

LIBRO-CUADERNO DE

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

3º ESO



agustindelatorre.com

San Vicente • Sevilla
COLEGIO MARÍA AUXILIADORA
Salesianas

NOMBRE Y APELLIDOS:
CURSO:
AÑO:

LIBRO-CUADERNO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

DATOS PERSONALES

ALUMNO/A:

NOMBRE Y APELLIDOS

CURSO AL QUE PERTENECE

FECHA NACIMIENTO

ORGANIZACIÓN DEL CURSO

SABERES BÁSICOS

AUTORRETRATO

BLOQUE 1: PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA

BLOQUE 2: ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

BLOQUE 3: EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.

BLOQUE 4: IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.

BLOQUE 5: GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA.

METODOLOGÍA

Explicación y exposición teórica, por parte del profesor, y trabajo en clase de las situaciones de aprendizajes propuestas. No existirán pruebas objetivas diferentes de las indicadas y se valorarán en función de los ítems señalados en la parte derecha de esta misma hoja.

La no realización de instrumentos de evaluación, supondrá el suspenso en la asignatura. El alumno/a deberá llevar siempre consigo las láminas y cualquier otro material necesario para la ejecución de las actividades propuestas.

LOMLOE

En la adaptación de este libro-cuaderno, se han tenido en cuenta los objetivos y nuevos temas de la Ley Orgánica por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación. En especial, los referidos a las situaciones de aprendizaje.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio Andaluz.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.



agustindelatorre.com

el libro o cuaderno que tienes en tus manos es el resultado del trabajo con los alumnos y alumnas en los últimos años.

he intentado recoger en estas páginas los contenidos fundamentales del currículum de la asignatura, acompañándolos de propuestas de dibujos y actividades diversos, creativos y divertidos.

la educación plástica es una asignatura eminentemente procedural y debe ser trabajada desde propuestas cercanas al alumnado. es por ello que, las actividades recogidas parten de una selección de ejercicios que han tenido una buena acogida entre mis alumnos. espero que también la tenga entre vosotros, pero -sobre todo- espero que lo disfrutéis



SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.3.A.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

EPV.3.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.3.B.2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color. EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

EPV.3.C.1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

EPV.3.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.3.D.1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. EPV.3.D.2. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de video-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocimiento de la Historia y Sociedad en el Arte :

1.1: Comprende el contexto histórico y social de las obras de arte, su significado y cómo transmiten valores y creencias, incluyendo una perspectiva de género.

1.2: Valora la importancia de conservar y difundir el patrimonio cultural y artístico a través del estudio y análisis de obras de arte.

1.3: Identifica las formas geométricas básicas y elementos visuales en el arte, inspirándose en el arte andalusí y mosaicos romanos.

2. Apreciación y Respeto por la Diversidad Cultural:

2.1: Reconoce la importancia del proceso creativo, superando estereotipos y mostrando respeto por la diversidad cultural.

2.2: Analiza diversas expresiones artísticas, valora el patrimonio andaluz y desarrolla una apreciación estética hacia la diversidad cultural.

2.3: Crea composiciones inspiradas en la naturaleza utilizando técnicas gráfico-plásticas bidimensionales.

3. Comunicación y Compartir Experiencias Artísticas

3.1: Selecciona y describe obras de arte de diversas épocas desde una perspectiva de género, incorporándolas a la cultura personal.

3.2: Expresa el disfrute de la recepción del arte, comparte impresiones y emociones con respeto y expresa opiniones personales.

3.3: Aprende técnicas básicas de presentación de creaciones artísticas a través de medios audiovisuales y las comparte con otros.

4. Comprender Técnicas y Lenguajes Artísticos

4.1: Reconoce las características de diferentes técnicas y estilos artísticos en contextos históricos y culturales.

4.2: Analiza los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones y utilizándolos en creaciones propias.

5. Experimentación y Creatividad en Producciones Artísticas

5.1: Expresa ideas y sentimientos a través de la experimentación con diversas técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y reflexión crítica. Selecciona técnicas y herramientas adecuadas para presentación y representación.

5.2: Crea producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y sensibilidad.

6. Incorporación de la Cultura Local y Personal

6.1: Se relaciona con la cultura andaluza, utiliza referencias culturales en las creaciones personales.

6.2: Entiende la historia del arte y la cultura como una base para las creaciones actuales.

7. Proceso de Creación:

7.1: Realiza proyectos artísticos con creatividad y conciencia, experimenta con diversas técnicas y lenguajes.

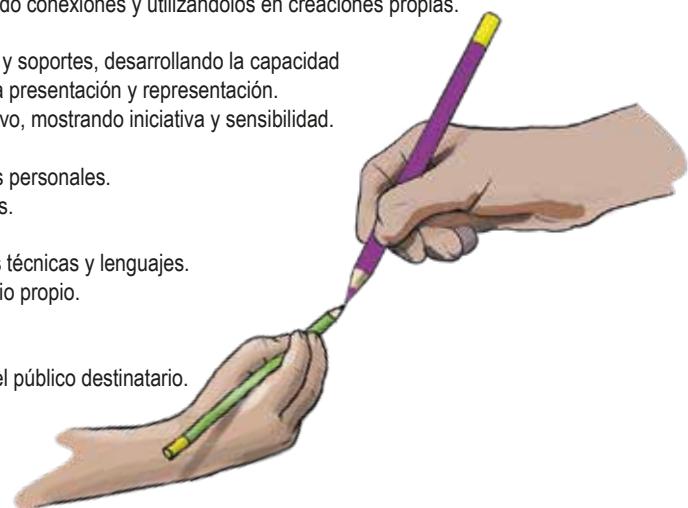
7.2: Elabora producciones artísticas individuales o colectivas, mejora y demuestra criterio propio.

8. Comprensión de Usos y Funciones del Arte:

8.1: Reconoce los usos y funciones del arte, considera su importancia en la sociedad

8.2: Desarrolla producciones artísticas con objetivos específicos, organiza y considera el público destinatario.

criterios de evaluación completos en: <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/10/36>



BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA

El patrimonio artístico de Andalucía es sumamente rico y diverso, reflejando la rica historia y cultura de esta región del sur de España. Aquí tienes un resumen de algunos de los aspectos más destacados:

Arte islámico: Andalucía fue una parte importante del califato islámico en la Edad Media, y su legado artístico incluye la Alhambra en Granada, con sus intrincados patios y palacios decorados, así como la Mezquita-Catedral de Córdoba, un impresionante ejemplo de arquitectura islámica con arcos de herradura.

También existió la Mezquita mayor de Sevilla de la que solo se conservan la Giralda y el patio de los naranjos y la famosa Torre del Oro junto al Guadalquivir.

Arte gótico: La Catedral de Sevilla es un claro ejemplo. Es el templo gótico más grande del mundo y el tercero de toda la cristiandad, después de San Pedro de Roma y San Pablo de Londres.

Arquitectura mudéjar: El mudéjar es un estilo arquitectónico único que combina influencias islámicas y cristianas. En Andalucía, puedes encontrar ejemplos notables de arquitectura mudéjar en Sevilla, como la Torre del Oro y la Casa de Pilatos.

Arte barroco: Durante el Barroco, Andalucía fue el hogar de artistas destacados como Diego Velázquez, cuyas obras maestras, como "Las Meninas," se encuentran en el Museo del Prado en Madrid. También se destacan artistas como Bartolomé Esteban Murillo, cuyos cuadros religiosos y retratos son admirados en todo el mundo.

Pintura contemporánea: Andalucía ha producido una serie de artistas contemporáneos notables, como Antonio Saura y Luis Gordillo, cuyas obras han sido exhibidas en museos y galerías de todo el mundo.

Artesanía: La región también es famosa por su artesanía, que incluye azulejos cerámicos, tejidos flamencos, cerámica y objetos de cuero.

En resumen, el patrimonio artístico de Andalucía abarca una amplia gama de estilos y formas de expresión, desde la arquitectura islámica y renacentista hasta el flamenco y la pintura contemporánea. Esta diversidad refleja la riqueza cultural y la influencia histórica de la región en el arte y la cultura española.



BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA

¿Qué entendemos por obra de arte? ¿Solo pensamos en piezas que pueden verse en museos? ¿Entendemos o interpretamos todas las obras que vemos? ¿Comprendemos su significado o captamos aquello que el artista ha querido transmitir en su creación?

Nuestro patrimonio artístico abarca más allá de obras de pintura, escultura o arquitectura, que desde una posición tradicional sería a lo que estamos más acostumbrados. Debemos tener en cuenta que el teatro, la música, la danza, el cine, la fotografía, o cualquier manifestación audiovisual e incluso la poesía podrían considerarse obras de arte.

Para acercarnos a la comprensión de las obras de nuestro patrimonio artístico, debemos, en primer lugar, desarrollar nuestra capacidad de observación con detenimiento y con tiempo suficiente para que nuestro cerebro procese y codifique aquello que estamos observando.

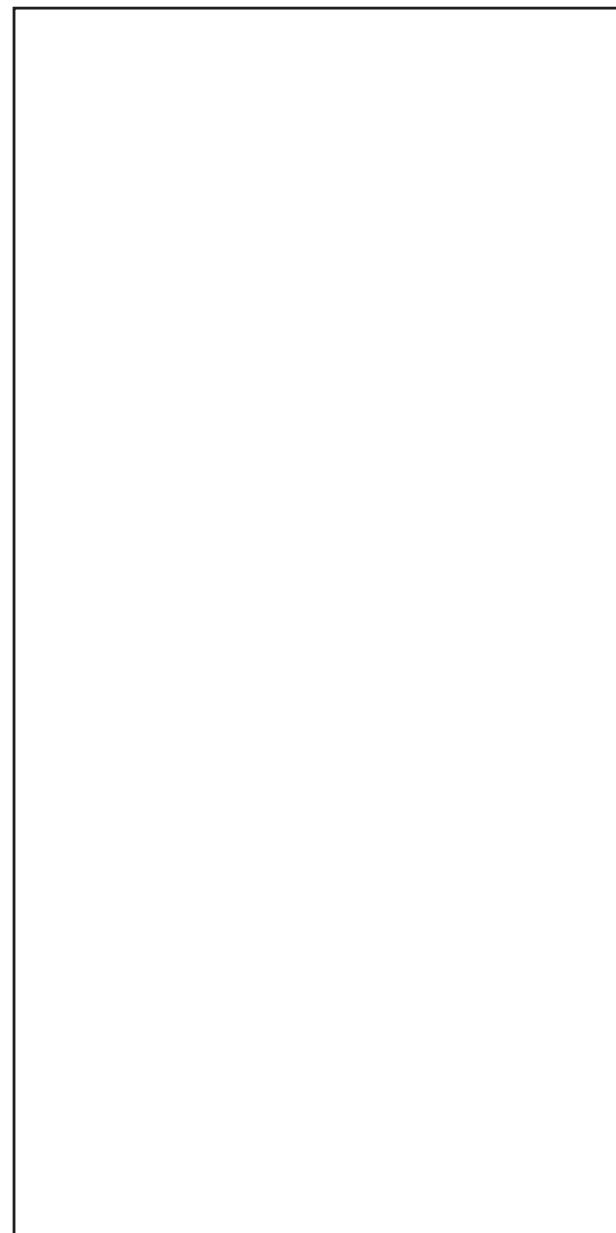
Cuando estamos delante de una obra de arte, deberíamos recoger información no solo de los aspectos estéticos o formales, sino que es conveniente contextualizar las obras en su entorno histórico y temporal, descubrir cuál es su contenido iconográfico e iconológico y las características técnicas de su ejecución. También es importante conocer el máximo de información sobre la obra.

LA GIRALDA

Originalmente fue construida como el minarete de la Gran Mezquita de Sevilla en el siglo XII, durante el período almohade de la historia de Andalucía. La mezquita era una de las más grandes del mundo islámico en su momento. Es un ejemplo impresionante de arquitectura islámica, con su diseño de ladrillo almohade, decoración geométrica y arcos de herradura. Después de la Reconquista cristiana de Sevilla en 1248, la mezquita fue convertida en una catedral católica, y la Giralda fue transformada en un campanario. La parte superior de la torre, donde solía estar el minarete, fue reemplazada por una estructura renacentista que incluye una estatua llamada "El Giraldillo", que se ha convertido en uno de los símbolos más reconocibles de Sevilla. Su estructura única con una rampa en espiral permite ascender a lo alto y disfrutar de impresionantes vistas panorámicas de la ciudad. Testigo de la historia islámica y cristiana de la región, es uno de los monumentos más destacados de Sevilla y un Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO.



*Dibujada infinidad de veces,
haz tu propia interpretación
de la misma*



BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.

LA MUJER EN LA OBRA DE ARTE

Como ya os habréis dado cuenta, en los libros de historia y, concretamente, en los de historia del arte aparecen poquísimas mujeres. Hay que tener en cuenta que las mujeres no empezaron a tener acceso a una buena formación hasta el siglo XIX. Y tuvieron que esperar hasta las primeras décadas del siglo XX para poder empezar a participar en la vida artística, montando y haciendo exposiciones en galerías, accediendo a becas, y así poder entrar también en el mercado del arte. De todas formas, en esa época todavía se veían obligadas a recurrir a contactos de artistas masculinos consolidados en el mundo del arte para poder avanzar en sus carreras. Los grandes cambios que se dieron en el mundo del arte en la década de 1960, con la aparición del pop art, los happenings, las performances, el arte conceptual, el land art, etc., fueron un buen escenario para el aumento de la participación femenina en el ámbito artístico, reforzado también por el auge del movimiento feminista. Mucho esperaron.

Pero vamos a hacer un salto en el tiempo para revisar qué nombres de mujeres artistas podemos ir encontrando desde la Edad Media hasta la actualidad. Entre otras puedes encontrar a:

HILDEGARDA DE BINGEN

FUE UNA SANTA, COMPOSITORA, ESCRITORA, FILÓSOFA, CIENTÍFICA, NATURALISTA, MÉDICA, ABADESA, MÍSTICA, LÍDER MONACAL Y PROFETISA ALEMANA. SIN DUDA, UNA DE LAS PERSONALIDADES MÁS FASCINANTES DE LA BAJA EDAD MEDIA, DOTADA DE UNA INTELIGENCIA Y CULTURA FUERA DE LO COMÚN.

TERESA DIEC

DESARROLLÓ SU ACTIVIDAD ARTÍSTICA EN LA PROVINCIA DE ZAMORA ENTRE 1320 Y 1350, SIENDO PROBABLEMENTE RELIGIOSA. SU ESTILO SE ENMARCA EN EL LLAMADO ESTILO GÓTICO LINEAL O PINTURA FRANCOGÓTICA.

MARIETTA ROUSTI «LA TINTORETTA»

FUE HIJA Y DISCÍPULA DEL PINTOR VENECIANO JACOPPO ROUSTI, «TINTORETTO». DESDE NIÑA Y HASTA QUE CUMPLIÓ 15 AÑOS, ACOMPAÑÓ A SU PADRE COMO ASISTENTE EN TODOS SUS ENCARGOS VESTIDA CON ROPAS DE CHICO. A LO LARGO DE SU CORTA CARRERA, LA TINTORETTA TUVO QUE RESTRINGIR SU PRODUCCIÓN ARTÍSTICA SOBRE TODO AL GÉNERO DEL RETRATO. SU TALENTO LLAMÓ LA ATENCIÓN DE SOBERANOS COMO MAXIMILIANO II DE HABSBURGO O FELIPE II DE ESPAÑA, PERO ELLA NO RECIBIÓ EL PERMISO DE SU PADRE Y NO PUDO ACEPTAR EL TRABAJO QUE ESTOS LE OFRECÍAN EN SUS CORTES.

BERTHE MORISOT

VIVIÓ EN PARÍS DONDE RECIBIÓ LECCIONES DE DIBUJO Y PINTURA DE JOVEN. FUE ALUMNA DEL FAMOSO PINTOR PAISAJISTA CAMILLE COROT. EL APRENDIZAJE EN EL TALLER DE ESTE PINTOR SERÁ MUY IMPORTANTE PARA SU FORMACIÓN ESTILÍSTICA, Y LE PERMITIÓ PRESENTAR DOS TELAS EN EL SALÓN DE 1865. CONOCIÓ A MANET Y A TRAVÉS DE ÉL, AL GRUPO DE PINTORES IMPRESIONISTAS: DEGAS, RENOIR, SISLEY... EXPUSO CON ELLOS.

ARTEMISIA GENTILESCHI

FUE DISCÍPULA E HIJA PRIMOGÉNITA DE UN PINTOR TOSCANO, DISCÍPULO DE CARAVAGGIO DEL QUE APRENDIÓ LA TÉCNICA DEL DIBUJO. DESTACÓ POR SU FUERTE DRAMATISMO EN LOS TEMAS Y UN CIERTO EFECTO TEATRAL, MUY PROPIO DE LA PINTURA BARROCA. PINTÓ SU PRIMER CUADRO SIENDO TAN SOLO UNA ADOLESCENTE. SU FRÍO MALTRATO POR PARTE DEL PINTOR QUE ENTONCES ERA SU PRECEPTOR PARTICULAR, YA QUE LAS MUJERES NO TENÍAN PERMITIDO EL ACCESO A LAS ACADEMIAS DE BELLAS ARTES. EL ESCÁNDALO DE LA VIOLACIÓN LLEGÓ HASTA EL TRIBUNAL PAPAL QUE, TRAS UN LARGO PROCESO CASI INQUISITORIAL PARA LA PINTORA, FINALMENTE CONDENÓ A TASSI A UN AÑO DE PRISIÓN Y AL EXILIO.

MARY CASSATT

NACIÓ EN PENNSILVANIA, PASÓ SU INFANCIA EN EUROPA Y REGRESÓ A LOS ESTADOS UNIDOS EN 1855. SIEMPRE QUISO SER ARTISTA Y, EN CONTRA DE LA OPINIÓN DE SU PADRE, SE INSCRIBIÓ EN LA PENNSYLVANIA ACADEMY OF FINE ARTS. VIAJÓ SOLA POR EUROPA Y AL FINAL SE INSTALÓ EN PARÍS, DONDE CONOCIÓ A EDGAR DEGAS.

SOFONISBA ANGUSSOLA

NACIÓ EN CREMONA EN 1532 EN UNA FAMILIA NOBLE DONDE TODAS LAS HIJAS RECIBIERON UNA EDUCACIÓN HUMANISTA. DESTACÓ DESDE NIÑA EN EL DIBUJO Y LA PINTURA. VIAJÓ A ROMA, DONDE CONOCIÓ A MIGUEL ÁNGEL Y TUVO EL PRIVILEGIO DE RECIBIR UNA FORMACIÓN INFORMAL POR PARTE DEL MAESTRO. PERO NO PUDO ACCEDER A UNA FORMACIÓN ARTÍSTICA COMPLETA, YA QUE EL ESTUDIO DE LA ANATOMÍA Y EL DIBUJO DEL NATURAL ERAN MATERIAS PROHIBIDAS PARA LAS MUJERES.

JUDITH LEYSTER

FUE UNA PINTORA HOLANDESA QUE DESARROLLÓ EL GÉNERO DEL RETRATO, DEL BODEGÓN Y ESCENAS DE LA VIDA COTIDIANA, TANTO PÚBLICAS COMO DOMÉSTICAS.

ANGELICA KAUFFMAN

NACIÓ EN SUIZA Y FUE HIJA DEL MURALISTA JOHANN JOSEPH KAUFFMAN. SE FORMÓ ARTÍSTICAMENTE SIENDO ASISTENTE DE SU PADRE DESDE MUY JOVEN, COPIANDO LAS OBRAS DE LOS ANTIGUOS MAESTROS CUANDO VIAJABAN POR ENCARGOS. TAMBIÉN SE FORMÓ EN ITALIA, DONDE SUS PINTURAS Y RETRATOS HISTÓRICOS TUVIERON BASTANTE ÉXITO. EN 1766, SE TRASLADÓ A LONDRES Y FUE UNA DE LAS DOS ÚNICAS MUJERES MIEMBROS FUNDADORES DE LA ROYAL ACADEMY OF ARTS.

CAMILLE CLAUDEL

VIVIÓ EN PARÍS. TRABAJÓ EN EL TALLER DE AUGUST RODIN, POÓ PARA ÉL Y COLABORÓ EN LA REALIZACIÓN DE LAS FIGURAS DE LA MONUMENTAL OBRA LA PUERTA DEL INFIERNO. LA OBRA DE LA ESCULTORA TIENE ALGO EN COMÚN CON LA DE RODIN PERO ELLA TENÍA SU PROPIO ESTILO.

Estos son solo alguno de los ejemplos de mujeres artistas. Hay otras como Gabriele Münter, Hannah Höch, Sonia Delaunay, Natalia Goncharova, Georgia O'Keeffe...



BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.**LA MUJER EN LA OBRA DE ARTE**

Elije una de las mujeres de la página anterior (tanto las que están desarrolladas como sólo mencionadas) por algún motivo que te llame la atención. También puedes buscar información de : Niki de Saint Phalle, Louise Bourgeois, Yayoi Kusama, Marina Abramovic', Jenny Holzer, Cindy Sherman y Barbara Kruger. Escribe aquí porqué la has elegido:
NOMBRE DE LA ARTISTA:

LA HE ELEGIDO POR:



Completa el dibujo como consideres, haciendo un homenaje a las mujeres artistas



BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.

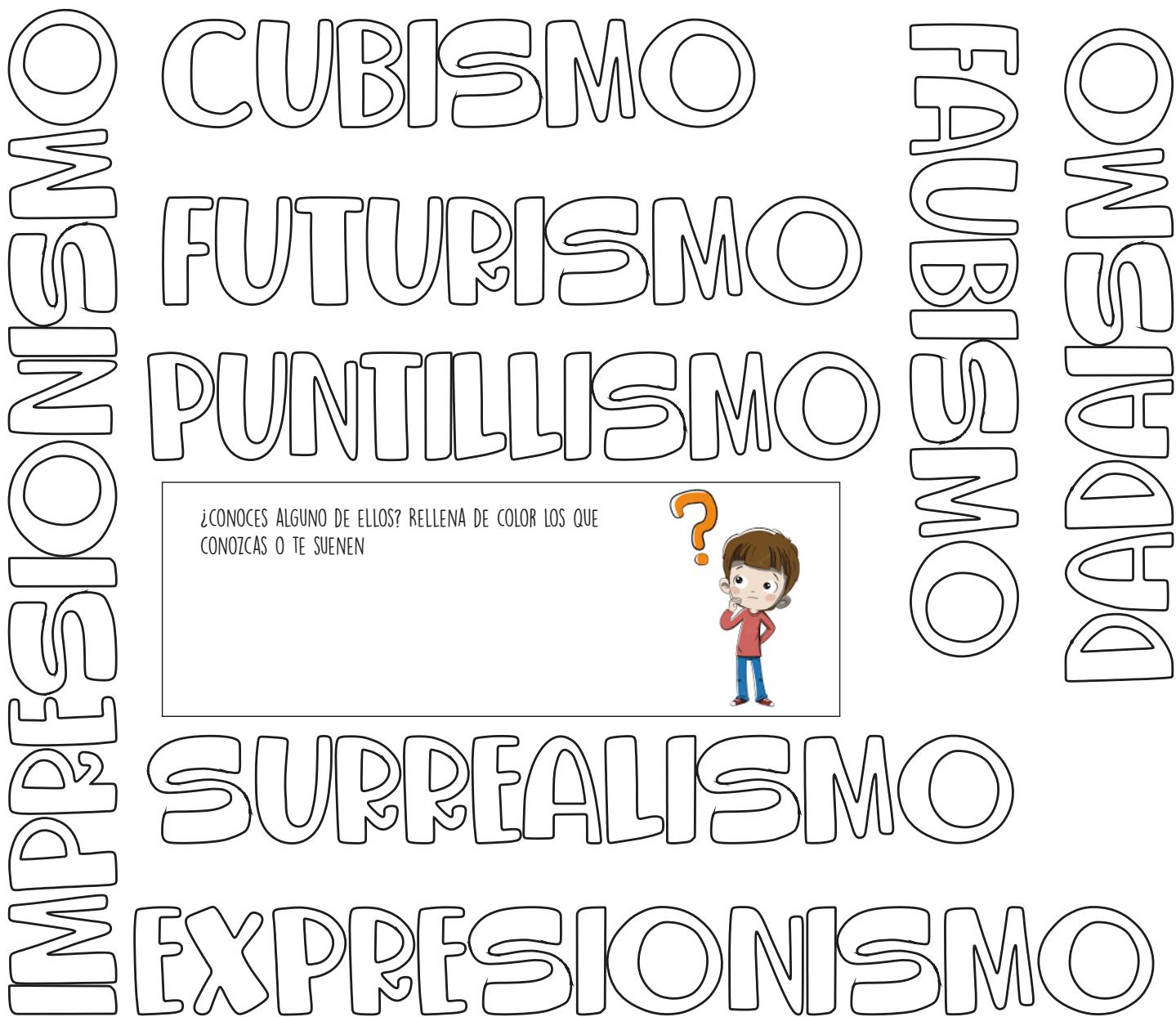
LOS "ISMOS"

El término ismo está referido al sufijo que acompaña a los diferentes movimientos, también llamados de vanguardia, que tuvieron lugar en el siglo xx. Los movimientos artísticos de vanguardia dieron un giro respecto a las manifestaciones artísticas tradicionales, no siempre sin un gran rechazo por parte de la sociedad y los críticos de arte.

Surgieron en las primeras décadas del siglo xx a modo de tendencias plásticas que pretendían romper con el academicismo clásico, herencia de los siglos anteriores.

Es importante destacar en el cambio de siglo la corriente impresionista como predecesora a esta vanguardia, considerada como el empuje de la nueva manera de abordar la pintura no academicista.

Los pintores impresionistas se atrevieron por primera vez a salir al exterior, fuera del estudio, y a dejarse impresionar por la naturaleza. Más allá de lo que veían, tenían la intención de pintar la sensación. Técnicamente, rompen con la tradición renacentista del uso de la línea sin contorno claro, la pincelada libre, el uso del color que se fundía en el ojo del espectador, entre otras características, así como la obsesión por captar la luz y huir del negro como color que no existe en la naturaleza.



BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.

El cubismo fue el movimiento que rompió definitivamente con la representación tradicional debido a que abolió por completo las leyes de la perspectiva.

Este movimiento añade al uso del color la utilización del collage de materiales como papeles de periódico en combinación con la pintura y el tratamiento que se hace de la representación de los objetos desde la forma geométrica, la línea y superficie. Es un movimiento que desborda la tradición y cuestiona de nuevo la pintura.

El pintor cubista puede tener todos los puntos de vista que quiera para plasmar en el cuadro. Ya no es necesario observar desde un único punto focal.

El cubismo fue llevado a cabo por Picasso y Braque, uniéndose posteriormente Juan Gris o Fernand Léger.

Aquí tenéis una de las grandes obras de Picasso. ¿Sabes cómo se llama y donde está ubicada? Escríbelo aquí:

-NOMBRE:

-LOCALIZACIÓN:

Realiza tu propia interpretación de la misma rellenando los espacios en blanco.



Guernica



BLOQUE 2 : ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

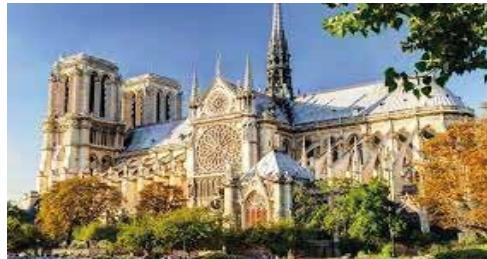
LA CONSTRUCCIÓN VISUAL DEL MUNDO

El mundo visible está formado por **tamaños, formas, colores, brillos y luces** que configuran lo que nos rodea.

Todo ello construye nuestro mundo visible y posible, donde lo que se nos aparece y podemos denominar, señalándolo, son objetos, espacios y fenómenos.



Objetos



Espacios



Fenómenos

La construcción del mundo visual, es decir, del reconocimiento de los modelos visuales, se configura de forma diferente a las letras o los números, que forman parte de los modelos científicos; nace de las vivencias, es experiencial.

Puesto que nace de las experiencias o vivencias propias, la construcción visual es individual.

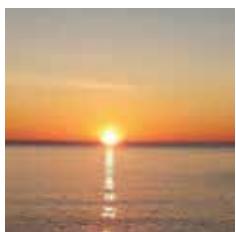
Esta construcción del mundo visual, configura una realidad, nuestra realidad, diferente para cada individuo. Así pues, la percepción visual del mundo no es una construcción científica como las matemáticas, las ciencias naturales o sociales.

Si miramos los rostros que te mostramos, podemos establecer algún tipo de clasificación y decidir cuál resulta más cercano a nuestra idea de belleza. Así, podemos hablar de la forma y el óvalo de la cara, del color y el tamaño de los ojos, de proporciones, de textura y luminosidad de la piel...

Sin embargo, aunque nuestra elección pueda ser objetivable, sabemos que en la vida real la elección en último término es subjetiva y tiene mucho que ver con nuestras experiencias, es decir, con nuestro gusto personal. Eso no ocurre, por ejemplo, con una fórmula matemática.



$$\begin{array}{r}
 \text{SUMA} \\
 + 8 \\
 - 2 \\
 \hline
 \end{array}$$



Colorea las caras según tu prototipo de belleza



BLOQUE 2 : ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

Un buen diseño es aquel que aporta una información clara con un golpe de vista...

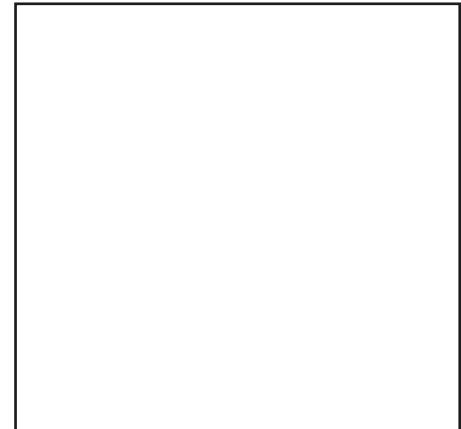
DISEÑA:



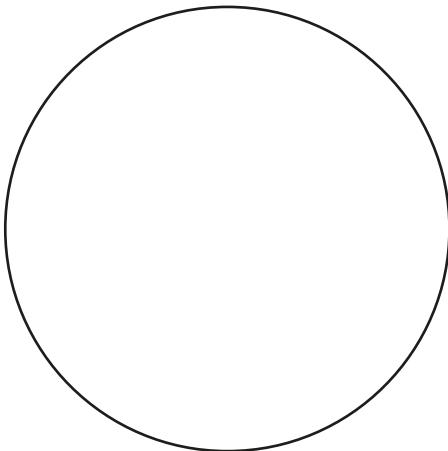
Una señal de recomendación del uso educativo del móvil en la escuela



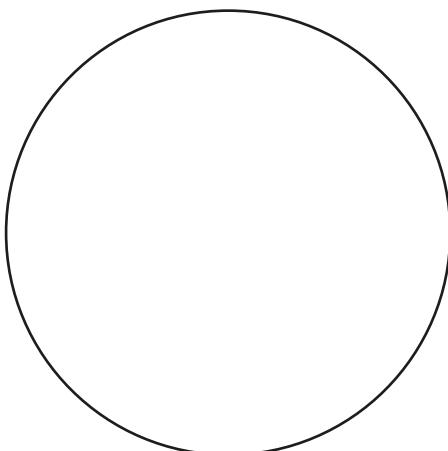
Una señal de recomendación de tener la clase limpia y ordenada



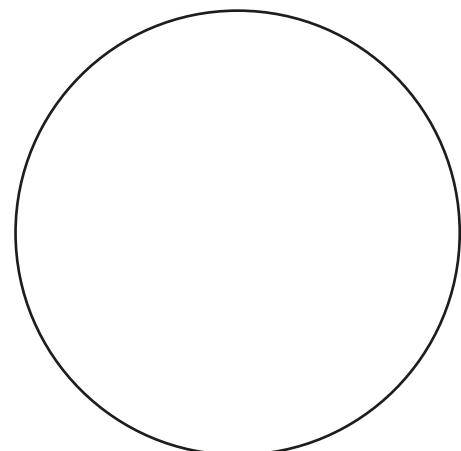
Una señal que indique que la Escuela es un lugar para hacer amigos



Una señal de prohibición del uso del móvil en la escuela



Una señal de prohibición de gritar en clase (alumnos y profesores)

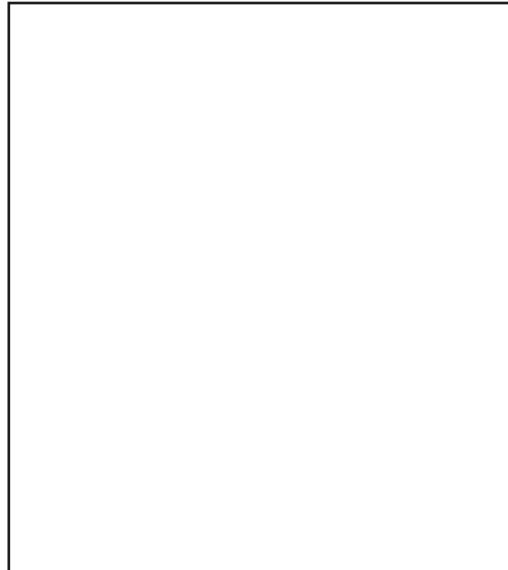


Una señal de prohibición de bullying en la escuela

AVATAR

Identidad virtual que escoge el usuario de una computadora o de un videojuego para que lo represente en una aplicación o sitio web.

Del francés *avatar*, y este del sánscrito अवतार (ava-tāra) ("descenso de una deidad del cielo"), palabra con que se significaba que un dios ha encarnado o manifestado en el hombre.



Dibuja tu propio AVATAR

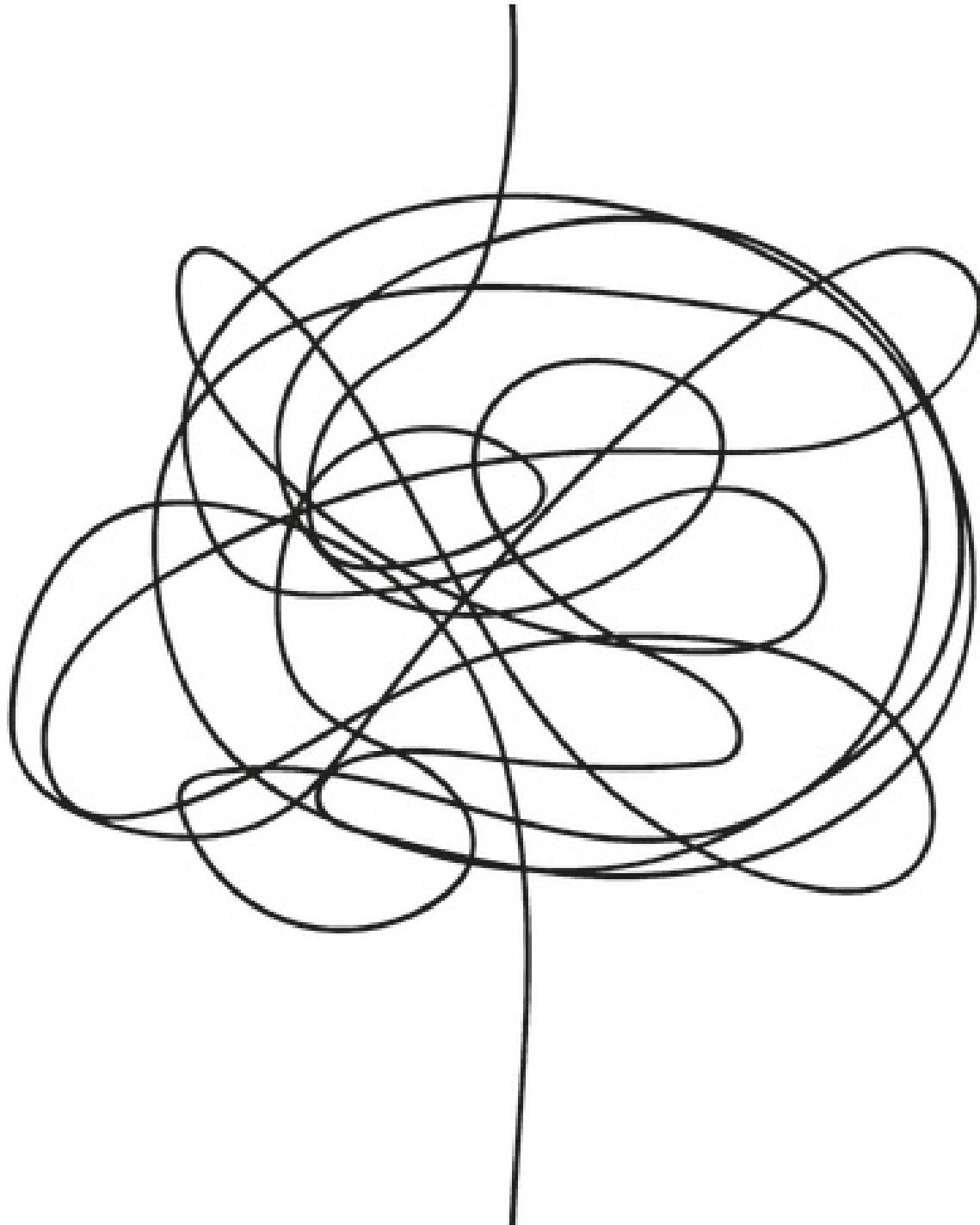


BLOQUE 2 : ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. FORMA

En el mundo del arte, la capacidad de comunicar y expresar emociones y mensajes a través de elementos visuales desempeña un papel fundamental. En este tema, vamos a explorar tres de estos elementos clave: forma, color y textura, y cómo se pueden utilizar de manera expresiva en la creación artística. También abordaremos conceptos como la mezcla aditiva y sustractiva, así como los colores complementarios y su impacto en la obra de arte.

La Forma como Elemento Visual

La forma es uno de los componentes visuales más básicos en el arte. Se refiere a las áreas delimitadas por líneas o contornos en una obra de arte. Las formas pueden ser geométricas, como círculos, triángulos y cuadrados, o orgánicas, más libres y curvilíneas. La elección de las formas en una composición puede transmitir distintos significados o emociones. Por ejemplo, las formas angulares y afiladas pueden evocar tensión o agresividad, mientras que las formas suaves y curvas pueden transmitir calma y suavidad.



Modifica con libertad, las formas del dibujo y colorea conforme



BLOQUE 2 : ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. COLOR Y TEXTURA

El color es otro elemento visual poderoso en el arte. No solo agrega belleza estética a una obra, sino que también puede transmitir una amplia gama de emociones y significados. Los artistas utilizan la teoría del color para comprender cómo los colores interactúan entre sí. Existen dos principales sistemas de mezcla de colores:

Mezcla Aditiva: Este enfoque se utiliza en medios de representación como la luz y las pantallas. Se basa en la adición de colores para crear nuevos colores. Los colores primarios aditivos son rojo, verde y azul (RGB). Cuando se mezclan en diferentes proporciones, crean una amplia gama de colores. Por ejemplo, la mezcla de rojo y verde produce amarillo.

Mezcla Sustractiva: Este sistema se aplica a medios como la pintura y la impresión. Se basa en la sustracción de colores para crear otros colores. Los colores primarios sustractivos son cian, magenta y amarillo (CMY). Al mezclar estos colores, se produce una variedad de tonos. Por ejemplo, la mezcla de cian y magenta produce azul.

Colores Complementarios y su Utilización Expresiva

Los colores complementarios son aquellos que se encuentran en lados opuestos del círculo cromático. Por ejemplo, el rojo es complementario del verde, el azul es complementario del naranja y el amarillo es complementario del violeta. La utilización de colores complementarios en una obra de arte puede crear contrastes visuales impactantes y una sensación de equilibrio.

Contraste Complementario: Al colocar colores complementarios uno al lado del otro, se intensifican mutuamente. Esto puede utilizarse para atraer la atención del espectador hacia áreas específicas de la obra o para crear una sensación de dinamismo y tensión.

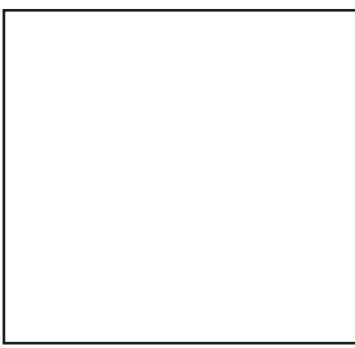
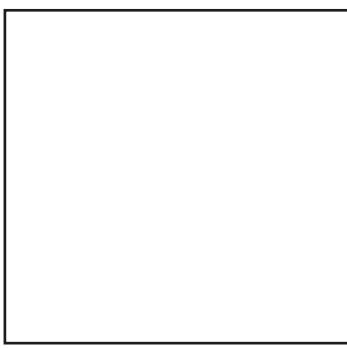
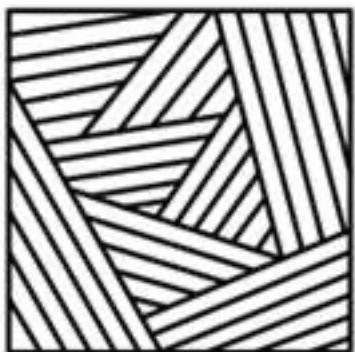
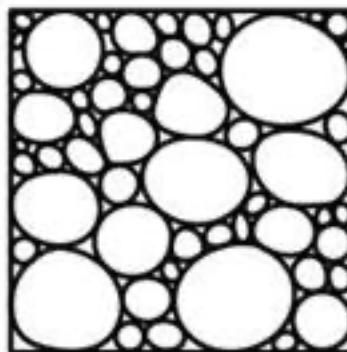
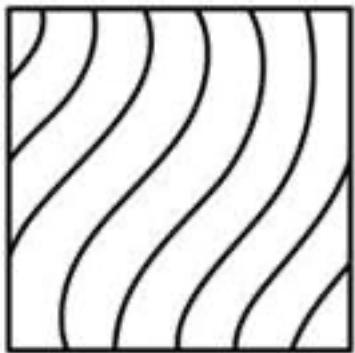
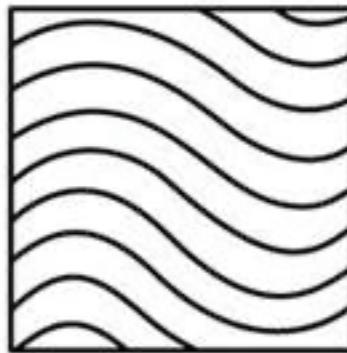
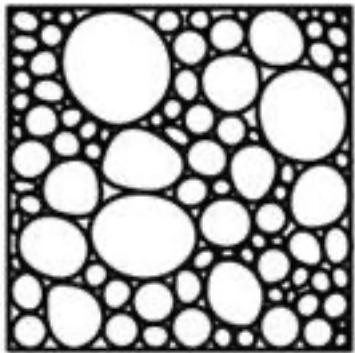
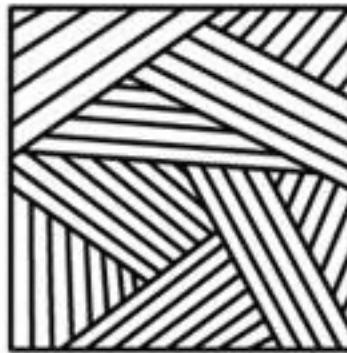
Equilibrio Cromático: Al usar colores complementarios en proporciones adecuadas, se puede lograr un equilibrio visual en la obra. Esto puede transmitir armonía y tranquilidad.

Textura como Elemento Táctil y Visual

La textura se refiere a la calidad de la superficie de un objeto o una imagen. Puede ser suave, rugosa, áspera, brillante, mate, entre otras. La textura en el arte puede ser real, como la textura de una pintura al óleo, o simulada, como la textura de una superficie plana que parece tener relieve. La textura agrega interés visual y táctil a una obra de arte y puede comunicar sensaciones y emociones.

Conclusión

En resumen, los elementos visuales en el arte, como la forma, el color y la textura, son herramientas poderosas para la expresión creativa. Los artistas pueden utilizar la mezcla aditiva y sustractiva para controlar los colores en sus obras y aprovechar los colores complementarios para crear impacto visual. La textura añade otra dimensión sensorial al arte. Comprender estos elementos y cómo se pueden utilizar de manera expresiva es esencial para cualquier estudiante de arte y permite a los artistas transmitir sus ideas y emociones de manera efectiva a través de sus obras.



Colorea conforme a lo aprendido
y añade efectos de textura.
Inventa los dos últimos ejemplos



BLOQUE 2 : ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

PERCEPCIÓN VISUAL. RITMOS VISUALES Y COMPOSICIÓN

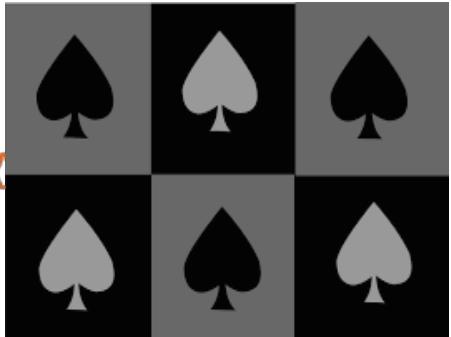
Ritmo visual

El ritmo visual hace referencia al recorrido normal que realiza el espectador cuando contempla algo a través de sus ojos. Al referirnos a una obra de arte, el ritmo puede ser libre o determinado intencionadamente por el autor.

Las formas de establecer este ritmo suelen venir determinadas por diferentes parámetros, como la repetición, la posición, la simetría o la propia geometría.

La forma en la que están colocados los elementos visuales, determinará el recorrido visual que haremos sobre todo el conjunto. Regulares, en este caso, hexágonos.

Observa la imágenes... ¿Qué te parecen?





Crea tu propio ritmo visual



BLOQUE 2 : ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

PERCEPCIÓN VISUAL. RITMOS VISUALES Y COMPOSICIÓN

Composición

Cuando el artista está trabajando en el planteamiento de una obra de arte no coloca los elementos de cualquier manera, sino que previamente hace un estudio detallado tratando de relacionar todos los elementos que aparecerán en dicha obra.

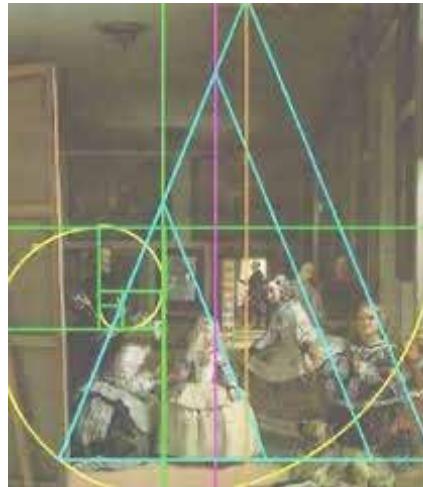
Desde la Antigüedad se sabe que la mejor composición es la que está basada en elementos geométricos, es decir, si toda la obra se distribuye teniendo en cuenta formas geométricas básicas como el cuadrado, el rectángulo, el triángulo..., el resultado será mucho más armonioso.

Te sorprendería saber la cantidad de obras de arte que se pueden analizar desde esta perspectiva, porque la geometría precisamente lo que genera es equilibrio y estabilidad.

Por lo tanto, la geometría en el arte no solamente está presente cuando se representan formas geométricas claramente reconocibles, sino que también lo está cuando el resto de los elementos están combinados en base a esas formas geométricas.

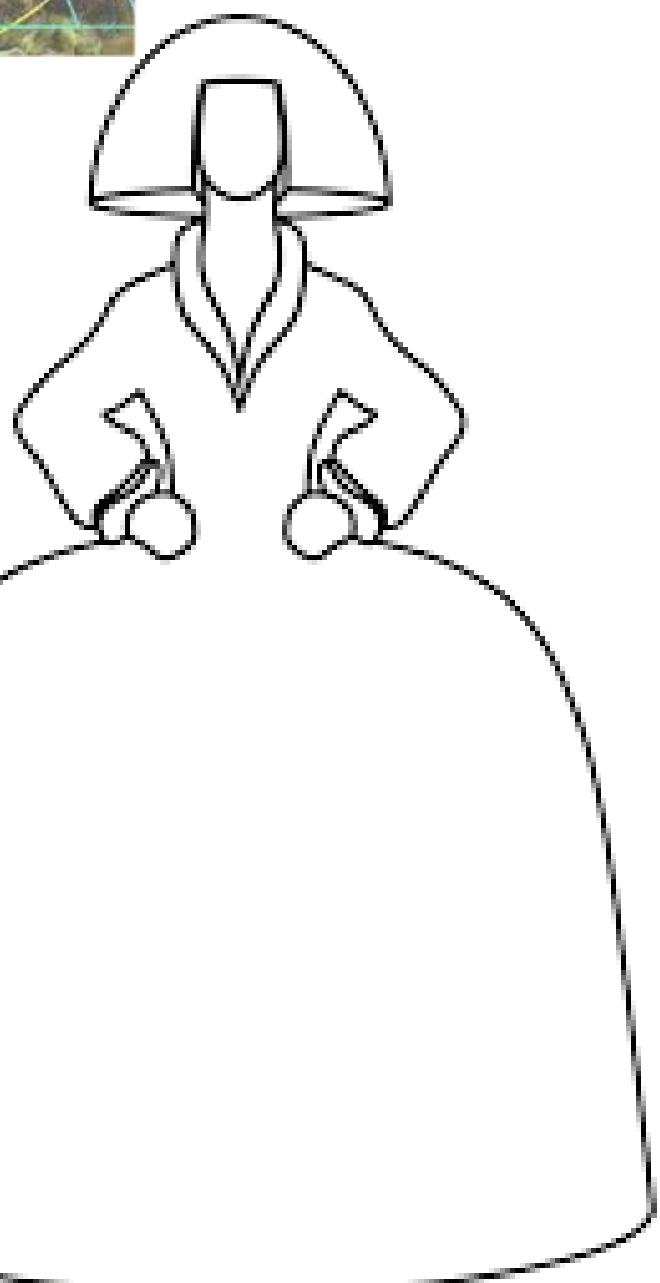
Los elementos visuales o de diseño se relacionan entre sí teniendo en cuenta diferentes criterios: localización del centro de interés, ritmo visual antes citado, línea de horizonte, regla de los tercios, luz, contraste, etc.

Como verás, las obras de arte no se hacen de cualquier manera, sino que son producto de un razonamiento y un trabajo previo de mucho rigor donde habitualmente están presentes las matemáticas.



En el cuadro más famoso del Arte español, "las Meninas" de Velázquez, pintor sevillano, también están presentes elementos geométricos y matemáticos que has estudiado.

Te proponemos ahora el uso de la geometría y la composición dentro de uno de los iconos de esa obra:



Haz tu propia interpretación geométrica de la menina.



BLOQUE 2 : ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

PERCEPCIÓN VISUAL. RITMOS VISUALES Y COMPOSICIÓN

¿QUÉ ES LA COMPOSICIÓN?

Cuando hablamos de un compositor, pensamos en una persona que une notas musicales para formar una melodía, un escritor que ordena las palabras para expresar una idea, un sentimiento, ¿y un pintor?

En el ámbito plástico, componer también significa ordenar.

El pintor ordena los diferentes elementos gráficos y plásticos (el punto, la línea, los planos) en un soporte (bidimensional o tridimensional), espacio que normalmente es de formato cuadrado o rectangular ya que los soportes suelen tener estas formas. Por lo tanto, la composición es un proceso creativo del espacio, y los elementos visuales se combinan de diferentes maneras según un orden compositivo que tiene como resultado una determinada significación plástica.

ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

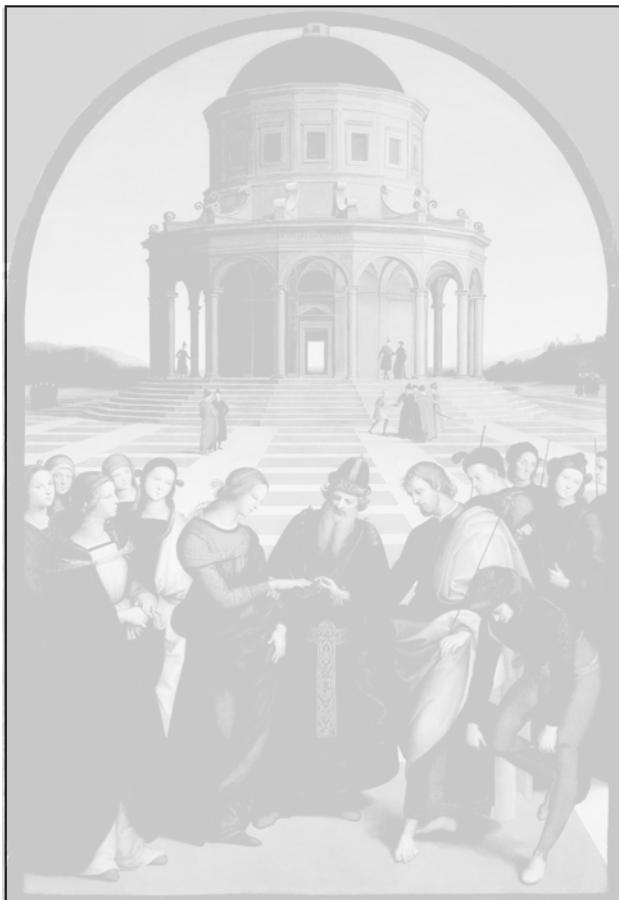
Los elementos que forman una obra o imagen son: el formato, las líneas compositivas, la tipología, el peso visual y el ritmo.

EL FORMATO

Llamamos forma al contorno de las cosas. Y la forma del soporte determina el formato. El formato puede ser horizontal, vertical, cuadrado, redondo, ovalado...

LÍNEAS COMPOSITIVAS

Los artistas, antes de crear un cuadro o una imagen, se plantean cómo repartir los elementos en el espacio, por lo que previamente, antes de trazar cualquier dibujo, realizan unas líneas que serían como el esqueleto de la obra. Estas líneas pueden percibirse a simple vista o estar ocultas.



LÍNEAS COMPOSITIVAS. Tráza las sobre la obra

PESO VISUAL

Es lo que más llama la atención cuando se observa una obra. En una composición también tenemos que tener en cuenta tanto los espacios llenos que ocupan las formas como los vacíos.

EQUILIBRIO VISUAL

Hay muchas maneras de lograr el equilibrio. La simetría es una de ellas. Viene dado por un eje de simetría central en que los objetos se reparten de forma simétrica al lado del eje.

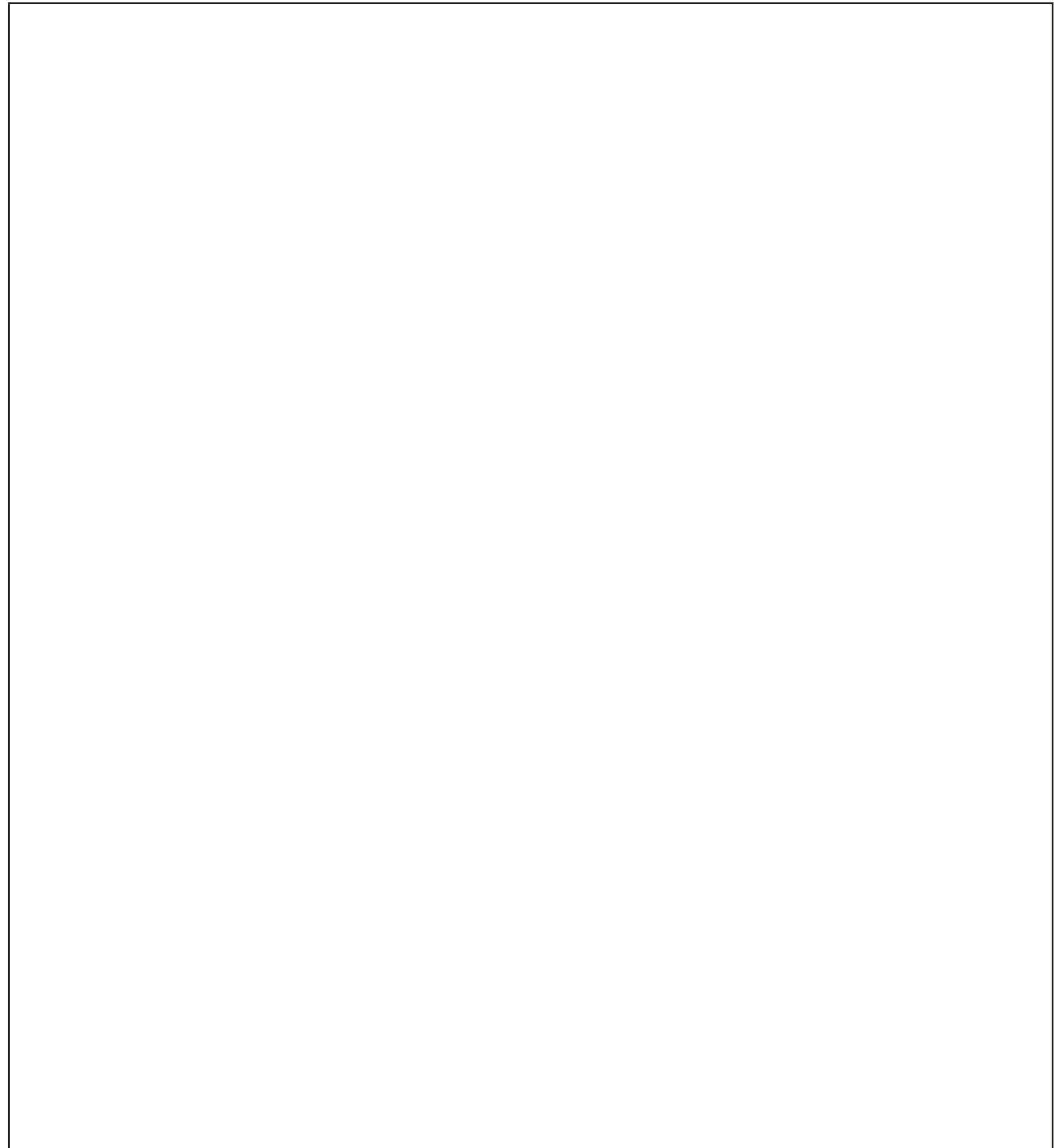


SIMETRÍA. completa el rostro



BLOQUE 2 : ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. TIPOLOGÍA DE LA COMPOSICIÓN

Según el tipo de composición podemos encontrarnos con composiciones estáticas, dinámicas o algunas más ambiguas. A través de la composición dinámica se busca un cierto impacto y fuerza en la imagen, que la imagen no sea algo totalmente estático, en calma. Y opuesto a ello, con una composición estática se busca equilibrio, un cierto orden, que los elementos transmitan más tranquilidad y calma. De forma más o menos consciente los artistas, fotógrafos, diseñadores y demás artistas visuales trabajan con unas composiciones u otras.



Recorta compón y colorea sobre este fondo los elementos de la lámina anexa





BLOQUE 3 : EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.

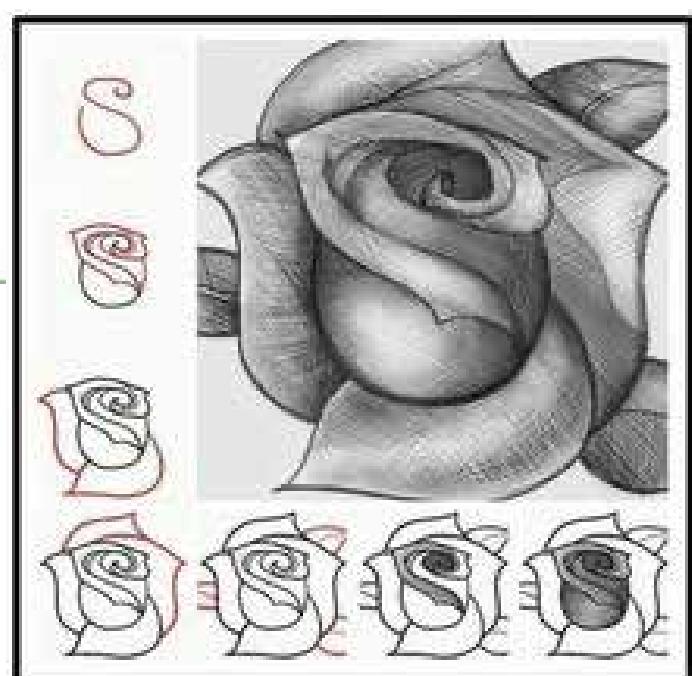
EL DIBUJO A LÁPIZ

¿QUÉ ES EL DIBUJO A LÁPIZ?

Entre todos los medios artísticos, el dibujo a lápiz destaca como uno de los más simples, pero más variados. Los artistas utilizan todo, desde lápices de grafito, carboncillos y pasteles, para capturar la respuesta emocional que desean evocar de sus espectadores. La gama de subgéneros disponibles en el dibujo a lápiz es asombrosa, desde caricatura y dibujos animados hasta garabatos puros y los diseños más complejos asociados con el arte comercial. En algún momento u otro, casi todos los grandes artistas han producido obras notables a lápiz, lo que subraya aún más su atractivo universal..

HISTORIA DEL DIBUJO A LÁPIZ

Los dibujos rupestres han estado presentes desde tiempos prehistóricos. Sin embargo, la mayoría de los historiadores del arte datan los primeros intentos definitivos de autoexpresión de los siglos XII y XIII, cuando los monjes prepararon ilustraciones elaboradas, copiadas de otros documentos, en manuscritos de vitela. Sin embargo, el dibujo a lápiz no se convirtió en una propuesta más seria hasta el siglo XIV, cuando el papel llegó a estar ampliamente disponible.

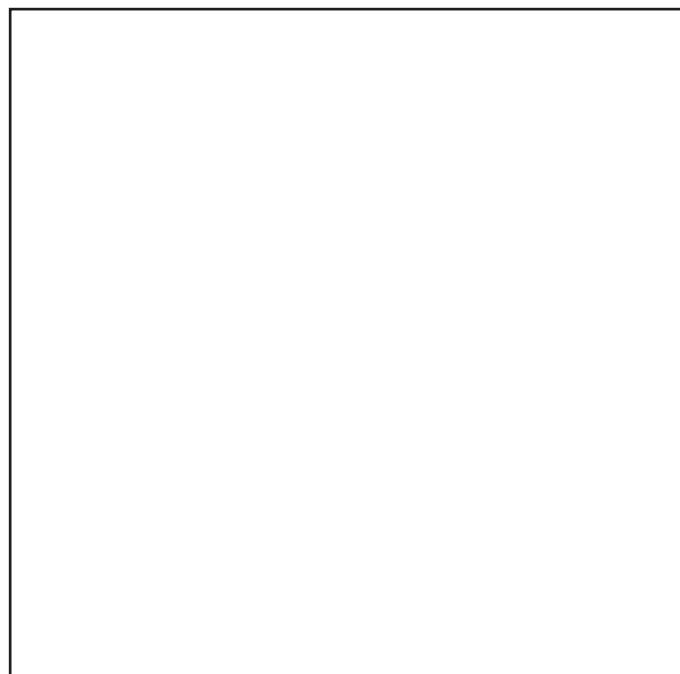


LÁPICES DE GRAFITO
QUE SIGNIFICA H, HB, F, B

Lápiz	Nombre	Características
H	HB	Del inglés (hard) duro. Lápices que dejan poca huella en el papel. Ideal para primeros esbozos, líneas guías de acuarela, pintura y dibujo técnico. Cuanto mayor es el número mayor es su dureza. Se recomienda 2H para acuarelas o primeros esbozos.
HB	HB	Lápiz de mina mezcla entre blando y duro, podemos decir que es el 0 en la escala tirando a blando. El más usado para tomar notas ya que permite una escritura consistente y clara sin dejar marca en el papel.
F	HB	Lápiz de mina firme, es la variante del HB tirando a duro. Lápiz medio con prestaciones similares al HB.
B	HB	Del inglés (black) negro. Lápices blandos y consigues un negro más intenso. Cuanto mayor es el número más blanda es la mina. Se recomienda para sombrear.

CLASIFICACIÓN SISTEMA EUROPEO

SH	8H	7H	6H	5H	4H	3H	2H	H	F	HB	B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B
DUR	MEDIO																		SUAVE



Intenta dibujar una rosa paso a paso como en el modelo, o haz un dibujo libre a lápiz



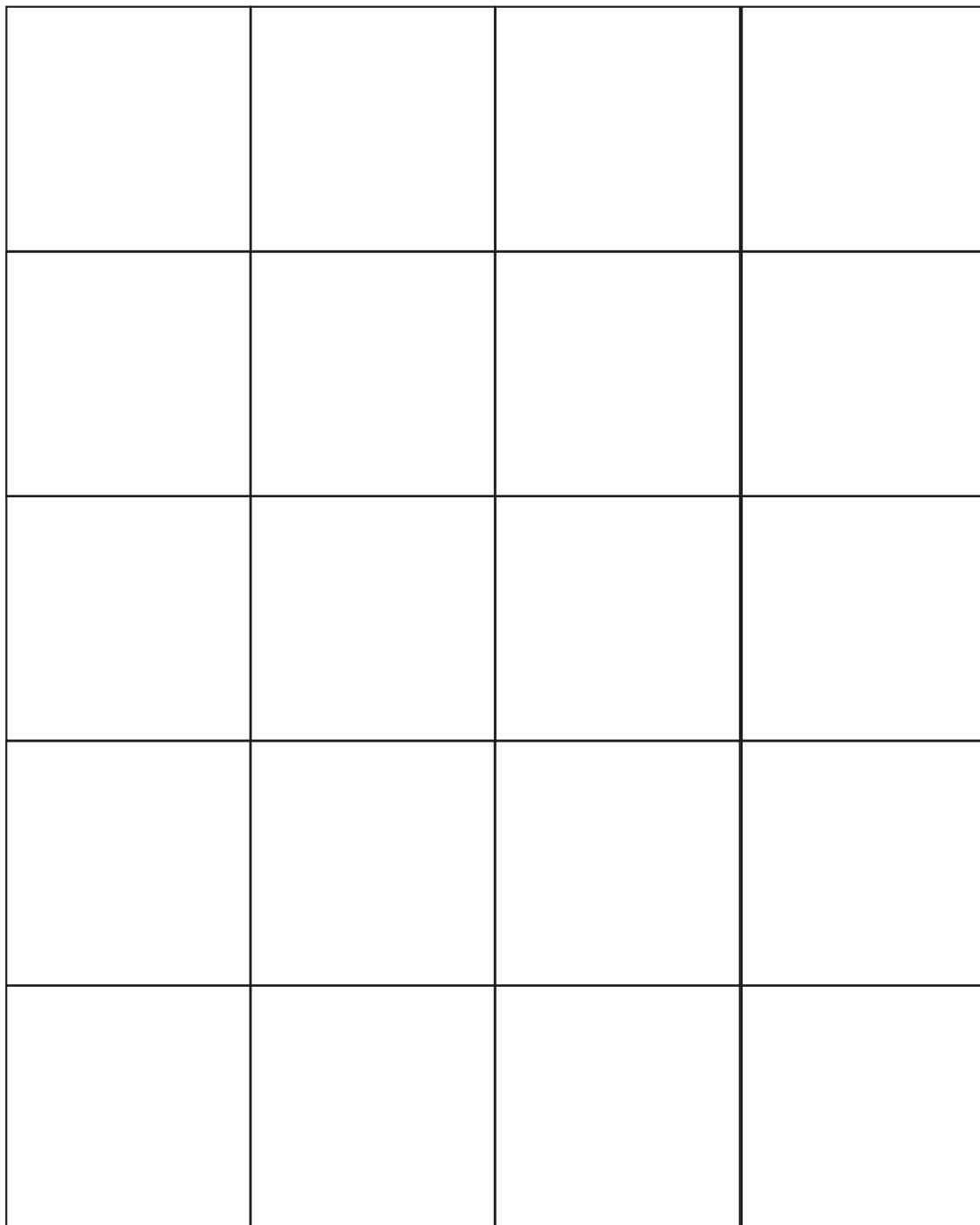
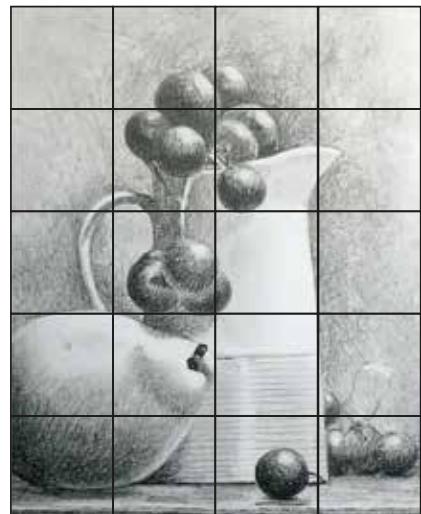
BLOQUE 3 : EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.**LUCES Y SOMBRA**

La técnica del claroscuro permite representar la incidencia de la luz, natural o artificial, sobre los objetos.

Como consecuencia directa de la luz, se producen las sombras y los matices intermedios. Estas sombras pueden ser propias del objeto o proyectadas sobre otra superficie u otros objetos cercanos.

A través de difuminados, degradados y representación de esos matices de luminosidad o profundidad, podemos lograr que nuestros dibujos simulen la profundidad, a pesar de representarse sobre superficies planas.

Vamos a intentar recrear este "bodegón" o "naturaleza muerta" ayudándonos de una técnica que consiste en usar cuadrados de referencia. Copia el modelo lo más parecido posible.



BLOQUE 4 : IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.

I. Lectura y Análisis de Imágenes Visuales y Audiovisuales

Comprensión de Elementos Visuales y Audiovisuales: La comunicación visual y audiovisual implica una serie de elementos esenciales que se combinan para transmitir un mensaje. Esto incluye la composición, que se refiere a cómo se organizan los elementos en un cuadro o escena para guiar la atención del espectador. Otros elementos incluyen la iluminación, el color, el sonido y la música, que desempeñan un papel crucial en la creación de atmósfera y emociones.

Narrativa Visual: En el medio audiovisual, la narrativa es fundamental para contar historias de manera efectiva. La estructura narrativa, que incluye la introducción, el desarrollo y la conclusión, se aplica en películas, programas de televisión y videos. Los elementos de la narrativa, como personajes, trama, conflicto y resolución, son clave para involucrar al espectador y transmitir un mensaje.

Efectos de los Medios de Comunicación: Los medios de comunicación tienen un impacto significativo en la sociedad. La teoría de los medios se centra en cómo los mensajes mediáticos pueden influir en la opinión pública y moldear la percepción de la realidad. Esto incluye la detección de sesgos y la comprensión de cómo los medios pueden presentar información de manera selectiva para promover ciertos puntos de vista.

II. Técnicas Básicas para la Realización de Producciones Audiovisuales

Conceptos Básicos de Producción Audiovisual: La producción audiovisual implica una planificación cuidadosa y la ejecución de una serie de pasos. Esto incluye la elaboración de guiones, la selección de locaciones, la programación de filmación y la postproducción. La composición visual, la iluminación adecuada y la grabación de sonido de calidad son fundamentales para crear contenido audiovisual efectivo.

Equipamiento Básico: Para producir contenido audiovisual de calidad, se requiere un conocimiento sólido del equipamiento básico, como cámaras, micrófonos y trípodes. La elección adecuada de equipos y su mantenimiento son esenciales para garantizar un resultado óptimo.

Práctica y Proyectos Individuales/Grupales: La aplicación práctica de los conocimientos es fundamental. La realización de proyectos audiovisuales, ya sea de forma individual o en grupos, permite a los creadores aplicar conceptos como la composición, la edición y la corrección de color en la práctica, desarrollando así sus habilidades técnicas.

III. Experimentación en Vídeo-Arte

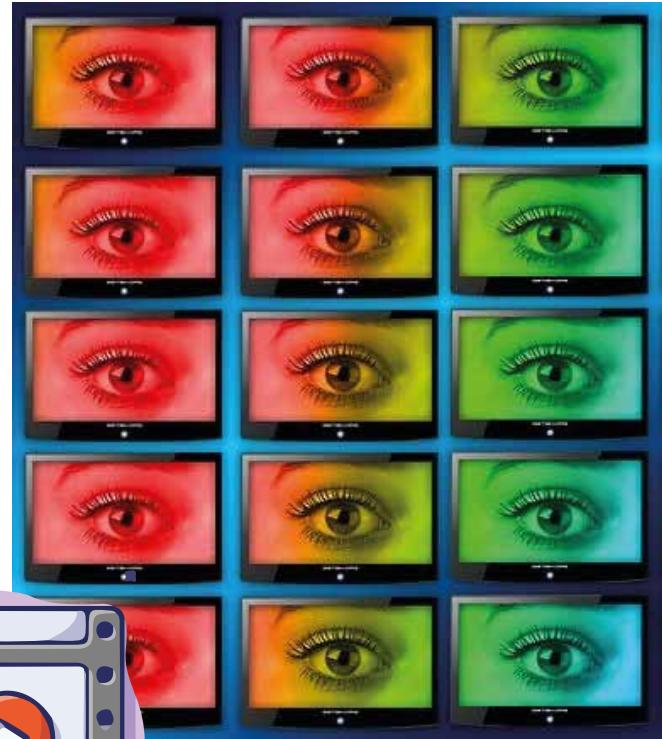
Introducción al Vídeo-Arte: El vídeo-arte es una forma de expresión artística que utiliza elementos visuales y sonoros para transmitir ideas y emociones. En esta disciplina, los artistas experimentan con la combinación de imágenes y sonidos de maneras innovadoras. El vídeo-arte a menudo desafía las convenciones narrativas tradicionales y permite a los creadores explorar conceptos abstractos.

Creación de Obras de Vídeo-Arte: Los artistas de vídeo-arte utilizan una variedad de técnicas, desde la grabación experimental hasta la manipulación digital, para crear obras únicas. La teoría aquí gira en torno a la creatividad y la experimentación, y cómo los elementos visuales y sonoros pueden fusionarse para transmitir significados profundos y conceptos abstractos.

Análisis y Reflexión: Después de crear sus obras de vídeo-arte, los artistas reflexionan sobre el proceso y los resultados. Analizan cómo los elementos visuales y sonoros utilizados contribuyen al significado y al impacto de la obra. Esta etapa fomenta la comprensión crítica de la propia creación y la interpretación de las obras de otros artistas de vídeo-arte.



Graba y edita una historia falsa



Realiza un vídeo artístico con las indicaciones del profesor



BLOQUE 5 : GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA.

En la naturaleza encontramos infinidad de elementos que sugieren los elementos básicos del lenguaje visual y plástico que hemos aprendido. Así, por ejemplo, tenemos que:

- Un punto puede ser... el Sol, una mariquita, una roca...

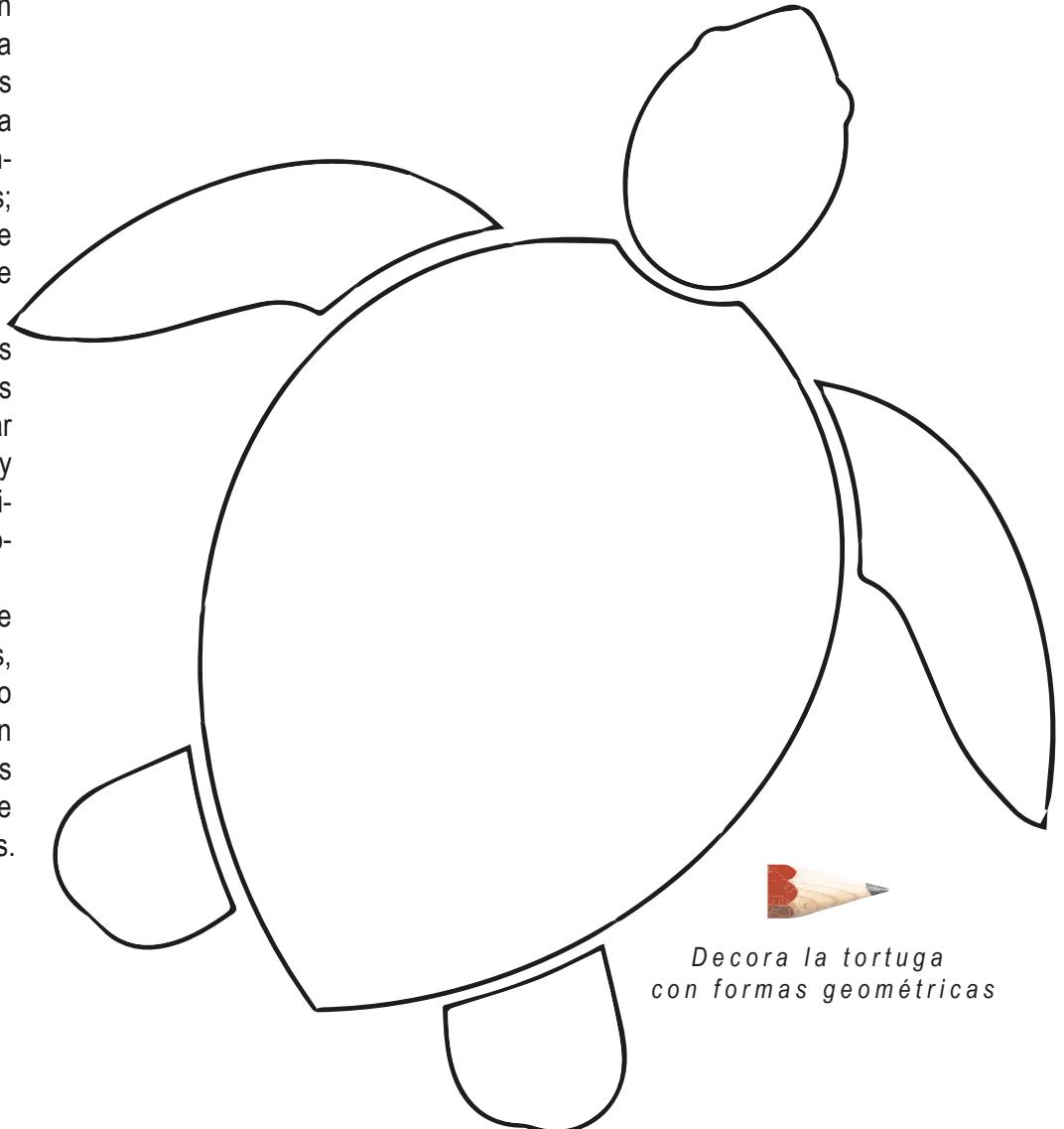


- Una línea puede ser... el tallo de una flor, las ondas del mar, la línea del horizonte...
- Un plano puede ser... la silueta de las montañas, la superficie de un prado...
- Una mancha puede ser... la corteza de los árboles, la arena, la tierra, las nubes...

Las formas poligonales aparecen espontáneamente en la naturaleza en rocas y minerales u organismos vivos. Así, por ejemplo, la sal gema o la pirita habitualmente se encuentran formando cristales cúbicos; mientras que el diamante suele presentar cristales en forma de cubo, octaedro o dodecaedro.

También encontramos formas poligonales en animales y plantas en los que puedes aprender elementos geométricos sencillos y complejos perfectamente reconocibles, como el pentágono, el hexágono, la espiral, etc.

Si observas el caparazón de algunas especies de tortugas, puedes reconocer pentágonos o hexágonos irregulares. Si te fijas en las celdas de un panal, las formas geométricas son perfectamente regulares, en este caso, hexágonos.



BLOQUE 5 : GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA.

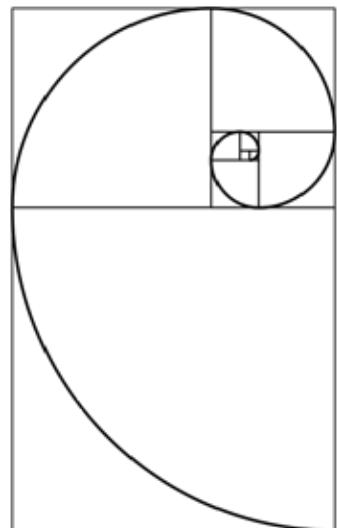
Y no digamos la forma en espiral, basada en la secuencia de Fibonacci, una combinación matemática infinita de números naturales que se basa en que cada número es igual a la suma de sus dos anteriores. Te sorprendería conocer la cantidad de elementos naturales que la tienen.

En las imágenes puedes ver algunos ejemplos.

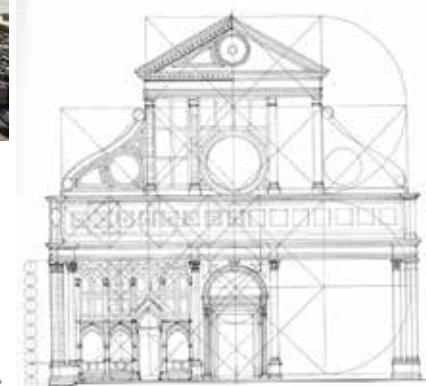
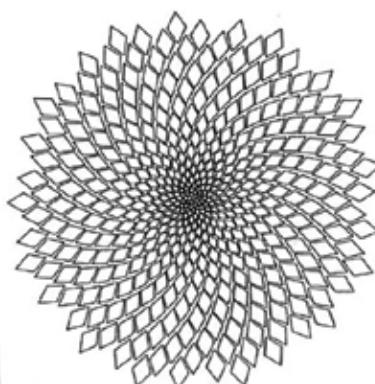
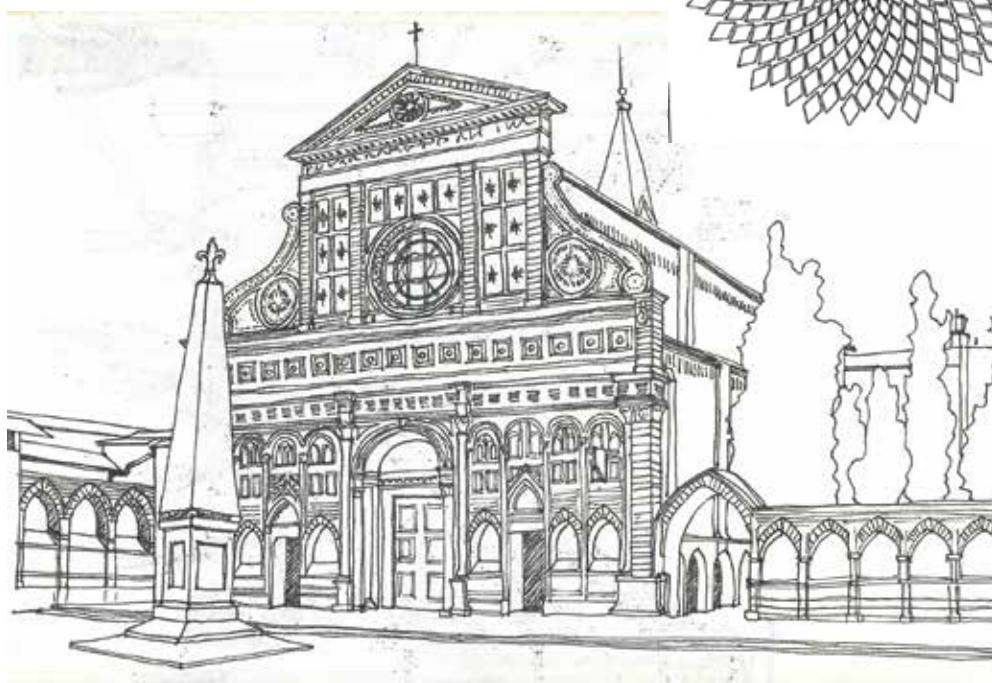
Hasta en los objetos naturales inanimados puedes encontrar geometrías muy claras, como ocurre en la calzada de los gigantes en Irlanda.

La geometría y las matemáticas no solo están en los libros y los objetos construidos por el ser humano, sino en todo el mundo que nos rodea.

En la arquitectura, por motivos obvios, también está presente la geometría. Y el número aureo se lleva usando desde la antiguedad como en el Partenón de Atenas o la fachada gótica de Santa María Novella de Alberti, situada en Florencia.



MIRA EL VÍDEO CUANDO PUEDAS: <https://www.youtube.com/watch?v=A1KwKkh-03c>



Colorea o haz tu propia interpretación, combinando los tres dibujos, de la SECUENCIA DE FIBONACCI



BLOQUE 5 : GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA.

MÓDULOS

Vamos a seguir trabajando con el ritmo visual y la geometría.

¿recuerdas lo que era un modulo?

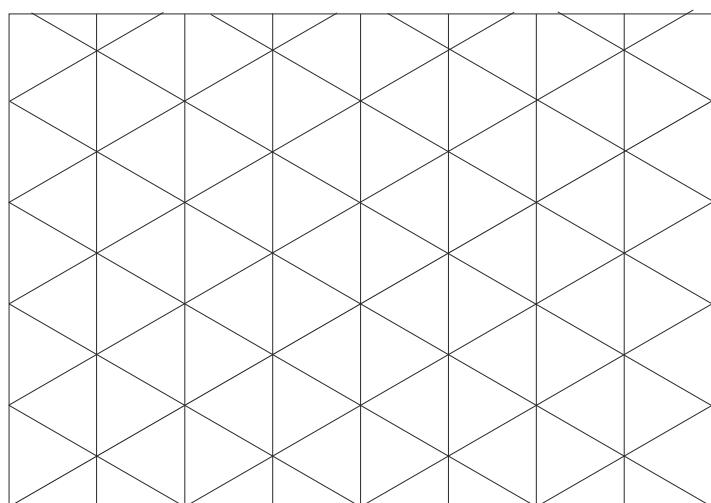
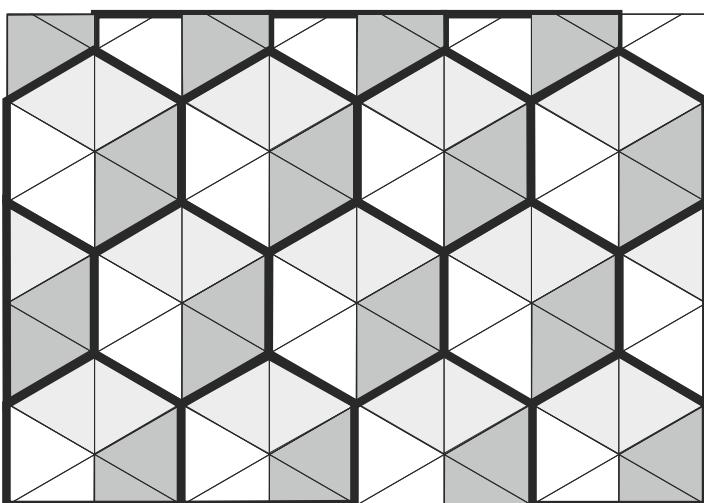
Un módulo es la forma o figura que se repite a lo largo de la composición en un diseño.

Estas formas se identifican fácilmente, pero también pueden llegar a ser muy complejas de manera que se pierda la definición del módulo. En creaciones gráficas, es importante la simplicidad para su buena identificación. Si estos módulos los repites en una composición, crearemos una imagen gráfica.

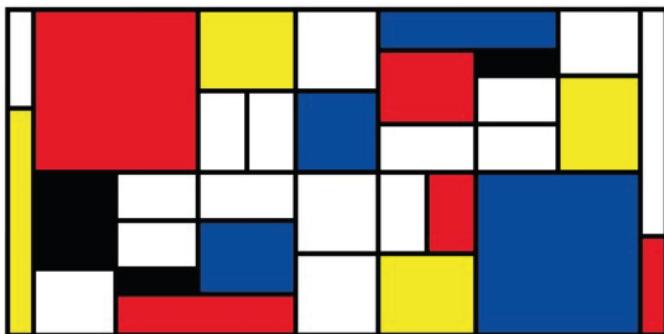
REDES MODULARES

Hemos visto que el módulo es una forma que puede repetirse indefinidamente y que nos permite recubrir grandes superficies aprovechando el espacio al máximo. El uso de las redes modulares es muy frecuente en el ámbito de la construcción y del diseño de interiores y decoración.

¿Eres capaz de repetir este efecto? Te ayudo...



Piet Mondrian fue un artista holandés conocido por ser uno de los fundadores del movimiento De Stijl. Su obra se caracteriza por el uso de formas geométricas simples, colores primarios y no colores (blanco, negro y gris), y una composición rigurosa basada en líneas horizontales y verticales. Mondrian creía que a través de la abstracción se podía alcanzar una mayor espiritualidad y crear una sociedad más equilibrada. Mondrian empezó su carrera artística en el movimiento impresionista, pero con el tiempo fue evolucionando hacia la abstracción, influenciado por el cubismo y el neoplásticismo. Sus obras más conocidas son las series de cuadros compuestos por rectángulos de color que se intersecan con líneas negras, como el famoso "Composición con Rojo, Amarillo y Azul". Su legado artístico ha influido en numerosos artistas y movimientos posteriores, convirtiéndose en una figura clave de la historia del arte del siglo XX.



Realiza tu propio Mondrian...



BLOQUE 5 : GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA.

REDES MODULARES

M. C. ESCHER

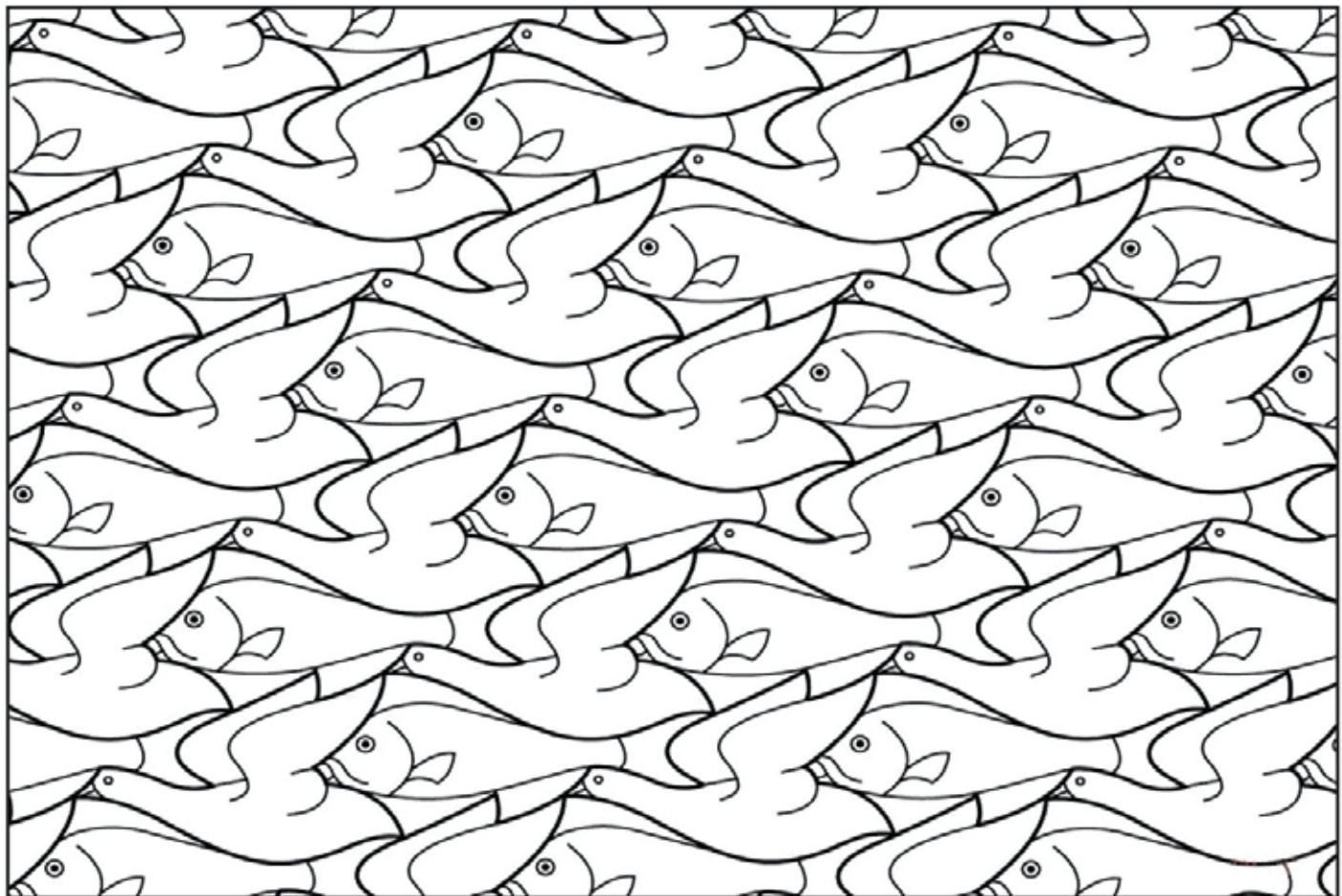
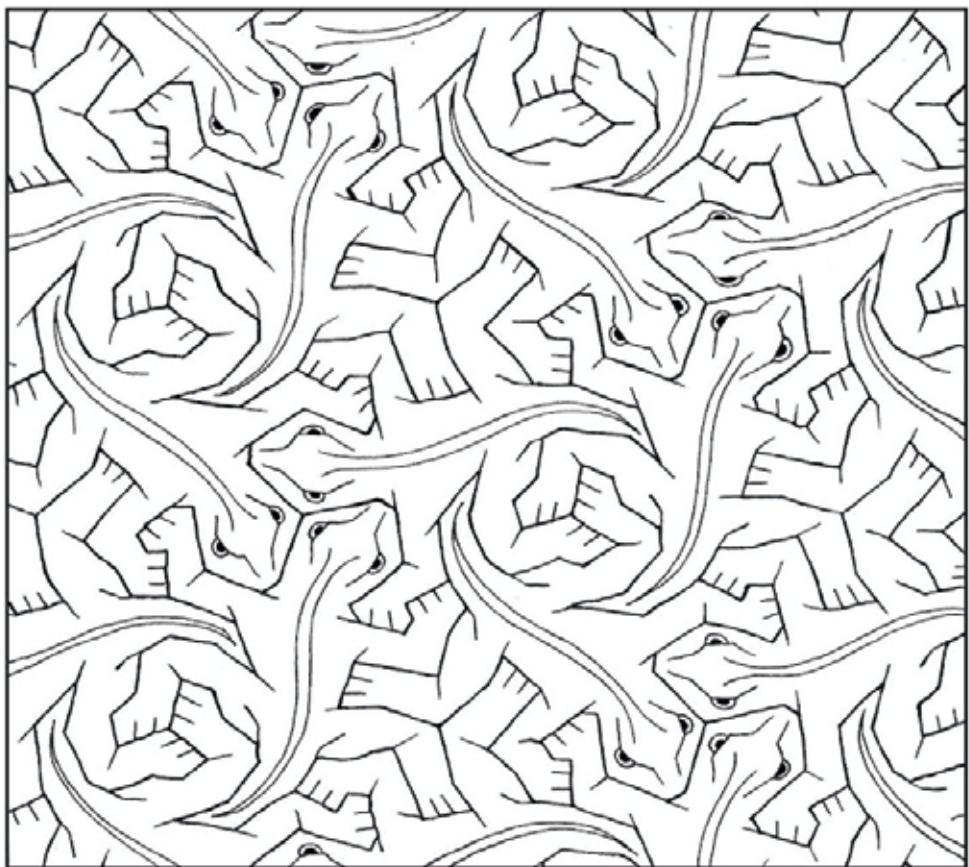
COLOR

M. C. Escher fue un matemático y artista neerlandés conocido por sus grabados xilográficos y sus dibujos, que consisten en figuras imposibles, teselados y mundos imaginarios.

Los **teselados** son un caso de redes modulares que hacen referencia a una regularidad o patrón de figuras que recubren o pavimentan completamente una superficie plana que cumple con dos requisitos:

- Que no queden espacios.
- Que no se superpongan las figuras.

Da color al de la derecha utilizando solamente **colores complementarios** y al de la parte inferior solamente con **colores afines**.



BLOQUE 5 : GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA.

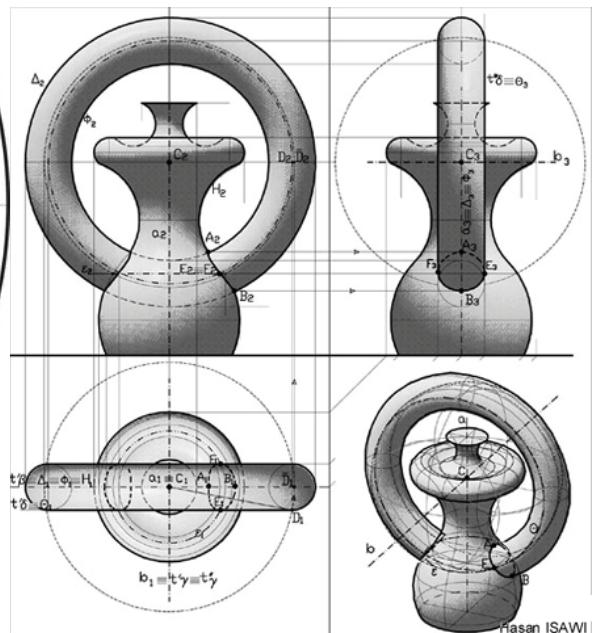
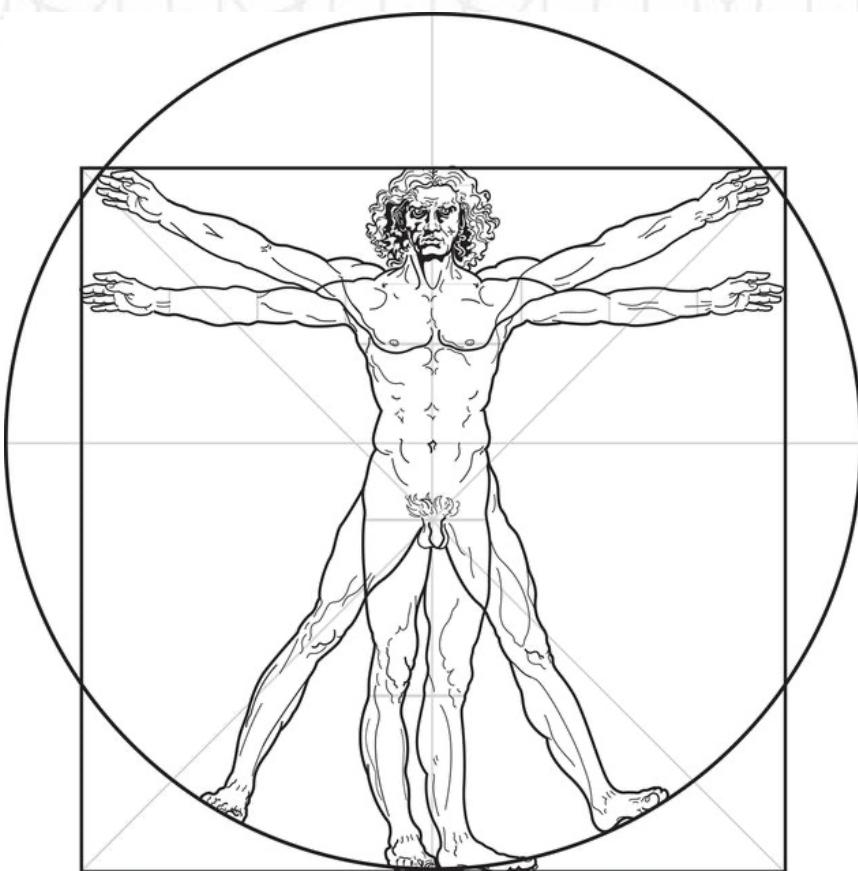
Todos los conceptos que se van a trabajar en este apartado, se descargarán gratuitamente de la web: laslaminas.es

Principalmente los relacionados con:

Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.



laslaminas.es



BLOQUE 5 : GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA. EL LEGADO ANDALUSÍ Y EL MOSAICO ROMANO

La aplicación de diseños con formas geométricas planas en Andalucía se inspira en dos importantes legados históricos: el legado andalusí y el mosaico romano. En el contexto de la arquitectura y el arte andaluces, estas formas geométricas se utilizan de manera intrincada y sofisticada para decorar edificios, azulejos y otras superficies. El legado andalusí aporta complejas decoraciones con influencias islámicas, mientras que los mosaicos romanos añaden patrones geométricos clásicos. Estos diseños geométricos planos no solo embellecen el entorno andaluz, sino que también reflejan la rica herencia cultural de la región.

Algunos ejemplos serían:

Legado Andalusí:

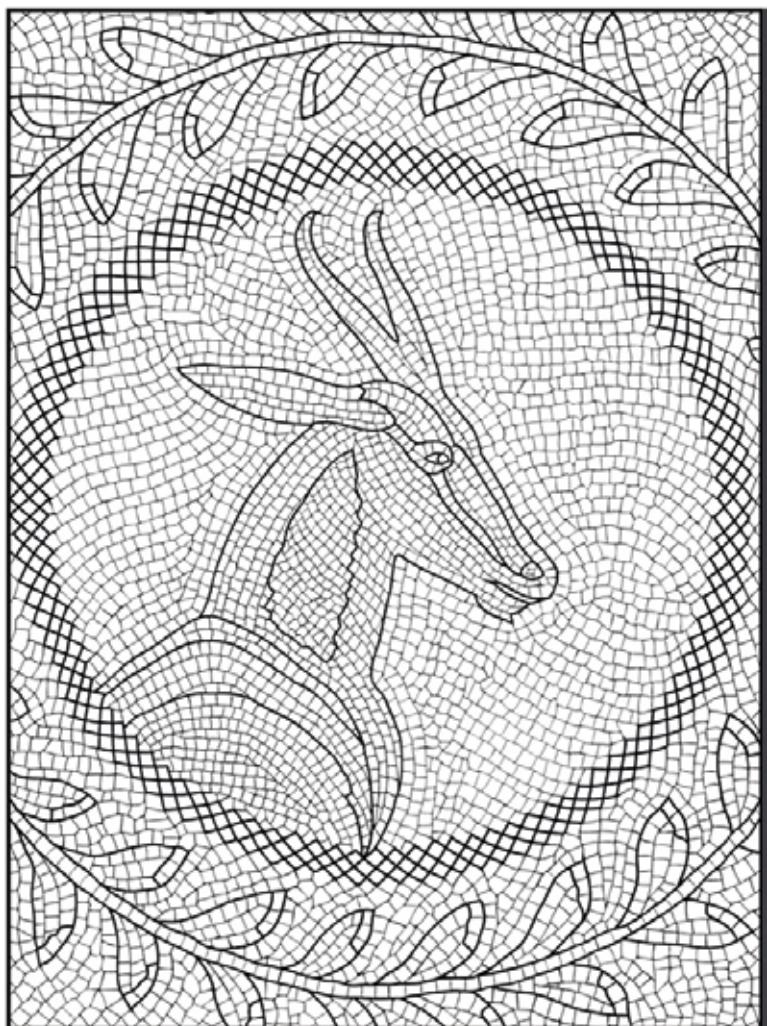
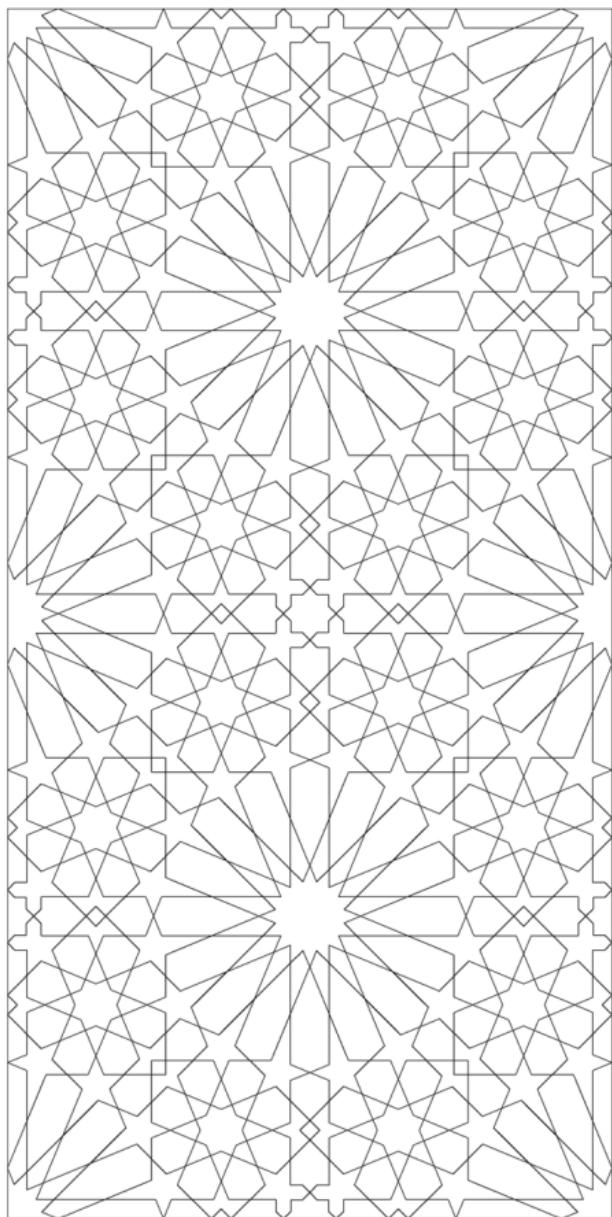
Azulejos de la Alhambra: En la Alhambra de Granada, uno de los ejemplos más icónicos del legado andalusí, los azulejos están decorados con intrincados diseños geométricos que combinan estrellas, polígonos y patrones repetitivos. Estas formas geométricas se utilizan en las paredes, techos y fuentes, creando un ambiente de belleza y serenidad.

Arquitectura Mudéjar: El estilo mudéjar, que combina elementos islámicos y cristianos, presenta ventanas y arcos decorados con formas geométricas entrelazadas. Esta técnica se encuentra en iglesias y palacios de Andalucía, como la Iglesia de San Román en Sevilla.

Mosaico Romano:

Itálica: En la antigua ciudad romana de Itálica, cerca de Sevilla, se pueden encontrar mosaicos romanos excepcionales con patrones geométricos. Estos mosaicos adornaban las villas y casas romanas, y presentan diseños como rombos, cuadrados y octógonos.

Baelo Claudia: En Baelo Claudia, una ciudad romana en la costa de Cádiz, se han descubierto mosaicos con motivos geométricos en los suelos de las casas y edificios públicos. Los romanos utilizaban patrones geométricos para embellecer sus espacios y mostrar su ingeniería y habilidades artísticas.



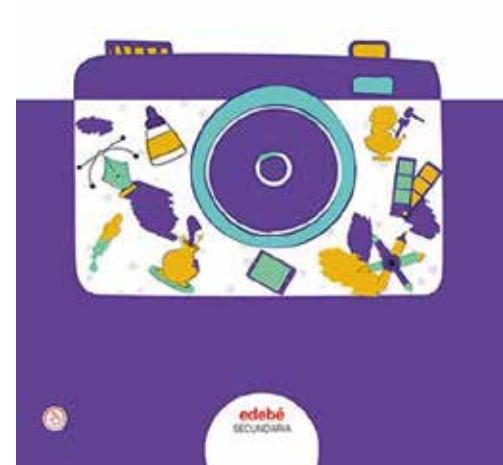
Colorea el azulejo andalusí
o el mosaico romano





Como coautor del libro de la Editorial EDEBÉ , incluyo algunas de las situaciones de aprendizaje, pero solo lacabecera. Para desarrollarlas, es necesaria la adquisición del libro o correspondiente licencia digital.

Agustín de la Torre



1 SEMANA DE LA MODA EN TU CLASE

Objetivo: Montar una exposición de moda con un diseño original, usando materiales sencillos y que no resulte caro.

Actividad: ¿Qué tienen en común las marcas más alta del mundo? Tú proyecta 20 prendas que crees que vienen del mundo real.

Producción y consumo sostenible: Reflexiona sobre las comunidades locales y culturas de la moda.

Aprendizaje a...:

- Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo y la habilidad de trabajo en grupo.
- Desarrollar habilidades para el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Desarrollar habilidades para pensar desde una perspectiva histórica.
- Desarrollar habilidades para pensar en función de las necesidades y los deseos de los demás.
- Desarrollar habilidades metodológicas y de trabajo en equipo para presentar y comunicar sus ideas.

2 MUNDOS FICTICIOS

Técnica: Imaginación es la herramienta que motiva para inventar mundos alternativos a través de la fantasía.

Actividad: Observa, dibuja y comparte tus historias inventadas al tiempo de inventar el comic.

Paz, justicia e instituciones sólidas: Producir las imágenes necesarias para la realización de un comic que ilustre la fuerza de la justicia y la paz.

Aprendizaje a...:

- Desarrollar la habilidad de pensar.
- Hacer un acercamiento.
- Representar las ideas en el tiempo.
- Comunicar ideas de forma clara y coherente.
- Tener la imaginación y el humor de los demás.
- Ser capaces de trabajar en grupo.
- Trabajar por cuenta propia.

3 DIALOGANDO CON EL ESPACIO

Actividad: Pintar o colorear a escala tu espacio, trazando los límites de tu habitación con el color de los colores utilizados para la decoración y pintando a la vista de los espacios artísticos y prácticos a la construcción de tu hogar.

Agua limpia y saneamiento: Evitar la contaminación y mantener el agua limpia.

Aprendizaje a...:

- Desarrollar la habilidad de pensar.
- Desarrollar la habilidad de observar y describir.
- Desarrollar la habilidad de pensar.
- Desarrollar la habilidad de pensar.
- Desarrollar la creatividad como una forma de pensar para el artefacto más deseable.

4 FOTORREPENSANDO LA SOCIEDAD

Objetivo: Crear imágenes basadas en el uso de fragmentos de fotos y otros materiales para denunciar las desigualdades sociales y ambientales que hoy día nos rodean.

Fín de la práctica: Compartir las conclusiones de las principales diferencias y similitudes entre las imágenes.

Aprendizaje a...:

- Desarrollar la habilidad de pensar.
- Desarrollar habilidades para pensar.

5 STAY SCHOOL

Actividad: Imagina que estás en un futuro lejano y que tu escuela es muy diferente a la actual. Crea tu propia escuela y habla con tus compañeros y profesores de lo que necesitas para que sea una escuela mejor.

Alianzas para lograr los objetivos: Desarrollar la habilidad de pensar y comunicarse de forma clara y coherente.

Aprendizaje a...:

- Utilizar estrategias de trabajo en grupo y en equipo.
- Desarrollar habilidades para la comunicación y la expresión.
- Desarrollar habilidades para la resolución de problemas.
- Desarrollar habilidades para la creatividad.
- Utilizar competencias y habilidades.
- Desarrollar habilidades para la resolución de problemas.

6 UN CONTENEDOR PORTUARIO COMO VIVIENDA

Objetivo: Saber de dónde viene el material de que está hecho la vivienda que más te gusta.

Actividad: Buscar información sobre viviendas de contenedores que podrían ser utilizadas como punto de partida para diseñar y construir viviendas sostenibles.

Ciudades y comunidades sostenibles: Construir una ciudad de costa desierta.

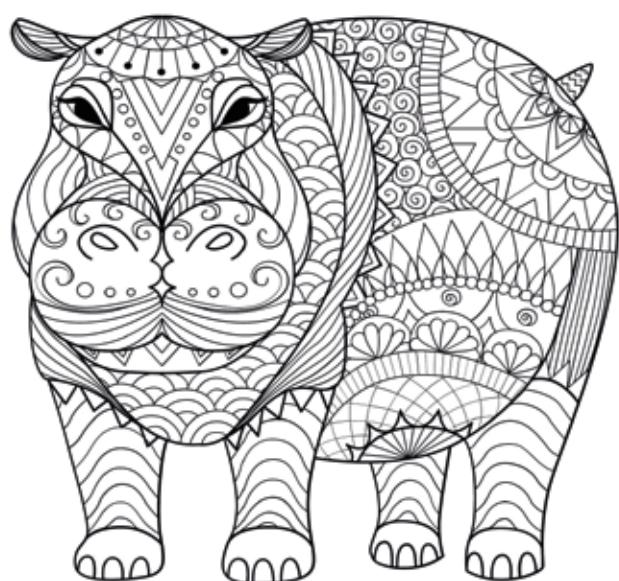
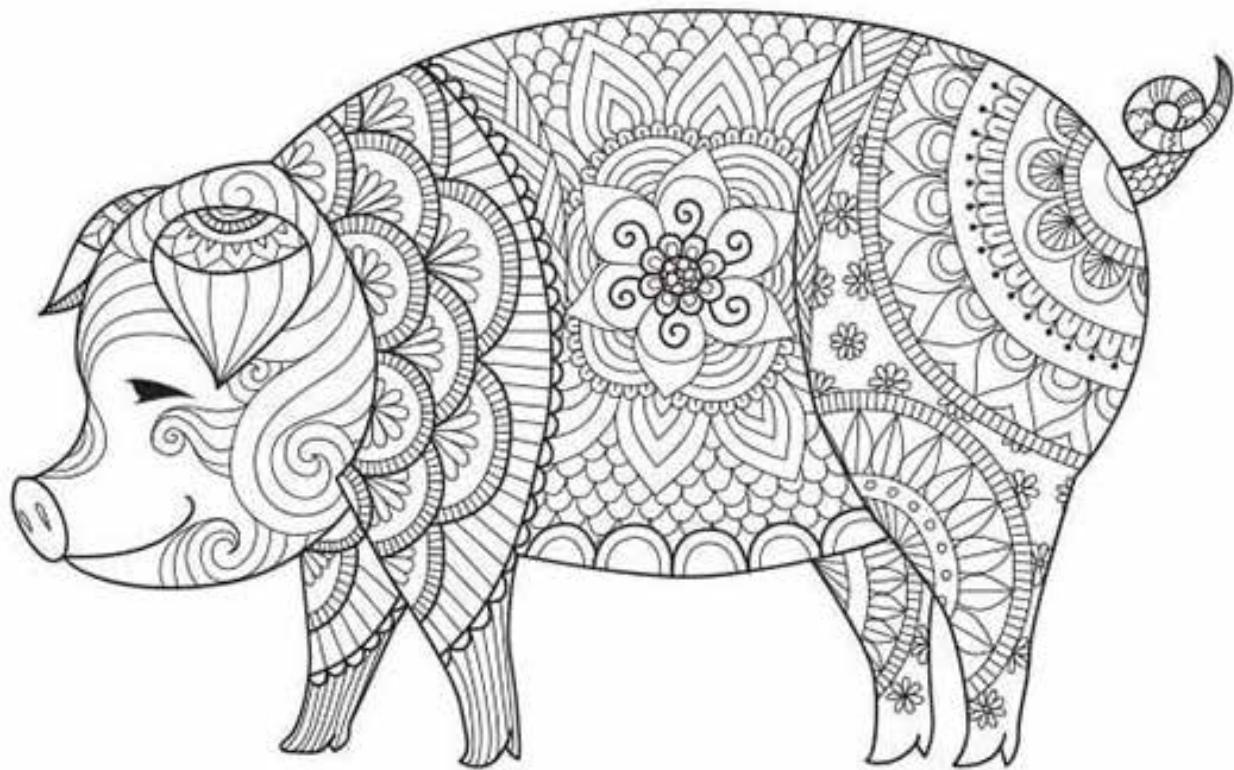
Aprendizaje a...:

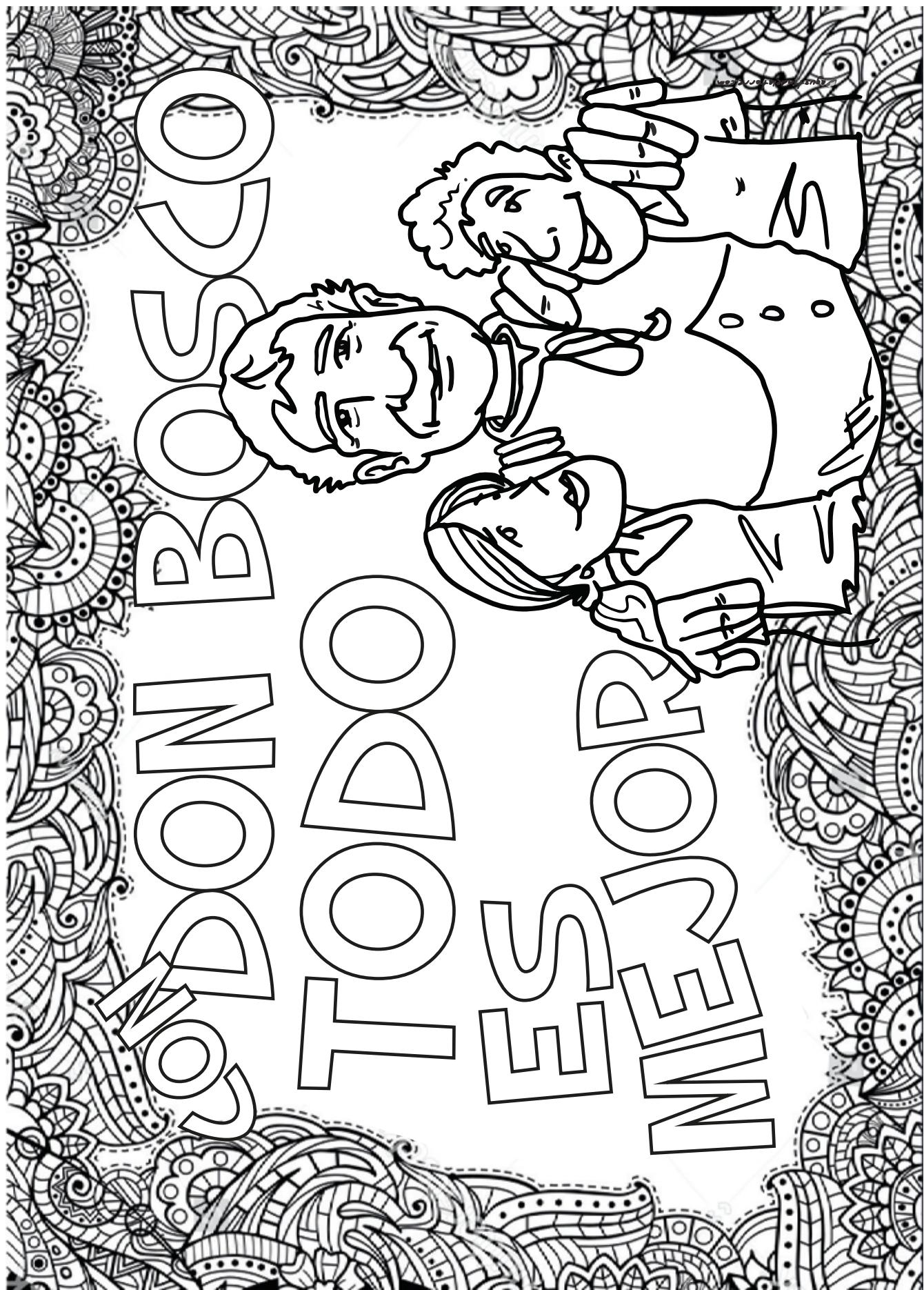
- Desarrollar la habilidad de pensar.
- Desarrollar habilidades para pensar.

edebé

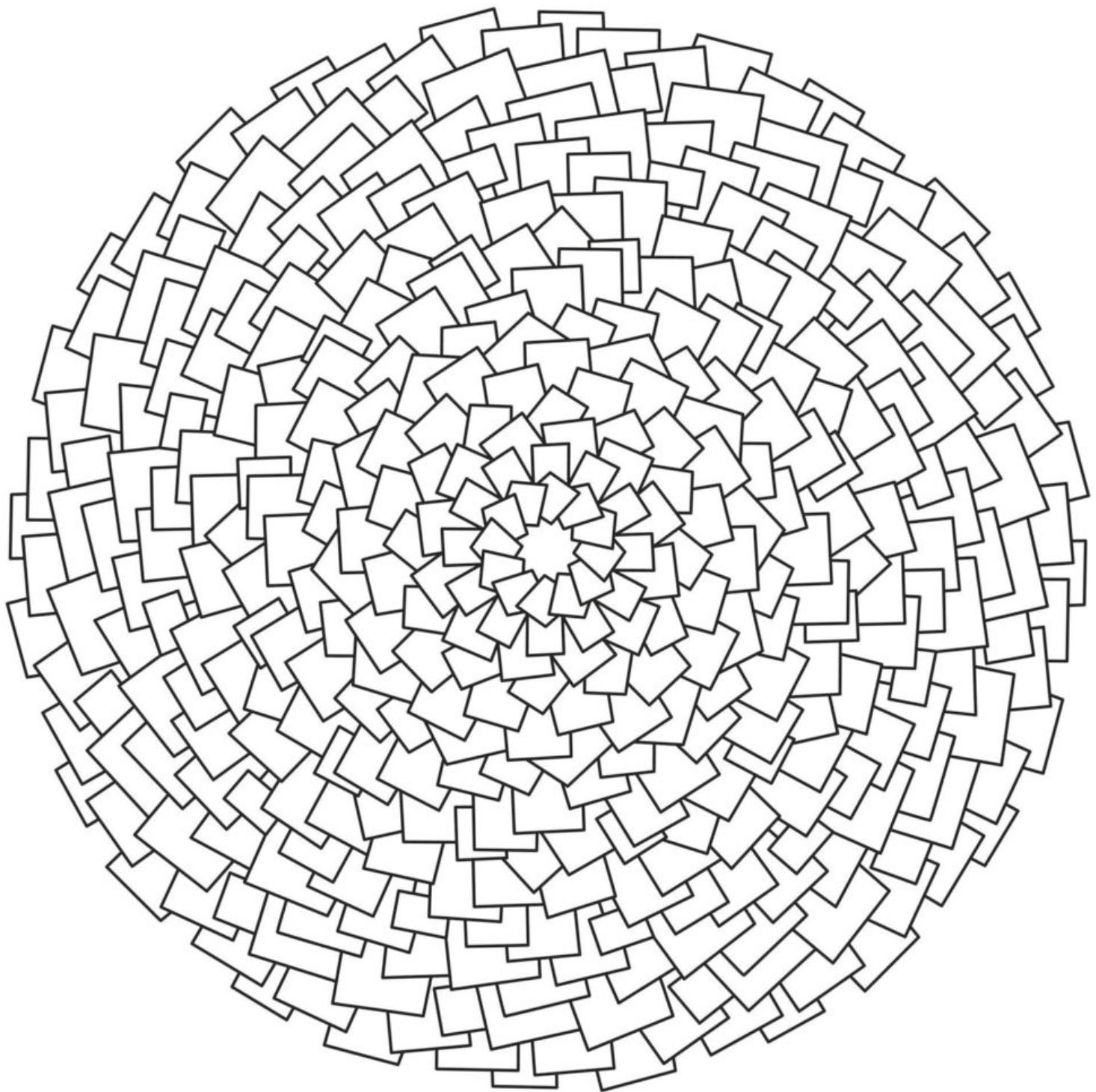








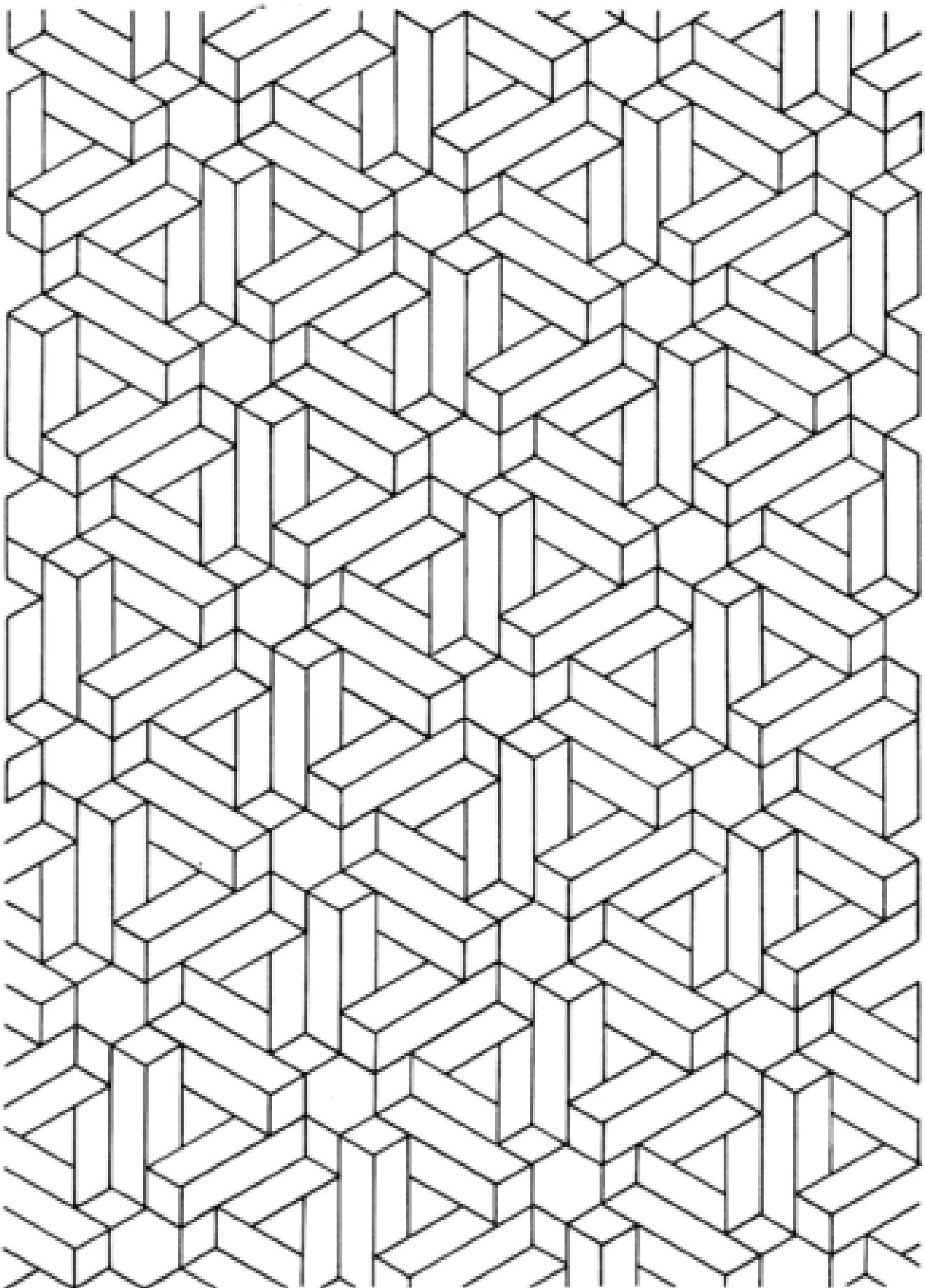


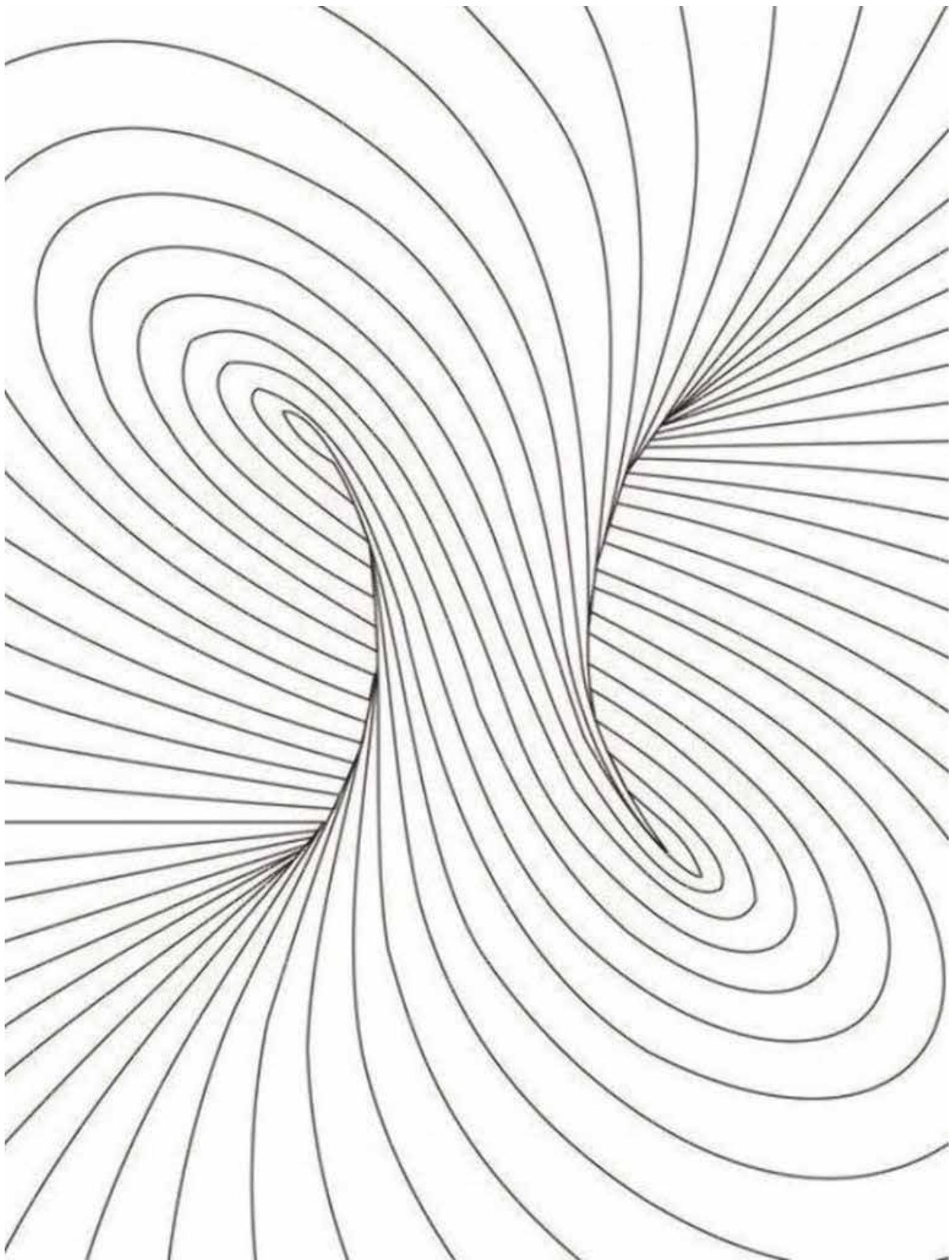




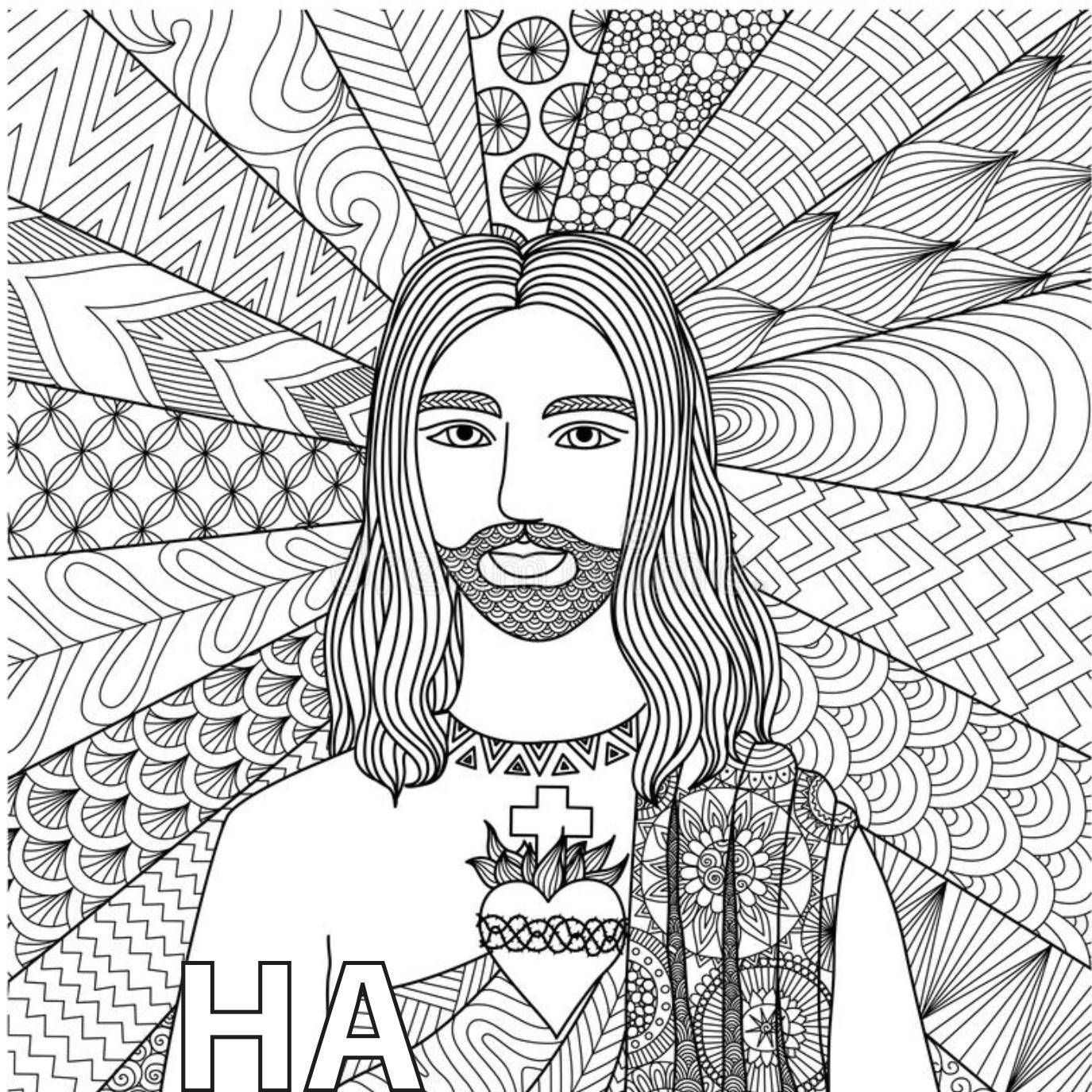








ESTÁ VIVO



HA

RESUCITADO

CON ÉL, TODO ES MEJOR

