

**SOME ECONOMIES (El teatro de los flujos globales)  
VISITA VIRTUAL PARA NIÑAS Y NIÑOS DE 6 A 13 AÑOS**

¡Conoce a **Alejandro Sánchez**, un artista colombiano que se queda en su casa como tú, pero en Bogotá! Sus obras ya están instaladas en Sala Gasco.

Recorre las dos salas del recinto gracias a nuestro [Recorrido Virtual](#).

En este documento, podrás OBSERVAR, REFLEXIONAR y JUGAR con las obras de Alejandro Sánchez Suárez.

¡Empecemos!

**1: ¡Recorre la exposición!**

*¿Qué objetos encontraste al recorrer la exposición?*

*¿Por qué crees que el artista quiso hacer una exposición con estos objetos?*

*Ahora imagina que tú eres el artista:*

*¿Qué título le pondrías a la exposición de Alejandro?*

*¿Qué es lo que más te gusta: pintar, modelar, inventar historias o construir instalaciones?*

*Alejandro hace todo eso en las obras de su exposición, ¿Qué crees que es lo que prefiere?*

Cuando empezó su carrera de artista, Alejandro Sánchez era pintor. Después de imaginar obras de arte con contenedores y barcos mercantes en los que mezclaba pintura y collage, se dio cuenta de que estos objetos lo inspiraban para hacer más cosas. Es así como imaginó esculturas, instalaciones y videos de animación...



## 2: Miniaturas de contenedores.

*¿Dónde has visto contenedores así?*

*¿Conoces un puerto chileno que reciba contenedores de todo el mundo?*

*¿En general, qué crees que contienen estos contenedores?*

*¿Qué piensas que es lo que sale del contenedor en esta obra de Alejandro?*

*¿Por qué?*



Alejandro juega con el tamaño y el contenido de los contenedores que suele representar. Este artista nos muestra mercancías extrañas y poco habituales que salen de estas miniaturas. En la realidad, las mercancías que transportan los contenedores son las cosas que vestimos, jugamos, comemos y bebemos.

## 3: Collage con colores y formas ¡Recicla y juega!

*¿Qué puedes ver en esta pintura?*

*¿Qué color te gusta más? ¿Qué formas puedes observar?*

*¿Qué puedes leer y qué significa?*

Mira cómo Alejandro utiliza las marcas de transporte marítimo como fuente de inspiración para jugar con la publicidad que nos rodea en nuestro cotidiano.



## ¡TÚ ERES EL ARTISTA!

1. Nada se bota: recoge los **envases de tus cereales**, papas fritas o galletas que consumiste en tu casa durante el día.

2. **Dibuja** un cuadrado grande en una hoja: ¿Recuerdas que para ser un cuadrado, éste necesita tener cuatro lados iguales que forman cuatro ángulos rectos?
3. Crea **tu propio collage**: Recorta los nombres de las marcas que has reciclado o las imágenes que sirven de símbolos de estas mismas marcas. Deja volar tu imaginación dentro de ese cuadrado: puedes inventar nuevas palabras o personajes, jugar con los colores o inventar situaciones entretenidas.

#### 4: ¡Urgente! Se busca detective para investigar...

Recorre nuevamente las 2 salas gracias al Recorrido Virtual en:

<http://www.fundaciongasco.cl/exposicion/some-economies-encubiertas-sobrecupos-y-otras-ironias/>

Hay dos contenedores que intentan escaparse **por las paredes** de Sala Gasco. Ayuda al artista a recuperarlos antes de que desaparezcan. Búscalos dentro de la exposición e indica tres cosas que ayuden a identificarlos: Por ejemplo, sus colores, su forma y su tamaño.





## 5: ¡Anima tu propia malla de plástico!

Mira el vídeo de animación Deriva (a sola) de Alejandro en la página de SOME ECONOMIES: <https://www.youtube.com/watch?v=qkK0eqoO7pQ&feature=youtu.be>

*¿Qué objeto puedes observar?  
 ¿Dónde se encuentra este objeto?  
 ¿Qué le sucederá?  
 ¿Qué emoción te transmite este video?*

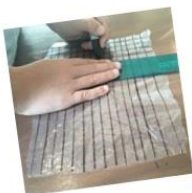
Sigue el instructivo para hacer tu propia malla:

Material: pedazo de plástico de un color, plumón negro y regla, los objetos o juguetes que quieras.

Recorta un pedazo de plástico reciclado.



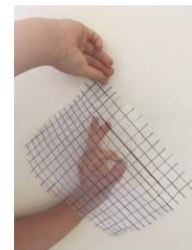
Primero, traza líneas horizontales en toda la superficie del plástico.



Luego, traza líneas verticales en toda la superficie del plástico.



Dibuja líneas paralelas para obtener un plástico cuadrillado como el que aparece en la animación Deriva de Alejandro.



## 6: ¿Quién rompió la obra?

Mira bien esta pintura de Alejandro:



***¿Crees que la pintura estaba así cuando se instaló la exposición o que alguien la rompió? ¿Por qué el artista la hizo así?***

Todo lo que hace Alejandro es importante: desde la primera gota de pintura hasta finalizar su obra. Más que el resultado, tanto el mensaje como el gesto al crear permite a su público expresar cosas y transmitir emociones.

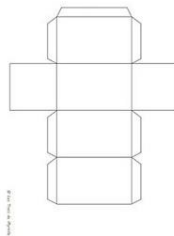
## 7: Crea tu propio contenedor...y pide ayuda a tus juguetes.

Te dejamos el instructivo para crear tu propio contenedor y elegir el producto que transportarás.

Con legos y autos de juguete, imagina el viaje que hizo el producto que escogiste desde el barco mercante hasta el supermercado.

Material: lápiz mina, regla, tijeras, hoja de cartulina, plumones, pintura o recortes para decorar tu contenedor

Sigue este patrón de caja rectangular con lados de 5cm x 8 cm.



Con tu regla, traza el mismo patrón en una hoja de cartulina.



Recorta tu patrón de contenedor.



Pinta, colorea o escribe sobre tu contenedor.



## 8: Busca el error.

En la serie de esculturas Sobrecupo:

**¿Cual de estos contenedores no es una obra de Alejandro Sánchez?**



Visita nuestro [sitio web](#) para encontrar vídeos y tutoriales con más actividades que te permitirán descubrir y jugar con las obras de la exposición.

¡Hasta pronto!