



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.

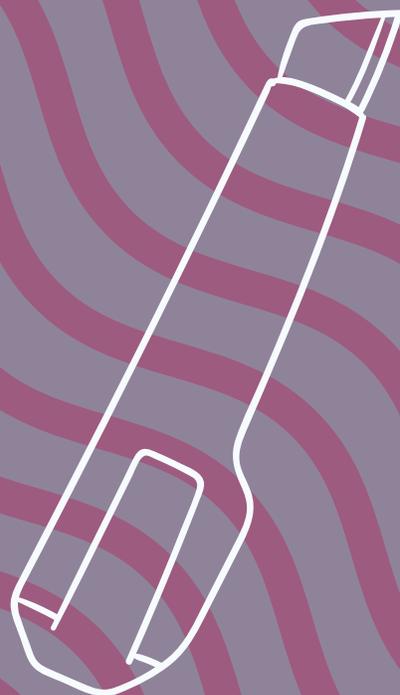
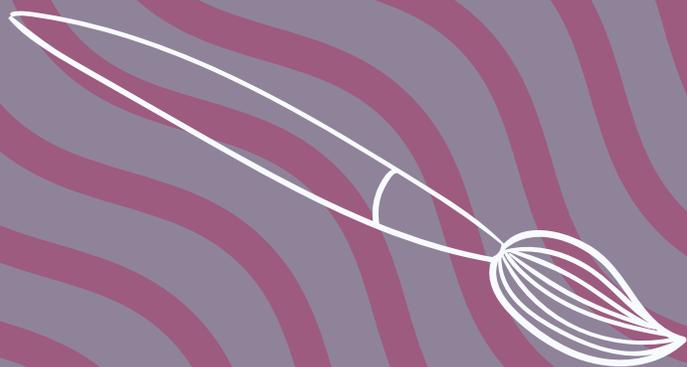
JUEGOS PARA cuerpos inquietos

Arnaldo Coen es un artista plástico mexicano a quien le gusta jugar y explorar con la geometría, el espacio y el tiempo a través de la pintura. Uno de los temas recurrentes en su obra es el proceso de transformación de las formas.

En *Hexágono de significaciones*, Coen decide utilizar un hexágono como soporte. Dentro de éste observamos lo que parecen ser dos personas: un adulto y un niño o niña. Por sus trazos y por cómo emplea los colores podemos notar que hay cierto movimiento en la obra, pareciera que ambos cuerpos están balanceándose, empujados por una fuerza externa.



Arnaldo Coen • Hexágono de significaciones, 1966
Óleo sobre tela. Acervo Museo de Arte Moderno. INBAL/Secretaría de Cultura



BAILANDO AL RITMO DE LA CIUDAD

Realiza un ejercicio de exploración para conectar con tu cuerpo y disponerlo para jugar.

- 1** De pie, cierra los ojos, escucha tu cuerpo y reconoce cómo se siente; quizá necesites mover alguna zona para sentirte mejor.
- 2** Realiza cinco respiraciones profundas.
- 3** Abre los ojos y observa *Hexágono de significaciones*. Es una pintura llena de movimiento, pareciera que el viento hace que los dos personajes se muevan. Piensa en cómo es ese movimiento y ahora imagina que tú eres uno de esos personajes; poco a poco comienza a moverte. Encuentra el ritmo de esta pintura en tu cuerpo.



TELÉFONO DESCOMPUERTO EN MOVIMIENTO

3+
JUGADORES

1 Los jugadores se colocan de pie haciendo una fila.



2 El último jugador de la fila (a) toca el hombro del jugador de enfrente (b) para indicarle que puede voltear.



3 Al estar frente a frente, el jugador (a) propondrá un movimiento libre con su cuerpo. Al terminar se dará la vuelta.

4 El segundo jugador (b) deberá repetir el movimiento propuesto frente al tercer jugador (c) y así sucesivamente hasta llegar al último jugador.



5 El último jugador (d) deberá mostrar el movimiento a los demás. El primer jugador calificará en una escala del 1 al 10 qué tanto se parece ese movimiento al que realizó en un inicio.

6 El jugador que se encontraba al final (a) deberá recorrer al inicio, para comenzar la segunda ronda y así sucesivamente. Se tendrán que jugar el mismo número de rondas que de jugadores.



7 Ganará quien saque la calificación más alta.

DIBUJANDO EN EL ESPACIO

1 En parejas colóquense frente a frente y realicen tres respiraciones profundas.

2 Elijan una temática a representar

Paisaje | Animal | Objeto | Verdura | Fruta

3 Hagan contacto con su compañero presionando con la yema los dos dedos índices de la mano derecha.

4 El primer jugador pintará en el aire, con su dedo índice, algún elemento relacionado con la categoría seleccionada. Es importante que mientras “pintan”, los dedos de ambos jugadores estén siempre unidos, para que el segundo jugador siga los movimientos de su compañero.

Por ejemplo:

Al elegir “paisaje” se podrá pintar una playa, un bosque o una ciudad.

5 El segundo jugador adivinará qué pintó su compañero para tener un punto a su favor.

6 Posteriormente se invertirán los roles y se elegirán otras categorías.

7 El ganador será quien obtenga más puntos.



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INBAL