



Contigo en
la Distancia

cultura desde casa



Tanto para crear una obra de arte, como para jugar, se hace uso de la imaginación, la creatividad y la libertad. Por ello, presentamos una serie de juegos para todas las edades inspirados en algunas obras de la colección MAM.

JUEGOS PARA **espíritus surrealistas**

CADÁVER EXQUISITO

Fue uno de los juegos favoritos de los surrealistas. Cada jugador escribía una frase en un pedazo de papel que después doblaba para que el siguiente jugador no viera lo que había escrito.

Cuando en una ocasión un grupo de artistas surrealistas lo jugó, una de las frases resultantes fue “El cadáver exquisito beberá el vino nuevo”, de donde el juego tomó su nombre. Al ser una obra creada al azar por varios integrantes, el resultado es inesperado, chistoso y disparatado.

Remedios Varo realizó con sus amigos un cadáver exquisito a manera de dibujo, el cual resultó con la forma de una cabeza.

La obra fue realizada en 1941 en Marsella, mientras los artistas esperaban para escapar de Europa debido a la Segunda Guerra Mundial. El juego, junto con el humor y la ironía, fueron una manera de evasión ante las medidas de vigilancia y control del régimen francés colaboracionista de la Alemania nazi.

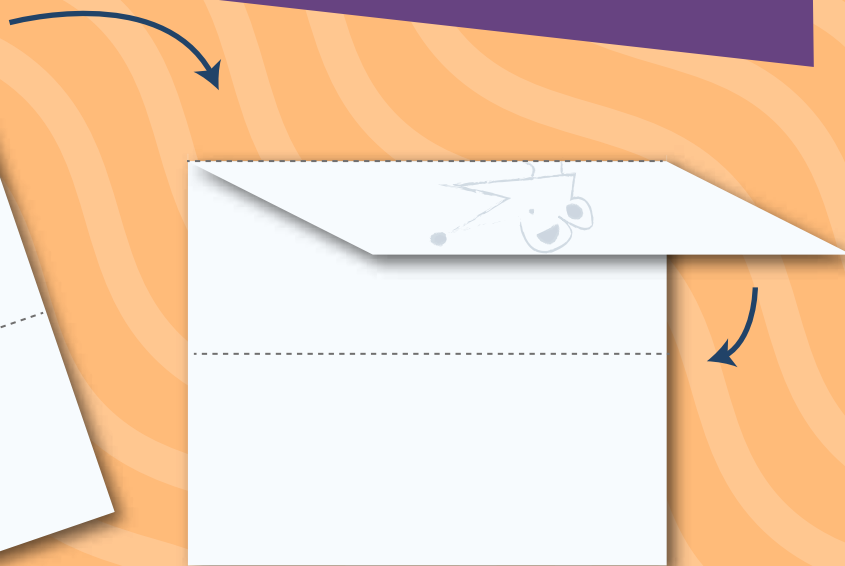


PARA REALIZAR UN CADÁVER EXQUISITO:

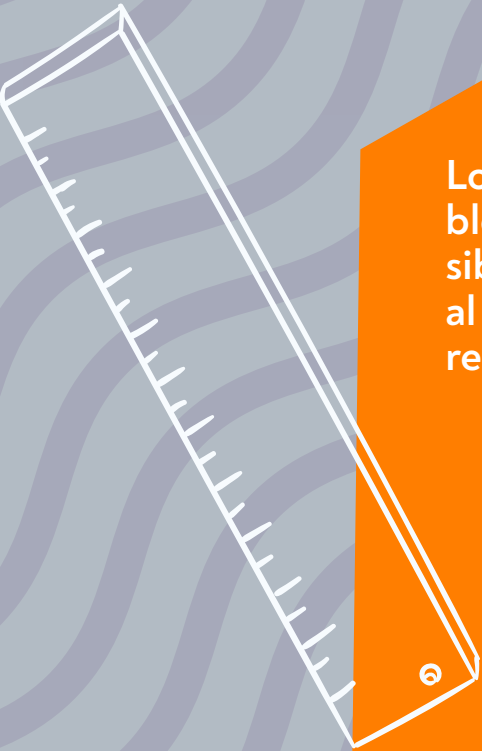
Divide la hoja en tres

- Primer jugador: dibuja la cabeza y el cuello en el tercio superior de la hoja y dóblala para que nadie vea el dibujo.
- Segundo jugador: dibuja el torso y brazos en el tercio intermedio y dobla la hoja.
- Tercer jugador: dibuja las piernas y pies. Desdobla la hoja para descubrir la creación colectiva.

Puedes realizar un cadáver exquisito literario al escribir en un papel la primera frase que venga a tu mente y doblar la hoja para que nadie lo lea. El siguiente participante continuará con una nueva frase, volviendo a doblar el papel y así sucesivamente, hasta que la hoja esté completa.



INSTRUCCIONES DE USO




Los surrealistas buscaron a través de diversas técnicas bloquear el uso de la razón, para tener resultados imprevisibles y creativos como el que se propone a continuación, al aplicar instrucciones a objetos o situaciones que no las requieran:

1. El primer jugador elige una acción u objeto cotidiano que no necesite instrucciones.
2. El segundo jugador aplica ese objeto a las instrucciones de uso de un objeto del hogar, un procedimiento o una receta de cocina. **Mientras más disparatado sea el resultado, ¡mejor!**


A continuación te dejamos un **ejemplo**:

Objeto: Shampoo
Modo de preparación:

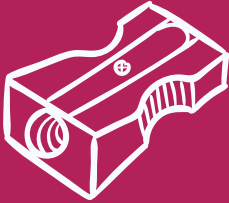
1. Hervir un **litro de shampoo** en una cacerola.
 2. Bajar la flama, vaciar lentamente el contenido de la **botella** y mezclar hasta incorporar todos los ingredientes.
 3. Tapar, hervir y mezclar ocasionalmente. En sólo 10 minutos tu **shampoo** estará listo para comer y disfrutar.
- 



HISTORIAS SURREALISTAS



Uno de los principios esenciales del surrealismo era el de la disimilitud, es decir, aproximar dos realidades que no se asemejan de ninguna manera, para poner en marcha la imaginación a partir de una nueva realidad (como el famoso *Teléfono langosta* de Salvador Dalí). Para ello, realiza el siguiente juego:

1. Cada jugador escribe en un papel un:
a) Personaje b) Animal c) Objeto d) Lugar e) Verbo
 2. Los papeles se colocan en un tazón.
 3. El primer jugador saca un papel e inicia una historia incorporando el elemento elegido.
 4. Cada jugador hará lo mismo siguiendo el hilo de la historia e intentando ser lo más original posible.
- 



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INBAL