

JOGO E ARTE CONTEMPORÂNEA: ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS LÚDICAS PARA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA.

Cristina Varela Casal

Universidade de Vigo
cristinavarelacasal@uvigo.es

Begoña Paz García

Universidade de Vigo
begpaz@gmail.com

Resumo

Este artigo propõe uma reflexão sobre duas questões relevantes no ensino de artes: arte contemporânea, no programa de ensino na formação dos professores e o jogo como um veículo para a aprendizagem, a fim de desenvolver uma estratégia de ensino que podemos transferir para a sala de aula para o modo de jogo. *Two Stage Transfer Drawing* de Dennis Oppenheim, *Tree Dance* de Gordon Matta-Clark e *Swamp* de Robert Smithson e Nancy Holt são três obras que se relacionam com o conteúdo da infantil e educação primária como são gráficos, movimento e exploração ambiente. Os jogos propostos favorecer os futuros professores quebrar as barreiras e aproximasse da experimentação de processos de criação contemporânea.

Palavras-chave: arte contemporânea, jogo, formação de professores, Ensino Básico.

Abstract

The present article conducts an overall assessment of two relevant issues in art education: contemporary art in the syllabus of teacher training programmes and playing as a vehicle to learn, with the purpose of developing a teaching strategy that can be used as a game in the classrooms. *Two stage transfer drawing* by Dennis Oppenheim, *Tree Dance* by Gordon Matta-Clark and *Swamp* by Robert Smithson and Nancy Holt are the three films that we will relate to contents of childhood and primary education, such as graphic art, movement and exploration of the environment. The games that are suggested will help future teachers to break down their barriers and approach the processes of contemporary creation by experimenting.

Keywords: contemporary art, game, teacher training, basic education.

Résumé

Cet article engage la réflexion sur deux questions importantes dans l'éducation artistique : l'art contemporain dans le programme d'études à la formation des enseignants et les jeux comme source d'apprentissage, afin de développer une stratégie pédagogique qui peut être transféré à la classe en guise de jeu. *Two stage Transfer Drawing* par Dennis Oppenheim, *Tree Dance* par Gordon Matta-Clark et *Swamp* par Robert Smithson et Nancy Holt sont les trois œuvres qui se rapportent au contenu de l'enseignement enfantine et primaire, tel que le graphisme, le mouvement et l'exploration de l'environnement. Les jeux proposés feront les futurs enseignants briser leurs barrières et s'approcher de la création contemporaine de l'expérimentation.

Mots-clés: art contemporain, jeu, formation des enseignants, enseignement de base.

Resumen

Este artículo plantea una reflexión sobre dos cuestiones relevantes en la educación artística: el arte contemporáneo dentro del programa docente en la formación del profesorado y el juego como vehículo de aprendizaje, con el fin de desarrollar una estrategia didáctica que podamos transferir al aula a modo de juego. *Two Stage Transfer Drawing* de Dennis Oppenheim, *Tree Dance* de Gordon Matta-Clark y *Swamp* de Robert Smithson y Nancy Holt son las tres obras que vamos a relacionar con contenidos de la educación de infantil y primaria como son el grafismo, el movimiento y la exploración del entorno. Los juegos propuestos favorecerán a que el futuro docente rompa sus barreras y se acerque desde la experimentación a los procesos de la creación contemporánea.

Palabras clave: arte contemporáneo, juego, formación profesorado, educación básica.

1. Introducción

Vivimos y nos relacionamos dentro de un contexto visual resbaladizo, mutante, sobresaturado. Las imágenes discurren en nuestra retina en secuencias frenéticas que tiranizan la percepción. Desde la práctica educativa nos acercamos cada día a esta realidad, como docentes de educación plástica y cultura visual es nuestra responsabilidad formar personas capaces de ver, pensar y preguntar.

Es por ello que nos planteamos una reflexión sobre dos cuestiones relevantes en la educación artística: el arte contemporáneo como contenido en la formación del profesorado y el juego como vehículo de aprendizaje.

Un análisis sobre los conocimientos de arte contemporáneo entre alumnado del grado de infantil y primaria de la facultad de Ciencias de la Educación y el Deporte de la Universidad de Vigo, muestra un vacío conceptual que nos sitúa ante un horizonte educativo inquietante, en el sentido que se presenta un mundo por descubrirlo, y preocupante ya que constata la carencia de una formación artística coetánea.

Por otro lado, la revisión de teorías sobre la pedagogía del juego, especialmente aquellas que lo enfocan desde la educación artística, nos plantea el desafío educativo de incorporar estrategias lúdicas en la formación del profesorado en artes.

A continuación, desarrollamos un discurso en el que se imbrican arte, juego y educación. A partir del análisis de tres proyectos de arte contemporáneo: *Two Stage Transfer Drawing* de Dennis Oppenheim, *Tree Dance* de Gordon Matta-Clark y *Swamp* de Robert Smithson y Nancy Holt, relacionamos contenidos de la educación en infantil y primaria (grafismo, movimiento y exploración del entorno) con el fin de transferir la práctica artística contemporánea al aula a modo de juego, a la vez que formamos a los futuros docentes en los procesos y las problemáticas conceptuales del arte a través de la experimentación.

2. Lo que acontece en el contexto actual de la educación artística

Durante el año 2015 la Fundación Telefónica organiza dentro del proyecto Escuela Disruptiva un ciclo de conversaciones coordinadas por María Acaso. En la segunda de las sesiones se plantea el debate que tiene como título *El arte contemporáneo como herramienta didáctica*, participando como interlocutor Luis Comnitzer, profesor de la State University of New York y artista contemporáneo. En la conversación que se puede consultar en <http://eed.fundaciontelefonica.com/eed2015-sesion-2/>, Comnitzer reivindica el arte no solo como estrategia sino como medio de conocimiento, destacando y rescatando la necesidad de introducirlo en el programa docente actual. Este foro pone de manifiesto la necesidad por parte del profesorado de realizar una pausa para pensar y así poder construir y crear otras formas de enseñar arte desde una mirada actual.

En la tesis *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*, María Teresa Gütiérrez Párraga revisa las relaciones entre el arte moderno y el juego. La autora hace un profundo análisis sobre el juego en su dimensión antropológica, pedagógica y filosófica construyendo un marco teórico muy interesante para quienes queremos incorporar lo lúdico en la práctica educativa.

Entre sus conclusiones destaca que el juego es una señal de identidad del arte moderno que emplea códigos similares a los del juego lo simbólico, el apropiacionismo, la doble lectura, la ironía...poniendo como referencia los dibujos subrealistas que exploran el potencial creativo, los ready-made como estrategias para jugar con el significado de los objetos cotidianos o los happenings y performances que introducen el criterio lúdico de la participación en el proceso creativo.

Esta tesis termina su análisis en las vanguardias artísticas, por lo que nos abre una vía de investigación sobre las propuestas artísticas contemporáneas que se apropian del juego como estrategia para la creación y sus aplicaciones didácticas en el aula.

3. Juego = Arte, Arte = Juego

Entraba en la sala con un montón de periódicos bajo el brazo que mandaba repartir entre los estudiantes. "Señoras y señores, somos pobres, no ricos. No podemos permitirnos malgastar material ni tiempo. Debemos convertir lo peor en lo mejor. (...) Ahora quiero que tomen los periódicos que les he dado y los conviertan en algo más de lo que son ahora. También quiero que respeten el material, que lo configuren de forma razonable y que tomen en consideración sus propiedades. Si pueden hacerlo sin ningún tipo de ayuda, como un cuchillo, tijera o cola, mejor. ¡Diviértanse! (Párraga, 2004: 210).

Jugar es sentir vértigo, tensión, libertad, acercarse a lo desconocido, respetar reglas preestablecidas o crearlas, colaborar, divertirse, participar de una realidad ficticia, imaginar lo que no existe, estimular el pensamiento. El juego es por sí mismo un acto de experimentación y aprendizaje. La primera regla del juego como dice Rousseau consiste "no en ganar tiempo, sino en perderlo" (citado por Párraga, 2004: 81) de la misma manera la educación artística requiere de un tiempo para experimentar, un tiempo de estar, hacer, dejar que las cosas sucedan, una enseñanza pausada donde la consecución de objetivos se base en el aprendizaje significativo y no en la imposición de una programación preestablecida.

Hace ya dos mil años Quintiliano planteaba que "El estudio sea para el niño un juego" (Unesco, 1980:16) proponiendo el empleo de juegos como recurso didáctico dentro de la *schola* ya que "El juego era, y es, una actividad importante no sólo para el desarrollo y diversión sino como medio de información que el profesor puede usar para descubrir el carácter de sus alumnos" (Moro, 2007: 130).

En el libro *El juego nuevas miradas desde la neuropedagogía*, Carlos Alberto Jiménez nos introduce en el campo de la neuropedagogía, cuyo objeto de investigación es la vida del cerebro entendiéndolo como un órgano social, destacando como a través del juego se desarrolla la plasticidad cerebral de las personas:

Durante el juego como experiencia cultural, las imágenes inconscientes del niño, del joven o del adulto pasan a la conciencia como destellos de luz en una placa fotográfica sin revelar, dejar huellas y fragmentos que hacen parte de la conciencia durante el tiempo que dura el juego, crean imágenes nuevas, míticas o híbridas, o producen nuevas representaciones mentales que le permiten al ser humano un mayor grado de plasticidad cerebral, debido al desprendimiento de una gran cascada de moléculas de la emoción que invaden toda la corporalidad del sujeto lúdico. De esta forma natural y espontánea se recrea y se apropia del conocimiento a través de juego." (Jiménez, 2008: 10) .

Las pruebas que aporta la neurociencia sobre el funcionamiento del cerebro validan las teorías sobre la pedagogía del juego, afirmaciones como que "lo primero que debemos tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico" (citado por Jiménez, 2008: 121) de Gadamer tienen ahora un contrapunto científico que reactivan la importancia de incorporar el juego en la educación.

Así pues, el juego es una herramienta pedagógica que nos permite establecer otro nivel de comunicación y conocimiento de la persona, a través del juego podemos introducir principios educativos atendiendo a la etapa de desarrollo lo que supone un trabajo profesional serio.

Tanto Nietzsche como Gadamer consideraban el juego una actividad de seriedad intachable (Jiménez, 2008: 116), el niño cuando juega es mucho más serio que cuando el adulto trabaja (Jiménez, 2008: 116), es más para Huizinga "El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime" (citado por Párraga, 2004: 68). Otra de las condiciones indispensable del juego es la libertad. Todo juego es y debe ser libre, voluntario, una fuente de diversión, como dice Roger Caillois "Un juego en el que se viera obligado a participar, cesaría en seguida de ser un juego. (...) Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere" (citado por Párraga, 2004: 72) De este modo uno de los retos como docentes es flexibilizar a través del juego las normas estancadas y obsoletas de la educación reglada.

Por lo tanto, para llevar a cabo una acción lúdica en el aula es necesario respetar la distancia del espacio de participación, evitando la interacción impositiva de forma que el juego sea infantil, que fluya, porque como dice Callois "En todos los casos el dominio del juego es así un universo reservado, cerrado, protegido; un espacio puro" (citado en Párraga, 2004: 72). Somos agentes externos que no deben condicionar el proceso sino observar y favorecer su ocurrir.

El arte es vértigo, tensión, libertad, acercarse a lo desconocido, incertidumbre, la actividad creadora produce placer, gozo (Gardner, 2005:111). El arte es un juego por sí mismo, un acto de experimentación y aprendizaje.

Entendiendo la naturaleza social del juego Elkonin expone que "En la sociedad moderna de los adultos no hay formas desplazadas del juego: han sido reemplazadas por las distintas formas de arte" (citado por Párraga, 2004: 64), el arte como juego o el juego como arte plantea un diálogo donde Heber Read defiende que "Dar co-

herencia y dirección al juego es convertirlo en arte” (citado por Párraga, 2004: 98) y para el antropólogo Buytendijk “Todo hombre que juega muestra unas características juveniles (...), la forma de ser juvenil no representa únicamente el postulado del juego, sino también el de la creación artística.” (citado por Párraga, 2004: 77).

4. Miradas contemporáneas: el arte como juego didáctico en el aula

A continuación presentamos nuestra propuesta didáctica como una mirada, una insinuación, una posibilidad de intervención abierta, libre, manipulable, como un juego artístico para que juegue aquel que lo desee.

Tomamos como punto de partida tres obras *Two Stage Transfer Drawing* de Dennis Oppenheim, *Tree Dance* de Gordon Matta-Clark y *Swamp* de Robert Smithson y Nancy Holt, de las que se ramifican unas actividades lúdicas que complementando el discurso conceptual nos acercan a los procesos creativos de cada una de las propuestas.

La selección de estas obras y no otras, entre las muchas posibles, radica en el azar que a veces acompaña nuestro trabajo de investigación y también en la pertinencia de las mismas en cuanto a que cada una de ellas camina por el territorio del grafismo, el movimiento, el autoconcepto y la exploración del entorno a través de los sentidos, contenidos básicos de la educación artística. Además, de ser artistas que con sus propuestas han agitado la trayectoria del arte contemporáneo.

4.1. *Two Stage Transfer Drawing*, Dennis Oppenheim.

En 1971 Dennis Oppenherim realiza una performance con su hijo Erik que podríamos decir consta de dos actos: *Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future State)* donde Erik dibuja sobre la espalda de su padre mientras este transfiere el dibujo a la pared, *Two Stage Transfer Drawing (Retreating to a Past State)* en diálogo o como contrapunto a la acción anterior Dennis dibuja sobre la espalda de su hijo y este lo traduce gráficamente en una pared.

Esta obra se enmarca en el programa cuarto de una serie de acciones que Oppenheim realizó al inicio de su trayecto-

ria, esto las sitúa como un ejercicio experimental a modo de juego artístico donde se traducen las inquietudes que luego desarrollará al o largo de sus obras: la relación cuerpo-imagen, en el cuerpo como un lugar para la auto-exploración, la transformación y en la comunicación a través de interacciones y rituales.

La performance que podemos ver en <https://www.youtube.com/watch?v=7A-mowIXVMI&list=RD74mowIXVMI>, sucede de forma natural, fluida, rítmica y explorativa, a modo de danza el dibujo va dejando el rastro de un diálogo íntimo y sensorial. El movimiento, el tacto, la percepción sensorial son los códigos de un lenguaje que se expresa a través del trazo. Un juego en el que se observan los pasos de un acto comunicativo creativo, de la idea del niño a la representación del padre y viceversa.



Foto 1. Dennis Oppenheim, *Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future State)*, 1971. Video blanco y negro, 11:37m. Origen <http://www.moma.org/collection/works/120458?locale=es>.



Foto 2. Dennis Oppenheim, *Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future State)*, 1971. Video blanco y negro, 8:04m. Origen <http://www.moma.org/collection/works/120457?locale=es>.

Dibujar se convierte en un juego de adivinanzas, la complicidad con la otra persona nace de entendimiento que se produce a través del lenguaje no verbal, abriendo otras posibilidades comunicativas convirtiendo sensaciones táctiles en registros visuales.

Esta íntima relación de la que hablamos genera lo que en proxémica se define como un espacio íntimo (Edward Hall). Este espacio corporal compartido se convierte en un lugar de confort, de cercanía, de confianza, donde nos sentimos desinhibidos y cómodos, un escondite donde podemos jugar, un cobijo ante un mundo exterior.

Dibujos en el aire es el nombre de una actividad realizada dentro de un taller formativo de expresión plástica con profesionales de escuelas infantiles, nuestro objetivo era crear un ambiente distendido que facilitara la experimentación plástica a través del dibujo y que permitiera sentir a los adultos lo que sienten los niños cuando juegan, con el fin de relacionar el juego con la creación plástica y no sólo como un acto de destreza manual.

Uno de los juegos que planteamos es un variante de la performance de Oppenheim y consistía en colocarse por parejas y dibujar sobre la espalda de la otra persona que a su vez debía adivinar lo que representaba el dibujo trazado, todo en silencio.

A partir de un ejercicio tan sencillo como este observamos cuestiones de relevancia a tener en cuenta a la hora de formar a docentes. Aunque supuestamente los profesores están rodeados de creación, creatividad, juego, diversión, ante una propuesta lúdica les cuesta desinhibirse, disfrutar, imaginar... aparece el miedo al ridículo, al no saber dibujar, al no ser creativo, por lo que, divertirse mientras se aprende es a priori un obstáculo a superar. Para ello el formador debe de realizar un trabajo previo de acercamiento, generar un ambiente de confianza y distensión, reirse, conocerse y así, poco a poco, establecer el silencio como pauta que favorece la concentración, potencia los sentidos y facilita la comunicación.

En cuanto a las conclusiones extraídas por parte de los participantes después de hacer este juego, son que la concentración facilita la comunicación por lo tanto la comprensión y el entendimiento, lo que a su vez fomenta el interés por lo que se está haciendo. Cuando más concentrados estaban más dibujos seguían trazando en sus espaldas, a adivinar motiva a continuar, un dibujo y luego otro, y otro... y esto conlleva que los dibujos evolucionen de un trazo más sencillo a composiciones más complejas, de la misma forma que sucede en el video de Oppenheim.

Jugar, es divertido, concluyeron los participantes después de ponerse en la piel de sus alumnos, el juego inicia un aprendizaje activo, inquieto, despierta nuestra curiosidad.

4.2. *Tree Dance*, Gordon Matta-Clark.

En esta obra temprana, Gordon Matta-Clark traduce de forma performativa su preocupación por la ocupación del espacio como sujeto. *Tree Dance* es una pieza creada para la exposición *Twenty-Six by Twenty-Six* para el Vassar College Art Gallery, Matta-Clark construye con nylon una especie de crisálidas (espacios de cobijo, útero, matriz) colgadas de las ramas de un árbol a modo de habitáculos (espacio básico árbol-cueva) a las que se accede por medio de unas escaleras.

Durante todo un día se realiza una performance-danza cuyos movimientos fueron grabados para la creación de un film que podemos ver en youtube <https://www.youtube.com/watch?v=e7e9OITwWWQ&index=8&list=FLn5jSoP8ADdlEkwURuSS74Q>. El registro fílmico forma parte de su expresión como producción artística.



Foto 3. Gordon Matta-Clark, *Tree Dance*, 1971. Origen Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2006). Gordon Matta-Clark. Madrid: Ministerio de Cultura. (p 93).

En esta pieza el cuerpo interactúa con el entorno, la energía vital que está intrínseca en el proceso creativo de Matta-Clark (recordemos sus *Cuttings*) y relacionado con lo que Nietzsche decía sobre el juego artístico como un impulso vital (citado por Párraga, 2004: 40). Montar las cuerdas de sujeción, desplazarse por el aire, columpiarse en lo alto del árbol, mantener el equilibrio, descansar en el capullo de seda...son acciones lúdicas, juegos circenses que se suceden durante la performance. La acción artística se torna en un gesto teatral, dimensionándose en términos de tiempo, espacio y movimiento. Los juegos de movimiento estimulan el desarrollo motor del niño (esquema corporal, lateralidad, tonicidad), así como aspectos afectivo-sociales (relaciones, auto-concepto...) y cognitivos (conceptos espaciales, temporales...), la denominada educación por el movimiento (Jean Le Boulch) establece que este tipo de juegos favorecen el desarrollo de habilidades básicas como la lectura, escritura y ortografía.

También es interesante destacar el carácter simbólico del árbol que en la performance es el espacio de acción, el escenario-árbol representa el sí-mismo, cargado de amplio un significado como Jung detalla en su ensayo *The Phisophical Tree* y se puede resumir así:

Las asociaciones más comunes con su significado son el crecimiento, la vida, el despliegue de forma en sentido físico y espiritual, el desarrollo, el crecimiento de abajo arriba, y de arriba abajo, el aspecto maternal (protección, sombra, cobijo, frutos nutritivos, fuente de vida, solidez, permanencia, firme arraigo, pero también "clavado al suelo"), la vejez, la personalidad y, finalmente, la muerte y el renacimiento. (Shinoda, 2012: 180).

El árbol es el lugar de encuentro del niño consigo mismo, cabaña, refugio a donde regresa el personaje del poema *Recuerdo* de Ray Bradbury en busca de una nota que había dejado para sí mismo cuarenta años atrás:

"(...)

Llegué al árbol que trepé con doce años

y por el que llamé a Skip para que me bajara.

Estaba a miles de kilómetros del suelo. Cerré los ojos y chillé.

Mi hermano, profundamente alborozado, soltó una carcajada y subió a rescatarme.

¿Qué hacía ahí?, preguntó.

No se lo dije. Antes, la muerte.

Pero estaba allí para dejar en el nido de una ardilla una nota en la que había escrito un antiguo secreto ya olvidado.

(...)" (Bradbury, 2013: 150-157)

A lo largo de su trayectoria Matta-Clark colabora con la coreógrafa y bailarina Trisha Brown quien trabaja entorno al cuerpo como generador de movimiento. En la conocida acción *Leaning Duets* (1972) las personas situadas por parejas se dan la mano moviéndose y danzando

en equilibrio. A través de esta experiencia Matta-Clark comprende que sus dibujos de energías se traducen en formas espaciales que se pueden bailar, la danza se basa en energías de fuerzas y el dibujo en trazos de movimientos.



Foto 4. Trisha Brown, *Leaning Duets*, 1972. Origen Whitney Museum of American Art. (2007). Gordon Matta-Clark. *You are the Measure*. New York: Yale university Press. (p 140)

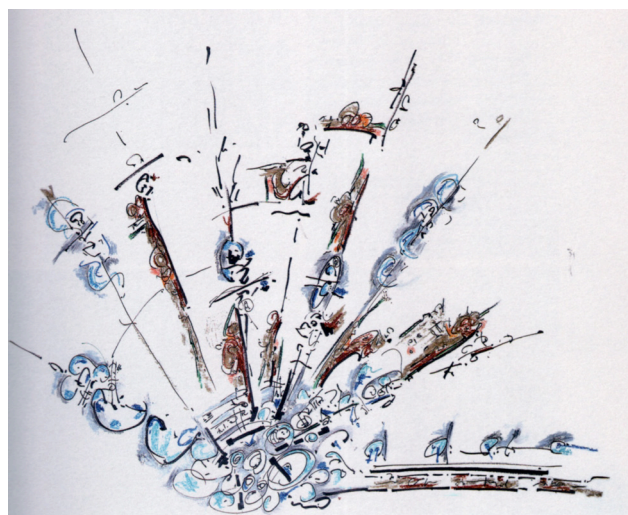


Foto 5. Gordon Matta-Clark, *Energie Tree*, 1972. Origen Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2006). Gordon Matta-Clark. Madrid: Ministerio de Cultura. (p 100).

4.3. *Swamp*, Rober Smithson y Nancy Holt.

Un hombre dirige a una mujer por un terreno pantanoso, ella lleva una cámara de video que se convierte en sus ojos, él la guía en un paseo sin rumbo. Maleza, cañas, viento, dificultan en el paso. Alberto Ruiz de Samaniego nos redescubre esta grabación de Robert Smithson en colaboración con Nancy Holt de 1971, en un texto publicado en el blog <http://textosred.blogspot.com.es/2015/10/derivas-y-ficciones-salidas-de-tierra.html> el 20 de octubre de 2015.

En su intención por explorar el territorio, Smithson rea-

liza una salida de campo por una ciénaga, poco a poco la tierra se rebela, se les aparece. Indicaciones cortas (*straight in, directly in, just keep going in, keep advancing in as much as you can*) para respuestas inmediatas que la cámara va grabando, sus movimientos sugieren incertidumbre, desconfianza.

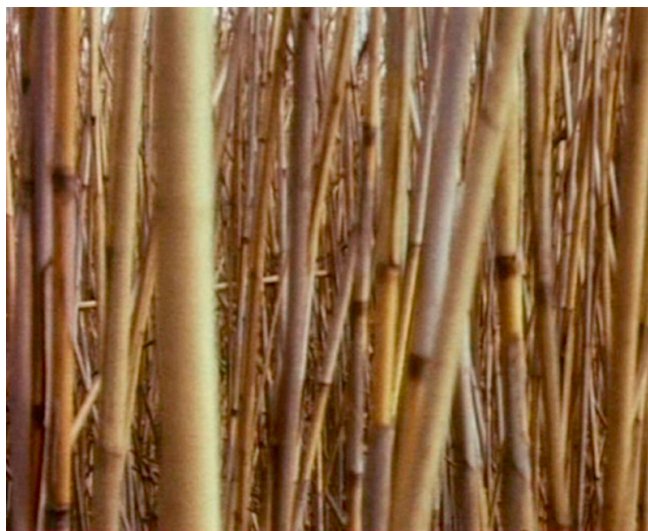


Foto 6. Robert Smithson y Nancy Holt, Swamp, 1971. Origen <https://www.youtube.com/watch?v=RYPWcdty7DE>. 16mm, color. 6:0 minutos.

Este ejercicio de campo se registra en imágenes en movimiento que se suceden a ritmo sincopado. Un registro visual y también emocional, la vivencia como experiencia estética.

Esta pieza documental nos remite al juego del lazarillo, un juego de confianza en el que una persona con los ojos tapados es guiada por otra. En el transcurso de la dinámica el entorno, sea cual sea, se convierte en la ciénaga, en un lugar desconocido que se recorre siguiendo las pautas indicadas por otros ojos. Un juego que por su estructura incierta y abierta a la experimentación a través de los sentidos nos acerca a las propuestas situacionistas donde el espacio se convierte en un lugar de acción y el andar en práctica estética (Careri, 2009: 124).

El paseo como táctica para reconocer el territorio, para perderse, para confiarnos a su voluntad, empaparnos de lo que nos rodea para volver a uno mismo.

5. Conclusiones

El juego es una herramienta educativa poco habitual en la educación del profesorado y muy necesaria, ya que través del juego lo primero que descubre el profesor es a identificarse con su alumno.

Consideramos el arte contemporáneo una herramienta lúdica y pedagógica, que nos abre nuevas posibilidades didácticas para incorporar en el ámbito educativo, sea formal o informal, con el fin de provocar el acercamiento a las problemáticas y conceptualizaciones de los artistas de nuestro tiempo.

Referências

1. Livros

- Acaso, M. (2012). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.
- Bradbury, R. (2013). *Vivo en lo invisible. Nuevos poemas escogidos*. Madrid: Editorial Salto de Página.
- Careri, F. (2009). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Hall, E. (2003). *La dimensión oculta*. México: Siglo veintiuno editores.
- Jiménez V., Carlos A. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la neuropsicología*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Shinoda Bolen, J. (2012). *Sabia como un árbol*. Barcelona: Kairós.

2. Catálogos

- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2006). *Gordon Matta-Clark*. Madrid: Ministerio de Cultura.
- Whitney Museum of American Art. (2007). *Gordon Matta-Clark. You are the Measure*. New York: Yale university Press.

3. Artículos

- Unesco. (1980). El niño y el juego planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34.

4. Disertaciones. Master. Doctorado

- Párraga Gütiérrez, María Teresa. (2004). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

5. Documentos internet

- Lewin, M. (2004). Juego, fantasía: del más allá al espacio transaccional. *Apdeba* Vol XXVI, 2, 351-374. Consultado el 20/10/2015, disponible en <http://www.apdeba.org/wp-content/uploads/Lewin.pdf>
- Moro Ipola, M. (2007). Quintiliano de Calahorra: Didáctica y estrategias educativas en la antigua Roma. *Foro de Educación*, 9, 125-132. Consultado el 27/10/2015, disponible en dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2490890.pdf
- Samaniego Ruiz de, Alberto. (2015). Derivas y ficciones - Salidas de tierra. Algunas ideas sobre "Swamp", un filme de Nancy Holt y Robert Smithson (1971). Consultado el 27/10/2015, disponible en <http://textosred.blogspot.com.es/2015/10/derivas-y-ficciones-salidas-de-tierra.html>

6. Videos

- Dennis Oppenheim, *Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future State)*, 1971. Video blanco y negro, 8:04m. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7A-mowIXVMI&list=RD74mowIXVMI>
- Gordon Matta-Clark. *Tree Dance*, 1971. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=e7e9OITwWWQ&index=8&list=FLn5jSoP8ADdlEkWURuSS74Q>.
- Robert Smithson y Nancy Holt, *Swamp*, 1971. 16mm, color. 6:0 minutos. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RYP-Wcdty7DE>.

