



ARTES VISUALES

PROFES

MARCELA VAZQUEZ - 4to B

BELEN PELLACINI - 4to A y C

Fundamentación:

Las imágenes que encontramos en nuestra vida diaria poseen distintas funciones y responden a intereses diversos. Las formas en que se nos presentan las imágenes son diversas: fotos, empaques, anuncios, libros, posters, revistas, y sin además las influenciadas a través de la televisión, celu, internet o videojuegos.

Al pensar en las imágenes de nuestro entorno, también necesitamos observar su formato, componentes elementales, color, forma, contenido, y avanzar hacia una lectura de dichas imágenes en función de las intencionalidades para las que fueron hechas (alfabetización simbólica).

Las imágenes también nos han dado la oportunidad de conocer diferentes momentos históricos, de manera que narran y ofrecen relatos visuales al ser una fuente documental igual que los textos y testimonios orales.

Es interesante remarcar que en el estudio de imágenes como fuente privilegiada para conocer la vida del pasado, de sociedades lejanas a la nuestra, o bien las más cercanas y actuales a nuestra época, éstas siempre reflejan el punto de vista de quién las creó, mediando una intencionalidad en su producción.

A través de las imágenes construimos nuestra imaginación, proyectamos nuestros sueños, creamos nuestras fantasías y realidades convirtiéndolas en la base fundamental del importante andamiaje de nuestro conocimiento.

Objetivos:

➤ Interpretar imágenes de las Artes Visuales, estableciendo relaciones con el contexto social y cultural, desde una mirada crítica y reflexiva.

➤ Estimular estrategias creativas que favorezcan la relación con el conocimiento.

➤

Permitir el acercamiento al mundo de las imágenes a través de la observación de los modos de representación visual, y la problematización en torno al derecho a disfrutarlas y también producirlas.

Aprendizajes y Contenidos:

➤ Identificación y uso de elementos gráficos y códigos visuales en la composición de una imagen.

➤ Construcción de criterios o valoraciones subjetivas en el proceso de comunicación.

➤ Identificación y valoración de las imágenes como aporte a las ciencias, la historia, y la cultura.

Criterios de Evaluación:

Seguimiento del proceso de las producciones individuales.

Capacidad interpretativa de las consignas.

Entrega en tiempo y forma de las producciones solicitadas.

Carpeta completa.

LAS ARTES VISUALES

El concepto artes visuales se originó a finales de la segunda Guerra mundial (1939 y 1945), cuando los artistas europeos que habían emigrado a Nueva York asientan una producción artística que se relaciona con la libertad expresiva, alejándose de las formas clásicas de representación.

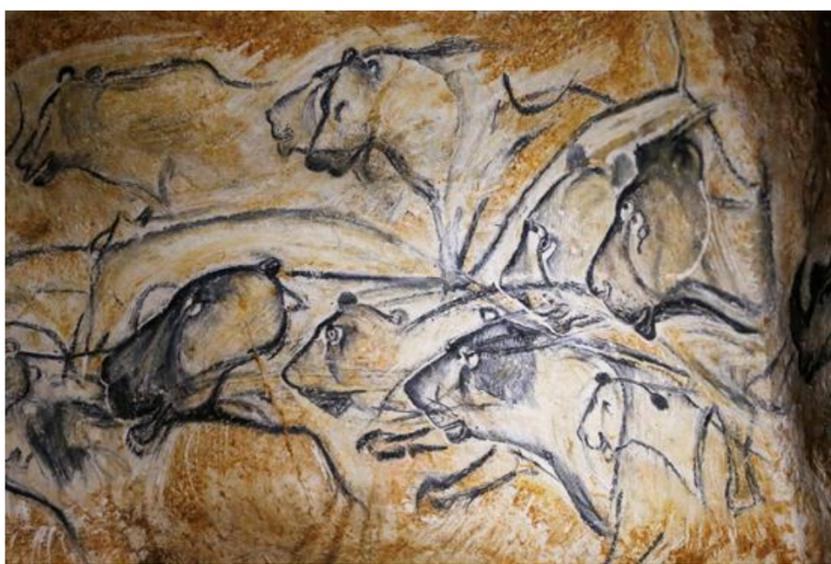
Antes este tipo de artes eran llamadas bellas artes, y también a veces se las conoce como artes plásticas. Las artes visuales hoy designa y comprende a muchas disciplinas como el cine, el teatro, la performance, la danza, la pintura, la fotografía, el dibujo, la escultura, grabado, entre otras.

Podría decirse que lo central en este campo es el estudio de las IMAGENES.

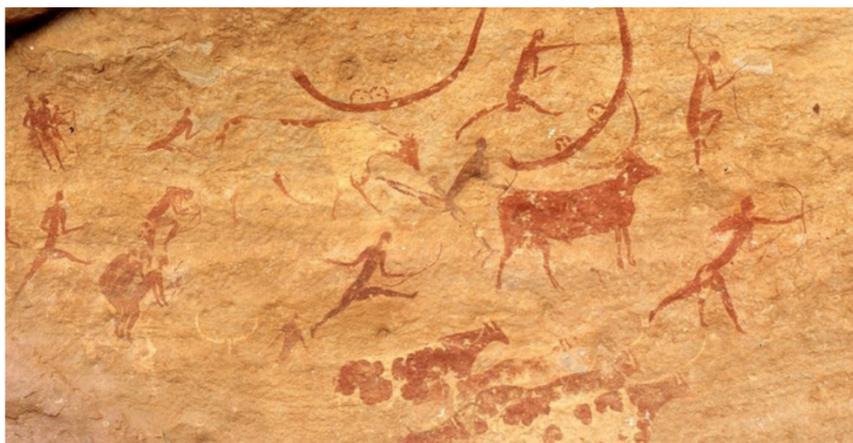
las imágenes transmiten mensajes, relatos, ideas, sentimientos, ideologías o intencionalidades para conseguir causar efectos en los espectadores.

A lo largo de la historia, las imágenes han acompañado al ser humano para expresarse, incluso para representar sus cosmovisiones e identidades.

PINTURAS RUPESTRES 40.000 AÑOS A.C➔ **(PARA TENER UNA REFERENCIA, LA INVENCION DE LA ESCRITURA DATA DE SOLO 4.000 AÑOS A.C)**



Las pinturas de Chauvet-Pont d'Arc en Ardèche (región francesa de Auvernia-Ródano-Alpes) constituyen un ejemplo muy valioso de arte paleolítico, ya que son las pinturas figurativas más viejas y mejor conservadas conocidas en todo el mundo. En ellas aparecen todo tipo de especies animales, desde herbívoros como caballos, bisontes, ciervos y rinocerontes hasta depredadores como panteras, osos, hienas y leones de las cavernas.



Venus de Willendorf o Venus paleolítica

Cerca del 4.000 A.C la ESCRITURA (antiguas civilizaciones como los de la región mesopotámica, egipcios, fenicios, sumerios) se va instaurando como un sistema de representación ya mucho más evolucionado mediante símbolos que tenían una finalidad práctica: contar alimentos, mercadería, el ganado, etc. y para ello también utilizaban figuras para representar las cosas de su alrededor.

Cada civilización y cada cultura fue adoptando la escritura de una forma particular y simbólicamente diversa.

Por ejemplo, en el Antiguo Egipto los jeroglíficos relataban el grado de jerarquía y orden social.



ARTE - ARTESANÍAS Y EL USO DE TECNO-LOGÍAS

¿Qué tecnologías utilizamos diariamente? ¿De dónde provienen? ¿Cómo se hace un objeto?

“Tecnología” viene del griego τέχνη (se pronuncia “téchnē”) y quiere decir arte, oficio o destreza. Por lo tanto, la tecnología no es una cosa sino un proceso, una capacidad de transformar o combinar algo ya existente para construir algo nuevo o bien darle otra función.

La artesanía es un producto realizado muchas veces con poca tecnología y las piezas producidas se hacen en masa y en serie, aunque no sean cien por ciento idénticas.

También existe una labor manual que realiza el maestro y/o ayudantes artesanos. Como actividad, es un oficio.

Casi siempre, el conocimiento del oficio dentro de las familias pasa de generación en generación y es una forma de sustento económico.

No es arte, porque se producen piezas en forma serial, casi idénticas, además que no buscan “lograr” los objetivos personales de un artista, en este caso del artesano busca vender su mercancía por lo general a un precio moderado.

El artesano busca vender su producto y sólo su producto a precios accesibles. El artista, con su obra artística busca comercializar algo más intangible, como su talento, status, disponibilidad, exclusividad...

ACTIVIDAD 1

Actividad conjunta. Armamos una definición de arte y de artes visuales en el pizarrón con las ideas de todos. Cada uno tiene este registro en su carpeta de clase.

ACTIVIDAD 2

Armá un cuadro comparativo en el que puedas describir las diferencias entre ARTE, ARTESANÍA Y TECNOLOGÍA. Para esto podés buscar más información en internet.

ACTIVIDAD 3

Observa objetos a tu alrededor y elegí uno que consideres tecnología, otro que consideres artesanía, compará y buscá información sobre ese objeto.

Dibujá un esquema de cómo se realizó, quiénes lo confeccionaron, cómo llegó hasta a vos y cuáles son sus posibles usos.

Podés realizar también un mapa de traslado desde dónde se originó ese objeto y hasta el momento de llegar a tu casa. ¿Qué puntos tienen en común y en qué aspectos se diferencian estos objetos?

¿Una artesanía es o no una tecnología, entonces?

ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL

En las artes visuales, para componer cualquier tipo de imágenes - como vimos al principio- usamos diferentes elementos del lenguaje visual. Estos elementos o códigos visuales son:

PUNTO



Unidad mínima. Cualidad de crear texturas cuando aparece en conjunto.

LÍNEA



Cuando el punto inicia un trayecto, deja a su paso una estela.

FORMA



Cada forma posee distintas connotaciones.

CONTORNO



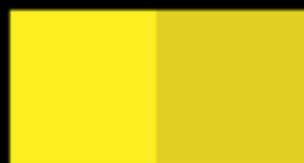
Cuando el recorrido del punto concluye, da lugar a las formas.

COLOR



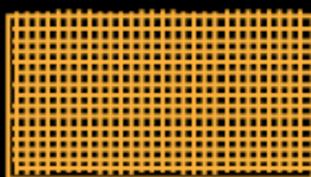
El componente más expresivo y emotivo.

TONO



La presencia o la ausencia de luz.

TEXTURA



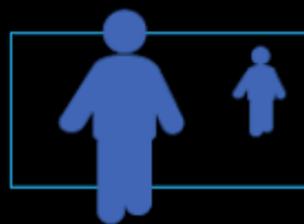
Formada por multitud de elementos semejantes. Su característica básica es la uniformidad.

DIMENSIÓN



Representación de volúmenes en formatos bidimensionales. Crea perspectiva.

ESCALA



Tamaño relativo. Medida del ser humano, factor clave en el diseño industrial.

DIRECCIÓN



Señala la fuerza dinámica los distintos elementos visuales.

MOVIMIENTO



La reconstrucción de una secuencia. Dirige el ojo humano para captar el mensaje.

CONTRASTE



ACTIVIDAD 4 PRDUCCIÓN DE OBRAS ARTÍSTICAS

Elaborá 2 composiciones usando todo el espacio de la hoja de dibujo, utilizando distintos tipos de elementos del lenguaje visual (cuadro anterior): líneas, formas geométricas, texturas, colores.

- 1 en colores - CROMÁTICA
- 1 en blanco y negro - ACROMÁTICA
-

Te dejamos algunas ideas del artista ruso Kandinsky a modo de orientación. La idea es que crees una obra propia.

