

3

SECUNDARIA

ÁREA
ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

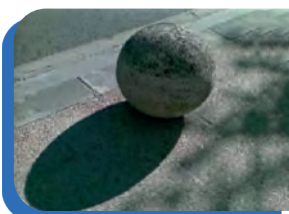
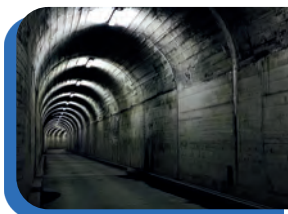
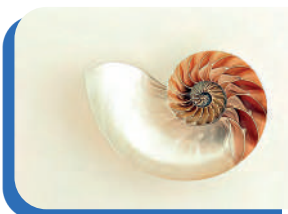
Artes Plásticas y Visuales

DIBUJO TÉCNICO LINEAL BASADO EN LOS PROYECTOS CONSTRUCTIVOS TRIDIMENSIONALES DEL CONTEXTO



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las siguientes imágenes y resalta con un marcador los diferentes tipos de curvas que encontremos. Escribimos debajo los tipos de curvas (abiertas, cerradas o cónicas).



Noticiencia

El estadio Nido de Pájaro de Pekín lleva su nombre por su imponente estructura elíptica, de 333 metros de largo, 294 metros de ancho y 68 metros de alto.



Ciencia divertida

Péndulo de pintura:

Cortamos la botella a la mitad, con un clavo pinchamos la tapa, la amarramos a un soporte horizontal de 80 cm de altura y fijamos a 1cm del piso, llenamos con pintura, sacamos el clavo de la tapa y empujamos la botella para que de un giro.



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas de estudio glosario e investigación de las Artes Plásticas y Visuales para el año de escolaridad

Tarjetas de memoria: el escribir es muy útil para visualizar mejor la información. Se puede utilizar colores diferentes, títulos y subtítulos para clasificar la información. Se usa para organizar temas complejos, discursos de presentación, etc.

Glosario

Trazo: es la línea o raya que se utiliza para nombrar a las rectas y curvas que forman una superficie.

Técnico: proviene del griego téchne (ciencia o arte), es aquel procedimiento que tiene por objetivo un resultado o fin.

Ecuación: deriva del latín aequatio, es aquella igualdad donde aparece un mínimo de incógnita, las incógnitas están representadas por letras y números. Ejemplo: $4+x=9$

Generatriz: denominada eje de rotación, es aquella línea que genera el movimiento y conforma la figura.

Tecnologías: es el conjunto de conocimientos y habilidades, creado para satisfacer una necesidad determinada, incluye múltiples ramas y disciplinas como ser: informática, robótica, electrónica, etc.



Desafío

Fotografía 10 objetos que tengan curvas abiertas, cerradas y cónicas.



Glosario

Generatriz: denominada eje de rotación, es aquella línea que genera el movimiento y conforma la figura.

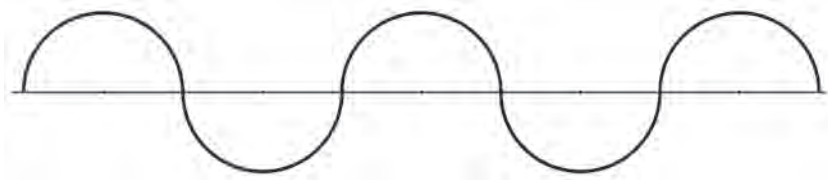
2. Curvas Policéntricas: abiertas y cerradas

Las curvas policéntricas, son figuras planas, para su trazado requieren de varios centros o puntos de referencia, se representan a través de un proceso técnico siguiendo diferentes métodos de trazado como ser: segmentos, arcos de circunferencia, circunferencias, perpendiculares, etc. Se clasifican en dos: curvas policéntricas abiertas y curvas policéntricas cerradas.

2.1. Curvas policéntricas abiertas

Están caracterizadas en curvilíneas abiertas infinitas y son las siguientes:

2.1.1. Ondulada: es la sucesión de semicircunferencias unidas por sus extremos, para su proceso de construcción se necesita el manejo del compás y regla.

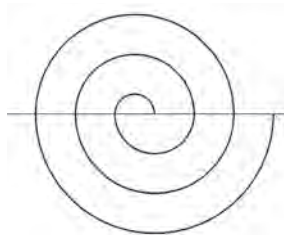


La Ondulada

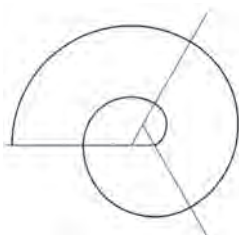


Puente Ondulado en China

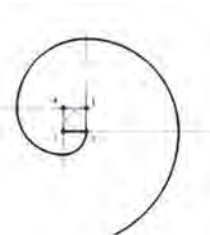
2.1.2. Espiral: es una curva abierta que en su trayecto de prolongación infinita puede surgir por varios centros como ser: de 2 centros, de 3 centros (triángulo), de 4 centros (cuadrado), etc. Para la construcción gráfica observamos los siguientes ejemplos.



Espiral de dos centros



Espiral de tres centros



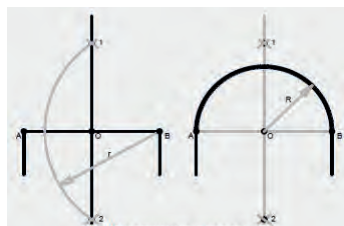
Espiral de cuatro centros



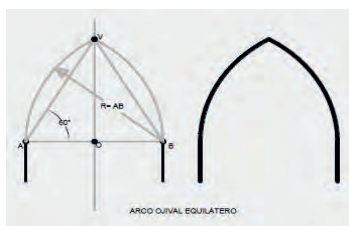
Escalera Helicoidal o en caracol

2.1.3. Arcos geométricos: son curvilíneas abiertas simétricas que se unen por un extremo. Observamos los siguientes ejemplos para la construcción de dibujo.

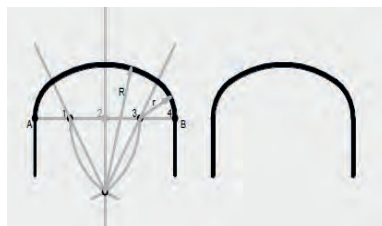
Existen tres tipos de arcos principalmente, estos son: arco medio punto ó romano, arco ojival y arco carpanel.



Arco de medio punto ó romano



Arco ojival

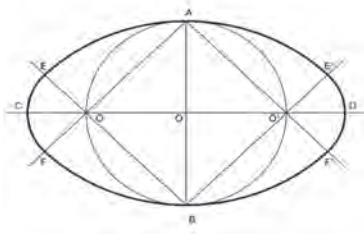


Arco carpanel

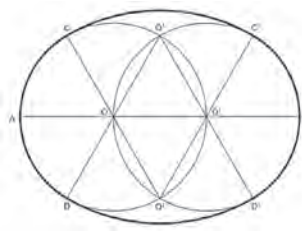
2.2. Curvas policéntricas cerradas

Son figuras planas curvilíneas cerradas que se caracterizan por la construcción técnica de varios centros y son los siguientes: óvalo, ovoide, cordiforme y el escudo.

2.2.1. Óvalo: es una curva cerrada proporcionalmente limitada por un eje mayor y otro menor. Para su construcción gráfica policéntrica observamos los siguientes ejemplos:



Trazado del Óvalo conociendo el Eje menor

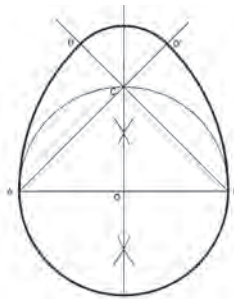


Trazado del Óvalo conociendo el Eje mayor

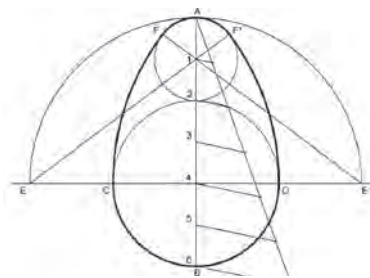


Ventana ovalada

2.2.2. Ovoide: es una curva cerrada de varios centros proporcionalmente de simetría parcial y delimitada por arcos de circunferencia. Para la construcción observamos los siguientes ejemplos:



Trazado del Ovoide conociendo el eje menor

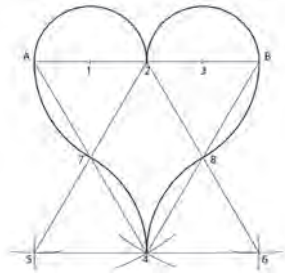


Trazado del Ovoide conociendo el eje mayor



Aguacate, fruta con forma ovoidal

2.2.3. Cordiforme: es una figura policéntrica cerrada y delimitada por arcos de circunferencia que logran la estructura en forma de corazón.

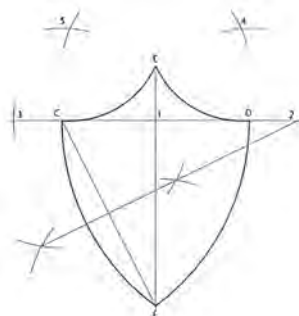


Trazado de la figura cordiforme



Trébol de 3 hojas, hojas de forma cordiforme

2.2.4. Escudo: es una figura policéntrica cerrada para la construcción gráfica observamos el siguiente ejemplo:



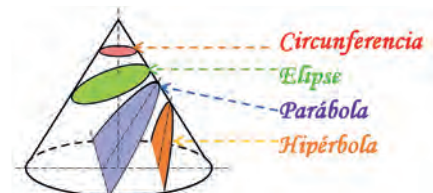
Trazado de la figura escudo



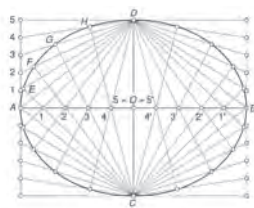
Escudo de armas de Austria

3. Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola

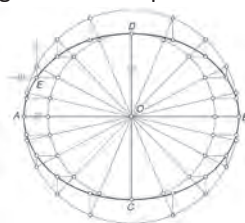
Llamadas también curvas de segundo grado por las ecuaciones que las definen, se originan por el corte de un plano en distintas posiciones sobre el cono que generan la circunferencia, elipse, parábola e hipérbola.



3.1. Elipse: es una curva plana y cerrada que surge cuando un plano oblicuo corta a su eje de rotación del cono.



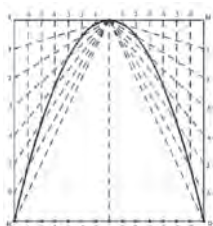
Construcción de la elipse por haces proyectivos



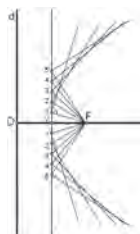
Construcción de la elipse por afinidad



3.2. Parábola: es una curva plana, abierta cuyos puntos equidistan de otro punto fijo llamado foco y de una recta fija llamada directriz, genera dos ramas curvas infinitas y simétricas. Surge por el corte de un plano oblicuo sobre la parábola.



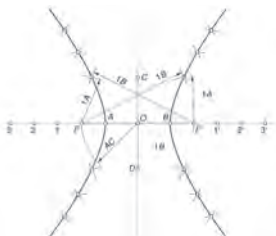
Construcción de la parábola por haces proyectivos



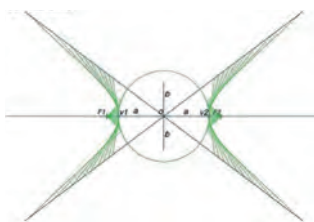
Construcción de la parábola por envolventes



3.3. Hipérbola: es una curva plana abierta, compuesta de dos ramas dirigidas inversamente. Surge en la sección producida por un plano que corta a dos conos invertidos paralelamente a sus ejes.



Construcción de la hipérbola conociendo los dos ejes



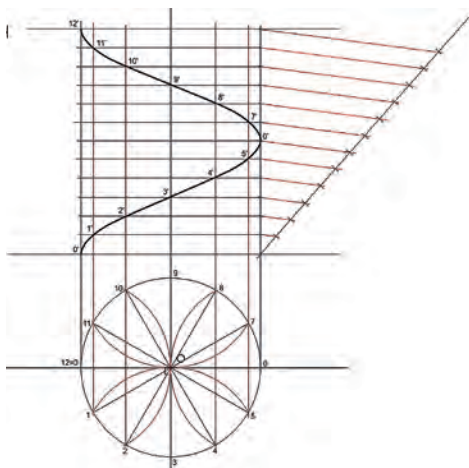
Construcción de la hipérbola por envolventes



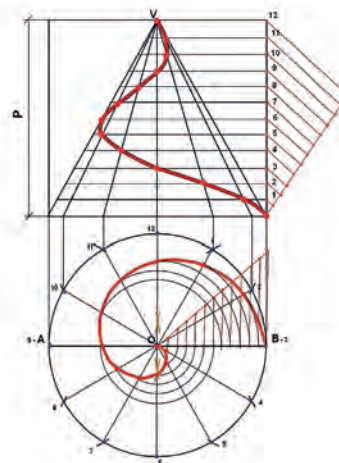
4. Curvas cíclicas: hélices, cicloide, epicloide, hipocicloide y cardiode en su aplicación del dibujo mecánico

Son figuras curvilíneas conseguidas por la generatriz, la cual se origina por la rotación de una ruleta (circunferencia menor) sobre la base (circunferencia mayor). Se clasifican en las siguientes: hélices, cicloide, epicloide, hipocicloide y cardiode.

4.1. Hélices: es una curva que se eleva a través de una superficie cilíndrica, cónica o esférica, la cual es dirigida por un punto que se ubica en una recta. La recta llamada generatriz gira sobre una línea estática que se denomina eje.

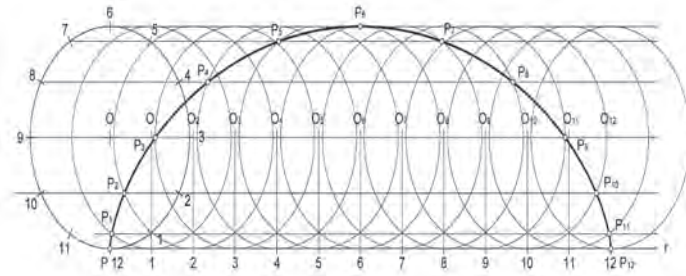


Construcción de una hélice cilíndrica

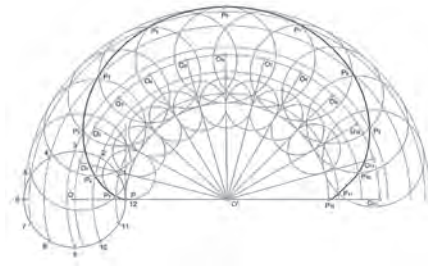


Construcción de una hélice cónica

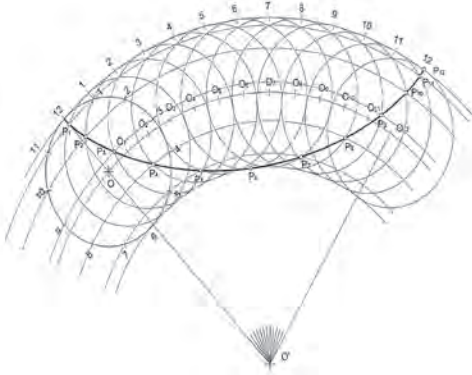
4.2. Cicloide: es una curva que describe un punto de una circunferencia llamada ruleta que rueda sin resbalar sobre una recta llamada base.



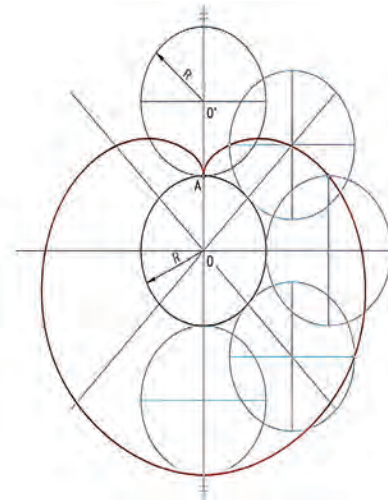
4.3. Epicicloide: es la curva generada por la trayectoria de un punto perteneciente a una circunferencia (generatriz) que rueda, sin deslizamiento, por el exterior de otra circunferencia (directriz). Es un cuerpo de ruleta cicloidal.



4.4. Hipocicloide: es una curva que se produce cuando una circunferencia gira en el interior de otra. Se trata de la marca que dejaría un punto sobre la circunferencia interior de menor radio. Puede encontrarse sobre la propia circunferencia, o bien, en el interior del círculo o en el exterior del mismo, dando lugar a hipocloides alargadas o acortadas.



4.5. Cardiode: se denomina así por tener forma de un corazón y es una curva plana que se genera por el movimiento de una circunferencia llamada ruleta, que gira sin resbalar exteriormente sobre otra circunferencia del mismo radio.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

La arquitectura e ingeniería contemporánea y las construcciones tecnológicas utilizan los trazados de curvas policéntricas, cónicas y cíclicas, por lo que es muy necesario conocerlas y especialmente saber construirlas.

Mencionemos en nuestro cuaderno tres obras arquitectónicas que emplean estas curvas en su construcción.



Museo Guggenheim, New York



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Construyamos las CURVAS POLICÉNTRICAS del texto de aprendizaje. Presentemos en las láminas de trabajo.
- Construyamos las CURVAS CÓNICAS del texto de aprendizaje. Presentemos en las láminas de trabajo.
- Construyamos las CURVAS CÍCLICAS del texto de aprendizaje. Presentemos en las láminas de trabajo.

LAS COMPOSICIONES DE ARTES GRÁFICAS PARA LAS EXPRESIONES CORPORATIVAS Y DEL CONTEXTO COMUNITARIO INTERCULTURAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Analicemos las siguientes imágenes y respondemos en nuestras propias palabras como esos objetos producen color:



TELEVISOR CON PANTALLA PLANA



ARCOIRIS



TELEVISOR ANTIGUO



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Teorías de la Síntesis aditiva RGB y sustractiva del color CMYK aplicadas al diseño e impresión gráfica

¿Qué es la síntesis aditiva? (Modelo RGB)

R= Red= Rojo; G= Green= Verde; B= Blue= Azul. Son colores primarios luminicos

La síntesis aditiva, se refiere a la formación de los colores a través de la suma de diferentes luces en sus distintas longitudes de onda. La síntesis aditiva hace referencia a la adición de color, considerando el blanco como la suma de toda luz en máxima proporción del espectro visible. La síntesis aditiva es la que se usa para la separación del color y gracias a ella podemos ser capaces de ver y reproducir los colores de las diferentes pantallas.



¿Qué es la síntesis sustractiva? (Modelo CMY)

C= Cian; M= Magenta; Y= Yellow= Amarillo.

Cuando hablamos de síntesis sustractiva, nos referimos a la obtención de colores por mezclas de pigmentos. De hecho, se llama sustractiva porque al ir añadiendo colores pigmento, sustrae el color.

Los colores primarios de la síntesis sustractiva serán los colores complementarios de la síntesis aditiva.

Los colores sustractivos primarios (cian, magenta y amarillo) son los que se crean mediante la absorción de ciertas longitudes de ondas. Cuando la luz blanca toca un material o una superficie, los pigmentos de colores de esa superficie absorben todas las ondas de la luz excepto las de sus colores, que son reflejados y percibidos por el órgano de la visión.

Por ejemplo, un papel rojo absorbería todas las longitudes de ondas excepto las del color rojo, que sería enviada de nuevo a la atmósfera y percibida por el ojo humano). La síntesis sustractiva, al ser de colores reflejados, necesita luz blanca para su creación. Si seguimos con el ejemplo, el papel rojo es rojo porque incide la luz sobre él, pero si apagamos la luz, desaparece el color y vemos negro (ausencia de color). El blanco es el resultado de la reflexión de toda la luz. El papel blanco es blanco porque refleja toda la luz (La pre estampa, 2022).



Escanea el QR



Tipos de diseño gráfico

2. La calidad de imagen para el cuidado estético y comunicativo

La calidad de una imagen denotará cuidado en la parte estética de cualquier producto, ya sea para el comercio, exhibición etc. Al cuidar esos aspectos de buena imagen denotará una mejor presentación de esa pieza, cuan mejor sea la imagen mejor será la presentación a los espectadores, ya que estéticamente será más apreciable al ojo humano.

Estos términos son usados más que todo en el comercio, desde páginas web se ofrecen una infinidad de productos los cuales a través de sus páginas ofrecen sus productos por medio de fotografías, las cuales son trabajadas a detalle cuidando la estética como la calidad de la imagen.

3. Tipos y clasificaciones ilustrativas del dibujo y diseño gráfico

El diseño gráfico está en el entorno, detrás de cada página web, de cada fotografía o de cada revista hay un trabajo de diseño.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Observemos y respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipos de ilustraciones y diseño gráfico se observa en nuestro entorno y cuál es el impacto?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

De manera creativa elaboramos la siguiente actividad:

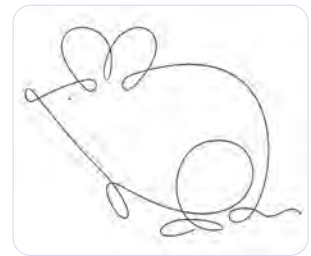
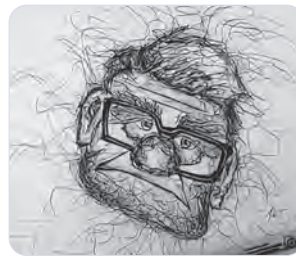
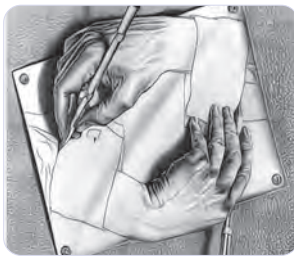
- Realicemos un mural identificando en periódicos, revistas y otros, los diferentes tipos de diseño gráfico e ilustraciones.

EL DIBUJO ARTÍSTICO COMO COMPOSICIONES ESTÉTICAS PARA LAS EXPRESIONES SOCIOCULTURALES EN VALORES Y PRINCIPIOS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las imágenes y describamos en nuestros cuadernos las características que más nos llamen la atención:



Respondemos en tu cuaderno las siguientes preguntas:

- ¿Qué técnicas del dibujo artístico conoces?
- ¿Qué materiales utilizas para desarrollar un dibujo?



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas del dibujo artístico

El dibujo artístico es una técnica de representación gráfica bidimensional de aquello que el ojo humano percibe de forma tridimensional. Esta técnica permite representar, mediante la línea, tanto la forma como el volumen de los objetos.

El dibujo artístico se realiza a partir de diferentes técnicas, sobre un soporte bidimensional. Cada una de las técnicas que se emplean en el dibujo artístico busca representar los conceptos y la realidad de manera tanto objetiva como subjetiva. Es decir que podemos definirlo como un lenguaje, porque permite la comunicación y la expresión del ser humano, sus ideas y sentimientos.

Los tipos de trazos, tramas y texturas en el dibujo artístico a lápiz; son un tipo de trabajo de los artistas más antiguos en la historia del arte. Esta técnica es popular, porque el lápiz es el elemento más manejable dentro del dibujo, con él se puede crear obras artísticas con diferentes técnicas como: el garabato, trama, difuminado, etc.



— 2. Técnicas secas (grafito, sanguina, carboncillo u otros del contexto)



2.1. Técnica de dibujo con sanguina

Es una técnica de dibujo en seco muy antigua, la cual se basa en la acerina, forma mineral del óxido férrico. Las pinturas que empezaron a utilizar este material surgieron durante el periodo del paleolítico, a finales del siglo XIV.

La sanguina se puede encontrar en diversas presentaciones como: barra, polvo o lápiz, este último es una de las formas más populares en las que se emplea este material, el cual, se asemeja al estilo del carboncillo.

El nombre de esta técnica de dibujo, proviene de la “sangre”, debido a que las tonalidades que se puede obtener al emplear esta herramienta artística, giran en torno a una gama de rojos que permite obtener los siguientes tonos: rojo anaranjado, marrón ocre, terracota, granate, blanco, sepia, etc.

Las técnicas de dibujo con sanguina son ideales para los trabajos de retratos, paisajes o desnudos que quieren aprovechar el claroscuro y volumen, debido a su principal cualidad, la luminosidad. (Extractado de Crehana, 2022)

2.2. Técnica de dibujo con carboncillo

El carboncillo es otra de las herramientas que acompañan las principales técnicas de dibujo artístico. Este material es uno de los primeros que empleó el hombre para realizar bocetos o diseños sobre distintos tipos de soportes planos. El uso de esta herramienta de diseño requiere del conocimiento y manejo de sus técnicas, ya que de esta forma se podrá obtener mejores acabados en los dibujos que se elabore.

Además, a diferencia de otros instrumentos pictóricos, el carboncillo te permite obtener diferentes trazos, utilizando la misma herramienta. (Extractado de Crehana, 2022).

2.3. Técnicas de dibujo con sepia

La sepia, ocre sepia, marrón sepia o pardo sepia es un color rojo anaranjado oscuro, de tonalidad pardusca, que corresponde a la coloración del pigmento obtenido de la tinta de la sepia o jibia de un cefalópodo marino similar al calamar. Históricamente, para la obtención de los pigmentos sepia se ha preferido la sepia común (*Sepia officinalis*), que se pescaba en el mar Adriático y cuya tinta se usó al menos desde la antigüedad romana. La técnica para dibujar, es empleada con lápices o barras de este material.



— 3. Técnicas húmedas (tinta china y rotuladores)

Las técnicas húmedas son aquellas en las que las tintas se encuentran diluidos en un medio acuoso y se aplican con ayuda de pinceles u otros instrumentos. Este tipo de elementos se caracteriza por ser opacos y cubrientes, lo que permite trabajar tintas planas y corregir errores.

3.1. Técnica de dibujo con bolígrafo

El bolígrafo es una de las herramientas de dibujo más usadas por quienes recién empiezan a adentrarse en el mundo del diseño. Pues más allá de utilizarse para escribir o realizar apuntes, el bolígrafo permite desarrollar asombrosos dibujos minimalistas.

Ciertamente, para poder sacarle el máximo provecho al bolígrafo, es necesario conocer y aprender las diversas texturas que existen, ya que de esta manera lograrás mejores resultados en los bocetos que realices y podrás plasmar diferentes efectos sobre el soporte en el cual estés trabajando.

3.2. Tinta china.

La tinta es una técnica húmeda que se aplica con una herramienta, pincel, caña, plumas de ave, etc. Su uso se remonta al 2697 a. C. en China, pero también en la India, Egipto,

Mesopotamia, Grecia y Roma se usó la tinta para producir dibujos y textos sobre papiro y pergamino.

Existen diferentes tipos de tinta, vegetales, minerales, e incluso animales como es el caso de la sepia, obtenida de la tinta de calamar, siendo la más común la tinta china, compuesta de negro de humo disuelto y agua destilada, que produce una capa brillante de un negro intenso al secar y es muy estable. En la actualidad se fabrican en diferentes colores que permiten superposición y tonos muy intensos. (juntadeandalucia.es, 2022)

3.3. Técnica del rotulador.

Es una técnica polícroma húmeda. El pincel japonés evolucionó naturalmente hacia el sistema del rotulador. Lo más correcto sería llamarle pluma de fieltro, material del que está compuesto la punta.



La punta es de fieltro o fibras finas de nylon u otro material sintético, está sujeta al cilindro de la pluma y su tinta, desde un depósito, fluye hacia la punta mediante un mecanismo capilar.

La técnica del rotulador es muy expresiva por sus colores brillantes e intensos, se puede trabajar con las líneas, las masas de color y las texturas y sus distintas combinaciones (ilustrando en la escuela de arte, 2022).

4. Leyes de la composición artística



Ley de la balanza sobre el pantocrator. Frontal de altar de la seu d'urgell o de los apóstoles. Primera mitad del siglo XII. Pintura al temple sobre tabla.

En este caso, se trata de la balanza romana. No se equilibran los pesos de los platos por simetría, sino que hay un platillo que se equilibra con un peso. Se basa en el equilibrio de los pesos visuales.

Las leyes compositivas son una serie de pautas que sirven para equilibrar las composiciones de manera armónica, estas reglas han ido variando en cada período artístico y dependiendo del artista.

4.1. Ley de la balanza: consiste en colocar dos formas o grupos de formas semejantes en tamaño, color, textura o significado a la misma distancia del centro de la composición donde se sitúa el personaje central o centro de atención principal de la obra. Fue usada en el románico y el gótico.

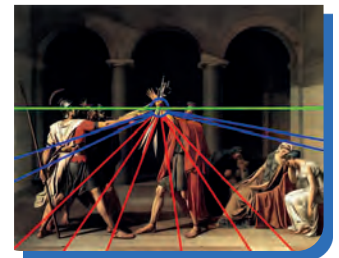
4.2. Ley de compensación de masas: el equilibrio es muy estático. Es una ley similar a la de la balanza, pero, en este caso, se trata de la balanza romana.



Escanea el QR

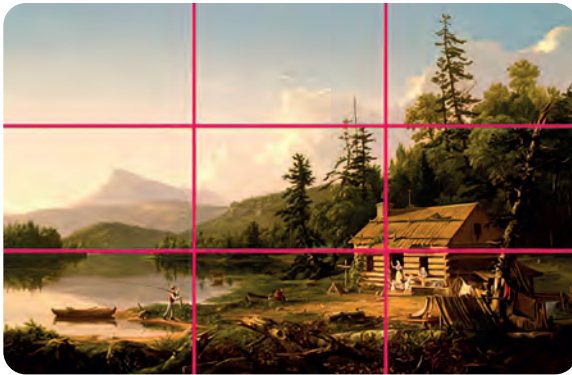


Simetría radial y axial.



El juramento de los horacios, de Jacques-Louis David (1784).

Composicion AUREA



"HOME IN THE WOODS" de Thomas Cole



Paisaje de Claude Lorrain "PAISAJE PASTORAL"

5. Aplicaciones artísticas: animales, plantas, follaje y paisajes (rural y urbano)

Las leyes de composición ayudan a encuadrar y organizar los diferentes elementos de los paisajes de manera que queden agradables a la vista, balanceados pero al mismo tiempo que permitan al observador guiar su mirada en un orden lógico y sin ignorar alguno de los detalles. Estos principios sirven para crear unidad y coherencia en los cuadros, logrando que el observador entienda naturalmente el propósito y punto principal de la obra.

6. La composición abstracta para las expresiones artísticas

El arte abstracto prescinde de la representación de un tema o un asunto figurativo y lo sustituye por un lenguaje visual autónomo, con significado propio. Se entiende por pintura abstracta aquella que prescinde por completo del objeto, de la figura y el cuadro; se compone mediante la combinación de líneas y colores.

El arte abstracto es el contrario del figurativo, es decir, la representación de objetos identificables mediante imágenes reconocibles. Por tanto, la abstracción no representa «cosas» concretas de la naturaleza, sino que propone una nueva realidad. Propone un «arte puro» mirando más allá de nuestra realidad.





¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

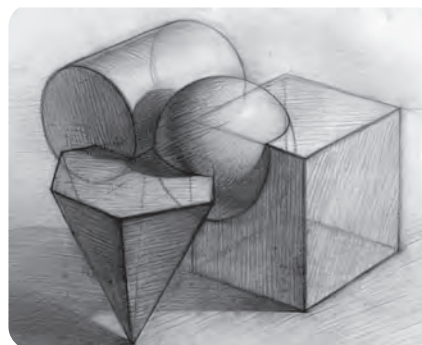
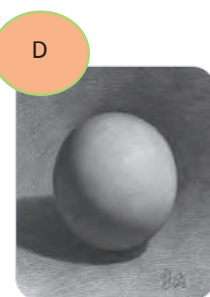
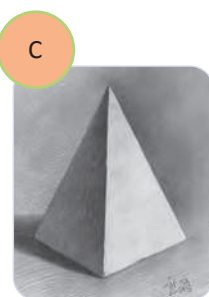
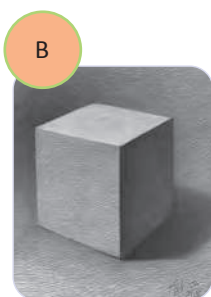
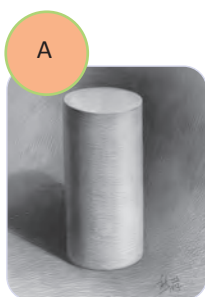
Respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Desde tu experiencia cuál de las técnicas de dibujo artístico te fue más fácil de trabajar y por qué?
- ¿Qué importancia tiene las leyes de composición en el dibujo artístico?
- ¿Qué leyes de composición encuentras en edificaciones, parques, plazas etc. de nuestro entorno?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos una composición artística con los elementos (A, B, C Y D), aplicando las leyes de composición que creas necesarias y las técnicas (carboncillo, sanguina, bolígrafos, tinta china, etc.) Con las que mejor has trabajado:



EJEMPLO

IMPLEMENTACIÓN DE LA PINTURA ARTÍSTICA PARA LA MANIFESTACIÓN INTRA-INTERCULTURAL Y LA DESPATRIARCALIZACIÓN



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!



Ciencia divertida

MEZCLA AZUL Y AMARILLO
¿QUE COLOR TE DA?

Analizamos los conceptos de intracultural, intercultural y despatriarcalización, los mismos que se encuentra en la Ley 070 de la Educación; anotamos en nuestro cuaderno y teniendo el conocimiento adecuado de ellos, realizamos el debate de cómo implementariamos en nuestra pintura artística estos tres conceptos. Finalmente, argumentamos su importancia.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

- 1. La pintura acrílica, técnica y aplicaciones en soportes variados (animales, plantas, celajes, follajes, paisaje)



1.1. Técnica de la pintura acrílica

Esta técnica tiene un secado rápido y se mantiene plastificado, los pigmentos están mezclados con aglutinante acrílico llamado polímero de acrílico, esta pintura se diluye con agua ya que afina las capas.

1.2. Aplicación en soportes variados (animales, plantas, celajes, follajes, paisaje)



Para lograr un buen trabajo en acrílico es necesario utilizar una mezcla de retardo de pintura y gel aproximadamente 50/50.

En toda la zona del dibujo se tiene que pasar el fluido retardante, se aplica primero a las zonas más claras con la pintura acuosa posteriormente, vamos bajando los tonos hasta llegar a las sombras. Se pasas a pintar el fondo colocando retardador y manteniendo el trabajo con la técnica húmeda. Posteriormente se recomienda tener las mezclas ya preparadas para trabajar más rápidamente, se espera a que seque, se trabaja varias capas para posteriormente agregar los detalles.



Noticiencia

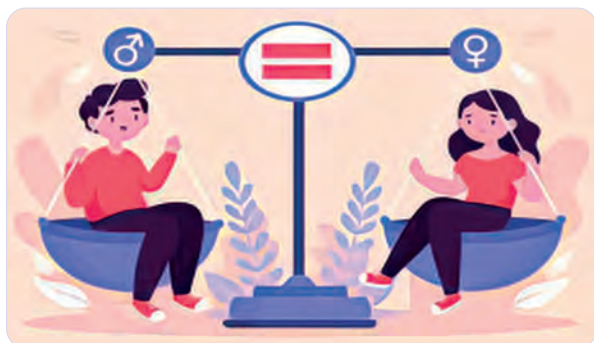
ALREDEDOR DEL AÑO 1031
COMENZÓ LA PRIMERA
REUTILIZACIÓN DE PAPEL
DESECHADO

2. Ilustración gráfica cromática de los roles de la familia en equidad de género e igualdad de oportunidades

Realizaremos una retrospectiva de las siguientes definiciones:

2.1. Equidad de género

Nuestra democracia boliviana se sustenta en la equidad de género e igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres para el ejercicio de sus derechos individuales colectivos, aplicando la paridad y alternancia.



2.2. Igualdad de oportunidades

Es un principio de equivalencia, sustentada en la equidad de género e igualdad de oportunidades.



2.3. Roles de familia

Esos roles pueden ser asumidos o asignados, dentro del contexto de la familia existen los roles de: esposo que es el proveedor, esposa (ama de casa), padre (autoridad), madre (cariño), hijos (obediencia, respeto, hermanos (protección, cariño, apoyo), son roles que estaban identificados en el anterior siglo pero que en algunos lugares aún está en pie. En las grandes ciudades ya no se da esa situación, ya que el esposo no es el único que genera recursos, pues ya no es suficiente, actualmente son el padre y la madre los que llevan el sustento económico a la familia, de la misma manera en los diferentes roles hubo un cambio para mejorar nuestra sociedad.





2.4. Ilustración gráfica cromática

El hombre siempre ha buscado la forma de comunicarse, la ilustración gráfica es la evolución de estas manifestaciones, la ilustración como tal fue un movimiento filosófico cultural del siglo XVIII. Emmanuel Kant la definió como la libertad de conciencia humana del estado de ignorancia y error por medio del conocimiento.

El diseño gráfico, debe transmitir conocimiento por medio de representaciones gráficas manuales o digitales. La ilustración gráfica tiene una doble funcionalidad: la entrega de información el valor estético.

Los elementos de la ilustración son: punto- línea; forma – luz; color- tiempo; tamaño; composición.

2.5. El punto

Es el elemento más simple, crea formas, dirige la visión del observador, tiene una fuerza atractiva como marca.



2.6. La línea

Organiza el espacio, es la sucesión de puntos que pueden crear texturas, profundidad, movimiento, su dirección y grosor le da una expresividad a la imagen.



2.7. La forma

Formas básicas: cuadrado, triángulo y círculo, su función es definir y organizar el espacio, pueden simular tridimensionalidad cuando se representan en perspectiva.



2.8. La luz

Contribuye a la composición de la escena, una característica importante es la tonalidad, que incide en la captación de las formas.

Un tono claro parece más claro cerca de un tono oscuro y viceversa, un tono claro se expande rodeado de uno oscuro, un tono oscuro se comprime rodeado de uno claro.



2.9. El color

Se caracteriza por dar tonalidad o matiz en la longitud de onda, cuando nos excedemos en el manejo del blanco llega a saturarse el color o a dar más intensidad, la luminosidad o claridad transmite cantidad de luz.

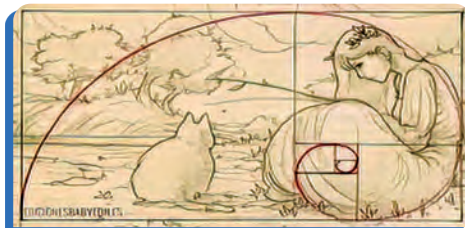


3. El tiempo

Se puede simular el paso del tiempo en imágenes fijas, organizando adecuadamente el espacio usando diferentes intensidades lumínicas, contrastes cromáticos de textura, de escala, jerarquizando los elementos representados, ordenándolos según una cierta secuencia.

3.1. El tamaño

Establece un paso visual una jerarquización en cuanto al espacio ocupado por el elemento, ayuda a crear sensación profundidad mediante la perspectiva.



3.2. La composición

Es la forma de ordenar organizar los elementos morfológicos de la imagen en el espacio estructural que ofrece el formato. Sus principios son la unidad y claridad, se puede crear diversidad y contraste para añadir dinamismo, aunque complica la composición.

Se debe delimitar claramente el centro de interés, el lugar donde caerá la mirada del espectador que depende de la composición.

Pintemos, observemos y expliquemos a la maestra o maestro lo que entendemos sobre equidad de género e igualdad de oportunidades en la familia.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Reflexionamos sobre los siguientes aspectos:

- ¿Cuál es la importancia de plasmar en pintura artística los conceptos de depatriarcalización, interculturalidad e intraculturalidad?
- ¿En qué objetos podemos identificar el diseño iconográfico de nuestras culturas?
- ¿Cuál es su valor simbólico de la interculturalidad e importancia en nuestra comunidad?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

En una cartulina doble carta realicemos una obra de arte, plasmando la técnica que aprendiste, escoge la temática de tú preferencia y explica por qué.

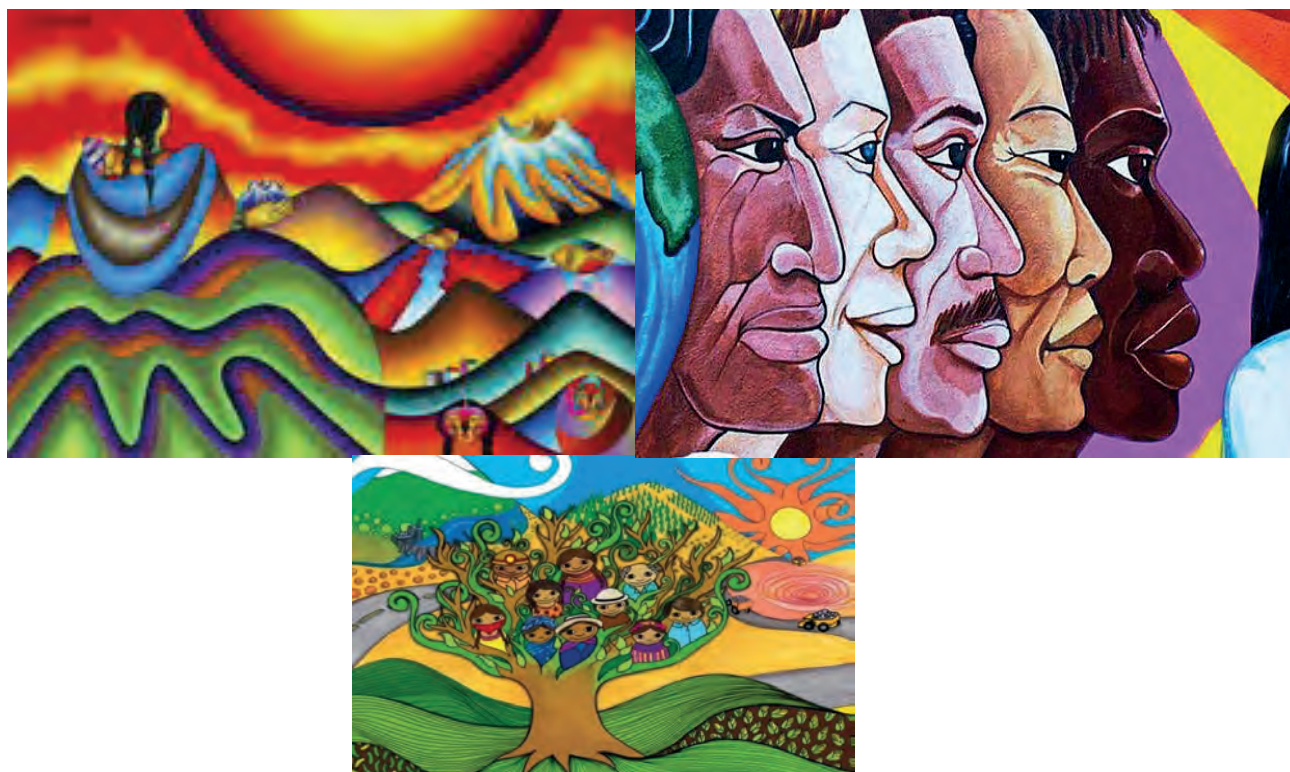


LA HISTORIA DEL ARTE PARA LAS APRECIACIONES INTERCULTURALES Y COMUNITARIAS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observamos detenidamente las siguientes imágenes y tratamos de identificar el mensaje.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. La cerámica en Bolivia como identidad cultural y su relación con las artes originarias.

La cerámica en Bolivia tiene orígenes prehispánicos ya que se encuentran restos arqueológicos en diferentes etnias de nuestro territorio como, por ejemplo, la tiwanakota, donde podemos ver el avance que obtuvo pues tiene diferente tipo de cocción, algunas vienen policromadas y otras vitrificadas, es por eso que actualmente se sigue usando la cerámica utilitaria en las comunidades y la industria como parte del movimiento económico que existe en el país.

La materia prima de la cerámica es la arcilla, que es la que le da consistencia y la que se encuentra en betas de gran tamaño es por eso que es más extenso el uso. El caolín es un tipo de arcilla más puro y aporta el color blanco proporcionando una textura fina al trabajo que se realiza.

Tiene tres componentes básicos que son la arcilla, el sílice, también conocido como pedernal y el feldespato, es una roca sedimentaria y está compuesta por agregados de silicatos de aluminio hidratados.

Existen dos tipos de arcilla, la comestible y la industrial o artesanal, hablemos sobre la arcilla comestible denominada en la lengua aymara “phasa” lo usan desde nuestros antepasados y actualmente aún siguen usando esta arcilla, la usan cuando tienen problemas gastrointestinales que alivian la irritación del tubo digestivo estas arcillas están compuestas por minerales como el silicato, la montmorillonita, caolinita, illita y cuarzo, se encuentra en las ciudades de Oruro, Mocomoco, Achocalla.

Una vez obtenida la arcilla tienes que procesarla para poder manipularla y modelar, una vez terminado el objeto, se tienes que esperar a que seque. Realizado el proceso de secado se tiene que colocar al horno cerámico a esta primera cocción se la denomina bizcocho esta, se la realiza de 900 a 1044 grados centígrados una vez cocida y enfriada se coloca esmalte, esta sirve para impermeabilizar la pieza que la están trabajando una vez seca ingresa a la última cocción que se la realiza a 1250 grados centígrados, esta se denomina esmaltada o vitrificada.



Artista Sonia Pilco

— 2. Arte gótico, bizantino, griego, egipcio, romano, mesopotamia (antecedentes, arquitectura, escultura, pintura)

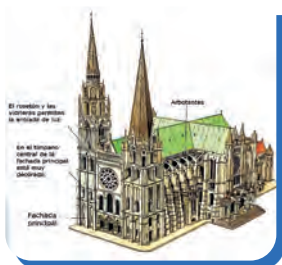
2.1. Arte gótico

2.1.1. Antecedentes

Representa la idea teocentrista de la luz de Dios, a través de su arquitectura. Sus obras terminaban en forma apuntada que generaba la sensación de gran altura también predomina el arco ojival. Se desarrolló en Europa occidental hacia los últimos siglos de la edad media desde mediados del siglo XII hasta el siglo XVI.

2.1.2. Arquitectura

Sobresale sus nuevas técnicas como ser: las bóvedas de crucería, los arcos arbotantes, el arco ojival y los vitrales.



2.1.3. Escultura

Se caracterizó por representaciones naturales, sus características es el realismo en las figuras y las posturas corporales la expresión de los gestos mediante el rostro de ellos mismos.



2.1.4. Pintura

Sus características destacadas son, técnica de las murales en fresco, la pintura sobre tabla, el temple y el óleo.



2.2. Arte bizantino

2.2.1. Antecedentes

Temas religiosos, influenciada por la cultura oriental y greco-romana en especial Asia menor y Siria se dejó a un lado los colores. Es estático centrándose en Cristo.

2.2.2. Arquitectura

Mantuvo los elementos de la arquitectura romana y de la paleocristiana oriental, como los materiales el ladrillo y piedra para revestimientos exteriores y los interiores como mosaico, arquerías de medio punto, columna clásica como soporte.



2.2.3. Escultura

Es una derivación y degeneración del greco romano bajo la influencia asiática, uniformidad, rigidez y falta de naturalidad en las figuras junto con la gravedad la cual suele consistir en imitaciones de piedras.



2.2.4. Pintura

Se distingue por el mosaico por la riqueza de materiales, como abundancia de oro, fastuosa ornamentación y la pobreza en el movimiento artístico.



2.3. Arte griego

2.3.1. Antecedentes

El arte griego está de acuerdo como la realidad, usa la proporcionalidad y equilibrio de los elementos, sigue la perfección estética, interés por representar la figura humana fundamento esencial de belleza.

2.3.2. Arquitectura

Elementos arquitectónicos fundamentales, las columnas están rodeando el edificio y sustentando el entablamento constituido por el arquitrabe, el friso, la cornisa.



2.3.3. Escultura

Valoraron la proporción, el equilibrio, el ideal de belleza. El tema más trabajado el cuerpo humano, que sirvió para representar a héroes y divinidades. Los materiales en los que realizaban son el mármol y bronce.



2.3.4. Pintura

Basado en las cerámicas pintadas en el estilo geométrico, estilo corintio, estilo oriental, cerámica de figuras negras, cerámica de figuras rojas, cerámica policromada.



2.4. Arte Egipto

2.4.1. Antecedentes.

De carácter simbólico, funerario y religioso, existe los períodos neolíticos, período Badariense, Nagada- Amratiense, Nagada II, Nagada III.

2.4.2. Arquitectura

Arquitectura religiosa caracterizada por su monumentalidad. Emplea la piedra, en grandes bloques, sistema constructivo adintelado, y sólidas columnas. En la arquitectura civil se empleó profusamente el adobe en viviendas, palacios, fortalezas y murallas.



2.4.3. Escultura

Representaciones de faraones y dioses. Durante la cuarta dinastía realizaron representaciones de soberanos de porte majestuosos. Acabados pulidos en materiales duros como el granito o la diorita. Domina la ley de la frontalidad vistas de frente.



2.4.4. Pintura

Predomina el canon de perfil, que consiste en representar la cabeza y las extremidades de perfil pero los hombros y los ojos de frente. Las imágenes se representan con carácter jerárquico, pinturas encontradas en papiro.



2.5. Arte Romano

2.5.1. Antecedentes

Movimiento artístico comprendido en los siglos XI, XII, XIII, se caracteriza por el uso de un lenguaje específico como coherencia y realismo, en diversas manifestaciones.

2.5.2. Arquitectura

Combina la arquitectura bizantina con los, gruesos muros, arcos de medio punto, las bóvedas de aristas, grandes torres.



2.5.3. Escultura

Gran realismo, los rasgos faciales muy acentuados, recordando a las máscaras mayores. Son retratos de bustos cortos, mostrando solo cabeza y cuello, los hombres llevan cabello corto.



2.5.4. Pintura

Representación de elementos ornamentales muy ligeros.



2.6. Arte Mesopotamia

2.6.1. Antecedentes

Tiene carácter cívico, contempla la construcción de palacios, templos y servicios públicos, tales como murallas, canales de riego, puentes y fortalezas.

2.6.2. Arquitectura

Utilizaban arcos y bóvedas que construían sin cimbrar, apaisado los ladrillos para que no cayeran al ser colocados, relleno el espacio entre dos muros de adobe hasta que la bóveda estuviera terminada, este lugar daba espacio a lugares estrechos y largos.



2.6.3. Escultura

Son poco expresivos, tienen los ojos almendrados y muy abiertos. Suelen ser las representaciones de dioses, figuras mitológicas, reyes y altos funcionarios, no guardan proporción entre cabeza y cuerpo.



2.6.4. Pintura

Son decorativas, no solo para generar mayor belleza al conjunto arquitectónico en sí misma, sino incluso a diversas piezas de cerámica.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

- Comentemos, ¿Cuál es la importancia del diseño de la cerámica en la comunicación de nuestra comunidad? ¿Qué intentan transmitir?
- ¿En qué objetos podemos identificar el diseño iconográfico de nuestras culturas?
- ¿Cuál es su valor simbólico e importancia?
- ¿Menciona 10 objetos cerámicos que representen tu entorno y la importancia de su diseño?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Elaboramos una maqueta de una representación artística y cultural de tu entorno que te haya llamado la atención. Explica su trascendencia e impacto en la actualidad.

El tema 3. Procesos de las artes aplicadas y modelado como valoración y protección a la madre tierra.

Se encuentra en el siguiente QR.



Escanea el QR



1. Modelado en materiales de reciclaje aplicado a las formas artísticas tridimensionales de acuerdo al contexto.

Proceso del Modelado con papel reciclado – papel mache.

La bibliografía consultada señala que esta práctica se puso en marcha en el año 1031 en Japón, aunque algunas evidencias también apuntan a que China, que inventó el papel, ya lo reciclaba antes. El papel reciclado permite dar una segunda vida a este material compuesto por la celulosa en forma de fibra procedente principalmente de la madera de los árboles. Tras un proceso, vuelve a ser útil de múltiples formas a la vez que contribuye con el mantenimiento del medio ambiente. El papel maché es una técnica de modelado que es utilizado desde la antigüedad como elemento para realizar diferentes manualidades, cuenta con una gran cantidad de variantes, ya que suele ser implementada de modo diferente por los diversos artesanos en sus manualidades y objetos de arte, sus recetas cambian en el papel que se utiliza y en la clase de pegamento para lograr unirlos. La técnica del papel maché se trata de una pasta de papel elaborada con pequeños trozos o tiras de este material. También se utiliza cola de contacto y en algunas ocasiones cal, yeso, tiza molida o incluso harina. Esta técnica se usa actualmente para manualidades y objetos no demasiado grandes. El objetivo es convertir al papel y los demás productos en una especie de pasta que, tras secarse, se convierte en un componente fácilmente moldeable con el que podremos hacer infinidad de objetos, muchos de ellos decorativos o artísticos. Se trabaja de forma muy fácil y cuando seca, se queda bastante dura. Es en este momento es cuando se puede pintar y trabajar muy bien para darle el aspecto que queremos.



