

6

SECUNDARIA

ÁREA
ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

Artes Plásticas y Visuales

DIBUJO ARQUITECTÓNICO PARA LA CREACIÓN DE PROYECTOS APLICADOS A LA COMUNIDAD



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las siguientes obras arquitectónicas, comentamos y describimos sus características clima y materiales; desde nuestro punto de vista, anotando en nuestro cuaderno.



Noticiencia

Sabías que con la llegada de la Revolución Industrial XIX, el hierro y el vidrio facilitaron el proceso de construcción de edificios en altura con los denominados rascacielos.



Desafío

El efecto invernadero:

Materiales: 2 botellas PET transparentes, Coca Cola, plastilina, embudo, 2 termómetros, un reloj, una lámpara, papel y lápiz. Ver procedimiento en el QR:



Escanea el QR



Efecto invernadero



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas de estudio e investigación de las artes plásticas y visuales para el año de escolaridad

Práctica distribuida: es una técnica de estudio que consiste en el aprendizaje de un determinado conocimiento o habilidad en sesiones espaciadas en el tiempo.

Planificación: programar un calendario y distribución del tiempo.

Comprensión: para una mejor retención de memoria es necesario dividir la información para mejorar la comprensión y la posterior asociación unas con otras.



Aprende haciendo

Los planos seriados: Recortamos 10 planos de una misma forma y los acomodamos de modo lineal, podemos recortar parte de los planos agrandando el corte en cada plano y encontraremos los efectos de sustracción.



Escanea el QR



Método: los contenidos a memorizar deben ser distribuidos en tarjetas o fichas manuales o digitales que faciliten la repetición.

Intervalos: para optimizar la práctica se debe distribuir en sesiones o espacios que ayuden a retener la información y su posterior evaluación final.

Espacio: del latín *spatium*, es la parte que ocupa un objeto o elemento, también se entiende como el terreno o lugar.

Longitudinal: deriva de longitud, es una magnitud física que marca una distancia de dos puntos en el espacio y es medible en sistema métrico.

Artefactos: de la expresión latina de arte factus (hecho con arte), es una maquina o aparato creado por un propósito específico.

Computo: del termino latino computus, son las cuentas, estadísticas y el cálculo.

Cargas: es aquel peso o presión respecto a otra.

Pvc: policloruro de vinilo, es el material utilizado para fabricar plásticos.

— 2. Introducción al dibujo arquitectónico

La arquitectura, según Mies Van Der Rohe (1960), es la voluntad de la época traducida en espacio, por tanto, es también herramienta importante de representación del poder que se manifiesta, a través de diferentes hechos y elementos, por ellos, en transformación constante de la propuesta arquitectónica en el Estado Plurinacional de Bolivia caracterizada por la identidad cultural en varias de las obras que se puedan apreciar tanto en un referente cronológico desde sus inicios hasta la actualidad.

1.- Arquitectura Clásica Griega	2.- Arquitectura Románica	3.- Arquitectura Gótica
		
El Partenón, Grecia (447 a. C.)	Iglesia de San Martín, España	Catedral de Colonia, Alemania
4.- Arquitectura Renacentista	5.- Arquitectura Barroca	6.- Arquitectura Neoclásica
		
Basílica de San Pedro Vaticano, Roma	Iglesia Santa María, Venecia	Palacio Legislativo, Bolivia
7.- Arquitectura Moderna	8.- Arquitectura Moderna - Minimalista	
		
Villa Savoye (Le Corbusier), Francia	Capilla Notre Dame du Haut (Le Corbusier), Francia	Casa Farnsworth (Ludwig Mies van der Rohe), EEUU

Estilos arquitectónicos: son el medio de expresión de la arquitectura, por el cual se expresa (por medio de su composición y construcción) los periodos históricos temporales hasta la actualidad. Algunas de estas pueden ser:

9.- Arquitectura Contemporánea



Torres Kio (Philip Johnson), España



Terminal Ferroviario (Santiago Calatrava), Italia



30 St Mary Axe (Norman Foster), Reino Unido

3. Escalas gráficas y sistemas de acotación

Escalas gráficas

La escala es la relación entre dos dimensiones, las medidas del objeto real y las dimensiones del objeto en el plano, se denomina escala gráfica y viene dada por formula. Se expresa como:

$$E = \frac{\text{Dimensión real del objeto}}{\text{Dimensión del objeto en el plano}}$$

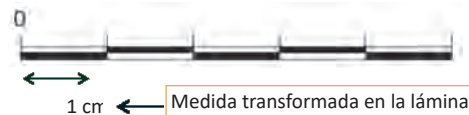
La escala permite la transformación de los objetos para ser representados gráficamente en la lámina. Se debe considerar la transformación de medidas cuando las dimensiones reales del objeto no pueden ser representadas por el tamaño excesivo de sus dimensiones como ser viviendas, urbanizaciones, camiones, carreteras, etc., ya que estas pueden exceder de las dimensiones de la lámina; en caso opuesto, algunos objetos pequeños como tuercas, circuitos, etc., son muy pequeños para la lámina.

Para determinar la Proporción que debe utilizarse, han de tenerse en cuenta las siguientes condiciones:

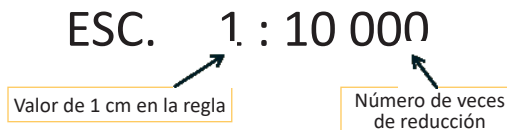
- Las dimensiones del papel.
- El tamaño del total o parte del objeto a dibujarse.
- La claridad del dibujo reducido en relación con la cantidad de detalles que deben consignarse.

Existen dos escalas que señalan la proporción que tiene un plano: la escala numérica y escala grafica

• Escala gráfica o simbólica: se dibuja o plasma como una regla dividida en segmentos que nos indica la dimensión reales generales plano y sus medidas transformadas en el plano. Utilizado cuando no hay acotaciones o dimensiones visibles (mapas).

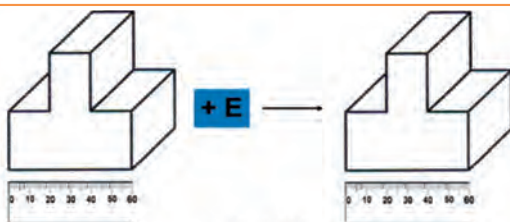


• Escala Numérica: es el valor numérico de transformación, donde 1 representa el valor en centímetros de la regla y 10000 el número de veces a ser reducido el objeto.



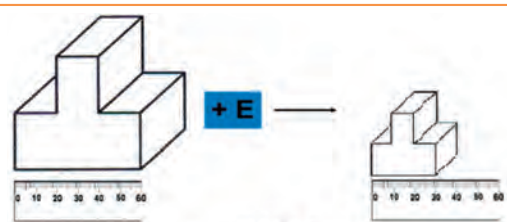
En el ejemplo de Esc. 1:1000, podemos interpretar que en 1 cm de la regla existe 10.00 m

Tipos de escalas



Si $O = 60 \text{ cm}$ y $E = 1:1$ $D = 1/1 \times 60 \text{ cm} = 60 \text{ cm}$

Escala natural: las medidas longitudinales del dibujo, son iguales y coinciden con las correspondientes medidas reales del objeto; en otras palabras el dibujo del objeto en el papel será de igual tamaño que el objeto real; en ese caso es una Escala Natural y se designa 1:1; y se lee "Escala uno a uno".



Si $O = 60 \text{ cm}$ y $E = 1:2$ $D = 1/2 \times 60 \text{ cm} = 30 \text{ cm}$

Escala de reducción: las medidas longitudinales del dibujo son menores y no coinciden con las correspondientes medidas reales del objeto; en otras palabras el dibujo del objeto será de menor tamaño que el objeto real. Por ejemplo la escala 1:2 (representa las dimensiones del objeto a la mitad de las dimensiones reales del objeto).



Si $O = 30 \text{ cm}$ y $E = 2:1$ $D = 2/1 \times 30 = 60 \text{ cm}$

Escala de ampliación: las medidas longitudinales del dibujo son mayores que las correspondientes medidas reales del objeto; en otras palabras, el dibujo del objeto será de mayor tamaño que el objeto real. Por ejemplo 2:1 (las dimensiones del dibujo serán el doble que las correspondientes dimensiones reales del objeto).

Cada especialidad del dibujo técnico tiene sus escalas adecuadas y no es conveniente apartarse de ellas.

Planos	Escala	Dimensión real a transformar	Dimensión transformada en lamina	Aplicaciones
DETALLES	1:1	0,50 m	50 cm	Planos de muebles
	1:5	1,00 m	20 cm	
	1:10	1,00 m	10 cm	
	1:20	1,00 m	5 cm	
	1:25	1,00 m	4 cm	
GENERALES	1:50	1,00 m	2 cm	Plantas, elevaciones y cortes
	1:100	1,00 m	1 cm	
	1:200	1,00 m	5 mm	
UBICACIÓN	1:500	1,00 m	2 mm	Planos de ciudades o cartográficos
	1:1000	1,00 m	1 mm	

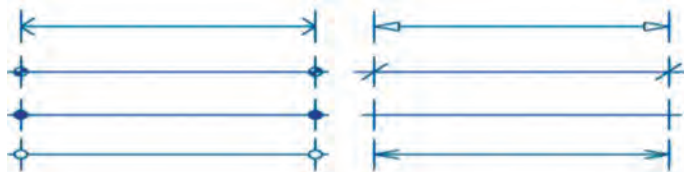
Sistemas de acotación

La acotación es el proceso de representar las medidas reales de objeto en el plano, mediante líneas, signos y símbolos, siguiendo normativas establecidas, según el detalle que se requiera. En dibujo técnico, para realizar una correcta acotación, es necesario conocer el proceso de fabricación de la pieza para determinar qué dimensiones se necesita para informar las características del objeto.

Los elementos de una acotación son:

Líneas de cota: Son líneas paralelas a la superficie del objeto de medición.

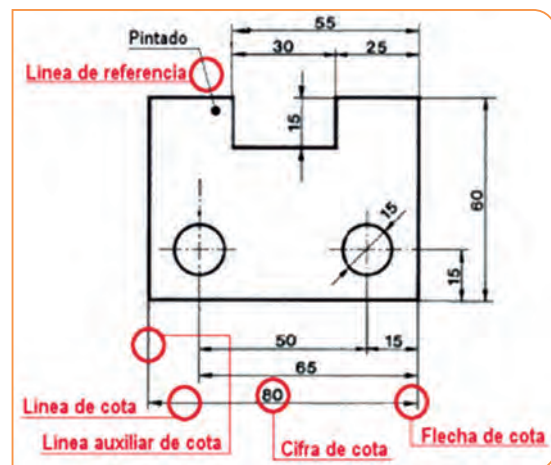
Símbolo o flecha de cota: Las líneas de cota están delimitadas en sus extremos por símbolos como flechas, un pequeño trazo oblicuo de 45° o un pequeño círculo que nos determinan la dimensión de la medida.



Línea auxiliar de cota: son líneas que parten del dibujo de forma perpendicular a la línea de acotación delimitando la longitud a acotar.

Cifra de cota: es el número que indica la dimensión o magnitud del objeto, puede ubicarse en medio de la línea o estar sobre la línea de cota.

Línea de referencia: es aquella línea destinada a dar referencias literales del objeto (materialidad, etc.)



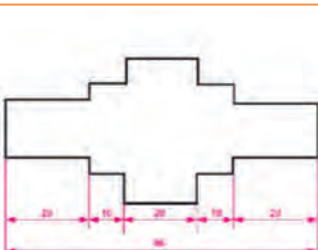
Elementos de una acotación

Tipologías de la acotación

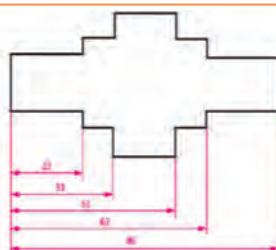
Acotación en serie (cadena): las cotas se disponen una a continuación de la otra, es decir, cada elemento se acota a partir del anterior.

Acotación en paralelo o progresiva: en este tipo de acotación las cotas parten todas de un mismo origen. En este sistema todas las cotas tienen la misma dirección de forma paralela.

Acotación combinada: otra manera de acotar, es combinando los sistemas antes vistos, resultado de la mezcla de la acotación en paralelo y en serie, habitualmente es el sistema más empleado.



Acotación en cadena



Acotación en paralelo



Acotación combinada

4. Tipos de muro en escala gráfica

El muro es una superficie vertical continua el cual delimita un área y ofrece protección, seguridad e intimidad. El arquitecto León Battista Alberti es el primero en definir a este elemento como pieza fundamental para la generación de una construcción.



Tipos de muros según su abertura

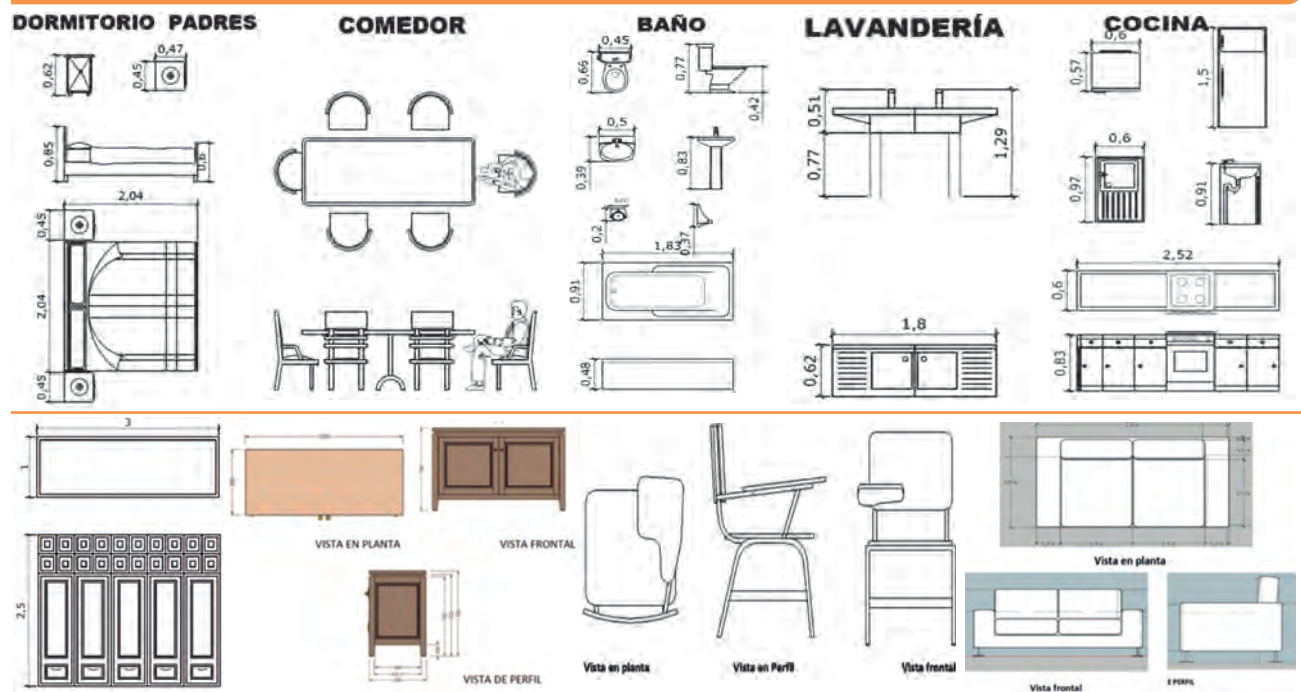


Plano de vivienda

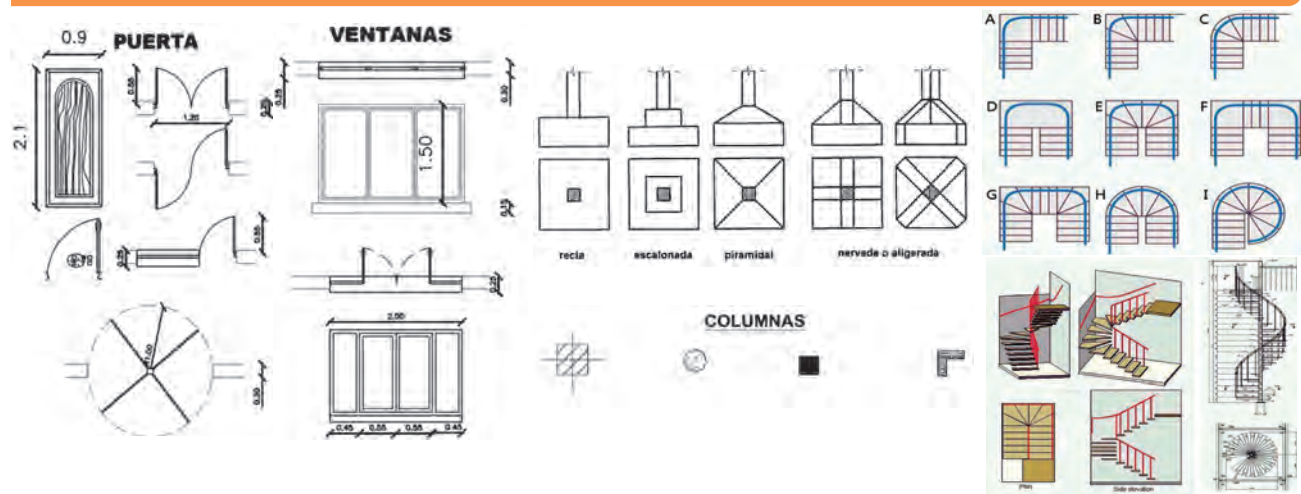
5. Simbología arquitectónica

Es la representación arquitectónica del espacio tridimensional en el plano (estructuras, artefactos, mobiliario, materiales, entorno, etc. que forman parte de la construcción. Estos se dibujarán de acuerdo al tamaño del plano (considerando las escalas graficas).

Simbología del Mobiliario



Simbología de elementos arquitectónicos



6. Condiciones básicas de la obra arquitectónica: Estructura, planificación arquitectónica, zonificación y orientación de la vivienda

Las condiciones básicas de la obra arquitectónica se sujetan a las necesidades de vida de las personas, es decir, cualquier obra arquitectónica debe garantizar el establecimiento de comodidad, orden, vida sana, seguridad, entre otros factores que a continuación mencionamos, según el Ministerio de Obras Públicas (2015) son condiciones de habitualidad, instalaciones para suficiente luminosidad, seguridad en caso de siniestros ambientales o estructurales, garantizar la prevención y protección contra desastres, espacio vital para circulación suficiente, establecer salud e integridad social medioambiental.

La planificación arquitectónica

La planificación arquitectónica debe concretarse en función a las condiciones básicas y las disposiciones locales territoriales, permite prever cualquier impacto negativo a largo plazo y manejarlo de modo estratégico, así como identificar, planificar y cuantificar la construcción de un obra, debiendo considerar las siguientes etapas de gestión de proyectos:

- **Investigación:** se comienza con un dialogo abierto con el usuario, con el propósito es estudiar necesidades, expectativas, propuestas, ideas y metas establecidas para determinar objetivos claros de lo que se quiere lograr.
- **Análisis:** se determinan las condiciones base, recursos y demás variables que nos den una aproximación del proyecto. Considerando algunos aspectos como: ubicación, clima, asoleamiento, topografía y otros, se procede a la formulación de la propuesta.
- **Diseño y documentación:** en la fase de diseño se estudia el esquema espacio funcional (zonificación y circulación), la volumetría y la material a utilizar, planteando propuestas de diseño hacia los objetivos planteados.

Se plantea la materialización del diseño mediante y modelación 3D, el diseño de planos y la documentación planimetría (licencia de construcción, cómputo de materiales, etc.)

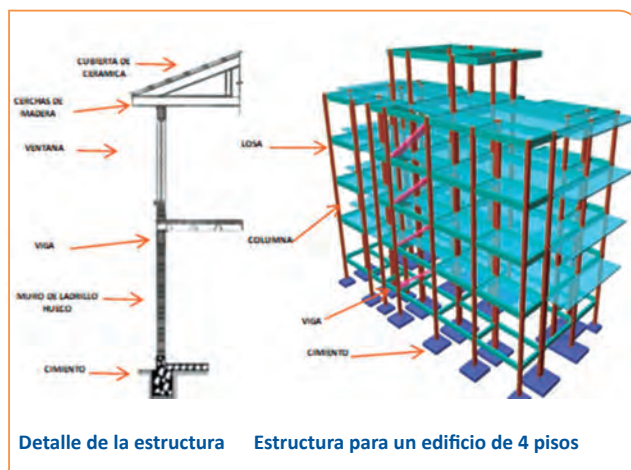
- **Presupuesto y programación:** con el diseño ya definido, demás del plano de ingeniería detallado, verificación de costos de material y mano de obra, se procede a la programación y presupuesto lo más exacta posible.
- **Construcción:** con todos los detalles definidos, se procede a la ejecución de la obra. Este proceso de administración y gestión implica la supervisión, control y seguimiento al detalle.



La estructura

La estructura de la vivienda es aquella que soporta las cargas como el peso de la estructura misma, el peso del mobiliario y de las mismas personas que lo habitan, está conformada por:

- **La losa:** superficie horizontal llena o alivianada, para pisos o techos, transmite las cargas a las vigas.
- **Vigas:** elemento horizontal de soporte de la losa, transmite cargas a los muros y columnas.
- **Las columnas:** elemento vertical transmite cargas a los pisos inferiores y a los cimientos.
- **Muros:** cerramientos verticales.
- **Los cimientos:** también llamada cimentación corrida zapatas, son el soporte principal de la vivienda, transmitiendo todas las cargas al suelo.

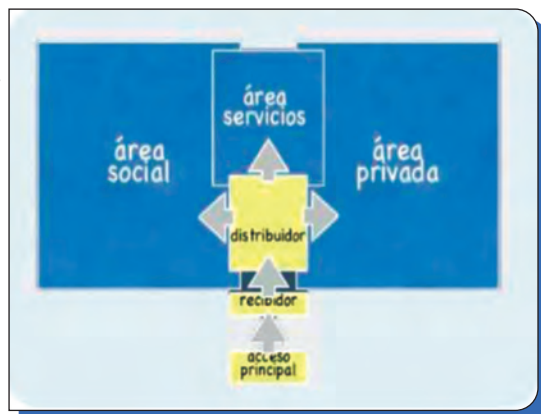


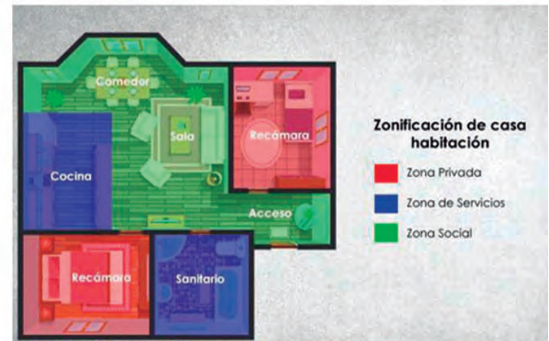
Zonificación

La zonificación es la distribución de áreas sobre la superficie construable (vivienda) y como estas van a relacionarse entre sí para una mejor comodidad para el o los usuarios, considerando las necesidades de los habitantes, considerando la disposición, coordinación y circulaciones con los demás espacios arquitectónicos.

Podemos clasificar las zonas esenciales de una vivienda en las siguientes:

- **Zona social:** sala de estar, comedor, sala de juegos.
- **Zona privada o íntima:** dormitorios y servicios higiénicos privados.
- **Zona de servicios:** cocina, lavandería, baño de visita, depósitos.





Orientación de la vivienda

La orientación de las viviendas, es un factor clave para que los ambientes tengan un alto grado de sostenibilidad y ahorro de energía, dependiendo de cuánto tiempo y en qué épocas el año inicia la luz solar en la vivienda. Se debe considerar algunos factores como: ubicación del lote, clima del lugar y sus necesidades según la vivienda, para recibir mayor cantidad de sol que se orienta según la estación del año.

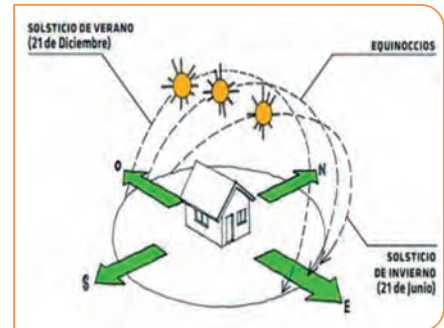
En Bolivia, asumiendo el criterio de tener el máximo de acceso solar en periodos fríos del año, la mejor opción es orientarlo hacia el Norte (N) para aprovechar al máximo el tiempo de luz natural que tenemos a lo largo del día, en cuya fachada se diseñan ventanas de mayor dimensión.

En una vivienda familiar los ambientes como sala de estar, comedor y dormitorios deben ubicarse hacia el Norte y Este, y los ambientes como la cocina, baños, entradas, circulaciones y escaleras posiblemente ubicarlos al sur.

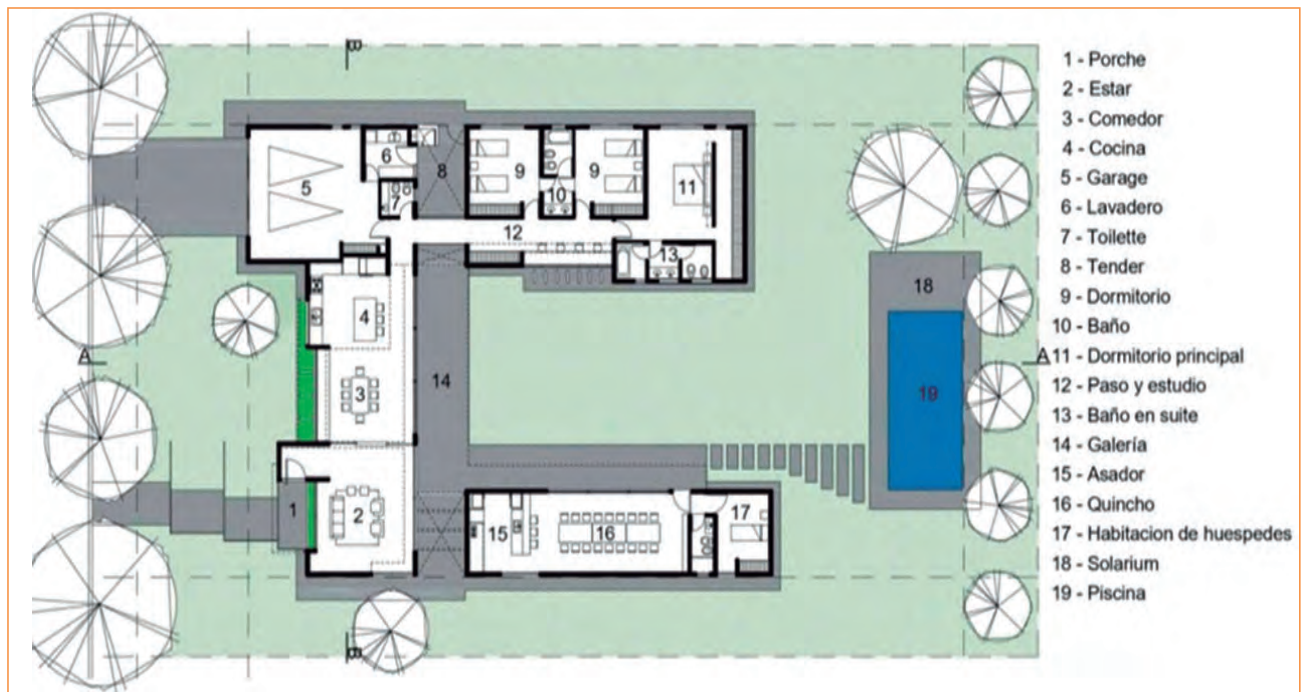
7. Diseño de una vivienda (planta, cubierta, corte, elevación, vista en perspectiva) y maquetismo

En el diseño de vivienda de cualquiera de las áreas de interés se requiere de planimetría, que consiste en diseñar planos técnicos muy adecuados al proyecto arquitectónico que se quiere realizar. Entre algunos planos a tomar en cuenta se tienen los siguientes: planta, elevación, corte, vista en perspectiva, cubierta, cimientos, fachada, entre otros.

Plano de planta: Los planos de planta son dibujos a escala que muestran la relación entre habitaciones, espacios y características vistos desde arriba, complementados con dibujos de simbología arquitectónica. Ofrecen una forma de visualizar cómo se moverán las personas por el espacio.

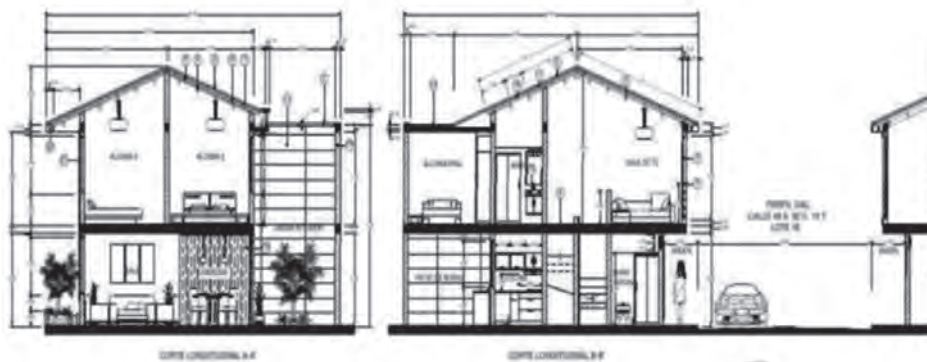
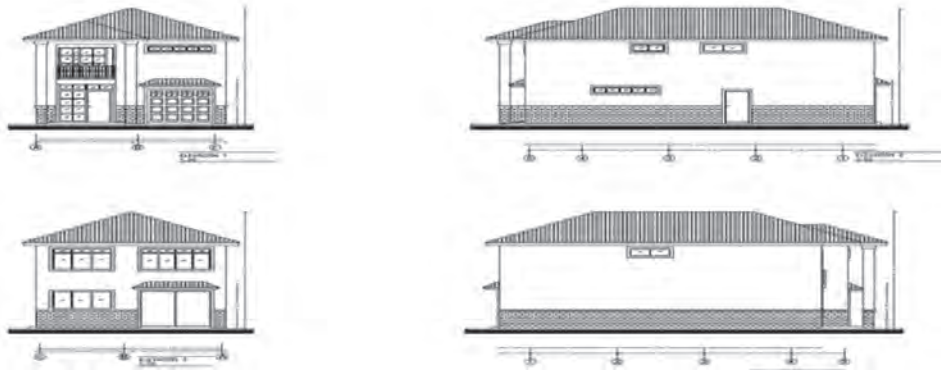


Ejemplo de representación gráfica de plano en planta.



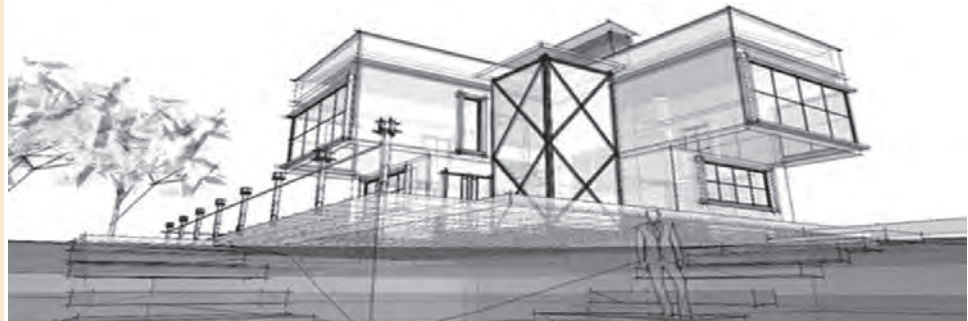
Plano de elevación:

Conocido también como “alzado o fachada”, es la representación gráfica arquitectónica desde una vista frontal cualquiera externa a la vivienda y sus componentes de fachada que representa el total del ancho y altura en escala gráfica.



Plano de corte. Es una sección o corte mediante un plano vertical a una edificación cualquiera, que permite apreciar detalles espaciales de obra arquitectónica además del espesor de muros, muebles, cubiertas, altura de los ambientes entre otros elementos.

Plano en perspectiva. Es una forma de representar el diseño arquitectónico en diferentes vistas caracterizado en tridimensional, habitualmente se desarrolla en perspectiva axonométrica y cónica.

**Maquetismo**

Se refiere al arte de elaborar maquetas, es la representación tridimensional: alto, largo y ancho; donde se muestra el volumen y los espacios arquitectónicos en escala, por ejemplo, casas, edificios y otros, con el objetivo de mostrar lo que se pretende alcanzar con el proyecto.

La maqueta debe ser “a escala” para generar la sensación de realidad, también puede representar la simulación de cualquier objeto en otro material (por ejemplo, la maqueta de un teléfono celular hecho en cartón), sin el acabado ni la apariencia real.



Material de madera



Material de corcho



Material de metal y pvc



- **Aeromodelismo:** su objetivo es diseñar, construir y hacer volar aviones a escala, bien como réplica del modelo original, o diseñados exclusivamente para la construcción de un nuevo modelo.



- **Maqueta ferroviaria:** reproduce paisajes, estaciones y lugares relacionados con el ferrocarril.



- **Maqueta Naval:** reproduce toda clase de embarcaciones y naves acuáticas.



- **Maqueta arquitectónica:** reproduce a escala edificios y proyecto de viviendas.

- **Maqueta militar:** reproduce vehículos y escenas militares (dioramas) de cualquier época.



- **Maqueta de objetos:** representación de objetos o mobiliario con volumen o forma tridimensional.



- **Maqueta de sistemas:** como su nombre lo indica, son representaciones de cualquier sistema, real o ficticio. Por ejemplo: sistema solar, sistema digestivo, sistema de riego rural, etc.



Para su elaboración se necesita de diversos materiales que puedan ser fáciles de manipular, algunos más utilizados son el cartón gris, plastoformo, plásticos de acetato, cartón ondulado, láminas de revestimiento, pegamentos, tijeras, etc. Los materiales pueden ser usados según el alcance de cada contexto social.

Al igual que el diseño de los planos en escala la maquetación de una vivienda o cualquier temática de representación debe realizarse en aplicación de escalas gráficas, para el cual es indispensable el uso del escalímetro.



MAQUETACIÓN SIMPLE DE UNA VIVIENDA (maderadearquitecto.blogspot.com)

Maqueta vista interna

8. Las TIC en la elaboración de diseños arquitectónicos

Son los software o herramientas de dibujo, modelado, animación y renderizado en 2D o 3D, construido y desarrollado para la visualización de juegos y diseños que comúnmente requieren condiciones técnicas mínimas para su desarrollo. Se señalan algunos de los más utilizados en el diseño arquitectónico: AUTOCAD, AUTODESK REVIT, 3DS MAX, ARCHICAD, SKETCHUP, etc.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Respondamos las siguientes preguntas para valorar la importancia del dibujo arquitectónico:

- ¿Por qué es necesario zonificar una vivienda?
- ¿Cuáles son los pasos a seguir para el diseño de una vivienda?
- ¿Por qué en las culturas originarias orientaban la puesta de sus casas al este?

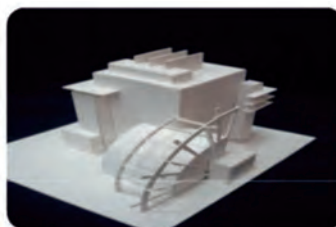
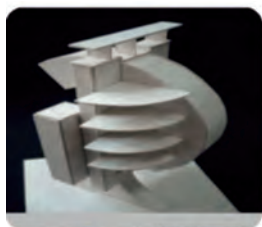


¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Encontremos el mayor número de palabras sobre el contenido del tema:

E	S	C	A	L	A	P	T	C	Y	Q	P
E	R	Q	M	A	M	R	E	O	T	W	A
R	E	W	B	S	P	O	R	T	R	E	R
F	D	E	V	D	L	G	R	A	E	R	A
G	U	T	F	F	I	R	U	I	S	T	L
N	C	Y	D	G	A	E	Y	O	D	O	E
M	C	U	R	H	C	S	A	E	N	I	L
L	I	I	T	J	I	I	W	P	F	O	O
N	O	P	U	K	O	V	R	L	G	L	X
O	N	K	I	L	N	A	T	U	R	A	L
C	O	N	B	I	N	A	D	A	G	P	Z
A	C	O	T	A	C	I	O	N	H	J	K

- Grafiquemos los diferentes muebles a escala de reducción (ESC. 1:20)
- Diseñemos la forma de una vivienda de 2 pisos, en boceto y maqueta. (ESC. 1:50)
- Diseñemos una vivienda unifamiliar dentro del lote de tu terreno donde vives. Presenta los planos en vista en planta y elevación, además, realiza una pequeña maqueta de tu propuesta de vivienda.
- Según nuestra creatividad elaboremos maquetas con diferentes formas y estilos



LAS ARTES GRÁFICAS Y APLICADAS COMO DESARROLLO DE PROCESOS TECNOLÓGICOS Y DE EMPRENDIMIENTOS SOCIALES



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Qué programas digitales conoces, ya sea de un teléfono móvil o computadora?
- ¿Qué entiendes por diseño gráfico?



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Programas y aplicaciones digitales aprovechadas a las artes visuales para la edición de imagen y video al alcance tecnológico del contexto

Los programas son necesarios al momento de la creación y edición de trabajos digitales, a continuación, mencionamos algunos programas de los más utilizados:



Adobe Photoshop CC

Adobe Photoshop es una herramienta muy completa por la gran cantidad de recursos que ofrece y las muchas cosas que puedes hacer con él, como retoques fotográficos, ilustraciones e imágenes en 3D. También incursiona en la edición de video y la simulación de fotogramas reales.



Adobe InDesign

InDesign es la herramienta de Adobe ideal para los trabajos editoriales digitales; te ayuda a maquetar páginas y hacer la composición de textos.

Es el instrumento perfecto para hacer flyers, folletos, revistas, catálogos, posters y libros (tanto en digital como en formato físico). En el programa InDesign podrás crear documentos online interactivos, pues te permite combinar distintos tipos de formatos de audio, video, diapositivas o animaciones.



Adobe Illustrator

Adobe Illustrator es otro programa de la paquetería Adobe que permite la creación de logotipos para tu marca, así como dibujos, tipografías e ilustraciones.

Este software se especializa en gráficos con vectores, con los que puedes crear desde tus propios iconos para tu sitio web hasta ilustraciones para revistas, libros e incluso vallas publicitarias. (Hubspot, 2022)

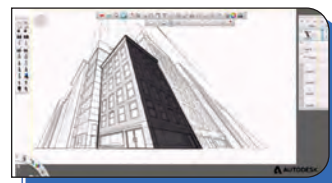
— 2. Diseño arquitectónico en base a herramientas tecnológicas del alcance al contexto

Las herramientas manuales para el diseño arquitectónico son compuestas por diversos instrumentos y materiales útiles en el proceso donde se desarrolla el dibujo de forma tradicional, pero la tecnología se ha ido desplegando de tal forma que muchas herramientas, materiales e instrumentos son reemplazados por lo digital que tratan de remplazar la labor de estos instrumentos (reglas, escuadras, gomas, papel, lienzos colores etc.) en diferentes programas reduciendo el tiempo y buscando mayor eficacia en la creación de diseños arquitectónicos.



Autodesk Sketchbook (Para instalar en Pc, en Smartphone o tablet iOS o Android)

Esta aplicación sirve para capturar ideas con una serie de pinceles y lápices virtuales, tiene una interesante herramienta de zoom de 2500% que va a permitirte mejorar detalles en el proceso creativo.



Para hacer diseños de casas y edificios puedes emplear la herramienta perspectiva y crear imágenes isométricas y axonométricas para una mejor comprensión de las estructuras y el entorno.



Paper (iOS – aplicación gratuita)

Este programa es como tener un lienzo blanco y los materiales necesarios en cualquier momento para empezar a crear ideas; Paper es una de las aplicaciones más renombradas para hacer bocetos y sketches, tiene un slogan que todo arquitecto conoce.



Autocad 360 (iOS y Android, también hay una aplicación para instalar en Windows)

Autocad es un estándar en dibujo asistido por computadora, esta aplicación para móviles permite visualizar los planos DWG en cualquier lugar y hacer algunos cambios sobre la marcha.

Autodesk FormIt (iOS, Android y a través del navegador web)

Para el diseño arquitectónico en dispositivos móviles FormIt es una genial herramienta para ayudar a crear ideas, una vez que se tenga una idea establecida se puede seguir trabajando en el proyecto con Revit (programa profesional para arquitectos) usando también BIM.



BIM (Building Information Modeling), es una característica avanzada en el diseño arquitectónico ya que cuando se modifica un muro o se ubica una puerta la aplicación cambia automáticamente las dimensiones de las áreas y genera los presupuestos entre otras características avanzadas. (Onstruyehogar, 2022)

— 3. Serigrafía (aplicación de recursos caseros de la región)

La serigrafía consiste en una técnica que se utiliza para grabar imágenes (logos) sobre diferentes superficies desde telas, maderas, lienzos con el uso de mallas para transferir los diseños.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Ahora que conocemos el diseño gráfico, respondamos:

- ¿Cuál es la importancia del diseño gráfico?
- ¿Cuáles crees que son los beneficios de utilizar programas digitales?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

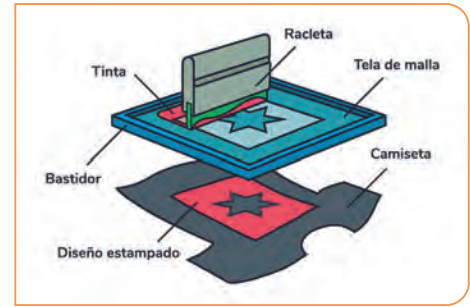
- Realicemos la creación de un diseño para comercializar un determinado producto de nuestro entorno (Coca Quina, mermeladas, etc.) ya sea digital o físico en láminas educativas.
- Aplicando la técnica de serigrafía elaboremos un diseño propio, que llame la atención y queramos difundir.

Materiales para Serigrafía

- 4 listones de madera para marco
- Tela de tejido suelto (otra tela translúcida, poliéster)
- Engrampadora
- Pintura acrílica densa
- Papel adhesivo
- Una tarjeta de plástico (como una tarjeta de crédito caducada o algo parecida)

Procedimientos

- 1) Para hacer un marco, debe decidir las dimensiones de su diseño. Se corta los listones al tamaño deseado y con una engrampadora para unir los listones y formar un marco rectangular.
- 2) Después de terminar el marco de madera, con la engrampadora se asegura la malla (tela delgada) al marco. Para estirarlo de manera uniforme, empezando, por un lado, luego estirando la tela y se sujeta con alfileres el otro lado. Seguimos con los otros lados. Una vez fijada la tela, corte el exceso de tela.
- 3) Después de completar el marco, corte el diseño. Recorte el contorno del papel adhesivo, retirando solo el diseño que desea estampar.
- 4) Después de pegar el diseño (papel adhesivo) a la tela en el centro del marco, pinte cuidadosamente alrededor del diseño con pintura acrílica. Queremos tapar todos los agujeros en la tela alrededor de nuestro diseño. Esto es para evitar que la pintura atraviese esas áreas bloqueadas cuando desee estampar el diseño y se pasa encima la tarjeta retirando la pintura en exceso, se debe tener cuidado de no dejar que la pintura pase por debajo del borde del diseño.
- 5) Una vez que se haya estampado todo el diseño, déjalo a un lado para que se seque por completo. Después del secado, retire la cinta adhesiva. Si es necesario, puede restaurar los detalles con más pintura para tela según sea necesario.



EL DIBUJO ARTÍSTICO PARA LA PRODUCCIÓN Y SOCIALIZACIÓN DE LOS ACONTECIMIENTOS SOCIOCULTURALES DESPATRIARCALIZACIÓN Y ELIMINACIÓN DE RACISMO



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Escribamos creativamente el texto requerido en los globos de pensamiento de la historieta:





¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

2.1. Diseño de personajes (cómic-anime)

Los cómics son una forma de arte popular que se remonta al siglo XX. Muchas formas de arte han inspirado a los cómics modernos, incluida la literatura y el teatro. Un cómic es una historia que se cuenta a través de imágenes o dibujos. Puede tener texto, pero no es el punto focal. La gente considera que la poesía y las novelas son más importantes que los cómics cuando se trata de historias basadas en texto. Un cómic normalmente tiene viñetas que contienen diálogos o acciones. A menudo se diagrama utilizando líneas que conectan paneles individuales, o incluso se etiqueta con paneles separados.



2.2. La historieta

También conocida como cómic, es un género artístico y periodístico que consiste en una serie de ilustraciones, con o sin texto de acompañamiento, que al ser leídas en orden cuentan un relato. Las historietas pueden realizarse sobre papel o en forma digital (se llaman entonces e-cómics o webcomics), ya sea como una tira de recuadros, una página completa, una revista o un libro completo. Sus relatos pueden ser de clase humorística o satírica, juvenil, infantil o pueden ser narraciones literarias.

La estructura de la historieta se compone usualmente de:



Viñetas: Son recuadros en los que se representa la acción y que distinguen al universo imaginario del resto de la página en blanco. Pueden ser de distinto tamaño, incluso abarcar la página entera.

Ilustración: es la representación de la realidad imaginada, que tiene lugar dentro de las viñetas a través de un trazo artístico de estilo propio. Son globos de texto que aluden a las distintas representaciones del habla (de los personajes o del narrador) en el relato visual.

Líneas de expresión: es un conjunto de caracteres gráficos que acompañan a la ilustración y afinan lo expresado, añadiendo sentidos difíciles de expresar visualmente como el movimiento, la sensación, etc.

Onomatopeyas: son las representación de los sonidos de algún elemento de la realidad, a través de palabras como: boom, bang, splash, pow, etc.

Historia o anécdota: es la temática general de la obra, ya sea un relato extenso como una novela, por entregas como una revista o un "gag" cómico de tres viñetas.

Función de la historieta

La historieta, como una forma de arte, no tiene una función determinada en la sociedad, más allá de la de entretener al público, parodiar la realidad o transmitir mensajes al lector. Sin embargo, la historieta como técnica de comunicación puede aprovecharse con fines pedagógicos o explicativos (como en libros educativos o manuales de instrucciones). El cómic es uno de los mejores "vehículos para contar historias, para dar incluso cierta crítica social que integra tanto la literatura, el diseño gráfico y el arte plástico al mismo tiempo, donde uno se expresa bastante como artista" (Los Tiempos, 2022).



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Con la ayuda de la maestra/o respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Por qué las historietas son consideradas formas de expresión artística?
- ¿Por qué las historietas son consideradas medios de comunicación visual?
- ¿Qué temas puedo crear y transmitir con las historietas?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

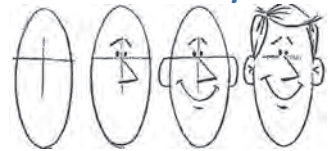
2.3. Producción de historietas para la despatriarcalización

Con la ayuda de tu profesor/a realiza la producción de historietas creando personajes, ya sea comic o animé dirigidos a desarrollar la temática de: “la despatriarcalización” que desde un punto de vista como la familia involucra el desmontaje de todo este sistema jerárquico de subordinación a la mujer, buscando transformarse cambiando, todo el sistema de creencias, percepciones y estereotipos que hubiese sobre la familia.

2.4. Producción de historietas de las democracias interculturales para erradicar el racismo y la discriminación

¿Cómo iniciamos para la producción de una historieta?

Para iniciar una historieta se inicia escribiendo un guión de acuerdo al tema que desarrollarás posteriormente se procede con la creación de personajes definiendo las particularidades de los mismos e inicia el dibujo de bocetos exagerando los rasgos personales desde la cabeza hasta los pies.



Una vez que has elegido la forma de la cabeza, debes dibujar el resto de rasgos faciales para dar expresividad a ese personaje. Debes dar expresión a los rostros de tu personaje en función del sentimiento que quieras transmitir. Una vez que hemos diseñado la cabeza hay que dibujar el cuerpo en sus diferentes posiciones y también las manos y los pies.



En el cómic colocamos cada escena de la historia dentro de una viñeta. Estas viñetas pueden tener la forma que nosotros queramos generalmente recuadros y en cada página contar con el número de viñetas que deseemos.

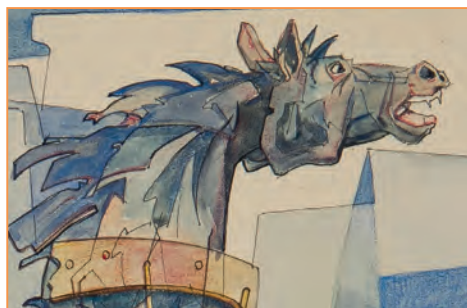
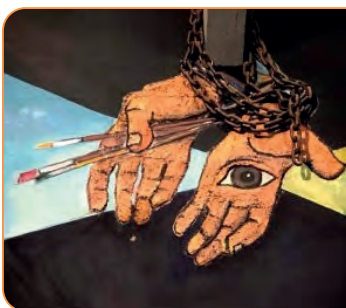
Otra característica de los cómics son los bocadillos, sirven para escribir las palabras que los personajes dicen o piensan. Según lo que queramos expresar, usaremos un tipo de bocadillo u otro. En estos bocadillos también se incluyen onomatopeyas o imágenes para expresar los sonidos de los personajes.

MANIFESTACIONES ARTÍSTICA MATEMÁTICAS Y DECORATIVAS PARA LA COMUNIDAD A TRAVÉS DE LA PINTURA MURAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos los siguientes murales, describamos: ¿Cómo es el diseño?, ¿en qué tipo de soporte esta realizado?





¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. La pintura mural: técnicas y aplicación en el entorno para la práctica de valores socio comunitarios y democráticos interculturales (látex, sintético, aerosol y otros)

¿Qué es la pintura mural?

Los murales son pinturas bidimensionales elaboradas directamente sobre pared, muro o techo de una edificación. De igual forma se puede pintar sobre algún otro soporte de gran tamaño, como cartón, maderas, etc. que se acoplan sobre la pared denominándose también murales móviles. La elaboración de los murales tiene un carácter decorativo y como objetivo, transmitir mensajes sobre temas que buscan sensibilizar, concientizar e informar a los espectadores.

Técnica de la pintura mural

La pintura mural tuvo sus inicios en la época paleolítica, desde esa época el hombre se expresaba por medio de la pintura y desde entonces la técnica se fue desarrollando en el transcurso del tiempo. Una de las técnicas antiguas y propias del muralismo es el temple donde se requiere una preparación previa de la superficie para poder aplicar la pintura. Un proceso complejo y pesado que ha hecho que esta técnica quede en un segundo plano.

Hoy en día todavía se requiere en muchas ocasiones una preparación previa de la superficie que se va a pintar ya sea rajaduras existentes o preparación del fondo blanco para la aplicación de colores sea más notable, en cualquier caso, y depende del estado en el que se encuentre la pared, la pintura mural del siglo XIX utiliza en gran medida el aerosol de pintura, así como cualquier tipo de pintura acrílica. La gran ventaja de estas pinturas es que permiten retocar el trabajo aplicando capas a la pintura una vez que esté seca y también favorecen el tiempo de ejecución.

Responde con tus palabras las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia del muralismo en la sociedad?
- Explica de que forma un mural se convierte en una forma de expresión y comunicación.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Con la ayuda de la maestra/o observemos nuestro entorno, para elaborar un mural creativo, bajo la temática de derechos humanos.

LA HISTORIA CONTEMPORÁNEA DEL ARTE APLICADO AL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Les invito a dibujar la fachada de la casa donde viven y modificar como realmente quisieran que sea.



Desafío

Para obtener colores de manera natural, en un recipiente con agua y hagamos hervir una remolacha, colocando dentro una tela blanca y veremos cómo adquiere ese color.

Antes

Después



Glosario

Pigmento: Las sustancias que han dado color a estos productos se llaman pigmentos y se obtienen a partir de elementos naturales o sintéticos, es decir, utilizando procesos químicos.

Después de ver el mural de la obra “Las venas abiertas de América”, hagamos un debate sobre la necesidad de conocer la realidad latinoamericana.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

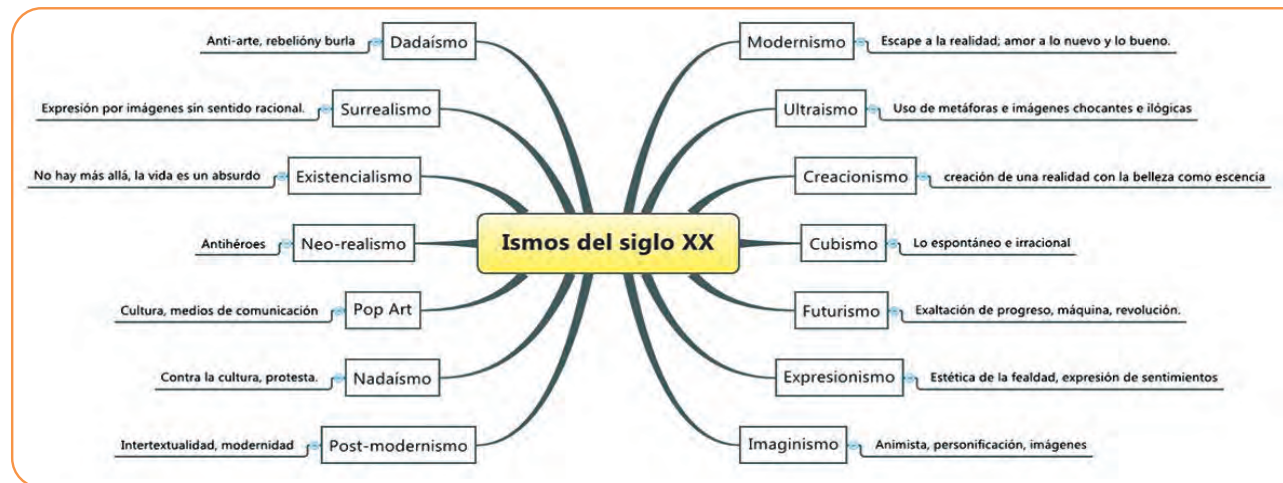
1. Historia del arte: “Los ismos”

Si hablamos de los *ismos* en el arte, va relacionado siempre con los movimientos sociales que existía en los diferentes periodos, el mayor movimiento social entre muchos fue la revolución industrial que inicio en la segunda mitad del siglo XVIII, principios del siglo XIX, en esos siglos se encuentran el romanticismo, realismo, simbolismo, impresionismo, postimpresionismo. Para el siglo XX las guerras mundiales entre otros acontecimientos hicieron que el arte cambie constantemente, algunos ismos están en el mismo tiempo, espacio y concepto, el arte se vuelve más conceptual vemos como claro ejemplo a Marcel Duchamp con su obra “urinario”, los ismos que surgieron fueron el futurismo, el expresionismo, el expresionismo abstracto, la nueva figuración, el arte conceptual, el pop art, el arte pobre, el constructivismo, el neoplasticismo, el hiperrealismo, el suprematismo, el dadaísmo, el video art, el body art, el performance, las instalaciones.



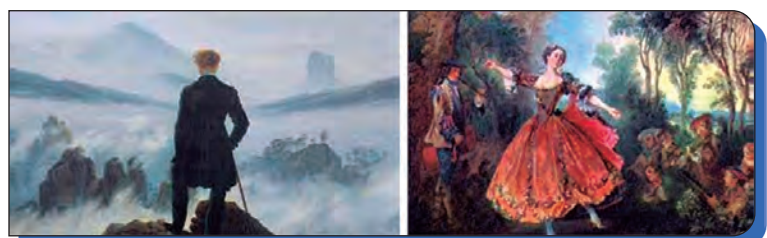
Noticiencia

Los antiguos griegos y romanos fueron quienes perfeccionaron la arquitectura, sentando las bases de la arquitectura clásica y convirtiéndola en punto de referencia para los siglos venideros.



Romanticismo

Movimiento cultural donde se compromete con la realidad política que atraviesa hacia 1770 reaccionando contra la Ilustración el Neoclasicismo, trabajando y dando prioridad a los sentimientos, el ideal es un punto principal en este movimiento, exaltación de lo individual, desbocado, pasional, subjetivo romanticismo, otra manifestación artística es la fotografía que toma relevancia en esa época, artistas relevantes: Francisco Goya, William Blake, Caspar David Friedrich, Eugén Delacroix.



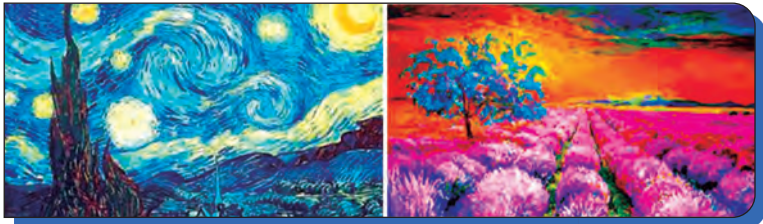
Realismo

Movimiento cultural cuyo propósito fue la representación objetiva de la realidad basada en la observación de los aspectos cotidianos que brindaba la vida de la época representada entre los años 1840 1880. Muestra al hombre aturdido por su trabajo abrumador, una denuncia sobre la secuela de la industrialización; centra la atención en la realidad objetiva y el presente. Artistas relevantes: Jean Francois Mille, Gustave Courbet, Honore Daumier.



Impresionismo

Originado en Francia, segunda mitad del siglo XIX, caracterizada por su persistente experimentación con la iluminación, el manejo de luz se considera como un factor crucial para alcanzar belleza y balance en la pintura, se construyen técnicamente a partir de manchas de colores, las cuales actúan como puntos de una policromía más amplia, por ello, al observar los lienzos es necesario tomar cierta distancia para que aparezcan las luces, sombras y figuras. Ese movimiento cultural da como consecuencia a una transformación a causa de la revolución industrial, revolución francesa, imperio de Napoleón, restauración de los movimientos sociales y las reformas burguesas.



En los cuadros de los inicios del siglo XIX no se valoraban los paisajes, ni los bodegones, por lo tanto, el impresionismo, hace que tome relevancia esos temas, dando valor a las formas usando colores puros, dando naturalidad a las formas, a la pureza. Artistas relevantes: Camille Pissarro, Eduard Manet, Edgar Degas, Alfred Sisley, Claude Monet, Jean Frederic Bazille, Pierre Auguste Renoir, Berthe Morisot, Mary Cassatt, Gustave Caillebotte.

Simbolismo

Comienza con la literatura, pero también se expande a la pintura donde rechazan el positivismo, materialismo, la burguesía, se oponen a la imposición de los impresionistas, quienes obligaban a la observación de la naturaleza. Sus cambios fueron: tendencia a la expresión a través de la forma color, representación de una realidad alternativa, relativa al mundo onírico, espiritual, a través de los símbolos, evasión del presente, referencias a la mitología, la religión, lo sobrenatural, sugestión frente a la imitación de la realidad, el erotismo, subjetivismo antirracionalismo. Artistas relevantes: Gustave Moreau, Puvis de Chavannes.



Postimpresionismo

De un modo pragmático lo que caracteriza al postimpresionismo son las pinceladas cortas precisas, reflejo de los cambios rápidos que se desarrollan en la época. Los colores puros aplicados de forma plana que evocan la radicalidad que se vive en la sociedad. La naturaleza ya no se ve de forma subjetiva, si no que se observa como un conjunto, se abandona la perspectiva, delimitados por un dibujo muy grueso, temas principales son bretones, visión después del sermón o tahitianos. Artista destacado: Paul Cezanne.



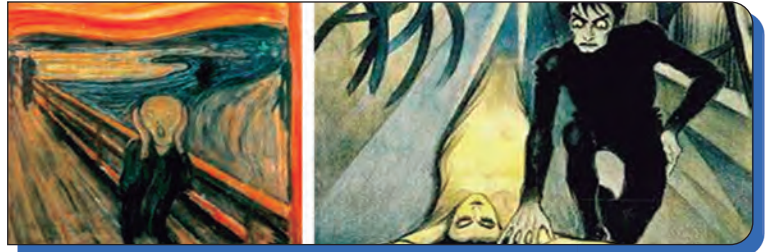
Futurismo

Movimiento vanguardista italiano creado por Marinetti en 1909, que quería reflejar el dinamismo de la época en la que se vivía, la importancia de la tecnología, el movimiento constante. El efecto de la dinámica se transmitía en vibrantes composiciones de color que debían producir un paralelismo multisensorial de espacio, tiempo, sonido. Filippo Tommaso Marinetti, pretendía, expresar los valores y experiencias de la era de la máquina, por ello asumió como nombre el término futurismo, que significa "Movimiento orientado hacia el futuro". Artistas relevantes: Carlo Carra, Luigi Russolo.



Expresionismo

Movimiento artístico que se originó en Alemania en el siglo XX. Surgió como reacción al impresionismo se entiende como una deformación de la realidad. Una forma de plasmar la naturaleza, el ser humano de forma subjetiva, dándole prioridad a la expresión y a los sentimientos frente a la realidad. Una de sus características es el uso del color de forma excesiva, aportando un carácter simbólico, las formas naturales se convierten en trazos y geometrías. Cobra importancia el mundo de los sueños, solo importa representar el sentimiento no la realidad, el pesimismo, el caos, la temática principal por su contexto de presión por la guerra atravesada. Artistas relevantes: Lucian Freud, Pablo Picasso, Franz Marc, Edvard Munch, Paul Klee, Balthus.



Expresionismo abstracto

Movimiento artístico neoyorquino, tras la explosión artística alemana, la efervescencia creativa se mudó a la ciudad de la Gran Manzana, buscando un arte nacional, el grupo de Nueva York que más tarde se conocería como el del Expresionismo Abstracto, busco crear un modo de pintar, diferenciado de la vanguardia hegemónica de Europa, hasta el momento, grandes planos de color, pintura gestual, gotas, texturas, formatos gigantes, en los que sumergirse, abstracción alejada del racionalismo analítico Europeo o la abstracción figurativa de los expresionistas, sino más bien una mezcla de los dos, salvando las distancias, la pintura de campos de color juega con una emotividad contemplativa, en la que el espectador se sumerge en las grandes superficies coloreadas viviendo una experiencia sinestésica que conecta la emoción con lo que percibe por la vista, como pintura gestual o el action painting cuyo máximo exponente es Jackson Pollock, en la que la relación dialéctica del cuerpo del artista con la obra el automatismo juega un papel principal pasando el protagonismo, del resultado final, al proceso de pintar en sí mismo. Artistas relevantes: Mark Rohlko, Willem de Kooning.



La nueva figuración

La neo figuración es un movimiento artístico de la segunda mitad del siglo XX caracterizado por una vuelta a la pintura figurativa frente a la abstracción, surge como reacción al arte abstracto tras la Segunda Guerra Mundial, en especial durante los años 1950 1960 en Argentina, México, Venezuela y España para representar una nueva forma de arte figurativo, un retorno al objeto y a la realidad cotidiana, la figura humana pero con las técnicas del informalismo suele tener un sentido de denuncia social. Artistas relevantes: Ernesto Deira, Romulo Maccio, Luis Felipe Noe, Jorge de la Vega.



El arte conceptual

Movimiento artístico de 1960, en el que la conceptualización o la idea es más importante que la obra como objeto físico o material, valora el concepto por encima de la estética, identifica y denuncia problemas del entorno social, pare del principio de que el espectador participa del mismo proceso que el creador del concepto, sus antecedentes están en la técnica del ready made desarrollada por Marcel Duchamp que consiste en tomar un objeto cotidiano, descontextualizarlo e intervenirlo. El arte conceptual nace en una década mu polémica, la guerra de Vietnam cuyos escandalosos detalles habían sido revelados en la prensa independiente, la investida del feminismo, la aparición desarrollo de las tecnologías de información comunicación las diferentes revoluciones sociales. Artistas relevantes: Joseph Kosuth, Piero Manzoni, Kara Walker.



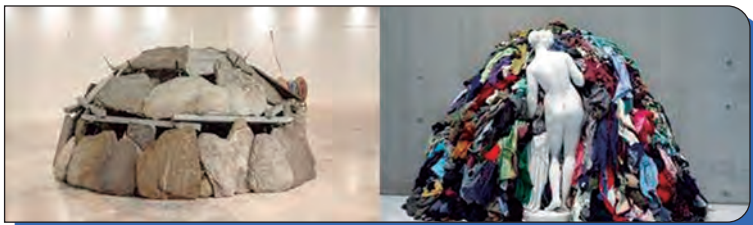
Pop art

Movimiento artístico que consistía en seleccionar objetos o imágenes populares del momento y sacarlos de su contexto, acudirían a aquellos objetos cotidianos que se estaban convirtiendo en los nuevos símbolos de civilización, ídolos mediáticos, figuras políticas, objetos fabricados en serie, tiras cómicas, carteles, embalajes, toda clase de imágenes simbólicas, señales de tráfico, collages. Artistas relevantes: Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring.



El arte pobre

Movimiento artístico denominado también arte Povera, que basa su estética en las relaciones entre el objeto y su configuración, valorando especialmente dos aspectos: por un lado, los procedimientos entendidos como procesos de fabricación y manipulación del material, expresan especial interés en transformar el proceso artístico al utilizar materiales considerados pobres o de desecho, como por ejemplo: tierra, madera, piedras, vidrio, metal, nació en Italia, el objetivo es provocar una reflexión a través de la manipulación del material, el rechazo al consumismo, su interés por las fuerzas de la naturaleza pero también de la modernidad industrial. Artistas relevantes: Giuseppe Penone, Mario Merz, Micheangelo Pistoletto, Marisa Merz.



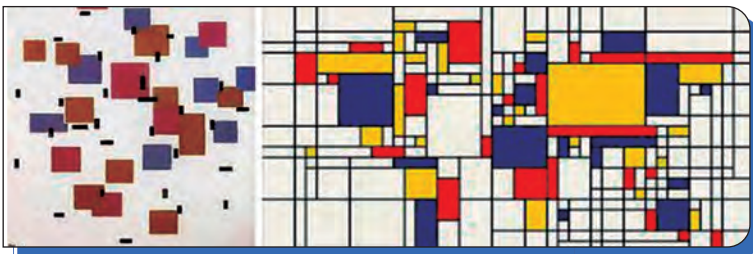
El constructivismo

Movimiento artístico en la que coloca énfasis en el espacio, tiempo, la luz, el mismo consta de figuras geométricas, lineales y planas, tema principal, la abstracción, pero relacionado con la industria, la técnica, vanguardia rusa basado en el funcionalismo, linealidad, simetría, repetición, tipografías sencillas, dominio de rojo y negro, repetición, fotomontaje. Con esos elementos los constructivistas crearon un estilo en diseño gráfico asociado a la Rusia posrevolucionaria. Artista relevante: Vladimir Tatlin



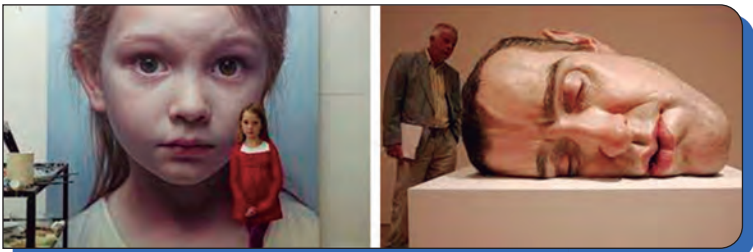
El neoplasticismo

Movimiento artístico iniciado en países bajos en 1917 por Piet Mondrian, denominado también constructivismo holandés, por su paralelismo con el constructivismo soviético, vinculado al nacimiento del arte abstracto. Representa la totalidad de lo real, expresar la unidad de la naturaleza, que nos ofrece apariencias cambiantes caprichosas, pero que, sin embargo, es de una regularidad absoluta, sus principales características son la búsqueda de renovación estética. Artistas relevantes: Albert Swinden, Charmionow Wiegand, Rene Marcil.



El hiperrealismo

Originado hacia finales de 1960 ese movimiento artístico figurativo reproduce la realidad con una nitidez semejante a la fotografía, tanto en la escultura como en la pintura, dicha técnica fue realizada a causa de dar una respuesta a los planteamientos abstractos, conceptuales no objetuales del arte contemporáneo, al principio la crítica no fue favorable, pero encontró su centro en la exposición de Alemania. Se basa en la noción filosófica de la hiperrealidad, comprende que el cerebro humano es incapaz de distinguir entre realidad y ficción, aplicado al arte el concepto de hiperrealidad nos acerca al simulacro, cuyo realismo resulta más convincente que el mundo objetivo, resalta bastante el gusto por el detalle. Artistas relevantes: Ralph Goings, Mary Pratt, Duane Hanson.



El suprematismo

Por mucho que no se diga, los rusos fueron pioneros en arte en los primeros años del siglo XX. Y uno de los creadores más vanguardistas de esos primeros años fue el pintor Kazimir Malévich, que promovía nada menos que la abstracción. Un universo sin objetos. Sin indicio visual posible. Arte no descriptivo. Quizás conseguir representar "la nada", que viene a ser representarlo todo.



Pero, ¿cómo representar la nada? Pues sencillamente no se puede, pero sí se puede crear arte centrado sólo en las propiedades físicas de la propia obra. De esa manera quizás el espectador podría llegar a la pura y simple sensación.

Los suprematistas simplifican, ordenan todo, reducen los colores y, así, quizás los espectadores de una obra nos olvidemos que estamos ante una representación, sino ante todo el universo reducido en un cuadrado.

El dadaísmo

El dadaísmo fue un movimiento cultural y artístico creado con el fin de contrariar las artes, que surgió en 1916 en el Cabaret Voltaire en Zúrich. Fue propuesto por Hugo Ball, escritor de los primeros textos dadaístas; posteriormente, se unió el rumano Tristan Tzara, que llegaría a ser el emblema del dadaísmo. Una característica fundamental del dadaísmo es la oposición al concepto de razón instaurado por el positivismo. El dadaísmo se caracterizó por rebelarse en contra de las convenciones literarias, y especialmente artísticas, por burlarse del artista burgués y de su arte.



Para los miembros del Dadaísmo, este era un *modus vivendi* que hacían presente al otro a través de los gestos y actos dadaístas: acciones que pretendían provocar a través de la expresión de la negación dadaísta. Al cuestionar y retar el canon literario y artístico, el Dadaísmo crea una especie de antiarte moderno, por lo que se trata de una provocación abierta al orden establecido.

El video art

Definición. Arte que surge a fines de 1960 y utiliza el video (imágenes en movimiento) y, en algunas ocasiones, audio. No debe confundirse con la producción de televisión o cine experimental. Puede no emplear el uso de actores, ni tener una narrativa discernible, entre otra característica

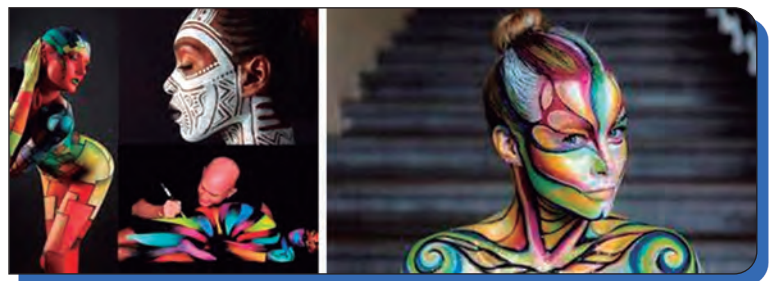
El videoarte puede tomar muchas formas: grabaciones que se emiten; instalaciones vistas en galerías o museos; obras transmitidas en línea, distribuidas como cintas de video o DVD; y actuaciones que pueden incorporar uno o más televisores, monitores de vídeo y proyecciones, que muestran imágenes y sonidos en directo.



El body art

Manifestación artística que tiene como medio significativo el cuerpo del artista. Este se convierte, a la vez, en sujeto y objeto de la obra. Por lo anterior es que este tipo de arte adquiere connotaciones vivenciales e incluso emocionales.

Se trabaja con el cuerpo como material plástico, se pinta (pintura corporal), se tatúa, se añaden piercings, se calca, se ensucia, se cubre, se retuerce; el cuerpo es el lienzo o el molde del trabajo artístico. Suele realizarse a modo de acción o performance, con una documentación fotográfica o videográfica posterior.



El performance

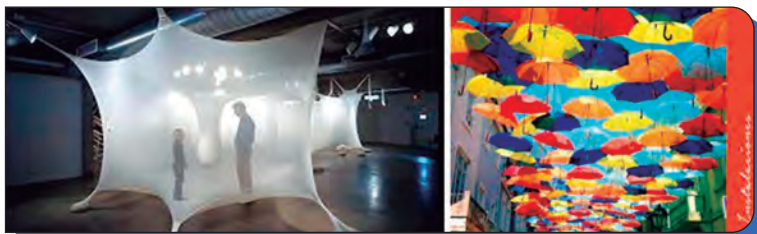
La performance reemplaza a la acción para designar las realizaciones públicas que proponen los artistas pertenecientes a corrientes que requieren la presencia de espectadores para llevar a cabo sus obras. Es una forma artística que combina elementos del teatro, la música y las artes visuales. Nos referimos al ARTE DE ACCIÓN CORPORAL, como el conjunto de manifestaciones provenientes de las artes plásticas, que utilizan al cuerpo humano en movimiento, como soporte expresivo.



¿Cómo se hace una performance? Es un collage de materiales editado en tiempo real, creando una composición diferente cada vez que se performa. La objetivación de sus cuerpos y movimientos multiplica los desencadenantes y las posibilidades de combinación de los materiales con los que juegan.

Las instalaciones

La instalación artística no solo es el montaje y el ordenamiento de objetos producidos o intervenidos en un espacio o ambiente; las instalaciones tienen sentido en las ideas fundamentadas que concibe y presenta el artista en su obra física o intangible y lo que éstas provocan en la interacción con el espectador. Una instalación se realiza en un contexto y espacio determinado. Por definición, tiene una duración determinada y, por ende, entra dentro de lo que se conoce como arte efímero. En la mayoría de los casos permite una interacción activa con el espectador.



2. Historia de la arquitectura moderna contemporánea obras más destacadas

La conocida revista “Vanity Fair” ha elaborado, para su sección de cultura, un reportaje sobre las obras más importantes de la arquitectura contemporánea después de 1980. El reportaje se basa en la encuesta realizada entre 52 expertos arquitectos, entre los cuales se encuentran 11 premios Pritzker. Las obras seleccionadas por este grupo de arquitectos han sumado hasta 132, pero la obra más votada ha sido el Museo Guggenheim de Bilbao, obra de Frank Gehry.



“El edificio que acoge The Menil Collection -diseñado por Renzo Piano y Richard Fitzgerald & Partners- cuenta con una ingeniosa cubierta que permite la entrada de luz natural. Esta faceta del edificio se ve reforzada además, por una distribución interior, en la que han sido integrados atrios ajardinados e inmensas ventanas a lo largo de las galerías que recogen todos los cambios de luz, por la hora del día, la temporada, o el clima que haya fuera del museo. Espacios tranquilos, que buscan las condiciones óptimas para lo contemplativo.

“El edificio para el Banco de Hong Kong y Shanghai, que fue diseñado por Norman Foster y construido por Wimpey Construction entre 1979 y 1985. Tiene 180 metros de altura con 47 pisos y cuatro niveles de subterráneos. Tiene un concepto modular consistente en cinco módulos prefabricados construidos en Glasgow (Escocia) y llevados por mar a Hong Kong. Fue uno de los primeros edificios para oficinas, que no depende de los ascensores para el tránsito vertical. Los ascensores se detienen solo en algunos pisos y el resto del desplazamiento se hace mediante escalas mecánicas.

La característica principal del diseño de Foster, es que el edificio no tiene estructura soportante en el interior, sino que depende de un exo-esqueleto perimetral. Otra característica importante es que la luz natural es la principal fuente de luz al interior del edificio. Hay un grupo de enormes espejos en la parte superior del atrio central, que reflejan luz natural al interior del mismo, llegando hasta la plaza interior en primer nivel.

El uso de luz natural ayuda a la conservación de energía, lo que lo convirtió en uno de los edificios más avanzados en su tipo en la década de los 80. Adicionalmente, se emplean quebrasoles en las fachadas para bloquear el acceso directo del sol al interior, con lo que reduce el calentamiento interior. El sistema de aire acondicionado auxiliar, utiliza agua de mar en lugar de agua potable”.

3. La arquitectura en Bolivia hasta la actualidad

En la Bolivia moderna, como en muchos países, predominan los rascacielos y edificios postmodernos; también se puede apreciar estilos propios de arquitectura para atraer turistas y para la construcción. En las zonas andinas de Bolivia hay muchos edificios de piedra, mientras en la zona amazónica se utiliza la madera de la selva para la construcción de edificios. Las ciudades grandes como Sucre y La Paz han seguido los modelos arquitectónicos de Europa y Norte América, con sus rascacielos y edificios modernos.





¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Sabemos que las construcciones en nuestro país siguen lineamientos comunes y por lo general vistos como imágenes sin importancia.

- En una caminata por la ciudad ¿Qué construcciones pertenecientes al lineamiento conceptual abordado podríamos identificar?
- Si decimos que el arte es la representación de un sentimiento ¿el hiperrealismo que quiere mostrar al público?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos una maqueta, para esto necesitamos los siguientes materiales:

- Una plantilla para cortar y armar
- Una tijera
- Un cúter o estilete
- Un pegamento



Recortemos con cuidado el dibujo; ayudemonos con el cúter y peguemos. Esperemos que seque y listo.

EXPRESIONES CULTURALES A TRAVÉS DEL MODELADO LAS ARTES APLICADAS PARA MANIFESTACIONES DE LOS PUEBLOS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Realicemos el modelado de un elefante, para esto necesitamos los siguientes materiales.

- Un poco de plastilina de color azul
- Un bolígrafo seco
- Un cúter o estilete

Procedemos a realizar las partes del elefante según la imagen, detallamos con el cúter y el bolígrafo, al final unamos las piezas.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Escultura con aplicación de pátinas

La pátina no se utiliza solo para escultura si no que es apta para múltiples manualidades. Además de para muebles o paredes. Esta técnica tapa los poros de cualquier superficie, por lo que en capas superiores se utilizará menos pintura. Además, la realización de la pátina ayuda a darle volumen a las piezas.

¿Para qué se usan las pátinas? Se utilizan para dar un aspecto envejecido a los muebles o bien para resaltar las filigranas que puedan tener en la superficie. Dependiendo del color y del acabado de la pátina, también puede usarse para disimular posibles imperfecciones que tenga el mueble.

La aplicaremos con la brocha, descargándola muy bien en un papel absorbente antes.

Si por ejemplo vamos a hacer el efecto madera con las dos pátinas, esperaremos 10/15 minutos y aplicaremos la segunda pátina. Para quitar el exceso, con un trapo húmedo iremos difuminando.



2. Nuevas tendencias en el arte contemporáneo

Esta representado por: Land Art, Instalaciones, Performance, Happening, cuerpos pintados, arte callejero y otros

Land Art

El Land Art es una corriente del arte contemporáneo que utiliza materiales de la naturaleza (madera, tierra, piedras, arena, viento, rocas, fuego, agua...) para recrear paisajes naturales. El propósito es la simbiosis formada entre el arte y naturaleza con el que se pretende reflejar la relación entre el hombre y la tierra a través del arte.



Instalaciones

El arte actual busca cuestionar constantemente lo establecido y a través del tiempo, ha encontrado diferentes caminos para romper con las estructuras. En este contexto, en los años sesenta surgieron las instalaciones artísticas, definidas como exposiciones que cambian la relación con el espectador y el espacio, ya que se instauran como experiencias inmersivas y multisensoriales.

El siglo XX cambió la perspectiva sobre el arte radicalmente, pues junto a los acelerados cambios del mundo (como la revolución industrial y los descubrimientos científicos), los artistas buscaron desligarse de la tradición. De hecho, las vanguardias modificaron el concepto de lo que podía entenderse como obra artística, promoviendo la libertad expresiva. Así, movimientos como el futurismo, el cubismo y el surrealismo, entre otros, abogaron por un cambio en los soportes, los métodos y la manera de plantear la subjetividad.

Una de las grandes revoluciones de este periodo corresponde a Fuente (1917) de Marcel Duchamp, la primera obra de arte conceptual de la historia. A modo de provocación, el artista compró un urinario y decidió instalarlo en una exposición. Con ese gesto, rompió los cánones de lo que se esperaba del arte, pues planteó un objeto manufacturado como pieza artística.



Performance

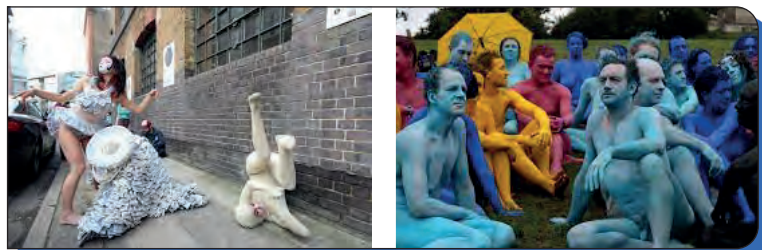
La performance (también denominada arte de acción) es una disciplina artística creada a través de acciones realizadas por el artista u otros participantes, pudiendo ser en vivo, documentadas, espontáneas o escritas, presentada a un público dentro de un contexto expositivo, tradicionalmente interdisciplinario. La performance se ha desarrollado a lo largo de los años como un género propio, cuya obra necesita la presencia y ejecución de propio artista. Esta disciplina juega un papel importante y fundamental en el arte de vanguardia a lo largo del siglo XX.



Tradicionalmente involucra cuatro elementos básicos: el tiempo, el espacio, el cuerpo o la presencia del artista en un medio, y la relación entre el creador y el público. Las acciones, generalmente desarrolladas en galerías de arte y museos, pueden tener lugar en la calle, cualquier tipo de escenario o espacio y durante cualquier período de tiempo. Su objetivo es generar una reacción, en ocasiones con la ayuda de la improvisación y el sentido de la estética. La temática suele estar ligada a procesos vitales del propio artista, a la necesidad de denuncia o crítica social y con un espíritu de transformación.

Happening

Definición. El happening o acontecimiento corresponde a una acción en tiempo real que se considera obra de arte. Cuenta con una estructura abierta que da lugar a la improvisación de quienes participan y puede realizarse tanto en espacios institucionales del arte (galería y museos), como en espacios públicos y privados. Allan Kaprow ocupó un lugar esencial en la historia del arte del siglo XX al estar en el origen y desarrollo de la forma de arte que denominamos happening, del que se le considera unánimemente su fundador.



Cuerpos pintados

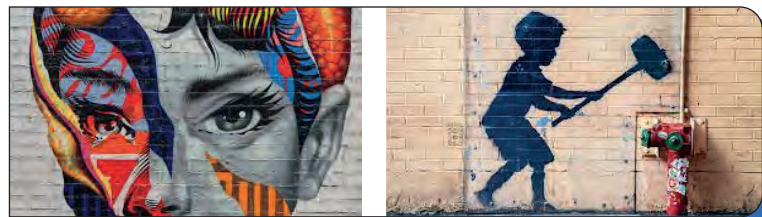
Se trata de una disciplina artística que toma al cuerpo del ser humano como soporte para la creación de obras o como vehículo de expresión. Por lo general el body art se desarrolla en el marco de una performance (una acción artística) o para registrar el resultado en videos o fotografías.

Es un arte de acción, arte corporal. Usa el cuerpo como forma expresiva. Es efímero, ocurre en un determinado momento solo que lleva un registro de la obra con fotografías o video. Usa el espectáculo y el sensacionalismo como recurso expresivo



Arte callejero

El arte urbano, arte callejero o street art es una práctica vinculada a las artes que tenga como escenario las calles de la ciudad. Muchas veces son anónimas por resguardos legales, ya que en algunos lugares la intervención del espacio público está prohibida. Además este arte utiliza técnicas informales de expresión artística que se dan en la calle de manera libre, a veces incluso ilegal, usualmente en las grandes ciudades. Se trata de un tipo de intervención artística, de vida corta y que no aparece en los museos.

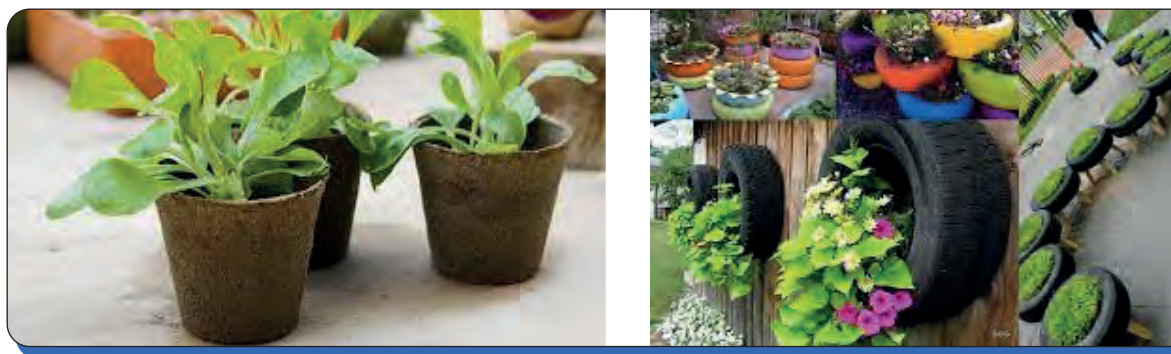


— 3. Elaboración de macetas ecológicas para el cuidado de la naturaleza

Con la reutilización y la reducción de residuos como principal objetivo, los maceteros y macetas ecológicas son una solución al desperdicio y la contaminación ocasionada por algunos plásticos y otros materiales que suelen tirarse a la basura.

Las macetas biodegradables Fetilpot ofrecen múltiples beneficios: Adelantan ciclos de cultivo: trasplante “sin stress”. Se eliminan los riesgos adheridos al trasplante. Se reduce la mano de obra en retirada de residuos plásticos.

Como se mencionó anteriormente, las macetas de turba pueden durar desde meses hasta un año. Y cuanto más rápido se degradan, más puedes confiar en que la maceta está hecha de materiales biodegradables. Por lo tanto, algunas macetas de turba pueden desintegrarse antes de que finalice la temporada de crecimiento.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Reflexionemos

- ¿A qué género artístico pertenece la historieta?
- Utilizamos pinturas para casi la mayoría de nuestros trabajos ¿Sabes cuántos tipos de pintura existen y si hay alguna variedad que se pueda ingerir sin riesgos?

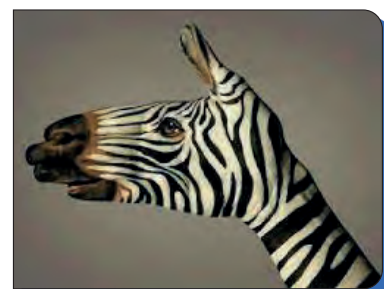


¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos pintura sobre nuestras manos, para lo cual necesitamos los siguientes materiales:

- Una pintura al agua especial para la piel
- Dos pinceles de diferente grosor
- Tu mano

Primero identifiquemos el tipo de diagrama que quieres hacer para esta ocasión haremos una jirafa coloca la mano formando la cabeza del animal y luego empieza a pintar con cuidado como se muestra en la imagen.



ORIENTACIÓN VOCACIONAL ORIENTADA A LAS ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES PARA SU ESPECIALIZACIÓN

1. Perfil y ejercicio profesional de carreras universitarias y técnicas afines a las artes plásticas y visuales

A continuación el perfil profesional ofertado por algunas universidades:

Diseño Gráfico

El pñsum de Diseño Gráfico Publicitario de la UMSA está diseñado para formar profesionales que elaboren trabajos para medios impresos, audiovisuales y digitales, como ser: identidad corporativa, afiches, libros, revistas, memorias institucionales, publicidad y cualquier otro material gráfico orientado a identificar, informar, persuadir o educar.

Diseño de interiores y paisajismo

El/la licenciado(a) en Diseño de Interiores y Paisajismo de la Universidad del Valle es una profesional con formación estética, técnica y sensibilidad a la belleza, utilidad práctica y disfrute seguro de los paisajes naturales y culturales urbanos, los espacios interiores en edificios comerciales y de vivienda, los muebles de uso cotidiano y la configuración de jardines, terrazas y balcones. Planifica, diseña, dirige y asesora proyectos de interiorismo y paisajismo con sólidos conocimientos de composición y armonía de la forma, manejo de la luz y el color, determinación de texturas y materiales que provocan sensaciones para el ánimo de las personas, grupos y colectivos sociales.

Arquitectura

La Carrera de Arquitectura de la Universidad Mayor de San Andrés – UMSA tiene el objetivo de formar profesionales con una visión flexible e integral, con un enfoque multitemporal, intercultural, transdisciplinar y complejo de los conocimientos.

El estudiante de arquitectura debe ser capaz de una lectura alternativa de la realidad y su comprensión crítica y transformadora como respuesta a las demandas sociales.

Artes Plásticas

La carrera de Artes con los ámbitos de: Formación Profesional Artística y Diseño Gráfico; contempla renovados programas curriculares, con contenidos diversificados y especializados, que admiten rutas curriculares alternativas, con opciones de titulaciones medias y menciones en periodos de tres a cinco años de estudios, en ámbitos disciplinares, abiertos y flexibles.

Los egresados logran manejar perfectamente el sentido estético y plástico, siendo capaces de manipular los elementos en forma libre y bella, resultado del tratamiento de técnicas académicas de prácticas recreativas para la concepción de lenguajes nuevos. La educación formal en el arte enfatiza la valoración del patrimonio cultural boliviano y promueve un artista integral, libre, creativo, efectivo y autónomo.

Es así que los profesionales en Artes Plásticas, con la Especialidad en Pintura, Grabado o Escultura, tienen la opción de incursionar en el arte urbano, mural, monumental y en especialidades afines al arte, infografía, dibujo, ilustración, fotografía, cerámica, producciones audiovisuales y la docencia especializada.

2. Bases formativas preuniversitarias de carreras técnicas y artísticas

Diseño Gráfico

Este es el Plan de Estudios de la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario de la UMSA por gestiones:

Primer Año	Tercer Año
ART-101 Taller de Dibujo I	ART-301 Dibujo Publicitario I
ART-102 Taller de Estructura I	ART-302 Serigrafía Técnica
ART-103 Taller de Grabado I	ART-303 Teoría y Técnica de la Publicidad I
ART-104 Taller de Pintura I	ART-304 Taller de Dibujo II
ART-105 Diseño y Composición	ART-305 Diseño Publicitario II
ART-106 Historia General del Arte	ART-306 Taller de Fotografía Publicitaria
ART-107 Sociología del Arte	ART-307 Administración
ART-108 Iniciación a la Investigación	ART-308 Historia del Arte Americano y Nacional II
Segundo Año	Cuarto Año
ART-201 Taller de Dibujo II	ART-401 Dibujo Publicitario II
ART-202 Diseño Publicitario I	ART-402 Diseño Gráfico Computarizado
ART-203 Historia General del Arte II	ART-403 Serigrafía II
ART-204 Dibujo Lineal	ART-404 Teoría y Técnica de la Publicidad II
ART-205 Taller de Fotografía	ART-405 Taller de Dibujo IV
ART-206 Historia del Arte Americano y Nacional I	ART-406 Taller Audio Visual
ART-207 Artes Gráficas	ART-407 Práctica Empresarial
ART-208 Redacción Publicitaria	ART-408 Metodología de la Investigación

Diseño de interiores y paisajismo

PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES Y PAISAJISMO						CÓDIGO CARRERA DYP					
HT Horas teóricas HP Horas prácticas HTS Horas total semana HRT Horas total C Créditos											
ASIGNATURA	HT	HP	HTS	HRT	C	ASIGNATURA	HT	HP	HTS	HRT	C
PRIMER SEMESTRE											
DIBUJO Y EXPRESIÓN I	2	4	6	120	8	INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO I	2	4	6	120	8
HISTORIA DEL HÁBITAT I	2	2	4	80	6	TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES V	4	6	10	200	14
TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES I	4	6	10	200	14	DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DEL MUEBLE	2	2	4	80	6
MAT. DE CONSTRUCCIÓN Y DECORACIÓN	2	2	4	80	6	DISEÑO DE INTERIORES	2	4	6	120	8
COMPUTACIÓN	2	4	6	120	8	COMPUTARIZADO					
LENGUAJE Y REDACCIÓN	2	2	4	80	6	TOTAL	12	20	32	640	44
TOTAL	14	20	34	680	48	SEXTO SEMESTRE					
SEGUNDO SEMESTRE						ARQUITECTURA PAISAJISTA III	2	4	6	120	8
DIBUJO Y EXPRESIÓN II	2	4	6	120	8	LUMINOTECNIA Y ACÚSTICA	2	4	6	120	8
HISTORIA DEL HÁBITAT II	2	2	4	80	6	INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO II	2	4	6	120	8
HISTORIA DEL MUEBLE I	2	4	6	120	8	TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES VI	4	6	10	200	14
						DECORACIÓN DE INTERIORES I	2	2	4	80	6

TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES II	4	6	10	200	14
SISTEMAS CONSTRUCTIVOS	2	2	4	80	6
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA	2	2	4	80	6
TOTAL	14	20	34	680	48
TERCER SEMESTRE					
DIBUJO Y EXPRESIÓN III	2	4	6	120	8
HISTORIA DEL HÁBITAT III	2	2	4	80	6
HISTORIA DEL MUEBLE II	2	4	6	120	8
TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES III	4	6	10	200	14
ESTILO Y DISEÑO DE JARDINES	2	2	4	80	6
SEÑALÉTICA	2	2	4	80	6
TOTAL	14	20	34	680	48
CUARTO SEMESTRE					
ARQUITECTURA BIOCLIMÁTICA	2	2	4	80	6
CÓMPUTOS Y PRESUPUESTOS	2	2	4	80	6
ARQUITECTURA PAISAJISTA I	2	4	6	120	8
TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES IV	4	6	10	200	14
TALLER DE JARDINERÍA	2	4	6	120	8
DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADORA	2	2	4	80	6
TOTAL	14	20	34	680	48
QUINTO SEMESTRE					
ARQUITECTURA PAISAJISTA II	2	4	6	120	8

REALIDAD VIRTUAL Y DISEÑO MULTIMEDIA	2	2	4	80	6
TOTAL	14	22	36	720	50
SÉPTIMO SEMESTRE					
FOTOGRAFÍA CREATIVA	2	2	4	80	6
DISEÑO INTEGRAL	2	6	8	160	10
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	2	2	4	80	6
DECORACIÓN DE INTERIORES II	2	2	4	80	6
TOTAL	8	12	20	400	28
OCTAVO SEMESTRE					
ARQUITECTURA DEL AGUA	2	2	4	80	6
PRÁCTICA PROFESIONAL		14	14	280	14
PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS	2	2	4	80	6
ELECTIVA	2	2	4	80	6
SEMINARIO DE MODALIDAD DE TITULACIÓN				400	40
TOTAL	6	20	26	920	72

HORAS TEÓRICAS TOTAL: 1920 HORAS PRÁCTICAS TOTAL: 3480 HORAS TOTAL: 5400 TOTAL CRÉDITOS: 386

DURACIÓN: 4 AÑOS

Arquitectura

PRIMER AÑO

TP-101 Taller de Proyectos I
 DC-101 Teoría y Morfología I
 DC-102 Representación y Expresión I
 UT-101 Introducción a la Historia de la Arquitectura
 UT-102 Teoría, Métodos y técnicas de Investigación
 ED-101 Edificaciones I
 ED-102 Condiciones Ambientales en Arquitectura
 ED-103 Razonamiento Matemático

SEGUNDO AÑO

TP-202 Taller de Proyectos II

DC-201 Teoría de Morfología II
 DC-202 Representación y Expresión II
 UT-201 Historia de la Arquitectura II
 UT-202 Urbanismo y Territorio I
 ED-201 Edificaciones II
 ED-202 Diseño de Instalaciones
 ED-203 Tipología de las Estructuras

TERCER AÑO

TP-302 Taller de Proyectos III
 DC-301 Teoría y Morfología
 DC-302 Representación y Expresión III
 UT-301 Historia de la Arquitectura
 UT-302 Urbanismo y territorio

ED-301 Edificaciones III
 ED-302 Instalaciones Especiales
 ED-303 Análisis Estructural I

CUARTO AÑO

TP-402 Taller de Proyectos IV
 DC-401 Teoría y Morfología IV
 UT-401 Historia de la Arquitectura III
 UT-402 Urbanismo Territorio III
 ED-401 Edificaciones IV
 ED-402 Análisis IV
 ED-403 Análisis Estructural III

QUINTO AÑO

TP-502 Taller de Grado
 Seminarios Especializados



ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

-  www.minedu.gob.bo
-  [@minedubol](https://www.facebook.com/minedubol)
-  [@minedubol](https://twitter.com/minedubol)
-  [@minedu_bol](https://www.instagram.com/minedu_bol)
-  [Ministerio de Educación - Oficial](https://www.youtube.com/Ministerio de Educación - Oficial)
-  [MinEduBol](https://www.telegram.com/MinEduBol)
-  informacion@minedu.gob.bo
-  [\(591\) 71550970 - 71530671](https://www.whatsapp.com/59171550970)
-  [@minedu_bolivia](https://www.tiktok.com/@minedu_bolivia)