

**Eje:** Producción.

**Capacidades:** • Comunicación. • Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.

**Objetivo:** • Indagar un objeto personal decorativo, olvidado, despreciado, para que revele su valor poético.  
• Explorar sus posibilidades para construir relatos.

**Contenido curricular:** Los objetos en las situaciones de ficción. Objetos concretos transformados a partir de su uso.

## ¿Qué historias guardan tus objetos?

### Antes de empezar

#### Para pensar:

Pensá en un objeto personal que aún conserves aunque no tenga una finalidad específica. Por ejemplo, el souvenir de una fiesta o unas vacaciones, un juguete del pasado con el que nadie juega, un regalo que te avergüenza, objetos decorativos que no podés tirar, como una muñequita vestida de española, unos loritos o choclos tejidos al crochet o la decoración de una torta de cumpleaños. Tené en cuenta aquello que aún guardan y que para vos tiene un valor especial.



1. Durante quince minutos hacé un ejercicio de escritura al que llamaremos *Apuntes sobre el objeto inútil*. Así como en el taller de teatro se hacen improvisaciones actuadas, esta vez se trata de una improvisación escrita. Tenés que producir notas, apuntes, borradores, a partir del objeto elegido: describir sus características, alguna anécdota, su origen, imaginarle un futuro. Es un ejercicio de escritura automática que consiste en escribir todo lo que se te pasa por la cabeza al indagar el objeto. Se trata de registrar todas las asociaciones, recuerdos e impresiones que aparezcan.



**Pista:** *Algunas preguntas para la exploración del objeto son las siguientes: ¿De qué está hecho? ¿Dónde se ubica? ¿Cómo llegó hasta ahí? ¿Y a tu vida? ¿Cómo fue su nacimiento? ¿Vino de una fábrica, de otro país, es artesanal? ¿Tiene partes rotas? ¿Está a la vista u oculto? ¿Encierra algún misterio o enigma? ¿Qué dicen los demás si lo ven? ¿Qué preguntas le harías al objeto? ¿Cómo imaginás su final?*


2. Cada uno/a tiene que hablar durante dos minutos y medio sobre el objeto elegido sin nombrarlo. Podés producir este relato a partir de tus notas. Tratá de esconder aquellas referencias a partir de las que podría adivinarse fácilmente. Los/las compañeros/as pueden hacer preguntas sobre lo que escuchan, que deberán responderse sin revelar el objeto en cuestión.




**Pista:** *Vos elegís qué decir y qué ocultar. Estarás manejando nociones de intriga: qué informaciones y en qué momento hacen avanzar un relato. Además, tenés que mantener el interés. Si quienes escuchan entienden muy rápido, el juego acaba, y si es demasiado enigmático, probablemente sea confuso para los/as demás. No se trata de jugar y resolver adivinanzas, sino de abrir las historias que cada objeto encierra. Para eso, no hay nada mejor que una buena pregunta.*

3. Una vez que todos/as hayan realizado sus presentaciones, elegí un objeto que lleves con vos o uno del aula que puedas utilizar y colocale un papel con el nombre del objeto que habías evocado. El nombre escrito en el papel no coincidirá con el objeto, pero no te preocupes, de eso se trata. Por ejemplo, alguien puede elegir el borrador del aula y ponerle un cartel con el nombre del objeto que había recordado: “los largavistas que me regalaron en mi cumpleaños”. Coloquen los objetos con sus carteles sobre una superficie lisa (una mesa, varios pupitres juntos, el suelo, etc.) de forma que todos compartan un mismo espacio. ¿Qué objetos te sorprendieron? ¿Qué sucede cuando un nuevo objeto recibe un nombre que no le

corresponde? ¿Qué sensaciones te genera? Una vez que están todos los objetos a la vista pueden reacomodarlos hasta que encuentren una disposición en conjunto, como una galería de objetos inútiles.

 **Pista:** Tengan en cuenta aquello que los/as sorprende, por ejemplo qué genera un objeto al colocarse junto a otro según su forma, volumen, textura, color. Tengan en cuenta el azar, lo imprevisto. Prueben cambiar los objetos de lugar o algunos carteles y ver si se produce una sensación nueva en esa feria, museo o instalación visual.

4. Elegí algún sector de esa feria o instalación que reúna al menos tres objetos. Dibujá un boceto o sacale una foto con algún dispositivo con el que cuentes (teléfono celular o *netbook*). Luego, grabá un audio de un minuto o escribí un párrafo en el que describas las imágenes y las sensaciones que te generan esos objetos al asociarse con esos nombres.

 **Pista:** ¿Qué ocurre cuando objetos que habitualmente no se relacionan entre sí entran en diálogo? ¿Es habitual esa interacción? ¿Qué ficción les sugiere? ¿Proponen alguna historia? Pueden inspirarse viendo la cuenta de Instagram del artista *Tatsuya Tanaka*.


*Tatsuya Tanaka*  
Instagram  
<https://bit.ly/3CO5PbV>



Escaneá este código para acceder al contenido.



5. Escribí un poema, canción, escena o historia breve donde los objetos del rincón que elegiste sean protagonistas. Podés inventar características de esa obra hecha de objetos, animarlos como personajes, crear una historia o una situación dramática.

 **Pista:** Esta actividad funciona como cierre, y se espera la mayor libertad y creatividad posible. Dale vida a esos objetos a través de las historias que imagines.

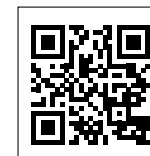
### Antes de terminar

1. ¿Qué actividades te gustaron más? ¿Por qué?
2. ¿Para qué creés que te servirán estos aprendizajes en el futuro?
3. ¿Qué trabajos te gustaría seguir desarrollando? ¿De qué manera?

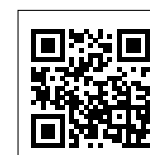


### Para profundizar

*How artists transform everyday objects | Modern Art & Ideas*  
The Museum of Modern Art  
<https://bit.ly/3qx24Tt>  
Duración: 4:07 minutos.



*Marcel Duchamp | HOW TO SEE "Readymades" with MoMA curator Ann Temkin*  
The Museum of Modern Art  
<https://bit.ly/3u0TEEv>  
Duración: 6:12 minutos.



Escaneá estos códigos para acceder a los contenidos.