

# Juegos artísticos con imágenes recicladas. El collage y el fotomontaje

## Artistics plays using recycled images. The collage and the photomontage

**María Teresa Gutiérrez Párraga**  
Facultad de Educación - Universidad Complutense de Madrid  
mtgutier@ucm.es

Recibido: 20 de diciembre de 2015

Aprobado: 5 de febrero de 2016

### Resumen

El fotomontaje y el collage en sí mismos son un ensamblaje de fotografías, dibujos, colores y algunas veces textos reciclados de publicaciones ya desechadas, en el que lo más importante es transmitir una idea imaginativa; crear una imagen nueva que surja partir de la exploración de las propiedades de las fotografías encontradas, en la que podemos o bien resaltar el valor semántico de las imágenes iniciales o por el contrario descomponer las imágenes buscando nuevos significados. Las asociaciones que se producen al jugar con las imágenes y los materiales reciclados, poseen una gran ductilidad que hace que estas sean unas actividades dinámicas ricas en ideas y simbolismos, de forma que en su parte educativa facilitan la creatividad y la comprensión del lenguaje visual.

**Palabras clave:** Educación artística, Juegos artísticos, creatividad, imágenes recicladas

Gutiérrez-Párraga, T.(2016). Juegos artísticos con imágenes recicladas. El collage y el fotomontaje. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 5, 58-72.

### Abstract

Collage and photomontage are by definition an assemblage of photographs, drawings, colors and texts, sometimes recycled and disposed of publications in

which the most important is to convey an imaginative idea, create a new image arising from the exploration of the properties of the photos found. They can either highlight the semantic value of the initial images or otherwise decompose images looking for new meanings. Associations that occur when playing with images and recycled materials have a high ductility, which makes them dynamic activities, rich in ideas and symbolism. That is why their educational aspects facilitate creativity and understanding of visual language.

**Key words:** Art Education, artistic plays, creativity, recycled images

Gutiérrez-Párraga, T. (2016). Artistic plays using recycled images. The collage and the photomontage. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 5, 58-72.

**Sumario:** 1. Introducción 2. Desarrollo del tema, utilización de la retórica visual. 2.1 Unidad didáctica. 3. Conclusiones. Referencias

## 1. Introducción

Los juegos artísticos con imágenes recicladas tratan de aplicar estrategias lúdicas en el ámbito del arte, con el objeto de favorecer una mayor motivación a través de la diversión del juego, y por otra parte también tienen el objetivo de fomentar actitudes ecológicas que procuren comportamientos más sostenibles. Mediante el juego con imágenes recicladas podemos dar un nuevo uso a una parte del material fotográfico impreso que ya no nos sirve, porque la función para la que se creó ha quedado obsoleta, este tipo de material puede provenir de revistas, libros, publicidad, papeles pintados, texturas, etc., de forma que los fragmentos de esas reproducciones que irían a la basura los podemos volver a utilizar para componer una obra nueva de carácter artístico.



Fig1.- Fotomontaje realizado por un alumno, utilizando restos de revistas y combi-nándolos con dibujo a rotulador. Foto de la autora.

La fragmentación en si misma transmite una sensación de espontaneidad, libertad y juego, de manera que el ensamblaje de materiales fotográficos, nos descubren las posibilidades plásticas de las partes recortadas, ya sean solo imágenes unidas o mezcladas con palabras y pequeños textos o combinándolas con otros materiales plásticos y dibujos, de forma que nos sirvan para intensificar y realzar la imagen final, de manera que las representaciones gráficas así realizadas pierden parte de su significado inicial para ganar una mayor riqueza significativa en conjunto.

El fotomontaje y el collage, son dos formas de creación artística iniciadas por las vanguardias históricas, en las que la estructura de la obra de arte tiene una notable innovación frente a otras obras de su tiempo, fundamentalmente pictóricas, ya que exploran las posibilidades de sintaxis de la imagen, al coordinar trozos que podrían ser elementos aislados, para que una vez ensamblados puedan expresar conceptos de manera plástica y visual, como nos dice Seitz :

El collage no puede ser definido como una mera técnica de cortar y pegar, ya que su significación radica no en su excentricidad técnica sino en su relevancia en dos de las cuestiones que han sido planteadas en el siglo XX: la naturaleza de la realidad y la naturaleza de la pintura misma. El collage ha sido el medio a través del cual el artista incorpora la realidad en la pintura sin imitarla.” (Seitz, 1965, p.6)

De forma que esta técnica nos ofrece la posibilidad de realizar una práctica artística jugando con los significados de las imágenes integradas, mediante la transformación de las representaciones impresas cotidianas en imágenes con distintos significados temáticos o simbólicos, permitiéndonos experimentar en la obra sin miedo, en un juego oscilante entre la realidad y la ficción, pudiendo así hacer las asociaciones más arriesgadas aprovechando los valores expresivos del tema que queremos tratar, asociaciones en las que se pretende dar una visión subjetiva de la imagen, utilizando una estrategia de formas atrevidas que conecten con el espectador, ya que en este juego todo está permitido siempre que se respeten las reglas a las que se ha comprometido voluntariamente el jugador, de manera que con esta estrategia lúdica podemos utilizar un método que no imita a la realidad, sino que se sirve de ella para instaurar una nueva relación entre la representación y lo representado creando algo nuevo, de forma que podemos realizar tareas educativas relacionadas con:

La Producción Artística, en especial con las obras plásticas y visuales.

El reciclaje de material impreso y como consecuencia favorecer hábitos de cuidado del medio ambiente.

El desarrollo del pensamiento analógico a partir del análisis de productos visuales.

La creatividad en la búsqueda de distintas soluciones que tengan en cuenta las premisas o reglas de juego planteadas.

La Historia del Arte, a través de la contextualización de los collages y fotomontajes proyectados como información necesaria para el desarrollo de los trabajos.

La Estética, a partir de la reflexión teórica ante los productos artísticos realizados.

## 2. Desarrollo del tema, utilización de la retórica visual

En la realización de los juegos con imágenes podemos encontrar distintas intenciones, desde la más revolucionaria a la más poética, esto nos permite establecer un paralelismo entre el lenguaje hablado y el lenguaje visual, facilitando así el reconocimiento y la valoración expresiva de la forma, como nos dice Fernandez-Cao, M. "El análisis retórico aporta a la didáctica del arte y de la imagen un instrumento de lectura icónica que ayuda a interpretar las claves de creación y recepción. Es útil además pues relaciona distintos lenguajes, literario, poético, fílmico, artístico y publicitario (...)" (autora cit., 1998, p. 39), así aunque las figuras retóricas son de origen literario, su adaptación al mundo de la imagen tiene una gran eficacia comunicativa en el lenguaje visual actual, estos recursos deben ser conocidos los alumnos e implementados en las técnicas creativas realizadas en su collage o fotomontaje, las figuras retóricas propuestas entre otras son:

La comparación, que trata de presentar dos elementos entre los que se pueda apreciar las cualidades que los asemejan y las que los diferencian.

La personificación, que se asignan cualidades humanas a objetos, animales o cosas.

La metáfora, que nos habla de un objeto o idea, a través de otros elementos cuyos significados tienen una relación analógica con el término de origen.

La hipérbole, en la que se enfatiza o se exagera el tamaño y la importancia de algún elemento para hacer bien evidente alguna idea.

La sinécdoque, consiste en mostrar una pequeña parte de una figura para representar la totalidad de ella.

La repetición, muestra la imagen muchas veces para resaltar el mensaje.

### 2.1. Unidad didáctica

Seguidamente proponemos una unidad didáctica basada en las posibilidades creativas del reciclaje, que puede servir de hilo conductor entre dos tareas propuestas seguidamente y que se decantaran en una tarea final o ejercicio de reflexión con el que pretendemos fijar el proceso de aprendizaje, tanto en su vertiente creativa, como en la defensa del medio ambiente. La realización de las dos tareas la hemos desarrollado a través de dos juegos artísticos diferentes, un collage y un fotomontaje, según el siguiente esquema:

Del título escrito ® a las imágenes sugeridas

De la imagen reciclada ® a la imagen imaginada

#### 2.1.1 Contexto

Aunque estas prácticas han sido realizadas en el marco universitario, creemos que esta propuesta puede realizarse en otros y niveles educativos adaptándola a las características del centro donde se realice esta práctica y al nivel educativo que tenga el grupo de alumnos.

### 2.12. Objetivos Didácticos

Aprender a separar, clasificar y reciclar los materiales necesarios para hacer nuestras creaciones, entre aquellos ya han perdido su uso.

Utilizar las fotografías recicladas dándoles una nueva aplicación, como len-

guaje visual capaz de estimular, la percepción y la imaginación.

Utilizar el montaje fotográfico como herramienta de expresión de ideas.

Desarrollar las habilidades y los aspectos formales y técnicos necesarios para realizar la obra.

Experimentar y mezclar sin miedo los materiales artísticos y los reciclados

Expresar de un tema creando un lenguaje visual con fotografías, textos y otro tipo de imágenes.

Componer imágenes que rompan el primer sentido de la imagen de la que partimos, asignándole un significado nuevo e introducir otros recursos que posibiliten una nueva interpretación, ya sea formal, poética, irónica o crítica.

Activar los conocimientos críticos, tanto en el aspecto artístico como en el ecológico.

### 2.1.3 Contenidos

Juegos con la imagen. Collage y decollage.

Relación entre la escritura y la plástica.

Comprensión del lenguaje visual.

Desarrollo del pensamiento asociativo.

Apreciación de las formas artísticas no tradicionales.

Estructuración de una imagen inspirada en un texto.

Desarrollar sus propios mensajes utilizando las imágenes recicladas.

Proyección personal en el tema elegido

### 2.1.4 Metodología

En atención a la estrecha vinculación que existe entre el arte, el juego y la creatividad, vamos a proponer un desarrollo metodológico centrado en el juego que sirva de aproximación de los alumnos al arte y la cultura visual, esta estrategia educativa trata de convertir el juego en un vehículo que facilite el tránsito hacia otros aprendizajes artísticos, procurando un aprendizaje significativo, que es el que realiza el sujeto de la educación cuando pone en contacto los contenidos nuevos con los ya poseídos y los afianza, lo que produce una memorización comprensiva de lo aprendido y un encuentro de funcionalidad del proceso de enseñanza aprendizaje. El método que emplearemos, en términos generales, tomando como punto de partida los conocimientos previos de los alumnos, será el siguiente:

Se presentará un PowerPoint con la información necesaria, sobre los artistas y movimientos, así como las técnicas que se van a utilizar dando prioridad a la comprensión de los contenidos.

Se explicaran las reglas del juego, lo que vale y lo que no está permitido

Se tratara de establecer un dialogo motivador que propicie el interés y el aprendizaje significativo.

Se propiciara una dinámica activa, participativa y de intercambio.

Tendremos al final una puesta en común con los resultados y reflexiones personales.

### 2.1.5 Evaluación

La evaluación en esta unidad didáctica se considera un proceso flexible re-

alizado a lo largo de toda la unidad, que tiene que tener en cuenta el proceso de creación y los resultados obtenidos, un proceso en el que a partir de la dinámica de cada grupo y el desarrollo de las dos .tareas principales, se tomaran distintas decisiones, basándonos en los criterios de evaluación establecidos seguidamente.

#### A) Criterios de Evaluación

Para la evaluación se tendrá en cuenta:

La oportuna selección de imágenes recicladas.

La adecuada elección de los materiales con respecto al texto elegido o a la idea que se quiere transmitir.

La calidad en la ejecución de la obra y su paralelismo y expresión con el tema.

La presentación de la obra realizada al resto de la clase y los comentarios bien fundamentados, por parte el autor y por los espectadores.

### 2.1.6 Recursos

**La clase ha de disponer de:** Pizarra, tizas, borrador. Ordenador, una pantalla y un proyector. Pen drive con el contenido de las clases y las proyecciones.

### 2.1.7 Tareas

#### A) Primera tarea: El collage, significación visual del texto

##### Introducción a la primeratarea

El concepto del collage es de origen cubista, en él se mezclan elementos del arte consagrado como la pintura al óleo, con elementos de la cultura popular como la publicidad o la prensa diaria; aparece por primera vez en un cuadro de Picasso de 1912, este método de creación permite a Picasso dar un enfoque nuevo a sus obras resaltando el aspecto material del cuadro, al sustituir la representación de algunos objetos por trozos del objeto mismo, renunciando de esta forma a su imitación pictórica, dando un paso decisivo en el arte de nuestro tiempo, como nos dice Simón Marchán Fiz

El lugar ocupado hasta ahora por la “abstracción”, en cuanto principio que no imita la realidad ni produce sus ilusiones sino que la instaura, está a punto de ser sustituido por el “collage”. Ni Picasso con su *Nature morte à la chaise cannée* (1912) y aún más con *Relieva con guitarra* (1912), ni Braque con sus *Naturezas muertas con guitarra* (1912-13) podían sospechar que la acentuación del aspecto material del cuadro, de su infraestructura cosal. Era algo más decisivo que un golpe asestado a la pintura tradicional. Marchán, 1990, p. 159

Posteriormente el collage traspasa la simple inserción ocasional en el cuadro para buscar su propia entidad en las relaciones asociativas que se establecen entre los jirones de realidad insertados en la obra, la utilización del texto pasa a ser un elemento más de la obra de arte, este puede ser utilizado de forma pictórica u objetual, jugando libremente con las frases, las palabras, la tipografía, los números y los signos, viéndolos como un elemento plástico más que se integra y que da sentido a la obra.

Este medio ha sido uno de los más fructíferos en el arte de las vanguardias y se ha utilizado ampliamente por los sucesivos movimientos artísticos hasta nuestros días. Son muy diversas las formas que el arte actual adopta para integrar las

palabras con las imágenes, desde el uso de fragmentos de periódicos, anuncios, letras sueltas, etc., que se insertan en el collage aportando un valor cotidiano y una nueva forma de mostrar la realidad dentro de la representación clásica como el bodegón, tal como lo resuelve el cubismo; o pasando por un empleo en el que se tiene en cuenta la significación del texto para complementar la imagen que presenta la obra, tratándolo como una forma de poesía visual.

### **Reglas del juego**

#### **Se puede:**

Pegar el título seleccionado directamente sobre el soporte o hacerlo de nuevo utilizando otras letras o manualmente.

Dibujar, tapar, superponer, pintar, escribir sobre las imágenes

#### **No se puede:**

Cambiar el tema correspondiente al título elegido finalmente.

Modificar la forma del formato A2 por otro más pequeño, ni de otra forma, triangular, cuadrada, etc.

Sobrepasar los límites del formato

Comprar imágenes ni bajarlas de internet, hay que reciclarlas.

**Tiempo:** 2 sesiones de 120 minutos

### **Medios y materiales**

**Materiales aportados por el profesor:** Soporte de papel; títulos recortados de la revista Babelia del periódico El País, Cola blanca y pinceles, revistas dominicales atrasadas.

**Materiales aportados por los alumnos:** Tijeras y rotuladores; pegamento de barra; papeles reciclados de diversa índole; pinturas varias (rotuladores, lápices, acrílico, ceras); reglas (con medida en centímetros, escuadras y cartabones); soportes varios (cartón, papel, revistas, etc...)

### **Secuenciación de la primera tarea**

La primera tarea el collage tiene un planteamiento reversible, comenzamos por el final, ya que en el proceso de creación de una obra generalmente poner el título es la última operación que se realiza, cuando la obra ya está terminada, el título es en muchas ocasiones el resultado de varios factores de proceso, tales como el tema propuesto, los colores utilizados, los cambios que acontecen en el devenir de la obra, etc. Pero nosotros proponemos alterar este orden para motivar la creatividad de nuestros alumnos, sugerir otras estrategias y conectar con sus intereses, ya que reciclar no solo puede ser válido por los materiales, sino también por las ideas y los temas que quedan apartados en los materiales impresos que se publican cada día.

Esta primera Tarea consta de varias fases:

1ª.- Clase teórica del collage, qué es, como se realiza, como las imágenes re-



cicladadas nos sirven para expresar cosas nuevas. Procederemos a la observación de la obra de artistas que han trabajado con el collage, situándolos en los movimientos en los que se enmarca cada uno de ellos, como por ejemplo Picasso para hablar de cubismo, Hausmann del dadaísmo, Ernst para el surrealismo o Moholy Nagy para situar el collage en la Bauhaus, También incluiremos artistas actuales que trabajan con este método de creación.

Al terminar la exposición del tema debemos abrir con los alumnos un debate sobre la valoración estética que encontramos en el collage como obra artística, y ver como la naturaleza fragmentaria de esta técnica, nos permite explorar la expresividad y cualidades de las imágenes, así como la posibilidad de incluir materiales reciclados y textos en relación directa con el montaje de las imágenes.

2ª.- Partiremos inicialmente de un título que conecte con los intereses personales de los alumnos, para ello el alumno deberá elegir libremente un titular de la revista *Babelia* (publicada los sábados por el periódico *El País*), entre los más de 200 recortados con anterioridad y puestos aleatoriamente sobre la mesa, puede servir cualquier otra publicación, estos titulares al ser descontextualizados de los artículos que encabezan, proponen multitud de lecturas interpretativas cuyos significados aporten sugerencias a la imaginación.

3ª.- Buscaremos las fotografías y los materiales necesarios para elaborar el collage según la sugerencia de la frase seleccionada, las obras se realizarán individualmente, propiciando el intercambio de los materiales y las fotografías obtenidas entre los componentes del grupo, de forma que los alumnos puedan elaborar el collage jugando con las imágenes, mediante las asociaciones y los recursos expresivos, que nos permitan componer una imagen global, en la que se integren además de las imágenes recicladas, también otros recursos gráfico- plásticos y el texto elegido.



Fig. 2.- Historia del océano



Fig. 3.- El final del rito

Fotografías de la autora





Fig. 4.- Paraíso atropellado



Fig. 5.- Título: Somos nosotros

Fotografías de la autora

Buscaremos con esta simbiosis que las imágenes resultantes refuercen el texto o por el contrario lo nieguen creando una ironía, de esta forma la asociación de imágenes se constituye en un elemento fundamental del collage y el texto es la clave de la interpretación que fija su significado buscando un nuevo sentido que nos permita encontrar su lado más plástico, poético o irónico.

4ª.- Una vez concluida la obra tendremos una puesta en común, en la que se pedirá a los demás miembros del grupo que valoren y defiendan la adecuación del texto a la representación hecha de cada collage; confrontándolo con aquello que quiso expresar su autor, que contestara a las preguntas y comentarios de los compañeros, dando pie un diálogo tanto formal como de ideas que establezca una relación doble que permita hacer un cambio de papeles, de forma que los alumnos asuman el papel de un artista y el autor como espectador pueda dar la réplica al que asume su papel.

## B) Segunda Tarea: El fotomontaje: "Tu ciudad ideal"

### Introducción a la segunda tarea

Aunque desde el invento de la fotografía existían lo que podríamos llamar "diversiones fotográficas" en las que se retocaban o se recortaban y pegaban para componer las muy populares postales cómicas, la palabra fotomontaje y la forma plástica que designa la emplean por primera vez los artistas del dadaísmo alemán al principio del siglo XX. Históricamente el fotomontaje surge cuando varios integrantes del grupo Dadá, buscaban nuevos modos de expresión artística que aportaran una imagen más directa y rompedora; una nueva técnica en la que se pudieran incorporar fotografías, frases políticas, recortes de periódicos, dibujos y letreros, en definitiva todo aquello que pueda producir una imagen que ofrezca un efecto caótico y provocativo, esta búsqueda se concretó en el fotomontaje, para ilustrar la invención del término nos serviremos de las palabras de Raoul Hausmann, en las que nos dice:

Yo también necesitaba un nombre para esta técnica y George Grosz, John

Heartfield, Johannes Baader y Hannah Höch decidimos de común acuerdo llamar a estas obras fotomontajes. Este término traduce nuestra aversión por el papel de artistas y, considerándonos ingenieros, hablábamos de construir, de ensamblar nuestras obras.

Citado por Ades, D. 1977, p. 7.

Resultaba ser una técnica especialmente eficaz y adecuada para sus obras, ya que en ella prima la superioridad del mensaje sobre la forma estética. Se adoptó este método como reacción contra las formas plásticas tradicionales, cuyo carácter singular y exclusivo le daba al arte un sentido elitista, por el contrario el fotomontaje permitía el juego irónico, desencadenando en el arte moderno una continua investigación dirigida al ensamblaje con fotografías y textos que pertenecen a los distintos medios de comunicación de masas, para transformarlos de forma creativa, como dijo Hannah Höchen una entrevista con Édouard Roditi para la publicación *Der Monat* 1959.

De hecho, nunca he dejado de trabajar con el fotomontaje. En 1928, por ejemplo, transforme algunas fotografías de obras primitivas, procedentes de museos o colecciones privadas, y con ellas comencé una nueva serie de fotomontajes con un estilo muy personal. (Cita en Aliaga, J. V. (Coord.), 2004, p. 61)

El fotomontaje tuvo una gran difusión no solo en movimiento Dadá, también que se desarrolló ampliamente en otros movimientos de vanguardia como el Surrealismo y el Constructivismo, que lo utilizó profusamente como elemento de acción política y crítica social, en la actualidad sigue teniendo múltiples seguidores que los utilizan para construir el mensaje de sus obras, como por ejemplo Moira Ricci que lo utiliza sobre imágenes de su propia casa y familia para transmitir un mensaje de su vida de carácter íntimo.

### Reglas del juego

#### Se puede:

Dejar parte del cartel de la base para utilizar su imagen en nuestra obra o cubrir por completo este soporte.

Sobrepasar los límites del formato.

Dibujar, pegar, rasgar, tapar, pintar y escribir sobre la imagen.

#### No se puede:

Cambiar el tema de la búsqueda de la ciudad ideal.

Modificar la forma del formato original por otro más pequeño, ni de otra forma menos alargada.

Cambiar el punto de vista del cartel.

Comprar imágenes ni bajarlas de internet, hay que reciclarlas.

**Tiempo:** 2 sesiones de 60 minutos.

#### Materiales

Aportados por el profesor: Cartel reciclado, tamaño doble DIN A4, pegamento y pinceles, revistas dominicales atrasadas.

Aportados por los alumnos: Tijeras y rotuladores, periódicos y revistas atrassadas, hilos y otros materiales variados.

### Secuenciación de la segunda tarea

En esta segunda parte dedicada al fotomontaje tendremos en cuenta lo aprendido en la primera tarea, estructurando las sesiones a partir de lo ya aprendido.

1ª Clase teórica del Fotomontaje, qué es, como se realiza, como construir un mensaje visual. En los fotomontajes nos encontramos con un medio muy próximo al collage que nos permite la manipulación plástica de las imágenes fotográficas, estableciendo relaciones que acentúan el carácter irónico y crítico de la obra, se diferencia del collage en que busca transmitir una idea basándose en un juicio de opinión sobre un tema y transmitiéndola a través de una imagen de gran impacto visual.

Con este ejercicio se pretende elaborar un fotomontaje sobre las metrópolis, basándonos las imágenes de encuadre propuestas en clase, que transmita lo que pensamos sobre la deshumanización y el alejamiento de la naturaleza de las grandes urbes y el espíritu de confusión que algunas veces produce en el individuo, contraponiéndolo a la construcción una imagen evocadora de la “ciudad ideal” que cada uno tenemos, así adoptaremos el contenido y el contexto de la imagen original para transformarlo y jugando con las imágenes podamos plasmar un mensaje visual personalizado.

2ª Imágenes de encuadre: Partiremos de la proyección de una presentación en Power Point con toda una serie de imágenes encadenadas que tienen un tema común el famoso fotomontaje del artista y maestro de la Bauhaus Paul Citröen, *Metrópolis* (1923), que sirvió como imagen de encuadre para crear los fantásticos espacios de la película del mismo nombre de Fritz Lang, (1927). Posteriormente retomando el tema de la metrópolis como ciudad futurista en decadencia y basándose en la novela de ciencia ficción de Philip K. Dick: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), se publica el cómic titulado *The Long Tomorrow*, dibujado por Moebius sobre un guion de Don O`bannon, cómic que ha resultado ser uno de los más influyentes en la historia del cine basado en cómic, ya que da origen a una obra de culto como es la película *Blade Runner* (1982) del director Ridley Scott.

Figura 6.- Cartel de la exposición: Torres y Rascacielos. De Babel a Dubái, fotomontaje realizado por Du Zhenjun para CaixaForum. Fotografía de la autora



3º.- Para la realización se ha elegido como imagen el cartel de la exposición: *Torres y Rascacielos. De Babel a Dubái*, este soporte ha sido encontrado por la profesora (treinta carteles tirados) y se ha considerado susceptible de ser reciclado, para realizar con nuestros alumnos un juego con las imágenes, tiene un formato alargado en tamaño de doble DIN A-4 unidos por su lado más corto.

Es interesante el uso de este cartel para hacer el fotomontaje, por ser un elemento publicitario reciclado que estaba ya fuera de uso y porque el mismo cartel está basado en un fotomontaje realizado por el artista Du Zhenjun, lo cual resulta un juego redundante, ya que haremos nuestro fotomontaje construyendo la imagen sobre otro fotomontaje que propone una reflexión sobre las megalópolis en las que se han convertido algunas de nuestras ciudades, ya que en la obra se representa la Torre de Babel integrada en un tiempo actual rodeada de rascacielos, una forma de simbolizar la confusión y la insolidaridad a través en un edificio mítico



Fig. 7.- La ciudad un espacio alegre y divertido. Fotografía de la autora



Fig.8.- La ciudad un espacio libre colorido y humanizado  
Fotografía de la autora



como la famosa torre, que a su vez se encuentra rodeada por grandes y hermosos rascacielos de corte racionalista deshumanizado. Sobre esta imagen los alumnos pueden interpretar y manejar múltiples opciones para construir su “ciudad ideal”. Para otros ejercicios podemos partir de otra imagen que nos resulte interesante, puede ser una página de un libro, de un cómic, de una revista, de un periódico o de una reproducción artística o un grabado, hay muchas posibilidades de elección, nosotros proponemos a los alumnos el cartel de una exposición.

4º.- Se procederá a seleccionar los fragmentos, recortar las fotografías, los textos de revistas y periódicos, también se pueden utilizar otros elementos que puedan servir para personalizar el tema, como fotos hechas por los alumnos o pertenecientes al álbum particular o pequeños recuerdos que se puedan pegar con facilidad, añadiendo otros elementos constructivos como hilos, sellos, papeles de colores, etc.



Fig. 9.- La ciudad lugar de imaginación y reflexión. Fotografía de la autora



Fig. 9.- La ciudad lugar de imaginación y reflexión. Fotografía de la autora

5ª.- Elaboraremos el cambio de la imagen inicial componiendo una obra que utilice los recursos de la retórica visual y que pueda transmitir un mensaje poético, ecológico o crítico, a través de sensibilidad en las asociaciones o utilizando la ironía y el absurdo. Para dar mayor expresividad a la composición se podrán utilizar textos que se integren con la imagen y que aclare o que por el contrario nos haga más cuestionador o enigmático el contenido del fotomontaje.

6ª.- Como cada fotomontaje será una obra individual, la puesta en común se realizará situándose todos ellos de forma que lo vean los demás, por ejemplo sobre unas mesas grandes o colgados en la pared, para añadir un elemento de competición, cada planteamiento de nuestra “ciudad ideal” se mantendrá en secreto y el resto del grupo tratará de adivinarlo, por último todos los participantes deberán votar una de las obras, con el objeto de determinar que hallazgos creativos resultan más valorados y estimular la capacidad crítica de los alumnos.

#### 4. Conclusiones

Como consecuencia de la realización de las dos tareas complementarias propuestas en la Unidad Didáctica, hemos comprobado como el fotomontaje posee una gran ductilidad que le hace ser una actividad dinámica rica en simbolismos, en la que la búsqueda de las imágenes produce unas asociaciones a partir del pensamiento analógico, que permiten jugar con las ideas y los materiales reciclados mientras se realiza la oportuna vinculación de los distintos elementos en la obra, dando así unos resultados de calidad y transversalidad, que unidos a las valoraciones y comentarios de los alumnos hacen que podamos concluir que:

La actividad se ha desarrollado con bastante éxito y la utilización del juego ha tenido un amplio potencial como forma de incentivar la motivación y la creatividad de los estudiantes.

Ha favorecido la colaboración, intercambiando ideas y materiales entre los integrantes del grupo.

El uso de los materiales impresos desechados y los procesos de creación, han sido novedosos para nuestros estudiantes y han aportado originalidad a los trabajos.

El reciclaje ha permitido trabajar creando nuevas imágenes y mensajes, facilitando su comprensión y las posibles reflexiones sobre el trabajo efectuado.

A partir de la puesta en común es posible tratar no solo temas de educación artística, plástica y visual, sino también temas transversales que ayuden a la necesaria concienciación de proteger el medio ambiente.

Lo aprendido en esta unidad didáctica es extrapolable a otros ámbitos y niveles educativos.

## Referencias

- Ades, D. (1977). *Fotomontaje*. Barcelona: Bosch Casa Editorial S.A.
- Aliaga, J. V. (Coord.), (2004). Hannah Höch (exposición en MNCARS). Madrid: EdicionesAldeasa
- Belver M. H., Ullán A. (Eds.) (2007). *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú Ediciones
- Cirlot, L. (1999). *Primeras vanguardias artísticas. Textos y documentos*. Barcelona: Parsifal Ediciones.
- Durozoi, G. & Lecherbonnier B. (1974). *El surrealismo. Teorías, temas, técnicas*. Madrid: Ediciones Guadarrama, Labor S. A.
- Fernandez-Cao, M (1998). La retórica visual como análisis posible en la didáctica del arte y de la imagen. *Arte, Individuo y Sociedad*, (10) pp. 39-62.
- Gutiérrez-Párraga, M. T. (2011). *La significación del juego en el arte moderno. Implicaciones en la educación artística*. Berlin (Alemania): Ed. Académica Española
- Gutiérrez-Párraga, T. (2012). *Arte, creatividad y juego en educación infantil y primaria. Diseño de actividades creativas utilizando recursos lúdicos*. En Nuere, S. & Moreno, C. (Eds.). *Arte, juego y creatividad* (pp. 163-180). Madrid: Eneida.
- Linaza, J. L. (1992). *Jugar y aprender*. Madrid: Alambra.
- Marchan, S. (1990). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal.
- Moor, P. (1987). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Piaget, J. (1986). *Psicología y Pedagogía del juego*. Barcelona: Agostini.
- Seitz, W. C. (1965). *The Art of Assemblage*. N. York: The Museum of Modern Art.
- Wescher, H (1980). *La historia del collage, del cubismo a la actualidad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.