



DESCRIPCION

APRECIACION ESTETICA

Artística Grado 10

GUIA DIDACTICA

periodo 2/202

Las imágenes, en sus distintas formas, permiten expresar ideas y pensamientos, transmiten mensajes y pueden tener intenciones diversas, pero en ocasiones pretenden convencer o condicionar nuestro

comportamiento de forma positiva o negativa. Por eso se hacen necesarias la reflexión y la crítica, valores que nos capacitan para pensar y analizar los mensajes visuales libremente.



SABER CONCEPTUAL

¿Cómo seleccionar el eje temático y los lenguajes artísticos que harán parte del pre-proyecto de grado?

COMPONENTES:

- Interpretación formal
- Interpretación extratextual

INDICADORES DE DESEMPEÑO



- **Saber conocer**
Conoce los aspectos históricos, sociales y culturales para identificar los momentos que han influido en el desarrollo de las artes.
- **Saber hacer**
Comprende los códigos propios de la obra de arte para analizarlos desde diferentes contextos y periodos históricos.
- **Saber ser**
Resalta la función social del arte para valorar su importancia como patrimonio local, regional y universal.

EVALUACION

Criterios de evaluación

1. Conocer los trazados geométricos fundamentales.
2. Emplear los trazados geométricos para la realización de composiciones plásticas personales.
3. Valorar la precisión, el rigor y la limpieza de la representación gráfica.
4. Conocer la finalidad y los elementos configurativos del lenguaje visual.
5. Emplear los elementos configurativos del lenguaje visual para la realización de composiciones plásticas personales.
6. Analizar imágenes teniendo en cuenta elementos básicos constitutivos de la sintaxis visual.
7. Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.
8. Describir una forma tridimensional simple mediante la representación de sus vistas fundamentales.
9. Representar la sensación espacial en un plano, utilizando como recurso gráfico la perspectiva oblicua
10. Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico plásticas.
11. Utilizar adecuadamente las técnicas gráficas según las intenciones comunicativas.
12. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizados en las construcciones, así como su acabado y presentación
13. Utilizar los sistemas de representación para constituir las relaciones espaciales entre punto, recta y plano, figuras planas, volúmenes sencillos y formas tridimensionales.

Procedimientos

Durante el periodo se han preparado varios momentos de evaluación con diferentes objetivos; explorar lo que el estudiante conoce del tema que se va a desarrollar, consolidar los conceptos y finalmente aplicar lo que ha aprendido.

Será importante observar la manera en que el estudiante establece relaciones entre el tiempo y la manera como propone o llega al objetivo planteado de cada actividad a partir del trabajo en clase (proceso-seguimiento).

La evaluación se desarrolla por medio de actividades prácticas, de consulta, de observación de construcción de mini proyectos en los que debe aplicar lo abordado en la guía.



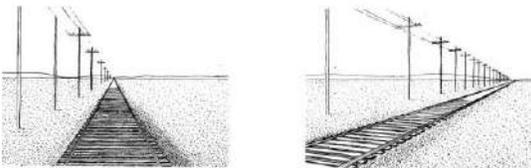
La evaluación, además se aborda desde el grado de participación y la actitud positiva en clase, el grado de esfuerzo personal, el cuidado de los materiales y del aula, la puntualidad, el consolidar los conceptos y finalmente, aplicar lo que ha aprendido.

CLAVES PICTÓRICAS PARA LA PROFUNDIDAD

¿Cómo se crea la ilusión de profundidad en una superficie bidimensional y cómo es posible juzgar la profundidad con un solo ojo?

Las respuestas están en las **claves de profundidad pictórica**, de las que todas son monoculares (funcionan con un solo ojo). Las **claves pictóricas de profundidad** son características que se encuentran en dibujos, pinturas y fotografías que imparten información acerca del espacio, la profundidad y la distancia.

- **Perspectiva lineal** esta señal se basa en la convergencia aparente de las líneas paralelas.
Las líneas paralelas parecen encontrarse en la distancia, observando el ejemplo clásico del carril del tren podemos darnos cuenta de cómo esta clave actúa en forma muy básica. Sin embargo la perspectiva lineal es más compleja cuando existen más objetos en la composición



- **Tamaño relativo:** esto se refiere a que en nuestro campo visual encontramos objetos de diferentes tamaños relacionados entre sí y estos objetos pueden ocupar más o menos espacio en nuestra retina, como regla general los objetos que ocupan más espacio en nuestra retina se perciben como más

cercanos. Si un artista desea pintar dos objetos del mismo tamaño a diferentes distancias, hace que el objeto más distante sea más pequeño

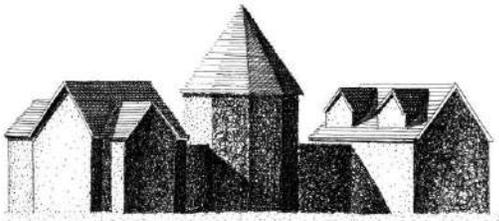


- **Altura en el plano de la imagen** los objetos colocados más arriba en un dibujo (más cerca de la línea del horizonte) tienden a percibirse a mayor distancia.
Cuando un objeto se encuentra cercano a la línea de horizonte se percibe que ese objeto se encuentra más alejado de nosotros y cuando se encuentra lejos de la línea lo percibimos como más cercano.





- **Luz y sombra** la clave de sombreado hace referencia a generalidades observadas en nuestro ambiente con relación a la iluminación. La clave de sombreado nos dice que partes de un objeto se encuentran más cerca de una fuente luz.
Si se copia estos patrones de luz y sombra, se le dará un aspecto tridimensional a un diseño bidimensional



- **Gradientes de textura** se refiere al hecho de que la textura de las superficies se va haciendo más uniformes a medida que se aleja del observador (si la superficie es observada con cierta inclinación). en esta imagen (derecha) se ve claramente cómo las texturas se van haciendo más uniforme a medida que se alejan.



- **Superposición** hace referencia a que en el ambiente se presentan objetos que cubren a otros objetos lo cual es tomado como una clave para determinar que el objeto que cubre al otro está más cerca de nosotros que el objeto que está siendo cubierto.



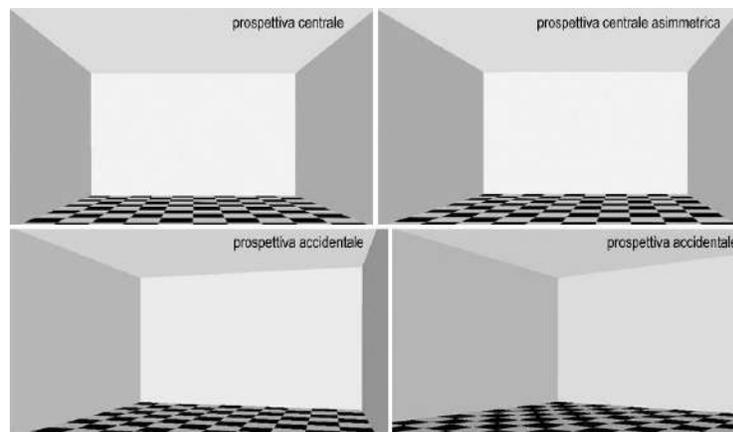


- **perspectiva atmosférica, vista aérea**
esto se refiere al hecho de que el aire no es transparente en su totalidad y a medida que miramos más lejos de nuestra posición las capas de aire se van acumulando y estas distorsionan las ondas de luz provenientes de objetos alejados, haciéndolos ver borrosos. El smog, la niebla, el polvo y la neblina añaden información a la distancia aparente de un objeto.



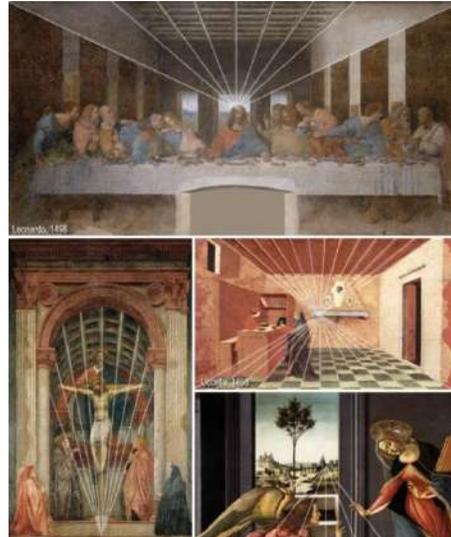
EL MUNDO VISTO DESDE LA ESQUINA: la perspectiva en la historia del arte (accidental u oblicua)

"accidental" significa simplemente inesperado, **al azar**. Debido a que es precisamente la perspectiva que se obtiene cuando se pone delante de la escena sin prestar atención a colocar el **marco prospectivo** paralelo a la pared frontal.

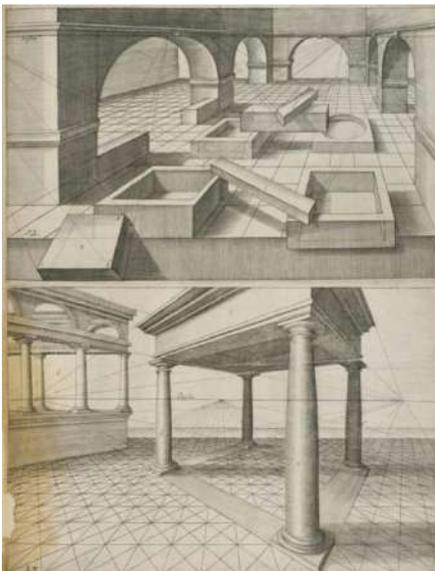
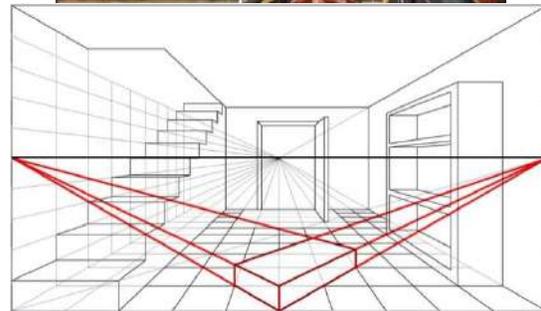




El resultado es una perspectiva **dinámica y natural** como las cosas más espontáneas. Nada que ver con el equilibrio solemne de la **perspectiva central o paralela del renacimiento**, el que utilizó Leonardo Da Vinci



Durante el Renacimiento, sin embargo, comenzaron a aparecer tímidamente algunos elementos **en rotación con respecto a la cuadrícula de perspectiva**. Una posición anormal que requiere una representación con dos puntos de fuga.



En el **siglo XVI** los estudios de perspectiva están empezando a hacer frente a la observación de la aplicación no deseada a los objetos que siguen dispuestos con respecto a la escena, o viniendo a la hipótesis de estructuras completas en un ángulo de 45°.

Este es el caso de los estudios de **Vredeman Hans de Vries**, son ejemplos en el manual de uso de la perspectiva en todas sus variables.



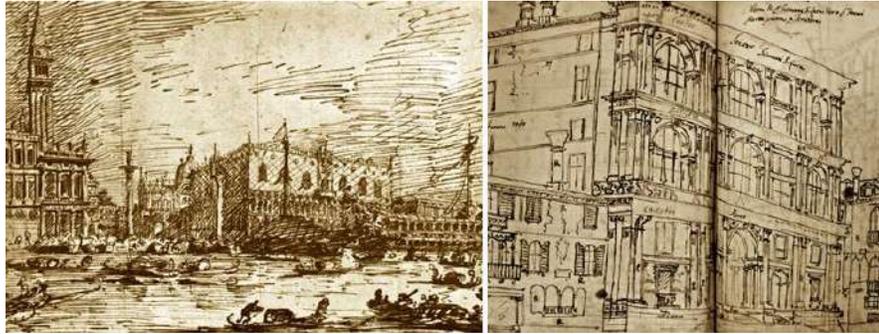
Pero todavía tienen que esperar un siglo para presenciar el uso sistemático de la perspectiva accidental. En la **edad de barroco tardío**, de hecho, la **visión de esquina** comienza a utilizarse ampliamente por su efecto dinámico y dramático.

Y es en **los campos del teatro** que se da este paso. Con la carrera de **Galli Bibbiena**, escenógrafos y pintores, la representación del espacio arquitectónico se vuelve compleja y espectacular.

En el mismo periodo (mediados del siglo XVIII) **Giovanni Battista Piranesi** representó sus magníficas **prisiones** o sus **caprichos de ruinas romanas** con destellos de gran profundidad. Es el triunfo de la vista desde la esquina, encantadora y sorprendente.

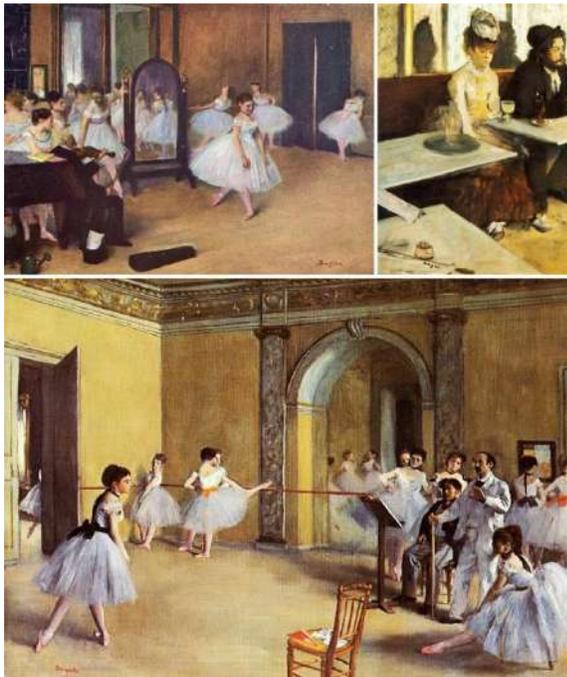


Incluso los puntos de vista **MODERNA** de Canaletto, a menudo se establecen en la perspectiva central, aunque asimétrica, a veces mostrar un ángulo de vista general que los hace extremadamente frescos y modernos.

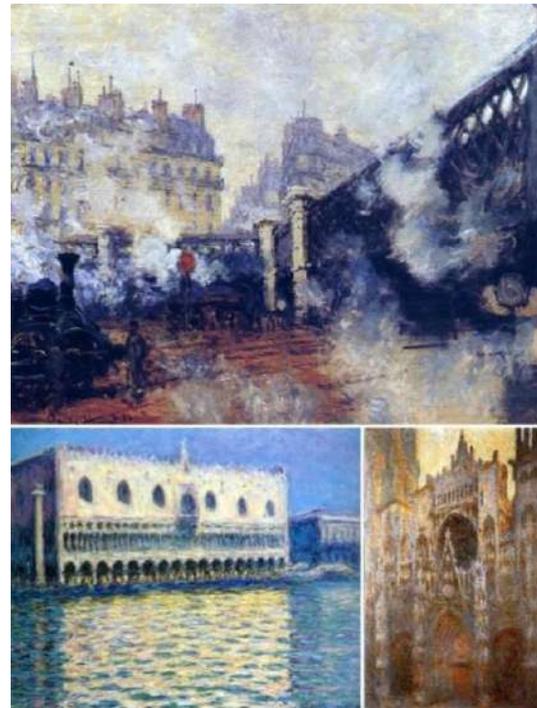


Las escenas que tienen sabor espontáneo de **encuadre de foto**. Canaletto las estudió con su cámara oscura, un dispositivo que le permitió trazar los contornos de la imagen real del espacio de la creación de su famoso "**scaraboti**".

Desde el estilo de la fotografía se deriva también el uso de la perspectiva accidental en los **impresionistas**: un siglo después de Canaletto, se observa la ciudad (pero también de interiores) en su color y efectos de luz de acuerdo con los originales



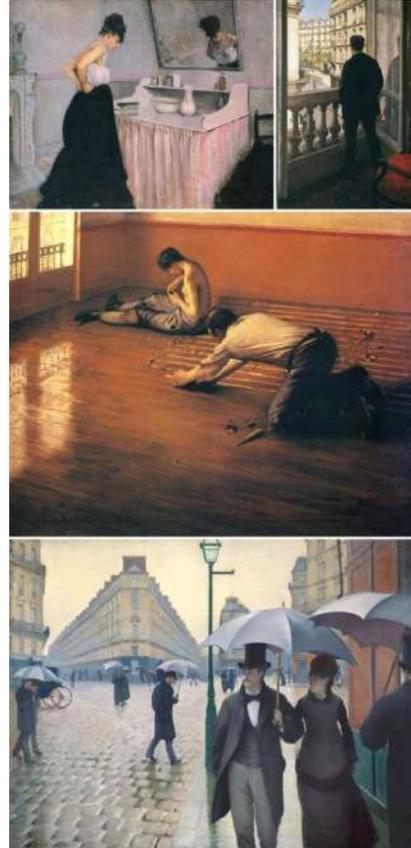
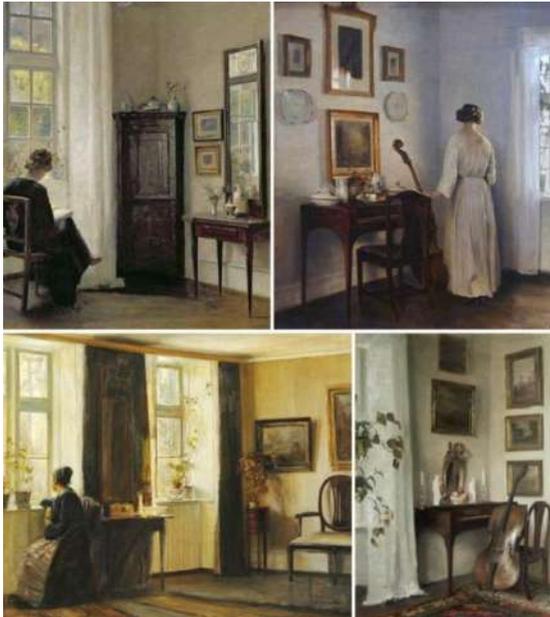
Edgar Degas



ángulos especialmente dinámicos. Estos son algunos ejemplos **Claude Monet**



Y la mayoría de **Gustave Caillebotte** El ángulo de visión, especialmente en el caso de interiores, permite crear la **profundidad espacial** también representan una porción muy limitada del espacio.



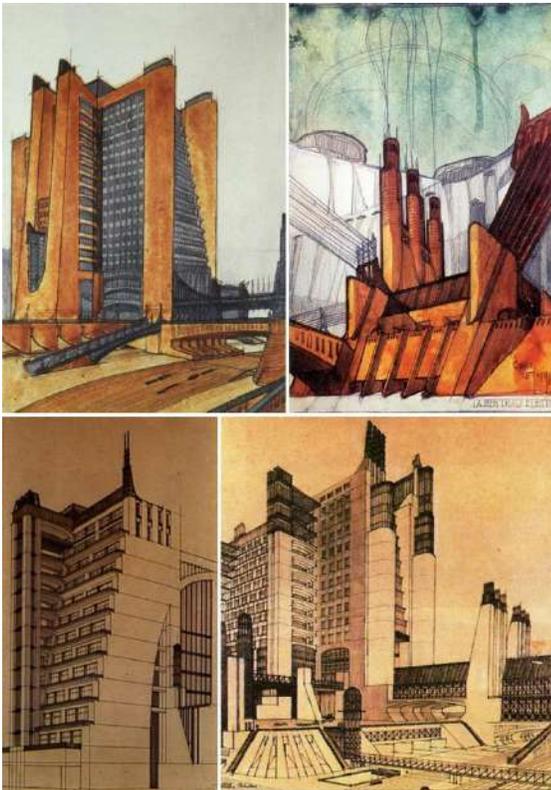
Se trata de un uso accidental de la perspectiva que utiliza el danés Carl **Vilhelm Holsoe** (1863-1935). En sus imágenes íntimas y tranquilas, con figuras femeninas a menudo vistos desde la parte posterior .
Carl Vilhelm Holsoe

Vincent van Gogh, sin embargo, utiliza la visión de esquina para crear efectos de distorsión en los objetos representados. Las sillas, por ejemplo, tienen la perspectiva obligando a que aumenten la expresividad.





Lo mismo está presente en el interior de **Henri Matisse**. Ventanas abiertas en el paisaje que se ve desde una perspectiva muy accidental indiferente.



De la misma época son las representaciones de las utopías futuristas de **Antonio Sant'Elia**: magníficos edificios diseñados por cortes angulares que muestran toda la modernidad y el poder

Es evidente que para el **diseño arquitectónico** la perspectiva accidental es menos que ideal: da una idea natural y realista de espacio y le permite leer la complejidad estructural y volumétrica.



En los mismos años **Edward Hopper** utiliza la perspectiva accidental de recrear **espacios geométricos anónimos** con sus habitantes espiados absorbidos desde ángulos inusuales.



En esta excursión que no puede faltar la fotografía y, en particular, con el tema arquitectónico. Las imágenes de **Gabriele Basilico**, por ejemplo, muestran edificios desde la perspectiva, la geometría y cuadrados accidentales.

A la metafísica de la ciudad en tonos de grises con esquinas claramente trazadas por el contraste entre las superficies perpendiculares o cambios en las divergencias de las ventanas.

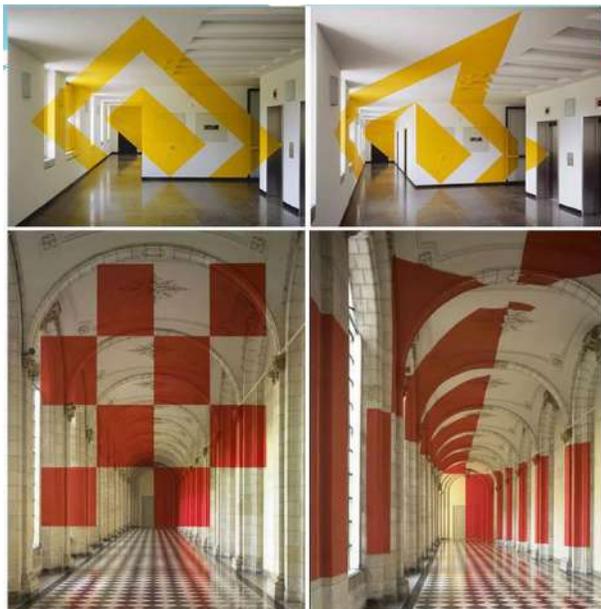
La perspectiva paralela o accidental es la historia de un mundo que nunca se puede representar en su totalidad, pero si capta destellos fugaces, ángulos y líneas que se extienden más allá de nuestra mirada.

En el arte contemporáneo, el mundo visto desde otra perspectiva: el arte de la **anamorfosis**.

La anamorfosis es una "imagen muy distorsionada para asumir la 'verdadera forma' sólo cuando el observador tiene en una posición particular muy inclinada con respecto a su plano.



Todos los días vemos la anamorfosis que nos rodea: las marcas viales (como la palabra "pare", el pictograma de la bicicleta, etc.) es siempre anamórfico modo en que la escritura aparece legible por una perspectiva muy oblicua.



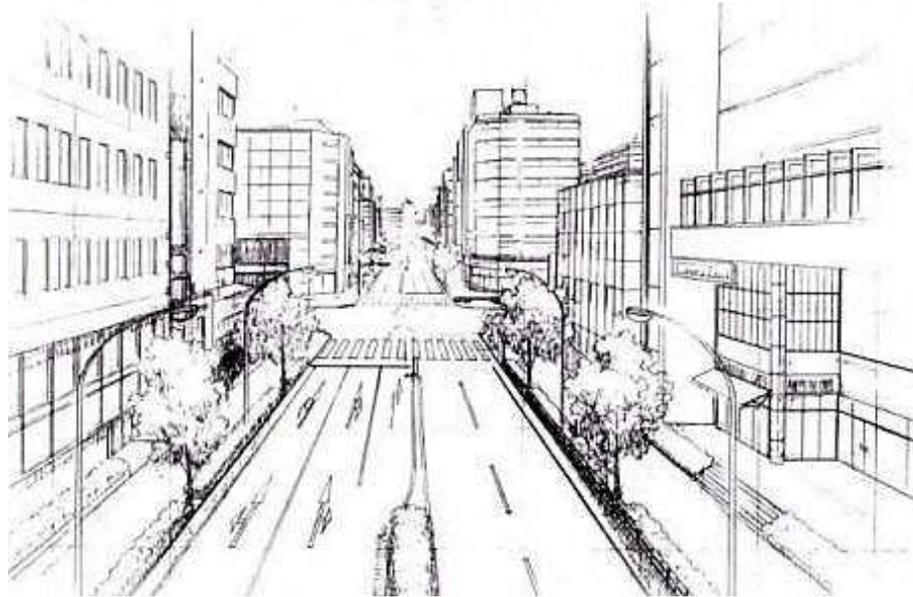
Actualmente el artista el suizo **Felice Varini** maravilla con sus **formas geométricas que parecen flotar** en arquitecturas



➤ **ACTIVIDAD 1**

**creación de espacios: aplicación del cubo
(actividad de interpretación formal)**

Observa el modelo, dibújalo aplicando la perspectiva paralela (1 punto de fuga), completa los detalles: ventanas, puertas, pisos



Dibuja el ejemplo en la bitácora, ubícala de manera horizontal, Vas a trazar la línea de horizonte y ubicar el punto de fuga, luego realiza los cubos como esta en el modelo, con ventanas, puertas, pisos, para dar la sensación de edificios, para finalizar aplica color. Usa la técnica que desees colores, marcadores, pintura, acuarelas, etc.

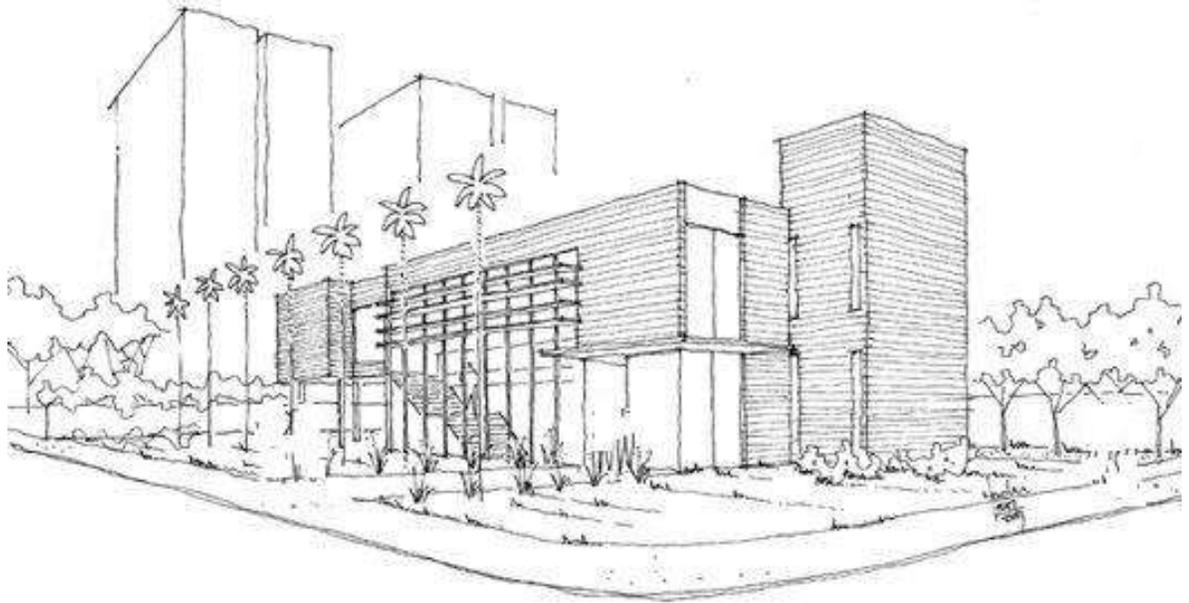
PRESENTACION ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de la bitácora o blanca (tamaño carta)
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo) detrás de la hoja del trabajo realizado



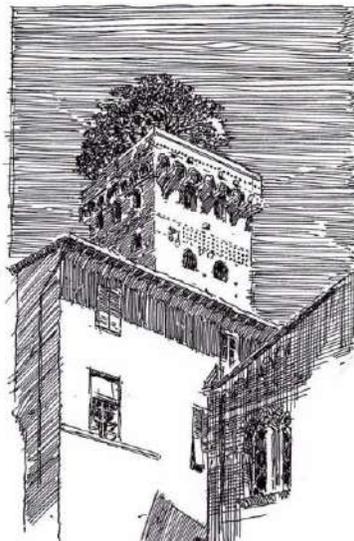
➤ **ACTIVIDAD 2 PERSPECTIVA OBLICUA**
(actividad de interpretación formal)

observa el modelo, ubica línea de horizonte y los puntos de fuga



Realiza el modelo utilizando perspectiva oblicua (dos punto de fuga), ubicar la bitacora horizontalmente, utilizar toda la hoja. El modelo tiene elementos incompletos, termina agregando **ventanas, puertas, división de pisos, para dar la sensación de edificios**, etc. Para finalizar el ejercicio utiliza el estilo que desees o tecnica.

Ejemplos estilos





PRESENTACION ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de la bitácora o blanca (tamaño carta)
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo) detrás de la hoja del trabajo realizado

➤ **ACTIVIDAD 3 CLAVES PICTÓRICAS DE PROFUNDIDAD**
(actividad de interpretación extratextual)

observa la imagen y a partir del texto de las claves pictóricas de profundidad, ubicarlas en la imagen



Ubicar flechas donde encuentres las claves pictóricas de profundidad en la imagen, debes ubicar las 7 claves pictóricas, si en la imagen no encuentras una de las claves, explica por qué.

1. **Perspectiva lineal** esta señal se basa en la convergencia aparente de las líneas paralelas
2. **Tamaño relativo:** esto se refiere a que en nuestro campo visual encontramos objetos de diferentes tamaños relacionados entre sí y estos objetos pueden ocupar más o menos espacio en nuestra retina, como regla general los objetos que ocupan más espacio en nuestra retina se perciben como más cercanos.



3. **Altura en el plano de la imagen** los objetos colocados más arriba en un dibujo (más cerca de la línea del horizonte) tienden a percibirse a mayor distancia.
4. **Luz y sombra** la clave de sombreado hace referencia a generalidades observadas en nuestro ambiente con relación a la iluminación. La clave de sombreado nos dice que partes de un objeto se encuentran más cerca de una fuente luz.
5. **Superposición** hace referencia a que en el ambiente se presentan objetos que cubren a otros objetos lo cual es tomado como una clave para determinar que el objeto que cubre al otro está más cerca de nosotros que el objeto que está siendo cubierto.
6. **Gradientes de textura** se refiere al hecho de que la textura de las superficies se va haciendo más uniformes a medida que se aleja del observador.
7. **perspectiva atmosférica, vista aérea** esto se refiere al hecho de que el aire no es transparente en su totalidad y a medida que miramos más lejos de nuestra posición las capas de aire se van acumulando y estas distorsionan las ondas de luz provenientes de objetos alejados, haciéndolos ver borrosos.

EJEMPLOS: (estas claves pictóricas son incorrectas)



PRESENTACION ACTIVIDAD:

- sacar copia de la imagen
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo) detrás de la hoja del trabajo realizado



➤ **ACTIVIDAD 4 ANALIZAR IMÁGENES**

(actividad de interpretación extratextual)

Observa la siguiente imagen y descríbela a partir del siguiente esquema (leer el texto para resolver las preguntas)

"Black Cloud"



While the Chinese economy is booming, the skies above its cities are darkening. One of the biggest causes is the phenomenal growth in the number of cars and exhaust emissions. To look off their '20 top for sustainable development' campaign and drive people to their 20x20.org (in-Chinese), WWF expressed one do in dramatic fashion. Along with an increase in new volunteers, WWF received coverage of the event in a number of Chinese newspapers as well as on CCTV 5, Beijing TV, Phoenix TV, even international news stations as far away as Deutsche Welle Broadcasting in Germany and Al Jazeera in the Middle East.

On balloon:

Drive one day less and look how much carbon monoxide you'll keep out of the air we breathe.



Anuncio impreso de WWF: " Nube negra ", 2007 ESLOGAN EN GLOBO: Conduzca un día menos y vea cuánto dióxido de carbono evitará en el aire que respiramos.

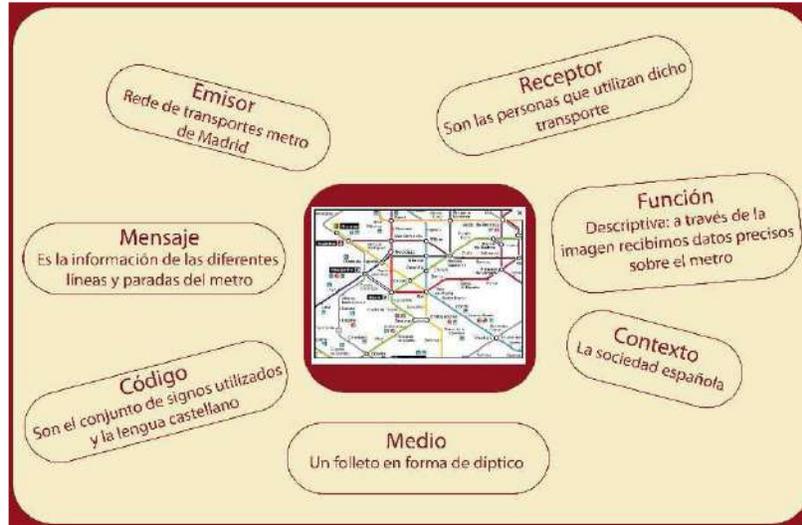
CÓMO SE PRODUCE LA COMUNICACIÓN VISUAL

En cada proceso de comunicación intervienen:

- Emisor: Persona o entidad que decide comunicar algo.
- Mensaje: El contenido de la comunicación (lo que queremos comunicar).
- Código: Conjunto de normas y procedimientos que relacionan significantes y significados para que los mensajes visuales sean comprensibles. Tienen que ser conocidos por el receptor.
- Medio: Es el elemento que permite físicamente la transmisión del mensaje.



- Receptor: Persona o conjunto de personas a las que se dirige el mensaje
- Contexto: Conjunto de circunstancias o lugares en que se sitúa el mensaje
- Función: Es la intención que tiene el emisor del mensaje.



LENGUAJE VISUAL

El lenguaje visual es un sistema de comunicación de ideas, pensamientos y conocimiento que utiliza las imágenes como medio de expresión, es decir, transmite mensajes a través de signos visuales.

- tipo de imagen

Objetivo	El lenguaje visual objetivo intenta transmitir la información de forma que solo se le pueda dar una interpretación.
	Utiliza formas geométricas, imágenes reales, fotografías muy definidas e iluminadas.
Publicitario	El lenguaje visual publicitario combina imágenes y textos expresivos para que el mensaje se comprenda fácilmente.
 <small>Carteles con poste de publicación. Colonia, Alemania. Fotografía: Joseba Estévez Banco de imágenes INTEF</small>	Su finalidad es atraer la atención del receptor para que acepte el producto y efectúe la compra.
Artístico	El lenguaje visual artístico produce diferentes sentimientos y sensaciones en el espectador, a través de combinaciones de luces, colores y cuidadas composiciones.
 <small>Goya y Lugentes, Francisco de Saturno devorando a sus hijos Banco de imágenes INTEF</small>	

- Características generales de la imagen



Dentro de una imagen debemos distinguir el grado de parecido de esta representación (la imagen) con lo representado. Si es muy grande diremos que tiene un alto grado de iconicidad y bajo si el parecido es poco.

No todos los medios de representación de imágenes captan la realidad con el mismo grado de iconicidad. Por ejemplo, una fotografía registra la realidad muy fielmente, sobre todo en color, pero su iconicidad es menor que la del cine pues, éste, además, representa el movimiento y el sonido. En la pintura, se ha representado la realidad con muy diferentes grados de iconicidad.

Mientras el estilo realista que representa fielmente la realidad, el estilo figurativo que se aleja de la realidad, pero nos permite reconocerla y el estilo abstracto que no la representa.

Las características o atributos de las imágenes son:

Imagen realista, figurativa, analítica y abstracta

- **Realista:** Representa fielmente la realidad o utiliza imágenes fieles a lo real. Por ejemplo, la fotografía, o dibujos con mucha precisión y parecido con el real.
 - **Figurativo:** Representa formas basadas en la realidad, pero expresadas con un estilo libre. Puede ser una representación basada en la realidad manipulada. Ejemplo de este tipo de imágenes las vemos en el cubismo de Picasso.
 - **Abstracto:** El estilo abstracto ya no representa formas inspiradas directamente en la realidad. Son formas y estructuras nuevas creadas que expresan un mundo particular. Exigen voluntad y esfuerzo para su comprensión.
 - **Analíticas:** representaciones detalladas por medio de procesos científicos. Son representaciones complejas dirigidas a un público específico que necesitan del conocimiento de normas y códigos para su lectura.
- **FUNCIÓN DE LAS IMÁGENES:**

Según su finalidad los mensajes visuales o imágenes se pueden clasificar así: informativos, descriptivos, expresivos, poéticos, estéticos, o apelativos.

 - **Informativa:** son los mensajes visuales que notifican un hecho, indican alguna situación, etc...Como las señales de información de las carreteras.
 - **Descriptiva:** Aquellas que además de ofrecernos información nos describen y detallan la naturaleza de ese algo.
 - **Apelativa:** Intentan convencerte o persuadirte, reclamando la atención. Está vinculada a la imagen publicitaria.
 - **Expresiva:** Aquellas imágenes que manifiestan sentimientos o sensaciones. Suelen ser muy expresivas las imágenes de las películas de amor, o las fotografías que apelan al sentimiento, como el fotoperiodismo de guerra. Dentro de esta encontramos la



variante de función Poética: Las que buscan un juego similar al de la poesía, pero en las imágenes.

- **Estética:** Son imágenes que buscan el componente de la belleza. Ha estado históricamente ligado al campo de las producciones artísticas.

ACTIVIDAD:

Observa y analiza la imagen, descríbela a partir del siguiente esquema (leer el texto para resolver las preguntas)

Realiza el recuadro y responder las preguntas

LENGUAJE VISUAL DE LA IMAGEN, explicar	
CARACTERISTICA O ATRIBUTOS DE LA IMAGEN, explicar	
FUNCION DE LA IMAGEN, explicar	
CARACTERISTICAS FORMALES	Uso de la forma
	Uso del color, la luz y las texturas
	Uso de la perspectiva y los planos
	Elementos compositivos
INTENCION COMUNICATIVA	Texto
	Relación entre la imagen y el texto
	Intención del autor

PRESENTACION ACTIVIDAD:

- Realizar en hojas de bitácora o en hojas de cuaderno
- al inicio del trabajo escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo)
- realizar el esquema para resolver la actividad



➤ **ACTIVIDAD 5 LA CREACION VISUAL**
Creación de un espacio cotidiano

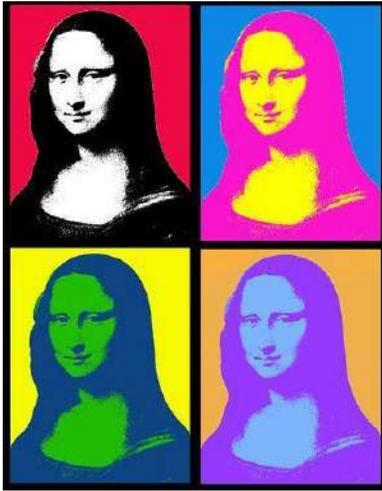
Analiza la siguiente imagen sobre un espacio cotidiano



Dibuja el ejemplo en la bitácora, ubícala de manera vertical, realiza un recuadro centrado de 17cm x 12cm. (tamaño hoja 21cm x 27cm. Aproximadamente) utiliza toda la hoja. Ubica línea de horizonte y el punto de fuga.

Luego de realizar el dibujo utilizando perspectiva paralela, vas a pintar el trabajo, puedes utilizar la técnica y estilo que desees.

los siguientes ejemplos son estilos para pintar que podras tener en cuenta.



PRESENTACION ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de la bitácora o blanca (tamaño carta)
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo) detrás de la hoja del trabajo realizado

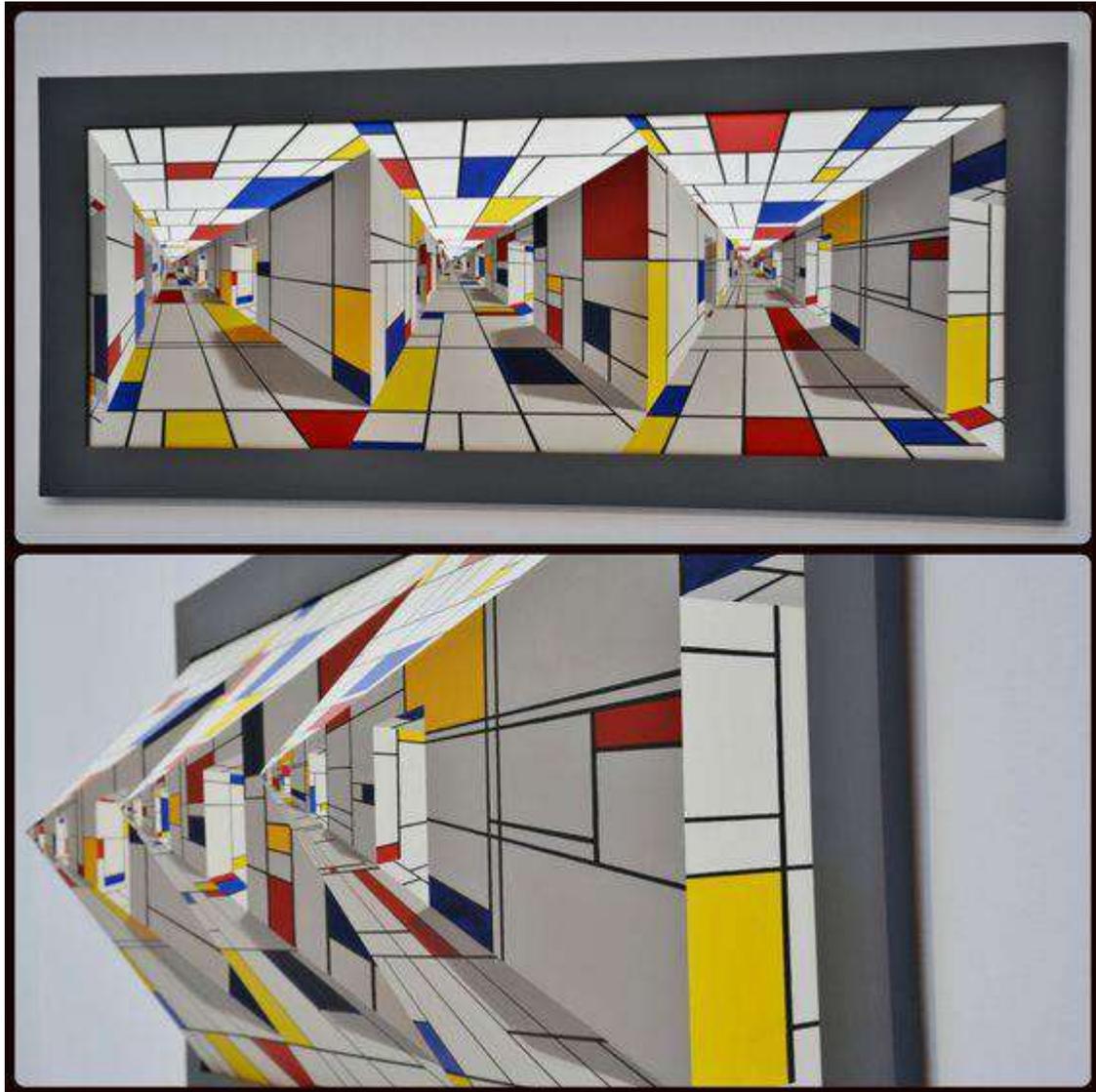


➤ **ACTIVIDAD 6 LA CREACION VISUAL**

Propuesta sobre la perspectiva invertida de Patrick Hughes

Observa las siguientes obras, analízalas y construye tu propuesta





Realiza una ilusión óptica 3D basado en la obra de arte de Patrick Hughes, átrévete a practicar la perspectiva y engañar a sus ojos, todo en uno. La reversperspectiva o perspectiva inversa funciona con una perspectiva de 1 punto. imprime o dibuja la plantilla sobre un soporte resistente como cartulina o cartón. Las reverencias deben mostrarse a la altura de los ojos para obtener el mejor efecto.

Debes crear tu propio diseño con un estilo y técnica elegido.

El inventor y la historia de la Perspectiva Inversa

Patrick Hughes es un artista inglés surrealista obsesionado con la **perspectiva, las paradojas visuales y los oxímoron**. De la extensa obra de este septuagenario inglés destaca su afición a la Perspectiva Inversa. De hecho se le conoce como su inventor.



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8

