

Taller de Creación e Investigación Artística. Grado en Educación Primaria.



Imagen: Proyectos didácticos artísticos y Arte Contemporáneo (instalación artística , performance, arte de acción, etc.)
Dirigidos y coordinados por Pilar Manuela Soto Solier

Dra. Pilar Manuela Soto Solier
Dra. Bibiana Soledad Sánchez Arenas
Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica.
Facultad de Educación. Universidad de Murcia. 2016

Taller de Creación e Investigación Artística. Grado en Educación Primaria.



Imagen : Proyectos didácticos artísticos y Arte Contemporáneo, instalación artística y performance. Dirigidos y coordinados por Pilar Manuela Soto Solier.

Dra. Pilar Manuela Soto Solier
Dra. Bibiana Soledad Sánchez Arenas
Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica.
Facultad de Educación. Universidad de Murcia. 2016

Taller de Creación e Investigación Artística. Grado en Educación Primaria.



Imagen: Proyectos didácticos artísticos y Arte Contemporáneo, performance realizada en la Facultad de Educación. Dirigidos y coordinados por Pilar Manuela Soto Solier.

Dra. Pilar Manuela Soto Solier

Dra. Bibiana Soledad Sánchez Arenas

Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica.

Facultad de Educación. Universidad de Murcia. 2016

Programa

BLOQUE I: EL PROCESO CREATIVO: MEDIOS Y ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA PRIMARIA

Tema 1. Concepto de Creatividad en Educación Primaria

BLOQUE II: INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN PLÁSTICA

Tema 1. Introducción a los materiales y técnicas artísticas de cultura visual desde la prehistoria a la contemporaneidad

BLOQUE III: APLICACIONES DIDÁCTICAS DE LA CREACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

Tema 1. Creación e investigación plástica y digital en el currículo de Educación Primaria

Tema 2. Materiales y técnicas artísticas con medios digitales: fotografía, video, Video-performance, net art, media art, etc.

Tema 3. Proyectos artísticos didácticos en Educación Primaria

BLOQUE 1

EL PROCESO CREATIVO: MEDIOS Y ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA PRIMARIA



TEMA 1.

Concepto de Creatividad en Educación Primaria

Proyecto de Innovación Docente realizado por Pilar Manuela Soto Solier y Bibiana Soledad Sánchez Arenas.

Material didáctico digital para las asignaturas de Taller de Creación e Investigación Artística. Grados en Educación Infantil y en Educación Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia, 2016.



ANTECEDENTES DEL CONCEPTO DE "CREATIVIDAD"

GRECIA CLÁSICA no existía el concepto de "creatividad", el arte era: la destreza para realizar una determinada cosa en base a unos preceptos.

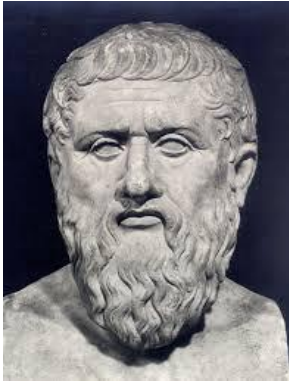


Fig. 1: Platón

IDEA-CANON

Fig. 2: *La musa.*
Gustave Moreau



INSPIRACIÓN
DE LAS MUSAS



Fig. 3: *Discóbolo.* Mirón, 455 a. C.

EDAD MEDIA el único creador era Dios. Se utilizaba la "fantasía" para la representación de monstruos y demonios.



Fig. 4: Pantocrator

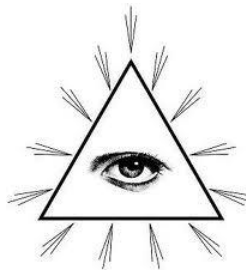


Fig. 5: Relieve románico

RENACIMIENTO se utilizaba el concepto de "invención". Aparece el concepto de "genio" y es considerado un "don divino." Empieza la separación entre las artes liberales (Bellas artes) y las artes aplicadas (artesanía).

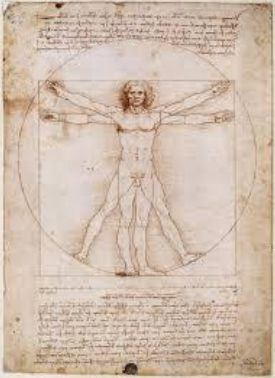


Fig. 6: El hombre de Vitrubio Leonardo da Vinci.

→ "la genialidad Como don divino" →



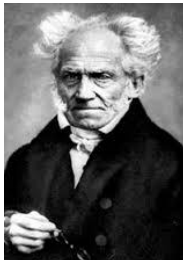
Fig. 7: La creación de Adán. Miguel Ángel. Capilla Sixtina.

S. XVIII-XIX



Kant : Considera al artista un **genio** y defiende su individualidad.

Fig. 8: Immanuel Kant (1724-1804)



Schopenhauer :defiende la experiencia estética de contemplar. Contemplar es crear.

Fig. 9: Arthur Schopenhauer:(1788-1860)



Fig. 10: El caminante sobre el mar de nubes. David Friedrich

Romanticismo: Exaltación de la imaginación, guiada por la emoción y el inconsciente.

El artista deja de ser un imitador de la realidad para convertirse en **CREADOR** de realidades.

Siglo XIX: Aparece el término de “creatividad”.

Siglo XX: Tatarkiewicz en su "Historia de seis ideas" considera que el elemento de la creatividad es la “novedad”. También aporta el término Pancreacionismo: que descubre y reconoce la capacidad creativa a todo el mundo. El hombre no se limita a repetir o imitar sino a aportar algo de sí mismo.

Siglo XXI: Capacidad para la resolución de problemas en los que procedimientos y técnicas conocidos se muestran incapaces.

LA CREATIVIDAD



Capacidad para engendrar algo nuevo.

Partiendo de las informaciones almacenadas a lo largo de la vida.



**HAY
CREACIÓN**



DE LA COMBINACIÓN DE ELEMENTOS



**SURGE
UNA ESTRUCTURA MÁS COMPLEJA**





Fig. 11: Body art

Con propiedades que no se reducen a la suma de las de sus componentes.



Fig. 12: *Tim Noble & Sue Webster*
Con basura crean obras que cuando se iluminan muestran figuras en su sombra.



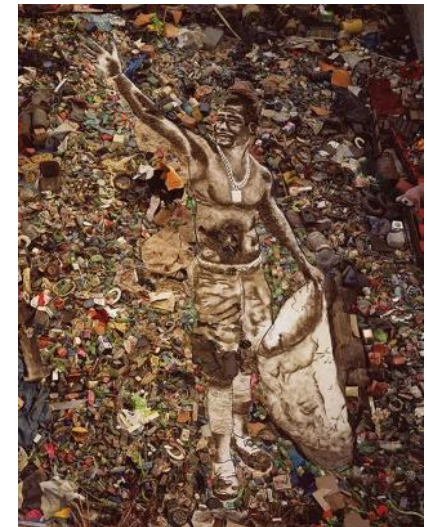
Fig. 13: Schult

En lugares de interés turístico este artista coloca. Su ejercito de esculturas a tamaño natural y hechas con basura como crítica.



Fig. 14: Vik Muniz

Primero dibuja y después completa la obra con basura u otros materiales para terminar con fotografías de gran formato.



Autores y definiciones del concepto de "creatividad"

Weithermer (1945) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/1.htm	Rogers (1959) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/10.htm	Piaget (1964) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/19.htm	Aznar (1973) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/28.htm	De la Torre (1991) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/37.htm	Togno (1999) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/46.htm
Guilford (1952) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/2.htm	Mac Kinnon (1960) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/11.htm	Mednick (1964) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/20.htm	Sillamy (1973) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/29.htm	Davis y Scott (1992) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/38.htm	De la Torre (1999) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/42.htm
Thurstone (1952) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/3.htm	Getzels y Jackson(1962) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/11.htm	Torrance (1965) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/21.htm	De Bono (1974) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/36.htm	Gervilla (1992) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/39.htm	Gardner (1999) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/48.htm
Osborn (1953) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/4.htm	Parnes (1962) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/13.htm	Gutman (1967) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/22.htm	Dudek (1974) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/37.htm	Mitjás (1995) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/40.htm	Goleman, Kaufman y Ray (2000) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/49.htm
Barron (1955) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/5.htm	Ausubel (1963) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/14.htm	Fernández (1968) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/23.htm	Wollschlager (1976) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/32.htm	Csikszentmihalyi(1996) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/41.htm	Matisse (s.f.) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/50.htm
Flanagan (1958) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/6.htm	Freud (1963) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/15.htm	Barron (1969) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/37.htm	Arieti (1976) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/33.htm	Pereira (1997) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/42.htm	Gagné (s.f.) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/51.htm
May (1959) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/7.htm	Bruner (1963) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/24.htm	Oerter (1971) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/25.htm	Torrance (1976) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/34.htm	Esquivias (1997) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/43.htm	
Fromm (1959) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/8.htm	Dreverdahl (1964) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/17.htm	Guilford (1971) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/26.htm	Marín (1980) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/35.htm	López Recio (1998) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/44.htm	Grinberg http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/53.htm
Murray (1959) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/9.htm	Stein (1964) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/18.htm	Ulmann (1972) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/27.htm	Pesut (1990) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/36.htm	Rodríguez (1999) http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/45.htm	Bianchi http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/54.htm

Coincidencias de las distintas definiciones de creatividad

Capacidad de generación de modos y comportamientos de búsqueda, de caminos, de enfoques diferentes, que lleven a soluciones distintas a las habituales.

Una evaluación de la creatividad en la Educación Primaria.

Esquivias, y Muriá, (2001)

Aunque el estudio está realizado en Educación Primaria, consideramos que se puede adaptar a Educación Infantil.

En esta investigación empírica se muestra la manera como se manifiesta la creatividad en los diferentes enfoques pedagógicos: Tradicional, Montessori y Freinet. El objetivo general consistió en verificar el grado en que se fomenta la creatividad en cada una de estas escuelas.

<<http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>> [Recuperado en : 01 de septiembre de 2015]. [en línea]. Revista Digital Universitaria. 1 de enero de 2001.

CONCEPTOS ASOCIADOS A LA CREATIVIDAD

1- **Curiosidad** para iniciar procesos de exploración de posibilidades para investigar distintos caminos.

2- **Inconformidad** para salir de los caminos habituales y encontrar soluciones distintas a las cotidianas, llegar a procesos y soluciones creativas.

Los niños/as poseen una **curiosidad innata**, necesaria para su desarrollo. sus búsquedas, exploraciones y a menudo interminables preguntas están destinadas a saciar su lógica sed de comprensión de cuanto les rodea.

Debemos **evitar las posibles restricciones** que el ambiente pueda imponer a los caminos de exploración e indagación natural del niño.



GUILFORD (1964)

**ESTRUCTURA DEL FUNCIONAMIENTO
INTELLECTUAL**

5 OPERACIONES

CONOCIMIENTO

MEMORIA

PRODUCCIÓN
DIVERGENTE

PRODUCCIÓN
CONVERGENTE

EVALUACIÓN

PROCESO CONVERGENTE



¿Qué colores forman el círculo cromático?

¿Cuál es el aglutinante en la pintura al óleo?

RESPUESTAS CONCRETAS

PROCESO DIVERGENTE



¿Qué colores usarías para representar: miedo, tristeza, velocidad?

RESPUESTAS MULTIPLES



FACTORES RELACIONADOS CON LA CREATIVIDAD (Guilford, 1964)

- **Sensibilidad:** perceptiva y social, sensibilidad a los problemas, a las necesidades, a lo extraño, inusual y prometedor.
- **Factor de fluidez:** Capacidad de sacar ventaja de cada situación, de que cada paso dado se convierta en un nuevo punto de partida.
- **Flexibilidad:** posibilita la adaptación a nuevas situaciones, a los cambios de pensamiento.
- **Originalidad:** Nos permite valorar un comportamiento como peculiar, novedoso o innovador cuando se trata de dar respuesta a una situación o problema.
- **Redefinición:** capacidad de reacomodación de ideas y cosas, de transformación novedosa de las funciones y el uso de los objetos.
- **Elaboración:** llevar a la práctica las ideas y también nos informa de la capacidad que una persona tiene para considerar e incorporar detalles en una respuesta, en definitiva para embellecer un producto
- **Síntesis:** aptitud para generar un todo creativo a partir de una diversidad de elementos.
- **Abstracción:** análisis de los componentes de un todo y de la relación que se establece entre ellos.
- **Organización:** se trata de sacar el mayor provecho posible de aquello con lo que se cuenta para trabajar, por simple que sea.

¿Qué factores relacionarías con estas imágenes?



Fig. 15: *Regata en el Gran Canal*. Canaletto
óleo sobre lienzo 117,2 x 186,7 cm

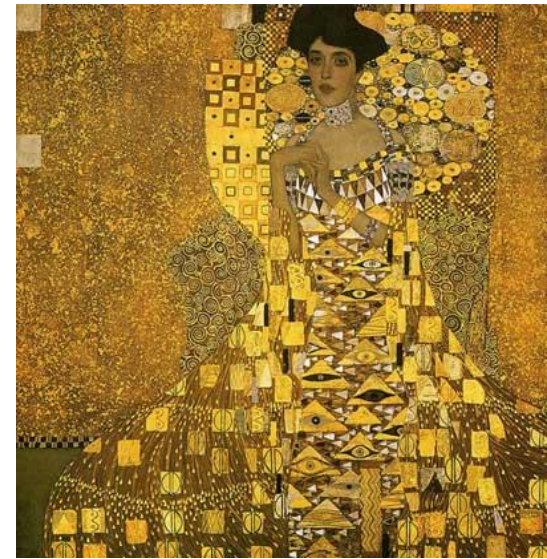


Fig. 16: *Adele Bloch-Bauer*. Gustav Klimt.
óleo sobre lienzo.



Fig. 17: *Almuerzo de piel*. Meret Oppenheim *Object*, 1936.



Fig. 18: *La Fuente*. Marcel Duchamp.
Ready-made.

4 CONDUCTAS CREADORAS SEGÚN EISNER (1995)

1. AMPLIACIÓN de límites determinados por la cultura de contexto, rompiendo los usos definidos de los objetos, reutilizándolos en distinto contexto y con distinta función. (Factor de flexibilidad).



Fig. 19: Chema Madoz
Fotografía.



Fig. 20: Chema Madoz
Fotografía.



Fig. 21: Chema Madoz
Fotografía.

2. INVENCION como la reutilización de lo ya conocido, no solamente ampliando los límites definidos, sino reorganizando una reestructuración de lo conocido para generar nuevos objetos que puedan generar nuevos límites.



Fig. 22: Carl Warner. Fotografía



Fig. 23: Carl Warner. Fotografía



Fig. 24: Carl Warner. Fotografía

3. RUPTURA de límites como rechazo o revocación de concepciones aceptadas y problematización de lo dado. Juegan un papel especialmente activo la intuición y la imaginación. Conducta más relacionada con la creación artística del arte moderno.

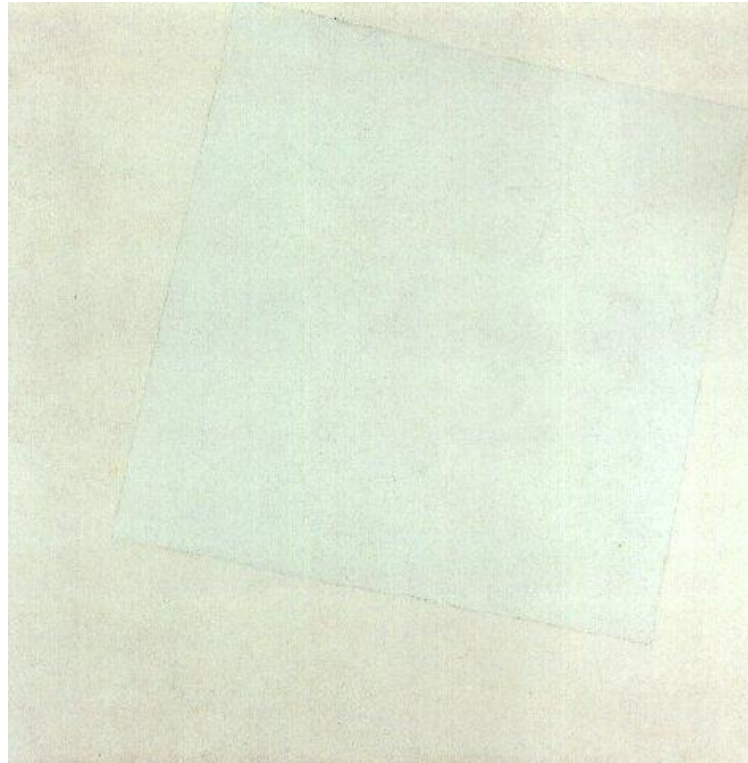


Fig. 25: *Blanco sobre blanco*. **Malevich**. Óleo sobre tela.

3. ORGANIZACIÓN estética como el reordenamiento estético de formas ya existentes para mejorar la estética o composición.



Fig. 26: *Spiral Jetty*. Smithson

FASES DEL PROCESO CREATIVO

Dewey (1910), Wallas (1926), Rossman (1931), Arnold (1959), De la Torre, (1984) en Ruano K. y Sánchez Sánchez, R. (2009)

PERCEPCIÓN/PREPARACIÓN:

Planteamiento de una necesidad o un problema que necesite una solución.
Análisis del problema. Recogida de información.

INCUBACIÓN:

Analiza y procesa la información centrándose en la búsqueda de soluciones

ILUMINACIÓN/INSPIRACIÓN:

Surge la solución al problema.

EVALUACION Y VERIFICACION:

Comprobación de que el resultado obtenido es el más adecuado al problema planteado. Se concentra físicamente la idea.

TIEMPO:

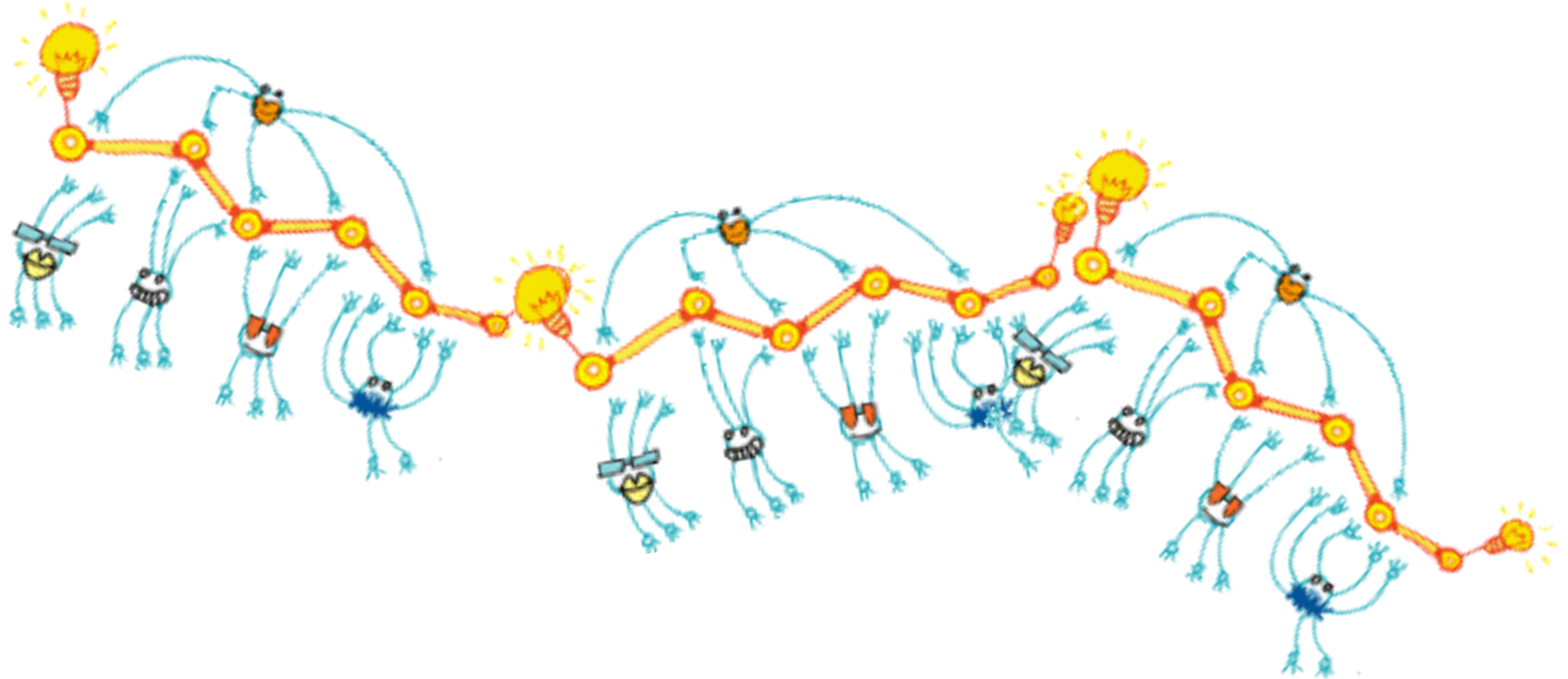
Se refiere al discurrir de la idea.

TEORÍAS SOBRE EL PENSAMIENTO CREATIVO

(Hernández ,1997)

- **Culturalista**: Considera la creatividad como una construcción histórico-social.
- **Innatista**: Cualidad innata a algunos seres humanos.
- **Constructivista**: Considera un complejo proceso mental productivo.

Técnicas de Creatividad para la Innovación



Acceso

<http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad.html>

MAPAS MENTALES

Los mapas mentales nos permiten abordar los temas importantes más eficazmente, nos ahorran tiempo, facilitan la generación de ideas y estrategias y mejoran nuestra capacidad de planificar y gestionar

<http://cursomapasmentales.igipuzkoa.net/curso/modulo/1/unidad/1>

PENSAMIENTOS DE DISEÑO&INNOVACIÓN

<https://thinkingforthechange.wordpress.com/otros-cursos/>

Clarck y Zimmerman (1994) concluyen que los individuos con una creatividad artística elevada:

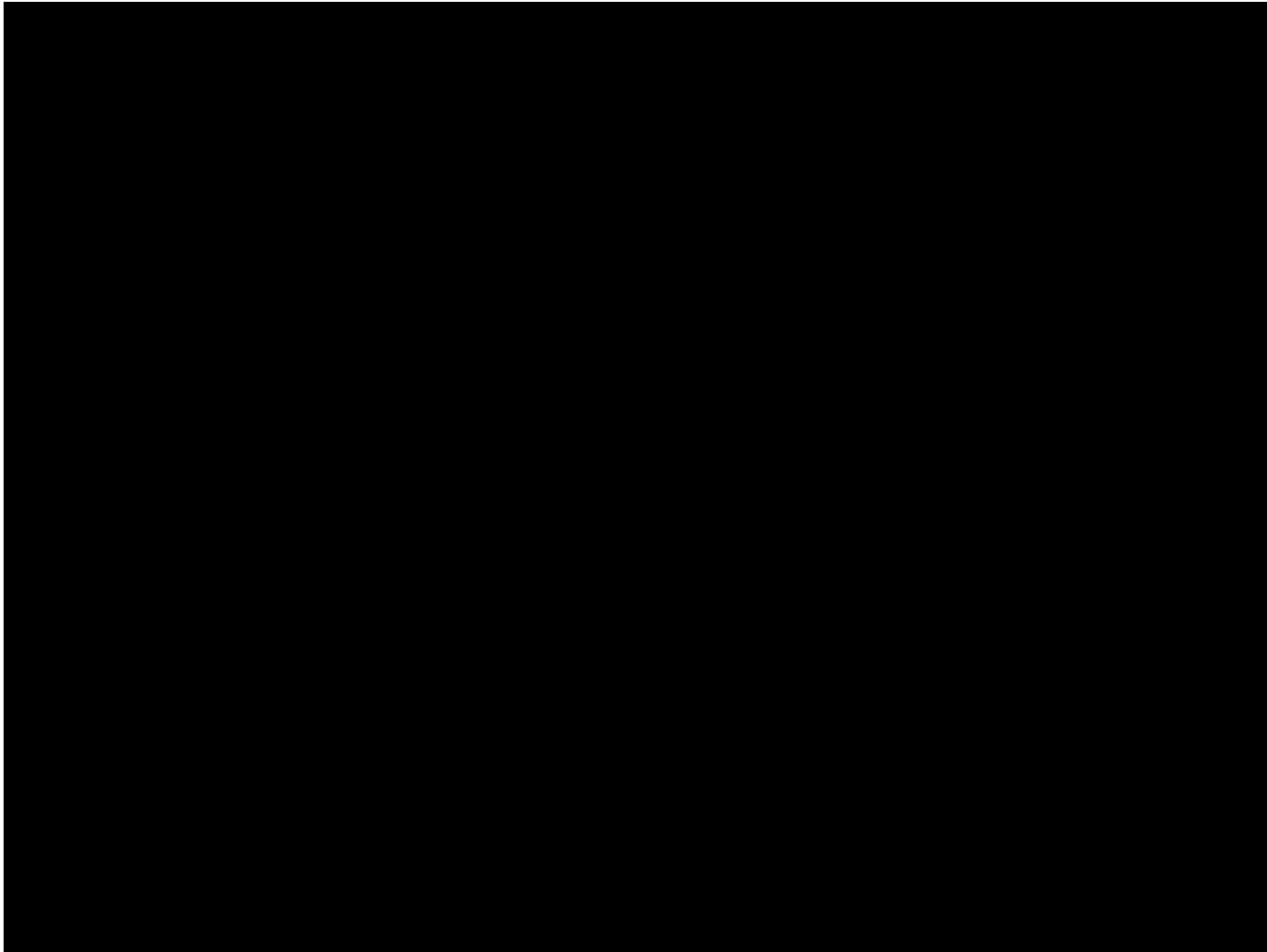
- Poseen una desarrollada **habilidad para el dibujo**.
- Muestran igualmente **elevadas habilidades cognitivas**.
- Manifiestan **intensidad afectiva**.
- Se impulsan por un **fuerte interés y motivación**.

De los estudios citados se desprende que no existe una relación directa entre creatividad- inteligencia. Son dos características independientes sin relación directa.

Gardner (1987)

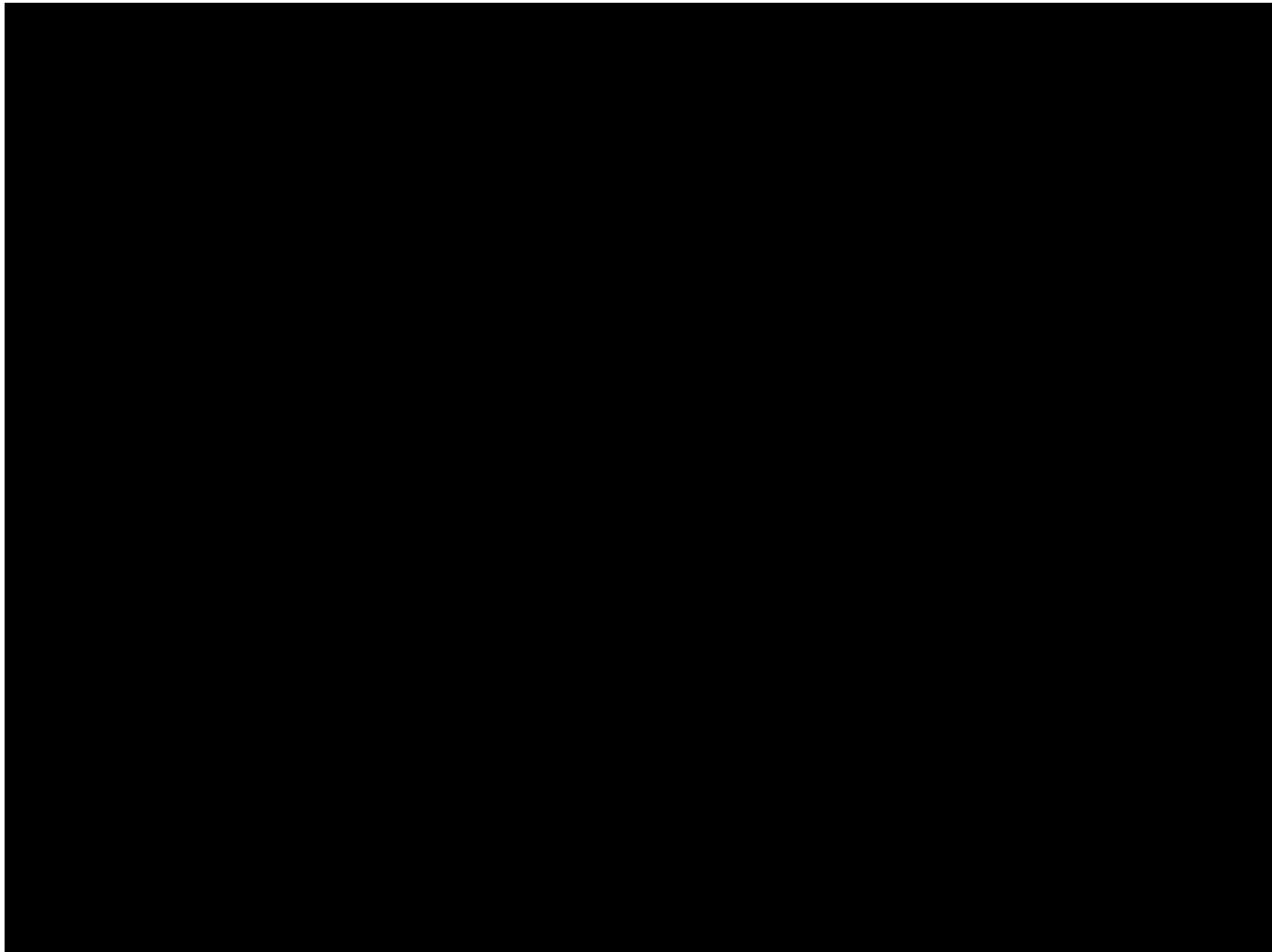
- En este mismo sentido nos habla de un desarrollo estético en forma de U.
- Para este autor la depresión creativa se produce al tiempo y como consecuencia de la pérdida de espontaneidad del arte infantil, es decir, cuando este deja de serlo.
- Al mismo tiempo la puesta en práctica o planteamiento de nuevas técnicas de trabajo contribuye a la disminución de la actividad creativa.

Elsa Punset, entrevista a Robert Dilt sobre creatividad.



Enlace: <http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA>

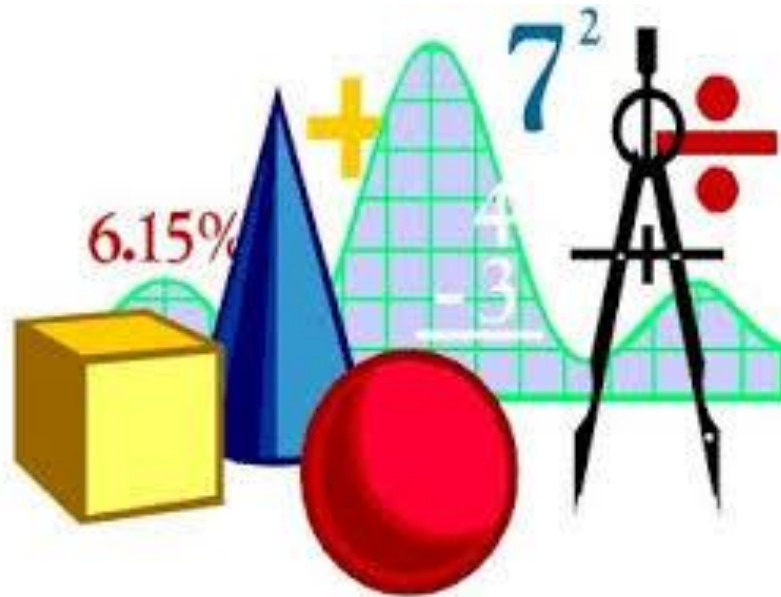
El Mundo en Tus Manos.
Estrategias para despertar la creatividad de Elsa Punset



Enlace: <http://www.rtve.es/alcarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-mundo-tus-manos-estrategias-para-despertar-creatividad/3152008/>

LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

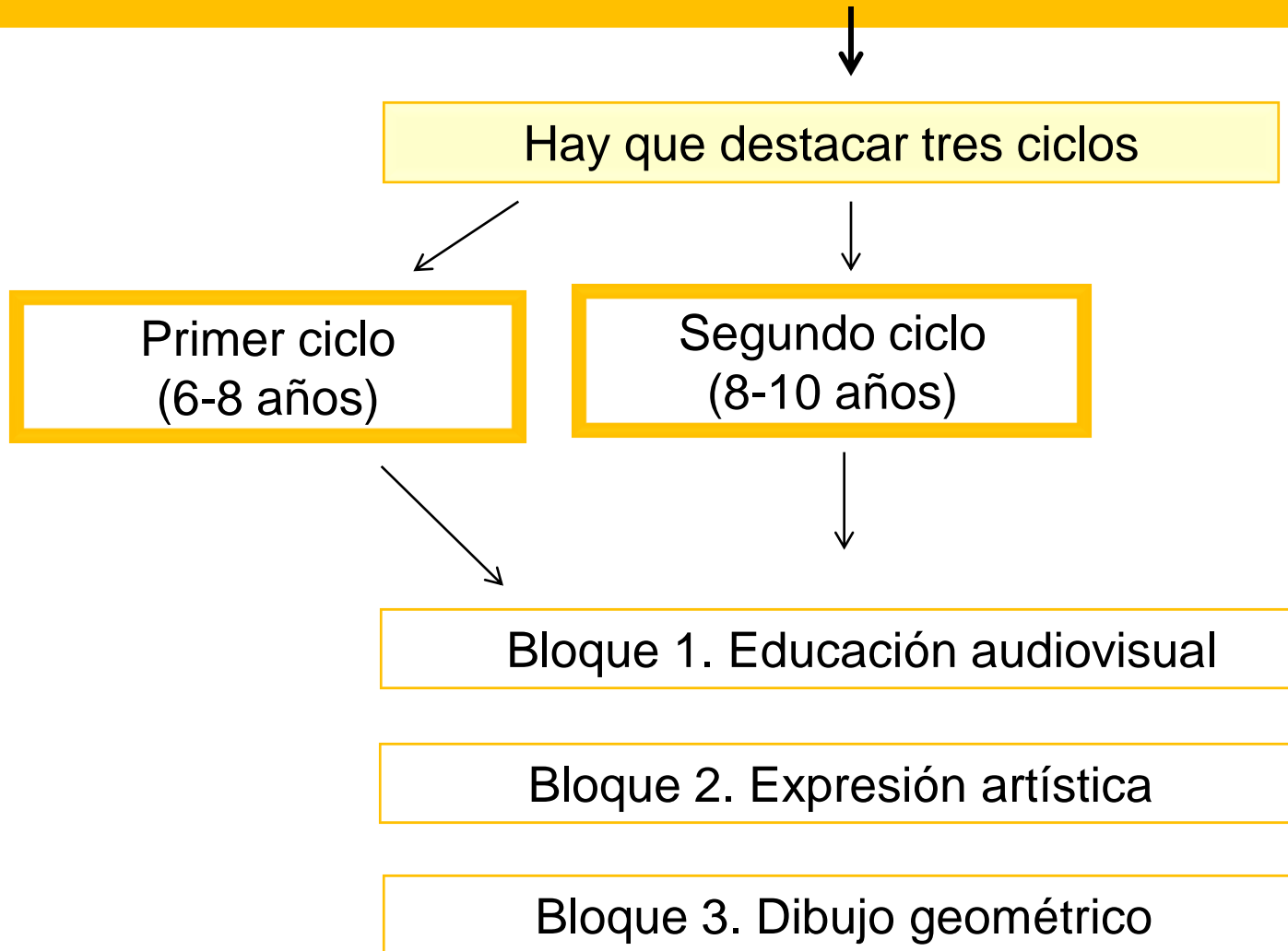
La escuela centra sus esfuerzos sobre los aspectos convergentes del pensamiento.



PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES SE HA DE TENER EN CUENTA:

- El momento y espacio de desarrollo.
- El tipo de actividades:de estimulación creativa, inventivas (creación), sensorceptivas, analíticas (análisis y comprensión) y de transformación (de realidades, objetos y formas). Ejemplos:
 - **Actividades relacionadas con sus experiencias cotidianas.**
 - Materiales y Técnicas que incentiven su actividad plástica, por su atractivo, su novedad .
 - La estimulación oral con preguntas y comentarios que hagan referencia a los ordenes: emocional, estético, sensitivo...

Educación Primaria



Lowenfeld (1903-1960)

El desarrollo creativo se estimula más fácilmente desde la plástica por sus características expresivas y por la ausencia de límites previos en el campo de la expresión plástica infantil.

El desarrollo de la creatividad en este campo llevará consigo un desarrollo creativo global en todos los ámbitos de actuación del individuo, con lo que esto supone para su formación, desarrollo y crecimiento personal.



Novaes, M. H. (1973)

- Para que la actividad artística genere interactividad intelectual la producción del niño ha de ser autónoma.
- Sólo cuando el niño perciba que sus expresiones son respetadas sin ser puestas en una continua evaluación, podrá vivir su propia evolución y comportarse con libertad, sintonizando creatividad y disciplina. Así pues, además de tener la oportunidad de manifestar libremente su individualidad por medio de soluciones particulares y libres.

Gutiérrez, R. (2002)

“la creación artística no depende sólo de la habilidad manual, sino también de los aspectos cualitativos de la inteligencia que toman parte en la actividad de crear. En este sentido, la creación artística (infantil y adulta) tiene la capacidad de aglutinar dentro de un mismo proceso distintos indicadores de desarrollo como son, entre otros, los perceptivos, los cognitivos, los afectivos y los estéticos, y es precisamente en ese carácter integrador donde radican, a mi juicio, los beneficios educativos del arte”.

Guiford, J. P. (1959)

Tipos de actividades de **estimulación creativa**

- 1) **Inventivas** (creación)
- 2) **Analíticas**(análisis y comprensión)
- 3) **Transformación** (de realidades, objetos y formas).

Viktor Lowenfeld (1903-1960)

Síntesis de las etapas del desarrollo creativo

- **1ª El garabato**

Los comienzos de la autoexpresión (2 a 4 años)

- **2ª Etapa pre-esquemática**

Primeros intentos de representación (4 a 7 años)

- **3ª Etapa esquemática**

La obtención de un concepto de la forma (7 a 9 años)

- **4ª Los comienzos del realismo**

Adaptar el dibujo a la realidad (9 a 12 años)

- **5ª Pseudonaturalismo**

Importancia del producto final (12 a 13 años)

- **6ª La decisión**

Perfeccionamiento en una o más actividades (a partir de los 13 ó 14 años)

Etapa esquemática (de los 7 a los 9 años)

Los dibujos representan el concepto del objeto para el niño.

El niño está buscando un **esquema** apropiado para representar los objetos, y los dibujos cambian de un día a otro hasta que logra estabilizar este esquema.

Cuando esto sucede, lo empleará repetidamente y le servirá para hacer nuevas variaciones y comenzar con la **adición de nuevos elementos**, la inclusión del color con fines naturalistas, etc.

Este proceso no se da de forma lineal: el niño puede avanzar drásticamente o también retroceder. Lowenfeld aclara que **la progresión del esquema va intrínsecamente ligado al desarrollo personal e intelectual del niño.**

Etapa esquemática (7 -9 años)

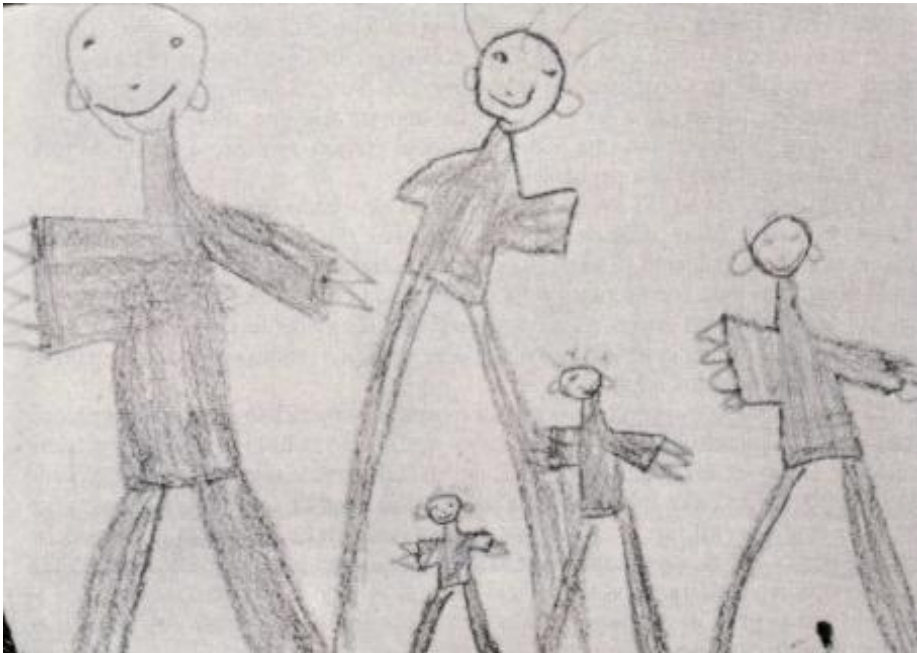


Fig. 27: "Mi familia", dibujo hecho por un niño de siete años. El esquema se repite para cada miembro de la familia. Nótese que el dibujante emplea la misma forma irregular para el cuerpo, el sistema para los dedos y los mismos símbolos para las orejas. Lowelfed, 1972.

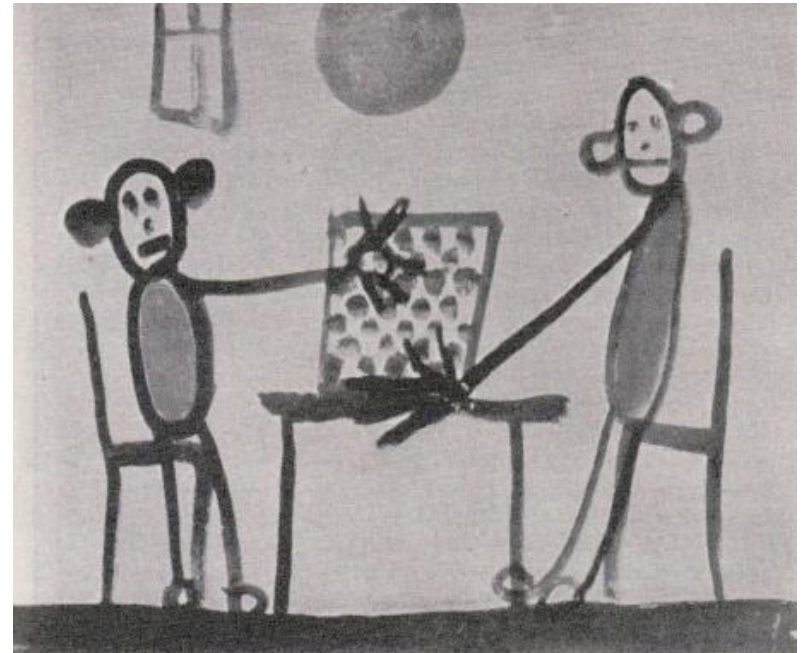


Fig. 28: "Jugando al ajedrez", pintura realizada por un niño de siete años. El tablero está en posición vertical porque es muy importante que se vea su parte superior cuando se juega.

Etapa esquemática (7 -9 años)

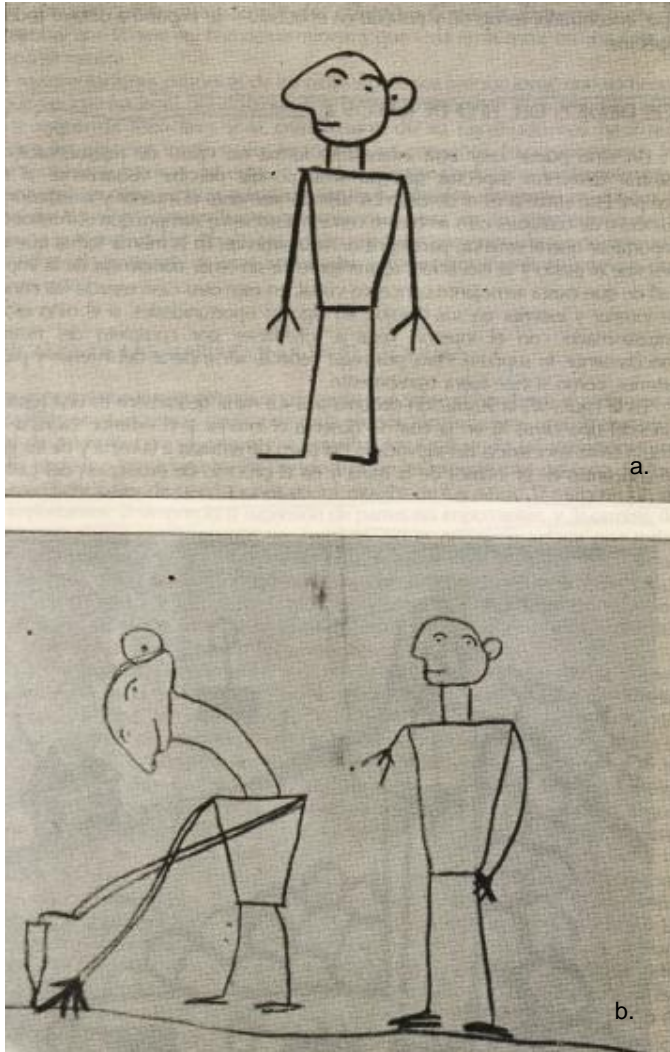


Fig. 29: a. Este es un esquema infantil para representar a "un hombre". No se refleja ahí ninguna experiencia.
b. "Busco un lápiz que se me perdió. Lowelfed, 1972.



Fig. 30. Las flores y la figura humana son dos de los temas preferidos por las niñas.

Comienzos del realismo (de los 9 a los 12 años)

Hacia los 9 años la representación esquemática y las líneas geométricas no bastarán para permitir que el niño se exprese; intenta ahora enriquecer su dibujo y adaptarlo a la realidad.

Es la edad de la pandilla, una época en que sus pares (sus iguales) adquieren una gran importancia. Descubren su independencia social. Los chicos/as disfrutan con sus reuniones y códigos propios, en ese mundo lleno de emociones que los mayores no comprenden.

Buscan señas de identidad: los monigotes van vestidos con prendas características, aunque estos elementos siguen siendo esquemáticos.

Comienzos del realismo (de los 9 a los 12 años)

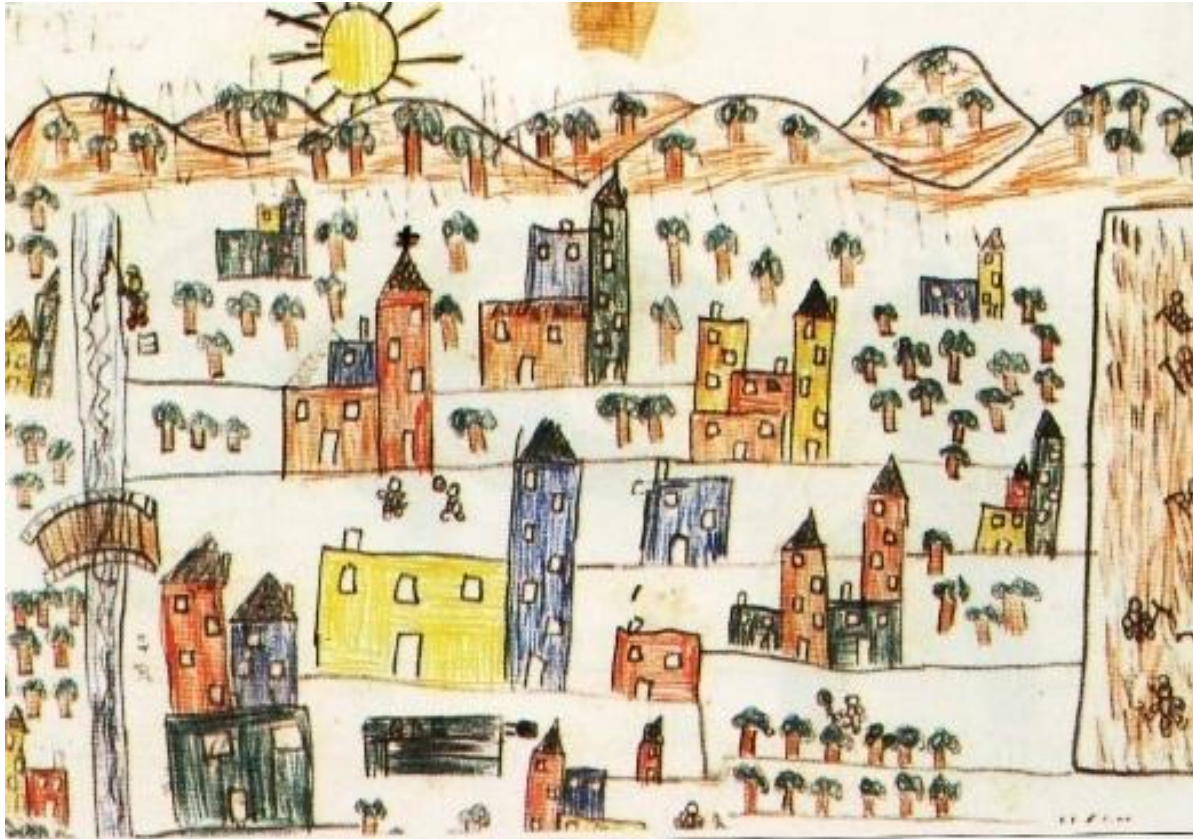


Fig. 31: Edad: 9 años. Masculino. Tema: El pueblo. Representación de la profundidad utilizando el desplazamiento hacia arriba de las figuras bidimensionales de las casas. Multiplicidad de la línea base, que el autor traza para cada casa.

Etapas del pseudonaturalismo (de los 12 a los 13 años)

- La extravagancia de la etapa esquemática y anteriores ha desaparecido ya casi por completo: el niño está atento a su medio social y desea *parecerse*, pertenecer al grupo.
- El producto final adquiere cada vez más importancia.
- El dibujo ya tiene una perspectiva espacial, y el dibujo del cuerpo adquiere un mayor significado.
- El niño analiza de forma crítica lo que hace y valora sus aspectos propiamente gráfico-plásticos.
- La autoexpresión da paso a la *literalidad*, la búsqueda de fidelidad hacia el modelo visual.

Etapa del pseudonaturalismo (de los 12 a los 13 años)

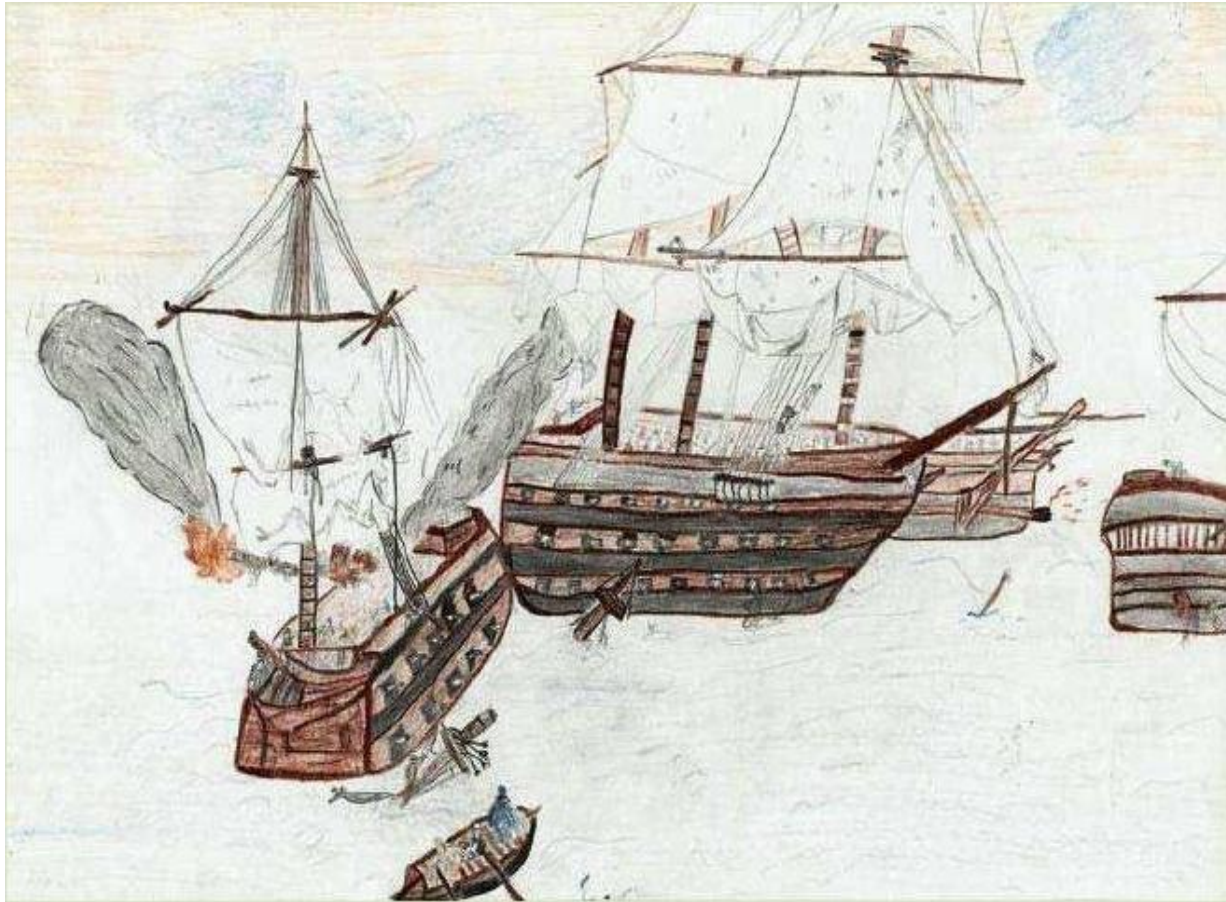


Fig. 32: Dibujo pseudonaturalista.

Etapa de la decisión (de los 14 a los 17 años)

- El niño decide cuál técnica desea perfeccionar y elige una, según el producto que desea obtener. Lo dibujado demuestra sentimientos (impresionismo sensorial).
- En esta etapa se diferencian claramente dos tipos creativos:
 - Háptico:** esencialmente emocional, la imagen visual es corregida en función de factores personales, y las proporciones del dibujo, por ejemplo, pueden estar determinadas por el valor emocional de los objetos.
 - Visual:** es el tipo más atento a la observación de los objetos. Comienza su dibujo por un contorno del objeto a representar y después lo enriquece.

Etapa de la decisión (de los 14 a los 17 años)

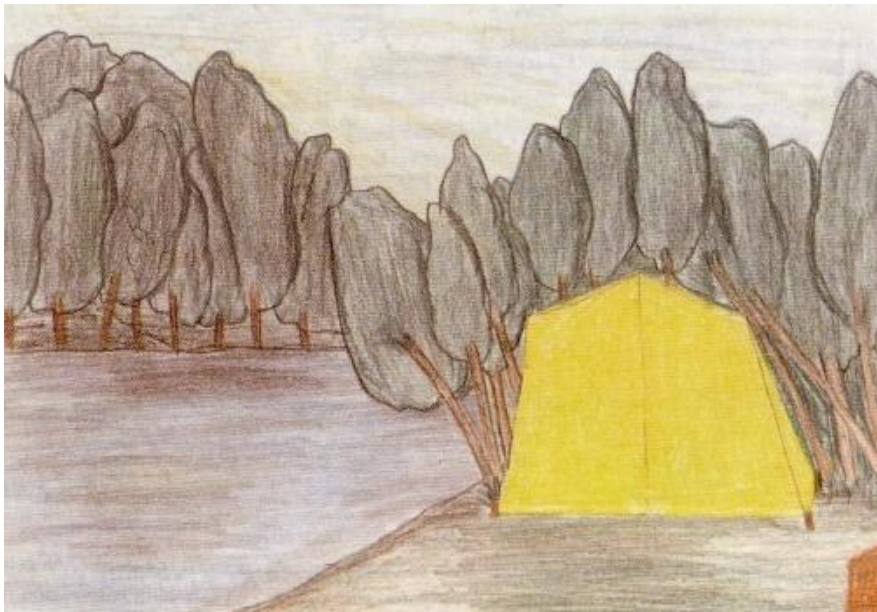


Fig. 33: Edad: 14 años. Masculino. Tema: *Las vacaciones*. Avanzado realismo, que se expresa en las matizaciones cromáticas y en la obtención de volumen y profundidad mediante el sombreado de los árboles y en el trazado de sombras proyectadas en el agua y en el suelo.



Fig. 34: *Una escena en la estación de policía*. Dibujada por un adolescente de mente visual. Las proporciones correctas, las luces y las sombras y las cualidades tridimensionales son importantes para este artista.



Fig. 35: *Una escena en la estación de policía*, dibujada por un adolescente de mente háptica. Los elementos de esta composición son determinados subjetivamente, tanto las proporciones como las luces, sombras y el espacio tienen una importancia emocional.

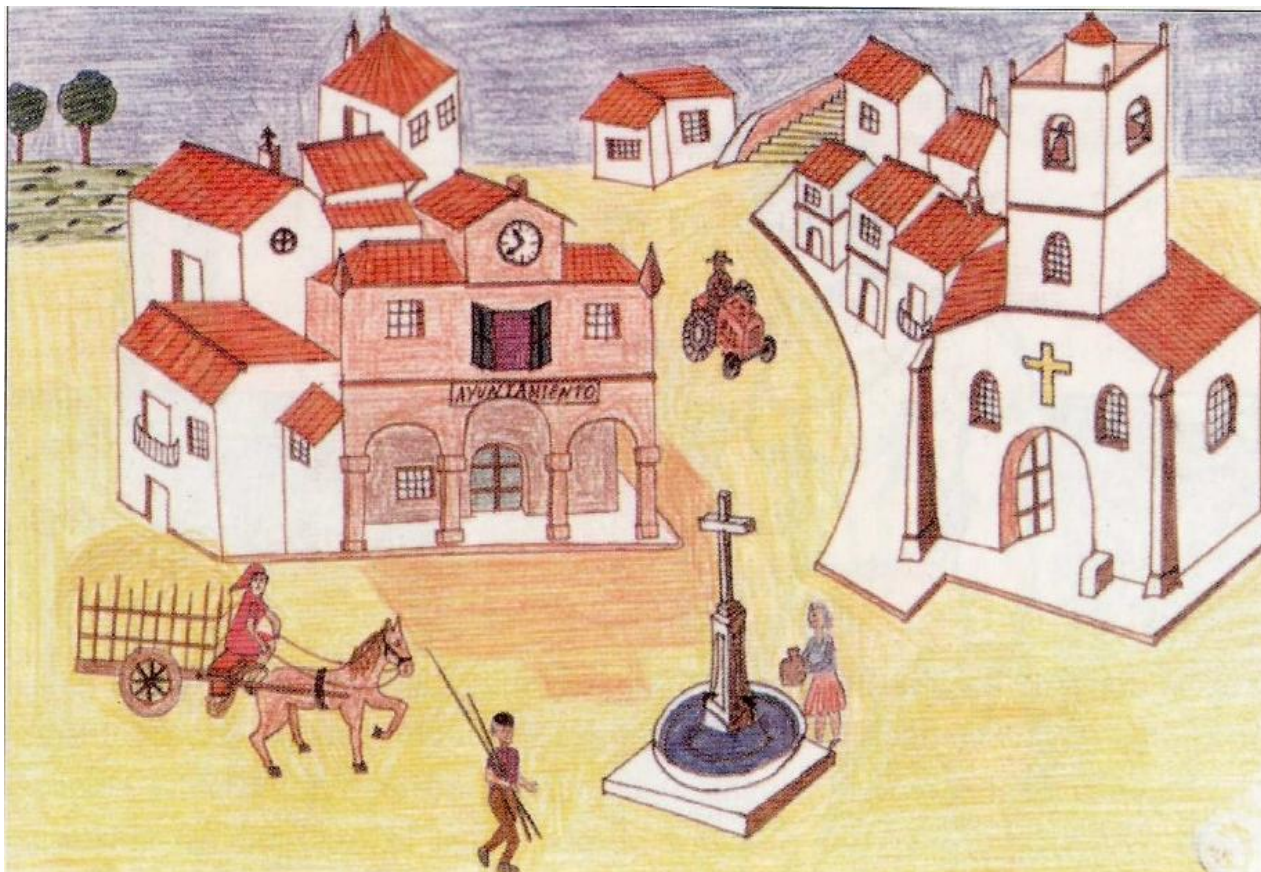


Fig. 36: Edad: 14 años. Masculino. Tema: El pueblo.

Enlace análisis del dibujo, "Museo virtual" : <http://arteinfantil.tripod.com/id271.html>

Paralelismos entre las fases del desarrollo intelectual de Piaget y el desarrollo de la expresión plástica en Luquet y Lowenfeld

PIAGET DESARROLLO INTELECTUAL	LUQUET DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA	LOWENFELD DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA
Periodo sensoriomotor (0-2 años)	Periodo del garabateo (1/ 2-3 años)	Periodo del garabateo (18 meses-4 años)
Acciones cognitivas exteriorizadas. Respuestas psicosomáticas.	Pura expresión plástico-gestual. Elaboración de esquemas gráficomotores con resonancias sonoras y tactilocinestésicas.	Comienzos de la autoexpresión. Experiencias de tipo motriz o kinestésico. Huellas de los movimientos de los brazos
Periodo preoperacional (2-7 años)	Periodo de transición del garabateo a la figuración. Protoesquemas figurativos. (3-4 años)	
Etapa preconceptual o prelógica (2-4 años)	Intencionalidad representativa y tendencia a la organización formal. Primeros esquemas formales.	
Inicio de acciones cognitivas internas. Pensamiento representacional. Uso acentuado de símbolos.	Intencionalidad representativa y tendencia a la organización formal. Primeros esquemas formales.	Etapa preesquemática (4-7 años)
Etapa intuitiva (4-7 años)	Periodo del realismo intelectual (4-7 años)	Etapa preesquemática (4-7 años)
Interpretación de la realidad a partir de las experiencias perceptivas inmediatas. Yuxtaposición de conocimientos parciales.	Organización de imágenes con predominio de lo conceptual – vivencial sobre lo estrictamente visual. Conjugación de distintos puntos de vista en un mismo esquema formal.	Intencionalidad representativa. Abandono del disfrute motor como base de las realizaciones.
Periodo de las operaciones concretas (7-12 años)	Periodo de transición del realismo intelectual al realismo visual (7-12 años)	Etapa esquemática (7-9 años)
Movilidad del pensamiento: reversibilidad. capacidad de relacionar y combinar varios elementos. Organización de la conducta cognoscitiva en sistemas estructurados y acciones coherentes.	Primeros símbolos de organización naturalista. Integración de detalles en el conjunto. Aproximación a la representación con punto de vista único.	Adquisición de esquemas propios para la representación de conceptos. Integración de detalles en la representación. Intentos de organización espacial realista. Primeros intentos de perspectiva.
Periodo de las operaciones formales (a partir de los 12 años)	Periodo del realismo visual (a partir de los 12 años)	Comienzo del realismo (9-12 años)
Pensamiento hipotético-deductivo, rigurosamente sistemático, generalizador ideal y abstracto.	Representación con sistema de referencia o punto de vista único. Aceptable valoración naturalista de esquemas formales y lumínicos.	Superación de los esquemas. Aproximación al realismo visual.
Periodo de las operaciones formales (a partir de los 12 años)	Periodo del realismo visual (a partir de los 12 años)	Etapa pseudonaturalista (12-14 años)
Pensamiento hipotético-deductivo, rigurosamente sistemático, generalizador ideal y abstracto.	Representación con sistema de referencia o punto de vista único. Aceptable valoración naturalista de esquemas formales y lumínicos.	Fin del arte espontáneo. Representación naturalista. Análisis crítico de las producciones.

Fig. 37: Tabla de paralelismos entre Piaget, Luquet, Lowenfeld. (Estrada Díez, E.1991).

DESDE LOS 7 a los 14 AÑOS SE SIENTEN ATRAÍDOS POR:

- El niño/a **busca un esquema**, intrínsecamente ligado al desarrollo personal e intelectual.
- Experimenta **nuevas variaciones y elementos**.
- La inclusión del **color con fines naturalistas**.
- La apariencia de **relieve porque parece real**.
- La etapa esquemática comienza a desaparecer aproximadamente a los doce años.
- El **producto final** adquiere cada vez más importancia.
- El dibujo tiene una **perspectiva espacial**.
- El niño/a **analiza de forma crítica** lo que hace.
- Se valora los **aspectos gráfico-plásticos**.
- La **autoexpresión** da paso a la literalidad, la búsqueda de fidelidad hacia el modelo visual.
- El **dibujo del cuerpo** adquiere un mayor significado.
- Elige una **técnica según el producto** que desea obtener.
- Lo dibujado demuestra sentimientos, **impresionismo sensorial: Haptico y visual**

IMPORTANTE NO OLVIDAR

- Evolución del esquema y conciencia de sí mismo.
- Representación del espacio, superposición de planos, profundidad, etc.
- Conciencia del “yo” y del “otro”.
- El color: aplicación emocional y científica, relaciones visuales-emocionales de los colores y análisis de estos.
- Consciencia de que el producto creado es consecuencia del material utilizado.
- Desarrollo del proceso creativo: autoexpresión tridimensional.



Fg. 38: *El cuerpo me lleva*. Espacios sensoriales de Ernesto Neto. Guggenheim Bilbao. 2014



Fig. 39: Arte Comunitario. CP Trabenco (Madrid). Grupo Enter-Arte 2010. La escritura en el otro como ofrenda. Javier Abad. Proyecto Experimentando Relatos, Relatando Experiencias.






Fig. 40: Performance : envoltura de deseos (estudiantes del CSEU LA SALLE, UAM). Abad, J. y Calvo, V. Proyecto Experimentando Relatos, Relatando Experiencias.



Fig. 41: Performance : Envoltura de deseos (estudiantes del CSEU LA SALLE, UAM). Abad, J. y Calvo, V. Proyecto Experimentando Relatos, Relatando Experiencias.

PREGUNTAS DE AUTOEVALUACIÓN

1) ¿Qué fases se producen durante el proceso creativo?

- a. Preparación/Percepción, incubación, iluminación/creación, evaluación y verificación y tiempo. 
- b. Preparación/Percepción, incubación, iluminación/expresión, evaluación y verificación y tiempo. 
- c. Preparación/Percepción, incubación, iluminación/inspiración, evaluación y verificación y tiempo. 

2) ¿Cuál es la teoría sobre el pensamiento creativo que alude a un complejo proceso mental productivo?

- a. Culturalista
- b. Constructivista
- c. Innatista



3) ¿A qué tipo de pensamiento está asociada la creatividad?

- a. Divergente, siendo este de respuestas concretas.
- b. Convergente, siendo este de respuesta múltiples.
- c. Divergente, siendo este de respuestas múltiples.



BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. Belver, M. H. et al. (2011). *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Madrid: Akal
- Acaso, M. (2010). *La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Catarata
- Clark, G. A. y Zimmerman, E. (1994). *Programming opportunities for students gifted and talented in the visual arts* (RBDM 9402). Storrs, CT: University of Connecticut, The National Research Center on the Gifted and Talented
- Belver, M.H. y Ullán, A. M. (2007). *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú
- De La Torre. (1984). *Creatividad Plural. Sendas para indagar múltiples perspectivas*. Barcelona: P.P.U.
- Dewey, J. (1967). *Experiencia y Educación*. Buenos Aires: Losada
-(1910) *Cómo Pensamos*. Barcelona: Paidós
- Eisner, E. (1995). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós
- Esquivias, S. M. T. y Muriá, V. I. (2001). Una evaluación de la creatividad en la Educación Primaria. *Revista Digital Universitaria*. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>
- Estrada Díez, E., (1991). *Génesis y evolución del lenguaje plástico de los niños*. Zaragoza: Mira editores
- Luquet, G.H. (1978) *El dibujo infantil*. Barcelona: Ed. Médica y Técnica
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós
(1987). *Estructuras de la mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples*. México: Fondo de Economía y Cultura
- Goleman, D. (2009). *El espíritu creativo*. Barcelona: Zeta.
- Gutiérrez, R. (2002). Educación artística y desarrollo creativo. *Arte, Individuo y Sociedad*, Anejo I, 6.
- Guiford, J. P. (1959). *Three faces of intellect*. *American Psychologist*, 14, 469-79.
- Hernández, F. (1997). La Psicología en la educación escolar. Una revisión tras la fiebre de los últimos tiempos. *Cuadernos de Pedagogía*, 256: 78-85.
- Kellogg, R., (1979). *Análisis de la expresión plástica del preescolar*. Madrid: Cincel-kapelusz.
- Kellogg, R. (1969) *Analyzing children's art*. Mountain View, California.
- Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires, kapelusz.
- Marín, R. (2003). *Didáctica de la Educación Artística*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Novaes, M.H. (1973). *Psicología de la aptitud creadora*. Buenos Aires: Kapeluz
- Read, H. (1982). *Educación por el Arte*. Paidós Ibérica.
- Ruano K. y Sánchez Sánchez, R. (2009). *Expresión corporal y educación*. Sevilla: Wanceulen S.L
- Sainz, A. (2003). *El arte infantil. Conocer al niño a través de sus dibujos*. Madrid, Eneida.
- Wallas, J. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt

WEBGRAFÍA

Abad, Javier. Arte comunitario en la escuela.

<http://multiplicar-eslatarea.blogspot.com.es/2013/05/arte-comunitario-en-la-escuela-infantil.html> [En: 15 de julio 2015].

Abad, J. y Calvo, v. Experimentando Relatos, Relatando Experiencias.

http://blog.educalab.es/leer.es/web_experimentando/index.html [En: 2 de septiembre de 2015].

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxzZW1pbmFyaW9kZWluZmFudGlsfGd4OmE0MTE3YjdhNzZIOTEzYw> [En: 15 de julio 2016].

http://leer.es/recursos/crear/detalle/-/asset_publisher/3fAFCQK7mwkO/content/experimentando-relatos-relatando-experiencias-javier-abad-y-virginia-calvo;jsessionid=B61939AB37BF2DD48D8A0982C2970B26 [En: 15 de julio 2016].

Digital Universitaria. 1 de enero de 2001, <<http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>> [En: 01 de septiembre de 2015].

Esquivias, S. M. T. y Muriá, V. I. (2001) . *Una evaluación de la creatividad en la Educación Primaria*. [en línea]. Revista

El Mundo en Tus Manos. Estrategias para despertar la creatividad de Elsa Punset.

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-mundo-tus-manos-estrategias-para-despertar-creatividad/3152008/>

“Museo virtual” Etapas del dibujo infantil <http://arteinfantil.tripod.com/id271.html>

Punset, Elsa entrevista Robert Dilt sobre creatividad. <http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA> [En: 17 de julio 2015].

Redes. La creatividad 1. <http://www.youtube.com/watch?v=IZPJ3q479mY> [En: 17 de julio 2015].

Redes. La creatividad 2. <http://www.youtube.com/watch?v=ggi3ybDcWXI> [En: 17 de julio 2015].

Redes. Para un mundo mejor: creatividad, innovación y optimismo.

<https://www.youtube.com/watch?v=5JTJn876E0w> [En: 17 de julio 2015].

Redes. Howard Gardner revolucionó la psicología con su teoría de las inteligencias

Múltiples. <http://www.youtube.com/watch?v=wHWymBgOcC8> [En: 18 de julio 2015].

Redes Psicología (El exito llama al exito) Eduard Punset

<http://www.youtube.com/watch?v=WTB0qAOeGHA>

[En: 18 de julio 2015].

Val Triboullier, Janet. <http://educacionartisticaenespania.blogspot.com.es/2010/12/esferas-de-vida.html> [En: 15 de julio 2015].

ÍNDICE DE FIGURAS

Diapositiva 1. Imagen: Bibiana Soledad Sánchez Arenas.

Diapositiva 3. Imagen portada.

<http://noticias.universia.cr/consejos-profesionales/noticia/2015/10/22/1132715/como-hacer-alumnos-desarrollen-creatividad.html>

Diapositiva 4:

Pregunta 1. <https://juananolipnl.blogspot.com.es/2015/06/la-creatividad.html>

Pregunta 2. <http://www.marketingdirecto.com/marketing-general/publicidad/la-creatividad-big-data-amienemigos-inseparables-matrimonio-mal-avenido/>

Pregunta 3. <http://www.ide.marketing/uncategorized/claves-para-fomentar-la-creatividad/>

Pregunta 4. <http://medicinapreventiva.info/psicologia-2/23080/3-realidades-que-usted-debe-saber-sobre-la-creatividad-por-linternista/>

Fig.1. Platón.

<http://www.filosofia.org/ave/001/a331.htm>

Fig. 2. La Musa, Gustave Moreau.

<http://www.epdlp.com/pintor.php?id=317>

Fig. 3. Discóbolo, Mirón.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Disc%C3%B3bolo>

Fig.4. Pantocrator.

<http://modeoflife.org/iconography-a-statement-of-image/>

Fig. 5. Relieve Románico.

<http://2avega.blogspot.com.es/>

Fig.6. : El hombre de Vitrubio, Leonardo da Vinci.

https://es.wikipedia.org/wiki/Hombre_de_Vitruvio

Fig.7. La creación de Adán, Miguel Angel.

https://es.wikipedia.org/wiki/La_creaci%C3%B3n_de_Ad%C3%A1n

Fig.8. Immanuel Kant.

https://es.wikipedia.org/wiki/Immanuel_Kant

Fig.9. Arthur Schopenhauer.

https://es.wikipedia.org/wiki/Arthur_Schopenhauer

Fig. 10. El caminante sobre el mar de nubes. David Friedrich.

https://es.wikipedia.org/wiki/El_caminante_sobre_el_mar_de_nubes

Diapositiva 8. Con la creatividad. <https://aleecreatyva.wordpress.com/category/uncategorized/page/2/>

Diapositiva 10. Manos. <http://dinamicasojuegos.blogspot.com.es/2010/12/competencia-juego-de-manos.html>

Diapositiva 11. Body painting <http://www.abrelaboca.com/20-mejores-disenos-body-painting-manos/20>

Fig.12. Tim Noble & Sue Webster.

<http://www.timnobleandsuewebster.com/artwerks.html>

Fig.13. HA Schult.

<http://www.haschult.de/gallery/photographs#content>

Fig. 14. VIK Muniz.

<http://vikmuniz.net/>

Diapositiva 15. Curiosidad infantil. <http://annelyalexis.blogspot.com.es/>

Diapositiva 17. Curiosidad infantil. <http://annelyalexis.blogspot.com.es/>

Diapositiva 19. Convergente, divergente. <http://www.imablumm.com/>

Fig. 15. Regata en el gran canal, Canaletto.

<http://www.epdlp.com/pintor.php?id=204>

Fig. 16. Adele Bloch-Bauer, Gustav Klimt.

<http://www.reprodart.com/a/gustav-klimt.html>

Fig. 17. Almuerzo de piel. Meret Oppenheim.

http://www.swissinfo.ch/spa/meret-oppenheim_la-surrealista-m%C3%A1s-famosa-de-suiza/34152042

Fig.18. La Fuente. Marcel Duchamp.

<http://www.epdlp.com/pintor.php?id=235>

Fig.19. Chema Madoz.

<http://www.chemamadoz.com/>

Fig.20. Chema Madoz.

<http://www.chemamadoz.com/>

Fig.21. Chema Madoz.

<http://www.chemamadoz.com/>

Fig. 22. Carl Warner.

<http://www.carlwarner.com/>

Fig.23. Carl Warner.

<http://www.carlwarner.com/>

Fig. 24. Carl Warner.

<http://www.carlwarner.com/>

Fig.25. Blanco sobre blanco. K. Malevich.

<http://culturacolectiva.com/kazimir-malevich-blanco-sobre-blanco/>

Fig. 26. Spiral Jetty, R. Smithson .

<http://www.robertsmithson.com/>

Fig. 27. "Mi familia".

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires, kapelusz.

Diapositiva 30. Neuronilla. <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad.html>

Diapositiva 36. Niño . <http://eresunartistabis.blogspot.com.es/>

Fig. 28. *Jugando al ajedrez*.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig.29. a. Este es un esquema infantil para representar a “un hombre”. No se refleja ahí ninguna experiencia. b. “Busco un lápiz que se me perdió”.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig. 30: *Las flores y la figura humana*, dos de los temas preferidos por las niñas.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig. 31: Edad: 9 años. Masculino. Tema: *El pueblo*. Representación de la profundidad utilizando el desplazamiento hacia arriba de las figuras bidimensionales de las casas. Multiplicidad de la línea base, que el autor traza para cada casa.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig. 32: Dibujo pseudonaturalista.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig. 33: Edad: 14 años. Masculino. Tema: *Las vacaciones*.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig. 34: *Una escena en la estación de policía*. Dibujada por un adolescente de mente visual.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig. 35: *Una escena en la estación de policía*.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig. 36: Edad: 14 años. Masculino. Tema: El pueblo.

Lowenfeld, V. y Brittain, W.L. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, kapelusz.

Fig. 37: Tabla de paralelismos entre Piaget, Luquet, Lowenfeld. (Estrada Díez, E.1991).

Estrada Díez, E., (1991). Génesis y evolución del lenguaje plástico de los niños. Zaragoza: Mira editores.

Fig. 38: *El cuerpo me lleva*. Espacios sensoriales de Ernesto Neto. Guggenheim Bilbao. 2014

<http://ernestoneto.guggenheim-bilbao.es/>

Fig. 39: Arte Comunitario. CP Trabenco (Madrid). Grupo Enter-Arte 2010. La escritura en el otro como ofrenda. Javier Abad. Proyecto Experimentando Relatos, Relatando Experiencias.

http://leer.es/recursos/crear/detalle/-/asset_publisher/3fAFCQK7mwkO/content/experimentando-relatos-relatando-experiencias-

Fig. 40: Performance : envoltura de deseos (estudiantes del CSEU LA SALLE, UAM). Abad, J. y Calvo, V. Proyecto Experimentando Relatos, Relatando Experiencias.

http://leer.es/recursos/crear/detalle/-/asset_publisher/3fAFCQK7mwkO/content/experimentando-relatos-relatando-experiencias-

Fig. 41: Performance : envoltura de deseos (estudiantes del CSEU LA SALLE, UAM). Abad, J. y Calvo, V. Proyecto Experimentando Relatos, Relatando Experiencias.

http://leer.es/recursos/crear/detalle/-/asset_publisher/3fAFCQK7mwkO/content/experimentando-relatos-relatando-experiencias- 68

BLOQUE II

INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN PLÁSTICA

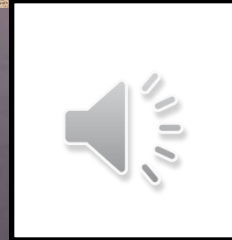
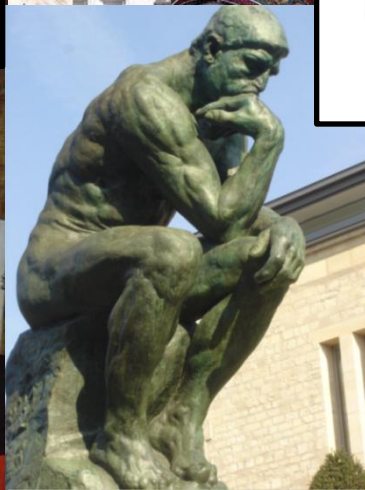
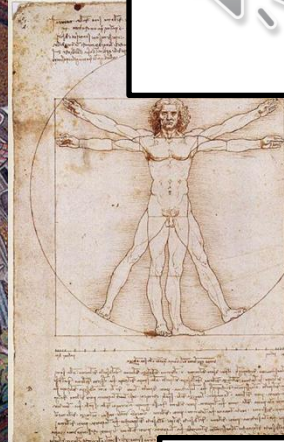
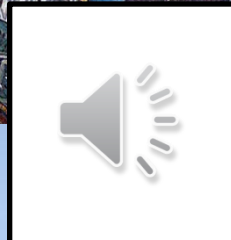
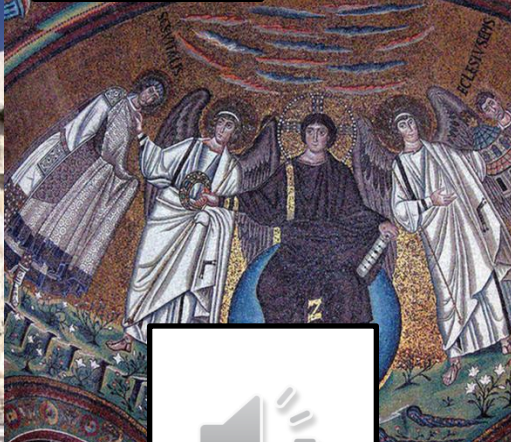
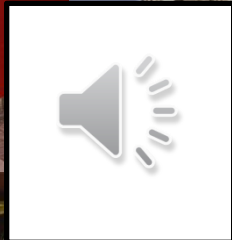
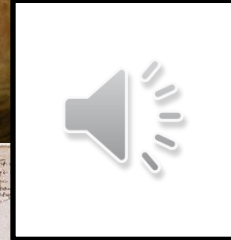
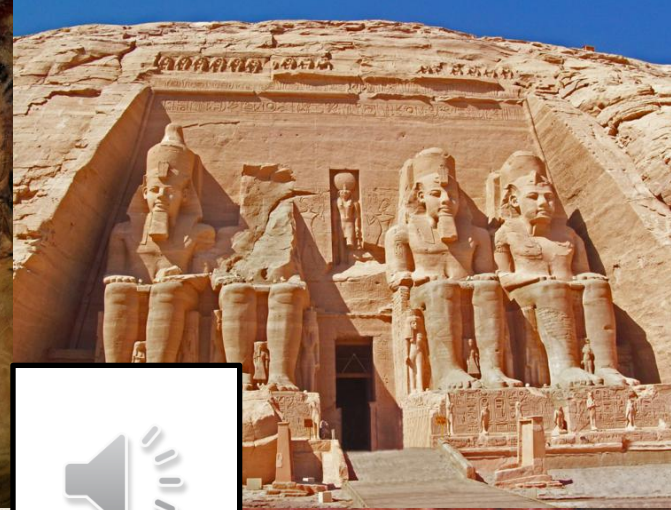
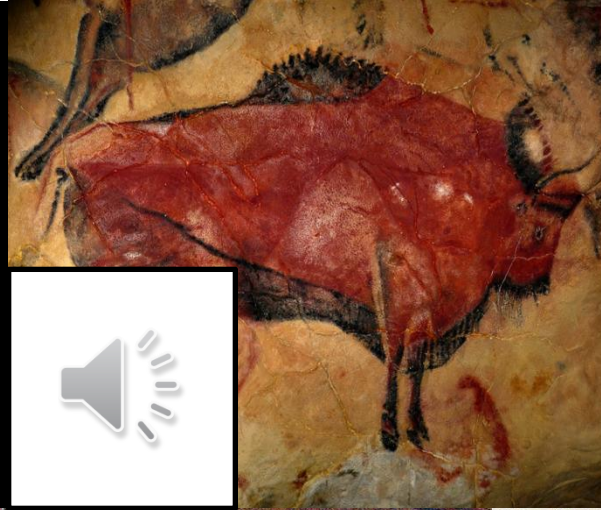
TEMA 1.

Introducción a los materiales y técnicas artísticas en la historia de la cultura visual.



Proyecto de Innovación Docente realizado por Pilar Manuela Soto Solier y Bibiana Soledad Sánchez Arenas.

Evolución histórica técnicas y materiales



ARTE



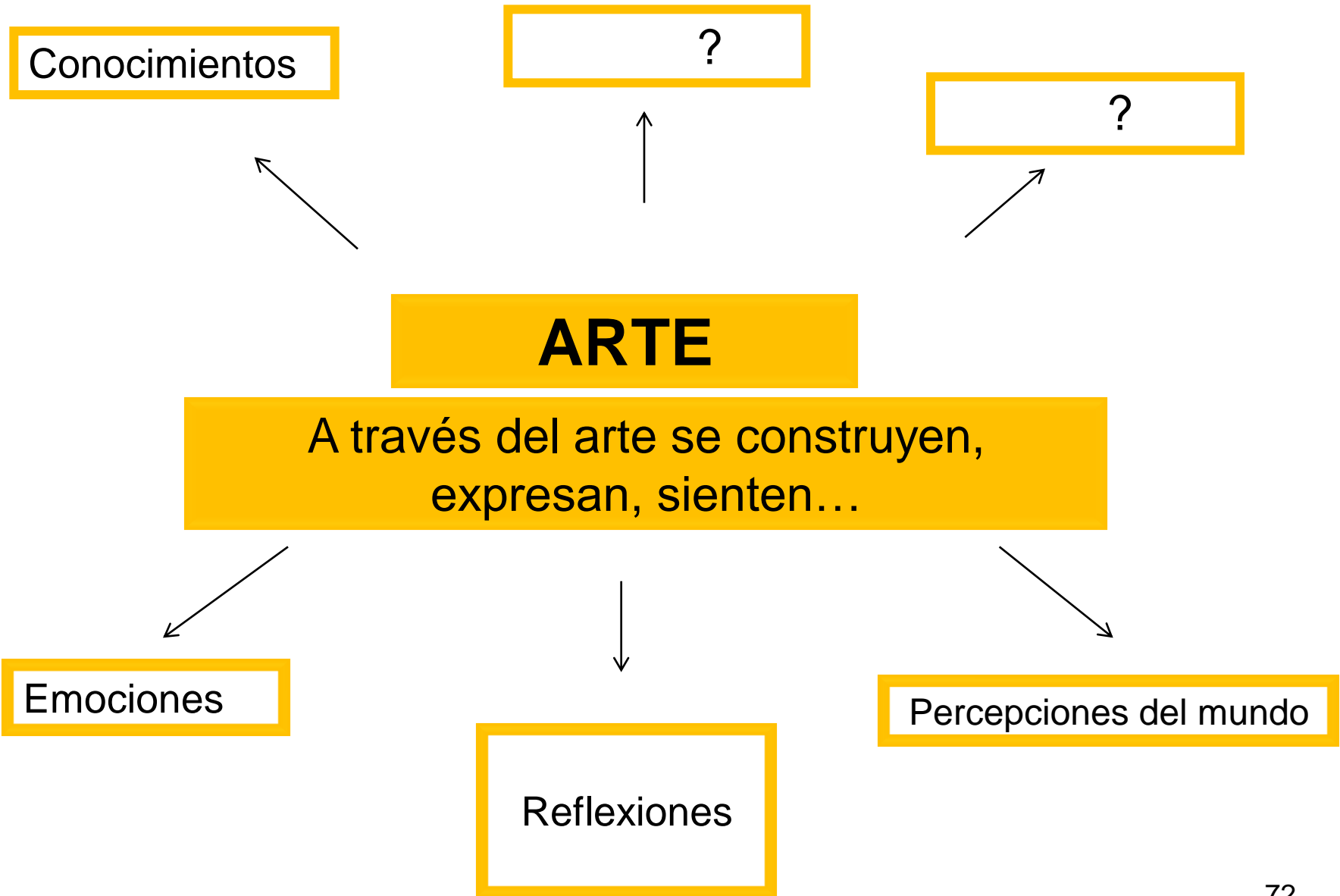
Cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con algún fin

Estético

Comunicativo

Expresivo

Producto mercado





Reflexiones

Emociones

Percepción del mundo

Conocimientos

Fig. 1: *Pesca Nocturna en Antibes*. 1939. Pablo Picasso. Museo de Arte Moderno de Nueva York.

ARTE

El arte se manifiesta a través de diferentes **lenguajes o narrativas**

Visuales y
Plásticos

Dibujo, pintura, escultura, vídeo,
fotografía, etc.

Sonoros

Música

Escénicos

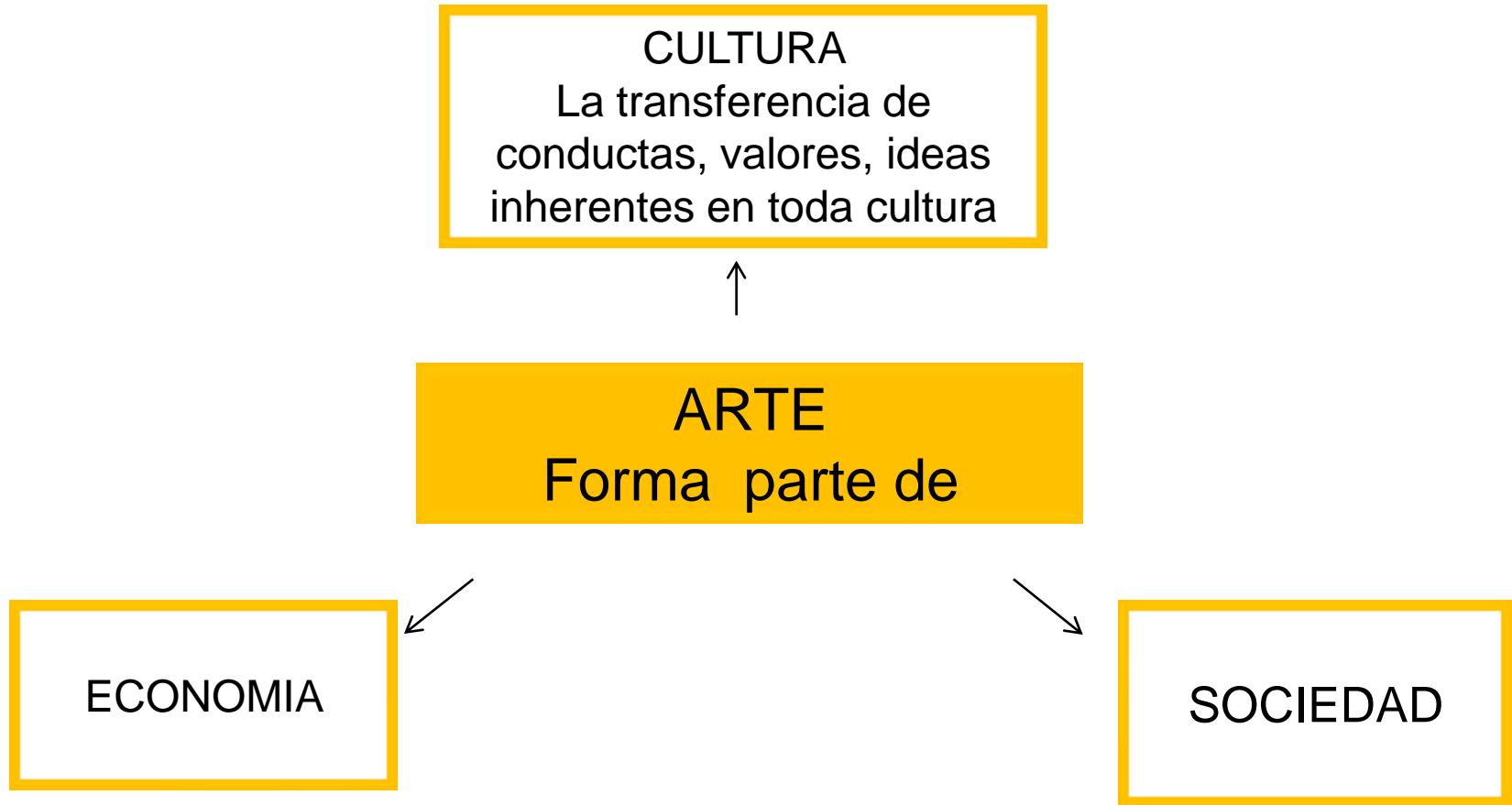
Teatro

Corporales

Performance, Danza

Lingüísticos

Literatura, poesía



La predisposición a mirar, manipular y transformar materiales, son innatas y universales pero la forma en que se muestran va cambiando a lo largo del tiempo y del espacio readactándose a todos los cambios social, natural, cultural...

Arte, caza y recolección (40000-5000 a. C.)

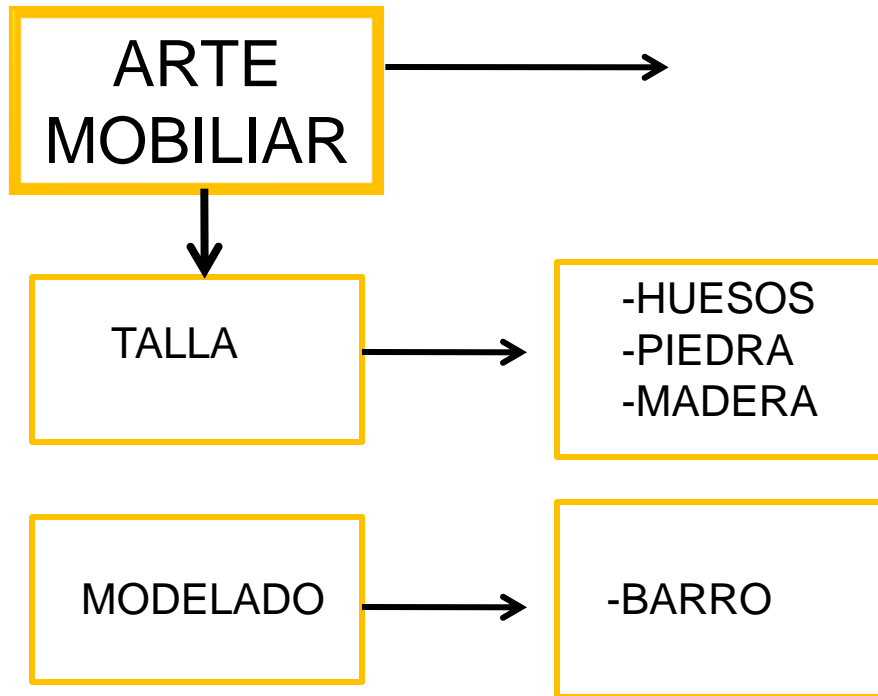


Fig. 2: Propulsor en asta de reno.
Cueva de la Madeleine, Dordogne, Francia, hacia el 9.000 a. C.



Fig. 3: Venus de Willendorf⁷⁶
(22.000- 24.000 a .C)

ARTE RUPESTRE

MATERIALES:

- TIERRAS DE DIFERENTES COLORES
- MADERA QUEMADA
- SANGRE
- GRASAS ANIMALES
- JUGOS VEGETALES

CON QUÉ SE PINTABA:

- PINCELES CON FIBRA VEGETAL
- PINCELES CON PELOS DE ANIMALES
- CON LOS DEDOS
- SOPLANDO CON UN CANUTO

TEMAS:

- ANIMALES
- FIGURAS HUMANAS
- TAMBIÉN UTILIZABAN LA ABSTRACCIÓN



Fig. 4: Bisonte Recostado. Cueva de Altamira (Cantabria – España)



Fig. 5: Cazadores con sombreros planos y faldellín – Cinto de las Letras - (Dos Aguas - Valencia – España)



Fig. 6: La cueva de las manos. Argentina

MONUMENTOS MEGALÍTICOS

MENHIR

es una gran piedra de pie en posición vertical



Fig. 7: Menhir da Meada. Castelo de Vide. Mide 7 mts. y es el menhir más alto de la Península Ibérica.

DOLMEN

por lo general consiste en tres o más piedras verticales que soportan una gran piedra plana en horizontal.



Fig. 8: Dolmen del Parque de Bens. A Coruña.

CRÓMLECH

es un monumento megalítico formado por piedras o menhires introducidos en el suelo y que adoptan una forma circular o elíptica .



Fig. 9: Cromlechs de Stonehenge⁷⁸ en Salisbury (Gran Bretaña)

INTERPRETACIÓN DEL ARTE PREHISTÓRICO SEGÚN LA ÉPOCA



PRINCIPIO S. XX



CARÁCTER MÁGICO

MITAD S. XX



CARÁCTER SEXUAL

ACTUALIDAD



SE CONSIDERA UN DISQUETE
GIGANTE CON INFORMACIÓN
RECUPERABLE GRABADO EN
SUS PAREDES

Arte, agricultura y urbanización (5000- 500 a. C.)

- El hombre se hace **sedentario**
- Realiza **asentamientos más grandes**
- La agricultura creó la **necesidad de más tierra**
- Creación de ciudades construidas en valles fluviales
- Se crea una **nueva y compleja estructura social**
- **Nuevas ideologías políticas y religiosas**
- Con las riquezas obtenidas por la agricultura se **construían palacios** para vivir y **templos** para las **deidades** que les protegían



Fig. 10: Para preparar los campos para el cultivo había que **dar forma a la tierra**, las líneas de los campos generaron nuevas formas de percepción visual.

FUNCIÓN DEL ARTE

PROPAGANDA POLÍTICA



Fig. 11: Relieve asirio. Piedra

ARTE FUNERARIO

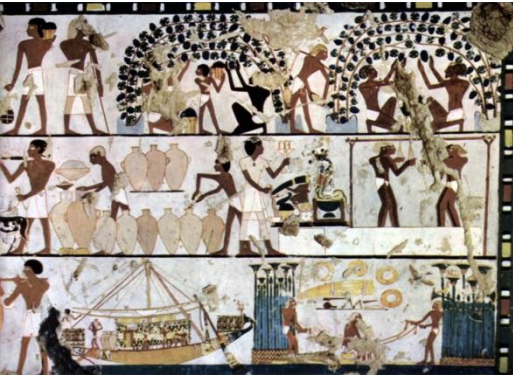


Fig. 13: Pintura mural en una tumba. Los egipcios representaban la cotidianidad de sus vida. Este mural está hecho sobre una superficie de yeso seco, utilizaban la pintura al temple. Pero los egipcios también utilizaban la técnica de la pintura al fresco y la encaústica.

ARTE MONUMENTAL

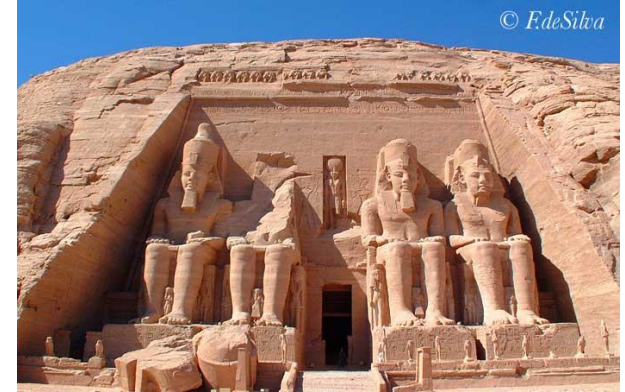


Fig. 12: Templo Abu Simbel. Piedra



Fig. 14 :Esfinge de Gizeh y pirámide de Keops. Piedra

ESCULTURA CORTESEANA EGIPCIA



La escultura cortesana era más natural, menos hierática que la estatuaria real.

Fig. 15: El escriba sentado.
Está tallado en piedra caliza y sus ojos están hechos con cristal de roca, cuarzo blanco y ébano. Es una escultura policromada.

ESTATUARIA REAL EGIPCIA



La estatuaria real se representa con rasgos **idealizados, rígidos, estáticos** (sin movimiento), con los brazos pegados al cuerpo (**ley de la frontalidad**). Intentaban dar una sensación de majestuosidad.

Fig. 16: *El faraón Menkaure y su esposa Khamerer-Nefty*
Escultura tallada en pizarra y posteriormente pulida.

Sentido de la experiencia

Religiosa

Mágica

Ritual

Experiencias que se redefinen con la evolución del ser humano y su contexto, adquiriendo un componente

Una función
social

Estético

Pedagógic
o

De
mercado

TÉCNICAS

- TALLA
- RELIEVE
- PINTURA AL FRESCO
- PINTURA AL TEMPLE
- ESCULTURA
- CERÁMICA
- MOSAICO



Fig. 17: Herramientas para talla.



Fig. 18: Paleta, pinceles y pigmentos del Antiguo Egipto 1.500 a.C.

TÉCNICA PINTURA AL TEMPLE

<https://www.youtube.com/watch?v=LHtJNeiksU8>

TALLA EN PIEDRA

<https://www.youtube.com/watch?v=WbLqrsHJEVc&list=PLE7BFFF0EC2440084&index=2>

<https://www.youtube.com/watch?v=JL0joBFYjbQ>

MATERIALES

- BRONCE
- PIGMENTOS ORGÁNICOS Y MINERALES
- MADERA
- PIEDRA (caliza, granito, alabastro, lapislázuli, mármol, etc)
- BARRO COCIDO (ladrillo esmaltado, terracota vidriada)
- MARFIL
- ORO, PLATA

EN ESTE PERIODO EL **USO DE LOS METALES** SUPUSO UN CAMBIO EN TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA.

METALES. EL ORO

<http://www.youtube.com/watch?v=LB7wybzaLJw>

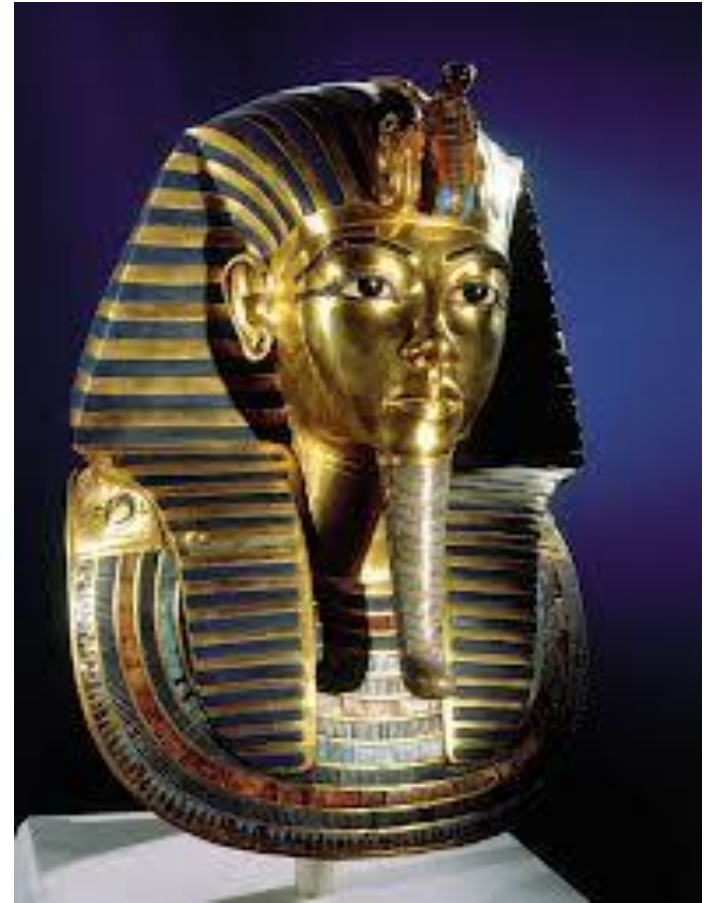


Fig. 19: Máscara funeraria de Tutankamón. Realizada en oro batido con incrustaciones de pasta de vidrio y turquesas.

EDAD DE LOS METALES (Hacia el 4500 a. C.)

Edad del Cobre

Edad del Bronce

Edad del Hierro



Fig. 20 a y b: Utensilios y armas de la Edad de Bronce. Aleación de cobre y estaño.

Hacia el 4500 a. C. tuvo lugar el descubrimiento de las técnicas de fundición, con lo que se iniciaba la Edad de los Metales. Junto a la aparición en esta época de nuevos objetos decorados como espadas, cascos, brazaletes, etc.

MESOPOTAMIA



Fig. 21: El carro del sol. Orfebrería mesopotámica.

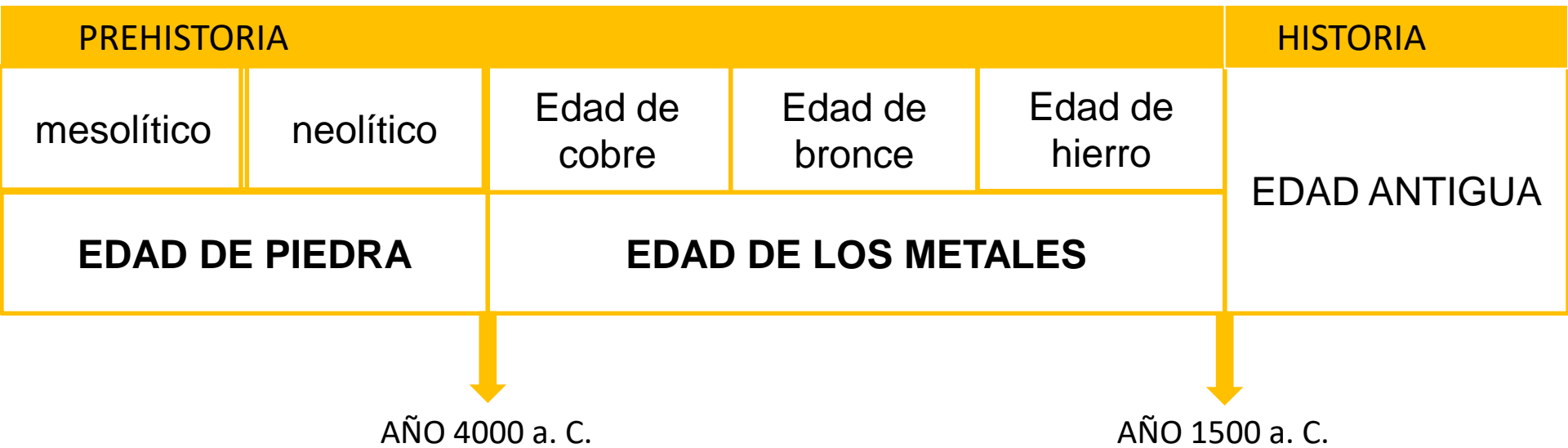


Fig. 22: Orfebrería mesopotámica.

La **orfebrería** mesopotámica constituye uno de los hallazgos más interesantes de las excavaciones de tumbas reales y templos. El trabajo de los metales era una de las actividades artísticas más importantes en los pueblos mesopotámicos. Se realizaba con moldes a la cera perdida.

MOLDES A LA CERA PÉRDIDA PARA FUNDIR METALES

<http://www.youtube.com/watch?v=95wX-cxcpmc>



Antigüedad Clásica



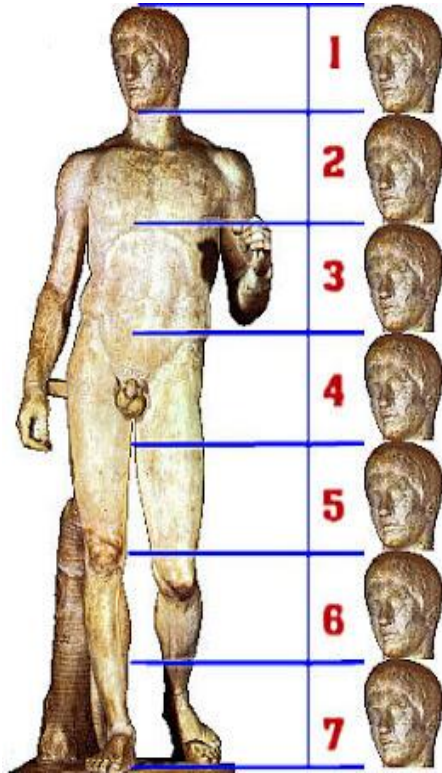
cultura que comienza a considerar la importancia del arte



El arte es entendido como una habilidad del ser humano en cualquier terreno productivo



Arte es sinónimo de habilidad, talento, etc.



Arte en Grecia (1.000 – 31 a.C.)

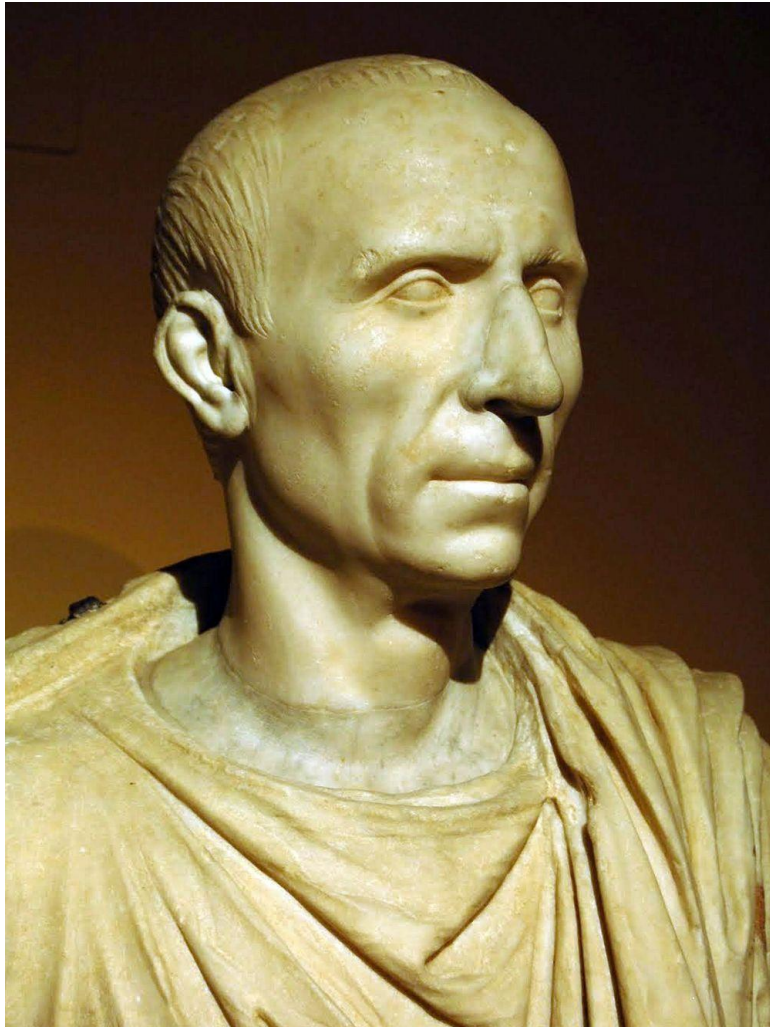


Búsqueda de la belleza ideal
Lisipo (canon 8 de cabezas)
Policleto (canon 7 de cabezas)

Mundo idealizado

Mimesis
Imitación de la
naturaleza

Fig. 23 a y b: *Doriforos* 430 a. C. Policleto. Policleto (canon 7 de cabezas)



Arte en Roma (509 – 395 a.C.)



El retrato



El realismo y naturalismo lo caracteriza



**Búsqueda de la apariencia física
sino el alma del retratado**

Fig. 24: Patricio Barberini. Su tipología corresponde al retrato privado. Fines del s. I a.C.

TÉCNICAS

- ESCULTURA
- PINTURA AL FRESCO
- RELIEVE

- TALLA
- CERÁMICA
- MOSAICO



Fig. 25: Friso sur, del altar de Zeus. Alto relieve, talla en piedra.



Fig. 26: *Discóbolo* de Mirón.
Escultura griega de bulto redondo.
Tallada en mármol.

MATERIALES

- BRONCE
- ORO, PLATA
- PIGMENTOS
- MADERA
- PIEDRA (caliza, alabastro, lapislázuli, mármol, etc)
- BARRO COCIDO (ladrillo esmaltado, terracota vidriada)
- MARFIL
- ÁMBAR
- VIDRIO



Fig. 27: Crátera de cáliz. Cerámica



Fig. 28: Dama de Baza- Iberos. Escultura de bulto redondo
Tallada en piedra caliza policromada.

Arte, religión y soberano (año 600-1500)

-Tras la caída de los imperios, la concentración de una autoridad suprema (religión y política) resulta tranquilizadora.

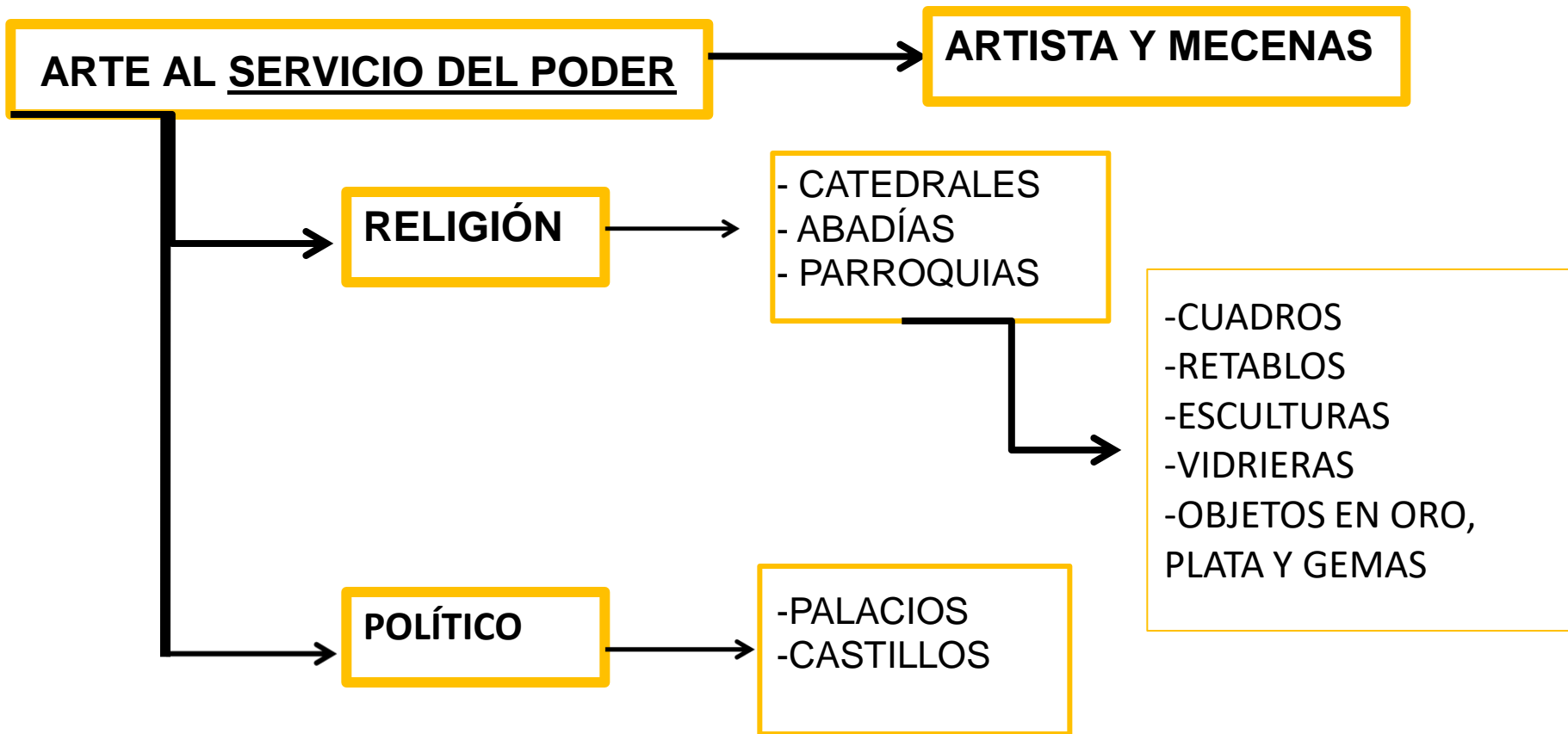
-Los soberanos fomentan religiones que se centran en un solo dios, maestro o concepto. cristianismo, islamismo, budismo, taoísmo.

-el desarrollo económico y la difusión de las técnicas, favoreció la importancia de **utilizar materiales permanentes para realizar las obras**, sobre todo por la mayor conexión entre las instituciones religiosas y políticas.

-El comercio incrementó la riqueza.

-en los siglos XI y XII, la antigua roma fue fuente de inspiración. **arte románico**.

-El **arte gótico** se desarrolló en los siglos XIII, XIV y XV



ARTE ROMÁNICO Y GÓTICO

RELIEVE Y ARQUITECTURA

Función doctrinal,
el pueblo no sabe
leer, los relieves
servían para
adoctrinarles.



Fig. 29: Relieve románico. *Detalle del Tímpano de Santa Fe de Conques. (Francia)* Talla en piedra.

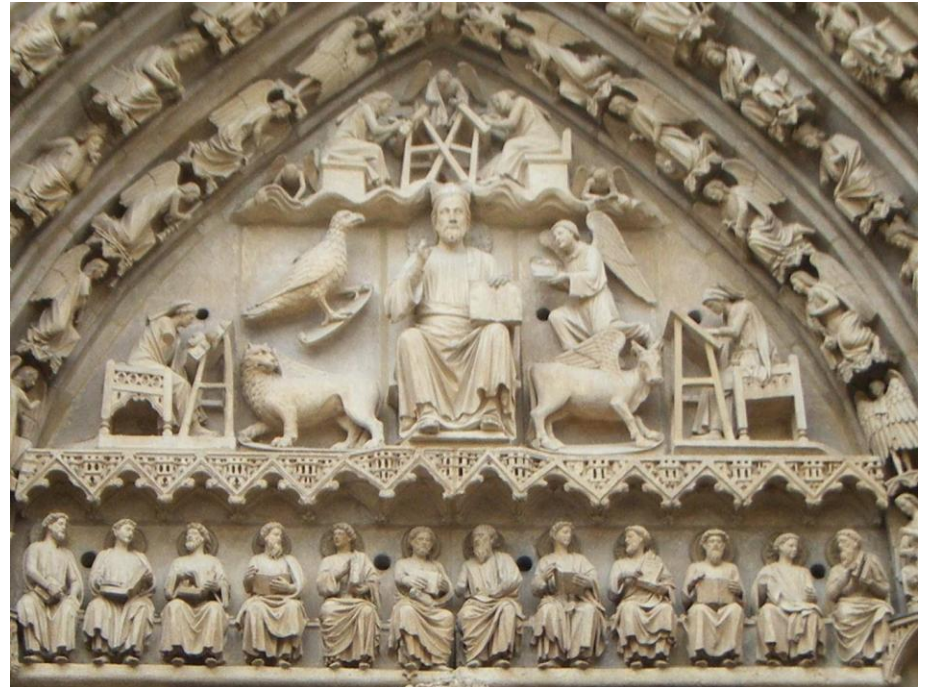


Fig. 30: Relieve gótico. *Catedral de burgos Siglo XIII* Talla en piedra.

ESCULTURA ROMÁNICA Y GÓTICA

Ritual
Devoción

ESCULTURA EXENTA



Fig. 31: Virgen románica. Escultura policromada



Fig. 32: Virgen gótica. Virgen blanca del coro de la catedral de Toledo. Escultura policromada. La escultura gótica humanizada.

TÉCNICAS



- TALLA
- RELIEVE
- PINTURA AL FRESCO
- TEMPLE
- ESCULTURA
- PINTURA AL ÓLEO SOBRE MADERA Y TELA
- XILOGRAFÍA
- VIDRIERA
- CARBONCILLO
- PLUMA
- PUNTAS METÁLICAS
- DIBUJO

MATERIALES



- TERRACOTA
- TERRACOTA VIDRIADA
- ORO, PLATA
- ÓLEO
- MADERA
- PIEDRA
- MARMOL
- VIDRIO
- TINTA

CARBONCILLO

<http://www.youtube.com/watch?v=1TrwVQ3BKB4>

PUNTA DE PLATA

<https://www.youtube.com/watch?v=XVePATRUqpE>

ÓLEO

<https://www.youtube.com/watch?v=0GmWJBUqQm8>

TALLA DIRECTA EN MADERA

<https://www.youtube.com/watch?v=CAvBkTIXOBM>

El Renacimiento



Cambio de mentalidad



Se separan los oficios y las ciencias de las artes



Dentro de las artes se incluye la poesía, considerada hasta entonces un tipo de filosofía

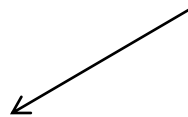
El Renacimiento (1400 – 1595 d.C.)



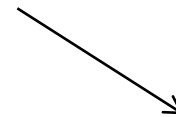
Los nobles y ricos empezaron a mostrar por la belleza, por lo que mejora de la situación social del artista



En este contexto social-económico-cultural



Los productos artísticos adquirieron un nuevo lugar en el mercado siendo objetos destinados al consumo estético



El arte se convirtió en una forma de desarrollo social, basado en el coleccionismo

Arte Renacentista



Difusión de las ideas del humanismo.

Concepción del hombre y del mundo diferente que marca un antes y un después.



Reactivación del conocimiento, del arte, de la cultura, progreso después de una mentalidad dogmática establecida en la edad media

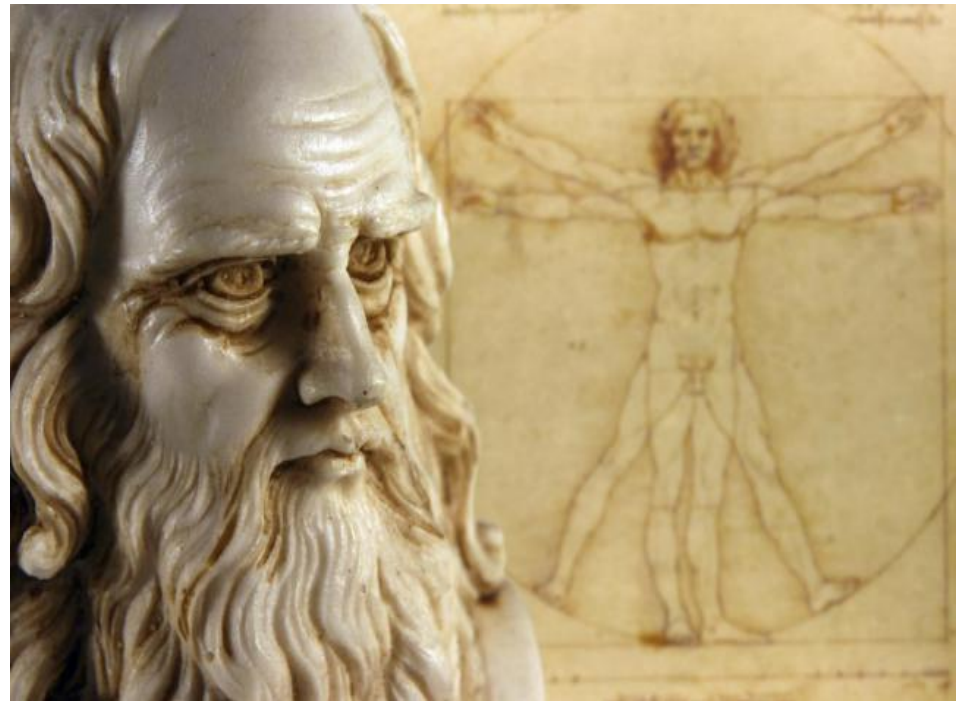


Fig. 33: *Hombre de Vitruvio*, Leonardo da Vinci, expresión del canon estético del Renacimiento. 1492.



Fig. 34: Bóveda de la Capilla Sixtina. Miguel Ángel

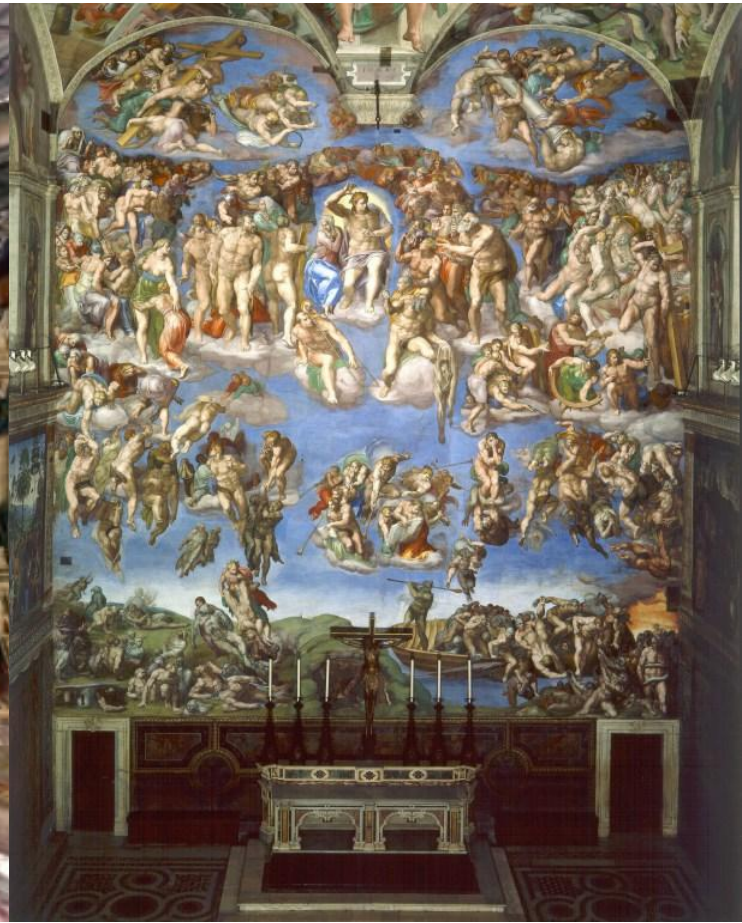


Fig. 35: *Juicio Final* Miguel Ángel. Pintura al fresco.

BARROCO Siglo XVII y XVIII

- Escultura y pintura se **aúnan** con la arquitectura para crear un todo.
- Realismo
- Plasman tanto el dolor humano como el idealismo.
- El barroco se define principalmente por oposición al Renacimiento



Fig. 36: Retablo barroco. Iglesia Sta. María (Los Arcos)

Talla en madera policromada

<http://www.youtube.com/watch?v=zVhDlxCqlu4>



Fig. 37: Escultura de Cristo crucificado, Luis Salvador Carmona 1740 – 1760. Museo Nacional de escultura.

NEOCLASICISMO Siglo XVIII

Características del arte neoclásico

- Inspiración en las obras de la época clásica, que se tienen por perfectas y definitivas.
- Aspiración a una belleza ideal, nacida de la exacta relación de las partes, según medidas dadas por la razón.
- En las artes plásticas: dibujo impecable, contornos cerrados, volúmenes modelados de modo que da la ilusión de redondez de los cuerpos; colorido suave y composición simétrica y estática.
- Ser racionalista y rechaza lo imaginativo.
- Mantiene una actitud pedagógica.
- Tiende a la claridad y a la sencillez.



Fig. 38: *La muerte de Marat* de Jacques-Louis David. Óleo sobre tela.



Fig. 39: *Eros y Psique*. Antonio Cánovas Obra realizada en mármol. (Museo del Louvre. París)

Arte, industria y ciencia (1800-1900)

- Comienza a producirse cierta autonomía del hecho artístico
- El arte comienza a alejarse de la religión, de la representación del poder para mostrar la identidad del artista
- Se centra más en las cualidades sensibles de la obra artística
- Vía hacia la relatividad del gusto, razonando que la estética no viene dada por la razón, sino por los sentimientos
- Arte-industria-ciencia versus académica

REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

<https://www.youtube.com/watch?v=BP62G6g-jB4>

Romanticismo(1800-1850)

Arte que surge de forma espontánea del individuo

El arte: expresión de las emociones del artista

Sentimiento individual, exaltación del artista, primacía de la emociones

William Turner



Filosofía de lo sublime.
Los efectos de luz crean las atmósferas.

David Friedrich



Quietud imaginaria de acantilados, lagos, etc.
Los personajes de espaldas son mínimos ante la inmensidad de la naturaleza.
Misticismo, simbolismo.

Eugène Delacroix



destaca la emoción, la fuerza o la audacia, el dramatismo.
Con la pintura reafirmar su individualidad y su sentimiento apasionado.
Implicado con el momento que vive.

Romanticismo



Fig. 40: Amanecer después del naufragio, 1841, J.M.W. Turner.



Fig. 41: *La balsa de la medusa*. 1818 y 1819- Théodore Géricault .

ROMANTICISMO

<https://www.youtube.com/watch?v=f4VzI5jKUno>

El Impresionismo (1872 - 1920)



Se intenta captar los efectos de la luz



Pintura



1. Atrapa la naturaleza en el cuadro, tal como los artistas la veían (el tema: paisaje)
2. Pincelada gruesa
3. La pintura al aire libre



Escultura



1. Se intenta captar los efectos de la luz mediante la textura con un modelado rugoso.
2. El acabado perfecto de se abandona, se dejan zonas inacabadas,



Fig. 42: *La catedral de Rouen*. Monet. Óleo. Tiempo, luz y movimiento. De este tema hizo hasta 40 versiones. Las teorías de Berson nos dicen que el tiempo es “espaciado e irreversible”.



Fig. 43: *Le déjeuner des canotiers*?. Renoir . Óleo. Los impresionistas muestran en sus pinturas la nueva sociedad, su forma de vivir.

TÉCNICAS

- TALLA
- RELIEVE
- PINTURA AL FRESCO
- ESCULTURA
- PINTURA AL ÓLEO SOBRE MADERA Y TELA
- XILOGRAFÍA
- VIDRIERA
- CARBONCILLO
- PLUMA
- PUNTAS METÁLICAS
- GRABADO: PUNTA SECA, AGUAFUERTE, AGUATINTA, LITOGRAFÍA, TÉCNICAS MIXTAS
- DIBUJO

-AGUAFUERTE

<https://www.youtube.com/watch?v=ssbmfTqcqwxw>

-AGUATINTA

<https://www.youtube.com/watch?v=Ms32RAfbgnk>

MATERIALES

- PIEDRA
- ORO, PLATA
- ÓLEO
- MADERA
- CARBONCILLO
- LÁPIZ
- TINTA
- VIDRIO

-LITOGRAFÍA

<http://www.youtube.com/watch?v=IkkaTUtSamo>

La extensión del Arte. Siglo XX. (Marchan Fiz)

LA REPRESENTACIÓN OBJETUAL SUSTITUIDA POR LA PRESENTACIÓN DE LA PROPIA REALIDAD OBJETUAL, DEL MUNDO DE LOS OBJETOS.

REALIDAD EN EL ARTE

PROCESO

COLLAGE

- PICASSO → FRAGMENTO OBJETUAL
- DADAISTA
 - SIMULTANEIDAD
 - UTILIZA MATERIALES NO ARTÍSTICOS PARA SUPERAR LA FRONTERA ARTE-VIDA.
 - “**READY-MADE**” DUCHAMP APROPIACIÓN CRÍTICA Y CONSCIENTE DE LA REALIDAD
- SURREALISMO → **OBJET TROUVE.**
EL OBJETO ES LIBERADO DE SU FUNCIÓN.

TENDENCIA A EXPANDIRSE EN EL ESPACIO CIRCUNDANTE

ASSEMBLAGE

AMBIENTE -
INSTALACIÓN

- **ESPACIO QUE ENVUELVE AL HOMBRE A TRAVÉS DEL CUAL ÉSTE PUEDE TRASLADARSE Y DESENVOLVERSE.**
- **EL FUTURISMO LANZÓ LA IDEA DE METER AL ESPECTADOR DENTRO DEL CUADRO.**

EXTENSIÓN
SIMULTANEIDAD

HAPPENING

El Siglo XX Arte, tecnología, innovación (1900 - 2000)

Vanguardias históricas

- POSTIMPRESIONISMO:
 - PUNTILLISMO
 - DIVISIONISMO
- SIMBOLISMO
- ART NOUVEAU
- FAUVISMO
- EXPRESIONISMO
- CUBISMO
- DADAISMO
- SURREALISMO
- FUTURISMO
- CONSTRUCTIVISMO
- ABSTRACCIONISMO

Escultura

Cubismo



Fig. 44: *Marinero con guitarra*, Lipchitz, 1914

Futurismo



Fig. 45: *Formas únicas de continuidad en el espacio*, Boccioni, 1911

Escultura

Constructivismo



Fig. 46: Izq. Espiral de madera, hierro y cristal, Vladimir Tatlin, 1920.



Fig. 47: Escultura con materiales industriales. Naum Gabo

se plantea, por ejemplo, que una escultura no debe ser una realidad por sí sola, sino que debe integrarse en el espacio

Se utilizan materiales que permitan que el espacio penetre en la escultura, materiales industriales como alambre, madera, vidrio, yeso y plástico

Arte estrictamente abstracto que refleja la maquinaria y la tecnología moderna

Escultura (otra forma de entender la escultura)

Dadaísmo el "Ready made"

Movimiento que Surgió en Suiza en una Europa recién arrasada por la Primera Guerra Mundial.

Un grupo de escritores y artistas manifiestan su rebeldía. Exaltan un sentido del humor basado en la sátira de todo lo establecido, lo absurdo y el azar.

No pretenden hacer arte bonito ni feo, sino que lo que quieren es acabar con él, destruirlo, borrar la noción de Arte elitista, etc.

Son objetos descontextualizados de uso común.



Fig. 48: *El botellero*, Marcel Duchamp.



Fig. 49: *La fuente*, Marcel Duchamp. (El Urinario). 1917

Escultura

El hueco



Fig. 50: ÚNICO, Henry Moore (1898-1986)

Escultura cinética



Fig. 51: *Animaris Umerus*. Theo Jansen. Theo Jansen. Animales de playa, máquinas movidas por el viento.

El reciclado



Fig. 52: Picasso. Estudios de formas y espacio en cartón

Pintura

Expresionismo alemán



Fig. 53: La intriga (1890). James Ensor (Königliches Museum für Schöne Künste, Antwerpen - © 2014).

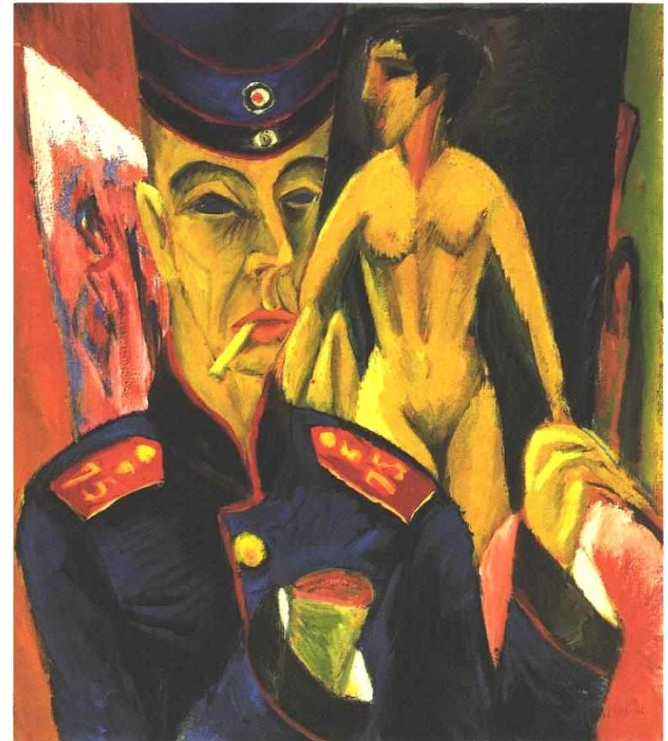


Fig. 54: Autorretrato como soldado, 1915, Kirchner.

El expresionismo suele ser entendido como la deformación de la realidad para expresar de forma más subjetiva la naturaleza y el ser humano, dando primacía a la expresión de los sentimientos más que a la descripción objetiva de la realidad.

Se expresa con la distorsión de la forma y el color

Pintura

Expresionismo francés



Fig. 55: *El caballo mirando al campo*. Franz Marc. óleo



Fig. 56: *Rojo, Azul y Amarillo*. Kandinsky, 1923

Grupo **Der blaue reiter** (el jinete azul). Este grupo es considerado como una segunda ola expresionista y a la vez como una reacción contra el cubismo, al que se oponían por su fondo racionalista y realista. Este grupo se orientaba hacia una pintura de contenido espiritualista, que tendía a la abstracción: las formas míticas dependen exclusivamente de los impulsos interiores del sujeto. No era un grupo organizado como Die Brücke y no tenían un programa común ni ningún deseo de actuar como reformadores sociales o políticos.

Pintura

Cubismo

CUBISMO ANALÍTICO

En un mismo plano muestran simultáneamente los diversos puntos de vista de un objeto. Color gris y ocre.



Fig. 57. *Chica con mandolina*, Picasso. 1910.

CUBISMO SINTÉTICO (Picasso, Braque, etc.)

Utilizan las formas geométricas y los colores para representar la realidad.

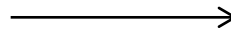


Fig. 58: *Guitarra*. Picasso, 1913.

Se descompone la imagen en estructuras poliédricas que reflejan simultáneamente distintos puntos de vista y luego las ensamblan mostrando sus cuatro planos en el lienzo.

Pintura

Surrealismo



Fig. 59: *Sueño provocado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar*, Dalí, 1944

Pretende visualizar el subconsciente del individuo en su estado puro, despojado de las trabas que le impone la razón y al margen de las represiones éticas y morales de los convencionalismos sociales. Para crear utilizan el automatismo.

Pintura

Abstraccionismo holandés

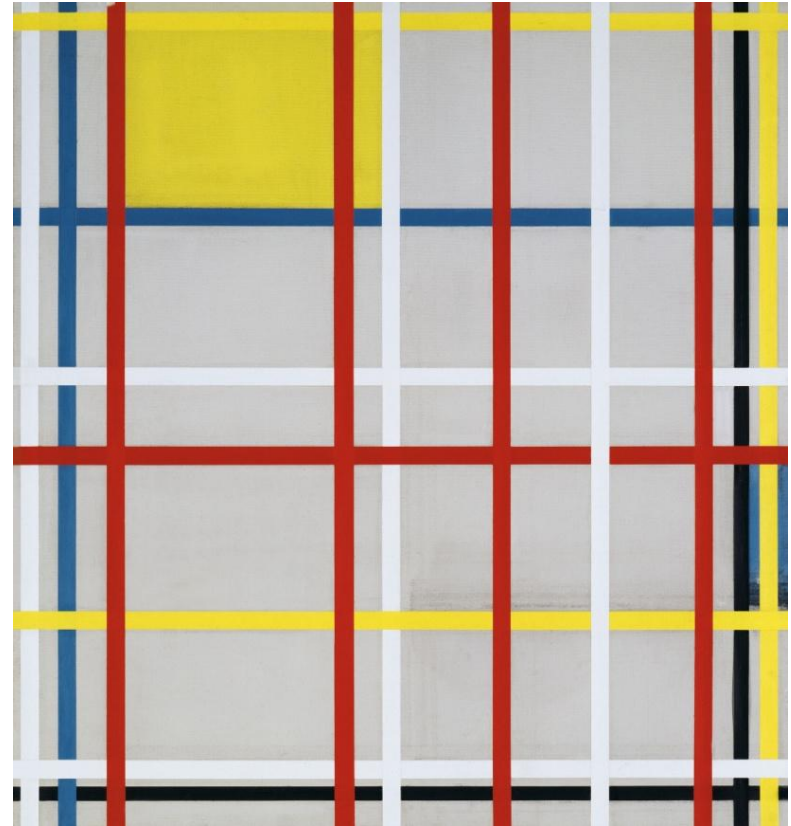


Fig. 60: *New York City, 3 (inacabado)* 1941 Óleo, lápiz, carboncillo y cinta adhesiva de papel en colores 117 x 110 cm Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid.

Es un concepto general, opuesto al concepto de arte figurativo, que remite a lo más esencial del arte, reducido a sus aspectos cromáticos, formales y estructurales.

Propone una nueva realidad. Es un arte estático y elimina la subjetividad. 123

DESPUÉS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
CADA DÉCADA
SE CARACTERIZA POR UNA TENDENCIA

AÑOS 50

- INFORMALISMO
- EXPRESIONISMO
- ABSTRACTO
- LA ACTION PAINTING
- COLOUR FIELD PAINTING

AÑOS 80

- TRANSVANGUARDIA
- NEOEXPRESIONISMO

AÑOS 60

- NEODADAISMO
- NUEVO REALISMO
- POP ART
- ARTE CINÉTICO Y PROGRAMADO
- OP ART
- ARTE CONCEPTUAL
- HAPPENING (simultaneidad de acciones en el espacio)
- PERFORMANCE (el cuerpo del artista como sujeto de la obra)
- MINIMALISMO
- ARTE POVERA
- LAND ART
- INSTALACIÓN ARTÍSTICA

AÑOS 70

- BODY ART (el cuerpo del artista como sujeto y soporte de la obra)
- ACCIONISMO
- VÍDEO
- ARTE AMBIENTAL
- HIPERREALISMO

AÑOS 90

- FOTOGRAFÍA
- ÉTNICO
- TEMAS SOCIALES, POLÍTICOS Y DE GLOBALIZACIÓN
- NET ART

Pintura

Expresionismo abstracto



Fig. 60: Jackson Pollock. Pintura acrílica.

LA ACTION PAINTING

Desde el punto de vista técnico, consiste en salpicar con pintura la superficie de un lienzo de manera espontánea y enérgica, es decir, sin un esquema prefijado, de forma que éste se convierta en un «espacio de acción» y no en la mera reproducción de la realidad.

En esta técnica, el principal elemento es la acción o movimiento por parte del pintor con relación al aspecto físico de la pintura, en conjunto con la superficie donde trabaja, por esta razón se utiliza la pintura acrílica. Con la **pintura acrílica** es muy práctica la forma de acción, dejando caer o gotear el líquido de cada color sobre la superficie.

Pintura

Pop Art



Fig. 62: *Marilyn Monroe*. Andy Warhol
1967. Serigrafía



Fig. 63: *Image Duplicator*, 1963. Roy Lichtenstein.
Pintura acrílica

Rechaza al Expresionismo abstracto e intenta volver a poner el arte en contacto con el mundo y la realidad objetual. Utilizando un lenguaje figurativo y realista referido a las costumbres, ideas y apariencias del mundo contemporáneo

Los artistas del Pop Art utilizaron diferentes recursos en la realización de sus obras que iban desde la **serigrafía**, el **óleo**, algunas **técnicas de la publicidad** y de la **producción masiva** además de utilizar **collages** y **fotografías**. En las esculturas usaron el **poliéster**, la **gomaespuma** o la **pintura acrílica**.

Pintura

Op Art "Optical-Art"



Fig. 64: Vasarely. Pintura acrílica



Fig. 65: Vasarely. Pintura acrílica

Se basa en teorías científicas de la percepción visual de mediados del siglo xx. La composición pictórica de fenómenos puramente ópticos, sensaciones de movimiento en una superficie bidimensional, engañando al ojo humano mediante ilusiones ópticas

Escultura

Minimalismo

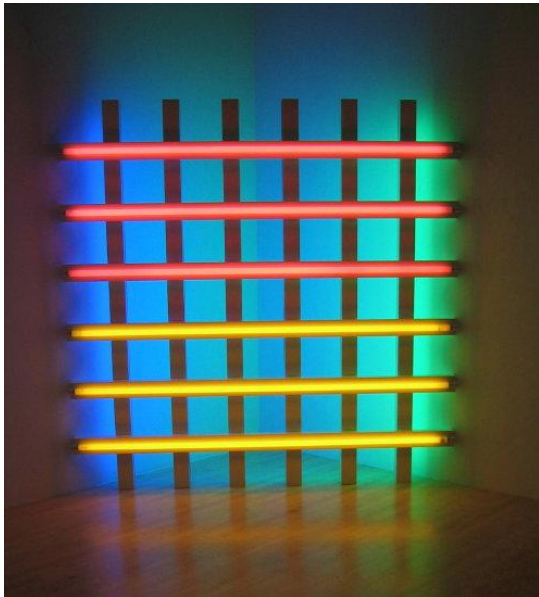


Fig. 66: *Untitled (in honor of Harold Joachim)* 1977. Flavin. Tubos fluorescentes.



Fig. 67: *Instalación Fieltro y acero*. MACBA. Fundación MACBA. Morris. Fieltro. 1983.



Fig. 68: *Sin título*. 1969. Donald Judd. Hierro, pintura

Centra su atención en la forma “absoluta”.

Se expresan con estructuras simples

Escultura

Land Art



Fig. 69: Sombrillas. Christo y Jean-Claude.



Fig. 70: Christo y Jean-Claude. Lonas

Actúa sobre la naturaleza

Escultura

Performance



Fig. 71: Marina Abramovich y Ulay
Estos artistas experimentan sus resistencias físicas y emocionales, a través, de acciones

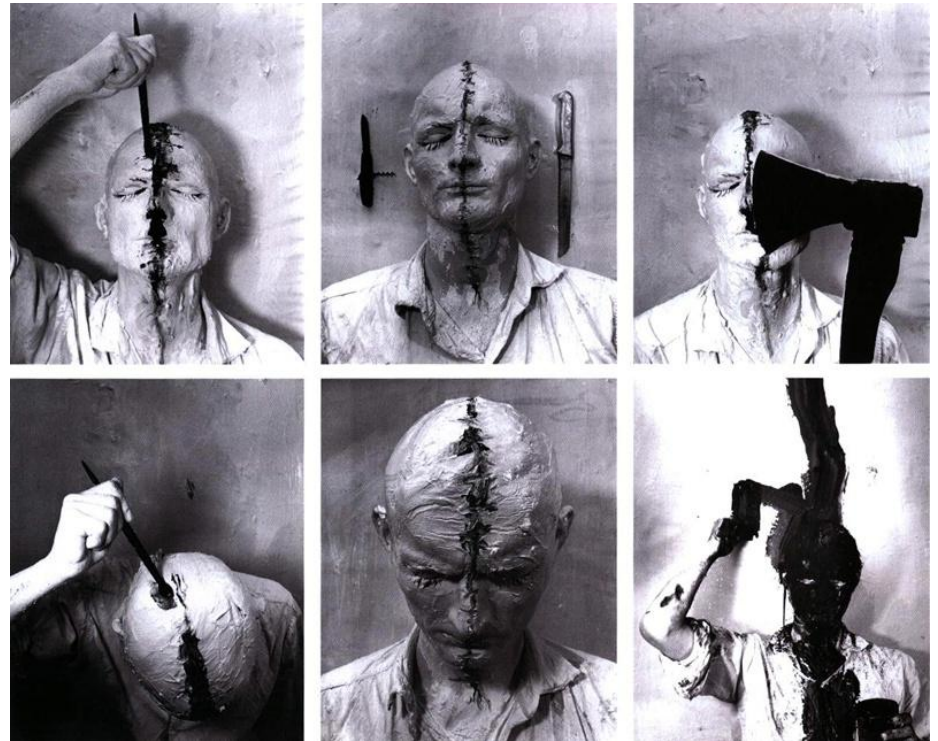


Fig. 72: Gunter Brus. Cuerpo, pintura.

Se puede crear arte sin obra, sólo con la acción.
no se “representa”, **se presenta** a través de la acción.

El artista actúa como sujeto en la obra
utiliza su cuerpo como material o como soporte

Historia de la performance

<http://www.youtube.com/watch?v=APN8UGy-3n4>

Arte Conceptual

Fig. 73: *One and three chairs*, (Una y tres sillas) de 1954. Kosuth en su obra conceptual *Una y Tres sillas* se muestra la definición de una silla, la fotografía de una silla y la silla real, evidenciando la relación entre el lenguaje, la imagen y el referente.



Desmaterialización de la obra

La idea es más importante que la obra
el proyecto más que el producto final.

Nuevo Realismo. Assemblaje

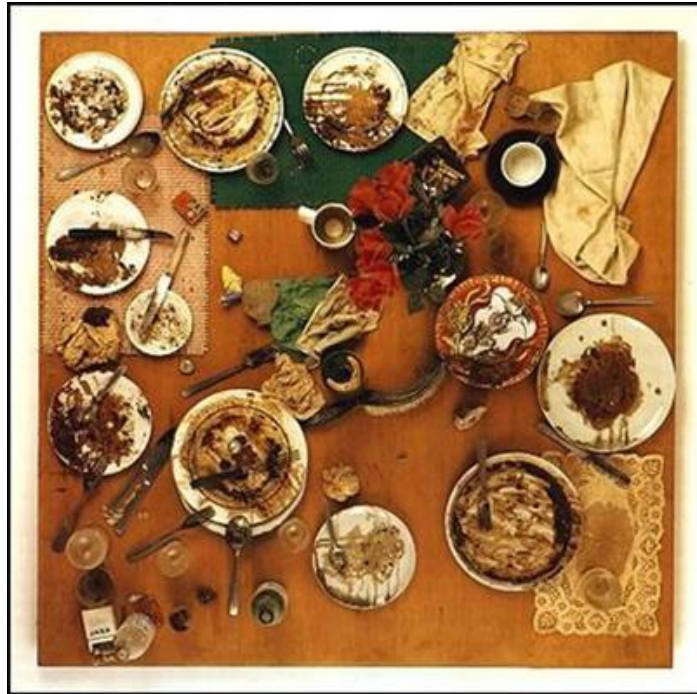


Fig. 74: "tableau-piège" in 1960. Spoerri. Materiales diversos



Fig. 75: Spoerri. Materiales diversos

Spoerri es conocido por sus *snare-pictures*, un tipo de ensamblaje o arte de objetos, en los que captura un grupo de objetos, como los restos de comidas de individuos, incluidos los platos, la cubertería y los vasos, los cuales fija sobre una tabla o una mesa, que después se expone sobre una pared.

Arte Ambiental



Fig. 76: *Apani*, 2011. Instalación "ILLUMInations" Bienal de Venecia, 2011 J. Turrell. Experiencias y luz.

Las instalaciones ocupan grandes espacios y convierten al espectador en participante de la obra con la instalación el espectador se sitúa dentro de la obra.

Las instalaciones son multidisciplinares y polimatéricas porque se realizan con técnicas y materiales diversos.

TÉCNICAS

-TÉCNICAS SECAS. DIBUJO.

- LÁPICES GRAFITO
- CARBONCILLO
- PUNTA DE PLATA
- CERAS
- PASTEL
- TIZAS Y CRAYONES CONTÉ
- LÁPICES DE COLORES

-TÉCNICAS HÚMEDAS. PINTURA.

- ÓLEO
- GOUACHE
- ACUARELA
- ENCAÚSTICA
- ACRÍLICO
- TEMPLE AL HUEVO
- FRESCO
- TINTAS

-TÉCNICAS DE ESTAMPACIÓN. GRABADO.

- XILOGRAFÍA
- LITOGRAFÍA
- SERIGRAFÍA
- COLLAGRAF
- AL BURIL
- PUNTA SECA
- AGUAFUERTE
- AGUATINTA

-TÉCNICAS TRIDIMENSIONALES. ESCULTURA

- TALLA
- MODELADO

-TÉCNICAS VARIAS

- COLLAGE
- FROTTAGE
- TÉCNICAS MIXTAS
- ASSEMBLAGE
- FOTOGRAFÍA



**Expresionismo
(1910 -1945)**



**Fauvismo
(1905 -1908)**



**Cubismo
(1907-1914)**



**Abstracción
(Desde
1900)**



**Dadaísmo
(1916-1924)**



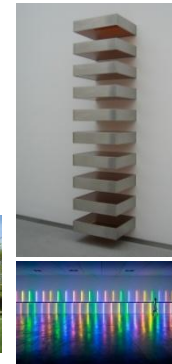
**Surrealismo
(1924 -1966)**



**Expresionismo
abstracto
(1944 - 1964)**



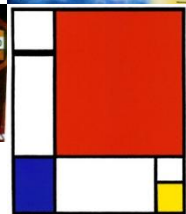
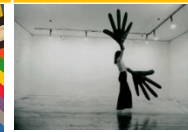
**Pop art
(a partir de
1950)**



**Minimalismo
(a partir de
1960)**



**Arte
conceptual
(a partir de
1961)**



MATERIALES

- MATERIALES PREFABRICADOS.
- ALIMENTOS.
- TECNOLOGÍAS.
- IMPRIMACIONES INDUSTRIALES.
- PINTURAS INDUSTRIALES AL ÓLEO.
- PINTURAS SINTÉTICAS
- METALES DIVERSOS
- CRISTAL
- MATERIALES SINTÉTICOS (polietileno, polímeros, poliestireno, nylon, etc.)
- MATERIALES NATURALES (caucho, madera, piedra, etc)
- EL CUERPO DEL ARTISTA

SERIGRAFÍA CASERA.

<http://www.youtube.com/watch?v=RJXd1QaXEhg>

SOPLANDO CON PAJITAS

<https://www.youtube.com/watch?v=QhaQXjGjriY>

DRIPPING

<http://www.youtube.com/watch?v=qGNTi-gOyAY>

MATERIAL RECLICADO

<https://www.youtube.com/watch?v=ZFUpslqu1LM>

PREGUNTAS DE AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Cuáles son las técnicas y los materiales mas relevantes en la plástica tradicional?

- a. Talla, relieve, pintura al fresco, escultura, látex, cerámica, aluminio, etc.
- b. Talla, relieve, pintura, escultura, performance, madera, carboncillo, lápiz, tinta, vidrio etc.
- c. Talla, relieve, pintura al fresco, escultura, pintura al óleo sobre madera y tela, xilografía, cerámica, lápiz, etc.



2. Medios de expresión plástica y visual de después de los años 60

- a. Arte conceptual, futurismo, expresionismo, happening , performance, minimalismo, etc.
- b. Vídeo, arte ambiental, hiperrealismo, fotografía , temas sociales, políticos y de globalización.



3. Características del Arte Contemporáneo, señala la respuesta incorrecta.

- a. Se puede crear arte sin obra, sólo con la acción. No se “representa”, se presenta a través de la acción.
- b. Actúa sobre la naturaleza.
- c. La idea no es más importante que la obra, el proyecto es menos que el producto final



BIBLIOGRAFÍA

Belton, R., 2005. *ARTE*. Barcelona: Librería Universitaria de Barcelona.

Carlo Argan, G., 1991. *El Arte Moderno. Del Iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Madrid: AKAL/Arte y Estética.

De Micheli, M., 2000. *Las Vanguardias artísticas del Siglo XX*. Madrid: Alianza Editorial.

Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A. & Buchloh, B. H., 2006. *Arte desde 1900*. Madrid: AKAL.

Gombrich, E. H., 1997. *Arte*. Madrid: Debate S.A.

Marchán F., S., 1997. *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. Antología de escritos y manifiestos.. Madrid: Akal.

Meneguzzo, M., 2006. *El siglo XX. Arte contemporáneo*. Barcelona: Electa.

Onians, J., 2008. *Atlas del Arte*. Barcelona: Blume.

Ruhrberg, K. 1999. *Arte del siglo XX*. Volumen II. Barcelona: Tachen.

Schneckenburger, M., Fricke, C. & Honnef, K., 1999. *Arte del siglo XX*. Volumen II. Barcelona: Tachen.

ÍNDICE DE FIGURAS

Diapositiva 1. Educación artística. http://www.oei.es/educacionartistica/primerainfancia/documentacion_artistas.php

Diapositiva 2. Historia del arte. <http://tom-historiadelarte.blogspot.com.es/>

Fig. 1: Fig. 1: *Pesca Nocturna en Antibes*. 1939. Pablo Picasso. Museo de Arte Moderno de Nueva York.

<http://arte.laguia2000.com/pintura/pesca-nocturna-en-antibes-de-picasso>

Fig. 2. Propulsor en asta de reno.

<http://musee-archeologienationale.fr/>

Fig. 3. Venus de Willendorf.

<http://www.museoevolucionhumana.com/>

Fig. 4. Bisonte Recostado.

<http://museodealtamira.mcu.es/index.html>

Fig. 5. Cazadores con sombreros planos y faldellín.

<http://malditasartes.blogspot.com.es/2010/09/el-arte-prehistorico.html>

Fig. 6. Cueva de las manos.

<http://www.cuevadelasmanos.org/>

Fig. 7. Menhir da Meada.

<http://www.turismoenportugal.org/menhir-da-meada-castelo-de-vid>

Fig. 8. Dolmen del Parque de Bens.

<http://www.portalviajar.com/parque-de-bens-a-coruna/>

Fig. 9. Cromlechs de Stonehenge.

<https://enclasedehistoria.wordpress.com/2015/08/02/cromlech-de-stonehenge/>

Fig. 10. Arado de tierra.

<http://nava-cienciasdelatierra.blogspot.com.es/2008/02/para-que-se-ara-la-tierra-antes-de-la.html>

Fig. 11. Relieve asirio.

<http://www.actualidadviajes.com/los-relieves-asirios/>

Fig. 12. Templo Abu Simbel.

<http://www.artehistoria.com/v2/monumentos/627.htm>

Fig. 13. Pintura mural en una tumba.

<http://www.historiadelascivilizaciones.com/2011/07/el-comercio-en-el-antiguo-egipto.html>

Fig. 14. Esfinge de Gizeh y pirámide de Keops.

<https://oldcivilizations.wordpress.com/2011/01/29/%C2%BFque-secretos-esconde-la-esfinge-de-egipto-introduccion/>

Fig. 15. *El escriba sentado*.

<http://egiptologia.com/el-escriba-del-louvre/>

Fig. 16. *El faraón Menkaure y su esposa Khamerer-Nepty*.

<http://pincelyburil2.blogspot.com.es/2010/10/el-faraon-menkaure-micerinos-y-su.html>

Fig. 17. Herramientas para talla.

<https://www.youtube.com/watch?v=WbLqrsHJEVc&list=PLE7BFFF0EC2440084&index=2>

Fig. 18. Paleta, pinceles y pigmentos del Antiguo Egipto 1.500 a C.

<http://www.antoniosanchezbarriga.com/2009/07/los-pigmentos-el-blanco.html>

Fig. 19. Máscara funeraria de Tutankamón.

<http://egiptologia.com/la-mascara-de-tutankhamon/>

Fig. 20 a y b. Utensilios y armas de la Edad de Bronce. Aleación de cobre y estaño.

<http://arqueoblog.com/las-tres-edades/>

<http://elpasodeltiempohistoria.weebly.com/edad-de-los-metales.html>

Fig. 21. El carro del sol. Orfebrería mesopotámica.

<http://www.historiadelarte.us/prehistoria/vida-cotidiana/>

Fig. 22: Orfebrería mesopotámica.

<http://ampvd-new.blogspot.com.es/2013/07/breve-historia-de-la-joyeria.html>

Fig. 23 a y b: Doríforo, 430 a. C. Policleto. Policleto (canon 7 de cabezas

<http://www.youtube.com/watch?v=GQiYuCharEM&list=PL09F3D180D7E75B82>

Fig. 24. <http://jmnnavarron.blogspot.com.es/2013/05/arte-clasico-roma-escultura-el-retrato.html>

Fig. 25. Friso sur, del altar de Zeus. Alto relieve, talla en piedra.

<http://art1arquitectura.blogspot.com.es/2011/05/el-altar-de-zeus.html>

Fig. 26. Discóbolo de mirón.

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/miron.htm>

Fig. 27. Crátera de cáliz. Cerámica.

<http://es.slideshare.net/pazsuarez/cermica-griega-tica-figuras-negras-y-figuras-rojas-1167816>

Fig. 28. Dama de Baza- Iberos.

<https://es.pinterest.com/creandomundos/arte-ibero/>

<http://andalousie-culture-histoire.com/tag/cordoue/>

Fig. 29. Relieve románico. Detalle del Tímpano de Santa Fe de Conques. (Francia) Talla en piedra.

<https://encontrandolalentitud.wordpress.com/2013/11/25/el-romanico-introduccion-parte-i/>

Fig. 30. Relieve gótico. Catedral de burgos. Siglo XIII Talla en piedra.

http://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com.es/p/blog-page_605.html

Fig. 31. Fig. 31: Virgen románica. Escultura policromada

<http://www.arteydibujo.com/arte/8-rom%C3%A1nico/escultura-rom%C3%A1nica/>

Fig. 31. Virgen gótica. Virgen blanca del coro de la catedral de Toledo

<http://www.arteydibujo.com/arte/9-g%C3%B3tico/escultura-g%C3%B3tica/>

Fig. 33. <http://www.batanga.com/curiosidades/5521/genios-del-renacimiento-leonardo-da-vinci-vs-miguel-angel>

Fig. 34. Bóveda de la Capilla Sixtina. Miguel Ángel.

<http://lineassobrearte.com/2016/04/16/la-boveda-de-la-capilla-sixtina-cuando-la-mano-de-miguel-angel-acaricio-los-cielos/>

Fig. 35. *Juicio Final* Miguel Ángel. Pintura al fresco.

<http://lineassobrearte.com/2016/04/16/la-boveda-de-la-capilla-sixtina-cuando-la-mano-de-miguel-angel-acaricio-los-cielos>

Fig. 36. Retablo barroco. Iglesia Sta. María (Los Arcos)

<http://www.encyclopedianavarra.com/navarra/barroco/3022/1/>

Fig. 37. Fig. 36: Escultura de Cristo crucificado, Luis Salvador Carmona. 1740 – 1760. Museo Nacional de escultura.

<http://museoescultura.mcu.es/coleccion/obrasImprescindibles/gal21.html>

Fig. 38. La muerte de Marat de Jacques-Louis David. Óleo sobre tela.

<http://www.arteiconografia.com/2016/06/la-muerte-de-marat.html>

Fig. 39. Fig. 38: Eros y Psique (Museo del Louvre. París). Antonio Cánovas Obra realizada en mármol.

<http://bauhaus-and-me.blogspot.com.es/2009/04/escultura-neoclasica.html>

Fig. 40. Amanecer después del naufragio, 1841, J.M.W. Turner.

http://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com.es/p/blog-page_759.html

Fig.41. *La balsa de la medusa*. 1818 y 1819- Théodore Géricault .

<https://estudiandoloartistico.wordpress.com/2013/04/11/la-balsa-de-la-medusa-theodore-gericault-2/>

Fig.42. Fig. 44: La catedral de Rouen. Monet. Óleo. Tiempo, luz y movimiento. De este tema hizo hasta 40 versiones. Las teorías de Berson nos dicen que el tiempo es “espaciado e irreversible”.

<http://www.elestudiodelpintor.com/2013/11/impresionismo-monet/>

Fig.43. Fig. 42: *Le déjeuner des canotiers*. Renoir . Óleo. Los impresionistas muestran en sus pinturas la nueva sociedad, su forma de vivir.

Fig. 44. *Marinero con guitarra*, Lipchitz, 1914.

<http://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/sailor-guitar>

Fig. 45. *Formas únicas de continuidad en el espacio*, Boccioni, 1913.

<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1990.38.3/>

Fig. 46. Espiral de madera, hierro y cristal, Vladimir Tatlin, 1920.

<http://www.argchile.cl/tatlin.htm>

Fig. 47. Escultura con materiales industriales. Naum Gabo.

<https://noeliastm.wordpress.com/2013/03/25/naum-gabo-fundador-del-constructivismo/>

Fig. 48: *El botellero*, Marcel Duchamp.

<https://elbucle.wordpress.com/2010/10/09/el-botellero-de-r-mutt/>

Fig. 49. *La fuente*, Marcel Duchamp. (*El Urinario*). 1917.

<https://www.artsy.net/artist/marcel-duchamp>

Fig. 50: *ÚNICO*, Henry Moore (1898-1986)

<https://goyovigil50.wordpress.com/2011/06/26/henry-moore-1898-1986-unico/>

Fig. 51.: *Animaris Umerus*. Theo Jansen. Theo Jansen. Animales de playa, máquinas movidas por el viento.

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/theo-jansen/>

Fig. 52. *Guitarra*. Picasso. Cartón.

<http://www.ile-saint-louis.com/en/picasso-peintre-et-musicien/>

Fig. 53. *La intriga* (1890). James Ensor (Königliches Museum für Schöne Künste, Antwerpen - © 2014).

http://ultimorender.com.ar/funkascript/expresionismo/solo_texto.htm

http://arteaula23.blogspot.com.es/2014_12_01_archive.html

Fig. 54. Fig. 54: *Autorretrato como soldado*, 1915, Kirchner.

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/k/kirchner.htm>

Fig. 55. *El caballo mirando al campo*. Franz Marc. Óleo . 1912.

<http://www.pinturayartistas.com/franz-marc-el-amor-a-los-animales/>

<http://www.aparences.net/es/periodos/arte-moderno/der-blaue-reiter/>

<https://vimeo.com/17117696>

Fig. 56. *Rojo, Azul y Amarillo*. Kandinsky, 1923.

<http://www.epdlp.com/cuadro.php?id=549>

Fig. 57.. *Chica con mandolina*, Picasso. 1910.

<http://algargosarte.blogspot.com.es/2014/09/pablo-picasso-del-cubismo-analitico-al.html>

Fig. 58. *Guitarra*. Picasso, 1913.

<http://masdearte.com/movimientos/cubismo-analitico/>

Fig. 59. *Sueño provocado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar*, Dalí, 1944.

http://www.museothyssen.org/thyssen/ficha_obra/352

Fig. 60. *New York City, 3 (inacabado)* 1941 Óleo, lápiz, carboncillo y cinta adhesiva de papel en colores 117 x 110 cm Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid.

http://www.museothyssen.org/thyssen/zoom_obra/908

Fig. 61. Jackson Pollock. Pintura acrílica.

<http://tallersmariavictrix.blogspot.com.es/2013/10/una-obra-de-jackson-pollock-desentierra-misterios.html>

http://www.educathyssen.org/capitulo_6_jackson_pollock

Fig. 62. Marilyn Monroe. Andy Warhol 1967 .Serigrafía

<https://tusitalarevista.com/2014/09/22/la-descomposicion-de-la-luz-en-la-obra-de-andy-warhol/>

Fig. 63. *Image Duplicator*, 1963 Roy Lichtenstein. Pintura acrílica

<http://lichtensteinfoundation.org/>

Fig. 64. Vasarely. Pintura acrílica

<https://anartjunkie.wordpress.com/2010/03/08/el-rey-del-arte-optico-victor-vasarely/>

Fig. 65. Vasarely. Pintura acrílica

<http://design-insider.blogspot.com.es/2014/12/victor-vasarely-el-padre-del-arte-optico.html>

Fig. 66. Untitled (in honor of Harold Joachim) 1977. Flavin. Tubos fluorescentes.

<http://arteunaidea.blogspot.com.es/2014/02/minimalismo-fluorescente.html>

Fig. 67. Instalación Filtro y acero. MACBA. Fundación MACBA. Morris. Filtro. 1983.

<http://www.macba.cat/es/house-of-vetti-ii-0275>

Fig. 68. *Sin título*. 1969. Donald Judd. Hierro, pintura

<http://mmm-minimalismo.blogspot.com.es/p/donald-judd-el-minimalismo-del-objeto.html>

Fig. 69. *Sombrillas*. Christo y Jean-Claude.

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-127641/arte-y-arquitectura-christo-y-jeanne-claude>

Fig. 70. Christo y Jean-Claude. Lonas.

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-127641/arte-y-arquitectura-christo-y-jeanne-claude>

Fig. 71. Marina Abramovich y Ulay Estos artistas experimentan sus resistencias físicas y emocionales, a través, de acciones.

<http://inkultmagazine.com/blog/la-historia-de-una-imagen-marina-abramovic-y-ulyay-en-the-artist-is-present/>

Fig. 72. Gunter Brus. Cuerpo, pintura.

<http://inkultmagazine.com/blog/la-historia-de-una-imagen-marina-abramovic-y-ulyay-en-the-artist-is-present/>

Fig. 73. *One and three chairs*, (Una y tres sillas) de 1954. Kosuth.

<http://culturacolectiva.com/joseph-kosuth-el-arte-y-los-conceptos/>

Fig. 74. "*tableau-piège*" in 1960. Spoerri.

<http://www.artmargins.com/index.php/component/content/article?id=259:on-the>

Fig. 75. Spoerri. Materiales diversos

<http://www.artmargins.com/index.php/component/content/article?id=259:on-the>

Fig. 76. *Apani*, 2011. Instalación "ILLUMInations" Bienal de Venecia, 2011 J. Turrell.

http://www.technologyreview.es/printer_friendly_article.aspx?id=45159

BLOQUE III

APLICACIONES DIDÁCTICAS DE LA CREACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

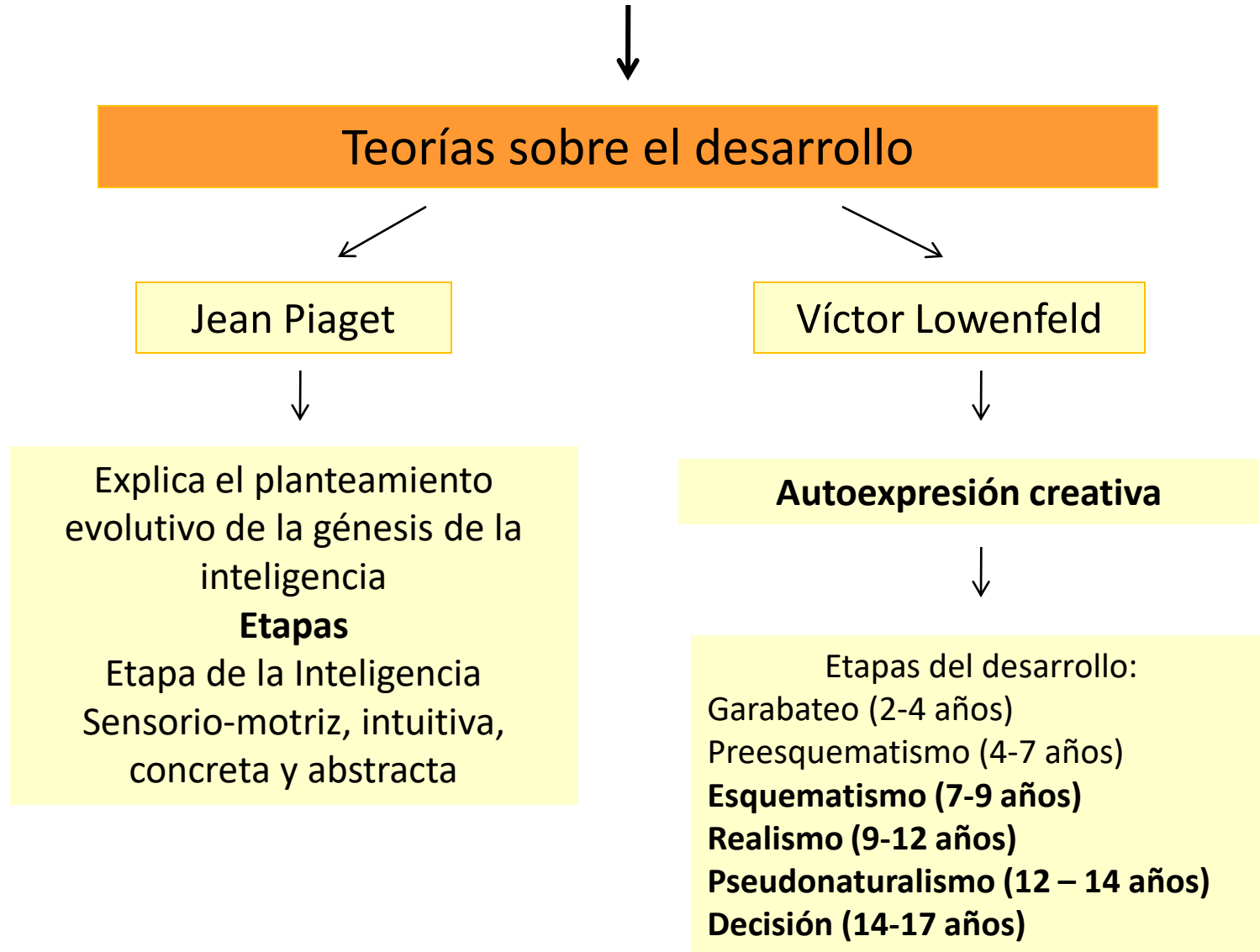
TEMA 1 Creación e investigación plástica y digital en el currículo de Educación Primaria, LOMCE.



Proyecto de Innovación Docente realizado por Pilar Manuela Soto Solier y Bibiana Soledad Sánchez Arenas.

Principales movimientos cuyas teorías han generado opciones curriculares en Educación Artística

Teorías que han generado opciones curriculares en Educación Artística



Teorías que propician iniciativas curriculares en Educación Artística



Teoría de los procesos psicológicos y su repercusión en el currículo de Educación Artística

Vigotsky

Se centra en explicar la génesis de la inteligencia con un planteamiento evolutivo

Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget reivindica el papel de la cultura en la construcción de significados y su importancia en el desarrollo cognitivo de los individuos.

Jean Piaget

Auto expresión creativa

Teoría del aprendizaje, construyen conocimiento a partir de la interacción con su entorno. Asimilación y acomodación

Teorías que han generado opciones curriculares en Educación Artística

La opción curricular en Educación Artística

Eisner

Objetivos educativos

Objetivos expresivos

Son los que describen la manera en que el alumnado debe comportarse o las capacidades que debe alcanzar

Delimitan los hechos a los que deberá enfrentarse el estudiante.

Si el profesor pretende que un estudiante utilice habilidades o ideas de forma imaginativa, si espera a que el estudiante construya cierta forma o idea única, lo más adecuado es acudir al objetivo expresivo (Eisner, 1995)

No son suficientes para la Educación Artística

Teorías que han generado iniciativas curriculares en Educación Artística



Aportaciones curriculares desde 1960 a 1980



El programa CEMREL

El modelo Chapman

Proyecto Kettering

Programa SWRL

Proyecto "The Aesthetic Eye"



La idea del proyecto es contemplar la Educación estética como complemento de la Educación Artística

- Establece tres objetivos:
1. Respuesta y expresión personal mediante el arte
 2. Conciencia del legado artístico
 3. Conciencia del papel del arte en la sociedad

El objetivo fue desarrollar un currículum para Educación Artística que pudiera ser usado por profesores de Educación infantil y primaria

Programa basado en la investigación

- Desarrolla dos vertientes:
1. Desarrollo curricular
 2. Formación del profesorado

Teorías que han generado opciones curriculares en Educación Artística



Las teorías actuales en Educación Artística y su repercusión en el currículo



Cultura Visual



Adopta una teoría teórico apreciativa, relegando a un segundo plano los aspectos tradicionales presentes en la Educación Artística como son los productivos, perceptivos y formales.



Educación Artística Postmoderna



1. Educación Artística Multicultural
2. Educación Artística Medioambiental
3. Educación Artística Multimedia

El Currículo de Educación Artística en Educación Primaria

Objetivos fundamentales de la Educación Artística en Educación Primaria



Investigar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.

Explorar y conocer materiales e instrumentos diversos y adquirir códigos y técnicas específicas de los diferentes lenguajes artísticos para utilizarlos con fines expresivos y comunicativos.

Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.

Objetivos fundamentales de la Educación Artística en Educación Primaria



Conocer y valorar diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otros pueblos, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión locales y estimando el enriquecimiento que supone el intercambio con personas de diferentes culturas.

Desarrollar una relación de auto-confianza con la producción artística personal, respetando las creaciones propias y las de los otros y sabiendo recibir y expresar críticas y opiniones.

Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.

Currículo integrado por los siguientes elementos

Competencias: capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de la etapa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Objetivos: referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar esta etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas para ello.

Contenidos: conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen a la adquisición de las competencias y al logro de los objetivos de la etapa educativa. En esta etapa educativa, los contenidos se organizan en áreas

Criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje de los alumnos. Describen aquello que se quiere valorar y que los alumnos deben lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada área

Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender, y saber hacer en cada área. Deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. 154

Educación Primaria

CICLOS

Primer ciclo (6-8 años)

Segundo ciclo
(8-10 años)

Tercer ciclo
(10-12 años)

Bloque 4. Educación audiovisual

Bloque 5. Expresión artística

Bloque 6. Dibujo geométrico

Bloque 1

Educación audiovisual

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento clasificándolas siguiendo patrones aprendidos.</p>	<p>1.1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y la clasifica. 2.1. Analiza de manera sencilla y utilizando la terminología adecuada imágenes fijas atendiendo al tamaño, formato, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...).</p>
<p>2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.</p>	<p>2.2. Conoce la evolución de la fotografía del blanco y negro al color, de la fotografía en papel a la digital, y valora las posibilidades que ha proporcionado la tecnología. 2.3. Reconoce los diferentes temas de la fotografía. 2.4. Realiza fotografías, utilizando medios tecnológicos, analizando posteriormente si el encuadre es el más adecuado al propósito inicial. 2.5. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, y añadiendo textos en los utilizando la tipografía más adecuada a su función. 2.6. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic. 2.7. Reconoce el cine de animación como un género del cine y comenta el proceso empleado para la creación, montaje y difusión de una película de animación, realizado tanto con la técnica tradicional como la técnica actual. 2.8 Realiza sencillas obras de animación para familiarizarse con los conceptos elementales de la creación audiovisual: guión, realización, montaje, sonido.</p>
<p>3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.</p>	<p>3.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos. 3.2. Conoce las consecuencias de la difusión de imágenes sin el consentimiento de las personas afectadas y respeta las decisiones de las mismas. 3.3. No consiente la difusión de su propia imagen cuando no considera adecuados los fines de dicha difusión.</p>

Bloque 2

Expresión artística

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características. 2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual. 3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada. 4. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos. 5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales. 6. Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Utiliza el punto, la línea y el plano al representar el entorno próximo y el imaginario. 2.1. Distingue y explica las características del color, en cuanto a su luminosidad, tono y saturación, aplicándolas con un propósito concreto en sus producciones. 2.1. Clasifica y ordena los colores primarios (magenta, cyan y amarillo) y secundarios (verde, violeta y rojo) en el círculo cromático y los utiliza con sentido en sus obras. 2.2. Conoce la simbología de los colores fríos y cálidos y aplica dichos conocimientos para transmitir diferentes sensaciones en las composiciones plásticas que realiza. 2.3. Analiza y compara las texturas naturales y artificiales, así como las texturas visuales y táctiles siendo capaz de realizar trabajos artísticos utilizando estos conocimientos. 2.4. Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción. 2.5. Distingue el tema o género de obras plásticas. 3.1. Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso. 3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas. 3.3. Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos. 4.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido. 5.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final. 6.1. Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español, especialmente aquellas que han sido declaradas patrimonio de la humanidad. 6.2. Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras de arte que en ellos se exponen. 6.3. Conoce alguna de las profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas y artesanos y disfrutando como público en la observación de sus producciones.

Bloque 3

Dibujo Geométrico

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos.</p> <p>2. Iniciarse en el conocimiento y manejo de los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico manejándolos adecuadamente.</p>	<p>1.1. Identifica los conceptos de horizontalidad y verticalidad utilizándolo en sus composiciones con fines expresivos.</p> <p>1.2. Traza, utilizando la escuadra y el cartabón, rectas paralelas y perpendiculares.</p> <p>1.3. Utiliza la regla considerando el milímetro como unidad de medida habitual aplicada al dibujo técnico.</p> <p>1.4. Suma y resta de segmentos utilizando la regla y el compás.</p> <p>1.5. Calcula gráficamente la mediatriz de un segmento utilizando la regla y el compás.</p> <p>1.6. Traza círculos conociendo el radio con el compás.</p> <p>1.7. Divide la circunferencia en dos, tres, cuatro y seis partes iguales utilizando los materiales propios del dibujo técnico.</p> <p>1.8. Aplica la división de la circunferencia a la construcción de estrellas y elementos florales a los que posteriormente aplica el color.</p> <p>1.9. Continúa series con motivos geométricos (rectas y curvas) utilizando una cuadrícula facilitada con los instrumentos propios del dibujo técnico.</p> <p>1.10. Suma y resta ángulos de 90, 60, 45 y 30 grados utilizando la escuadra y el cartabón.</p> <p>1.11. Analiza la realidad descomponiéndola en formas geométricas básicas y trasladando la misma a composiciones bidimensionales.</p> <p>1.12. Identifica en una obra bidimensional formas geométricas simples.</p> <p>1.13. Realiza composiciones utilizando formas geométricas básicas sugeridas por el profesor.</p> <p>1.14. Conoce y comprende el término de escala y es capaz de aplicarlo cambiando la escala de un dibujo sencillo mediante el uso de una cuadrícula.</p> <p>2.1. Conoce y aprecia el resultado de la utilización correcta de los instrumentos de dibujo valorando la precisión en los resultados.</p>

Educación Primaria Primer ciclo (6-8 años)

Contenidos

BLOQUE 4 EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación, comparación y reconocimiento de imágenes fijas y en movimiento (historietas, cómic, ilustraciones, fotografías, adhesivos, carteles, cine, televisión...). ▪ Observación, exploración, descripción y análisis de los elementos plásticos presentes en el entorno próximo (ilustraciones, fotografías, cromos, adhesivos, carteles...). ▪ Elaboración de carteles relacionados con temática diversa (carnaval, excursión, cuentacuentos...) utilizando todo tipo de materiales plásticos a su alcance. ▪ Secuenciación de las viñetas de una historia en el orden en que transcurre la misma. ▪ Utilización de programas y herramientas de la web 2.0. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento. 2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. 3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la creación de imágenes fijas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza de manera sencilla imágenes fijas atendiendo al tamaño, elementos básicos (puntos, rectas, colores,...). 2. Crea imágenes fijas para la elaboración de carteles con fin informativo. 3. Secuencia una historia en diferentes viñetas siguiendo el patrón de un cómic. 4. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración de imágenes digitales que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación, comparación y reconocimiento de imágenes fijas y en movimiento (historietas, cómic, ilustraciones, fotografías, adhesivos, carteles, cine, televisión...). ▪ Observación, exploración, descripción y análisis de los elementos plásticos presentes en el entorno próximo (ilustraciones, fotografías, cromos, adhesivos...) y en especial de aquellos dirigidas especialmente a los niños (anuncios, carteles, cómics). ▪ Realización de fotografías con los medios tecnológicos a su alcance. ▪ Elaboración de carteles utilizando todo tipo de materiales plásticos a su alcance y utilización del sentido del equilibrio y proporción en sus composiciones. ▪ Creación de las imágenes de algunas de las viñetas de una historia y secuenciación de las mismas en el orden especificado en la misma. ▪ Uso adecuado de programas informáticos sencillos en la realización de producciones plásticas para ilustrar trabajos con textos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento. 2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. 3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno. 2. Analiza de manera sencilla imágenes fijas atendiendo al tamaño, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...). 3. Realiza fotografías, utilizando medios tecnológicos. 4. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color. 5. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes siguiendo el patrón de un cómic. 6. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.

Bloque 4 Educación audiovisual (8 años)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación, comparación, reconocimiento y clasificación de imágenes fijas y en movimiento (historietas, cómic, ilustraciones, fotografías, adhesivos, carteles, cine, televisión...). ▪ Los elementos plásticos presentes en el entorno próximo (ilustraciones, fotografías, cromos, adhesivos...) y en especial de aquellos dirigidas especialmente a los niños (anuncios, carteles, cómics): ▪ Observación y exploración. ▪ Análisis y descripción usando progresivamente una terminología adecuada. ▪ Evolución de la fotografía: del blanco y negro al color. ▪ Realización de fotografías con los medios tecnológicos a su alcance. ▪ Elaboración de carteles utilizando todo tipo de materiales plásticos a su alcance y utilización del sentido del equilibrio y proporción en sus composiciones y añadiendo texto a la imagen. ▪ Creación viñetas con imagen y texto a partir de una historia. ▪ Secuenciación de las mismas en el orden especificado en la misma. ▪ El cine de animación. ▪ Uso adecuado de programas informáticos sencillos en la realización de producciones plásticas para ilustrar trabajos con textos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento clasificándolas siguiendo patrones aprendidos. 2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. 3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y la clasifica en diferentes categorías (cómic, fotografía, cine, etc.). 2. Analiza y describe de manera sencilla y utilizando la terminología adecuada imágenes fijas y en movimiento atendiendo al tamaño, formato, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...). 3. Elabora imágenes fijas teniendo como base los conocimientos adquiridos. 4. Conoce la evolución de la fotografía del blanco y negro al color, y valora las posibilidades que ha proporcionado la tecnología. 5. Realiza fotografías, utilizando medios tecnológicos a su alcance. 6. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, y añadiendo textos. 7. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic. 8. Reconoce el cine de animación como un género del cine. 9. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño), que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.

El diseño curricular de Educación Artística para Educación Primaria
Propuesta de desarrollo

Dimensiones de la Educación Artística



Aprender a ver, saber o comprender

Aprender a hacer, representar o transformar

Aprender a gozar y disfrutar de manera sensible

Objetivos



Despertar el sentido crítico ante las imágenes y objetos de la cultura visual contemporánea

Conocer, básicamente, los códigos de los lenguajes artísticos, utilizándolos para la expresión personal y para la comprensión de las manifestaciones artísticas

Conocer y aplicar los medios, técnicas y procesos artísticos, seleccionando los más propicios para expresar sus propias ideas, emociones, sentimientos, etc

Objetivos



Comprender las artes visuales en el contexto de la historia y de las culturas

Aprender a apreciar e interpretar las obras de arte profundizando en sus experiencias estéticas

Adquirir confianza en las propias producciones, disfrutando del goce y satisfacción personal que produce el trabajo artístico, superando estereotipos y convenciones

Reflexionar sobre las producciones artísticas propias, siendo conscientes de los avances y dificultades

Crear imágenes u objetos artísticos y participar activamente en las actividades artísticas de su comunidad

Valorar la importancia de las Artes Visuales en la configuración de una estética personal y social

Bloque de contenidos



Los lenguajes artísticos. Medios, técnicas y procesos

Análisis de los valores de la cultura visual contemporánea

Las artes visuales en el contexto de la historia y de las culturas

Estudio de la imagen en todas sus manifestaciones, donde cobra especial importancia el uso de las Tecnologías de la Información y comunicación para la creación de imágenes.

Desarrollo desde el punto de vista gráfico de los saberes adquiridos desde el área de matemáticas en el apartado de geometría.

WEBGRAFÍA

Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

[Perfiles competenciales de Educación Primaria](#)

[Estándares de áreas de Primaria y relación con competencias](#)

[Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria](#)

BLOQUE III

APLICACIONES DIDÁCTICAS DE LA CREACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

TEMA 2. Materiales y técnicas artísticas con medios digitales fotografía, Video, Video-performance, net art, media art, etc.

LENGUAJES ARTÍSTICOS. IMAGEN EN MOVIMIENTO



Proyecto de Innovación Docente realizado por Pilar Manuela Soto Solier y Bibiana Soledad Sánchez Arenas.

Material didáctico digital para las asignaturas de Taller de Creación e Investigación Artística. Grados en Educación Infantil y en Educación Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia, 2016.

IMAGEN EN MOVIMIENTO

¿Qué es el vídeo?

“El vídeo no es una forma que tenga la realidad de estar ahí, es mil maneras que tienen las imágenes de estar en otra parte”. (Jean Paul Fargier , 2000)

“Un film es el resultado de la proyección de las razones y de los intereses de aquéllos que en él intervienen y participan”. (Duarte de Carvalho, 1984: 87)

“....nos permite abrir nuevas vías de pensamiento sobre cómo llegamos a saber y exploramos las formas, a través de las cuales lo que sabemos se hace público. Tales formas, como la literatura, el cine, la poesía y el vídeo se han utilizado durante años en nuestra cultura para ayudar a que las personas vean y comprendan cuestiones y acontecimientos importantes”. (Dewey, 2008: 325)

FUNCIONES DIDÁCTICAS DEL VÍDEO

El vídeo como instrumento para aprender vídeo

El vídeo como medio de expresión

El vídeo como instrumento para la investigación

El vídeo como medio de evaluación

El vídeo como mediación artística

El vídeo como instrumento para el desarrollo profesional del docente.

FUNCIONES DIDÁCTICAS DEL VÍDEO

ENFOQUE DISCIPLINAR DEL VIDEO



SUBDISCIPLINAS QUE LO CONFORMAN

1. En relación a su *desarrollo espacial*:

La vídeo-instalación o instalación audiovisual, la vídeo-proyección y el vídeo-ambiente.

2. En relación a su **correlación formal con otros lenguajes**:

La vídeo-escultura, el vídeo-environment, la vídeo-arquitectura –mapping3d o vídeo-ataque–, la vídeopoesía, la vídeo-animación o animación digital de vídeo, la vídeo-pintura y la vídeo-ilustración.

3. En relación a su **sentido performativo**:

El vídeo-teatro o vídeo-drama, el vídeo-performance, la vídeo-danza, el vídeo musical o vídeo clip y el vídeo-juego.

4. En relación a su desarrollo narrativo:

El vídeo-documental y la vídeo-ficción o vídeo-narración.

5. En relación a las estructuras web:

Videoblog, Vlog, Vilog, Eduvlogs, Videobloggers, Vloggers, Videoblogging.

6. En relación a los *sistemas de control público o privado*:

Vídeo-vigilancia

Vídeo-televisión o televisión alternativa

vídeo-activismo.

7. En relación a su *estructura y uso como medio de comunicación*:

El vídeo-documento, el vídeo-mensaje, el vídeo-mail, la vídeo-publicidad o vídeo-marketing y la vídeo-encuesta, vídeo-entrevista y vídeo-llamada.

8. En relación al *soporte de grabación y reproducción*:

La vídeo-cinta, el vídeo-disco, el cd-rom, el dvd y dvd Blue Ray, y todos aquellos formatos digitales susceptibles de ser reproducidos en dispositivos multimedia –ipod, mp4, PSP, teléfonos móviles–

INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

En la **investigación-acción** el vídeo como medio de expresión y aprendizaje afecta a las dos partes implicadas en el proceso educativo: por un lado al alumnado, que lo utiliza como medio para confeccionar sus propias experimentaciones y creaciones, proporcionando un archivo a documental de primer orden. Y por otro lado, a los docentes, que los constituye como gestores, organizadores y realizadores de las producciones que se gestan en el aula.

VÍDEOARTE

El **videoarte** como procedimiento de investigación, no sólo incluye la creación artística como tal –que de por sí es también una investigación–, además plantea otros enfoques que lo hacen potencialmente valioso en su aplicación al campo de la investigación educativa. Por ejemplo, permite formalizar una hipótesis sobre la que se sostiene un proceso didáctico-artístico en el que distinguir diferentes niveles de investigación y generar un protocolo de preguntas que se circunscriben a las interrelaciones a/r/tográficas sobre las que basamos nuestro estudio.

el videoarte establece los espacios donde se van a desarrollar las indagaciones y los diferentes aspectos pedagógicos, didácticos, psicológicos, técnicos, comunicativos, terapéuticos y creativos que se van a desarrollar, en relación con los elementos conceptuales, simbólicos, semánticos, sintácticos, gramáticos incluidos en el mensaje audiovisual.

Antecedentes del videoarte (años sesenta)



Fig. 1: ACCONCI. Los artistas registran sus investigaciones con el cuerpo.

Los vídeo-artistas han explorado los nichos expresivos no utilizados por la televisión.

A través del vídeo se reconoce el propio cuerpo y el cuerpo social.

Antecedentes del videoarte (años sesenta)



Fig. 2: Bruce Nauman. Video

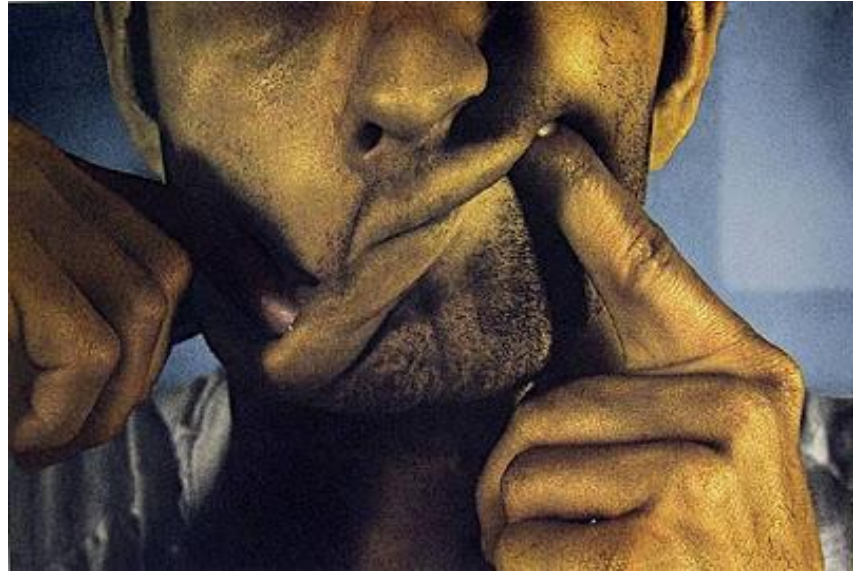


Fig. 3: Bruce Nauman.

Nauman consideraba la fotografía y el vídeo un medio apropiado para captar su Body Art.

Videoperformance

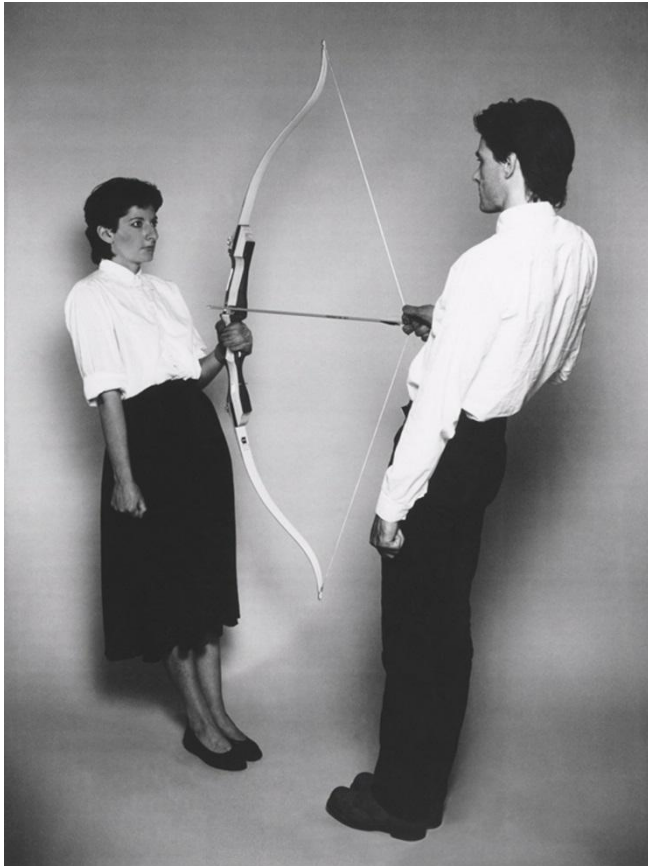


Fig. 4: Marina Abramovic y Ulay.
Artista está presente.

Registro videográfico de la performance Marina Abramovic y Ulay
<https://www.youtube.com/watch?v=O6dF8Gjm-X8>

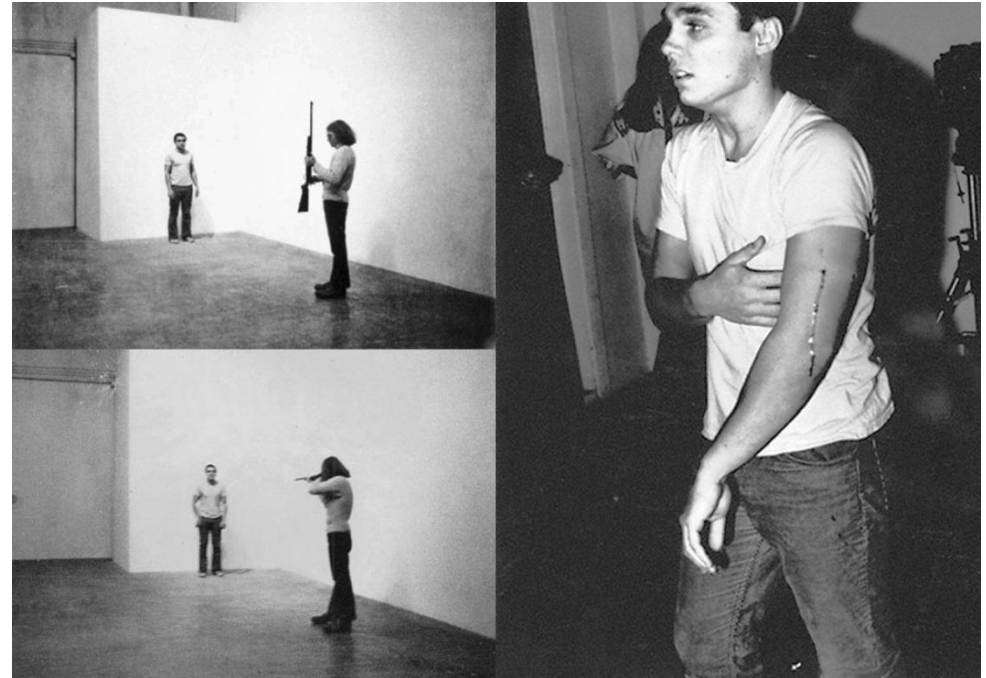


Fig. 5: Chris Burden : Shoot, 1971

Registro videográfico de la performance de Chris Burden
<https://www.youtube.com/watch?v=JE5u3ThYyl4>

Videoinstalación (años sesenta)



Fig. 6: NAM JUNE PAIK. Escultura
Materiales diversos y vídeo

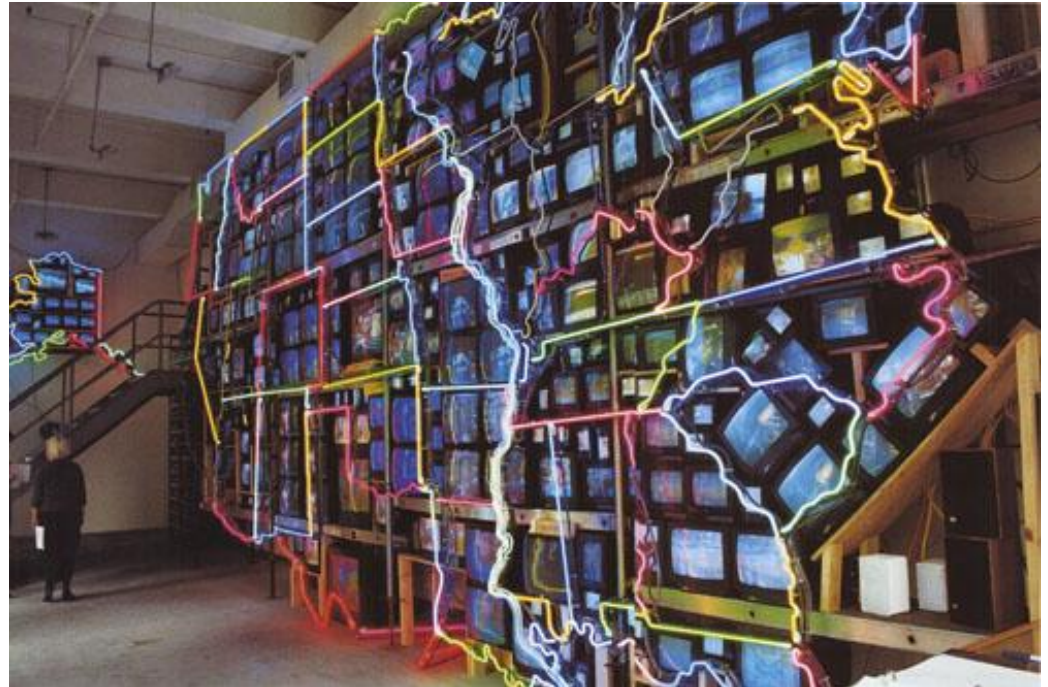


Fig. 7: NAM JUNE PAIK. Videoinstalación

Videoinstalación (años sesenta)

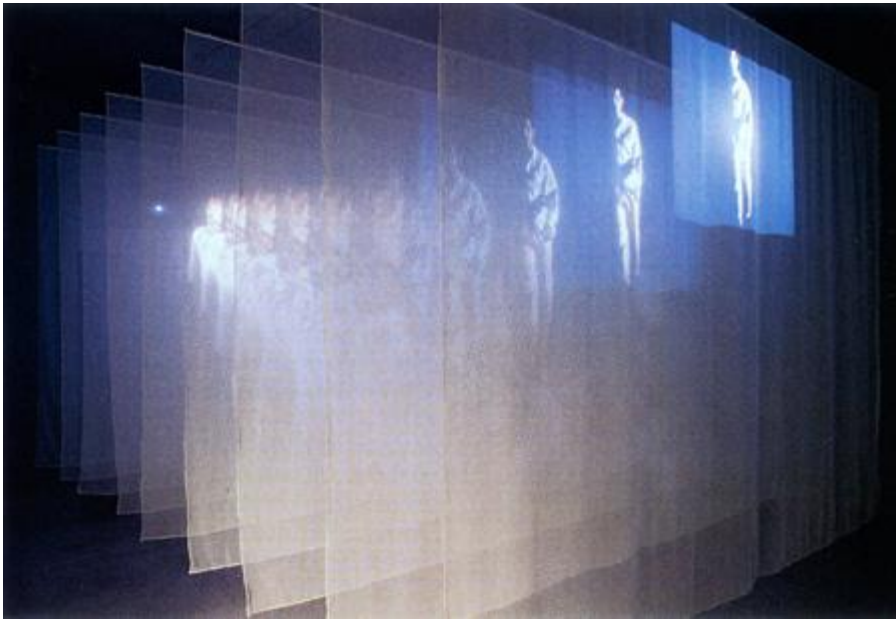


Fig. 8: Bill Viola. *The Veiling*. Video instalación. 1995

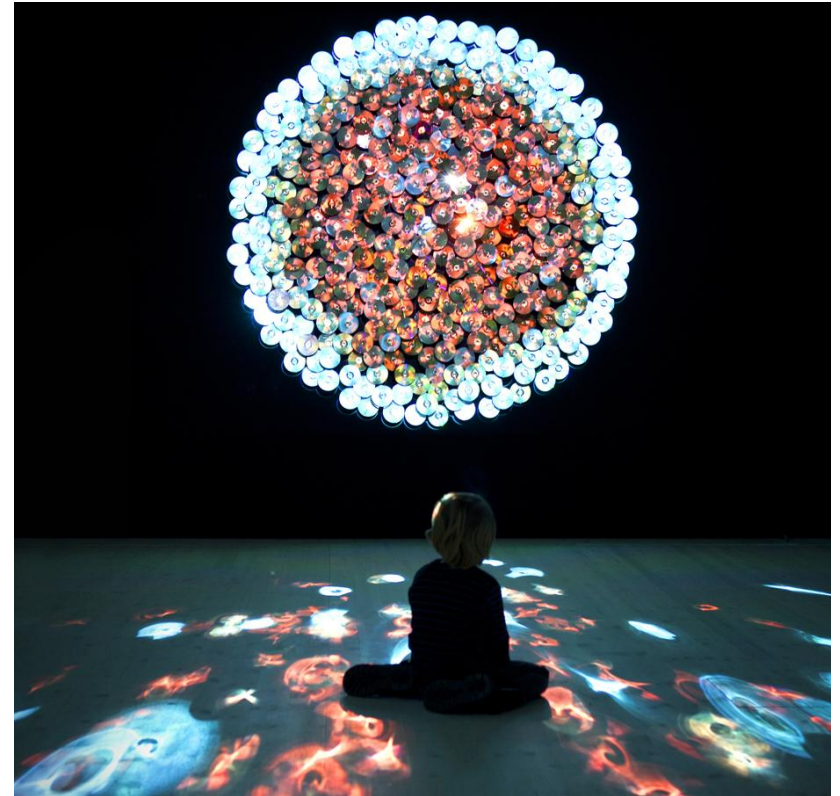


Fig. 9: Daniel Canogar

Forma de expresión artística, que utiliza el video como componente central, y que relaciona la imagen videográfica con otros objetos y materiales, ocupando un espacio específico. 178

Net.art (años noventa)

El origen de término net.art, se debe al artista esloveno Vuk Cosic.

“Net.art es sólo aquél tan específicamente producido para darse en la red que cualquier presencia suya en otro contexto de recepción se evidenciaría absurda -cuando no impensable.” (Brea, J.)

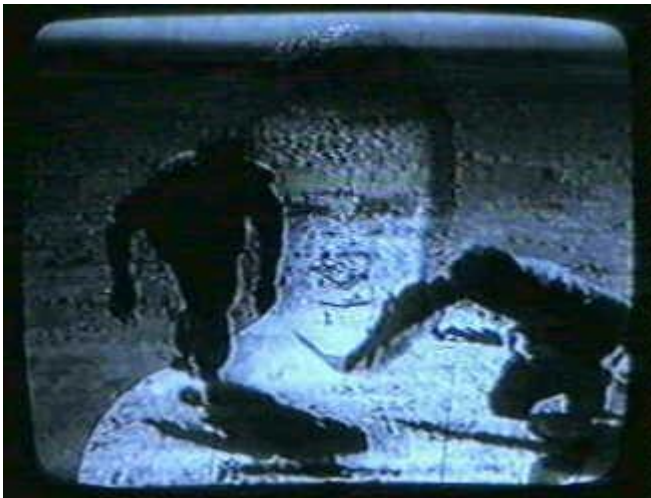


Fig. 10: Alexei Shulgin. Remedio para la enfermedad de Información

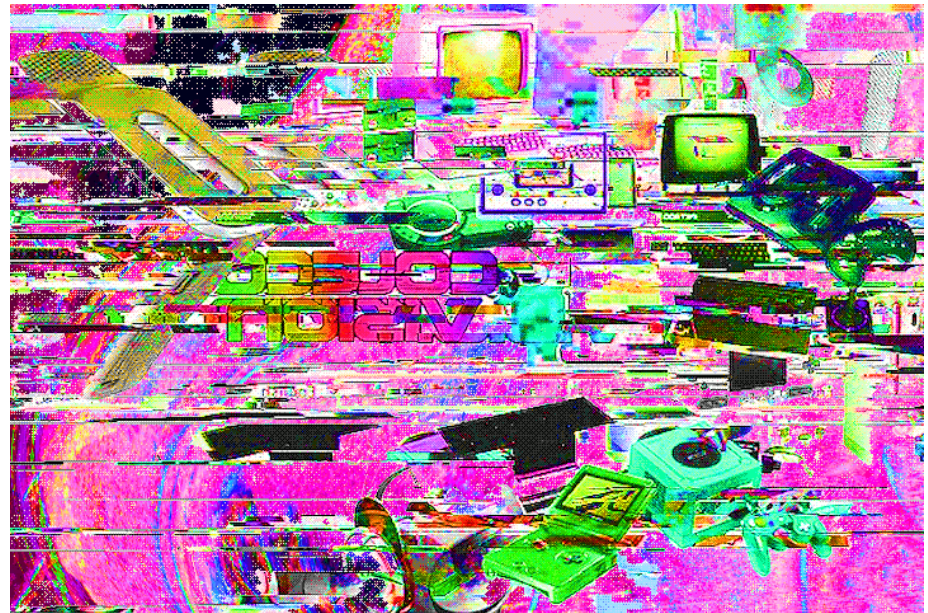


Fig. 11: OKOKOKOKOK

Net.art (años noventa)

El net.art como producto es efímero gira en torno a posturas encontradas: por un lado su brevedad poética, y por otro, su eternidad cibernética, que resumen la conciencia colectiva.

Su existencia depende exclusivamente del manejo de herramientas digitales que transforman y generan imágenes y sonidos virtuales en un espacio de exploración e investigación puramente formal.

La interactividad, como en cualquier otro producto de la red, es clave y permite la el contacto entre autor y receptor.

VÍDEO-CREACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO

Posibilidades pedagógicas y técnicas que nos ofrece el vídeo para enseñar, aprender, evaluar, autoevaluar, investigar, expresarse, etc.

Posibilidades pedagógicas del vídeo

Ana García-Valcárcel (2009)

- Instrumento de producción y creatividad
- Instrumento de análisis de la realidad
- Recurso para la investigación psicodidáctica
- Herramienta para la investigación de procesos de laboratorio
- Transmisor de información
- Instrumento motivador
- Instrumento de conocimiento por los estudiantes
- Evaluación de los conocimientos y habilidades alcanzadas por los estudiantes
- Medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en estrategias didácticas
- Medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en sus contenidos del área de conocimiento
- Instrumento de comunicación y alfabetización icónica de los estudiantes

Práctica didáctica: Vídeo-creación

Posibilidades pedagógicas que se trabajan los alumnos/as en la práctica del vídeo-didáctico, vídeo-documental, vídeo-ensayo, vídeo-reflexión, etc.

Vídeo-creación como práctica didáctica: puntos clave a tener en cuenta en el proceso de creación

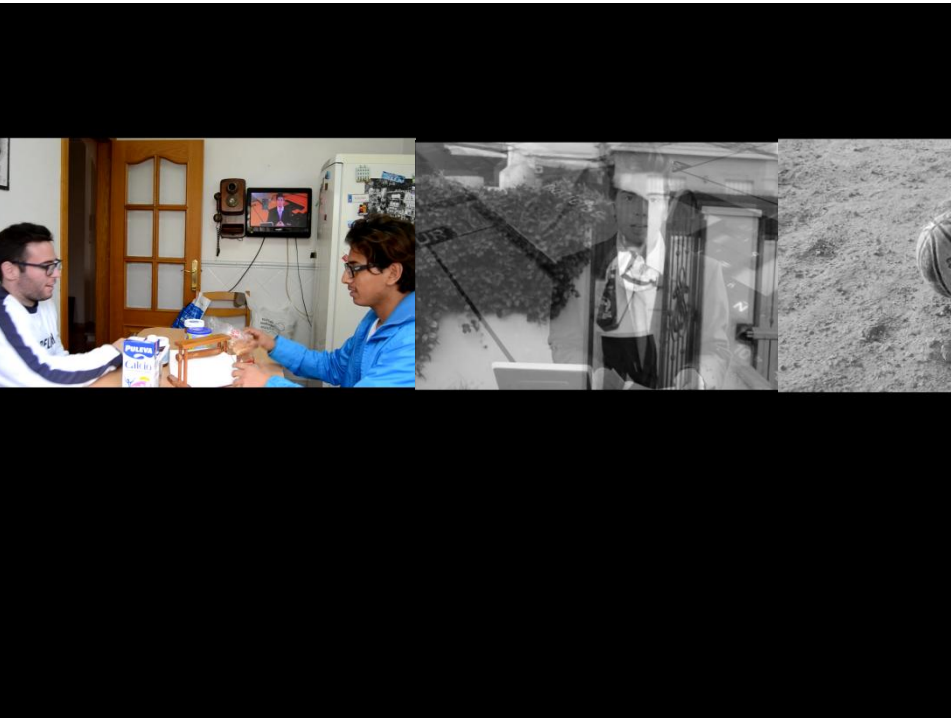
- Como instrumento de conocimiento significativo para los/las estudiantes.
- Aprendizaje con un enfoque constructor: investigación-acción, trabajo colaborativo, etc.
- Como instrumento de producción y creatividad.
- Instrumento de análisis de la realidad: el alumno/a ha de hacer la correspondiente compilación de información, documentación y análisis del tema sobre el que reflexiona en el contexto de la vida real.
- Herramienta para la investigación de procesos de laboratorio: el vídeo como herramienta para la investigación tanto en el taller como en el espacio público, investigación-acción documentada y expuesta por el/la alumno/a a través del vídeo.
- Instrumento como medio para plantear nuevas formas de relacionarse e interactuar si es necesario, tanto con el espacio como con el ciudadano de a pie.
- Transmisor de información.
- Instrumento motivador.
- Evaluación y autoevaluación de los conocimientos y habilidades alcanzadas por los estudiantes.
- Medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en otras estrategias didácticas.
- Medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en sus contenidos transversales y multidisciplinares del área de conocimiento
- Instrumento de comunicación y alfabetización icónica de los alumnos/as y futuros docentes.

Video-creación

Trabajo Realizado por alumnos de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística. Grado de Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. Metodología para la Enseñanza Universitaria

Título de vídeo creación

La suerte de una vida. Una vida sin suerte
(Los refugiados) 2015/2016



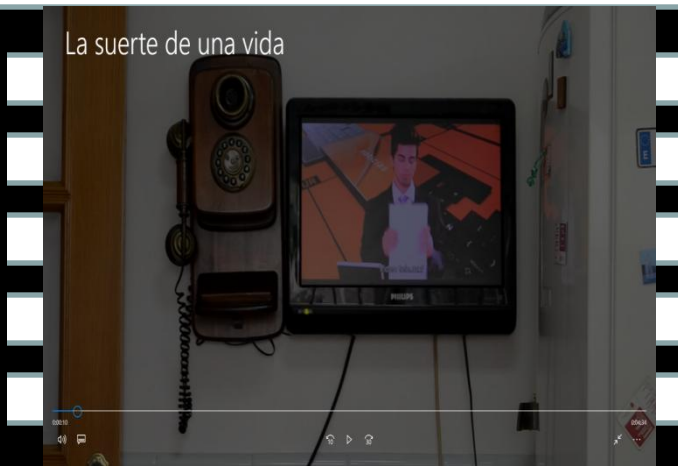
Vídeo-creación
Primera parte.
Para la visualización hacer
clic sobre el rectángulo negro

Vídeo-creación
Segunda parte.
Para la visualización hacer
Clic el rectángulo negro

La suerte de una vida. Una vida sin suerte.

Cristian García Álvarez
Luis Fabricio Remolino Ramón
José Juan Tortosa López

La suerte de una vida



Vídeo-creación

Recurso que favorece el aprendizaje significativo

Objetivos

Habilidades sociales y de comunicación.

Conocimiento de las costumbres sociales.

Conocimiento de las diferentes señales de respuesta.

Capacidad de ponerse en lugar de otra persona (empatía).



que no hay más ciegos que
los que no queremos ver.

Frames de Video-creación.

Proyecto educativo artístico: video-creación. Título: La suerte de una vida. Una vida sin suerte (Los refugiados). En el Frames del Vídeo que aparece en la imagen superior (centro), en el monitor se puede visualizar el alumno que ha adquirido el rol de presentador, emitiendo la noticia, “su noticia” de forma real, ya que los alumnos han montado, producido y emitido “el informativo” como medio narrativo de reflexión, informativo que es sólo un detalle del significativo contenido la video-creación total. La vídeo-creación se puede visualizar en la diapositiva 17 (1ª Parte y 2ª Parte). El trabajo ha sido realizado por alumnos en segundo curso de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, segundo curso, Grado en Educación Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. 2015/2016. Proyecto docente dirigido y coordinado por Pilar Manuela Soto Solier. Fuente propia.

Criterios de autoevaluación y evaluación de los vídeos didácticos

1. Datos generales	<ul style="list-style-type: none"> • Título, tema, autor/es, productor, año y lugar de producción, duración
2. Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad educativa, sociológica, cultural, etc. • ¿Está actualizada la información? • Presentación del contenido: temático, conceptual, etc. • ¿Está bien organizado? ¿Es clara la información que se presenta? ¿Es coherente el contenido? ¿se identifica con las características narrativas de un video-documental, vídeo-ensayo, video-diálogo, etc.? • La estructura formal-técnica de la presentación • ¿Es adecuada a la narrativa utilizada? ¿Conectan mensaje-espacio-tiempo? • Adecuación a los objetivos del programa
3. Audiencia	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Está definida la población destinataria? • ¿Se adapta a la población estudiantil a la que se dirige? • ¿Es adecuado a la capacidad perceptiva de los alumnos/as?
4. Aspectos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Permite la participación del alumno: de forma individual, grupal o de clase? • ¿Presenta elementos de motivación? • ¿Mantiene la atención del alumno? • ¿Despierta el interés del alumno (con relación al entorno o al propio contenido)? • ¿Reemplaza ventajosamente a otro mensaje de otra concepción “tradicional”? • ¿El tipo de mensaje es adecuado al contenido a presentar? • ¿Qué operaciones cognitivas exige: recepción de información, clasificación, comparación, aplicación de reglas, análisis, resolución de problemas, etc.? • ¿Fomenta cuestiones, actividades, etc.? • ¿Qué competencias y habilidades se desarrollan a través de proceso?
5. Calidad técnica	<ul style="list-style-type: none"> • ¿La duración es adecuada? • ¿La imagen es de calidad o presenta deficiencias? • ¿La banda sonora es de calidad o presenta deficiencias? • ¿El concepto o mensaje se entiende claramente? ¿el sonido o la música es la adecuada? • ¿La elección del medio es pertinente?
6. Valoración global	<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos destacables • Aspectos mejorables

Adaptación del cuadro de autoevaluación y evaluación propuesto por Ana García-Valcárcel (2009)

3. El vídeo en relación a su sentido lúdico

La expresión dramática

“EL USO TOTAL DE LA EXPRESIÓN”

Me parece un buen lema de sonido democrático.
no para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo.

Gianni Rodari, (1997)

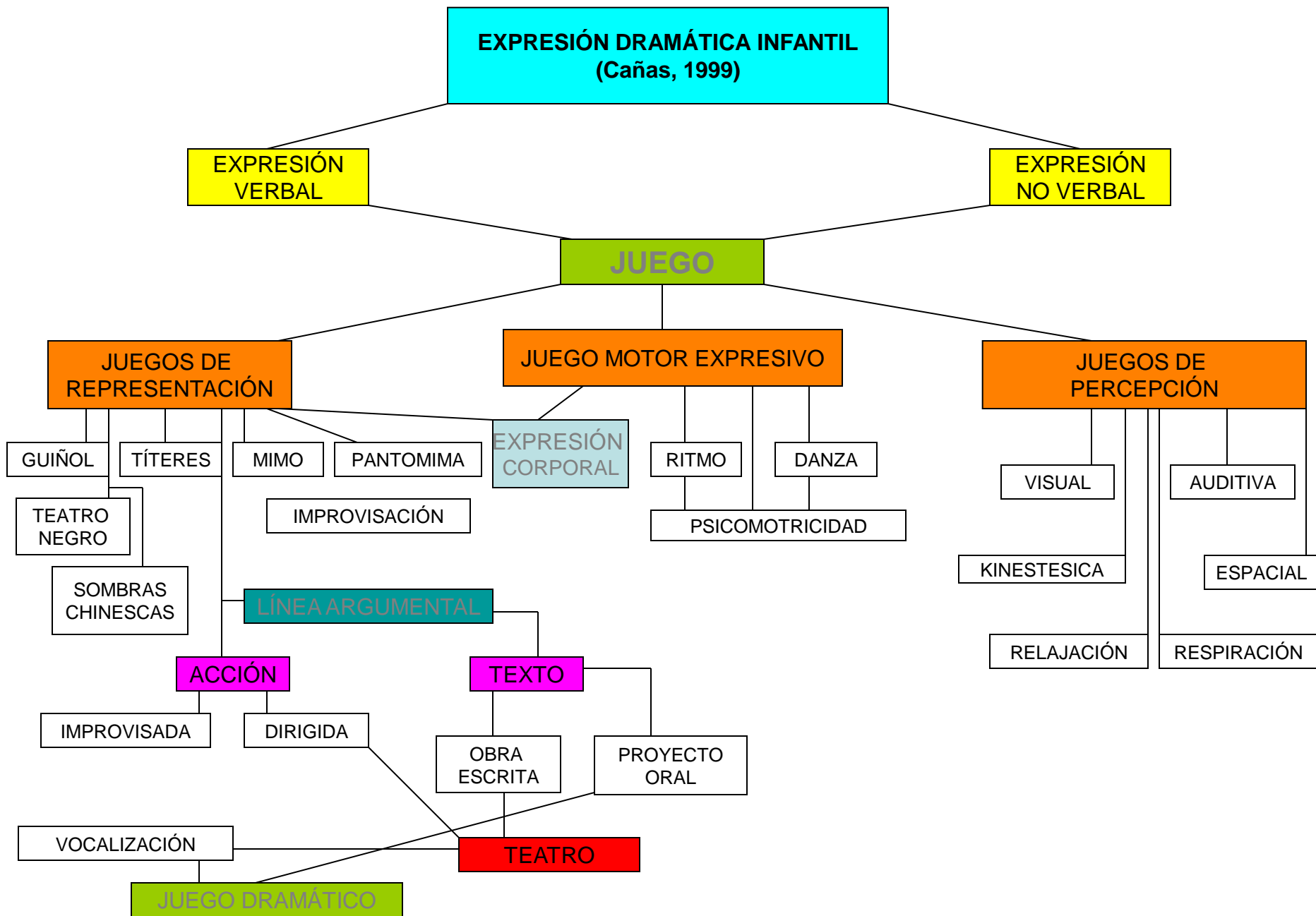
EL JUEGO: ORIGEN DE LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD

El juego simbólico ayuda a los niños a practicar con el pensamiento divergente, practicar con sustitución de símbolos, expresar y experimentar afectos positivos y negativos, expresar y pensar sobre temas afectivos, resolver conflictos y desarrollar procesos de personalidad como curiosidad, asumir riesgos y apertura a la experiencia.

(1996)

SANDRA

RUSS



ASPECTOS POSITIVOS DEL JUEGO:

- **BIOLÓGICOS:**
CRECIMIENTO DEL CEREBRO, FAVORECE EL NACIMIENTO DE LAS FIBRAS NERVIOSAS Y POTENCIA EL SISTEMA NERVIOSO.
- **PSICOMOTOR:**
POTENCIA EL DEARROLLO DEL CUERPO Y DE LOS SENTIDOS. LA CONFIANZA EN EL USO DEL CUERPO.
- **COGNITIVO E INTELECTUAL:**
DESARROLLA LAS CAPACIDADES DE PENSAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y CREA ZONAS POTENCIALES DE APRENDIZAJE.
- **SOCIABILIDAD:**
ENTRA EN CONTACTO CON SUS IGUALES. SE DESCUBRE A SI MISMO EN ESTOS INTERCAMBIOS Y APRENDE NORMAS DE COMPORTAMIENTO.
- **DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL:**
LE PROCURA PLACER, ENTRETENIMIENTO Y ALEGRIA, LE PERMITE EXPRESARSE LIBREMENTE, ENCAUZAR SUS ENERGIAS Y TENSIONES. ES UN REFUGIO FRENTE A LAS DIFICULTADES.

JUEGO DRAMÁTICO

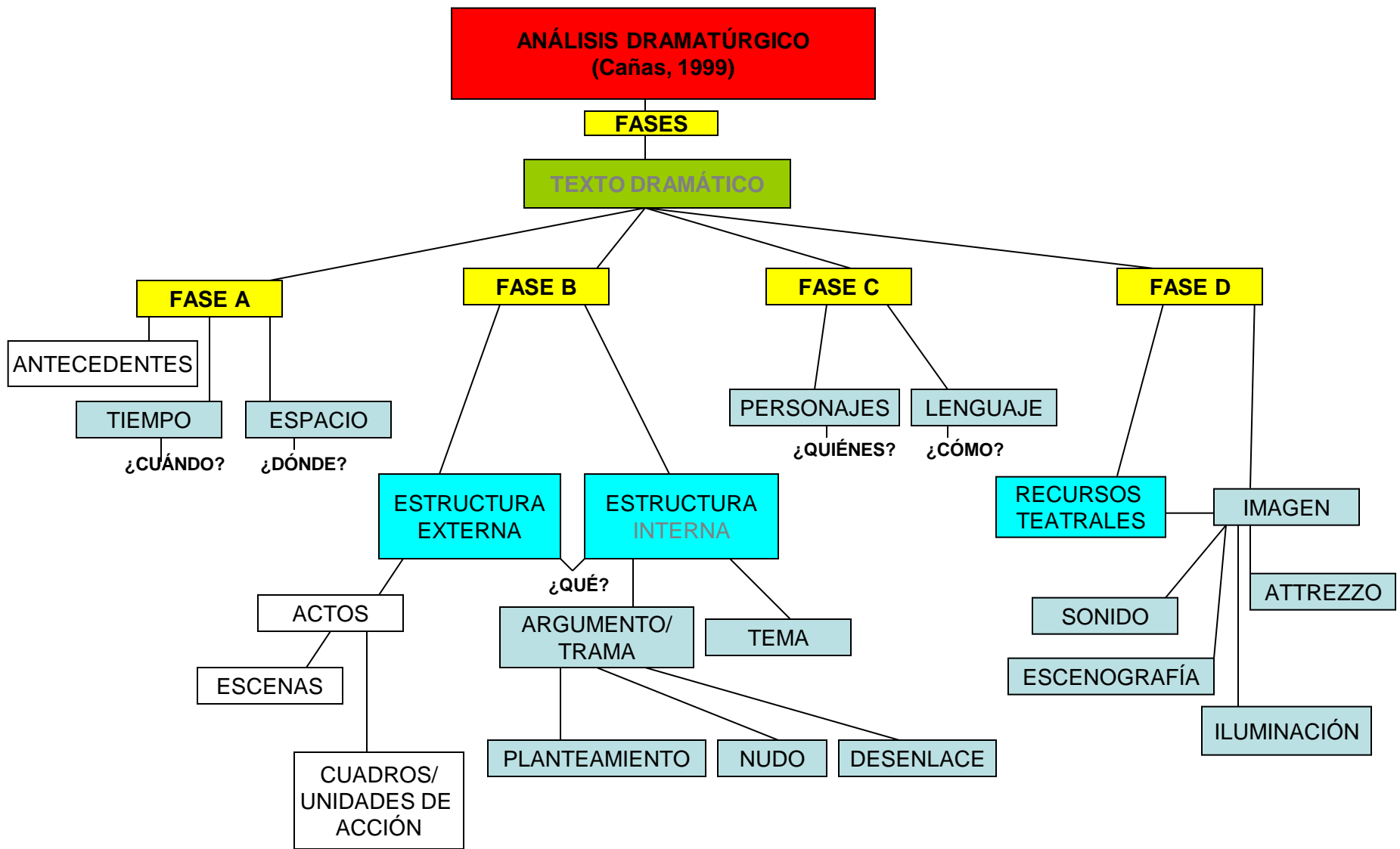
JUEGO SIMBÓLICO-DE REPRESENTACIÓN-DRAMÁTICO:

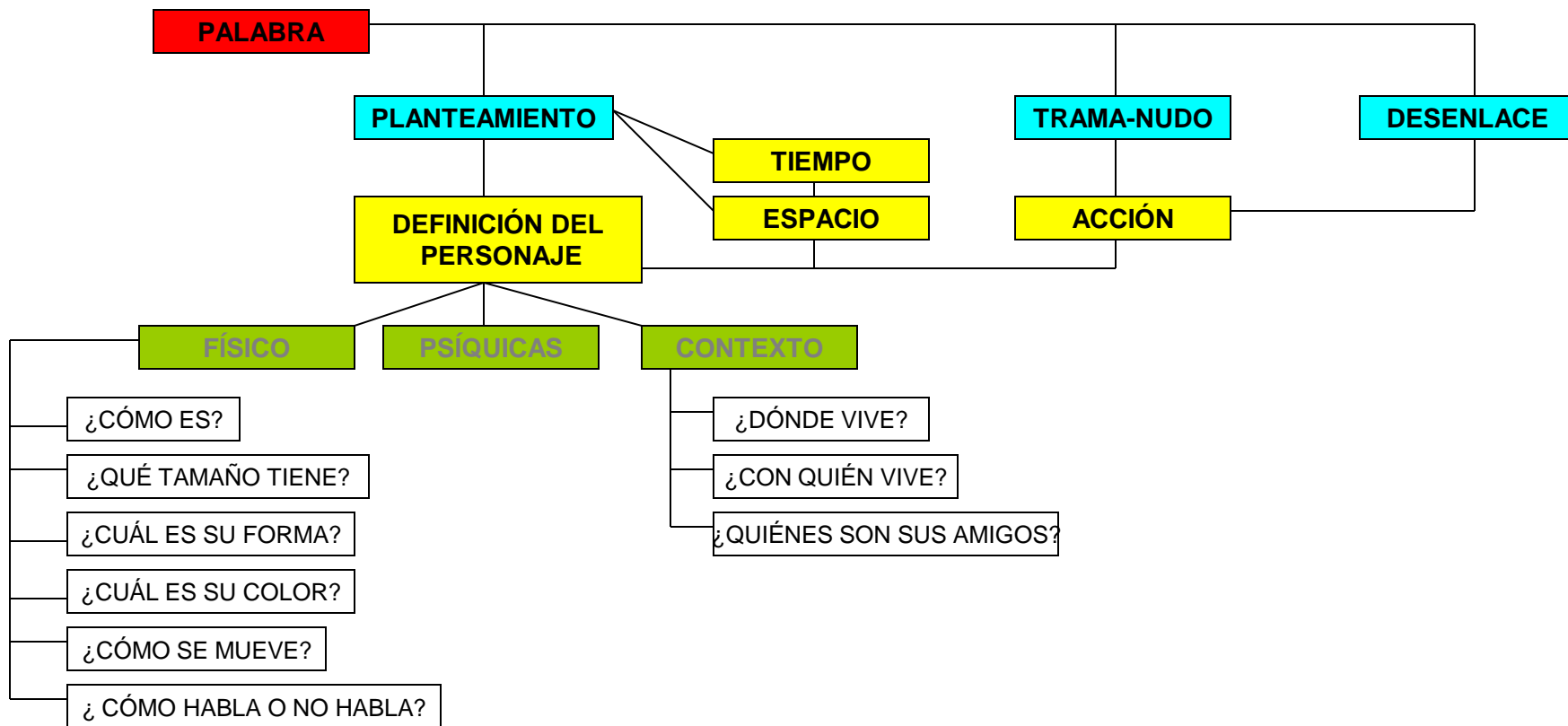
- **JUEGO DE REPRESENTACIÓN:**
HABILIDADES DE PENSAMIENTO DIVERGENTE, FLUIDEZ VERBAL, Y CAPACIDAD PARA CONTAR HISTORIAS.
- **JUEGO SOCIODRAMÁTICO:**
FLUIDEZ ASOCIATIVA, ACTIVIDAD SOCIODRAMÁTICA, IMAGINACIÓN Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN BIEN ORGANIZADA SECUENCIALMENTE.
- **JUEGO DRAMÁTICO:**
CREATIVIDAD.

JUEGO DE REPRESENTACIÓN-DRAMÁTICO COMBINADO CON OTROS JUEGOS:

- **JUEGOS DE MUÑECAS:**
IMAGINACIÓN, MOTIVACIÓN, SUSTITUCIÓN Y REALIZACIÓN DE ACCIONES ORIGINALES.
- **JUEGO CON MARIONETAS Y COLLAGES:**
INDICADORES DE CREATIVIDAD GRÁFICO -FIGURATIVA: FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD Y ORIGINALIDAD.
- **JUEGOS DE DRAMÁTICOS, GRÁFICOS Y MUSICALES:**
CREATIVIDAD VERBAL, GRÁFICA Y MOTRIZ (FLUIDEZ Y ORIGINALIDAD).

NARRATIVA VISUAL DRAMÁTICA
(Cañas, 1999)





LENGUAJE DEL TEXTO DRAMÁTICO

- Diálogos breves y concisos.
- Predominio de la acción y no de la descripción.
- Uso de juegos pantomímicos al servicio de la expresión corporal.
- Dinamismo total y ritmo continuado.
- Uso del humor como manifestación predominante.
- Aparición del absurdo en momentos determinados.
- Utilización de las repeticiones y reiteraciones de fórmulas verbales.
- Utilización del lenguaje musical con inclusión de cancioncillas y danzas.
- Juegos de palabras.
- Juegos de aparición-desaparición de objetos y personajes.
- Diálogos cruzados.
- Inclusión de vocablos populares.
- Inclusión de terminología juvenil.
- Utilización del equívoco como forma de lenguaje.
- Uso de la sorpresa y del suspense.
- Inclusión de temas y formas de lenguaje de la actualidad, que les sea cercanos.

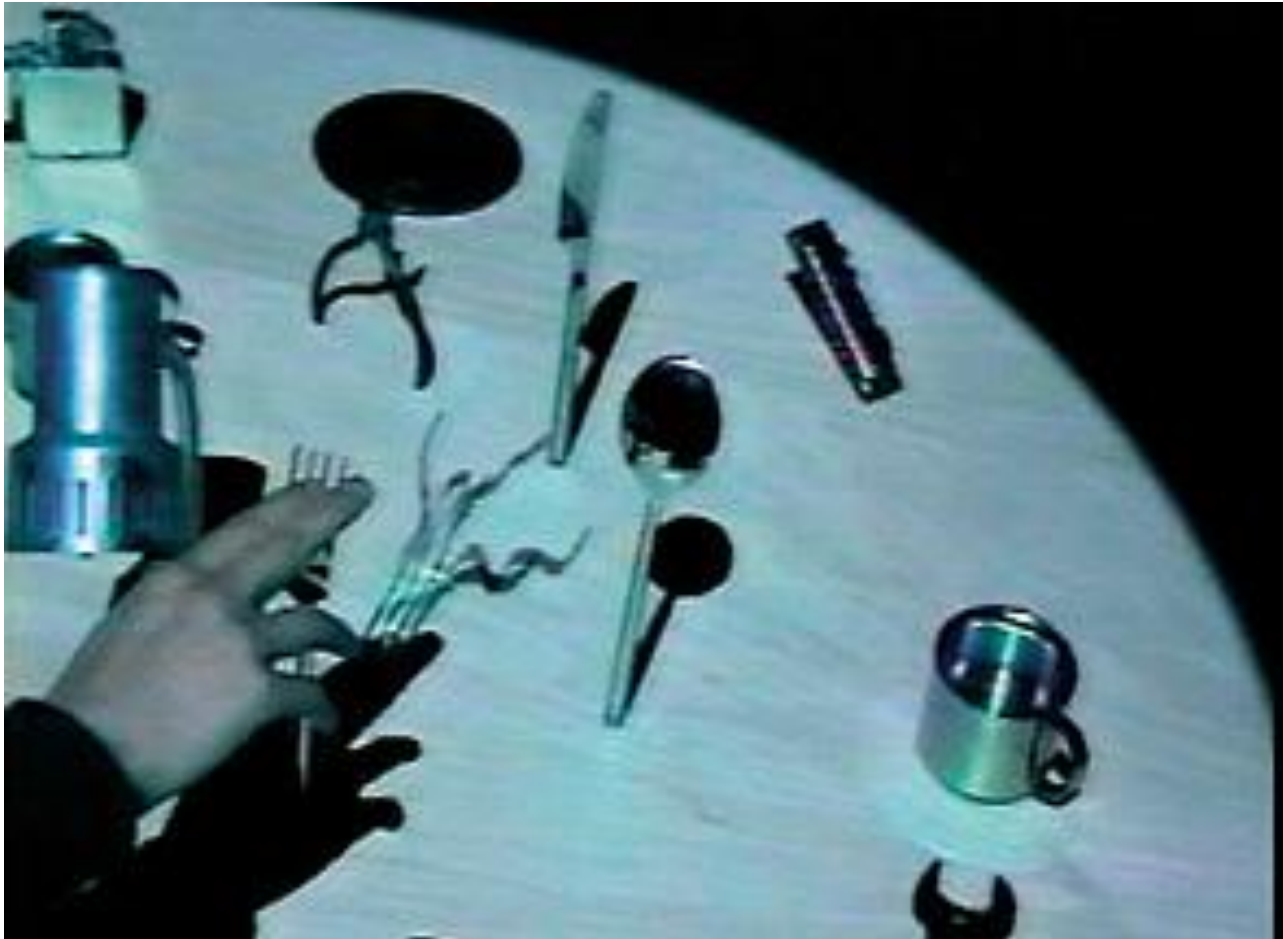


Fig. 12: Motoshi Chikamori, Kyoko Kunoh, minim++ Tool's Life -2002

Bibliografía

- Acaso, M. (2005). El currículum oculto visual: aprender a obedecer a través de la imagen. *Arte, Individuo y Sociedad*. 17, 205-218.
- García-Valcárcel, A. (2009). *Medios y recursos audiovisuales para la innovación educativa*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires. Barcelona: Adriana Hidalgo.
- Dewey, J. (2002). *Democracia y Educación*. Madrid: Morata.
- (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Duarte de Carvalho, R. (1984) *O Camarada e a câmara. Cinema e antropologia para além do filme etnográfico*. Luanda: Ed. INALD.
- García-Semper E, P. (2010): Usos de la cámara de vídeo digital en los centros de educación primaria de la provincia de Granada desde la perspectiva del profesorado. Tesis doctoral dirigida por el Dr. Manuel Lorenzo
- García Roldán, A. (2012). *Tesis: Videoarte en contextos educativos. Las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de educación artística desde una perspectiva a/r/t/ográfica*. Granada: Universidad de Granada.
- Delgado, y el Dr. Tomás Sola Martínez. Granada: Ed.Universidad de Granada.
- Gianni Rodari . (1997). *La gramática de la fantasía*. Ediciones del Bronce,
- Hernández Luviano, G. (1998). *Video en el aula. Didáctica de los medios de comunicación*. Programa. Nacional de Actualización Permanente. Lecturas. México: SEP. 207-222. http://www.reformasecundaria.sep.gob.mx/espanol/pdf/video_aula.pdf
- Jean Paul Fargier , 2000). *Video-Escrituras*. España: Centro Cultural Ricardo Rojas
- Mampaso, A. (2001). *La Video-animación: Aplicaciones en los campos del desarrollo social y comunitario, la Educación Artística y el Arte Terapia*. Tesis dirigida por el Dr. Enrique Torán Peláez. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.. <http://eprints.ucm.es/tesis/inf/ucm-t25435.pdf> [8, noviembre de 2011]
- Mampaso, A. (2006). *El vídeo como soporte comunicativo y creativo en la acción social, la lucha política y el arteterapia*. En López Fdez. Cao (coord.): Creación y posibilidades. Aplicaciones del arte en la integración social. Madrid: Fundamentos. 131 a 158.
- Martín, S. (2006). *Videoarte*. Köln: Taschen.
- Marín Viadel, R. (coord.) (2003). *Didáctica de la Educación Artística para Primaria*. Madrid: Pearson Educación.
- Ranzani, O. (2008, 18 de noviembre): Javier Robledo y el III Festival Internacional de Videopoésía. *Los géneros del arte son flexibles*. Pág. 12. Buenos Aires. <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/2-11993-2008-11-18.html>
- Russ, S. (2004). *Play in Child Development and Psychotherapy*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc. United States of America.
- Sánchez Carrero, J. (2008). *Pequeños Directores. Niños y adolescentes creadores de cine, vídeo y televisión. Un recorrido por experiencias de alfabetización audiovisual: de la producción a la lectura crítica*. Sevilla: Aconcagua Libros.

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1: ACCONCI.

<http://isabel-ramos.tumblr.com/post/59927095691/this-is-what-i-wrote-before-my-live-performances>

Fig. 2: Bruce Nauman.

<http://postfanzine.blogspot.com.es/2012/06/bruce-nauman.html>

Fig. 3: Bruce Nauman.

<http://db-artmag.de/archiv/2003/d/13/1/125.html>

Fig. 4: Marina Abramovic y Ulay

<http://culturacolectiva.com/marina-abramovic-el-performance-tiene-nombre-de-mujer/>

Fig. 5: Chris Burden

<http://www.ahmagazine.es/chris-burden/>

Fig. 6: NAM JUNE PAIK.

<https://es.pinterest.com/hcrownfi/nam-june-paik/>

Fig. 7: NAM JUNE PAIK.

<http://namjunepaik-sarah.blogspot.com.es/>

Fig. 8: Bill Viola.

<http://www.roalonso.net/es/videoarte/viola.php>

Fig. 9: Daniel Canogar

<http://danielcanogar.com/es/obra/quadratura>

Fig. 10: Alexei Shulgin

<http://encina.pntic.mec.es/jarv0000/historia.htm>

Fig. 11: OKOKOKOKOK

<http://thehowmade.com/net-art>

Fig. 12: Motoshi Chikamori, Kyoko Kunoh, minim++ Tool's Life -2002

http://coolstates.com/artdemo/artdemo01tenpyo_e.htm

Diapositivas 17, 18: Frames de Video-creación. Proyecto educativo artístico: video-creación. Título: *La suerte de una vida. Una vida sin suerte*, (Los refugiados). realizado por alumnos en segundo curso de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, Grado en Educación Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. 2015/2016. Dirigido y coordinado por Pilar Manuela Soto Solier. Fuente propia.

BLOQUE III

APLICACIONES DIDÁCTICAS DE LA CREACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

TEMA 2 Materiales y técnicas artísticas con medios digitales fotografía, Video, Video-performance, net art, media art, etc.



**LENGUAJES ARTÍSTICOS.
IMAGEN FIJA**

Proyecto de Innovación Docente realizado por Pilar Manuela Soto Solier y Bibiana Soledad Sánchez Arenas.

Material didáctico digital para las asignaturas de Taller de Creación e Investigación Artística. Grados en Educación Infantil y en Educación Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia, 2016.

LENGUAJES ARTÍSTICOS TÉCNICAS Y PROCESOS

¿Los elementos conceptuales (línea, punto, etc. del lenguaje plástico visual en una obra de arte tridimensional son los mismos que se utilizan en fotografía?



Fig. 1: Mar Solís



Fig. 2: texturas



Fig. 3: Instalaciones con hilos de Gabriel Dawe

ANÁLISIS DE LOS VALORES DE LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA

Vivimos inmersos en la cultura visual

¿Cómo recibe el consumidor los mensajes connotativos y denotativos de los carteles y anuncios publicitarios que construye de la cultura visual contemporánea?



Fig. 4: Publicidad

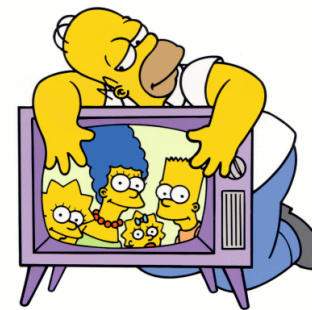


Fig. 6: Series de televisión de dibujos animados



Fig. 5: Diseño corporativo

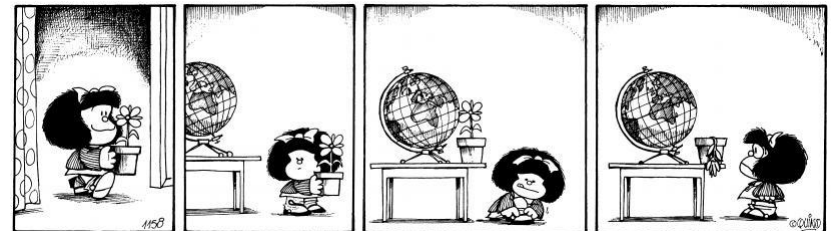


Fig. 7: Comic

LAS ARTES VISUALES EN EL CONTEXTO DE LA HISTORIA Y LAS CULTURAS

¿A lo largo de la historia el uso de las artes visuales ha tenido el mismo sentido?

¿La lectura de los códigos del lenguaje visual han cambiado?



Fig. 8: La '*Gioconda*' el Louvre . Leonardo da Vinci .



Fig. 9: Autorretratos de Cindy Sherman para MAC



Fig. 10: Selfie. El presidente Obama se une a Bear Grylls en el desierto de Alaska de la lucha contra el cambio climático

NUEVAS TECNOLOGÍAS Y CREACIÓN DE IMÁGENES

¿Para qué sirven las tecnologías en el contexto artístico-educativo?



Fig. 11: Videojuego Super Mario



Fig. 13: Cámaras de vídeo



Fig. 12: Tablet



La Fotografía

La fotografía

Con la técnica de la fotografía se pueden obtener imágenes duraderas por la acción de la luz. Esta técnica está basada en el principio de la cámara oscura que se establece en un recinto herméticamente cerrado en el que solamente entra la luz por un pequeño orificio hecho en uno de los muros y permite reflejar una imagen invertida de los objetos del exterior en una de sus paredes, funcionando como una lente convergente.

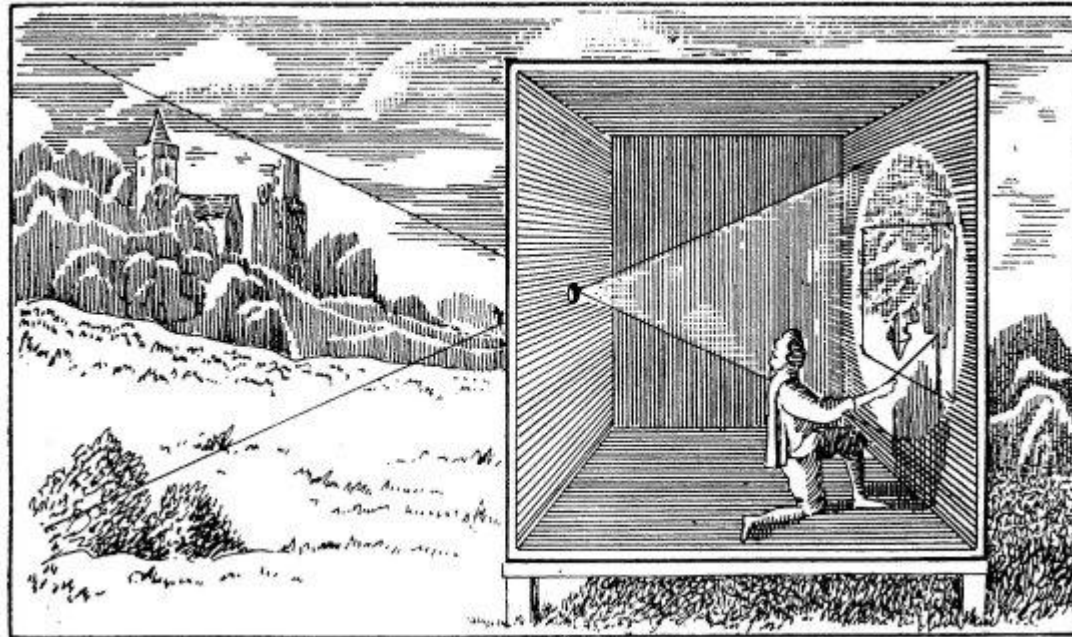


Fig. 14: Cámara oscura

Introducción a la historia de la fotografía

El nacimiento de la fotografía se debe a N. Niepce, ya que en el año 1816 obtuvo las primeras imágenes fotográficas de la historia logrando fijar la primera imagen con una cámara oscura.

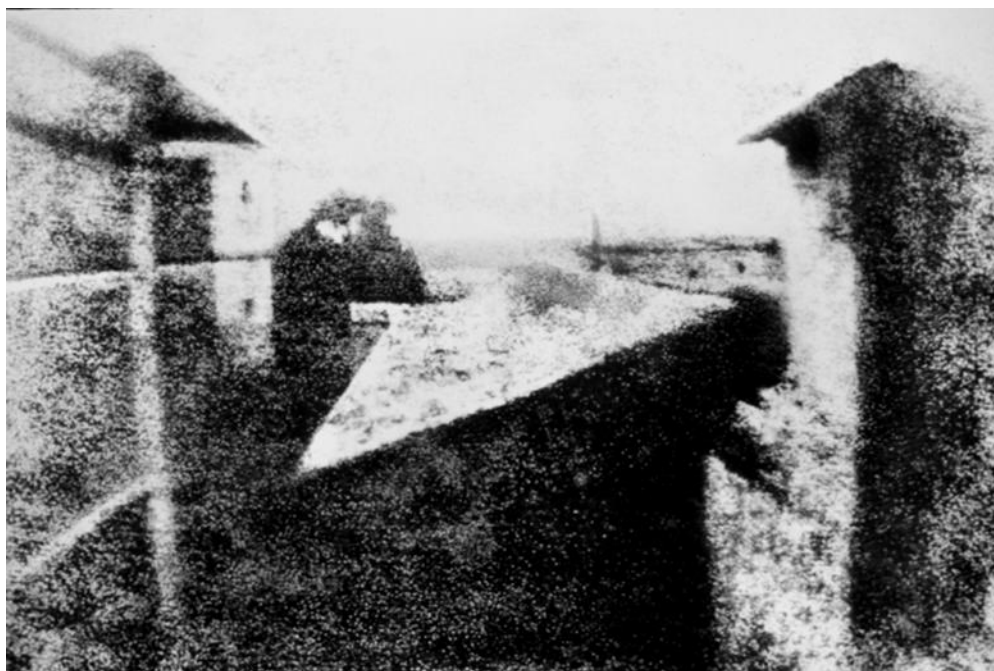


Fig. 15: Primera fotografía permanente, de Niepce, 1826

Daguerrotipo

El creador del daguerrotipo es Louis Daguerre en el año 1826. Esta técnica consiste en la obtención de una imagen en positivo sobre una superficie de plata pulida sensibilizada con vapores de yodo. La imagen se revelaba con vapores de mercurio cuando era expuesta a la luz en un cuarto oscuro.



Fig. 16: Cámara para daguerrotipo



Fig. 17: Louis-Jacques-Mandé Daguerre, 1837. "Primer daguerrotipo"

Calotipo

El calotipo es desarrollado por William Henry Fox Talbot en 1840. Este sistema negativo-positivo supuso el invento de la copia fotográfica pues un único negativo daba lugar a varios positivos, esto era posible con un negativo de papel que por contacto era positivado sobre otra hoja de papel. El proceso del calotipo consistía en sumergir el papel en una disolución de nitrato de plata y ácido gálico que también era utilizada para el revelado de la imagen después de su exposición. Para fijar la imagen negativa se tenía que sumergir en tiosulfato sódico o hiposulfito sódico.

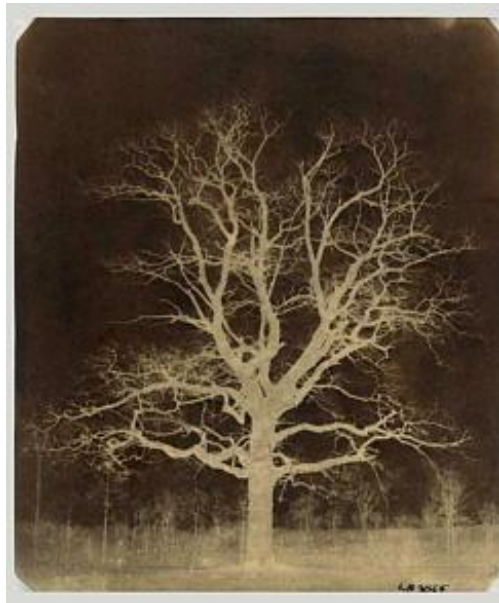


Fig. 18: Negativo

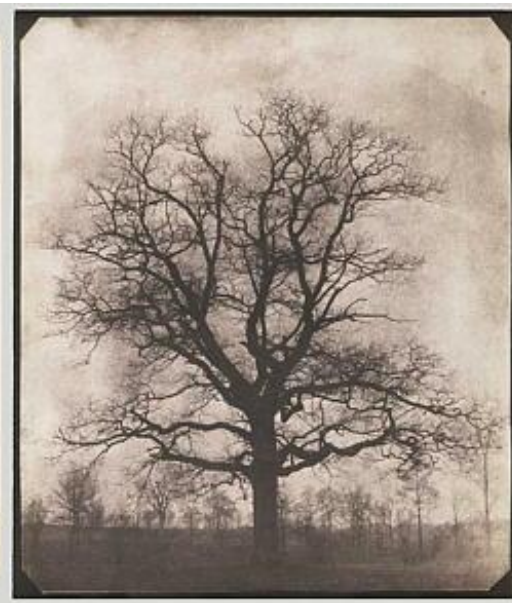


Fig. 19: Positivo

El negativo de cristal (colodión húmedo)

John Frederick William Herschel a finales de 1839 hizo el primer negativo de cristal.

En 1851, se expone el nuevo procedimiento fotográfico del colodión húmedo que permitía obtener imágenes negativas muy nítidas.

En 1871 se crea el procedimiento de las placas secas que permite rebajar el tiempo de exposición, aproximándose al concepto de instantánea fotográfica.



Fig. 20: Placa de vidrio

La película fotográfica y La fotografía en color

Las placas de vidrio se van sustituyendo por el carrete de película fotográfica introducido en el mercado por George Eastman en 1888, al lanzar la cámara Kódak.

La fábrica Lumière en 1907 saca a la venta la fotografía en color que son diapositivas o transparencias en vidrio también conocidas por placas autocromas.



Fig. 21: Cámara Kodak

Nuevos inventos: El flash electrónico. La cámara que revelaba y positivaba. La cámara digital

En 1930 Johann Ostermeyer inventa el flash electrónico, que se utiliza sobre todo como fuente de luz cuando no hay suficiente luz para hacer una fotografía con una exposición concreta.

En 1948 se crea una cámara que revelaba y positivaba la imagen en tan solo 60 segundos, es la fotografía instantánea de Polaroid.

En 1990 se empieza a introducir la tecnología y digitalizarse el ámbito fotográfico. Unos sensores electrónicos que disponen de múltiples unidades fotosensibles que capturan las imágenes, para después almacenar dichas imágenes en otro elemento electrónico llamado memoria.

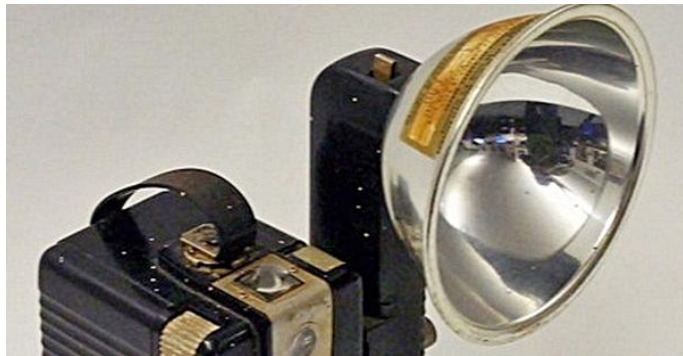


Fig. 22: Cámara con flash electrónico



Fig. 23: Cámara Polaroid



Fig. 24: Cámara digital

Partes básicas de una cámara fotográfica

Las partes básicas de cámara fotográfica son:
el diafragma y el obturador.

El diafragma que regula la apertura de un sistema óptico situado en el objetivo de la cámara y permite controlar la cantidad de luz que llegará al sensor.



AulaFacil.com

Fig. 25: diafragma situado en el objetivo

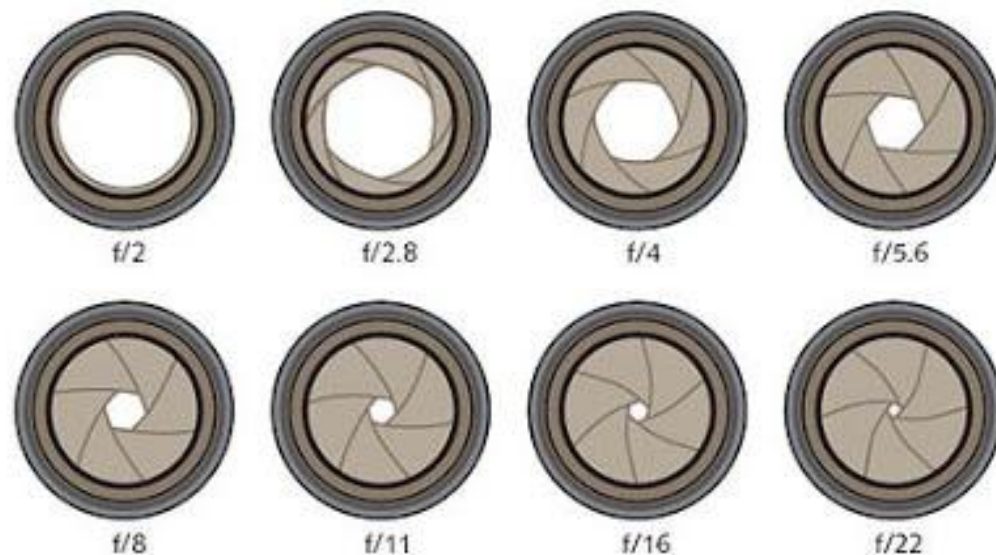


Fig. 26: variaciones progresivas de apertura del diafragma.

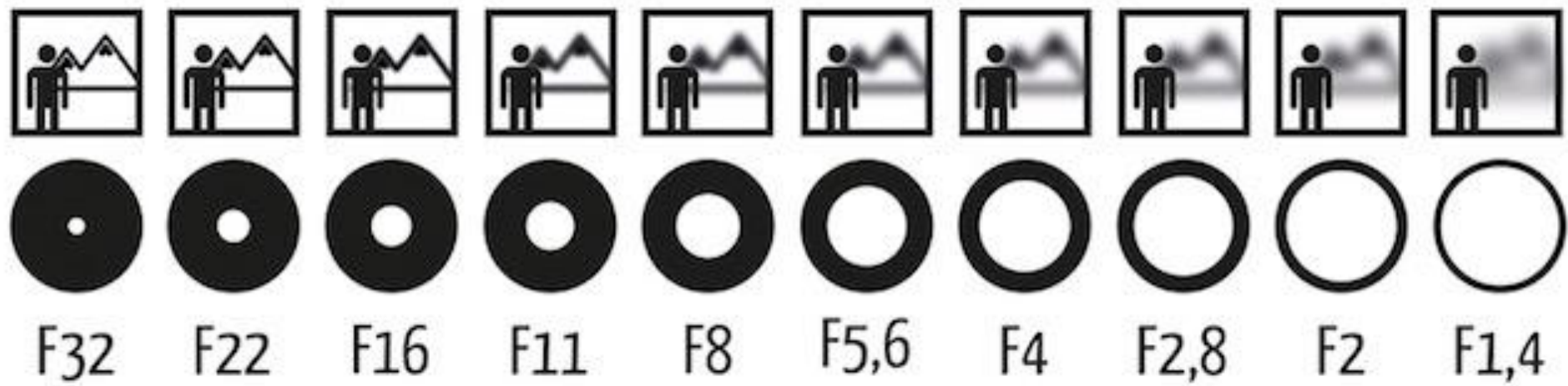


Fig. 27: Gráfico que muestra los resultados de la imagen al abrir o cerrar el diafragma.

El **obturador** es el que controla el tiempo que la película (si es química) o el sensor (si es digital) estará expuesto a la fuente de luz. Al igual que para la apertura también hay una escala de velocidades de obturación.



Fig. 28: Cámara digital

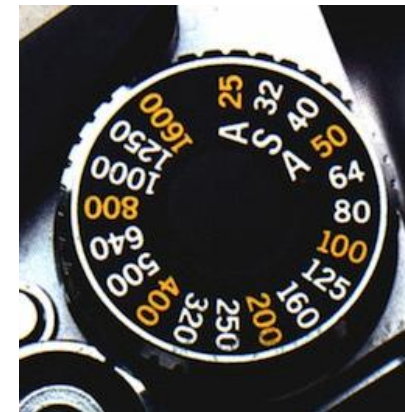


Fig. 29 Dial del obturador.



Fig. 30: Obturador abierto y cerrado.



Fig. 31: Gráfico que muestra los resultados de la imagen al abrir o cerrar el obturador.

ISO: Se refiere a la sensibilidad del sensor. Cuando se usa en una cámara digital un ISO bajo, se conseguirá captar menos luz pero podrá evitar lo que se denomina “ruido” digital.

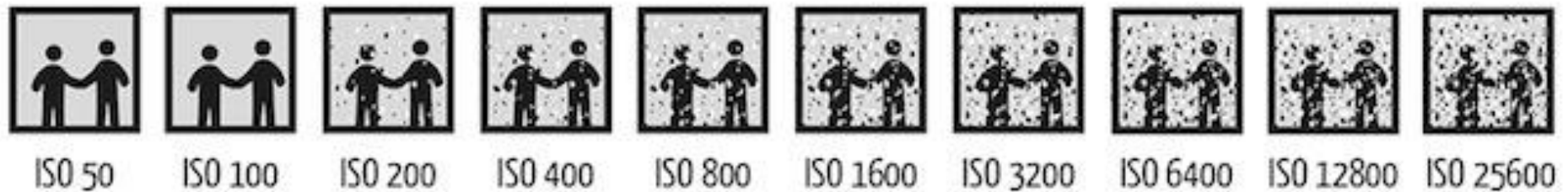


Fig. 32: Gráfico que muestra los posibles resultados del ISO.

Fotograma

El **fotograma** es el medio por el cual sin utilizar la cámara se pueden conseguir imágenes fotográficas. El proceso es poner objetos sobre una superficie que tenga una emulsión fotosensible y posteriormente exponerlos a una luz directa.



Fig. 33: Fotograma



Fig. 34: Fotograma

Quimigrama

En el **Quimigrama** se mezclan procedimientos y materiales propios de la fotografía y de la pintura. Uno de los posibles procesos sería aplicar con pincel el revelador y el fijador sobre el papel fotográfico, creando resultados parecidos a la acuarela.



Fig. 35: Quimigrama

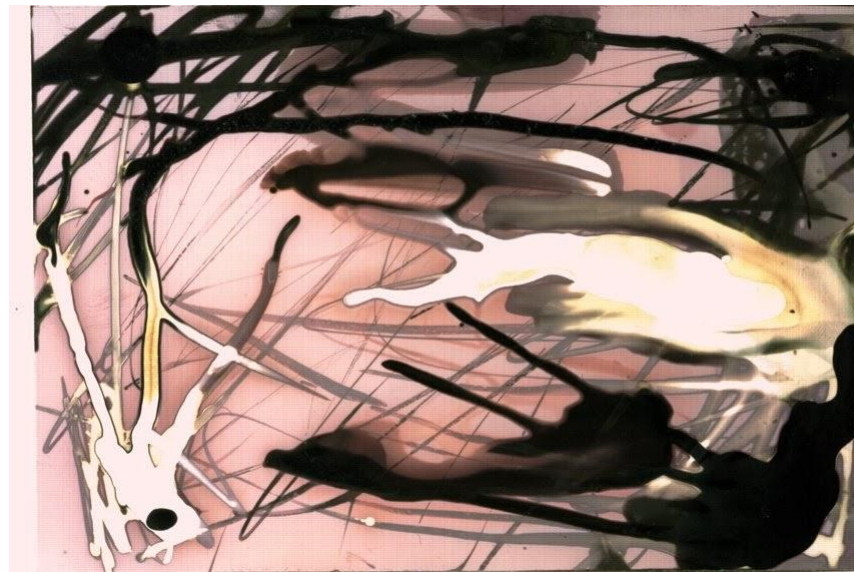


Fig. 36: Quimigrama

Planos y ángulos en fotografía

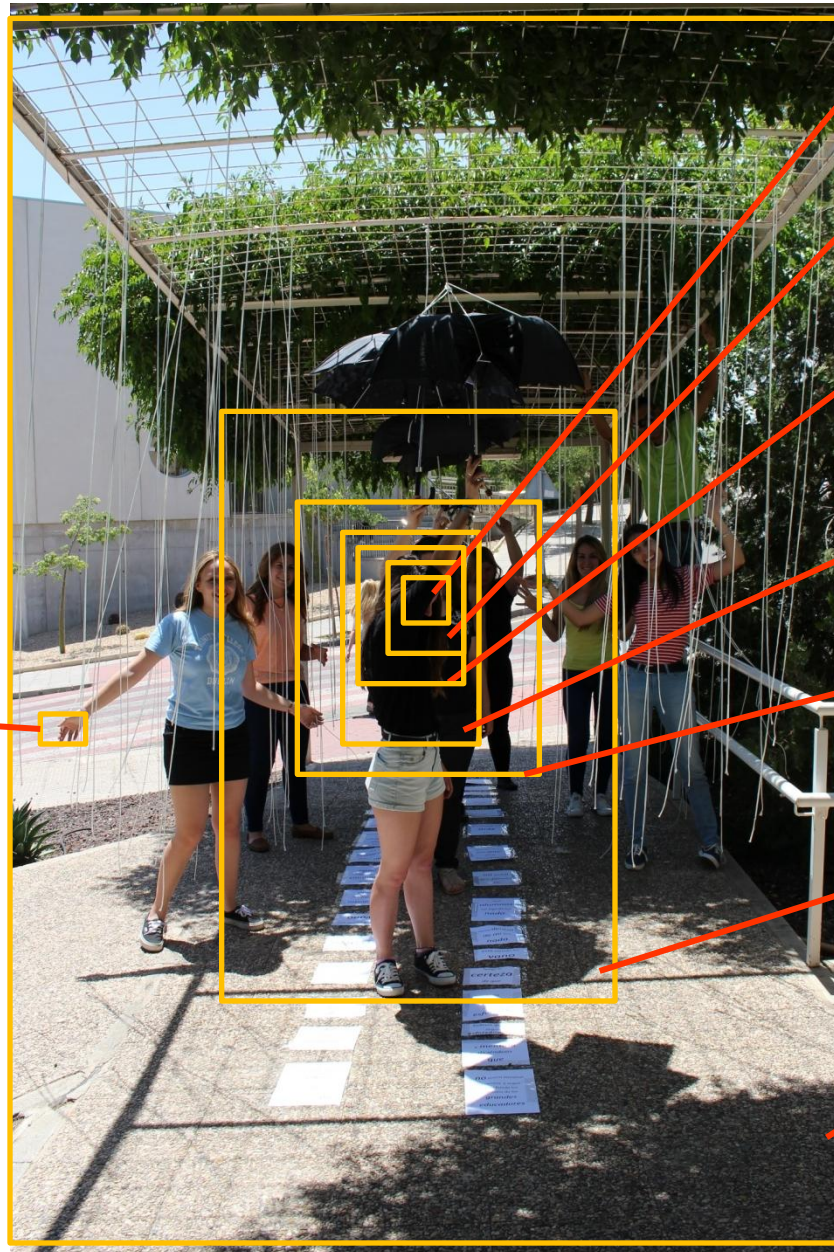
En función del ángulo de visión

Emoción como principio. Roland Barthes (2006)

Fig. 37. Los conceptos, planos y ángulos en fotografía se estudian y exponen mediante la documentación y exposición de un proyecto artístico-didáctico realizado por alumnos/as. Instalación artística como proceso de enseñanza-aprendizaje significativo que tiene por título: *Propuestas para una educación divergente*. Realizada en espacios comunes de la Facultad de Educación, por los alumnos/as de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, 2ª curso en Educación Primaria. Proyecto docente dirigido y coordinado por Pilar Manuela Soto Solier. Facultad de Educación, Universidad de Murcia. 2015.



Tipos de Planos



Primerísimo Plano

Primer Plano

Plano Medio Corto

Plano Medio

Plano Americano

Plano General

Gran Plano General

Plano de detalle

Fig. 38: Tipos de Planos

Tipos de Planos

Gran plano general

El gran plano general muestra el escenario o una multitud. El sujeto o no está, o bien queda diluido en el entorno, lejano, perdido, pequeño. Tiene un valor descriptivo.



Fig. 39: Gran plano general

Proyecto artístico-didáctico, *Propuestas para una educación divergente*. Instalación realizada en espacios comunes de la Facultad de Educación, por los alumnos de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, 2º curso en Educación Primaria. Proyecto docente dirigido y coordinado por Pilar Manuela Soto Solier. Facultad de Educación, Universidad de Murcia. 2015.

Plano General

Es el encuadre donde los límites superiores e inferiores coinciden con la cabeza y los pies del sujeto

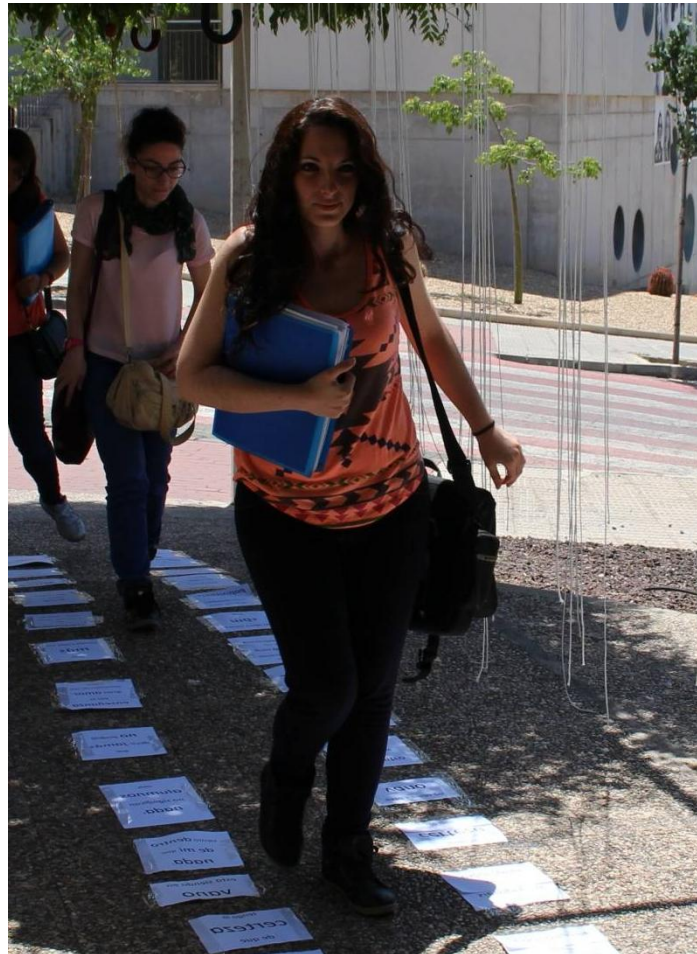


Fig. 40: Plano General

Proyecto artístico-didáctico, *Propuestas para una educación divergente*. Instalación realizada en espacios comunes de la Facultad de Educación, por los alumnos de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, 2ª curso en Educación Primaria. Proyecto docente dirigido y coordinado por Pilar Manuela Soto Solier. Facultad de Educación, Universidad de Murcia. 2015.

Plano Americano

Recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Recibe el nombre de "americano" debido a que este plano apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los westerns americanos.

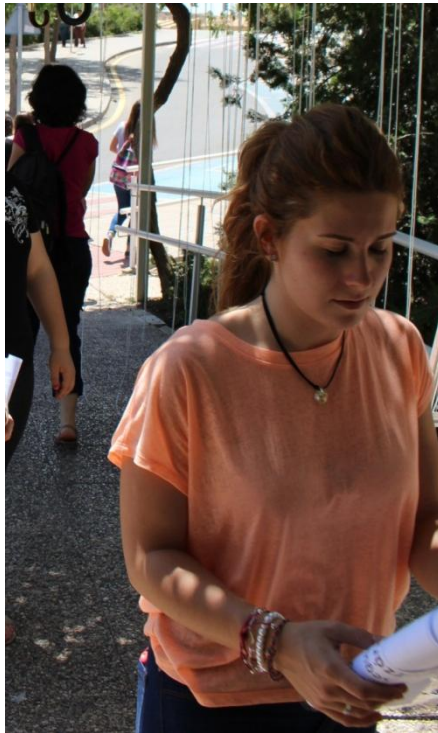


Fig. 41: Plano Americano

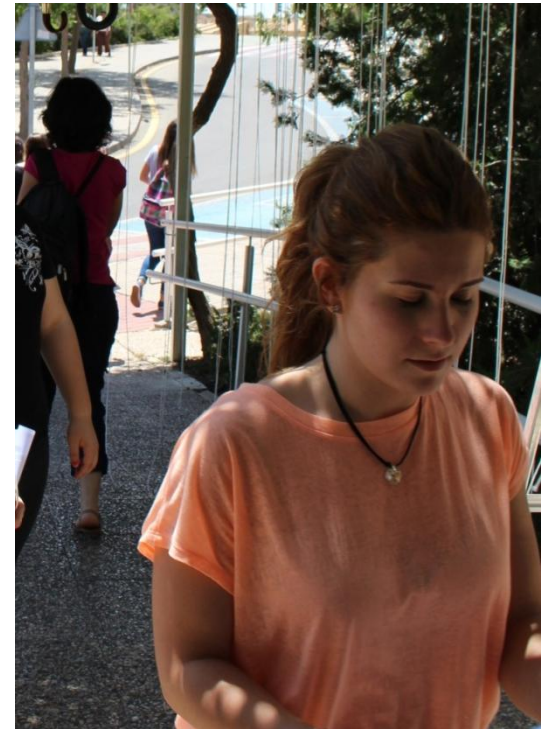
Fase de montaje del Proyecto artístico-didáctico, *Propuestas para una educación divergente*. Instalación realizada en espacios comunes de la Facultad de Educación, por los alumnos de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, 2ª curso en Educación Primaria.

Plano medio y plano medio corto

Plano medio: Presenta la figura cortada por la cadera. Tiene un valor expresivo y dramático.



Plano medio corto: Presenta la figura cortada por encima de la cintura.



Plano medio corto

Fig. 42: Plano medio y Plano medio corto

Fase de montaje del Proyecto artístico-didáctico, *Propuestas para una educación divergente*. Instalación realizada en espacios comunes de la Facultad de Educación, por los alumnos de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, 2ª curso en Educación Primaria.

Primer plano

En el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros. Este tipo de plano se corresponde con una distancia íntima, ya que sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al personaje.



Fig. 43: Primer plano.

Fase de montaje del Proyecto artístico-didáctico, *Propuestas para una educación divergente*. Instalación realizada en espacios comunes de la Facultad de Educación, por los alumnos de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, 2ª curso en Educación Primaria.

Primerísimo plano

Muestra desde la barbilla hasta la frente, es un primer plano muy cerrado. Este tipo de plano también se corresponde con una distancia íntima, ya que sirve para mostrar intimidad respecto al personaje.



Fig. 44: Primerísimo plano.

Plano detalle

Se centra en un objeto



Fig. 45: Plano detalle.

Ángulos

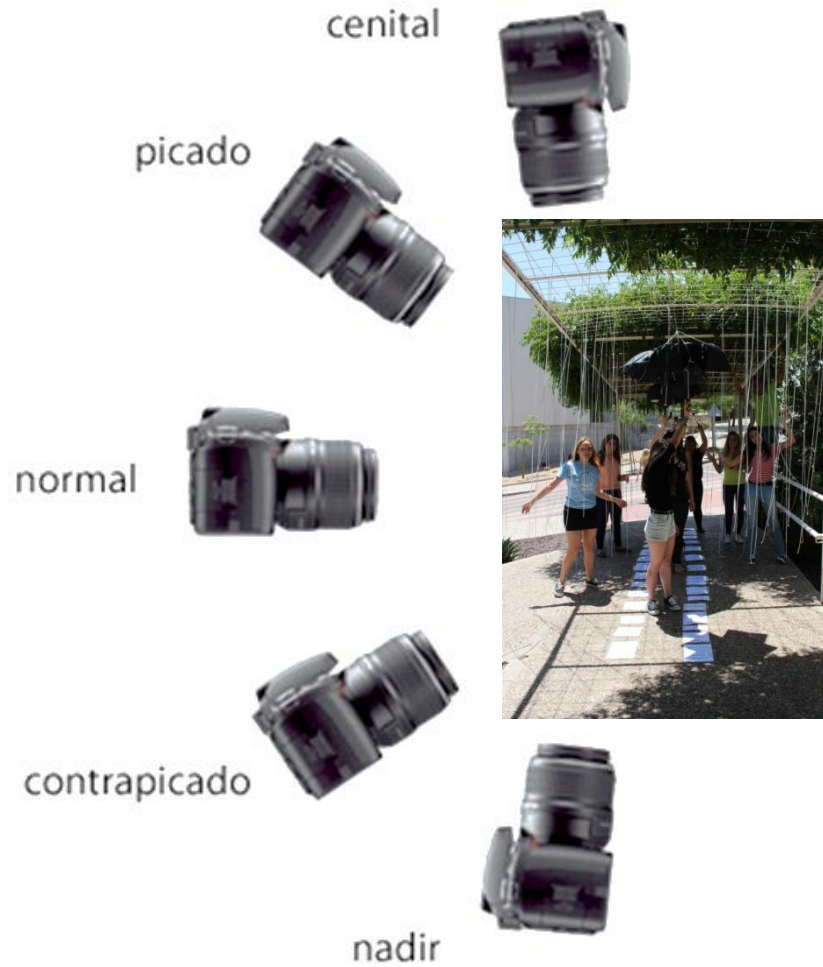


Fig. 46: Los distintos tipos de ángulos en las fotografías.

Ángulo cenital

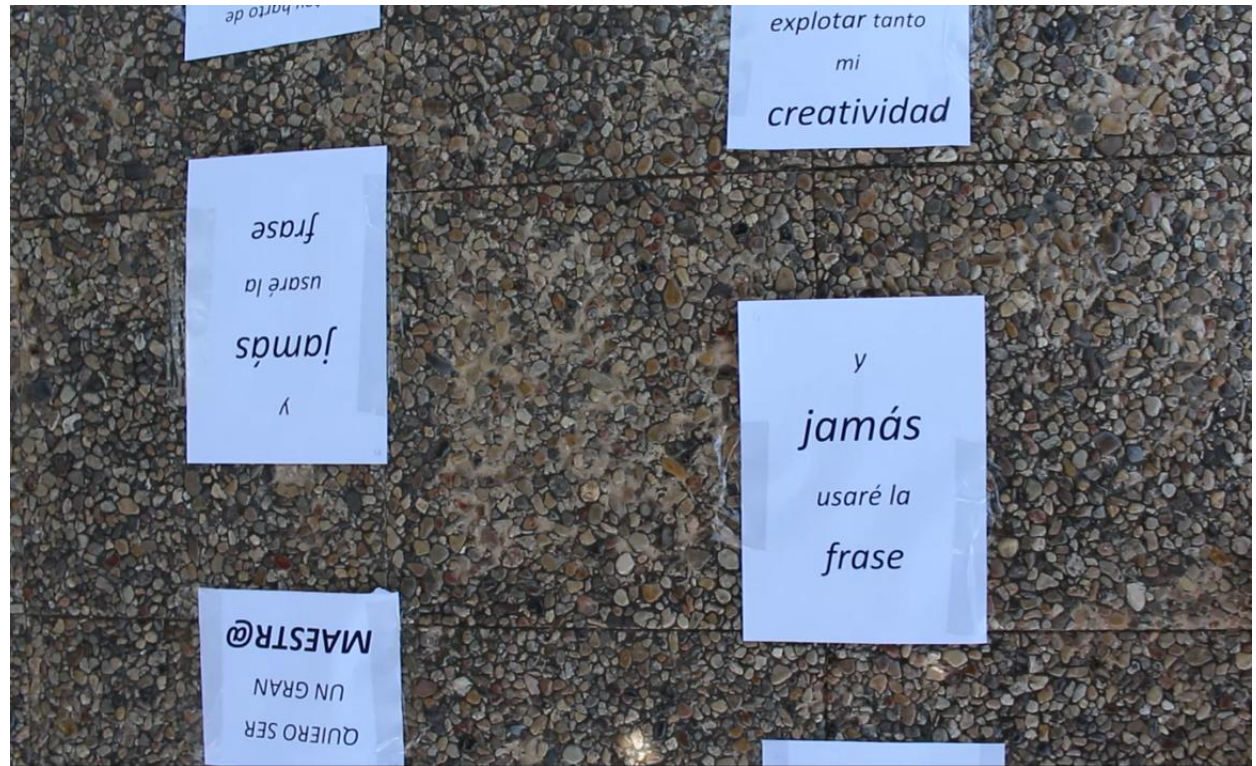
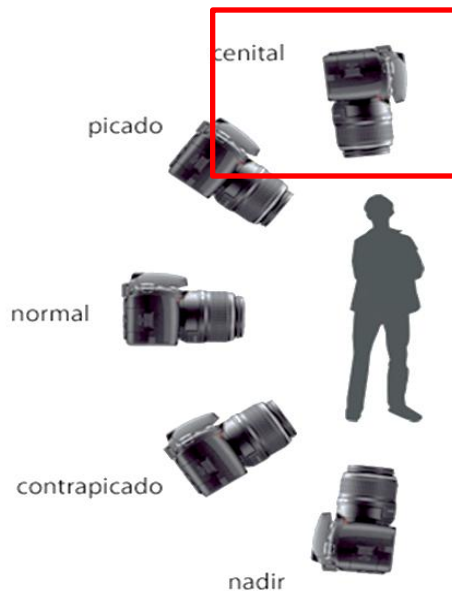


Fig. 47: Ángulo cenital.

Fase de montaje del Proyecto artístico-didáctico, *Propuestas para una educación divergente*. Instalación realizada en espacios comunes de la Facultad de Educación, por los alumnos de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, 2ª curso en Educación Primaria.

Ángulo picado



Fig. 48: Ángulo picado.

Ángulo normal



Fig. 49: Ángulo normal.

Ángulo contrapicado



Fig. 50: Ángulo contrapicado.

Ángulo nadir



Fig. 51: Ángulo nadir.



LA LUZ

Permite:

- Crear sombras
- Resaltar colores
- Destacar volúmenes

Puede usarse para:

- Expresar sentimientos y emociones
- Crear atmósfera poética
- Diferenciar distintos aspectos de una representación
- Resaltar la profundidad de los ambientes cerrados y de los espacios abiertos

En los medios de comunicación la iluminación puede hacerse con:

Luz natural (la luz de día)

Luz artificial (lámparas y reflectores)

Directa o dura -Proporciona sombras deliberada y puntualmente.

-Muestra las peculiaridades del modelo.

-Ofrece contrastes de luces y de sombras.

Difusa -Ninguna parte captada quede sin iluminar.

-Suaviza las sombras.

-Hace visible a todo el objeto.

-Corre el riesgo de ofrecer imágenes planas.

Dirección de la luz

Frontal

- Proporciona información de todas las superficies visibles del objeto.
- Tiende a eliminar las sombras.



Fig. 52: Luz frontal.

Lateral

Aporta la sensación de volumen.



Fig. 53: Luz lateral.

Contraluz

Destaca la silueta del personaje.



Fig. 54: Luz a contraluz.

Altura de la luz

Cenital (alta)

Esta luz se dirige de arriba hacia abajo. Tiende a crear sombras inadecuadas en el rostro.



Fig. 55: luz cenital.

Contrapicado (baja)

Inversión de las sombras, alargándolas. Provoca efecto amenazador.



Fig. 56: Luz contrapicado.



Fig. 57: Tres focos de luz.

Combinación de varios puntos de luz.

Con tres puntos de luz, el resultado es más satisfactorio. Uno para crear luces y sombras, otro para aclarar las sombras más duras y otro a contraluz para separar la figura del fondo y cree un halo de luz.

Arte conceptual – Fotografía conceptual
IDEA + CONCEPTO

Arte conceptual – Fotografía conceptual

IDEA + CONCEPTO

MICRO GUÍA

Arte Conceptual

Pone énfasis en una idea o concepto convertido en un hecho artístico que no siempre se plasma en formas tradicionales como la pintura o la escultura.

APROPIACIÓN

Es la práctica de crear una nueva obra artística a partir de una pre-existente de otro contexto -historia del arte, publicidad, medios de comunicación- y combina la imagen que se apropió con nuevas.



Sopa de tomate Campbell's Andy Warhol. 1968

INSTALACIÓN

Es una obra creada específicamente o en particular para un espacio que puede ser abierto o cerrado y se busca que todo el lugar y ambiente contribuyan a la obra. Las instalaciones ofrecen al observador la oportunidad de verse rodeado de arte.



Rachel Whitread, Embankment at Tate Modern. 2005-2006

OSCARenFOTOS.com

Infográfico © COPYRIGHT 2012 BY ÓSCAR COLORADO NATES

PERFORMANCE

ALGUNOS SUBGÉNEROS de la PERFORMANCE

Definición

PERFORMANCE

Un término amplísimo. Desde finales de 1970 emergió como la denominación más popular para nombrar hechos artísticos presentados ante un público y que incluyen elementos como música, danza, poesía, teatro o video.

Se le aplica retro-activamente a formas previas de arte en vivo. Es tan amplio el abanico de subgéneros que la denominación performance se ha vuelto un tanto vaga e imprecisa.

Intervenciones

Es una interacción con un hecho artístico pre-existente o con un espacio artístico. A veces se utiliza como una forma de protesta en contra de alguna forma o estilo de arte, del llamado performance art y mantiene afinidades con el llamado teatro de participación



Estatua ecuestre de Lord Napier cubierta en cinta roja por Eleonora Aguiari. 2004.

Happening (Evento, ocurrencia, suceso)

Manifestación artística, frecuentemente multidisciplinaria, surgida en los 1950 caracterizada por la participación de los espectadores. Los happenings integran el conjunto del llamado performance art y mantiene afinidades con el llamado teatro de participación.



Trash people HA Schult. 1996

Arte Corporal (Body Art)

El propio cuerpo del artista es el medio de expresión. El Body Art frecuentemente se realiza en público o privado y registrado mediante fotografía documental o en video.



Ana Mendieta Silueta Works in Mexico 1973-77, 2004.

Manifestaciones artísticas conceptuales que dan lugar a una fotografía conceptual. Características: Yuxtaposiciones, contradicciones aparentes, descubrimientos, la fotografía de calle, el retrato, el documento, incluir aspectos íntimos que antes no se compartían, cuestionamientos sobre la identidad, la raza o el género que apelan a la imagen como un signo que requiere de un contexto cultural para ser interpretado.

Fig. 58. Óscar Colorado Nates. Géneros y subgéneros en la fotografía artística contemporánea. <https://oscarenfotos.com/2012/08/05/generos-y-subgeneros-en-la-fotografia-contemporanea/>

Géneros y temáticas en la fotografía



Valérie Picaude: “El género sirve más para dar unos puntos de referencia que para etiquetar, es decir, que sirve más para **interpretar** que para clasificar.”

Fig. 59. Óscar Colorado Nates. Géneros y subgéneros en la fotografía artística contemporánea. <https://oscarenfotos.com/2012/08/05/generos-y-subgeneros-en-la-fotografia-contemporanea/>

De la Fotografía como hecho artístico/documentación a la Fotografía como hecho artístico/fotográfico

Narrativa visual

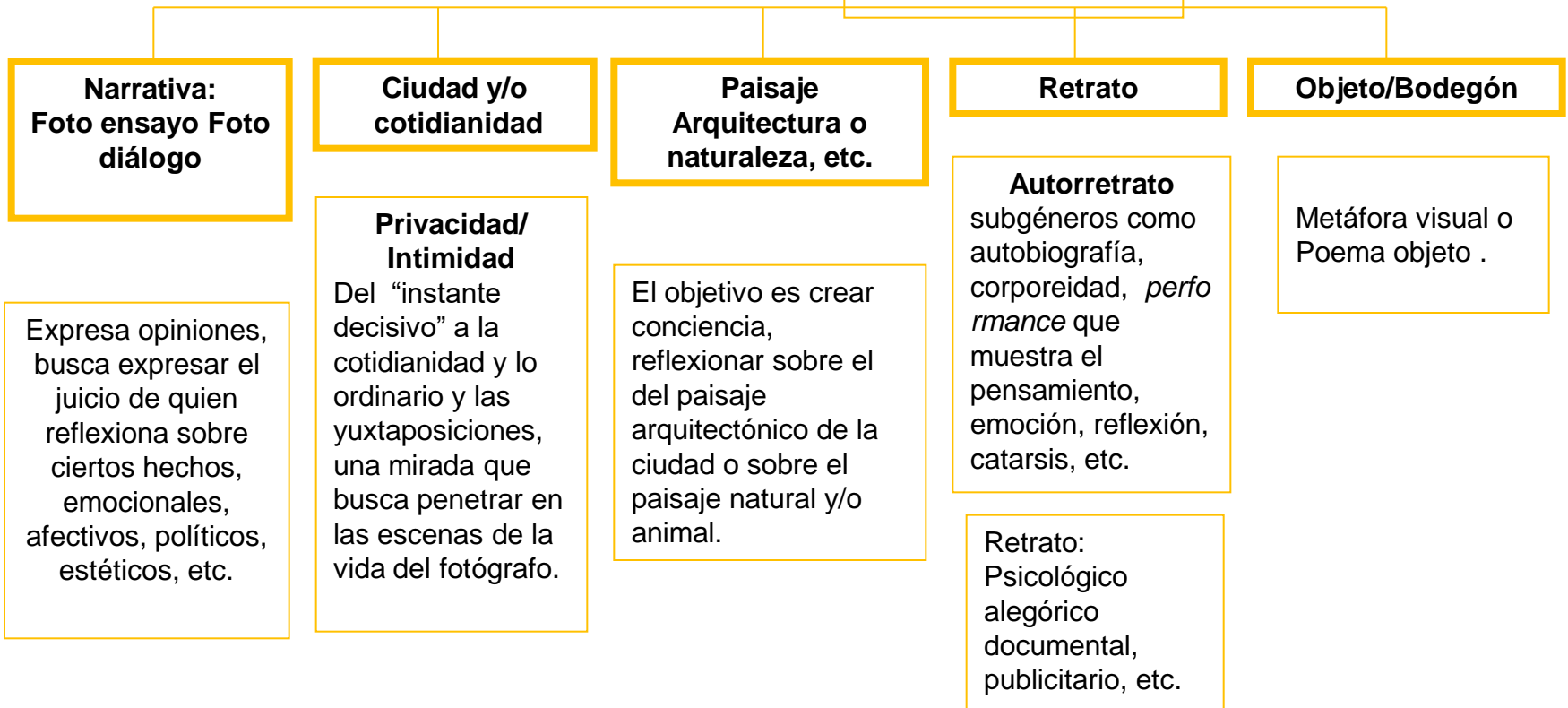
Foto/documentación

Foto /reportaje

Dice el qué, quién, cómo, cuándo y por qué.



Archivo
Historia
Huellas
Memoria, etc.



Narrativa Foto-Documental

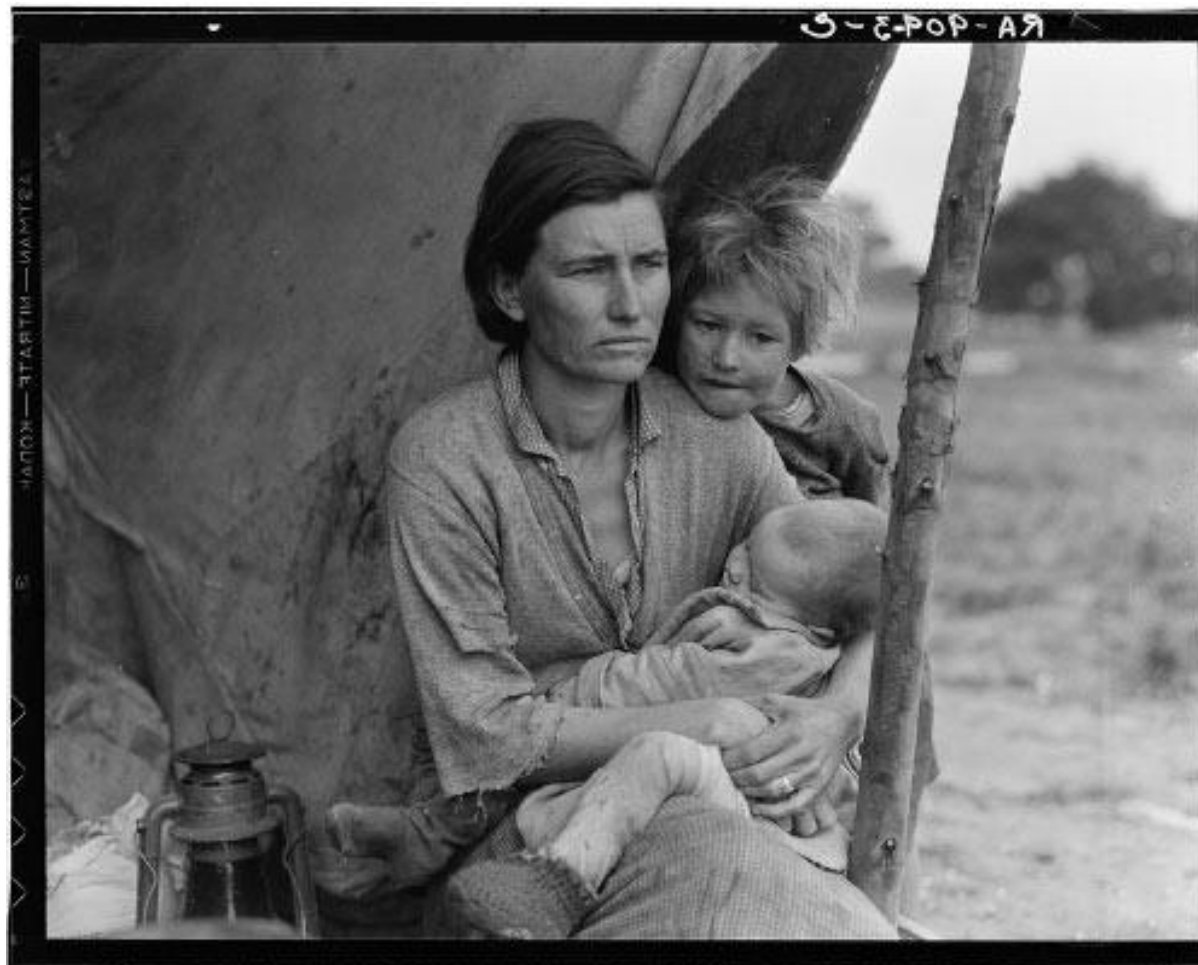


Fig. 60: Dorothea Lange. 1936.

Foto Documental



Fig. 61: National Geographic

Narrativa: Foto ensayo

Elementos importantes

El sujeto: qué o quién. En el foto ensayo el sujeto es el protagonista principal.

El tema, idea acerca de la cual se reflexiona.

La Conexión entre Sujeto y tema



Fig.62: Jonathan Torgovnik narra en su serie de fotografías *Intended Consequences* la historia de algunas de estas mujeres en Ruanda (África oriental) un millón de tutsis fueron masacrados por los miembros de la milicia Hutu en 1994.

Géneros y temáticas en la fotografía

Retrato

Retrato psicológico

Trata de reflejar los pensamientos, sensaciones, intenciones, personalidad, el alma y/o los sentimientos del sujeto.



Fig. 63: Irving Penn . Four-Eyed Beauty, New York, c. 1965

Retrato psicológico

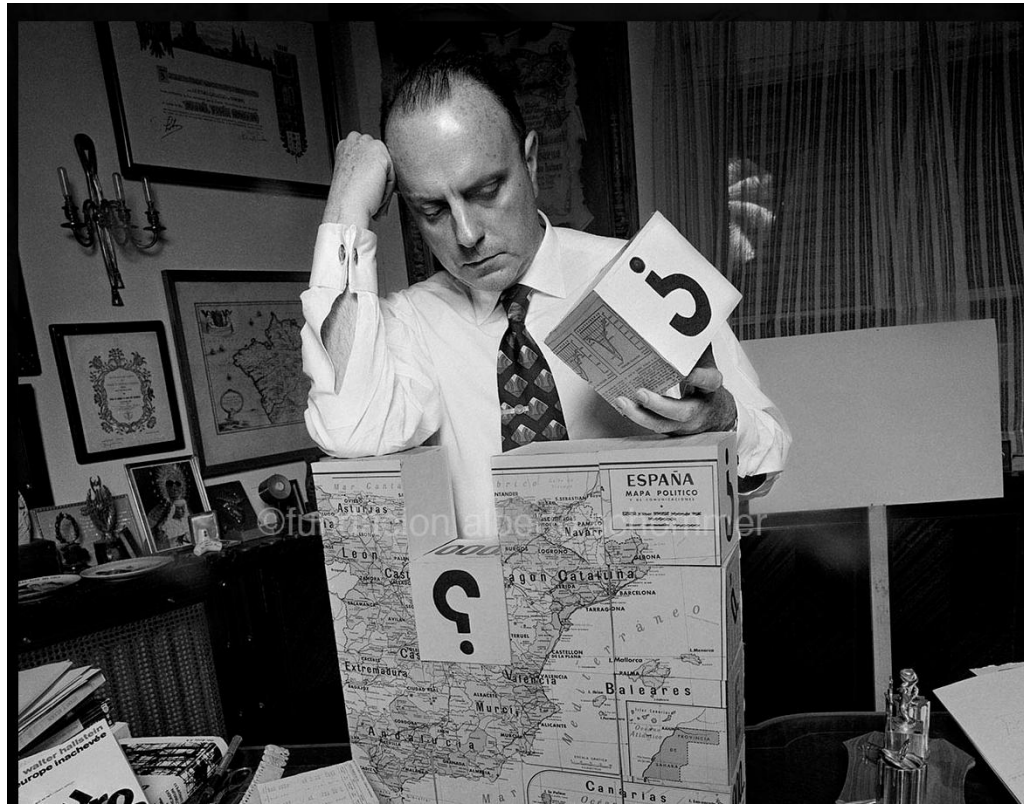
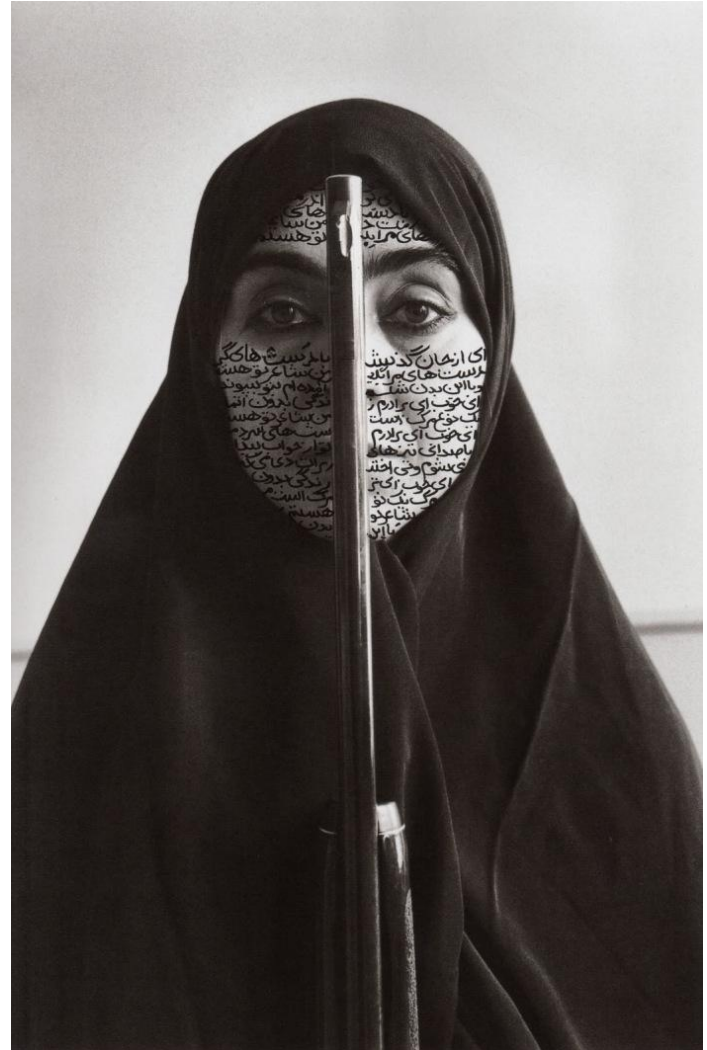


Fig. 64: Alberto Schommer, *Retratos psicológicos* 1969/1973



Janieta Eyre



Shirin Neshat

Fig. 65: Retratos de Janieta Eyre y Shirin Neshat, autobiografía, corporeidad del performance que presenta y muestra su pensamiento.

Retrato documental



Fig. 66: Piedad Isla, *La voz de la Imagen*, retrato documental Madrid, 2013.

Retrato publicitario



Fig. 67: Apropiacionismo de la obra de Yves Klein (1928-1962).

Géneros y temáticas en la fotografía

Fotografía de ciudad y/o cotidianidad



Fig. 68: © *Henri Cartier-Bresson* Alex Coghe: “La fotografía de calle es, ciertamente, una instantánea de la vida urbana observada en su faceta cotidiana y que incluye todos sus aspectos: la ironía, la tragedia, la imprevisibilidad, la crueldad y hasta la belleza.”

Fotografía Ciudad y/o cotidianidad



Garry Winogrand



Henri Cartier-Bresson

Fig. 69: Garry Winogrand, Nueva York (ca. 1955) y Henri Cartier-Bresson, el "Instante decisivo".

Fotografía de Arquitectura



Fig.70 : Lee Friedlander "se interesa por el aspecto anárquico y caótico de las ciudades. © Lee Friedlander.

Fotografía de Paisaje



Fig. 71: Ansel Easton Adams. Carretera, desierto de Nevada // Road, Nevada desert (by Ansel Adams, 1960)

Paisaje



Fig. 72: Paisaje de Murcia, Mazarrón.

Géneros y temáticas en la fotografía



Objeto/Bodegón



Fig. 73: Imagen 1. Kevin Best.



Fig. 74. Jesús Madrián. Bodegón contemporáneo.

Fotografía como Metáfora visual o Poema objeto



Fig. 75: Poema Objeto. Joan Brossa. 1967



Fig. 76: Chema Madoz.

Investigación artística

Fotografía

Foto-ensayo



Fig. 77: Cita Visual Literal. (Roldán, 2010 a: 86-87)

Foto-diálogo

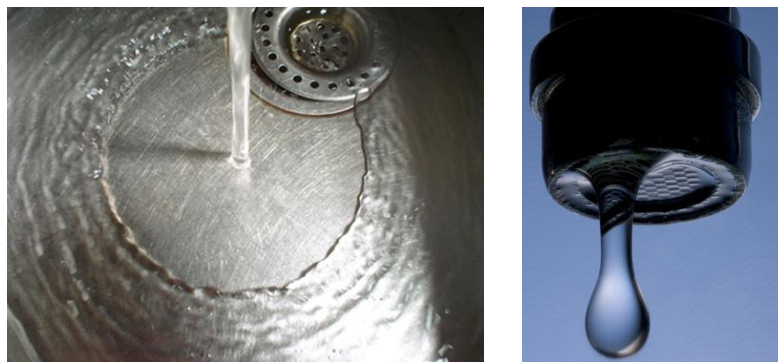


Fig. 78: Fotodiálogo con **Marta Romero** (*Opened*). (Roldán, 2010 a: 86-87)
Universidad de Granada.

BIBLIOGRAFÍA

Badger, G. (2009). *La genialidad de la fotografía: Cómo la fotografía ha cambiado nuestras vidas*. Barcelona: Edit. Blume.
Berger J., Mohr J. (2008). *Otra Manera de contar*. Barcelona: Edit. Gustavo Gili.
Montalbán, F. J. S. (2006). La máquina etnográfica. *Contraluz: Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico*, (3), 53-72.

Roland Barthes. (2006). *La cámara Lúcida. Nota para la fotografía*. Barcelona: Paidós.

Roldan, J., Hernández, M.. (2010). *El otro lado. Fotografía y pensamiento visual en las culturas universitarias*. Aguascalientes, México: Universidad de Aguascalientes.

Roldan, J. y Genet, R. (2012). *Fotodiálogos: preguntas y respuestas visuales para el aprendizaje de los conceptos fotográficos*. (En Roldan, J. y Marín Viadel, R. *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Archidona: Algibe).

Sherman, C. (2012) (Fotografías). Respini, Eva (Edit.), Cindy Sherman. Madrid: La Fábrica Editorial.

Rubí, J. (1976). *El ojo en una foto: Estrategias interpretativas para derivar significancia y significado de las fotografías*.

ÍNDICE DE FIGURAS

Imagen de las portadas

<http://ilabora.com/curso-de-fotografia-nivel-medio-avanzado-semipresencial/>

Fig. 1: Mar Solís

<http://masdearte.com/mar-solis-la-linea-la-curva-y-la-elipse/>

Fig. 2: texturas

<http://www.tipos.co/tipos-de-texturas/>

Fig. 3: Instalaciones con hilos de Gabriel Dawe

<http://www.gabrieldawe.com/>

Fig. 4: Publicidad

<http://perfumative.es/perfume-valentina-valentino/>

Fig. 5: Diseño corporativo

<http://mediosparaeldiseo.blogspot.com.es/2011/06/una-foto-falsa-en-twitter-desencadena.html>

Fig. 6: Series de televisión de dibujos animados

http://simpsons.wikia.com/wiki/Simpsons_Wiki

Fig. 7: Comic

http://espanol-comfenalco.blogspot.com.es/2011/06/leamos-y-analicemos-historietas-8_03.html

Fig. 8: La 'Gioconda' el Louvre . Leonardo da Vinci .

<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/mona-lisa/80c9b279-5c80-4d29-b72d-b19cdca6601c>

Fig. 9: Autorretratos de Cindy Sherman para MAC

<https://www.artsy.net/artist/cindy-sherman>

Fig. 10: Selfie. El presidente Obama se une a Bear Grylls en el desierto de Alaska de la lucha contra el cambio climático.

<http://thecelebrityauction.co/wp2/cwiter-article/president-obama-joins-bear-grylls-in-alaskan-wilderness-to-combat-climate-change-see-their-selfies/>

Fig. 11: Videojuego Super Mario

<http://www.exelweiss.com/blog/193/principios-basicos-diseno-videojuegos-visibility/>

Fig. 12: Tablet

<http://www.revistaperroverde.com/ahoralas-tabletas-tambien-son-verdes/>

Fig. 13: Cámaras de vídeo

<http://www.rocamfoto.com/home/page-288.html>

Fig. 14: Cámara oscura

<http://palomitasproducciones.com/blog-2/>

Fig. 15: Primera fotografía permanente, de Niepce, 1826

<http://www.photo-museum.org/es/vida-nicephore-niepce/>

Fig. 16: Cámara para daguerrotipo

<https://es.wikipedia.org/wiki/Daguerrotipo>

Fig. 17: Louis-Jacques-Mandé Daguerre, 1837. "Primer daguerrotipo"

<https://fotografia101.com/imagenes-interesantes/>

Fig. 18: Negativo

<http://www.fotonostra.com/biografias/calotype.htm>

Fig. 19: Positivo

<http://www.fotonostra.com/biografias/calotype.htm>

Fig. 20: Placa de vidrio

<http://cuartoscuro.com.mx/2009/08/la-fototeca-de-zacatecas-recibe-donacion/>

Fig. 21: Cámara Kodak

http://www.camaracoleccion.es/Historia_camaras.html

Fig. 22: Cámara con flash electrónico

<http://timerime.com/es/evento/1966811/Se+inventa+el+flash+electrnico/>

Fig. 23: Cámara Polaroid

<http://latikismikis.blogspot.com.es/2013/10/polaroid-el-capricho-de-una-nina.html>

Fig. 24: Cámara digital

<http://computerhoy.com/noticias/imagen-sonido/historia-camaras-fotos-compactas-6774>

Fig. 25: diafragma situado en el objetivo

<http://www.aulafacil.com/cursos/115684/secundaria-eso/dibujo-lineal-secundaria/educacion-plastica-y-visual-4-eso/la-camara-reflex-objetivo-diafragma-y-obturador>

Fig. 26: variaciones progresivas de apertura del diafragma

<http://aprendefotografia.blogspot.com.es/2012/10/diafragma-ese-gran-desconocido.html>

Fig. 27: Fig. 27: Gráfico que muestra los resultados de la imagen al abrir o cerrar el diafragma.

<http://zonacinco.org/alcocer/?tag=fotografia&paged=3>

Fig. 28: Cámara digital

<http://www.designals.net/2012/04/consejos-para-tomar-mejores-fotografias/>

Fig. 29: Dial del obturador.

<http://www.xatakafoto.com/guias/el-obturador-de-tu-camara>

Fig. 30: Obturador abierto y cerrado.

<http://www.fotografiaesencial.com/blog/2013/09/03/como-funciona-una-camara-digital-descubrelo/>

Fig. 31: Gráfico que muestra los resultados de la imagen al abrir o cerrar el obturador.

<http://zonacinco.org/alcocer/?tag=fotografia&paged=3>

Fig. 32: Gráfico que muestra los posibles resultados del ISO.

<http://zonacinco.org/alcocer/?tag=fotografia&paged=3>

Fig. 33: Fotograma

<http://marionitzelperez.blogspot.com.es/2012/09/la-palabra-rayograma-o-fotograma-se.htmlImage57160891>

Fig. 34: Fotograma

<http://semillasiderea.tumblr.com/post/88283031654/c%C3%A1mara-estenopeica-y-fotogramas>

Fig. 35: Quimigrama

<http://ezequielmazariegos.com/quimigramas-2/>

Fig. 36: Quimigrama

<http://luviaartificial.blogspot.com.es/2014/01/quimigrama.html>

Fig. 37 hasta la Fig. 51: estas son imágenes propias del Proyecto artístico-didáctico, Instalación realizada en espacios comunes de la Facultad de Educación, por los alumnos de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, 2ª curso en Educación Primaria. Proyecto docente dirigido y coordinado por Pilar Manuela Soto Solier. Facultad de Educación, Universidad de Murcia. 2015.

Fig. 52: Luz frontal

Fig. 53: Luz lateral.

<http://marianavarrorubio.blogspot.com.es/2009/03/direccion-de-la-luz.html>

Fig. 54: Luz a contraluz.

<http://conocelafotografia.com/la-luz-en-fotografia-sus-caracteristicas-son-recuerda-ccd/>

Fig. 55: luz cenital.

<https://elsoler17.wordpress.com/tag/luz-y-color/>

Fig. 56: Luz contrapicado.

http://grupounopae.blogspot.com.es/2015_11_01_archive.html

Fig. 57: Tres focos de luz.

<http://www.bebesecuador.com/bebe/el-bebe/desarrollo/recien-nacido>

Imagen 20:

<https://oscarenfotos.com/2012/08/05/generos-y-subgeneros-en-la-fotografia-contemporanea/>

Fig. 58. Óscar Colorado Nates. Géneros y subgéneros en la fotografía artística contemporánea.

<https://oscarenfotos.com/2012/08/05/generos-y-subgeneros-en-la-fotografia-contemporanea/>

Fig. 59. Óscar Colorado Nates. Géneros y subgéneros en la fotografía artística contemporánea.

<https://oscarenfotos.com/2012/08/05/generos-y-subgeneros-en-la-fotografia-contemporanea/>

Fig. 60: Dorothea Lange. 1936.

<https://www.loc.gov/pictures/item/fsa1998021552/PP/>

Fig.61: National Geographic

<http://erenovable.com/documentales-national-geographic/>

Fig. 62: Jonathan Torgovnik narra en su serie de fotografías *Intended Consequences*.

<https://oscarenfotos.com/2015/03/07/el-foto-ensayo-tema-sujeto-y-narrativa/>

Fig. 63: Irving Penn . Four-Eyed Beauty, New York, c. 1965

<http://flavours.buzz/irving-penn-voque-una-rellacion-permanente/>

Fig. 64: Alberto Schommer, Retratos psicológicos 1969/1973

<http://albertoschommer.com/galleries/retratos-psicologicos/>

Fig. 65: Retratos de Janieta Eyre y Shirin Neshat, autobiografía, corporeidad del performance que presenta y muestra su pensamiento.

https://oscarenfotos.com/2013/08/11/autorretrato-y-fotografia/#_edn74

Fig. 66: Piedad Isla, *La voz de la Imagen*, retrato documental Madrid, 2013.

<http://blog.rtve.es/somosdocumentales/2014/07/la-voz-de-la-imagen-maestros-de-la-fotograf%C3%ADa-espa%C3%B1ola-comparten-sus-recuerdos-en-la-2.html>

Fig. 67: Apropianismo de la obra de Yves Klein (1928-1962).

<http://noesunblogdeartemas.blogspot.com.es/2014/04/publicidad-y-arte.html>

Fig. 68: © Henri Cartier-Bresson. Alex Coghe: “La fotografía de calle es, ciertamente, una instantánea de la vida urbana observada en su faceta cotidiana y que incluye todos sus aspectos: la ironía, la tragedia, la imprevisibilidad, la crueldad y hasta la belleza.”

<https://oscarenfotos.com/2013/11/30/fotografia-de-calle/>

Fig. 69: Garry Winogrand, Nueva York (ca. 1955) y Henri Cartier-Bresson, el “Instante decisivo”.

<https://oscarenfotos.com/2011/11/19/el-significado-del-instante-decisivo-de-henri-cartier-bresson/>

Fig. 70: Lee Friedlander “se interesa por el aspecto anárquico y caótico de las ciudades. © Lee Friedlander.

https://oscarenfotos.com/2013/02/09/nuevo_documentalismo_y_el_paisaje_socia/#jp-carousel-9225

Fig. 71: Ansel Easton Adams. Carretera, desierto de Nevada // Road, Nevada desert (by Ansel Adams, 1960)

<https://fotografiaperfecta.wordpress.com/tag/ansel-adams/>

Fig. 72: Paisaje de Murcia, Mazarrón.

<http://cvc.cervantes.es/actcult/paisajes/murcia/ampliacion03.htm>

Fig. 73: Imagen 1. Kevin Best.

<http://www.actualidadgadget.com/kevin-best-fotografia-bodegones-holandeses/>

Fig. 74: Jesús Madriñán. Bodegón contemporáneo

<http://www.itfashion.com/cultura/arte-y-parte/jesus-madrinan-desafia-el-genero-del-bodegon-con-en-el-estudio/>

Fig. 75: Poema Objeto. Joan Brossa. 1967

<http://www.fundaciojoanbrossa.cat/obra.php>

Fig. 76: Chema Madoz.

<http://www.hoyesarte.com/evento/2016/06/chema-madoz-entre-lo-real-y-lo-imaginario/>

Fig. 77: Fig. 32: Cita Visual Literal. Roldán, 2010a: 86-87

Fig. 78: Fotodiálogo con **marta romero** (opened). Universidad de Granada.

En <http://www.dialogodeimagenes.org/0708/fotodialogues>

<http://www.dialogodeimagenes.org/0708/>

WEBGRAFÍA

El Lenguaje Fotográfico

<http://es.slideshare.net/RFA2009/el-lenguaje-fotografico>

<http://www.slideshare.net/solangeackermann/el-gran-libro-de-la-fotografia>

4 Composición Fotográfica

<http://www.slideshare.net/Mgam/4-composicin-fotografica>

El gran libro de fotografía del retrato

<http://www.slideshare.net/solangeackermann/el-gran-libro-de-fotografia-del-retrato>

El gran libro de fotografía de paisaje

<http://www.slideshare.net/magmdv/el-gran-libro-de-fotografia-de-paisaje>

El ojo del fotógrafo Michael Freeman

<http://www.slideshare.net/DaniCataldo28/76234744-elodelfotografomichaelfreeman>

BLOQUE III

APLICACIONES DIDÁCTICAS DE LA CREACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN PLÁSTICA.

TEMA 3 Proyectos artísticos didácticos, Grado en Educación Primaria



Imagen: Proyectos didácticos artísticos y Arte Contemporáneo, instalación artística y performance. Dirigidos y coordinados por Pilar Manuela Soto Solier.

Proyecto de Innovación Docente realizado por Pilar Manuela Soto Solier y Bibiana Soledad Sánchez Arenas.

Material didáctico digital para las asignaturas de Taller de Creación e Investigación Artística. Grados en Educación Infantil y en Educación Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia, 2016.

Currículo

Objetivos de Educación Primaria

Adquisición de competencias sociales y cívicas (Habilidades sociales, inter- e intra-personales)

Desarrollo de valores críticos y la adquisición de destrezas de análisis social utilizando diferentes medios y soportes .

Fomento del pensamiento creativo-crítico-reflexivo

Conciencia y expresiones culturales: conocimientos sobre la cultura propia y ajena, el respeto por las diferencias y la valoración de la interculturalidad en nuestra sociedad.

Currículo

Objetivos del proyecto educativo-artístico

Fomentar las habilidades sociales y el pensamiento crítico-reflexivo-creativo a través de procesos de enseñanza-aprendizaje artísticos.

Favorecer y analizar las formas de interacción y/o habilidades sociales que utiliza el alumnado en cada narrativa o discurso de carácter artístico contemporáneo o postmoderno.

Estudiar la capacidad tanto constructiva-formal como narrativo-discursiva del alumnado para construir un mensaje a través de narrativas artísticas contemporáneas.

Currículo

Estándares de aprendizaje Educación Primaria

Área de educación artística: estándar de aprendizaje

Identificar el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social (1,2,3)

Área valores cívico sociales: estándar de aprendizaje

Detectar y enjuiciar críticamente prejuicios sociales detectados en su entorno próximo expresando las conclusiones en trabajos creativos (1,3)

Competencias

1Aprender a Aprender: AA

2Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor: SIEE

3Competencias Sociales y Cívicas: CSC

4Conciencia y Expresiones culturales: CEC.

Propuesta didáctica para fomentar las habilidades sociales y el pensamiento creativo-reflexivo-crítico

Performance

Instalación artística

y

Vídeo-creación

EJES PRINCIPALES DEL PROYECTO ARTÍSTICO-EDUCATIVO

Componente emocional y afectivo motivacional

Conocimiento de sí
Autoconcepto
Valoración de sí mismo
Confianza en sí mismo
Autocontrol, Autonomía

Componente cognitivo

Constructos personales.
Capacidad para solucionar problemas.

Componente relacional

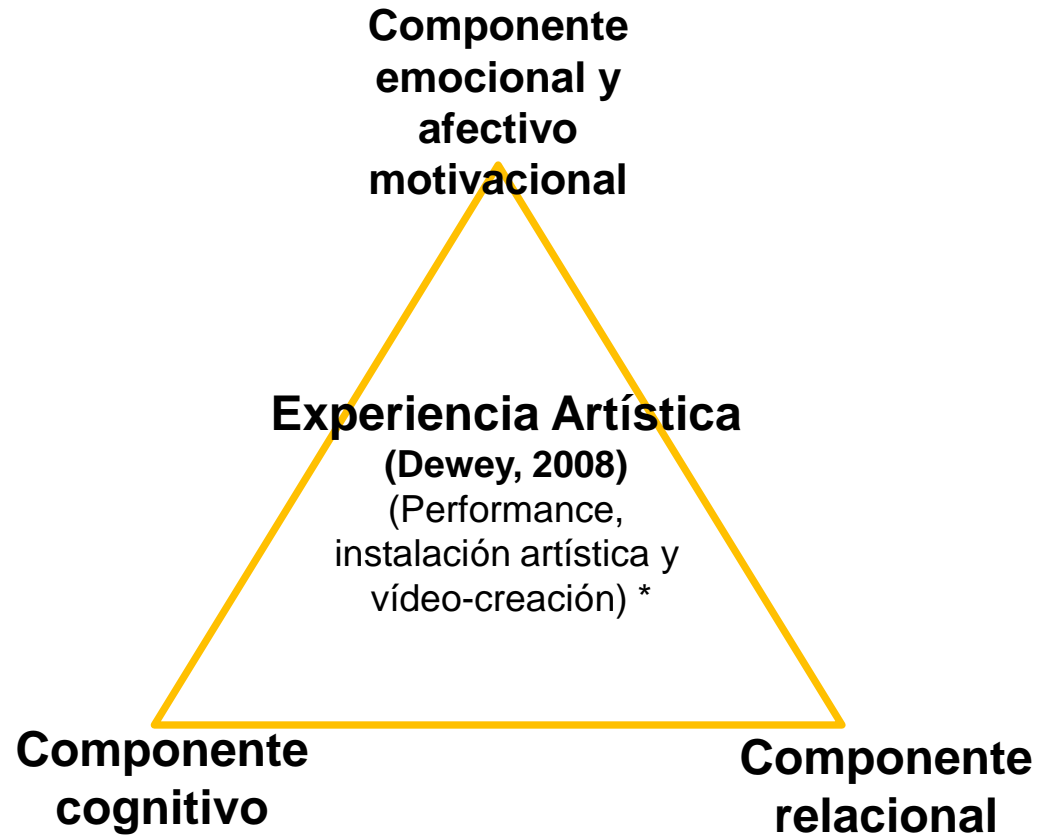
Habilidades sociales y de comunicación.

Conocimiento de las costumbres sociales.

Conocimiento de las diferentes señales de respuesta.

Capacidad de ponerse en lugar de otra persona (empatía).

Percepción social o interpersonal adecuada



*Trabajo en grupo.

Metodología

Investigación basada en las Artes [*Art based Research*]

Modelo cualitativo de investigación-acción

Proyecto se lleva a cabo dentro y fuera de las aulas

Se investigan los problemas sociales que preocupan a los alumnos

Formas de abordarlos desde el contexto educativo universitario

Contextualización

- Asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística 2014-2015
- Dos grupos de 70 alumnos/as cada uno (140 alumnos/as)
- Divididos en subgrupos de 6 alumnos/as
- Curso 2º del Grado de Educación Primaria.
- Cada subgrupo tiene que construir un mensaje, reflexivo-crítico-creativo (De Bono: 1991) a través de una experiencia visual y plástica (Dewey: 2008) .
- Facultad de Educación, Universidad de Murcia.

Fases de la investigación-acción

1ª Fase: conceptualización y alfabetización visual-plástica en el contexto educativo artístico posmoderno. (Efland: 2003)

2ª Fase: aclaración de los conceptos:
Habilidades sociales (Golemand 2008; Bisquerra, 2010)
Pensamiento creativo-crítico-reflexivo (De Bono, 1991)

3ª Fase: Explicación de los conceptos “performance, instalación artística y vídeo-creación” y esclarecimiento de su utilidad para la investigación educativa – artística basada en la *experiencia*.

4ª Fase: exposición de la puesta en práctica de la parte empírica de la investigación, describiendo el proceso creativo realizado dentro y fuera del aula y los resultados obtenidos y exposición de las conclusiones obtenidas.

PROYECTO ARTÍSTICO EDUCATIVO

La planificación de cada práctica fue la siguiente:

Tanto la performance, como la instalación artística y vídeo-creación son lenguajes totalmente nuevos para los/as alumnos/as, por lo que se proponen varias experiencias estéticas y ejercicios para estimular los sentidos y las capacidades expresivas. Se trabaja con materiales físicos como papel (periódico, etc.), cartón, goma-eva, etc., materiales que en muchas ocasiones son reciclados para construir objetos y espacios de aprendizaje significativo basados en la experiencia. Experiencias en las cuales el alumnado construye su realidad y consolida su identidad a través de medios plásticos y audiovisuales.

1. Observación, análisis de obras de arte y reflexión sobre los componentes emocional-motivacional, cognitivo y relacional:
 - ¿Qué hemos observado?
 - ¿Qué nos habrá querido decir el artista con esta obra?
 - ¿Qué sensaciones nos ha transmitido?, etc.
2. Factores para la elección de las obras:
 - Posibilidad y recursos de la obra para generar narrativas, activas. participativas, dialogo, reflexión, etc.
 - Capacidad de la obra para relacionarla con experiencias e inquietudes de los alumnos.
 - Capacidad motivadora y/o provocadora de la obra.
 - Posibilidad de que la obra pueda ser interpretada de diferentes formas.
3. Conceptualización y puesta en práctica de intervenciones y experiencias relacionadas con cada una de las narrativas artísticas.
4. Proceso creativo (desarrollado en sus correspondientes fases)
Exposición/Proyección y auto evaluación.

Performance

La performance es una modalidad del Arte de Acción, como el happening o el body-art. Como “Arte de Acción” comprendemos las tendencias del arte que coinciden en referirse a acciones del artista en el espacio, bien con objetos, con su propio cuerpo o con otros participantes (Gómez, 2005 citado en Abad, 2009) .

La acción performativa o performance es un híbrido en forma de representación no teatral (aunque comparta algunas características de las artes escénicas) en la que se globalizan diversos aspectos.

Es una experiencia multisensorial en la que participan todos los sentidos, además de percepciones y experiencias sensitivas de movimiento, luz, color, sonido y diferentes efectos visuales y multimedia. El espectador asume también una posición distinta a la del pasivo espectador tradicional.

Exige una actitud más activa y participativa, pudiendo haber respuestas de forma intelectual y física (Abad, 2009).

Entre las manifestaciones artísticas contemporáneas la performance contribuye a desarrollar la conciencia de propio cuerpo y de propias emociones, permitiendo la expresión de sentimientos, vivencias e ideas (Rodríguez Mortellaro, 2012).

Performance

En esta práctica los/as alumnos/as aplicaron los conceptos que definen el proceso creativo de la performance, pero con una puntualización, interactuar con su “cuerpo como medio de expresión en el espacio” generando experiencias constructivas.

Objetivos

Conocimiento de sí
Auto-concepto
Valoración de sí mismo
(Eliminar el miedo al ridículo)

Conocer y expresar a través
de la performance
Desarrollar la actitud crítica



Conocimiento de sí
Auto-concepto
Valoración de sí mismo
(Eliminar el miedo al ridículo)

Performance realizada por los alumnos en el pasillo de la Facultad de Educación. Universidad de Murcia.
Título: *Discriminación de los indigentes*. 2014. Fuente propia.

Instalación artística

La instalación es una nueva forma de expresión que viene a reconsiderar las condiciones espaciales de presentación de las propuestas artísticas. Surge en la confluencia de ideas, acciones, contenidos, proyectos y manifestaciones plásticas de finales de la década de los sesenta y principios de los setenta, y sus planteamientos se nutren de esas corrientes transformadoras (...) la instalación requiere un espectador creativo, implicado en el diálogo y dispuesto a interferir y generar nuevas condiciones discursivas, es decir, un encargado de la exploración del reconocimiento, que además demanda, exige y actúa; que como espectador del arte está expectante, o sea, tiene una actitud de atención constante y de reconocimiento con el espacio que le rodea, y está “a la expectativa” en el sentido de que tiene la esperanza de participar en la construcción de un acontecimiento artístico y actúa en consecuencias, es, por lo tanto, un observador en activo (Josu Larrañaga, 2001, p. 48 en Abad, 2009).

La transformación del espacio mediante la realización de instalaciones facilita la elaboración de pensamiento, proporcionando emoción en el descubrimiento y placer en la transformación. La instalación posibilita desarrollar los tres ámbitos que, según Gardner, son fundamentales en toda educación artística: la percepción, la reflexión y la producción. Los aspectos cognitivos, estéticos, lúdicos y expresivos de la instalación ofrecen interesantes posibilidades en la Educación, planteada como juego creativo, como instrumento de aprendizaje y de conocimiento (Abad, 2009).

Instalación artística

Se interviene el espacio y los elementos que aparecen en este, se crean los contextos espaciales y personales idóneos para el desarrollo de la acción.

Interacción cuerpo-espacio

Objetivos

Constructos personales.
Capacidad para solucionar problemas.
Percepción social o interpersonal adecuada

Instalación artística. *Título: No a los prejuicios sociales y/o culturales.* de la Facultad de Educación. Universidad de Murcia. 2014. Fuente propia. Esta intervención es una interpretación crítica de los enjuiciamientos que no pueden dejar inmune a la sociedad.



Vídeo creación

Las funciones del vídeo en el ámbito educativo son amplias y diversas, entre las que Cabero Almenara (1989) destaca: convertirse en un transmisor de información, ser un instrumento de conocimiento, posibilitar la evaluación del aprendizaje, favorecer la formación del profesorado, convertirse en una herramienta de investigación, asumirse como instrumento para la alfabetización audiovisual y, finalmente, ser un medio ideal para que el alumnado pueda experimentar distintas actitudes.

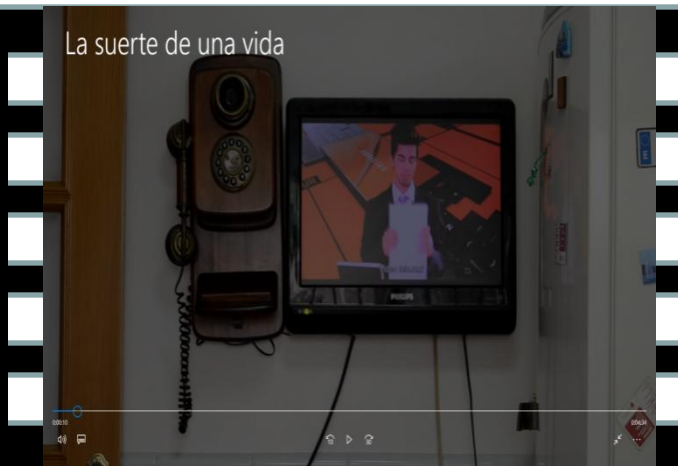
Martínez Abadía (2009) destaca el uso del vídeo como medio didáctico, de formación del profesorado, de expresión estética y de comunicación y como medio de comunicación.

Ferrés (1990) sintetizará las funciones del vídeo en: informativa, motivadora, expresiva, evaluativo, investigadora, lúdica y metalingüística. (Ferrés, 1990, en Roldán, 2012).

La suerte de una vida. Una vida sin suerte.

Cristian García Álvarez
Luis Fabricio Remolino Ramón
José Juan Tortosa López

La suerte de una vida



Vídeo-creación

Recurso que favorece el aprendizaje significativo

Objetivos

Habilidades sociales y de comunicación.

Conocimiento de las costumbres sociales.

Conocimiento de las diferentes señales de respuesta.

Capacidad de ponerse en lugar de otra persona (empatía)



que no hay más ciegos que
los que no queremos ver.

Frames de Video-creación.

Proyecto educativo artístico: video-creación. Título: La suerte de una vida. Una vida sin suerte (Los refugiados). En el Frames del Vídeo que aparece en la imagen superior (centro), en el monitor se puede visualizar el alumno que ha adquirido el rol de presentador, emitiendo la noticia, “su noticia” de forma real, ya que los alumnos han montado, producido y emitido “el informativo” como medio narrativo de reflexión, el informativo es sólo un detalle del significativo contenido la vídeo-creación total presentada. El vídeo se puede visualizar en el Bloque III, Tema 2, diapositiva 17 (1ª Parte y 2ª Parte). El trabajo ha sido realizado por alumnos en segundo curso de la asignatura de Taller de Creación e Investigación Artística, Grado en Educación Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. 2015/2016. Proyecto docente dirigido y coordinado por Pilar Manuela Soto Solier. Fuente propia.

Entre las características favorables del uso del vídeo en el aula se destacan (Roldán, 2012):

- El vídeo, permite el diálogo, la creatividad y la participación colectiva en el aula.
- El vídeo puede ser almacenado, copiado u ordenado con el fin de aprovecharse posteriormente.
- Es un medio por el cual se permite el manejo de tres tipos de lenguaje: el de las palabras, el de los sonidos y el de la imagen, por lo que genera mayor información que la utilización aislada de alguno de estos lenguajes.
- El costo del uso del vídeo es considerablemente reducido y se ve potenciado por su diversificación e inclusión entre los útiles de la vida cotidiana, por ejemplo, encontramos un buen número de aparatos electrónicos que permiten realizar vídeo, desde los propios ordenadores a través de las webcam, hasta las cámaras fotográficas o el más extendido y continuamente actualizado teléfono móvil.

BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J. (2009). *Iniciativas de educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. (Tesis doctoral) Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Baena Paz, G., (2005). *Cómo desarrollar la inteligencia emocional infantil: guía para padres y maestros*. Sevilla: MAD.
- Bourriaud, N., (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Cabero A. (1989). *Propuestas para la utilización didáctica del vídeo en los centros*. Ecnología Educativa. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona: Universidad de Barcelona. Recuperado de http://www.lmi.ub.es/te/any96/cabero_bvte/
- Dewey, J., (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Efland, D. Freedman, K. y Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Ekman, P., (2012). *El rostro de las emociones. Signos que revelan significados más allá de las palabras*. Barcelona: RBA.
- Ferrés I. P. , J. (1990). *Uso creativo de videogramas didácticos*. Barcelona: Fund. Serveis de Cultura Popular y Alta Fulla.
- Goleman, D., (1995). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- García Roldán, A. (2012). *Videoarte en contextos educativos. Las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de educación artística desde una perspectiva a/r/t/ográfica*.(Tesis doctoral). Granada: Universidad de Granada.
- Marín Viadel, R., 2005. *Investigación en educación artística: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales*. Granada: Editorial Uniersidad de Granada.
- Martínez Abadía, et al.(2009). *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos*. Barcelona: Paidós.
- Popper, F., (1989). *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Madrid: AKAL.
- Rodríguez Mortellaro, I. *Arte de acción. Performancelogía*. Recuperado: 16 Enero 2012, desde <http://performancelogia.blogspot.com/2007/01/arte-de-accin-itzel-rodriguezmortellaro.html>
- Serrano, B., (2009). *Inteligencia emocional*. Madrid: San Pablo.
- Sánchez Arenas, B. S., Soto Solier, P. M. (2016). *La alfabetización emocional, a través de la performance y la instalación artística en la formación del profesorado de Educación Infantil*. Actas del IV Congreso Internacional de Investigación e Innovación en Educación Infantil y Educación Primaria. Murcia: Universidad de Murcia. Recuperado en <http://congresos.um.es/content/coni3p/9788460881896.pdf>
- Soto Solier P. M., Sánchez Arenas, B. S., (2016). *Desarrollo de habilidades sociales y pensamiento crítico, reflexivo-creativo a través de la performance, instalación artística y vídeo-creación en el Grado de Educación Primaria*. Actas del IV Congreso Internacional de Investigación e Innovación en Educación Infantil y Educación Primaria. Murcia: Universidad de Murcia. Recuperado en <http://congresos.um.es/content/coni3p/9788460881896.pdf>

WEBGRAFÍA

BOE Ley Orgánica 8/2013, de 9 de noviembre para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Recuperado de https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886

Javom, (2009). *Educación: más allá de contenidos*. Recuperado de <http://desafiodeducar.blogspot.com.es/2009/06/ensenar-no-es-transferir-conocimiento.html>

UNESCO. (2010). La Agenda de Seúl: Objetivos para el desarrollo de la educación artística

http://portal.unesco.org/culture/es/files/41117/12861962605La_Agenda_de_Se%FAI_Objetivos_para_el_desarrollo_de_la_educaci%F3n_art%EDstica.pdf/La%2BAgenda%2Bde%2BSe%FAI_Objetivos%2Bpara%2Bel%2Bdesarrollo%2Bde%2Bla%2Beducaci%F3n%2Bart%EDstica.pdf

Soto Solier, P. M. (2014). *Proyectos Artísticos como Metodología en la Enseñanza Universitaria: enfoque construccionista*.

Instalación Artística como espacio docente de emoción y construcción de conocimiento. Recuperado de

<https://tv.um.es/videos?search=pilar%20soto>