides de los atributos que ya pensaste, en la parte de atrás del retrato dibujá el fondo y por último podés ponerle un poco de color.



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Un retrato fotográfico

Te invitamos a realizar un retrato fotográfico de algún familiar que esté con vos, también puede ser una mascota. Te proponemos que sigas estos pasos:

Paso 1: elegí a que familiar vas a retratar. Pensá cuál o cuáles van a ser sus atributos, aquellos objetos que representen mejor sus cualidades, rasgos y características principales ¿Qué le gusta hacer? ¿Practica algún deporte? ¿Toca algún instrumento? ¿Tiene alguna prenda de vestir que use seguido? ¿Es divertido, serio, tímido?



Paso 2: elegí alguna habitación de la casa donde a esta persona le guste estar o pase más tiempo. ¿La vas a retratar parada, sentada o en alguna posición en particular?



Paso 3: con una cámara de fotos o un celular podés tomar la foto. Te sugerimos que la tomes haciendo foco en la persona y usando la luz natural del ambiente.

Paso 4: podés compartir el retrato que hiciste con alguien más y pedirle que te cuente qué es lo que ve, ¿cómo cree que es esa persona retratada?, ¿qué otra cosa dice nuestro retrato?

* Retablo de “La infancia de Cristo”

Secuencia de imágenes de *La infancia de Cristo*:

1. La anunciaciόn de Maríα
2. La Natividad
3. La circuncisiόn y la presentaciόn de Maríα en el Templo
4. La adoraciόn de los Magos
5. La anunciaciόn a los Pastores
6. La matanza de los inocentes
7. La huida a Egipto
8. Jesúس entre los doctores



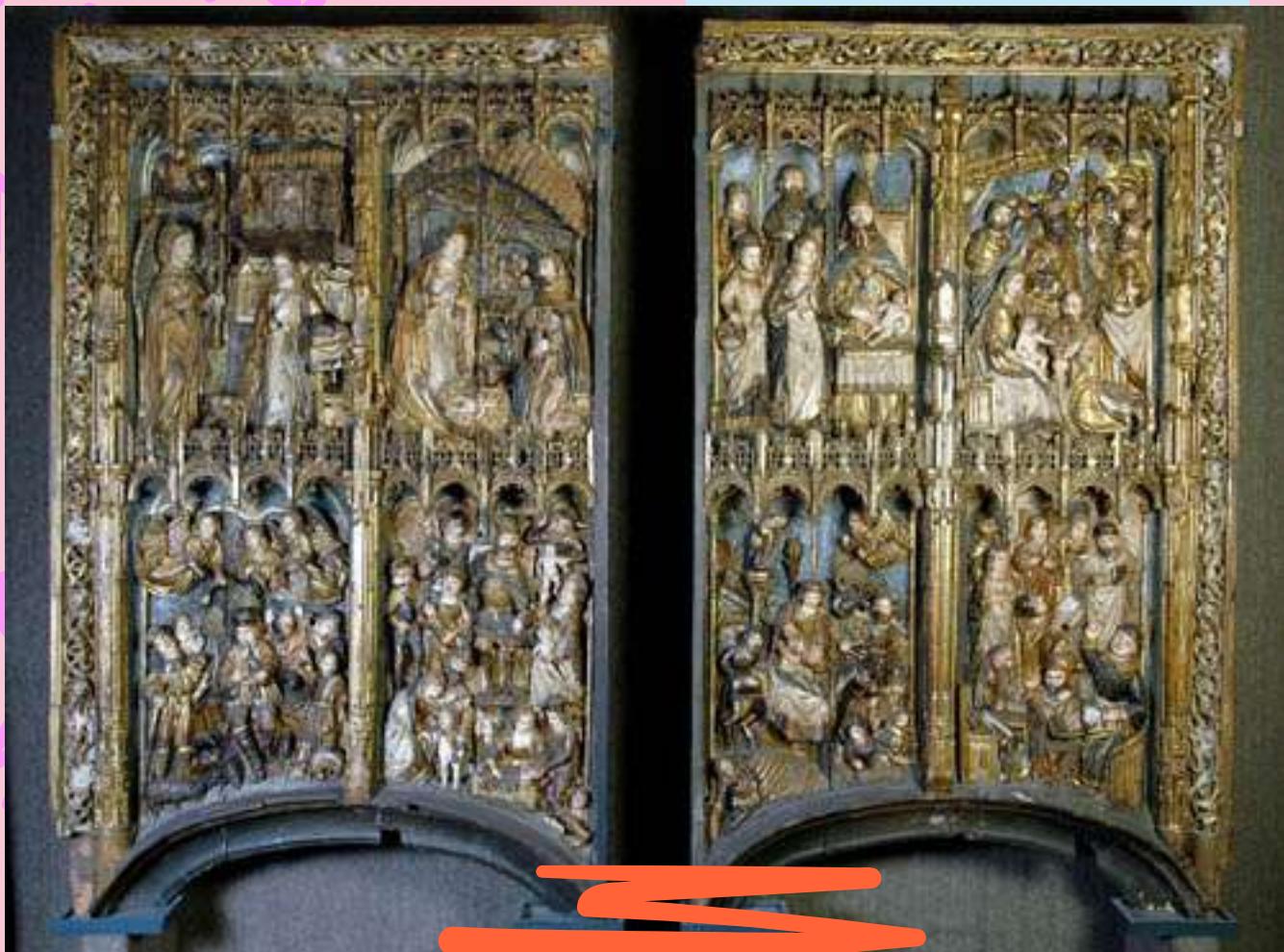
¿Qué es un Retablo?

Los retablos se construyen para las iglesias como una forma de narrar, contar hechos, milagros y explicar historias religiosas a través de imágenes.

En los retablos españoles como el de la fotografía podemos ver historias sagradas pintadas o talladas sobre madera. Todo un equipo de tallistas y artesanos colaboraba en el armado de estos artísticos trabajos.

La infancia de Cristo es un retablo de madera del que no se conoce su autor y que narra en ocho rectángulos los episodios más destacados de la infancia de Cristo. Está compuesto por dos paneles de madera tallada, policromada y dorada con láminas de metal. Fue realizado en las primeras décadas del siglo XVI.

Retablo con escenas de *La infancia de Cristo*. 2,30 x 2,82 m.
Madera policromada, tallada y dorada. Siglo XVI.



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Tu historia, en cuatro escenas

Un retablo es un conjunto de escenas que ordenadas transmiten un mensaje en torno a una escena principal. Te invitamos a que nos cuentes una historia como el Retablo de la infancia de Cristo, con un collage de 4 escenas.

Paso 1: pensá una historia que quieras contar en 4 escenas, puede ser tu último cumpleaños, una peli, un cuento que te guste mucho o si te animás, jinventá una historia! Escríbilo en una hoja así no te olvidás.

Paso 2: busquemos los materiales: una hoja, varias revistas y papeles de colores que se puedan recortar, pegamento, tijera y lápices, crayones o marcadores.

Paso 3: la hoja blanca dividila en 4 partes (podés pedir ayuda a algún familiar). Y ahora, ¡la mejor parte!, recortá personajes, objetos, colores y todo lo que te sirva para armar las cuatro partes de tu historia. Pegalas en la hoja y si podés escribí abajo de cada recuadro de qué se trata cada escena.

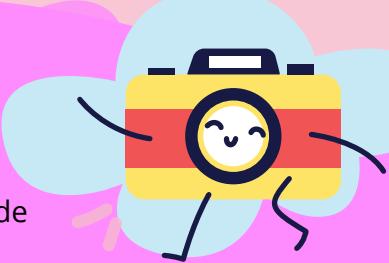
Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Una historia familiar a través de fotografías

Un retablo es un conjunto de escenas que ordenadas transmiten un mensaje en torno a una escena principal. Te invitamos a que nos cuentes y armes una historia nueva o insólita de tu vida con fotos, de la misma forma que se cuenta una historia en el Retablo de *La infancia de Cristo*.



Paso 1: buscá y seleccioná varias fotos de diferentes momentos de tu vida, pueden ser cuantas quieras (sugerimos entre 8 y 10).



Paso 2: poné todas las fotos boca abajo y de forma aleatoria volvé a hacer una pila, esa va a ser la secuencia de tu historia.

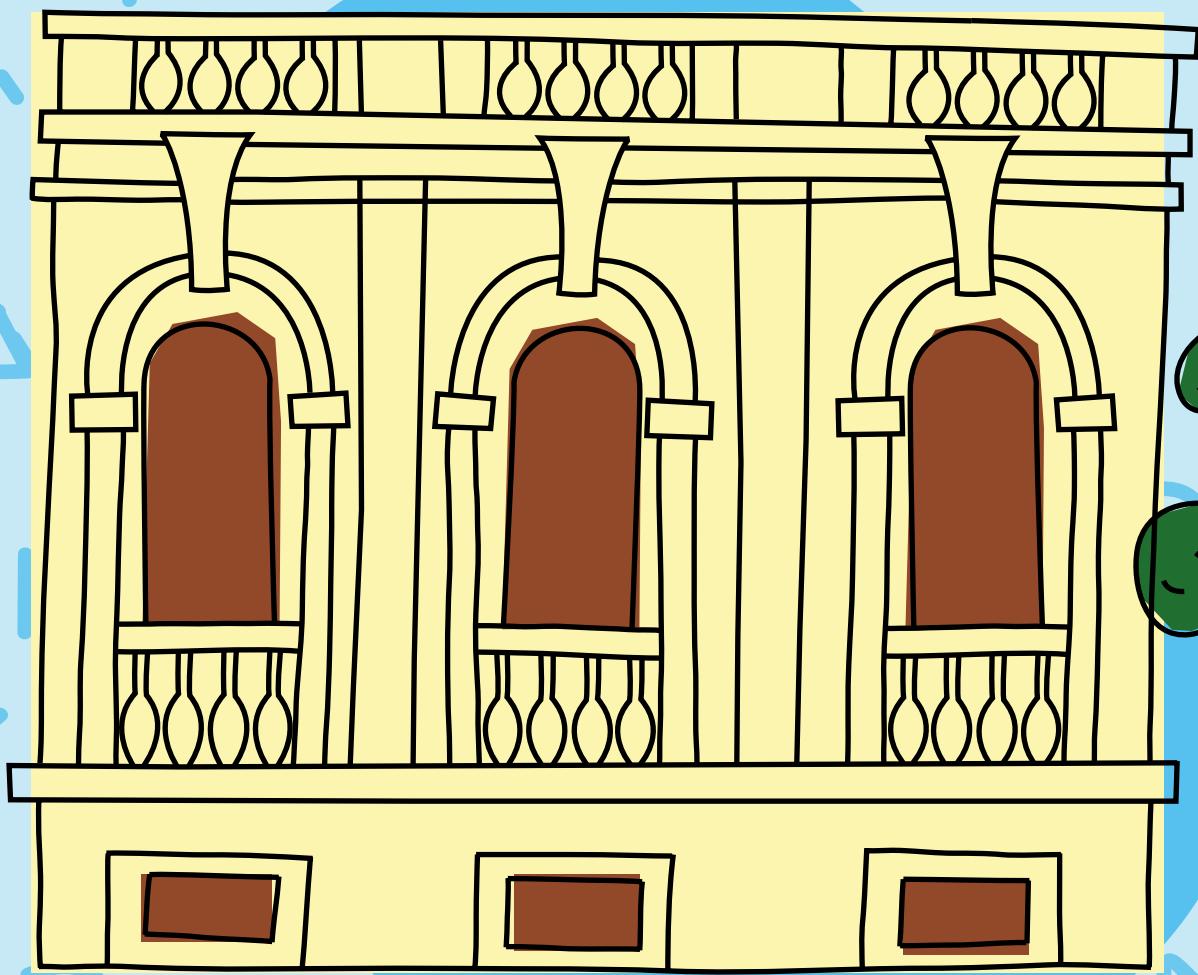
Paso 3: con ese rompecabezas desordenado de fotos, te invitamos a buscar un hilo conductor y contar una nueva historia insólita, puede ser una historia fantástica. Acomodá las fotos en la hoja y si podés escribí abajo de cada una de qué se trata cada escena.

Paso 4: sacale una foto a tu nueva historia y enviala.

Observación: quizá no tengas muchas fotos tuyas en papel, por lo que te sugerimos diferentes variantes para la misma actividad:

- Podés jugar con imágenes tomadas de revistas que consideres representan tu imagen personal de cada momento de tu vida.
- Podés utilizar fotografías familiares y relatar esta historia con el paralelismo de tu familia (ej. y si cambiáramos el orden de las generaciones y tu abuela en realidad fuera tu madre y viceversa).
- Podés realizar la misma historia en forma virtual generando un video de YouTube, una presentación de Instagram o usando Paint.
- También podés ser muy creativo y sorprendernos con un formato nuevo.

MUSEO DÉ ARTE POPULAR JOSÉ HERNÁNDEZ





MUSEO DE ARTE POPULAR JOSÉ HERNÁNDEZ

Bienvenidos al MAP, el Museo de Arte Popular "José Hernández". Se llama así porque es el nombre que tiene nuestra biblioteca. Estamos ubicados en

una casa que perteneció a Félix Bunge, en la zona de Palermo Chico, en la ciudad de Buenos Aires.

El patrimonio del MAP está conformado por artesanías históricas y contemporáneas que representan las distintas regiones, culturas, costumbres, memorias, tradición y grupos étnicos de nuestro país.

Las artesanías son el resultado de la creatividad y la imaginación plasmada en una pieza, en cuya elaboración ha transformado racionalmente diferentes materiales de origen natural, como el barro, la madera, la lana, la cestería, el metal, y con ellos se pueden hacer mates, ponchos, botas, vasijas y mucho más. Cada pieza es única, porque único y especial es el artesano que la realiza. No se hacen en grandes cantidades ni en fábricas. Cada una tiene su valor cultural y artístico, y representan lo dinámico y diferente que son las identidades a lo largo del tiempo.

Todas estas artesanías están realizadas a mano y con materiales naturales, elementos que nos da la tierra.



El mate. La leyenda de la yerba mate

Los guaraníes cuentan que la luna Yacy paseaba desde siempre por los cielos nocturnos observando curiosa los bosques, las lagunas, el río y los esteros desde lo alto. Cada día contemplaba su belleza como una niña que está conociendo el mundo por primera vez. Sin embargo, a sus oídos fueron llegando los relatos de quienes habían visitado el mundo y que le iban contando de la vida de los animales, de la hermosura de las flores, del canto de los grillos, el piar de las aves, del sonido del río... y la luna fue volviéndose cada vez más curiosa y con deseos de visitar la tierra.

Un día se decidió y junto con Araí, la nube, fue a pedirle autorización a Kuaray, el Sol, para que las dejase bajar un día a la tierra para así poder contemplar de cerca las bellezas del mundo. El dios Sol se mostró reacio a dejarlas partir pero por fin cedió y las dejó marchar. Solo les impuso una condición: en la tierra serían vulnerables a los peligros de la selva como cualquier humano aunque también serían invisibles para estos. Luego, las dejó partir.

Fue así como la luna, Yacy, llegó un día a la tierra. Y junto con Araí fueron visitando los lugares que veían desde las alturas, maravillándose a cada paso. Observaron de cerca cómo las arañas tejían sus redes, sintieron el frío del agua del río, tocaron la tierra roja con sus manos.

Tan absortas en su mundo estaban ambas diosas que no se percataron de la acechanza de un yaguareté que las seguía de cerca. El felino estaba hambriento y quería comer, por lo que en un momento largó el zarpazo para atrapar a las mujeres. En el momento justo cuando estaba por atacarlas, el animal fue alcanzado por una flecha lanzada por un joven cazador guaraní, que justo pasaba por el lugar, y que sin saberlo, salvó la vida de las diosas.

El joven cansado por la búsqueda, pero feliz por su conquista, decidió descansar al pie de un árbol, antes de regresar a la tribu. Y entonces se durmió. Y en sus sueños fue visitado por las diosas que, vestidas de blanco, le hablaron con cariño. Yacy le dijo que como símbolo de gratitud, cuando llegue a su tribu, encontraría en la entrada, un arbusto que nunca antes había visto. Le dijo cómo hacer con sus hojas para preparar una infusión que uniría a las personas de todas las tribus, como símbolo de hermandad y de confraternidad.

Cuando se despertó y volvió con su gente, el joven cazador vio el arbusto a la entrada del campamento y siguiendo las instrucciones que la diosa le dio en sueños, el muchacho buscó una calabaza hueca, picó las hojas del arbusto, las puso dentro y llenó el cuenco con agua. Luego, con una pequeña caña tomó la bebida. Inmediatamente compartió la infusión con la gente de la tribu que observaban curiosos el trabajo del cazador. La calabaza fue pasando de mano en mano y todos fueron tomando la bebida.

Así nació el mate, que une a las personas, que es símbolo de paz y confraternidad. Fue un regalo de la luna a los hombres para que comparten vivencias, para que fomenten su amistad o para que disfruten un silencio compartido.

Desde hace muchísimos años, pero muchos, las personas queremos buscar respuestas sobre algunos objetos, fenómenos naturales, cómo son los animales, ríos y plantas. Es por eso que comenzaron a inventar historias asombrosas que les dieran una explicación y las fueron divulgando de generación en generación de forma oral. (Leyenda de Argentina)



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

La receta del mate

¿Sabés qué es una leyenda? ¿Cómo es el lugar donde transcurre la leyenda? ¿Es parecido a tu barrio? ¿Dónde pensás que transcurre esta historia? ¿Cuál fue tu personaje favorito?, ¿por qué? ¿Te imaginabas esta historia sobre la yerba mate? Desde hace muchísimos años las personas buscamos respuestas a preguntas que tenemos sobre distintos aspectos de la vida o la naturaleza. Para dar respuesta a estas preguntas empezaron a surgir historias, que hoy en día conocemos como leyendas, las cuales se fueron divulgando de generación en generación a través del relato oral.

¿Sabés cómo es la planta de yerba mate? ¿Qué yerba prefieren en tu casa? ¿En tu casa toman mate?, ¿amargo, dulce? ¿Viste los mates de las fotos?, son del MAP. ¿Alguna vez viste mates más originales? ¿Cómo es el mate de tu casa? Si querés, lo podés dibujar.

1. Ahora te proponemos que dibujes los pasos que se necesitan para cebar unos buenos mates ¡Como si fuera una receta de cocina! Te sugerimos que busques en casa (o llames por teléfono) al mejor cebador de mates que tenga tu familia ¡Seguro te va a ayudar! Te contamos paso a paso:

1) caliente el agua. Ojo, ¡no puede hervir! Ahora seguí vos y podés ir haciendo los dibujos.



1. El mate de atar está realizado en calabaza. El fruto se va atando con cueros cuando está en la planta. Los surcos que se ven son los que dejaron los tientos. Es un mate típico del noreste argentino, siglo XX.



2. El mate de novios está realizado en calabaza tipo galleta pirograbada. Tiene pie, cuello y salvilla de plata. En la salvilla (plato que se ve abajo) se servían bizcochos o se ponía una flor para la enamorada. Tiene dos bombillas. Buenos Aires, siglo XIX.

Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Creando tu propia leyenda

Una vez que hayas leído la leyenda, te invitamos a que respondas de manera escrita, las siguientes preguntas:

- ¿De qué habla la leyenda? ¿Cuáles son los personajes más importantes? ¿Cuál fue el que más te llamó la atención y por qué? Identificá los personajes principales de los secundarios. Por último, contá brevemente el argumento de la leyenda.
- ¿Te diste cuenta que la leyenda está llena de sonidos? Intentá identificarlos y pintarlos. Te damos algunas pistas de cómo son estas "frases sonoras": "pájaros"; "el sonido de las...", etc.
- Por último, te invitamos a que crees tu propia leyenda. Esta vez, te proponemos que te imagines cómo sería la leyenda de las Cataratas del Iguazú. ¿Sabés dónde quedan? ¿Viste alguna vez una foto de ellas? Podés usar internet para investigar un poquito y, a partir de ahí, imaginar tu propia leyenda ¡Usá tu imaginación!
- Ahora podés armar un zoom con amigos y armar una mateada!

El poncho

El poncho es una prenda ancestral y contemporánea a la vez. Atraviesa las fronteras y el tiempo: es uno de los productos artesanales más usado y más "argentino".



Cuentan que los tejían las mujeres a sus amados para protegerlos durante las guerras de la independencia y es una imagen indisociable del gaucho argentino.

Un artesano tarda casi cuatro meses en la confección de una prenda. Están realizados en fibras de llama, oveja, alpaca, guanaco o vicuña. Los colores de los hilos se obtienen mediante tinturas naturales. Las técnicas de tejido dependen de la comunidad y región donde se realiza la pieza.



Poncho pampa atribuido al Cacique Cayupán. Siglo XIX, Colección Carlos Daws, MAP.

Poncho para niño con figuras de animales; realizado en lana de oveja. Siglo XX, MAP.



Mirá
esto

Actividad para el primer y segundo ciclo (de 6 a 13 años)

Construyendo conciencia sustentable

Ahora te invitamos a leer en familia el cuento del autor Luis Eduardo Vivero, que habla sobre la técnica de tejido en telar:

El telar de la abuela

La abuela comenzó a tejer con la lana café, mientras sorbía su mate caliente. Tejió y tejió hasta que formó la tierra. Una de sus nietas le pasó un ovillo azul, con el cual tejió el mar y el cielo. Uno de los nietos le pasó una bola de lana verde, con la que tejió las montañas, árboles y diversos tipos de vegetación. Y así sucesivamente hasta haber creado las nubes, los microbios y todo lo viviente, incluyendo salamandras, perros, gatos y humanos. Al cabo de una semana había terminado su trabajo, el que resultó ser un telar magnífico. Sus hijos e hijas lo encontraron extraordinario, por lo que le pidieron que se los regalara, a lo cual ella accedió de buena gana.

Tiempo después los hijos descuidaron el telar, de tal forma que se comenzó a llenar de polvo y a deshilachar. Y el planeta está en las circunstancias en las que sabemos justamente debido a eso, a la falta de amor, por olvidar lo que es realmente importante y al descuido que produce la vida agitada y egocentrista.

Para realizar la siguiente actividad te aconsejamos que pidas ayuda a un adulto.

Materiales que necesitarás:

1. Retazos de tela o lana color blanco, crudo o cualquier color claro que puedas teñir. También podrás usar una prenda de ropa vieja que ya no uses.
2. Sal, vinagre y agua para preparar la tela.
3. **Para teñir:** cáscara de cebolla (morada o común –juntá bastante–, depende la clase de cebolla es el color que vas a obtener). Repollo morado (cortado). Remolacha (el tallo cortado pequeño).

Procedimiento:

a. Preparado de tela: colocar 1 litro de agua en una olla con una cucharada de vinagre blanco y una cucharada de sal. Cuando hierva poné los pedacitos de tela y esperá 30 minutos. Apagar el fuego y esperar que se enfríe. De esta forma preparás la tela para que se pueda teñir. Las sacás de la olla y las reservás.

b. Preparado de los tintes: colocar en una olla agua y la cáscara, el repollo o el tallo de la remolacha. Dejar hervir 30 minutos. Apagar el fuego y dejar reposar 1 hora.

c. Tintura: colar muy bien la cáscara o el residuo y guardá el líquido en algún frasco limpio. Comenzar a teñir las telas. Sumergilas en el líquido durante dos o tres horas. Luego con una cuchara o un tenedor te ayudás, la sacás y esperás que se seque muy bien. Ahora contanos ¿Qué colores lograste? ¿Sabés que si los guardás en la heladera te duran dos semanas? Así después, cuando tengas ganas de teñir de vuelta algo, ¡lo sacás y ya está!

Podés usarlas para teñir papeles o para pintar como si fueran acuarelas. Te cuento que también podés probar hacer tintes con té, café, cúrcuma y yerba. ¡LISTO TUS TINTES NATURALES!

Lo último que se supo al respecto es que algunos de los nietos y nietas están haciendo lo posible por restaurar el telar, remendando, uniendo y amarrando lo necesario antes de que sea muy tarde y se pierda por completo.

- ¿Qué crees que quiso decir el autor cuando habla del telar y el paisaje que se borda en el mismo?, ¿a qué hace referencia? ¿Por qué pensás que el telar se fue rompiendo?, ¿por qué no se usó?, ¿por qué no se cuidó?
- ¿Qué hacemos para cuidar nuestro planeta?
- ¿Sabés lo que son las 4 R de la sustentabilidad? RECICLAR / RECUPERAR / REUTILIZAR / REDUCIR
- ¿Conocés el símbolo de la sustentabilidad? ¿Te animás a dibujar tu propio poncho sustentable? Imaginá y creá tu propio signo de sustentabilidad.

Experimentando técnicas ancestrales

En la siguiente actividad te invitamos a experimentar una técnica ancestral: el teñido de tejidos con tintes naturales. ¿Sabías que antes, cuando no existían los colores industriales, se teñía la ropa con elementos que encontramos en la naturaleza? ¿Qué plantas, semillas y otros productos pueden llegar a servir para teñir?

MUSEO DE ARTES PLÁSTICAS EDUARDO SÍVORI



MUSEO DE ARTES PLÁSTICAS EDUARDO SÍVORI

El Museo de Artes Plásticas Eduardo Sívori fue creado en 1933 por iniciativa del concejal socialista Fernando Ghio y es el primer museo de arte argentino de la Ciudad de Buenos Aires. Se constituyó con la intención de dar visibilidad al campo artístico nacional, en sintonía con el pensamiento del pintor Eduardo Sívori. Hasta conseguir un espacio propio, funcionó en varios edificios importantes: el Concejo Deliberante, el Teatro San Martín o el Centro Cultural Recoleta. En 1996 adquiere su sede definitiva en el barrio de

Palermo, en el edificio que antes de haber sido acondicionado para poder funcionar como museo, fue el tambo de la estancia de Juan Manuel de Rosas, y luego una confitería y casa de té llamada el Hostal del Ciervo. Aprovechando su ubicación en el Parque Tres de Febrero, el Museo busca generar vínculos y enlaces con las comunidades a través de proyectos curatoriales que reflexionan sobre la relación del arte, la naturaleza y el medio ambiente.

El rol de los museos es adquirir, conservar, investigar, comunicar y difundir sus colecciones. El patrimonio del Sívori está compuesto por más de 12.000 piezas: 4.000 piezas de arte que datan desde el siglo XIX hasta nuestros días y alrededor de 8.000 piezas entre el centro documental y la biblioteca, disponibles para la consulta de cualquier persona que quiera acceder a la información. Nuestro acervo cuenta con colecciones completas de artistas como Mariette Lydis

o de los llamados "Artistas del Pueblo" (Colección Riganelli y Colección Facio Hebequer), entre otras. Año tras año nuestra colección se incrementa a través del Salón Manuel Belgrano, certamen que premia a artistas argentinos y residentes en diversas disciplinas (dibujo, pintura, escultura, grabado y monografía) fomentando la trayectoria, la continuidad y la práctica en el arte.

Desde el museo, el Belgrano opera como un instrumento identitario e institucional con una doble naturaleza: por un lado, garantiza el desarrollo y la diversidad de la escena cultural en el ámbito de la ciudad, incrementando el acervo patrimonial al adquirir los primeros premios en cada categoría, y por el otro, otorga pensiones que le dan un reconocimiento a la producción de los artistas que dedicaron su vida a la profesión. En la misma línea, tenemos el Salón de Arte Textil que es bienal, esto quiere decir que se hace cada dos años y el Salón de Manchas que realiza encuentros durante todo el año, donde artistas profesionales y aficionados, se juntan en distintos barrios para pintar paisajes de la ciudad.



Emilio Pettoruti

Emilio Pettoruti es uno de los artistas más reconocidos del arte argentino. Nació en la ciudad de La Plata en 1892 donde comenzó su formación artística, hasta que consiguió una beca para estudiar en Italia. Se considera que fue un artista vanguardista, esto quiere decir que desarrolló una imagen original, algo que antes no se había realizado, y esto en parte se debe a que en su viaje conoció a artistas que le mostraron otra forma de ver y representar, rompiendo con la representación tradicional y naturalista del arte, por ejemplo, el cubismo generó un nuevo modo de representar el espacio a partir de formas geométricas y el futurismo que, entre otras particularidades, buscó representar el movimiento, el tiempo y la rapidez del mismo. Es por esto que sus obras se caracterizan por estar realizadas desde la geometría, con muchas formas y colores, creando figuras a partir de planos, transparencias y superposiciones.

- # TEXTURA VISUAL
- # CUBISMO
- # FIGURA FONDO
- # ARTE GEOMÉTRICO
- # PLANOS
- # COLOR
- # LUZ Y SOMBRA
- #SUPERPOSICIÓN Y TRANSPARENCIA
- # VANGUARDIA

La *Señorita con abanico verde* es una de sus obras más representativas. Pettoruti realiza una síntesis de la figura, reemplazando las formas reales con las formas geométricas, por ejemplo, vemos que su vestido está compuesto por rectángulos y triángulos. No busca que se parezca a una imagen idéntica de la realidad. ¿Ven el abanico? ¿Cómo está vestida? ¿Por qué su cara está dividida en dos partes? ¿Reconocen todas las formas geométricas? El artista, a través de triángulos, por ejemplo, divide la luz de la sombra, y con rectángulos de diferentes colores marca los pliegues de la ropa, organizando cada forma para componer a esta señorita. De esta manera también nos sitúa en el espacio donde este personaje se encuentra, ¿sucede algo detrás de la señorita? ¿Está en un lugar abierto o cerrado? ¿Cómo es el piso?

Los invitamos a recorrer los detalles de esta obra para encontrar más curiosidades.

EXTRA: para aproximarse a esta obra, se propone trabajar conjuntamente con el área de matemática ya que, además de trabajar la creatividad y la expresión artística con sus técnicas, vamos a aprender geometría.



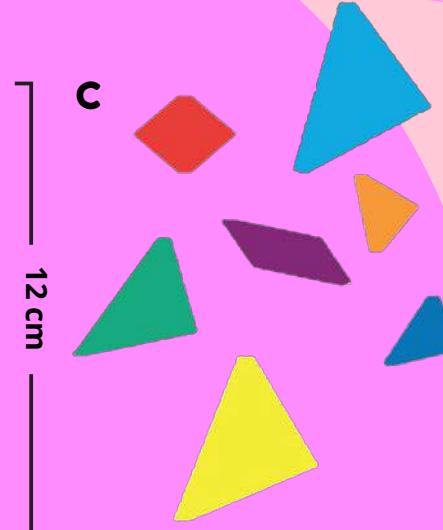
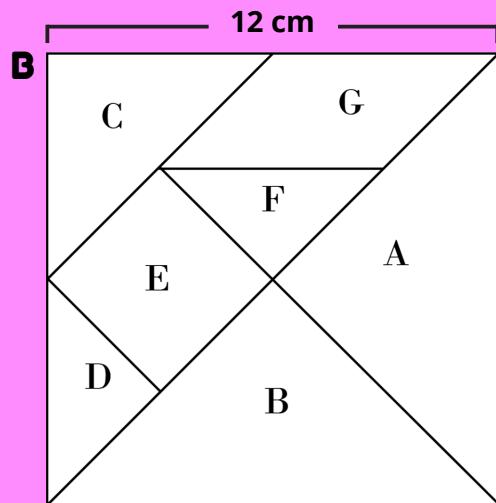
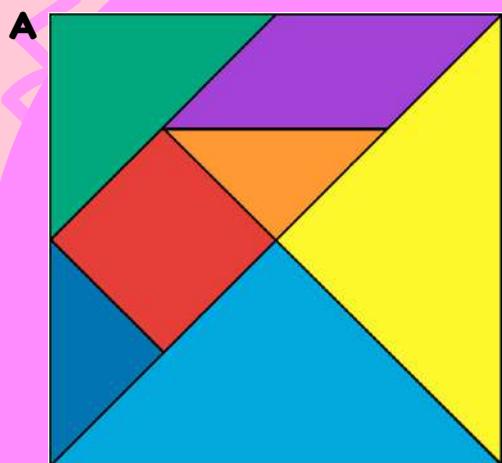
Señorita con abanico verde, 1925. Oleo sobre tela, 150 x 75 cm.

Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Actividad 1

Para poder reconocer las formas geométricas les proponemos hacer un juego que se llama Tangram, un rompecabezas chino compuesto por 7 piezas.

Vamos a necesitar un cartón, una regla, lápiz o marcador y colores para pintar (témperas, lápices, crayones o marcadores) y una tijera.



a. Lo primero que vamos a hacer es cortar un cuadrado de cartón ayudándonos con la regla para ser precisos, y siempre usando la regla vamos a trazar líneas diagonales y rectas tal como vemos en la imagen **A**. Luego vamos a pintar una forma de cada color, no hace falta que sean los mismo que la figura **B**, es solo para que se comprenda, y cuando terminemos vamos a cortar todas estas formas desarmando este cuadrado y nos va a quedar algo como en la imagen **C**. Ahora con todas esas formas de colores podemos empezar a crear nuevas figuras, el desafío es usar las 7 piezas en una sola figura, como en la imagen **D**. ¡Esperamos que disfruten!



Actividad 2

Les proponemos armar su propia obra de arte con figuras geométricas con collage.

Para esto vamos a necesitar cualquier tipo de papel que tengan en su casa (diarios, revistas, cartulinas, de regalo) una tijera, pegamento y una hoja lisa.

- Corten todas las formas geométricas que quieran y puedan: cuadrados, rectángulos, círculos, semicírculos y triángulos de diversas características.
- Ubiquen las formas recortadas sobre el papel, y prueben hasta encontrar la composición que más les guste. Una vez que se decidan solo falta pegarlo prolijamente y ya está ¡Trabajo terminado!



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Actividad 1

Les proponemos armar su propia obra de arte con figuras geométricas, vamos a utilizar la técnica mixta. Vamos a necesitar: hojas lisas, pinceles, témperas de colores, revistas, tijeras y pegamento.

- a. El primer paso es pintar formas geométricas en toda la hoja, pueden armar una paleta de color o utilizar todos los colores que tengan, tiene que estar toda la hoja pintada. Ahora, mientras esperamos que se seque la pintura, vamos a buscar, en las revistas o folletos que hayamos encontrado, todos los planos de color o tramas que pensemos que nos pueden llegar a servir para nuestra obra. Intenten que estos recortes sean lo más geométricos posible.
- b. Ahora veamos de qué manera, con todas esas formas, podemos crear un personaje. Cuando lo encontrremos, y estando seguros de que nuestro fondo geométrico pintado está totalmente seco, peguemos los papeles para obtener el resultado final.



Actividad 2

Para esta actividad sugerimos a los/as docentes, haber trabajado previamente con los/las alumnos/as las alturas, las tensiones direccionales, los volúmenes salientes o entrantes, los efectos que provoca la luz sobre el volumen y la posibilidad de color y texturas sobre los objetos para fortalecer la tridimensionalidad.



- a. La propuesta sería la búsqueda de objetos o elementos de la imagen que les permita hacer sus propias interpretaciones sobre aquello que la "visión frontal" nos presenta, que les deje librada la imaginación para proyectar el otro lado del volumen que no se observa en la hoja, o sea, realizar la obra o los elementos de la obra, pero en tridimensionalidad. Eso sí, respetando la geometría que propone la obra.
- b. Para lograrlo necesitamos emplear varios materiales: pinceles y témperas o acrílicos, cartones, cartulinas, papel afiche, papel en desuso, retazos de tela, pegamento, cinta de papel, tubos de cartón, envases de plástico, tijera, hilos, alambre, maderas, lanas y todos los materiales que no se degraden y que quieran incluir. Comiencen por visualizar objetos y elementos por detrás de la obra y empiecen a recrearla, sin olvidar representar esos objetos con figuras geométricas en tridimensionalidad.

Pueden continuar recreando la obra y tratando de hacer su propio personaje. ¡Manos a la obra!

Mariette Lydis

Mariette Lydis nace en Viena en 1887, es reconocida en Europa por la ilustración de grandes obras de la literatura universal. Realiza varios proyectos a lo largo de su vida tanto en Viena y París, como en su última etapa en Buenos Aires. En sus obras y en sus cartas ensaya la intimidad e indaga cuestiones de identidad de género. Su arte fue audaz para los tiempos y acontecimientos personales que le tocaron vivir. En el museo tenemos su más grande colección que fue exhibida el año pasado en la exposición *Mariette Lydis. Transicionar lo surreal*. Pueden verla en este link: <https://www.buenosaires.gob.ar/museos/museo-sivori/mariette-lydis-transicionar-lo-surreal>

Aquí les dejamos el link del video de la restauración de esta obra: <https://drive.google.com/file/d/1hCpq7296Pjt8V8N-nmUk0GW8SvusjUgR/view>

Compartimos con ustedes esta obra, donde podemos ver cómo a partir de las historias que la artista extrajo del libro Marco Polo, ilustró, creó, estas imágenes describiendo las escenas. Dentro de cada imagen hay muchas referencias que, si leyéramos la historia, nos ayudarían a poner en contexto lo que está sucediendo, a reconocer a los personajes y los espacios donde transcurre cada momento. Para ayudarnos a comprender lo que sucede podemos hacernos preguntas mientras las miramos: ¿hay personajes?, ¿cuántos son? ¿Hay alguno con más importancia que otro? ¿Qué edad tendrán? ¿Dónde están? ¿Es de día o de noche? ¿Qué están haciendo los personajes? ¿Cómo están vestidos? ¿Son todos los personajes representados seres humanos?

EXTRA: para aproximarse a esta obra, se propone trabajar conjuntamente con el área de lengua y literatura ya que, además de trabajar la creatividad y la expresión artística con sus técnicas, vamos a crear historias o cuentos, por lo que vamos a trabajar también la creación literaria.

El libro de Marco Polo (1271-1295), 1932 París, Ed. Les Cent Une (Sociedad de Mujeres Bibliófilas). Aguafuerte 79,3 x 60 cm c/u.



LE LIVRE DE
MARCO POLO
GENTILHOMME
VENITIEN
1271-1295

Ensayos de Mariette Lydis
CENT
Z
1932



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Actividad 1

Les proponemos realizar su propia ilustración, pero esta vez de algo que haya sucedido recientemente.

Para eso vamos a necesitar: una hoja lisa, un lápiz negro de grafito, y lápices de colores o crayones.

a. Pensemos en algo divertido o asombroso que nos haya pasado. Una vez decidido esto, recordemos: ¿estaban solos/as o acompañados/as? ¿Podemos recordar todos los detalles que había alrededor? ¿Dónde sucedió? Ahora podemos dibujar esa escena para recordarlo siempre, ¡manos a la obra!



Actividad 2

¿Saben lo que es un bestiario? Es una recopilación de descripciones de seres fantásticos, bestias fabulosas creadas a partir de la mezcla de varios animales que generalmente están acompañadas de una imagen que los ilustra. Si miramos con mayor detenimiento, algunos de los personajes de esta obra tienen características extrañas que encajan con esta idea de bestiario. ¿Se animan a crear un personaje así? Solo tenemos que seguir algunos consejos para que nos resulte más fácil:

- Podemos combinar 2 o 3 animales para crearlo.
- Tenemos que definir sus rasgos y cualidades. Para lograr esto pensemos: ¿tendrá patas, aletas, cuernos o alas? ¿Será salvaje y feroz o doméstico y compañero?
 - Ahora que ya lo imaginamos, es hora de dibujarlo. Vamos a necesitar: hojas blancas, un lápiz negro, lápices de colores, crayones y/o marcadores.
 - Una vez que lo terminemos, podemos ponerle un nombre especial a este personaje y con la clase. Se pueden juntar todos estos personajes y armar nuestro bestiario.



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Actividad 1

Si quisieramos contar una historia con imágenes, ¿cómo lo realizaríamos? la verdad es que hay varias maneras de hacerlo.



- a. Proponemos realizar un *storyboard* o guión gráfico, esto es un conjunto de ilustraciones que sirven de guía para entender una historia, se utiliza muchas veces antes de realizar una animación o para pensar una película.
- Para esto vamos a necesitar: una hoja lisa, un lápiz negro de grafito y lápices de colores o marcadores.
- b. Primero vamos a pensar qué queremos contar, puede ser una anécdota, un recuerdo, algo que te contaron, algo que sucedió durante la cuarentena. Luego pensemos en forma de secuencia: pensar en qué orden suceden las cosas, en esta secuencia se realizan las ilustraciones en forma de viñetas o recuadros ordenados según la narración. Se le puede agregar color y detalles. Si te animás, podés terminar compartiendo tu producción con alguien de tu familia, y narrar tu relato al mismo tiempo que ven tus imágenes.

Actividad 2

Estas ilustraciones de Mariette Lydis son grabados. El grabado es una disciplina de las artes plásticas que se compone de dos partes, una matriz y una estampa. La matriz, es como un sello, y la estampa es la imagen que queda sobre la hoja cuando la apoyamos, "la estampamos". Les proponemos realizar un grabado con materiales reutilizables.

Para esto vamos a necesitar: un envase tetrabrik (leche larga vida o puré de tomate, por ejemplo), un lápiz, una birome, témpera (puede ser un solo color), un rodillo y algunas hojas lisas.

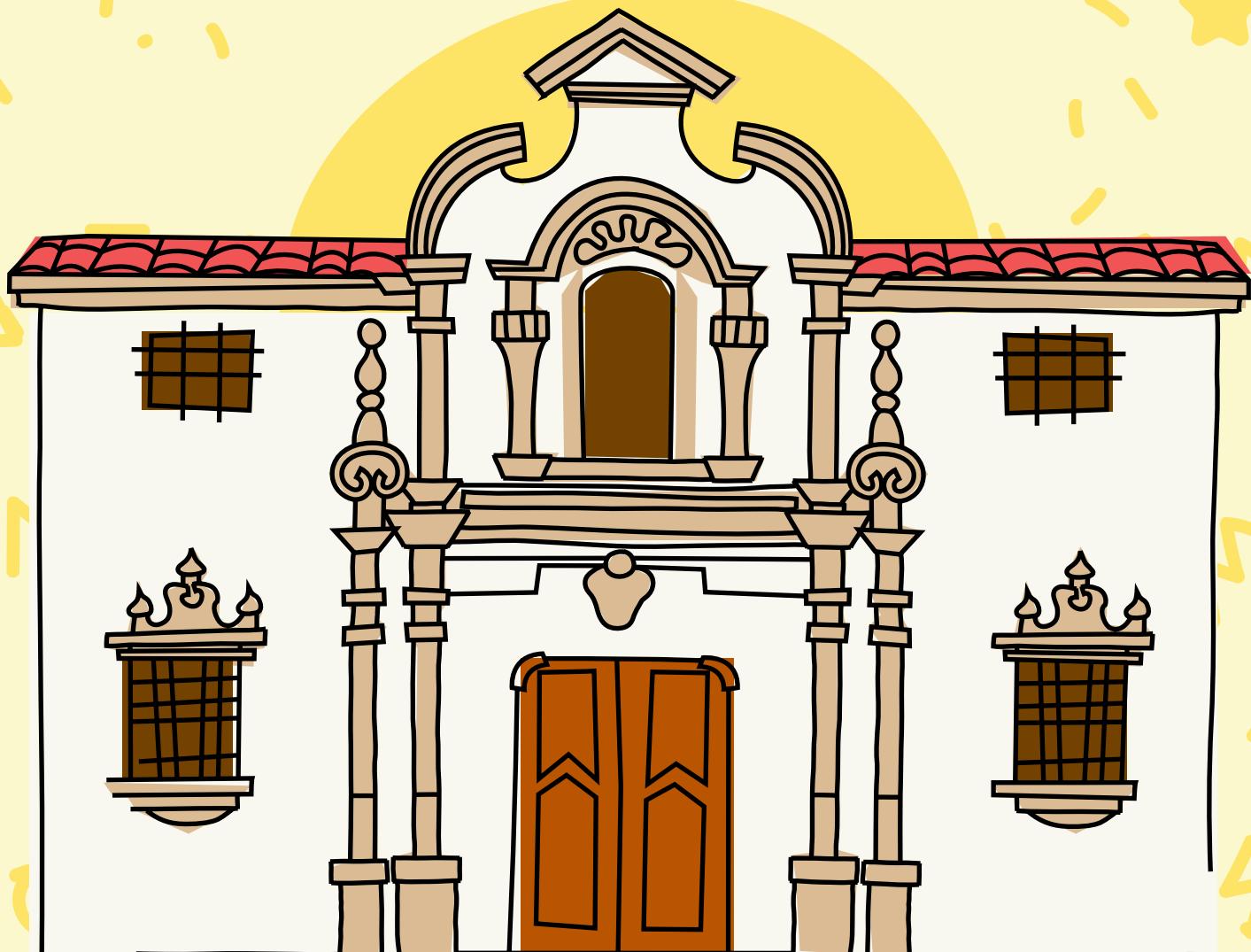
- a. Empecemos: lo primero que vamos a hacer es realizar un dibujo en un papel para hacer nuestro boceto. Luego, desarmamos el envase, y si nos cuesta un poco le pedimos ayuda a alguien que esté en casa. Lo limpiamos y secamos bien. Nos va a quedar una plancha plateada. Ahora vamos a pasar ese dibujo que hicimos en la hoja a la plancha plateada (nuestra matriz), ¿cómo? Vamos a apoyar nuestro dibujo sobre el cartón, lo remarcamos apretando la birome para que se marque en el cartón. Para que no se mueva mientras lo pasamos podemos pegarlo con un poquito de cinta. Tenemos que recordar que cuando repasamos el dibujo hay que apretar un poco la birome para que se hunda la línea haciendo un surco. ¡Listo! Tenemos la matriz terminada, ¡ahora a estampar!



- b. Elijamos qué color o colores vamos a usar. Los vamos a aplicar sobre nuestra plancha de forma pareja y para eso usamos el rodillo. Tenemos que ponerle témpera al rodillo de forma que quede bien empapado y parejo. Para esto podemos poner tempera en un platito y pasar el rodillo unas cuantas veces para que se impregne todo de pintura. Sin hacer mucha presión, pasamos el rodillo sobre la matriz asegurando que quede la pintura lo más parejita posible. Apoyamos una hoja limpia sobre la matriz entintada y hacemos un poco de presión (no mucha). Con cuidado la retiramos y vamos a ver como nuestro dibujo, ¡quedó estampado!

MÚSEO DE ARTE
HISPANOAMERICANO

ISAAC FERNÁNDEZ BLANCO
PALACIO NOEL

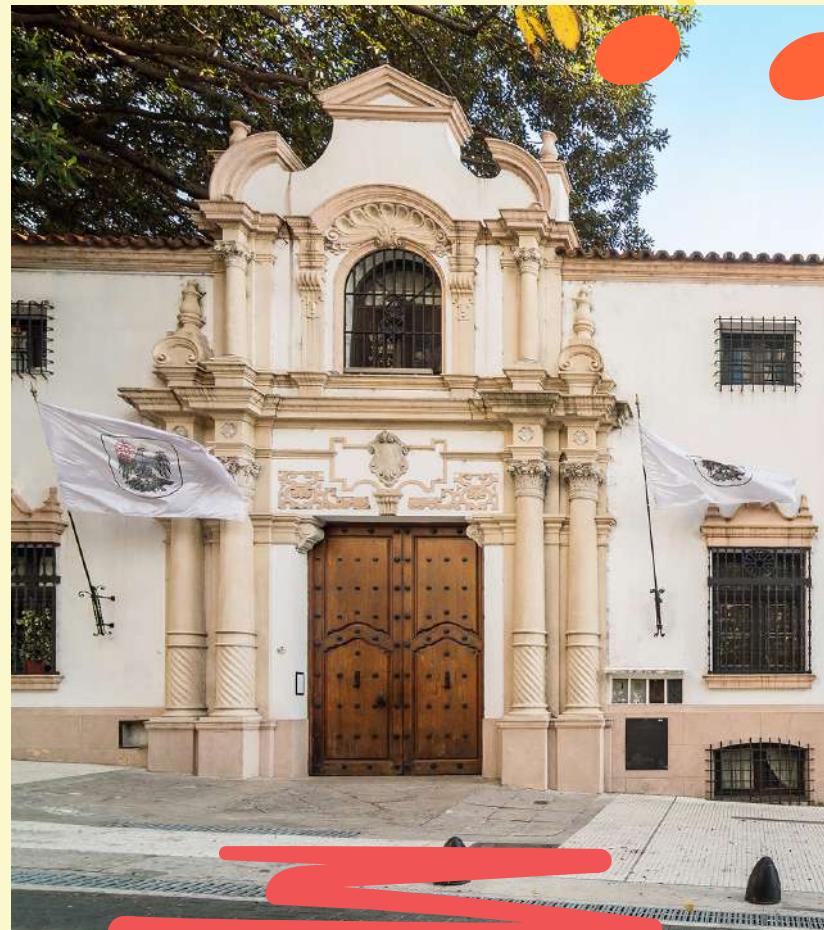


MUSEO DE ARTE HISPANOAMERICANO ISAAC FERNÁNDEZ BLANCO. PALACIO NOEL

Entre 1920 y 1924, el arquitecto Martín Noel, impulsor del estilo neocolonial, diseñó y construyó un palacio en el barrio de Retiro, modelo de su propuesta estética, para residencia propia y de su hermano Carlos. En una ciudad de influencias francesas e italianizantes como Buenos Aires, Noel se empeñó en regresar a las fuentes hispanoamericanas, inspirándose en la arquitectura barroca española y colonial, particularmente de tradición limeña, cusqueña y jesuítica. En 1936, los Noel vendieron este palacio a la comuna de Buenos Aires por un monto simbólico que incluyó la mayor parte de la colección de arte hispanoamericano y español de Martín, dando origen al Museo Colonial.

En 1943, un decreto municipal determinó la fusión de las colecciones del Museo Fernández Blanco y el Museo Colonial, eligiéndose como única sede al Palacio Noel por su concepto arquitectónico y por su capacidad, bajo la denominación de Museo de Arte Hispanoamericano Isaac Fernández Blanco.

Desde ese momento, el Fernández Blanco ha sido el único museo de la ciudad de Buenos Aires consagrado al estudio, conservación y difusión del arte virreinal hispanoamericano. En la actualidad, en su clásica sede del Palacio Noel, el museo propone al visitante explorar la riqueza cultural y la variedad material de las magníficas colecciones de platería, mobiliario, textiles, instrumentos musicales, imaginería y pintura de los siglos XVI al XIX. Por eso, a través de su guion museológico y su exhibición, se ofrecen algunas claves para la comprensión del arte hispanoamericano, tales como usos, costumbres, creencias, modos de sociabilidad y técnicas de producción durante el período colonial. Así, el museo Fernández Blanco intenta dar a conocer un arte, que si bien estuvo inspirado en fuentes iconográficas y estilos de origen europeo, hoy es considerado un arte original, con rasgos propios y absolutamente distintivo del continente americano.



Nuestras huellas en el arte

Tras la llegada de Colón a América en 1492 y tras varias décadas de exploración y conquista, la Corona española logró dominar el territorio, instalando un sistema colonial de administración y explotación de los recursos humanos y naturales. Muchos hablan, desde entonces, de un "descubrimiento de América". ¿Realmente hubo un descubrimiento, o acaso existían pueblos y civilizaciones en América a la llegada de los españoles?

Efectivamente, el continente estaba habitado por una multiplicidad de pueblos que tenían, cada uno, su propia manera de vivir según creencias y costumbres, reflejadas a través de rituales, símbolos y representaciones artísticas. A partir de la conquista, el arte producido en América –llamado, desde entonces, arte colonial– incorporó y adaptó estilos provenientes de Europa, sin descartar por completo los aportes técnicos, materiales y culturales de los pueblos originarios.

Esta pintura de la *Virgen de Belén*, realizada en la ciudad de Cusco (hacia el año 1700), es un ejemplo de cómo indígenas y mestizos (hijos de indios y españoles) se alejaron de los estilos artísticos europeos, creando formas de expresión originales. Al principio, las imágenes religiosas como esta se producían en talleres guiados por artistas europeos, quienes imponían sus propios estilos y técnicas a sus aprendices indígenas, mestizos y criollos. Estos eran nucleados en el gremio de pintores. En 1688, en la ciudad de Cusco (Perú), un conflicto entre pintores españoles e indígenas lleva a estos últimos a separarse del gremio obteniendo así más libertad para pintar, dejando atrás manuales de pintura y cambiando algunas reglas que el gremio les imponía.

En las nuevas pinturas, muchos personajes miran de frente, estáticos e inexpressivos. Alrededor de ellos se agregan adornos como floreros, candelabros y cortinados. Además, sus vestimentas

son representadas como ricas telas adornadas con gemas, flores, cintas y diseños o motivos repetitivos, aplicados en láminas de oro, conocido en aquella época como "brocateado en oro". Así los artistas cusqueños dejaban su propia impronta cultural y artística en las obras, sin olvidar sus orígenes americanos.



Virgen de Belén.
Anónimo, óleo sobre tela, siglo XVIII, Cusco (Perú), y detalles.



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Creando motivos pictóricos

Un motivo pictórico es un procedimiento artístico que consta de repetir figuras y elementos decorativos en una imagen combinando puntos, líneas y otras formas. ¿Te animás a crear un motivo pictórico? Vamos a necesitar: corchos, tapitas de plástico, telgopor, rollos de cartón, goma eva, hilos gruesos, plasticola, pintura de algún color, hojas blancas.

- a. Aquello tan brillante en el manto de la Virgen es el "brocateado en oro". Es un adorno que los pintores de Cusco imprimían sobre sus obras, para realizar la importancia del personaje o de la escena representada mediante el color dorado. ¿Qué otros colores nos hablan de sensaciones, situaciones, estados de ánimo? ¿Recordás algún personaje de ficción cuyo color hable de su personalidad, o quizás sus superpoderes?
- b. Te invitamos a pensar en un personaje que te guste y un color que lo represente. ¿Por qué elegiste ese color? Dibujá el personaje o imprimí su imagen desde Internet. ¡Lo vamos a adornar con nuestro propio brocateado!
- c. Vamos a crear los diseños que estamparemos luego sobre el personaje. Probá realizar manchas, líneas, puntos y formas en una hoja. Elegí el que más te guste.
- d. Para crear estampas, podemos construir sellos con corchos, tapitas o telgopor como soporte y usar recortes de goma eva o hilos gruesos (hilo o lana) para formar nuestros diseños. Una vez listo, recordá utilizar el color elegido para realizar las estampas sobre la imagen de tu personaje favorito.
- d. Al terminar, mostrale a tus compañeros tu obra decorada. ¡Seguro les va a encantar!



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Mi libro de artista

¿Te gustaría elaborar tu propio libro de artista con tus dibujos y diseños? Vamos a necesitar hojas blancas o de colores, lápiz negro, lápices, marcadores y/o pinturas de colores, recortes de diarios o revistas, y una abrochadora.

- a. Los pintores en la época virreinal utilizaban manuales para pintar obras. ¿Un manual de pintura nos guiaría en cómo pintar algo? ¿Nos da instrucciones?
- b. Exploremos el cuadro y hagámonos algunas preguntas. Por ejemplo: ¿hay objetos de la vida cotidiana? ¿Hay animales, vegetales o algún ser fantástico? ¿Qué colores puedo ver? Si tuvieses que elegir un adjetivo para este cuadro, ¿cuál sería? ¿Si eligieras una emoción? ¿Y si el cuadro tuviera un olor? Las respuestas obtenidas forman parte del "Manual de pintura" de este cuadro: contiene los elementos que lo caracterizan y representan.
- c. Y a vos, ¿qué te representa? Juguemos al "Tutti frutti": el docente dicta una serie de consignas ("algo que está en mi habitación", "un animal", "un color", "un deporte", "una prenda de vestir", "un superhéroe", etc.) y los alumnos anotan sus respuestas.
- d. Tomá varias hojas A4 y doblalas por la mitad. En cada una de las caras representá con dibujos, pinturas y hasta collage tus respuestas del "Tutti frutti". Un libro de artista es un formato que permite expresarnos a través de imágenes y textos. Mientras un manual da instrucciones, un libro de artista es como un diario íntimo que revela a los demás cómo somos.
- e. Cuando termines, enganchá las hojas con una abrochadora, para formar un libro. En cada hoja tendremos dibujado o pintado un objeto que nos identifica.
- f. Con este libro de artista otros pueden conocerte mejor. No olvides poner, en la tapa, "Libro de Artista de (tu nombre)".



El metal más precioso

Desde los primeros años de la conquista, los españoles descubrieron y explotaron el Cerro Potosí, el yacimiento de plata más importante del mundo. Por eso, en todo el Virreinato del Perú, se producía y comercializaba gran cantidad de objetos de este metal, tanto de uso cotidiano (pavas, mates, jarros, chocolateras, coqueras) como religioso (coronas, copones, cálices, custodias).

El objeto que seleccionamos es un sahumador con forma de llama, artefacto que se utilizaba para perfumar ambientes con esencias. Se introducían en él brasas de carbón y alguna resina; cuando los carbones se encendían, producían un humo aromatizado.

Este tipo de sahumadores con forma de animales autóctonos se elaboraban en la ciudad de Ayacucho (Perú, siglo XIX), cuyos artesanos eran expertos en la técnica de filigrana, que consiste en la fabricación de hilos de metal pegados por fundición unos con otros, para formar planos y volúmenes. Pero, además, existían muchas otras técnicas de platería tales como el cincelado o el repujado, entre otras.



Sahumador. Anónimo, plata repujada, fundida y cincelada; filigrana. Siglo XIX, Ayacucho (Perú).

Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Un fantástico sahumador

En esta actividad te proponemos explorar la técnica de filigrana para armar tus propios animales fantásticos incorporando texturas. Necesitamos una hoja, un lápiz negro, plastilina o arcilla (material blando moldeable) y objetos con distintas texturas (un colador, un cepillo, papel arrugado, un tejido, etc.).

- Los sahumadores tenían forma de animales autóctonos: llamas, pavos, armadillos, venados. ¿Sabías que los nativos de América adoraban dioses que a veces tenían forma de animales fantásticos? Combinando, por ejemplo, colas de serpiente, garras de puma y alas de cóndor.
- ¿Y si inventás tu propio animal fantástico? Te proponemos jugar al "Cadáver Exquisito" con tu familia: tomá una hoja. Elegí un animal y dibujá solo su cabeza. A continuación pedile a un miembro de tu familia que dibuje un cuerpo de animal y a otro que dibuje las patas, sin ver lo que hicieron los anteriores. ¿Qué animal se formó? ¡No te olvides de ponerle un nombre!

Volvamos a explorar el sahumador de filigrana. ¿Cómo creen que se sentirá al tacto (poroso, suave, frío)? Pensá con qué objetos de la casa podés crear texturas como la filigrana (por ejemplo: un colador, un mosquitero, una esponja de virulana).

- Con un poco de plastilina armá el animal fantástico que inventaste. Luego apoyale suavemente alguno de los objetos seleccionados, imprimiendo su textura. Podés usar el mismo objeto o ir cambiándolos según la textura que quieras lograr.
- Cuando terminemos, habremos construido nuestro propio sahumador con forma de animal fantástico... nos falta pensar: ¿qué perfume tendría?



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Una moneda muy particular

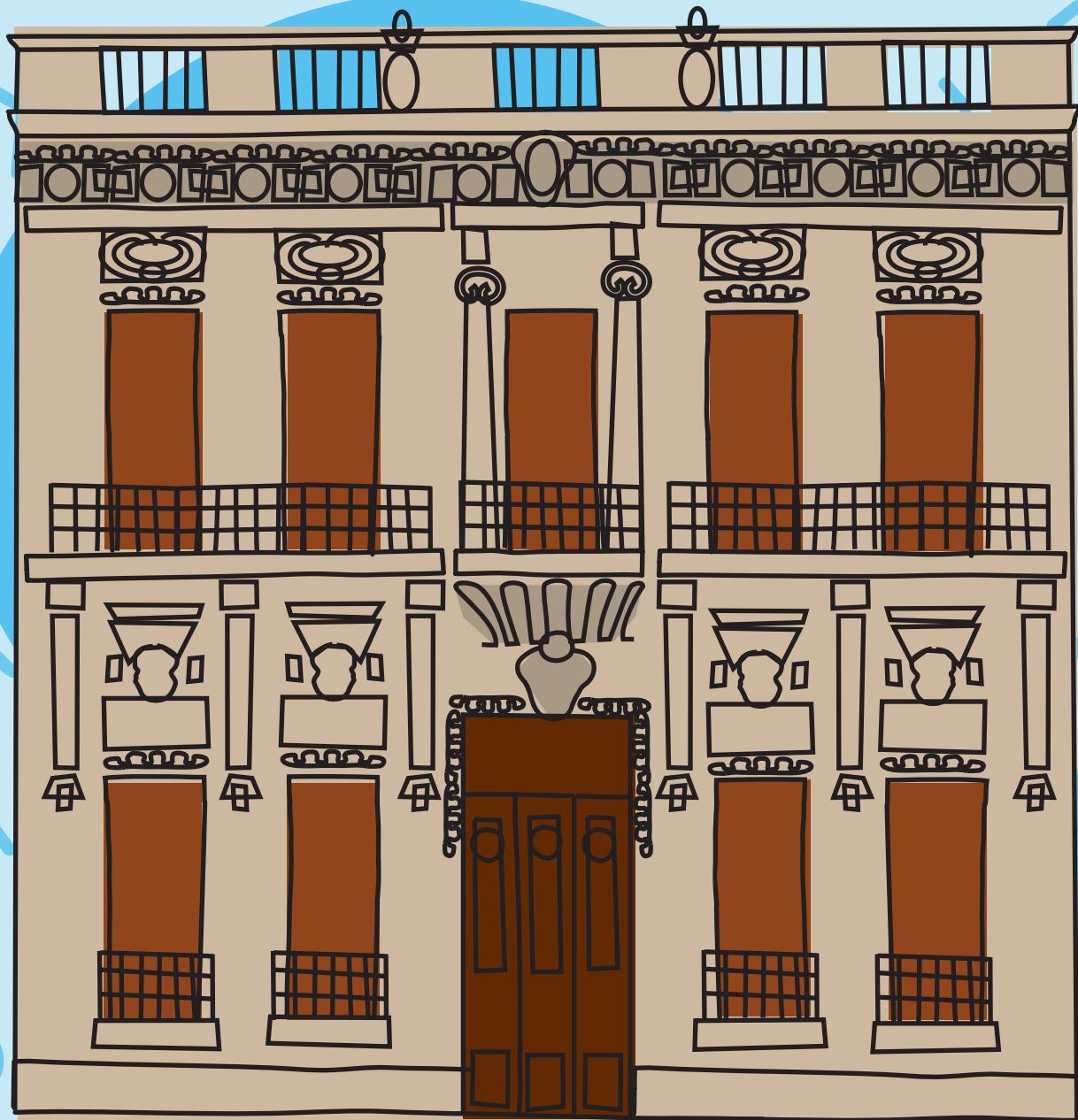
En esta actividad exploraremos la técnica de repujado, que consiste en generar dibujos por dentro de la pieza de plata y realizar, del lado de afuera, su relieve. Necesitaremos: hojas blancas, papel de calcar, lápiz negro, un soporte de aluminio (bandejas, envases, rollos de cocina, latas de gaseosa, etc.), un objeto puntiagudo (una birome sin tinta) y otro con punta redondeada.

- a. Imaginá que trabajás en un taller de platería colonial y tenés que confeccionar monedas para el Virreinato del Perú. Antes de comenzar, te proponemos observar monedas que tengas en tu casa. ¿Hay imágenes, textos, fechas? ¿Cómo son sus texturas y relieves? Tomá nota de tus observaciones.
- b. En una hoja, dibujá los dos lados de tu propia moneda, utilizando animales y plantas autóctonas de América. ¿Cuál es el valor de la moneda? Cuando hayas terminado, transferí tu diseño a una hoja de calcar.
- c. Recortá dos círculos de papel de aluminio, del tamaño de la palma de la mano (así es más cómodo dibujar).
- d. Ubicá la hoja de calcar encima del aluminio y transferí el dibujo remarcando las líneas con un objeto puntiagudo, sin presionar mucho para no rasgar la superficie. Recordá que debés transferir "en negativo" el diseño, para que al dar vuelta la hoja, se vea correctamente y no al revés.
- e. Da vuelta la hoja y presioná con el lápiz (o una punta redondeada), muy suavemente, a través de los bordes externos de tus dibujos. De esta forma generás mayor relieve alrededor de las líneas. También podes volver a dar vuelta la hoja y remarcar de nuevo algunos bordes, para resaltar el volumen.
- f. Por último, recortá un cartón del mismo tamaño y pegá, con cuidado, cada una de las caras de la moneda con un adhesivo potente. ¿Qué te gustaría comprar con tu nueva moneda?

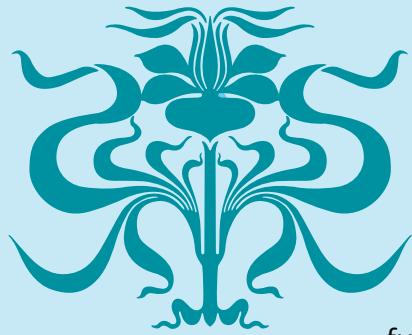


Moneda virreinal.

CASA FERNÁNDEZ BLANCO



CASA FERNÁNDEZ BLANCO



El coleccionista, historiador y músico Isaac Fernández Blanco, acompañando el proceso de urbanización de la cosmopolita y moderna Buenos Aires de comienzos de siglo XX, encargó, en 1901, al arquitecto noruego Alejandro Christophersen la ampliación y remodelación de su casa familiar de la calle Victoria, del barrio de Monserrat. Allí, en homenaje a su hija Lía, fundó el primer museo privado de Argentina, que abría sus puertas

los días jueves y sábados, exhibiendo bienes suntuarios del período

virreinal, su magnífica colección de instrumentos musicales, colecciones de artes aplicadas argentinas y europeas, documentos de la guerra de independencia, objetos históricos y artísticos del período federal y medallas y uniformes de la guerra del Paraguay. Desde su casa-museo, Isaac Fernández Blanco también ejercía como mecenas de artistas internacionales, a la vez que becaba a jóvenes humildes para estudiar música, dentro y fuera del país. Este “palacio de las musas” conocido como Museo Fernández Blanco funcionó desde 1901 hasta 1921, año en que su fundador ofreció donarlo a la Ciudad de Buenos Aires, reinaugurándose, luego de nuevas reformas edilicias, el 25 de mayo de 1922. En 1943, el museo fue mudado al Palacio Noel del barrio de Retiro.

En el año 2000, la Casa Fernández Blanco del barrio de Monserrat fue recuperada por el Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires. Luego de un largo proceso de restauración que aún continúa, desde 2012 se exhibe allí la vastísima colección de artes aplicadas argentinas y europeas de los siglos XIX y XX, a la que se sumaron otras donaciones. La Casa Fernández Blanco es considerada la única mansión de estilo ecléctico de fines del siglo XIX con características de palacete neorrenacentista, que queda en el viejo barrio de Monserrat.

En cuanto a su patrimonio, en 2012 se inauguró su primera exhibición permanente dedicada a la colección de muñecas y juguetes antiguos (1870-1940) y en el año 2019 se abrieron cuatro salas donde se exhiben piezas del acervo artístico recientemente restauradas: indumentaria y

accesorios de modas, abanicos, porcelanas, loza, cristalería y platería de los siglos XIX y principios del siglo XX que reflejan la vida cotidiana y evolución de los estilos del período. Los sectores puestos en valor con este fin corresponden al antiguo salón femenino de la casa –la sala de abanicos–, el salón de recibo –sala de platería y pintura patriótica–, el comedor principal y una sala dedicada a la evolución de la indumentaria rioplatense en el primer piso. La Casa Fernández Blanco se encarga de difundir colecciones y artes aplicadas de los siglos XIX y XX.



Los nuevos horizontes

La Casa Fernández Blanco fue protagonista de los cambios que significaron la transformación de Buenos Aires en una ciudad moderna. Este cuadro fue pintado en 1881 y se encuentra en la Sala de Pintura Patriótica. Representa el choque entre la tradición y el progreso. En el cuadro se observa, por un lado, el Ferrocarril "La Porteña", primera línea de tren inaugurada en 1857 que recorría 10 km desde la estación del Parque (hoy Plaza Lavalle) hasta el pueblo de la Floresta (hoy Plaza San José de Flores). El otro protagonista del cuadro es el gaucho, personaje inseparable de la identidad argentina desde 1872, gracias al Martín Fierro del escritor José Hernández.

Con la llegada del siglo XX, Buenos Aires experimenta novedosas transformaciones y se prepara para festejar el Centenario de la Revolución de Mayo de 1810. Los campos del suburbio bonaerense desaparecen, dando lugar a nuevos barrios, calles y avenidas. Se construyen edificios de inspiración europea y se instalan servicios como el agua corriente, cloacas e iluminación eléctrica. Se modernizan los medios de transporte: en 1905 circulan los primeros automóviles y en 1913, se inaugura la línea de subte A (desde Plaza de Mayo a Estación Once). El tendido de redes ferroviarias alcanzaba los 47.000 km. Para ese entonces, el gaucho ya no observaba al tren pasar a lo lejos, sino que se había instalado en la creciente ciudad, en busca de nuevas oportunidades.



El primer ferrocarril "La Porteña" cruzando la campagna de Buenos Aires, Reinaldo Giudici, Buenos Aires, 1881.

Mirá
esto



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Viajando en el futuro

A partir del cuadro seleccionado, te proponemos imaginar y dibujar un nuevo medio de transporte en una ciudad del futuro. Vamos a necesitar: hojas, un lápiz negro y colores (pueden ser lápices, marcadores, témperas).

- a. Observá la imagen y detectá personajes, paisajes, objetos. ¿Alguna vez viajaste en tren? ¿Cómo es un tren? ¿Viajaste en algún otro transporte como subte o colectivo? Consultá con los miembros de tu familia si alguna vez viajaron en tren ¿A dónde fueron? ¿Cómo fue ese viaje?
- b. En una hoja, hacé una lista con los trabajos que creés que se pueden realizar en una ciudad. Si ustedes vinieran del campo a la ciudad, ¿qué trabajo les gustaría hacer?
- c. Por último te invitamos a pensar en una “Ciudad del Futuro”. Elegí algo que creas que se pueda vender dentro de 100 años. Imaginá que debés recorrer la ciudad vendiendo ese producto o servicio, utilizando un medio de transporte. Dibujalo y pintalo con los materiales que más te gusten.
- d. Cuando termines, contale a tu familia la idea que tuviste para la Ciudad del Futuro... ¿Se sorprendieron?



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Carta desde el presente

Con esta actividad te proponemos escribir una carta explicando cuáles son los adelantos tecnológicos que vivís en el día a día. Vamos a necesitar hojas blancas, un lápiz negro, birome o lapicera y un sobre.

- a. Investigar y conversar sobre los cambios que convirtieron a Buenos Aires en una ciudad moderna: el tren, el tendido eléctrico, las grandes avenidas, los autos, el subte, entre otras. ¿Qué otros inventos importantes tuvieron lugar con la llegada del siglo XX?
- b. Te proponemos escribir una carta desde el presente, explicándole a ese gaucho que está en la pintura, cuáles son las tecnologías que se usan hoy en día: redes sociales, celulares, apps, mapas interactivos, etc. ¡Podés hacer dibujos para ilustrar! Pensá formas divertidas de empezar tu carta, por ejemplo: “hola, te escribo desde el futuro... estamos en el año 2020 y...”.
- c. Para que tu carta llegue al gaucho, vas a tener que enviarla por correo ya que en los 1900 no existían ni los *e-mails* ni los *WhatsApp*. Introducí tu carta en un sobre y escribí, en la solapa, tu nombre y dirección (el remitente); del otro lado, escribí los datos del destinatario (el gaucho). Inventá su nombre y dónde vive. ¡No olvides la estampilla!



Todas las infancias

Las muñecas existieron desde siempre. Desde que tenemos memoria, niños y niñas jugaron con diferentes objetos a lo largo de siglos. En la colección de Muñecas Antiguas (donación Mabel y María Castellano Fotheringham) exhibimos muchos ejemplares de muñecas confeccionadas entre los años 1870 y 1930. Provienen mayormente de Alemania, donde estaban las mejores fábricas de porcelana, y de Francia, meca de la moda con la que se vestía a las muñecas.

Desde 1932, en la Argentina, la muñeca más importante fue la Marilú. Era fabricada en Alemania y se inspiraba en las muñecas Bluette francesas. Su creadora, Alicia Larguía, promocionaba su muñeca en la revista *Billiken* con una publicación especial para niñas. Tal fue su éxito, que pocos años después Marilú tendría su propia revista. Esta daba consejos sobre cómo ser una buena niña –educada, elegante, con buen gusto– y una futura madre al cuidado de su pequeña muñeca, gran variedad de accesorios, *tips* sobre moda y recetas de cocina. Además, incluía moldes de ropa para la muñeca y para niños reales. La marca Marilú vestía a estrellas infantiles.

Con la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), la importación de todo tipo de bienes desde países europeos se vio fuertemente interrumpida y Marilú empezó a ser fabricada en Argentina, junto a su nuevo hermanito llamado Bubilay. Muchas infancias fueron inspiradas por la pequeña Marilú hasta los años sesenta, cuando dejó de fabricarse.



Muñeca Marilú y accesorios. König & Wernicke para Alicia Larguía, Alemania, 1936-1940.



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

El universo de mi juguete

Con esta propuesta vamos a armar un cajón de accesorios de tu juguete favorito.

Necesitamos hojas, un lápiz negro, colores (lápices, marcadores, témperas a elección), una caja de cartón y una tijera para niños.

- a. Observemos la muñeca Marilú y su ropero en miniatura. ¿Qué ropa trae, cuál tiene en su armario? ¿Hay algún accesorio?
- b. Preguntale a tu familia con qué jugaban cuando eran niños y niñas. ¿Sus juguetes se parecían a Marilú o eran diferentes? ¿Eran muñecos que representaban a personas, a animales, o a seres fantásticos? ¿Usaban ropa o accesorios?
- c. Te invitamos a elegir algún juguete que te guste y tengas en tu casa. Vamos a construir un cajón de ropa y accesorios para nuestro juguete. Primero tenemos que saber qué actividades realiza. Por ejemplo, si es un superhéroe, tendrá una capa, un amuleto mágico, un escudo, etc. Antes de comenzar, hacé una lista de aquellos objetos que no pueden faltarle a nuestro muñeco.
- d. Seleccioná una caja de cartón en desuso. Podés decorarla con colores que hablen de tu muñeco y escribir su nombre en la tapa. ¡Usá tu creatividad!
- e. Tomá varias hojas blancas para dibujar todo aquello que escribiste en la lista. Una vez dibujadas, recortá las figuras con tijeritas. Los dibujos deben tener el tamaño aproximado del muñeco, así podrás probar cómo le queda la ropa y los accesorios.
- f. Cuando hayas terminado, guardá los accesorios en el cajón personalizado de nuestro muñeco. Cuando no utilice esas prendas y objetos, deberán estar guardadas. Y, como la muñeca Marilú, cuando salga a hacer sus actividades favoritas... ¡No olvidemos ponérselas!



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Influencers de ayer y hoy

Con la siguiente actividad te proponemos crear tu propia revista con recomendaciones y *tips* sobre un tema de interés, para que otros chicos y chicas lean. Necesitamos hojas A4, abrochadora, lápiz negro y todos los materiales que se te ocurran (marcadores, témperas, recortes de diarios...).

a. Releé la descripción de la Marilú (para la revista *Billiken*) y prestá especial atención a las palabras de Alicia Larguía, su creadora:

(...) Ahora que más o menos conocéis el primer personaje, voy a presentaros el segundo. Ese podría ser rubio, moreno, alto, bajito, gordito o flaquito, pero será siempre, estoy segura de ello, una niña encantadora, llena de interés y de maternal cariño para su querida Marilú. Ese segundo personaje serás tú misma, querida lectora de *Billiken*, que trabajarás cada día con más entusiasmo por tu muñequita, porque te sentirás verdadera madrecita.

b. ¿Cómo se refiere Alicia Larguía a las futuras compradoras de sus muñecas Marilú? ¿Teniendo en cuenta que esta se vendía junto a una revista, qué tipo de consejos pensás que traía? ¿Cómo creés que reaccionaban las niñas?

c. La muñeca Marilú enseñaba "buenas" conductas a niños y niñas ¿Te imaginás cuáles son esas conductas? Hacé un listado con las que se te ocurran.

d. Si bien ha pasado poco más de medio siglo, hoy la infancia y la adolescencia son instancias de la vida que gozan de mayor libertad y creatividad a la hora de elegir quiénes queremos ser. Por eso, te proponemos el armado de tu propia revista con recomendaciones acerca de cómo ser un chico/a en la actualidad.

e. Formá un libro doblando y abrochando varias hojas A4. Decorá la tapa como gustes (un dibujo tuyo, una foto, el título de la revista). Y adentro, esribí todos los *tips* que quieras sobre temas que te interesan: videojuegos, deportes, chats, memes, *stickers*, cómics, películas, series, telenovelas y mucho más. Podés acompañar tus ideas con dibujos. Cuando termines, mostrale a tus compañeros y compañeras. ¿Les gustó?

f. Te convertiste en un *influencer*, es decir, alguien que influencia las conductas de los demás, a través de recomendaciones sobre temas específicos. ¿Te habías dado cuenta que la muñeca Marilú también era una *influencer* en los años 1930?



MÚSEO CASA CARLOS GARDEL





MUSEO CASA CARLOS GARDEL

La edificación de Jean Jaurès 735 tuvo una serie de modificaciones a lo largo de su historia. Fue desde una vivienda multifamiliar de una planta, pasando por un prostíbulo que cuenta ya con una segunda planta, hasta la vivienda construida por el señor Girona, hogar en el que vivieron Carlos Gardel y su madre.

Carlos Gardel adquirió la propiedad el 9 de junio de 1926 estando en un barco y sin conocerla, cinco días antes del cumpleaños de su madre, doña Berta. Luego del fatal accidente de Medellín, doña Berta continuó viviendo en la misma hasta su muerte. Su heredero, Armando Defino, vendió la propiedad en 1949 y en 1973, después de modificaciones radicales, se convirtió en una casa de tango.

Finalmente fue comprada y años más tarde transferida gratuitamente al Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, el 26 de julio de 2000, por el empresario Eduardo Eurnekian. El 4 de marzo de 2003, se inauguró el Museo Casa Carlos Gardel que forma parte de la red Museos BA del Ministerio de Cultura porteño. Su misión es rescatar, preservar, investigar y difundir el patrimonio vinculado con Gardel, su época y las industrias culturales en las que participó.



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Dibujando la música

¿Vieron alguna vez una partitura? Se trata de una forma de anotar una obra musical. Si es una canción, se escribe tanto la música como la letra. Los primeros intentos de notación musical se remontan al Medioevo, pero esta partitura que les compartimos es mucho más reciente.

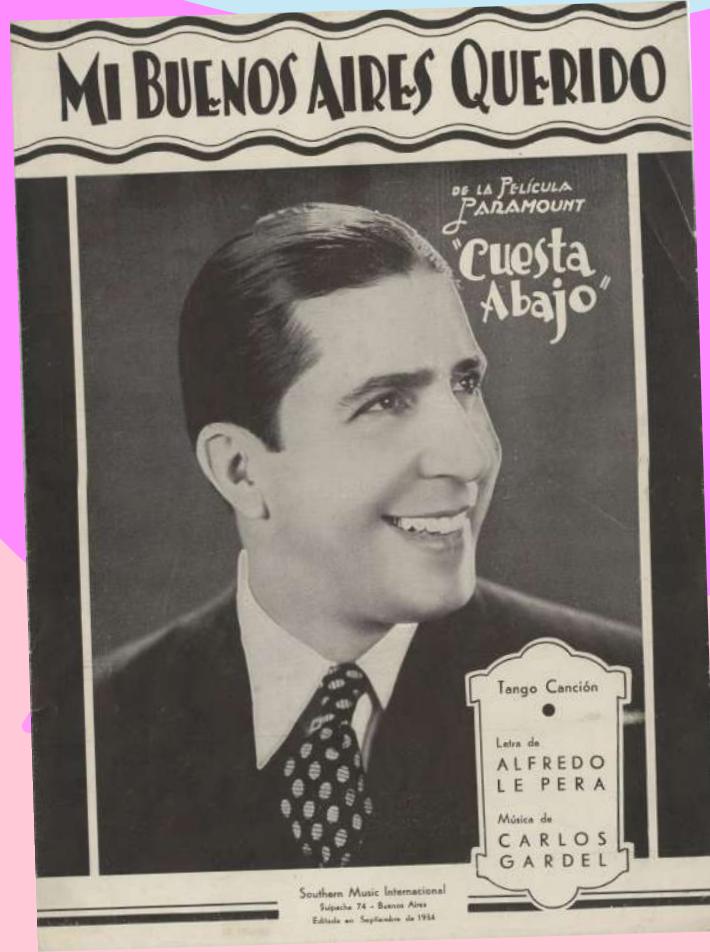
¿Reconocen a la persona que sonríe en la portada? Sí, ¡es la inconfundible sonrisa de Carlos Gardel! Y el tango canción que está anotado en el interior es nada menos que... *Mi Buenos Aires querido*. ¡Un "tangazo" según consideran muchos! La letra es de Alfredo Lepera y la música del mismísimo Carlos Gardel. Él lo interpretó por primera vez en la película *Cuesta abajo* de 1934.

- ¿Te animás a hacer una portada de partitura? Elegí la canción que prefieras. No te olvides de poner el nombre de la canción, el autor de la letra y de la música (si no lo sabés, explorá y recordá que pueden ser distintos o el mismo). ¿Y cómo la ilustrarías? Con un retrato como la de Gardel? ¿O algo que se relacione con la letra de la canción?
- Buscá alguna versión de este tango (puede ayudarte un adulto). Si es la de Gardel, mejor. Escuchá el tango y dibujá lo que te inspire. ¿Podés imaginar las notas como suben y bajan haciendo curvas, escribir palabras de la letra que se canta, ilustrar lo que va contando esa letra? ¿De qué colores imaginas la canción? ¿Y si después de pintarla la bailás? ¿Cómo bailarías este tango?

Partitura de *Lejana tierra mía*.

Letra: Alfredo Le Pera. Música: Carlos Gardel.

Portada de la partitura de *Mi Buenos Aires querido*, tango canción. Letra: Alfredo Le Pera. Música: Carlos Gardel. Editor Southern Music International. Septiembre de 1934, Buenos Aires. Tinta s/papel. Colección Museo Casa Carlos Gardel.



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Una canción, mil historias

Elegimos para compartir con ustedes esta partitura que integra el patrimonio de nuestro museo. ¿Reconocen a la persona que sonríe en la portada? Sí, ¡es la inconfundible sonrisa de Carlos Gardel! Y el tango canción que está anotado en el interior es *Mi Buenos Aires querido*. La letra es de Alfredo Lepera y la música del mismísimo Carlos Gardel. Él lo interpretó por primera vez en la película *Cuesta abajo* de 1934.

Las partituras son maneras de “fijar” músicas, pero luego de la escritura se desarrollaron otras tecnologías incluso más poderosas de difusión musical. La grabación y posterior reproducción del sonido fue una revolución tecnológica que comenzó a fines del siglo XIX. Cilindros, discos de pasta, LP, cassetes y CD, son algunos de los soportes más exitosos que a lo largo del siglo XX hicieron circular las músicas en todo el mundo. En la actualidad, la tendencia creciente es hacia la “desmaterialización” por lo que las músicas se escuchan sin necesidad de soportes físicos que las almacenen.

¿Sabías que Gardel es uno de los artistas que más canciones grabó en la historia? Registró cerca de 900 temas. ¡Te imaginás que grabando uno por día estaría casi dos años y medio sin parar! Hoy muchas de esas canciones que salieron originalmente en discos de pasta pueden ser escuchadas a través de plataformas digitales en todo el mundo.

a. Te contamos la historia de la música desde la perspectiva de su circulación más allá del momento en que la interpreta alguien: partituras, discos, cassetes, CD, música “digitalizada”. ¿Y vos cómo escuchás música? Pregúntales a tus papás y abuelos cómo escuchaban ellos cuando tenían tu edad. Pediles también que te cuenten qué es lo que más les gustaba escuchar. ¿Te animás a escribir tu propia historia familiar de la música grabada?

b. Buscá alguna versión de Gardel del tango *Mi Buenos Aires querido* (si lo hacés en internet podrás encontrar la escena de película *Cuesta abajo* además del registro grabado originalmente en disco). Escuchalo prestando atención a la letra. ¿Escuchaste cuando menciona a “mi pebete, luminosa como un sol”? ¿Conocés la palabra “pebete”? Es un lunfardismo. El lunfardo es un vocabulario popular rioplatense que tomó palabras de los inmigrantes y de los pueblos originarios, entre otras, durante el proceso de su formación. ¿Conocés otras palabras del lunfardo? Preguntales a tus padres, tus abuelos o explorá en sitios para hacer una lista de al menos cinco vocablos lunfardos. ¿Te animás a hacer una canción con ellos?



Foto de la película *Cuesta abajo*, 1934.



“Yira, yira”

Para poder ver el video *Yira, yira* donde Carlos Gardel canta esta hermosa canción, hacé click acá: www.youtube.com/watch?v=JNmyydJwzrU

Carlos Gardel filmó en 1930 una serie de cortos musicales dirigidos por Eduardo Morera conocidos como "Encuadres de canciones". Estos son considerados los primeros videoclips de la Argentina.

¡Siempre en la avanzada Gardel!

En el corto que elegimos, Gardel canta el tango *Yira, yira* y dialoga con su autor: Enrique Santos Discépolo. *Yira, yira* había sido estrenado en el teatro en 1929 y tuvo aceptación inmediata por lo que varios artistas lo grabaron. Ese tema fue uno de los primeros éxitos de Discépolo al que siguieron *Cambalache*, *Uno* y *Cafetín de Buenos Aires*, entre otros. Gardel lo interpreta acompañado por su propia guitarra y dos guitarristas: Guillermo Barbieri y Ángel Domingo Riverol.

Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Películas antiguas y una nueva interpretación musical

1. Mirá la película prestando atención. ¿Es una película como las que ves en la televisión o internet? ¿Qué te llama la atención (por ejemplo de los colores)? ¿Y la forma de hablar y moverse se parece a las de ahora? Las películas antiguas nos permiten viajar en el tiempo... y aquí nos vamos casi un siglo atrás. Te invitamos a recrear la época. Fijate bien como están vestidos... ¿Te animás a disfrazarte y vestirte como ellos?, ¿y a imitar sus expresiones? ¡También podés pedirle a alguien que te saque una foto en blanco y negro!
2. El acompañamiento de guitarras es característico del tango canción y de muchas músicas folklóricas. Gardel y sus contemporáneos hacían tangos y otros géneros con ese acompañamiento. ¿Sabías que Gardel llamaba a las guitarras “mis escobas”? ¿Crees que se parece una escoba y una guitarra? ¿Te animás a tocar imaginariamente una guitarra como lo hacen en esta película? ¿En qué canción te acompañarías? ¿Qué otros elementos de tu casa podrías usar como instrumentos?

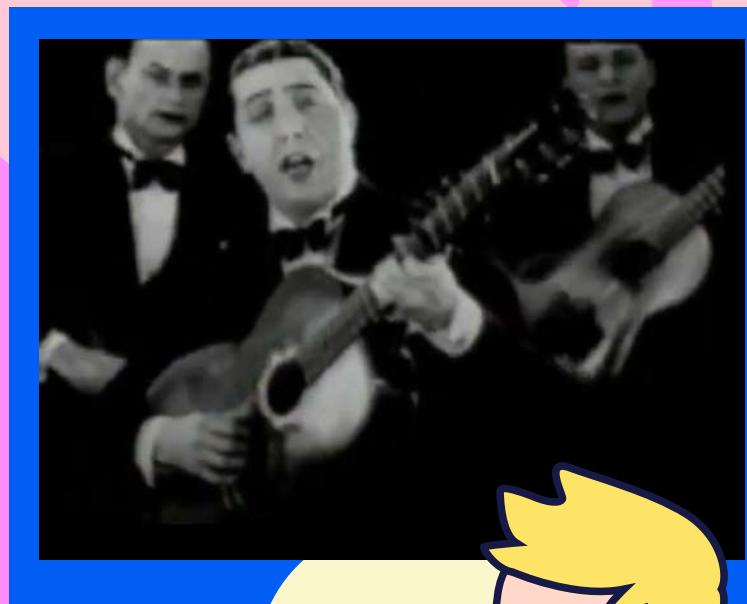
Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Jugando a tocar tango con otros géneros musicales

Carlos Gardel filmó en 1930 una serie de cortos musicales dirigidos por Eduardo Morera conocidos como "Encuadres de canciones". Fueron grabados con el sistema Movietone, donde la pista sonora estaba incorporada a la película y así se evitaban los inconvenientes de sincronización. ¡Todo una novedad tecnológica para la época! Estos son considerados los primeros videoclips de la Argentina. ¡Siempre en la avanzada Gardel!

En el corto que elegimos, Gardel canta el tango *Yira, yira* y dialoga con su autor: Enrique Santos Discépolo. *Yira, yira* había sido estrenado en el teatro en 1929 y tuvo aceptación inmediata por lo que varios artistas lo grabaron. Ese tema fue uno de los primeros éxitos de Discépolo al que siguieron *Cambalache*, *Uno* y *Cafetín de Buenos Aires*, entre otros. Gardel lo interpreta acompañado por su propia guitarra y dos guitarristas: Guillermo Barbieri y Ángel Domingo Riverol.

1. Disfrutá de la película escuchando con atención. ¿Cómo caracteriza Discépolo a su propia canción? ¿Y al escuchar la letra cantada por Gardel te parece que coincide con lo que él explicó? ¿Conocés otras canciones que hablen de la soledad? ¿Qué otras maneras se te ocurren para representarla? ¿Se puede dibujar, bailar, esculpir? ¿Te animás a hacer tu versión? Puede ser una producción plástica o literaria... ¡También podés buscar la letra y convertirla en un rap!
2. El acompañamiento de guitarras es característico del tango canción y de muchas músicas folklóricas. Gardel y sus contemporáneos hacían tangos y otros géneros con ese acompañamiento. También en el rock y en el pop se usó luego la guitarra acústica o eléctrica. ¿Conocés alguna canción grabada con ese acompañamiento? Buscá algún video de esa canción que pensaste y comparalo con el de Gardel: ¿cómo tocan, cómo se visten, cómo se mueven pero también cómo suenan esas canciones?
3. Ahora te invitamos a que hagas tu propio videoclip eligiendo la canción que más te guste. Si no tenés una guitarra en tu casa podés usar cualquier otro objeto: una escoba, una paleta/raqueta, un cartón, etc.



BUENOS AIRES MUSEO (BAM)





BUENOS AIRES MUSEO (BAM)

El Buenos Aires Museo está conformado por un conjunto de cuatro casas de gran valor patrimonial, siendo actualmente el edificio denominado Altos de Elorriaga la sede del museo fundado en 1968. Es una de las pocas casas en esquina sin ochava que quedan en la ciudad, organizada originalmente alrededor de dos patios con locales comerciales al frente y con una fachada que corresponde a dos períodos diferentes: la etapa colonial y la de finales del siglo XIX o principios del XX. Enfrente a

esta, en la esquina de las calles Defensa y Alsina, se encuentra Altos de la Estrella, donde funcionan las oficinas administrativas del museo y la biblioteca. Fue llamada así por albergar en su planta baja la tradicional farmacia "de la Estrella", la más antigua de Buenos Aires. La farmacia tiene una larga historia. Comenzó cuando Bernardino Rivadavia –preocupado por la falta de medicamentos en la ciudad– invitó al bioquímico italiano Pablo Ferrari a que viniese a Buenos Aires, quien años después de su arribo fundó la farmacia.

El edificio más antiguo del Buenos Aires Museo –y también uno de los más antiguos de Buenos Aires– es la llamada Casa Ezcurra, ubicada en Alsina 455/63, cuya construcción se remonta a los Jesuitas en las décadas de 1750/60.

Y el edificio más "moderno" de los que integran el complejo edilicio, ubicado contiguo a Altos de la Estrella sobre la calle Defensa, es el Edificio de los Querubines, que recibe su curiosa denominación por las veintidós figuras de querubines que decoran los frontones de sus ventanas.

El Buenos Aires Museo recopila la historia y cultura de la Ciudad de Buenos Aires, la de sus habitantes, sus usos y costumbres, su arquitectura y las vivencias de los porteños y de aquellos que pasaron por Buenos Aires.



Obelisco de Buenos Aires

¿Sabías que el obelisco es uno de los monumentos arquitectónicos más antiguos de la humanidad?

Los obeliscos fueron creados por la civilización egipcia hace casi 4.500 años. Se cree que los mismos representan simbólicamente el momento de creación del universo y la vida llevada adelante por Ra –el Dios Sol según la creencia egipcia–. Ra habría creado al universo y los seres vivos posando al sol sobre la piedra *Ben-ben*. Si observamos la punta del obelisco, veremos que tiene un pequeño piramidón que acaba en punta, la cual representaría la colina primigenia (la piedra *Ben-ben*) que dio origen a la vida a través de los rayos del sol.

Con el tiempo, el obelisco fue adoptado por distintas civilizaciones en todas partes del mundo. Por esta razón es que podemos encontrarnos con este símbolo arquitectónico decorando plazas y espacios públicos de muchos países diferentes.

Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Creando tu propio monumento

1. Despues de leer sobre el origen de los obeliscos egipcios, te proponemos que pienses tu propio monumento en honor al sol. ¿Cómo lo representarías? ¿Lo harías muy grande o muy pequeño? ¿Qué colores usarías para un monumento al sol?

2. Los invitamos a pensar: ¿dónde lo pondrías? ¿En la plaza de tu barrio? ¿En la escuela? Una vez que termines tu diseño, podés sacarle una foto y compartilo con tu maestra/o y tus compañeros/as. ¡Seguro les va a encantar!



Obelisco, ca. 1940. Fotografía perteneciente al Archivo Histórico del Buenos Aires Museo (BAM).

Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

¿Un obelisco egipcio?

Después de leer esta pequeña explicación, te invitamos a que hagas un dibujo sobre cómo te imaginás que habrán sido los primeros obeliscos egipcios. Si te animás, podés buscar en Internet información sobre la civilización egipcia; ¡seguro te vas a sorprender! No te olvides, una vez que termines tu dibujo, compártelo con tus compañeros y compañeras.

Actividad para el primer y segundo ciclo (de 6 a 13 años)

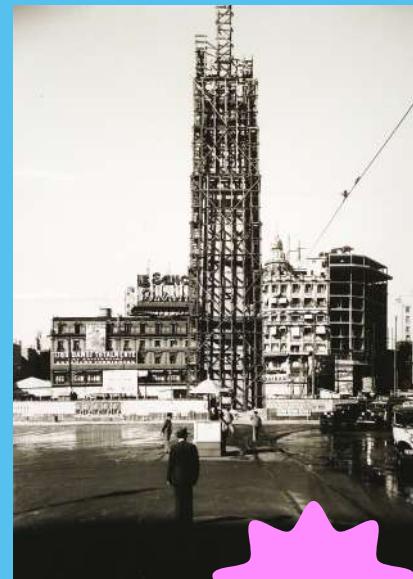
¿Conocés el Obelisco de Buenos Aires? ¿Sabés algo de su historia?

El Obelisco es hoy el mayor emblema de la Ciudad de Buenos Aires. Sin embargo esto no siempre fue así, de hecho hubo un momento de la historia en que intentaron demolerlo. Fue construido en 1936 para recordar el cuarto centenario de la primera fundación de la ciudad, según el diseño del arquitecto Alberto Prebisch. Fue levantando en el mismo lugar donde en 1812 se izó por primera vez la Bandera Nacional en Buenos Aires. Está ubicado en la intersección de las avenidas 9 de Julio y Corrientes y tiene 67,5 metros de altura y una base de 6,8 metros por lado. Es una construcción hueca. En su extremo superior existe un mirador con cuatro ventanas, visibles desde la calle y por encima del mismo el monumento es rematado por un pararrayos.

Antes de su emplazamiento, como durante sus primeros años de existencia, el Obelisco estuvo rodeado de controversias en la opinión pública. Muchos lo consideraban antiestético, otros se burlaban de su forma y muchos protestaban porque consideraban que era peligroso, ya que a poco de su inauguración se habían desprendido piezas de su revestimiento.

Las críticas al monumento llevaron a que en 1939 el Concejo Deliberante de la Ciudad sancionara una ordenanza ordenando su demolición, pero el intendente la vetó y salvó a la construcción de su derribo. Con el paso del tiempo las críticas desaparecieron y el Obelisco se integró al paisaje urbano porteño, siendo hoy, a casi 90 años de su construcción, el monumento que mejor representa a la Ciudad de Buenos Aires.

A continuación, te dejamos algunas fotos pertenecientes al archivo del Buenos Aires Museo (BAM), que ilustran el momento en que el Obelisco se estaba construyendo allá por 1936.



Luego de leer esta breve historia sobre el Obelisco, te proponemos pensar de qué otros materiales se puede hacer un obelisco. ¿Se te ocurren? ¿Te animás a hacer tu propia versión del obelisco?

Para hacer el obelisco tenés que buscar:

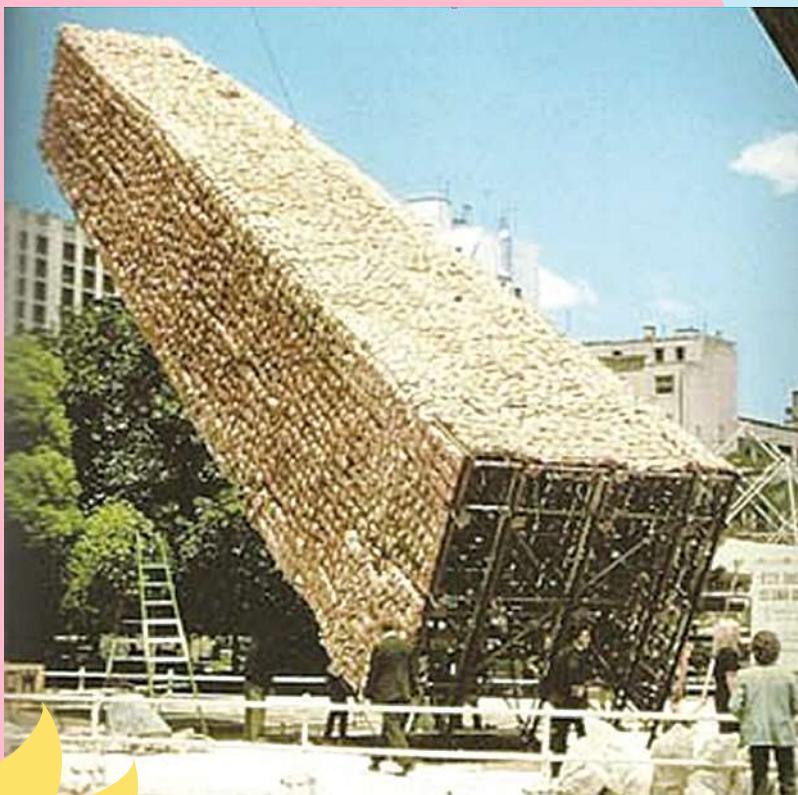
- Un tubo de cartón que haya sobrado del rollo de cocina o 2 tubos de cartón que hayan sobrado del papel higiénico. Si usás los tubos del papel higiénico deberían pegarlos con cinta creando un tubo de cartón más largo.
- Una hoja de papel gruesa, cartulina o un pedacito de cartón blando para poder crear la “punta del obelisco”.

a. Una vez que hayas unido las dos partes (el cuerpo con la cabeza del obelisco) te va a quedar el obelisco desnudo listo para que lo cubras con los materiales que vos quieras. Te damos algunas ideas: podés pintarlo con los colores que más te gusten, pegarle hojitas que encuentres, figuritas, *stickers*, ¡y muchas otras cosas más! Cuando lo termines, te invitamos a que le saques una foto y lo compartas con tus compañeritos así pueden compartir sus creaciones entre todos.

Para dejarte alguna inspiración, te contamos que una muy reconocida artista argentina llamada Marta Minujín, hizo su propia versión del Obelisco en 1979. ¡Ella se animó a hacerlo con pan dulce!



El Obelisco de pan dulce, ca. 17 y 28 de noviembre de 1979. Estructura de metal y treinta mil panes de dulce envasados. Primera obra comestible del mundo.



Cabeza de Geniol

Seguramente la imagen de "Cabeza de Geniol" resulta familiar para muchas personas. Pasó a formar parte del repertorio de imágenes típicas de la cultura gráfica y la publicidad argentina. Ahora bien, ¿qué sabemos de su historia? ¿Quién fue o fueron sus creadores? ¿Por qué tiene esa expresión tan particular?

El dolor de cabeza fue siempre una molestia y desde la antigüedad se buscó la forma de combatirlo usando analgésicos. Uno de los más importantes de la historia resultó el Sauce, cuya corteza y hojas usaban los egipcios, los sumerios, los chinos y los griegos antiguos para calmar dolores, propiedad que llevó a la ciencia moderna a extraer del árbol su benéfico principio activo. El objetivo fue cumplido en 1897, cuando el farmacéutico Félix Hoffman consiguió sintetizar el ácido acetilsalicílico, el que demostrando rápidamente buenas propiedades terapéuticas, fue bautizado con el nombre comercial de Aspirina.

La Aspirina resultó un éxito. Se vendía en grandes cantidades en todo el mundo y por eso en 1927 un empresario resolvió comenzar a producirla también en la Argentina. Decidió comercializarla bajo la marca Geniol y como quería que su producto fuera muy conocido, recurrió a una agencia especializada para que llevara adelante una gran campaña de publicidad.

Los ilustradores a cargo, Lucien Achille Mauzán y Gino Bacasille, le presentaron al empresario varios bocetos con ideas para la campaña, pero como ninguno le gustaba y cansados al final de tantos rechazos, dibujaron una cabeza, parecida a la del propio empresario, con alfileres, tornillos, clavos y hasta un sacacorchos, que representaba que nada de eso provocaba dolor si se tomaba Geniol.

Para sorpresa de la agencia ese dibujo fue aprobado por el dueño de la empresa y a partir de allí se convirtió en la imagen del producto. Fue usado durante décadas para avisos en medios gráficos y publicidad en vía pública, pero también para hacer la cabeza en tres dimensiones (como la de la imagen) para ubicarse en los mostradores, las vidrieras o las estanterías de las farmacias como elemento publicitario.



Cabeza de Geniol. Sergio Sergi, en base a los diseños de Lucien Achille Mauzán y Gino Bacasille.

Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Jugando con las expresiones del rostro

Observá con atención la imagen de la "Cabeza de Geniol" y pensá: ¿cómo es la expresión que representa? ¿Está feliz? ¿Está dolorido? ¿Está aliviado?

- Te proponemos que realices un dibujo de cómo te sentís cuando te duele la panza: ¿cómo te representarías? Para ayudarte podés mirarte a un espejo y hacer caras: de dolor, de alegría, de alivio, de miedo, etc. ¿Tu cara expresa lo que sentís cuando tenés dolor de panza? También podés ayudarte pidiéndole a alguna persona de la casa ya sea mamá, papá, abuelos, hermanos, etc., que "posen" con alguna expresión así podés representarla.

Haciendo tu propia "Cabeza de Geniol"

Hacé tu propia "Cabeza de Geniol". Para esta actividad necesitás:

- Una pelotita de telgopor (o de cualquier material que sea blando).
- Tornillos, clavos, etc.
- Un martillo (esta herramienta usarla siempre acompañado de un adulto).
- Pintura, marcadores, etc.

- Para poder armar tu "Cabeza de Geniol", primero tenés que conseguir una "base" para que se mantenga quieta. Para esto, podés pegarla en un platito, un cartón o alguna superficie ya sea con plasticola o cualquier otro adhesivo.
- Luego, con ayuda de un mayor, clavá algunos de los tornillos en distintas partes de la cabeza.
- Por último, te queda darle un rostro y una expresión a tu "Cabeza de Geniol" ¿Lo vas a hacer enojado? ¿Feliz? ¿Dolorido?

Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Tu propia campaña publicitaria

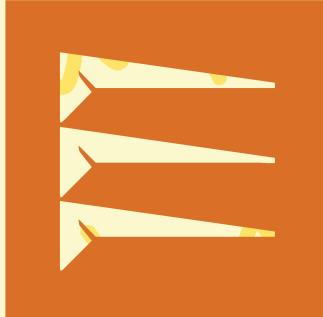
Ahora bien, te proponemos que imagines que sos un publicista y tenés que pensar una imagen que acompañará tu producto.

- Tu producto imaginario va a ser un remedio contra el miedo a la oscuridad.
- Pensá cómo puede ser el envase y el formato de ese remedio: ¿se toma? ¿Son pastillitas? ¿Vienen en un envase parecido al jarabe para la tos? Hacelo como vos creas que puede ser. ¡Usá tu imaginación!
- Cuando ya tengas el envase de tu remedio, pensá con qué imagen se puede publicitar. Acordate que esa imagen va a ser la carta de presentación de tu producto, la imagen que siempre lo va a acompañar.
- Por último, te proponemos que pienses en una canción que acompañe a tu producto. Estas canciones, en publicidad, se suelen conocer como *jingles* ya que son, por lo general, canciones muy pegadizas. Seguro que muchas veces te encontraste cantando alguno sin darte cuenta. ¿Te animás a componer tu propio *jingle*?



MUSEO DE ESCALDURAS LUIS PERLOTTI





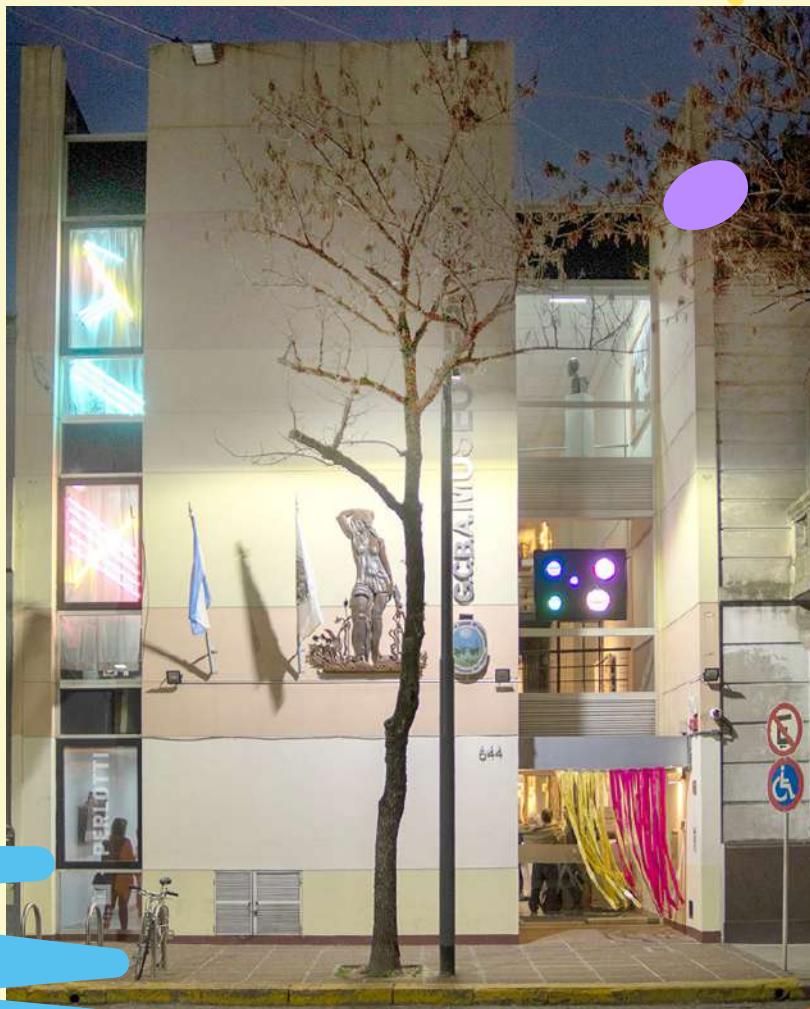
MUSEO DE ESCULTURAS LUIS PERLOTTI

Luis Perlotti deseaba que su casa taller fuera un museo. En 1948 adquiere la propiedad de la calle Pujol 642/4 y comienza el rediseño de la vivienda con este fin. Dos amplios salones fueron destinados a la exhibición de sus obras terminadas y a la biblioteca. En la entrada al patio principal colocó dos grandes murales en hierro esmaltado proyectados por su amigo Quinquela Martín. En el resto de las paredes colocó su obra de temática indigenista y gauchesca: *El tirador de honda*, *La danza de los cóndores*, *La leyenda de la flor de*

Irupé, *El arriero*, entre otras. Ocupó la galería con las esculturas de bulto: la *Danza de la flecha*, el *Despertar de la Raza* y diferentes retratos.

En 1954 Perlotti comenzó a realizar una serie de visitas guiadas que él mismo organizaba, con el propósito de convocar a la comunidad barrial y acercarla al arte y a su obra tan figurativa e impactante.

El 25 de enero de 1969 fallece en Punta del Este, Uruguay, dejando como donación su casa y todo el patrimonio artístico que en ella se albergaba, a la entonces Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires. La misma fue aceptada el 23 de mayo de 1973. Luego de un proceso de adecuación el museo reabre en diciembre de 1990. El edificio actual corresponde al estudio del arquitecto Mario Roberto Álvarez y se inauguró el 22 de diciembre de 2008. El Museo de Esculturas Luis Perlotti forma parte de Museos BA del Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires.



El legado de Luis Perlotti

Generalmente decimos que el Museo de Esculturas Luis Perlotti es un museo autobiográfico, ya que está dedicado a la promoción y difusión de la labor de este gran artista argentino. Si nunca escuchaste hablar de él o no conocés el Museo, esta es una gran oportunidad para acercarte e interiorizarte sobre su legado artístico. ¡Acompañanos!

Luis Perlotti es uno de los representantes de lo que hoy en día conocemos como "arte indigenista". ¿Qué quiere decir esto? Cuando este artista irrumpió en la escena artística de principios del siglo XX, el arte que se producía en el territorio del Río de la Plata estaba muy influenciado por las corrientes artísticas europeas. Es entonces que, entre 1915 y 1930, varios pensadores latinoamericanos empezaron a trabajar en propuestas que buscaban reivindicar las culturas autóctonas del continente americano. Es decir que intentaban introducir elementos y técnicas de los pueblos originarios de nuestro territorio a sus propias creaciones artísticas. Este gesto fue muy valioso ya que significó la revalorización de culturas que históricamente fueron oprimidas e invisibilizadas, al punto de casi desaparecer.

José de San Martín, un paisano más

Todos conocemos a José de San Martín, o al menos, hemos escuchado de él. Entre varias de sus hazañas –como cruzar los Andes montando un caballo– estuvo la de liberar un vasto territorio de América del Sur del dominio y control político de la Corona española. Le debemos a él, como a las miles de personas que colaboraron y trabajaron a su par, la independencia de varios países, entre ellos la República Argentina.

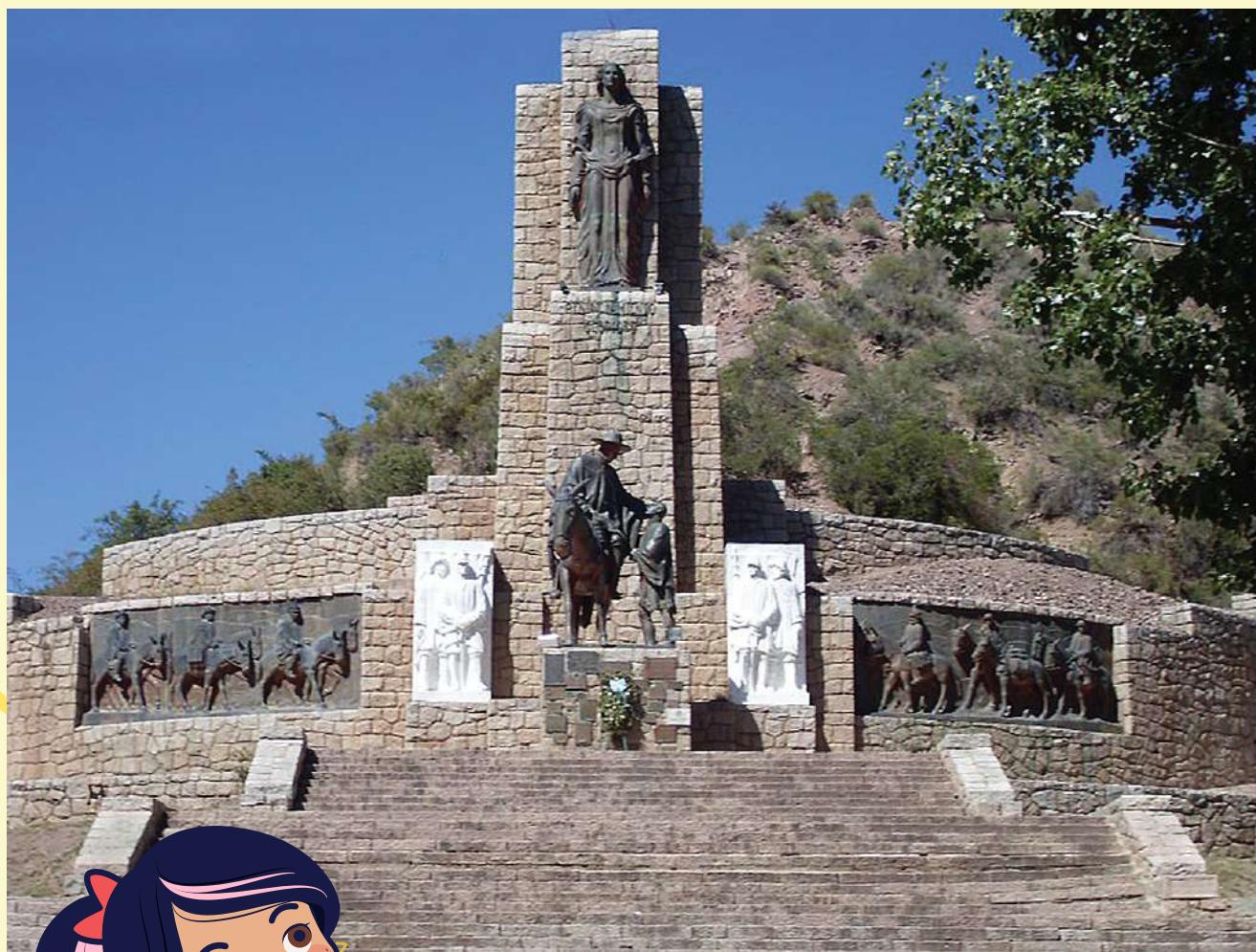
Como ya comentamos anteriormente, el escultor Luis Perlotti trabajaba teniendo en cuenta las formas y técnicas de los pueblos indígenas. Siempre trató que sus obras puedan expresar fielmente quién era la persona que estaba retratando. Es por esta razón que, cuando llamaron a concurso para la realización de una escultura en homenaje al General José de San Martín tras el centésimo aniversario de su muerte, Perlotti se encargó de investigar a fondo quién había sido este aclamado prócer nacional.

Luis Perlotti trabajando en el boceto del monumento *Retorno a la Patria*, y boceto terminado de San Martín a caballo.



El resultado de esa búsqueda se tradujo en la obra escultórica llamada *Retorno a la Patria* (1950) la cual le valió el primer puesto al escultor, y hoy en día se encuentra emplazada en Tunuyán, provincia de Mendoza. El monumento rememora el histórico momento ocurrido en 1823 cuando San Martín se encontró con su amigo, el Coronel Manuel Olazábal, al regresar de Perú luego del renunciamiento a la lucha independentista de América del Sur.

Generalmente estamos acostumbrados a que los monumentos sirvan como símbolos o recordatorios de las glorias de sus protagonistas. Nos vemos habituados a encontrarnos en distintas ciudades con estatuas ecuestres de San Martín con su uniforme, caballo de batalla y sable en mano como muestra de sus glorias militares. Sin embargo la escultura de Luis Perlotti plantea una visión poco usual del General: ropajes gauchescos, un burrito descansado y, sobre todo, una marcada expresión realista. Sin dudas, esta escultura, es uno de los pocos ejemplares que tenemos del "Padre de la Patria" representado como lo que en verdad era: un ciudadano más.



Monumento *Retorno a la Patria*, obra de Luis Perlotti, Tunuyán, Mendoza, 1950.



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

¡Cruzando los Andes!

¡Seamos libres que lo demás no importa nada!

José de San Martín

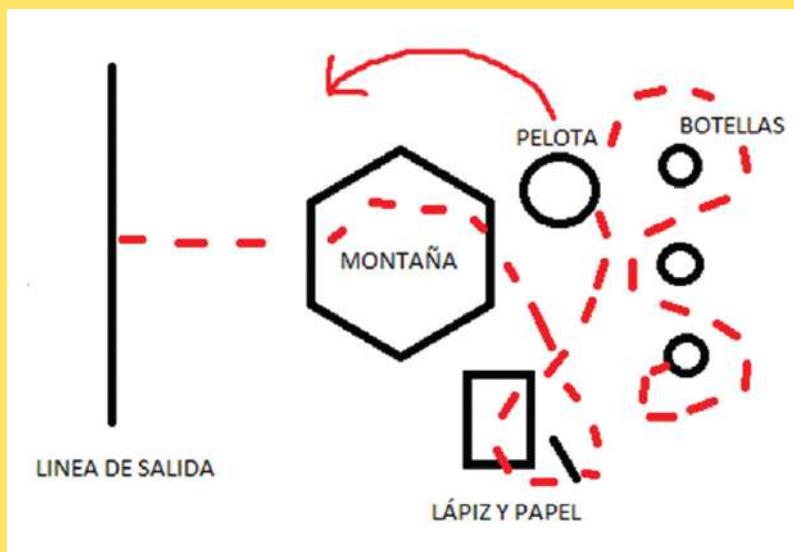
En la siguiente actividad vamos a **armar un circuito dinámico** así que te invitamos a poner el cuerpo en movimiento y a hacer de cuenta que sos un o una prócer como lo fue San Martín. En este caso vamos a recrear una de las mayores hazañas del general: ¡el cruce a los Andes! ¿Sabías que el ejército que llevó San Martín a cruzar los Andes estaba compuesto por 4.000 soldados y 1.500 militares? ¡Un montón de personas que tenían como único objetivo alcanzar la libertad de los pueblos sudamericanos!

Para jugar, primero necesitás buscar algunas cosas:

- Un palo/escoba (te va a servir de caballo imaginario).
- Almohadones o cualquier objeto que sirva para armar una especie de "montaña".
- Hoja y lápiz.
- Una pelota (si no tenés, podés armarla con varias medias haciendo un bollo).
- 3 botellas.
- Soga/ cinto o cualquier objeto que sirva como línea de largada.

Cómo armar el circuito:

1. Primero asegurate de buscar un espacio amplio, donde puedas correr o moverte con facilidad. Si estás en tu casa, no te olvides de correr los muebles para no chocarte y no romper nada.
2. Colocar, en un extremo del espacio, la soga/cinto como línea de largada.
3. Armar la "montaña" (acordate que podés hacerla utilizando objetos que encuentres 3. fácilmente, como por ejemplo: almohadones, cajas, etc.). No es necesario que la "montaña" quede muy alta, es sólo para jugar un rato.
4. Colocar la pelota del otro lado de la montaña, junto con el lápiz y papel.
5. Por último, poner las tres botellas, una al lado de la otra dejando un poco de distancia entre sí.



Desarrollo del circuito:

1. Agarrá una escoba o cualquier objeto que sirva como tu "caballo imaginario". Él te va a acompañar todo el trayecto. Acordate que San Martín no cruzó los Andes a pie, sino montando su querido caballo blanco. Luego, colócate detrás de la línea de salida.
2. Montado a tu caballo te tenés que dirigir a la montaña ¡Llegaste a tus Andes!, tené cuidado, no te vayas a caer.
3. Cuando hayas cruzado "los Andes", te va a esperar una hoja y un papel. Ahí vas a tener que escribir una carta avisando que llegaste y que pudiste cruzar los Andes sin problemas. ¡No te olvides de contarles que hacía mucho frío allá arriba en las montañas!
4. Luego agarrá la pelota y tiralá (despacito) por encima de la montaña.
5. ¡Ya casi llegamos al final de la expedición! Por último, dirigite en zigzag por las botellas. ¡Nadie cruza los Andes sin ninguna dificultad! Cuando termines el circuito, si querés, podés volver a empezar, ¡e incluso podés agregarle más desafíos!

Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

¿Qué significa la libertad?

No hay revolución sin revolucionarios
José de San Martín

San Martín fue el gran revolucionario de América del Sur. Sus ideas de libertad e independencia llevaron a la emancipación definitiva de la Argentina, Chile y Perú del dominio español. Todo esto nos lleva a preguntarnos: ¿qué es la libertad? ¿La libertad significa lo mismo para todos?

1. Te proponemos que pienses alrededor del concepto LIBERTAD: ¿qué representa para vos ser libre? ¿Ser libre es poder elegir qué ropa ponerte? ¿Es elegir a nuestros amigos y amigas? ¿Es jugar en la plaza una tarde de verano? ¿Qué sería lo opuesto a la libertad?

- Te invitamos a que hagas un dibujo, escribas una canción, bailes, cantes o hagas cualquier actividad que pueda representar lo que para vos es SER LIBRE. No te olvides de sacarle una foto y/o grabarte, la ideas es que después lo puedas compartir con tus compañeros y compañeras y puedan seguir debatiendo sobre este hermoso concepto.
- Una vez que lo compartiste con tus compañeros, pueden armar un diccionario entre todos con todas sus ideas sobre la Libertad.



Luis Perlotti, *Flor de Irupé*, bronce, 1939.
Museo de Esculturas Luis Perlotti.

De mitos y leyendas

Los mitos y leyendas son narraciones, generalmente orales, que se van transmitiendo de generación en generación. Por lo usual tratan de brindar una explicación o respuesta a hechos, sucesos, tradiciones y costumbres de un pueblo determinado. Un rasgo que siempre se mantiene presente en este tipo de narración es el componente mágico, sobrenatural y fantástico. Cada pueblo tiene sus propios mitos y leyendas y forman parte de su folclore cultural.

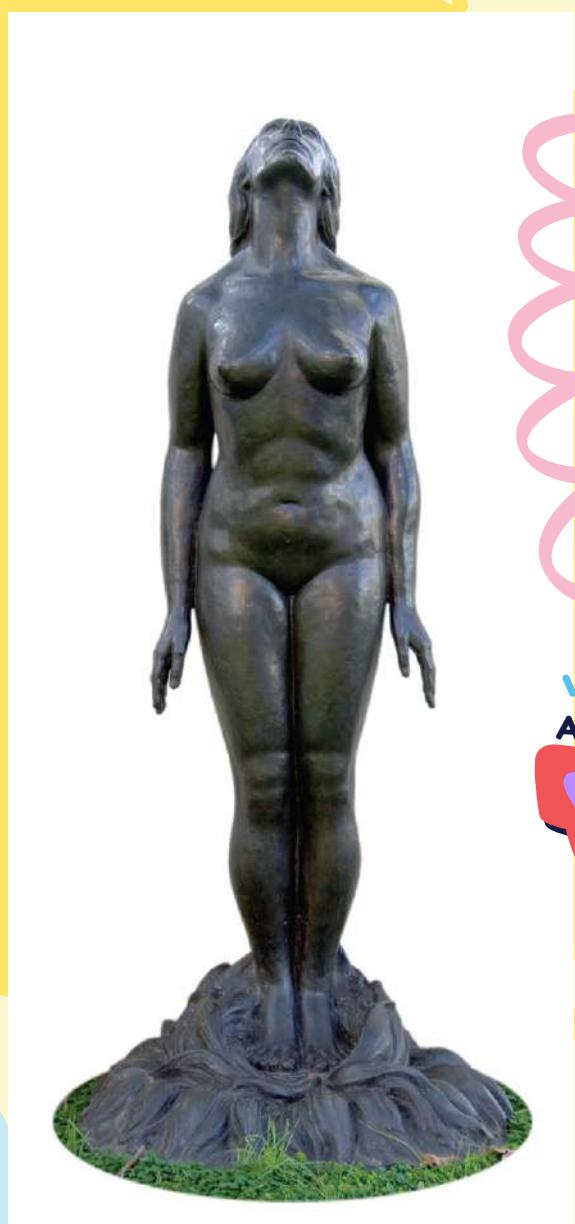
La *Flor de Irupé* es una leyenda guaraní. El irupé es una flor que crece y vive en una superficie acuática. Es originaria de del Río Paraguay y está presente en varias zonas de la Mesopotamia argentina. Para la cultura guaraní, esta flor es una fuente de alimentos y símbolo de muchas de sus tradiciones.

Como mencionamos anteriormente, Luis Perlotti fue uno de los grandes exponentes del "arte indigenista", por lo que parte de su producción se volcaba a la representación de mitos y leyendas pertenecientes a los Pueblos Originarios de América. Es por esta razón que, en 1939, realizó esta maravillosa escultura en honor a esta legendaria creencia.

Te invitamos, a continuación, a leer la leyenda de la **Flor de Irupé** (*La Doncella que se enamoró de la luna*):

Érase una doncella bellísima que se enamoró de la luna. La joven sufría con su amor sin esperanzas, mirando al astro de la noche espacer su pálida luz desde la altura. Un día, llevada por la fuerza de su pasión, decidió ir a buscar a su celestial amante. Subió a los árboles más altos e inútilmente tendía los brazos en busca de lo inalcanzable. A costa de grandes fatigas trepó a la montaña, y allí, en la cima estremecida por los vientos esperó el paso de la luna pero también fue en vano. Volvió al valle suspirosa y doliente, y caminó, caminó para ver si llegando a la línea del horizonte la podía alcanzar. Y sus pies sangraban sobre los ásperos caminos en la búsqueda de lo imposible. Sin embargo, una noche, al mirar en el fondo de un lago vio a la luna reflejada en la profundidad y tan cerca de ella que creía poder tocarla con las manos. Sin pensar un momento se arrojó a las aguas y fue a la hondura para poder tenerla. Las aguas se cerraron sobre ella y allí quedó la infeliz para siempre con su sueño irrealizado. Entonces Tupá, compadecido, la transformó en irupé, cuyas hojas tienen la forma del disco lunar y que mira hacia lo alto en procura de su amado ideal.

Luis Perlotti, *Flor de Irupé*, bronce, 1939. Museo de Esculturas Luis Perlotti.



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

Teléfono descompuesto

Una vez que hayas leído (o escuchado) con atención la leyenda, te proponemos hacer un juego: ¿conocés el “teléfono descompuesto”? El **teléfono descompuesto** es un juego muy sencillo: consiste en ir pasando un mensaje de oreja a oreja y ver cómo, al final, se va distorsionando el mensaje original. Si no lo conocés, preguntale a cualquier adulto que tengas cerca. ¡Seguro alguna vez lo jugó!

1. La idea es que **recreen**, junto a las personas con las que vas a jugar, **la mecánica de la transmisión oral propia de las leyendas**. Para esto, es necesario que imagines cómo empezaría la leyenda. Podés inventarte un relato de cualquier cosa, usá tu imaginación. Te proponemos algunos comienzos: “*había una vez un caracol (...)* *Hace mucho tiempo, en un país muy lejano (...)*”, etc. Jugalo con las personas que tengas cerca y fíjense, al final, cómo se fue distorsionando la narración que inventaste en un principio.
2. Si no estás acompañado de muchas personas, podés **adaptar este juego de manera virtual a través de mensajes de voz**. La consigna es que mandes un mensaje de voz a un amigo, amiga, tío, primo o compañero de la escuela. Después esa persona tendrá que reproducir lo que escuchó enviándole un mensaje de voz a otro contacto y así sucesivamente. El último deberá volver a mandarte el mensaje de voz a vos, repitiendo lo que había escuchado. De esa manera, vas a ver cómo va a ir cambiando el relato una vez que es transmitido de persona a persona. ¡Qué curioso! ¿No?



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

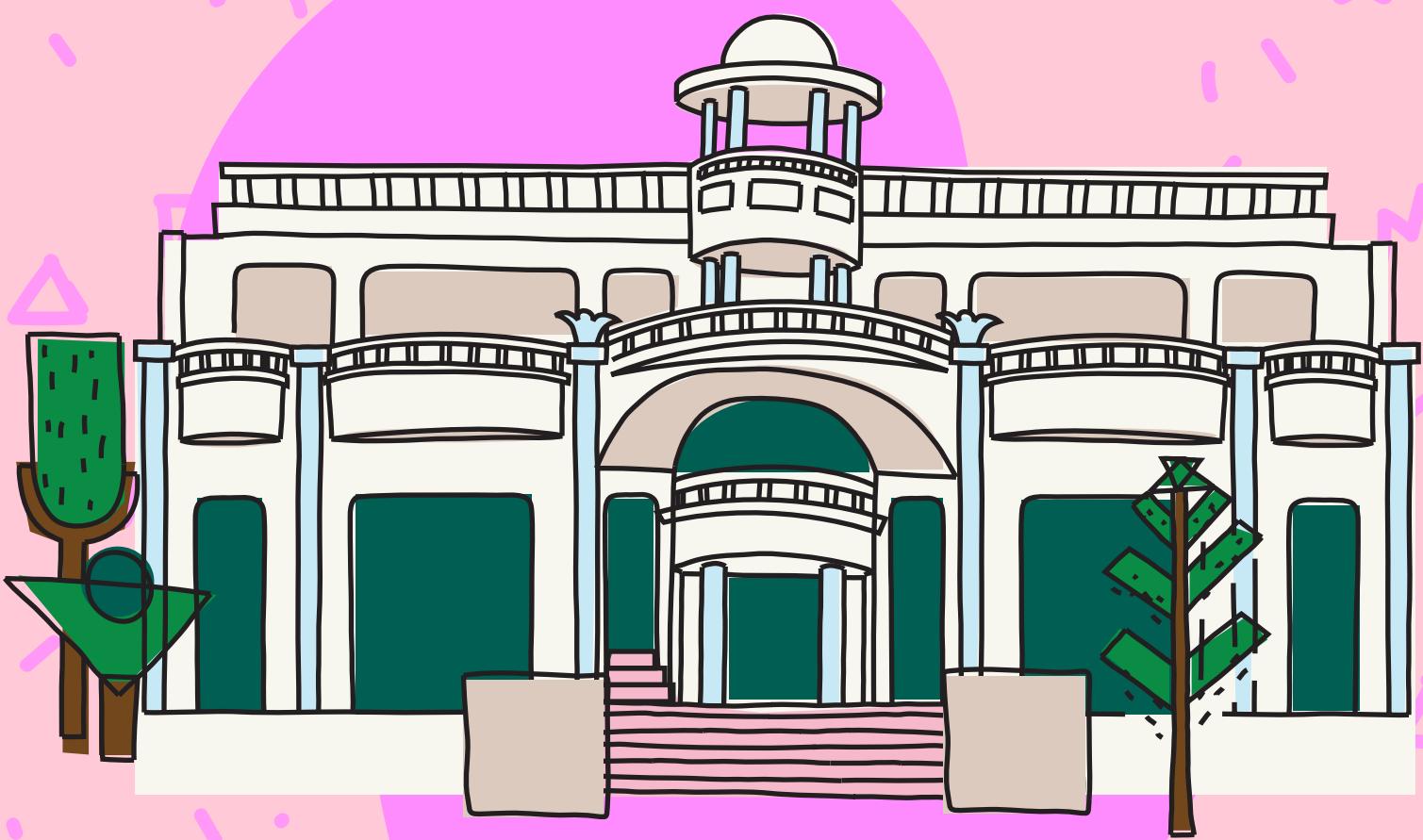
Autores de leyendas



Una vez que hayas leído la leyenda de la *Flor de Irupé*, te invitamos ahora que **escribas tu propia leyenda sobre algún elemento cotidiano**, como por ejemplo la radio, la televisión, los celulares, etc. Recordá que todas las leyendas poseen elementos y sucesos mágicos o fantásticos, así que no te olvides de agregarlo. Una vez que hayas finalizado, compartí tu leyenda con tus compañeros y compañeras.

**Mirá
esto**

MUSEO DEL HUMOR



MUSEO DEL HUMOR

En 1927 Ricardo Banús, propietario de una cadena de cervecerías, le encargó la construcción de la Cervecería Munich al arquitecto Andrés Kálnay, en tierras ganadas al río. Con ella inaugurada cerca del balneario la Costanera Sur se convirtió en uno de los paseos preferidos de la ciudad.

Estuvo muchos años cerrada y deteriorada por el paso del tiempo. El 5 de diciembre de 1980, se reinauguró como museo de Telecomunicaciones de ENTEL (Empresa Nacional de Telecomunicaciones), con trabajos de readecuación edilicia realizados por el Arq. Rodolfo de Liechestein.

En febrero de 2002, después de 18 años, el edificio fue restituido al Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y en 2012 se creó el Centro de Museos de la Ciudad de Buenos Aires. Desde el 2012 hasta la actualidad, es la sede del Museo del Humor, y es uno de los Museos BA del Ministerio de Cultura porteño.

Alberga un patrimonio diverso de obras, dedicadas al humor gráfico, historieta e ilustración de autores y autoras argentinos. Su objetivo es conservar, investigar y exhibir el patrimonio artístico relacionado con la ilustración, el dibujo y la animación. Además, cuenta con el Paseo de la Historieta, que forma parte de su patrimonio desde 2015.



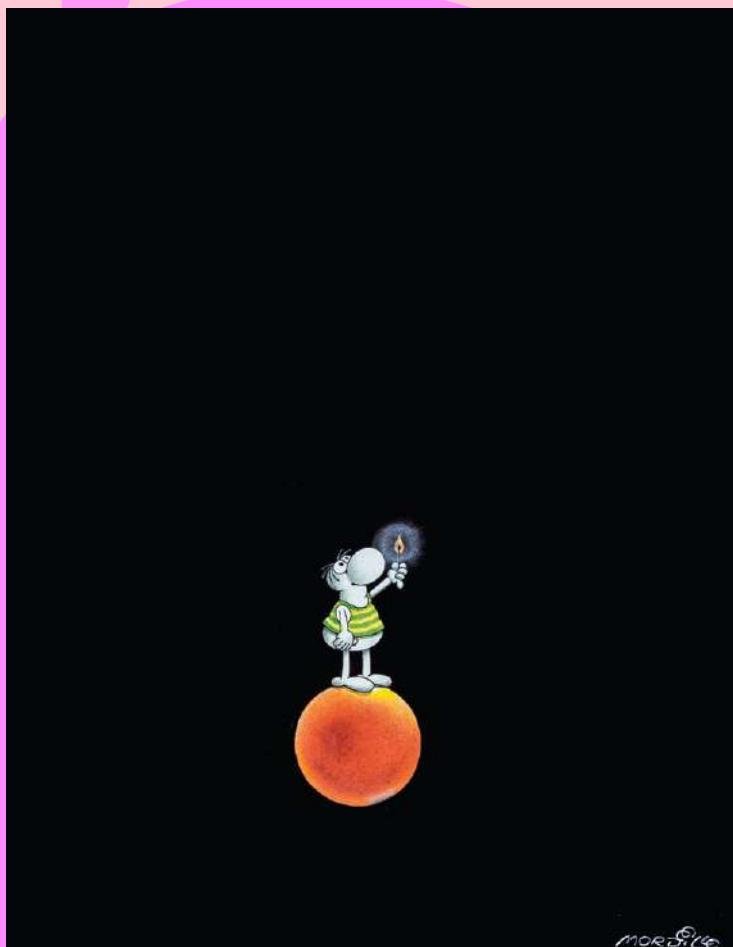
Te propondremos una serie de actividades que podrán trabajar en familia, con amigos o en la escuela. Te invitamos a recrear y jugar en el inmenso mundo de la ilustración, el dibujo y la historieta. Pero, antes de comenzar:

* ¿Qué es una historieta?

¿Alguna vez te preguntaste cuándo se crearon las historietas? Hoy por hoy, es muy habitual encontrarnos con tiras cómicas o historietas ya sea en diarios, revistas o redes sociales. Sin embargo, el origen de este curioso medio gráfico es bastante antiguo y está relacionado con los inicios de la crítica y protesta social, donde se empezó a utilizar el humor y la sátira como herramienta principal en la transmisión de un mensaje.

Las historietas, como género, nacieron alrededor del siglo XV, prácticamente a la par de la creación de la "imprenta de Gutenberg" (1446) la cual significó la posibilidad de difundir la cultura y las noticias de una manera mucho más rápida y fácil. No obstante, quienes popularizaron el género de las historietas fueron algunos artistas e ilustradores ingleses, como Isaac Cruikshank, quien introdujo el famoso "globo de diálogo" que permitió potenciar el mensaje de sus personajes.

Como todo género, la historieta tiene sus propias características. Por ejemplo, pueden utilizarse diversos recursos del lenguaje, como el escrito y el icónico. También pueden prescindir de texto, al utilizar solo ilustraciones y dibujos. Por lo general, las imágenes suelen estar ordenadas secuencialmente de izquierda a derecha –según el idioma y el sistema de lectura que tengan-. Esto responde a la necesidad de darle una lógica narrativa temporal a la historia o situación que se está tratando de contar.



Sin título. Guillermo Mordillo. Grabado.

Por un lado, uno de los elementos que podemos encontrar en una historieta son los "globos de diálogo", los cuales se crean para transmitir los diálogos, emociones y pensamientos del personaje. Van a ir adoptando distintas formas según los acontecimientos que vaya atravesando el protagonista. Por otro lado, las "onomatopeyas" son expresiones que enfatizan una acción no discursiva, como un sonido. Y, por último, encontraremos las "líneas de expresión" que acompañan a la ilustración y resaltan lo expresado, como una sensación o un movimiento.

Ahora que sabés un poquito más sobre la historia de las historietas ¿Te animás a indagar más sobre este género tan popular? Te contamos, además, que nuestro país es cuna de grandes artistas, ilustradores, dibujantes y humoristas gráficos. Te invitamos a que sigas investigando sobre este maravilloso mundo de las historietas, el dibujo y la animación.

Actividad para el primer y segundo ciclo (de 6 a 13 años)

Conociendo otras formas de comunicar

Te presentamos una de las obras que se encuentra en el Museo del Humor, del célebre dibujante e ilustrador Guillermo Mordillo. Fue uno de los referentes utilizando el recurso del lenguaje icónico y se destacó con un gran sello distintivo. ¿Sabías que él a los 12 años se animó a crear a sus propios personajes? Sus obras se destacan por la ausencia de texto, ya que el dibujo y el color eran tan intensos que pudo transformarlos en una forma expresiva en sí mismos. Hoy por hoy, sus obras son famosas en todo el mundo. La **característica principal de su trabajo es cubrir la hoja con colores intensos**, a excepción de algunos de sus personajes, que se conservan en blanco. Entre sus célebres figuras se encuentra la *Jirafa*, personaje mudo que representa con humor los aspectos curiosos de la vida. Una escultura en homenaje a él se encuentra emplazada en la entrada de nuestro museo y forma parte del Paseo de la Historieta, un camino que se encuentra en la Ciudad de Buenos Aires que invita a recorrer diferentes personajes de grandes dibujantes y humoristas gráficos de nuestro país.

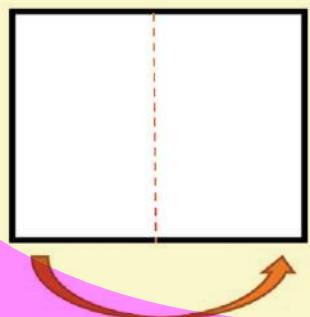


El objetivo de la siguiente actividad es que los niños y niñas puedan explorar uno de los recursos de la historieta, el **lenguaje icónico**. Te proponemos **explorar este recurso**, que le permitió a Mordillo vencer las barreras idiomáticas con sus ilustraciones y dibujos y recorrer así todo el mundo.

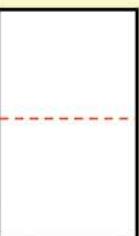
a. Te invitamos a **experimentar algunos de los componentes de la historieta**. En esta oportunidad, tomaremos en cuenta el lenguaje icónico y **te proponemos realizar una historieta solo con dibujos**.

b. **Materiales que vas a necesitar:** hoja A4, lápices negros y de colores, goma de borrar, reglas. ¡Vamos a trabajar! Para ello, tomaremos una hoja y la doblaremos a la mitad y luego nuevamente volvemos a doblar a la mitad.

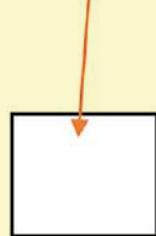
Hoja A4



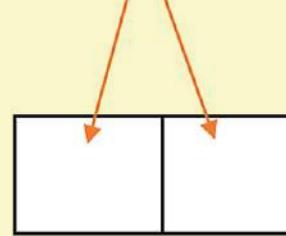
Mitad



Tapa



2 Viñetas



1 Viñeta
De remate



a. Ahora que marcaste los dobleces de la hoja, podrás utilizar la primera mitad para realizar la tapa de tu historieta, luego te quedarán dos cuadros o viñetas para completar y el último cuadro, será al abrir nuevamente la hoja para realizar el remate final. No te olvides de jugar con los colores y con las imágenes.

b. Para que podamos continuar con esta propuesta, te dejamos algunas preguntas que te van a ayudar a imaginar y pensar sobre tu historieta:

c. ¿Qué es lo que más te gusta hacer? ¿Cuál es tu lugar preferido en el mundo? ¿Cuál es tu color preferido? ¿Qué colores pueden expresar emociones? ¿Qué historia te gustaría contar?

d. También, podrías pensar en alguna situación o anécdota que te sucedió con amigos o tu familia. ¡A poner en juego la creatividad! Una vez que termines tu historieta, ¡no te olvides de compartirlo con tus compañeros, compañeras y familia!

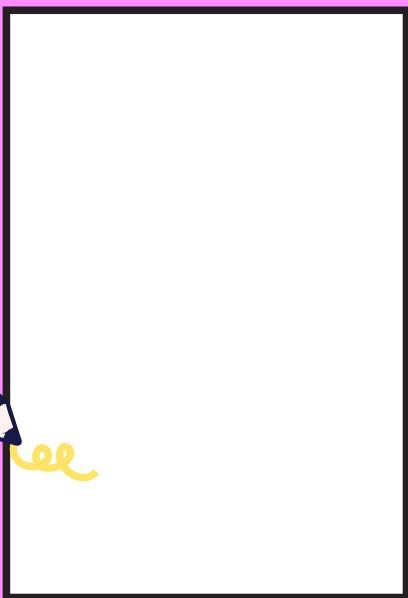
Creando una historieta muda

Materiales que vas a necesitar: hojas blancas, lápices de colores, marcadores.

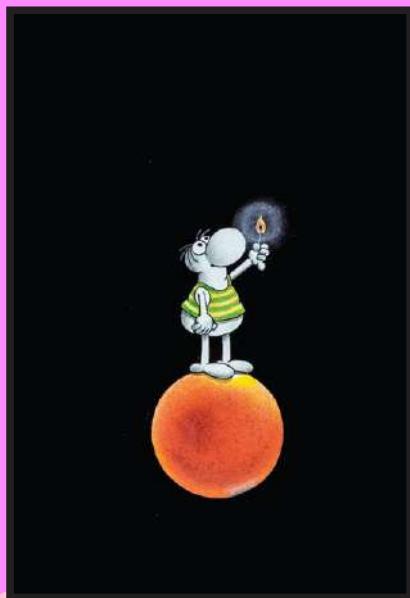
A. Inspirados en la obra Guillermo Mordillo, que te presentamos en la actividad anterior, te invitamos a **construir una historieta de estilo tira autoconclusiva**. Este tipo de historieta se caracteriza por la representación de un único personaje, que se repite en dos o tres viñetas y que inicia y termina en un lapso temporal limitado.

B. Tomando este estilo de historieta, te proponemos que tomes **la obra como parte del desarrollo** y nos puedas narrar una pequeña historia, creando el inicio y el final. Para ello, dispondremos de una hoja blanca, donde realizarás los tres cuadros continuos para completar esta maravillosa historia.

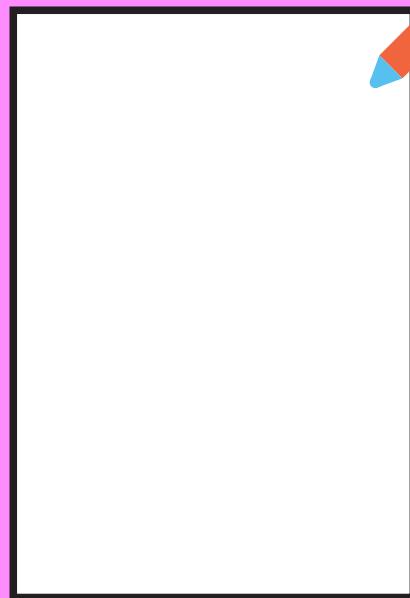
C. Te invitamos pensar esta actividad con algunas preguntas disparadoras: ¿qué estaba haciendo el personaje antes de estar parado en una esfera con un fósforo en la mano? ¿Cómo hará el personaje para salir de ese lugar? ¿Se irá volando? ¿La tira transcurre con un solo personaje? ¿Qué te gustaría agregar? Te sugerimos que escribas primero la historia que quieras contar y luego lo lleves al dibujo, esto te ayudará a transmitir con más claridad tu idea. ¡Comencemos!



INICIO



DESARROLLO



FINAL

Para saber un poco más sobre Guillermo Mordillo, te invitamos a hacer click en este link: www.buenosaires.gob.ar/construccionciudadana/paseodelahistorieta/autores/mordillo.



Actividad para el primer y segundo ciclo (de 6 a 13 años)

Héroes y heroínas

El objetivo de esta actividad es que los niños y niñas **puedan crear un personaje de historieta experimentando el dibujo en diferentes formas y expresiones**.

- Te invitamos a crear tu propio superhéroe o superheroína, inspirados en el personaje *Hijitus* creado por García Ferré. Se trata de un niño que vivía en la ciudad de "Trulalá" y se caracterizaba por un fuerte sentido de la amistad y la justicia. Llamaba la atención su gran sombrero azul, que le permitía transformarse en *Super Hijitus*, convirtiéndose en un héroe muy poderoso con capa y hélice. Cuando se presentaba una injusticia en la ciudad, su frase preferida era "fufú y chucu chucu chucu chu".
- Así como los fantásticos sucesos que ocurrían en la ciudad de Trulalá, en tu barrio o ciudad también deben ocurrir muchas historias; ¿te animás a contarnos las aventuras de tu superhéroe o superheroína?
- Aquí te dejamos algunas preguntas que te podés hacer para ayudar a darle identidad a tu superhéroe: ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente al escuchar la palabra "superhéroe"? ¿Qué características debe tener ese superhéroe? ¿Tiene una personalidad oculta? ¿Cómo se ve en la vida cotidiana? ¿De dónde proviene tu superhéroe? ¿Hay alguien en tu familia que para vos sea un héroe o heroína? ¿Qué poderes tiene? Si no tiene superpoderes, ¿qué cualidades tiene? ¿Qué nombre tiene tu superhéroe?



Autor: Manuel García Ferré. Técnica: acetato.
Utilizado para la película *Hijitus*. Medidas: 23 x 30 cm.

Superhéroes y superheroínas, ¿dónde están los villanos/as?

Ya conocimos las cualidades Hijitus, entrañable personaje creado por García Ferré. Sus características principales son un gran sentido de la justicia, gran amigo de todos, bondadoso y solidario. En la primer parte pensamos en la composición de un superhéroe. Sin embargo, sabemos que **todo superhéroe o superheroína tiene su antihéroe o villano/a**, elemento principal que produce el caos y el desorden donde se encuentre.

- En esta actividad **te invitamos a crear y a unir ese superhéroe o heroína con un villano para crear una historieta completa**. Por ello te invitamos a que pienses en un villano al que podría combatir tu superhéroe o heroína que creaste en la actividad anterior. Recordá que el villano puede ser una persona, un animal, una planta, un factor climático, o incluso un ser invisible o un concepto abstracto, ¡como la injusticia!
- Para conformar finalmente una historieta te dejamos algunas preguntas que te pueden ayudar: ¿qué quiero contar? ¿Qué tema quiero tratar? ¿Dónde transcurre la historia? ¿Qué combate tu superhéroe? ¿Qué clase de problemas crea tu villano? ¿Qué motiva al villano a crear el caos? ¿Podría ser Superhijitus un villano?
- No te olvides, al finalizar toda tu historia, de compartirla con tus compañeros, compañeras y familia, ¡seguro les va a encantar!

Para saber un poco más sobre García Ferre, te invitamos a hacer click en este link:
www.buenosaires.gob.ar/construccionciudadana/paseodelahistorieta/autores/garcia-ferre

MÚSEO DEL CÍNE PABLO DUCRÓS

HICKEN



MUSEO DEL CINE PABLO DUCRÓS HICKEN

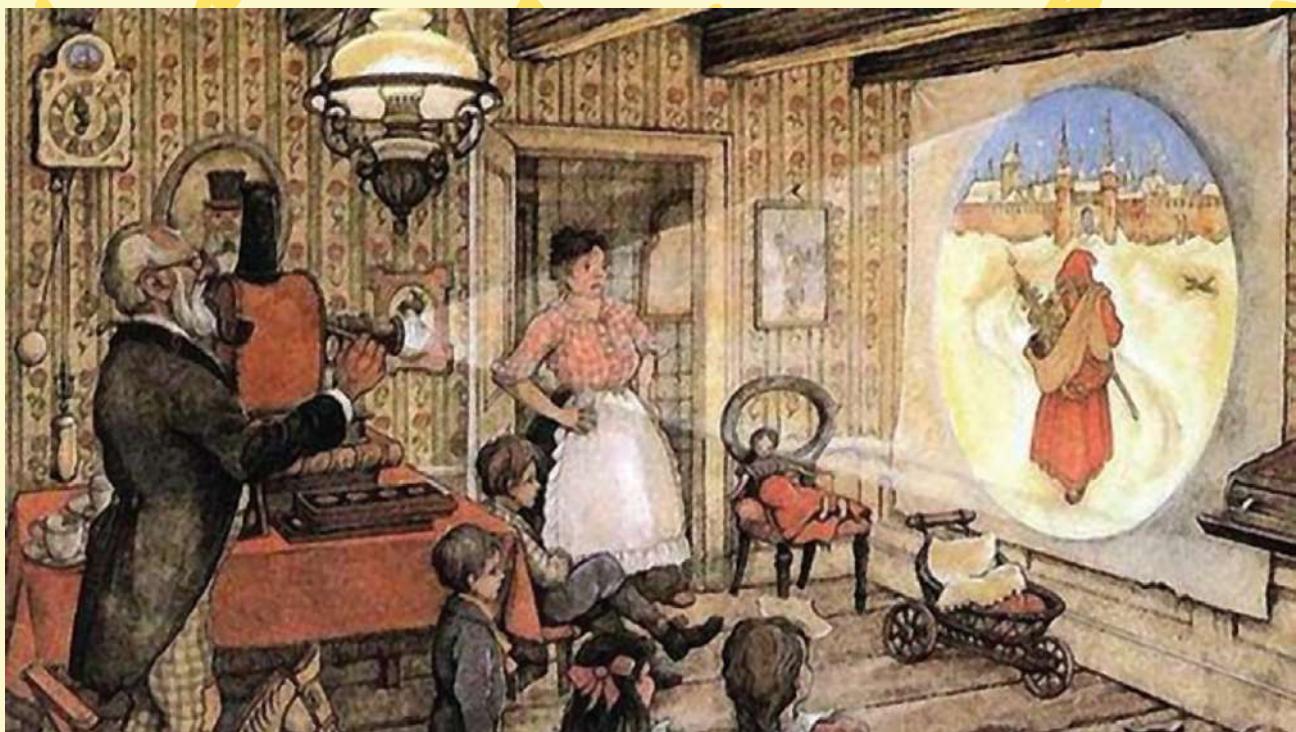
Desde su fundación hasta la actualidad, el Museo del Cine porteño tuvo siete sedes hasta la instalación definitiva en su actual sede del barrio de La Boca y forma parte de Museos BA del Ministerio de Cultura porteño.

En 2011 se inauguró su sede definitiva en Agustín R. Caffarena 51, e integra el conjunto edilicio Usina del Arte (antigua usina eléctrica de la Compañía Italo-Argentina de Electricidad). El anexo, sede expositiva del Museo del Cine, fue construido entre 1919 y 1921 y se encuentra conectado a la Usina a través de una calle interna que era vivienda de los ingenieros y personal jerárquico que trabajaban en la usina eléctrica donde vivían con sus familias.

El Museo del Cine está dedicado a la preservación y difusión del cine argentino. Guarda la colección más grande de películas, cámaras, proyectores, vestuarios, guiones, afiches y fotografías del cine argentino.



Mucho tiempo antes de que nazca el cine como lo conocemos ahora, en un tiempo en el que no había luz eléctrica, y la gente se iluminaba con velas y lámparas de combustión natural, ya habían inventado artefactos que dieron origen al cine: ilusiones de movimiento, juegos de luz y sombras, y proyecciones de imágenes dibujadas en la pared.



Te presentamos aquí uno de los primeros aparatos inventados. Se llama "Linterna Mágica".

Como iluminaba con luz de fuego, tiene una pequeña chimenea para liberar el humo.

Se puede ver que entre la fuente de luz en el interior del tanque y la lente hay una tira de imágenes dibujadas sobre un material translúcido.

La luz y la lente hacían que esas imágenes dibujadas se proyecten en la pared, como se ve en la imagen más arriba.

Sobre esas imágenes, la gente contaba historias, creando una forma de relato entre el cine y el teatro.



Mirá
esto

Actividad para el primer y segundo ciclo (de 6 a 13 años)

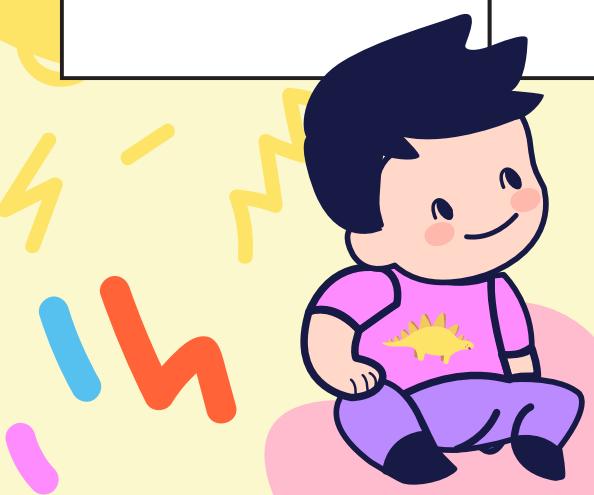
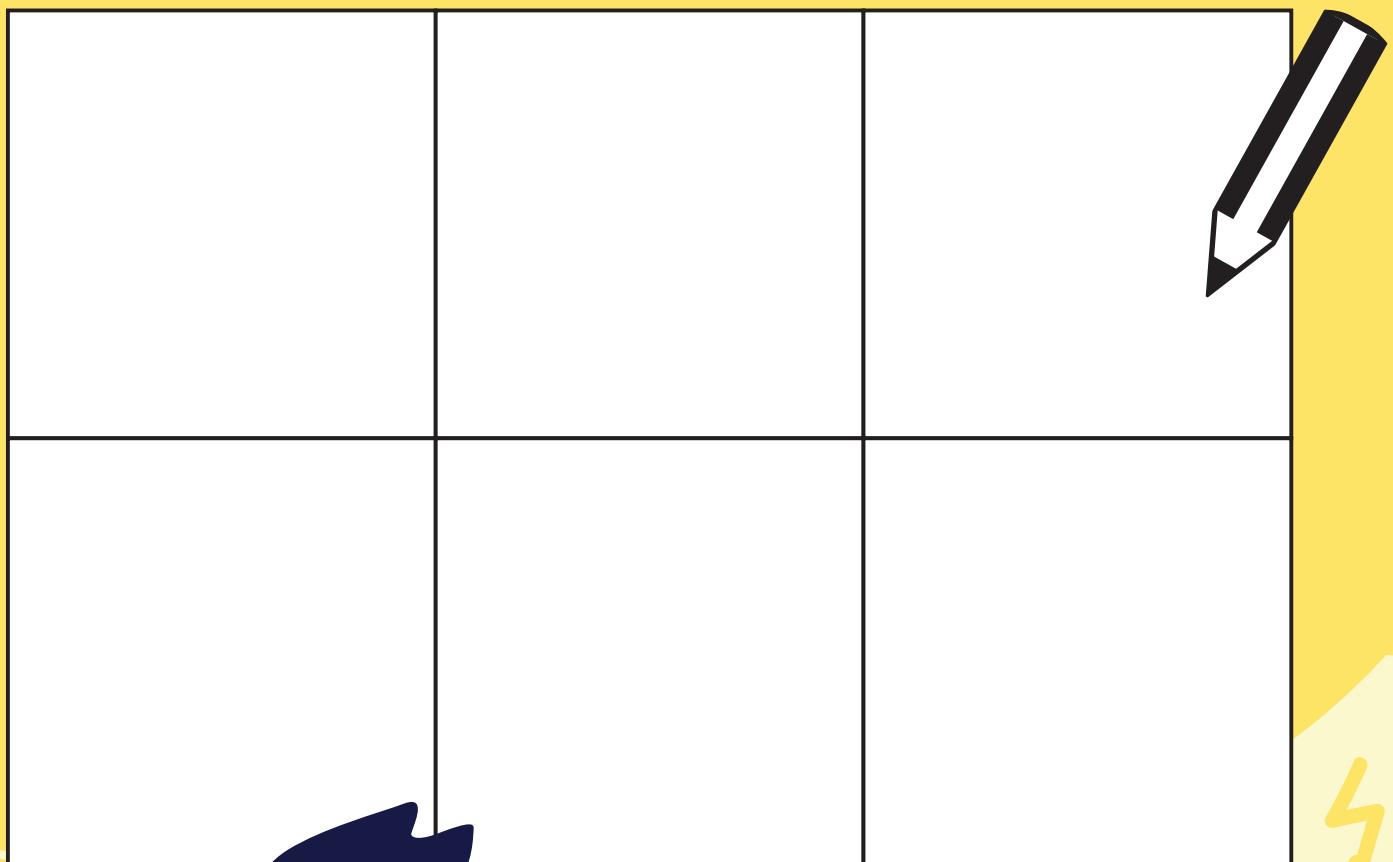
Te proponemos que realices con tus propias manos los dispositivos necesarios para realizar una historia de Linterna Mágica para tu familia. ¡Eso sí! No vamos a usar luz de velas, ni tampoco luz artificial ya que no proyectaremos sobre ninguna pared. Vamos a trabajar con un haz de luz fabricado con papel blanco que develará nuestros dibujos en la misma hoja.

Qué necesitamos:

- Hojas A4 blancas
- Folios de hojas A4
- Hoja negra o cartulina negra (cortada en A4)
- Marcadores semipermanentes de colores y tijera
- Una varilla o palito de *brochette*
- Pegamento para papel



1. Sobre una hoja A4 blanca dispuesta de manera horizontal trazá una línea al medio y dos verticales en lápiz.



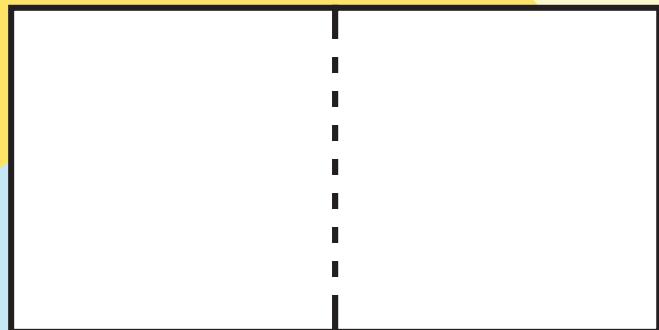
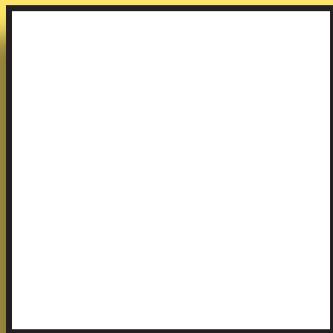
2. Ahora pensá bien en la historia que te gustaría contar, en tus personajes, en cada detalle y empezá a dibujar. En cada cuadrado o "viñeta" se representará una escena diferente. Típicamente en el primero y el segundo se plantea el inicio de la historia, tercero y cuarto el núcleo de la historia y el quinto y sexto para el desenlace y final. Pero si tenés ganas, podés crear una historia más larga e ir agregando hojas. Tené en cuenta que en esta hoja no vas a usar colores; en este punto solamente vas a bocetar en lápiz.



3. Una vez que tengas todas las partes de tu historia ya dibujada vas a meter la hoja adentro del folio. Aquí llega el momento del color. Con marcadores semipermanentes vas a calcar lo dibujado sobre el folio y le vas a agregar todos los colores que quieras. No escatimes en detalles.



4. Una vez que hayas transferido tus dibujos y pintado todos los detalles en el folio, vas a realizar la lámpara de papel. Para que el tamaño sea el adecuado vas a tomar como referencia dos cuadrados de la hoja del punto 1 en otra hoja, para luego recortarlos y doblarlos al medio y doblarlos como un libro. Vas a poner adentro la varilla de *brochette* y sellarlo todo con pegamento. Tu lámpara va a tener forma de cartel.

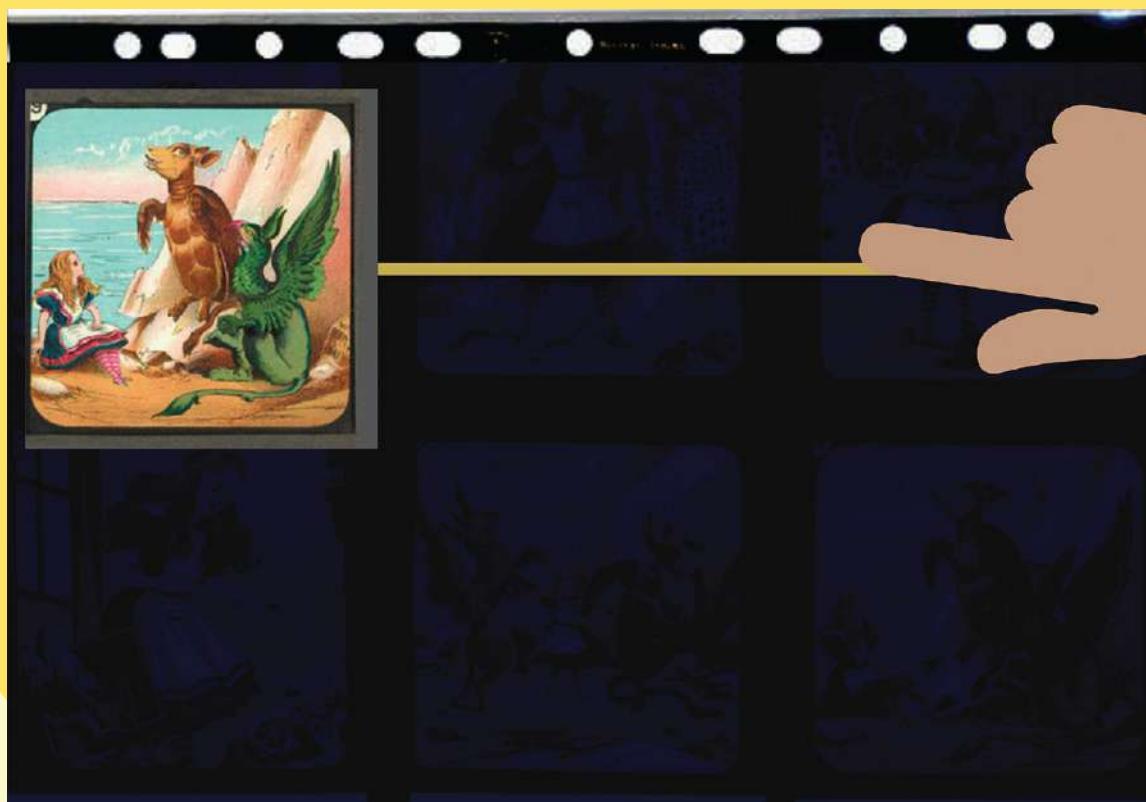


5. Es hora de quitar la hoja blanca del folio e insertar la negra. De golpe toda la luz de tu dibujo se apaga.

6. Todo listo para pensar en la interpretación de tu historia. Es muy importante que pienses y ensayes primero cómo la vas a contar, cómo vas a interpretar las voces de tus personajes, los sonidos que se escuchan y la voz que narra. Ahora vas a insertar tu lámpara en la historia y vas a ir “iluminando” cada escena de acuerdo al avance de la historia. Si realizás estas pruebas antes de presentarla a tus espectadores el espectáculo en papel va a ser más interesante.

7. ¡Es el momento! Prepará a tu audiencia y que empiece la función.

Ojalá hayas disfrutado; acabás de dar tus primeros pasos como guionista y director de cine.



Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Primeros pasos en el cine

Las imágenes en movimiento llegaron a la Argentina en 1896 de la mano de sus primeros aparatos y desde entonces no pararon de desarrollarse.

Nos gustaría que veas un ejemplo entre muchos de los materiales audiovisuales muy curiosos que guardamos en el museo. Nos vamos a transportar a un tiempo en el que casi nadie tenía cámaras de fotos y muchísimo menos teléfonos celulares con cámara. Pero a esas personas también les atraía muchísimo la posibilidad de registrarse, de atrapar un momento de la vida para poder verlo luego en la pantalla.

Observá claramente los detalles de la filmación y tomá nota de todo lo que te llame la atención. Link:

www.youtube.com/watch?v=oXhWS9HEKbw&list=PLKvidCUz9_gzxFBVptC19CtnA1gzUDmp&index=1

Galería cinematográfica infantil

Todas las chicas y chicos que aparecen tuvieron la suerte de que en el pueblo de La Pampa en el que vivían, había un señor que trabajaba de hacer los retratos fotográficos al pueblo. Este señor en un momento empezó a realizar estos retratos con cámaras de cine, eran estos curiosos "retratos filmados". Esas cámaras eran aparatos muy distintos a los que usamos ahora.



En el Museo del Cine también conservamos una gran variedad de cámaras antiguas.

Para que tengas una idea te presentamos aquí nada más y nada menos que la primera cámara de cine de la historia mundial: el cinematógrafo de los Hermanos Lumière. Link:

www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=Tn4_xdXeq2c&feature=emb_logo

Cinematógrafo Hermanos Lumière

El invento de los hermanos Lumière fue patentado el 13 de febrero de 1895. Hay muchas discusiones en torno a cuáles fueron las primeras imágenes cinematográficas de la historia. Pero las primeras registradas por los hermanos Lumière con su invento, si no son las primeras, están entre ellas. Link:

www.youtube.com/watch?v=DEQeIRLxaM4



Salida de los trabajadores de la fábrica

Este invento fue tan importante para la historia del cine que 100 años más tarde, es decir en 1995, los directores de cine más reconocidos del mundo aceptaron la idea de hacer un cortometraje utilizando el cinematógrafo original inventado por los hermanos Lumière y trabajar en condiciones similares a las de 1895.



Debían cumplir tres condiciones: la película no debía superar los 52 segundos y la sincronización del sonido no estaba permitida. Los cortos de los 40 directores forman parte de una película integral que se llama *Lumière y compañía*.

Te presentamos aquí, a modo de ejemplo, dos de los cortometrajes que forman parte del proyecto. Link:

www.youtube.com/watch?v=-MjpfrQy6i4&list=PL7A4469EB704E10C3

Minuto Lumière de Spike Lee



Link:

www.youtube.com/watch?v=U5CSdR_2KqM&list=PL7A4469EB704E10C3&index=20

Minuto Lumière de Abbas Kiarostami

Y aquí estamos nosotros, 25 años después de esas filmaciones, en un mundo muy cambiado.

- Los cortos realizados para un conjunto colectivo en homenaje a los hermanos nos inspiraron para proponerte que realicemos nuestra versión, documentando vivencias de este 2020 dominado por la pandemia mundial.
- Desde luego no lo haremos con cinematógrafo original de los hermanos, sino con nuestros propios teléfonos (o el de algún familiar), de manera muy simple.



Solo tenés que seguir las siguientes reglas:

1. Grabá en posición de pantalla apaisada, no vertical.
2. Tratá de que dure como máximo un minuto.
3. Fijá el teléfono o cámara a un trípode o con algún soporte casero que evite pequeños movimientos de pulso. Lo que grabes va a ser mucho más potente si no se registra ningún movimiento involuntario.
4. Te proponemos que tampoco utilices zoom, así no se producen problemas de foco.
5. Podés elegir planos dentro de la casa, alguno afuera, si es que podés ver desde una ventana, o desde una terraza.
6. Proponemos que el material se registre con sonido ambiente (sin diálogos producidos intencionalmente, ni música agregada).
7. No se puede realizar ningún proceso de edición.
8. La propuesta promueve el valor observacional del cine: si bien pueden escucharse voces y diálogos, la idea es que no haya acciones ensayadas.

La realización de esta película implica tres gestos fundamentales para el cine:

- LA ELECCIÓN: ¿qué se quiere filmar? ¿Personas, gestos, sonidos, colores, luces?
- LA DISPOSICIÓN: la posición de las cosas puestas en relación unas con otras: ¿Dónde y cómo pongo la cámara para captar bien lo que elegí filmar?
- EL ATAQUE: ¿cuándo acciono el botón de grabación? Se refiere al momento en el que decido iniciar la grabación del minuto de filmación. Aquí se juega una combinación de cálculo, atención e intuición.

Rodar un plano es ponerse en el corazón del acto cinematográfico, descubrir que toda la potencia del cine está en el acto bruto de captar un minuto del mundo; es comprender, sobre todo, que el mundo siempre nos sorprende, jamás corresponde completamente a lo que esperamos o revemos, que tiene frecuentemente más imaginación que el que filma [...] el acto aparentemente minúsculo de rodar un plano implica no solamente la maravillosa humildad que fue la de los Hermanos Lumière, sino también la sagrada que un niño o adolescente presta a una primera vez tomada en serio, como una experiencia inaugural decisiva

Alain Bergala, *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella*. Ed. Laertes educación, Barcelona, 2007.

Una vez realizado, podés enviarnos tu video a visitasmuseodelcine@gmail.com con el motivo "Minuto a Minuto" e indicarnos en qué barrio lo filmaste. El Museo del Cine se dedica especialmente a conservar imágenes en movimiento significativas, así como conservamos muchas filmaciones antiguas como las que viste más arriba, nos encantaría recibir tu minuto para integrarlo a nuestra memoria.

¡Lo esperamos!



MUSEO BENITO QUINQUELA MARTÍN





MUSEO BENITO QUINQUELA MARTÍN

MUSEO BENITO QUINQUELA MARTÍN

El Museo de Bellas Artes de La Boca de Artistas Argentinos Benito Quinquela Martín (MBQM) ubicado en el corazón del barrio, es una de las instituciones que el artista argentino donó a la comunidad con la intención de crear un polo de desarrollo cultural, educativo y sanitario destinado al bienestar de la ciudadanía.

Luego de haber donado el territorio sobre el que se edificó la Escuela Museo en Vuelta de Rocha, se inauguró en 1938 el Museo cuyo acervo consiste en una importante colección de obras de arte argentino de fines de siglo XIX hasta nuestros días. En este sentido, el MBQM promueve una concepción del arte como factor decisivo en los procesos de construcción de identidad.

A su vez, en el mismo se encuentra el atelier y vivienda del artista. En la Casa Museo donde habitó Benito Quinquela Martín, es donde se encuentra la mayoría de las obras de su autoría, brindando una aproximación a los rasgos generales de su labor creadora a partir de las tres series que se encuentran exhibidas: *El puerto y el trabajo*, *El fuego* y *Cementerio de barcos*.

El Museo está compuesto por cuatro salas de exposiciones permanentes y temporarias, una sala de mascarones de proa, con una de las colecciones más importantes de Latinoamérica en su género, y tres terrazas de esculturas. Entre pinturas, dibujos y esculturas de artistas argentinos, se cuentan más de 1.400 piezas, siendo una colección de carácter figurativo, tradicional y argentino por expresa decisión de su creador.



Actividad para el primer ciclo (de 6 a 8 años)

¿Conocen al artista que pintó esta obra? ¿Habían visto otras obras del mismo autor? ¿Saben cuál es el lugar que representa?

Benito Quinquela Martín siempre representó en sus obras un lugar muy característico de la Ciudad de Buenos Aires, el barrio de **La Boca**. En aquel tiempo, el Riachuelo tenía muchos barcos y había un gran desarrollo comercial debido a la actividad del **puerto**.

Observen con atención la obra... ¿Qué podemos encontrar representado? El río, los barcos... y muchas personas. Vean los detalles de la obra, ¿pueden identificar a las personas?, ¿pueden ver sus rostros? Quinquela no buscaba representar a una u otra persona, por el contrario, sí quiso reflejar la actividad de todos los trabajadores.

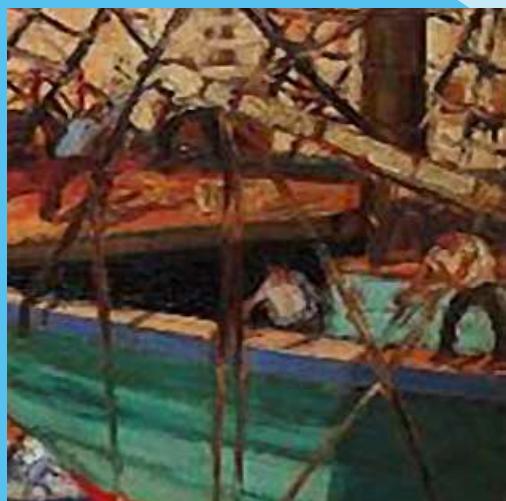


A pleno sol,
1924, óleo
sobre tela,
250 x 200 cm.
Obra de
Benito
Quinquela
Martín
(1890-1977).

¿Cuáles son las posturas de las personas? ¿Se animan a hacerlas? Por lo general, las siluetas representadas, simulan el ejercicio que debían realizar los estibadores. Estos son los trabajadores que se ocupan de la carga o descarga de un buque u otro medio de transporte.

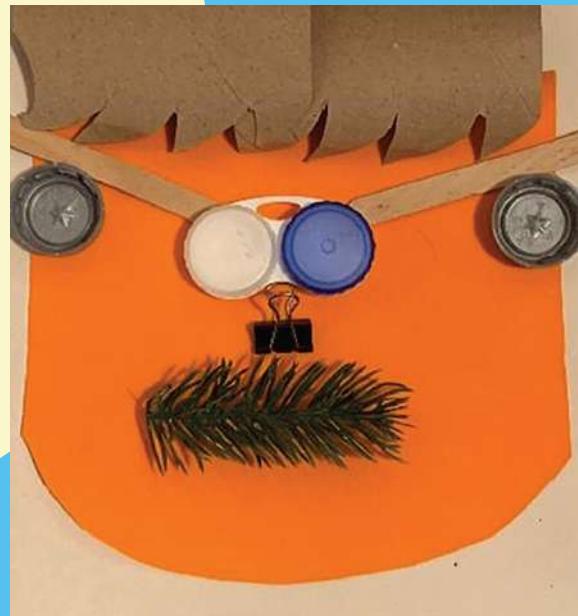
¡A moverse un poco!

Observen con atención el trabajo que realizan... los objetos y cajas que trasladan en sus espaldas, se los van pasando de uno a uno ¿Se animan a hacer un esquema familiar con todos los integrantes de la familia? Elijan el objeto que será transportado, puede ser una almohada, decidan quién se lo pasa a quién, y vayan armando una cadena de transporte... ¡Cuidado! ¡Que no se les caiga la almohada al río!



¡Hora de crear!

¿Cuáles son las sensaciones que se imaginan que tenían? ¿Estarían contentos?, ¿alegres?, ¿cansados? Observa nuevamente la obra... ¿El paisaje colorido podría generar alguna emoción en las personas? ¿Se animan a crear los rostros de los estibadores? Para esto, podrán buscar diferentes cosas que encuentren en sus casas que sirvan para imitar los ojos, las orejas, la nariz, la boca y todos los rasgos que quieran que tenga su estibador. Pueden usar botones, tapitas, palitos, envases de plástico, bolsas, algodón, arroz, retazos de telas, entre otras cosas.

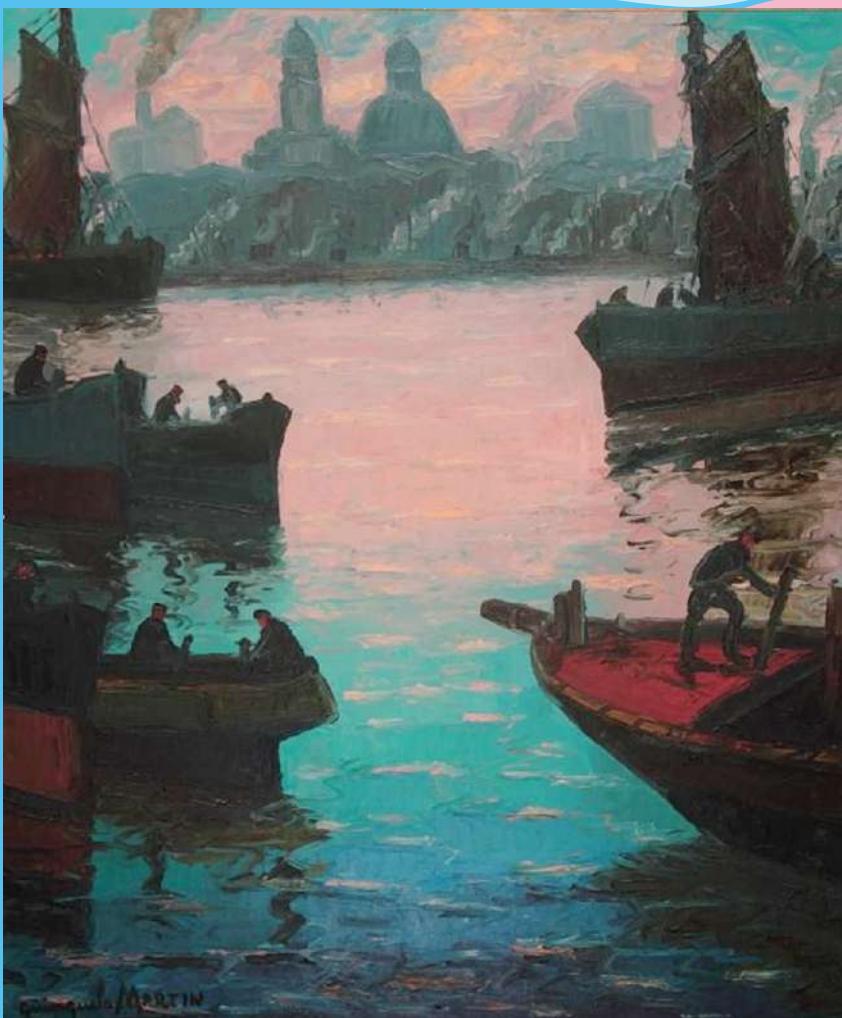


Actividad para el segundo ciclo (de 9 a 13 años)

Primera propuesta

¿Conocen al artista que pintó esta obra? ¿Habían visto otras obras del mismo autor? ¿Saben cuál es el lugar que representa?

Benito Quinquela Martín siempre representó en sus obras un lugar muy característico de la Ciudad de Buenos Aires, el barrio de **La Boca**. En aquel tiempo, el Riachuelo tenía muchos barcos y había un gran desarrollo comercial debido a la actividad del **puerto**.



Reflejos, 1963, óleo sobre aglomerado, 124 x 104 cm. Obra de Benito Quinquela Martín (1890-1977).

Observen con atención la obra... ¿Qué podemos encontrar representado? Los edificios en el fondo, las personas, los barcos y el río... Vean los detalles ¿Se imaginan la sensación que tendrían al tocarlo? Aquí les brindamos algunas imágenes de cerca de las obras de Quinquela, ¿pueden observar el material con el que se hizo?, ¿perciben cierto relieve en las mismas? Viendo dichas superficies ¿Se imaginan texturas suaves, rugosas, ásperas?

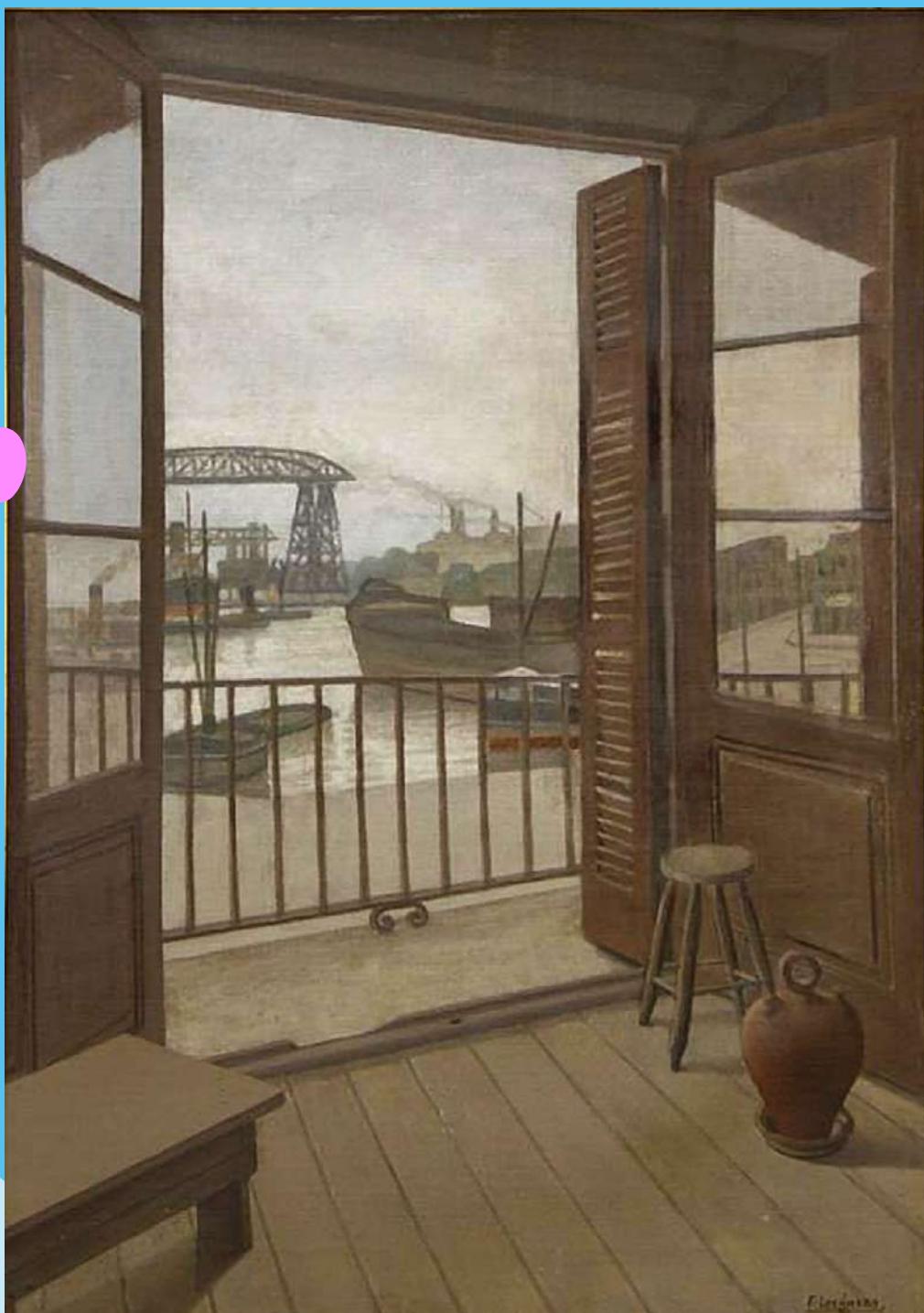
¿Se animan ustedes a dibujar un paisaje con textura? Primero define cuál es el lugar que les gustaría representar... Luego, recubran una hoja con pegamento y espárzanle arena. Sacudan el excedente de la arena y dejen secarlo bien... Sobre ese soporte, pinten con un pincel finito y temple.



Segunda propuesta

Nuevamente nos encontramos en el barrio de **La Boca**, pero esta vez, el mismo paisaje está representado por otro artista muy distinto a Benito Quinquela Martín. En esta ocasión, el autor es **Fortunato Lacámera**. Ambos eran muy amigos, vivían cerca, hasta representaban en sus obras el mismo lugar que los vio crecer y desarrollarse. Sin embargo, se nota la diferencia existente entre ambas miradas.

¿Qué se puede observar en la obra *Desde mi estudio* de Fortunato Lacámera? ¿Se ven cosas que están fuera o dentro del estudio del pintor? ¿Qué objetos encuentras en un lugar y en otro? ¿Conocen cuál es ese puente que se ve a lo lejos? Es el puente transbordador “Nicolás Avellaneda”. Hay muy pocos puentes de ese tipo en todo el mundo y en la Argentina tenemos la suerte de tenerlo. También se pueden ver el río, barcos... varias cosas que definen ese paisaje.



Desde mi estudio, ca. 1937, óleo s/ arpilla, 106 x 76 cm. Obra de Fortunato Lacámera (1887-1951).



¿Cuál es el paisaje que se puede ver si se asoman desde sus ventanas? ¿Se animan a representarlo? ¡Les proponemos una forma de hacerlo, haciendo sus propias ventanas!

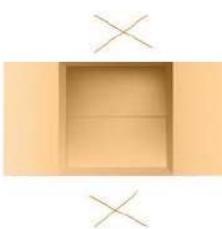
¿Cómo hacemos una ventana?

Primer Paso:

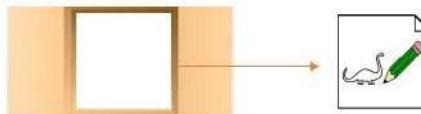
busquen una caja de cartón que les sirva para simular el marco

**Segundo Paso:**

Quítenle dos solapas

**Tercer Paso:**

recorten el fondo para poder generar la ventana.

**Cuarto Paso:**

Busquen una hoja del mismo tamaño que la abertura de la caja. Luego, asómense por la ventana y dibujen el paisaje que ven hoy por la misma.

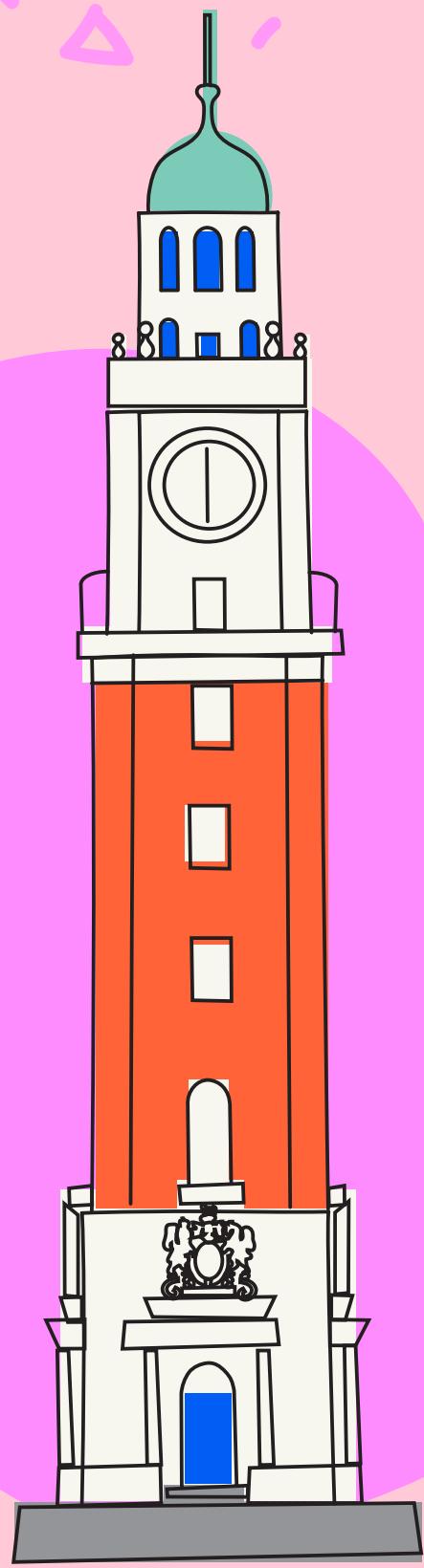
Quinto Paso: Coloquen el dibujo detrás de la caja para generar el efecto de la ventana...



Sexto Paso: dibujen el mismo paisaje pero en otro momento, puede ser de noche, puede ser un día de lluvia.



TORRE MONUMENTAL

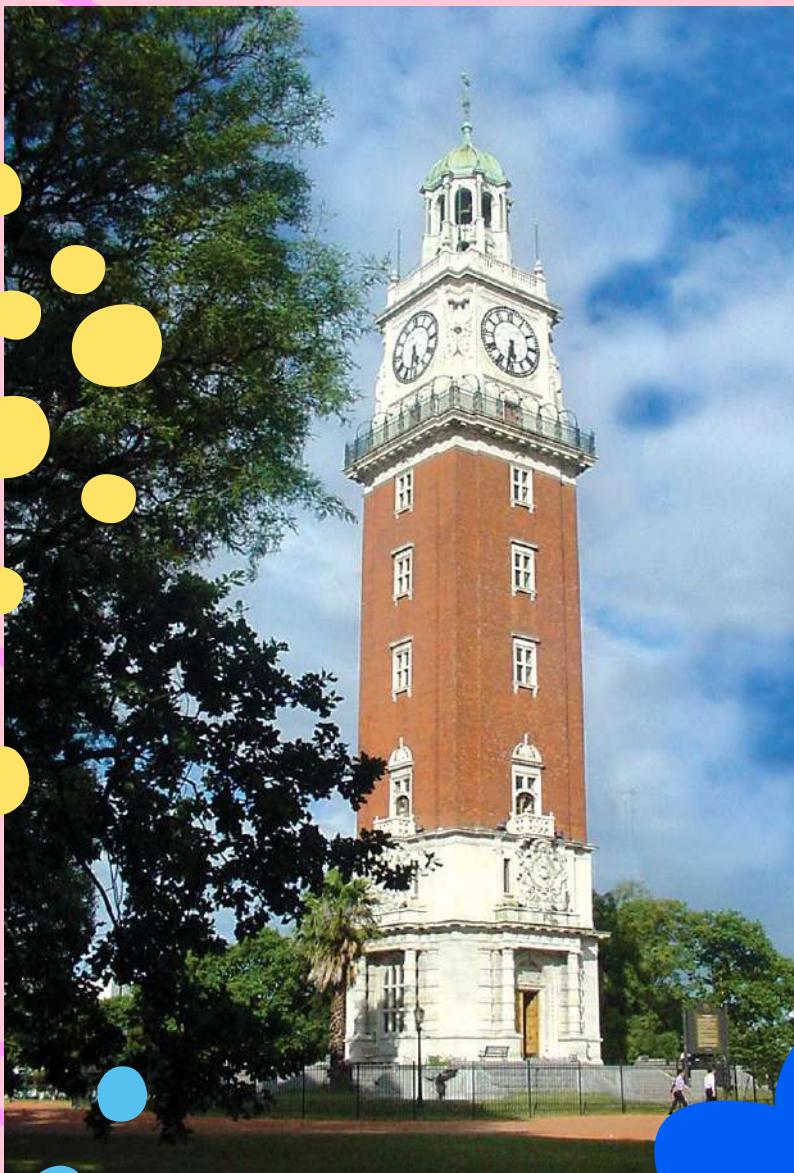




TORRE MONUMENTAL

Este monumento es un gran reloj ubicado en la Plaza Fuerza Aérea Argentina del barrio de Retiro. Fue un regalo de la colectividad de residentes británicos en la Argentina, para la celebración del Centenario de la Revolución de Mayo de 1810. Pero diferentes circunstancias hicieron que se retrase su construcción, que no comenzó siquiera en 1910, sino que se inició en 1912 y concluyó en 1916. Se presentaron varios proyectos y se eligió el propuesto por el ingeniero inglés Ambrose Macdonald Poynter.

La Torre presenta un estilo renacentista isabelino inglés, con una altura de 60 metros distribuidos en ocho pisos. Cuenta la historia, que los que trabajaron en ella decían que todos los elementos para su construcción habían sido traídos desde Gran Bretaña y que "solo se utilizó el agua y la arena de Argentina...".



Desde el primero de julio de 2019 se puede ingresar a este gran reloj y acceder, a través de un ascensor, hasta el mirador que se encuentra en el sexto piso, a una altura de 35,5 m con una vista panorámica de 360° de su entorno y del barrio de Retiro.

En el séptimo piso se encuentra el reloj con sus cuatro cuadrantes, construido por la empresa Gillett and Johnston de Inglaterra, sus engranajes y mecanismos, sin acceso al público. El reloj posee un sistema mecánico con asistencia eléctrica, a modo de un reloj inglés gigante y suena durante todo el día cada 15 minutos. Su carrillón es un conjunto de cuatro campanas que se encuentran un nivel más arriba y pesa en total tres toneladas.

Desde lo alto

Desde el 1° de julio de 2019, la Torre Monumental abrió sus puertas para ser visitada por miles de vecinos y turistas que se acercan a disfrutar y contemplar de la maravillosa vista. Por medio del ascensor, ubicado en planta baja, el visitante accede al punto mirador de 360°, del sexto piso. Allí pueden disfrutarse de diversas postales que se contemplan desde los diferentes puntos cardinales. Al oeste: la Av. del Libertador, la Plaza San Martín y su entorno de edificios: la Torre Pirelli, el "Palacio San Martín", la Plaza San Martín, el "Edificio Kavanagh", el Hotel Plaza, entre otras. Al sur: el Hotel Sheraton, la zona de "Catalinas Norte", Puerto Madero (último tramo), el "Hotel de los Inmigrantes", entre otras. Al este: la Escuela Nacional de Náutica, la costa de Colonia del Sacramento (Uruguay), el Edificio Libertad, la Parroquia de Stella Maris, los Tribunales de Comodoro Py, la Terminal de Cruceros Benito Quinquela Martín, donde llegan los cruceros desde diferentes partes del mundo, entre otras. Al norte: la Av. Ramos Mejía, la Terminal de Ómnibus de Buenos Aires, el Barrio 31, el Ferrocarril San Martín, el Ferrocarril Belgrano Norte, la "Usina del Puerto", la Terminal de Retiro del Ferrocarril Mitre. Al fondo el horizonte se funde hacia la zona de Recoleta, Palermo, el Aeroparque Jorge Newbery, Núñez y se llegan a ver las edificaciones de Martínez y la silueta de la costa de San Isidro.



¡CREÁ TU PROPIO MUSEO!



¿Qué te acordás de tu última visita a un museo?

¿Te acordás con quién fuiste? ¿Con tus amigos de la escuela, con algún familiar?

¿Qué fue lo que más te llamó la atención?, ¿sabías que hay museos de muchas cosas: del cine, del arte popular, del juguete, del mate, del carruaje, y muchos más?

Así como armamos casitas o guardadas, ¿sabés que podés armar un museo en tu casa?

¿Qué es un museo?

Si alguna vez fuiste a un museo seguramente tengas una idea de qué es. Brevemente podríamos decir que un museo es un lugar donde se guardan y exhiben colecciones de objetos, estos objetos pueden ser: obras de arte, objetos antiguos e históricos, huesos, experimentos de ciencias y muchas cosas más. Existen, entre otras cosas, para difundir los conocimientos humanos, (los de antes y los de ahora, ¡no todos los museos exhiben cosas viejas!), y nos ayudan a repensar nuestras costumbres actuales.

Primeros pasos

¿Qué necesitamos?

- **Objetos:** elegir aquello que nos gustaría compartir con otros: objetos, dibujos, fotos o láminas.
- **Una historia:** ¿qué queremos contar de estos objetos? ¿Cuáles son sus historias?
- **Un lugar:** ¿dónde queremos situar nuestras cosas?
- **Un recorrido:** ¿dónde empieza esta experiencia? ¿Queremos trazar un recorrido en particular o preferimos que cada uno de quienes lo visitan, lo descubran según lo que les interese más?

Objetos

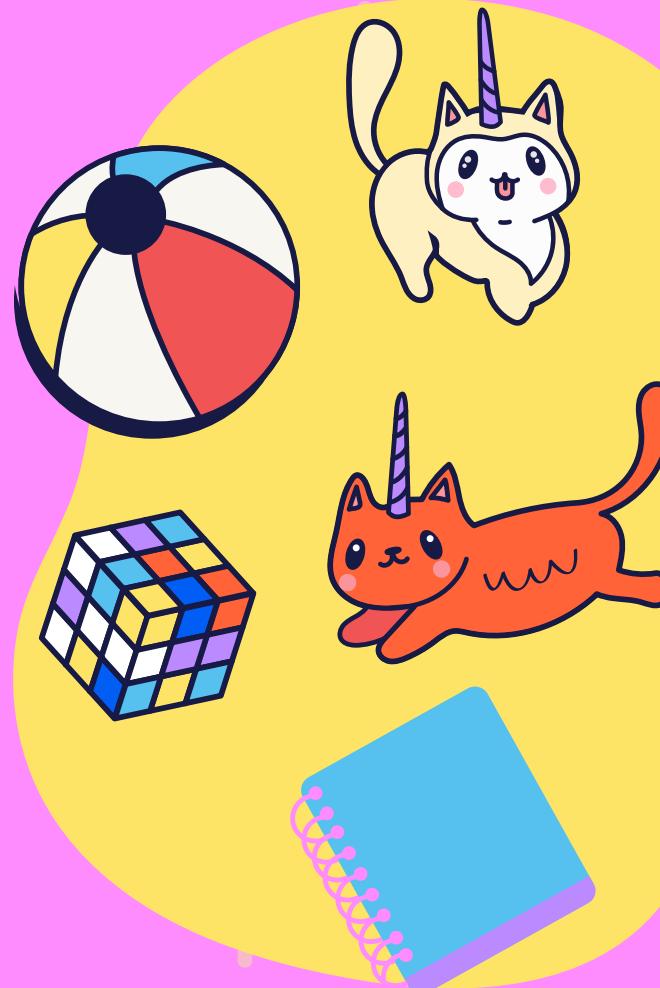
Para empezar tu museo lo primero que tenés que hacer es elegir **los objetos** que te gustaría compartir con los demás.

Acá te proponemos algunos caminos posibles:

- El primero puede ser que elijas un tema, por ejemplo: animales, y armes un museo de ciencias naturales. En ese caso lo que vas a buscar son objetos que tengan que ver con animales: pueden ser dibujos, láminas, peluches, el plato de comida del perro, una foto, y hasta podés hacer tus propios animales, con cartón, con cartulina, con papel de diario, etc. Otra opción es hacer un museo de arte y pegar todas tus obras: dibujos, collages, esculturas... ¡hasta podés mostrar los materiales que usaste!
- Otro camino posible es juntar todos esos objetos que te gustaron y encuentres algo que tengan en común. Puede ser un color, una emoción (objetos que te hacen sentir en casa, por ejemplo), objetos con historia (objetos que antes fueron de otras personas, una abuela, un tío, un amigo de la familia), o incluso, como este museo es tuyo, podés inventar una historia que los une: por ejemplo, los objetos encontrados en la isla de nunca jamás. O los objetos de tu vida, y hacer un museo con tu historia. Hay muchos museos que cuentan las vidas de personas a partir de sus objetos: sus camas, sus espejos, los platos y tazas que usaban, sus ropas, etc.

Los objetos que elijas van a definir el **TEMA** de tu museo.

IMPORTANTE: es mejor poner pocos objetos con historias interesantes, que muchos objetos sin nada interesante para contar.



Esto nos lleva al siguiente paso:

La historia

Todos los objetos cuentan historias. Si mirás a tu alrededor seguramente haya muchos objetos que te llaman la atención. ¿Conocés sus historias? ¿De dónde vino, quién lo hizo, hace cuánto está en tu casa, pertenecía a alguien más antes de llegar ahí? ¿Habrá viajado? ¿Habrá nacido en otro país? ¿Tiene una historia afectiva? ¿Lo querés mucho?

Es importante pensar: ¿qué queremos contar con todos esos objetos?, ¿historias del pasado, del presente, de la imaginación?

Todos los museos tienen su “narrativa”, esto significa que cuentan la historia de sus objetos de una determinada manera. Vos podés elegir cómo y qué contar acerca de aquello que quieras mostrar.

Si ya elegiste los objetos y lo que querés contar con ellos, significa que ya tenés el tema de tu museo. Ahora ¡pónele nombre! Acá te dejo algunos para que te inspires:

Museo Imaginario

Museo Mundo Nuevo

Museo de Arte Contemporáneo

Museo del Cine

Museo del Humor

Museo del Videojuego

Museo de las Brujas

¡Y muchísimos más!



Un lugar

Si ya tenemos el nombre, los objetos y sabemos qué queremos contar, es hora de elegir el lugar. Te invitamos a que crees tu museo en aquel lugar donde más te gusta jugar, la habitación suele ser uno de los más elegidos, porque es un espacio donde están todos nuestros objetos favoritos. ¡Pero podés hacerlo donde quieras! El único requisito es que haya espacio para que tus visitantes del museo puedan caminar y recorrer...

¡Y esto nos lleva a pensar algo más!

Un recorrido

¿Cómo ubico los objetos? ¿Hay un principio y un final dentro de mi exposición? ¿O cada objeto cuenta su historia sin importar el orden en que los presente?

Si decido armar un recorrido para mis visitantes seguramente tenga que marcar en algún lugar por dónde se empieza y dónde termina. ¡No te olvides que al final podés pedirles que te escriban en un cuaderno qué les pareció la muestra y qué fue lo que más les gustó!

Para que los visitantes sepan qué es lo que están viendo, te invitamos a que escribas en un papel el nombre del objeto y algo de su historia, ¡también podés averiguar cuando nació ese objeto, o desde cuándo está en tu casa! por ejemplo: si el museo es sobre la historia de mis peluches, pondré: "pato viejo y pato nuevo, cuando nací me regalaron un pato (2012) y me gustaba tanto que de tanto dormir con él, se rompió, entonces mi mamá guardó el 'pato viejo' y me compró un 'pato nuevo' (2015)."

Si mi museo es sobre objetos de mi abuela, será: "taza de té, esta taza era de mi abuela, a ella se la regalaron cuando se casó con mi abuelo (hace muuucho tiempo), y hoy está en casa."

¿Qué materiales necesitamos?

- Cinta de papel (te va a servir para pegar los carteles en las paredes, y también la podés usar para armar flechas en el piso que indiquen por dónde ir -->)
- Lápices o fibras de colores
- Papeles blancos o de algún color donde escribir



En los museos suelen trabajar varias personas, hoy vos podés hacer tu museo solo, pero si contás con alguien que te ayude se pueden dividir las tareas, así mientras uno escribe los carteles, el otro los puede ir pegando en las paredes, o puede ir armando una hoja con el nombre del museo para pegar en la puerta.

Abri tu museo

Invitá a quienes estén en tu casa a que lo conozcan.

Un museo se completa con sus visitantes. Seguramente a quienes invitaste a recorrer tu museo se les ocurrán muchas cosas o recuerden muchas otras que les sacarán sonrisas, o les generaran sorpresa o risa. Todas esas cosas que les pasan a tus visitantes, hacen a tu museo mucho más interesante.

Podés dejarlos recorrer el museo solos, o podés acompañarlos con una "visita guiada".

¡LO LOGRASTE!

Mientras armabas tu museo fuiste:

- Curador, elegiste los objetos a mostrar y los ordenaste según lo que querías contar.
- Investigador, averiguaste la historia de los objetos y la escribiste para que tus visitantes la conozcan.
- Montajista y diseñador, ordenaste los objetos, los colgaste y los nombraste mediante carteles o dibujos.
- Educador, abriste tu museo y acompañaste a tus visitantes durante su recorrido.

Y como si fuese poco aprendiste a compartir historias con otros, a enriquecer tu mirada, y a mirar los objetos de otra manera.

¡DOCUMENTÁ!

Sacale muchas fotos a tu museo, porque una vez que lo desarmes podés armar tu museo virtual, y compartirlo con tus amigos y familiares.



MUSEOS INQUIETOS

Museo Saavedra

Dirección: Av. Crisólogo Larralde 6309, CABA
Mail: visitasmuseosaavedra@gmail.com
Instagram: @museosaavedra

Museo Larreta

Dirección: Juramento 2291, CABA
Mail: larretaeeducacion@buenosaires.gob.ar
Instagram: @larretamuseo

MAP

Dirección: Av. del Libertador 2373, CABA
Mail: educacionmap@buenosaires.gob.ar
Instagram: @museodeartepopularmap

Museo Sívori

Dirección: Av. Infanta Isabel 555, CABA
Mail: educationsivori@buenosaires.gob.ar
Instagram: @museo_sivori

Museo Fernández Blanco (Palacio)

Dirección: Suipacha 1422, CABA
Mail: aeducativa.mifb@buenosaires.gob.ar
Instagram: @museofernandezblanco

Museo Fernández Blanco (Casa)

Dirección: Hipólito Yrigoyen 1420, CABA
Mail: museofernandezblanco@buenosaires.gob.ar
Instagram: @casafernandezblanco

Museo Casa Carlos Gardel

Dirección: Jean Jaures 735, CABA
Mail: educacionmuseogardel@buenosaires.gob.ar
Instagram: @museocasagardel

Buenos Aires Museo (BAM)

Dirección: Defensa 187, CABA
Mail: educacion.bam@buenosaires.gob.ar
Instagram: @buenosairesmuseo

Museo Perlotti

Dirección: Pujol 644, CABA
Mail: areaeducativa.museoperlotti@buenosaires.gob.ar
Instagram: @museoperlotti

Museo del Humor

Dirección: Av. de los Italianos 851, CABA
Mail: extensionculturalmuhu@buenosaires.gob.ar
Instagram: @museodelhumor.muhu

Museo del Cine

Dirección: Agustín R. Caffarena 51 / Ministro Brin 615, La Boca, CABA
Mail: educacion.museodelcine@buenosaires.gob.ar
Instagram: @museodelcineba

Museo Benito Quinquela Martín

Dirección: Av. Don Pedro de Mendoza 1835, CABA
Mail: museoquinquelamartin@buenosaires.gob.ar

Torre Monumental

Dirección: Av. Dr. José María Ramos Mejía al 1300, Plaza Fuerza Aérea Argentina, CABA
Tel: 011 4311-0186

GOBIERNO DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

VICEJEF DE GOBIERNO

Diego Santilli

MINISTRO DE CULTURA

Enrique Avogadro

SUBSECRETARIA DE GESTIÓN CULTURAL

Vivi Cantoni

DIRECTORA GENERAL DE PATRIMONIO, MUSEOS Y CASCO HISTÓRICO

Martina Magaldi

GERENTA OPERATIVA DE MUSEOS

Victoria Otero

Material elaborado por todos los equipos de Extensión Educativa de los Museos BA.

EDICIÓN, DISEÑO Y CORRECCIÓN

Equipo de Comunicación de la Dirección General de Patrimonio, Museos y Casco Histórico

Fernando Salvati

Marcelo Bukavec