

DIDÁCTI-CA3

Programas de didáctica activa
para centros escolares de Córdoba y provincia

Unidad didáctica:
SUEÑO DE LA AVENTURA
Leonor Serrano Rivas

1. DIDÁCTI-CA3
2. Guía práctica para profesores o educadores
3. Contextualización de Sueño de la aventura
4. Estrella (2018)
5. Boca del sueño (2018)
6. Después de la visita
7. Vocabulario
8. Links

C3A Centro de Creación Contemporánea de Andalucía

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



Centro Andaluz de Arte Contemporáneo
CONSEJERÍA DE CULTURA Y PATRIMONIO HISTÓRICO

**Unidad didáctica:
SUEÑO DE LA AVENTURA**

LEONOR SERRANO RIVAS

1. DIDÁCTI-CA3

DIDÁCTI-CA3 es un programa de didáctica activa y abierta dirigido a centros escolares de infantil, primaria, secundaria, bachillerato, ciclos formativos y estudios superiores que incide en los contenidos del C3A a través de visitas guiadas y talleres creativos. Tanto a nivel expositivo como arquitectónico y patrimonial, incidiendo en la relevancia que posee nuestro edificio como ejemplo de arquitectura contemporánea que enlaza con la tradición cordobesa.

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

1. Una visita guiada de 1 hora y media de duración en la que alumnos y profesores podrán visitar las exposiciones en curso y la arquitectura del espacio, finalizando con un breve taller práctico/téorico. En la visita guiada el mediador se encargará de revelar el contenido conceptual que se esconde tras el proyecto expositivo interpelando a los estudiantes a través de preguntas que prevalecen sobre la respuesta. El taller consistirá en una fase de acción o *hands in*, de carácter plástico o reflexivo, sobre las fases de producción de la obra.
2. Una actividad de 3 horas y media de duración en la que, aparte de lo anterior (exposiciones, arquitectura) se incluye espacio de almuerzo/merienda y algunas de las siguientes actividades (a seleccionar): talleres específicos de creación contemporánea, visitas comentadas en el yacimiento arqueológico de Saqunda (el arrabal más antiguo de Córdoba y que puede visitarse en el interior de nuestro recinto) o a las proyecciones audiovisuales.

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

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

2. GUÍA PRÁCTICA

Esta unidad didáctica 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 y comprensión directa y asequible sobre los asuntos centrales de las piezas, pudiendo obtener así una visión educativa más amplia acerca de los distintos aspectos abordados.

Al profesorado se le proporcionan recursos de conocimiento específico sobre el concepto general y los hechos concretos de las obras que componen la exposición Sueño de la aventura, para que puedan adentrarse en el universo creativo de la artista Leonor Serrano Rivas y sus derivaciones y contextos sociales, culturales, históricos...

La unidad didáctica de Sueño de la Aventura contiene una contextualización a modo de pequeña biografía de la artista más una descripción de las dos instalaciones de las que se compone la exposición. Más varios tutoriales de PREGUNTAS y ACTIVIDADES en las que se sugieren algunas de las acciones que pueden activarse antes, durante y después de la visita. Los contenidos están diseñados específicamente por el equipo educativo del C3A para, a través del debate, la acción y el juego, llevar al alumnado hacia una reflexión consciente sobre los asuntos que la artista aborda en este proyecto. Estas 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.

Adaptando esta unidad didáctica a su ámbito y nivel educativo, los profesores o educadores podrán elegir utilizarla en el aula como introducción previa y/o reflexión posterior. Esto permitirá que el alumnado desarrolle unos significados previos que le permitan profundizar más en el discurso expositivo que sugieren las piezas, desde un modelo pedagógico constructivista.

Recordamos que es totalmente opcional por parte del centro escolar realizar las actividades de la unidad didáctica y que la visita se puede realizar independientemente de que se lleven a cabo o no.

3. CONTEXTUALIZACIÓN DE SUEÑO DE LA AVENTURA

El C3A Centro de Creación contemporánea presenta dos instalaciones de la artista Leonor Serrano Rivas, reunidas bajo el título “Sueño de la aventura”. Se trata de una exposición temporal que se puede ver hasta el 29 de septiembre, y reúne obras realizadas en los tres últimos años bajo dos bloques de trabajo: *Estrella* (2018) y *Boca del sueño* (2018)

Leonor Serrano Rivas nació en Málaga en 1986. Estudió Arquitectura y Bellas Artes entre Madrid y Londres. Actualmente reside en Oxford (Reino Unido) y se desarrolla como artista explorando diferentes medios y estructuras para crear escenarios que conectan arte y arquitectura, teatro y movimiento.

El trabajo artístico de Leonor Serrano Rivas se encuentra en el campo de unión de diferentes capas superpuestas entre el archivo y la teatralidad, a través de la escultura, la *performance* y el vídeo. Su discurso se sitúa en una especie de relato circular donde las piezas se transforman de la escultura a la *performance* y del vídeo a la instalación para volver a la escultura. Esa línea que las separa y une al mismo tiempo es donde la artista crea lugares de encuentro entre el público y el arte cuya relación común está basada en el espacio escenográfico gracias a la interacción necesaria de ambas partes. De esta manera invita al público a ser actor que apoya el desarrollo de la obra de arte. Y en esta relación con el público, la noción de sueño también es clave en la obra de Leonor Serrano Rivas. La facultad de la mente para crear imágenes de ficción, coincide con el lugar donde la experiencia artística acontece. La artista usa metodologías para generar espacios de ensoñación donde el espectador, que también es actor, participa de un sueño que se sueña a sí mismo.

3.1. Antes de la visita: Investiga y reflexiona

Leonor Serrano Rivas basa su obra en el trabajo con el archivo para transformarlo hacia lo escenográfico. Es decir, trabaja a partir de textos o dibujos como referencia, hacia la creación de un espacio tridimensional. El archivo como punto de inicio de algo que se va modificando en otra cosa: la construcción de una nueva narrativa con vida propia.

En Sueño de la aventura la artista parte de su interés e investigación sobre el contexto artístico de las vanguardias históricas. Se trata de los diversos estilos artísticos que aparecieron en la primera mitad del siglo XX, y suponen una ruptura de las relaciones tradicionales entre forma y contenido, así como un cuestionamiento de la realidad y la hegemonía del inconsciente hacia la reconstrucción mental de la obra por parte del artista. Un nuevo arte en el que al espectador también se le exige una nueva actitud ante la obra de arte. Desde las artes plásticas tuvieron lugar diversos movimientos de vanguardia muy influyentes en las artes escénicas y el desarrollo de la imagen cinematográfica. Tales como el expresionismo, el constructivismo, el dadaísmo y el surrealismo.

Actividad previa Estrella

El objetivo de esta actividad es reflexionar sobre los documentos utilizados por la artista como punto de partida en su obra, buscando conexiones con el arte y la escenografía de vanguardia de inicios del siglo XX.

En el Teatro Eslava de Madrid, entre 1917 y 1925, se desarrolló una empresa teatral caracterizada por una idea revolucionaria: abrir los lenguajes de la modernidad europea al nueva escena teatral en España. La artista Leonor Serrano Rivas utiliza los bocetos de algunas de las escenografías que aparecen en el libro *Un teatro de arte en España (1917-1925)* de Gregorio Martínez Sierra, director a cargo del Teatro Eslava, como archivo para una de sus obras.

El profesorado os mostrará en el aula algunas imágenes pictóricas del expresionismo alemán y el surrealismo. Observad la fotografía de la escenografía *El maleficio de las mariposa*, estrenada en el Teatro Eslava en 1920. ¿Encontráis alguna relación con el arte de las vanguardias históricas?

Buscad en internet información sobre la obra teatral de Federico García Lorca. ¿Cuál es el argumento? ¿Con qué ideas de la vanguardia artística podemos relacionarla? ¿Creéis que tuvo éxito entre el público? ¿Por qué?



El maleficio de las mariposas. Federico García Lorca. Estrenada en 1920. Teatro Eslava, Madrid.

Actividad previa *El sueño de la boca*

El objetivo de esta actividad previa es reflexionar sobre los documentos utilizados por la artista como punto de partida en su obra, buscando conexiones con el arte y la escenografía de vanguardia de inicios del siglo XX.

El texto del poeta y dramaturgo alemán Heinrich Von Kliest, *Sobre el teatro de marionetas*, es utilizado por Leonor Serrano Rivas para construir su propia narrativa escenográfica. Antes de leer un fragmento de texto del mismo, debatid en clase qué entendéis por marioneta y por bailarín. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿Cómo se produce el movimiento de sus acciones en escena?

*¿Y qué ventaja tendría ese muñeco sobre los bailarines vivos?
¿Qué ventaja? En primer término, una negativa, excelente amigo, a saber, que nunca será amanerado. Pues el amaneramiento aparece, como Ud. sabe, cuando el alma se encuentra en otro punto que el centro de gravedad del movimiento. Como el maquinista no domina mediante el alambre o el hilo absolutamente ningún otro punto que éste, resulta que todos los demás miembros, cómo debe ser, están muertos, son puros péndulos y siguen a la sola ley de gravedad; una excelente cualidad, que se busca en vano en la mayoría de nuestros bailarines.*

Investigad en internet en qué momento escribe el texto Von Kliest. Según el fragmento de texto, ¿quién tiene mas libertad de movimiento, el bailarín o la marioneta? ¿Estáis de acuerdo? ¿Por qué? ¿Cómo consigue el actor liberarse del peso de su alma?

En las artes escénicas, entre finales del siglo XIX e inicios del siglo XX aparecen grandes líneas de renovación teatral encaminadas hacia la vanguardia. Fueron muchas las aportaciones, pero

una de las más interesantes se genera en el contexto del constructivismo ruso. El director y teórico teatral Vsévolod Meyerhold genera el *Estudio de Biomecánica*, una forma de entrenamiento del actor. Según su teoría el trabajo del actor es la creación de formas plásticas en el espacio, donde todo el cuerpo participa en cada uno de los movimientos como manifestación de su propia fuerza.

Observad en el aula el siguiente vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=IECKZkLeYO8>. ¿Qué actitudes escénicas aparecen? ¿Se trata de un movimiento ordenado y racional? ¿Por qué? ¿Se conectan las ideas de la biomecánica con las planteadas por el texto anterior? En caso afirmativo, describelas.

4. ESTRELLA (2018)

Las dos instalaciones de *Sueño de la aventura* tienen líneas comunes con lo escenográfico, lo teatral y cómo trasladar a lo tridimensional intereses o preocupaciones que originariamente se situaron en lo pictórico. El recorrido se establece a partir de un doble movimiento invertido: partiendo de lo abstracto, formas sumergidas en el agua, hacia lo figurativo, en relación al cuerpo humano; para retroceder de nuevo hasta el comienzo, como un recuerdo o un sueño.



Iniciamos nuestro recorrido con su obra de vídeo *Estrella*, el trabajo más actual de Leonor Serrano Rivas. La creación de la pieza parte de la abstracción de los bocetos de la escenografía (vestuario y decorados) encontrados en la obra literaria *Un teatro de arte en España (1917-*

1925), de Gregorio Martínez Sierra. Los dibujos en los que se basa pertenecen a los figurines de la primera pieza teatral de Federico García Lorca, *El maleficio de las mariposas* (1920), escrita cuando estaba en la Residencia de Estudiantes. En el vídeo se muestra un medio acuoso donde se sumergen diversas formas escultóricas abstractas, donde la artista está intentando pintar en el agua, y de memoria, los dibujos de los figurines de la escenografía de García Lorca. Se trata de una disciplina pictórica que viene de Japón, llamada *suminagashi* -en Reino Unido, *marbling*- que consiste en una mezcla de pigmento con agua. Esta técnica genera un efecto pictórico de inmersión visual de formas abstractas que se mantienen en el agua un segundo, según la densidad del pigmento, y luego bajan al fondo.

Preguntas:

La artista pone en relación la técnica del *suminagashi* (marmolado en castellano) con la idea del inconsciente y el sueño como inverso de la memoria: el reintento de dibujar ese archivo visual escenográfico y el poso que genera el resto pictórico en el fondo del recipiente. Esta exposición supone una inmersión visual y emocional en el espacio. Describid vuestras emociones: ¿Cómo os sentís viendo las obras expuestas? Imaginad como os sentiríais si solo pudieseis oír la pieza. ¿Qué sonidos percibiríais?

Para Leonor Serrano Rivas el estado inconsciente del sueño es un elemento clave de la acción artística. Cuando estamos soñando y despertamos, ¿somos capaces de recordar la imagen del sueño de forma nítida pasado un rato? ¿Qué pasaría si se lo explicamos a otra persona?

¿Crees que la artista controla el medio pictórico en el agua? ¿Cómo reacciona la tinta al contacto del agua? ¿Qué relación tienes las formas sumergidas con el resto de piezas que vemos en la sala? ¿De qué material están hechas? ¿Qué relación creéis que tienen estos materiales con el vídeo? ¿Y con el espectador?

5. BOCA DEL SUEÑO (2018)

La exposición continúa con la instalación de vídeo en dos canales *El sueño sigue la boca (de aquel que lo interpreta)*, completada por las esculturas en vidrio *Sueño de la boca* (2018). La narrativa que da forma a la creación de Leonor Rivas Serrano parte de dos archivos: los bocetos de la escenografía de Edward Gordon Craigh y la obra literaria *On the Marionette Theatre* de Heinrich von Kliest.

Edward Gordon Craigh fue un director británico pionero de las artes escénicas de vanguardia de inicios del siglo XX, que diseñó una escenografía modular y funcional que nunca se llegó a desarrollar. Esta idea fue muy revolucionaria para la época, cuya estética se podía adaptar a cualquier representación teatral. Por su parte, Von Kliest fue un poeta y dramaturgo de la primera fase del romanticismo alemán, que escribió una narrativa sobre marionetas relacionando la figura del actor o bailarín con la del autómatas, libre del peso del alma.

Al inicio del vídeo aparece la figura del titiritero, una actriz que levanta una maqueta de un plano que hay en el suelo y construye una escenografía. Se trata de un guiño a la obra de Gordon Craig, abriendo la posibilidad de que cualquier narración puede suceder... La actriz coloca tres piezas de vidrio que se corresponden con tres actrices, las cuales simbolizan un coro de marionetas que tratan de copiar la escena que hace la titiritera. Aparecen fuera de escena unos cuerpos de vidrio, esculturas que simbólicamente representan actores a partir de

la similitud formal y cromática con las mangas del vestuario que llevan las actrices. Es decir, la idea del títere como actor y objeto que se sale del plano, y el disfraz como una prolongación del cuerpo y el objeto. Así, en el espacio expositivo, las actrices animan vidrios como una extensión de su cuerpo, y en la instalación las esculturas de vidrio aparecen representadas como cuerpos humanos suspendidos en el espacio de un escenario-escenografía, que se anima con un juego de luces cuando las dos pantallas van a negro.



Preguntas:

Estás ante una instalación donde solo faltas tú para que esté completa. Interacciona con la obra mientras las escenas se entrelazan, los objetos actúan como actores, las bailarinas actúan como objetos y los planos focales varían según el paso del tiempo. ¿Cómo te sientes al habitar la exposición? ¿Qué sentidos se estimulan al percibir esta obra? ¿Qué es lo que hace que, aún mirando lo mismo, cada persona tenga sensaciones diferentes? ¿Por qué creéis que para Leonor Serrano Rivas es importante que las personas formen parte de su obra?

Según la artista la relación que se establece a través del movimiento del espectador se puede entender como una relación escenográfica permeable que nos remite al espacio líquido de la otra sala. ¿Qué pensáis sobre esta cuestión? ¿Por qué creéis que una artista crearía una obra cambiante?

¿Qué pasaría si cerramos los ojos? Probad a concentraros en una parte de vuestro cuerpo y realizad un movimiento como prolongación de una idea.

6. DESPUÉS DE LA VISITA: DIALOGA Y ACTÚA

En la muestra Sueño de la aventura hemos visto que Leonor Serrano Rivas, para la edición de la narrativa de sus obras, utiliza diversos archivos que se entrelazan en la creación de un espacio escenográfico tridimensional a través de la escultura, la *performance* y el vídeo. Las fases de producción de las piezas que componen el proyecto expositivo están muy sumergidas y no se ven en el resultado final del mismo. Por ello os proponemos una serie de talleres de expresión creativa, para realizar después de la visita en el aula o en el C3A, que facilitan al alumnado el acercamiento a los mecanismos de creación de la artista, así como la ampliación y transformación de nuevos horizontes de sentido de su obra.

6.1. Taller de pintura sobre el agua

Destinatarios: estudiantes de infantil y primaria.

Materiales: bandeja o cubeta de plástico, tinta china o pintura acrílica, polvo espesante, papel de acuarela (o poroso), pinceles.

Descripción: Creación de vuestro propio *suminagashi* o marmoleado, intentando dibujar en el agua las formas abstractas vistas en la exposición. El profesorado podéis ver algunos tutoriales de la disciplina de pintura sobre el agua en los *links* de la unidad didáctica. También podéis buscar en internet otros procedimientos.

Instrucciones:

- 1) Rellenad la cubeta con agua (y espesante si gustáis usarlo). Se moja con tinta o pintura acrílica los pinceles y dibujáis en el agua, aplicando una pincelada sobre otra, mezclando los colores, hasta dar por finalizada la acción.
- 2) Dejad caer el papel de acuarela (o poroso) sobre el agua, levantad con cuidado y dejar secar.
- 3) Al finalizar podéis generar un mural colectivo en el aula o en los pasillos del centro escolar con todas las piezas creadas.

6.3. Taller de escenarios

Destinatarios: estudiantes de primaria, secundaria y/o bachillerato.

Materiales: caja de cartón pequeña (zapatos), caja de cartón grande reciclada, folios, cinta adhesiva, material de pintura (temperas líquidas, rotuladores, ceras...), tijeras, etc.

Descripción: A partir de los bocetos de las escenografías del Teatro del Arte, trabajaremos desde la noción de maqueta como un juego de escala y evolución del objeto-acción sobre la idea de escenografía arquitectónica funcional y modular. Para ello, podéis descargar un índice de imágenes con ilustraciones de las escenografías del Teatro del Arte [aquí](#).

Instrucciones:

- 1) Por grupos de 3 o 4 personas seleccionad una de las imágenes. Tenéis que imaginar una posible escena con la imagen escogida y construir un diorama sobre una caja de cartón. Se trata de generar vuestro propio escenario teatral a través de una sucesión de capas: fondo, personajes, situaciones, etc. Para ello podéis dibujar los elementos, recortarlos de revistas o periódicos, pintar con tempera, moldear con plastilina...
- 2) Traspaso de la maqueta al plano arquitectónico. Tenéis que escoger cada uno un elemento o personaje del escenario teatral que habéis creado previamente en vuestra maqueta. Con cajas grandes recicladas tenéis que construir formas abstractas que lo representen a través de un disfraz para ser colocado en vuestro propio cuerpo.
- 3) Planificación de una acción escénica en el espacio arquitectónico. Pensad en un movimiento que identifique a vuestro personaje como prolongación del objeto y el cuerpo. Por grupos, representad la escena al resto de compañeros invitándolos a interactuar libremente en el espacio escenográfico que habéis construido.
- 4) Al finalizar la actividad, se desarrolla una puesta en común, donde cada miembro del grupo tiene que compartir con el resto lo que desee sobre el proceso de producción.

6.2. Taller de escritura visual y creativa

Destinatarios: estudiantes de primaria, secundaria y/o bachillerato.

Materiales: Rollo de papel continuo, tijeras, cola o pegamento, tempera líquida o pintura acrílica, pinceles.

Descripción: Desarrollo de un mural colectivo a partir de técnicas de escritura creativa del dadaísmo y el surrealismo. Para ello tomaremos como referencia fragmentos del teatro surrealista de [Federico García Lorca](#) y un índice de imágenes con ilustraciones de las escenografías del [Teatro del Arte](#).

Instrucciones:

- 1) Creación de un poema collage. Individualmente se recortan varias palabras de *El maleficio de las mariposas* de García Lorca. De forma aleatoria se pegan en el rollo de papel continuo, previamente colocado en la pared.
- 2) Escritura automática. Tomando una de las ilustraciones del índice de imágenes y la visualización mental del poema collage. El primer narrador observa la ilustración y empieza a contar una escena con la misma. A los 30 segundos, pasa el turno al siguiente narrador, que tiene que continuar mencionando una de las palabras del poema collage. Y así sucesivamente hasta terminar la ronda de participantes.
- 3) Cadáver exquisito. Individualmente se dibujan en el rollo de papel continuo las frases e imágenes que subyacen en la parte inconsciente de vuestra mente tras la creación del poema collage y la escena de escritura automática.
- 4) Al finalizar la actividad, obtenemos un mural colectivo resultado de la expansión y mezcla creativa de muchos referentes, diversos deseos y subjetividades individuales.

7. VOCABULARIO

Deconstrucción: término conceptual acuñado por el filósofo francés Jacques Derrida el año 1967, que tiene ver con la idea de interrogación sobre un sistema de estructuras sedimentadas en una forma discursiva. En las artes visuales, se trata de un análisis reflexivo en un sentido de irrupción, ruptura o transgresión sobre un modelo canónico establecido por la academia y la tradición, en favor de una expresión lingüística o cultural inédita.

Instalación: obra de arte que genera una experiencia en un ambiente determinado. Cada una de sus partes tiene relación con las demás y con el espacio en el que se enmarca. A menudo, el espectador puede interactuar con la pieza y transitar por ella.

Marbling: Técnica gráfica de pintura en el agua en el Reino Unido, derivada de la técnica del suminagashi de origen japonés. A diferencia de su homónima, el papel se colorea al ponerlo en contacto con pigmentos (tinta negra o de colores) y agua con espesante, para que el medio acuoso tenga más densidad y la tinta se mantenga en superficie.

Performance: lenguaje que se concibe dentro de las artes vivas, ligado a la acción escénica, en el que con frecuencia el autor recurre a su voz y/o movimiento corporal, con un importante factor de improvisación y estética, para expresar un mensaje. Se trata de un género artístico nacido a principio de los años 60 del siglo XX, en el que la provocación o el asombro juegan un papel principal.

Retroproyección: proyección de una imagen por la parte trasera de una pantalla traslúcida. Esta técnica es una forma de proyección normal en situaciones en las que por cualquier razón el proyector no puede colocarse ante la pantalla.

Suminagashi: Técnica gráfica de pintura en el agua, nacida en China hace 200 años, que se hizo popular en Japón en el siglo XII, antecedente de la técnica del marmolado en Europa. El papel se colorea al ponerlo en contacto con pigmentos (tinta negra o de colores) con agua pura, que se mantiene un segundo en la superficie y baja al fondo según la densidad del pigmento.

Teatralidad: En las artes plásticas se trata de un elemento performativo relacionado con la figura del espectador como elemento indispensable para que la experiencia artística acontezca. El objeto del arte amplía su marco de representación hacia el cuerpo del público, otorgándole una entidad psicológica y también corporal.

Videoinstalación: forma de expresión artística que utiliza el vídeo como componente central, y que relaciona la imagen videográfica con otros objetos y materiales ocupando un espacio específico. La videoinstalación cambia radicalmente las relaciones entre espectador e imagen electrónica, entre audiencia y monitor. No se trata por lo tanto de ver las imágenes ante una pantalla, sino de recorrer el espacio integrando las imágenes y los otros elementos al vídeo. Las nuevas tecnologías han permitido además, mediante sistemas de proyección, independizar la imagen de vídeo del monitor.

8. LINKS

Sobre Leonor Serrano Rivas

<http://www.leonorserranorivas.com/>

<http://presente-continuo.org/entradas/entrevista/167/leonor-serrano-rivas>

<http://www.c3a.es/documents/51713/83598/Entrevista+Leonor+Serrano+Rivas/7d28a032-bb82-41ee-ad2a-723047e86ff3>

Estrella

http://teatro.es/contenidos/donGalan/donGalanNum5/imagenesCitadas.php?vol=5&doc=4_1

[http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-maleficio-de-la-mariposa-775082/?](http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-maleficio-de-la-mariposa-775082/?_ga=2.252118921.1244143799.1555510975-512635932.1555510975)

[_ga=2.252118921.1244143799.1555510975-512635932.1555510975](http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-maleficio-de-la-mariposa-775082/?_ga=2.252118921.1244143799.1555510975-512635932.1555510975) (texto *El maleficio de las mariposas*, Federico García Lorca)

http://tienda.fundacionguerrero.com/archivo_descargable/76.pdf (artículo sobre el Teatro del Arte)

<https://www.quo.es/ser-humano/g62056/fotos-teatrales/>

<https://www.youtube.com/watch?v=aFsmcpM9h9g> (tutorial de suminagashi)

<https://www.domestika.org/es/blog/153-tutorial-como-hacer-papel-marmoleado> (tutorial de marmoleado)

Boca del sueño

<https://www.centrobotin.org/obra-carta/leonor-serrano-rivas/>

<http://smjegupr.net/wp-content/uploads/2016/06/Sobre-el-teatro-de-marionetas-por-Heinrich-Von-Kleist.pdf> (texto *Sobre el teatro de marionetas*, Heinrich Von Kleist)