

THEO JANSEN

Asombrosas Criaturas



Comparte este ebook:



Cuaderno para profesores

THEO JANSEN. Asombrosas Criaturas

00. PRESENTACIÓN	4
01. THEO JANSEN	5
02. ANTES DE VENIR	6
03. LA EXPOSICIÓN	7
04. LO QUE EL ARTISTA DICE DE SU TRABAJO	8
05. ANÁLISIS DE LAS OBRAS	9
06. RECORRIDOS PROPUESTOS Y ACTIVIDADES	17
Educación Infantil	17
Educación Primaria	19
Educación Secundaria	22
Bachillerato	26
07. PARA SABER MÁS	29

00. PRESENTACIÓN

Este cuaderno forma parte del programa CONECTA_profes, que busca ofrecer orientación a los profesores de todas las etapas educativas a través de diversos recursos y del asesoramiento personalizado en torno a las exposiciones del Espacio Fundación Telefónica. Con el currículo escolar como referencia, este material está pensado como una herramienta que permite a los docentes tanto desarrollar una visita o actividad autónoma, como complementar las que se ofrecen a grupos escolares dentro de la Programación Educativa del Espacio Fundación Telefónica.

En este Cuaderno para Profesores encontrarás una lectura didáctica sobre la exposición de Theo Jansen. Ingeniero, científico y artista, construye grandes criaturas capaces de caminar usando la fuerza del viento y sobrevivir de forma autosuficiente. Theo Jansen parte del estudio de la evolución biológica y desarrolla sucesivas generaciones de criaturas cada vez más complejas utilizando materiales simples de la era industrial. .

Este documento es un recurso educativo destinado tanto a los docentes que vayan a visitar la exposición con su clase (de forma autónoma o a través de alguna de las actividades de nuestro Programa CONECTA_escuela), como a cualquier profesor que quiera trabajar específicamente alguno de los temas que aborda la exposición. Este material incluye un recorrido específico para cada etapa educativa, a través de una selección de imágenes y actividades para realizar en el aula.

Desde el equipo educativo te invitamos a que contactes con nosotros si tienes cualquier duda, así como para solicitar actividades que supongan la atención a necesidades especiales de accesibilidad y movilidad. Es posible solicitar intérprete LSE para una actividad con antelación, sólo debes indicarlo en la reserva.

Recomendamos especialmente a todos los docentes visitar la exposición antes de venir con sus alumnos para realizar la actividad.

Contacto equipo educativo y reserva de actividades:

E-mail: educacion.espacio@fundaciontelefonica.com

Teléfono: 91.522.66.45

Programa educativo <http://espacio.fundaciontelefonica.com/aprende/>

Documentación online para descargar: <http://espacio.fundaciontelefonica.com/descargas/>

01. THEO JANSEN

Nacido en Scheveningen (Países Bajos) en 1948, Jansen comenzó sus estudios de Física en la Universidad de Tecnología de Delft. Tras abandonar la universidad, empezó su carrera artística en los años 70 como pintor y, posteriormente, comenzó a interesarse por áreas como la aeronáutica y la robótica. Su "UFO" (OVNI), una aeronave con forma de platillo volante con la que aterrorizaba a los habitantes de la ciudad holandesa de Delft, y su "máquina de pintar", un robot que traza grafitis sobre una pared, mostraron su habilidad para aplicar sus conocimientos de ingeniería a diferentes proyectos artísticos.

A comienzos de los 80, el artista holandés comenzó a crear programas de simulación algorítmica de vida artificial. También trabajó en un periódico local publicando diferentes artículos con reflexiones de carácter filosófico y una preocupación por los efectos del cambio climático. Una década después, sus escritos le llevan a plantearse la construcción de unas máquinas que puedan trabajar de forma autónoma, con el objetivo de cuidar y mantener la superficie terrestre que a lo largo de la historia, los Países Bajos han ido consiguiendo frente a las costas.

Pronto olvidaría esta finalidad práctica para crear unas criaturas cuyo fin único sería la propia supervivencia: las "*Strandbeest*", las bestias de playa. Durante los últimos 25 años, Jansen se ha centrado en la creación y el perfeccionamiento de estas criaturas con la idea de que puedan vivir de manera autónoma e, incluso, sobrevivirle.

Cada año, en otoño, comienza el proceso de diseño de una nueva especie en su laboratorio. La construye, realiza varias pruebas y en primavera la traslada a la playa, dónde pasará todo el verano. Al final de esa estación, la bestia vuelve al taller del artista y se convierte en un fósil. La observación de la bestia durante el periodo en el que habita en la playa así como el análisis de los desperfectos debidos a las inclemencias del tiempo le proporcionan a Jansen información valiosa para acometer cambios y mejoras que hagan "evolucionar" a esa especie.

Es este proyecto de las "*Strandbeest*" el que le ha proporcionado un reconocimiento a nivel internacional. Entre otros galardones, Jansen ha recibido el premio especial del jurado en Ars Electronica 2005. La aparición en 2007 de una de sus bestias en televisión, dentro una campaña publicitaria, dio fama internacional a la obra de Jansen que desde entonces ha sido expuesta en museos de todo el mundo.

02. ANTES DE VENIR

Antes de acercarse a la exposición conviene reflexionar con los alumnos acerca de:

- ¿Qué es el arte cinético? ¿Qué características tiene?
- ¿Qué es una escultura cinética?
- ¿Cómo se puede representar el movimiento en el arte?
- ¿Cómo valoras la unión entre arte e ingeniería?
- A lo largo de la historia hay numerosos ejemplos donde se conjugan el arte, la ciencia y la tecnología ¿se te ocurre alguno?
- ¿En qué ayuda la tecnología al arte?, y ¿puede el arte ayudar a la tecnología?
- ¿Qué son los algoritmos genéticos? ¿Cómo los utiliza Theo Jansen?
- ¿Las obras de arte pueden sentir al público? ¿Cómo?
- ¿Qué entiendes por la humanización de lo tecnológico?

03. LA EXPOSICIÓN

La exposición “Theo Jansen. Asombrosas criaturas” es la primera muestra dedicada íntegramente al trabajo de este artista que se realiza en España. En ella se muestran trece de las bestias de playa (*Strandbeest*) creadas por Theo Jansen en los últimos veinticinco años.

Las piezas, diseñadas en un principio para ayudar a mantener el frágil equilibrio del terreno que los Países Bajos han ganado al mar, cambiaron de propósito rápidamente, terminando por convertirse en unas criaturas autónomas que habitan en las playas y cuyo diseño va evolucionando año a año. El propósito final del artista es que estas criaturas puedan sobrevivirle y que puedan continuar existiendo sin su intervención.

La exposición muestra obras de los diferentes “periodos evolutivos” de las criaturas, denominados por el artista de la siguiente manera:

Periodo Gluton o de la cinta adhesiva (1990-1991)

Periodo Chorda o de la cuerda (1991-1993)

Periodo Calidum o del calentamiento (1993-94)

Periodo Tepideem o templado (1994-1997)

Periodo Lignatum o de la madera (1997-2001)

Periodo Vaporum o neumático (2001-2006)

Periodo Cerebrum (desde 2006)

Esos términos hacen referencia a las características materiales o formales de las criaturas que ha realizado durante ese periodo. Las modificaciones introducidas persiguen la mejor eficiencia y conservación de la pieza durante su periodo de vida en la playa.

04. LO QUE EL ARTISTA DICE DE SU TRABAJO

“No son ni el polen ni las semillas, sino los tubos de plástico amarillo la base para esta nueva naturaleza. Construyo esqueletos que caminan con el viento, para que así no tengan que comer. Con el tiempo, estos esqueletos han ido mejorando para sobrevivir a los elementos [...] y finalmente quiero dejar a las manadas de animales sueltos por la playa, para que puedan vivir sus propias vidas”

“La vida, desde sus formas más primitivas hasta sus manifestaciones más avanzadas, consiste principalmente en proteínas. El PVC es mi proteína”

“El plástico de PVC entró en mi vida un día de septiembre en 1990 y desde entonces las bestias de la playa han dirigido mi vida. Se han convertido en una adicción, en una enfermedad, un virus si lo prefieres; un virus que ha tomado el control de mi cuerpo y se niega a dejarlo. Soy su víctima: las bestias de la playa me obligan a crearlas”

05. ANÁLISIS DE LAS OBRAS



Material

La historia del nacimiento y evolución de las *Strandbeest* de Theo Jansen está claramente ligada al material con el que están hechas. El descubrimiento a principios de los años 90 del tubo de plástico empleado como recubrimiento para instalaciones eléctricas permitió al artista holandés empezar a materializar sus primeras criaturas. Tras un periodo, el PreGluton, en el que según sus propias palabras “soñaba” con la vida creando criaturas virtuales por ordenador, empiezan sus primeros ensayos con este material de bricolaje.

Los tubos plásticos que recubren y protegen las instalaciones eléctricas en Holanda son, desde los años 80, de color amarillo. Por sus características (bajo coste, flexibilidad, resistencia) es el material más utilizado por Jansen para la creación de sus bestias.

El trabajo obsesivo del artista durante los últimos veinticinco años persigue la supervivencia de sus criaturas de manera autónoma, siendo capaces de soportar las inclemencias meteorológicas y llegando incluso a “reproducirse”.

Con ese fin, y de manera sistemática, Theo Jansen introduce constantemente mejoras en los sistemas de locomoción, estabilidad y control de sus bestias. Exceptuando el periodo de cuatro años denominado Lignatum, en el que probó materiales como la madera o el acero, el tubo de plástico es el único material utilizado. La exploración constante, año tras año, le lleva a cambiar la manera de unir los tubos (de cinta adhesiva a bridas de plástico) así como a introducir componentes nuevos tales como músculos, nervios o sensores de agua y de arena blanda. Todos estos mecanismos se crean empleando tubos plásticos de pequeño diámetro, combinados con juntas de goma, botellas de plástico vacías y diferentes tipos de tapones, creando un sistema de piezas movidas por aire.



Animaris Vulgaris, 1990.

Animaris Vulgaris fue la primera *Strandbeest* (bestia de playa) que realizó Theo Jansen a principios de los años 90. Con esta criatura, que le llevó todo un año construir, da comienzo su etapa Gluton. Está compuesta por 28 patas y una pieza central que las une como si fuera una espina dorsal. Para crear esta bestia empleó los tubos de plástico amarillos que se utilizaban en su país para recubrir las instalaciones eléctricas domésticas exteriores, y que, a lo largo de los años, van decolorándose hasta adquirir un color blanco que recuerda mucho a los huesos. Además de este material, la criatura tiene algunas partes de aluminio, para cuya unión Jansen utilizó precinto. Las patas tenían una estructura dividida en tres partes, similar a una pierna humana. Este primer intento de crear una criatura móvil falló por varios motivos técnicos y estructurales, por lo que nunca llegó a caminar, pero Jansen destaca la importancia de esta pieza por el enorme aprendizaje que le supuso y que daría sus frutos en la siguiente etapa.



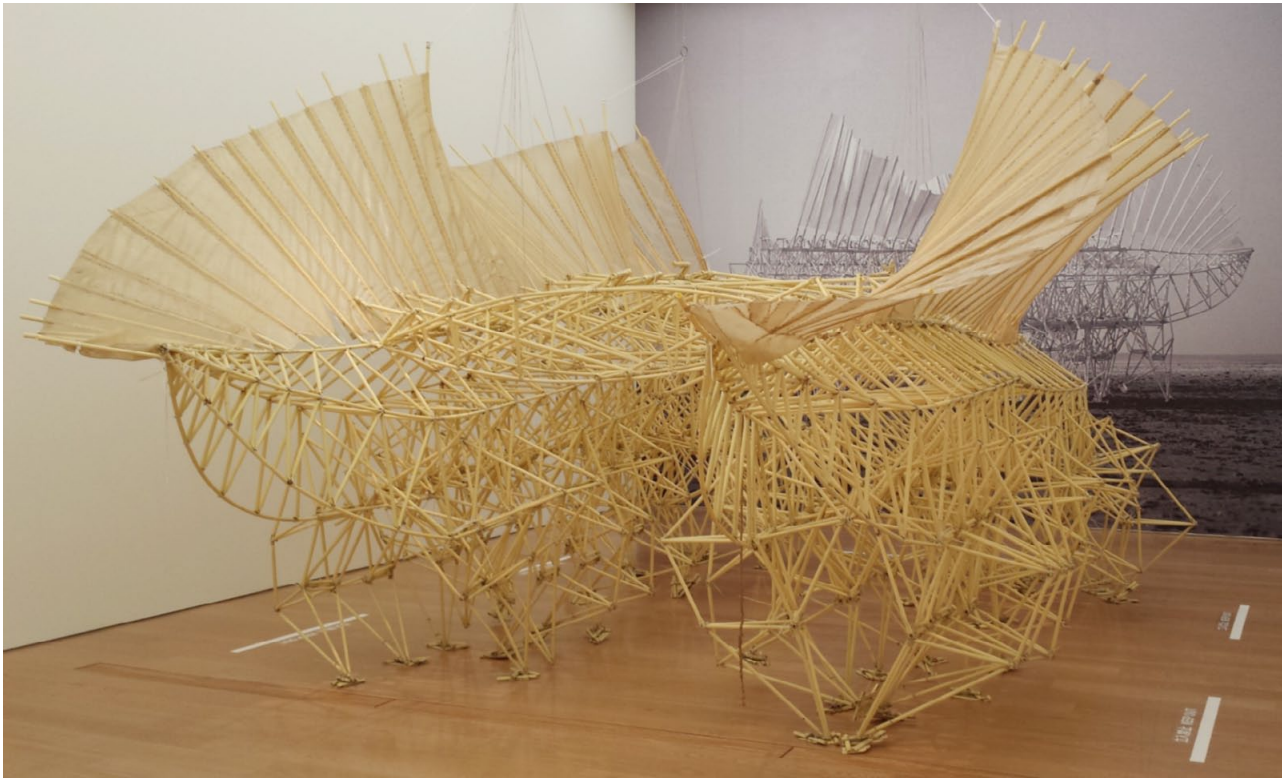
Animaris Currens Vulgaris, 1992.

El periodo Chorda se caracteriza por la introducción de dos nuevos elementos: el uso de bridas y la programación informática.

En su etapa anterior, el uso de precinto fue uno de las principales causas del fallo de su pieza Animaris Vulgaris. El descubrimiento de las bridas de plástico, utilizadas para otras funciones (p.ej. Jansen vio como las utilizaban los policías para realizar detenciones) para realizar las uniones fue aplicado por primera vez en el Animaris Currens Vulgaris; esto le permitió crear la primera criatura que se mantenía en pie y caminar.

Otra de las innovaciones que se introducen en este periodo es el uso de patas estructuradas en dos partes en vez de tres, lo que produjo una mejora en la rotación de las patas. Para poder calcular las proporciones entre las cañas que formarían las patas, Jansen utilizó un ordenador Atari que le permitía realizar los cálculos para generar estas mediciones y las curvas descritas por los cigüeñales. A través de un algoritmo de 13 números (a los que Jansen denomina "los 13 números sagrados") el artista podía crear estructuras que se movían con facilidad.

También con esta pieza experimentó la ventaja de utilizar pies en vez de ruedas para que las criaturas pudieran caminar con más estabilidad.



Animaris Currens Ventosa , 1993.

El periodo Calidum se caracteriza por el uso de pistolas de calor durante la fase de creación de la criatura; esta pistola permite doblar los tubos de plástico y amoldarlos a la forma deseada, dándole una mayor apariencia de esqueleto. Otra innovación en este periodo fue el descubrimiento del cortador de tubos, lo que le facilitó el trabajo.

Fue la primera bestia que incorporó los resultados de las operaciones con los números sagrados. Comenzó teniendo 56 piernas pero al final consiguió permanecer estable con solo 48. Las investigaciones acerca del logaritmo y la mecánica del funcionamiento de las patas han sido objeto de estudio en varias universidades por su efectividad e innovación, por lo que de alguna manera, las *Strandbeest* han contribuido al desarrollo de este campo.

Así mismo, éste fue uno de sus primeros experimentos con criaturas con alas/velas que, aunque al principio no funcionó como debía, sentó las bases para saber cómo debían construirse las siguientes criaturas.

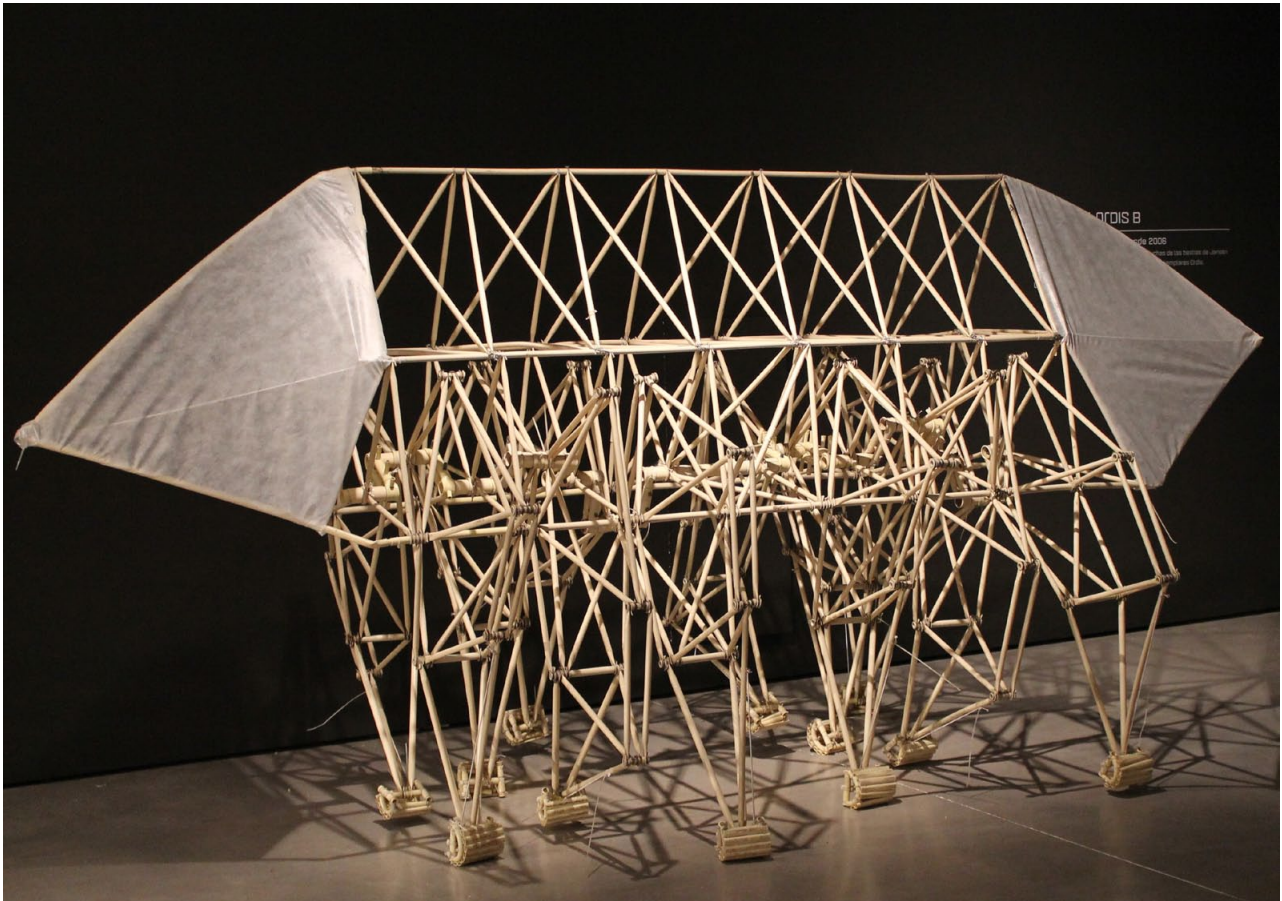


Rhinoceros Tabulae , 1998.

Durante el periodo Lignatum (1997-2001), Jansen empezó a experimentar con otros materiales para evaluar sus ventajas respecto a los tubos de plástico. Sirviéndose de palés de madera, que se utilizan para el transporte de mercancía, creó nuevas criaturas que, por las características de este material, generarían formas completamente diferentes. A este nuevo tipo de bestias las denomina *Rhinocerae*.

El *Rhinoceros tabulae* es sorprendentemente ligero para su tamaño, y gracias a este hecho, este tipo de criaturas podrían alcanzar los 15 metros de altura; no podían ser accionadas por el viento, sino que están pensadas para que se muevan con fuerza humana.

Al igual que en el resto de piezas, Jansen se inspira en el latín para la denominación de las bestias, que es el lenguaje científico que se utiliza en las taxonomías de las especies, lo que señala el interés del artista por mostrarlos como seres vivos.

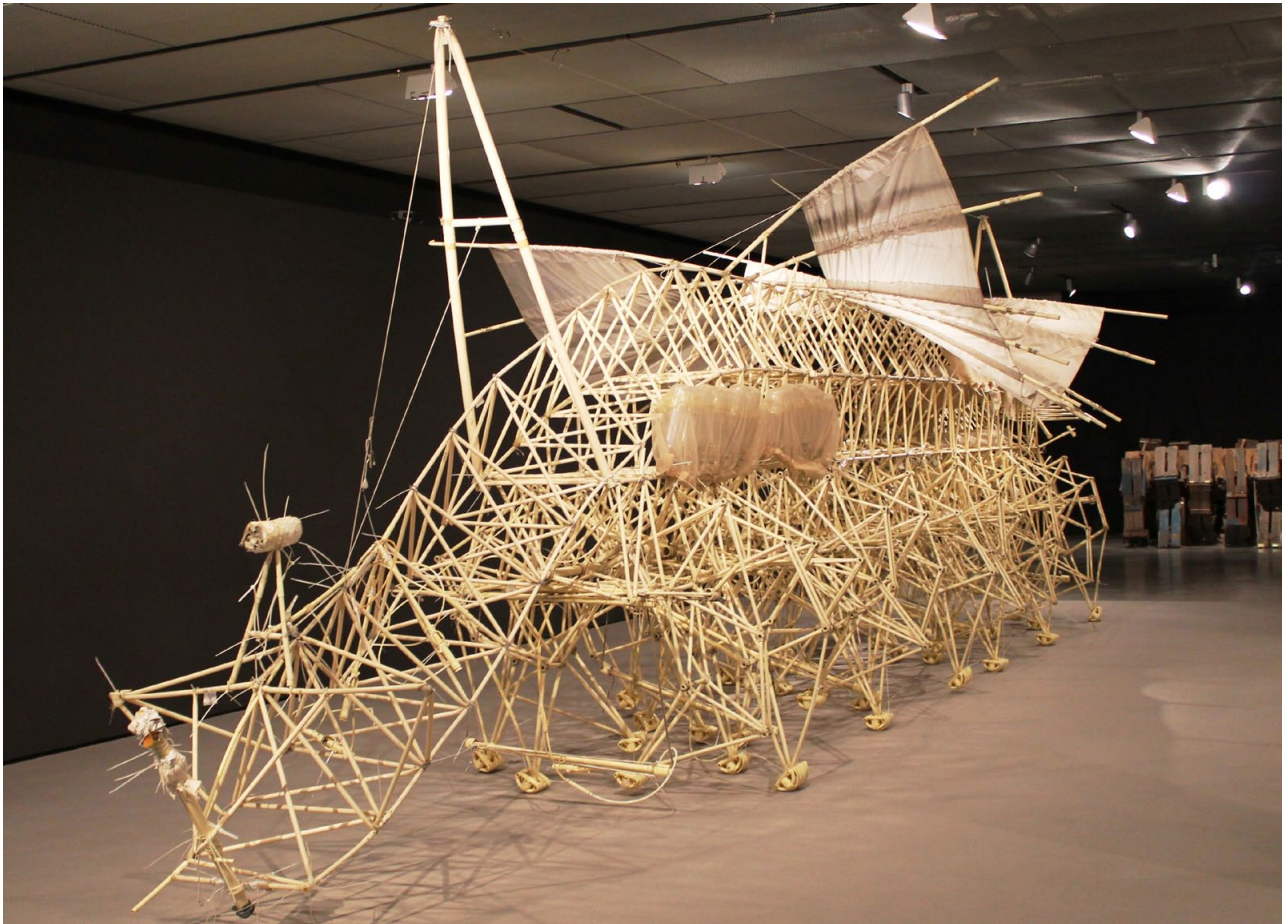


Ordis , 2007

Se trata de dos bestias similares que pueden empalmarse para crear una nueva especie, el *Animaris Turgentia Vela*. A su vez, los *Animaris ordis* son una evolución de la especie *Animaris Secundus*. Según relata el propio Jansen “Se trata de una forma bastarda creada especialmente para un anuncio de BMW y dar así una imagen más variada”.

El anuncio al que se refiere (puedes consultar en link en el apartado *Para saber más*) fue difundido en 2007 y supuso la consagración internacional de Jansen por su impacto mediático. Las obras de Jansen han aparecido en otros dos anuncios más para televisión, normalmente asociadas a valores de innovación y tecnología.

El uso del arte en la publicidad ha sido una constante desde épocas muy tempranas (p.ej: carteles de Toulouse Lautrec). A veces los publicistas utilizan las obras preexistentes de artistas clásicos y contemporáneos para identificar los valores de esa obra con los de la marca que publicitan y lograr una asociación que provoque mayor impacto. Otras veces, los publicistas colaboran mano a mano con los artistas para crear una campaña nueva.

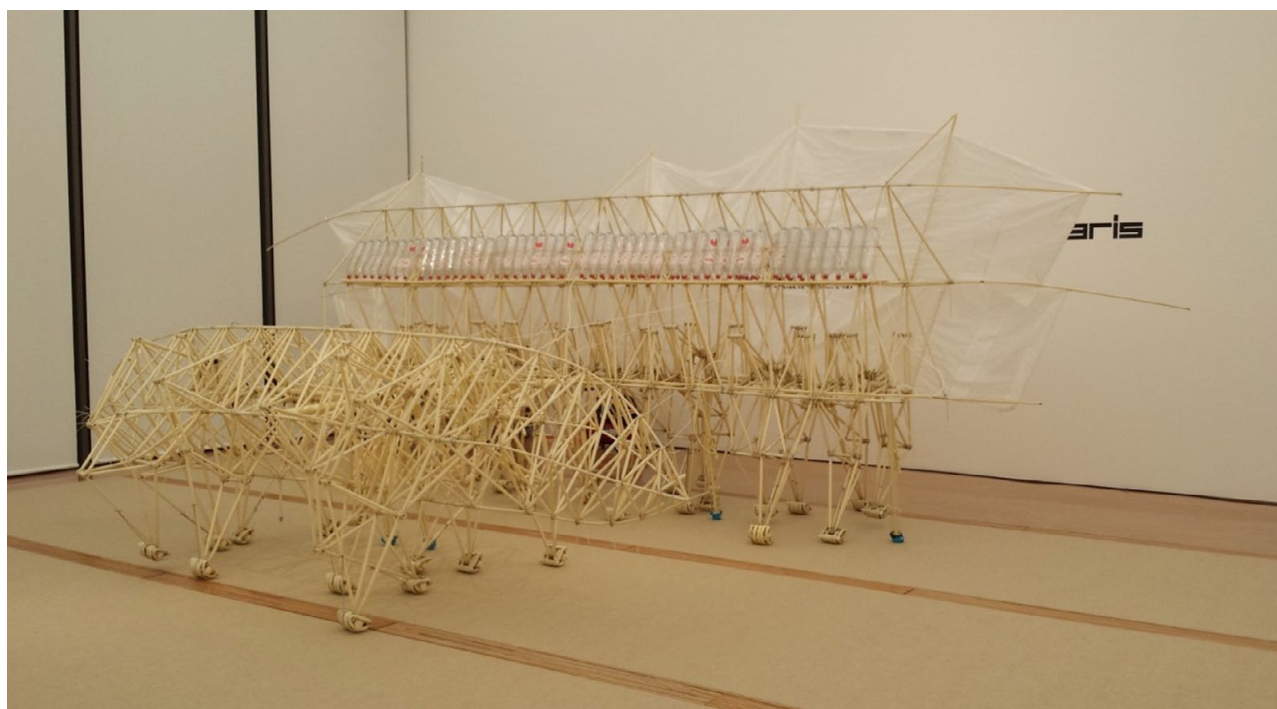


Animaris Modularius, 2006-2015

Animaris Modularius es una de las dos piezas una de las dos piezas del periodo *Cerebrum* que se pueden contemplar en esta exposición.

En su afán por asegurar la supervivencia de su criatura, Jansen dotó a *Animaris Modularius* de un mecanismo compuesto por un martillo que golpea a una estaca que se clava en la arena. La función de este dispositivo es mejorar la estabilidad frente al viento.

Modularius aprovecha la fuerza del viento gracias a sus velas y a su red de “músculos” y “nervios”. Estos elementos, que favorecen la movilidad de las piernas, están contruidos empleando para ello una combinación de tubos de plástico, tapones y juntas de goma. Su función es facilitar el movimiento antagonista de flexión y extensión de las patas, aportando una mayor estabilidad a la criatura.



Plaudents Vela , 2006-2015

Pertenciente al periodo *Cerebrum*, *Plaudents Vela* es una de sus últimas criaturas, de las más sofisticadas desde el punto de vista técnico.

Su mayor logro en esta etapa es la introducción de una serie de “mecanismos de control”, como los sensores de agua y de arena blanda que ha ido incorporando en alguna de sus piezas. Estos mecanismos buscan conseguir que la criatura se mantenga sobre todo en la zona de la arena mojada, en la que caminar resulta más sencillo. El sensor de agua provoca que la bestia no sólo no se adentre en el agua, sino que se quede a tres pasos de la orilla, lo que evita que sea derribada por las olas. Se compone de un tubo, que detecta la presencia de agua y de un podómetro, que se pone a cero al llegar al agua. En el siguiente movimiento de aproximación a la orilla, la criatura se parará tres pasos antes de llegar al agua.

La disposición de las velas en esta criatura permite que pueda caminar con escaso viento. Cuenta además con una batería de botellas vacías que funcionan como “almacenes de viento” haciendo posible el movimiento cuando no sopla el aire.

Theo Jansen suele realizar sus demostraciones públicas en playas cercanas a los centros donde se exponen sus piezas, ya que son el hábitat natural de las criaturas; cuando no corre el viento, las piezas pueden ser accionadas manualmente.

Durante la exposición en Madrid podrás ver cómo caminan (consultar sesiones en la web del Espacio Fundación Telefónica).

06. RECORRIDOS PROPUESTOS Y ACTIVIDADES

Educación Infantil

Recorrido:

A continuación se propone un recorrido autónomo por la exposición, especialmente diseñado para alumnos de Educación Infantil. Preguntas sugeridas:

1. **Materiales:** ¿Qué tipo de objetos ves en esta sala? ¿Cuáles puedes identificar? Jansen trabaja siempre con materiales reciclados ¿de dónde habrá sacado estos materiales? ¿Cómo reutilizarías tú los objetos que hay en esta sala?

2. **Modularius:** ¿Qué diferencias ves en este animal respecto al anterior? ¿Cómo crees que se movía? ¿Para qué crees que sirven las velas? ¿Y el martillo de la parte de delante? ¿Qué ruido crees que hace al moverse? ¿A qué animal te recuerda?

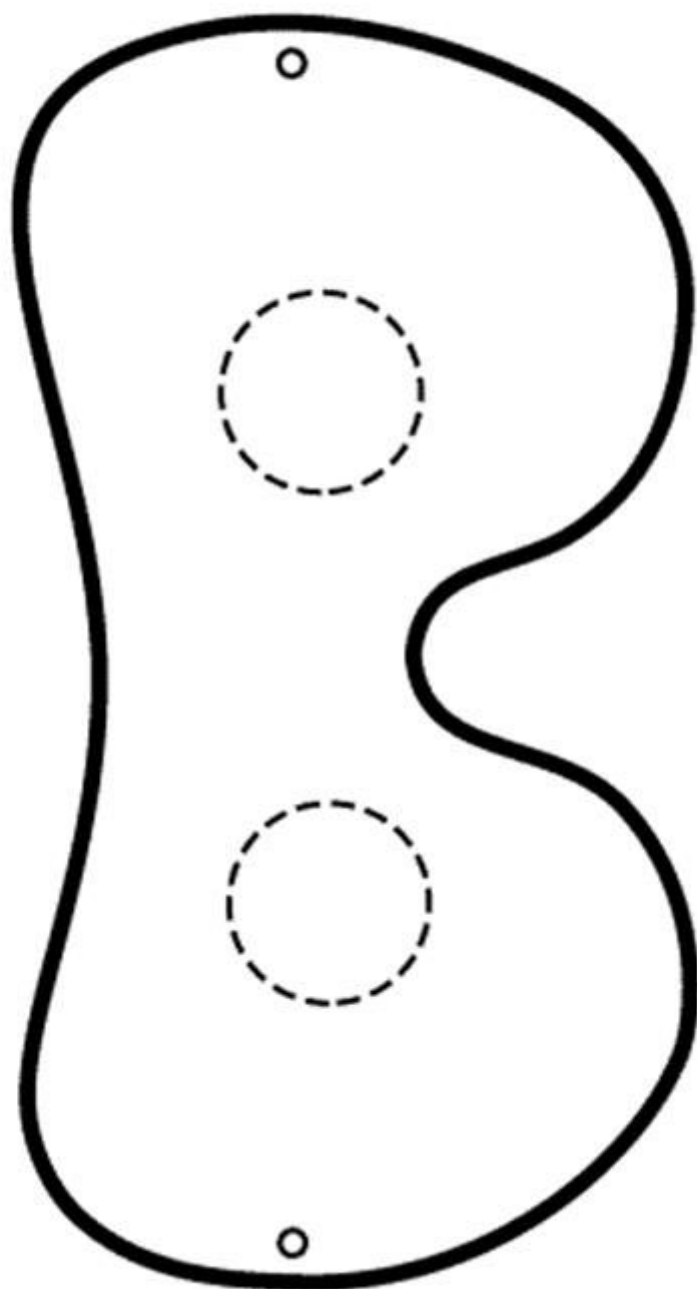
3. **Rhinoceros Tabulae:** ¿De qué material está hecha esta criatura? ¿Cómo crees que se movería? ¿Sería rápido o lento? ¿Crees que pesa mucho o poco? ¿Por qué? ¿Qué ruido crees que haría?

4. **Currens Vaporis:** ¿Crees que esta pieza pesa más o menos que la anterior? ¿Por qué? ¿De qué está hecha? ¿Cómo crees que se mueve? ¿A qué animal te recuerda?

Propuesta de actividad:

Animando animales

Dividir la clase en cuatro grupos. Cada uno de ellos será uno de los animales creados por Theo Jansen. Con las respuestas a las preguntas del apartado anterior, y por turnos, cada grupo deberá contar al resto y escenificar cómo se mueve y cómo suena su animal. La actividad gestual se puede complementar con el diseño, por parte de cada niño, de una máscara de su animal.



Educación Primaria

Recorrido:

A continuación se propone un recorrido autónomo por la exposición, especialmente diseñado para alumnos de Educación Primaria. Preguntas sugeridas:

1. **Materiales:** ¿Qué tipo de materiales ves en la mesa? Dado que utiliza materiales reciclados, ¿Para qué crees que fueron fabricados estos materiales? ¿Qué otros materiales reutilizas en tu vida diaria para otras funciones de las que fueron creadas?

2. **Animaris vulgaris:** ¿De qué materiales está construida esta criatura? Esta criatura fue pensada con un fin práctico ¿Cuál crees que sería? La criatura nunca llegó a caminar ¿Cuál crees que fue el problema?

3. **Animaris modularius:** ¿Cómo crees que se mueve esta pieza cuando se pone en marcha? ¿De qué material están hechas las velas? ¿Para qué pueden servir? ¿Para qué servirá la cola de la criatura? ¿Cómo van evolucionando las bestias respecto a sus formas y materiales?

4. **Plaudents Vela:** ¿De qué materiales está hecha esta criatura? ¿Para qué pueden servir las botellas de plástico vacías? ¿Qué otras máquinas simples conoces que se muevan con la fuerza del viento o del agua?

Propuesta de actividad:

Escultura cinética

Con los dos recortables que os entregamos a continuación podéis crear una escultura cinética que se ponga en marcha por el efecto del calor.

Materiales:



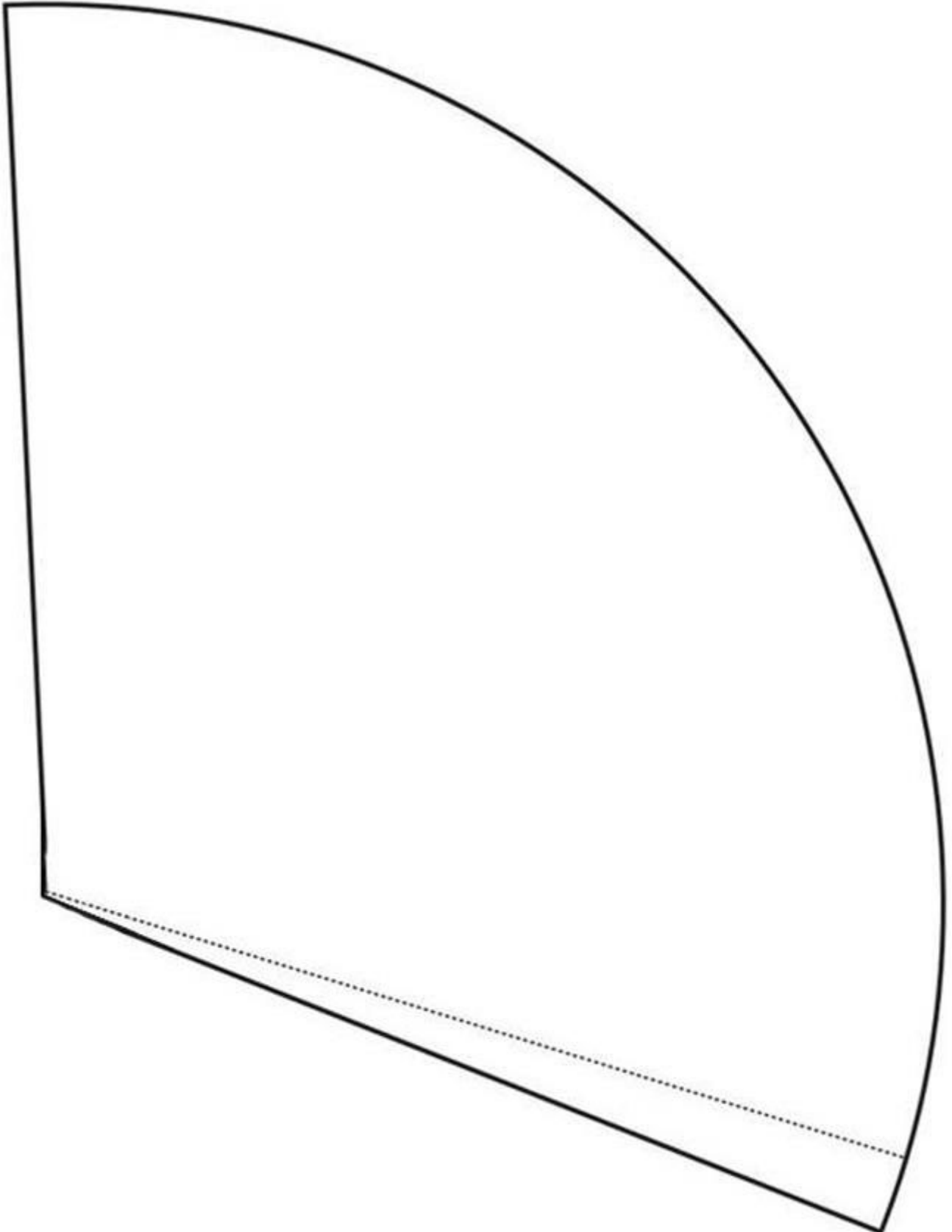
- Hojas de papel con las formas recortables
- Tijeras
- Pegamento
- Material para pintar y colorear
- Un radiador

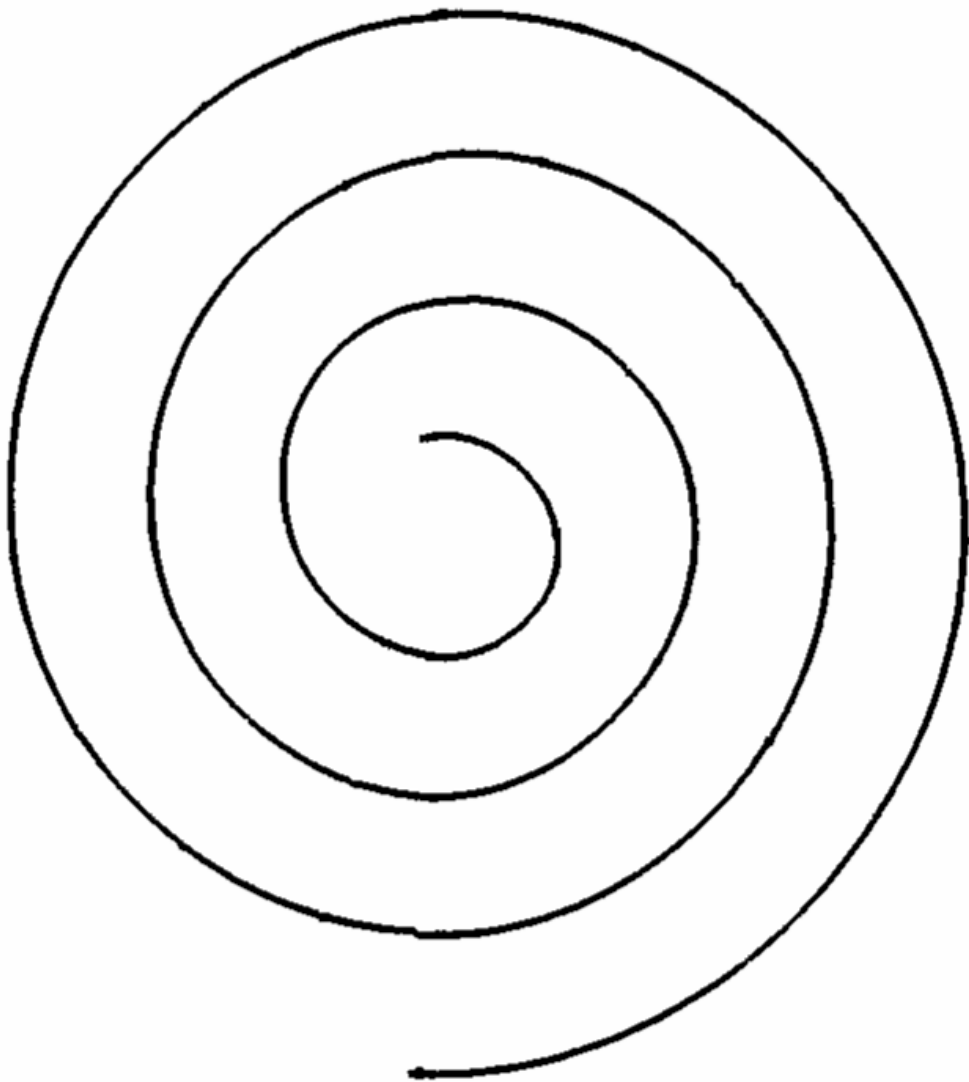
1. Recortar las figuras que aparecen en las fichas recortables a continuación para formar un cono y una espiral de papel; utilizar el pegamento para aplicar en la solapa del cono y pegarlo. Recortar la espiral de tal forma que quede como una serpiente de papel.

2. Colocar el centro de la espiral recortada sobre el vértice del cono manteniendo el equilibrio pero sin pegarlo.

3. Colocar el cono con la espiral sobre un radiador encendido con cuidado.

Dado que el aire frío "pesa" más que el aire caliente, la fuerza de la gravedad hace que el aire frío tienda a bajar y desplace hacia arriba al aire caliente. En su elevación, el aire caliente provoca una fricción. Esta reacción genera que con el movimiento del aire caliente del radiador hacia arriba la espiral de papel se deslice por el cono provocando un movimiento helicoidal. Tanto el cono como la espiral de papel pueden ser decorados.





Educación Secundaria

Recorrido

A continuación se propone un recorrido autónomo por la exposición, especialmente diseñado para alumnos de Secundaria. Preguntas sugeridas:

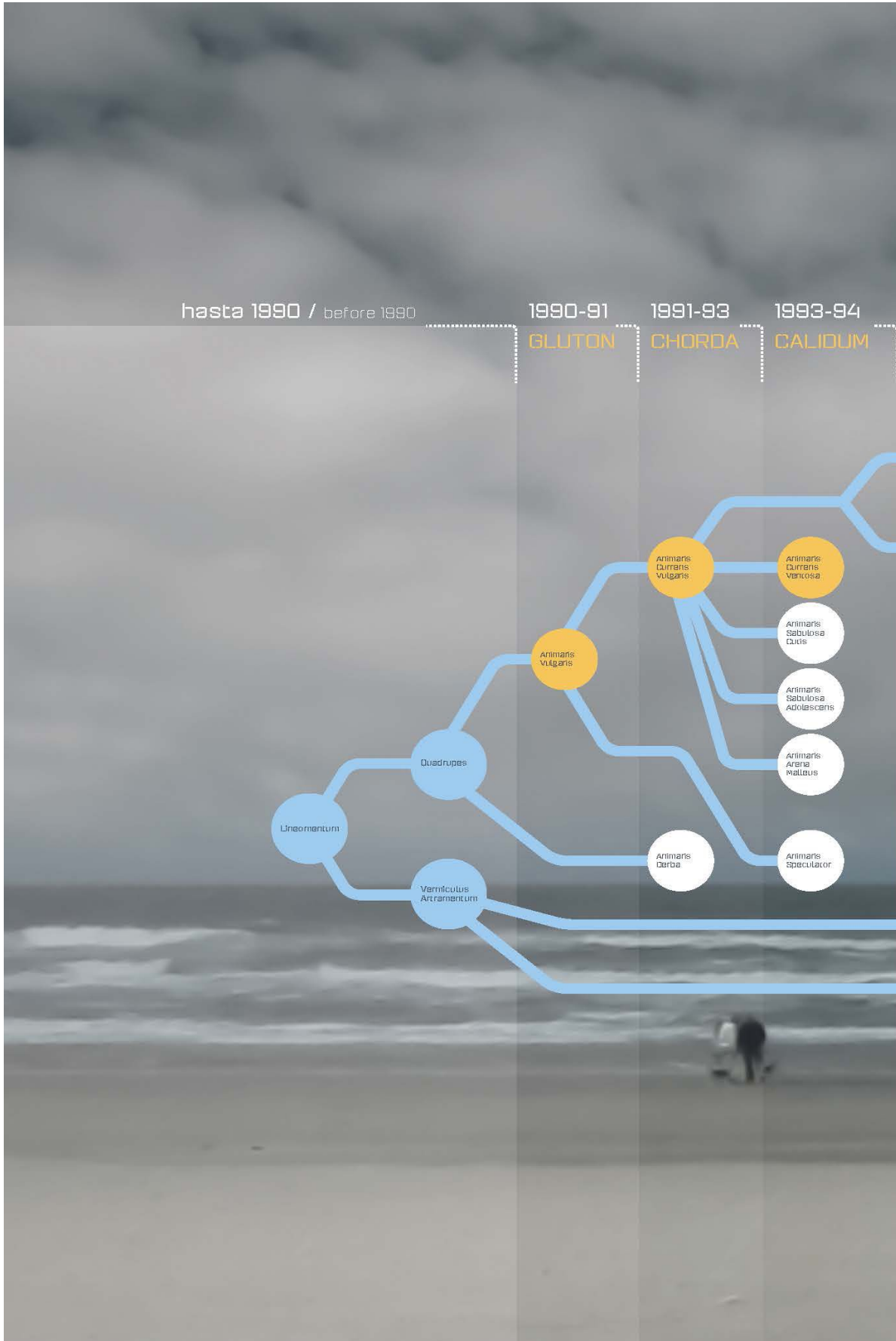
1. **Materiales:** ¿Cuáles son los materiales utilizados por Jansen? ¿Para qué utilizaría el ordenador que hay en la sala? ¿Cómo puede sacar provecho el arte de la tecnología? ¿Cuáles son los límites entre el arte y la tecnología en estas bestias?
2. **Ordis:** ¿Por qué crees que hay dos criaturas iguales? Esta pieza ha aparecido en un anuncio de coches, ¿qué otras obras de arte conoces que hayan salido en publicidad? ¿Cómo se puede beneficiar el arte de esta colaboración? ¿Y las marcas publicitadas?
3. **Rinhoceros:** ¿De qué materiales está fabricada esta criatura? ¿Qué diferencias encuentras con las anteriores? ¿Por qué crees que utilizó este material? ¿De dónde crees que habrá reutilizado la madera? ¿Considerarías a Theo Jansen un artista ecologista? ¿Por qué?
4. **Plaudents vela:** ¿De qué materiales está hecha esta criatura? ¿Cómo han evolucionado las criaturas desde los primeros ejemplares hasta ahora? ¿Cuál era la función de la primera criatura y cuál es la función de esta última? ¿Cómo podrían sobrevivir a su creador?

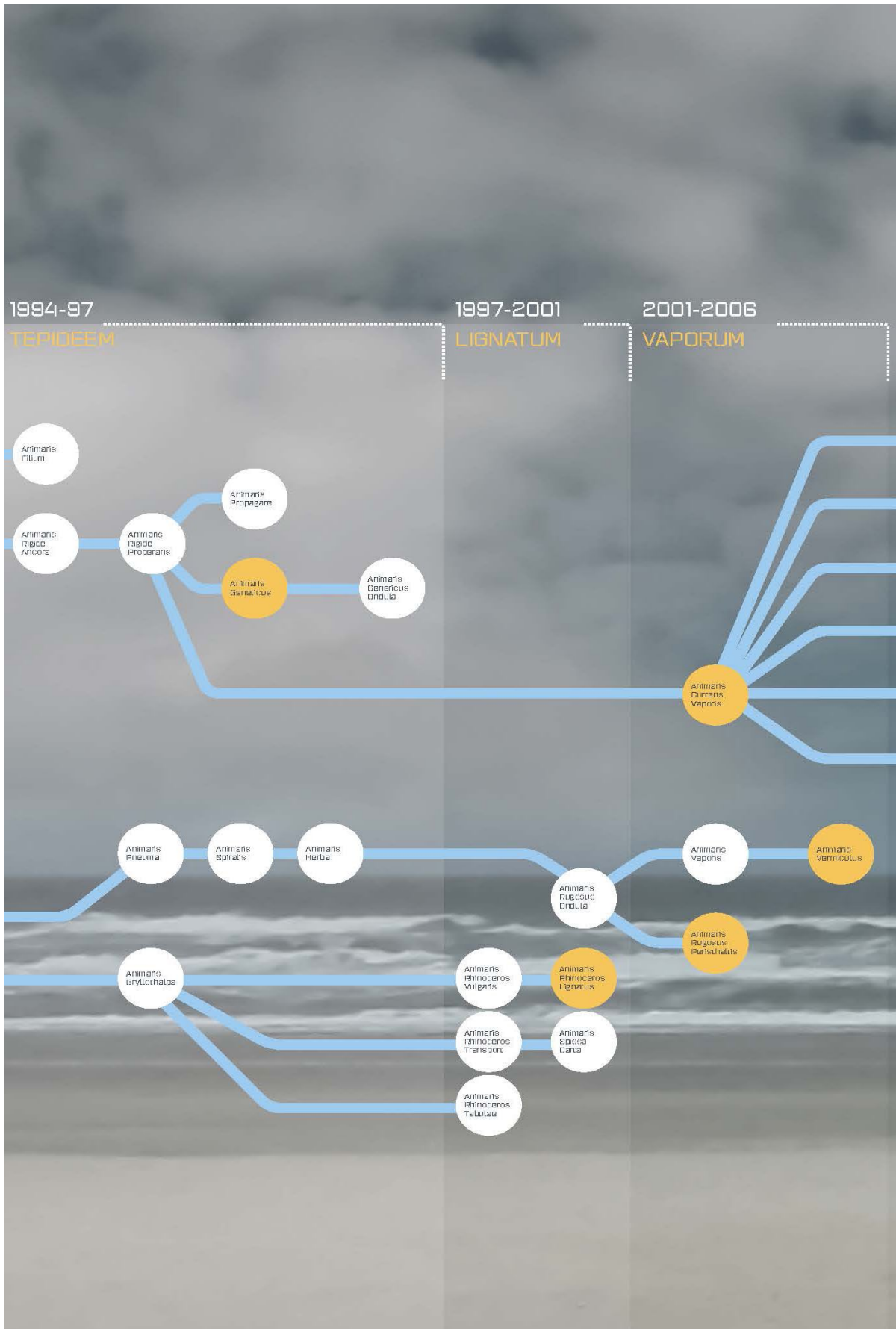
Propuesta de actividad:

Mapa de la evolución humana

Theo Jansen ha creado una completa genealogía de sus bestias para explicar la evolución de las mismas, incluyendo las especies extintas:

Proponemos un proyecto por el cual sean los alumnos los que investiguen acerca de la genealogía de los seres humanos. La presentación puede variar del clásico árbol genealógico e incluir imágenes de las recreaciones y los fósiles encontrados, así como el hábitat y las formas de supervivencia hasta la actualidad. Dado que es un momento en el que están apareciendo nuevos fósiles de homínidos que obligan a replantearse el actual esquema, proponemos analicen también especies extintas y cuáles son las últimas teorías de los paleoantropólogos acerca de la evolución.





desde 2006 / 2006-present

CEREBRUM



● *Strandbeest* en la exposición
Stransbeest: on display

Bachillerato

Recorrido

A continuación se propone un recorrido autónomo por la exposición, especialmente diseñado para alumnos de Secundaria. Preguntas sugeridas:

1. **Materiales:** ¿Cuáles son los materiales utilizados por Jansen? ¿Para qué utilizaría el ordenador que hay en la sala? ¿Cómo puede sacar provecho el arte de la tecnología? ¿Cuáles son los límites entre el arte y la tecnología en estas bestias?
2. **Ordis:** ¿Por qué crees que hay dos criaturas iguales? Esta pieza ha aparecido en un anuncio de coches, ¿qué otras obras de arte conoces que hayan salido en publicidad? ¿Cómo se puede beneficiar el arte de esta colaboración? ¿Y las marcas publicitadas?
3. **Rinoceros:** ¿De qué materiales está fabricada esta criatura? ¿Qué diferencias encuentras con las anteriores? Dado Jansen recicla materiales contaminantes, ¿considerarías a Jansen como un artista ecologista o no? ¿Por qué?
4. **Plaudents vela:** ¿De qué materiales está hecha esta criatura? La pieza consta de varios sensores, de viento, de agua y de arena para evitar caer en zonas peligrosas ¿Dónde se encuentran situados? ¿Cómo crees que funcionan? El artista quiere que sus obras sobrevivan, ¿en qué condiciones crees que podrían sobrevivir?

Propuesta de actividad:

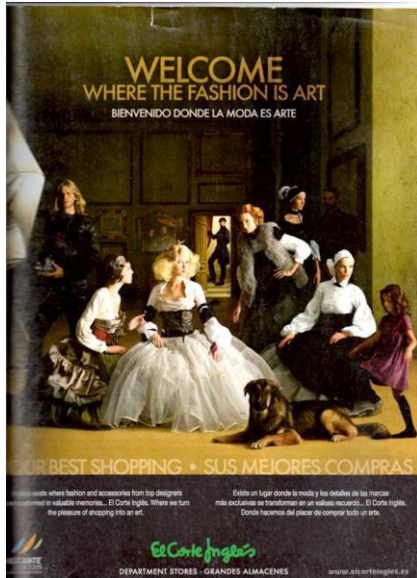
Arte y publicidad

Proponemos crear un pequeño debate en clase a raíz de los diferentes anuncios en los que Theo Jansen ha participado. Tras el visionado de los 3 spots se puede hablar sobre la función y los intereses de las marcas en ser asociada a diferentes manifestaciones.

En el caso de Theo Jansen ha participado en las siguientes campañas:

- Anuncio de BMW : <https://www.youtube.com/watch?v=M5GgZ-RfpD8>
- Anuncio de Sony: <https://www.youtube.com/watch?v=AKz1G5AGMMw>
- Anuncio de Chugai Pharmaceutical: <https://www.youtube.com/watch?v=78CDx-CS-lw>

Además se pueden plantear las siguientes campañas de publicidad que han reinterpretado obras ya creadas:



Las meninas, según El Corte Inglés



Andy Warhol según Absolut



Los girasoles, según Christian Louboutain



La lechera, según Nestlé

Preguntas sugeridas en el caso de Theo Jansen:

¿Qué tienen en común las empresas que se anuncian?

¿Por qué han elegido a Jansen para sus anuncios?

¿Qué valores quieren transmitir estos anuncios utilizando la obra de Jansen?

¿Cómo se beneficia la empresa anunciada de utilizar el trabajo de Jansen?

¿Cómo se beneficia el artista por aparecer en estos anuncios?

¿Para qué otro tipo de producto utilizarías tú las *Strandbeest*?

Preguntas sugeridas para las fotografías:

¿Qué valores se asocian habitualmente con las marcas anunciadas?

¿Qué valores adicionales se asocian a estas marcas al utilizar estas obras de arte?

¿Consideras que es lícito/ilícito utilizar el arte con fines publicitarios? ¿Por qué?

¿Conoces alguna campaña publicitaria inspirada en obras de arte?

07. PARA SABER MÁS

Sobre la exposición:

Información general sobre la exposición:

<http://espacio.fundaciontelefonica.com/theo-jansen>

Guía digital "Audioguía Fundación Telefónica" con información sobre la exposición y otros contenidos de Espacio Fundación Telefónica para dispositivos móviles; disponible para iOS y Android: <http://espacio.fundaciontelefonica.com/movil/>

Sobre Theo Jansen

Web de Theo Jansen: <http://www.strandbeest.com/>

Web de Theo Jansen en castellano: <http://www.strandbeest.es/>

Perfil en Facebook:

<https://www.facebook.com/pages/Theo-Jansen/39899392820?sk=timeline>

Perfil en Twitter: [@StrandBeests](https://twitter.com/StrandBeests)

Canal en Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCw4BFxLFguznor-MnYNwGTg>

Biografía en Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Theo_Jansen

Página web del certamen internacional VIDA convocado por Fundación Telefónica, donde Theo Jansen gana la mención especial como obra pionera en VIDA 6.0:

<http://vida.fundaciontelefonica.com/>

Theo Jansen en medios audiovisuales:

· Anuncio de automóviles BMW con la obra de Theo Jansen (2006):

<https://www.youtube.com/watch?v=M5GgZ-RfpD8>

· Anuncio de pantallas Sony con la obra de Theo Jansen (2010):

<https://www.youtube.com/watch?v=AKz1G5AGMMw>

· Anuncio de Chugai Pharmaceutical con la obra de Theo Jansen:

<https://www.youtube.com/watch?v=78CDx-CS-lw>

- Cortometraje documental “*Theo Jansen*”, Red Bull Media House, 2013 (dur. 06:45): <https://vimeo.com/46453433>
- “*Theo Jansen crea nuevas criaturas*”, charla TED, 2007 (dur. 08:13 min.): http://www.ted.com/talks/theo_jansen_creates_new_creatures?language=es
- Canal de Youtube con videos de sus trabajos: <https://www.youtube.com/user/loopbeest/feed>
- “*Theo Jansen. The great pretender*”, documental sobre su trabajo de la universidad de Michigan (dur. 54:18 min): <https://www.youtube.com/watch?v=5N0lonPOy-I>
- Blog sobre el trabajo realizado en el largometraje “*Strandbeest*” y su canal en Vimeo: <http://www.strandbeestmovie.com/>
<https://vimeo.com/user3650395>

Bibliografía sobre Theo Jansen:

- HANSEN, T. (2007): “*The great pretender*”, editorial O10 Publishers. Disponible online: <https://books.google.es/books?id=qXTxqo0gOulC&printsec=frontcover&dq=Theo+Jansen&hl=es&sa=X&ei=WgJjVc-2NefgywPMkYNg&ved=0CCoQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false>
- HERZOG, L. y WESCHLER, L. (2015): “*Strandbeest. The dream machines of Theo Jansen*”, editorial Taschen.
- Reportaje sobre Theo Jansen en revista The New Yorker , septiembre 2011: <http://www.newyorker.com/magazine/2011/09/05/the-march-of-the-strandbeests>
- Reportaje sobre la obra de Theo Jansen en New York Times Magazine, noviembre 2014 (inglés): http://www.nytimes.com/2014/11/30/magazine/theo-jansens-lumbering-life-forms-arrive-in-america.html?_r=0
- Entrevista a Theo Jansen para *Dezeen Magazine*, diciembre 2014 (inglés): <http://www.dezeen.com/2014/12/12/strandbeests-theo-jansen-interview-wind-powered-machines-new-species/>
- “*The kinetic sculptures of Theo Jansen*”, post de la web **Interinclusion**: <http://www.interinclusion.org/intellivisions/beach-animals-the-kinetic-sculptures-of-theo-jansen/>
- “*Theo Jansen, el Leonardo contemporáneo que soltó sus bestias en Tecnópolis*”, artículo en revista **Clarín**, 10 de octubre de 2012:

http://www.revistaenie.clarin.com/arte/Theo-Jansen-solto-sus-bestias-en-Tecnopolis_0_752924953.html

Recreaciones virtuales del movimiento de las bestias:

- Página Web en la que se puede ver de forma interactiva el funcionamiento mecánico de sus criaturas: http://www.mekanzmalar.com/theo_jansen.html
- Demo que recrea los movimientos mecánicos de las criaturas: <http://www.cove.org/ape/demo2.htm>
- Página Web en la que se puede ver de forma interactiva el funcionamiento mecánico de sus criaturas: <http://www.tm-aktuell.de/TM5/Viergelenkketten/Strandbeest.html>

Sobre el arte cinético:

- JULIÁN, I. (2007): *“El arte cinético en España”*, Cuadernos de arte Cátedra.
- Entrada sobre de arte cinético en Wikipedia (inglés): https://en.wikipedia.org/wiki/Kinetic_art
- Plataforma online **“Kineticus”** para la difusión del trabajo de artistas cinéticos contemporáneos: <http://www.kineticus.org/>
- **“Arte cinético”**, vídeo en Youtube (dur. 5:26): <https://www.youtube.com/watch?v=3XgROWzZoEo>
- Recursos online y colección de arte cinético en la **Tate Collection**: <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/k/kinetic-art>
- Post sobre arte cinético en el blog “Historia del arte”: <http://historiadelarte4.blogspot.com.es/2007/07/arte-cintico-el-concepto-cintico-se.html>
- Entrada sobre arte cinético en la web **The Art Story** con la historia del movimiento y explicación de las principales obras: <http://www.theartstory.org/movement-kinetic-art-artworks.htm>

Theo Jansen

Asombrosas Criaturas

cuaderno para profesores

