

DIDÁCTICAS: ALHAMBRA. JUAN SERRANO

# DIDÁCTICAS

Programa de visitas para centros educativos

**Unidad didáctica:**  
**ALHAMBRA**  
**Juan Serrano**

1. DIDÁCTICAS
2. Guía práctica para educadores
3. Contextualización
4. Alhambra
5. Maquetas
6. Laberintos
7. Actividades
8. Glosario
9. Links

**C3A Centro de Creación Contemporánea de Andalucía**

C/ Carmen Olmedo s/n 14009 Córdoba  
697104171 educ.c3a@juntadeandalucia.es  
c3a.es

Unidad didáctica:  
ALHAMBRA  
Juan Serrano

## 1. DIDÁCTI-CA3

DIDÁCTI-CA3 es un programa educativo con propuestas transversales entre materias, dirigido a centros educativos de todos los niveles, que incide en la formación de un pensamiento creativo mediante la participación activa, la experimentación artística y la reflexión sobre la contemporaneidad.

Durante el curso 2021-22 se plantean diferentes recorridos por las exposiciones y el edificio C3A. Las visitas dialogadas y talleres creativos refuerzan las ideas vistas en sala, trasladando los discursos empleados por los creadores a un entorno conocido y cercano al grupo. A nivel arquitectónico se incide en la relevancia que posee nuestro edificio como ejemplo de arquitectura contemporánea que enlaza con el patrimonio histórico-artístico cordobés. En el interior de nuestro recinto también puede visitarse el yacimiento arqueológico de Saqunda, el arrabal más antiguo de Córdoba.

Desde DIDACTI-CA3 ofertamos varias posibilidades para que puedan planificar su visita al C3A:

**1. VISITA-TALLER:** recorrido dinamizado sobre una selección de obras o exposiciones del C3A con una experiencia de taller creativo (plástico, performativo o pensamiento). El equipo educativo se encargará de revelar el contenido conceptual que se esconde tras el proyecto expositivo interpelando a los estudiantes a través de preguntas y acciones interactivas que hacen partícipe al grupo de los procesos de creación artística. **Duración: 90-120 minutos.**

**2. VISITA COMENTADA:** recorrido dialogado y reflexionado sobre una selección de obras o exposiciones del C3a, a través del debate entre los participantes. Se evita el discurso académico y se opta por métodos de didáctica interactivos que provocan la participación y conversación horizontal entre estudiantes, educador y docente. **Duración: 60-90 minutos.**

**3. VISITA ONLINE:** recorrido virtual adaptando el formato de visita-taller o visita comentada destinada a grupos educativo que no puedan desplazarse al C3A. Esta actividad se realiza a través de la plataforma ZOOM.

Según sus necesidades y programas pedagógicos, pueden acogerse a una u otra modalidad o plantear una alternativa a las mismas.

Para concertar la visita pueden ponerse en contacto con el servicio educativo del C3A a través del correo electrónico [educ.c3a@juntadeandalucia.es](mailto:educ.c3a@juntadeandalucia.es) o en el teléfono 697 104 171.

## 2. GUÍA PRÁCTICA PARA EDUCADORES

### 2.1. Descripción

Esta unidad didáctica propone un recorrido por la **exposición Alhambra. Juan Serrano**. Está diseñada para que pueda ser utilizada por profesores y educadores como una herramienta de orientación, participación y formación activa con su alumnado. Tiene por finalidad aproximar a los estudiantes a los lenguajes artísticos y discursivos actuales, fomentando un modo de participación directa y asequible sobre los asuntos centrales de las piezas, pudiendo obtener así una visión educativa más amplia.

La participación en la actividad podrá ser utilizada por el docente para realizar trabajos previos y posteriores a la propia visita, adecuada a los currículos escolares. Para ello, proporcionamos al profesorado recursos de conocimiento específico sobre el concepto general y los hechos concretos de las obras de Juan Serrano, con el que adentrarse en el universo creativo del artista y arquitecto cordobés, sus derivaciones y contextos sociales, culturales, históricos, etc.

Esta unidad didáctica contiene: una **CONTEXTUALIZACIÓN** sobre la muestra del C3A, una selección de varias **OBRAS** que componen su recorrido, más varias **ACTIVIDADES** en las que se sugieren algunas dinámicas que pueden activarse antes, durante y después de la visita. Los contenidos están diseñados específicamente por el equipo educativo del C3A para llevar al alumnado, a través del debate, la acción y el juego, hacia una reflexión consciente sobre los asuntos que se abordan en el proyecto. Las actividades se acompañan de un **GLOSARIO** y **ENLACES** (*links*) con los que optimizar la comprensión sobre el sector de las artes visuales y aumentar la experiencia de aprendizaje activo.

La unidad didáctica se adaptará a cada contexto y nivel educativo. El profesorado podrá elegir utilizarla en el aula para realizar actividades de introducción o reflexión posterior a la visita al C3A\*. Esto permitirá que los y las estudiantes desarrollen unos significados previos que les permitan profundizar más en el discurso expositivo que sugieren las piezas, desde un modelo pedagógico constructivista. Las actividades se enfocan hacia el conocimiento de la vida y obra de Juan Serrano, su relación con el Equipo 57 y la experimentación con la abstracción geométrica.

Con el fin de adaptar nuestros recursos educativos al escenario COVID19, además de la unidad didáctica os proporcionaremos otras herramientas para desarrollar vuestra visita dentro del aula a través de un entorno virtual:

- Fichas de actividad.
- Encuentros o visitas virtuales.
- Recursos online.
- Asesoramiento y seguimiento por parte del equipo educativo del C3A.

\*Es totalmente opcional por parte del docente realizar las actividades de la unidad didáctica y la visita se puede realizar independientemente de que se lleven a cabo o no.

## 2.2. Contenidos

En nuestro recorrido aprenderemos:

- ✓ los conceptos de instalación inmersiva, arte óptico y arte cinético
- ✓ el lenguaje de la abstracción geométrica y su conexión con los patrones del arte islámico en Andalucía
- ✓ los elementos esenciales de la pintura en el campo expandido: espacio, volumen y dinamismo
- ✓ la historia de la vanguardia artística cordobesa y española en los años 50 y 60

## 2.3. Materias relacionadas

### Infantil:

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal  
Conocimiento del entorno  
Lenguajes: comunicación

### Primaria:

Educación artística  
Ciencias sociales  
Matemáticas  
Educación física  
Valores sociales y cívicos

### Secundaria y Bachillerato:

Educación plástica y visual  
Geografía e historia  
Historia del Arte  
Matemáticas orientadas a las enseñanzas aplicadas  
Tecnología  
Educación física

## 2.4. Competencias

Conciencia y expresiones culturales  
Comunicación lingüística  
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
Competencia digital  
Aprender a aprender  
Competencias sociales y cívicas  
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

## 2.5. Materias transversales

Cultura andaluza

Educación para la salud

Educación para la utilización responsable del tiempo y del ocio

Educación para el consumo y el respeto al medio ambiente

Formación para la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.



### 3. CONTEXTUALIZACIÓN

#### 3.1. La exposición

El Centro de Creación Contemporánea de Andalucía presenta la exposición individual 'Alhambra', comisariada por Álvaro Rodríguez Fominaya. Se trata de una exposición temporal que rinde homenaje al artista y arquitecto Juan Serrano (Córdoba, 1929-2020), histórico fundador de Equipo 57. La muestra puede visitarse en el C3A del 1 de octubre 2020 al 27 de febrero 2022.

En el atrio de entrada domina la instalación inmersiva *Alhambra* (2016-2020), en la que el visitante puede entrar y experimentar, junto a una amplia selección de maquetas procedentes del estudio del artista. La instalación escultórica pertenece a la serie *Laberintos*, trabajos de diseño espacial que el artista ha venido desarrollando en la última década, en condiciones de maqueta, cuyo paso a escala monumental se realiza por primera vez en el C3A. Es también el único de sus laberintos que relaciona de manera directa las formas de arte islámico y la abstracción geométrica. Esta última, uno de los aspectos centrales en su carrera artística desde los años 50.

La inclusión de 60 maquetas en la muestra nos muestra toda una trayectoria creativa que se conectan con sus primeros pasos en Equipo 57 hasta sus trabajos más actuales. Se trata de proyectos que en gran medida no fueron ejecutados, pero que Juan Serrano diseñó con cuidado y minuciosidad, ideas que fueron llevadas a objetos tridimensionales de carácter efímero, realizados con materiales humildes, como cartulinas de diversa índole, sujetas con pegamento y fijo, y en las que inevitablemente apreciamos el paso del tiempo.

La muestra se complementa con un espacio educativo que, mediante diversos recursos audiovisuales y materiales documentales, interpreta el proceso de ejecución de Alhambra.

#### 3.2. El artista

Juan Serrano es un arquitecto y artista cordobés, miembro cofundador del colectivo Equipo 57 y figura capital en el arte contemporáneo español. Inicia sus estudios artísticos en la Escuela de Artes y Oficios de Córdoba, donde coincide con su amigo de infancia, el pintor José Duarte, quien será compañero de numerosos proyectos posteriormente. Asimismo inicia sus estudios de Veterinaria en la Universidad de Córdoba, obteniendo su Licenciatura en 1953, aunque nunca llega a dedicarse profesionalmente a esta disciplina.

Su trayectoria artística se inicia en 1954 con la llegada a Córdoba del escultor vasco Jorge Oteiza para trabajar en el proyecto de la Cámara de Comercio llevado a cabo por el arquitecto Rafael De La-Hoz. En este ambiente de trabajo Serrano coincide con diversos jóvenes de inquietudes artísticas similares: José Duarte, Luis Aguilera Bernier y Francisco Aguilera Amate; los cuales crean el llamado Grupo Espacio y promueven exposiciones de arte en la ciudad.

Con la intención de conocer las vanguardias artísticas y de encontrar vías para canalizar sus inquietudes estéticas, en 1955 los cordobeses Juan Serrano y José Duarte viajan a Francia, donde se entrevistan con Picasso. Al año siguiente ambos se establecen en París y en 1957 se les unen el bilbaíno Agustín Ibarrola y el cacereño Ángel Duarte. Empiezan a considerar el arte como un medio de conocimiento, más que un medio de expresión individual. En mayo de 1957 organizan su primera exposición como colectivo en el Café Le Rond Point, que acompañan con

un manifiesto radical. En el texto se denunciaba el mercantilismo del arte y el estancamiento de las formas plásticas y se propugnaba un método de trabajo colectivo, sin personalismos ni autoría individual. El arte, creen, debe cumplir una función en la sociedad, debe ser un lenguaje universal comprensible para todos. Nace así el llamado Equipo 57, que tendría de vida poco más de cinco años. Tras las primeras exposiciones celebradas en París, Madrid y Copenhage se establecen en Córdoba, donde desarrollan sus propuestas de pintura, escultura y diseño de mobiliario, así como se incorpora al equipo su quinto miembro, el cordobés Juan Cuenca. Juntos desarrollan su *Teoría de la interactividad del espacio plástico* (1957), película de animación con más de 400 *gouaches* que ilustra el dinamismo que plantea su proceso reflexivo de trabajo: la forma, el color, la línea y la masa no existen como elementos independientes y autónomos, sino que todo es espacio diferenciado por su función dinámica.

Los miembros del Equipo 57 también quisieron cambiar la realidad de la ciudad de Córdoba, sede principal de su trabajo juntos. Además de exposiciones, organizan un ciclo de conferencias con la intención de unir ciencias y artes. La temática pone de manifiesto su interés por situar la práctica artística en un contexto de modernidad bajo el compromiso ciudadano. Asimismo, en su deseo de dotar a la ciudad de equipamientos enfocados a la creación y formación, emprenden acciones que demandan la creación de un museo de arte contemporáneo y una escuela superior de diseño.

Tras la disolución de Equipo 57, Juan Serrano estudia la Licenciatura de Arquitectura en Madrid y desde 1967 trabaja como arquitecto municipal en Córdoba. Su labor ha dejado huellas en la ciudad contemporánea, como la peatonalización del Bulevar del Gran Capitán con la fuente cúbica que remata el paseo, entre otros proyectos. Como artista, sigue activo de puertas para adentro, trabajando en el estudio en prototipos y maquetas de unas obras abiertas que muestran una superación de los límites entre disciplinas (pintura, escultura y arquitectura). Su primera exposición individual llega en 2010 celebrada en el Casino de la Exposición de Sevilla. Al año siguiente se muestra de nuevo en Córdoba, con la inclusión de alguna pieza nueva, en dos espacios diferenciados: Sala Vimcorsa y Sala Orive.

Como la obra de Equipo 57, las piezas de Juan Serrano se basan en la abstracción geométrica. Sin embargo, su obra cambia de orientación desde lo pictórico y lo escultórico hacia la intervención formal en un lugar determinado. Esas instalaciones acaban integrándose en el espacio, aumentando de escala hasta ser transitables para expandirse en el espacio mediante la dualidad especular, juego de efectos y recursos ópticos y cinéticos que generan un movimiento virtual. De este modo, crea espacios envolventes que juegan con la percepción sensorial del espectador mientras se recorre. En esta línea, su trabajo ha dejado huella en la ciudad de Córdoba con el mural de la Facultad de Filosofía y Letras (2012), así como en las instalaciones laberínticas *De Paso* (2015), ubicada en el Rectorado de la Universidad de Córdoba, y *Dar lugar* (2015), montada en los bajos del Conservatorio de Música de Córdoba, en colaboración con los profesores Antonio Gil y Juan Manuel Ortiz.

Asimismo, siguiendo el camino ya iniciado con Equipo 57, Serrano se implica en proyectos de intervención socio-cultural. Desde 2014 hasta 2020 asume la presidencia de la Asociación Amigos de Medina Azahara, un colectivo ciudadano que nace con la voluntad de propiciar una mirada contemporánea sobre el Conjunto Arqueológico y establecer cauces de diálogo entre pasado, presente y futuro, siguiendo los caminos de la creación contemporánea y del pensamiento crítico. Precisamente, una de sus actividades fue la intervención escultórica colaborativa *Columna sin fin* (2018), que se instaló en los accesos del Museo de Medina Azahara y cuya maqueta se puede ver en la muestra del C3A.

Las últimas intervenciones artísticas de Juan Serrano consisten en dos proyectos colaborativos con el estudio de arquitectura cordobés Amasce: la instalación multidisciplinar *D'Espacio* (2020), en la Sala El Tanque del Puerto de Santa Cruz de Tenerife, y la instalación inmersiva *Alhambra* que podemos visitar en el C3A.

## 4. ALHAMBRA

En esta unidad didáctica los contenidos expositivos se dividen en tres itinerarios didácticos que componen el recorrido de la muestra: Alhambra, Maquetas y Laberintos.

Iniciamos nuestro recorrido conociendo a Juan Serrano a partir de su experiencia artística en torno a la colectividad y la búsqueda de expansión del espacio. A la entrada del atrio del C3A una enorme construcción de madera nos interroga. Se trata de *Alhambra* (2016-2020), un proyecto inmersivo realizado en colaboración con el estudio de arquitectura Amasce.



Juan Serrano, *Alhambra* (2016-2020). Instalación. Fotografía: Pablo Ballesteros.

*Alhambra* es la única de las instalaciones inmersivas de la serie de laberintos de Juan Serrano que conecta directamente con el lenguaje de la abstracción geométrica, el arte cinético y los patrones del arte islámico en Andalucía. En concreto, el motivo decorativo del suelo de vinilo se basa en una interpretación de los azulejos decorativos del Conjunto Monumental de la Alhambra.

Este tipo de trabajo nos muestra la vocación de Serrano por unir pasado, presente y futuro en una misma línea de horizonte cultural, siguiendo los caminos del arte y el diseño. Así como nos abre un universo infinito de posibilidades de experimentación en el campo de lo geométrico y la dualidad especular. Los espectadores, con su presencia e interacción completan la obra. Pues al dividir la forma espacial en varios espejos y desplazar gradualmente las partes, la imagen resultante se refleja y multiplica, dando lugar a la creación de una dinámica de tiempo y espacio expandidos que plantean una operación matemática.

**Preguntas y actividades:**

Para introducir al alumnado en el mundo plástico del artista nos sentamos en círculo y la educadora lanza las siguientes cuestiones: ¿Sabéis qué es el arte cinético? ¿Y el arte óptico? ¿Qué ocurre si dos espejos se enfrentan? ¿Y si se sitúan en ángulo? ¿Imagináis qué pasaría en un espacio rodeado de espejos, geometría y colores? Compartimos en grupo todas las respuestas.

El arte cinético es una corriente de arte en el que las obras tienen movimiento o parecen tenerlo. Pueden ser de tres tipos: **obras fijas** (que el espectador tiene que rodear para percibir el movimiento), **obras móviles** (que producen movimiento real y por tanto cambian su estructura constantemente) o **obras inmersivas** (que el espectador debe recorrer y penetrar, siendo el productor de movimiento que completa la pieza). Pictóricamente, se relaciona con el arte óptico, una tendencia basada en las ilusiones ópticas, la vibración retiniana y la imposibilidad de nuestro ojo de mirar simultáneamente dos superficies coloreadas con fuerte contraste.

Dentro de la instalación invitamos al alumnado a interactuar con el espacio: ¿Qué ocurre si nos situamos en el centro? ¿Y en los ángulos? ¿Cómo cambian las formas con nuestro propio movimiento? Dibujad con vuestro cuerpo tantas formas geométricas como seáis capaz de imaginar.

Si realizamos una foto podréis comprobar como formáis parte de una pintura abstracta en el espacio expandido: integración de la escultura y la pintura donde el artista parte de una base pictórica para traspasar los límites bidimensionales de marco y soporte hacia el infinito tridimensional y transitable, siempre en constante crecimiento y renovación.

## 5. MAQUETAS

Continuamos nuestro recorrido por la muestra de maquetas de proyectos artísticos de Juan Serrano, realizadas tras la experiencia de Equipo 57 y finalizar su labor como arquitecto municipal de Córdoba.

Las maquetas expuestas en el C3A muestran 30 años de la última etapa de trabajo de Juan Serrano, de lo que hizo y lo que no llegó a pasar de boceto. En ellas vemos una coherencia de las ideas planteadas por Equipo 57, en su famosa teoría de la interactividad del espacio plástico, que se transforman en nuevas formas plenamente personales: pinturas y esculturas integradas en el espacio como instalaciones, que han ido aumentando de escala hasta ser transitables.



Juan Serrano, *58 Maquetas* (1990-2020). Técnica mixta. Fotografía: Pablo Ballesteros.

La obra de Serrano es abstracta, esto significa que no se plantea ningún tipo de representación. A la búsqueda de formas abstractas de raíz geométrica, un puente para recuperar el habla común entre pasado y presente. Para ello, trabaja a partir del boceto, la maqueta y el prototipo. Uno de sus ejercicios más comunes es el uso del giro y la traslación del plano, lo que se llama dualidad especular: dos espacios que comparten un dinamismo recíproco mediante un espacio que penetra en otro (tensión, desborde y expansión).

Entre las piezas elaboradas por Serrano se encuentran 2 maquetas de “Columna sin fin 2. Homenaje a Brancusi”, escultura que el artista inauguró en 2018 en Medina Azahara. Esta obra fue un proyecto de la Asociación de Amigos del conjunto arqueológico, de la que Juan Serrano fue presidente y fundador.

También vemos otras maquetas de varias esculturas de gran tamaño que formaron parte de la muestra Juan Serrano. Pintura / escultura / diseño, celebrada en 2011 en la Sala Vimcorsa y Sala

Orive. Entre ellas se encuentra la torre amarilla sita en el Museo de Bellas Artes de Córdoba, realizada con tableros de DM con formas geométricas trabadas en aspa. Así como las dos piezas de madera lacada, una de color rojo y la otra amarilla, donadas por el artista a la Ciudad de la Justicia de Córdoba, e instaladas en dos de sus plantas en 2018.

**Preguntas:**

¿Sabéis qué es una maqueta y para qué sirve? Junto con los bocetos y los apuntes, la maqueta es una fase esencial de la fase de diseño de un trabajo artístico o arquitectónico. Se trata de una representación física en tamaño reducido que funciona como guía para mostrar los detalles de fabricación, funcionamiento y apariencia antes de ser construida e instalada la obra.

Nos detenemos a observar la siguiente maqueta:



Contando los lados que la conforman, ¿qué figura geométrica es? ¿Qué otra forma se ha utilizado para su construcción en 3D? ¿Qué otras medidas y características se proyectan? ¿Cuántos espacios diferentes sois capaces de ver en la pieza? ¿Os animáis a construir vuestra propia maqueta de arte cinético? exploremos juntos las posibilidades ópticas de movimiento con la actividad 7.2. ARTE CINÉTICO.

## 6. LABERINTOS

Nuestro recorrido continúa en el espacio dedicado a la interpretación didáctica de la instalación Alhambra. Hablaremos del concepto de laberinto y de tamaño, proporción y escala, cómo nos afectan en nuestra percepción.



Planimetría *Alhambra* de Amascé (2020) y libros en vitrina de la biblioteca personal de Juan Serrano. Fotografía: Pablo Ballesteros.

Juan Serrano desarrolla su serie *Laberintos* entre 2014 y 2020, una investigación de carácter espacial pero en condiciones de maqueta. En sala podemos ver maquetas de dos de ellos (Maqueta de Linientreu y Maqueta de Alhambra), junto a la planimetría para su paso a escala real, proyecto desarrollado por el estudio de arquitectura Amasce en colaboración con el artista. También se incluye bibliografía procedente de la biblioteca personal de Serrano, relacionada con su proceso de investigación sobre el concepto de laberinto y los patrones geométricos de arte islámico<sup>1</sup>.

La instalación *Alhambra* es el primer laberinto que Juan Serrano ejecuta en un museo. Para su construcción, originalmente se pensó en una subestructura de madera forrada con paneles de DM, tanto en interior como exterior, que sirviera de soporte para el conjunto de espejos y vinilos. Finalmente, se decidió definir una envolvente de DM (suelo, muro, techo), que por su propia plegadura hace que se soporte a sí misma. En el interior va todo forrado de espejos (que

<sup>1</sup> Broug, Eric. *Islamic geometric patterns*. Ed.: Thames and Hudson, Londres, 2008.  
Santarcangeli, Paolo. *El libro de los laberintos: historia de un mito y de un símbolo*. Ed.: Siruela, Madrid, 1984.

produce el efecto tridimensional de espacio infinito), metacrilato retro-iluminado y el vinilo con motivos geométricos inspirado en patrones decorativos de la Alhambra.

**Preguntas:**

¿Qué es un laberinto? La relación entre laberinto y arte es extensa. En todos los ámbitos y en todas las épocas han existido muchas propuestas imaginables para representar esta forma de expresión. Los hay que son una oportunidad para el juego, la tragedia o el conocimiento. De una o varias entradas y salidas, con caminos únicos, bifurcaciones o callejones sin salida. Pero todos coinciden en que son un lugar para perderse como metáfora de la existencia. ¿Cómo imagináis vuestro laberinto ideal?

Las piezas de la Maqueta de Alhambra están elaboradas con sus propias manos, en su estudio, utilizando los materiales que tenía a su disposición: madera de balsa, cartón finlandés, etc. ¿Os imagináis el proceso de fabricación de la maqueta a escala real?

Le mostramos al alumnado una imagen que representa un mosaico hispanomusulmán procedente del Conjunto Monumental de la Alhambra. ¿Qué similitudes veis con la instalación de Juan Serrano? ¿Os atrevéis a diseñar vuestro propio laberinto de mosaicos tridimensional e infinito? ¿Y a representar con textiles un patrón geométrico islámico a escala real? Practiquemos juntos con la ACTIVIDAD 7.1. LABERINTOS.

## 7. ACTIVIDADES

Tras la visita os proponemos una serie de actividades de expresión creativa, que podrán ser realizadas en el C3A dentro del formato “visita + taller”, o de forma autónoma en el aula mediante la orientación y mediación de nuestro servicio educativo. El grado de complejidad de las actividades se adaptará según cada contexto y nivel educativo.

### 7.1. Laberintos

En la exposición Juan Serrano plantea su instalación inmersiva *Alhambra* como un laberinto óptico asequible a nuestros sentidos. Una pieza juguetona que conecta con el lenguaje de la abstracción geométrica y los patrones de arte islámico partiendo del efecto de reflejo infinito. Y nos abre un universo de posibilidades de experimentación en el campo de lo geométrico y la dualidad especular. Por ello os proponemos dos actividades de investigación plástica sobre la forma geométrica y la pintura expandida con dos tipos de materiales diferentes: papel y textil.

A) MOSAICOS: Construimos nuestro propio mosaico utilizando los recursos del arte óptico y el efecto del espejo infinito.



B) TEXTILES: Nos enredamos y jugamos en un laberinto de hilos que creamos partiendo de un patrón geométrico de la Mezquita de Córdoba.



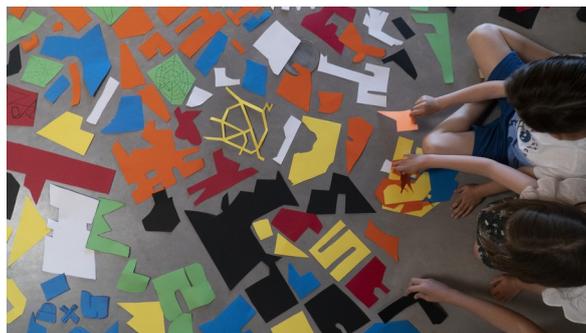
## 7.2. Arte cinético

En la muestra de maquetas elaboradas por Juan Serrano hemos descubierto la vinculación entre arte cinético y abstracción geométrica. Con este taller os invitamos a crear vuestra propia obra tridimensional sobre cartulina negra con papel de colores y pegamento.



## 7.3. Espacio plástico

A lo largo del recorrido hemos conocido lo que significa la idea de espacio plástico de Equipo Serrano y sus posibilidades más recientes en la obra individual de Juan Serrano. Reflexionamos sobre el concepto construyendo una gran pieza colaborativa que toma como punto de partida las formas geométricas presentes en el trazado urbano del casco histórico de Córdoba.



## 8. VOCABULARIO

**Abstracción geométrica:** tendencia pictórica desarrollada a partir de 1920, su principal precursor fue Wassily Kandinsky. Se basa en el uso de formas geométricas simples en la que ninguna de sus partes, ni la obra en sí, representan objetos del mundo visible. Se caracteriza por planificar la pintura sobre principios racionales, aspira a la objetividad y a la universalidad defendiendo el uso de elementos neutrales.

**Arte cinético:** es una corriente de arte en el que las obras tienen movimiento o parecen tenerlo. Pueden ser de tres tipos: obras fijas (que el espectador tiene que rodear para percibir el movimiento), obras móviles (que producen movimiento real y por tanto cambian su estructura constantemente), y obras inmersivas (que el espectador debe recorrer y penetrar, siendo el productor de movimiento que completa la pieza).

**Arte óptico:** es un estilo de arte visual que surge a finales de los años cincuenta y pretende producir efectos de relieve, profundidad o movimientos de formas geométricas sin recurrir al relieve ni a la animación real. Las obras de arte óptico son abstractas, seriadas (repetición ilimitada de un módulo formal), y mayoritariamente en blanco y negro, aunque también pueden ser en color. Uno de los artistas fundadores del arte óptico es el húngaro Victor Vasarely.

**Constructivismo:** es un movimiento artístico nacido en Rusia en 1914 con el fin de difundir y propagar mensajes revolucionarios que simbolizan el progreso. A nivel formal el arte constructivista se basa en la corriente abstracta iniciada por el cubismo, la utilización de formas geométricas, con la finalidad de crear figuras dinámicas. Se caracteriza por el predominio de la tridimensionalidad, el uso de motivos geométricos, líneas inclinadas y colores específicos como el azul, el rojo, el amarillo, el blanco, el naranja y el negro.

**Equipo 57:** es un colectivo cordobés fundado en 1957 en París y activo en Córdoba hasta 1962, que ocupa un lugar destacado en la vanguardia artística española del siglo XX. Aunque inicialmente fueron más integrantes, finalmente los artistas que formaron parte del grupo fueron Juan Serrano, José Duarte, Agustín Ibarrola, Ángel Duarte y Juan Cuenca. Su metodología de trabajo es colectiva y colaborativa, esto significa que no existe la autoría individual y que cada obra se racionaliza, se estudia, se habla, se analiza y se consensúa entre los cinco. El arte, creen, debe cumplir una función en la sociedad, debe ser un lenguaje universal, comprensible para todos. Se les adscribe en el enfoque constructivo, el arte óptico y la abstracción geométrica. Entre sus aportaciones se encuentra su *Teoría de la interactividad del espacio plástico* (1957).

**Instalación inmersiva:** obra de arte que el espectador debe recorrer y penetrar para completar la pieza, y con ello genera una experiencia sensorial en un ambiente determinado. Cada una de sus partes tiene relación con las demás y con el espacio en que se enmarca. El arte inmersivo explora la interacción con el cerebro, las emociones, los mecanismos de la percepción y los estados alterados de conciencia.

**Pintura en el campo expandido:** es un término utilizado por primera vez por la crítica Rosalind Krauss para definir los caminos que estaba tomando la escultura durante la década de los 60. El artista parte de una base pictórica para traspasar los límites bidimensionales de marco y soporte hacia lo tridimensional, los cuales desborda para incluir y adaptar su obra en el espacio donde trabaja.

## 9. LINKS

***Exposición 'Alhambra. Juan Serrano'***

<https://www.flickr.com/photos/187556411@N07/albums/72157718053213176>

***Sobre Juan Serrano***

[Juan Serrano: artista de la colectividad \[Diario Córdoba\]](#)

<http://arsoperandi.blogspot.com/2020/10/juan-serrano.html>

[Juan Serrano \[video Amigos de Medina Azahara\]](#)

***Sobre Equipo 57***

[http://www.caac.es/descargas/hoj\\_e57.pdf](http://www.caac.es/descargas/hoj_e57.pdf)

<https://www.agustinibarrola.com/equipo-57/>

[Equipo 57 en Córdoba \[video Fundación Provincial de Artes Plásticas Rafael Botí\]](#)