

- Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.
- Tendencias neorepresentativas: Cultura popular y *Pop Art*. Nueva abstracción, arte cinético, *Op Art*. El Arte Pop en España.
- La pervivencia de lo clásico en el arte y cultura contemporánea.
- Relaciones interdisciplinarias y apropiaciones entre lenguajes: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.
- Fotografía y pintura. Influencias mutuas.
  - La fotografía como acontecimiento puesto en escena.
  - La fotografía como documento de la realidad y la irrealidad.
  - Disciplinas técnicas y su repercusión social.
- Poesía, literatura y arte. Poemas visuales (Chema Madoz y Natalia Sak, entre otros).
- La ciencia ficción y sus referentes.
  - Autores que ilustraron la ciencia ficción: Moebius, John Howe, Alan Lee, entre otros.

#### E. Explorando el cuerpo humano.

- *Happening* y *Performance*. Fluxus.
  - Artistas e interacción con el público.
- Arte acción y *Body Art*.
- Bioarte.
- El Hiperrealismo.
- Arte conceptual.

#### F. Lenguajes artísticos contemporáneos.

- Artes decorativas y diseño industrial. Nuevas tendencias y conexiones interdisciplinarias.
- Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Vídeo-arte y videoinstalación (Bill Viola y Pipilotti Rist, entre otros). Neofotografía.
- Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.
- La explosión de la narrativa serial en el audiovisual del siglo XXI.
- Transmedia: Narrativa multiverso y videojuegos.
  - Multiversos cinematográficos.
  - Concept Art en animación y videojuegos.

#### G. Eventos culturales y artísticos.

- Orígenes de los eventos culturales y artísticos de la modernidad.
  - Salón de los Independientes de París. Los manifiestos artísticos y culturales. Exposiciones Universales.
- Los espacios del arte:
  - Museos de arte contemporáneo. Bienales. Premios, residencias y becas artísticas.
  - El mercado del arte, Ferias de arte y Galerías.
  - Salones de ilustración y cómic. Ecosistemas mediáticos colectivos.
  - Exhibiciones y talleres.
  - Festivales de cine, música o danza.
- Estrategias de *marketing* urbano asociadas al turismo cultural.

### PROYECTOS ARTÍSTICOS

La materia de Proyectos Artísticos pone en práctica el saber hacer y saber ser. Los contenidos esenciales están ligados a la organización y gestión de proyectos artísticos, viene a

reforzar de forma práctica el uso de la creatividad, el emprendimiento y la iniciación a la creación de proyectos artísticos entre otros.

La materia pretende facilitar la adquisición de las competencias necesarias para el desarrollo de proyectos en cualquiera de las áreas artísticas tradicionales (como dibujo, pintura, escultura, arquitectura) y otras como el *happening*, la *performance*, el *land art*, las videoinstalaciones, el *net art*, partiendo de las competencias asociadas a la materia, para que todas estas experiencias puedan suponer un impacto positivo en el individuo y la sociedad, valorando el impacto social y ambiental.

Se pretende facilitar una mirada indagadora sobre el patrimonio, con el fin de que sea un elemento catalizador de la creación artística. El alumnado deberá asumir un doble rol: artista creador y gestor de proyectos. Para ello debe poseer unas nociones básicas de los contenidos relacionados con estas habilidades, pero, fundamentalmente, debe ponerlos en práctica.

Los contenidos se ordenan en cinco bloques. En el primer bloque – el patrimonio cultural, histórico y artístico – no pretende el recorrido histórico de la expresión artística, que es objeto de estudio en otras materias, su pretensión es la de analizar el entorno en este ámbito como fuente de inspiración y aprender a realizar un análisis que facilite la contextualización de un futuro proyecto.

En el segundo bloque se abordan los aspectos relacionados con la creatividad, entendida como una capacidad que puede trabajarse y convertirse en un hábito, conocer estrategias y técnicas que fomenten la actitud creadora para plasmar en los proyectos artísticos todo el potencial creador del alumno.

La gestión de los proyectos artísticos ocupa el tercer bloque de contenido, y supone el eje vertebrador de la materia, las metodologías y el análisis de las fases que guiarán todo el trabajo de creación. El alumnado aplicará la metodología científica y experimental para la creación de proyectos artísticos, a través del proceso creativo en sus cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación y aplicando la metodología del método creado por Bruno Munari u otros teóricos. Para la creación de estos proyectos artísticos, el alumno realizará, asesorado por el profesor y apoyado por sus colaboradores, un estudio completo, en el cual se valorará su impacto económico, los materiales necesarios, la temporalización, su impacto en el medio ambiente y la sostenibilidad.

En el cuarto bloque se relacionan las herramientas para la realización de un proyecto artístico, su representación y producción, así como las estrategias, técnicas y soportes para su adecuada documentación, registro y archivo.

Por último, el quinto bloque de contenidos busca el acercamiento al emprendimiento cultural del alumnado, desde el conocimiento y la búsqueda de oportunidades en el entorno cercano.

En definitiva, esta materia pretende hacer visibles las tensiones dialécticas entre el rigor científico de los proyectos y la libertad creativa de la creación artística. A partir de estas tensiones y semejanzas que se plantean en la creación de proyectos artísticos, dotar al alumnado de los elementos metodológicos necesarios para que el alumnado los implante a partir de la investigación y desarrollo de proyectos sostenibles de forma activa, colaborativa, creativa, con el conocimiento previo de la riqueza patrimonial que nos rodea el respeto al medio ambiente, para que sean aplicados con éxito en la elaboración de los proyectos. Se impartirán unas clases teóricas al comienzo de cada bloque para dotar al alumno de los conocimientos teóricos suficientes para abordar la parte principal de la materia, que es llevar a la práctica estos contenidos el saber hacer y saber ser.

Se plantea que en la praxis se propongan actividades en las que los alumnos reconozcan la relación entre sus propias producciones y el entorno social, cultural entre otros. De esta forma, a modo de ejemplo, se podría plantear la realización de un proyecto colaborativo, estudiando su impacto, social y económico. Diseñar proyectos artísticos y culturales que respondan a una necesidad comunicativa y expresiva compartida, involucrando al mayor número de participantes,

para poner en valor la diversidad social y cultural, preferentemente en el entorno local. Si la determinación del objetivo que ha de cubrirse se ha realizado contando con la participación de todos los integrantes del grupo, los distintos matices y apreciaciones aportadas deben ser tenidos en cuenta a la hora de realizar el diseño del proyecto. Este diseño proporcionará una visión global de lo que se pretende hacer, cómo y dónde se quiere llevar a cabo, quién y cómo participará y qué resultados artísticos y sociales se esperan. Resulta fundamental que se lleve a cabo un proyecto artístico colaborativo fuera del centro a ser posible, así como en el entorno del pueblo o ciudad pidiendo los permisos oportunos, descomponiendo el proyecto en las fases que lo componen, analizando su impacto medioambiental y procurando que sea sostenible, partiendo como referente del trabajo de artistas conocidos como Robert Smithson o Richard Long, por ejemplo, ya que son dos de los artistas más representativos del *Land Art*. Realizar un proyecto colaborativo, que de forma crítica y reflexiva que aborde el espacio, el paisaje o el territorio, la cultura, sociedad o el patrimonio artístico y cultural del entorno.

### Competencias específicas.

- 1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.**

El desarrollo de la creatividad es un desempeño fundamental de esta materia. El alumnado debe descubrir, de una manera práctica, que la creatividad es una herramienta para la expresión artística y también una destreza personal de aplicación en los distintos ámbitos de la vida. La creatividad puede desarrollarse a través de diversas técnicas y estrategias, incluidas aquellas que facilitan la superación del bloqueo creativo; o a partir de distintos estímulos y referentes hallados en la observación activa del entorno o en la consulta de fuentes iconográficas o documentales.

La exploración y la experimentación contribuyen a la generación de ideas de proyecto en las que, para descartarlas o perfeccionarlas, se ha de profundizar mediante la realización de bocetos, croquis, maquetas, pruebas de color o de selección de materiales, etc. Estas ideas han de tener en cuenta las pautas que hayan podido ser establecidas y deben responder a una necesidad o a una intención previamente determinada o definida durante ese mismo proceso de generación de ideas, en función del contexto social y de las características de las personas a las que se dirigen.

Una vez que se han generado, descartado y perfeccionado distintas ideas de proyecto, se debe proceder a la selección de la propuesta que se va a realizar atendiendo a su relevancia artística, a su viabilidad y a su adecuación a la intención expresiva o funcional, así como al marco de recepción previsto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2 y CCEC4.1.

- 2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su viabilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.**

La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico condiciona su desarrollo y su resultado final. Esta planificación proporciona una visión global de lo que se pretende hacer, del modo y del lugar en que se quiere llevar a cabo, de los recursos materiales y económicos con los que se cuenta, de las personas que participarán y de sus funciones, así como del resultado y de la repercusión que se desea obtener.

La planificación de los proyectos ha de ser rigurosa y realista y, a su vez, que creativa y flexible. Se ha de garantizar el cumplimiento de los plazos establecidos y la adecuación a los

recursos disponibles. Por otro lado, la organización del plan de trabajo no debe resultar un impedimento para el desarrollo de la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

**3. Realizar proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.**

La realización efectiva de proyectos artísticos, individuales o colectivos, conlleva, entre otras tareas, la correcta selección de espacios, técnicas, medios y soportes, así como el reparto de las distintas funciones que hay que desempeñar en las diferentes fases del proceso. Para que estas y otras decisiones relativas, por ejemplo, a posibles modificaciones de la planificación inicial sean acertadas, se han de determinar previamente tanto la intención expresiva o funcional del proyecto como los efectos que se espera que este tenga. La falta de coherencia de las decisiones con estos elementos esenciales del proyecto puede poner en riesgo el éxito de la empresa.

Por otro lado, la identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas al ámbito artístico, incluidas las relativas al emprendimiento cultural. Estas oportunidades cuentan con el valor añadido que aporta la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

**4. Compartir con actitud respetuosa las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.**

La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada, así como incorporar en su caso, posibles aportaciones de mejora.

Son especialmente relevantes las reacciones del público receptor. Por esta razón, conviene hacerlo partícipe del proyecto, diversificando los medios y soportes de comunicación y difusión, y planteando mecanismos que, por un lado, faciliten la comprensión del sentido y de la simbología del proyecto y, por otro, recojan las ideas, los sentimientos y las emociones que ha experimentado ante la propuesta artística.

Con este mismo objetivo, a la hora de concebir el proyecto, puede tenerse en cuenta la posibilidad de recurrir a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local, ya que esto permite ubicar – física o simbólicamente – al público receptor en un entorno familiar. Los significados y simbología de los referentes cercanos o de los elementos del patrimonio local se combinarán con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades en el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2 y CCEC4.2.

**5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.**

El tratamiento de la documentación, tanto física como digital, es un componente esencial en todo proyecto artístico. Esta competencia incide en ese aspecto, considerando tres grandes vertientes en lo relativo a los documentos – textuales, visuales, sonoros, audiovisuales o cualquier otro tipo – que hayan podido ser utilizados o generados en el marco del proyecto: por una parte,

todos aquellos que aportan una base teórica, informativa o inspiradora; por otra, los que han sido elaborados para dar respuesta a las necesidades concretas de cada una de las fases del proyecto; y, por último, los que registran el proceso creativo, así como el resultado y la recepción del mismo.

Las tareas asociadas a esta competencia comprenden la selección de fuentes, medios y soportes; la elaboración de documentos; la organización del material; el registro reflexivo del proceso y de su resultado y recepción; así como el archivo ordenado, accesible y fácilmente recuperable de toda la documentación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEEC2 y CCEC4.2.

## 1º BACHILLERATO.

### Criterios de evaluación.

#### Competencia específica 1.

- 1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.
- 1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

#### Competencia específica 2.

- 2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.
- 2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.

#### Competencia específica 3.

- 3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes adecuados.
- 3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.
- 3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.
- 3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.

#### Competencia específica 4.

- 4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.
- 4.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.
- 4.3. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la



pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.

#### Competencia específica 5.

- 5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.
- 5.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.
- 5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.
- 5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

### Contenidos.

#### A. El patrimonio cultural, histórico y artístico.

- El patrimonio cultural y artístico como fuente de creatividad.
- El patrimonio local, material e inmaterial. Análisis de sus características principales.
- Conexión entre la intencionalidad del proyecto con el patrimonio local y el entorno.

#### B. Desarrollo de la creatividad. Entornos y técnicas de trabajos creativos.

- Definición.
- Del tema a la idea. De la idea al concepto.
- La creatividad. Tipos de creatividad.
- La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística. Proceso metacognitivo.
- La creatividad artística. Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
  - Métodos creativos (*brainstorming* o tormenta de ideas *Scamper...*)
  - Entornos de trabajo creativos. Proceso creativo según Graham Wallas.
  - Cómo fomentar la creatividad. Trabajo en equipo.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.
  - Fuentes de inspiración.
  - La creatividad como hábito: observación activa, anotación de ideas, elaboración de bocetos, etc.

#### C. Gestión de proyectos artísticos:

- Definición de proyecto artístico.
- Tipos de Proyectos. Proyectos multidisciplinarios y nuevas tecnologías.
- Metodología proyectual. Fases en la realización de un proyecto:
  - Generación y selección de propuestas.
  - Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos.
  - Difusión de resultados.
- Metodología de Bruno Munari.
- Metodología ABP (Metodología aprendizaje basado en proyectos).
- Impacto de los proyectos artísticos. Impacto social y económico de los proyectos artísticos.
- Análisis crítico de proyectos, ejemplos prácticos.
- Evaluación de proyectos artísticos. Impacto.

#### D. Del proyecto artístico a la producción y representación.

- Documentación del proceso, verificación, justificación y exhibición de un proyecto artístico.
- Representación de la idea creativa mediante bocetos, croquis, planos, esquemas, *storyboard*...
- De la fase de idea o boceto a la creación del proyecto artístico. prototipos, maquetas, y