Talleres de cultura rusa

Creando con espíritu ruso

Ekaterina Vasilevich

Francisco Tornay

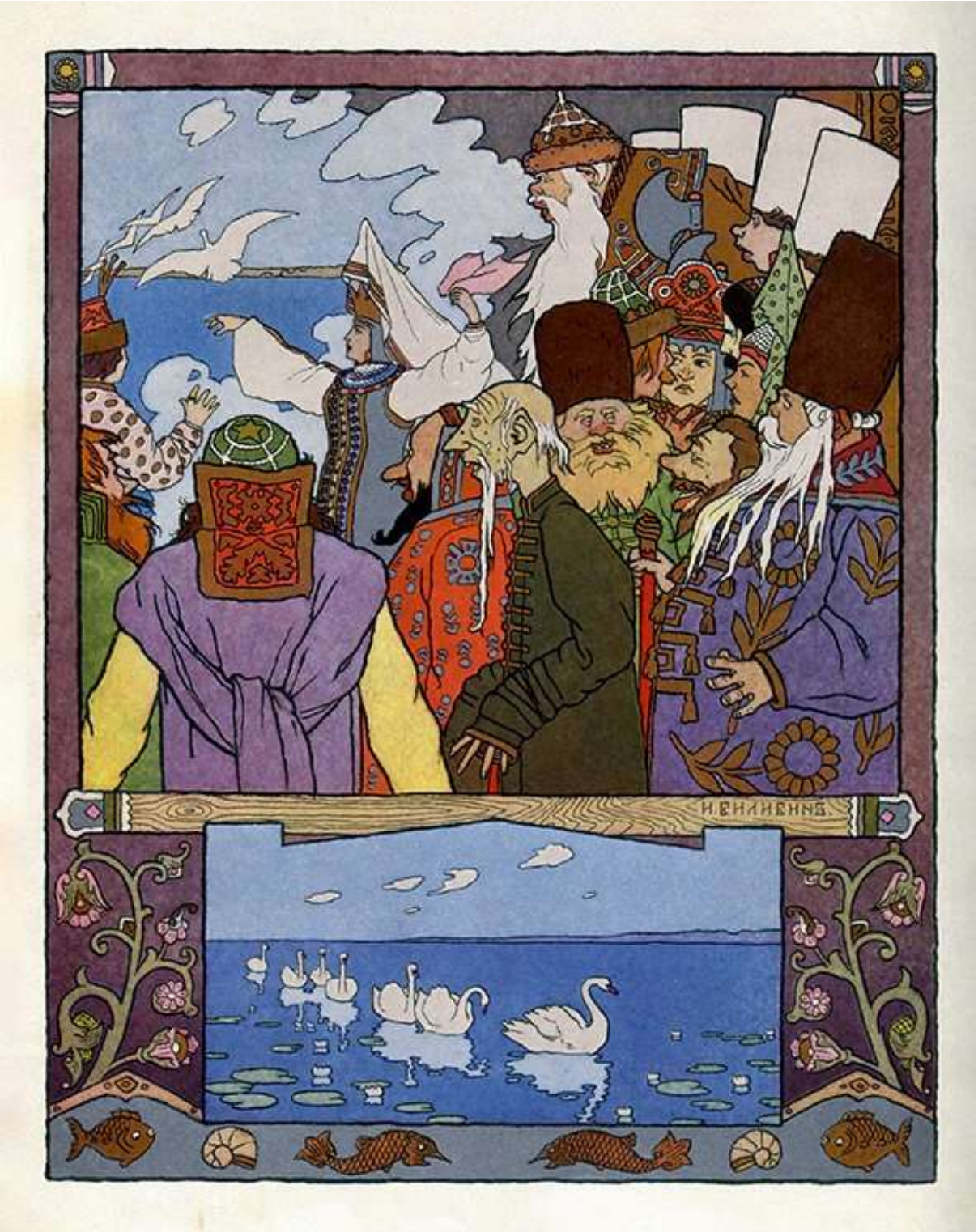
En estos talleres vamos a presentar distintos elementos de la cultura rusa y los vamos a utilizar para crear una obra inspirada en ellas.
Se trata de una forma activa de conocer y conectar con ellos, además de una forma de desarrollar la creatividad.
Nuestro equipo está formado por una artista, historiadora del arte y arteterapeuta rusa y un psicólogo español. Por ello, aunamos una

presentación vívida de la historia cultural rusa con técnicas de creatividad.
La metodología básica comienza con una explicación de un elemento cultural, aportando ejemplos y comentarios que ayuden a comprenderlo y apreciar su valor.
A continuación presentamos una forma de entender cómo se crea ese elemento, normalmente a partir de teorías propuestas también por autores y autoras rusos; por ejemplo, la estructura de los cuentos de hadas rusos propuesta por Vladimir Propp o la propia conceptualización de Vasili Kandinsky sobre creación gráfica. A continuación aplicamos los ejemplos y los conceptos discutidos para ayudar a los participantes a crear una obra propia inspirada en el elemento cultural elegido: una historia, una imagen, una escena teatral, un motivo musical, etc.
Para ayudar a crear la obra utilizamos técnicas de creatividad procedentes de la arteterapia y la investigación psicológica que ayudan a combinar de forma original los elementos básicos típicos de cada obra: personajes y funciones de los cuentos de hadas; líneas y figuras geométricas; situaciones y emociones reflejados en el teatro; melodías y armonías musicales, etc.
A continuación presentamos algunos de los ejemplos de talleres que hemos planificado. Se trata de una serie de ejemplos, nuestro propósito es ir añadiendo nuevos talleres y revisitando algunos de los ya ofrecidos para profundizar en cada uno de los aspectos culturales a los que se refieren.

Taller de cuentos: las *skazki* rusas

En esta actividad vamos a conocer los cuentos de hadas tradicionales rusos (*skazki*), la teoría sobre su estructura propuesta por Vladimir Propp y vamos a crear nuestra propia historia.
Empezaremos presentando y dando ejemplos de cuentos de hadas y de obras gráficas y animación inspiradas en ellos. Haremos hincapié en los parecidos y diferencias con los cuentos de hada españoles y de Europa occidental: personajes típicos, formas de entender el mundo que reflejan las historias.
A continuación presentaremos la conceptualización de Vladimir Y. Propp sobre la estructura de las *skazki*, en particular los tipos de personajes que figuran en ellas (*agresor, héroe, antagonista, donante, …*) y sus diversas *funciones*, es decir, elementos narrativos, situaciones, que las componen, tales como *alejamiento*, *transfiguración*, *partida*, *desenmascaramiento, prohibición, …*
Después repartiremos al azar entre los participantes cartas que representan cada una de las funciones de forma gráfica y los guiaremos para que escriban su propia historia a partir de las funciones que les hayan correspondido.
Este es un ejemplo de un aspecto muy importante de nuestra metodología: alternar fases de *restricción* (las funciones se asignan aleatoriamente, sin que l@s participantes puedan elegirla) y *libertad* (l@s participantes deciden qué historia contar sobre la base de esas

funciones). La investigación psicológica sugiere que esa combinación favorece la creatividad.
Concluiremos discutiendo las distintas historias que los y las participantes hayan escrito.



El alfabeto artístico de Vasili V. Kandinsky

En este taller conoceremos la obra e ideas de Vasili Kandinsky sobre diseño gráfico y las aplicaremos para expresar nuestro estado emocional visualmente.
Comenzaremos presentando la obra de Kandinsky en sus diversas etapas.
A continuación hablaremos de sus ideas sobre expresión gráfica y su impacto sobre el moderno diseño gráfico, tal y como las presentó en su labor docente en la *Bauhaus* y en obras como *Punto y Línea en el Plano* o *Sobre lo Espiritual en el Arte*.
Al igual que en el taller sobre cuentos de hadas, repartiremos cartas que representan distintos elementos gráficos propuestos por Kandinsky, en forma de *alfabeto artístico* y guiaremos a l@s participantes para que creen una imagen gráfica a partir de las cartas que se les haya asignado. El objetivo es representar su estado emocional en el momento presente usando esos elementos gráficos.
De nuevo, la metodología se basa en combinar restricción (elementos gráficos asignados aleatoriamente) con libertad (decisión sobre qué estado emocional representar y cómo combinar los elementos) con el fin de facilitar la creación de una obra original.
Terminaremos compartiendo y comentando las obras realizadas.

Taller de muñecas tradicionales de protección (OBEREG)

En esta actividad vamos a hablar de las muñecas-amuleto y vamos a crear una.

En la historia de muchos pueblos, los amuletos han ocupado un lugar fundamental. Para los eslavos, uno de los objetos mágicos protectores más comunes eran las muñecas populares.

Las muñecas eslavas se caracterizan por carecer de rostro: se creía que el rostro las hubiera dotado de alma y habría permitido usarlas para crear hechizos.

Hay diversos tipos de muñecas, entre los que destacan:

- **Zol'naya** - muñeca de ceniza que protegía el hogar y el bienestar familiar.
- ***Krupenichka*** - amuleto para la abundancia y la prosperidad
- ***Kubyshka*** - Muñeca de hierba para limpiar la atmósfera y la energía en la casa

- **Pelenashka** - amuleto de un niño que aún no ha nacido
- **Nerazluchniki** - muñeca de la boda para la felicidad conjunta
- **Zhelannitza** - amuleto para el cumplimiento de deseos
- **Muñeca de limpieza** - libraba de las enfermedades

Muñecas Nerazluchniki, pareja de novio y novia, con una mano común como símbolo de unión y valoración mutua.

Creando cine con los montajes de S. M. Eisenstein

En este taller vamos a realizar un pequeño cortometraje a partir de las ideas sobre lenguaje cinematográfico de Sergei Eisenstein.
Al comienzo de la historia del cine se formó una asociación en la Unión Soviética que estudió diversas formas de arte y en especial el naciente arte cinematográfico.
Una de sus grandes aportaciones es la llamada *Teoría del Montaje*, propuesta por el director Sergei M. Eisenstein, que propone una forma de entender el lenguaje del cine y de cómo transmite ideas y emociones.
La teoría del montaje ha influido a una gran parte de cineastas internacionales y aún sigue usándose como manera de abordar la creación cinematográfica. Por ejemplo, Alfred Hitchcock la utilizó de manera sistemática para crear sus películas.
Para Eisenstein un simple fotograma de una película tiene un papel similar al de un solo sonido de un lenguaje hablado: es su base pero por sí solo transmite poco significado. El cine se basa en una serie de *tomas*

o *planos* que consisten en pequeños fragmentos de vídeo sobre un motivo concreto. Esas tomas son equivalentes a palabras en el lenguaje oral. Permiten ver lo que ocurre en un momento dado, como cuando grabamos un mensaje de vídeo pero, al igual que una sola palabra (decir “perro”) no transmite una idea, tampoco una sola toma puede expresar nada más que lo que se ve literalmente en ella.
Las ideas cinematográficas se transmiten mediante el *montaje*, es decir comparando y contrastando diversas tomas, lo que permite comunicar más que lo que aparece a simple vista. El montaje equivaldría a las frases del idioma oral.
Eisenstein distinguió varios tipos de montaje:

- **Montaje métrico**: combinando tomas de distinta duración pueden transmitirse estados de energía o de melancolía y pueden subrayarse diversos momentos. Todo anuncio publicitario y toda película utiliza este recurso.
- **Montaje rítmico**: en cada toma hay movimientos: de actores, de objetos, de la cámara. Pueden transmitirse muchas ideas contrastando esos movimientos: una actriz mirando en una dirección antes de una toma de una ciudad, da la idea de que la está mirando; una mano tendida en una dirección y otra en la contraria expresa un deseo de unión; un movimiento hacia arriba de la cámara cuando aparece un personaje y hacia abajo cuando aparece otro puede transmitir una relación de poder; …
- **Montaje tonal**: los motivos de cada toma transmiten un cierto tono emocional a través de recursos como el color, la luz, la sombra, las formas, la expresión facial de los actores, … Contrastando varios tonos distintos pueden transmitirse ideas muy complejas.
- **Montaje armónico**: combina los tres montajes anteriores, entretejiéndolos entre sí, lo que permite la comunicación de emociones y conceptos muy elaborados. Un ejemplo clásico de montaje armónico es la célebre *escena de la ducha* de la película Psicosis (1960), de Alfred Hitchcock, en la que motivos de luz, sombra, movimiento del agua, de cuerpos de un cuchillo, formas circulares, remolinos, etc. produjeron una de los momentos más impactantes de la historia del arte.
- **Montaje intelectual**: el preferido de Eisenstein; es una forma de metáfora visual en la que se comparan dos situaciones muy

diferentes para sugerir una analogía entre ellas. Un conocido ejemplo es la escena de la pélicula *El Padrino* (1972) de Francis Ford Coppola, en la que tomas de un bautizo se entrecruzan con escenas de asesinatos, representando las maquinaciones y la transformación del protagonista, Michael Corleone.

En el taller analizaremos escenas de películas de todos los tiempos y acabaremos utilizando técnicas de arteterapia para encontrar ideas y emociones que representen al grupo y acabaremos grabando tomas con nuestros móviles y combinándolas en montajes que representen esas ideas.