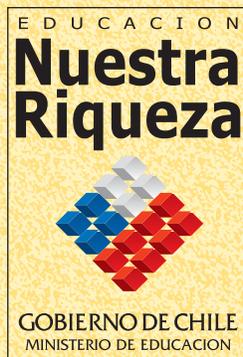


Educación Media
Formación Diferenciada Humanístico-Científica

Artes Visuales

Dibujo, Grabado, Pintura,
Escultura, Instalación

Programa de Estudio
Tercer o Cuarto Año Medio



Artes Visuales

**Dibujo, Grabado, Pintura,
Escultura, Instalación**

**Programa de Estudio
Tercer o Cuarto Año Medio**

**Formación Diferenciada
Humanístico-Científica**



Educación Artística / Artes Visuales
Programa de Estudio Tercer o Cuarto Año Medio
Educación Media, Unidad de Curriculum y Evaluación
ISBN 956-292-076-3
Registro de Propiedad Intelectual N° 134.809
Ministerio de Educación, República de Chile
Alameda 1371, Santiago
Agosto de 2003

Agosto de 2003

Estimadas profesoras y profesores:

Hace una década, un consenso nacional dio origen en nuestro país, a la más grande Reforma Educacional. Chile asumió que para abrir la puerta del desarrollo la llave es la educación.

El esfuerzo constante de los últimos 13 años ha permitido crear las condiciones para que todos los estudiantes tengan y ejerzan su derecho de aprender. Hay más tiempo para estudiar en escuelas y liceos, los que se reconstruyen y embellecen para educar con dignidad. Los alumnos aprenden nuevos contenidos y habilidades. Todos reciben textos escolares, un millón y medio tiene diariamente alimentación gratuita y 9 de cada 10 tiene acceso a computadores.

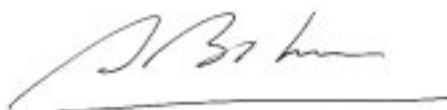
Los grandes avances de los '90, en particular el logro de una amplia cobertura, hacen posible centrar ahora las acciones en mejorar la calidad de la educación. En la primera década del tercer milenio tenemos que duplicar la velocidad y, junto con mantener la ampliación de cobertura, elevar la calidad.

Para avanzar en ese cambio, entregamos a ustedes este Programa de Estudio de Tercer o Cuarto Año Medio de la Formación Diferenciada Humanístico-Científica, elaborado por el Ministerio de Educación y aprobado por el Consejo Superior de Educación. El texto, que responde a los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Media (Decreto N° 220, de mayo de 1998), puede ser aplicado por los establecimientos que elijan hacerlo a partir del año escolar en curso.

La Reforma Educacional aspira a una formación más completa de nuestros jóvenes, de manera que puedan responder a las altas exigencias del mundo actual. Por eso, los contenidos y actividades que propone este programa expanden y profundizan los aprendizajes más allá que cualquier definición curricular oficial anterior. Requieren, por lo mismo, interés y dedicación especial de parte de nuestros alumnos y alumnas, y el compromiso del liceo de cautelar e incentivar el entusiasmo por aprender.

La organización interna del documento es similar a la del programa de Formación General, tanto de Tercer o Cuarto Año Medio, como de los niveles previos. Cada unidad incluye numerosas actividades y ejemplos dirigidos a lograr los aprendizajes esperados. El enfoque metodológico combina tradición y cambio: actividad grupal e individual; trabajo de contenidos con trabajo de habilidades y actitudes; tareas de indagación y descubrimiento de los estudiantes y actividades lectivas de los docentes.

Aliento a cada uno de ustedes a conocer y analizar en profundidad esta propuesta, a aceptar el desafío del cambio, a creer en las capacidades de sus alumnos y alumnas y a destinar toda su vocación y profesionalismo al servicio de una mejor educación para nuestros jóvenes.



SERGIO BITAR CHACRA
Ministro de Educación

Presentación	9
Objetivos Fundamentales	13
Contenidos Mínimos	14
Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa	15
Cuadro sinóptico de las unidades, contenidos y distribución temporal	16
Unidad 1: Lenguajes en el plano	18
1. Dibujo	20
2. Grabado	25
3. Pintura	30
Unidad 2: Lenguajes en el volumen y el espacio	36
1. Escultura	37
2. Instalación	41
Anexo 1: Guía para la elaboración de proyectos	47
Anexo 2: Evaluación	53
Anexo 3: Apreciación de las Artes Visuales	59
Anexo 4: Sugerencias para el montaje de exposiciones	63
Bibliografía	67
Glosario	71

Presentación

EL PRESENTE PROGRAMA de Formación Diferenciada en Artes Visuales tiene la finalidad de ofrecer a los estudiantes oportunidades para profundizar en el desarrollo de las capacidades de expresión, creación y apreciación crítica, complementando los contenidos de la Formación General.

Una mirada panorámica de la enseñanza de las Artes Visuales, desde la Educación Básica hasta la Educación Media, permite apreciar la diversidad de contenidos mínimos que conforman el currículo de esta área. Por ejemplo, en el primer ciclo de Enseñanza Básica se propone el desarrollo de la capacidad de expresión artística, mediante la exploración de diversas formas plásticas, materiales, técnicas y soportes, junto con la “lectura” de obras de arte y la percepción estética del entorno.

Por su parte, en los programas de 5º a 8º Año Básico se profundizan y diversifican estos contenidos. Es así como, a través de la expresión personal y la apreciación de la historia del arte, se investigan los lenguajes y recursos expresivos propios de las Artes Visuales (línea, color, forma, volumen, espacio, imagen, entre otros) conjuntamente con temáticas tales como el arte indígena chileno, la pintura, escultura y arquitectura colonial, el diseño y sus estilos en diversas épocas y los principales movimientos de las Artes Visuales del siglo XX.

En la Educación Media, junto con reforzar el desarrollo de las capacidades de expresión, creación y apreciación crítica, se propone un tratamiento de los contenidos focalizado en

cuatro grandes temáticas que representan importantes dimensiones de la experiencia humana. Estas son:

Primero Medio: Arte, Naturaleza y Creación.

Segundo Medio: Arte, Persona y Sociedad.

Tercero Medio: Arte, Entorno y Cotidianeidad.

Cuarto Medio: Arte, Cultura y Tecnología.

En síntesis, promoviendo las múltiples capacidades que involucra el desarrollo artístico, integrando diversos lenguajes y medios expresivos, valorando el patrimonio histórico y las manifestaciones del arte actual, reconociendo los intereses de la niñez y de la juventud así como las realidades locales y globales, se busca aprovechar el potencial formativo de las Artes Visuales.

Los alumnos y alumnas que opten por este plan diferenciado están llamados a desafiar su imaginación, activar su sensibilidad estética, trabajar e investigar de un modo honesto y perseverante para crecer como personas por medio del conocimiento y del goce que involucra la experiencia artística.

Con el objeto de responder a este desafío, el programa ofrece la posibilidad de trabajar con diversos medios de expresión artística: dibujo, grabado, pintura, escultura e instalación. La idea es que cada alumna o alumno escoja uno de estos medios, de manera que pueda efectivamente desarrollar sus intereses profundizando en los niveles de creación, apreciación y crítica en relación con su elección personal. De esta forma,

se intenta promover un mayor conocimiento de los lenguajes propios de las Artes Visuales, sus estilos, materiales, técnicas y precursores más significativos, teniendo presente que estos medios se relacionan y complementan entre sí, lo cual implica que, eventualmente, algunos estudiantes podrían desarrollar su proyecto trabajando técnicas mixtas que involucren el dibujo, la pintura, imágenes computacionales, etc.

Por cierto la formación diferenciada en Artes Visuales que se propone contrasta con la realidad educacional que viven no pocos establecimientos escolares del país, los cuales, en la actualidad, no cuentan con una infraestructura adecuada y los recursos materiales necesarios para llevar a cabo un proyecto de esta naturaleza. Sin embargo, pensando en los desafíos que plantea la reforma educacional para mejorar la calidad de la enseñanza artística, es necesario en el corto y mediano plazo avanzar progresivamente hacia mayores logros en este ámbito, aunque ello implique trabajar con limitaciones los primeros años de implementación de los talleres.

Más allá de la forma que asuma el programa diferenciado en cada establecimiento, lo importante es generar una experiencia de educación estética que sea significativa y de calidad. En este sentido, es fundamental incentivar una atmósfera de taller donde el espíritu de trabajo, de investigación, el sentido de responsabilidad y el clima de respeto mutuo pueda complementarse con el desarrollo de la capacidad lúdica, de celebración, el sentido del humor, la solidaridad, etc. Esta atmósfera difícilmente se podrá lograr sin el ejemplo y la mística de profesoras y profesores que sean capaces de motivar culturalmente a sus alumnos a través de múltiples estímulos: visitas a exposiciones, presentación y motivación en torno a los contenidos, sugerencias de lecturas, conversación personal con cada miembro del taller, evaluación sistemática del trabajo de investigación, correcciones, etc.

El trabajo del programa diferenciado de Artes Visuales ha sido organizado en torno a dos unidades:

- **Unidad 1:** Lenguajes en el plano: dibujo, grabado, pintura
- **Unidad 2:** Lenguajes en el volumen y el espacio: escultura, instalación

Estas unidades se diseñaron teniendo presente los siguientes criterios:

- a. Un enfoque progresivo de los contenidos y actividades, de modo que el programa se inicia con una introducción al tema “lenguajes en el plano”, que gradualmente se irá diversificando a través de los distintos contenidos. En este sentido, se sugiere que el alumnado elabore sus proyectos de creación según sus talentos, intereses y habilidades. Por ejemplo, algunos alumnos o alumnas podrían desarrollar su trabajo en torno al dibujo, otros en grabado o pintura. De igual forma, respecto a los lenguajes en el volumen y el espacio, los estudiantes deberán seleccionar los medios para trabajar (materiales escultóricos y/o para las instalaciones) en función de sus intereses y las posibilidades que ofrece la realidad escolar. La idea es que a través del sistema de proyectos cada persona o grupo se concentre, primeramente, en uno de los lenguajes gráficos o pictóricos para luego, en la segunda unidad, abordar uno de los lenguajes del volumen y el espacio (escultura o instalación). De esta forma podrán trabajar más motivados, compartir sus experiencias y aprender del proyecto ajeno. Si un estudiante ha demostrado particular interés y vocación por trabajar en un medio determinado y, consecuentemente, logra un buen nivel de desempeño, puede ser conveniente, según lo estime el docente, que continúe investigando ese lenguaje. Esto significa que, en algunos casos debidamente justificados, los alumnos podrían concentrar su trabajo de investigación, por ejemplo, solo en dibujo o pintura.

- b. Una visión que incorpora diversas perspectivas expresivas. Por ejemplo, mientras en la primera unidad se plantea la exploración de distintos lenguajes artísticos en el plano (dibujo, grabado y pintura) en la segunda se propone conocer lenguajes del volumen y el espacio: escultura, instalación.
- c. Un desarrollo de las unidades más o menos equivalente lo cual significa que, idealmente, deberían trabajarse de un modo proporcional a lo largo del año escolar. En el cuadro sinóptico de las unidades, se sugiere una cantidad de semanas que puede variar según lo disponga el docente.
- d. La interrelación, en cada unidad, de los niveles de creación, apreciación y reflexión sobre el fenómeno artístico. Esto implica desarrollar la capacidad de expresión, el trabajo de investigación teórico-práctico así como el conocimiento de la Historia del Arte. Referente a este último nivel se recomienda, teniendo presente un criterio selectivo, explorar y aprovechar todos los recursos de los cuales se pueda disponer. Por ejemplo: láminas, textos, catálogos, folletos, revistas, fotografías, diapositivas, videos, software (como material de referencia o como recurso didáctico); de ser posible, internet (sitios especializados, museos nacionales y extranjeros, etc.), visitas a talleres, galerías, museos, centros culturales comunitarios y eventos artístico-culturales. Para facilitar la enseñanza de la Historia del Arte, se sugiere una amplia selección de artistas y obras que no pretende ser excluyente, de la cual el profesor o profesora deberá seleccionar aquellos(as) que considere más apropiados o accesibles, según los contenidos, actividades y la realidad de cada establecimiento.
- e. El reconocimiento de las necesidades de desarrollo personal, de acuerdo a los intereses y talentos del alumnado. Para ello se sugiere una variada gama de ejemplos de actividades, medios de expresión, técnicas y materiales, los cuales se pueden trabajar empleando la metodología de proyectos que se propone en el Anexo 1.
- f. Una amplia gama de estrategias y procedimientos para abordar el trabajo de taller. Al igual que en programas anteriores, los lenguajes artísticos sugeridos en este módulo involucran un cúmulo de procesos, productos y contextos. La educación artística a nivel escolar debe reflejar esta riqueza de lenguajes y sus posibilidades, incentivando la búsqueda de distintos caminos, materiales y técnicas para explorar los contenidos propuestos. En consecuencia, para cada unidad se proponen ejemplos de actividades que son optativos, los cuales ofrecen distintas alternativas para dar cumplimiento a los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos.
- g. Una amplia gama de motivaciones para trabajar en Artes Visuales. Los propósitos que animan la creación artística son tan variados como la experiencia humana. Esto significa que en algunas ocasiones el alumnado realizará actividades para apreciar, interpretar y registrar a partir de la observación directa, o a partir de la imaginación y la fantasía; en otras el énfasis estará puesto en el trabajo expresivo o en la exploración de aspectos formales tales como línea, color, forma, textura, espacio, volumen, etc. En síntesis, las motivaciones en el contexto de la educación artística pueden ser resolver un problema, comunicar una idea, contar una historia, expresar una emoción, observar detenidamente, investigar, responder en forma crítica y emitir juicios sobre el trabajo de los artistas.

Sugerencias y criterios para la evaluación

Los procesos y productos artísticos suponen un margen de subjetividad y de factores imponderables. No obstante, es necesario trabajar con los alumnos y alumnas los criterios generales de evaluación y sus procedimientos, para facilitar y hacer más comprensible los procesos de enseñanza y aprendizaje. Algunas sugerencias que pueden ayudar en este sentido son:

- a. Dar a conocer los Objetivos Fundamentales con el máximo de claridad posible.
- b. Explicar en forma permanente lo que se espera de las unidades.
- c. Informar oportunamente sobre los distintos procedimientos para evaluar, con su respectiva ponderación.
- d. Aplicar procedimientos de evaluación que correspondan a los objetivos, contenidos y actividades.
- e. Reconocer distintos talentos y habilidades, generando los espacios adecuados para su evaluación.
- f. Poner énfasis tanto en el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas como en los productos finales.
- g. Diversificar las modalidades de evaluación para interpretar y valorar, desde diferentes puntos de vista, el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Algunos aspectos a tener en cuenta en la evaluación son los siguientes:

- Interés y motivación por la creación artística.
- Habilidad para observar registrar e interpretar.
- Habilidad para expresar ideas visualmente.
- Habilidad para plantear juicios estéticos.
- Habilidad técnica.
- Habilidad para trabajar cooperativamente.

Mayores antecedentes sobre criterios de evaluación se detallan en el Anexo 2.

La propuesta de ambas unidades se sustenta básicamente en estas habilidades. No obstante, es importante no perder de vista que en cada contenido los énfasis y procesos adquieren características específicas, las que de alguna manera pueden influir en la selección de enfoques y procedimientos de evaluación complementarios.

Al igual que en programas anteriores, después de las unidades se presentan cuatro anexos cuyo propósito es apoyar el trabajo didáctico y metodológico del docente, así como entregar sugerencias concretas para trabajar el área de Artes Visuales a nivel escolar. En el Anexo 1 se propone una **Guía para la elaboración de proyectos**. El segundo Anexo aborda el tema de la **Evaluación**. El tercero sugiere diversas estrategias para fomentar la **Apreciación de las Artes Visuales**. Por último, en el Anexo 4 se plantean algunas **Sugerencias para el montaje de exposiciones**.

Objetivos Fundamentales

Los alumnos y las alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Investigar y experimentar con diversos lenguajes de creación visual, a partir de una búsqueda personal que involucre la elaboración de proyectos innovadores.
2. Apreciar e interpretar críticamente obras significativas del patrimonio artístico; tomar conciencia de la necesidad de su conservación.
3. Profundizar en el conocimiento de las Artes Visuales a través de diversas fuentes: museos, galerías, bibliotecas, video y multimedia.
4. Evaluar críticamente los trabajos y emitir juicios estéticos sobre diversas manifestaciones artísticas; seleccionar obras de arte de acuerdo a criterios de valoración personal.

Contenidos Mínimos

- a. Diseño y elaboración de proyectos de creación artística en el plano: dibujo, grafiti, grabado, pintura, collage y técnicas mixtas, etc.
- b. Apreciación de obras significativas del patrimonio artístico para enriquecer y complementar el trabajo de investigación en proyectos.
- c. Diseño y elaboración de proyectos de creación artística con volumen: escultura, instalaciones, etc.
- d. Investigación sobre las Artes Visuales en el entorno urbano: museos, galerías, salas de exposiciones, publicaciones, medios de comunicación, etc.
- e. Evaluación y reflexión acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética.

Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa

EL PROGRAMA DE FORMACIÓN DIFERENCIADA de Artes Visuales para Tercero o Cuarto Año Medio refuerza una serie de OFT que tuvieron presencia y oportunidad de desarrollo en la Formación General de Básica y Media y adicionan otros propios de las nuevas unidades.

Los OFT del ámbito **crecimiento y autoafirmación personal** se ven especialmente reforzados toda vez que se reconoce las necesidades de desarrollo personal, de acuerdo a los intereses y talentos del alumnado, ofreciendo diversas perspectivas expresivas (dibujo, grabado, pintura, escultura, instalación); también a través de la estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, su propia individualidad, el desarrollo de una actitud abierta, imaginativa, perseverante y autónoma; el autoconocimiento de su estilo y particularidad y la diversidad de estilos y personalidades de otros; se fomentan los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca potenciar la expresión artística de los estudiantes como medio para estimular la sensibilidad y el respeto grupal e individual.

Respecto a los OFT del ámbito **desarrollo del pensamiento**, el programa en su conjunto procura formar en capacidades de observación, percepción y apreciación de la expresión artística. Se pretende que a través de un trabajo en equipo en los distintos lenguajes artísticos los estudiantes aprendan a diseñar, planificar y realizar un proyecto en el cual se pone en juego la capacidad de formular juicios críticos y autocríticos, resolver problemas, tomar decisiones y monitorear el aprendizaje.

Los OFT del ámbito **formación ética** se vinculan con la capacidad de reflexionar sobre las emociones básicas y los valores que se involucran en el trabajo artístico, habilidad para expresar visualmente ideas y sentimientos, tomar decisiones, emitir juicios y dar opiniones que demuestran cierto conocimiento y sensibilidad hacia la dimensión estética. Por medio de la investigación activa individual y colectiva de los diferentes aspectos que componen la expresión artística, se busca desarrollar en el alumnado una mirada crítica sobre las obras, para develar el modelo cultural, social, histórico y moral y que internalicen aquellos valores que encarnan la justicia, solidaridad, libertad, respeto y responsabilidad.

Los OFT del ámbito **persona y su entorno** referidos a criterios tanto de rigor, cumplimiento y seguridad, como flexibilidad, crítica, divergencia y creatividad en el proceso de creación. El programa está llamado a desafiar la imaginación, activar la sensibilidad estética, trabajar e investigar de un modo honesto y perseverante para crecer como personas por medio del conocimiento y del goce que involucra la experiencia artística. Así como atender a la dinámica de la relación entre alumnas y alumnos, específicamente a la distribución de roles entre varones y mujeres en las diversas tareas.

Además, el programa se hace cargo de los OFT de Informática incorporando en diversas actividades y tareas la búsqueda de información a través de redes de comunicación y el empleo de software.

Unidades, contenidos y distribución temporal

Cuadro sinóptico

Unidades	
1 Lenguajes en el plano	2 Lenguajes en el volumen y el espacio
Contenidos	
1. Dibujo 2. Grabado 3. Pintura	1. Escultura 2. Instalación
Distribución temporal	
Entre 18 y 22 semanas	Entre 14 y 18 semanas

La distribución de horas que se le asigne a cada unidad puede variar según lo disponga el establecimiento, de acuerdo a su realidad específica. Por tratarse de la formación diferenciada, los alumnos y alumnas no necesariamente deben abordar todos los contenidos de ambas unidades, es decir, podrán seleccionar, según sus intereses y habilidades, un medio de expresión correspondiente a cada unidad (por ejemplo, Grabado y Escultura). Se sugiere que cada estudiante trabaje un proyecto en el plano y otro en el volumen. Lo importante es procurar que la calidad y cantidad del trabajo corresponda a la asignación de horas y al nivel diferenciado, indistintamente si se trabaja uno o más contenidos.

Unidad 1

Lenguajes en el plano

Los medios expresivos que conforman esta unidad, dibujo, grabado y pintura, corresponden a las primeras manifestaciones de las Artes Visuales. Ya desde la Prehistoria, específicamente en el período paleolítico que se remonta aproximadamente al 33.000 a.C., se pueden apreciar imágenes pictóricas en los muros de la Caverna de Chauvet (Francia), así como también diversas técnicas gráficas y de impresión que podríamos considerarlas como los antecedentes más remotos del dibujo y del grabado.

Desde la Antigüedad Clásica, el dibujo ha sido un lenguaje de expresión de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas y la artesanía. Más tarde, en el Renacimiento, el dibujo adquiere particular importancia no solo como un medio expresivo que será gradualmente reconocido en sí mismo, sino también como un recurso fundamental para investigar la anatomía humana y representar la tridimensionalidad a través de la perspectiva.

Por su parte, la enseñanza del dibujo se remonta a los orígenes de la historia de la educación artística escolar. Primero se enseñó, en el siglo XIX, el dibujo de formas geométricas, luego el dibujo natural y de paisaje; más tarde, a comienzos del siglo XX, se reconocerá el dibujo infantil hasta llegar a nuestros días al dibujo del cómic y el graffiti.

Aun cuando en la formación de la niñez y la juventud la enseñanza del dibujo ha tenido, históricamente, mayor gravitación que la enseñanza de la pintura y el grabado, estos últimos medios expresivos también han experimentado su propio desarrollo, marcado fundamentalmente por la incorporación a la sala de clases de nuevos materiales, técnicas y estilos.

Consecuentemente, el objetivo de esta primera unidad es que los estudiantes puedan profundizar sus conocimientos y experiencias en relación con estos lenguajes fundamentales de las Artes Visuales, es decir, que tengan la oportunidad de trabajarlos de un modo más sistemático, lo cual supone el diseño e implementación de una investigación personal relacionada con alguna temática específica, por ejemplo, la figura humana, el paisaje, la vida amorosa, la tecnología u otros temas de interés juvenil.

Cada alumna o alumno deberá, luego de un período inicial de experimentación con alguno(s) de estos lenguajes, proponer un proyecto (ver Anexo 1) con el propósito de elaborar su propia investigación artística por medio del dibujo, el grabado o la pintura.

Es importante señalar que el grado de interés del alumnado respecto a los lenguajes que se proponen dependerá de factores personales, materiales y pedagógicos. Por ejemplo, algunos podrían desarrollar su trabajo en dibujo, otros en grabado o pintura. Esto implica que la cantidad de estudiantes y tiempo asignado a cada lenguaje debería variar según las características del grupo interesado en el taller y las posibilidades de cada establecimiento. En efecto, es probable que algunos talleres no cuenten, especialmente al inicio, con las facilidades para trabajar el dibujo, el grabado y la pintura. Sin embargo, con el tiempo, habrá que procurar la incorporación de estos lenguajes para efectivamente ofrecer un panorama más variado de las posibilidades expresivas que ofrecen las Artes Visuales.

Contenidos

1. Dibujo
2. Grabado
3. Pintura

1. Dibujo

Estudio y análisis de diferentes manifestaciones del dibujo, considerando distintas épocas, temáticas, sus funciones y cualidades estéticas. Creación y expresión de ideas, sentimientos y emociones mediante el dibujo.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Reconocer grandes maestros del dibujo, sus principales estilos, medios y técnicas tanto en el contexto nacional como internacional.
- Conocer algunas tendencias plásticas contemporáneas y post modernas como propuestas de un lenguaje vanguardista.
- Experimentar con diversos materiales y técnicas del dibujo, con el objeto de profundizar en el conocimiento de este medio expresivo.
- Ejercitar diversas modalidades de apreciación (analítica, estética, otras) concentrando la atención en lo observado.
- Expresarse imaginativamente a través del dibujo.
- Emitir juicios críticos sobre expresiones gráficas, especialmente en relación con dibujos propios o ajenos, utilizando el vocabulario correspondiente al nivel.

Orientaciones didácticas

El acto de dibujar puede ser entendido desde diversas perspectivas. Por ejemplo, como la reproducción de lo observado mediante la representación lineal, generalmente en blanco y negro, sobre una superficie de papel.

Sin embargo, en el contexto de las Artes Visuales, la mera copia de un modelo corresponde a una forma de visualizar el dibujo que puede ser muy limitada. En efecto, una visión instrumental de este lenguaje que ponga énfasis principalmente en aspectos técnicos y mecánicos, privilegiando la exactitud y el oficio por sobre el desarrollo de la capacidad expresiva, dista mucho de los objetivos que se busca promover en este taller.

En términos generales entendemos el dibujo como un modo de conocer y de explorar visualmente distintas realidades perceptivas, empleando las posibilidades que ofrece la línea, el tono y los demás recursos propios de este lenguaje (por ejemplo, sombras, achurados, etc.). En otras palabras, el dibujo da cuenta de una experiencia visual que involucra el desarrollo cognitivo y la expresión personal, lo cual amplía la percepción del mundo. En este sentido, el dibujo, junto con ser un modo de conocer y de explorar visualmente distintas realidades perceptivas, puede ser también un tipo de notación libre, basada o no, en la representación del mundo circundante, que permite con distintos grados de complejidad dar cuenta de la percepción del sujeto dibujante acerca de la realidad y de sus propias fantasías y mundo interior. En síntesis, el enfoque de este programa de dibujo considera dos vertientes: representación de la realidad y del mundo interior.

Quien dibuja en cierto modo piensa y siente a través de la línea, está obligado a indagar, a concentrar la atención en lo observado, a descubrir aspectos relevantes y secundarios. Debe aprender a observar de un modo más sensible procurando filtrar la realidad a través del ejercicio que supone la relación ojo, mano, vida mental, sentimientos, emociones, etc. Desde esta perspectiva, dibujar supone editar lo percibido por medio de la línea y sus diversos recursos gráficos.

Dibujar no solo implica aprender a ver sino también supone apropiarnos del conocimiento observado. En este sentido, quien dibuja conoce lo representado o figurado en mayor profundidad, por cuanto desarrolla destrezas visuales y conceptos asociados, por ejemplo, con figura y fondo; forma y tamaño, nitidez, tono, proporciones; síntesis de la forma, simetrías y asimetrías, planos de profundidad, etc.

Ejemplos de actividades

1. Ejercitar con lápiz grafito distintas modalidades de expresión mediante líneas curvas, rectas, círculos, puntos, etc., para lo cual se puede dividir la hoja en cuadrados de tamaños equivalentes.

2. Experimentar con distintos tipos de lápices y papeles para conocer sus limitaciones y posibilidades. Por ejemplo, lápiz duro, intermedio y blando; carbón, carboncillo, sepia, sanguina; papel suave, granulado, artesanal, de colores, otros.

3. Dibujar la textura de materiales tales como madera, adobe, ladrillo, concreto, carbón, piedra, plástico, mallas de alambre, otros.

4. Seleccionar un artista de alguna época, período o estilo significativo para el alumno o alumna, observar detenidamente su obra en cuanto al dibujo (tipos de líneas, cualidades de esta, análisis o síntesis de formas, tratamiento de la luz y la sombra, etc.), elaborar un informe escrito acompañado de bocetos o reproducciones realizadas por el alumno.

A continuación se propone un listado para que los estudiantes hagan una selección de acuerdo a sus intereses:

Artistas nacionales:

Pedro Lira (1845-1912), Alberto Valenzuela Llanos (1869-1927), Henriette Petit (1894-1983), Inés Puyó (1906-), Ana Cortés (1903-), Roberto Matta (1911-), Roser Bru (1923-), José Balmes

(1927-), Carmen Silva (1927-), Mario Toral (1934-), Luis Mandiola (1934-), Claudio Bravo (1936-), Inés Harnecker (1938-), Carmen Aldunate (1940-), Gonzalo Cienfuegos (1949-), Juan Downey (1949-1993), Jaime León (1951-), Ernesto Banderas (1955-), Eva Lefever (1955-), entre otros.

Artistas extranjeros:

Michelangelo Buonarroti (1475-1564), Leonardo da Vinci (1452-1519), Raffaello Sanzio (1483-1520), Albrecht Dürer (1471-1528), Rembrandt van Rijn (1606-1669), Jean Dominique Ingres (1780-1867), Edgar Degas (1834-1917), Vincent Van Gogh (1853-1890), Henry de Toulouse Lautrec (1864-1901), Käthe Kolwitz (1867-1945), Paul Klee (1879-1940), Pablo Picasso (1881-1973), Egon Schiele (1890-1918), Rufino Tamayo (1899-1991), Frida Kahlo (1907-1954), Joseph Beuys (1921-1986), David Hockney (1937-), entre otros.

-
5. Dibujar animales u otros elementos de la naturaleza, buscando representar sus características en cuanto a estructura, forma, detalles, textura, etc.

 6. Dibujar objetos que sean interesantes desde una perspectiva estética y/o particularmente significativos desde una perspectiva personal, graficándolos de modo completo o seleccionando alguna de sus partes y ampliando el detalle, explorando posibilidades de representación desde diversas perspectivas, etc.

 7. Analizar las proporciones de la figura humana, la relación entre las partes y el todo y de las partes entre sí, dibujar bosquejos de algunos aspectos, seleccionar uno y trabajar en mayor profundidad por medio del dibujo.

 8. Observar la figura humana desde perspectivas no tradicionales y dibujarla en distintos estilos: realista, sintético, abstracto, surrealista, cubista, etc., empleando diversos materiales y soportes.

 9. Observar dibujos de niñas y niños pequeños (4 a 7 años aprox.) e intentar dibujar sobre alguna temática empleando su estilo.

-
10. Ejercitar la técnica del boceto (o esbozo) para registrar elementos del entorno arquitectónico empleando diversos materiales (por ejemplo: carboncillo, tinta china, lápiz pasta, lápices de color).

 11. Diseñar y ejecutar un proyecto que involucre la investigación sistemática de algún tema mediante dibujos. Por ejemplo, el barrio, el cuerpo humano, el paisaje, objetos, la moda, etc.

 12. Visitar museos, galerías o exposiciones en las que puedan observarse dibujos de distintas épocas, periodos o estilos.

Indicaciones al docente

Aprender a dibujar, en cierto modo, es como aprender un idioma, mientras más se lo practica más se puede profundizar en la naturaleza propia del lenguaje. La mejor forma de aprender a dibujar es dibujando. Esto significa que los alumnos y alumnas deberían ser motivados a incorporar en su vida diaria la práctica del boceto y la toma de apuntes rápidos sobre aquellas imágenes visuales que sean de su interés. Para tal efecto es necesario que cada estudiante tenga una pequeña carpeta o libreta de apuntes, la cual debería ser evaluada regularmente (por ejemplo cada 15 días) independientemente del trabajo hecho en clases.

Es muy importante incentivar a los alumnos y alumnas para que aprendan a disfrutar la práctica del dibujo como una actividad valiosa en sí misma que puede ser estéticamente gratificante. Como ya se sugirió en las orientaciones didácticas, dibujar no consiste meramente en reproducir lo visible, sino que implica un desafío intelectual, imaginativo, sensible, así como también la habilidad de superar dificultades y perseverar para alcanzar los objetivos y/o metas propuestas.

Una de las tendencias habituales del dibujo escolar es usar la línea con la misma intensidad, todo muy claro o muy oscuro, sin modular grosores, luces o sombras, como si se tratara de una representación técnica o mecánica. Con el objetivo de trabajar este aspecto, es necesario que los alumnos y alumnas reconozcan a través de la ejercitación distintas intensidades de negro, gris mediano, gris claro y blancos.

Otro aspecto que hay que tener presente es la diversidad de estilos y personalidades y, por lo tanto, las múltiples formas que existen de dibujar. Así como los artistas se expresan de maneras muy diferentes (ver por ejemplo trabajos de Rafael y Egon Schiele) debemos procurar que cada alumno o alumna refleje su propia individualidad. Algunos pondrán más atención en los detalles, otros trabajarán con un sentido de síntesis, mientras unos pueden tender a lo figurativo, otros preferirán un enfoque más abstracto. Lo importante es que cada estudiante tenga un estilo propio de manera que, así como posee su forma particular de escribir, también tenga un modo personal de dibujar.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

- ¿Qué es lo que me interesa del objeto que voy a dibujar?
- ¿Por qué quiero dibujarlo?
- ¿Qué es lo que quiero comunicar por medio de mi dibujo?
- ¿Cómo puedo usar el lenguaje del dibujo para comunicar lo que he observado y sentido?
- ¿Cuáles son las proporciones entre alto y ancho?
- ¿Cuál es el objeto u elemento central?
- ¿Cuáles son las principales fuerzas direccionales?
- ¿Cómo se distribuyen los tonos claros y oscuros?
- ¿Dónde se concentran las zonas oscuras y claras?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas al dibujo, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el **Anexo 2, Evaluación**.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (+)
- Habilidad para expresar juicios estéticos (++)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

+++ = muy relevante

++ = relevante

+ = medianamente relevante

Además se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a Proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

2. Grabado

Experimentación con diversas técnicas y posibilidades expresivas del grabado. Investigación sobre este lenguaje artístico en museos, galerías, salas de exposiciones, publicaciones, medios de comunicación, etc. Evaluación y reflexión acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Investigar en diversas fuentes (entorno cotidiano, históricas, científicas, folklóricas, otras) para conocer acerca de la historia del grabado y su presencia en las Artes Visuales actuales.
- Reconocer algunos de los principales artistas y estilos, medios y técnicas empleados en el grabado.
- Explorar distintas formas de organizar los elementos visuales (forma, luz, oscuridad, espacio, color) con diferentes materiales y técnicas del grabado.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones, con diversos medios, materiales y técnicas propios del grabado.
- Analizar e interpretar el lenguaje artístico del grabado (elementos formales y técnicos, aspectos compositivos, expresivos, etc.).
- Emitir juicios críticos en torno a la expresión individual o colectiva representada en un grabado, utilizando el vocabulario correspondiente al nivel.

Orientaciones didácticas

El grabado, como todo lenguaje artístico, posee sus propias características. Se trata de un medio que permite la producción de originales múltiples y posibilita la reproducción de una obra, lo que ha facilitado su difusión en la vida social, política y cultural.

A través de estos contenidos y actividades se busca que los estudiantes conozcan y experimenten diversas expresiones del grabado, de tal manera que puedan valorar las posibilidades expresivas de este lenguaje como medio para la creación individual y/o colectiva.

El conocimiento y la apreciación de grabados de diferentes artistas, épocas y culturas, directamente o mediante reproducciones, adquiere especial importancia en esta unidad para ilustrar, complementar y enriquecer el trabajo de taller. En este sentido, es necesario fomentar las visitas a museos, galerías y exposiciones, centros culturales comunitarios, talleres de artistas, iglesias y museos locales, así como también la investigación en bibliotecas, bases computacionales y la recopilación de imágenes y textos sobre el tema (en: diarios, revistas, calendarios, postales, software, enciclopedias digitales e internet) para desarrollar la capacidad crítica y analítica así como el interés por la búsqueda de información.

Con el propósito de considerar el tema desde una perspectiva histórica, se propone que los alumnos y alumnas investiguen sobre los orígenes del grabado en América, Europa y Asia, así como sus principales manifestaciones y estilos en la época colonial, moderna y contemporánea.

Respecto al grabado y sus técnicas de impresión en el período contemporáneo, es necesario que los estudiantes reflexionen sobre las diversas formas en que este lenguaje se encuentra presente en su entorno cotidiano, como por ejemplo: etiquetas, volantes, afiches, vestuario, etc. Explorar y experimentar distintas formas de organizar los elementos visuales (forma, luz, oscuridad, espacio, color), con diferentes materiales y técnicas de grabado, estimula a los alumnos y alumnas a desarrollar su capacidad artística. Este medio de expresión en superficie les permite reflejar sus intereses, necesidades y el espíritu crítico propio de la edad.

Por otra parte, la realización de un grabado involucra una serie de habilidades como, por ejemplo, la comprensión de las diversas dimensiones espaciales, el conocimiento de propiedades de los materiales (maderas, piedras, metales, telas, ácidos, prensas, etc.) y el desarrollo de una disciplina de trabajo tanto personal como colectiva. Además, requiere la habilidad para trabajar con la imagen invertida y la conciencia de que lo que se realice en la matriz constituye el “negativo” de lo que finalmente será impreso.

Ejemplos de actividades

1. Buscar información en diversas fuentes sobre la historia del grabado.

2. Recopilar antecedentes acerca de los principales representantes del grabado en Chile.

3. Investigar sobre la obra en grabado de artistas nacionales y extranjeros.

A continuación se propone un listado para que los estudiantes hagan una selección de acuerdo a sus intereses:

Artistas nacionales:

Claudio Gay (1800-1873), Carlos Hermosilla (1905-1991), Delia del Carril (1886-), Dinora Doudchitzky (1914-), Nemesio Antúnez (1918-1999), Pedro Lobo (1919-1968), Roser Bru (1923-), José Venturelli (1924-1988), Julio Escamez (1925-), Roberto Matta (1911-2002), José Balmes (1927-), Pedro Millar (1930-), María Mohor (1931-), Eduardo Vilches (1932-), Mireya Larenas (1932-), Jaime Cruz (1936-), José Santos Chávez (1934-2001), Inés Harnecker (1938-), Eugenio Dittborn (1940-), Valentina Cruz (1940-), Eduardo Garreaud (1942-), Francisca Sutil (1952-), Oscar Gacitúa (1953-), Eva Lefever (1955), Rafael Ampuero (1956-1984), entre otros.

Artistas extranjeros:

Albrecht Dürer (1471-1528), Diego Velázquez (1599-1660), Rembrandt van Rijn (1606-1669), Francisco De Goya (1746-1828), Gustave Doré (1832-83), Edvard Munch (1863-1944), Käthe

Kollwitz (1867-1945), Henry Matisse (1869-1954), Georges Rouault (1871-1958), André Derain (1880-1954), Pablo Picasso (1881-1973), Marc Chagall (1887-1985), Maurits Cornelius Escher (1898-1972), Robert Motherwell (1915-1991), Osvaldo Guayasamín (1919-1999), Roy Lichtenstein (1923-1997), Robert Rauschenberg (1925-), Andy Warhol (1928-1987), Robert Indiana (1928-), Jasper Johns (1930-), entre otros.

4. Seleccionar algunas modalidades del grabado para experimentar sus posibilidades expresivas.
5. Investigar sobre expresiones del grabado en Chile y otros ámbitos culturales teniendo presente diversas temáticas, técnicas, materiales, concepciones contextos históricos, otros aspectos.
6. Desarrollar proyectos de expresión artística utilizando el grabado y/o su combinación con otros medios de expresión como, por ejemplo, dibujo, fotografía, pintura u otros.
7. Evaluar críticamente los proyectos desarrollados en relación con sus dimensiones compositivas y expresivas, técnicas, sociales, otras.

Indicaciones al docente

Se sugiere motivar la observación y estudio de grabados de artistas nacionales y extranjeros, investigando, por ejemplo, su historia, sus diferentes manifestaciones, materiales y evolución técnica a través del tiempo. De esta forma se busca incentivar la reflexión en torno a las funciones que ha cumplido el grabado en distintas épocas, considerando diversas perspectivas: social, estética, histórica, documental, antropológica, otras.

Se recomienda el trabajo grupal para estudiar y analizar el desarrollo de la historia del grabado. Con este propósito, los alumnos y alumnas pueden organizar y distribuir las responsabilidades de acuerdo a distintas épocas, estilos, artistas, etc. Es importante desarrollar los proyectos procurando cumplir con las etapas de implementación y los plazos estipulados.

Respecto al trabajo en equipo, es importante que el profesor o profesora atienda a la dinámica de la relación entre alumnas y alumnos, específicamente a la distribución de roles entre varones y mujeres en las diversas tareas.

El docente puede motivar a los estudiantes a escoger temáticas que se vinculan a la cotidianidad estudiantil, aquellas relacionadas al desarrollo afectivo de la juventud, por ejemplo, las relaciones de pareja, las relaciones de amistad y sus proyecciones en el ámbito social y cultural.

Cuando se presenten dificultades para conseguir materiales y/o implementación técnica para las diferentes modalidades del grabado, será necesario buscar soluciones prácticas y económicas que permitan reemplazar estas carencias. (Por ejemplo: si no se cuenta con una prensa se puede utilizar una cuchara de palo, un uslero, un palo de escoba lijado u otro material que permita ejercer presión; si no se tienen buriles se puede emplear lápices, las tintas pueden reemplazarse por témpera espesa, los rodillos de espuma reemplazan a los de fieltro, una plancha de vidrio puede servir para varias matrices, etc.).

También los docentes pueden recurrir a sitios en internet y a la bibliografía, en los cuales se pueden encontrar algunas experiencias en aula.

Algunas sugerencias para la realización de experiencias de grabado en el aula:

Para expresarse por medio del grabado es necesario que los estudiantes tengan siempre presente que lo que realizarán en la plancha matriz constituye el negativo de lo que quedará finalmente impreso en el papel y que, en alguna medida, deberán contar con el factor sorpresa. Esto significa ejercitar por medio de dibujos y bocetos el análisis espacial del motivo que se desea imprimir, considerando luces y sombras, tonos y matices, texturas y calidad de las superficies, cantidad de planos, modulación de la línea entre otros. El aprendizaje de este tipo de análisis se obtiene fundamentalmente a partir de la observación de grabados creados por artistas, por ello es importante que los alumnos y alumnas puedan acceder a la mayor cantidad posible de este tipo de obras, ojalá en formato original; de no ser posible, se recomienda utilizar buenas reproducciones, diapositivas o imágenes obtenidas de software o en internet.

Las creaciones en grabado pueden realizarse tanto individual como colectivamente, aunque es aconsejable que los estudiantes experimenten ambas modalidades.

En cuanto al espacio físico e implementación para realizar las actividades de taller, se necesitan mesas lo más amplias posibles y cuya superficie sea pareja; si no se cuenta con ello, se puede utilizar un cartón piedra o terciado de proporciones adecuadas al tamaño del papel a emplear. Es ideal contar con una prensa, sin embargo, como ya se señaló, esta puede reemplazarse por una cuchara de palo, un uslero, un palo de escoba lijado u otro objeto similar. También se puede recurrir a talleres de grabado de grupos o instituciones cercanas, por ejemplo: centros culturales, universidades, etc.

Los papeles a utilizar deberán ser resistentes y absorbentes, se recomienda el papel guarro, hilados gruesos, papel reconstituido o reciclado; también puede utilizarse cartulina española, hojas de block corriente o doble faz, incluso papel de diario. En cualquier caso es importante que al cortar el papel se tenga en cuenta dejar un margen de por lo menos cinco centímetros.

Al trabajar con tintas gráficas, ácidos o pigmentos es muy necesario que tanto docentes como estudiantes se preocupen de proteger la ropa, ya sea utilizando delantal, pechera, camisa vieja u otros. También será necesario tener precaución respecto de dónde y cómo se eliminan los desechos, pues algunos de los materiales empleados pueden ser tóxicos o contaminar el medioambiente, por ejemplo: tintas, ácidos, linóleo. Un aspecto importante es cuidar la ventilación adecuada del lugar de trabajo.

Para las matrices se pueden utilizar materiales diferentes a los clásicos, buscando adaptar los recursos con que se cuenta, por ejemplo, como metal recurrir al cobre, utilizar planchas de flexit en vez de linóleo.

Algunas preguntas para orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

- ¿Cuáles son las principales características del grabado como medio de expresión visual?
- ¿Qué diferencias se pueden establecer entre el dibujo, una impresión digital y un grabado?
- ¿Quiénes han sido los principales precursores del grabado en Chile?
- ¿Qué artistas contemporáneos relevantes han usado el grabado como un recurso importante de su creación artística?
- ¿Con qué obras significativas del grabado se pueden ilustrar algunas funciones y/o propósitos que cumple este lenguaje artístico?
- ¿Qué características del grabado colonial en Chile se pueden encontrar hoy en día?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas al grabado, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el **Anexo 2, Evaluación**.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (++)
- Habilidad para expresar juicios estéticos (++)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

- +++ = muy relevante
- ++ = relevante
- + = medianamente relevante

Además se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a Proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

3. Pintura

Experimentación con diversas técnicas pictóricas y reconocimiento de sus posibilidades estéticas. Expresión de ideas, sentimientos y emociones mediante la pintura. Investigación sobre este lenguaje artístico, considerando distintas épocas, temáticas y funciones, en museos, galerías, salas de exposiciones, publicaciones, medios de comunicación, etc. Evaluación y reflexión acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Reconocer grandes maestros de la pintura, sus principales estilos, medios y técnicas tanto a nivel nacional como internacional.
- Experimentar con diversos materiales y técnicas pictóricas con el objeto de profundizar en el conocimiento de este medio expresivo.
- Emitir juicios críticos sobre expresiones pictóricas, propias o ajenas, utilizando el vocabulario correspondiente al nivel.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones, con diversos medios, materiales y técnicas de la pintura.
- Analizar e interpretar el lenguaje pictórico (elementos formales y técnicos, aspectos compositivos, expresivos, etc.).

Orientaciones didácticas

Existen diversas modalidades de concebir la enseñanza de la pintura a nivel escolar. Por una parte están aquellos que suelen enfatizar un enfoque más bien académico y formalista, en el cual, la copia y/o recreación del modelo, basada generalmente en la naturaleza o la figura humana, constituyen el objetivo principal del trabajo de taller. Desde esta perspectiva, se tiende a valorar especialmente el oficio, las habilidades técnicas y, sobre todo, la capacidad de reproducir lo observado con la mayor fidelidad posible. Como es de esperar, esta modalidad suele tener como referente las obras de pintores que deslumbran por su virtuosismo técnico.

Por otra parte, están aquellos que ponen énfasis en un enfoque más bien romántico, es decir, que privilegian fundamentalmente la expresión de sentimientos y emociones a través de la pintura, sin cautelar debidamente el aprendizaje de aspectos técnicos. Uno de los supuestos, en este caso, es que el oficio pictórico se va adquiriendo con la práctica y que, por lo tanto, no sería necesario su enseñanza. En otras palabras, desde esta perspectiva, la pintura es concebida de un modo más bien instrumental, como un medio para desarrollar la libre expresión personal.

Este programa procura integrar ambos enfoques, de manera que los estudiantes no solo puedan expresar sus sentimientos, emociones e ideas a través de la pintura, sino que también aprendan realmente algunas nociones indispensables de lo que significa el oficio pictórico, lo cual debería facilitar y hacer más consistente su trabajo creativo.

En consecuencia, uno de los principales objetivos de este taller es ofrecer oportunidades para experimentar con diversos materiales, técnicas y estilos, ampliando y enriqueciendo de esta forma el concepto que se tiene de pintura. Si se trata de materiales y técnicas, es posible imaginar el uso de

diversos pigmentos (tierras de color, óleo, acrílicos, otros) así como también de distintos soportes (muro, madera, tela, cartón, etc.). En cuanto a los estilos, habría que acoger tantos como la cantidad de alumnos y alumnas que participen en el taller. Lo importante es valorar la diversidad de lenguajes pictóricos, enseñando a reconocer la riqueza que cada uno de estos involucra, más allá de consideraciones meramente estéticas, es decir, como un reflejo de distintas historias personales y sociales, modos de ser, de percibir y de sentir el mundo.

Ejemplos de actividades

1. Ejercitar con distintos materiales pictóricos (tierras de color, óleo, acrílicos, papeles, cartones, telas, otros) para que los alumnos y alumnas conozcan algunas de sus posibilidades y limitaciones expresivas, niveles de absorbencia, texturas y colores.

2. Registrar imágenes, por medio de croquis, bocetos, fotografías u otros procedimientos, directamente de la realidad o a partir de la imaginación.

3. Seleccionar de las imágenes registradas aquellas que podrían ser empleadas en la creación pictórica. Investigar sus posibilidades y trabajar diversas alternativas para generar un proyecto de trabajo en pintura.

4. Investigar sobre la obra pictórica de un artista nacional y/o extranjero. Elaborar un informe que involucre un aporte personal, a través de la elaboración de dibujos, comentarios, reflexión crítica, recreaciones de obras, etc.

A continuación se propone un listado de artistas para que los estudiantes hagan una selección de acuerdo a sus intereses:

Artistas nacionales:

Raymond Monvoisin (1790-1870), Juan Mauricio Rugendas (1802-1858), Thomas Somerscales (1842-1927), Onofre Jarpa (1849-1940), Juan Francisco González (1853-1933), Magdalena Mira (1859-1930), Aurora Mira (1863-1939), Herminia Arrate (1895-1941), Ana Cortés (1903-), Roberto Matta (1911-2002), Ximena Cristi (1920-), Matilde Pérez (1920-), Roser Bru (1923-), José Balmes (1927-), Gracia Barrios (1927-), Jaime Bendersky (1922-1997), Guillermo Núñez (1930-), Irene Domínguez (1930-), Rodolfo Opazo (1933-), Tatiana Alamos

(1935-), Claudio Bravo (1936-), Carmen Aldunate (1940-), Gonzalo Cienfuegos (1949-), Carlos Maturana (Bororo) (1953-), Benjamín Lira (1950-), Francisca Sutil (1952-), Carolina Edwards (1955-), Concepción Balmes (1957-), Sammy Benmayor (1956-), Francisco Smythe (1952-1998), Arturo Duclós (1959-), Bruna Truffa (1963-), entre otros.

Artistas extranjeros:

Francisco de Goya (1746-1828), William Turner (1775-1851), Eugène Delacroix (1798-1863), Paul Cézanne (1839-1906), Paul Gauguin (1848-1903), Vincent Van Gogh (1853-1890), Edvard Munch (1863-1944), Henri Matisse (1869-1954), Georges Rouault (1871-1958), Piet Mondrian (1872-1944), Joaquín Torres García (1874-1949), Paula Modersohn-Becker (1876-1907), Paul Klee (1879-1940), Pablo Picasso (1881-1973), Georges Braque (1882-1963), Amadeo Modigliani (1884-1920), Marc Chagall (1887-1985), José Clemente Orozco (1883-1949), Sonia Delaunay (1885-1979), Diego Rivera (1886-1957), Georgia O'Keeffe (1887-1986), David Alfaro Siqueiros (1896-1974), Salvador Dalí (1904-), Frida Kahlo (1907-1954), Francis Bacon (1909-1992), Jackson Pollock (1912-1956), Osvaldo Guayasamin (1919-1999), Antoni Tàpies (1923), Mark Rothko (1903-1970), Anselm Kiefer (1945-), entre otros.

-
5. Experimentar con elementos visuales tales como luz, sombra, contraste, textura, ritmo, movimiento, forma, proporción.

 6. Experimentar con técnicas pictóricas tales como la aguada, veladura, claroscuro, difuminado, empaste y dripping.

 7. Recrear una pintura (o una parte de ella) de un artista famoso que sea particularmente significativa desde una perspectiva personal, empleando materiales, técnicas y soportes a libre elección.

 8. Pintar la misma temática, idea o sentimiento empleando distintos estilos, por ejemplo, el realismo, la abstracción, el impresionismo, surrealismo, otros.

 9. Evaluar los proyectos desarrollados, comentarlos desde el punto de vista estético, de su compromiso con la investigación, analizando sus fortalezas y debilidades.

Indicaciones al docente

Es conveniente planificar el trabajo artístico distribuyendo el tiempo y los recursos de acuerdo a los distintos contenidos y actividades. Desde esta perspectiva, el uso de una cantidad excesiva de materiales puede llevar a un aprendizaje superficial por parte de los estudiantes, así como también generar problemas de almacenaje y de planificación del tiempo al docente. Por lo tanto, trabajar con algunos materiales bien seleccionados, para intentar manejarlos con familiaridad y confianza, suele ser una alternativa más adecuada que explorar muchas posibilidades en forma simultánea. Sin embargo, la profesora o profesor no debe imponer el mismo material y/o técnica pictórica a todo el grupo, por cuanto uno de los propósitos fundamentales del taller es que las alumnas y los alumnos se desarrollen artísticamente según sus intereses y necesidades. Obviamente lo anterior no impide que se puedan realizar ejercicios de apr esto con un solo material.

Contar con un espacio seguro dentro del establecimiento, que permita guardar los materiales y pinturas, es muy necesario para cuidar el esfuerzo realizado por los alumnos y alumnas a lo largo del proceso de investigación pictórica. En este sentido, hay que tener presente que la destrucción y pérdida de trabajos produce frustración y, en consecuencia, atenta contra las condiciones básicas de confianza y seguridad que requiere un taller. Con el objeto de facilitar la toma de conciencia sobre este aspecto se recomienda motivar, desde el inicio de las actividades, un clima de respeto, honestidad y colaboración recíproca que contribuya al bien común. Evaluar en forma conjunta y periódica el ambiente creado en el taller, así como definir tareas y responsabilidades, sin duda puede facilitar el cumplimiento de estos propósitos.

En cuanto a los criterios de orden y limpieza también es necesario hacer algunas recomendaciones. Históricamente la educación artística chilena ha puesto mucho énfasis, a nivel escolar, en cuidar aspectos normativos, de manera que, en no pocas ocasiones, el orden y la limpieza han sido considerados como un fin en sí mismos. Por cierto es necesario cautelar de un modo razonable que existan condiciones adecuadas para trabajar. Sin embargo, la experiencia de los artistas es muy variada al respecto: algunos necesitan que los espacios de trabajo sean limpios y ordenados; otros trabajan mejor en ambientes menos regulados y más “dinámicos”. En definitiva, lo importante es generar un ambiente adecuado a las necesidades del grupo teniendo presente que se está trabajando en el contexto escolar.

El uso de envases y cajas plásticas, para almacenar y ordenar los diversos materiales empleados en las distintas actividades, puede facilitar la organización del taller. Éstas pueden ser guardadas y extraídas fácilmente de los estantes o de debajo de las mesas y su contenido puede ser compartido por el grupo de estudiantes. Un buen trabajo de almacenaje puede requerir un gran esfuerzo inicial, pero se justifica al facilitar una adecuada planificación, preparación de las actividades y el desarrollo de un trabajo más ordenado con los alumnos.

Se recomienda generar una amplia selección de pinceles y brochas. Por ejemplo, pinceles de forma redonda, alargada, grandes y pequeños, brochas, para distintas técnicas pictóricas, etc. Se debe enseñar a los alumnos y alumnas la importancia de mantener limpios y ordenados los pinceles, especialmente para que puedan ser usados por otros estudiantes. También es conveniente contar con herramientas tales como paletas, espátulas, esponjas, trapos, pequeñas piezas de madera, entre otros.

Algunas preguntas para orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

- ¿Cuáles son las principales características del lenguaje pictórico?
- ¿Qué diferencias se pueden establecer entre la pintura al óleo, el acrílico, el pastel y la acuarela?
- ¿Qué ideas, sentimientos, conceptos, emociones o imágenes, que sean de interés personal y/o social, podrían ser trabajadas a través de un proyecto de pintura?
- ¿Quiénes son considerados los principales precursores de la pintura chilena del siglo XIX?
- ¿Qué grupos o movimientos pictóricos han tenido particular relevancia en nuestro país?
- ¿Qué pintores contemporáneos son de particular interés desde una perspectiva personal?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas a pintura, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el **Anexo 2, Evaluación**.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (+)
- Habilidad para expresar juicios estéticos (++)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

+++ = muy relevante

++ = relevante

+ = medianamente relevante

Además se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a Proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

Unidad 2

Lenguajes en el volumen y el espacio

Esta segunda unidad ofrece posibilidades para explorar dos lenguajes artísticos: escultura e instalación.

La idea es que los estudiantes investiguen sobre las principales características de estos medios expresivos, sus diferencias e interrelaciones, con el fin de que, al igual que en la primera unidad, puedan escoger aquel que responda mejor a sus intereses y habilidades para desarrollar su trabajo.

En consecuencia, cada alumna o alumno deberá, luego de un periodo inicial de experimentación, proponer un proyecto (ver Anexo 1) con el propósito de elaborar su propia investigación.

Es importante señalar que el grado de interés del alumnado respecto a los lenguajes que se proponen dependerá de variados factores: personales, materiales, pedagógicos, otros. Esto implica que la cantidad de estudiantes y tiempo asignado a cada lenguaje debería variar según las características del grupo interesado en el taller y las posibilidades de cada establecimiento. Es probable que algunos talleres no cuenten, especialmente al inicio, con las facilidades para trabajar la escultura. Sin embargo, con el tiempo, habrá que procurar la incorporación de estos lenguajes para efectivamente ofrecer un panorama más variado de las posibilidades expresivas que ofrecen las Artes Visuales en el volumen y el espacio. Si en la vida real los artistas visuales trabajan la escultura, la instalación y las acciones de arte, etc., el sistema escolar no debe unilateralmente reducir las oportunidades de desarrollo artístico a un único medio expresivo.

Contenidos

1. Escultura
2. Instalación

1. Escultura

Experimentación con diversos materiales, técnicas y posibilidades expresivas de la escultura. Investigación sobre este lenguaje artístico en museos, galerías, salas de exposiciones, publicaciones, medios de comunicación, etc. Evaluación y reflexión acerca de los procesos y productos artísticos fomentando una actitud crítica y de apreciación estética.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Reconocer las propiedades de distintos materiales escultóricos (greda, madera, cemento, yeso, otros) a través de la experimentación.
- Investigar en diversas fuentes para conocer acerca de la historia de la escultura y su desarrollo en distintas épocas.
- Reconocer algunos de los principales artistas, estilos, medios y técnicas empleados en la escultura chilena.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones, con diversos medios, materiales y técnicas escultóricas.
- Emitir juicios críticos en torno a la expresión individual o colectiva representada en una escultura, utilizando el vocabulario correspondiente al nivel.

Orientaciones didácticas

La escultura ha ocupado un lugar significativo dentro de la historia de las Artes Visuales. Ya sea con fines rituales y/o mágicos, de representación del mundo, idealización de éste, o para dar cuenta de sentimientos e ideas, la escultura ha sido reflejo de la interacción entre el escultor, la materia y las condiciones socio-económicas y culturales de todas las épocas. No obstante, a nivel escolar, ha tenido un lugar muy secundario en el currículo de arte. En efecto, históricamente, la educación artística se ha centrado en aquellos lenguajes plásticos que usan el plano: principalmente el dibujo, la pintura y algunas técnicas de impresión.

Si las habilidades para relacionarse con la tridimensionalidad no son enseñadas, el individuo es privado de todo un ámbito de significado, relativo a las posibilidades de creación y apreciación del espacio, el volumen y la materia en diversos escenarios culturales. Es por esto que ofrecer oportunidades de trabajar la escultura constituye un aporte único que diversifica y enriquece el currículo de Artes Visuales.

La escultura, a diferencia de otros medios, puede ser rodeada, observada desde 360 grados y apreciada en detalle o desde la lejanía. Además, el contacto táctil con los materiales permite desarrollar una intimidad con el proceso de producción y un especial aprecio por los volúmenes, las superficies, las texturas y sensaciones que provocan los distintos elementos. Paralelamente, trabajar con el volumen y el vacío requiere gran persistencia y reflexión sobre los objetos, lo cual puede contribuir a un mayor entendimiento de estos.

Intentar una definición de lo que es o no es una escultura, aunque es difícil, puede resultar útil para los alumnos y alumnas ya que, al fijar límites, se les invita a cuestionar los y eventualmente a romperlos. En este sentido, los estudiantes pueden involucrarse y hacer preguntas, quizás funda-

mentales, acerca de la verdadera naturaleza de la escultura, y sobre cómo podemos definir la experiencia única que ofrece esta manifestación artística. Es importante que ellos entiendan que la ortodoxia, es decir, la fidelidad a cánones establecidos puede y debe ser desafiada. Por lo tanto, desde esta perspectiva, resulta conveniente incluir actividades relacionadas con la construcción, ensamblajes, instalaciones, objetos encontrados, arte ambiental, entre otros, los cuales son parte de esta segunda unidad.

A través de estos contenidos y actividades, se busca que los estudiantes conozcan y experimenten diversas modalidades de la escultura, de tal manera que aprendan a valorar sus posibilidades expresivas como medio para la creación individual y/o colectiva.

El conocimiento y la apreciación en directo de esculturas de diferentes artistas, épocas y culturas adquiere especial importancia en esta unidad para ilustrar, complementar y enriquecer el trabajo de taller. En este sentido, es necesario fomentar las visitas a museos, galerías y exposiciones, centros culturales comunitarios, talleres de artistas, iglesias y museos locales. En caso de no ser posible la apreciación directa de las obras, se sugiere realizar investigaciones en bibliotecas, bases computacionales y la recopilación de imágenes y textos sobre el tema (en: diarios, revistas, calendarios, postales, diapositivas, videos, software, enciclopedias digitales y, de ser posible, internet) para desarrollar la capacidad crítica y analítica así como el interés por la búsqueda de información.

Ejemplos de actividades

1. Buscar información en diversas fuentes sobre la historia de la escultura y los materiales más usados en las distintas épocas.

2. Investigar sobre la obra escultórica de un artista nacional y/o extranjero. Elaborar un informe que involucre un aporte personal, a través de la elaboración de dibujos, comentarios, reflexión crítica, recreaciones de obras, etc.

A continuación se propone un listado de artistas para que los estudiantes hagan una selección de acuerdo a sus intereses:

Artistas nacionales:

Rebeca Matte (1875-1929), José Perotti (1898-1956), Samuel Román (1907-1993), Lily Garáfulic (1914-), María Fuentealba (1914-1963), Marta Colvin (1915-1995), Sergio Castillo (1925-), Juan Egenau (1927-1987), Teresa Vicuña (1927-), Federico Assler (1929-), Harold Krussell (1939-), Mario Irarrázabal (1940), Gaspar Galaz (1940-), Hernán Puelma (1943-), Ximena Rodríguez (1943-), Francisca Cerda (1943), Aura Castro (1946-), José Bacells (1947), Osvaldo Peña (1950-), Iván Daiber (1955-), Hugo León (1955-), Francisca Núñez (1961-), entre otros.

Artistas extranjeros:

Constantino Brancusi (1876-1957), Henry Moore (1898-1986), Augusto Giacometti (1901-1966), Herbert Bayer (1900-1985), Jean Dubuffet (1901-1985), Barbara Hepworth (1903-1975), Lynn Chadwick (1914-), Claes Oldenburg (1929-), Sergio Camargo (1930-), Fernando Botero (1932-), Christo Javacheff (1935-), Jeff Koons (1955-), entre otros.

3. Seleccionar algunos materiales para investigar sus posibilidades escultóricas.
4. Trabajar en la construcción de volúmenes, experimentando diversas modalidades de superficies, vacíos, ritmos, pesos y formas.
5. Desarrollar proyectos de expresión artística utilizando la escultura para comunicar una idea, sentimiento, sensación, etc.
6. Analizar y evaluar los proyectos desarrollados, corregirlos desde el punto de vista estético, su compromiso con la investigación, grado de satisfacción personal y dificultades en relación al trabajo realizado.

Indicaciones al docente

Crear una escultura requiere comprender las propiedades estructurales de materiales tales como la madera, la arcilla, el plástico, el metal, entre otros, así como el manejo de herramientas y máquinas. No obstante, esto no debe ser interpretado exclusivamente como una necesidad de enseñar destrezas manuales, también supone que los alumnos y alumnas desarrollen sus habilidades visuales a través de la apreciación estética.

Es importante desarrollar actividades para que los estudiantes profundicen sus conocimientos acerca de los elementos que permiten abordar la apreciación estética de la escultura, para lo que puede ser necesario una actividad teórico-práctica. Algunos de estos elementos son: forma, espacio, material, color, superficie, proceso, peso, volumen, ritmo, gravedad, escala, entre otros. Aprender sobre estos elementos no implica, necesariamente, producir resultados artísticos, algunos pueden ser investigados a través de la solución de problemas y de juegos. Por ejemplo: construcción con bloques, reordenar objetos, balanceo de pesos, forzar los materiales hasta su límite, entre otros. Para esto no es necesario contar con un lugar especial o con materiales sofisticados, en ocasiones se puede trabajar en formatos pequeños y en otros los espacios existentes en el establecimiento se pueden adaptar a las necesidades a partir de los recursos disponibles.

Es importante fomentar la voluntad de descubrir, de inventar y experimentar, ya que permiten evitar el efecto de rigidez que tiene la instrucción. Al alejarse de la producción masiva de artefactos utilitarios hacia la especulación estética y la toma de riesgos, se genera una relación más próxima a la práctica contemporánea y al aprendizaje de la escultura. Las cualidades del material usado para la expresión deben estar íntimamente relacionados con la materia del objeto, por lo que resulta conveniente contar con la mayor cantidad de materiales y herramientas posibles.

Se recomienda el trabajo grupal para estudiar y analizar el desarrollo de la historia de la escultura. Se sugiere motivar la observación y estudio de esculturas de artistas nacionales y extranjeros, investigando, por ejemplo, su historia, sus diferentes manifestaciones, materiales y evolución técnica a través del tiempo. Básicamente, se busca incentivar la reflexión en torno a diversas funciones que ha cumplido la escultura en distintas épocas, considerando distintas perspectivas: estética, social, histórica, documental, antropológica, otras. Con este propósito, los alumnos y alumnas pueden organizar y distribuir las responsabilidades de acuerdo a distintas épocas, estilos, artistas, etc. Es importante desarrollar los proyectos procurando cumplir con las diversas etapas de implementación y los plazos estipulados.

Las creaciones en escultura pueden realizarse tanto individual como colectivamente, aunque es aconsejable que los estudiantes experimenten ambas modalidades.

Algunas preguntas para orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

- ¿Cuáles son las principales características de la escultura como medio de expresión?
- ¿Quiénes han sido considerados los principales precursores de la escultura en Chile?
- ¿Qué artistas contemporáneos relevantes han usado la escultura como un recurso importante de su creación artística?
- ¿Con qué obras significativas de la escultura se pueden ilustrar algunas funciones y/o propósitos que cumple este lenguaje artístico?
- ¿Qué pensamiento, idea o emoción quiere comunicar por medio de una escultura?
- ¿Qué características de los diversos materiales –su textura, peso, forma, etc.– se relacionan con este pensamiento, idea o emoción?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas a la escultura, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el **Anexo 2, Evaluación**.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (++)
- Habilidad para expresar juicios estéticos (++)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

- +++ = muy relevante
- ++ = relevante
- + = medianamente relevante

Además se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a Proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

2. Instalación

Experimentación con diversos materiales, objetos, espacios, sonidos, imágenes, textos, luces, efectos, otros. Investigar sobre este lenguaje artístico en museos, galerías, salas de exposiciones, publicaciones, medios de comunicación, internet, etc. Evaluación y reflexión acerca de los procesos y productos artísticos fomentando una actitud crítica y de apreciación estética.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Investigar en diversas fuentes sobre la historia de la instalación en el contexto de las Artes Visuales contemporáneas.
- Reconocer algunos de los principales artistas nacionales e internacionales que trabajan con la instalación.
- Explorar distintas formas de disposición de los objetos en el espacio, interactuar con diversos materiales y otros elementos para profundizar en el conocimiento de este lenguaje artístico.
- Expresar ideas, conceptos, sentimientos, etc. a través de la creación de instalaciones.
- Emitir juicios críticos en torno a la expresión individual y/o colectiva representada en una instalación, utilizando el vocabulario correspondiente al nivel.

Orientaciones didácticas

Instalación es un término genérico que abarca una parte significativa de la producción plástica contemporánea. Se refiere a una obra creada especialmente para una galería, museo, aire libre u otro lugar y supone la intervención del espacio. El artista manipula el entorno e “instala” un sistema de relaciones multiformes con los elementos (objetos, sonidos, textos, otros), por lo que se establece un diálogo entre éstos y el público.

La instalación es una disciplina híbrida, donde convergen muchos lenguajes artísticos. Aunque su raíz original proviene de la plástica se ha desarrollado conjugando, también, sonido y movimiento. Las instalaciones se caracterizan por ser obras efímeras y transitorias que pueden estar destinadas a la pura contemplación u organizadas para envolver al espectador, permitiéndole transitar entre los distintos elementos. En este sentido, resulta común recoger las reacciones del espectador, provocándolo por medio de nuevas semantizaciones de los espacios y objetos, es decir, confirmiéndole

significados diferentes a los habituales. La recreación de un lugar o contexto a través de la intervención artística requiere una lectura que abarque no solo los límites del arte sino que comprenda el acercamiento (e incluso la fusión) entre el arte y la vida. Es por esto que la instalación representa el deseo del artista de ampliar su área de práctica desde el taller hacia el espacio público.

A pesar de la breve historia de este lenguaje artístico, es posible reconocer distintos movimientos y artistas que han contribuido a sentar las bases para impulsar este tipo de manifestaciones. Estos van desde el Futurismo y los collages cubistas, pasando por los ready made de Marcel Duchamp y las construcciones Dada, hasta la aproximación al espacio propuesta por el Constructivismo. También están directamente relacionados con la instalación artistas tales como Ivés Klein y Manzoni, los objetos Pop de Oldenburg, Segal y Thek, el Fluxus, el Land Art, el Arte Povera, entre otros. Entre los artistas nacionales, este medio expresivo adquiere cada vez mayor relevancia con obras como las de Gonzalo Díaz, Angela Riesco y Fernando Prats.

A través de estos contenidos y actividades, se busca que los estudiantes conozcan y experimenten con diversos objetos, materiales y espacios las posibilidades de la instalación, de tal manera que puedan valorar las potencialidades expresivas de este lenguaje como medio para la creación individual y/o colectiva; y adviertan cómo reacciona su entorno no al ser intervenido artísticamente.

El profesor o profesora deberá realizar un trabajo de orientación sobre las dimensiones conceptuales que involucra la elaboración de una instalación. Por ejemplo, que los estudiantes reflexionen sobre cómo se puede intervenir el entorno cotidiano, para lo cual es necesario que exploren y experimenten distintas formas de organizar los elementos en el espacio, de manera que puedan reflejar sus ideas manifestando el espíritu crítico propio de la edad.

Por otra parte, el conocimiento y la apreciación de instalaciones de diferentes artistas y contextos culturales adquieren especial importancia en esta unidad para ilustrar, complementar y enriquecer el trabajo de taller. Ojalá pueda realizarse esta apreciación directamente o, de no ser posible, a través de reproducciones. Por lo tanto, es necesario fomentar las visitas a museos, galerías y exposiciones, la investigación en bibliotecas, videos, bases computacionales y la recopilación de imágenes y textos sobre el tema (en: diarios, revistas, software, enciclopedias digitales y, de ser posible, internet) para desarrollar la capacidad crítica y analítica así como el interés por la búsqueda de información.

Ejemplos de actividades

1. Buscar información en diversas fuentes sobre el desarrollo histórico de las instalaciones desde sus primeras referencias en los ready made de Marcel Duchamp (1887-1968) hasta sus manifestaciones más contemporáneas.
2. Investigar sobre instalaciones de un artista nacional y/o extranjero. Elaborar un informe que involucre un aporte personal, a través de la elaboración de dibujos, comentarios, reflexión crítica, recreaciones de obras, etc.

A continuación se propone un listado de artistas para que los estudiantes hagan una selección de acuerdo a sus intereses:

Artistas nacionales:

Francisco Brugnoli (1935-), Juan Pablo Langlois (Vicuña) (1936-), Mario Irarrázabal (1940-), Virginia Errázuriz (1941-), Claudio Bertoni (1941-), Hernán Puelma (1944-), Cecilia Vicuña (1945-), Gonzalo Mezza (1949-), Carlos Altamirano (1954-), Alfredo Jaar (1954-), Ismael Frigerio (1955-), Catalina Parra (1940-), Angela Riesco (1947-), Fernando Prats (1967-), entre otros.

Artistas extranjeros:

Joseph Beuys (1921-86), Duane Hanson (1925-55), Robert Rauschenberg (1925-), Allan Kaprow (1927-), Sol Lewit (1928-), Nam June Paik (1932-), Paul Thek (1933-1988), Ilya Kabakov (1933-), Walter De Maria (1935-), Christo (1935-), Eva Hesse (1936-1970), Richard Serra (1939-), Bruce Nauman (1941-), Jesús Soto (1923-), Jonathan Borofsky (1942-), Richard Long (1945-), Damien Hirst (1965-), entre otros.

-
3. Realizar una aproximación a los objetos para interpretar sus distintos niveles semánticos dependiendo de diversos espacios y contextos.
-
4. Relacionar los objetos intentando determinar aquellos que se vinculan con el contexto rural, con la tecnología, con la artesanía, con los diversos oficios, los que presentan alguna relación con un género determinado, entre otros.
-
5. Realizar modificaciones a distintos objetos (sustracción o adición de elementos, cambio parcial, etc.).
-
6. Seleccionar algunos objetos para experimentar sus posibilidades expresivas al hacerlos interactuar con el entorno.
-
7. Desarrollar proyectos de instalación, combinando objetos y otros medios de expresión, como por ejemplo dibujo, fotografía, pintura, textos u otros.

8. Analizar los proyectos desarrollados, corregirlos desde el punto de vista estético, compromiso con la investigación, fortalezas y debilidades con relación al concepto escogido.

Indicaciones al docente

Para expresarse por medio de la instalación se recomienda que los estudiantes comiencen identificando el concepto, idea o emoción que desean comunicar. El docente puede motivar a las alumnas y alumnos a escoger de acuerdo a sus intereses, por ejemplo: relaciones humanas, sus preocupaciones en el ámbito social y cultural, la tecnología, el entorno cotidiano, entre otras.

Es conveniente que se realice un proyecto (bocetos, maquetas, otros) antes de iniciar la elaboración de la instalación, con el objeto de afinar el concepto expresado y de encontrar la mejor manera de comunicarlo, así como también prever posibles problemas técnicos y considerar los recursos necesarios.

Algunas preguntas que pueden orientar a los alumnos y alumnas en esta etapa preliminar son:

¿Cuál es el concepto, idea, sensación que quiere comunicar?

¿Por qué lo considera relevante o desea compararlo?

¿Qué elementos, objetos, materiales, textos, sonidos, etc. puedo usar para comunicarlo mejor?

¿Por qué considera que estos elementos se relacionan con el concepto que he elegido?

Estos pueden ser objetos encontrados, desechos u otras manifestaciones artísticas (fotografías, dibujos, pinturas, entre otros), e incluso la combinación de todos los anteriores. Puede resultar interesante que los alumnos experimenten utilizando sus propios trabajos anteriores, contraponiéndolos entre sí y vinculándolos con distintos objetos.

Así mismo, dependiendo de la naturaleza del trabajo, puede ser necesario que los estudiantes experimenten con elementos eléctricos, mecánicos, de sonido y estructura como apoyo en la elaboración de proyectos de diseño y construcción de instalaciones artísticas, para lo cual se sugiere trabajar de modo integrado con docentes de Física y Educación Tecnológica.

Las amplias posibilidades que ofrece la instalación en cuanto a su implementación técnica permite trabajar con diversos tipos de materiales de acuerdo a los recursos existentes. Se pueden utilizar máquinas en desuso, productos industriales, envases, cajas, y todo tipo de objetos dependiendo del concepto que los alumnos y alumnas quieren comunicar.

Se sugiere motivar la observación y estudio de instalaciones de artistas nacionales y extranjeros, investigando su historia, sus diferentes exposiciones, materiales usados y evolución a través del tiempo. De esta forma, se busca incentivar la reflexión en torno a las diversas funciones que ha cumplido la instalación en el Arte de fines del siglo XX, considerando distintas perspectivas: estética, social, histórica, documental, antropológica, otras.

El aprendizaje de este tipo de análisis se obtiene fundamentalmente a partir de la observación de instalaciones creadas por artistas, por ello es importante que los estudiantes puedan acceder a la mayor cantidad posible de este tipo de obras, ojalá en formato original; de no ser posible, se sugiere utilizar reproducciones, diapositivas, videos o imágenes obtenidas de software o bases de imágenes en internet.

Se recomienda el trabajo grupal para estudiar y analizar el desarrollo de la historia de la instalación. Con este propósito, los alumnos y alumnas pueden organizar y distribuir las responsabilidades de acuerdo a distintos artistas. Es importante desarrollar los proyectos procurando cumplir con las diversas etapas de implementación y los plazos estipulados.

La relación de este medio de expresión con el contexto en donde se instala será relevante a la hora de montar la obra, y especialmente al exhibirla. El objetivo es que los estudiantes perciban que al instalar una obra realizada por ellos mismos, en un determinado lugar, este se altera. Puede resultar interesante elaborar instalaciones que sean transportadas, para experimentar su efecto en distintos lugares del centro educativo (patio, dirección, ingreso, comedor, baños, entre otros).

Las instalaciones pueden realizarse tanto individual como colectivamente, aunque es aconsejable que los estudiantes experimenten ambas modalidades.

Algunas preguntas para orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Cuáles son las principales características de la instalación como medio de expresión artística?

¿Qué artistas han trabajado con instalaciones en el ámbito nacional?

¿Qué artistas contemporáneos relevantes han usado la instalación como un recurso importante de su creación artística?

¿Con qué obras significativas, nacionales o internacionales, se pueden ilustrar algunas funciones y/o propósitos que cumple la instalación?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relacionadas a la instalación, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el **Anexo 2, Evaluación**.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad técnica (+)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (++)
- Habilidad para expresar juicios estéticos (++)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

+++ = muy relevante

++ = relevante

+ = medianamente relevante

Además se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a Proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

Anexo 1: Guía para la elaboración de proyectos

Introducción

Uno de los sistemas más apropiados para enseñar arte es el método de proyectos, que consiste fundamentalmente en ofrecer oportunidades de elección para que los estudiantes puedan abordar los contenidos mínimos utilizando diversos enfoques y metodologías complementarias. Esta modalidad busca hacer más atractivo e interesante el trabajo escolar, enfatizando y/o promoviendo aspectos tales como:

- a. La participación activa de todos los alumnos y alumnas para que puedan crear y expresarse a través del arte.
- b. El desarrollo de talentos y habilidades de acuerdo a las necesidades e intereses personales y el trabajo en equipo que supone distintos roles.
- c. La libre elección de los métodos, materiales y técnicas.
- d. Los procesos de investigación y la resolución de problemas que suponen el desarrollo de una actitud abierta, imaginativa y perseverante.
- e. Una orientación del trabajo en función de temas o centros de interés que son enfocados desde distintas perspectivas.

I. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Con el objeto de ilustrar el método de proyectos, a continuación presentamos el siguiente ejemplo:

En la primera unidad se propone que los estudiantes profundicen su aprendizaje sobre diversos lenguajes artísticos (Dibujo, Grabado y Pintura), investiguen sobre su evolución his-

tórica, sus principales precursores, técnicas, materialidades y se expresen a través de ellos.

Estos contenidos, que deben ser abordados mediante la elaboración de proyectos, implican, por lo tanto, una aproximación a través de distintas modalidades expresivas y técnicas, de manera que la investigación se desarrolle utilizando aquellas metodologías y lenguajes plásticos que mejor respondan a las habilidades de alumnos y alumnas. Con este propósito se sugieren distintos ejemplos de actividades para abordar la temática propuesta.

Consecuentemente, algunos pueden contribuir a la investigación para conocer la evolución histórica de estos lenguajes, sus principales precursores y estilos. Otros trabajarán fundamentalmente en el diseño de un proyecto, lo cual implica la elaboración de bocetos, croquis, etc. Mientras unos dibujan, puede haber alumnas o alumnos dedicados a pintar y algunos trabajando en grabado o en otros medios considerados adecuados para el proyecto.

Lo importante, cualquiera sea la modalidad, técnica o el medio expresivo, es que la investigación sea consistente, es decir, que responda a los objetivos y contenidos propuestos y evidencie el desarrollo experimentado. También es necesario que todos los alumnos y alumnas que participen de este programa de Artes Visuales desarrollen, en alguna medida, las habilidades de creación, apreciación estética y crítica, aun cuando naturalmente el nivel de logro alcanzado en cada una de estas varíe de acuerdo a los talentos y diferencias individuales.

Por lo tanto, desde esta perspectiva, los medios y técnicas constituyen un recurso para facilitar el aprendizaje, más que un fin en sí mismo. Esto significa que para los efectos de la evaluación no tiene mayor importancia si el proyecto se implementa en dibujo, grabado o pintura y sus correspondientes modalidades. Como ya se señaló, lo que interesa es desarrollar la habilidad para comprender las características propias de cada lenguaje, sus dimensiones estéticas, técnicas y materiales.

Esta metodología supone a nivel del trabajo docente tener presente que:

- a. La implementación del método de proyectos debe ser gradual, de modo que alumnos y alumnas se familiaricen con el sistema. En este sentido, se recomienda acompañar a los estudiantes y orientarlos en las distintas etapas, especialmente, durante los primeros trabajos. También se sugiere no desarrollar más de un proyecto por unidad, es decir, no más de dos proyectos al año, los cuales deberán ser planificados de manera que el grado de profundidad de la investigación corresponda a la cantidad de sesiones que dispone el taller.
- b. La idea es que el curso aborde el tema o contenido empleando distintos enfoques y procedimientos. Esto implica que el trabajo que hacen alumnos y alumnas, tanto en clases como fuera del establecimiento, varía de acuerdo a los distintos proyectos. Por ejemplo, en la segunda unidad, algunos desarrollarán su proyecto en escultura, otros en instalación o acción de arte. Lo importante es que cada uno trabaje de acuerdo a los requerimientos de su proyecto, lo cual supone una programación cuidadosa de las distintas etapas.
- c. Es necesario entregar orientaciones generales sobre los diversos lenguajes y técnicas que serán utilizados en los proyectos. Estas se pueden introducir de acuerdo a los me-

dios expresivos, grupos de trabajo y sus respectivas actividades. Con este propósito, también se recomienda aprovechar la enseñanza de la historia del arte para estimular la búsqueda de información en diversas fuentes (biblioteca, multimedia, etc.).

- d. Es muy probable que el producto final varíe respecto a la formulación inicial del proyecto. En este sentido, conviene que exista cierta flexibilidad para que, en la medida que sea necesario, se modifiquen los objetivos, materiales, técnicas, otros. Incluso, en algunos casos muy calificados, puede ser conveniente sugerir un cambio de proyecto. Sin embargo, para que el método funcione, es necesario que la gran mayoría del alumnado se haga responsable de su propuesta inicial y responda de acuerdo a lo programado.

II. ETAPAS DE DESARROLLO DE UN PROYECTO

El sistema de proyectos supone distintas etapas que se reseñan a continuación:

a. Presentación de la metodología de proyectos

Primeramente se expone el sistema de proyectos al curso, refiriéndose a los objetivos, la metodología, las etapas de trabajo y los procedimientos de evaluación. Se recomienda especificar las etapas por escrito y, si es posible, ejemplificar lo que se espera del trabajo, destacando los aspectos planteados en la introducción (a,b,c,d,e). Se dialoga sobre lo expuesto con el objeto de aclarar dudas y acoger sugerencias.

b. Elección del proyecto y área

Los alumnos y alumnas definen el objeto de investigación y/o la temática que se piensa abordar. Este proceso de discernimiento y elección no es fácil y, por lo tanto, en no pocas ocasiones requiere de la orientación del docente. Para esto puede ser conveniente, en aquellos casos

en que no hay claridad al respecto, que los estudiantes presenten varias alternativas de proyecto. El proyecto puede ser individual o grupal. No obstante, en general, conviene que sea personal, a no ser que el tema escogido realmente amerite la participación de varias personas. Es importante que, en lo posible, los grupos sean pequeños y que el trabajo corresponda verdaderamente a la cantidad de integrantes que lo componen. En cualquier caso, individual o grupal, conviene que haya autoevaluación con el objeto de obtener mayores antecedentes sobre el trabajo personal.

c. Diseño y evaluación del proyecto

Los alumnos y alumnas, de acuerdo a los parámetros establecidos por la profesora o profesor, proponen el tema de trabajo, el medio expresivo, las técnicas y los materiales, en otras palabras, el qué hacer, cómo, dónde y cuándo. Además, pueden sugerir un cronograma de trabajo ceñido a la planificación determinada para la unidad. Esta etapa, para que realmente sea consistente, debe ser evaluada. Por lo tanto, dependiendo de las áreas de trabajo y de las características del proyecto, el alumnado diseña sus propuestas utilizando diversos recursos complementarios, por ejemplo: bocetos, comentarios escritos, apuntes, pequeñas maquetas, etc. El docente debe conversar con las alumnas y alumnos sobre los proyectos, intentando dilucidar aspectos tales como:

- ¿Qué es lo que intentan hacer en el proyecto (objetivos)?
- ¿Qué recursos necesitan?
- ¿En qué medida es factible?
- ¿Corresponde a los contenidos de la unidad?
- ¿Es muy amplio o ambiguo?
- ¿Cómo se puede acotar o mejorar?
- ¿Qué etapas de aprendizaje y desarrollo supone?
- ¿Qué compromiso y plazos de evaluación implica?

Es recomendable que los acuerdos y compromisos de esta conversación queden registrados en una pauta (ver recuadros en las páginas siguientes).

d. Ejecución del proyecto

En esta etapa los alumnos y alumnas desarrollan sus proyectos en los aspectos prácticos y teóricos, según corresponda a los objetivos, el área, etc., empleando el tiempo disponible de clases y fuera del establecimiento. Es importante revisar y evaluar los estados de avance para que el proyecto sea realizado gradualmente, según lo establecido en la programación.

e. Presentación y evaluación final del trabajo

Finalizado el período de ejecución del trabajo, cada grupo o persona comparte el trabajo que realizó. Durante esta última etapa se muestran los procesos y productos correspondientes a las distintas áreas (plástica, audiovisual, etc.).

Para mayores antecedentes sobre los criterios de evaluación ver el **Anexo 2**.

La ficha de inscripción de proyectos que se propone a continuación debe, en la medida que sea necesario, ser adaptada a las necesidades propias de cada establecimiento.

Ficha de inscripción de proyectos

1. Nombre

2. Curso

3. Nombre del proyecto (si corresponde)

4. Modalidad Individual Grupal

5. Área del proyecto

(Marcar la que corresponda y el medio específico de expresión)

Primera Unidad

Dibujo

Grabado

Pintura

Segunda Unidad

Escultura

Instalación

6. Observaciones del docente

En este espacio se pueden consignar aspectos que es necesario que alumnos y alumnas tengan presente en la realización de su trabajo.

7. Períodos de evaluación

Fecha

Nota

Diseño del proyecto

Estado de avance

Exposición del proyecto

Pauta de autoevaluación

La pauta que se propone a continuación tiene por objeto estimular el diálogo entre docente y estudiantes para facilitar el proceso de evaluación, de modo que sea lo más objetivo y formativo posible.

1. Los propósitos del trabajo se cumplieron:

- Suficientemente
- Medianamente
- Insuficientemente
- Deficientemente

Justifica tu respuesta.

2. En este proyecto aprendí:

- Mucho
- Bastante
- Medianamente
- Poco
- Muy poco

Justifica tu respuesta, señalando cuales fueron tus principales aprendizajes.

3. El trabajo fue:

- Muy interesante
- Interesante
- Medianamente interesante
- Poco interesante
- Muy poco interesante

Justifica tu respuesta.

4. Mi actitud frente al trabajo fue:

- Muy positiva
- Positiva
- Medianamente positiva
- Negativa
- Muy negativa

Justifica tu respuesta.

5. El trabajo fue:

- Muy fácil
- Fácil
- Medianamente fácil
- Difícil
- Muy difícil

Justifica tu respuesta.

6. Las principales dificultades que tuve en este proyecto fueron:

7. En el próximo proyecto me gustaría profundizar más en:

Anexo 2: Evaluación

Introducción

Uno de los aspectos más complejos de la enseñanza artística radica en su evaluación. En efecto, existen diversos factores que dificultan la adecuada valoración de los procesos y productos que se desarrollan en esta área.

Algunas de estas dificultades surgen de la naturaleza misma del arte, es decir, de las características propias de la apreciación y creación artística: un lenguaje simbólico que se vale fundamentalmente de ideas, sentimientos y emociones, que son revelados utilizando diversos materiales y formas de expresión.

Sin embargo, el grado de complejidad, el estilo y la factibilidad de evaluar la enseñanza artística también depende de los conceptos y modalidades de evaluación. Esto implica que, además de la naturaleza propia del arte, existen otros factores vinculados con la teoría y la práctica educativa escolar que determinan las funciones y formas de la evaluación de las artes. En este sentido, probablemente uno de los aspectos que más puede incidir en esta situación sea la insuficiencia de orientaciones sobre el tema.

Con el objeto de mejorar la calidad de la evaluación y, de esta forma, facilitar y hacer más consistente los procesos de enseñanza y aprendizaje, se proponen a continuación algunos criterios y modalidades que, a partir de la experiencia docente y el trabajo de perfeccionamiento, pueden constituirse en una valiosa herramienta para que la experiencia con las artes a nivel escolar sea más pedagógica e interesante.

I. CONSIDERACIONES GENERALES

Al comenzar el trabajo es necesario informar al alumnado acerca de los criterios de evaluación y de sus procedimientos, para facilitar y hacer más comprensible el trabajo de enseñanza y aprendizaje.

Algunas sugerencias que pueden ayudar en este sentido son:

- a. Dar a conocer los objetivos del trabajo y los aspectos a evaluar con el máximo de claridad posible.
- b. Clarificar en forma permanente lo que se espera de las unidades.
- c. Informar oportunamente sobre los distintos procedimientos para evaluar, con su respectiva ponderación.
- d. Aplicar procedimientos de evaluación que correspondan a los objetivos, contenidos y actividades.
- e. Reconocer distintos talentos y habilidades y generar los espacios para su evaluación.
- f. Poner énfasis en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes más que en los productos finales.
- g. Diversificar las modalidades de evaluación para interpretar y valorar, desde diferentes puntos de vista, el proceso de enseñanza y aprendizaje.

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aspectos a tener en cuenta en la evaluación (éstos no son excluyentes):

1. Interés y motivación por la creación e investigación artística.
2. Habilidad para observar, registrar e interpretar.
3. Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente.
4. Habilidad para plantear juicios estéticos.
5. Habilidad técnica.
6. Habilidad para trabajar cooperativamente.

La relevancia de estos criterios y su aplicación dependerá de los objetivos, contenidos y habilidades propuestos, así como de las prioridades pedagógicas o los aspectos que se desea reforzar. En consecuencia, su importancia no necesariamente es equivalente, vale decir, el porcentaje de incidencia de cada criterio puede variar de modo que, por ejemplo, la habilidad para expresar ideas visualmente puede tener una mayor ponderación que el interés y la motivación en la creación artística.

A continuación se propone una pauta, que incluye indicadores y diferentes niveles de desempeño para evaluar estas habilidades.

1. Interés y motivación por la creación y la investigación artística

El alumno o alumna:

- a. Demuestra mucho interés y capacidad de involucrarse con las Artes Visuales, es inquieto intelectualmente y abierto a la experimentación artística.
- b. Demuestra interés en las actividades creativas y un grado suficiente de autonomía.
- c. Se relaciona con las Artes Visuales pero sin mucho entusiasmo.
- d. Es difícil de motivar.
- e. Se muestra desmotivado por las actividades artísticas, necesita ser estimulado permanen-

temente, tiene dificultad para advertir el sentido de la creatividad en el área.

2. Habilidad para observar, registrar e interpretar

El alumno o alumna:

- a. Observa con rigor y destreza. Puede ver y registrar detalles relevantes seleccionando aspectos fundamentales. Responde en forma sensible y es capaz de reconocer formas, estructuras, texturas, etc.
- b. Puede registrar atentamente obteniendo buenos resultados. Tiene cierta habilidad para responder en forma sensible y selectiva.
- c. Puede registrar con cierto rigor, pero le falta mayor aptitud y sensibilidad estética en la capacidad de observación e interpretación.
- d. Le falta habilidad para registrar lo observado e interpretarlo de un modo sensible y selectivo.
- e. Tiene gran dificultad para registrar lo que observa, para ver y/o coordinar la relación ojo-mano. Mira habitualmente con poca sensibilidad.

3. Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente

El alumno o alumna:

- a. Se expresa fluidamente con imaginación. Es capaz de generar un abundante repertorio de imágenes visuales y de comunicarlas.
- b. Tiene imaginación y trabaja constantemente, es capaz de comunicarse en términos visuales.
- c. Necesita ayuda y estímulo para comunicarse a través de imágenes visuales. Le falta constancia.
- d. Tiene dificultad para expresar sus ideas visualmente. Le falta confianza en sus habilidades.
- e. Tiene gran dificultad para expresarse visualmente con imaginación.

4. Habilidad para plantear juicios estéticos

El alumno o alumna:

- a. Puede plantear, en términos prácticos, escritos o verbales, juicios informados y respuestas sensitivas.
- b. Es capaz de tomar decisiones, emitir juicios y dar opiniones que demuestran cierto conocimiento y sensibilidad hacia la dimensión estética.
- c. Tiene una habilidad promedio para responder estéticamente en forma práctica, escrita u oral.
- d. Le cuesta mucho responder de un modo sensible y plantear juicios estéticos.
- e. Tiene gran dificultad para expresar opiniones, conocimientos o sensibilidad estética a través de la formulación de juicios.

5. Habilidad técnica

El alumno o alumna:

- a. Maneja herramientas y materiales con destreza y confianza. Es capaz de seleccionar y modificar.
- b. Maneja bien herramientas y materiales. Es capaz de trabajar en forma independiente.
- c. Demuestra una habilidad promedio, pero requiere de tiempo para asimilar nuevas técnicas.
- d. Le falta confianza para manejar nuevas técnicas y materiales. Necesita mucha ayuda y orientación.
- e. Demuestra poca habilidad técnica y tiene gran dificultad para trabajar sin supervisión.

6. Habilidad para trabajar cooperativamente

El alumno o alumna:

- a. Puede trabajar muy bien en grupo ya sea en un papel menor o como líder. Es facilitador y puede organizar, privilegiando las necesidades del grupo por sobre sus intereses personales.
- b. Trabaja bien en forma cooperativa, contribuyendo a desarrollar las ideas y a implementar el proyecto de grupo.

- c. Trabaja razonablemente bien en grupo.
- d. Se inclina a que los demás hagan la mayor parte del trabajo. Tiende a marginarse de los esquemas cooperativos.
- e. Generalmente tiende a sacar partido personal de la situación de grupo para privilegiar sus propios intereses. Tiene dificultad para entender las necesidades de los otros, interfiere negativamente en el trabajo y parece incapaz de conformar un equipo.

III. MODALIDADES DE EVALUACIÓN

Existen diversas formas de evaluar los procesos y productos en la enseñanza de las Artes Visuales, de las cuales se destacan las siguientes:

1. Carpetas o portafolios

La creación artística supone una búsqueda constante de ideas así como la exploración de técnicas y materiales, para lo cual se emplean diversos medios o recursos de investigación. Uno de los medios más apropiados es la carpeta o portafolio que, como su nombre lo indica, tiene por objeto reunir información y material visual sobre el desarrollo de un proyecto con las reflexiones escritas y/o productos de investigación que este amerite.

Un antecedente clave para la evaluación de este medio es el registro de las ideas emergentes que forman parte del proceso creativo. Por lo tanto, las carpetas no solo debieran contener los mejores trabajos o los que parecen más sorprendentes y virtuosos, sino todos los bosquejos, dibujos, borradores, comentarios, etc. que puedan evidenciar el avance de la investigación, vale decir, sus aciertos, dificultades y logros.

Este material debiera ser objeto de una revisión periódica por parte del docente, lo cual no tan solo facilitará la implementación de este recurso pedagógico, sino también un ritmo de trabajo constante. Para lograr estos propósitos es necesario crear, a nivel escolar, una "cultura

de carpeta o portafolio” que supere la “cultura de la lámina de dibujo” o del trabajo aislado que se evalúa como un producto final sobre el cual no existen mayores antecedentes.

Debido a que las carpetas o portafolios pueden ser evaluados de acuerdo a distintos propósitos y dimensiones de la enseñanza artística, a continuación se proponen algunos tópicos que, conjuntamente con los criterios de evaluación ya expuestos, pueden iluminar y potenciar el trabajo de proyectos:

- a. Conocimiento de sus propias fortalezas y debilidades.
- b. Capacidad para comentar y reflexionar.
- c. Habilidad para superarse y construir a partir de la autocrítica y para aprovechar la crítica de los otros.
- d. Capacidad para encontrar y resolver nuevos problemas.
- e. Habilidad para relacionar el proyecto con otros realizados antes o con aquellos que se espera desarrollar en el futuro.

De esta forma, utilizando la metodología de proyectos mediante el sistema de carpetas o portafolios, los alumnos y alumnas podrán advertir importantes dimensiones de su trabajo y conocer con mayor claridad los criterios de evaluación.

2. Historia del arte y apreciación estética

Esta importante dimensión de la educación artística debe ser evaluada, no solo para lograr el cumplimiento de sus Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos, sino también para fomentar un mayor aprendizaje del alumnado.

Algunos aspectos que habría que tener en cuenta son los siguientes:

a. Reconocimiento visual y de antecedentes

La presentación de imágenes sobre la historia del arte (láminas, diapositivas, multimedia, museos, software y sus realizaciones en internet, etc.) implica, en alguna medida, proporcionar ante-

cedentes relativos a las obras tales como: nombre, artista, estilo, período, técnicas, materiales, vocabulario específico, etc. (ver Anexo 3, Apreciación de las Artes Visuales). Esta información, aunque no representa el propósito fundamental de la enseñanza de la Historia del arte, constituye uno de los tópicos que ha de ser evaluado, para lo cual se sugiere utilizar sistemas que promuevan, a través de formas activas y si es posible entretenidas, el reconocimiento de las obras y de su información más relevante.

b. Elaboración de trabajos de investigación

Este recurso puede ser muy eficiente para estimular el desarrollo de intereses y la profundización en los contenidos de la Historia del arte. Sin embargo, es necesario acotar muy bien sus objetivos y procedimientos de modo que pueda cumplir lo mejor posible con su finalidad. El propósito central de un trabajo de investigación de historia del arte, a nivel escolar, es contribuir a generar un mayor conocimiento del patrimonio artístico para aprender a disfrutarlo y preservarlo. Desde esta perspectiva, tiene muy poco sentido la mera copia o transferencia de datos. Por lo tanto, es muy importante acotar adecuadamente el tema de investigación e insistir con mucha claridad que en su evaluación se tendrán especialmente en cuenta aspectos tales como:

- Si se cumplieron los objetivos.
- Qué interés y dedicación refleja el trabajo.
- En qué medida hay comentarios y reflexiones personales vinculados con el tema.
- Cuáles son las fuentes bibliográficas (citas y referencias).
- Formulación de preguntas relevantes y conclusiones.

c. Presentación sobre un tema

El aprendizaje sobre Historia del arte puede ser compartido con el grupo o curso mediante una presentación, en lo posible dinámica y relativamente breve, que dé cuenta de los aspectos más

significativos que han sido investigados. La evaluación de esta modalidad, además de tener presente el informe escrito, debería considerar:

- El grado de claridad de los expositores.
- La capacidad para centrarse en el tema.
- El aporte de ejemplos interesantes y apropiados.
- La adecuada respuesta a preguntas.
- El grado de interés de la audiencia.
- La calidad de la presentación en cuanto a medios empleados, originalidad, etc.

d. Visita a exposiciones

El valor formativo de esta actividad puede ser reforzado a través de su evaluación. En efecto, uno de los riesgos de las visitas a terreno es que se transformen en un mero paseo o momento de esparcimiento.

Con el objeto de prevenir esta situación y de aprovechar al máximo las salidas a terreno, se recomienda preparar la actividad con antelación, utilizando procedimientos tales como:

- Criterios que faciliten el trabajo de observación.
- Cuestionario para responder al final de la actividad.
- Preguntas para continuar investigando después de la visita.
- Informe grupal sobre los aspectos más relevantes de la exposición.
- Pautas guía para visitas personales.

3. Evaluación conjunta y/o autoevaluación

Esta modalidad no solo busca que el alumnado participe de la evaluación, como un modo de incentivar la valoración compartida del proceso de enseñanza y aprendizaje. Tiene por objetivo principal permitir un diálogo continuo entre el docente y sus alumnos y alumnas, para conocer los aciertos y dificultades de la investigación y, de esta forma, estimular el progreso del proyecto.

El conocimiento gradual del trabajo también permitirá una evaluación más informada, lo cual, a su vez, puede contribuir a una mayor comprensión de los criterios de evaluación.

Algunos temas o preguntas que se pueden indagar en la autoevaluación son los siguientes:

- ¿Cuál crees tú que es el propósito de este trabajo, unidad o proyecto?
- ¿En qué medida tuviste claridad respecto a lo que tenías que hacer?
- ¿Qué aprendiste?
- ¿Cómo encuentras el resultado de tu trabajo?
- ¿Cuáles son los principales logros?
- ¿Cuáles son las principales debilidades?
- ¿En qué medida has progresado?
- ¿Cómo podrías mejorar tu trabajo?
- ¿Qué aspectos modificarías?
- En síntesis, ¿cómo fue tu experiencia?
- ¿Quieres hacer alguna sugerencia para futuros trabajos?

Para mayores antecedentes sobre autoevaluación ver Anexo 1, Guía para la elaboración de proyectos.

Anexo 3: Apreciación de las Artes Visuales

El propósito de este anexo es sugerir algunas orientaciones con el objeto de promover y facilitar el conocimiento de la Historia del Arte.

La apreciación de obras de arte o de sus reproducciones debería formar parte del trabajo permanente de la enseñanza, a través de sesiones dedicadas especialmente a la historia del arte o como una forma de ilustrar, complementar y enriquecer el trabajo de taller. Es necesario fomentar las visitas a museos, galerías y exposiciones, la investigación en bibliotecas, bases computacionales y la recopilación de imágenes y textos sobre el tema (en: diarios, revistas, calendarios, postales, software, enciclopedias digitales y, de ser posible, internet, etc.) para desarrollar la capacidad crítica y analítica así como el interés por la búsqueda de información. (En la Bibliografía se incluyen fuentes para consultar material sobre la historia del arte.)

También es importante el trabajo que pueda hacerse directamente en centros culturales y en talleres de arte o en el entorno urbano, vale decir, edificaciones, monumentos, plazas, etc. Con el objeto de aprovechar mejor estas visitas se sugiere la elaboración de pautas y guías que permitan detenerse en aquellos aspectos que se están trabajando en clases, que orienten la observación y contribuyan a fundamentar las apreciaciones personales.

Esta multiplicidad de formas en las cuales se puede trabajar la historia del arte y la apreciación estética procura responder a la gran variedad de formas de expresión que involucran las manifestaciones artísticas de nuestro tiempo. En efecto, las artes contemporáneas ya no se centran únicamente en la pintura, escultura

y arquitectura, la mirada actual sobre el fenómeno artístico se ha ampliado hacia el diseño: industrial, gráfico, publicitario, textil, de vestuario, urbano, de paisaje, de muebles, etc.; los trabajos artesanales y los productos del folclore; los productos tecnológicos y de los mass-media: la fotografía, el cine, la televisión, la informática; las “nuevas” tendencias artísticas: el Land Art, el Body Art, las instalaciones, y aquellas modalidades de creación que son producto de la gran variedad de materiales, técnicas y soportes incorporados en el arte de hoy.

En consecuencia, la complejidad del fenómeno artístico supone metodologías de apreciación que permitan variadas entradas y lecturas, es decir, un conjunto de caminos diversos, procurando:

- Aplicar las metodologías según la naturaleza del trabajo o producto artístico que se desee abordar.
- Evitar una aproximación demasiado formal o sistemática que fragmente la apreciación de la obra al punto de perder una perspectiva global del fenómeno artístico. Por ejemplo, centrarse solo en aspectos formales tales como color, línea, perspectiva u otros.
- Incentivar el diálogo a partir de interrogantes que surjan de experiencias y/o vivencias personales.
- Incluir preguntas claves que incorporen aspectos de la dimensiones histórico-social y/o psicológica y permitan hacer un análisis de las características estéticas de la obra.
- Sugerir interrogantes para observar la obra estableciendo vinculaciones con otros conocimientos (la interdisciplinariedad).

- Fomentar discusiones en las que se compartan diferentes interpretaciones y significados de la obra.
- Incorporar obras del pasado y el presente, considerando diferentes culturas, poniendo el acento en su calidad estética.
- Incorporar obras cuyos creadores sean tanto del sexo femenino como masculino.
- Considerar el nivel de conocimiento previo y el manejo del lenguaje artístico visual que han desarrollado los alumnos y alumnas, así como sus características de desarrollo psicosocial.
- Describir, comparar, analizar, interpretar imágenes y valorar el arte, sin necesidad de desarrollar estas categorías en un orden preestablecido o utilizarlas todas.
- Diseñar guías para visitar exposiciones que contemplen ítemes en los que se incluya información histórica, lectura de obras y que-hacer artístico.

Aunque la apreciación artística constituye un proceso global, de tal manera que simultáneamente podemos aprehender y/o reconocer diversas dimensiones de una obra, con el objeto de establecer un diálogo más fecundo con las artes visuales que facilite la alfabetización estética, es conveniente tener presente diversos elementos, criterios de análisis e interpretación. Por ejemplo, estos pueden referirse a las cualidades formales (luz, color, forma, espacialidad, composición, etc.) antecedentes del artista, su época, condiciones históricas, estilísticas, tendencias u otras.

Con este propósito, a continuación se presenta una pauta de apreciación y reflexión estética que incluye diferentes niveles: experiencial, formal o descriptivo, interpretativo, otros, los cuales deberían ser trabajados y/o adaptados de acuerdo a los objetivos, contenidos y actividades. En este sentido, se recomienda considerar gradualmente los diferentes aspectos, seleccionando los puntos a trabajar según sea el caso.

Pauta de apreciación y reflexión estética

1. Sensaciones, emociones, sentimientos que provoca la obra en relación a los elementos que la constituyen, a los materiales y sus técnicas, a la composición, al tema, a su significado simbólico. La historia personal y social del observador, sus ideas, pensamientos, recuerdos y asociaciones.
2. Identificación de la obra: nombre del autor, título de la obra, época en que se realizó (Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna, Época Contemporánea, otras), fecha de creación, país, lugar geográfico, ubicación actual, circunstancias en que fue realizada, destinatarios y/o función (por ejemplo: decoración mural, pintura funeraria, emplazamiento urbano, propósito estético-religioso, político, otros).
3. Clasificación de la obra: En el plano: dibujo, ilustración, grabado, collage, pintura, mural, graffiti, vitral, mosaico, fotografía, diseño gráfico, publicitario, etc. En el volumen: escultura, instalación, móvil, ready made, objeto de diseño: industrial, mobiliario, textil, vestuario, joyería, orfebrería, objeto folclórico artesanal, etc. En el espacio: arquitectura, diseño urbano, diseño de paisaje, diseño de interiores, etc. En el espacio virtual: video, cine, holografía, arte de ordenador o en computador, etc.
4. Materiales, soportes, instrumentos y técnicas: Procedimientos acuosos: temple, fresco, témpera o gouache, acuarela, acrílico o tintas, etc. Procedimientos grasos: óleo, encáustica, tinta de impresión, etc. Procedimientos secos y otros: pasteles, tizas, lápices de grafito, lápices de colores, sanguina, carboncillo, collage, fotografía, film, fotocopia, pictograma, etc. Soportes: papel, cartón, tela, linóleo, goma, corcho, madera, piedra, vidrio, muro, cerámica, envases, películas, pantalla digital, pantalla cinematográfica, etc. Instrumentos y/o herramientas: pinceles, espátulas, rodillos,

aerógrafo, torno, horno, gubias, estecas, desbastadores, tijeras, máquina fotográfica, filmadora, etc. Materiales tradicionales y no tradicionales para modelar, tallar, esculpir, construir, instalar: piedras (de cantera, de río, granito, mármol, lapizlázuli y otras semipreciosas, toba volcánica, etc.); metales (cobre, bronce, hierro, plata, oro, estaño, peltre, aluminio, etc.); maderas (nativas y elaboradas); masas: (arcilla, greda, papier maché, etc.); fibras vegetales (mimbre, coligüe, chupón, boqui, totora, paja teatina, paja de trigo, etc.); sintéticos: (plásticos, resinas, polietileno, mica, etc.). Materiales orgánicos e inorgánicos, naturales, artificiales y sintéticos: cueros, plumas, lanas, conchas, tierras, arena, yeso, alambres, mallas, elementos textiles: (géneros, hilos, cordones, etc.), material de desecho, residual, etc.

5. Tamaño y extensión de la obra: dos dimensiones (largo y ancho), tres dimensiones (largo, ancho y alto o profundidad), tiempos de duración.
6. Tema o contenido: ritual, mitológico, religioso, autorretrato, retrato, paisaje urbano, rural, marino, naturaleza muerta, bodegón, histórico, alegórico, abstracto, onírico, ideológico, documental, publicitario, didáctico, funcional, popular folclórico, decorativo, expresivo, de denuncia, ciencia ficción, musical, etc.
7. Estilo, movimiento o tendencia artística: (Prehistórico, Antigüedad Clásica, Medieval, Renacentista, Barroco, Arte Colonial Americano, Rococó, Neoclásico, Romántico, Realista, Impresionista, Postimpresionista, Expresionista, Art Nouveau, Fauvista, Simbolista, Futurista, Rayonismo, Cubista, Constructivista, Suprematismo, Art Deco, Dadaísta, Surrealista, Bauhaus, Grupo Cobra, Abstracción, Neoplasticismo, Arte Cinético, Minimalismo, Informalismo, Arte Pop, Tachismo, Pintura de Acción, Arte

Conceptual, Land Art, Hiperrealismo, Arte de Envolver, Arte Op, Body Art, Grupo Fluxus, Arte Povera, Ecléctico, etc.).

8. Elementos visuales: punto, línea, forma, color, textura, relieve, plano, volumen, espacio-tiempo. Elementos de relación: organización, posición, dirección y sentido, tamaño y proporción, peso visual, otros.
9. Estructura compositiva: unidad, variedad, equilibrio, simetría y asimetría, centro de interés, ritmos, núcleos, masa y peso, direcciones dominantes, espacios positivos y negativos, formas (llenas y vacías, abiertas y cerradas, orgánicas y artificiales) tensión, planos (primero, segundo, tercero o más), perspectiva, repetición, alternancia, encuadre (plano general, primer plano, plano medio, plano americano, plano de detalle), punto de vista o angulación (plano picado, plano contrapicado, plano horizontal normal, plano sesgado, plano subjetivo), etc.

Preguntas y sugerencias

- ¿Pertenece la obra a una serie o colección?
- ¿Cómo es la trayectoria del autor o artista en relación a su obra y a su tiempo?
- Analizar qué aportes en relación a la Historia del Arte realiza el artista.
- Observar detenidamente la obra y enumerar los objetos que se reconozcan, relacionarlos con los que se ven hoy, describir las semejanzas y diferencias que se puedan identificar.
- Observar la estructura compositiva de la obra e identificar los elementos que utilizó el creador para organizarla.
- Comparar obras intentando establecer relaciones en cuanto al uso de la línea, al color, y a la representación del espacio.
- Asumir el rol de un director de galería o museo, ¿qué tipo de obras u objetos artísticos reuniría para lograr una muestra de interés para un público de jóvenes?

- Realizar imaginariamente un acercamiento al proceso de creación realizado por el artista; posibles motivaciones, describir los elementos plásticos presentes en la obra, tales como combinación de colores, organización de la composición, uso del espacio, etc.
- El estilo, movimiento o tendencia artística que presentan algunas obras u objetos permiten identificarlas en el espacio y el tiempo. Intentar reconocer algunos de ellos y ordenarlos en el tiempo.
- Copiar, recrear, realizar un croquis de una obra, dibujar diferentes vistas.
- Describir las emociones o sensaciones que produce la observación de una obra u objeto de arte, enumerar palabras que las expresen; a partir de ellas, crear un texto poético o literario.
- Dramatizar una obra de arte: seleccionar una obra, trabajar en forma plástica el fondo de esta a modo de escenografía, disfrazarse y actuar como los personajes de la obra, incorporar música acorde al ambiente o al movimiento artístico.
- Hacer un listado de palabras que sugiera la observación de la obra.
- Organizar una colección de arte, seleccionar reproducciones de revistas, postales o afiches, ordenarlas por temas, estilos, cronología, autores, colores, etc., realizar una exposición o mural.
- Crear obras teniendo como referente las propuestas estéticas o conceptuales de un artista o movimiento.

Anexo 4: Sugerencias para el montaje de exposiciones

Introducción

Una buena exposición juega un papel importante en apoyar el aprendizaje y en el desarrollo de actitudes de consideración y respeto hacia el trabajo propio y ajeno. Al montar una exposición, antes de seleccionar los trabajos y el modo de montaje, es esencial determinar su objetivo.

I. CONSIDERACIONES GENERALES

Existen ciertos aspectos que se deben tener en cuenta al montar exposiciones en centros educativos:

- a. Utilice las posibilidades expositivas al máximo. Asegúrese que los trabajos estén bien montados y se encuentran en lugares estratégicos. Por ejemplo: oficinas de dirección, recepción, accesos.
- b. Construya un sistema de exposiciones. Por ejemplo: marcos, ficheros, paneles, etc. para que puedan ser trasladados e instalados fácilmente.
- c. Asegúrese que todas las exposiciones cuenten con un folleto (quizás fotografías y texto) que muestre tanto los procesos como los resultados.
- d. Traiga exposiciones visitantes. Por ejemplo: trabajos de ex-alumnos, de alumnos universitarios en práctica, de otros centros educativos.

II. RECOMENDACIONES SOBRE EL LUGAR DEL MONTAJE

1. Dónde exponer:

Es importante considerar el efecto general de las distintas exposiciones que se estén realizando, en forma simultánea, dentro de la institución. Los espacios entre las distintas exposiciones son vitales para la construcción de un todo armonioso, en el cual los diferentes mensajes puedan ser comunicados en forma efectiva. Se pueden exponer unos pocos trabajos en la entrada de la institución educativa para interesar al visitante.

La correcta utilización de los espacios del establecimiento permite destacar los trabajos de los alumnos y que estos sean apreciados por la comunidad escolar. Algunas consideraciones a tener en cuenta son:

- a. En corredores estrechos es mejor poner ficheros en un solo lado, o en los dos lados en forma alternada; de este modo, el observador puede captar cada mensaje sin la ansiedad de estar pasando por alto otros trabajos y sin sentirse sobrecargado por el exceso de información.
- b. En los corredores amplios se puede dividir el espacio con paneles que alberguen obras de mayor formato.
- c. No todos los centros educativos tienen lugares adecuados, y el patio central puede ser su único espacio para mostrar exhibiciones mayores. Aquellas exposiciones con obras más importantes –que involucren mayor trabajo

- o cuidado– pueden ser montadas en estos lugares públicos, de modo que sirvan de marco para las diversas actividades académicas.
- d. Las exposiciones montadas dentro de la sala de clases sirven para mostrar el trabajo que se realiza en el momento. También son útiles para facilitar el secado de pinturas y grabados y para comentar las obras con el curso.
 - e. Como regla general: las áreas públicas de la institución educativa deben usarse para exposiciones más permanentes, mientras que las salas de clases, para muestras temporales.
- e. La simplicidad en el montaje permite que destaquen los trabajos.
 - f. Los trabajos de los alumnos no deben ser recortados por el profesor. Si esto es necesario se debe contar con su aprobación.
 - g. Es importante involucrar a los estudiantes tanto en la elaboración de los trabajos como en su montaje y exposición.
 - h. Es conveniente considerar criterios en la selección de los trabajos. Por ejemplo: edades o cursos, objetivos, bloques armónicos, etc.

2. Grandes áreas de exposición:

Las grandes áreas de exposición como corredores y mesas muy largas pueden ocasionar que distintas exposiciones se confundan o que un pequeño trabajo se pierda visualmente. Esto puede evitarse al dividir el área de exposición en distintas secciones, usando diversos colores como fondo, de modo que cada sección pueda ser tratada como una unidad. Así, el observador podrá decodificar por parte los distintos mensajes, y centrar su atención en cada sección por separado.

III. ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE EL MONTAJE DE UNA EXPOSICIÓN

Al momento de elaborar la muestra es conveniente tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- a. Es poco motivador exponer muchos trabajos al mismo tiempo, es mejor montar pocos trabajos y cambiarlos con frecuencia.
- b. Se deben dejar áreas libres dentro de la exposición para permitir el descanso visual.
- c. Si se monta un trabajo sobre una ventana, es recomendable cubrirla completamente con cartulina para obtener un fondo parejo.
- d. Es conveniente ensayar distintas composiciones de obras sobre el suelo antes de colgarlas en una pared o fichero.

IV. RECOMENDACIONES SOBRE EL ENMARCADO

Existen tres razones que justifican el enmarcado, estas son: distinguir los trabajos del fondo, enfocar la atención en ellos y proteger los bordes.

Se deben considerar los siguientes puntos:

- a. El ancho del marco debe ser el estrictamente necesario.
- b. El marco no debe estar necesariamente adherido al trabajo, pueden unirse por medio de “clips” durante la exhibición y luego reutilizar el marco para otra muestra posterior.
- c. No es necesario enmarcar todas las obras, y cuando hay que hacerlo un marco simple suele ser suficiente.

V. RECOMENDACIONES SOBRE EXPOSICIONES DE TRABAJO TRIDIMENSIONAL

Aunque se aplican los mismos principios generales que para las exposiciones bidimensionales, con frecuencia es difícil controlar el espacio para permitir una apreciación de las obras en todo su contorno. El peligro de sobrecargar visualmente el espacio es mayor. Por lo tanto, es esencial una cuidadosa y rigurosa selección de obras de acuerdo a criterios previamente acordados.

VI. TIPOS DE EXPOSICIONES

Existen diversos tipos de exposiciones, estas se clasifican según el objetivo en particular que tenga cada muestra.

Algunos de los tipos más comunes son:

- a. Exposición para enfocar la atención: un objeto cotidiano sacado de su contexto original puede servir para motivar a los alumnos y alumnas a mirar su entorno en forma más profunda y desprejuiciada.
- b. Exposición de recursos y medios de enseñanza: para transmitir información y estímulos que generen ideas sobre un determinado proyecto. Se debe invertir tiempo en seleccionar exclusivamente la información necesaria, para no sobrecargar a los estudiantes con exceso de información.
- c. Exposición que invite a participar: los objetos y libros no solo invitan a mirar, sino también a usarlos como modelos de descripción escrita o dibujo. Esto implica desarrollar el respeto por los materiales y objetos expuestos, y también fomentar que estos sean devueltos para ser utilizados por otros alumnos.
- d. Exposición de trabajos terminados: muestran la importancia y el orgullo que atribuye la comunidad escolar a lo que ocurre en Artes Visuales, por lo que debe estar abierto a los alumnos, apoderados, profesores, directivos y autoridades. Sobre todo debe servir de ejemplo para los estudiantes, influyendo en la manera en que ellos valoran su propios trabajos y exposiciones. Por lo que debe servir de motivación para alumnos y alumnas con diversas habilidades y destrezas.
- e. Exposiciones de alta densidad: es posible –hasta cierto punto– dejar de lado las consideraciones por la composición con el propósito de mostrar los trabajos de toda la clase.
- f. Exposiciones de trabajo: es positivo contar con una pequeña área de la sala de clase para mostrar y comentar un excelente trabajo “recién terminado”. También permite observar trabajos que se encuentren en proceso, para discutir y decidir su evolución posterior.

VII. EFECTIVIDAD DE UNA EXPOSICIÓN

La calidad de una muestra estará determinada, en gran medida, por el grado de legibilidad y orden que presente.

Los siguientes indicadores pueden ayudar a lograr una exposición legible:

- a. Si los trabajos expuestos son pequeños o corresponden a más de una categoría o idea, es conveniente subdividir el área de exposición, incluso si se trata de un panel de pequeñas dimensiones.
- b. Lo anterior es posible usando cartulinas de distintos colores para crear diversos fondos o agrupar visualmente los trabajos para crear unidades temáticas.
- c. Conviene dejar espacios similares entre –y en torno– a los trabajos para no generar distractivos visuales con el fondo.
- d. Si se monta una larga, única fila horizontal de trabajos es conveniente alinear las bases de estos.
- e. Es difícil exponer trabajos muy pequeños sin que se “pierdan” o la exposición se fragmente. Una solución es agruparlos juntos y montarlos como un bloque sobre un color que los unifique.
- f. Se debe montar la exposición para que sea “leída” de izquierda a derecha.
- g. Una estructura rectangular es usualmente lo más efectivo, estable y uniforme como marco para una exposición.

Bibliografía

- Aguila, D. Buzada, C. y otros. (1999) *Explorando el Mundo del Arte*. Ediciones Teleduc. Santiago, Chile.
- Arnheim, Rudolf. (1962) *Arte y Percepción Visual*. Edit. Universitaria. Buenos Aires, Argentina.
- Arnheim, Rudolf. (1993) *Consideraciones Sobre la Educación Artística*. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Ballesteros, Ernesto. (1998) *Pinturas del Siglo XX*. Hilares Ediciones. España. (9° Edición)
- Cirlot V., Lourdes. (1995) *Historia del Arte. Últimas Tendencias*. Editorial Planeta. Barcelona.
- Cole, Alison. (1993) *Perspectiva*. Editorial Blume. España.
- Cole, Alison. (1994) *Color*. Editorial Blume. España.
- Colle Raymond. (1998) *Iniciación al Lenguaje de la Imagen*. Ediciones Universidad Católica de Chile. Chile.
- Crespi, Irene; Ferrario, Jorge. (1989) *Léxico Técnico de las Artes Plásticas*. EUDEBA. Buenos Aires.
- Cruz, Isabel. (1984) *Arte. Lo Mejor en la Historia de la Pintura y Escultura en Chile*. Colección Chile a Color. Editorial Antártica. Chile.
- Duchens, Myriam. (1996) *Historia de la Pintura Chilena*. Centro de Estudios Abate Molina. Chile. 100 Diapositivas.
- Eisner, Elliot. (1995) *Educación y la Visión Artística*. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Errázuriz, L. Hernán. (1994) *Historia de un Área Marginal. La Enseñanza Artística en Chile. 1797-1993*. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Errázuriz, L. Hernán. (2002) *¿Cómo evaluar el arte?* Editado por MINEDUC. Santiago, Chile.
- Errázuriz, V. Carvajal, P. (1999) *Seis Formas de Ver*. Módulo de Artes Visuales. MINEDUC. Programa de Mece Media. Santiago, Chile.
- Feldman, Simón. (1995) *La Composición de la Imagen en Movimiento*. Editorial Gedisa. España.
- Fisher, Doris. (1985) *El Arte en Chile. Segunda parte*. Colección Apuntes. Editorial Lo Castillo. Santiago, Chile.
- Fisher, Doris. (1985) *El Arte en Chile. Primera parte*. Colección Apuntes. Editorial Lo Castillo. Santiago, Chile.
- Gardner, Howard. (1987) *Arte, Mente y Cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Editorial Paidós. Barcelona, España.

- Gennari, Mario. (1994) *Educación Estética, Arte y Literatura*. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Honnef, Klaus. (1993) *Arte Contemporáneo*. Editorial Benedikt Taschen. Koln, Alemania.
- Ivelic, Milan. (1978) *La Escultura Chilena. Serie El Patrimonio Cultural Chileno*. MINEDUC. Dpto. Extensión cultural. Santiago, Chile.
- Ivelic, Milan; Galaz, Gaspar. (1981) *La Pintura en Chile: desde la Colonia hasta 1981*. Ediciones Universitarias de Valparaíso. Santiago, Chile.
- Ivelic, Milan; Galaz, Gaspar. (1988) *Chile Arte Actual*. Ediciones Universitarias de Valparaíso. Universidad Católica de Valparaíso. Chile.
- Ivelic, Radoslav. (1997) *Fundamentos para la comprensión de las Artes*. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Lajo, Rosina. (1995) *Léxico de Arte*. Ediciones Akal. España.
- Lucie-Smith, Edward. (1994) *Arte Latinoamericano del Siglo XX*. Ediciones Destino. España.
- Lucie-Smith, Edward. (1995) *Movimientos Artísticos desde 1945*. Ediciones Destino. España.
- Lucie-Smith, Edward. (1997) *Diccionario de Términos Artísticos*. Ediciones Destino. España.
- Lucie-Smith, Edward. (1999) *Vida de los Grandes Artistas del Siglo XX*. Ediciones Polígrafa, España, y Editorial Contrapunto, Chile.
- Marinello, Juan Domingo. (1983) *La Aventura de Ver*. Ediciones Universidad Católica de Chile. Colección Teleduc. Santiago.
- MINEDUC. Departamento de Extensión Cultural. *Colección El Patrimonio Plástico de Chile*. (12 Diapositivas).
- Munari, B. (1983) *¿Cómo nacen los objetos?* Editorial G. Gili S.A. Barcelona.
- Opie, Mary Jane. (1995) *Escultura*. Editorial Blume. España.
- Osborne, Harold. (1990) *Guía al Arte del Siglo XX*. Alianza Editorial. Madrid.
- Ossa, Nena. (1986) *La Mujer Chilena en el Arte*. Editorial Lord Cochrane. Chile.
- Pawlik, Johannes. (1996) *Teoría del color*. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Read, Herbert. (1988) *Breve Historia de la Pintura Moderna*. Ediciones del Serbal. Barcelona, España.
- Rojas, Alicia. (1986) *Mirando la Pintura Chilena*. MINEDUC. Dpto de Extensión Cultural. Santiago, Chile. Diapolibro con 100 diapositivas.
- Sánchez, Rafael C. (1998) *La Clave Secreta en la Comunicación y en la Enseñanza*. Colección Aisthesis 14. Instituto de Estética, Facultad de Filosofía, PUC. Santiago, Chile.
- Saul, Ernesto. (1991) *Artes Visuales: 20 años. 1970-1990*. MINEDUC. Departamento de planes y programas culturales. División Cultural. Santiago, Chile.
- Villafañe, Justo. (1985) *Introducción a la Teoría de la Imagen*. Ediciones Pirámide. Madrid.
- Villafañe, Justo. (1996) *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide. España.

REVISTAS, DOCUMENTOS Y OTROS

Aisthesis Revista Chilena de Investigaciones Estética. Instituto de Estética. Facultad de Filosofía. Pontificia Universidad Católica de Chile.

Colección Historia del Arte y de la Cultura. Observación de la realidad, La estructura del espacio, La Palabra del Color, Ver y Crear. Agora. Chile. Carpetas plásticas que contienen un cuadernillo y 10 diapositivas.

El Arte de Nuestro Tiempo. Editorial Jurídica Andrés Bello. Santiago, Chile. Carpeta con 60 diapositivas.

SITIOS WEB EN LOS CUALES SE PUEDE ENCONTRAR MAYOR INFORMACIÓN

<http://www.artecenter.com>

<http://www.artephilips.cl>

<http://www.artchive.com>

<http://www.arslatino.com>

<http://www.artephilips.cl>

<http://www.enlaces.cl>

<http://www.mav.cl>

<http://www.arrakis.es/%7etmf/una.htm>

<http://www.brujula.cl/artes/museos/>

MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES

Cuenta con una colección de 80.000 unidades de información especializada sobre arte chileno y universal (archivo biográfico, libros, revistas, catálogos, documentos, diapositivas, fotografías, videos y artículos de prensa).

También dispone de una base de datos que incluye: biografía del artista, foto, obras, premios, exposiciones, bibliografía, índice de su colección y artículos de prensa, que se puede consultar a través de internet. La dirección electrónica del Archivo de los Artistas Plásticos Chilenos es:

<http://www.dibam.renib.cl>.

www.mnba.cl

Fonofax (562) 6327326

E-Mail: dduarte@oris.renib.cl

DIVISIÓN DE CULTURA**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

El Departamento de Programas Culturales de esta División ha publicado diversos libros sobre las manifestaciones artísticas en Chile, que incluyen las artes visuales, el cine, la literatura, la música y el teatro. También edita periódicamente catálogos correspondientes a las exhibiciones que se desarrollan en la galería Gabriela Mistral.

Por su parte, el área de Cine y Artes Audiovisuales de la División de Cultura cuenta con un programa de Desarrollo Audiovisual que, entre otras actividades, realiza Talleres de Video para profesores. También dispone de una MEDIATECA en Santiago, con material educativo y cultural en videos, diapositivas y reproducciones de arte. En regiones, existen videotecas en cada Departamento de Cultura de las Secretarías Regionales Ministeriales de Educación. Para mayor información visite página web:

<http://www.mineduc.cl/cultura>.

Fonos: 7319927, 7319930. Fax 6650798.
areadecine@terra.cl

SOCIEDAD CHILENA DE EDUCACIÓN POR EL ARTE (EDUCARTE A.G.)

Cuenta con un sitio web en el que se entrega información actualizada de actividades relacionadas con la educación artística en Chile y el extranjero, también se exponen trabajos y experiencias pedagógicas de Educación Artística desarrolladas en el país y a nivel internacional. Incluye resumen de los artículos de la revista

“Educarte” y posibilidades de contactarse con profesores y especialistas en el área.

<http://www.educartechile.cl>

**SOCIEDAD INTERNACIONAL DE
EDUCACIÓN POR EL ARTE (INSEA)**

Cuenta con un espacio web donde se exponen trabajos desarrollados en distintos países a nivel de la educación primaria y secundaria. Consultar:

<http://cspace.unb.ca/idea/>

También se dispone de un espacio para América Latina en:

<http://insealatinamerica.com>

Glosario

ACRÍLICO

Polímero de resina sintética. Se emplea en forma de emulsión como medio moderno de pintura, y en forma de láminas en la escultura moderna.

En arquitectura reemplaza al vidrio y el cristal para obtener grandes superficies transparentes.

ACUARELA

Pintura cuyos pigmentos son solubles al agua, por lo que son transparentes y en la que se emplean como sustancias aglutinantes la goma, la miel, etc.

AGUADA

Pintura con pigmentos aglomerados con cola, solubles al agua. A diferencia de la acuarela, resultan opacos.

AEROGRAFÍA

Método pictórico por medio de un pulverizador, característico en las artes gráficas y la publicidad.

AERÓGRAFO

Instrumento para atomizar pintura que funciona con aire comprimido. Fue inventado en 1893 y lo han empleado con profusión los artistas comerciales, tanto para trazar líneas delgadas como para superficies extensas o sutiles gradaciones de color.

AGUAFUERTE

Término usado en litografía para la solución de goma arábiga y ácido nítrico que se emplea para hacer que la superficie sin dibujar de una piedra se vuelva insensible a la grasa. Proceso que

consiste en dibujar un diseño sobre una placa de metal a través de una base de cera; el diseño se marca en la plancha con ácido y se imprime. Estampa obtenida por este proceso.

AGUATINTA

Proceso de aguafuerte mediante el cual se deja que el ácido carcoma una plancha de cobre preparada con resina la que a continuación se entinta para hacer el grabado.

ALUMINIO

Metal ligero de color plateado empleado en escultura moderna, habitualmente en forma de láminas.

ARCILLA

Tierra plástica, coloreada, usada para modelar y construir; desde el punto de vista químico, se trata de silicato de aluminio hidratado.

ARTEFACTO

Mecanismo, máquina, aparato al que ciertas corrientes estéticas contemporáneas presentan dotado de contenido artístico. En sentido restringido, se hace referencia a un "producto".

ARTES APLICADAS

Diseño y decoración de objetos funcionales o de materiales a fin de darles un atractivo estético, por ejemplo, grabados, cerámicas, muebles, trabajos en metal y telas. El término se usa a menudo para diferenciar este tipo de trabajo de la pintura, dibujo o escultura cuyo valor es primordialmente estético.

ARTES GRÁFICAS

Término amplio que abarca muchas técnicas de ilustración sobre papel, especialmente en blanco y negro o monocromas, como el dibujo, el grabado y la litografía.

ASSEMBLAGE

(Ensamblaje) Forma artística moderna que consiste en reunir diferentes objetos; los componentes son prefabricados, no realizados por el artista, y en su origen no estaban destinados a ser “material artístico”.

BARNIZ

Solución resinosa natural o sintética aplicada a muebles y pinturas para saturar el color y darle una superficie brillante, a la vez que actúa como capa protectora.

BODY-ART

La pintura en este tipo de arte se realiza directamente sobre la piel de los cuerpos, especialmente sobre el propio cuerpo del artista como materia o espacio de experimentación estética. Tiene sus antecedentes en los tatuajes y en la decoración que algunas culturas primitivas o exóticas realizan sobre el cuerpo. Los artistas corporales, buscando la originalidad, cambian el soporte tradicional de la tela para pintar sobre la piel de cuerpos desnudos. Es una variedad del arte conceptual.

BRUÑIR

Pulir una superficie por frotado. Lo común es hacerlo con una herramienta lisa de ágata u otra piedra de río.

BURIL

Instrumento de metal usado para grabar.

CARBONCILLO

Varilla carbonizada de arbustos, es muy suave y necesita ser fijada con resina para que permanezca en el papel.

CINCELAR

Trabajar una superficie de metal grabando sobre ella con instrumentos de acero. Aplicar el acabado final a un vaciado de bronce.

CLAROSCURO

Técnica pictórica de modelar las figuras mediante gradaciones de luz y sombra usando el color. Se vincula con la aparición de la pintura al óleo, durante el Renacimiento, por que es imposible de realizar con la pintura al temple. A diferencia del difuminado, define la forma, ya que está en función de destacarla o darle relevancia.

COLLAGE

Técnica explorada por los dadaístas, cubistas y otros movimientos que consiste en crear una forma o diseño sobre una superficie empleando papeles (de diario, colores, impresos, etc.) u otros materiales encolados o pegados (géneros, arena, astillas de madera, etc.).

CONTRALUZ

Técnica empleada en pintura y fotografía y que consiste en representar al sujeto contra una fuente luminosa, por ejemplo, una ventana, en lugar de hacerlo iluminado por una luz lateral, que es la manera habitual.

DIBUJO

Representación gráfica cuyo medio de expresión se basa en los valores y relaciones lineales, de luz y sombra. Algunas formas de dibujo pueden ser:

- a. Geométrico:** con instrumentos, escuadras, compás, regla, etc.
- b. Arquitectónico:** proyecto de viviendas, edificios y sus desarrollos: planta, secciones, etc.
- c. Ornamental:** frisos arquitectónicos, flores, hojas, candelabros, etc.
- d. Dibujo libre o a mano alzada:** propiamente artístico, que se puede inspirar tanto en la realidad como en la fantasía.

DIFUMINADO

Disolución gradual de un color o de una tinta en la sombra o en la luz. Se denomina también esfumado y se mueve en un campo indefinido.

DINAMISMO

Característica o apariencia de la energía, la acción y el movimiento. El término puede usarse en sentido figurado para objetos inanimados tales como esculturas o fachadas de edificios.

DÍPTICO

Par de tablas pintadas o esculpidas, unidas o articuladas por medio de bisagras.

DRIPPING

Pintura chorreada, técnica por la cual se vierte o salpica en un lienzo. Técnica empleada por los representantes del Expresionismo Abstracto, por ejemplo la obra de Jackson Pollock.

ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL

Punto, línea, forma, color, valor (luz y sombra), textura.

- a. Punto:** Elemento básico (origina la línea) de la imagen visual. Es el resultado del primer contacto de un instrumento (lápiz, pincel, buril, etc.) con una superficie.
- b. Línea:** Es todo trazo que tiene sentido de longitud. “Es la huella del punto en movimiento”. (Kandinsky).

Según su estructura puede ser:

- a. Simple:** recta/curva.
- b. Compuesta:** mixta (combinación de rectas y curvas, quebrada (varias rectas en ángulo), ondulada (varias curvas).

Según su posición en el espacio puede ser: horizontal, vertical, oblicua o inclinada.

La expresividad de la línea se puede manifestar en la valorización, que se obtiene, por ejemplo, engrosando, adelgazando, quebrando, segmentando

o punteando la línea original en algunas zonas.

El relleno de una superficie con líneas y/o puntos se llama achurado.

FORMA

Es el aspecto propio de cada cuerpo (o imagen) que nuestra vista capta, diferenciándolo de los demás. Sus principales características son:

- a. Configuración:** Consiste en la disposición de las partes que componen el exterior de un cuerpo y le dan sus aspecto propio y peculiar, es decir, la “forma” que tiene la forma.
- b. Contorno:** Conjunto de líneas que limitan una forma.
- c. Tamaño:** Diferencia de dimensiones que poseen las distintas formas.

Las formas según su origen pueden ser:

- a. Naturales:** animales, vegetales y minerales.
- b. Artificiales:** Creadas por el hombre para su utilidad y distracción.

También podemos mencionar otros tipos de formas, por ejemplo: formas concretas (figurativas), formas abstractas (no figurativas), formas geométricas.

COLOR

Experiencia sensorial que, para producirse, requiere básicamente de tres elementos: un emisor energético (la luz); un medio que module esa energía (la superficie de los objetos) y un sistema receptor específico (la retina). De este modo, la impresión que produce en la retina la luz reflejada por una superficie es el color. Los colores pueden organizarse en el círculo o rosa cromática. Así tenemos, por ejemplo:

- a. Colores primarios:** (rojo, amarillo, azul) dan origen a los demás colores y no se pueden obtener de ninguna mezcla.
- b. Colores secundarios:** (verde, anaranjado, violeta) derivados de la mezcla, en igual proporción, de dos primarios.

- c. Colores terciarios:** Mezcla de un color primario con alguno de sus secundarios inmediatos. Se nominan a partir del color primario que lo compone, adjetivando el secundario que lo acompaña. Por ejemplo: azul-violáceo.
- d. Neutros o acromáticos:** (sin color) son el blanco y el negro. Permiten neutralizar la claridad u oscuridad de un color. Al agregar un acromático a un color o tinte obtenemos una tonalidad o un valor tonal. En cambio, el valor –grado de luminosidad por mayor o menor saturación del color– se logra diluyendo la pintura. El matiz es la modificación que experimenta un color al agregarle otro en pequeña cantidad, mientras el color base no pierda su identidad.

Las gamas cromáticas son escalas o sucesión de colores agrupados según su relación con la luz. Así, tenemos la gama cálida, los más luminosos (rojo, anaranjado, amarillo, etc.) y la gama fría, los que reflejan poca luz natural (azul, violeta, verde, etc.).

Las armonías cromáticas se constituyen por consonancia o aveniencia de los elementos, como las analogías, que utilizan colores que se parecen entre sí; o aquellas por contraste, que combinan los colores opuestos en la rosa cromática, los cuales se denominan complementarios.

LUZ Y SOMBRA

la luz es un fenómeno físico regulado por leyes precisas. Puede ser de dos clases:

- a. Natural:** Proviene del sol. Según su intensidad se considera brillante o difusa. Teóricamente se propaga en línea recta y produce sombras paralelas.
- b. Artificial:** Proviene de fuentes luminosas artificiales (ampolletas, reflectores, velas). Se propaga radialmente y produce sombras que se proyectan en torno al foco luminoso.

La luminosidad es la cualidad que tienen los cuerpos de reflejar más o menos luz. Los cambios que presenta un objeto o escena, a causa de la distinta iluminación que se le aplica, se llama variación lumínica.

Los distintos modos de iluminar un objeto o escena pueden ser:

- a. Frontalmente:** La fuente luminosa se coloca frente al modelo. Crea una impresión plana, pues el relieve tiende a desaparecer en la luz.
- b. A contraluz:** La luz se sitúa detrás del objeto. Produce un efecto muy recortado y duro, dejando la silueta del objeto contra el fondo luminoso.
- c. Ascendente:** La luz proviene de abajo (luz de candilejas o avernal). El resultado es de dramatismo, situaciones de terror o misterio.
- d. Lateral:** Luz que viene del lado. Resalta las texturas.
- e. Cenital:** Viene desde arriba, desde lo alto. Es muy efectista.

VALOR

Medida o grado de intensidad luminosa. La escala va desde el claro al oscuro, sea de un color, una tinta o un tono.

TEXTURA

Cualidad que presenta o sugiere toda materia o superficie. Su apreciación corresponde al tacto (táctil) o a la vista (visual). Puede ser:

- a. Táctil:** Se aprecia por medio del tacto. Es la textura natural o real propia de los cuerpos.
- b. Visual:** Se aprecia a través de la vista. Se sugiere sobre una superficie, al disponerse los elementos plásticos de modo que produzcan una sensación óptica de rugosidad, finura, agrietamiento, pulimiento, etc. La textura visual, por ejemplo, es propia del dibujo y la pintura.

EMULSIÓN

Combinación de dos líquidos no mezclables en la cual las gotas de uno quedan en suspensión en el otro.

ENCÁUSTICA

Técnica antigua que consistía en pintar con cera y pigmentos fundidos.

EQUILIBRIO

Distribución de los elementos de una obra de acuerdo a distintos criterios de compensación. Coherencia entre el todo y las partes. Las distintas formas se contrapesan en torno a un eje central.

ESBOZO

Bosquejo usado para indicar la composición general de un cuadro.

ESCALA

Proporción o medida.

ESCULTURA

Arte de modelar, tallar, esculpir, fundir y/o ensamblar un material, con el fin de representar figuras u objetos en tres dimensiones. A diferencia de la pintura, que es bidimensional y plana, las esculturas tienen volumen y pueden ser apreciadas no solo de frente sino desde distintos puntos de vista.

ESCORZO

Técnica de representar una figura formando ángulo con el plano del cuadro mediante los recursos de la perspectiva (haciéndolo más estrecho y más claro a medida que se aleja). El ojo del espectador automáticamente reconstruye el objeto en sus proporciones correctas.

Empleo de las leyes de la perspectiva para hacer que una forma individual cobre apariencia tridimensional.

ESMALTE

Vidrio coloreado en forma de polvo, y algunas veces mezclado con aceite, se aplica a modo de pintura y se funde a una superficie (generalmente metálica o cerámica) mediante la cocción.

ESTILO

Conjunto de características que constituyen un modo peculiar de producción artística, sujetas a materiales, técnicas, aspectos iconográficos y compositivos que reflejan, en sus diversas manifestaciones, el espíritu de una época, movimiento o tendencia.

ESTUCO

Masa de yeso, cal, arena y agua, aglutinada con cola con la que se trataban las paredes que servían de fondo a un fresco. Sirve para hacer molduras y bajorrelieves.

ESTRUCTURA

Contextura intrínseca de los materiales y objetos. Designa el sistema de relaciones mediante el cual los elementos de un todo se hallan vinculados. Distribución, organización, correspondencia y orden que tienen los distintos elementos combinados y dispuestos interrelacionadamente en una obra.

FOTOMONTAJE

Obra bidimensional en la que se combinan imágenes fotográficas yuxtapuestas y/o sobrepuestas.

FRESCO

Técnica de pintura mural. Los pigmentos se aplican al yeso sin fraguar y se unen a éste a medida en que se seca.

FROTTAGE

Técnica que consiste en colocar papel sobre objetos o superficies de textura definida y frotar por encima con un lápiz de cera o de grafito para producir una imagen o reproducir la calidad de la superficie frotada.

GRABADO

Técnica que consiste en hacer incisiones sobre madera, linóleo, metal, etc. obteniéndose copias impresas a partir de la matriz.

GRAFFITI

Dibujo grabado o escrito en paredes u otras superficies resistentes, de carácter popular y ocasional. Es un arte callejero que se expresa a través de distintas temáticas, formas y materiales. Recurrente es, por ejemplo, la pintura al aerosol (spray) realizada sobre el soporte de las paredes, en la cual predomina el texto, realizado con una caligrafía muy elaborada, a menudo excesivamente ornamentada, lo que dificulta, a primera vista, descifrar lo escrito. Se presenta también con fondos multicolores, dibujos y frases, usando como referencia comics, animaciones y publicidad. Manifiesta la existencia del autor marginal que busca la afirmación del yo.

- **Tag:** (rayado) Tiene su origen en el graffiti, pero con una sistematicidad y una estética definida. Constituye una firma, (seudónimo o chapa) inventada y elaborada cuidadosamente como una expresión planeada, autorreferente, que busca marcar territorio y alcanzar la fama.

HAPPENING

Actuación improvisada o cualquier otro acontecimiento que atrae la atención. Característico del arte americano y europeo occidental desde la década de 1960.

INCISIÓN

Hendidura practicada en la superficie de un objeto; se emplea en grabado para trabajar la superficie de la matriz; en la cerámica se utiliza como forma de decoración. En pintura, practicada en la capa básica, sirve de guía.

INSTALACIÓN

La instalación, como práctica artística, reinventa la realidad y transforma el espacio mediante la poética de los objetos y los significados que estos aportan. Estructuras artísticas que suelen comprender videos exhibidos en uno o varios monitores, diversos objetos y otras manifestaciones plásticas; por lo general, incorporan también al espectador, por la vía de circuitos cerrados de TV. Todos estos elementos son integrados en un espacio físico (sala de galería o museo), con una intención unitaria que se mantiene mientras existe la instalación, ya que una vez desmontada, deja de existir, para quedar solamente registrada en fotos o videos.

LAND-ART

En la década de los setenta del siglo XX hubo varios artistas, en especial norteamericanos y europeos, que comenzaron a elaborar obras de arte a partir del medio natural. A esta corriente artística contemporánea se le llama Land-Art, (Arte-Tierra), porque sus creaciones usan el paisaje como soporte (escenario) o materia prima de la obra. El principio fundamental del Land-Art es alterar, con un sentido artístico, la superficie de la Tierra. Muchas de estas obras tienen proporciones monumentales y la mayoría se realizan y ubican en sitios remotos, lejos de la mirada del espectador: en la ribera de un lago, en un escarpado paisaje rocoso, en una isla, en un campo abierto al pie de las montañas, en el bosque.

La mayoría del Land-Art es efímero, no sobrevive el paso del tiempo, pues desaparece debido a la erosión del terreno, la lluvia, las mareas o porque el propio artista desarma su obra una vez cumplido su propósito.

LITOGRAFÍA

Método de impresión en el cual se dibuja un diseño sobre piedra con un lápiz grasoso y a continuación se cubre con tinta para hacer la impresión después de haber atacado con ácido lo no cubierto.

LITOGRAFÍA OFFSET

Técnica litográfica en la cual la tinta es transferida de una plancha a un rodillo de goma y a continuación a un papel.

MODELADO

1. **Escultura:** Construcción de la forma en barro, arcilla, greda, cera u otros materiales.
2. **Pintura:** Técnica de dar una apariencia de solidez tridimensional a una superficie bidimensional.

MOSAICO

Forma de diseño decorativo compuesto por pequeñas piezas (teselas) de cerámica, vidrio, mármol, papel, etc., sobre una superficie.

MÓVIL

Escultura cinética colgada de cables u otro elemento, de manera que las corrientes de aire le dan movimiento. Su máximo representante en el siglo XX fue Alexander Calder.

MURAL

Pintura hecha sobre un muro o pared.

OBJETO

Elemento fabricado por el ser humano, que puede ser manipulado. La introducción del Objeto en el campo del arte es un fenómeno importantísimo del siglo XX, pues señala un contacto más estrecho del artista con la vida cotidiana. El primero que se interesó por los objetos fue M. Duchamp (Ready-Made). Luego Schwitters con los objetos de desecho que incorpora a sus composiciones a partir de 1923. Los Neodadaístas en 1952, Rauschenberg y Jasper John ensamblaron y mezclaron los objetos más heterogéneos, sobre fondos pintados al estilo impresionista. (Combine-paintings). El objeto fue consagrado definitivamente en 1960, en París, con los Nuevos Realistas (cubos de basura de Arman, muestrarios de Martial Raysse; en Nueva York, con el

Pop Art, los Objetos blandos de Oldenburg, los Comics de Lichtenstein. Así el objeto cobró un nuevo poder de expresión.

PALETA

1. Elección de los colores en un obra determinada.
2. Tabla portátil para colocar los colores y mezclarlos.

PASTEL

Pigmento aglutinado con caolín, yeso y goma presentado en barras para dibujar.

PASTICHE

Obra que imita un estilo y está hecho con elementos de otras obras, pero no es una copia directa. Se relaciona con la caricatura.

PINTURA ACRÍLICA

Pintura de emulsión que usa un medio sintético (resina acrílica). De rápido secado.

PINTURA AL ÓLEO

Pintura a base de pigmentos disueltos en aceites secantes (linaza).

PERSPECTIVA

Modo de representar en un plano un cuerpo (objeto), un conjunto de elementos o una escena, de tres dimensiones (alto, ancho y profundidad), en solo dos dimensiones. Constituye un recurso técnico que permite reducir al plano la profundidad del espacio. Hay distintas clases de perspectiva.

a. Perspectiva lineal: Reproduce geométricamente las formas y las distancias de los cuerpos, coordinándolas según un determinado punto de vista. Los principales elementos de la perspectiva lineal o geométrica son:

- *Línea de tierra (L.T.):* Base del plano de la perspectiva o base del cuadro donde está representado el asunto.

- *Línea de horizonte (L.H.)* : Es una recta que cruza el plano del cuadro paralela a la base de ésta y a la altura del ojo del observador. Determina el arriba y el debajo de lo representado.
 - *Punto de vista (P.V.)*: Posición desde la cual mira el ojo del observador.
 - *Punto de fuga α* : Es aquel donde convergen las rectas paralelas prolongadas de un plano. Convergen todas las líneas que encierran un objeto, que pueden estar sobre la línea del horizonte, o bien arriba o debajo de ella.
- b. Perspectiva aérea:** Sugerencia de profundidad causada por la atmósfera que aparece más densa cuando hay mayor distancia entre los objetos y el espectador. Se produce por la degradación de los tonos que permite la disminución de los contrastes o la aplicación del claroscuro.
- c. Perspectiva cromática:** Efecto de profundidad o distancia producida al colocarse distintos colores en una pintura. Para ello se utilizan los de mayor intensidad en los primeros planos y aquellos de menor intensidad en los planos posteriores.

PINCELADA

Manera en que el pintor aplica la pintura sobre el lienzo, marcas del pincel.

PLANO

Superficie en la cual se organiza la imagen, proyectándose las formas y los objetos puestos a una misma distancia de nuestro ojo. La sucesión de planos, desde el primero (más cerca del observador, por lo tanto, con mayor cantidad de detalles) hasta los planos del fondo (alejados del observador), produce la impresión de profundidad de la escena.

POLICROMO

Pintado en varios colores, suele usarse con respecto a la escultura, de ahí policromía y policromado.

POLÍPTICO

Obra pintada, por lo general un retablo, de más de tres paneles.

PRIMER PLANO

En dibujo, grabado y pintura, el plano más próximo al espectador.

PROFUNDIDAD

Cualidad de tridimensionalidad real o sugerida.

PRUEBA

Primera impresión de un grabado hecha para el artista, o como una edición limitada. Primer ejemplar obtenido por cualquier proceso de impresión.

READY-MADE

Se denomina así a los objetos tomados de la vida cotidiana –tal y como son– y usados de forma distinta a la corriente o habitual. Es decir se les asigna un nuevo significado También pueden ser ligeramente transformados o efectuársele algunas intervenciones que buscan modificar su función original. (H.P.Roché). La elección del artista que rescata el objeto fabricado en serie para mover a la reflexión implica convertirlo en obra de arte. Quien contempla el objeto debe descifrarlo y darle una cierta “carga interpretativa”, un significado o connotación adecuada que genere nuevas formas de comprensión del fenómeno artístico. Ej.:M. Duchamp: Rueda de Bicicleta.

RELIEVE

Escultura, talla, etc., en las cuales las formas aparecen resaltadas y los fondos ahuecados; el tipo de relieve está determinado por el grado de proyección del diseño; altorrelieve, bajo relieve.

SERIGRAFÍA

Método de reproducción en color, en el cual las tintas coloreadas se hacen pasar a través de un cliché preparado en una pantalla de seda.

SOPORTE

Tela, papel, panel, muro, etc. sobre el cual se realiza una pintura, un dibujo u otra obra visual.

TEMPLE

Técnica pictórica que consiste en diluir los pigmentos en un aglutinante (generalmente clara de huevo) para aplicarlos sobre un fondo de yeso. A diferencia del fresco, se puede retocar en frío.

TIERRAS

Pigmentos que se hayan en su estado natural en la tierra.

VACIADO

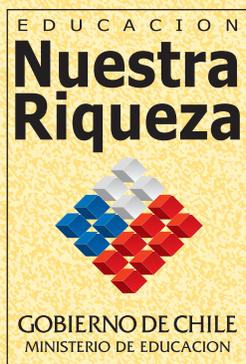
Reproducción de un modelo en metal o yeso por medio de un molde.

VALORES

Grado de luminosidad u oscuridad de un color, en relación a otros tonos de la pintura. Depende, fundamentalmente, de la cantidad de blanco o negro. El valor no depende del propio color sino de las masas de color vecinas.

VELADURA

Capa transparente de pintura aplicada sobre otra, o sobre un fondo de color distinto, para modificarlo.



www.mineduc.cl