



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
“RENÉ FAVALORO”

PROFESORADO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
EN ARTES VISUALES CON
ORIENTACIÓN EN PINTURA



CUADERNILLO DE
INGRESO

CICLO LECTIVO 2021



Índice

Qué es el Curso Propedéutico.....	Pág. 3
Condiciones de ingreso.....	Pág. 3
Fundamentación Pedagógica y Finalidades de la Carrera.....	Pág. 4
Perfil del Egresado.....	Pág. 5
Plan de Estudios	Pág. 7
Régimen de Correlatividades.....	Pág. 8
Cronograma del Curso-Taller Propedéutico.....	Pág. 10
Módulo: Competencias Disciplinarias.....	Pág. 11
TFI del Módulo.....	Pág. 39
Módulo: Profesión Docente.....	Pág. 41
TFI del Módulo.....	Pág. 48
Módulo: Competencias Académicas.....	Pág. 50
TFI del Módulo.....	Pág. 61
 Anexo	
Resolución 1082/20 (ASPO).....	Pág. 63

CURSO PROPEDEÚTICO:¹

El alumno deberá asistir a un Taller de ingreso inicial, propedéutico o introductorio cuyos contenidos deben estar relacionados con la carrera por la cual ha optado el ingresante. Para el mismo cada Profesorado organizará el mismo, comenzando al inicio del período de clases de Educación Superior, con una duración de 2 semanas.

La estructura del curso propedéutico debe respetar lo establecido en este Régimen y la organización de cada institución.

El desarrollo del mismo tendrá la comprensión y la producción escrita como eje del desarrollo de los contenidos introductorios.

Los aspirantes estarán en condiciones de comenzar el cursado de las materias una vez que acrediten haber asistido en un 80% y realizado las actividades propuestas en un 100%, correspondientes a este Taller.

El taller será eliminatorio sólo en el caso en que los aspirantes no cumplan con los requisitos detallados anteriormente.

Entendemos entonces que esta etapa es un conjunto ordenado de métodos y procedimientos de los que se vale el profesor para observar los conocimientos previos de los alumnos ingresantes y de ser guía y sostén en la adaptación al nuevo contexto.

CONDICIONES DE INGRESO:

Para ingresar a la carrera de “Profesorado de Educación Superior en Artes Visuales con Orientación Pintura” los aspirantes deberán:

- **Haber aprobado la escuela secundaria o el nivel equivalente a la misma.**
- **Excepcionalmente los mayores de 25 años sin título secundario, siempre que demuestren a través de evaluaciones que tienen preparación y/o experiencia laboral acorde con los estudios que se proponen iniciar, así como aptitudes y conocimientos suficientes para cursarlos satisfactoriamente.**

DENOMINACIÓN DE LA CARRERA:

“Profesorado de Educación Superior en Artes Visuales con Orientación en Pintura”.²

TÍTULO A OTORGAR: Profesor/a de Educación Superior en Artes Visuales con Orientación en Pintura.

DURACIÓN DE LA CARRERA EN AÑOS ACADÉMICOS: 5 Años

CARGA HORARIA TOTAL DE LA CARRERA: Total HORAS RELOJ: 3179 Hs

TOTAL HORAS CÁTEDRAS: 4768 Hs.

¹ Anexo II a la Resolución 7623 del MECyT: Reglamento Académico Marco de los IES de la Provincia del Chaco, Cap. I. 6.

² Diseño Curricular del Profesorado de Educación Superior en Artes Visuales con Orientación en Grabado, o Escultura o Pintura MCCyT de la Provincia del Chaco. Año 2014. Pág. 9.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La formación docente en **Artes Visuales** debe entenderse como una configuración pedagógica de carácter integrador, enfatizando los procesos de producción del lenguaje de las artes visuales a partir de la composición, interpretación, puesta en escena, difusión y proyección de los mismos. De este modo, se pretende que lo/as futuro/as docentes se pongan en diálogo con este lenguaje, interprete y comprenda al hecho artístico como parte de la cultura -de manera global y contextual- y de un fenómeno estético, artístico y cultural.

Se propone que el estudiante se apropie de aprendizajes que lo conecten desde lo visual, con las expresiones, propuestas, manifestaciones y dimensiones del mundo que lo rodea; con diversos modos de expresar visualmente mensajes que, por su contundencia y efectividad, en muchas ocasiones no permiten procesos de análisis. Pretende además una interpretación del mundo a partir de diferentes miradas que le permitirán conocer y comprender otras culturas, así como la diversidad de producciones y representaciones de las artes visuales, considerando que dentro de las manifestaciones contemporáneas, conviven producciones tradicionales junto con propuestas innovadoras que alcanzan un alto grado de desarrollo en la gráfica, la producción audiovisual y digital, las intervenciones urbanas, los espectáculos multimediales, etc.

El estudiante podrá percibir como un hecho artístico, estético y ético, lo que implica una relación con el mundo y el hombre; conocerlo y comprenderlo en su proyección laboral y profesional, y también indagar cómo se relaciona con el contexto socio-productivo y comunitario, en un marco de pluralidad y sentidos divergentes.

FINALIDADES DE LA FORMACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA³

“La educación artística comprende: ...c) La formación artística impartida en los institutos de formación superior que comprende los profesorados en los diversos lenguajes artísticos para los distintos niveles de enseñanza y las carreras artísticas específicas.”⁴

La formación docente en los lenguajes artísticos se concibe como una oportunidad para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas y promover en cada una de ellas la capacidad de definir su proyecto de vida, basado en los valores de libertad, paz, solidaridad, igualdad, respeto a la diversidad, justicia, responsabilidad y bien común.

El arte como campo de conocimiento porta diversos sentidos sociales y culturales; se manifiestan a través de los procesos de elaboración y transmisión de sus producciones. Las producciones estético-artísticas comunican con distintos formatos simbólicos que cobran la denominación de *lenguajes artísticos*, en tanto modos elaborados de comunicación humana verbal y no verbal, que requieren del abordaje de saberes y capacidades específicas de la experiencia artística, es decir, el desarrollo de procesos de producción y análisis críticos, contextualizados socio-culturalmente; saberes fuertemente relacionados con los procesos vinculados a la *interpretación artística*.

En este sentido, el arte en la formación docente de los distintos niveles del sistema educativo pone su atención en los procesos de interpretación estético-artística, incluyendo saberes vinculados al desarrollo del pensamiento divergente, metafórico, de las capacidades espacio-temporales y de abstracción, entre otras. Estas cuestiones suponen el aprendizaje de contenidos específicos que no son abordados por otros campos disciplinares y que resultan fundamentales en la actuación ciudadana y en la formación artística y cultural profesional.

³ Diseño Curricular del Profesorado de Educación Superior en Artes Visuales con Orientación en Grabado, o Escultura o Pintura MCCyT de la Provincia del Chaco. Año 2014. Pág. 13.

⁴ LEN y recoge lo expresado en el capítulo VII (Artículo 39).

Por lo tanto, la función de la educación artística en el sistema educativo formal, como campo de conocimiento para la interpretación y transformación de la realidad, es de por sí esencial y trascendente para la formación ciudadana en la contemporaneidad.

En este contexto, la formación docente en Artes Visuales requiere prestar atención a todas las producciones propias del arte y de la cultura, ampliando el campo de estudio hacia todas las manifestaciones generadoras de experiencia estética, provengan éstas de las “Bellas Artes” o de la denominada “cultura popular”.

Junto con el análisis y la reflexión crítica, la producción en el ámbito de las Artes Visuales debe ser entendida también como una instancia de interpretación, ya que a través de los objetos o eventos construidos se da origen a mundos ficcionales que producen sentido. El productor interpreta en tanto selecciona recursos técnicos y procedimientos compositivos, organiza esos materiales con una intencionalidad discursiva, comprometiendo el carácter metafórico, de ocultamiento, que obliga al sujeto adoptar un rol activo en la comprensión y asignación de sentido.

Ambos roles, implicados en la experiencia artística, suponen una relación dialéctica entre acción y reflexión. Por lo tanto, la formación de docentes en Artes Visuales requiere revisar y replantear los enfoques disciplinares y pedagógicos desde los cuales abordar estos roles, teniendo en cuenta que la formación que se pondrá en juego en el futuro desempeño docente, deberá proyectarse en la praxis artística concreta, ya que es en el ámbito de la producción donde se comprende el código visual y sus implicancias significativas. La enseñanza de las Artes Visuales supondrá entonces:

- **La apropiación de conocimientos vinculados con los procedimientos técnicos y compositivos puestos en juego en la producción, en estrecha relación con la intencionalidad de la propuesta visual.**

- **La apropiación de conocimientos vinculados al análisis y la lectura crítica puestos en juego en la reflexión sobre los discursos visuales, lo que implica un sujeto que atribuye sentidos, inserto en una sociedad y una cultura.**

PERFIL DEL EGRESADO⁵

La formación de los docentes en el “Profesorado de Educación Superior en Artes Visuales con Orientación en Pintura” se constituye como un espacio donde los estudiantes puedan:

- Conceptualizar saberes pertinentes y relevantes para desarrollar una intervención pedagógica de carácter innovador y transformador en relación con diferentes contextos culturales y educativos.
- Sustentar y proyectar su práctica docente a partir de una praxis artística concreta, Involucrada con el panorama contemporáneo y latinoamericano, desarrollada en función de las propuestas actuales de la pedagogía y vinculada con la reflexión y los aportes de las ciencias sociales.
- Delimitar y contextualizar las problemáticas educativas y los aspectos más significativos del ámbito laboral desde una perspectiva de análisis histórico, actual y prospectivo.
- Revisar sus esquemas interpretativos, debatir y contrastar ideas, conocimientos y prácticas que permitan comprender la compleja trama cultural, social y educativa.
- Interrelacionarse con los docentes de los diferentes espacios curriculares de su formación, con los docentes y alumnos de las instituciones educativas de los distintos niveles y modalidades del sistema educativo donde realizan las prácticas;
- Reflexionar sobre la importancia de desarrollar actitudes ético profesionales y sustentos valorativos que sirvan de marco para orientar la práctica pedagógica y el futuro desempeño docente.

⁵ Diseño Curricular del Profesorado. MECCyT de la Provincia del Chaco. Año 2014. Pág. 12.

En este sentido, el Profesor de Educación Superior en Artes Visuales con Orientación en Pintura, es un profesional docente comprometido con la realidad provincial y nacional en el contexto Latinoamericano, capaz de enseñar, generar y transmitir conocimientos y valores para la formación integral del ciudadano, requiere la generación de una identidad basada en la autonomía profesional, el vínculo con la cultura y la sociedad contemporánea, el trabajo en equipo, el compromiso con la igualdad y la confianza en las posibilidades de aprendizaje del estudiante.

Es un educador que en el área de las Artes reúne conocimientos, capacidades, actitudes y competencias para el desempeño de su rol, traducido en:

- ✓ Conocimiento riguroso de los saberes de la disciplina y su didáctica que deberá enseñar ; haber comprendido que los mismos constituyen en esencia, una actividad humana, un lenguaje simbólico y un sistema conceptual lógicamente organizado y socialmente compartido para construir conocimientos y generar discursos desde y sobre el arte promoviendo aportes para la construcción de los futuros universos culturales.
- ✓ Pertinencia en la búsqueda y selección de las situaciones problemáticas que den sentido a los conocimientos y permitan a los estudiantes realizar actividades de investigación personal.
- ✓ Participación en la elaboración e implementación de: Proyecto educativo comunitario –PEC-, de investigación y/o trabajos experimentales de acuerdo con el contexto social particular de la institución escolar.
- ✓ Utilización de los recursos tecnológicos apropiados que estimulen la creatividad y la expresión del pensamiento crítico e independiente, para maximizar las posibilidades de los recursos de todo tipo disponibles en los diferentes ámbitos educativos, a partir de las características mismas del proceso de creación artística que supone una transformación de lo imaginado en lo realizado, a partir de lo posible
- ✓ Evaluación en equipo de procesos y resultados de intervención pedagógica para fortalecer la calidad de los aprendizajes, a partir del reconocimiento del valor educativo de los saberes específicos del arte;
- ✓ Comprensión global de los problemas de la relación sociedad-naturaleza para la formación de sujetos críticos, sensibles a la crisis del ambiente y activos/as en la creación de prácticas sustentables.
- ✓ Intervención que oriente y favorezca la interrelación entre culturas, desde una perspectiva intercultural, que valore la interacción y comunicación recíproca y comprenda a las diversidades desde una perspectiva de derechos.

PLAN DE ESTUDIOS

PROFESORADO DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN ARTES VISUALES CON ORIENTACIÓN EN PINTURA

Años	Campo de la Formación General	Campo de la Formación Específica	Campo de la Formación en la Práctica Profesional
Primero	<p>Didáctica General 4 hrs. Cátedras semanales. Anual</p> <p>Alfabetización Académica 3 hrs. Cátedras semanales. Anual</p> <p>Pedagogía 4 hrs. Cátedras semanales. Anual</p>	<p>Dibujo I 5 hrs. Cátedras semanales. Anual</p> <p>Pintura I 5 hrs. Cátedras semanales. Anual</p> <p>Escultura I 5 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Grabado I 5 hrs. Cátedras semanales Anual.</p> <p>Sujeto de la Educación en Artes 3 hrs. Cátedras semanales. Anual.</p>	<p>Práctica Docente I 4 hrs. Cátedras semanales. Anual</p>
Segundo	<p>TIC en Educación 4 hrs. Cátedras semanales. Primer Cuatrimestre</p> <p>Psicología Educacional 4 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Filosofía y Estética 3 hrs. Cátedras semanales Anual</p>	<p>Historia del Arte Visual I 3 hrs. Cátedras semanales. Anual</p> <p>Dibujo II 5 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Fundamentos Visuales del Arte I 3 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Didáctica Especial para la Educación Inicial y Primaria 3 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Pintura II 4 hrs. Cátedras semanales Anual</p>	<p>Práctica Docente II 6 hrs. Cátedras semanales. Anual</p>
Tercero	<p>Sociología de la Educación 3 hrs. Cátedras semanales. Anual</p> <p>Historia y Política de la Educación Latinoamericana. Argentina. Chaqueña 4 hrs. Cátedras semanales Anual.</p> <p>Cultura y Lengua Originaria 4 hrs. Cátedras semanales Primer Cuatrimestre.</p>	<p>Didáctica Especial para la Educación Secundaria y Superior 3 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Dibujo III 5 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Fundamentos Visuales del Arte II 3 hrs. Cátedras semanales Anual.</p> <p>Pintura III 4 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Historia del Arte Visual II 3 hrs. Cátedras semanales. Anual</p>	<p>Práctica Docente III 6 hrs. Cátedras semanales. Anual</p>

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR RENÉ FAVALORO
PROFESORADO DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN ARTES VISUALES CON ORIENTACIÓN EN PINTURA

Cuarto	<p>Formación en Derechos Humanos, Ética y Ciudadanía 3 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Metodología de la Investigación 4 hrs. Cátedras semanales Anual</p>	<p>Dibujo IV 4 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Fundamentos Visuales del Arte III 3 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Pintura IV 4 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Historia del Arte Visual III 3 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Las TIC y la enseñanza del Arte Visual 4 hrs. Cátedras semanales Anual</p>	<p>Residencia Pedagógica I 7 hrs. Cátedras semanales. Anual</p>
Quinto	<p>Semiótica 3 hrs. Cátedras semanales Primer Cuatrimestre</p>	<p>Producción Artística en Pintura 4 hrs. Cátedras semanales Anual</p> <p>Mural y Arte Público 3 hrs. Cátedras semanales. Segundo Cuatrimestre</p>	<p>Residencia Pedagógica II 7 hrs. Cátedras semanales. Anual</p>

REGIMEN DE CORRELATIVIDADES

PROFESORADO DE EDUCACION SUPERIOR EN ARTES VISUALES CON ORIENTACION EN PINTURA

Año	UNIDADES CURRICULARES	Para cursar debe tener		Para acreditar debe tener	
		Regularizada	Aprobada	Regularizada	Aprobada
P R I M E R O	Didáctica General	S/R	S/R	S/R	S/R
	Alfabetización Académica	S/R	S/R	S/R	S/R
	Pedagogía	S/R	S/R	S/R	S/R
	Dibujo I	S/R	S/R	S/R	S/R
	Pintura I	S/R	S/R	S/R	S/R
	Escultura I	S/R	S/R	S/R	S/R
	Grabado I	S/R	S/R	S/R	S/R
	Sujeto de la Educación en Arte	S/R	S/R	S/R	S/R
	Práctica Docente I	S/R	S/R	S/R	S/R
S E G U N D O	TICS en la educación	S/R	S/R	S/R	S/R
	Psicología Educacional	S/R	S/R	S/R	S/R
	Filosofía y Estética	Pedagogía	S/R	Pedagogía	S/R
	Historia del arte Visual I	S/R	S/R	S/R	S/R
	Dibujo II	Dibujo I	S/R	Dibujo I	S/R
	Fundamentos del Arte Visual I	S/R	S/R	S/R	S/R
	Didáctica Especial para la Educación Inicial y Primaria	Sujeto de la Educación en Arte Didáctica General	S/R	Sujeto de la Educación en Arte Didáctica General	S/R
	Pintura II	Pintura I	S/R	Pintura I	S/R
	Práctica Docente II	Práctica Docente I Didáctica General	S/R	Práctica Docente I Didáctica General	S/R

Año	UNIDADES CURRICULARES	Para cursar debe tener		Para acreditar debe tener	
		Regularizada	Aprobada	Regularizada	Aprobada
T E R C E R O	Sociología de la Educación	S/R	S/R	S/R	S/R
	Historia y Política de la Educación Latinoamericana Argentina Chaqueña	Pedagogía	S/R	Pedagogía	S/R
	Cultura y Lenguas Originarias	S/R	S/R	S/R	S/R
	Didáctica Especial Para la Educación Secundaria y Superior	Didáctica General Sujeto de la Educación en Artes	S/R	Didáctica General Sujeto de la Educación en Artes	S/R
	Dibujo III	Dibujo I	S/R	Dibujo I	S/R
	Fundamentos Visual II	Fundamento I	S/R	Fundamento I	S/R
	Pintura III	Pintura I	S/R	Pintura I	S/R
	Historia del Arte II	Historia del Arte visual I	S/R	Historia del Arte Visual I	S/R
	Práctica Docente III	Práctica Docente I Didáctica General Práctica Docente II	S/R	Práctica Docente I Didáctica General Práctica Docente II	S/R
C U A R T O	Formación de Derechos Humanos, Ética y Ciudadanía	Filosofía Y Estética	S/R	Filosofía y Estética	S/R
	Metodología de la Investigación	Fundamento I Historia del Arte I	Todo 1° Año	Fundamento I Historia del Arte I	Todo 1er Año
	Fundam. Visuales del Arte III	Fundamento I	Todo 1° Año	Fundamento I	Todo 1er Año
	Dibujo IV	Dibujo II	Todo 1° Año	Dibujo II	Todo 1er Año
	Pintura IV	Pintura II-	Todo 1° Año	Pintura II-	Todo 1er Año
	Historia del Arte III	Historia del Arte I Fundamento I	Todo 1° Año	Historia del Arte I Fundamento I	Todo 1er Año
	TIC y la Enseñanza del Arte V.	S/R	Todo 1° Año	S/R	Todo 1er Año
	Residencia Pedagógica I	Práct.Doc. II Práct.Doc. III	Todo 1° Año	Práctica Docente II Práctica Docente III	Todo 1er Año
Q U I N T O	Semiótica	S/R	Todo 1° Año Todo 2° Año	S/R	Todo 1er Año Todo 2do Año
	Producción Artística en Pintura	Pintura III Fundamento II	Todo 1° Año Todo 2° Año	Pintura III Fundamento II	Todo 1er Año Todo 2do Año
	Mural y Arte Público	Fundamento II	Todo 1° Año Todo 2° Año	Fundamento II	Todo 1er Año Todo 2do Año
	Residencia Pedagógica II	Didáctica Especial para la Educación Secundaria y Superior Fundamento II Practica Docente III Residencia pedagógica I	Todo 1° Año Todo 2do	Didáctica Especial para la Educación Secundaria y Superior Fundamento II Practica III	Todo 1er Año Todo 2do Año

Cronograma Curso Propedéutico por Módulos

Ciclo Lectivo 2021

El Curso o Taller se llevará adelante en forma virtual (**entre el 31/05 y el 11/06**) a través de Grupos de whatsapp que funcionarán como **aulas virtuales** organizadas en tres Módulos:

- **Competencias Disciplinares:** Profesora María Rosa Maidana.
- **Competencias Académicas:** Profesoras Ramona Zalazar y Gisela Gonzalez
- **Profesión Docente:** Profesoras Vivian Gutierrez, Marcela Prester; Profesor Sebastián Ojeda.

Horario en que estarán activas las aulas: 18:25 a 22:35 hs.

Lunes 31/05	Martes 01/06	Miércoles 02/06	Jueves 03/06	Viernes 04/06
Competencias Disciplinares	Competencias Académicas	Profesión Docente	Competencias Disciplinares	Competencias Académicas
Lunes 07/06	Martes 08/06	Miércoles 09/06	Jueves 10/06	Viernes 11/06
Profesión Docente	Competencias Disciplinares	Profesión Docente	Competencias Disciplinares y Académicas	Espacio para compartir avances en las producciones y brindar orientaciones a los alumnos.

Presentación de los TFI del Curso Propedéutico: Lunes 14 de junio.

Devolución: Viernes 18 de junio.



Módulo:

Competencias Disciplinarias

Profesora a cargo:

María Rosa Maidana

***Introducción a los contenidos
específicos de las Artes Visuales***

“La educación artística no son manualidades”

- ***María Acaso –***

Ejes de Contenidos:

DIBUJO – PINTURA – ESCULTURA - GRABADO

TEMAS:

- Composición de la imagen - Mapa estructural.
- Elementos Conceptuales.
- Elementos visuales.
- Elementos de relación.
- La Forma.
- El problema de la tridimensión y su resolución bidimensional.
- Indicadores de espacio – Perspectiva
- Cánones:
 - Proporciones del rostro de frente y de perfil.
 - Proporciones del cuerpo – 7 (siete) cabezas $\frac{1}{2}$ u 8 (ocho) cabezas
 - Proporciones de Manos y Pies
- Color y Luz

RECURSOS:

- Lápiz Negro
- Borrador
- Sacapuntas / Cutter
- Regla (de 30cm) – Escuadra (30° o 45°)
- Lápices de colores
- Acrílicos o témperas:
 - Colores primarios: Rojo Medio – Amarillo Medio – Azul Medio (Varía los nombres según las marcas, buscar PRIMARIOS)
 - Magenta – Cian – Negro – Blanco
- Pinceles: Angular o Plano n°: 0- 00- 000; 2 o 4; 6 u 8.



- Hoja n°6 (tipo canson).
- Carpeta n°6.
- Trapitos de algodón (Para limpiar los pinceles)
- Vasito o recipiente para agua.
- Platito blanco

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Equilibrio

“ Tanto en lo visual como en lo físico, el equilibrio es el estado de distribución en el que toda acción se ha detenido. En una composición equilibrada la forma, la dirección y la ubicación se determinan mutuamente, de tal modo que no parece posible ningún cambio y el todo asume un carácter de necesidad en cada una de sus partes. Una composición desequilibrada parece accidental, transitoria, y, por lo tanto, no válida. Sus elementos muestran una tendencia a cambiar de lugar o de forma para alcanzar un estado que concuerde mejor con la estructura total”.

Rudolf Arnheim

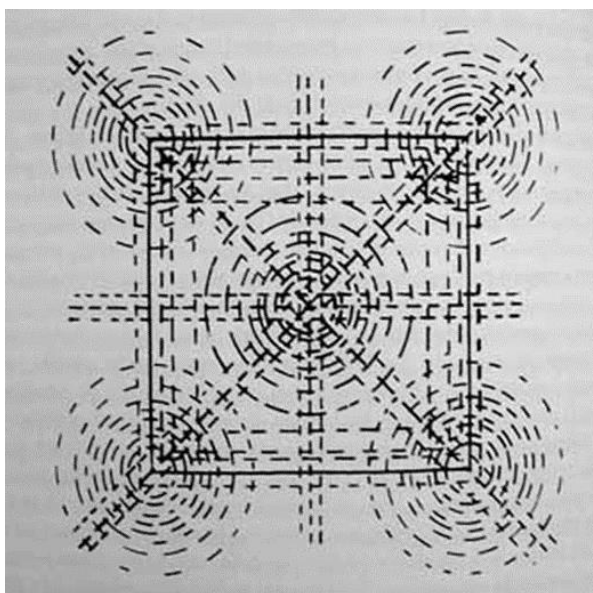
-Rudolph Arnheim hace una afirmación: Toda configuración visual es dinámica; con este enunciado el autor no pretende más que dar a notar que son múltiples los elementos que configuran y determinan una estructura visual, por lo que el análisis de la imagen no debe limitarse a lo inmediatamente perceptible

Ningún objeto dentro del espacio se percibe como único, este se encuentra en relación a otros u otros, la conciencia de que todo objeto se encuentra localizado es el primer aspecto que nos permitirá referirnos a la idea del equilibrio. Un objeto se encuentra en el espacio y este mantiene una tensión con los elementos externos e internos que lo configuran, a dicha tensión se le conoce como fuerza.

En una composición que se encuentra dentro de un cuadro, notamos que hay puntos donde las figuras se asientan con mayor estabilidad: uno de estos puntos es el centro, el cual se ubica en el encuentro de las líneas diagonales que atraviesan el cuadro, así como de las líneas horizontal y vertical (“mapa estructural”), dichas líneas tienen un efecto de atracción que afecta a cualquier figura que se coloque dentro del cuadro y hacen del centro el lugar donde todas las fuerzas se equilibran, haciendo que las formas que se ubican en el permanezcan en reposo, un reposo aparente ya que la estructura visual es un campo de fuerzas atractivas y repulsivas que interactúan según el punto de aplicación, dirección e intensidad.

El mapa estructural es sin duda un gran determinante del equilibrio visual, sin embargo, no es el único, ya que el tamaño, la forma, el color, la ubicación y dirección, también lo hace.

Mapa o Esqueleto Estructural



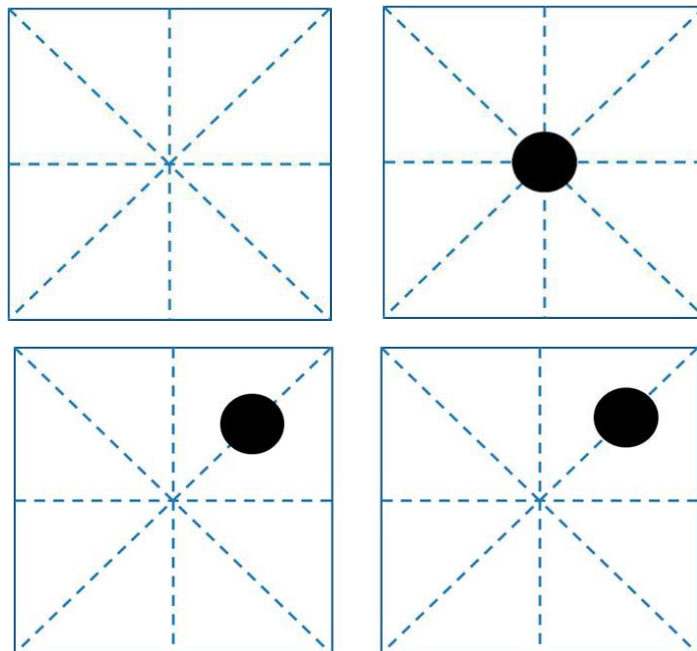
El equilibrio requiere de todos estos elementos debido a que no es más que el estado de un cuerpo donde las fuerzas que operan sobre él se compensan mutuamente (Arnheim 1960: 8), en una composición visual estos se traducen al estado de distribución de las partes por el cual el todo ha llegado a una situación de reposo, es decir, la distribución donde aparentemente todas las partes de esta adquieren un carácter de necesidad.

Otro elemento importante que determina el equilibrio es el peso, el cual se encuentra determinado a su vez por la ubicación: el peso aumenta proporcionalmente a su distancia del centro de equilibrio, un objeto es más pesado entre más distancia guarde con el centro, así como también lo es más si se encuentra en la parte inferior que en la superior de la composición, probablemente como resultado del efecto de gravedad. Otros dos elementos que determinan el peso son el tamaño de la forma y el tema, aquella forma que es más grande es mucho más pesada y aquella que está cargada de mayor significado es influenciada por los deseos del observador y puede volverse mucho más pesada. La situación de aislamiento en el espacio, es decir, el colocar una forma sola en el espacio contribuye a la percepción sobre el peso, de igual forma la forma, haciendo que las figuras irregulares sean menos pesadas que las regulares.

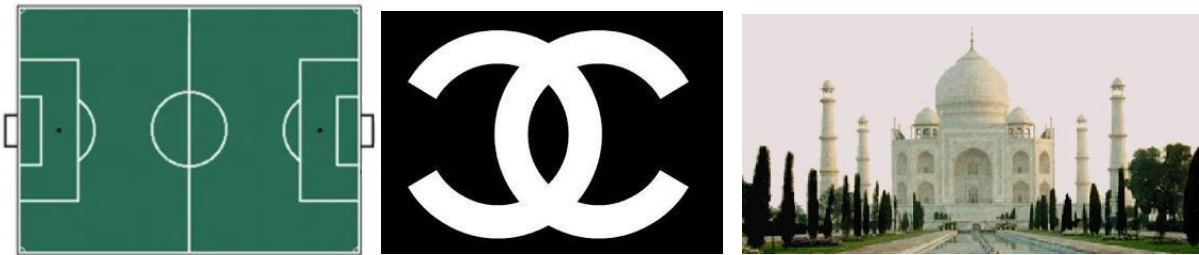
La dirección, como el peso, es otro de los elementos que determina el equilibrio, del mismo modo es determinada por la ubicación, tanto de las diferentes figuras en conjunto como de las mismas de manera independiente, puesto que los objetos pictóricos producen ejes que a sus vez generan fuerzas dirigidas, Todos los factores antes mencionados trabajan en conjunto, no aislados uno de otro, sin embargo, el equilibrio se encuentra por lo general en uno o dos centros nodales o focos que soportan el peso principal, el resto serán centros de equilibrio secundarios; esta organización se da en pendiente de un orden jerárquico.

Por último, cabe mencionar la importancia de la parte superior y la parte inferior, así como de la derecha y la izquierda. La parte inferior es mucho más pesada probablemente por el efecto y el entendimiento que tenemos de la gravedad, en lo que se refiere a izquierda- derecha, la segunda tendrá menor peso que la primera, porque nuestra percepción tiende a ver las cosas en esta dirección, ya que leemos del modo: izquierda- derecha.

El equilibrio es uno de los elementos estructurales más importantes de una pintura, si bien con las nuevas vanguardias, muchos de los enunciados del mismo han cambiado, se sigue reconociendo su importancia, pues denota sentido y coherencia a la imagen, haciendo mucho más comprensible su lenguaje e idea que desea dar a conocer.



Equilibrio o Simetría Axial: significa el control de atracciones opuestas por medio de un eje central explícito, vertical u horizontal. Es la forma más simple de organización de este tipo de organización del equilibrio. Es un esquema exactamente simétrico, los elementos se repiten a ambos lados del eje como imágenes reflejadas en un espejo.



Equilibrio o Simetría Radial: significa en control de atracciones opuestas por la rotación alrededor de un punto central. Un esquema radial debe tener movimientos giratorios mientras que el simétrico es estático.



Equilibrio o Simetría Oculta: No utiliza ejes ni punto central. Sin embargo, necesita un centro de gravedad que se sienta. Difiere del equilibrio axial y el radial en dos aspectos; primero, la ausencia de ejes reales o centros focales acentúa la relatividad de todos los elementos del campo. Segundo, implica elementos opuestos cuya diferencia son mas acentuadas que las similitudes. No hay regla para le equilibrio oculto. Es una cuestión de sensibilidad frente a las atracciones variables existentes. Constituye el tipo de equilibrio más importante, pero también el más difícil ya que proporciona más libertad, pero exige mayor control. Posee una escala infinita de variedad y extensión, se puede hacer todo lo que la imaginación y la sensibilidad sugiera. (Scott)



Elementos conceptuales/ Elementos visuales

Los elementos conceptuales no son visibles. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo, creemos que hay un punto en el ángulo de cierta forma, que hay una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio.

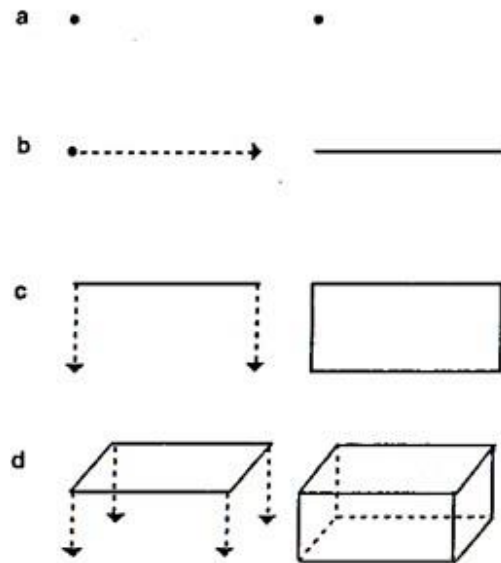
Estos puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente allí; si lo están, ya no son conceptuales.

El Punto: Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan (fig. 1ª)

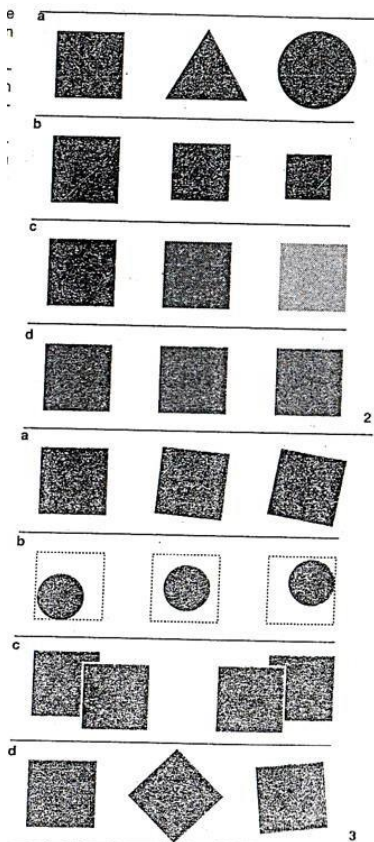
La línea: Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un plano (fig. 1b)

El plano: El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen (fig. 1c)

El volumen: El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bi- dimensional. El volumen es ilusorio (fig. 1d)



Elementos visuales



Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene no sólo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que lo usamos.

Así, cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos.

Forma: Todo lo que pueda ser visto, posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción (fig. 2a)

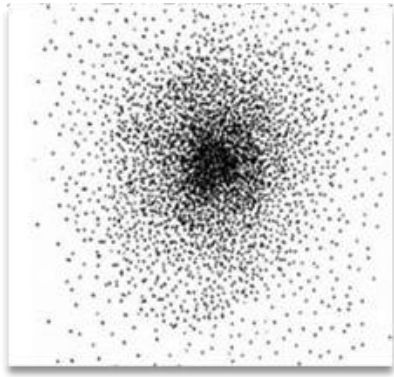
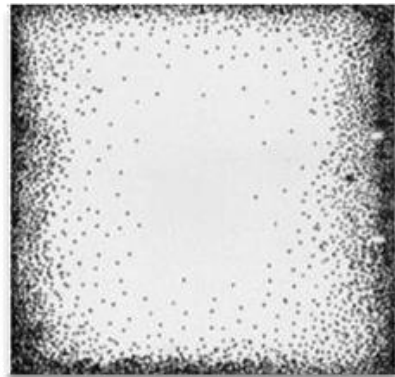

Medida: Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero así mismo es físicamente mensurable (fig. 2b)

Color: Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y acromáticas (fig. 2c).

Textura: La textura refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista. (Fig. 2d)

Capacidad Expresiva de los Elementos Plásticos Básicos de la Composición.

Capacidad Expresiva del Punto:

		
<p>Concentración: Los puntos se encuentran muy próximos entre sí.</p>	<p>Dispersión: Los puntos se encuentran separados/alejados entre sí.</p>	<p>Juntado y separado los puntos conseguimos el efecto de volumen y sombra en las distintas formas.</p>

Capacidad Tridimensional del Punto:

Podemos crear sensación de espacio y volumen mediante

- Superposición
- Sombra
- Disminución de Tamaño
- Diferencia de Color.



Tipos de Líneas:

Línea Homogénea: Tiene el mismo grosor en toda su longitud (Largo)

Línea Modulada: Puede ensancharse o afinarse en su recorrido. Dependiendo de las luces y sombras que se perciben (iluminación)



LÍNEA
HOMOGÉNEA



LÍNEA
MODULADA

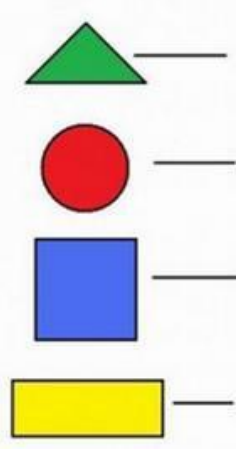

Clasificación De Las Líneas

LÍNEAS RECTAS

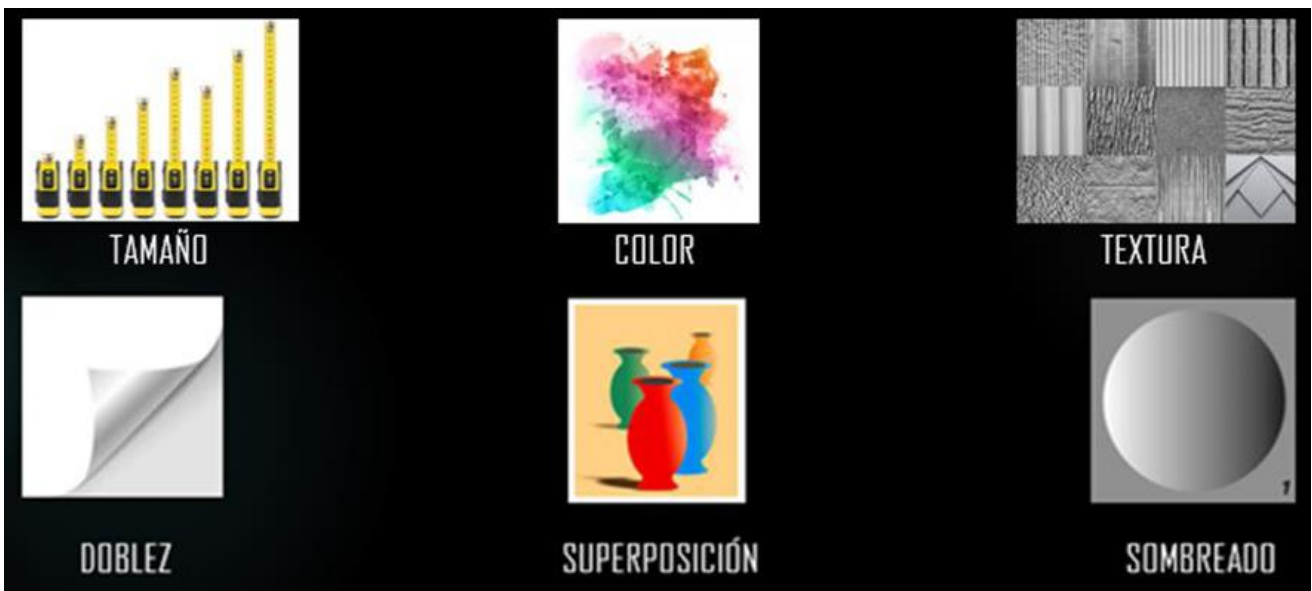


Líneas Horizontales: Sensación de estabilidad, paz y sosiego.	Líneas Oblicuas o Inclinadas: sensación de inestabilidad y movimiento.	Líneas Verticales: Comunica movimientos ascendentes. Sensación Visual de crecimiento elevación y equilibrio.
---	--	--

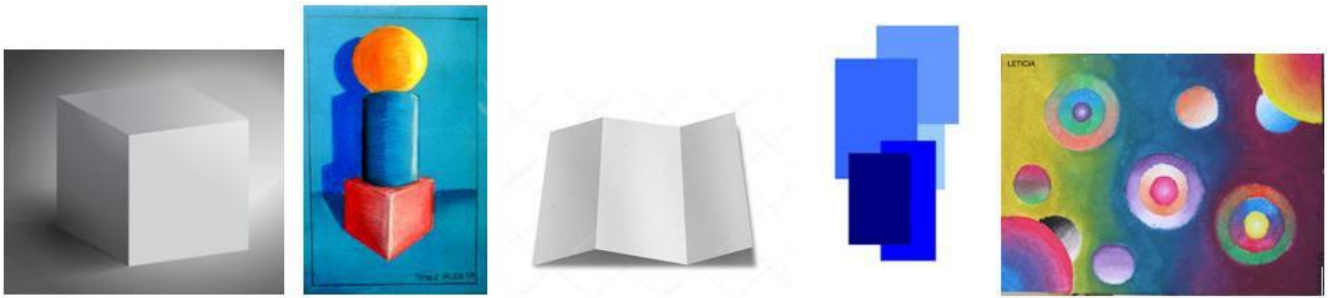
Clasificación de las Formas Planas

	
<p>Geométricas: Son formas geométricas básicas. Producen sensación de orden y estabilidad.</p>	<p>Orgánicas: Obedecen a leyes Naturales y pueden adoptar infinitas apariencias. Producen sensación de Dinamismo:</p>

Capacidades Tridimensionales del Plano



Se puede crear volumen al unirse varias formas planas en distintas direcciones. Mediante la: superposición, la disminución de tamaño, la curvatura o dobles, la diferencia de color y las sombras, podemos crear sensación de espacio tridimensional en el espacio.



Elementos de relación

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas de un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.

Dirección: La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas (fig. 3a).

Posición: La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o a la estructura (véase capítulo 4) del diseño (fig. 3b)

Espacio: Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede asimismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir una profundidad.

Gravedad: La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la tierra, tenemos tendencia a atribuir pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas, individuales (fig. 3d).

Elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño. Están más allá del alcance de un diseño. Están más allá del alcance de este libro, pero quisiera mencionarlos aquí:

Representación: Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.

Significado: el significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

Función: La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito.

La Forma

CONCEPTO Y PERCEPCIÓN DE LA FORMA

Forma es la apariencia de todo lo que vemos (dibujos, esculturas, objetos, personas, animales, etc). Las formas surgen como consecuencia de la interpretación de las imágenes. Identificamos todos los objetos y seres que nos rodean a través de su forma. En este proceso de identificación van a influir nuestras experiencias, vivencias previas, estado emocional y las condiciones ambientales que rodean al objeto. La forma puede ser percibida por cualquiera de los sentidos que tenemos (vista, oído, tacto, gusto, olfato) o por combinación de varios de ellos.

El niño, desde sus primeros años percibe muy pronto las formas, lo cual es uno de los factores fundamentales del conocimiento que va adquiriendo. Si a un niño de preescolar se le dibuja un círculo y le preguntamos por su significado, el niño lo asociará a sus experiencias conocidas y dirá que se trata de una pelota. De este modo, el niño irá asociando las formas a los objetos conocidos

CARACTERÍSTICAS DE LA FORMA

Las formas pueden agruparse en:

- **Bidimensionales o planas:** tienen dos dimensiones: ancho y alto o largo, entre ambas determinan un plano, pueden mostrarse trazos visibles, no tiene espesor

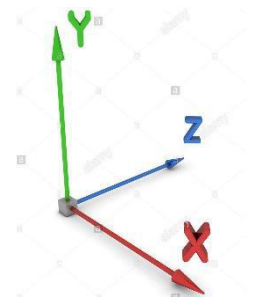
y pueden ser tanto abstracto como figurativo. La superficie y los trazos tomados en conjunto revelan un mundo bidimensional que difiere por completo de nuestra experiencia cotidiana. Es esencialmente una creación humana, ejemplo: dibujar, pintar, imprimir, escribir, etc.

- **Tridimensionales:** Vivimos en un mundo tridimensional. Lo que vemos delante de nosotros no es una imagen lisa, que tiene solo largo y ancho, sino, una expansión con profundidad física, la tercera dimensión. El suelo que hay bajo nuestros pies se extiende hasta el horizonte distante. Podemos mirar hacia delante; hacia atrás; hacia la izquierda; hacia la derecha; hacia arriba y abajo. Lo que vemos es un espacio continuo en el que estamos incluidos. Las tres dimensiones primarias son: ancho, alto o largo y profundidad

EL PROBLEMA DE LA TERCERA DIMENSIÓN Y SU RESOLUCIÓN BIDIMENSIONAL:

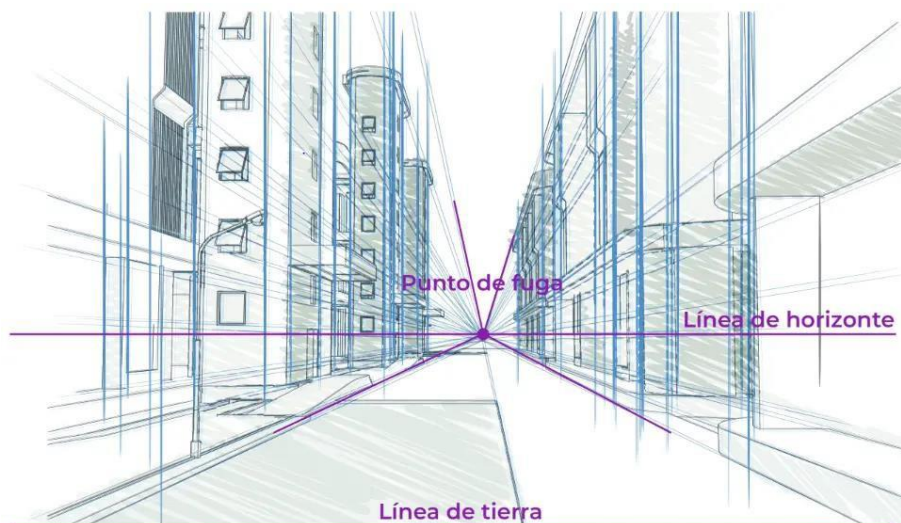
La diferencia entre las dos y las tres dimensiones es la profundidad, dimensión que no está plasmada en una fotografía plana pero sí que, gracias a un efecto óptico, podemos percibir.

Un cuadrado tiene dos dimensiones y, en cambio, un cubo es tridimensional porque además de longitud y altura también tiene profundidad. En el lenguaje de 3D, la longitud se representa en el eje X; la altura, en el Y; y la profundidad, en el Z.



En cualquier representación tridimensional se deben tener en cuenta los siguientes elementos:

- Plano de cuadro: plano que abarca la imagen.
- Línea de horizonte: línea recta que pasa por el punto de vista del observador. Por ejemplo, el horizonte del mar.
- Línea de tierra: línea imaginaria que marca el suelo en primer término.
- Punto de fuga: punto donde convergen todas las líneas producidas por la perspectiva. En un dibujo, el punto de fuga da la sensación de profundidad.



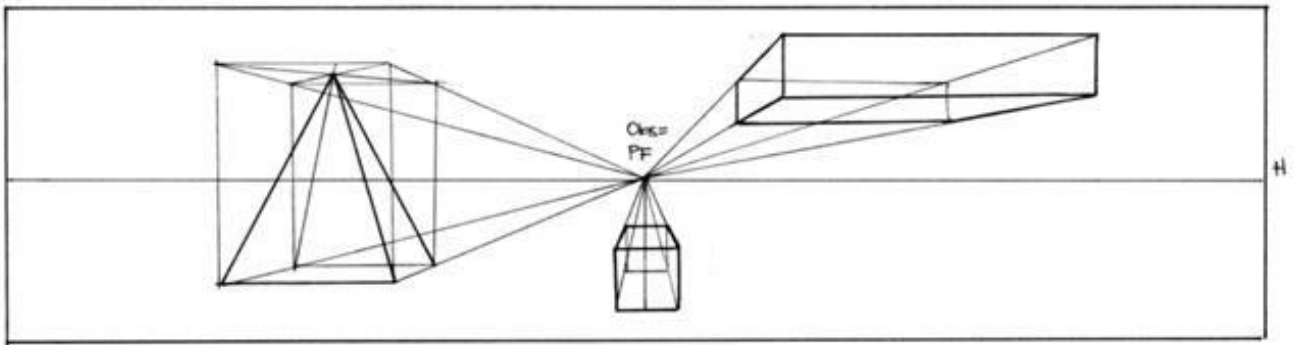
Con el fin de que en un plano bidimensional podamos percibir las tres dimensiones, se recurren a diferentes técnicas y elementos, como la perspectiva.

¿Qué es la perspectiva?

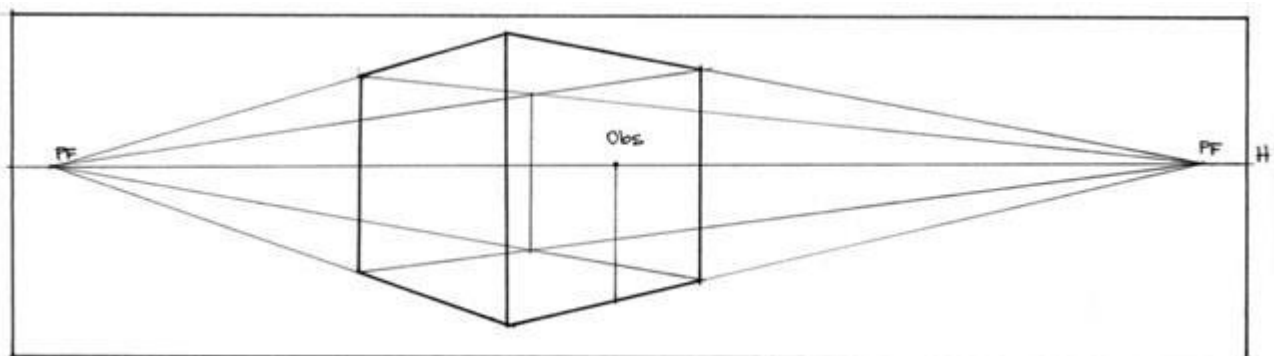
La perspectiva es la técnica para representar la tercera dimensión de un objeto teniendo en cuenta su situación en el espacio con respecto al ojo del observador en una superficie plana, como un papel o un lienzo, dando sensación de profundidad y volumen.

Tipos de perspectiva

- Perspectiva jerárquica
- Perspectiva militar
- Perspectiva caballera
- Perspectiva axonométrica
- Perspectiva cónica: Se trata de un sistema de representación gráfico que se basa en la proyección de un cuerpo tridimensional sobre un plano haciendo servir rectas proyectantes que pasan por un punto que corresponde con el ojo del observador. De ahí que el fuerte de este tipo de perspectiva es un resultado que se aproxima a la visión que tendría el ojo si estuviera situado en dicho punto. Fue Filippo Brunelleschi quien, en 1451, formuló las leyes de la perspectiva cónica, demostrando a través de sus dibujos las construcciones en planta y alzado, e indicando las líneas que se dirigen al punto de fuga.



Perspectiva a un punto de fuga.

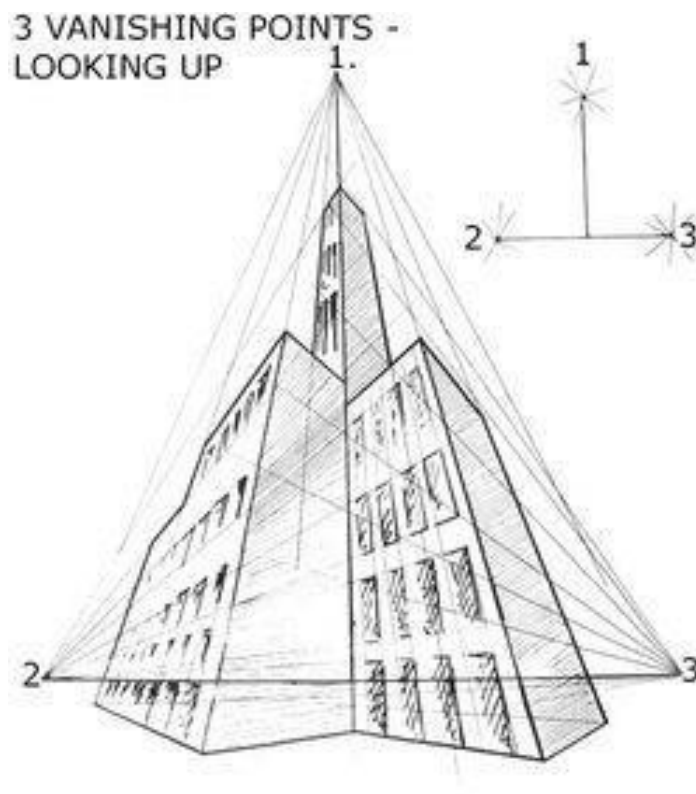


Perspectiva a dos puntos de fuga.

“La perspectiva lineal es el arte y la ciencia de describir volúmenes tridimensionales y relaciones espaciales en una superficie bidimensional mediante rectas que convergen conforme se alejan en la profundidad del dibujo. Los dibujos con visión múltiple y con visión única axonométrica ofrecen frías representaciones de una realidad objetiva. En cambio, la representación que brinda la perspectiva lineal es un reflejo sensible de una realidad visual. La perspectiva lineal muestra los objetos y el espacio tal como

aparecerían ante un observador que mirara en una dirección desde un punto de vista concreto del espacio.” (Ching – Cap. 8, Dibujo y proyecto 1998/2010).

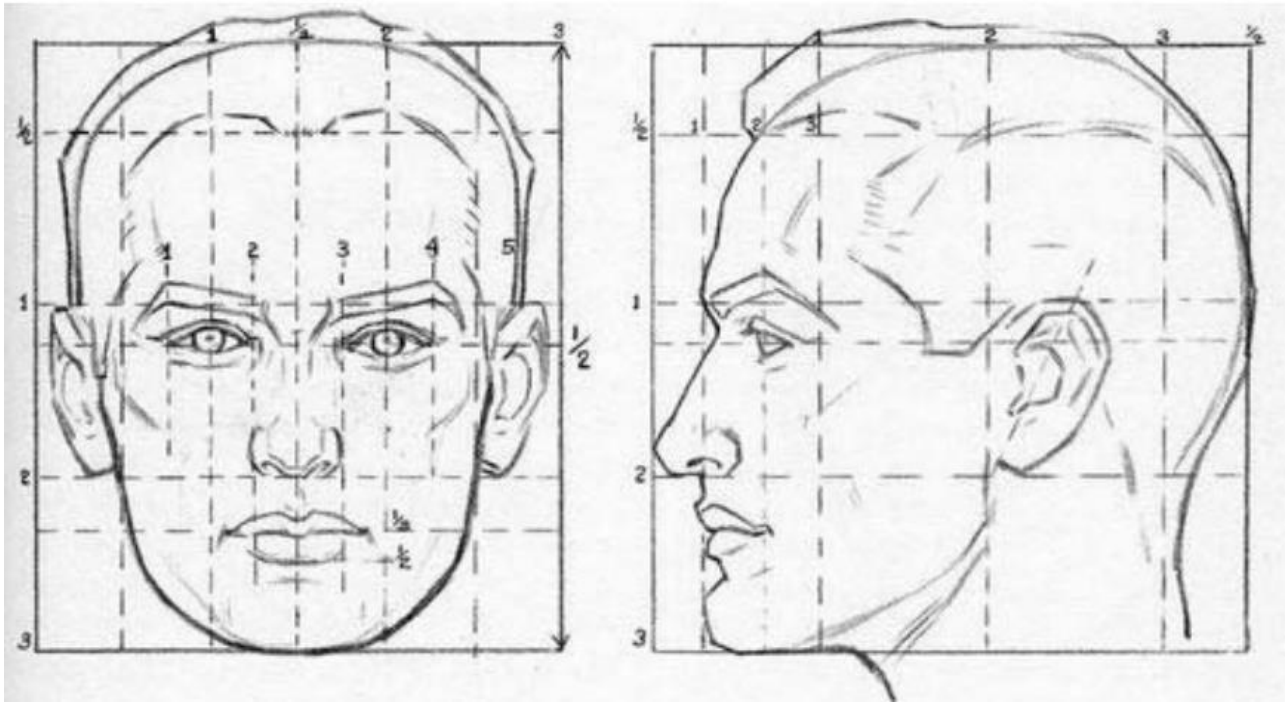
Andrew Loomis es bastante categórico cuando dice que “todo dibujo tiene un horizonte”. Pues, para él, “todo lo que dibujamos está afectado por el nivel visual y el punto de vista desde el cual lo dibujamos. El nivel visual es el horizonte del cuadro. Puede estar por debajo o por encima del plano del cuadro, o bien puede cruzarlo a cualquier altura” (Loomis, 1951/1983). Si bien estaríamos de acuerdo con que esta argumentación es válida para el dibujo realista en general, cabe destacar que no es aplicable para una gran parte de dibujos decorativos, experimentales, oníricos, etc. (pensemos, por ejemplo, en unos cuantos dibujos de Picasso, en la mayoría de los dibujos de Paul Klee o en los de Dubuffet)



Tres puntos de fuga

CANON DE CABEZA DE FRENTE Y DE PERFIL (ANDRE LOOMIS)

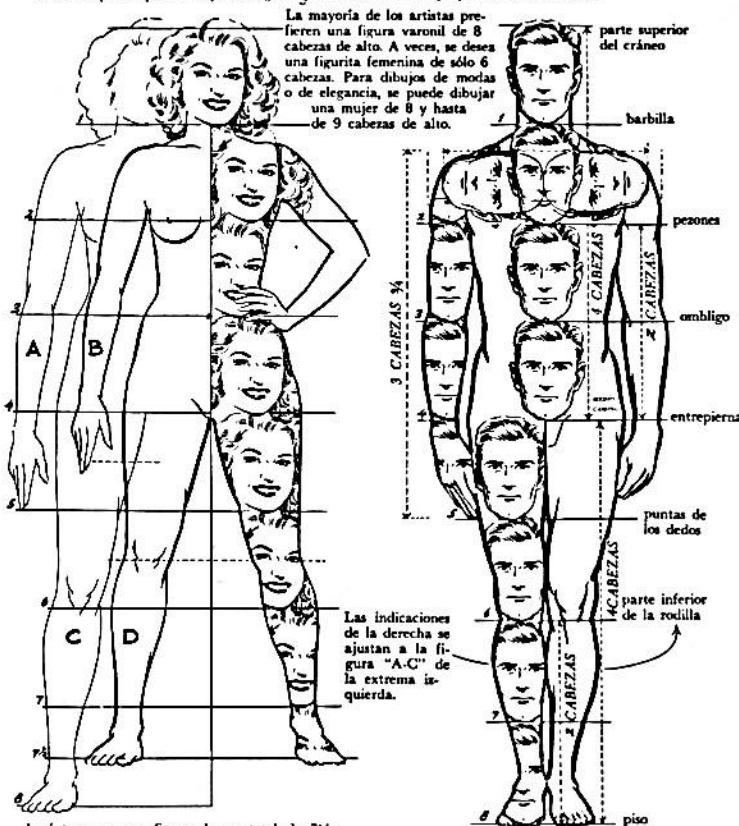
Las medidas y las proporciones de las cabezas son variadas. No obstante, le será más conveniente al artista recordar una escala de proporciones simplificada y construida a base de términos medios para sus medidas básicas. La cabeza vista de frente cabe perfectamente en un rectángulo cuyo ancho tiene tres divisiones y el alto tres y media. Esta escala deja algún espacio en el borde exterior de las orejas. La mitad de la medida de esas unidades nos dan el lugar de los ojos, de la nariz y nos ayudan a ubicar la boca, y sitúa también la línea de los ojos a mitad de la división de la cabeza desde la cúspide hasta la base, como debe ser y como es en la mayoría de las caras. Este método de medición en unidades establece la línea del pelo y las tres divisiones frontales de la cara. La cabeza de perfil cabe exactamente en un cuadrado de tres unidades y media de lado. Podéis establecer vuestras propias unidades; lo que importa son las proporciones. Estas proporciones, como se ve en la lámina 18, se hallaron tras largo estudio y se ofrecen como una sencilla y práctica escala de fácil empleo. Esta escala es muy conveniente para el enfoque de la bola y del plano.



Las proporciones comunes para una cabeza de hombre se dan aquí para el frente y el perfil. La escala se recuerda fácilmente. La cabeza tiene una altura de tres unidades y media (optativo), casi tres unidades de ancho (incluyendo las orejas), y tres unidades y media desde la punta de la nariz hasta la nuca. Las tres unidades dividen la cara en frente, nariz y mandíbula. Las orejas, la nariz, las cejas, los labios y la barbilla miden cada uno una unidad.

proporciones de la figura humana

La unidad de medida para dibujar la figura humana suele ser el largo de la cabeza. La estatura promedio es entonces siete y media cabezas. Sin embargo, la raza, el sexo y las diferencias físicas individuales impiden que se estipulen reglas fijas en cuanto a las proporciones anatómicas.



Aquí tenemos una figura de un total de 7 1/2 cabezas. A la izquierda se encuentra la misma proporción de cabeza y tórax, pero el brazo y la pierna han sido cambiados para ajustarse a la altura de 8 cabezas. Muchos artistas prefieren agregar largura a las piernas. La media cabeza que tiene de más la pierna "C" se usa a veces con el largo del brazo "B".

Naturalmente, no es necesario dibujar siempre las cabezas. En el caso presente se han dibujado para ayudar a tener presentes proporciones relativas. Primeramente, marque la orilla de una regla de papel con la unidad-cabeza escogida, y siga adelante por su esbozo tal como está. Al cabo de una práctica considerable puede uno llegar a sentir las proporciones.

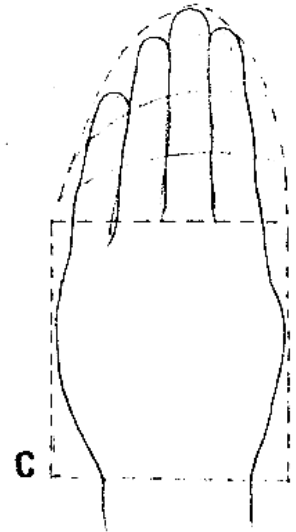
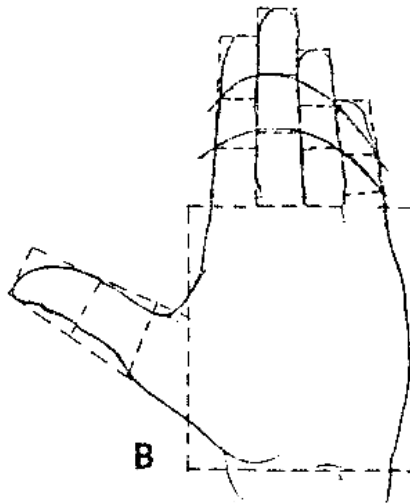
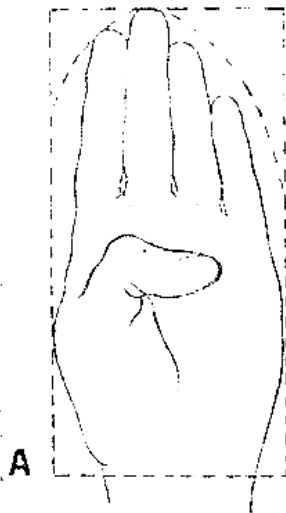
ESTUDIOS ESQUEMATICOS DE LA ESTRUCTURA DE LA MANO

El presente capítulo, está dedicado a proponer al estudiante, una serie de estudios esquematizados de la mano, destinados a simplificar la tarea de su diseño integral.

Nos ha movido a ello, la necesidad de estimular un tipo de razonamiento que permita comprender visual y

gráficamente, su estructura particular en forma sencilla, precisamente por saber de las grandes dificultades que éstas partes del cuerpo humano, presentan para dibujarlas.

En principio, nos limitaremos a un enfoque bidimensional de la cuestión.



Partiremos de la base de que la mano, observada frontalmente por su cara anterior (palma), con el pulgar recogido, puede inscribirse en un rectángulo cuyo alto es casi dos veces la medida del ancho.

Dentro del mismo, por división se configuran otros dos rectángulos: uno, correspondiente a la palma o cuerpo central propiamente dicho, que tiene una extensión vertical, ligeramente mayor que la mitad de la altura total.

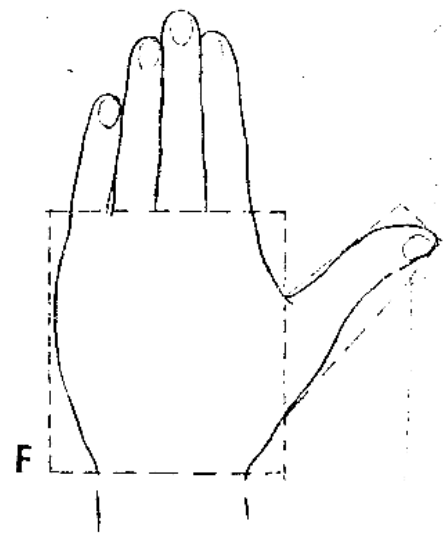
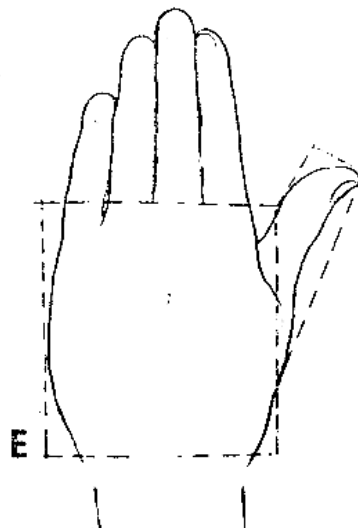
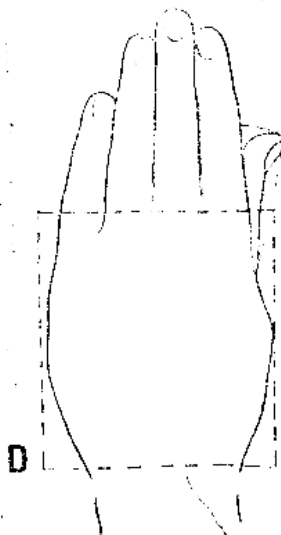
Otro cuyo límite superior es pronunciadamente curvo, abarca a los dedos índice, cordial o mayor, anular y auricular. Nótese la relación de sus largos entre sí.

Estos cuatro dedos, que se insertan en la masa general sin modificar su aspecto, presentan individualmente una forma plana longitudinal, que se aproxima a delgados rectángulos, subdivididos a su vez en otros menores, que componen cada falange.

El trazado de dos líneas curvas transversales, que unan a aquellos por sus extremos, completarán este breve análisis.

Solo el pulgar, que nace lateralmente de la palma, afecta la visión de conjunto, al apartarse de él.

Las proporciones anotadas son de índole genérica, debiendo el dibujante por su propia observación ajustarlas a las del modelo que elija.



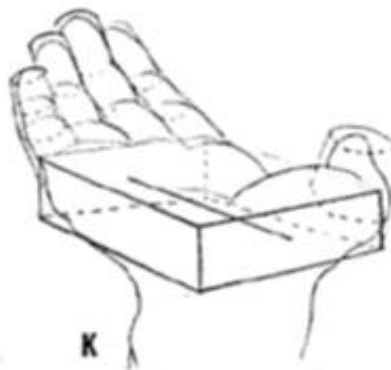
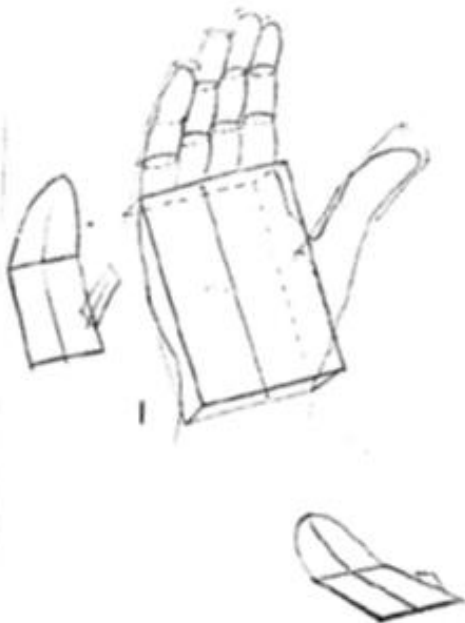
Cuando se crean suficientemente asimilados tales conceptos, puede iniciarse el trabajo directamente por el "plantado" del núcleo central, agregando luego los dedos y la modificación del pulgar, que se aleja progresivamente del conjunto (D, E y F).

Teniendo en cuenta estos principios, comenzaremos por diseñar un esquema que comprenda la totalidad de la figura, procediendo de inmediato a su partición tal como se indicara.



Con posterioridad a una intensa práctica y una vez que se manejen con seguridad estos recursos, se estará en

condiciones de intentar el diseño de más complejos movimientos (G y H).



El paso siguiente, consistirá en pasar de lo plano a lo volumétrico.

Para ello, en primer término, será necesario delinear proyectivamente el contorno y eje principal de las figuras, contemplando su aparente deformación por efectos de la posición en perspectiva (ver esquemas anexos).

A continuación, dichas figuras se transformarán en cuerpos, paralelepípedo o caja achatada para el primitivo rectángulo central y cilindros articulados para los dedos, organizados alrededor de sus respectivos ejes.

Obsérvese que la longitudinalidad inicial, se ha que- to en un ángulo abierto respecto al plano de la palma (K). Este movimiento llamado de aducción, es perfec-

tamente natural y mucho más propio que las extensiones, que son raras y tensionadas.

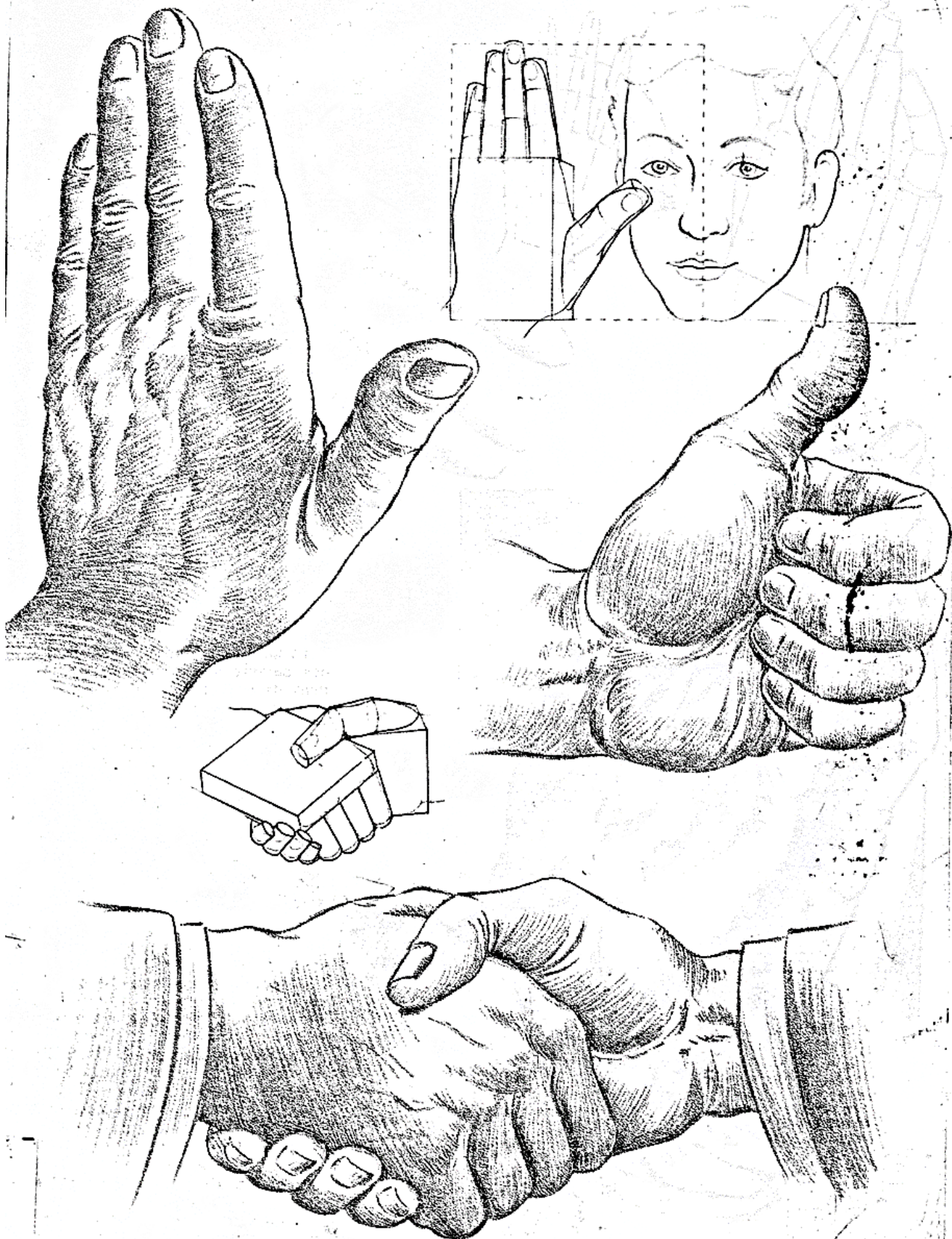
Las posiciones J y K son ejemplos de escorzo, es decir, de ubicaciones oblicuas o casi perpendiculares del plano frontal o lateral de los sólidos, con relación a nuestra visión.

En todos los casos debe entender que las bases iniciales solo parecen alteradas, por los requerimientos proyectados, indispensables para otorgar acusación de profundidad.

Mayores detalles sobre estos fundamentales aspectos del dibujo, podrán Uds. consultar en los demás cuadernos que integran esta serie y también en el N° 19 "Perspectiva".

ESTUDIOS DE PROPORCIÓN, TRANSPARENCIA Y EMBLOCAMIENTO

56



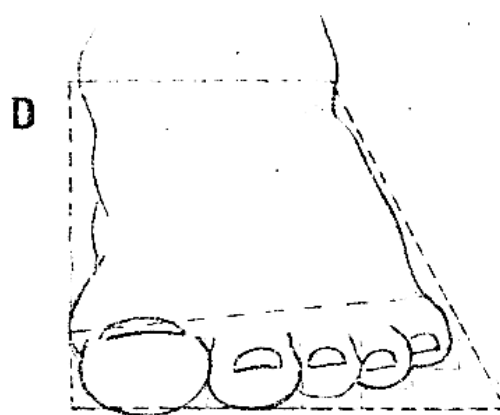
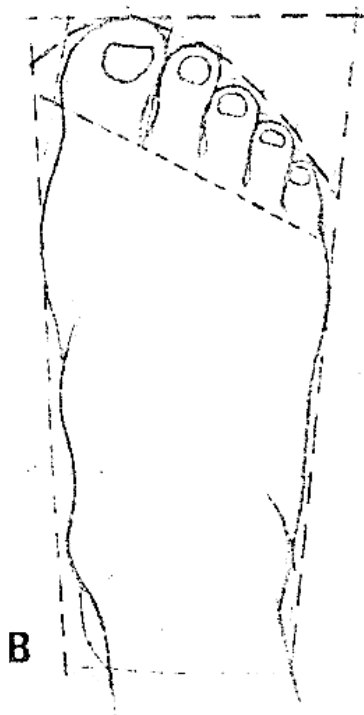
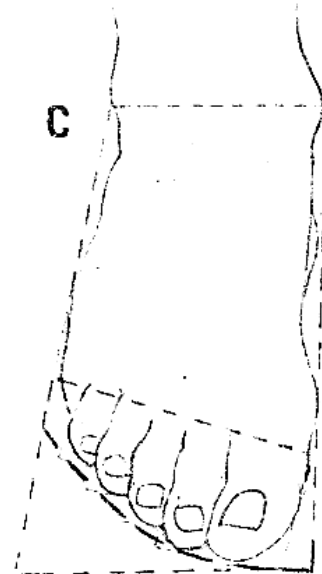
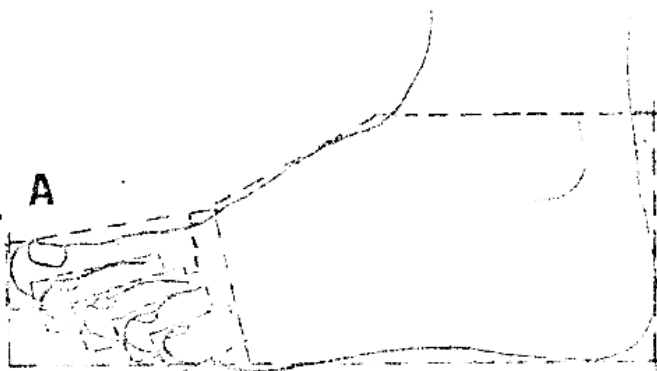
En el dibujo de las manos estrechándose se corre el peligro de perder noción de las proporciones de la mano derecha (que queda oculta); para evitar ese problema, dibuje ambas completas y después suprima las partes invisibles.

ESTUDIOS ESQUEMATICOS DE LA ESTRUCTURA DEL PIE

Con respecto a la forma en que debe encararse el dibujo de pies, debemos reconocer que las dificultades plásticas que estos presentan, son mucho menores que las suscitadas por las manos. Probablemente, ello se deba a que los dedos parten todos de un mismo sector del cuerpo central y que el movimiento general, es mucho más limitado.

Sin embargo, por su carácter de apoyo, de equilibrio y de traslación de la figura humana, los pies exigen un estudio analítico similar al de las manos.

Las indicaciones que ofrecemos se tornarán notablemente provechosas, cuando el lector las haya paciente-mente practicado y sumado a la observación del natural. Además, consideramos de gran utilidad, la consulta de nuestros cuadernos de "Huesos" Nº 6, "Músculos" Nº 7, en los cuales se contemplan interesantísimos estudios de anatomía artística, destinados a aclarar conceptos visuales y de estructura, no siempre fáciles de percibir en cuerpos humanos.



A) Visto por su perfil exterior el pie, planimétricamente hablando, puede encerrarse dentro de una figura parecida a la cabeza de un martillo, de un largo que es, aproximadamente, dos veces y media la medida del alto, contando desde la planta hasta el tobillo.

En su interior, los dedos conforman una sección, algo menor a una tercera parte del largo.

B) Desde arriba, el dorso del pie puede ser un trapecio

alargado, de una parte de ancho por algo más de dos de largo.

En su extremo superior, el límite que une el nacimiento de los dedos hace de base a un trapecio más pequeño, que los comprende oblicuamente, cuyo límite extremo está curvado.

C-D) Visualizadas frontal o escorzadamente las figuras antedichas, acusan el lógico acortamiento que se produce por efectos de la perspectiva.

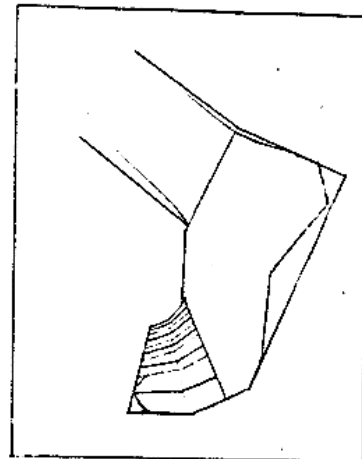
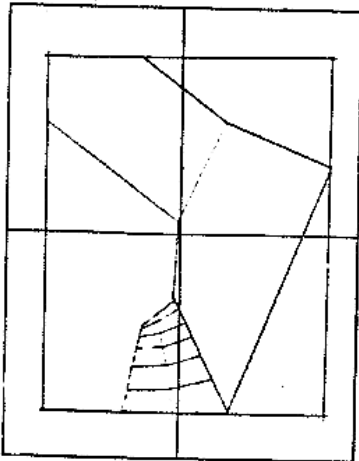
DESARROLLO GRADUAL DEL DIBUJO DE PIES

El mismo criterio de ordenamiento gradual, que sugiriéramos para manos, también puede ser aplicado al diseño de pies.

En realidad no se trata de una mera repetición, sino de un principio válido para cualquier tipo de modelo,

debido a que su finalidad, apunta especialmente a acostumar al estudiante a encarar un dibujo con sentido de unidad, partiendo de la imagen total simplificada y elaborándola hasta su máxima complejidad.

El material empleado, han sido lápices H y HB para



las primeras tres etapas y H 2B y 3B para las últimas.
1º) La observación de la pose del pie, nos permitirá abarcarlo geoméricamente dentro de un rectángulo vertical, cuyos límites superior e inferior sean la línea externa de la pierna y el dedo mayor respectivamente y los laterales, el talón y el perfil interior de la pierna.

Una vez dividida la hoja destinada al dibujo en cuatro partes iguales, reconstruiremos el rectángulo imaginado alrededor del eje central, siempre comenzando por su lado más largo.

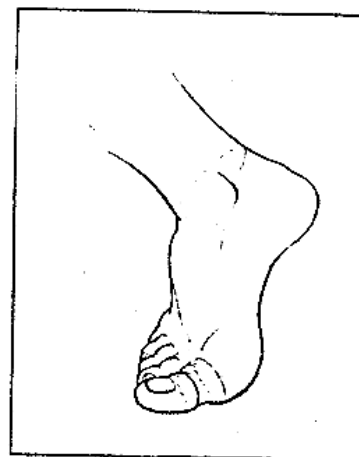
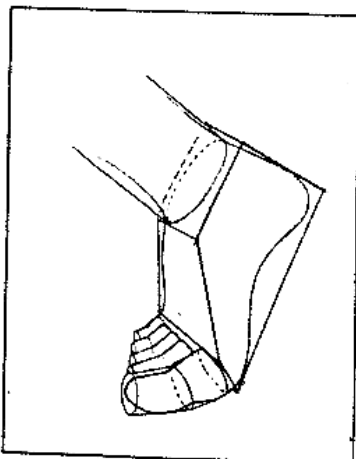
Veremos así que el punto medio de la figura general del pie (intersección del empeine con la pierna), hace que la masa principal quede desplazada hacia la derecha, situa-

ción de desequilibrio, que se compensa por la actitud oblicua de la pierna y de los dedos, que inclinan la vista hacia la izquierda.

De esta manera, se ha solucionado armónicamente la relación figura-fondo.

Siguiendo luego las indicaciones de los estudios esquemáticos, se obtendrá sin mayores dificultades el resumen plástico de la figura.

2º) El presente paso se dedicará a la determinación de los pequeños rectángulos que comprenden los dedos, organizándolos a partir de sus ejes y las líneas límites y de articulación. Puede además esbozarse, como silueta plana el contorno del conjunto.



3º) A continuación corresponderá dedicarse al enfoque tridimensional, adjudicando al cuerpo central la forma de "cabeza de martillo", cilindros ensamblados para los dedos y un cilindro mayor para la pierna.

Como ya anticipáramos en el capítulo anterior, esta etapa de sintetización volumétrica, es de gran importancia, dado que por su intermedio, la representación de cuerpos irregulares se simplifica notablemente.

Encontrará el lector que una gran ayuda es el análisis gráfico por separado de cada una de las partes y por qué no, el estudio de distintas posiciones especiales.

4º) Digamos que hasta aquí, nos hemos dedicado a construir un andamiaje o embalaje de la forma de un pie. De ahora en más, iremos definiendo las formas, hasta lograr un diseño lo más cercano posible a la realidad.

En ese aspecto lo que primero corresponde, es otorgarle importancia a la línea modulada, enriquecida, que describa significativamente contornos y detalles.

Alejándose en todo momento de una trayectoria uniforme y monótona, cada parte será recalçada según su actitud, peso, volumen, etc., sirviendo como ejemplo el dibujo realizado.

EL COLOR Y LA LUZ

Reseña Histórica del color

El color ha existido desde el origen del universo, pero no siempre se ha pensado y opinado lo mismo sobre él, sobre su origen o sobre su composición. Con historia del color nos referimos a la evolución del concepto y definición del color a lo largo de la historia.

El color nos produce sensaciones, sentimientos y emociones. Induce diferentes estados de ánimo, transmite mensajes, expresa valores, situaciones... y, sin embargo, no existe más allá de nuestra percepción visual.

El color ha sido estudiado, por científicos, físicos, filósofos y artistas. Cada uno en su campo llegó a diversas conclusiones que, en ocasiones, fueron buenos puntos de partida para posteriores estudios y para todo lo que hoy sabemos del color.

Primeras teorías sobre el color

El filósofo Aristóteles sentenció que todos los colores se forman con la mezcla de cuatro básicos. Eran los colores de la tierra, el fuego, el agua y el cielo, es decir, los elementos químicos de la antigüedad. Además, otorgó un papel fundamental a la incidencia de luz sobre los objetos.

En el Renacimiento, Leonardo Da Vinci definió al color como algo propio de la materia. Confeccionó la siguiente escala de colores básicos: primero el blanco como el principal, ya que permite recibir a todos los demás colores; después el amarillo para la tierra, verde agua, azul cielo y rojo fuego. Por último, el negro para la oscuridad, ya que es el color que nos priva de verlos a todos.

Con la mezcla de estos colores obtenía todos los demás, aunque también observó que el verde podía surgir de una mezcla. Habla por primera vez en la historia de los colores primarios y secundarios.

Newton: el color es luz, la luz es color

El físico y matemático inglés Isaac Newton dio un paso decisivo en la historia del color y estableció un principio hasta hoy aceptado: la luz es color. En 1665 Newton fue quien descubrió que la luz del sol, al pasar a través de un prisma, se divide en varios colores. Descubrió la descomposición de la luz en los colores del espectro cromático. Estos colores son el azul violáceo, el azul celeste, el verde, el amarillo, el rojo anaranjado y el rojo púrpura.



Podemos observar este fenómeno cuando la luz se refracta en el borde de un cristal o de un plástico. También cuando llueve y algunos rayos de sol atraviesan las nubes, las gotas de agua cumplen la misma función que el prisma de Newton y descomponen la luz produciendo lo que llamamos Arcoíris.

Observó que la luz natural está formada por luces de seis colores. Cuando incide sobre un objeto, este absorbe algunos colores y refleja otros. Con esta observación dio lugar al siguiente principio: todos los cuerpos opacos al ser iluminados reflejan todos o parte de los componentes de la luz que reciben.

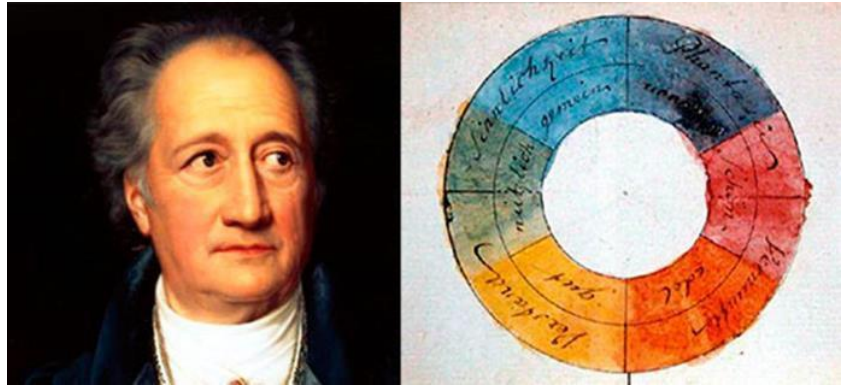
Cuando vemos un objeto rojo, realmente estamos viendo la superficie de un material que contiene un pigmento. Ese pigmento tiene la capacidad de absorber todas las ondas que forman la luz blanca, excepto la roja. Esta, la roja, es la onda que el objeto refleja; nuestros ojos la captan y la envían al cerebro para que la decodifique. Y dice: "esto es de color rojo".

¡Qué listo es nuestro cerebro!

Goethe y la psicología del color:

El escritor alemán Johann Goethe estudió y probó las modificaciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano sufre ante la exposición a los diferentes colores y su manera de reaccionar ante ellos.

Su investigación fue la piedra angular de la actual psicología del color. Desarrolló un triángulo con tres colores primarios, rojo, amarillo y azul, y relacionó a cada color con ciertas emociones. La historia del color había encontrado, por fin, su punto de conexión con el alma humana.



La Luz como Fenómeno Óptico

Impresión producida en la retina por un movimiento vibratorio que se propaga en el espacio. Energía que estimula la visión la cual capta formas y colores.

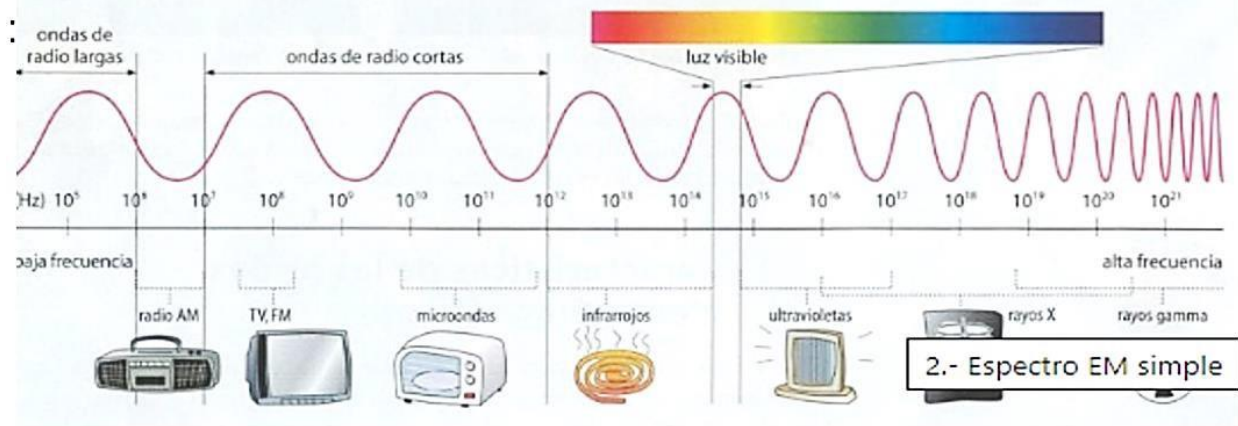
La primera teoría sobre la luz llamada corpuscular fue enunciada por Isaac Newton, aunque no descuidó la posible enunciación de una teoría ondulatoria. Cristian Hughens sostiene la teoría ondulatoria, en consecuencia, hace consistir la luz en rapidísimas vibraciones de las moléculas de las fuentes luminosas, las que se propagan por el “éter” a gran velocidad. Lo satisfactorio de esta teoría permitió que por largo tiempo se la considerara la única posible, más tarde, hacia fines del siglo XIX, el descubrimiento del efecto foto eléctrico hizo vacilar la teoría ondulatoria. Albert Einstein propuso una nueva concepción particularmente corpuscular, sosteniendo con Max Planck la existencia de “cuantos de luz” fotones. El cuanto puede ser considerado como un tren de ondas coherentes, sin discontinuidad de fases, o como partículas de masa... Según esto, los rayos se comportan como emisiones de pequeñísimas partículas, los fotones. Pero como ciertos fenómenos de la luz, tales como la interferencia y la difracción, ofrecían dificultades para una teoría corpuscular, no descartó la teoría ondulatoria y sostuvo cierta correspondencia entre fotones y ondas, correspondencia emitida por la mayor parte de los físicos. Para otros la luz está compuesta por partículas guiadas.

Propiedades ópticas:

La óptica es comprendida como parte de la física que se encarga de estudiar las leyes y fenómenos de la luz.

Para comprender el comportamiento de la luz, debemos conocer de qué tipo de energía se trata: La luz es la parte de la radiación electromagnética que puede ser percibida por el ojo humano. La Radiación Electromagnética es una forma de propagación de la energía en forma de ondas, que se realiza a través del espacio y del aire. Se propaga a una velocidad de 300.000 km/seg. y no necesita de un material para transmitirse. (Por ejemplo, la energía del sol que llega a la tierra)

ESPECTRO ELECTROMAGNÉTICO: Las ondas de transmisión de la energía electromagnética tienen una variedad de frecuencias muy grande, pero solo una pequeña parte es percibida como luz por el ojo humano.



Espectro electromagnético de las radiaciones que nos rodean, en función de sus longitudes de onda

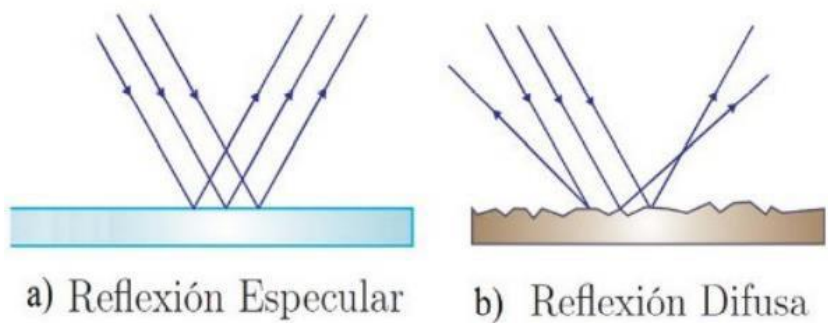
Aprovechando la imagen del gráfico podemos ver, a la izquierda de la Luz Visible, los Rayos Infrarrojos, que son los que transmiten mayor cantidad de energía en forma de calor. A la derecha, podemos ver los Rayos Ultravioletas, que tienen importancia para el comportamiento de algunos materiales.

PROPIEDADES ÓPTICAS:

- REFLEXIÓN DE LA LUZ → ABSORCIÓN
- COLORES

REFLEXIÓN DE LA LUZ: (Opuesto: Absorción) Se define como reflexión de la luz a la proporción de energía que incide sobre una superficie y vuelve al medio del cual viene. La diferencia entre energía incidente y energía reflejada es la energía absorbida. Gracias a este fenómeno físico (reflexión) es que podemos ver las cosas. La proporción de energía reflejada, y la manera de propagarse, dependen de las características de la superficie.

La reflexión de la luz y las características de las superficies son temas vinculados también con los Colores.

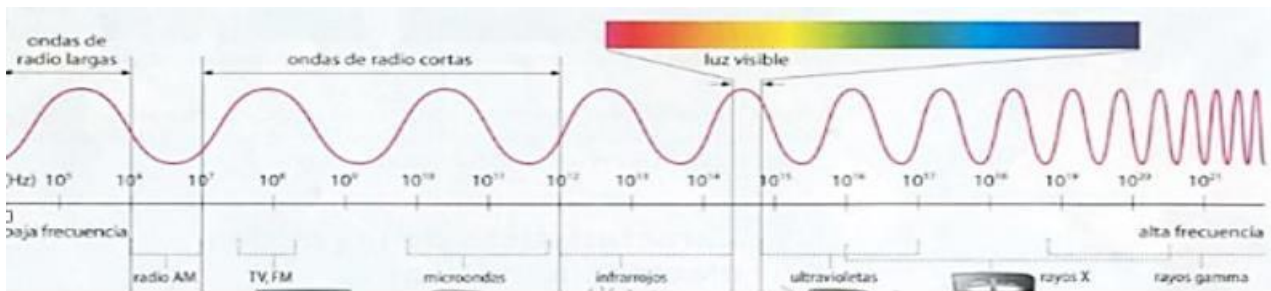


EL COLOR

El color es el efecto de las radiaciones visibles que forman parte del espectro electromagnético. Este espectro está formado por todo el conjunto de ondas existentes, rayos X, rayos ultravioletas, infrarrojos, ondas de radio, etc. Todas estas ondas se miden tomando en consideración su longitud que es la distancia que separa una cresta de onda de otra. En los colores esta distancia se mide en milimicras, o nanómetros.

De todo el espectro, sólo las ondas comprendidas entre los 400 y los 700 nanómetros provocan en el ser humano la sensación luminosa. Cada color responde a una determinada longitud de onda. Cuando nuestra retina se ve estimulada simultáneamente por todas las ondas electromagnéticas entonces percibimos la luz blanca.

Recordemos que la luz es parte del espectro electromagnético que, dentro de determinadas frecuencias, es percibida como tal. Ahora bien. Dentro de ese rango de frecuencias que es la luz, según a que frecuencia nos referimos, vamos a percibir

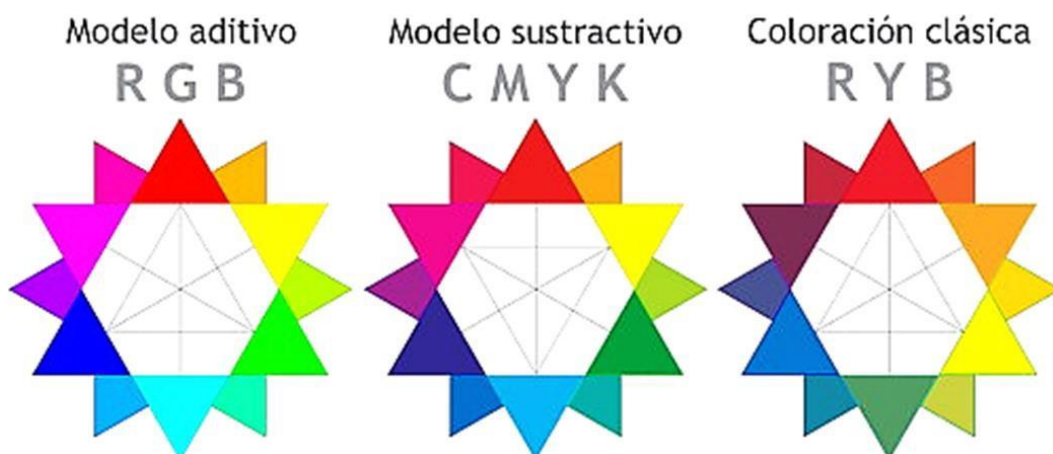


diferente color

Existen dos formas básicas de mezclar colores:

1. Mezcla Aditiva.
2. Mezcla

Sustractiva. Síntesis del Color



Diferencias, entre colores aditivos, colores sustractivos y coloración clásica

Modelo:	R G B = Color Luz	CMYK=Color Pigmento	RYB= Color Pigmento
Definición:	Es una mezcla aditiva que reconstituye la luz blanca	Es una mezcla sustractiva, sustrae la luz.	Es una mezcla sustractiva, sustrae la luz.
Percepción:	Intangible	Tangible	Tangible
Primarios:	Rojo - Verde - Azul	Cian – Magenta – Amarillo	Rojo – Amarillo – Azul
Secundarios	Cian- Magenta- Amarillo	Rojo - Verde - Azul	Anaranjado medio – Verde Medio – Violeta Medio
Comple_ mentarios			
Opuestos			

Dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> • Tono • Intensidad • Saturación o Matiz • Luminosidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Tono, color, valor o tinte • Valor • Saturación 	<ul style="list-style-type: none"> • Tono, color, valor o tinte • Valor • Saturación
-------------	---	---	---

Colores Aditivos:

- La luminosidad: Cantidad de luz
- El matiz: la calidad del color que puede tener la luz
- La Saturación: La pureza de matiz de la luz
- Tono: Pureza del color. No interviene el blanco

Colores Sustractivos:

- Tono, color, valor o tinte: Cualidad el color. Son todos los colores del círculo cromático, primarios, secundarios e intermedios
- Valor: Cuando cada uno de los colores se lo mezcla con blanco para ganar luminosidad o se lo mezcla con negro para obscurecerlo (escala claro- oscuro). No todos colores tienen la misma luminosidad.
- Saturación: Se refiere a la pureza del color que una superficie puede reflejar. Cuando el tono es completo, es decir, no mezclado, presenta máxima saturación o en su máxima pureza. Para reducir la saturación se debe mezclar con un color acromático o su complementario (escala de grises o neutro).

Escala de Valores

Las escalas de colores pueden ser cromáticas o acromáticas:

- Escala Cromática: Se obtienen los valores del tono mezclando los colores puros con blanco, con negro o también, con su complementario, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad. Es decir, cambia su tono, su saturación y su brillo.



- Escala Acromática: Será siempre una escala de grises, una modulación continua del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer comparativamente tanto el valor de la luminosidad de los colores puros como el grado de claridad de las correspondientes gradaciones de este color puro.
 Por la comparación con la escala de grises (también llamada escala test), se ponen en relieve las diferentes

posiciones que alcanzan los distintos colores puros en materia de luminosidad.



Gamas de colores

Las gamas de colores son las escalas formadas por gradaciones que realizan un paso regular de un color a otro. Por ejemplo, de un color puro hacia el blanco o hacia el negro, de una serie continua de colores cálidos a fríos o una sucesión de diversos colores.

Pueden ser monocromas, cromáticas o polícromas.

- Escalas monocromas: Se basan en un único color y se forman con todas sus variaciones, añadiendo blanco, negro o gris como mezcla de ambos.

Las escalas monocromas pueden formarse por saturación, luminosidad o valor:

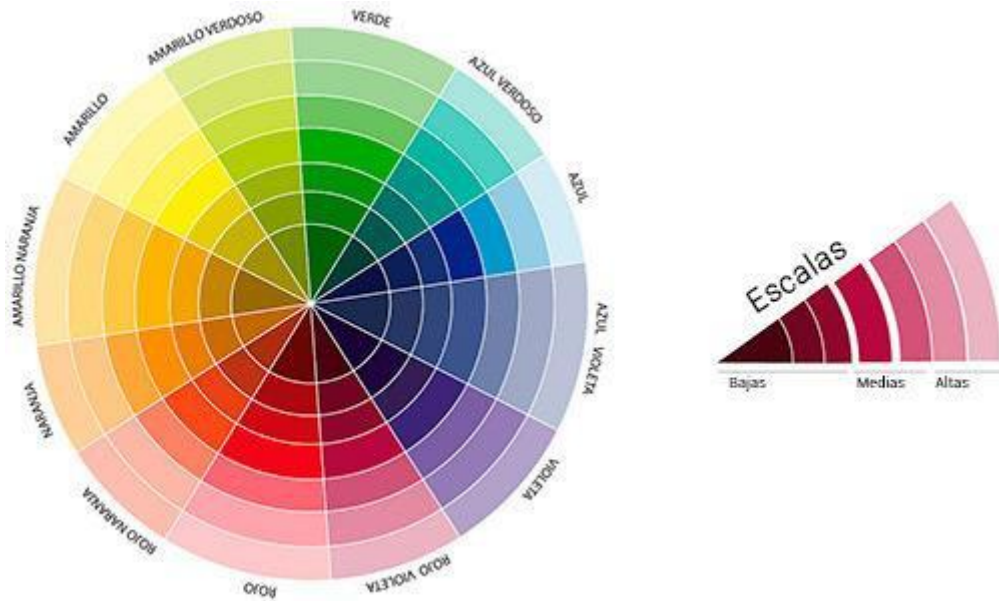


- Escalas cromáticas: Estas pueden ser escalas altas, medias o bajas:

Escalas Altas: cuando se utilizan las modulaciones del valor y de saturación que contienen mucho blanco dando lugar a composiciones luminosas.

Escalas Medias: cuando se utilizan modulaciones que no se alejan mucho del tono puro saturado del color dando lugar a composiciones algo apagadas.

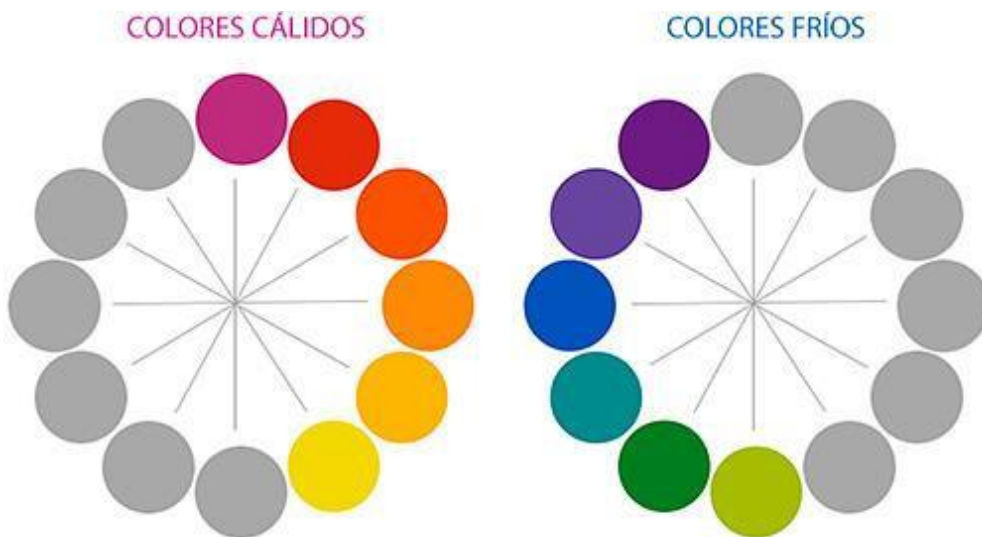
Escalas Bajas: cuando se usan las modulaciones de valor y luminosidad que contienen mucho negro por lo que las composiciones resultarán oscuras.



- Escalas Polícromas: Son aquellas gamas de variaciones de dos o más colores. El mejor ejemplo de este tipo de escala es el arco iris.

Colores Cálidos y fríos

Esta clasificación de colores fríos y cálidos no es estricta, aunque suelen representarse como una división por la mitad del círculo cromático. Cada color cálido tiene su complementario entre los colores fríos. Un color se considera cálido o frío según la sensación de temperatura que transmita.



Armonía del color

Armonizar, significa coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición. Cuando en una composición todos los colores tienen una parte común al resto de los colores componentes. Armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que, en su mezcla, unos mantienen parte de los mismos pigmentos que los restantes.

En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores: uno dominante, otro tónico y por último otro de mediación.

Relaciones de armonía y contraste



Colores Análogos
 Adyacentes en el CC



Triada equidistante
 Equidistante en el CC



Colores Complementarios
 Opuestos en el CC

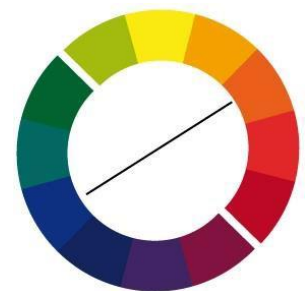


Complementarios divididos
 Triada formada por un color
 y los adyacentes
 al color complementario



Dobles Complementarios
 Selección cuaternaria
 de pares de opuestos

Los colores complementarios se encuentran en puntos opuestos del círculo cromático. Estos colores se refuerzan mutuamente, de manera que un mismo color parece más vibrante e intenso cuando se halla asociado a su complementario. Estos contrastes son, pues, idóneos para llamar la atención y para proyectos donde se quiere un fuerte impacto a través del color.

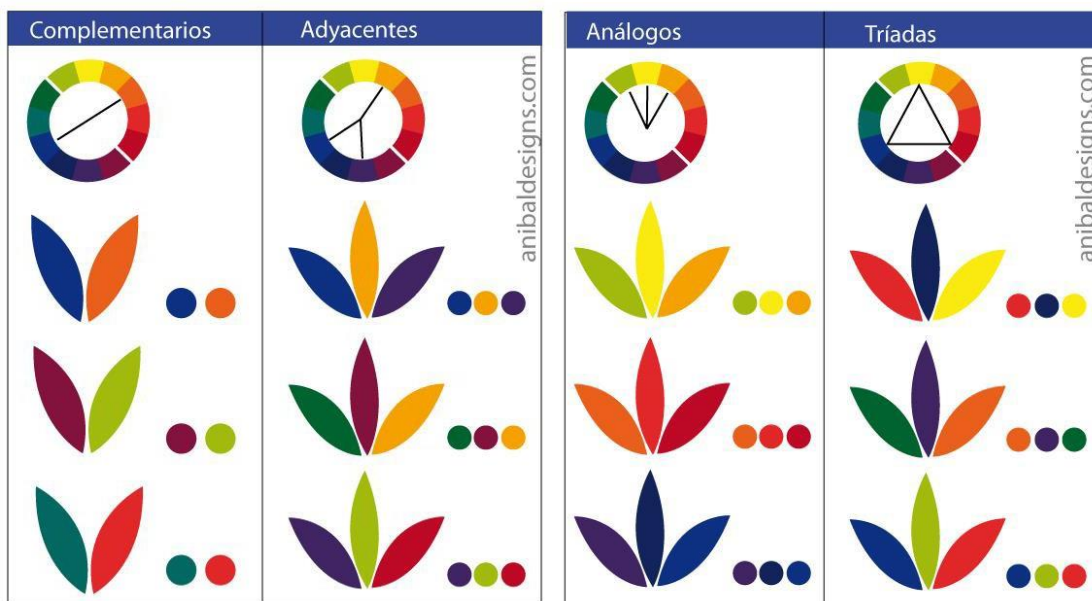


Armonía de análogos: Los colores análogos ocupan posiciones inmediatamente próximas en la rueda de colores. Debido a su parecido, armonizan bien entre sí. Este tipo de combinaciones es frecuente en la naturaleza.

De complementarios divididos o adyacentes: En lugar de utilizar un par de complementarios, se utilizan los situados en posiciones inmediatamente adyacentes. El contraste en este caso no es tan marcado. Puede utilizarse el trío de colores complementarios, o sólo dos de ellos.



Tríadas o armonía de tres colores: Se eligen tres colores e cromático. Versiones más complejas incluyen grupos de cuatro o de cinco colores, igualmente equidistantes entre sí (situados en los vértices de un cuadrado o de un pentágono inscrito en el círculo.)





TRABAJO FINAL INTEGRADOR.
MÓDULO: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

PROPÓSITO DEL CURSO PROPEDEÚTICO:

- Introducir al ingresante en la profesión, en el estudio superior y la vida institucional.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

- ❖ Demostrar las capacidades académicas desarrolladas durante el Curso Propedéutico.
- ❖ Integrar saberes y capacidades académicas en la gestación de un trabajo final
- ❖ Producir un trabajo final integrador propio e inédito.

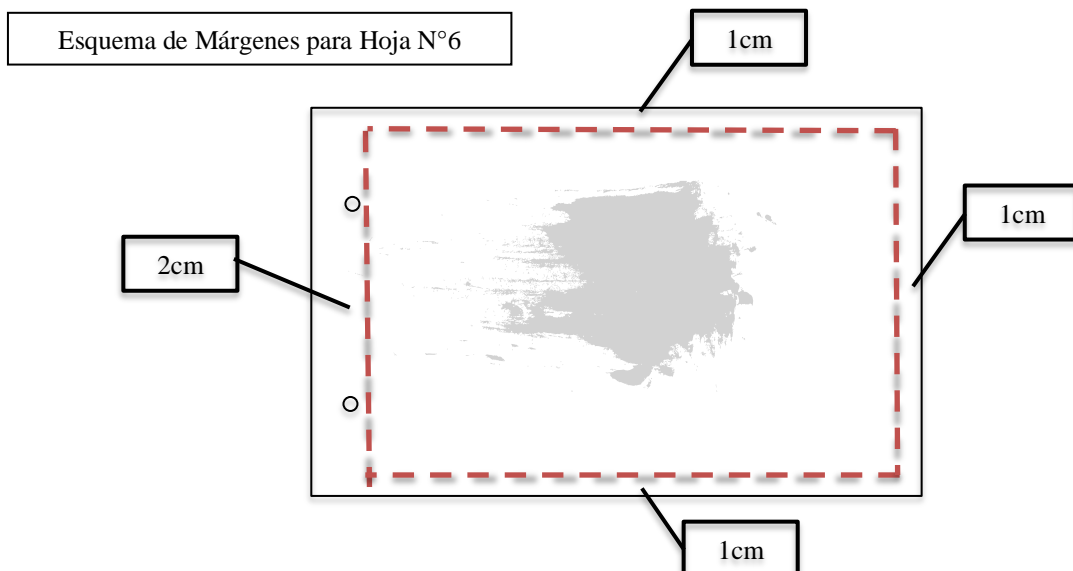
ACTIVIDAD:

Proceso de producción personal

Producir 10 bocetos (dibujo) propios de lo que desean comunicar en su composición Visual.
Registrar el proceso de su producción a través de fotos y descripciones breves.

Producción:

Realizar una composición Visual innovadora respetando y adoptando el criterio de lo leído en el cuadernillo propedéutico, teniendo en cuenta el mapa estructural, el equilibrio, los elementos conceptuales, visuales y de relación, los diferentes indicadores de espacio y las armonías del color, ect.



Colocar al dorso de la hoja los datos del alumno:

APELLIDO Y NOMBRE-TFI-DENOMINACIÓN DEL TALLER

Enviar el TFI en un sólo PDF a: marilynmaidanartesvisuales@gmail.com

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- ✓ Coherencia, cohesión y claridad en las ideas expuestas.
- ✓ Compromiso en el desarrollo de las actividades propuestas.
- ✓ Análisis e interpretación de textos teóricos.
- ✓ Integración de los saberes desarrollados.
- ✓ Autonomía en la utilización de técnicas de estudio.
- ✓ Cumplimiento en la entrega.

MODALIDAD DE TRABAJO: Individual

CONSIDERACIONES IMPORTANTES:

- Las producciones deben ser originales, evitando **la copia y el plagio**. Los trabajos que no cumplan con este requisito fundamental **serán desaprobados y no acreditarán el taller propedéutico**.
- Se recomienda que cada TFI contenga como extensión máxima 4 páginas.
- La presentación deberá contener:
 - 1- **Portada:** con los datos de la Carrera, Institución y del estudiante. Y además, el nombre del taller o talleres a los cuales corresponda.
 - 2- **Si la presentación es digital:** letra Arial 11, interlineado sencillo y justificado.
 - 3- **Si la presentación es a través de imágenes de textos elaborados en forma manuscrita** se solicita que la letra sea legible, utilizando de manera correcta la caligrafía y ortografía. Deben descargar el programa CAMSCANNER (o similar) para poder escanear sus fotos y enviarlas como un PDF. SIN EXCEPCIÓN
 - 4- Numerar las páginas en orden correlativo sin tener en cuenta la portada.
- El archivo correspondiente al TFI debe ser enviado al correo electrónico elaborado para tal fin, con la siguiente denominación:

APELLIDO Y NOMBRE-TFI-DENOMINACIÓN DEL MÓDULO

EJEMPLO: *GONZALEZ PEDRO-TFI-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS*

PRESENTACIÓN DEL TFI: Hasta el 14/06/2021

¡ÉXITOS!!!