

**Artes Visuales
Educación Artística**

**Programa de Estudio
Cuarto Año Medio**



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE EDUCACION

Artes Visuales / Educación Artística
Programa de Estudio, Cuarto Año Medio, Formación General
Educación Media, Unidad de Curriculum y Evaluación
ISBN 956-7933-89-8
Registro de Propiedad Intelectual N° 122.944
Ministerio de Educación, República de Chile
Alameda 1371, Santiago
Noviembre de 2001

Santiago, noviembre de 2001.

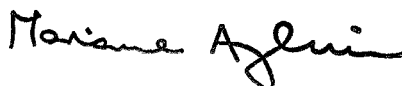
Estimados profesores y profesoras:

EL PRESENTE PROGRAMA DE ESTUDIO de Cuarto Año Medio de la Formación General ha sido elaborado por la Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación y aprobado por el Consejo Superior de Educación, para ser puesto en práctica, por los establecimientos que elijan aplicarlo, en el año escolar 2002.

En sus objetivos, contenidos y actividades busca responder a un doble propósito: articular a lo largo del año una experiencia de aprendizaje acorde con las definiciones del marco curricular de Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Media, definido en el Decreto N° 220, de mayo de 1998, y ofrecer la mejor herramienta de apoyo a la profesora o profesor que hará posible su puesta en práctica.

Los nuevos programas para Cuarto Año Medio de la Formación General plantean objetivos de aprendizaje de mayor nivel que los del pasado, porque la vida futura, tanto a nivel de las personas como del país, establece mayores requerimientos formativos. A la vez, ofrecen descripciones detalladas de los caminos pedagógicos para llegar a estas metas más altas. Así, al igual que en el caso de los programas del nivel precedente, los correspondientes al Cuarto Año Medio incluyen numerosas actividades y ejemplos de trabajo con alumnos y alumnas, consistentes en experiencias concretas, realizables e íntimamente ligadas al logro de los aprendizajes esperados. Su multiplicidad busca enriquecer y abrir posibilidades, no recargar ni rigidizar; en múltiples puntos requieren que la profesora o el profesor discierna y opte por lo que es más adecuado al contexto, momento y características de sus alumnos y alumnas.

Los nuevos programas son una invitación a los docentes de Cuarto Año Medio para ejecutar una nueva obra, que sin su concurso no es realizable. Estos programas demandan cambios importantes en las prácticas docentes. Ello constituye un desafío grande, de preparación y estudio, de fe en la vocación formadora, y de rigor en la gradual puesta en práctica de lo nuevo. Lo que importa en el momento inicial es la aceptación del desafío y la confianza en los resultados del trabajo hecho con cariño y profesionalismo.



MARIANA AYLWIN OYARZUN
Ministra de Educación

Presentación	9
Objetivos Fundamentales	11
Contenidos Mínimos Obligatorios	12
Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa	13
Unidades	16
Cuadro sinóptico: unidades, contenidos y distribución temporal	19
Unidad 1: Explorando lenguajes artísticos de nuestra época	21
Lenguajes gráficos y pictóricos	23
Lenguajes mecánicos y electrónicos	37
Unidad 2: Conociendo artistas contemporáneos y recreando sus obras	61
Anexo 1: Guía para la elaboración de proyectos	71
Anexo 2: Evaluación	77
Anexo 3: Apreciación de las Artes Visuales	83
Anexo 4: Artistas visuales contemporáneos	87
Bibliografía	105
Glosario	113
Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios	126
Primer a Cuarto Año Medio	

Presentación

EL PROGRAMA DE ARTES VISUALES de Cuarto Año Medio complementa y desarrolla el trabajo realizado en los cursos anteriores, explorando otra temática fundamental: Arte, cultura y tecnología.

Luego de indagar el entorno natural, la persona y su corporeidad, el entorno cotidiano, sus objetos y arquitecturas, corresponde en este último nivel abordar más detenidamente algunos conceptos y lenguajes artísticos para incrementar el conocimiento sobre el arte contemporáneo.

De esta forma, se busca consolidar un enfoque de la educación artística que promueva, por una parte, la valoración del patrimonio y sus diversas identidades estético culturales y, por otra, la necesidad de conocer en mayor profundidad aquellos medios de expresión propios de nuestra época, tales como el mural, el cómic, el graffiti, la fotografía y el video, los cuales, en mayor o menor medida, forman parte y/o dan forma a la vida cotidiana juvenil.

En consecuencia, uno de los principales objetivos de este programa es motivar a los estudiantes a pensar críticamente, reflexionando y creando en torno a las relaciones arte, cultura y tecnología, a partir de sus propias experiencias de vida y a través de la “lectura” de obras significativas del arte moderno y contemporáneo, pertenecientes a movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.

En los programas anteriores se ha insistido en la necesidad de que el alumnado pueda aproximarse a las artes con una mirada integradora, vale decir, teniendo presente que los procesos y productos que ellas involucran comprometen factores sociales, tecnológicos, históricos y culturales, lo que supone contextua-

lizar la enseñanza más allá de consideraciones puramente estéticas y formales. Este programa busca profundizar en ese propósito, incentivando una aproximación al fenómeno artístico con especial referencia a los factores mencionados.

Desde la prehistoria se puede constatar que el empleo de técnicas, materiales y herramientas ha sido determinante en la creación de las artes: sea para cortar o pulir la piedra, pintar los muros, dar forma a la greda, tejer la lana, urdir la cestería, fundir el bronce en el neolítico o esculpir el mármol en el mundo clásico. Luego serán los artesanos de la edad media quienes crearán tecnologías constructivas para hacer posible que las catedrales se levanten de la tierra en forma sublime. Más tarde, con la llegada del renacimiento, surgirán nuevas técnicas pictóricas y de impresión que tendrán enormes repercusiones en el ámbito artístico, las relaciones sociales, la vida cultural e intelectual.

Durante el siglo xx, la relación arte, cultura y tecnología experimentó un gigantesco desarrollo. En efecto, la obsesión por capturar, crear y difundir imágenes, con los más variados propósitos (científicos, publicitarios, estéticos, otros) ha generado múltiples recursos visuales que van desde los sistemas ópticos y mecánicos, como las cámaras fotográficas, hasta medios electrónicos de computación tan avanzados como el software. Reconocer estos procesos de evolución tecnológica y sus correspondientes impactos, especialmente en las artes de nuestra época, constituye un objetivo fundamental de este programa.

Sin embargo, las relaciones arte, cultura y tecnología no sólo han condicionado los nuevos soportes, materialidades y significaciones de

las obras, también han modificado radicalmente sus medios de difusión y, en última instancia, las concepciones mismas del arte. Reflejo de estas tendencias son el carácter masivo que adquieren algunas expresiones artísticas tales como el mural, el cómic y el cine, la reproducción mecánica y electrónica de las imágenes visuales, las industrias culturales y los públicos de arte, los cuales constituyen fenómenos importantes del escenario artístico contemporáneo. En este sentido, es necesario reconocer el cambio radical producido durante el último siglo en los modos de percepción, lo cual implica sensibilizar a los alumnos y alumnas respecto a la especificidad y preponderancia que en nuestras sociedades ha adquirido la comunicación mediante imágenes. A partir de esta realidad, la enseñanza de las Artes Visuales debe incorporar los nuevos desarrollos en tecnología digital, el potencial de internet y de los sitios web, tanto para aprender sobre arte como para desarrollar la capacidad de creación artística.

Profundizar en el conocimiento de las principales manifestaciones de las artes visuales en Chile, durante las últimas décadas, es otro de los objetivos fundamentales que se propone desarrollar en 4° Medio. Para cumplir este fin, es necesario conocer de un modo más sistemático aquellos movimientos artísticos que han tenido una influencia gravitante en la historia de las artes visuales modernas y contemporáneas. Los estudiantes no deberían concluir su educación escolar sin antes reforzar sus conocimientos en torno a grandes hitos de la historia del arte, específicamente en lo que respecta a las artes visuales chilenas y americanas.

Como en otros programas, el enfoque que se propone en Cuarto Año Medio supone, especialmente, una pedagogía que considere los intereses del alumnado, sus diversas formas de percibir y de expresarse, las cuales se reflejan en distintas manifestaciones estéticas juveniles.

Para cumplir este propósito, se requiere primeramente fomentar el respeto por las diferencias individuales, las distintas sensibilidades, gustos, modos de ver y de ser; así como las diversidades grupales, étnicas y culturales que se reflejan a lo largo de Chile y de América en las manifestaciones artísticas. La aproximación a variadas ideas, movimientos, tendencias y modos de concebir el arte en el siglo xx debería favorecer el desarrollo de estas actitudes.

La dimensión social o cooperativa encuentra un espacio importante en este nivel, no sólo por las temáticas involucradas sino también por las posibilidades de trabajo colectivo que pueden ofrecer algunos medios de expresión artística, como por ejemplo, el mural.

En el programa de 4° Medio se adjuntan nuevos anexos, glosario y bibliografía, cuyo propósito es complementar y enriquecer la información entregada en cursos anteriores para contribuir al desarrollo de los contenidos y actividades.

Finalmente, cabe destacar la relevancia que adquieren los Objetivos Fundamentales Transversales en las distintas unidades de este programa, los cuales, ciertamente, pueden favorecer un trabajo en conjunto con otras áreas del currículo. En este sentido, la exploración de los lenguajes artísticos de las artes visuales contemporáneas puede contribuir a entendernos mejor a nosotros mismos, así como el entorno y nuestra relación con él.

Objetivos Fundamentales

Los alumnos y las alumnas desarrollarán la capacidad de:

- Explorar técnicas específicas de los lenguajes audiovisuales; reflexionar críticamente respecto a la dimensión estética y los contenidos de producciones audiovisuales y de televisión.
- Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.
- Pensar críticamente y reflexionar sobre las relaciones arte-cultura-tecnología, a partir de obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
- Profundizar en el conocimiento de las principales manifestaciones de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas.

Contenidos Mínimos Obligatorios

- a. Investigación y creación artística, a través del diseño y la elaboración de proyectos personales o grupales, conociendo aspectos técnicos y expresivos de algunos recursos actuales para la producción de imágenes: comics, graffiti, murales, fotografías, fotocopias, videos, multimedia, diseño gráfico, etc.
- b. Expresión de sentimientos, emociones e ideas, empleando como fuente de creación artística la percepción y la experiencia de vida adolescente en relación a las tecnologías emergentes: sistemas electrónicos, automatización, robótica, etc.
- c. Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar movimientos artísticos contemporáneos y su relación con las tecnologías emergentes en obras significativas del patrimonio de las principales tendencias del arte y de la producción de imágenes en la actualidad. Análisis y discusión de obras de arte.
- d. Identificación de distintas corrientes de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas en: medios de comunicación, multimedia, bibliotecas, museos, galerías, instituciones culturales, etc., con el objeto de elaborar proyectos sobre el tema utilizando imágenes, bocetos, textos.
- e. Apreciación crítica y creación de mensajes audiovisuales y gráficos, considerando aspectos técnicos, estéticos y valóricos, en algunas de los siguientes medios: video, cine, multimedia, afiches, folletos, graffiti, comics, etc.
- f. Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa

LOS OBJETIVOS FUNDAMENTALES Transversales (OFT) definen finalidades generales de la educación referidas al desarrollo personal y la formación ética e intelectual de alumnos y alumnas. Su realización trasciende a un sector o subsector específico del curriculum y tiene lugar en múltiples ámbitos o dimensiones de la experiencia educativa, que son responsabilidad del conjunto de la institución escolar, incluyendo, entre otros, el proyecto educativo y el tipo de disciplina que caracteriza a cada establecimiento, los estilos y tipos de prácticas docentes, las actividades ceremoniales y el ejemplo cotidiano de profesores y profesoras, administrativos y los propios estudiantes. Sin embargo, el ámbito privilegiado de realización de los OFT se encuentra en los contextos y actividades de aprendizaje que organiza cada sector y subsector, en función del logro de los aprendizajes esperados de cada una de sus unidades.

Desde la perspectiva señalada, cada sector o subsector de aprendizaje, en su propósito de contribuir a la formación para la vida, conjuga en un todo integrado e indisoluble el desarrollo intelectual con la formación ético-social de alumnos y alumnas. De esta forma se busca superar la separación que en ocasiones se establece entre la dimensión formativo y la instructiva. Los programas están contruidos sobre la base de contenidos programáticos significativos que tienen una carga formativa muy importante, ya que en el proceso de adquisición de estos conocimientos y habilidades los estudiantes establecen jerarquías valóricas, formulan juicios morales, asumen posturas éticas y desarrollan compromisos sociales.

Los Objetivos Fundamentales Transversales definidos en el marco curricular nacional (Decreto N° 220) corresponden a una explicitación ordenada de los propósitos formativos de la Educación Media en cuatro ámbitos: Crecimiento y Autoafirmación Personal, Desarrollo del Pensamiento, Formación Ética, Persona y Entorno; su realización, como se dijo, es responsabilidad de la institución escolar y la experiencia de aprendizaje y de vida que ésta ofrece en su conjunto a alumnos y alumnas. Desde la perspectiva de cada sector y subsector, esto significa que no hay límites respecto a qué OFT trabajar en el contexto específico de cada disciplina; las posibilidades formativas de todo contenido conceptual o actividad debieran considerarse abiertas a cualquier aspecto o dimensión de los OFT.

Junto a lo señalado, es necesario destacar que hay una relación de afinidad y consistencia en términos de objeto temático, preguntas o problemas, entre cada sector y subsector, por un lado, y determinados OFT, por otro. El presente programa de estudio ha sido definido incluyendo ('verticalizando'), los objetivos transversales más afines con su objeto, los que han sido incorporados tanto a sus objetivos y contenidos, como a sus metodologías, actividades y sugerencias de evaluación. De este modo, los conceptos (o conocimientos), habilidades y actitudes que este programa se propone trabajar integran explícitamente gran parte de los OFT definidos en el marco curricular de la Educación Media.

El Programa de Artes Visuales de Cuarto Año Medio refuerza algunos OFT que tuvieron presencia y oportunidad de desarrollo

durante la enseñanza media y adicionan otros propios de las nuevas unidades.

- Los OFT del ámbito *crecimiento y autoafirmación personal* que se refieren a la estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística, desarrollar la sensibilidad estética, formular proyectos, conocimiento de sí mismo, potencialidades y limitaciones de cada uno, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de alumnos y alumnas y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes. Especial importancia se otorga en el programa al conocimiento de la realidad a través del uso de los medios mecánicos y electrónicos.
- Los OFT del ámbito *desarrollo del pensamiento* referidos a habilidades de investigación, interpretación y comunicativas. El programa en su conjunto procura formar en capacidades de observación y registro de fenómenos visuales y estéticos; interpretación y apreciación estéticas; y de expresión visual de ideas y emociones. El desarrollo de la habilidad para generar juicios críticos es un objetivo central del programa.
- Los OFT del ámbito *formación ética* que dicen relación con el respeto por el otro y la valoración de su carácter único y, por tanto, de la diversidad de modos de ser de sentir y hacer; el valor de la belleza; y los referidos a la libertad y la autonomía personal. En el programa, las tres dimensiones aludidas de OFT tienen su expresión en las actividades de creación y apreciación artísticas. La Unidad “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época” refiere a la relación que debe existir entre el derecho a expresarse y el respeto al medio ambiente (por ejemplo, el caso de los graffiti).
- 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 trabajo. El programa, al plantearse dentro del marco temático amplio de arte, cultura y tecnología, ubica en su centro la creación artística como un elemento importante en la búsqueda de la experiencia personal y colectiva, y desde esta perspectiva aproxima a los estudiantes a su realidad cultural, psicológica y social. Por otro lado, respecto al proceso de trabajo en arte, el programa procura explícitamente formar la capacidad creativa, a través del estímulo a los jóvenes a desarrollar sus ideas con originalidad, desarrollar el pensamiento divergente, flexible e individual; al mismo tiempo, resalta como necesario el desarrollo de una actitud de investigación y de un espíritu de superación y rigor en el trabajo. Por último, el programa incluye objetivos y actividades re-

lacionadas con la valoración del patrimonio artístico nacional, que son base para el desarrollo del OFT referido al patrimonio territorial y cultural de la nación.

Junto a lo señalado, el programa, a través de las sugerencias al docente que explicita, invita a prácticas pedagógicas que realizan los valores y orientaciones éticas de los OFT, así como sus definiciones sobre habilidades intelectuales y comunicativas.

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

El trabajo de Cuarto Año Medio ha sido organizado en torno a dos unidades:

- Explorando lenguajes artísticos de nuestra época.
- Conociendo artistas visuales contemporáneos y recreando sus obras.

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 artísticos de nuestra época”, 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, algunas alumnas o alumnos podrían desarrollar su trabajo en torno al mural, otros en graffiti o cómic. De igual forma, respecto a los lenguajes mecánicos y electrónicos, los estudiantes deberán seleccionar aquellos medios para trabajar (fotografía, cine, video, etc.) 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 el conocimiento de uno de los lenguajes gráficos o pictóricos para luego, en la segunda parte de la unidad, abordar uno de los lenguajes mecánicos o electrónicos. De esta forma, podrán trabajar más motivados, compartir sus experiencias y aprender del proyecto ajeno.
- b. Una visión que incorpora diversas perspectivas. Por ejemplo, mientras en la primera unidad se plantea la exploración de distintos lenguajes artísticos (mural, cómic, graffiti, otros) en la segunda se propone conocer y recrear obras de artistas contemporáneos relevantes, a través de los medios explorados, la consulta de diversas fuentes de información y la visita a museos y galerías.
- 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 práctico-teórico 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 (museos nacionales y extranjeros, etc.), visitas al patrimonio nacional arquitectónico, monumentos, talleres, galerías, museos 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. El **Anexo 4, Artistas visuales contemporáneos**, constituye una valiosa fuente de información al respecto, cuyo propósito es ampliar las posibilidades de selección de obras. Por su parte, con la finalidad de promover y facilitar la enseñanza de la historia del arte se elaboró el **Anexo 3, Apreciación de las Artes Visuales**.

- e. Procurar cierto equilibrio entre las necesidades de desarrollo personal, de acuerdo a los intereses y talentos del alumnado, con los requerimientos para cumplir el programa según los objetivos fundamentales y contenidos mínimos. Con esta finalidad 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. La interrelación del arte, el diseño y la artesanía ya que, aunque estas áreas pueden variar de acuerdo a sus intenciones y finalidades y, por lo tanto, no son fácilmente identificables unas con otras, comparten procesos comunes relacionados con sensibilidades estéticas, modos de percepción y la habilidad para generar juicios críticos. Consecuentemente, en este programa se propone una visión más integradora de estos campos de la creación, que promueva un mayor entendimiento de sus vinculaciones y por ende advierta sobre la dificultad de establecer límites claramente demarcados entre éstos.
- g. Una amplia gama de estrategias y procedimientos para abordar la temática arte, cultura y tecnología. Al igual que en programas anteriores, los lenguajes artísticos que se proponen en Cuarto Año Medio involucran un cúmulo de procesos, productos y contextos, lo cual se evidencia en la diversidad de prácticas y profesiones con que estas áreas se proyectan en la sociedad. 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.
- h. Una amplia gama de motivaciones para trabajar en arte y diseño. 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 ocasiones 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, diseñadores y arquitectos.

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 constante 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 tanto en el proceso de aprendizaje de los alumnos 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.

Unidades, contenidos y distribución temporal

Cuadro sinóptico

Unidades	
1	2
Explorando lenguajes artísticos de nuestra época	Conociendo artistas visuales contemporáneos y recreando sus obras
Contenidos	
1. Lenguajes gráficos y pictóricos	1. Artistas visuales del siglo XX
<ul style="list-style-type: none"> Mural Cómic Graffiti 	2. Recreación de obras de artistas visuales del siglo XX
2. Lenguajes mecánicos y electrónicos	
<ul style="list-style-type: none"> Fotografía Cine Video Multimedios interactivos 	
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 docente, de acuerdo a su realidad específica.

El tratamiento y la intensidad de los contenidos, especialmente en el caso de fotografía, cine, video y multimedios interactivos, dependerá de las posibilidades del establecimiento, las orientaciones que le asigne el docente y los intereses del alumnado. Algunos alumnos o alumnas podrán desarrollar su trabajo en torno a la fotografía, otros en video, cine o multimedia. Los niveles de creación y apreciación también pueden variar según la naturaleza del medio. Es evidente, por ejemplo, que en el caso de cine el trabajo debe centrarse en la apreciación cinematográfica.



Unidad 1

Explorando lenguajes artísticos de nuestra época

El objetivo de esta primera unidad es que los estudiantes aprendan sobre diversos lenguajes artísticos de nuestra época: investiguen sobre su evolución histórica, sus principales precursores, contextos culturales, técnicas, materialidades y se expresen a través de ellos.

Los contenidos han sido organizados en dos subunidades. La primera considera lenguajes artísticos gráficos y pictóricos (mural, cómic y graffiti). La segunda aborda lenguajes artísticos que se sustentan en sistemas mecánicos y electrónicos (fotografía, cine, video, software). Esta distinción no es excluyente. De hecho, los lenguajes mencionados se interrelacionan entre sí de modo que, por ejemplo, para crear una historieta o cómic se pueden emplear, en la actualidad, sistemas electrónicos de producción visual como el software.

A primera vista, es posible que estos contenidos sean considerados excesivos. Sin embargo, si se usa el criterio de integrarlos gradualmente, con una adaptación y contextualización que tenga presente la realidad del alumnado, del propio profesor o profesora y de la unidad educativa, se podrá ir adecuando su implementación de un modo progresivo. De hecho hay que tener presente que **la inclusión de la fotografía, el video, el cine y los multimedios interactivos supone el perfeccionamiento del docente, lo cual implicará la incorporación gradual de estos lenguajes en el currículo de Artes Visuales.**

A lo largo de esta unidad se busca que los estudiantes conozcan las características propias de estos lenguajes. Con este propósito, deberán elaborar sus proyectos de creación según sus talentos, intereses y habilidades. Por ejemplo, algunas alumnas o alumnos podrían desarrollar su trabajo en torno al mural, otros en graffiti o cómic. De igual modo, respecto a los lenguajes mecánicos y electrónicos, los estudiantes deberán seleccionar aquellos medios para trabajar (fotografía, cine, video, etc.) en función de sus intereses y las posibilidades que ofrece la realidad escolar.

Es importante señalar que el grado de interés alumnos y alumnas respecto a los lenguajes que se proponen dependerá no sólo de factores personales, materiales y pedagógicos, sino también del medio socio cultural en que habitan. Por ejemplo, es muy

probable que el lenguaje del graffiti tenga mayor presencia y significación en el medio urbano que rural. **Esto implica que la cantidad de estudiantes y tiempo asignado a cada lenguaje debería variar según las características socioculturales y geográficas de cada establecimiento.**

Contenidos

Lenguajes gráficos y pictóricos

1. MSural
2. Cómic
3. Graffiti

Lenguajes mecánicos y electrónicos

1. Fotografía
2. Cine
3. Video
4. Multimedia interactivos

Lenguajes gráficos y pictóricos

1. Mural

Estudio y análisis de diferentes expresiones del muralismo, considerando distintas épocas, sociedades, técnicas, temáticas y funciones. Creación de murales por medio de producciones colectivas o individuales que respondan a las inquietudes y necesidades del alumnado.

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

- Investigar sobre funciones y/o propósitos (estéticos, religiosos, políticos, otros) de murales creados en diversas épocas, relacionándolos con el contexto cultural y antropológico en que surgieron.
- Reconocer algunos de los principales artistas y estilos, medios y técnicas empleados en la creación de murales.
- Diseñar y producir un mural, expresando ideas, sentimientos y/o valores.
- Analizar e interpretar el lenguaje artístico del mural (signos, símbolos, etc.).
- Emitir juicios críticos en torno a la expresión individual o colectiva representada en un mural, utilizando el vocabulario correspondiente al nivel.

Orientaciones didácticas

El principal objetivo de esta temática es comprender el mural como un lenguaje artístico con características propias, el cual ha tenido particular relevancia en la vida social, política y cultural de los pueblos americanos.

En consecuencia, a través de estos contenidos y actividades, se busca que los estudiantes conozcan diversas expresiones del muralismo, de tal manera que puedan valorar las funciones que cumple este lenguaje como creación individual y/o colectiva en distintas culturas y espacios públicos.

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) 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.)

Con el propósito de considerar el tema desde una perspectiva histórica, se propone que los alumnos y alumnas investiguen sobre los orígenes del muralismo en América precolombina, así como sus principales manifestaciones y estilos en la época colonial, moderna y contemporánea. A continuación se propone un listado de artistas para que los estudiantes hagan una selección.

ARTISTAS NACIONALES

Natalia Babarovic (1966-), Mario Carreño (1913-1999), Fernando Daza (1930-), Gregorio De la Fuente (1910-), Julio Escámez (1925-), Jorge González Camarena (1908-1980), Laureano Guevara (1889-1968), Voluspa Jarpa (1971-), Pedro Lira (1845-1912), Fernando Marcos (1919-) Roberto Matta (1911-), Carlos Ortúzar (1936-1985), Pedro Subercaseaux (1885-1955), Mario Toral (1934-), José Venturelli (1924-1988), Ramón Vergara Grez (1923-), Enrique Zamudio (1955-).

Brigadas: Ramona Parra, Inti Peredo, Elmo Catalán. Pintores que colaboraron en murales: José Balmes, Guillermo Núñez, Gracia Barrios.

ARTISTAS EXTRANJEROS

David Alfaro Siqueiros (1896-1975), Diego Rivera (1886-1957), José González Camarena (1908-1980), José Clemente Orozco (1883-1949), Osvaldo Guayasamín (1919-1999).

Respecto al período contemporáneo, es necesario que los estudiantes reflexionen sobre las diversas formas en que el mundo juvenil se ha apropiado de este lenguaje. En este sentido, interesa especialmente que los alumnos y las alumnas puedan dar a conocer su experiencia en torno al tema, considerando las expresiones artísticas relacionadas con el mural que pudieran haber en su propio barrio o entorno cotidiano.

Es importante desarrollar la capacidad artística de los estudiantes para diseñar y crear murales, de modo que puedan reflejar sus intereses, necesidades y el espíritu crítico propio de la edad, empleando soportes, muros y espacios adecuados para este fin.

Ejemplos de actividades

1. Investigar sobre murales de las culturas precolombinas de América.
2. Recopilar información acerca de los principales representantes del muralismo en América Latina durante el siglo XX.
3. Comparar y analizar expresiones del muralismo en Chile teniendo presente diversas temáticas, técnicas, concepciones espaciales, contextos históricos, otros aspectos.
4. Diseñar proyectos para la elaboración de murales.

-
5. Analizar los proyectos esbozados, corregirlos desde el punto de vista de su composición, color, expresión, y verificar si la técnica y los materiales propuestos se adecuan a su realización.
-
6. Evaluar críticamente los murales diseñados en relación con sus dimensiones compositivas y expresivas, sociales y técnicas, otras.

Indicaciones al docente

Se sugiere motivar la observación y estudio de obras murales chilenas y americanas, investigando, por ejemplo, su historia, sus diferentes manifestaciones a través del tiempo, los materiales y técnicas utilizados en la elaboración. Básicamente se busca motivar la reflexión en torno a diversas funciones que ha cumplido el mural en distintas épocas, considerando una perspectiva social, estética y antropológica.

Se recomienda el trabajo grupal para estudiar y analizar el desarrollo de la historia del mural. 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.

La experiencia de creación de un mural, por sus dimensiones y dificultades, debería ser abordada en equipo, lo cual supone la asignación de tareas a los integrantes, de acuerdo a sus habilidades específicas, respetándose también el trabajo individual si así lo desean algunos alumnos o alumnas. 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 de elaboración artística.

Particularmente importante es tener presente el lugar de emplazamiento del mural, su tamaño, las posibilidades de observación del público y sus cualidades estéticas y expresivas. Respecto a este último punto, el docente deberá cautelar que aquellos proyectos que sean transferidos a los muros constituyan un aporte al entorno, es decir, que efectivamente contribuyan a su mejoramiento estético. En caso contrario, si no hay proyectos interesantes, es mejor mantener los muros despejados y limpios, o implementar los trabajos en grandes formatos de papel, cartón, etc. Se recomienda hacer una selección cuidadosa de los proyectos basada en sus méritos y cualidades, para lo cual se puede consultar la opinión de los alumnos y alumnas, así como de otros colegas de Artes Visuales.

El docente puede motivar a alumnas y alumnos a escoger temáticas que se vinculan a la cotidianidad estudiantil, aquellas relacionadas al desarrollo afectivo de la juventud, específicamente a las relaciones de pareja y las relaciones de amistad.

Sugerencias para ampliar un proyecto de mural

a) Ampliación geométrica

Tomar las dimensiones del muro que servirá de base y soporte del mural.

Diseñar el proyecto a escala en relación al muro destinado a este objeto. Por ejemplo: 6 metros de largo por 2 metros de alto. El proyecto debe mantener las proporciones y podrá elaborarse a escala 1:50, 1:100 u otras.

Para ampliar el proyecto a su tamaño definitivo se trazará una cuadrícula sobre éste, debiéndose utilizar la diagonal del rectángulo resultante y cortar en el punto que se desee. Así se obtendrá un rectángulo mayor proporcional al proyecto de diseño, el cual debe volverse a cuadricular a fin de mantener las proporciones originales.

Para traspasar al muro, se recomienda copiar en un papel diamante (u otro similar) las líneas que conforman el diseño a escala o tamaño definitivo, aplicando tiza de color por el revés de la hoja u otro pigmento que permita reproducir las formas del diseño.

b) Ampliación con un proyector de diapositivas

También es recomendable, a fin de facilitar la ampliación de los proyectos elegidos, utilizar la proyectora de diapositivas, lo cual permitirá copiar la imagen proyectada en el muro. De esta modo, trabajando grupalmente, se pueden trazar las principales líneas de referencia para dar rapidez al proceso de captación de las formas.

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

¿Cuáles son las principales características de la pintura mural?

¿Qué diferencias se pueden establecer entre la pintura de caballete y una pintura mural?

¿Quiénes han sido los principales precursores del muralismo en Chile?

¿Con qué obras significativas se pueden ilustrar algunas funciones y/o propósitos que cumple el mural?

¿Qué temáticas (políticas, históricas, conmemorativas, religiosas, ambientales, otras) se pueden distinguir en los murales de la ciudad, región, entorno urbano? ¿Está el alumno o alumna de acuerdo con la perspectiva expresada por el artista?

¿Qué caracteriza a las pinturas de Taira en el río Loa? ¿A qué época pertenecen estas manifestaciones y qué materiales se utilizaron en su creación? ¿Cuál es su significado?

¿A qué época pertenece la colección Zapaca Inga?

¿Qué murales de la época colonial sobreviven hasta nuestros días? ¿Con qué técnicas fueron pintados?

¿Qué temáticas se pueden distinguir en el muralismo mexicano?

¿Cuáles son las principales características estéticas de los murales pertenecientes a la región?

¿En qué medida se ha abordado o es posible abordar problemas sociales como la violencia o la contaminación ambiental a través del muralismo?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas al mural, 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. Cómic

Creación de comics con el propósito de valorar la importancia de este medio de expresión como parte de la cultura visual contemporánea, e incentivar a los estudiantes a explorar sus posibilidades creativas.

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

- Identificar las distintas características y los elementos que componen la historieta o cómic.
- Investigar diversas fuentes, (vivenciales, culturales, históricas, científicas, folklóricas, otras) para conocer acerca de la historia del cómic y/o determinar un tema específico, según el propósito elegido en la creación de una historieta.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones, con diversos medios, materiales y técnicas propios del cómic.
- Explorar distintas formas de organizar y armar en secuencias el contenido visual (esbozos, bocetos o imágenes) y los textos de las viñetas.
- Comunicar un mensaje visual a través de la narración gráfica y de textos.

Orientaciones didácticas

En el contexto de la enseñanza de las Artes Visuales, el cómic no debe constituirse sólo en un medio de comunicación descriptiva documental o periodística. Es preciso tener presente su dimensión estética, lo cual implica profundizar los aspectos propios de este lenguaje.

La creación de los comics conlleva desarrollar la capacidad de investigar, observar y seleccionar determinados aspectos (características, tendencias, estilos, etc.) del período histórico, cultural, artístico, según la temática elegida y las tecnologías disponibles.

Es necesario privilegiar la libertad de creación, la imaginación y la capacidad de los alumnos y alumnas para relacionar de un modo personal los diversos elementos que pueden componer un cómic (argumento, personajes, textos, etc.). Los estudiantes deben tener presente que su trabajo se concibe y se comprende como una unidad, un producto visual único.

La historieta puede ser una gran oportunidad y un medio eficaz para que los jóvenes se expresen, manifestando sus deseos, proyectos y modos de entender la vida.

La elaboración de un cómic generalmente implica:

- Proponer y discutir la idea o tema que se trabajará. Situaciones, historia, ambiente, paisaje, conflicto, desarrollo y desenlace.
- Escribir el argumento, señalando los hechos más destacados. Redacción del guión. Las temáticas deberán corresponder a los intereses del alumnado, por lo tanto, serán desarrollados de acuerdo a sus capacidades y necesidades expresivas.
- Identificar y diseñar creativamente el protagonista o personaje principal (cualidades físicas y características psicológicas, defectos, sentimientos, otros.) Meta que espera alcanzar, obstáculos que encontrará, oponentes.
- Crear las ilustraciones. Preparación de imágenes y textos. Bocetos de la historieta y espacios para las leyendas o “globos”. (Se trata de expresar ideas, sentimientos, etc. con el menor número de palabras).
- Establecer tentativamente número de viñetas por página y sus dimensiones (Pueden ser de distinto tamaño, dependiendo del encuadre. Por ejemplo, un primer plano puede determinar una viñeta más grande).
- Caracterizar el medio o ambientación, lugar donde se desarrolla la historieta.
- Estructurar el interior de la viñeta: dibujar los personajes con lápiz grafito, software u otros medios. Eliminar los posibles errores. El mismo procedimiento se utiliza para los fondos. En general, el color se aplica en el momento de la impresión, de acuerdo al proceso de reproducción.
- Aplicar las técnicas empleadas o tratamientos gráficos, que van desde los medios clásicos realizados con plumilla o el pincel hasta el uso de lápiz pasta, plumón o rotuladores, el collage, la fotocopia o el dibujo por computador.
- Editar: seleccionar aquellas viñetas más adecuadas y precisas para la historieta.

Ejemplos de actividades

1. Investigar en diversas fuentes (bibliográficas, diarios, revistas de distintas épocas, etc.) personajes del cómic correspondientes a publicaciones nacionales, tales como: El Peneca, Cocalón, Ogú, Mampato, Barrabases, El Pingüino, Can-can, La Chiva, Diablo, etc.
2. Investigar en diversas fuentes (bibliográficas, diarios, revistas de otras épocas, etc.) grandes exponentes del cómic en Chile, por ejemplo: Themo Lobos (Temístocles Lobos): Alaraco, Máximo Chambónez, Ogú, Mampato y Rena, Ferrilo, otros.
Nato (Renato Andrade): Peneca, Insolencio, Pelusita, Cachupín, Ponchito.
Pepo (René Ríos B.): Condorito, Viborita, Don Rodrigo.
Lugoze (Luis Goyenechea): Perejil, Don Pitín.
Lukas (Renzo Pecchenino): Don Memorario.
Guido Vallejos: Mister Pipa y equipo de Barrabases.
Percy (Percy Eaglehurst): Pepe Antártico, la Broma en Vida.
Karto: Kiky Bananas.
3. Distinguir posibles géneros en las temáticas de los comics. Analizar similitudes y diferencias de los dibujos empleados en ellas.
4. Hacer dibujos y bocetear personajes con el propósito de iniciar la creación de una historieta.
5. Investigar características (vestuario, ambiente, costumbres) de épocas determinadas (antigüedad, medioevo, renacimiento, etc.), a fin de situar la temática en un contexto acorde con la época elegida.
6. Seleccionar, recortar y pegar un personaje (o fotografía).
7. Aplicar líneas de movimiento para representar sorpresa, miedo, enojo, velocidad.

-
8. Crear historietas y personajes de cómic que respondan a la educación de la comunidad en áreas tales como salud, cuidado del medio ambiente, prevención, etc.
-
9. Crear historietas y personajes de cómic para expresar sentimientos, ideas y emociones.
-
10. Hacer un análisis crítico de algún capítulo de la animación japonesa, considerando sus contenidos y estilo.
-
11. Reflexionar en torno a la obra "Los Residuos un Mal Chiste" www.educambiente.cl
-
12. Hacer un análisis crítico de los roles que encarnan distintos personajes del cómic: la figura de Don Juan, Mafalda, Condorito, otros.

Indicaciones al docente

La realización de una historieta implica inventar un personaje, dibujarlo repetidamente desde distintas posiciones, hasta obtener cierta soltura para realizarlo en los distintos encuadres.

REDACCIÓN DEL GUIÓN

- La redacción o guión escrito constituye el desarrollo de un argumento (temas sencillos y de rápida comprensión, ilustraciones, encuadres y diálogos) destinados a convertirse en una historia, que puede ser redactada como un cuento (una página aproximadamente) incluyendo los elementos que se convertirán en imágenes durante su realización artística. Desde el tema central se destacan, posteriormente, los hechos más importantes en forma secuencial.

EL DESGLOSE DE UN GUIÓN INCLUYE:

- El tema (contenido de la historia que se desarrollará).
- El espacio (recuadro, márgenes o medida física para que el tema pueda ser expuesto en imágenes a los lectores).
- Los personajes (protagonistas de la historia).
- El texto (palabras pronunciadas por los distintos personajes o la narración).
- Localización (lugar donde transcurre la acción).
- Acción (actividades, movimientos y hechos de los protagonistas).

CREACIÓN DE LAS IMÁGENES

Para facilitar el trabajo de dibujo, es preciso tener en cuenta:

- Argumentos sencillos con pocos personajes. Es importante que durante la investigación se acumulen datos y se documente fidedignamente acerca de las características, costumbres, etc. de la época en que ambientarán su trabajo.
- Secuencias de acción, identificadas de acuerdo al guión. Es conveniente ordenarlas y numerarlas, eliminando acciones que no sean imprescindibles.
- El dibujo debe evitar repetir los diálogos.

El uso de onomatopeyas (representación de sonidos a través de signos lingüísticos trabajados gráficamente), diversifican la acción y ayudan a la comprensión, a “oír” el dibujo. Las onomatopeyas, las interjecciones y gritos permiten dar mayor dramatización a la narración. Generalmente son transcripciones inglesas del ruido. La intensidad del sonido puede ser representado a través del tamaño y grosor relativo de las letras respecto a los personajes. Por ejemplo, entre las más usuales tenemos:

Bang bang: disparo de un arma de fuego; clap clap: aplausos; splash: chapuzón; Glu glu: tragar agua; crash: vidrios rotos; toc toc: golpear la puerta; cof cof: tos; etc.

Las viñetas encuadran el contenido gráfico y literario. Ordenan en el tiempo el desarrollo de la acción. La forma de la viñeta es susceptible de variaciones y así se pueden presentar con forma rectangular (líneas rectas en los cuatro márgenes que encierran o delimitan el recuadro, circular, ovalada, horizontal, vertical, etc.).

- Pueden estar delimitadas por una línea en sus cuatro costados, sólo en dos, o bien, carecer de ellas.
- Los globos, espacios delimitados al interior de una viñeta, contienen los pensamientos y diálogos de los personajes. Dichos globos con sus textos mantienen un orden a fin de facilitar la lectura: de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.
- Las líneas de movimiento son rasgos gráficos que acompañan al dibujo y permiten sugerir movimiento. Por ejemplo: la trayectoria de un objeto, el vuelo de un pájaro presentan líneas que señalan el recorrido efectuado. Las líneas sinuosas que bordean un personaje indican temblor que se traduce en la sugerencia de frío o miedo, según sea el caso.
- Las metáforas visuales permiten transformar el lenguaje habitual en imágenes visuales. También pueden representar estados anímicos. Por ejemplo, cuando el personaje tiene una idea brillante, se dibuja una ampolleta; una desilusión amorosa, con un corazón partido, etc.

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

- ¿Cuáles son los elementos visuales más recurrentes que se emplean en la creación de un cómic?
- ¿Cómo influye la presencia o ausencia de textos en la comunicación del mensaje? ¿Qué importancia tiene aplicar diversos planos en la distribución de los elementos de una viñeta?
- ¿Qué relaciones existen entre la “fuerza” o énfasis del mensaje, la comprensión del significado de la acción y el modo de diseñar los encuadres?
- ¿Cuáles son las diferencias fundamentales entre el cómic y el dibujo como “representación artística”?
- ¿Qué cualidades estéticas se pueden reconocer en las imágenes que constituyen la historieta?
- ¿Cuáles son los principales precursores del cómic en Chile?

¿Qué valores encarnan algunos de los personajes del cómic, tales como, por ejemplo, Condorito, Mafalda, Asterix, Batman, tío Rico, otros?

¿En qué medida se ha abordado o es posible abordar problemas sociales como la violencia o la contaminación ambiental a través del cómic?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas al cómic, 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. Graffiti

Conocimiento del lenguaje del graffiti, su origen y diversas tendencias. Reflexión crítica sobre el fenómeno del graffiti considerando sus dimensiones sociales, estéticas y expresivas.

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

- Identificar distintas temáticas, estilos y funciones del graffiti.
- Investigar en diversas fuentes (históricas, socioculturales, otras) con el objeto de conocer el origen del graffiti.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones, empleando los medios, materiales y técnicas del graffiti.
- Explorar distintas formas de organizar el contenido visual del propio seudónimo (Chapa, Tag) y los textos o mensajes que lo acompañan, utilizando variadas técnicas.

- Comunicar mensajes visuales a través de textos y gráficas propios de este medio, reconociendo y/o plasmando la identidad personal y cultural.

Orientaciones didácticas

El graffiti, entendido como un tipo de escritura practicada por los jóvenes en un espacio público, tiene su origen en el extranjero, especialmente en USA y Francia; es decir, como muchas otras costumbres, corresponde a una moda foránea. No obstante, durante la última década, esta modalidad de expresión juvenil también ha pasado a formar parte de la cultura urbana de no pocos países latinoamericanos, atravesando diversos segmentos socio-culturales, lo cual se evidencia en el rayado o intervención de muros que, en distintas áreas o sectores de la ciudad, modifican y/o alteran el paisaje urbano.

El graffiti, ocasionalmente, puede constituir un aporte a la atmósfera estética de la ciudad. Sin embargo, en no pocas ocasiones empobrece o deteriora visualmente el entorno y su dimensión socio-expresiva.

La educación artística debería sensibilizar a los estudiantes para que sean capaces de reconocer los distintos niveles de calidad de los “rayados” urbanos. En este sentido, es importante que en el contexto de la Educación Media los alumnos y alumnas, más allá de practicar el graffiti como crítica social contestataria o medio para afirmar la propia identidad, tengan la oportunidad de reflexionar sobre esta forma de expresión de modo que puedan desarrollar su juicio crítico, tanto desde una perspectiva cívica como estética. De esta forma, afinando la capacidad perceptiva, podrían tener más elementos de juicio para comprender que no todo “rayado” contribuye a mejorar la calidad del entorno. A su vez, deberían reflexionar sobre las implicancias que tiene irrumpir en el ámbito público o, visto desde otra perspectiva, el respeto que merecen los límites del espacio privado.

El propósito de la investigación sobre el graffiti es desarrollar la capacidad de observar, comparar y seleccionar las principales características y estilos de este medio de expresión. En este sentido, es necesario aprovechar el trabajo de búsqueda que realizan los estudiantes en la preparación de sus propios graffitis.

Es importante privilegiar la libertad de creación, la imaginación y la capacidad del alumnado para relacionar de un modo personal los diversos elementos que pueden componer un graffiti (caligrafía, textos, color, contexto, nociones del espacio, etc.). De igual modo, es necesario que se analice esta forma de expresión teniendo presente las relaciones Arte, Cultura y Tecnología, considerando, por ejemplo, las características estéticas del lenguaje y su dependencia con la pintura aerosol.

Sería interesante que los alumnos y alumnas pudieran aplicar y/o transferir algunas técnicas del graffiti a otros soportes, por ejemplo, el mural, la pintura, el cómic.

La elaboración de un graffiti en no pocas ocasiones implica:

- Alcanzar un estilo personal para lo cual es importante tener sentido del diseño.
- Apertura ante lo nuevo, con una permanente actualización caligráfica.
- Habilidad considerable en el manejo y uso del spray (el dominio de la técnica implica ganar la estima de sus compañeros).
- Rapidez y seguridad para trabajar.

- Dedicación y constancia para diseñar sus obras y crear sus propias letras en cuadernos de dibujo. La elección de las temáticas del graffiti corresponde a los intereses personales.
- Identificar algunos estilos que se usan en forma general, tales como la letra “pompa” o la letra tridimensional (3D) y diseñarlas con el propio nombre.

En general, un graffiti se considera de calidad cuando cumple con alguna(s) de las siguientes características:

- Originalidad del diseño.
- El encadenamiento delicado o torpe de las letras (fluidez y ritmo).
- Intensidad o brillo de los colores.
- Manera adecuada y limpia de aplicar la pintura. (Los puntos negros o las manchas desacreditan el graffiti y suelen ser repudiados por quienes se dedican a su práctica).
- Precisión y definición de los contornos.
- Uso eficaz de los detalles (pueden variar desde las simples líneas, espirales, estrellas o decoraciones que acompañan a las letras del nombre hasta complejos dibujos o caricaturas.)

Ejemplos de actividades

1. Investigar el origen del graffiti y promover una discusión en torno a su validez y límites como forma de expresión artística.
2. Informarse acerca de la vida y obra de algunos artistas tales como J.M.Basquiat y Keith Haring, en relación con el graffiti.
3. Investigar acerca de los antecedentes chilenos y latinoamericanos de los “rayados”.
4. Realizar un registro de graffitis estéticamente interesantes, a través de dibujos (portafolio), diapositivas, fotografías, videos, etc.
5. Reconocer el graffiti como una importante forma de expresión del mundo juvenil y reflexionar acerca de este fenómeno tratando de discernir sobre sus cualidades y/o debilidades estéticas, sus aportes y problemas en el contexto urbano.

-
6. Distinguir posibles temáticas en los graffitis. Analizar similitudes y diferencias de los dibujos y los estilos empleados en ellas.
-
7. Dibujar y bocetear caligrafías con el propósito de expresarse plásticamente, empleando bastidores con telas, cartulinas, hojas de block, etc.

Indicaciones al docente

Es necesario tener presente que la discusión sobre el graffiti puede generar un interesante debate en torno a, por una parte, al derecho de los jóvenes a expresarse y, por otra, el cuidado y respeto que exige el medio ambiente. En este sentido, es importante que el profesor o profesora motive un debate en el cual, respetando las diversas opiniones, se puedan plantear puntos de vista bien fundamentados.

Para implementar los proyectos de graffiti, se sugiere emplear soportes tales como papel bond en rollo, papel kraft, o bien muros susceptibles de ser pintados.

Aunque el ámbito del graffiti suele vincularse al diseño del nombre del autor, su realización a menudo incluye mensajes, formas caligráficas, personajes y ensaya distintas composiciones, hasta obtener cierta soltura para realizarlo.

Es preciso tener en cuenta que el color y la forma se condicionan mutuamente, por lo tanto la elección del color es determinante en la expresión de la forma y viceversa. El fondo constituye la atmósfera del diseño y se produce con la aplicación de diferentes colores y mezclas ópticas, juegos de claro-oscuro, que permiten mostrar diversas dimensiones o sugerencias de tridimensionalidad. Las técnicas empleadas para aplicar el color consideran desde los medios clásicos realizados con spray -cuyo uso no es aconsejable en espacios cerrados a causa de las emanaciones gaseosas- hasta el uso del plumón o de rotuladores.

Para facilitar el trabajo de creación de las imágenes se sugiere realizar composiciones simples de dibujo rápido. Estas se pueden bosquejar o bocetear en cuadernos y luego ser trasladadas a su soporte definitivo.

Los materiales empleados por los autores de graffiti se reducen a una gama limitada que ofrece el mercado y por ello acostumbran a preparar sus propias mezclas de colores.

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

- ¿Cuáles son los elementos visuales más recurrentes que se emplean en la creación de un graffiti?
- ¿Es necesaria la presencia de textos en la comunicación del mensaje de un graffiti?
- ¿Qué similitudes y/o diferencias se podrían establecer entre el lenguaje del graffiti y la pintura mural?
- ¿Qué artistas contemporáneos han recibido la influencia y/o han incorporado elementos del graffiti en su obra?
- ¿Qué cualidades estéticas se pueden identificar en las imágenes de los graffiti del entorno cercano, el barrio, la ciudad?

¿Qué valores encarnan, especialmente para el mundo juvenil, los graffitis?

¿En qué medida a través de la creación de graffitis sería posible abordar problemas sociales, por ejemplo, el uso de drogas y la contaminación ambiental?

¿Qué artistas chilenos han explorado en el campo del graffiti?

¿Se puede hablar de un estilo propio o característico de nuestro país en relación al graffiti?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas al graffiti, 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).

Lenguajes mecánicos y electrónicos

A lo largo de esta subunidad se busca que los estudiantes conozcan las características propias de estos lenguajes. Con este propósito, deberán elaborar sus proyectos de creación según sus talentos, intereses y habilidades, considerando las posibilidades que ofrece la realidad escolar. **Por ejemplo, algunas alumnas o alumnos podrían desarrollar su trabajo en torno a la fotografía, otros en video, cine o multimedia. En consecuencia, el tratamiento y la intensidad de los contenidos (fotografía, video, cine y multimedios) no es lineal, es decir, puede variar según las necesidades e intereses del alumnado, las orientaciones que le asigne el docente y las posibilidades del establecimiento.**

1. Fotografía

Reconocimiento del lenguaje de la fotografía y sus aportes al arte moderno y contemporáneo. Expresión y apreciación estética en torno a las posibilidades que ofrece el medio.

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

- Reconocer y explorar la fotografía como lenguaje artístico.
- Conocer las partes de la cámara fotográfica y sus funciones.
- Apreciar el entorno, a través del lenguaje fotográfico, como fenómeno estético.
- Desarrollar la capacidad crítica sobre la fotografía y reconocer el valor estético de estas imágenes fotográficas.
- Investigar la influencia de la fotografía en movimientos artísticos tales como el Impresionismo, Dada, Bauhaus, etc.
- Ejercitar la creatividad y la imaginación a través de la fotografía.

Orientaciones didácticas

Los contenidos antes descritos están dirigidos a que el alumnado se aproxime a la fotografía y su multiplicidad de funciones, descubriendo que es un lenguaje que se vale de la realidad y de variados recursos estéticos.

Con este propósito se desarrollará la observación, análisis y reflexión en torno al material fotográfico, motivando al reconocimiento de la fotografía no sólo como vehículo de expresión y comunicación sino también como fruto de la era moderna y de sus avances tecnológicos.

La fotografía es intrínsecamente capturadora del tiempo, las imágenes fugaces quedan retenidas en un papel, pasando a constituirse en nuestra memoria visual. Esta función es fundamental porque reconocemos el pasado de nuestra comunidad, así como también el nuestro, por ejemplo, al descubrir los rasgos del nieto en la fotografía del abuelo. La memoria nos ubica y nos identifica, la fotografía es memoria.

Ejemplos de actividades

1. Hacer un recorrido visual por el entorno (establecimiento educacional, barrio, plaza etc.) donde el alumnado irá encuadrando lo que observa, por medio de un visor de cartón, o bien, formando un visor con sus manos, para señalar los componentes que quedan incorporados.
2. Seleccionar fotografías de diarios, revistas o del álbum familiar donde aparezcan lugares reconocibles como parques, calles, casas, etc. para describir los distintos encuadres, ángulos, mensajes.
3. Crear una historia visual a partir de fotografías recortadas. Organizar una muestra en la que los observadores puedan colocar los diálogos correspondientes.
4. Ilustrar un texto con fotografías, organizándolas estéticamente.
5. Seleccionar y fotografiar un motivo desde diferentes ángulos y encuadres. Apremiar críticamente las imágenes, considerando aspectos estéticos, técnicos, otros.
6. Investigar movimientos artísticos que tengan estrecha relación con la fotografía.
7. Investigar sobre grandes exponentes de la fotografía en Chile.
8. Observar y comparar cámaras fotográficas de distintas épocas.

Indicaciones al docente

El mundo visual del adolescente está colmado de fotografías (revistas afiches, publicidad, etc.), pero esta abundancia hace que muchas veces la juventud no vea realmente estas imágenes. De esta manera, la práctica fotográfica conducirá a los estudiantes a reconocer la fotografía como lenguaje autónomo con su propio valor estético y como una forma de aprehensión de la realidad. Desde esta perspectiva, la metodología propuesta tiene por finalidad introducirlos en el “fenómeno” fotográfico, educando su mirada, la que por medio de reiterados ejercicios afinará su percepción de la fotografía y, por extensión, la del medio que lo rodea.

Al hacer un recorrido por el entorno, el alumno o alumna lo reconocerá como objeto de apreciación estética, pero además al fragmentarlo con un pequeño visor (de cartón, cartulina u hoja de papel de 10 x 10 cm. de superficie, con un espacio vacío de 2 x 3 cm.), descubrirá como cambia si se selecciona una u otra parte de la imagen.

Las actividades que se sugieren requieren de la investigación del alumnado guiados por el docente. Se recomienda el análisis del Impresionismo y de las vanguardias artísticas de principios del siglo XX tales como el Dada, el Futurismo, la Bauhaus, el Surrealismo, etc. que incluyen artistas que han usado la fotografía como un recurso para la creación de su obra.

La técnica es un medio para un fin, es decir, es la herramienta que nos permite alcanzar el objetivo trazado. Esta se debe aprender incorporándola paulatinamente hasta conseguir un mayor dominio, de modo que por medio de su asimilación se facilitará la obtención de los fines propuestos. En relación con el proceso fotográfico (revelado, ampliación, copias en papel, otros) se recomienda consultar la bibliografía que se adjunta.

Con la selección de fotografías de diarios y/o revistas se busca desarrollar el interés de los alumnos y alumnas por las imágenes para que reconozcan en ellas aspectos que despierten su atención, como colores, figuras, rostros etc.

Por último, la fotografía en tanto expresión artística deberá tener una coherencia interna que permita distinguir que lo que el alumno o alumna muestra no es producto del azar sino fruto de la investigación y de su capacidad creativa.

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

¿Cuáles son las partes fundamentales de una cámara fotográfica? ¿Qué funciones cumplen?

¿Qué diferencia a la fotografía de otros medios de representación como el dibujo, el grabado, la pintura, el cine o el video?

¿Cuántos planos se pueden distinguir en una fotografía y de qué manera influye en el contenido ubicar el centro de atención en uno u otro?

¿De qué manera la fotografía influyó en el movimiento impresionista?

¿Qué fotógrafos han contribuido significativamente al desarrollo de la fotografía artística en Chile?

¿Qué sensaciones, evocaciones se pueden experimentar cuando se miran fotografías de la niñez?

¿De qué manera puede influir que la fotografía sea en blanco y negro o en color?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas a la fotografía, 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. Cine

Comprender las características generales del arte cinematográfico, reconociéndolo como un lenguaje que permite vincularse con el mundo de una manera especial y que se constituye en un elemento cultural fundamental de nuestro tiempo.

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

- Descubrir el cine como un lenguaje artístico.
- Desarrollar la capacidad de apreciar la narración cinematográfica, identificando los personajes y sus conflictos.
- Reconocer al creador o autor cinematográfico, considerando los aspectos sociales y culturales que conforman su imaginario; así como las características de su estilo cinematográfico.
- Apreciar el cine como fenómeno estético que articula un tiempo y un espacio.
- Comprender que el cine ha vivido momentos de desarrollo colectivo, asociados a episodios históricos que han agrupado artistas con características y aspiraciones comunes.
- Reconocer los hitos más relevantes en la historia del cine chileno.

Orientaciones didácticas

El objetivo de esta subunidad está orientado a que el alumnado aprecie el cine en su dimensión estética, descubriendo que es un lenguaje que permite reflejar la realidad.

El cine hace posible reproducir el movimiento y crear la ilusión de realidad. El nivel analógico (imágenes y sonidos) del lenguaje cinematográfico, como doble de la realidad, le permite presentar la configuración de un mundo, a través de una narración. Se identificarán los materiales de expresión tanto visuales (la imagen en movimiento, el trazo gráfico) como sonoros (la palabra, la música y el ruido), y el valor significante y estético de cada uno de estos elementos. De esta forma, se busca agudizar la percepción para apreciar estéticamente el fenómeno cinematográfico, en sus componentes espaciales y temporales.

Por medio de la observación de los filmes y la participación activa del alumnado, se busca desarrollar su capacidad de análisis de un relato audiovisual que presenta una temporalidad enmarcada entre un principio y un fin, y en el cual se observan conflictos encarnados por personajes.

En consecuencia, el objetivo de estas actividades es comprender el mensaje cinematográfico, que pone en juego distintos niveles de significaciones apreciables en cualquier obra filmica, a través de los conflictos vividos por los personajes, los cuales son identificables por el alumnado a partir de su propia experiencia como espectadores de cine.

Algunos de estos niveles de significaciones del mensaje cinematográfico son:

- El reconocimiento y la identificación de los objetos visuales y sonoros. Todo filme se concreta en la pantalla a través de los objetos visuales y sonoros (imagen, trazo gráfico, música, sonido, palabra), entendidos como los materiales de expresión de este lenguaje que implican un mensaje al espectador, quien necesita experimentar el reconocimiento y la identificación de ellos para una lectura más enriquecida.
- La percepción que los espectadores tienen al observar el filme, de acuerdo a un sistema de inteligibilidad adquirido, y cuya intensidad y calidad es variable según las culturas.
- Un conjunto de simbolismos y connotaciones presentadas en un filme a través de hechos, personajes y signos, que tienen significados semánticos fuera de las películas, esto es, en la vida cotidiana.
- El conjunto de las grandes estructuras narrativas que dan forma al relato cinematográfico, y que presentan los conflictos vividos por los personajes.
- El conjunto de elementos propiamente cinematográficos (códigos generales cinematográficos), que constituyen en sentido estricto su lenguaje, a través de los cuales los elementos dados en las cuatro instancias precedentes son organizados en el mensaje propio del cine que observa el espectador a través del filme. (Jaques Aumont, *Estética del Cine*, Ed. Paidós, Madrid, 1983)

De esta manera, junto con la valoración de las películas en su dimensión estética, a través de la investigación y apreciación de hitos relevantes en el desarrollo artístico del cine, el alumnado podrá evaluar críticamente los trabajos y emitir juicios estéticos de las obras, así como seleccionar, analizar y discutir las películas de acuerdo a criterios de valoración personal.

Ejemplos de actividades

1. Analizar un filme escogido por el alumnado, identificando los distintos elementos del lenguaje cinematográfico.
2. Realizar comentarios escritos sobre cine, para ser publicados en diarios murales, folletos o páginas computacionales, según las posibilidades. El profesor o profesora puede promover los mejores trabajos en los medios locales (prensa, radio), como una forma de estimular a los estudiantes.
3. Efectuar cine-foros en el curso, con las películas de actualidad, en especial con las películas chilenas de estreno, para incentivar el conocimiento de la creación nacional y la identidad cultural.
4. Confeccionar un visor de cartón, que reproduzca el cuadro cinematográfico, para trabajar el hecho que toda mirada tiene un interés, un enfoque selectivo.
5. Observar una secuencia de hechos de la vida real y luego registrarla en video, para apreciar que el tiempo cinematográfico es distinto del real. Se podrá apreciar que en el cine es necesario sintetizar.
6. Ejercitar distintos tipos de planos, movimientos de cámara, etc., con una cámara de video.
7. Elaborar un guión de una historia breve, dibujando las secuencias de imágenes (storyboard) o recortando de revistas de cómic distintos tipos de planos que sirvan para narrar una historia.
8. Observar programas (documentales y otros), clips musicales y spots publicitarios en la televisión y otros medios, identificando las aplicaciones del lenguaje cinematográfico en ellos.

-
9. Escribir pequeños guiones (argumento y desarrollo de escenas con personajes y diálogos), sobre hechos cotidianos del entorno (ya sean de la historia de la localidad o hechos de actualidad), desde la perspectiva de algún género o autor, relacionándolo con los géneros literarios. Por ejemplo, una historia fantástica sobre un hecho poco común o misterioso de la localidad, etc.
-
10. Comparar películas con las obras literarias (novelas o cuentos) en las cuales están basadas, identificando las diferencias de ambos lenguajes.

Indicaciones al docente

Para la comprensión del fenómeno cinematográfico es importante considerar sus elementos fundamentales. Desde sus orígenes el ser humano ha querido captar y perpetuar una imagen de sí y su entorno; tras numerosos avances técnicos, entre ellos la fotografía que logró registrar la realidad, pero sólo el cine lo hizo creando la ilusión del movimiento.

El cine es una “representación de la realidad pero no su calco”; es importante detenerse en que es sólo una ilusión que se produce por un fenómeno óptico y una invención técnica; sin embargo, para la creación de un seudomundo (un universo parecido al de la realidad, entendido como la “diégesis”) debió articularse como un lenguaje. En una película -en cualquiera de sus formatos, incluso el documental- sólo vemos una porción de la realidad; tras una imagen cinematográfica siempre hay un ojo que la selecciona, siempre está la libertad del cineasta. Es recomendable evidenciar este artificio como primera etapa para generar una conciencia crítica en su apreciación.

Aunque el cine y el video comparten un lenguaje común, poseen distintos soportes, formas de producción y exhibición. El cine se presenta como un fenómeno social total, que abarca importantes aspectos financieros, así como distintos hechos sucedidos antes (infraestructura económica de la producción), después (influencia social, ideológica del filme en pautas de comportamiento) y durante su exhibición (ritual social de la sesión de cine).

Es recomendable que el docente exponga o caracterice algunas temáticas o conflictos que abordan algunos directores (Martin Scorsese, Brian de Palma, Stanley Kubrick, o del cine chileno) que marcan un estilo cinematográfico con sus filmes. De esta forma los estudiantes podrán reconocer que el cine no sólo es fantasía sino también es un lenguaje.

Para la apreciación de obras cinematográficas se sugiere trabajar con la técnica del cine forum, que implica:

1. Vivir un proceso de interiorización crítica, a través de una reflexión personal en la que se vea comprometida la propia experiencia.
2. Crear las condiciones para una dinámica de comunicación interpersonal, invitando a la libre expresión de lo percibido y sentido.
3. Entablar un diálogo en el que, a partir de lo expresado individualmente, se pueda llegar a una profundización compartida.

Los alumnos y alumnas deberán ser motivados a vivir una experiencia integral en la observación y comentario del filme: en primer lugar, prepararán una presentación que considere los aspectos o temas a comentar; luego se pasará a la proyección del filme, la que debiera contemplar las características esenciales de una función de cine; y después de la proyección, proceder a la “fase intercomunicativa”, en la cual se expondrán las experiencias perceptivas. La práctica pedagógica al respecto indica que es adecuado que el alumnado, motivado por las preguntas del profesor o profesora, verbalice su experiencia emotiva (sentimientos o emociones que despertó, sensación de identificación o rechazo, etc.) frente a la obra cinematográfica para luego abordar sus aspectos más analíticos, como los estéticos, narrativos, históricos, etc.

Debido a la dificultad para ver cine, lo más probable es que se opte por el video, en tal caso es recomendable disponer la sala de clases como si fuera una sala de cine: oscurecerla y acomodarla como tal.

Antes de comenzar la proyección, entregar una guía de trabajo e introducir los temas y elementos de interés. Después de la proyección, se recomienda comenzar con el diálogo.

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

¿Qué diferencia el lenguaje del cine de otros medios de representación como la pintura, la fotografía y el video?

¿Qué cineastas han contribuido significativamente al desarrollo del cine chileno?

¿Cómo se puede identificar o caracterizar el cine arte?

Para motivar la apreciación y discusión se sugieren las siguientes preguntas:

¿Qué recursos visuales y sonoros usó el director en las escenas?

¿Qué otros recursos se podrían haber utilizado en dicha escena?

¿Qué criterios artísticos se emplearon para la iluminación?

¿Qué características estéticas tiene el trabajo de cámara?

¿Qué papel debe cumplir el director en la realización de la obra cinematográfica?

Actividades de evaluación

Como criterio de evaluación común al conjunto de contenidos de la unidad, se sugiere dar importancia a la expresión verbal de las apreciaciones del alumnado, en lo posible, inmediatamente después de realizadas las actividades de apreciación cinematográfica.

Se propone evaluar actividades de apreciaciones críticas de los alumnos y alumnas, en forma oral o escrita, sobre filmes completos o fragmentos de ellos, considerando los siguientes aspectos: identificación de los elementos de lenguaje, comentario personal sobre el carácter significativo de los mismos, creatividad y esfuerzo personal en la presentación.

Con el objeto de evaluar este contenido, 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 e investigación artística (+++)
- Habilidad para observar e interpretar (+++)

- Habilidad para plantear juicios estéticos (++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (++)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

+++ = muy relevante

++ = relevante

+ = medianamente relevante

3. Video

Conocimiento del lenguaje del video, a partir de sus diferentes estructuras narrativas, visuales y sonoras. Creación y exploración artística a través del medio.

Algunas de las habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Reconocer y explorar el video como lenguaje.
- Conocer las partes de la cámara de video y sus funciones.
- Expresar ideas y sentimientos a través de la utilización de técnicas y recursos propios del video.
- Apreciar y registrar estéticamente el entorno empleando los recursos del video.
- Observar críticamente y comentar videos de artistas nacionales, extranjeros así como los producidos por los propios estudiantes.

Orientaciones didácticas

El objetivo fundamental de estos contenidos y actividades es enseñar a los alumnos y alumnas a percibir los diferentes elementos que estructuran el lenguaje del video. Con este propósito se sugiere la observación de diversos fragmentos de videos y/o filmes, que permitirán visualizar algunas técnicas empleadas por los directores, en función de un mensaje a transmitir. Se recomienda que el profesor o profesora asuma el rol de facilitador, motivando la apreciación crítica y el diálogo en relación con los videos seleccionados.

Luego de conocer las posibilidades que ofrece el video como lenguaje y algunos de sus aspectos técnicos, se propone experimentar las potencialidades de este medio en torno a un proyecto de creación audiovisual. De esta forma se busca que el alumnado reconozca y desarrolle sus habilidades expresivas por medio de la generación de mensajes audiovisuales, los cuales pueden usar como formato el videoarte, el videoclip, otros.

La función del docente en esta instancia debe estar orientada a convertirse en un facilitador(a) del proceso creativo de los alumnos y alumnas.

Ejemplos de actividades

1. Observar y analizar, apreciando diversos segmentos de filmes y/o videos, cómo se estructura una narración visual (escala de planos, movimiento de cámara, iluminación, banda sonora, otros).
2. Recrear, mediante el uso de una cámara de video, los principales movimientos y escalas de planos, en función a un modelo u objeto.
3. Identificar y comentar la aplicación de movimientos de cámara y de otros recursos audiovisuales en videos de artistas nacionales y/o extranjeros.
4. Diseñar un proyecto de video, para ser realizado y producido en grupo, considerando los recursos audiovisuales propios del medio en función a una experiencia de desarrollo y creación artística.
5. Elaborar un guión que exprese sentimientos e ideas propios del mundo juvenil para ser utilizado en el proyecto.
6. Construir mediante recortes o dibujos un storyboard (representación gráfica de los planos y movimientos de cámara), que incluya los principales elementos de montaje.
7. Observar y comparar distintas cámaras de video.
8. Apreciar críticamente y comentar videos de artistas nacionales, extranjeros así como los producidos por los propios estudiantes.

Indicaciones al docente

Se recomienda que la participación del profesor o profesora esté centrada en la motivación y coordinación del proyecto, generando de esa forma los espacios adecuados para la libre expresión. En este sentido, es muy importante que el alumnado pueda trabajar desde una perspectiva personal, dando cuenta de sus propios intereses y visiones artísticas.

Es necesario un acompañamiento a cada uno de los grupos de trabajo, intentando dilucidar junto a los alumnos y alumnas todos los aspectos propios en la generación de un proyecto audiovisual.

Se sugiere, al iniciar el trabajo, considerar las diferentes etapas (producción, guión, lenguaje audiovisual, post-producción) y plazos que deben realizar y cumplir los estudiantes. Esto permitirá tanto al docente como al alumnado planificar los tiempos y expectativas que se tenga frente al proyecto.

PARA CONSTRUIR UN STORYBOARD SE SUGIERE:

- a. Dividir al curso para un trabajo colectivo.
- b. Realizar una lectura en voz alta de un texto literario que contenga alguna acción relevante para ser aplicada en un storyboard.
- c. Los grupos se encargarán de confeccionar un storyboard en función a sus intereses y objetivos.
- d. Presentar los diferentes storyboards al curso, analizar, comparar y evaluar los resultados.

Con el fin de llevar a buen término el proyecto, se recomienda determinar diversos espacios de coordinación y evaluación del material producido. Estas instancias permitirán analizar cada una de las áreas involucradas en la producción final.

Es necesario definir las etapas y fechas de entrega con anticipación, a fin de nivelar a todos los grupos y poder revisar en conjunto los materiales producidos hasta ese momento. El producto de la discusión y análisis que se realice en esas reuniones complementará y enriquecerá el material audiovisual.

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

- ¿Cuáles son las partes fundamentales de una cámara de video? ¿Qué funciones cumplen?
- ¿Qué diferencia al lenguaje del video con otros medios de representación como la pintura, la fotografía y el cine?
- ¿De qué manera el video ha sido incorporado por el arte contemporáneo? ¿Qué artistas relevantes se valen de este medio?
- ¿Qué artistas han contribuido significativamente al desarrollo del video arte en Chile?

Para motivar la apreciación y discusión se sugieren las siguientes preguntas:

- ¿Qué recursos visuales y sonoros utilizó el director en las escenas?
- ¿Qué otros recursos se podrían haber utilizado en dicha escena?
- ¿Qué criterios artísticos se utilizaron para la iluminación?
- ¿Qué características estéticas tiene el trabajo de cámara?
- ¿Qué papel debe cumplir el director en la realización de la obra audiovisual?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas al video, 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).

4. Multimedia interactivos

Conocimiento sobre el tema de los multimedia interactivos, forma de comunicación que se perfila como el medio dominante de la cultura interconectada de este milenio.

Reconocimiento del proceso de diseño y producción multimedial, sus etapas y componentes. Creación de mapas de información, guiones, imágenes y sonidos en relación con proyectos de las artes visuales y el diseño.

Algunas de las habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Comprender las características específicas de este medio en relación a las maneras convencionales de comunicar.
- Reconocer sus componentes y principales elementos para interactuar adecuadamente con el lenguaje multimedial.
- Aprender un proceso de diseño y producción que permita a los estudiantes usar el medio para expresarse artísticamente.
- Entender ciertos parámetros de evaluación para tener una posición crítica frente al medio.
- Aprender estéticamente diferentes resultados del proceso de diseño, producción y creación artística multimedial.

En un nuevo escenario artístico cultural, donde la información y el conocimiento tienen un papel predominante en el desarrollo de la sociedad, se hace imprescindible abordar este recurso comunicacional a nivel escolar, para facilitar un mayor entendimiento de las prácticas de producción audio-visual contemporáneas.

El uso de multimedia interactivos, internet y sitios web representa grandes desafíos y oportunidades para la enseñanza de las Artes Visuales. En efecto, las posibilidades de interactuar, relacionar y manipular estas tecnologías emergentes no sólo constituyen una enorme fuente de conocimiento e intercambio para crear y aprender sobre las Artes, teniendo acceso a diversas épocas, latitudes y culturas, sino también implican nuevas modalidades de aprendizaje y evaluación que deben ser abordadas a nivel escolar.

Como una forma de introducir estas nuevas tecnologías en el currículum de arte de Cuarto Año Medio, a continuación se hace una reseña de los multimedia interactivos, lo cual supone una reflexión preliminar sobre dos cualidades básicas que diferencian este medio de los convencionales: interactividad y multimedialidad.

Interactividad

Los multimedia plantean un gran cambio en relación a los modos de organizar la información y de estructurar los contenidos, añadiendo a las conocidas modalidades lineales (libros, cine, tv, video, etc.) una estructuración que reemplaza la secuencialidad por una forma de árbol, cuyo tronco, ramas y hojas pueden ser navegados aleatoriamente, según la voluntad del usuario, estableciéndose una interacción más personal con los contenidos.

Este cambio también se refleja en manifestaciones del arte actual que son más dialogantes e interactivas, que buscan, por lo tanto, la complicidad y la co-autoría del público. Consecuentemente, en la actualidad, existe la tendencia a bajarle el perfil a los conceptos de autor y de artista, incluso algunos prefieren denominarlos operadores en sus respectivas áreas.

La estructura de árbol permite también vincular segmentos de información instantáneamente, logrando así relacionar grandes cantidades de contenidos, disminuyendo ostensiblemente para el usuario la distancia mental entre ellos. Esto es posible gracias a que el medio cuenta con un “soporte inteligente”, un cerebro artificial, con lo cual, el computador nos pone a las puertas de la “ciberización de las comunicaciones”.

Multimedialidad

Este mismo “soporte inteligente”, a través del lenguaje digital, logra sintetizar en un sólo aparato emisor múltiples medios audiovisuales, todos los ya conocidos (ilustración, gráfica, video, etc.). De un modo similar a la ópera, el teatro o el cine, los multimedia interactivos se definen como “medio de mensaje múltiple”, lo que implica contar con diversas posibilidades de imagen y sonido para representar el contenido. Esta multiplicidad en la forma de representación se aclarará más adelante en la descripción de los componentes de la matriz de medios.

Además del lenguaje verbal, los multimedia interactivos permiten hacer un énfasis en el lenguaje audiovisual como forma de representación capaz de generar contextos en donde se sitúen los

contenidos, esto también redundará en una mejor transferencia. De esta manera, debiéramos considerar un nuevo estatus para el lenguaje audiovisual, tan importante para el desarrollo del pensamiento como lo fue la invención de la escritura fonética en la antigua Grecia.

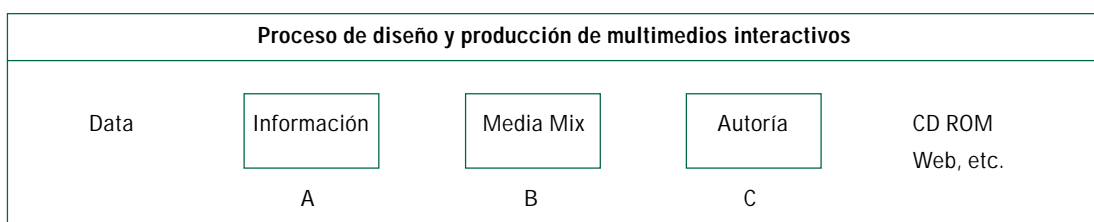
Es precisamente este concepto fundamental, la interactividad, que diferencia a los multimedia de los medios convencionales (diario, radio, cine, TV, otros), por su especial impacto en el tratamiento de los contenidos, su representación audiovisual, su estimulación de la percepción, del aprendizaje y el conocimiento.

Orientaciones didácticas

El propósito de estos contenidos y actividades es introducir a los alumnos y alumnas en el proceso de diseño y producción de multimedia interactivos, proporcionándoles una base teórica, tecnológica y práctica que cubre las tres etapas de este proceso: información, media mix y autoría. Este procedimiento tiene como beneficio una metodología pensada para que los estudiantes resuelvan integralmente las variables de información, imagen, sonido e interacción, entregándoles un concepto global del proceso, lo que a su vez implica criterios de dirección y pensamiento sistemático acertados.

El método se basa en el estudio del diseño y producción de multimedia interactivos, que propone una secuencia de tres etapas cuya materia prima es lo que conocemos por data. Data es el producto de la investigación, creación, colección y descubrimiento. Gran parte de nuestra experiencia cotidiana tiene que ver con data. Es relativamente fácil de reconocer: es a menudo abstracta, incompleta e inconsecuente, no tiene mayor valor como información porque normalmente no conforma un mensaje completo. Por ejemplo, cuando vemos televisión y hacemos zapping generalmente percibimos un cúmulo de estímulos audiovisuales dispersos que presentan la dificultad de aprehender su significado como un todo coherente.

Un medio de comunicación no debiera presentar data. Si no se hace un esfuerzo por entregar un contexto y un significado, la audiencia no tendrá mucha paciencia para proveérselo ella misma. El resultado del proceso es un producto que tiene variados formatos, los más conocidos son: CD-ROM, web sites, intranet, también performances e instalaciones.



Este proceso considera el estudio de todas las variables y su objetivo es conseguir una producción integral, es decir que se obtenga un equilibrio entre las múltiples y complejas combinaciones de contenido, diseño audiovisual e interacción que el nuevo medio plantea.

Sintetizando, cada una de estas etapas se caracteriza como sigue:

A. INFORMACIÓN (SELECCIÓN Y DISEÑO)

Esta etapa tiene por objetivo transformar lo que es una mera recopilación de data en información, con el propósito de transferirla como contenido (previo paso por la etapa de media mix) al conocimiento. Para lograrlo, primero se da una arquitectura a la información que permite que ésta tenga valor y significado de acuerdo a los objetivos del proyecto. Esto se realiza mediante el método del “árbol de información”.

Este, bien organizado, debe presentar conexiones interesantes entre sus segmentos. El resultado final de esta etapa se asemeja a un plano de construcción, en el sentido de que permite visualizar un mapa de la información al comienzo del proyecto. Supongamos, por ejemplo, que el proyecto dice relación con la vida y obra de un artista chileno. La selección de los contenidos de algunas ramas de este árbol podrían ser: datos biográficos, características históricas de su época, ambiente y hechos del arte y principales obras del artista. A su vez, partiendo de esta información, se podrían establecer interesantes relaciones entre distintos períodos de su obra y la influencias de movimientos artísticos.

En términos más específicos el método se compone de las siguientes fases:

1. Recopilación de data

Este es un primer paso común de cualquier proyecto y por razones de espacio no nos referiremos a la variedad de procedimientos para la recolección de datos.

2. Compresión semántica

Es básicamente una “primera limpieza” que elimina la data irrelevante a través de sucesiva síntesis y va preservando ciertos valores de la información como su originalidad, inteligibilidad, pertinencia, calidad estética y calidad semántica.

3. Jerarquización vertical

Este es el primer paso hacia la arquitectura arborescente ya mencionada, consiste en categorizar informaciones que pertenecen a otras, que son mayores en jerarquía conceptual, o bien determinar cuáles son aquellos segmentos que encapsulan a otros. La idea de conjunto y subconjunto es lo que hay que aplicar para decidir que es directorio o subdirectorio. Por ejemplo, en el contexto de un museo, existe un directorio llamado colecciones, compuesto por subdirectorios llamados: arte colonial, romanticismo, generación del 13, etc., que a su vez se pueden subdividir en movimientos afines.

4. Jerarquización horizontal

Se trata de evaluar dentro de un mismo nivel, ya sea de directorios o subdirectorios, si es que todos los elementos tienen la misma importancia o no. Volviendo al ejemplo del museo, podríamos pensar que bajo el punto de colecciones, en el directorio generación del 13, el subdirectorio Arturo Gordon tiene mas jerarquía que Enrique Moya y los otros. También sería posible que bajo el criterio de ocupación de espacio todos los subdirectorios fueran equivalentes.

5. Visualización de un mapa de información

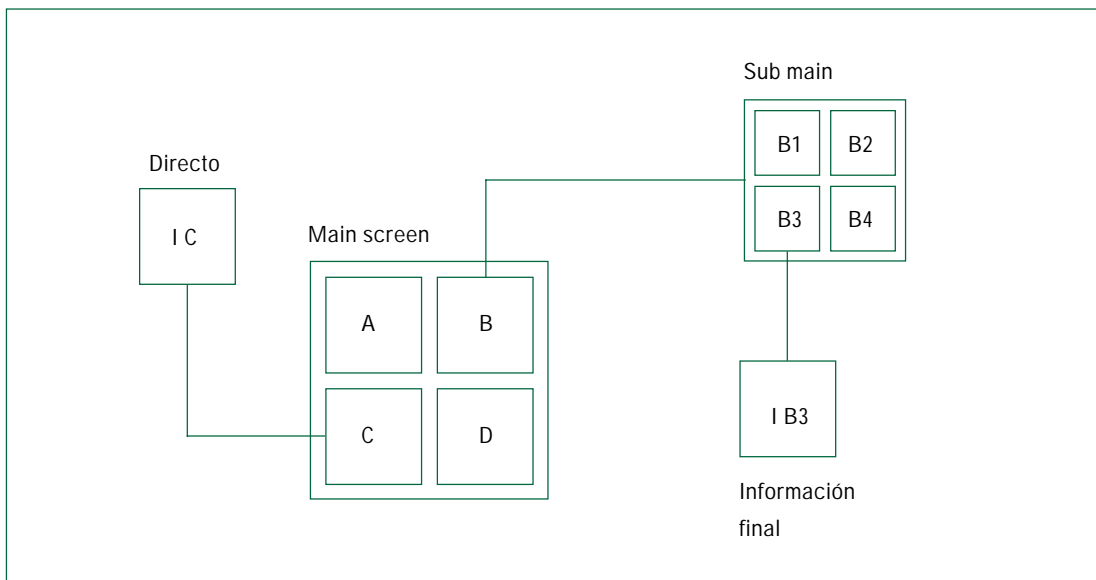
Es el diseño de un diagrama que da cuenta de los elementos del árbol, básicamente, tronco, ramas y hojas pero bajo las siguientes denominaciones:

Main screen (pantalla central), este es el tronco donde se agrupan los directorios y se asemeja a lo que podría ser un despachador central, parecido a una plaza de armas o un aeropuerto. Se aconseja dibujarlo al centro (el árbol visto desde arriba).

Sub main, es una rama que se abre hacia otras, se genera cuando un directorio esta compuesto por varios subdirectorios.

Directorio directo, tiene un sólo contenido y no ofrece posibilidad de subdirectorios.

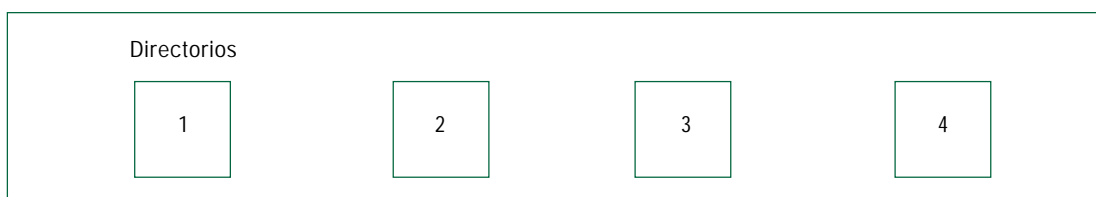
Informaciones finales, son las hojas del árbol, hasta aquí llegan las opciones y la subdivisión.



Además de arquitectura arborescente, existen otras estructuras que le son complementarias y hay muchas por descubrir aún. Las ya conocidas serían:

Directorios en secuencia

Se emplea por razones didácticas, estéticas, metodológicas o de guión de interacción. Los directorios o subdirectorios se ordenan en línea restringiendo el acceso aleatorio, poniendo como condicionante el completar cierta secuencialidad.



Directorios at random

Implica incorporar formas aleatorias, caóticas, sin leyes reconocibles o con leyes propias. Son en realidad un desafío para la imaginación y muy atractivas desde el punto de vista de la interacción, percepción, conocimiento, valores estéticos, etc. Sin embargo es fácil desarticular la estructura de la información a través de una excesiva segmentación que la devolvería a su estado de mera data. No es simple trabajar con el desorden.

6. Establecer conexiones

Una vez que el mapa de información es visualizado gráficamente se pueden establecer conexiones entre los diferentes elementos del árbol. Este es otro terreno fértil y de exploración reciente: ¿cuáles son las implicancias de conectar información de variadas maneras y en grandes cantidades? Hasta ahora se conocen tres formas de conexión:

Link asociativo

Es aquel que establece una vinculación de cualquier especie entre segmentos del árbol. Pueden haber todo tipo de razones para asociar información, las más recurrentes dentro del medio son:

- Porque queremos ver la información X en el contexto del directorio A y del subdirectorio B3 instantánea y simultáneamente.
- Porque la vinculación de una secuencia de informaciones da cuenta de un proceso que queremos que el usuario realice, por ejemplo, al comprar desde un web site tener acceso directo al vendedor específico, la bodega, el sistema de despacho y la facturación, lo cual implica señalar estos links de asociación en el árbol respectivo.

Link externo

Es una vinculación hacia el exterior, normalmente una conexión con otro árbol. Puede establecerse entre dos web sites, entre portales, entre un CD-ROM e internet, entre una instalación y un web site, etc.

Link de expansión

Este es un tipo de link asociativo cuya información no es central a los objetivos del proyecto, sin embargo es un apéndice que viene a enriquecer el contenido y ampliar su contexto. Por ejemplo, si tenemos directorios sobre un pintor como Van Gogh, en alguno de ellos podría ponerse un link de expansión sobre su familia en Holanda, o sobre las cartas a su hermano Theo.

En términos generales, estos tres tipos de link, asociativo, externo y de expansión, se presentan como ventajas del medio si es que se establecen a partir de la intención para optimizar la transferencia de contenido. De otra manera serían sólo un artilugio sin sentido que vendría hacer más compleja, innecesariamente, la etapa de tecnología.

Resumiendo, la etapa de selección y diseño de información entrega una arquitectura que se logra a partir de recopilar, sintetizar, jerarquizar, conectar y visualizar en la forma de un mapa toda la información del proyecto.

B. DISEÑO DE MEDIA- MIX (MEZCLA DE MEDIOS)

Media mix es una etapa creativa mediante la cual se diseña una experiencia y una representación de la información audiovisual con el objetivo de transformarla en contenido. Se inicia con un análisis de los objetivos del proyecto y del mapa de información para luego generar un concepto de diseño. Este concepto es básicamente una idea creativa que da una respuesta formal a la representación y se constituye como una ley de dominio que le da orden y coherencia al estilo y al contexto del proyecto. Esta idea, ordenadora de la forma, da lugar a dos instancias de diseño: diseño de interacción y diseño sensorial.

Diseño de interacción

Es en esencia la definición de la narrativa que apunta a generar una experiencia cognitiva en el usuario. Se relaciona con la creación de un guión muy parecido al que se puede usar en actividades como teatro, danza u ópera. Sin embargo, este guión da cuenta de una continua modificación del comportamiento entre el usuario y la interfaz (cara perceptible), es decir decide cuán interactivo es el proyecto de acuerdo a las siguientes categorías de experiencia:

- *Control y feedback*
Se relacionan con el nivel de control que tiene el usuario sobre la interfaz y la capacidad de ésta para responderle. Los mejores ejemplos de estas experiencias se encuentran en una variedad de juegos computarizados en los que todo depende de la habilidad y decisiones del jugador versus las alternativas y evaluaciones que propone el juego.
- *Experiencias productivas y creativas*
Tiene que ver con la naturaleza del resultado de la interacción. A diferencia de un juego, en el que el resultado es ganar o perder, se dan instancias en las cuales el usuario puede ser creativo y productivo. Por ejemplo, a través de interactuar con un programa para pintar digitalmente o cualquier situación que implique armar, estructurar, conectar, etc. Un atributo bastante especial de esta experiencia es que permite al usuario generar nuevos contenidos o herramientas a partir de un set inicial. Esto hace del proyecto una interfaz con “vida propia”.
- *Experiencias adaptativas*
El comportamiento del usuario es capaz de cambiar la experiencia. Estos cambios pueden producirse a partir de la incorporación de: agentes, comportamientos modificados y seudo-inteligencias. Los agentes son procesos específicos que se desarrollan autónomamente. Por ejemplo, en un juego en que el escenario es un bosque, un incendio progresivo se constituye en un agente. Los comportamientos modificados cambian las herramientas y/o el contenido en diferentes maneras, dependiendo de las acciones y técnicas del usuario. Hay juegos que se van poniendo más difíciles en la medida en que el usuario se muestra más hábil. Tanto los agentes como los comportamientos modificados junto a otros elementos como el random y la inteligencia artificial producen la idea en el usuario de relacionarse con una seudo-inteligencia.

- *Experiencias comunicativas*

Se trata de las oportunidades que genera el proyecto para comunicarse con otros usuarios, ya sea por medio de links externos, e-mail, etc., formando grupos de interés que comparten las experiencias ya mencionadas.

Diseño sensorial

El objetivo de esta etapa es darle una forma aprehensible (perceptible) a la información y al diseño de interacción. Hasta ahora compromete la visión, audición y el tacto (en forma indirecta, vía mouse). Futuros desarrollos prometen la incorporación del olfato y un sistema de realidad virtual inmersiva que incluiría todos los sentidos.

Por ahora se centran los esfuerzos en obtener una adecuada representación audiovisual, que se logra mediante una acertada orquestación de múltiples medios de imagen y sonido. El objetivo es generar un concepto de diseño audiovisual en el cual la combinación de estos múltiples medios enriquezca la percepción y posibilite el conocimiento estético y semántico.

Esta orquestación es simplemente una buena administración de una especie de “paleta de medios” que se denomina: matriz de medios y se ordena así:

Medios de imagen

Imagen estática: fotografía, ilustración, gráfica, texto.

Imagen en secuencia: video, animación 2D, animación 3D.

Medios de sonido

Locución, sonorización, musicalización.

Orquestrar bien o mal depende del conocimiento específico que se tenga de cada medio, así como de decidir acertadamente su utilización individual como en combinación. Hay situaciones en las que la fotografía va a comunicar mejor que la ilustración y otras en las que la combinación de música y animación realmente envuelven la percepción del usuario.

En base a la experiencia podemos sugerir ciertas recomendaciones:

- La fotografía y el video comparten una cualidad importante: documentan la realidad de lo que están representando.
- La ilustración y la gráfica son útiles para sintetizar en imagen fenómenos complejos.
- El texto debe ser administrado con cautela, sobre todo a nivel de largos párrafos porque se cuenta con otras formas de representación más eficientes comunicacionalmente. La tendencia es darle prioridad a la imagen y el sonido.
- En general, la imagen en secuencia se usa para describir un proceso o un evento que se desarrolla en el tiempo con un comienzo, zona media y final.
- La locución, el texto hecho palabra, pone al usuario en una posición bastante más receptiva que otros medios: la interfaz le está hablando como si fuera una persona.
- La sonorización es muy efectiva para la representación de un entorno (sonido de calle cuando el contexto es la ciudad) y también se utiliza para indicar el feedback positivo o negativo.
- La musicalización es el medio más eficiente para generar un estado emocional predeterminado.

C. AUTORÍA, PRODUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN

Esta es la etapa de tecnología final del proceso, mediante la cual se obtiene un producto que puede tener variadas facetas: CD-ROM, web site, intranet, instalación, performance, otros. Facetas que además se pueden combinar en sistemas más complejos, de los cuales uno bastante recurrido es el CD-ROM vinculado a internet.

La autoría se refiere a dos etapas: Lay out de producción de imagen y sonido y programación.

Lay out de producción imagen y sonido

Al establecer un lay out de producción se ordenan las diferentes piezas de software para procesar imagen y sonido bajo el imperativo de obtener una masa crítica de producción importante. Dar cabida a la interacción significa producir todas las posibles alternativas de opciones para el usuario. Es como si en una película hubiera que producir seis finales diferentes o en cada bifurcación del argumento presentar más de una alternativa. Por lo tanto, para producir eficientemente es necesario ser riguroso tanto en el flujo del proceso de producción, como en el tipo de software seleccionado. El flujo se dirige a producir el scrap book (libro de los pedazos) en donde se organizan todas las partes y piezas de imagen y sonido antes de entrar a programación.

Las operaciones y software más comunes son:

- Procesamiento de texto (Word).
- Procesamiento de imágenes (Photoshop, Illustrator, Free Hand).
- Imágenes y animación en tres dimensiones, 3D (Lighthwave, 3D Studio Max).
- Procesamiento de video y animaciones (Premier, After Effects).
- Secuencias de sonido (Cubase).
- Edición de sonido (Wave Lab, Sound Forch).

Programación

El scrapbook finalmente contiene todos los segmentos de imagen y sonido preparados para la programación. Esta consiste en vincular las diferentes pantallas, videos, textos, música, etc. También aquí se determinan las áreas clicables o hot spot de la interfaz, así como los registros (información que se desprende de la interacción del usuario) y en general cualquier requerimiento susceptible de ser programado. Son importantísimas las decisiones en cuanto a los tipos de formato y protocolos computacionales para hacer de la aplicación un software compatible con los sistemas operativos imperantes (OS, Windows, Linux, por ahora).

Las herramientas de autoría más eficientes en multimedios son hasta ahora:

- Authorware
- Director
- Flash

Ejemplos de actividades

1. Reconocer el proceso de diseño y producción multimedial, sus etapas y componentes.
2. Crear mapas de información con diferentes objetivos relacionados con las artes visuales y el diseño.
3. Crear diseños multimediales enfatizando valores de creación artística y calidad estética.
4. Inventar un guión para el diseño de interacción.
5. Crear imágenes y sonidos para el diseño sensorial del proyecto.
6. Investigar diversos software de producción y programación relacionados con el proyecto.
7. Concretar un proyecto desde su formulación hasta la construcción de un prototipo.
8. Analizar distintas arquitecturas de sitios web.
9. Seleccionar y registrar, en museos y galerías nacionales e internacionales, información sobre el arte y el diseño contemporáneo.
10. Reflexionar sobre el fenómeno de la comunidad global y de la identidad.

Indicaciones al docente

El trabajo con los multimedia, más allá de consideraciones técnicas, ofrece posibilidades de incentivar proyectos que integren temáticas transversales al currículo, como lo son, por ejemplo, el medio ambiente, el desarrollo personal, el problema de las drogas, otros.

Se recomienda buscar ejemplos para comparar los multimedia interactivos con la televisión, la radio, el cine, los libros, etc. en los que se pueda hacer énfasis sobre la idea de no linealidad e interacción y también sobre el concepto de comunicación audiovisual y los múltiples medios de imagen y sonido. Más específicamente se sugiere:

Ampliar el concepto de soporte inteligente, reflexionando cómo y por qué “piensa” el computador, por qué ésta es la base de las posibilidades comunicacionales para crear nuevas aplicaciones en todas las áreas de la sociedad, en donde abundan los problemas de transferencia de contenido.

Definir las diferencias entre data, información y contenido usando ejemplos de la realidad y, a partir de éstos, realizar ejercicios de estructuración arborescente (por ejemplo, con un supermercado).

Enfatizar sobre la importancia del diseño de interacción como la creación de una experiencia cognitiva para el usuario.

Analizar mediante ejemplos las cualidades y limitaciones de los recursos de la matriz de medios.

Se recomienda el trabajo grupal para desarrollar el proceso completo, dándole especial énfasis al diseño de interacción en términos de analizar cómo crear una experiencia significativa para otros.

El prototipo final podría ser realizado en papel, como una maqueta desplegada en forma de árbol que da cuenta de las diferentes pantallas y su relación.

Si es posible, revisar tipología en internet, CD ROM y video juegos que ya están en el mercado y hacer una evaluación crítica de ellos según las etapas del proceso de diseño y producción ya descrito.

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

- ¿Cuáles son las principales diferencias entre los multimedia interactivos y los medios convencionales?
- ¿Qué etapas considera el proceso de diseño y producción de multimedia interactivos y cuál es el objetivo de cada una de ellas?
- ¿Cuáles son las diferencias entre data, información y contenido?
- ¿Qué elementos componen una estructura arborescente?
- ¿Qué conexiones se pueden hacer entre segmentos de información?
- ¿Qué proyectos de Artes Visuales pueden ser complementados y enriquecidos a través del uso de multimedia interactivos?
- ¿Cuáles son las categorías de experiencia que considera el diseño de interacción?
- ¿Cuáles son y cómo se clasifican los recursos de la matriz de medios?
- ¿Qué es el scrapbook?
- ¿Cuáles son las operaciones más comunes del lay out de producción?

Actividades de evaluación

Es importante tener presente que el uso de los multimedios interactivos representa no sólo un aporte a la enseñanza de las Artes Visuales sino también un gran desafío, especialmente en lo que se refiere a la evaluación de sus procesos y productos. En este sentido, se recomienda dar a conocer con claridad y la debida anticipación los criterios de evaluación, de modo que aquellos alumnos o alumnas que elaboren sus proyectos en este soporte puedan efectivamente demostrar con evidencias las etapas del trabajo y el esfuerzo o aporte personal que éste ha involucrado. De lo anterior se desprende que, en el contexto escolar, la mera manipulación o pegoteo de imágenes no es suficiente como trabajo en este medio.

Con el objeto de evaluar las actividades relativas a los multimedios, 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

Conociendo artistas contemporáneos y recreando sus obras

El propósito de esta unidad es analizar la evolución de las artes visuales durante el siglo XX, particularmente durante las últimas décadas, a partir de sus principales precursores, estilos y tendencias.

De esta forma, se busca profundizar en el conocimiento de algunas obras importantes, correspondientes a grandes creadores en pintura, escultura, instalaciones, grabado u otros medios, para que los estudiantes puedan aproximarse a diversas concepciones del arte.

Para lograr este objetivo los alumnos y alumnas explorarán visualmente, por medio de la investigación y la apreciación de obras de arte, el mundo de las formas, materiales y técnicas que se han utilizado en expresiones sobresalientes que pertenecen a artistas relevantes de Chile, América, Europa, etc. Como resultado del conocimiento de obras señeras, se espera incrementar la capacidad para reconocer y valorar diferentes visiones de la cultura del siglo XX, relacionadas con los modos de concebir nuevos caminos para el arte en función de los cambios surgidos por los avances de la ciencia, la tecnología y las guerras, hechos que sin duda aceleraron la evolución del panorama artístico hacia nuevas latitudes.

Contenidos

1. Artistas visuales del siglo XX
2. Recreación de obras de artistas visuales del siglo XX

1. Artistas visuales del siglo XX

Análisis y valoración de los principales movimientos artísticos del siglo XX a partir del reconocimiento de sus creadores y obras relevantes. Con este propósito se sugiere un listado de artistas, chilenos, americanos y europeos, para que el alumnado seleccione aquellos(as) que trabajará en sus proyectos.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Reconocer la evolución cronológica de movimientos artísticos surgidos en el siglo XX.
- Identificar las características distintivas de movimientos artísticos del siglo XX, a través de sus escuelas o tendencias y de sus principales representantes.
- Investigar aspectos de la vida, obra, estilo y época correspondientes a los principales precursores del arte contemporáneo.
- Identificar técnicas, medios, materiales y diversos lenguajes visuales utilizados en el arte contemporáneo.
- Valorar la expresión creadora singular de algunos artistas contemporáneos y sus aportes visionarios realizados al arte de las últimas décadas.

Orientaciones didácticas

El objetivo fundamental de estos contenidos y actividades es enseñar a percibir diversos modos expresivos y/o lenguajes artísticos que surgieron a lo largo del siglo XX. De esta forma, se desea involucrar al alumnado con la historia del arte y despertar su curiosidad para que, a través de la observación, análisis y comparación de diferentes concepciones estilísticas, puedan reconocer aspectos distintivos de los principales estilos y movimientos del arte de nuestro tiempo.

Ejemplos de actividades

1. Investigar las características distintivas de los principales movimientos artísticos del siglo XX.
2. Analizar estilos, técnicas, materiales y medios de expresión utilizados por grandes artistas que fueron determinantes en la gestación de los movimientos que renuevan el panorama de las artes visuales desde la segunda mitad del siglo XX.

Por ejemplo:

Informalismo: Hans Hartung (1904-1907), Lucio Fontana (1899-1968), Antoni Tàpies (1923-1990), Antonio Saura (1930-).

Grupo Cobra: Karel Appel (1921-).

En Chile, Grupo Signo: José Balmes (1927-), Gracia Barrios (1927-), Alberto Pérez (1926).

Expresionismo abstracto: Jackson Pollock (1912-1956), Willem de Kooning (1904-1997), Mark Rothko (1903-1970).

Abstracción: Max Bill (1908-1994), Josef Albers (1888-1976), Frank Stella (1936-).

En Chile, Grupo Rectángulo: Ramón Vergara Grez (1923-), Carmen Piemonte (1930-), Elsa Bolívar (1930-).

Pop art: Andy Warhol (1928-1987), Robert Rauschenberg (1925-), Jasper Johns (1930-), Roy Lichtenstein (1923-1997).

-
3. Reconocer los estilos singulares de los artistas investigados y los aportes realizados en su época.

-
4. Elaborar una síntesis de la trayectoria de grandes artistas considerando cambios estilísticos a lo largo de sus vidas.

Por ejemplo:

Piet Mondrian (1872-1944), Pablo Picasso (1881-1973), Roberto Matta (1911-)

-
5. Analizar la obra de grandes artistas en función de los aportes realizados al surgimiento de nuevas concepciones del arte moderno y contemporáneo.

Por ejemplo:

Henri Matisse (1869-1964), Marcel Duchamp (1887-1968), Walter Gropius (1883-1969), Salvador Dalí (1904-1989), Joan Miró (1893-1983), Joseph Beuys (1921-1986), Francis Bacon (1909-1992).

-
6. Investigar sobre el desarrollo del arte femenino durante el siglo XX, considerando sus principales representantes, temáticas, aportes y visiones.

Por ejemplo:

Kathe Kollwitz (1867-1945), Frida Kahlo (1907-1954), Barbara Hepworth (1903-1975), Sonia Delaunay (1885-1979), Elisabeth Frink (1930-1993), Léonor Fini (1908-1996).

En Chile: Henriette Petit (1894-1983), Marta Colvin (1907-1995), Lily Garafulic (1914-), Matilde Pérez (1920-), Carmen Aldunate (1940-), Ximena Cristi (1920-), Roser Bru (1923-), Patricia Israel (1939-), Francisca Cerda (1943-), Eva Lefever (1955-), Bruna Truffa (1963-), Natalia Babarovic (1966).

-
7. Analizar las características de la propuesta de algunos artistas en relación con la realidad contingente en que se desarrolló su obra.
Por ejemplo:
Pablo Picasso (1881-1973), Joseph Beuys (1921-1986), Andy Warhol (1928-1987).
En Chile: Guillermo Nuñez (1930-), Mario Irarrázabal (1940-), Osvaldo Peña (1950-), Eugenio Dittborn (1940-)
-
8. Realizar una síntesis del panorama artístico moderno y/o contemporáneo, seleccionando obras relevantes y acontecimientos históricos claves.
Por ejemplo:
El Guernica de Pablo Picasso (El Bombardeo de Guernica: 26 de abril de 1937).
-
9. Seleccionar aquella(s) obra(s) que se identifica(n) con el gusto personal, fundamentando los criterios de la elección.

Indicaciones al docente

Dado que en el siglo XX surgieron muchos movimientos artísticos no es fácil comprender su evolución y la naturaleza propia de cada uno de ellos. Por esta razón es importante que los estudiantes puedan aproximarse a la historia del arte teniendo presente el contexto histórico, socio-político, científico, tecnológico y cultural. Una metodología que puede contribuir a este propósito es trabajar grupalmente los distintos movimientos, de manera que cada grupo presente al curso los resultados de su investigación, valiéndose de recursos visuales, textos, cuadros sinópticos, líneas de tiempo, síntesis históricas, etc.

Estas presentaciones no deben consistir en meras citas de fechas, nombres y datos anecdóticos. Una forma de evitar esta tendencia puede ser entusiasmar a los alumnos y alumnas para que busquen recursos más creativos en su presentación, por ejemplo, elaborar un video sobre el tema, hacer una representación dramática, un diaporama, etc. 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 de elaboración artística.

Se sugiere motivar el análisis comparativo del desarrollo artístico a través del tiempo, épocas, estilos, vestuario, mobiliarios, inventos, costumbres u otros aspectos que estuvieron vigentes durante la vida y obra de los artistas investigados. Se recomienda seleccionar aquellas obras cumbres que sirvieron de base para constituir escuelas, tendencias o estilos determinados y su influencia sobre otros artistas, la moda, el diseño o manifestaciones vinculadas al arte, a fin de facilitar la etapa de selección de las obras correspondientes a los períodos de la historia del arte del siglo XX. Cada alumno o alumna elegirá a los artistas que más le interesen de acuerdo a sus gustos personales. Es importante que esta elección sea fruto de una indagación en diferentes fuentes, esto significa que los estudiantes deberían investigar, profundizar en sus conocimientos más allá de “lugares comu-

nes”, es decir, considerando no solamente aquellas obras que habitualmente se publicitan como referentes obligados de la historia del arte.

Desde esta perspectiva, puede ser interesante promover un debate sobre ¿Qué es el arte en el contexto contemporáneo? ¿Cuáles son sus diversos parámetros estéticos? Sería conveniente que los alumnos y alumnas fundamenten sus planteamientos a través de obras, manifiestos y críticas de los medios de difusión cultural. Esto permitirá desarrollar la capacidad de analizar y profundizar conceptos. De igual modo, es importante que los estudiantes visiten, en la medida de lo posible, galerías de arte contemporáneo y puedan investigar acerca de los circuitos de arte (creación, distribución, comercialización, otros).

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

¿Cuáles son los principales movimientos artísticos del siglo XX? ¿Cómo evolucionan cronológicamente?

¿Qué características distintivas poseen las últimas tendencias artísticas?

¿Cuáles son los principales precursores del informalismo, expresionismo abstracto, pop art, arte cinético, otros movimientos artísticos contemporáneos?

¿Cómo se podría definir el arte conceptual?

¿Qué es un happening?

¿Qué caracteriza a las tendencias artísticas posmodernas? ¿Cuáles son sus principales tendencias y exponentes?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas a este contenido, 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. Recreación de obras de artistas visuales del siglo XX

Conocimiento y selección de grandes hitos de las artes visuales contemporáneas, en particular de las últimas décadas, a través de la investigación de sus principales precursores. Interpretación personal de una obra, estilo o tendencia artística por medio de la elaboración de un proyecto.

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

- Apreciar tendencias y obras relevantes del arte contemporáneo con el propósito de hacer una selección de aquellas consideradas más interesantes desde una perspectiva personal.
- Reconocer aquellas cualidades que hacen que estas tendencias u obras sean particularmente significativas.
- Escoger una obra para recrearla, fundamentando la elección.
- Analizar el significado de la obra escogida en cuanto a, por ejemplo, revelación de sentimientos e ideas; estilo, técnica, medios, materiales, otros.
- Elaborar un proyecto para recrear la obra seleccionada, considerando aspectos expresivos, técnicos, soporte, etc.
- Plantear juicios críticos en relación con el proceso y el resultado del proyecto.

Orientaciones didácticas

El objetivo fundamental de estos contenidos y actividades es promover un vínculo más cercano de los estudiantes con las principales manifestaciones del arte contemporáneo. A través de la recreación de obras los alumnos y alumnas tendrán que profundizar en el conocimiento de algunas cualidades propias del arte actual, vivenciando, en parte, el proceso creador experimentado por el o la artista.

El diseño y elaboración de un proyecto, cuyo objetivo es recrear o interpretar una obra, supone involucrarse activamente en el espíritu creador del artista y su época. Esto implica enseñar a los alumnos y alumnas a percibir diferentes estilos y tendencias que han determinado el arte contemporáneo, teniendo presente nuevos materiales y técnicas que, en buena medida, son fruto de los aportes del desarrollo científico y tecnológico.

Junto a la recreación artística se busca involucrar al alumnado para que sea capaz de analizar y evaluar una obra, considerando sus aspectos expresivos, técnicos, formales y, especialmente, aquellas características que construyen la identidad, tanto del artista y su tiempo como del que aprecia la obra.

Ejemplos de actividades

1. Appreciar obras relevantes de artistas contemporáneos considerando diversos estilos, tendencias y nacionalidades. Se sugiere seleccionar de acuerdo a las posibilidades del medio y a los intereses del alumnado.

Por ejemplo:

Artistas chilenos:

Roberto Matta (1911-), Nemesio Antúnez (1918-1993), Tatiana Alamos (1935-), Francisco Brugnoli (1935-), Claudio Bravo (1936-), Mario Irarrázabal (1940-), Gonzalo Díaz (1947-), Gonzalo Cienfuegos (1949-), Arturo Duclós (1959-), Francisco Gazitúa (1944-), Osvaldo Peña (1950-), Iván Daiber (1955-) Francisco Smythe (1952-1998) Alicia Villarreal (1957-).

Artistas latinoamericanos:

Tarsila do Amaral (1886-1973), Frida Kahlo (1907-1954), Osvaldo Guayasamín (1919-1999), José Luis Cuevas (1926-), Wifredo Lam (1902-1982), Rufino Tamayo (1899-1991), Jesús Rafael Soto (1923-), Julio Le Parc (1928-), Fernando Botero (1932-), Francisco Toledo (1940), Luis Caballero (1943-), Raquel Forner (1902-1987).

Artistas europeos y norteamericanos:

Joan Miro (1893-1983), Richard Hamilton (1922-), Ives Klein (1928-1962), Jean Tinguely (1925-1991), Víctor Vasarely (1908-1997), Joseph Beuys (1921-1986), Christo (1935-), Andy Warhol (1928-1987), Francis Bacon (1909-1992), Robert Rauschenberg (1925-), Georg Baselitz (1938-), Anselm Kiefer (1945-), Sandro Chia (1946-), Anthony Caro (1924-).

2. Seleccionar la obra que se desea recrear considerando aspectos expresivos, materiales, técnicos, históricos, factibilidad de implementar el proyecto, otros.

3. Analizar obras detalladamente a fin de estudiar sus principales características y posibilidades de recreación. Observar por ejemplo: lenguaje simbólico, planos, colores, texturas, volúmenes, otros elementos o dimensiones.

4. Idear y proyectar alternativas para recrear una obra utilizando recursos tales como bocetos, croquis, pintura, fotografías, software, maquetas, instalaciones, otros.

-
5. Comparar la obra seleccionada con la recreación considerando similitudes y diferencias.
-
6. Evaluar críticamente los procesos y resultados alcanzados en el proyecto.

Indicaciones al docente

Uno de los objetivos fundamentales de este ejercicio es que los alumnos y alumnas puedan desarrollar su imaginación de modo que, empleando diversos recursos y/o procedimientos, recreen el tema, estilo o técnica de la obra seleccionada. Recreación no es sinónimo de copia, es decir, no se trata de imitar con la mayor exactitud posible el modelo seleccionado sino más bien de apropiarse de la esencia de éste para “citarlo” o proponer una “nueva lectura”. Los artistas con frecuencia se valen de estos procedimientos. Por ejemplo, La Gioconda de Leonardo da Vinci, Las Meninas de Velázquez así como Las Majas de Goya han sido muchas veces citadas y recreadas. Algunos artistas nacionales que han trabajado esta modalidad son: Gonzalo Cienfuegos y Gonzalo Díaz. Sería conveniente que el docente pueda ilustrar con ejemplos las diferencias entre copia, cita, y recreación, de modo que los estudiantes tengan mayores elementos de juicio para desarrollar su trabajo.

Un aspecto importante, para motivar a los alumnos y alumnas a realizar esta actividad, es que su proyecto esté vinculado y/o refleje las características propias del mundo juvenil, el contexto histórico, las necesidades sociales, personales, sus problemas o inquietudes. En este sentido, la primera etapa relacionada con la apreciación y selección de obras es fundamental para lograr una mayor identificación y motivación en el trabajo.

Se recomienda el trabajo individual y la utilización, si es posible, de técnicas como el collage, mixtas etc. y por supuesto los lenguajes que fueron trabajados en la primera unidad: mural, cómic, graffiti, fotografía, video, cine y multimedia. Al respecto, sería muy interesante descontextualizar las obras recreadas de tal manera que, por ejemplo, una pintura pueda ser “fragmentada” en el formato de cómic o que una escultura pudiera transferirse al concepto de instalación.

La recreación de lenguajes artísticos también puede constituir una experiencia estética interesante. Por ejemplo, el Body Art, Land Art, Performance, Environment e intervenciones de arte pueden ser explorados en los espacios y lugares de uso diario del establecimiento, ya que éstos adquieren sentido y significado en la vida de los estudiantes.

Se sugiere, a fin de facilitar la recreación de una obra, estudiar y analizar su estilo, su singularidad, lenguaje expresivo, color, dibujo, texturas, líneas, formas, materiales utilizados, luces, sombras, gamas de colores, atmósfera de alegría o tristeza, soledad, energía, angustia y acontecimientos que influyeron en su creación (Para mayores antecedentes ver **Anexo 3, Apreciación de las Artes Visuales**).

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

- ¿Qué artistas visuales contemporáneos relevantes -nacionales, americanos, europeos y otros- conoce?
- ¿Cuáles son los artistas visuales contemporáneos que más le atraen?
- ¿Qué obra(s) le parece(n) particularmente interesante(s)? ¿Dónde radica su interés: en consideraciones estéticas, no estéticas, políticas, de historia personal, otras?

¿Qué dimensiones de la experiencia humana le gustaría reconocer en la obra de un artista visual contemporáneo? (amorosa, trascendente, contingente, lúdica, erótica, otras).

¿De qué forma se podría recrear la obra que más le interesa? ¿Qué aspectos debería considerar, cuáles omitir?

¿Con qué técnicas, materiales, recursos, medios podría hacer su proyecto?

¿Qué es lo más significativo que le interesa expresar, dar a conocer, dejar en evidencia, compartir, otros?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar las actividades relativas a este contenido, 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, el cual 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 aprendan sobre diversos lenguajes artísticos de nuestra época (mural, cómic y graffiti), investiguen sobre su evolución histórica, 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 para crear murales o comics, lo cual implica la elaboración de bocetos, croquis, etc. Durante la producción de la obra, mientras unos dibujan cómic, pueden haber alumnas o alumnos dedicados a pintar el mural.

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.

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 las imágenes han sido registradas o creadas, por ejemplo, utilizando dibujos, pinturas o fotografías. 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 y orientar a los estudiantes 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 tres proyectos al año.
- 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: algunos desarrollarán su proyecto por medio de la pintura, ilustración, animación, fotografía, video y/o multimedia; mientras un grupo puede consultar textos de historia del arte, otros podrían estar seleccionando o comentando material visual. 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 medios 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 algu-

nos 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 las características del trabajo que se proponen desarrollar, lo cual implica hacer opciones en relación con el objeto de investigación y/o el tema 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?
- ¿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)

- Plástica
- Dibujo _____
 - Grabado _____
 - Pintura _____
 - Escultura, Instalación _____
 - Otro _____

- Diseño
- Gráfico _____
 - Publicitario _____
 - Textil _____
 - Arquitectónico _____
 - Otro _____

- Audiovisual
- Fotografía _____
 - Diaporama _____
 - Video _____
 - Multimedia _____
 - Otro _____

- Teatro
- Escenografía _____
 - Vestuario _____
 - Iluminación _____
 - Otro _____

- Folklore
- Regional _____
 - Rural _____
 - Urbano _____
 - Otro _____

- Proyecto integrado de arte
- Plástica _____
 - Diseño _____
 - Audiovisual _____
 - Teatro _____
 - Folklore _____
 - Otro _____

El listado incluye una amplia gama de posibilidades, las cuales, dependiendo de los objetivos y contenidos, puede variar o limitarse. Esto implica que el profesor o profesora debe seleccionar o acotar previamente aquellas que parezcan más pertinentes.

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	_____	_____
Trabajo final	_____	_____

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 objetivos 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

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

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 del arte 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 educacional 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

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 fundamentales con el máximo de claridad posible.
- b. Clarificar en forma constante 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 para evaluar estas habilidades con indicadores que representan distintos niveles de logro.

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

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

2. Habilidad para observar, registrar e interpretar

- 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 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

- 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 con imaginación. Parece incapaz de expresarse visualmente.

4. Habilidad para plantear juicios estéticos

- 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

- 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. 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

- 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 que éste 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 sólo 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 sólo 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 pueden ser evaluadas 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, los alumnos y alumnas podrán advertir importantes dimensiones de su trabajo y conocer con mayor claridad los criterios de evaluación. Es importante que los tengan presente, especialmente, los niveles de logro.

2. Historia del arte y apreciación estética

Esta importante dimensión de la educación artística debe ser evaluada, no sólo 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 antecedentes 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 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.

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 - las cuales suelen ser difíciles de llevar a cabo - se recomienda preparar con antelación la actividad, 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.

3. Evaluación conjunta y/o autoevaluación

Esta modalidad no sólo 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,) 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 artesanales, 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 fenó-

meno 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 folclor; 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 acciones de arte, 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 sistemática que fragmente la apreciación de la obra al punto de perder una perspectiva global del fenómeno artístico. Por ejemplo, centrarse sólo 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 que: incorporen aspectos de la dimensión histórico-social 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 compar-

tan diferentes interpretaciones y significados de la obra (objetivos transversales).

- 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 ítems en los que se incluya información histórica, lectura de obras y quehacer 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, éstos pueden referirse a las cualidades formales (luz, color, composición, etc.) antecedentes del artista, su época, condiciones históricas, estilísticas, tendencias u otras.

Con este propósito, a continuación presentamos 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, acción de arte, performance, 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: temple, óleo, encausto, 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, cuero, linóleo, goma, corcho, madera, piedra, vidrio, muro, cerámica, envases, pasquines, películas, pantalla digital, pantalla cinematográfica, etc.

Instrumentos: 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, onírico, ideológico, documental, publicitario, didáctico, funcional, popular folclórico, decorativo, expresivo, de denuncia, ciencia ficción, musical, etc.
7. Estilo, movimiento o tendencia artística: (Prehistórico, Antiguo, Medioeval, Renacentista, Barroco, Arte colonial Americano, Rococó, Neoclásico, Romántico, Realista, Impresionista, Postimpresionista, Art Nouveau, Fauvista, Futurista, Rayonismo, Cubista, Constructivista, Suprematismo, Dadaísta, Art Deco, Surrealista, Bauhaus, Expresionista, 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. Los de relación: organización, posición, dirección y sentido, tamaño y proporción, peso visual y otros.
9. Estructura compositiva: unidad, variedad, equilibrio, ritmos simétricos y asimétricos, centro de interés, núcleos, masa y peso, direcciones dominantes, espacios positivos y negativos, formas llenas y formas vacías, tensión, primero, segundo o tercer plano, 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 organizar la obra.
- Comparar obras intentando establecer relaciones en cuanto al uso de la línea, al color, y a la representación del espacio.
- Intentar establecer una relación cronológica de la obra u objeto analizado comparando sus características con las que se observan hoy en día.
- 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, 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 ésta 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 una acción de arte... ¿cuál es el proceso, producto artístico logrado?

Anexo 4: Artistas visuales contemporáneos

Con el propósito de facilitar la apreciación y el conocimiento de la historia del arte, los programas de Artes Visuales correspondientes a los cursos anteriores incorporan un listado de grandes maestros, premios nacionales, otros, teniendo presente sus méritos y contribución al desarrollo artístico en diferentes épocas.

El presente anexo busca complementar esta información incluyendo artistas que desarrollan su trabajo, principalmente, durante el siglo XX. Con esta finalidad, se presenta un listado de artistas visuales (pintores, escultores, instaladores, videístas, grabadores, otros), que fue elaborado conjuntamente con la Biblioteca del Museo Nacional de Bellas Artes. También se incorporan otros anexos: artistas latinoamericanos, norteamericanos y europeos. Cabe destacar que no pocos de estos artistas perte-

necen a nuevas generaciones, algunos de los cuales pueden ser considerados emergentes. También es necesario señalar que esta recopilación es incompleta, es decir, no incluye a todos los creadores visuales que han trabajado o están ejerciendo profesionalmente en la actualidad.

Para organizar la información se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos: nombre, año de nacimiento, defunción, ciudad natal y área(s) más recurrentes de trabajo. Respecto a esta última variable es muy posible que, debido a que muchos artistas contemporáneos están permanentemente investigando con nuevas técnicas y soportes, sea necesario actualizar la información.

Sería interesante que el docente, conjuntamente con los estudiantes, pudiera ampliar, eventualmente corregir, estos anexos a partir del trabajo de recopilación que puedan desarrollar en su región.

Artistas Chilenos

Abelli, Christian (1958-) Santiago	Pintor
Aceituno, Carlos (1954-) San Fernando	Pintor
Aciaras, Julio (1921-1980) Copiapó	Pintor
Adasme, Elías (1955-) Illapel	Grabador
Aguila, Dora (1940-) Temuco	Pintora
Alamos, Tatiana (1935-) Taltal	Pintora
Aldunate, Carmen (1940-) Viña del Mar	Pintora
Aliaga, Alfredo (1915-1973) Santiago	Pintor
Alsina, Soledad (1965-) Santiago	Pintora
Altamirano, Carlos (1954-) Santiago	Pintor, instalador
Ampuero, Rafael (1956-1984) Ancud	Grabador
Antúnez, Jaime (1923-) Santiago	Escultor
Antúnez, Nemesio (1918-19939) Santiago	Pintor

Anwandter, Ricardo (1919-1993) Valdivia	Pintor
Aranis, Graciela (1904-) Valdivia	Pintora
Aravena, Alberto (1964) Valparaíso	Pintor
Arestizabal, Germán (1943-) Santiago	Pintor, dibujante
Argandoña, Ali (1933-) La Serena	Pintora
Armas, Ximena (1946-) Santiago	Pintora
Arayo, Mónica (1945-) Santiago	Pintora
Asenjo, Adriana (1940-)	Pintora
Assler, Federico (1929-) Santiago	Escultor
Babarovic, Natalia (1966-) Santiago	Pintora
Baixas, Ignacio (1904-1956) Santiago	Pintor
Balcells, José (1947-) Santiago	Escultor
Baldwin, Andrés (1955-) Santiago	Pintor
Balmes, Concepción (1957-) Santiago	Pintora
Balmes, José (1927-) Montesquieu - Cataluña, España	Pintor, dibujante
Banderas, Ernesto (1955-) Santiago	Pintor, dibujante
Banderas, Héctor (1903-1988) Santiago	Pintor
Banderet, Eliana (1922-) Traiguén	Pintora
Barcia, Augusto (1926-) Santiago	Pintor
Bay-Schmith, Naya (1951-) Lota	Pintora
Bellange, Ebel (1939-) Santiago	Pintora
Beltrán, Ciro (1965-) Santiago	Pintor
Benavente, Cristián (1951-) Concepción	Grabador
Bendersky, Jaime (1922-) Santiago	Pintor
Benmayor, Sammy (1956-) Santiago	Pintor
Berg, Eduardo (1963-) Santiago	Pintor
Bernal, Pedro (1935-) Santiago	Pintor
Berroeta, Eduardo (1946-1990) París	Pintor
Berthoud, Sergio (1928-) Molina	Pintor, fotógrafo
Bertoni, Claudio (1941-) Santiago	Fotógrafo, instalador
Beyer, Elizabeth (1960-)	Grabadora
Bindis, Alvaro (1965-)	Pintor
Bolivar, Elsa (1930-) Santiago	Pintora
Bonati, Eduardo (1930-) Santiago	Pintor
Bororo (1953-) Santiago	Pintor
Borowicz, Bob (1922-) Polonia	Fotógrafo
Bórquez, María Angélica (1958-) Santiago	Pintora
Bórquez, Ximena (1966-) Santiago	Grabadora

Bouey, Ernesto (1953-) Santiago	Pintor
Bravo, Claudio (1936-) Valparaíso	Pintor
Bravo, Waldo (1960-) Constitución	Escultor
Brito, Eugenio (1930-1985) Santiago	Pintor
Bronfman, Marilyn (1926-) Nueva York	Grabadora
Brozalez, Oscar (1938-) Santiago	Pintor
Bru, Roser (1923-) Barcelona	Pintora, dibujante
Brugnoli, Francisco (1935-) Santiago	Instalador
Brugnoli, Paulina (1940-) Santiago	Textil
Burchard, Cuca (1929-1995) Santiago	Pintora
Burchard, Pablo (1919-1991) Zapallar	Pintor
Burón, Ximena (1951-) Santiago	Escultora
Caballero, Jorge (1902-1992) Santiago	Pintor
Cabezas, Rodrigo (1961-) Santiago	Pintor, instalador
Cabezón, Iván (1955-) Valparaíso	Escultor
Cádiz, Ruperto (1944-) Santiago	Pintor
Calderón, Héctor (1958-) Santiago	Grabador
Campos, Edmundo (1905 (1908) Santiago	Pintor
Campusano, Enrique (1948-) Iquique	Pintura
Cánovas, Gabriela (1961-) Santiago	Grabadora
Carrasco, Gustavo (1907-1999) Santiago	Dibujante
Carreño, Andrea (1969) Santiago	Pintora
Carreño, Mario (1913-1999) La Habana, Cuba	Pintor
Carrión, Felipe (1964-) Santiago	Pintor
Carvacho, Hernán (1926-) Valparaíso	Escultor
Casas Basterrica, Federico (1894-1956) Santiago	Escultor
Casasempere, Fernando (1958-) Santiago	Escultor
Castedo, Monserrat (1941-) Santiago	Textil
Castillo, Felipe (1931-) Santiago	Escultor
Castillo, Sergio (1949-) Santiago	Escultor
Castillo, Sergio (1925-) Santiago	Escultor
Castro Cid, Enrique (1937-1992) Machalí	Pintor
Castro, Aura (1946-) Santiago	Escultora
Castro, Carlos (1914-1993) La Serena	Pintor
Castro, Mario (1934-)	Pintor
Catalán, Edgardo (1937-) Valparaíso	Pintor
Cauas, Isabel Margarita (1966-) Santiago	Pintora
Cerda, Francisca (1943-) Santiago	Escultora

Cerón, Sergio (1962-) Santiago	Escultor
Chain, Olga (1924-) Santiago	Pintora
Chambelland, Simone (1921-) París	Grabadora
Cheethan, Nora (1913-1992) Santiago	Pintora
Cheney, Ladislao (1905-1983) Santiago	Pintor
Chiuminatto, Pablo (1965-) Quilpué	Pintor
Cienfuegos, Gonzalo (1949-) Santiago	Pintor
Cociña, Rodrigo (1955-) Concepción	Pintor
Colvin, Marta (1907-1995) Santiago	Escultora
Contreras Brunet, Iván (1927-) Santiago	Pintor
Contreras, Iván (1933-) Purén, Malleco	Pintor
Copello, Francisco (1938-) Santiago	Grabador, performance
Coré, Silva Ossa Mario (1913-1950) Sn. Fernando	Dibujante
Cortés, Ana (1905-1998) Santiago	Pintora
Cosgrove, Miguel, Iquique	Pintor
Court, Patricio (1941-) Santiago	Pintor
Couve, Adolfo (1940-1998) Cartagena	Pintor
Cristi, Ximena (1920-) Rancagua	Pintora
Cruz, Jaime (1936 -) Concepción	Grabador
Cruz, Teresa (1971-) Santiago	Pintor
Cruz, Valentina (1940-) Concepción	Dibujante
Daiber, Iván (1955-) La Unión	Escultor
Daskam, Thomas (1934-) Tulsa, Oklahoma	Pintor, dibujante
Dávila, Juan Domingo (1946-) Santiago	Pintor
Daza, Fernando (1930-) Santiago	Pintor
De Amesti, Leonora (1925-) Santiago	Grabadora
De la Fuente, Gregorio (1910-) Santiago	Pintor
De la Cerda, Jimena (1952-) Santiago	Grabadora
De la Puente, Francisco (1953-) Santiago	Pintor
De la O, Patricio (1946-) Santiago	Pintor
De Moses, Gertrudis (1901-1996) Santiago	Fotógrafa
De St. Aubin, Jacqueline (1959-) Santiago	Pintora
Del Canto, Patricia (1948-) Santiago	Escultora
Del Canto, Raquel (1922-1992) Santiago	Pintora
Délano, Francisca (1950-) Santiago	Grabadora
Di Girolomo, Roberto (1961-) Santiago	Pintor
Díaz, Gonzalo (1947-) Santiago	Pintor, instalador
Díaz, Juan (1937-) Los Andes	Escultor

Dittborn, Eugenio (1940-) Santiago	Pintor, instalador
Domínguez, Irene (1930-) Santiago	Pintora
Domínguez, Lorenzo (1901-1962) Mendoza	Escultor
Domínguez, Pablo (1962-) Santiago	Pintor
Domínguez, Pilar (1944-) Santiago	Pintora
Donoso, Alvaro (1939-) Viña del Mar	Grabador
Doudchitzky, Dinora (1914-) Odessa - Ucrania	Grabadora
Downey, Juan (1940-1993) Santiago	Videista, dibujante
Duclós, Arturo (1959-) Santiago	Pintor, instalador
Eastman, Olga (1905-) Valparaíso	Pintora
Eberhard, Raúl (1955-) Valparaíso	Pintor
Echazarreta, Alfredo (1945-) Santiago	Pintor
Edwards, Carolina (1955-) Santiago	Pintora
Egenau, Juan (1927-1987) Santiago	Escultor
Eguiluz, Augusto (1894-1969) Santiago	Pintor
Elssaca, Theodoro (1958-) Santiago	Fotógrafo
Errázuriz, Paz (1944-) Santiago	Fotógrafa
Errázuriz, Virginia (1941-) Santiago	Instaladora
Escamez, Julio (1925-) Concepción	Pintor, muralista
Faz, Carlos (1931-1953) Santiago	Pintor
Femenias, Víctor (1943-1995) Punta Arenas	Grabador
Fernandois, Gumaro (1945-) Valparaíso	Pintor
Fernández, Carlos (1963-) Santiago	Escultor
Ferrada, Elena (1929-) Santiago	Escultora
Ferrer, José Antonio (1957-) Santiago	Pintor
Fica, Héctor Jaime (1933-) Concepción	Grabador
Fierro, Ester (1952-) Tomé	Grabadora
Figueroa, Patricia (1949) Santiago	Pintora
Flandez, Pablo (1954-) Valdiva	Pintor
Flaño, Patricio (1953-) Valparaíso	Pintor
Fontecilla, Ernesto (1938-) Santiago	Dibujante, pintor
Fontecilla, Exequiel (1916-1985) Santiago	Pintor
Frascaroli, Adriana (1935-) Turin	Pintora
Frigerio, Ismael (1955-) Santiago	Pintor, instalador
Fuentealba, María (1914-1963) Santiago	Escultora
Gacitúa, Oscar (1953-) Santiago	Pintor, dibujante
Gaete, Jorge Eugenio (1955-) Santiago	Pintor
Gajardo, José Vicente (1953-) Tomé	Escultor

Galaz, Gaspar (1941-) Santiago	Escultor
Gana, Andrés (1950-) Santiago	Pintor
Garafulic, Lily (1914-) Antofagasta	Escultora
García Chibbaro Eduardo (1949-) Santiago	Pintor, instalador
García de la Sierra, Eduardo (1948-) Concepción	Pintor, instalador
Garreaud, Eduardo (1942-) Santiago	Pintor, grabador
Garretón, Sebastián (1962-) Santiago	Pintor
Gatica, Omar (1956-) Santiago	Pintor
Gazitúa, Francisco (1944-) Santiago	Escultor
Gazitúa, Teresa (1941-) Santiago	Grabadora
Gazmuri, Hernán (1900-1979) Santiago	Pintor
Geisse, Roberto (1954-) Santiago	Pintor
Gewolb, Nancy (1939-) Santiago	Instalador
Girola, Claudio (1923-1994) Viña del Mar	Escultor
Gómez, Manuel (1924-) Santiago	Pintor
Gómez, Mario (1968-) Santiago	Pintor
González, Ida (1934-) Vicuña	Pintora
González, Jorge (1965-) Santiago	Pintor
González, Nury (1960-) Santiago	Instaladora
González, Sergio (1927-) Santiago	Grabador
Goycolea, Patricio (1946-) Santiago	Fotógrafo
Hannig, Wilma (1929-) Traiguén	Escultora
Harnecker, María Inés (1938-) Santiago	Pintora, dibujante
Herdan, Kurt (1923-) Austria	Pintor
Hermosilla, Carlos (1905-1991) Viña del Mar	Grabador
Hernández, Gilda (1935-) Santiago	Pintora
Humeres, Paulina (1954-) Santiago	Pintora
Huneeus, Virginia (1930-) Santiago	Pintora, instaladora
Ilabaca, Gonzalo (1959-) Concepción	Pintor
Illanes, Francisca (1965-) Santiago	Pintora
Illanes, Marcela (1962-) Santiago	Pintora
Irrázaval, Mario (1940-) Santiago	Escultor
Israel, Patricia (1939-) Temuco	Pintora
Izquierdo, Alejandra (1949-) Santiago	Grabadora
Jaar, Alfredo (1957-) Santiago	Fotógrafo, instalador
Jarpa, Voluspa (1971-) Santiago	Pintora
Jorquera, Hugo (1939-) Santiago	Pintor
Kerestegian, Neil (1941-) Santiago	Escultor

Kleiner, Lea (1929-) Zagreb - Yugoslavia	Grabadora
Klotz, Isabel (1962-) Viña del Mar	Pintora, fotógrafa
Krahn, Fernando (1935-) Santiago	Dibujante
Krusell, Harold (1939-) Punta Arenas	Escultor
Labbé, Lautaro (1930-) Pitrufquén	Escultor
Lafuente, Mireya (1900-1976) Santiago	Pintora
Lagos, Nelson (1948-) Santiago	Pintor
Andea, Carolina (1957-) Santiago	Pintora
Landea, Gonzalo (1954-) Santiago	Pintor
Langlois, Juan Pablo (1936-) Santiago	Escultor
Langlois, Pablo (1964-) Santiago	Instalador
Larenas, Mireya (1932-) Santiago	Pintora
Larraín, Marcelo (1954-) Santiago	Pintor
Lattanzi, Aristodemo (1918-) Santiago	Pintor
Lay, Sergio (1957-) Santiago	Pintor
Lecaros, Juana (1920-1993) Santiago	Pintora
Lefever, Eva (1955-) Santiago	Grabadora, dibujante
León, Hugo (1955-) Mejillones	Escultor
León, Jaime (1951-)	Pintor, dibujante
León, José Ignacio (1948-) Santiago	Pintor
Leppe, Carlos (1952-) Santiago	Instalador, performance
Leyton, Beatriz (1950-) Punta Arenas	Grabadora
Leyton, Sebastián (1961-) Santiago	Pintor
Lira, Ana María (1939-) Santiago	Escultora
Lira, Armando (1900-1959) Santiago	Pintor
Lira, Benjamín (1950-) Santiago	Pintor, ceramista
Lira, María Paz (1955-) Santiago	Pintora
Lobo, Luis (1920-1992) Santiago	Pintor
Lobo, Pedro (1919-1968) Santiago	Pintor
Ludwig, Alberto (1926-) Valparaíso	Pintor
Lukas (1934-1988) Viña del Mar	Dibujante, pintor
Mac-Clure, Pablo (1955-) Santiago	Pintor
Maffei, Ricardo (1953-) Santiago	Pintor
Mallol, Sergio (1922-1973) Santiago	Escultor
Mandiola, Luis (1934-) Santiago	Escultor, dibujante
Mandujano, Ester (1925-) Santiago	Escultora
Marcos, Fernando (1919-) Valparaíso	Pintor, muralista
Marín, Hugo (1930-) Santiago	Escultor

Maruenda, Félix (1942-) Santiago	Escultor
Matjasic, Roko (1900-1949) Con-con	Pintor
Matta, Roberto (1911-) Santiago	Pintor, dibujante, escultor
Matthews, Mariana Santiago	Fotógrafa
Matthey, Enrique (1954-) Santiago	Pintor
Meissner, Eduardo (1932-) Concepción	Pintor
Mellado, Orlando (1935-) Sagrada Familia	Pintor
Mesa, Ricardo (1931-) Cauquenes	Escultor
Meschi, Hernán (1927-) Santiago	Pintor
Mezza, Gonzalo (1949-) Santiago	Fotógrafo, instalador
Millar, Pedro (1930-) Concepción	Grabador
Mingo, Orlando (1928-1996) Santiago	Pintor
Miquel, Pablo (1957-) Santiago	Pintor
Miranda, Hernán (1949-) Valdivia	Pintor
Mohor, María (1931-) Concepción	Pintora
Monreal, Andrés (1932-) Santiago	Pintor
Montane, Teresa (1927-) Viña del Mar	Pintora
Montecinos, Sergio (1916-1997) Santiago	Pintor
Montes de Oca, Carlos (1959-) Concepción	Instalador
Mora, Robinson (1947-) Linares	Pintor
Morales, Fernando (1920-) Santiago	Pintor
Morel, Olga (1907-1988) Santiago	Pintora
Moreno, Alfonsina (1939-) Santiago	Escultora
Moreno, Patricio (1944-) Santiago	Pintor
Moscheni, Marcos (1954-) Santiago	Pintor
Mosella, Enrique (1901-1979) Rancagua	Pintor
Muñoz, Ernesto (1956-) Santiago	Pintor
Muñoz, Guillermo (1956-) Concepción	Pintor
Navarrete, Carlos (1968-) Santiago	Instalador
Nilo, Humberto (1954-) Santiago	Pintor
Núñez, Francisca (1961-) Santiago	Escultora
Núñez, Guillermo (1991-) Santiago	Pintor, dibujante
Olmedo, Orlando (1949-) Santiago	Dibujante
Olmos, Pedro (1911-1991) Santiago	Pintor
Orb, Consuelo (1942-)	Pintora
Orellana, Gastón (1933-) Valparaíso	Pintor
Ortúzar, Carlos (1935-1985) Santiago	Escultor
Ortúzar, Mariano (1931-) Santiago	Pintor

Ossa, Patricia (1952-) Santiago	Pintora
Ossandón, Carlos (1900-1977)	Pintor
Ossandón, Eduardo (1929-) Santiago	Pintor
Otta, Francisco (1908-1999) Santiago	Pintor
Pacheco Altamirano (1905-1978) Santiago	Pintor
Palominos, Claudio (1961-) Santiago	Pintor
Parra, Catalina (1940-) Santiago	Grabadora, insladora
Parra, Violeta (1917-1966) Santiago	Tapicera, pintora
Pedraza, Carlos (1913-) Taltal	Pintor
Peña, Osvaldo (1950-) Santiago	Escultor
Pérez, Alberto (1926-1999) Santiago	Pintor
Pérez, Matilde (1920-) Santiago	Pintora, instaladora
Pfingsthorn, María Isabel (1920-) Viña del Mar	Pintora
Piderit, Juan Pablo (1956-) Santiago	Pintor
Piemonte, Carmen (1930-) Buia - Italia	Pintora
Pinedo, Maruja (1907-1995) Santiago	Pintora
Pinto D'aguair, Matías (1956-) Santiago	Pintor
Pizarro, Cristina (1947-) Santiago	Escultora
Poblete, Aída (1916-) Temuco	Pintora
Poblete, Gustavo (1915-) Curicó	Pintor
Poblete, René (1941-) Ocoa	Pintor
Poirot, Luis (1940-) Santiago	Fotógrafo
Polhammer, Roberto (1926-) Santiago	Escultor
Portales, Alfredo (1932-1995) Madrid	Escultor
Puelma, Hernán (1944-) Santiago	Escultor
Puyó, Inés (1906-1996) Santiago	Pintora
Quiroga, Alejandro (1967-) Santiago	Pintor
Quiroz, Julio (1944-) Machalí	Escultor
Reid, Alejandro (1932-) Santiago	Escultor
Riesco, Angela (1947-) Santiago	Insladora
Rivera, Pablo (1961-) Santiago	Escultor
Roa, Israel (1909-) Angol	Pintor
Rodig, Laura (1901-1972) Santiago	Escultora
Rodríguez, Oscar (1948-) Santiago	Pintor
Rodríguez, Ximena (1943-) Santiago	Escultora
Rojas, Luis (1942-) Puerto Montt	Pintor
Rojas, Patricio (1951-) Santiago	Pintor
Rojo, Benito (1950-) Santiago	Pintor

Román, Claudio (1944-) Santiago	Pintor
Román, Héctor (1932-) Santiago	Escultor
Román, Samuel (1907-1990) Santiago	Escultor
Romero, María José (1962-) Osorno	Pintora
Romero, Susana (1948-) Trehuaco, Ñuble	Escultora
Rosenfeld, Lotty (1943-) Santiago	Instaladora, videista
Rozas, Archivaldo (1949-) Concepción	Pintor
Ruiz-Tagle, María A. (1953-) Colchagua	Pintora
Ruiz-Tagle, María Elena (1936-) Papudo	Pintora
San Martín, Angel (1938-) Copiapó	Pintor
Santos Chávez, José (1934-) Canihual, Arauco	Grabador
Sasso, Francisco (1946-) Concepción	Pintor
Scamperle, Livio (1926-) Trieste, Italia	Pintor, escultor
Señoret, María Luisa (1920-) Viña del Mar	Pintora
Siebel, Pablo (1954-) Santiago	Pintor
Silva, Carmen (1927-) Santiago	Pintora, dibujante
Siña, Alejandro (1939) Santiago	Escultor
Smythe, Francisco (1952-1998) Santiago	Pintor, instalador
Soro, Mario (1957-) Santiago	Instalador
Sotelo, Raúl (1938-) Santiago	Pintor
Soto, Humberto (193-) Santiago	Escultor
Sotomayor, Carlos (1912-1988) La Serena	Pintor
Stitchkin, Sergio (1939-) Concepción	Pintor
Sutil, Francisca (1953-) Santiago	Pintora
Swinburn, Gema (1956-) Santiago	Fotógrafa
Tacla, Jorge (1958-) Santiago	Pintor
Tejada, Luis (1945-) Concepción	Pintor
Téllez, Eugenio (1939-) Santiago	Pintor
Templeton, Ann (1923-) Johannesburgo, Sudafrica	Pintora
Terrazas, María Eugenia (1939-) Viña del Mar	Pintora
Thiers, Osvaldo (1932-) Carahue-Osorno	Grabador
Toral, Mario (1934-) Santiago	Pintor, dibujante
Tortero, Luis (1909-1987) Santiago	Pintor
Truffa, Bruna (1963-) Arica	Pintora
Uquillas, Beatriz (1932-) Valparaíso	Pintora
Valdés, Juan Ignacio (1956-) Santiago	Pintor, escultor
Valdés, Palolo (1956-) Santiago	Escultor
Valdivieso, Raúl (1931-1993) Santiago	Escultor

Valdivinos, Hernán (1948-) Santiago	Pintor
Vargas, Patricia (1949-)	Escultora
Vásquez Carlos (1931-) Antofagasta	Pintor
Vargas, Raúl (1908-1990) Santiago	Escultor
Vásquez, Praxiteles (1922-) Santiago	Grabadora
Vattier, Bernardita (1944-) Valparaíso	Escultora
Venegas, Miguel (1907-1979) Santiago	Pintor
Venturelli, José (1924-1988) Pekin, China	Grabador
Venturini, Ani (1931-) Viña del Mar	Escultora
Venturini, Yolanda (1929-) Santiago	Pintora
Vergara Grez, Ramón (1923-) Mejillones	Pintor
Vial, Iván (1928-) Santiago	Pintor
Vial, Matías (1931-) Santiago	Escultor
Vicuña, Cecilia (1948-) Santiago	Instaladora
Vicuña, Rosa (1925-) Santiago	Escultora
Vicuña, Teresa (1924-) Santiago	Escultora
Vilches, Eduardo (1932-) Concepción	Grabador
Villanueva, Marta (1900-) Santiago	Pintora
Villarreal, Alicia (1957-) Santiago	Instaladora
Villaseñor, Reinaldo (1925-1994-) Santiago	Pintor
Waiser, Lucía (1940-) Santiago	Escultora
Walker, Dolores (1931-) Purén, Malleco	Pintora
Weiss, Nelly (1942-) Santiago	Pintora
Welss, Ulrich (1925-) Breslau, Alemania	Pintor
Wistuba, Hardy (1925-) Puerto Montt	Pintor
Yrarrázaval, Ricardo (1931-) Santiago	Pintor
Zamudio, Enrique (1955-) Santiago	Grabador
Zañartu, Enrique (1921-) París, Francia	Pintor
Zegers, Bernardita (1951) Curicó	Pintora

Artistas Latinoamericanos

Aizemberg, Roberto (1828-) Argentina	Pintor
Amaral Tarsila (1886-1973) Brasil	Pintora y escultor
Antúnez Nemesio (1918-1993) Chile	Pintor
Atl Dr. (Gerardo Murillo) (1875-1946) México	Pintor
Berni Antonio (1905-1981) Argentina	Pintor
Botero, Fernando (1932-) Colombia	Pintor y escultor

Bravo Claudio (1936-) Chile	Pintor y dibujante
Burle, Marx Roberto (1909-) Brasil	Pintor y escultor
Caballero Luis (1943-) Colombia	Pintor
Camargo Sergio (1930-) Brasil	Escultor
Cavalcanti Emiliano (1897-1976) Brasil	Pintor
Carreño Mario (1913-2000) Cuba	Pintor
Carrington Leonora (1917-) México	Pintora
Castaneda Alfredo (1938-) México	Pintor
Clark Ligia (1920-1988) Brasil	Pintora y escultora
Colvin Marta (1907-1995) Chile	Escultora
Coronel Rafael (1932-) México	Pintor
Cruz-Diez Carlos (1923-) Venezuela	Pintor
Cuevas José Luis (1926) México	Pintor
Díaz Gonzalo (1947-) Chile	Diseñador
Figari Pedro (1861-1938) Uruguay	Pintor y escultor
Fonseca Gonzalo (1922-) Uruguay	Escultor
Forner Raquel (1902-1987) Argentina	Pintora
Goeritz Mathias (1915-1990) Alemania	Pintor, escultor y arquitecto
Goitia Francisco (1882-1960) México	Pintor
Guayasamín Osvaldo (1919-1999) Ecuador	Pintor
Heredia Alberto (1924-) Argentina	Pintor
Herrán Saturnino (1887-1918) México	Pintor
Izquierdo María (1902-1955) México	Pintora
Kahlo Frida (1907-1954) México	Pintora
Lam Wifredo (1902-1982) Cuba	Pintor
Le Parc Julio (1928-) Argentina	Pintor y escultor
Mérida Carlos (1891-1985) Guatemala	Pintor
Maldonado Tomás (1922-) Argentina	Pintor
Malfatti Anita (1891-1985) Guatemala	Pintora
Matta Roberto (1911-) Chile	Arquitecto, pintor y escultor
Morales Armando (1927-) Nicaragua	Pintor
Negret Edgar (1920-) Colombia	Escultor
Noé Luis Felipe (1933-) Argentina	Pintor
O'Gorman Juan (1905-1982) México	Arquitecto
Obregón Alejandro (1920-1992) Colombia	Pintor
Oiticica Helio (1937-1980) Brasil	Escultor
Orozco José Clemente (1883-1949) México	Pintor
Otero Alejandro (1921-1990) Venezuela	Pintor y escultor

Pacheco María Luisa (1919-1982) Bolivia	Pintora
Peláez Amelia (1896-1968) Cuba	Pintora
Pettoruti Emilio (1892-1971) Argentina	Pintor
Portinari Cândido (1903-1962) Brasil	Pintor
Posada José Guadalupe (1851-1913) México	Artes gráficas
Ramírez V, Edgardo (1923-) Colombia	Escultor y arquitecto
Rego Monteiro Vicente De (1899-1970) Brasil	Pintor
Reverón Armando (1889-1954) Venezuela	Pintor
Rivera Diego (1886-1957) México	Pintor
Roca Rey Joaquín (1923-) Perú	Escultor
Ruiz Antonio (1897-1964) México	Pintor
Ruelas Julio (1870-1907) México	Pintor
Santa María Andrés (1860-1945) Colombia	Pintor
Sabogal José (1888-1956) Perú	Pintor
Szyszlo Fernando (1925-) Perú	Pintor
Siqueiros David Alfaro (1896-1974) México	Pintor y muralista
Soto Jesús Rafael (1923-) Venezuela	Arte cinético y abstracto
Tamayo Rufino (1899-1991) México	Pintor y escultor
Toledo Francisco (1940-) México	Pintor
Torres-García Joaquín (1874-1949) Uruguay	Pintor
Tuchiga Tilsa (1932-1984) Perú	Pintora
Varo Remedios (1908-1963) España/México	Pintora
Velasco José María (1840-1912) México	Pintor
Xul Solar (1887-1963) Argentina	Pintor

Artistas Norteamericanos

Avery Milton (1885-1965) E.E.U.U.	Pintor
Bertoia Harry (1915-1978) E.E.U.U.	Escultor
Bontecu Lee (1931-) E.E.U.U.	Escultor
Calder Alexander (1898-1976) E.E.U.U.	Pintor y escultor
Cassatt Mary (1844-1926) E.E.U.U.	Pintora
Davies Arthur Bowen (1802-1928) E.E.U.U.	Pintor
Davies Stuart (1904-1997) E.E.U.U.	Pintor y escultor
Kooning William (1904-1997) E.E.U.U.	Pintor y escultor
Dine Gin (1935-) E.E.U.U.	Pintor
Dove Arthur (1880-1946) E.E.U.U.	Pintor

Douglas Aaron (1899-1979) E.E.U.U.	Pintor
Epstein Sir Jacob (1880-1959) E.E.U.U.	Pintor y escultor
Estes Richard (1936-) E.E.U.U.	Pintor
Feininger Lyonel (1871-1956) E.E.U.U.	Pintor
Francis Sam (1923-1994) E.E.U.U.	Pintor
Frankenthaler Helen (1928-) E.E.U.U.	Pintora y escultora
Gabo Naum (1890-1977) E.E.U.U.	Escultor
Gottlieb Adolph (1903-1974) E.E.U.U.	Pintor
Gropius Walter (1883-1969) E.E.U.U.	Arquitecto
Huntingdonn Anne Hyatt (1876-1973) E.E.U.U.	Escultora
Jonhs Gasper (1930-) E.E.U.U.	Pintor
Kline Franz (1910-1962) E.E.U.U.	Pintor
Koons Jeff (1955-) E.E.U.U.	Escultor
Lichtenstein Roy (1923-1997) E.E.U.U.	Pintor y escultor
Macdonald-Wright Stanton (1890-1973) E.E.U.U.	Pintor
Man Ray (1911-1993) E.E.U.U.	Pintor, escultor, fotógrafo
Moses Grandma (1860-1961) E.E.U.U.	Pintor
Motherwell Robert (1915-1991) E.E.U.U.	Pintor
Newman Barnett (1905-1970) E.E.U.U.	Pintor
Pollock Jackson (1912-1956) E.E.U.U.	Pintor
Warhol Andy (1928-1987) E.E.U.U.	Pintor, escultor y publicista

Artistas Europeos

Adami Valerio (1935-) Italia	Escultor y gráfico
Afro (Afro Basaldella) (1912-1976) Italia	Pintor
Agam Yaacov Jacob Gipstein (1928-) Israel	Escultor
Alberts Josef (1888-1976) Alemania	Pintor y escritor
Archipenko Alexander (1887-1964) Rusia	Escultor
Arp Jan (Hans) (1886-1966) Francia	Pintor y escultor
Atlan Jean Michel (1913-1960) Francia	Pintor
Bacon Francis (1909-1992) Inglaterra	Pintor
Balla Giacomo (1871-1958) Italia	Pintor
Balthus (Conde Balthazar Klossov) (1908-) Francia	Pintor
Barlach Ernst (1870-1938) Alemania	Escultor
Baselitz George (1938-) Alemania	Pintor y escultor
Bateman Hm (1887-1970) Inglaterra	Pintor
Batsford Sir Brian (1910-1991) Inglaterra	Pintor

Bayer Herbert (1900-1985) Austria	Escultor
Bazin Jean (1904-) Francia	Pintor
Beckmann Max (1884-1950) Alemania	Pintor
Beuys Joseph (1921-1986) Alemania	Escultor
Bill Max (1907-1994) Suiza	Escultor
Bissiere Roger (1886-1964) Francia	Pintor
Blake Peter (1932-) Inglaterra	Pintor y escultor
Boccioni Umberto (1882-1916) Italia	Pintor y escultor
Bomberg Dana (1890-1957) Inglaterra	Pintora
Bonnard Pierre (1867-1957) Francia	Pintor
Bourdelle Emile Antoine (1861-1929) Francia	Escultor
Boyd Arthur (1920-) Austria	Pintor y escultor
Brancusi Constantino (1876-1957) Rumania	Escultor
Brangwyn Sir Frank (1867-1956) Inglaterra	Pintor
Braque Georges (1882-1963) Francia	Pintor
Buffet Bernard (1928-) Francia	Pintor y escultor
Burri Alberto (1915-1995) Italia	Pintor
Caro Sir Anthony (1924-) Inglaterra	Escultor
Carrá Carlo (1881-1966) Italia	Pintor
César (César Baldaccini) (1921-) Francia	Escultor
Cézanne Paul (1839-1906) Francia	Pintor
Chadwick Lynn (1914-) Inglaterra	Escultor
Chagall Marc (1887-1985) Rusia	Pintor
Chirico Giorgio (1888-1978) Italia	Pintor y escultor
Christo (Christo Jaracheff) (1935-) Bulgaria	Escultor
Claré Antoni (1913-) España	Pintor y escultor
Cocteau Jean (1889-1933) Francia	Pintor
Dalí Salvador (1904-1989) España	Pintor y escultor
Degas Edgar (1834-1917) Francia	Pintor y escultor
Delaunay Robert (1885-1941) Francia	Pintor
Delaunay Sonia (1885-1979) Rusia	Pintora
Derain André (1880-1954) Francia	Pintor
Dix Otto (1891-1969) Alemania	Pintor
Dobell Sir William (1899-1970) Australia	Pintor
Doesburg Theo Van (1833-1931) Holanda	Pintor
Dubuffet Jean (1901-1985) Francia	Pintor y escultor
Duchamp Marcel (1887-1968) Francia	Pintor
Dufy Raoul (1877-1968) Francia	Pintor

Dunoyer De Segonzac (1884-1974) Francia	Pintor
Eardley Joan (1921-1963) Inglaterra	Pintor
Ernst Max (1892-1976) Alemania	Pintor y escultor
Escher M.c. (Maurist Cornelis)	Artesano
Etchells Frederick (1886-1973) Inglaterra	Pintor y arquitecto
Exter Alejandra (1892-1949)	Pintora
Fautrier Jean (1898-1964) Francia	Pintor y escultor
Fini Leonor (1908-1996) Italia	Pintora
Foujita Isuguharo (1886-1968) Japón	Pintor
Frampton Sir George (1860-1928) Inglaterra	Escultor
Freud Lucian (1922-) Inglaterra	Pintor
Friesz Othon (1879-1949) Francia	Pintor
Frink Dame Elisabeth (1930-1993) Inglaterra	Escultora
Gargallo Pablo (1881-1934) España	Escultor
Gauguin Paul (1848-1903) Francia	Pintor y escultor
Gear William (1915-1997) Inglaterra	Pintor
Giacometti Alberto (1901-1966) Suiza	Pintor y escultor
Gilbert Sir Alfred (1854-) Inglaterra	Escultor
Gris Juan (1887-1927) España	Pintor y escultor
Gromaire Marcel (1892-1974) Francia	Pintor
Grosz George (1893-1959) Alemania	Pintor
Hamilton Richard (1922-) Inglaterra	Pintor
Hartung Hans (1904-1989) Francia	Pintor
Hepworth Dame Barbara (1903-1975) Inglaterra	Escultora
Hirst Damien (1965-) Inglaterra	Pintor y escultor
Hockney David (1937-) Inglaterra	Pintor
Hodler Ferdinand (1853-1937) Suiza	Pintor
Hundertwasser Fritz (1928-) Austria	Pintor
Jagger Charles Sargeant (1885-1934) Inglaterra	Escultor
Jawlensky Alexei Von (1864-1941) Rusia	Pintor
Jorn Asger (1914-1973) Dinamarca	Pintor y escultor
Kandinsky Wassily (1866-1944) Rusia	Pintor
Kirchner Ernst Ludwig (1880-1938) Alemania	Pintor y escultor
Klee Paul (1879-1940) Suizo-germano	Pintor
Klein Ives (1928-1962) Francia	Pintor
Klimt Gustav (1862-1918) Austria	Pintor
Kokoschka Oscar (1866-1980) Austria	Pintor
Kollwitz Kathe (1867-1945) Rusia	Escultora

Lachaise Gastón (1882-1935) Francia	Escultor
Larionov Mikhail (1881-1964) Rusia	Pintor
Laurencin Marie (1885-1956) Francia	Pintora
Le Corbusier (1887-1965) Suizo	Arquitecto, pintor, diseñador
Léger Fernand (1881-1955) Francia	Pintor
Lhote André (1885-1962) Francia	Pintor y escultor
Lipchitz Jacques (1891-1973) Lituania	Escultor
Lurc At Jean (1892-1966) Francia	Pintor
Macke August (1887-1914) Alemania	Pintor
Mackintosh Charles Rennie (1868-1928) Escocia	Arquitecto
Magritte Rene (1898-1967) Bélgica	Pintor y escultor
Maillol Aristide (1861-1944) Francia	Pintor y escultor
Malevich Kasimir (1861-1944) Rusia	Pintor
Manessier Alfred (1878-1935) Francia	Pintor
Manzú Giacomo (1908-1991) Italia	Pintor
Marc Franz (1880-1916) Alemania	Pintor
Marquet Albert (1875-1947) Francia	Pintor
Masson André (1896-1987) Francia	Escultor
Matisse Henri (1869-1954) Francia	Pintor y escultor
Miró Joan (1893-1983) España	Pintor y escultor
Modigliani Amadeo (1884-1920) Italia	Pintor y escultor
Moholy Naggy László (1895-1946) Hungría	Pintor Y escultor
Mondrian Piet (1872-1944) Holanda	Pintor
Monet Claude (1840-1926) Francia	Pintor
Moore Henry (1898-1986) Inglaterra	Escultor
Morandi Giorgio (1890-1946) Italia	Pintor
Mucha Alphonse (1860-1939) Checoslovaquia	Pintor
Mukhina Vera (1889-1953) Rusia	Escultor
Munch Eduard (1863-1944) Noruega	Pintor
Munter Gabriela (1877-1962) Alemania	Pintora
Nash Paul (1889-1946) Inglaterra	Pintor
Picasso Pablo (1881-1973) España	Pintor y escultor

Bibliografía

- A.A.V.V. (1997) Andy Warhol. Ediciones Polígrafa. España.
- A.A.V.V. (1997) Logotipos. Ediciones Gustavo Gili. México.
- A.A.V.V. (1996) Cubismo. Ediciones Polígrafa. España.
- A.A.V.V. (1996) Surrealismo. Ediciones Polígrafa. España.
- A.A.V.V. (1999) Arte del siglo XX, Vol I, Vol II. Ed Taschen. Alemania.
- Aguila, D. Buzada C. y otros (1991) Explorando el Mundo del Arte Eds. Teleduc. Santiago. Chile.
- Aguilar, Pilar (1996) Manual del Espectador Inteligente. Editorial Fundamentos. España.
- Alonso, Fernando (1994) Las Obras Maestras del Cine. Editorial Royal Books. España.
- Aparici, Roberto Agustín García, (1994) Imagen, Video y Educación. Fondo de Cultura Económica. México.
- Arnheim, Rudolf (1993) Consideraciones sobre la Educación Artística. Ed. Paidós. Barcelona España.
- Ballesteros, Ernesto (1998) Pintura del S. XX Hilares Eds. España. (9ª ed)
- Barnicoat, John (1995) Los Carteles, su Historia y su Lenguaje. Ed. Gustavo Gili S.A. Barcelona. (3ª ed.)
- Bellange, Ebe (1995) El mural como reflejo de la realidad social en Chile. Eds. Lom. Chile.

- Bewerly, Ray (1995) Así se crean Cómics. Ed Rosaljai S.L. Barcelona.
- Bordwell, D.
Thompson, K. (1995) El Arte Cinematográfico. Paidós. España.
- Castleman, Craig (1987) Los Graffiti. Ed. Hermann Blume. Madrid.
- Cavallo, Ascanio
Martínez, Antonio (1995) Cien años Claves del Cine. Editorial Planeta. Chile.
- Cirlot V., Lourdes (1995) Historia del Arte. Ultimas Tendencias. Edit. Planeta. Barcelona.
- 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).
- Deicher, Susanne (1995) Mondrian. Ed. Taschen. Alemania.
- Dmytryk, Edward (1995) El Cine. Editorial Limusa. Mexico.
- Dub, Wolf-Dieter (1997) Los Expresionistas. Eds. Destino. España.
- Dormer, Peter (1995) El Diseño desde 1945. Eds. Destino. España.
- Droste, Magdalena (1991) Bauhaus. Ed. Taschen. Alemania.
- Eisner, Elliot (1995) Educar la Visión Artística. Ed. Paidós. Barcelona.
- Errázuriz, L. Hernán (1994) Historia de un Área Marginal. La Enseñanza Artística en Chile. 1797-1993. Eds. Universidad Católica de Chile.
- Errázuriz, V
Carvajal, P (1999) Seis Formas de Ver. Módulo de Artes. Visuales. Mineduc. Programa de Mece Media. Santiago.
- Feldman, Simón (1995) La Composición de la Imagen en Movimiento. Editorial Gedisa. España

- Feldman, Simón (1996) Guión Argumental Guión Documental. Editorial Gedisa. España.
- Fernández, Justino (1994) Arte Moderno y Contemporáneo de México. Tomo II: El arte del siglo XX. Eds. UNAM. México.
- Ferrés, Joan (1988) Vídeo y Educación Ed. Paidós. España.
- Fisher, Doris (1985) El Arte en Chile 2da parte. Colección Apuntes. Editorial Lo Castillo, Santiago de Chile.
- Fisher, Doris. (1985) El Arte en Chile, 1ra parte. Colección Apuntes. Editorial Lo Castillo SA. Santiago de Chile.
- Fleming, John (1987) Diccionario de las Artes Decorativas. Alianza Editorial.
- Freund, Gisele (1993) La Fotografía como Documento Social. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Gardner, Howard (1990) Educación Artística y Desarrollo Humano. Ed. Paidós. Barcelona. España.
- Gari, Joan (1995) La conversación mural: ensayo para una lectura del graffiti. Madrid. Fundesco.
- Gea, Francisco (1992) Guía Práctica del Video. Planeta. España.
- Gennari, Mario (1994) Educación Estética, Arte y Literatura. Ed. Paidós Barcelona. España.
- Gubern, Roman (1997) Historia del Cine. Editorial Lumen. España.
- Guzmán, Africa (2001) Introducción a la Fotografía. Ediciones del Serbal, Barcelona. España.
- Hedgecoe, John (1977) Manual de Técnica Fotográfica. Ed. H. Blume, Madrid.
- Hedgecoe, John (1996) Nueva Fotografía Básica. Ediciones CEAC. España.
- Hedgecoe, John (1998) Técnica Fotográfica. Ediciones CEAC. España.

- Hernández, Fernando (1997) Cultura Visual y Educación. Publicaciones MCEP (Morón) Sevilla. España.
- Honnef, Klaus (1991) Arte contemporáneo.
- Ivelic, Milan (1978) La Escultura Chilena. Serie El Patrimonio Cultural Chileno. MINEDUC Dpto. Extensión cultural. Santiago de 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. Eds. Universidad Católica de Chile.
- Jeanne, J. Charles (1995) Historia Ilustrada del Cine. Alianza. Ford Editorial España.
- Jacobsen, Udo (s/a) Taller de Cómic. En: Artes, Cultura, Plástica, Cómic, Literatura. MINEDUC. MECE MEDIA. (Alternativas Curriculares de Libre Elección).
- Kobal, John (1994) Las 100 Mejores Películas. Alianza Editorial, Madrid.
- Lajo, Rosina (1995) Léxico de Arte. Eds. Akal. España.
- Langford, Michael (1992) La Fotografía Paso a Paso. Ed. Blume. España.
- López Navarro, Julio (1995) Las Mejores Películas de Todos los Tiempos. Ediciones Pantalla Grande, Santiago.
- Lucie-Smith, Edward (1994) Arte Latinoamericano del s XX. Eds. Destino España.
- Lucie-Smith, Edward (1995) Movimientos Artísticos desde 1945. Eds. Destino. España 304 págs.
- Lucie-Smith, Edward (1997) Diccionario de Términos Artísticos. Eds. Destino. España. 210 págs.

- Marinello, Juan Domingo (1983) La Aventura de Ver. Ediciones Universidad Católica de Chile. Col Teleduc. Santiago.
- Marinello, Juan Domingo (1978) Fundamentos Prácticos de la Fotografía. Ed. Salesiana, Santiago.
- Mileo, Pablo (2000) Los más divertidos graffitis. Ed. Planeta. Buenos Aires.
- Millerson, Gerald (1998) Cómo Utilizar la Cámara de Video. Editorial Gedisa. España.
- MINEDUC (1998) Taller de Video para Profesores. Manual. División de Cultura. Area de Cine y Audiovisuales. Santiago, Chile.
- MINEDUC (1999) Cartografía Cultural de Chile Eds. Ocho Libros Ltda. Santiago, Chile.
- Mink, Janis (1996) Duchamp. Ed. Taschen. Alemania. 95 págs.
- Moles, Abraham (1995) La Comunicación y los "Mass Media". Edit. Mensajero. Bilbao.
- Mouesca Jacqueline (1990) Cine Chileno. 20 años Ed. MINEDUC. División de cultura. Santiago, Chile.
- Mouesca, Jacqueline (1997) El Cine en Chile. Editorial Planeta. Chile.
- Mouesca, Jacqueline (1998) Cine y Memoria del Siglo XX. Orellana, Carlos Lom Ediciones. Chile.
- Osborne, Harold (1990) Guía al Arte del Siglo XX. Alianza Editorial. Madrid.
- Perkins, V (1997) El Lenguaje del Cine. Editorial Fundamentos. España.
- Pible (1998) Graffiti: cosa de rayados. Ed. Dolmen. Santiago. Chile.
- Pible (2000) Puros graffitis...palabra de humor. Grijalbo. España.

- Pirotte, S
Arquitectura M.O.P. Mineduc, Consejo de Monumentos Nacionales
- Posada, Pablo
Naime, Alfredo
(1997) *Apreciación de Cine*. Alhambra Mexicana. Mexico.
- Rochfort, Desmond
(1993) *Pintura mural Mexicana*. Eds. Limusa. México DF.
- Rodríguez Dieguez
(1988) *El Cómic y su Utilización Didáctica*. Editorial Gustavo Gili de México.
- Sadoul, Georges
(1994) *Historia del Cine Mundial. Siglo XXI*. México.
- Sánchez, Biosca
(1996) *Cine, el Montaje Cinematográfico*. Ed. Paidós. España.
- Sánchez, Rafael C.
(1998) *La Clave Secreta en la Comunicación y en la Enseñanza*. Colección Aisthesis 14. Instituto de Estética Fac. Filosofía PUC, Santiago, Chile.
- Satué, Enric
(1995) *El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial. (6ª reimpresión).
- Saul, Ernesto
(1991) *Artes Visuales: 20 años. 1970-1990* MINEDUC Departamento de planes y programas culturales. División Cultural. Santiago, Chile.
- Scharf, -Aron
(1994) *Arte y fotografía*. Ed. Alianza.
- Scott, Robert
(1995) *Fundamentos del Diseño*. Ed. Limusa. México.
- Swann, Alan
(1992) *Diseño Gráfico*. Eds. Blume. España.
- Tambini, Michael
(1997) *El Diseño del siglo XX*. Eds. B. España.
- Tausk, Petr
(1978) *Historia de la Fotografía en el siglo XX*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Teleduc
(1998) *Como Hacer un Video* Ed. Teleduc. Chile.
- Tostado, Verónica
(1995) *Manual de Producción de Video*. Alhambra Mexicana. México.

- Ulloa, Yéssica (1988) Video expresión. Ed. Ceneca. Chile.
- Ulloa, Yéssica (1996) Metodología del Uso del Video. MINEDUC. Mece media. Chile.
- Ulloa, Yéssica (1996) Guía de Video Escolar. Editorial Andrés Bello. Chile.
- Villafañe, Justo (1996) Principios de Teoría General de la Imagen. Ediciones Pirámide. España.
- Mínguez, Norberto
- Weitemeier, Hanna (1995) Yves Klein Rd. Taschen. Alemania.

REVISTAS, DOCUMENTOS Y OTROS

- Aisthesis Revista Chilena de Investigaciones Estéticas. Instituto de Estética. Fac. de Filosofía. Pont. Universidad Católica de Chile.
- Revista Diseño Eds. Hergar. S.A. Santiago de Chile.

SITIOS WEB EN LOS CUALES SE PUEDE ENCONTRAR MAYOR INFORMACIÓN

- <http://www.artephilips.cl>
<http://www.arslatino.com>
<http://www.artephilips.cl>
<http://www.mav.cl>
<http://www.geocitites.com/athens/6403/comiccl1.htm>
<http://www.ergocomics.cl>
<http://www.comicss.com>
http://www.entelchile.net/internet/todosobre/todosobre_comics.htm
<http://www.arrakis.es/%7etmf/una.htm>

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. Ésta 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 Madiateca en Santiago, con material educativo y cultural en videos, diapositivas y reproducciones de arte. En regiones, existen viodeotecas 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 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/>

Glosario

ARTE ABSTRACTO

La abstracción en arte implica suprimir elementos de la realidad en orden al logro de una síntesis estética.

El arte abstracto se ha desarrollado a través de diferentes movimientos y de “istmos” de los cuales se pueden mencionar: el Constructivismo, Rayismo, Orfismo, Suprematismo, Neoplasticismo, etc.

Alfred H. Barr distingue dos grandes corrientes: la primera (representada por Malevich) es descrita como intelectual, estructural, arquitectónica, geométrica, rectilínea y clásica. Clásica en su austeridad, dependiente de la lógica y el cálculo. Se basa en la pureza de la forma que es reducida a elementos geométricos. La segunda (ejemplificada por Kandinsky) la describe como intuitiva y emocional más que intelectual; orgánica y “biomórfica”, curvilínea más que rectilínea, decorativa más que estructural, y romántica más que clásica en su exaltación de lo místico, lo espontáneo y lo irracional. Se basa en la función expresiva del color.

Algunos representantes: Kasimir Malevich (1878-1935), Vassily Kandinsky (1866-1944), Piet Mondrian (1872-1944).

ARTE DE ACCIÓN (ACCIÓN DE ARTE)

Proceso vital, que parte de la vida misma, involucrándola con el arte.

Entre las acciones de arte podemos mencionar el happening, vivencia que enfatiza la estrecha relación existente entre el arte y la vida, a través de un potencial expresivo. Literalmente el término significa “acontecimiento”. Nace en E.E.U.U en los años cincuenta con John Cage (1912-1992), músico, y el coreógrafo Merce

Cunningham quienes realizaron acciones que posteriormente se consideraron auténticos happenings.

Un happening no tiene comienzo, medio, ni fin estructurados: su forma es abierta y fluida. No se persigue nada concreto salvo la certidumbre de que existen situaciones determinadas, de acontecimientos a los que se está más atento que lo ordinario. Sólo se dan una vez y luego desaparecen para siempre; son la más pura expresión del arte efímero. Se involucra al público en una experiencia artística restringida a un tiempo y espacio específico, de la cual pueden quedar registros fotográficos y documentos en variados soportes.

En el happening no se proponen contenidos, sino que se intenta sacudir la conciencia del letargo producido por comportamientos rutinarios y por mecanismos mentales, mediante una nueva sensibilización de la capacidad emocional.

El artista pone en acción un juego de cara al público y cualquier cosa dentro de una situación determinada puede convertirse en material artístico en un momento de acción del proceso de la realidad.

En Chile el procedimiento surge en la década de los setenta con obras de Carlos Leppe y el grupo CADA.

Una de sus características esenciales es el poner de manifiesto su función mágica. La conquista de la función mágica del arte se haya vinculada al deseo de algunos artistas de rebelarse contra el acelerado proceso de industrialización y del triunfo de la civilización tecnocrática. A lo largo de los años sesenta se desarrollaron happenings relativos también a la sexualidad.

Representantes: Grupo Gutai (1954) fundado en Japón por Jiro Yoshihara (1905-1972); el grupo Fluxus en Alemania, fundado por Giorg Macinnas en 1956, Joseph Beuys (1921-1986) conocido gracias a los envióments y acciones dentro del grupo Fluxus.

El action painting de Jackson Pollock podría ser considerado como un precedente del “arte de acción”, pues asume importancia fundamental la acción, el gesto de pintar (arte gestual) que se interpreta no como simple acto automático sino como un hacer directo de la experiencia del artista sobre el cuadro. Entre los principales exponentes del action painting está Jackson Pollock quien utiliza la técnica del “dripping” (gotas de color sobre la tela, cayendo desde lo alto).

ARTE CINÉTICO

Término que describe el arte que incorpora el movimiento real o aparente (kinesis, del griego, significa movimiento).

El concepto cinético se incorporó al ámbito artístico el año 1955, con una exposición que reunía una serie de manifestaciones que poseían como elemento común el hecho de estar dotadas de movimiento.

Por ejemplo, en las esculturas móviles de Alexander Calder (1898-1976) el movimiento se obtiene por corrientes de aire y medios artificiales (eléctricos o magnéticos).

Existen obras que emplean el movimiento real y también otras que provocan la ilusión del movimiento.

Existen diversas tendencias que pueden agruparse en:

1. Arte Cinética (1955) movimiento real provocado por motores u otros medios; las obras por lo general son bi o tridimensionales. Dentro del grupo se incluyen realizaciones basadas en proyecciones lumínicas.
2. Obras bi o tridimensionales estáticas, pero poseedoras de un carácter óptico. A esta cla-

se pertenecen las obras Op art (abreviatura de Optical Art).

3. Obras bi y tridimensionales transformables que necesitan que el espectador se desplace para aprehenderlas en su totalidad.

Dentro del Op Art existen obras muy diferentes relacionadas con ilusiones ópticas diversas, estas son:

- figuras de carácter ambiguo: a) juego de figura y fondo, b) juego de perspectivas opuestas;
- agresiones a la retina: a) imágenes persistentes, b) efectos de Moiré, ubicación inestable de formas y colores.

Representantes: Bridget Riley (1931-), Víctor Vasarely (1908-1997), Jesús Rafael Soto (1923), Jean Tinguely (1925-1991), escultor.

ARTE CONCEPTUAL

Tipo de arte en el cual la idea o ideas que el trabajo representa es un componente esencial del producto "terminado". Es considerado como una forma de documentación más que un artefacto.

Se desarrolló a finales de la década de los sesenta en Europa y Estados Unidos, a partir del trabajo de un grupo de artistas que reelabora el legado de M. Duchamp basándose en nociones tales como la descontextualización de los objetos, dando importancia a lo conceptual del proyecto y no a la concreción material de la obra.

La reflexión ocupa un lugar preponderante, mientras que los aspectos netamente materiales son desechados. Los medios utilizados por el artista serán muy diversos y no poseerán nada en común con los tradicionales. Se elegirán soportes inusuales para presentar los trabajos que integrarán fotografías, películas, videos, grabaciones, conversaciones telefónicas, documentos escritos a máquina, estadísticas en relación a acciones determinadas, presentación de actos en público, etc.

Representantes: Ives Klein 1928 (1925), Robert Barry, (1936).

También se relacionan con el Arte Conceptual el Arte Povera, Body Art (arte corporal), Land Art (paisaje) y Performance Art (actuación o representación).

Nombres alternativos utilizados por el Arte conceptual: Arte anti objeto, Arte desmaterializado, Arte documental, Arte cabeza, Arte idea y Arte post objeto.

ART DECO

Estilo de la moda y la decoración, entre 1920 y 1930 en Europa y Estados Unidos. Se caracterizó por formas geométricas, estilizadas y brillantes, algunas veces de llamativos colores. Recibió la influencia de estilos que surgieron en los primeros años del siglo XX, por ejemplo la geometría del Cubismo y los colores atrevidos del Fauvismo.

El nombre viene de la Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas, celebrada en París en 1925. Fue originalmente un estilo lujoso con costosos materiales tales como el marfil, el jade y abundante lacados (barnices).

Aunque el término es aplicable a menudo a la pintura o la escultura, el estilo del Arte Deco se refleja claramente en el fluir de las formas de ciertos artistas del período, por ejemplo la pintora Tamara de Lempicka (1898-1980) y el escultor Paulanship (1895-1966).

ARTE MINIMALISTA O MINIMALISMO

Es una forma de arte abstracto preferentemente escultórico, caracterizado por su extrema simplicidad formal, cuyo purismo geométrico se ocupa del análisis de las formas manifestando una deliberada ausencia de contenido expresivo. De este modo la geometrización de los volúmenes permite evidenciar la estructura (escultórica) en un sentido espacial y temporal. Surgió como tendencia a fines de los años 50 y

floreció en la década del 60, especialmente en Estados Unidos. En Europa su impersonalidad es vista como una reacción contra la emocionalidad del Expresionismo Abstracto.

Representantes en escultura: Carl André (1935), Don Judd (1928-94), Tony Smith (1912-1980), David Flavin, Sol Le Witt.

Representantes en pintura: Frank Stella (1936) en épocas tempranas, Robert Morris.

ARTE POVERA

Término acuñado por el crítico de arte Germán Celant en Italia (1967). En ese año se realizaron dos importantes exposiciones en Turín. Las obras se hallan conformadas por materiales pobres, como arena, paja, piedras, ramas, hojarasca, fragmentos u objetos de metal, carbón, cemento, vidrio y otros. Se destacan las cualidades y propiedades perceptivas específicas. En general los artistas se interesan por el proceso creativo y de elaboración, dando relevancia a las fases de transformación de la obra y restando importancia al producto final.

El Arte Povera se expande en otros países de Europa y Norteamérica a través de aquellos artistas que se identificaron con su ideología.

Representantes: Mario Merz (1925-), el artista griego Jannis Kounellis (1936-).

BODY ART

Tipo de arte en el cual el artista usa su propio cuerpo como medio. Está directamente relacionado con el arte conceptual y la "performance", movimientos que surgieron al mismo tiempo y que alcanzaron su desarrollo a finales de 1960 y en la década del 70. El trabajo ejecutado puede ser en privado y comunicado a través de fotografías, videos, etc., o bien ante un público. El Body Art incluía sesiones muy variadas, desde las brutales y sadomasoquistas realizaciones del grupo vienés, hasta las del grupo inglés que presentaba tranquilas experiencias.

Según Gillo Dorfles, el Body Art o performances, provienen de los happenings.

Representantes: Günther Brus (1938), Otto Mühl (1925), Hermann Nitsch (1938), integrantes del grupo vienés y los ingleses, Gilbert (1943) y George (1942).

CÓMIC

Palabra inglesa que ha sido traducida al español como “tira cómica” o historieta. Puede definirse como una historia narrada por medio de dibujos y textos relacionados entre sí, que representan una secuencia temática progresiva de imágenes, relatando una acción cuyo desarrollo temporal se produce por medio de una ilustración que recibe el nombre de viñeta.

El cómic es considerado una forma expresiva de arte y desde el punto de vista de la comunicación de masas cumple funciones tales como:

- Informativa (dar a conocer o entregar conocimientos sobre algún tema delimitado).
- Recreativa (entretener).
- Documental (ilustra acerca de determinados personajes, lugares, períodos históricos, etc.).
- Artística (nivel de originalidad estética y lenguaje comunicativo, arte de la narración dibujada).

Las modalidades para representar las historietas o comics (usaremos indistintamente ambos términos) pueden ser variadas. Las más frecuentes corresponden a dos estilos diferentes:

Realista: el dibujante trata de reflejar los hechos, personajes y acontecimientos con la mayor fidelidad posible.

Humorística: se inspira en la realidad pero la deforma o exagera para conseguir un efecto divertido o caricaturesco.

Los principales elementos que constituyen una historieta, son:

- Narración secuencial en series de cuadros o viñetas, relacionados entre sí.

- Uso de globos, con textos en su interior, que contribuyen a visualizar aquello que los protagonistas de la acción piensan, sienten o verbalizan.
- Uso de “onomatopeyas” o fonemas que sugieren al lector el sonido o ruido de una acción, máquina, etc.
- Continuidad de un personaje a través de publicaciones periódicas.

Viñeta: Constituye un recuadro o espacio delimitado que encierra la imagen y el texto. Los textos que acompañan los dibujos, según las necesidades narrativas, pueden también no existir.

Lenguaje del cómic:

Constituye una forma de narrar no literaria, sino a través de las imágenes. Escogidos algunos episodios claves de la acción, éstos se concatenan para reconstruir en la mente del lector un espacio-tiempo continuo. La narración gráfica, visualizada a través de series de cuadros dibujados, suele presentar un personaje principal, alrededor del cual gira el argumento, explicitado mediante diálogos, a través de la acción, la expresión y el movimiento de los personajes dibujados. Implica la interacción de dos códigos que se complementan: gráfico y literario.

El lenguaje del cómic está ligado a la existencia de creadores, que intentan nuevas formas de comunicación por medio de la imagen visual; al editor y a sus publicaciones que determinan los procesos de producción y comercialización. Esta comunicación gráfica, en tiempos y en sociedades diferentes, tiene resultados similares. Por ejemplo, el cómic europeo y el

norteamericano, recorriendo distintos procesos, llegan a la fusión de los signos icónicos (imagen) y de los signos literarios, aunque aparecen peculiaridades formales y de lenguaje de acuerdo a las distintas características económicas y culturales de las sociedades en que se originan.

Origen del cómic:

Desde tiempos remotos hasta la época actual, la “ilustración de historias” ha sido una importante manifestación artístico-cultural. En efecto, determinados sucesos realizados en bajorrelieves o en pinturas, de manera que el pueblo pudiese admirar y memorizar los hechos, anticiparon de algún modo el cómic. Por ejemplo, la famosa columna de Trajano en Roma (s.II) celebra la victoria del emperador, con ilustraciones escultóricas y en relieve que ascienden en espiral. Del mismo modo, en la Edad Media se utilizó la Biblia Pauperum o Biblia de los pobres, que narraba la historia sagrada en imágenes sin textos, de fácil comprensión para el pueblo pobre y analfabeto.

Por su parte, los murales de Giotto de la capilla Scrovegni en Padova (Italia) ilustran la vida de Cristo y tenían además una función didáctica.

En Chile la historieta se inició en el siglo XX como consecuencia del chiste ilustrado. “Von Pilsen y su perro” dibujado por Fray Pedro Subercaseaux, en la revista “Zig-Zag” entre los años 1910 y 1915, es considerada la primera historieta chilena.

A partir de la década de 1950, el cómic chileno tuvo un período de auge. En “El Peneca”, el año 1952, Nato

(Renato Andrade) dibuja y crea su famoso personaje homónimo.

Una revista íntegramente dedicada a las historietas fue el “Okey”, de cuyas páginas emerge el ampliamente conocido “Condorito”.

COMPUTER ART

Arte producido con la ayuda del computador o más específicamente, arte en que el rol del computador se ha enfatizado. En la década de los cincuenta, los artistas inician la experimentación con el computador. La Sociedad de Artes de la Computación se fundó en 1969 en Inglaterra. En esa época el arte elaborado por los computadores estuvo usualmente relacionado con el material gráfico en que, por ejemplo, formas geométricas específicas eran impresas en combinaciones casuales. Sin embargo, el desarrollo del “lápiz luz” (o lápiz luminoso) permitió al artista en 1970 trabajar interactivamente con el computador en forma simultánea sobre una pantalla. Entre los artistas que han experimentado esta tecnología están Richard Hamilton (1922) y David Hockney (1937). También se han utilizado computadores para controlar los movimientos en la escultura cinética. Roberto Matta ha empleado el computador en su expresión plástica surrealista.

CONSTRUCTIVISMO

Movimiento de vanguardia artística fundado en Rusia en 1915, por V. Tatlin y N. Gabo. Sus postulados eran similares al Cubismo, Dadaísmo y en especial al Futurismo. Rechazaba el arte vulgar y proyectaba un nuevo lenguaje basado en la tecnología y la mecánica industrial.

El Constructivismo, de acuerdo a una profunda convicción, señalaba que el artista podía contribuir a mejorar necesidades físicas e intelectuales en la sociedad, centrándose en un rapport (armonía) con la maquinaria productiva, con la ingeniería arquitectónica, con la gráfica, la foto-

grafía, los significados de comunicación etc.

A menudo el Constructivismo tuvo una naturaleza abiertamente propagandística: desde la ubicación de simples formas geométricas, hasta el diseño de un poster o un fotomontaje o la ilustración de una revista.

Artistas del movimiento: El Lissitzky (1890-1941), Vladimir Tatlin (1885-1953), Alexander Rodchenko (1891-1956).

CUBISMO

Estilo creado conjuntamente por George Braque (1882-1963) y Pablo Picasso (1881-1973) entre los años 1907-14 y luego aplicado a un amplio movimiento internacional, que tuvo en París su centro. Abandonando el concepto que había dominado por centurias la pintura europea, los cubistas utilizaron múltiples puntos de vista, de modo que aspectos diferentes de un objeto podían ser simultáneamente representados en la misma imagen.

Los artistas cubistas fueron principalmente pintores, pero las ideas cubistas y sus motivos también fueron utilizados en la escultura y, en menor grado, en las otras artes; también ocasionalmente en la arquitectura. El Cubismo fue un fenómeno complejo que en esencia involucraba lo que Juan Gris (1887-1927), sobresaliente representante del movimiento aparte de los fundadores, llamó “un nuevo sistema de representación del mundo”.

Picasso pintó en 1907 “Las Señoritas de Avignon”, pintura que conmovió y motivó a Braque a pintar su Gran Desnudo (1907-1908) que es una variante de una de las figuras de la Señoritas de Avignon.

De este modo el cubismo hizo un quiebre radical con las tradiciones establecidas iniciando un nuevo concepto del espacio pictórico. El Cubismo está dividido en dos fases: Cubismo Analítico (1909-11 aprox.) y Cubismo Sintético (1912-14 aprox.).

Otros pintores: Juan Gris, Marcoussis (1883-

1941), André Lohte (1885-1962), Roger de La Fresnaye (1885-1925), Jacques Villon (1885-1963).

Escultores cubistas: Archipenko (1887-1964), Raymond Duchamp-Villon (1876-1918), Jacques Lipchitz (1891-1973), Ossip Zadkine (1890-1967).

El arquitecto Joseph Gocár (1880-1945) diseñó muebles cubistas.

Recibieron influencia del cubismo movimientos tales como: Constructivismo, Futurismo, Orfismo, Purismo y Vorticismo.

DADÁ

Movimiento artístico cuyas influencias se hicieron sentir en Nueva York entre 1915 y 1922, caracterizado por un espíritu de anarquía que se rebela contra los valores tradicionales. Surge en la primera guerra mundial, frente a la cual algunos artistas reaccionaron con ironía, cinismo y nihilismo. Originalmente el dadaísmo apareció en países como Suiza y Estados Unidos pero cerca del final de la guerra se extendió a Alemania y posteriormente a otros lugares. La carnicería sin precedentes de la guerra llevó a los dadaístas a cuestionar los valores de la sociedad que la había creado y a encontrarla en bancarrota moral.

Los dadaístas se mofaron deliberadamente de los estándares aceptados de belleza y exageraron el rol del azar en la creación artística. Los medios tradicionales tales como pintar o esculpir fueron en gran medida abandonados en favor de técnicas como el collage, el fotomontaje, objetos y “ready-mades”, puesto que no había interés por los materiales finos o las artesanías. El Dadá se fundó en Zurich en 1915 por artistas y escritores, entre ellos Jean Arp (1886-1966), Hans Richter (1896-1963).

Representantes: en Alemania, R. Hausman (1886-1971), Otto Dix (1891-1969), George Grosz (1893-1959); en Suiza, Max Ernst (1891-

1976), Kurt Schwitters (1887-1948); en Nueva York. Marcel Duchamp (1887-1968), Man Ray (1890-1977), Francis Picabia (1879-1953).

DESCONTEXTUALIZACIÓN

En arte, implica un procedimiento por el cual los objetos usados en el proceso de construcción de una obra son sacados de su contexto de significación funcional e incorporados en el sistema de arte como parte de una obra. M. Duchamp inventa el término “Ready-made” para señalar dicha operación (ejemplo: el urinario).

DE STIJL

Nombre de una organización constituida principalmente por artistas holandeses fundada en 1917. Este movimiento también es conocido como Neo-Plasticismo y Neo-Concretismo Su propósito era encontrar leyes de equilibrio y armonía que fuesen aplicables a la vida y la sociedad, así como a las artes. El estilo abstracto intentaba crear un arte apropiado a cada aspecto de la vida contemporánea, tan coherente, inteligible y completo que las distinciones entre arte y vida pudieran ser eventualmente eliminadas de modo que cada creación humana, desde una tetera hasta los planos de un pueblo, pudieran participar de una armonía universal, visual e intelectual.

Mondrian encabezó este movimiento y fue el editor de la revista del mismo nombre junto a Van Doesburg representando la tendencia geometrizar y austera de la pintura no figurativa. En arquitectura sobresale por su obra Mies van der Rohe.

EXPRESIONISMO

Término empleado en la historia y la crítica del arte que señala el uso de la distorsión y exageración para generar un efecto emocional. Puede ser aplicado a diferentes formas de arte tales como: la poesía, teatro, cine, música, algunas construcciones, etc.

En el arte europeo algunos rasgos expresionistas habían surgido ya en la pintura de Vincent Van Gogh (1853-1890), Paul Gauguin (1848-1903) y Eduard Munch (1863-1944), quienes emplearon colores fuertes y formas distorsionadas o esquemáticas para proyectar los propios sentimientos.

El grupo expresionista alemán llamado “Blaue Reiter” o Jinete Azul surgió en 1911 y fue liderado por V. Kandinsky (1866-1944) y F. Marc (1880-1916). Otros artistas fueron Ernst. L. Kirchner (1880-1938), O. Dix (1893-1959) y G. Grosz (1891-1964).

Representantes en Francia: Henri Matisse (1869-1954) y los Fauves.

Los nazis suprimieron el expresionismo en 1933 por considerarlo un “arte degenerado”. Posteriormente a la segunda guerra mundial, surgirán el Neo-expresionismo y la corriente Expresionista abstracta.

EXPRESIONISMO ABSTRACTO

La abstracción pura da origen al grupo American Abstracts Artists en Nueva York (Stuard Davis y Milton Avery entre otros). Este grupo admira a Picasso, Kandinsky, Klee, Arp, Miró y Léger. Luego aparece el grupo The Ten en el cual se encontraban Adolph Gottlieb y Mark Rothko.

En 1947 se inició el Expresionismo Abstracto norteamericano, data en que los pintores más representativos de la corriente se apartan del lenguaje figurativo, como producto de la fusión del surrealismo y la abstracción, se interesan a su vez, por nuevas técnicas y por la obtención de un arte marcadamente individualizado antropocentrista (lo cual lo relaciona con las raíces del informalismo). El artista expresionista abstracto da rienda suelta a sus estados de ánimo. Destaca Jackson Pollock (1912-1956) quien pinta con dripping, su primera pintura en este estilo; Willem de Kooning (1904-) cuya pintura es muy diferente a la de Pollock, restringe la

gama cromática y se observa en sus obras el gestualismo, sin abandonar del todo el figurativismo hasta 1948, en que suprime todo rasgo figurativo. Precursores del expresionismo abstracto son: Archile Gorky y Mark Tobey.

Representantes: Frank Kline (1910-1962), Mark Rothko, 1903-1970, Clifford Still (1904-1980), Barnett Newman (1905-1970), Robert Motherwell (1915-1992), Adolph Gottlieb (1903-1971), Ad Reinhart (1913-1967).

FAUVISMO

Movimiento pictórico basado en el uso de colores intensos y vivos. La palabra francesa “Fauve”, equivalente a “fieras salvajes”, fue usada a modo de burla por los cuadros expuestos por Henri Matisse (1869-1954), André Derain (1880-1954), George Rouault (1871-1958) y otros en el Salón de Otoño de París en 1905. Ellos causaron sensación por su color estridente, sus violentas distorsiones y por sus inusitados modelos. El empleo arbitrario y predominante del color privilegia el manifestar las emociones y sentimientos más que la imagen misma.

Otros representantes: Jacques Villon (1875-1963), Kees Van Dongen (1877-1968), Raoul Dufy (1877-1953), André Derain (1880-1954), Marc Chagall (1887-1985), Chaim Soutine (1893-1943).

FLUXUS

Forma de acción desarrollada a partir del “happening”, en la que existe una separación artista/actor. La obra tiene un curso tal que permite una cierta elaboración del concepto de manera improvisada. Se persigue la producción de “formas no especializadas de creatividad” (Maciunas).

FUTURISMO

Movimiento nacido en Italia alrededor de 1909. Abarca la pintura, escultura, arquitectura, música, cine, fotografía. Tiene fuerte influencia en Rusia.

Su fundador fue Tommaso. Marinetti (1876-1944), quien en 1909 publicó el manifiesto del movimiento.

Los futuristas ensalzaron la belleza y velocidad del mundo moderno. En 1910 firmaron su adhesión al manifiesto un grupo de jóvenes pintores. Acción dinámica es la consigna del Futurismo. Multiplicando o repitiendo las figuras para representar la velocidad, el artista intentaba introducir el elemento tiempo a la par del espacio, mostrando todas las fases del movimiento simultáneamente. El Futurismo perteneció esencialmente al espíritu de su siglo, como arte de las máquinas, del ruido, un arte agresivo de acuerdo con la industria moderna y con la guerra. Mientras la fase más interesante del Futurismo tiene lugar antes de la primera guerra mundial, el movimiento continuó hasta los años 30 cuando llegó a identificarse con el fascismo.

Representantes: Umberto Boccioni (1882-1916) pintor y escultor. Carlo Carrá (1881-1966) pintor futurista que luego se integra a la pintura metafísica. Giacomo Balla (1871-1958) pintor y diseñador. Gino Severini (1883-1966).

GRAFFITI

El término graffiti que proviene del italiano graffiare, rayar, garabatear, describe generalmente, diferentes tipos de escritura y pintura mural.

Su rasgo distintivo y su origen se relaciona con el deseo de “hacerse notar”, salir del anonimato, manifestando la propia existencia del autor que a menudo vive en la marginalidad. En nuestro país practican el graffiti jóvenes de diferentes estratos sociales. Generalmente intercambian conocimientos o inventan procedimientos que les ayudan a hacer más eficaces sus técnicas. La intención primordial sigue siendo difundir el propio nombre, por lo tanto, el texto (nombre, seudónimo o firma) reviste gran importancia presentándose con una cuidadosa y elaborada caligrafía y, a veces, con exceso de ornamentación.

Nacido a fines de los años '60 los graffiti manifiestan dos funciones fundamentales:

- Compromiso con la realidad social que les sirve de contexto, que se plantea en términos transgresores y que tuvo su punto de partida en las estaciones y los vagones del metro de Nueva York, difundiéndose al resto del mundo en las décadas siguientes. Su diseño ha ido evolucionando desde la presentación de las letras impecablemente dibujadas hasta los planos de fondo con variados colores, dibujos y frases que acompañan a las letras. Frecuentemente se inspiran en comics, "manga" japoneses, publicidad o series animadas.
- La segunda función del graffiti aparece como una inscripción lúdica, desprovista de su significado convencional de origen.

En el modelo francés habitual en Europa, es mayoritario el componente verbal, mientras en el new yorkino se acentúa el desarrollo plástico-formal, la audacia figurativa y la experimentación técnica, predominando lo icónico.

Los autores de graffiti, entre los cuales se cuentan a J.M. Basquiat, Keith Haring, Noga Jack, Taki 138 y otros, valoran el hecho de que se les conozca por su buen estilo y la mayoría de ellos dedica muchas horas a diseñar sus obras en cuadernos de dibujo. Luego son transferidos al concreto (paredes) o soportes de metal (kioscos, microbuses, paraderos de microbuses, cortinas metálicas de negocios, etc.). De este modo los méritos de una obra son juzgados no sólo por la cantidad (es importante que un autor se "vea" continuamente a través de muchas "obras") sino también por la calidad.

La tag, firma o contraseña, tiene su origen y escuela en el graffiti. Consiste en una firma (seudónimo) más pequeña y menos elaborada que la usada en el graffiti y posee una estética definida. Los autores inventan y perfeccionan su propio seudónimo antes de llevarlo a la calle, por lo tanto, a menudo no constituye una

expresión espontánea, sino planeada, que intenta hacerse notoria, alcanzando la fama y apropiándose imaginariamente de un espacio (marcando territorio).

Las tag, se realizan generalmente con letras muy estilizadas y entrelazadas, con un trazo único y un solo color de tinta o pintura, como si fueran logotipos o monogramas. Sin embargo, cada autor tiene su forma o estilo personal de ejecutarlos. En los años '80 el hip-hop (movimiento contra la violencia, la droga y el racismo) extendió el graffiti desde Nueva York al resto del país y también a Europa, basando al mismo tiempo su ideario en la música rap.

La tendencia actual del graffiti, después de perder las preocupaciones filosóficas o políticas de sus predecesores, busca la emulación de sus break-dancers, raperos o diskjokeys favoritos, tiende nuevamente hacia un retorno a sus orígenes: "desde los dibujos sin firma a las firmas sin dibujos".

INSTALACIONES

Supone la intervención de un lugar o ambiente específico (espacio) que envuelve y permite transitar al espectador entre los objetos. El artista manipula un espacio determinado e "instala" un sistema de relaciones multiformes con los objetos.

Aunque su raíz original proviene de la plástica, se ha desarrollado conjugándose también con el sonido y el movimiento. Consiste en el montaje de elementos cuya articulación espacial se configura morfológicamente, constituyendo un ambiente o un recinto.

Pertenece al género de lo efímero y lo transitorio. Puede constituirse o configurarse como objeto de pura contemplación, pero también puede organizarse con la intención de interactuar con el espectador.

En el género de las instalaciones resulta común la intención de recoger las reacciones del espectador, involucrándolo en un ambiente

conformado por espacios intervenidos y dispositivos instalados. Una instalación interpela y constituye un planteamiento rupturista, proponiendo un lenguaje distinto. La provocación, lo efímero y lo fugaz pasan a ser lo esencial.

En Chile, algunos ejemplos de propuestas fugaces fueron “Cuerpos Blandos” de Juan Pablo Langlois y “Salón de Otoño” de Cecilia Vicuña.

MURALISMO MEXICANO

El movimiento muralista mexicano, que hace renacer la técnica del fresco monumental, contribuye significativamente al arte moderno.

Este arte estuvo dirigido hacia los grandes masas campesinas de indígenas y al pueblo en las ciudades. De este modo, universidades, escuelas, hospitales, bibliotecas entre otros se convirtieron en la historia visual del pueblo mexicano, reflejando su lucha desde la conquista, la colonia, hasta su independencia y las grandes revoluciones posteriores.

Representantes: Diego Rivera (1886-1957), José Clemente Orozco (1883-1949), David Alfaro Siqueiros (1896-1974), (Murales de la Escuela México de Chillán en Chile, por ejemplo).

Otros pintores del muralismo: Juan O´Gorman (1905-1982), arquitecto y muralista. Jorge González Camarena realizó los murales de la Pinacoteca de la Universidad de Concepción, Chile.

NUEVA FIGURACIÓN

Francis Bacon (1909-1992) no perteneció a ninguna de las corrientes imperantes. Nació en Dublín.

La temática de Bacon gira en torno al ser humano. Y su color es quizás uno de los elementos más determinantes en su pintura. Su obra refleja soledad y angustia (retrato de Inocencio X). Utilizó material fotográfico sobre determinadas personas, pero los resultados eran diferentes ya que no perseguía el verismo de la realidad.

NEO-EXPRESIONISMO ALEMÁN

Movimiento pictórico que surge al final de la década de los 70. Se caracterizó por la intensidad de los sentimientos subjetivos y la agresividad en el manejo de los materiales. Las pinturas expresionistas son de gran formato y ejecutadas rápidamente.

Esta corriente toma como fuente de partida las experiencias expresionistas de comienzos de siglo aunque, como otros movimientos, experimentó importantes y profundas transformaciones con respecto a la corriente originaria.

Neo-expresionistas alemanes recurrieron al fragmento a modo de cita del arte del pasado.

Representantes: Georg Basilitz (1938), Anselm Kiefer (1945), Marcos Lüpertz (1941), A.R. Penck (nacido Ralf Winkler 1939), Jörg Immerdorff (1945).

Otro grupo: Neuen Wilden (nuevos salvajes): Rainer Fetting, (1940), Helmut Middencorp (1953).

NUEVO REALISMO

Movimiento relacionado desde sus inicios con el Pop Art, por los críticos de arte. Sin embargo, diferencias profundas los marcan. El pop perseguía un arte agradable, sin problemas y fácil de asumir, el Nuevo Realismo en cambio enfatiza aspectos desagradables relacionados con la estética del consumo. El Nuevo Realismo francés muestra una estética que se basa en la reivindicación del detritus (residuos, restos orgánicos) y un interés por la reproducción masiva de los objetos, incorporando y exhibiendo estrategias tecnológicas y los fenómenos de producción de una sociedad de consumo.

El nuevo realismo toma como punto de partida las teorías y las experiencias dadaístas.

Se publicaron tres manifiestos entre 1960 y 1963, en las que recogen algunos de sus pensamientos.

Representantes: Yves Klein (1928-1962), RAYSSÉ Arman (1929), César Baldaccini (1921), Jean Tinguely (1925-1991). Más tarde se unió Nik de Saint Phalle (1930).

OP ART

Corriente artística que surgió del movimiento Abstracto-Constructivista (Suprematismo De Stijl y la Bauhaus), pero que más tarde se acercó a la pintura abstracta con colores cromáticamente puros. Las formas estructurales, matemáticamente reguladas, aplican las leyes físicas que determinan los efectos del color sobre la capacidad de visión humana, y a su vez, producen efectos ópticos. El efecto vibratorio y la visión de espacios de color de profunda perspectiva en el plano de la imagen introducen una nueva vivencia ilusoria, que se vale de la inercia del ojo humano.

Junto al Op Art pictórico está el Op Art cinético-escultural, como cuerpos autoluminosos o reflectantes, (Adolf Luther), enlazando con los comienzos de la cinética luminosa a través de los constructivistas de la vanguardia rusa (Moholy Nagy, Pevsner, Naum Gabo).

El Op Art explota la capacidad del espectador de completar imágenes a través de la percepción. La imaginación es llevada a derrotar la lógica de la bidimensionalidad de la tela.

El nombre Op Art ha sido usado desde el otoño de 1964, y se desarrolla a través de Joseph Albers y Víctor Vasarely. Yaacov Agan realiza pinturas polimórficas sobre superficies corrugadas con patrones que difunden y cambian cuando uno pasa frente a ellos. También los trabajos de Cruz Días y J. R. Soto crean la ilusión de movimiento. Otros creadores son el japonés Tadasky y el norteamericano Julian Stenzack.

ORFISMO

Corriente artística que partiendo del cubismo y valiéndose de colores puros quebrados en prismas, traslada la construcción cubista del cuadro al terreno del expresionismo como interpretación de la vivencia humana. Puede ser brevemente descrito como una tendencia hacia lo abstracto o como fue llamada en su época, pintura pura, que surge en París en 1911. Fue el poeta Apollinaire

quien usó el nombre de “Orfismo” para definir un grupo de pintores que se alejaban del asunto reconocible. Los cuadros órficos de R. Delaunay evocan espacios plásticos inundados de luz.

PERFORMANCE

Concepto que hace referencia al arte de acción teatral-gestual en el que el público, igual que en el “Fluxus”, no participa sino que sólo observa. Abarca autorepresentaciones, body art, transformer, etc.

POP ART

Dos grandes núcleos urbanos dan origen al Pop Art, Londres y Nueva York. Por ello esta manifestación artística tiende a reflejar aspectos propios de la atmósfera de la ciudad. Los temas abordados por los artistas pop se apoyan en un lenguaje figurativo, en el que el objeto es lo cotidiano y el consumismo.

Por su frialdad el estilo Pop lleva a la mayoría de los artistas a suprimir cualquier vestigio o presencia de lo humano pudiendo ser calificado de anti-antropocentrista.

El Pop no es un arte programático, posee una serie de aspectos que remiten a la cultura popular. Su iconografía se alimenta de los elementos del mundo cotidiano, de imágenes que proceden de los comics, de las revistas o de los periódicos y también de la fotografía, del cine y de la televisión.

Representantes: En Estados Unidos, Andy Warhol (1928-1984), Robert Rauschenberg (1925), Jasper Johns (1930), Roy Liechtenstein (1923-1997), Claes Oldenburg (1929-) escultor.

Representantes del pop británico: Richard Hamilton, pintor (1922), el escultor Eduardo Paolozzi (1924), Peter Brake (11932), David Hockney (1937).

PURISMO

Este movimiento surge en 1918 a través de un escrito “Después del cubismo” de A. Ozenfant

y Charle Edward Jeanneret (Le Corbusier). Según dichos autores, el cubismo, especialmente el sintético y el órfico, constituían un trastorno de los conceptos formales originalmente claros de la pintura cubista y preconizaban un retorno a la simplicidad arquitectónica. La idea fundamental del purismo no debe contener impurezas emocionales y debe valorar la belleza funcional de la máquina. Reclama por lo tanto poder tomar del cubismo sus propias conclusiones, tales como un orden cooperativo y constructivo. El Purismo fue capaz de ofrecer una alternativa genuina e independiente para los cubistas de postguerra de la escuela de París y Stijl.

REALISMO SOCIAL

Nombre del arte oficialmente aprobado en la Rusia Soviética y en los países de su órbita. Pretendió, en teoría, una exacta y objetiva reflexión de la vida real a fin de educar e inspirar a las masas conjuntamente con la práctica obligatoria y la glorificación acrítica del Estado. El Realismo Social fue parte de la dictadura de Stalin, quien dirigió la Unión Soviética desde la muerte de Lenin en 1924 hasta su propia muerte en 1953.

En 1930 había cuatro géneros principales de pintura realista: escenas de interiores, retratos, paisajes industriales y urbanos y escenas sobre las granjas colectivas. Durante la segunda guerra mundial se agregaron a la lista, escenas patrióticas de la historia de Rusia.

En 1938 Sergei Eisenstein obtiene un gran éxito con su film "Alexander Nevsky". La escultura produjo estatuas heroicas, el liderazgo en este género lo obtuvieron Sergei Murkurov y Vera Mukhina.

En el Oeste el Realismo Social es recordado como sinónimo de represión; sus productos fueron, generalmente, considerados como moralmente trágicos y estéticamente cómicos.

En literatura y música existe un gran movimiento destacándose Prokofiev y Schostakovich.

SUPREMATISMO

Movimiento artístico ruso creado por Kasimir Malevich alrededor de 1913 y dado a conocer con el manifiesto de 1915. Critica el concepto de imitación de la naturaleza, pues es finalidad del arte superar las formas ilusorias del mundo objetivo, más allá del tiempo y del espacio sensorial. Las obras no deben tener ni sentido práctico ni sentido estético.

El propósito del arte consiste en revelar la realidad cómica como realidad sin objeto. La obra de Malevich estaba fundada en la línea recta, la suprema forma elemental que simbolizaba el poder del hombre sobre la naturaleza.

El cuadrado fue el elemento básico del Suprematismo, forma pregnante, precursor de todas las formas suprematistas. Sus permutaciones: la cruz, el rectángulo, y las formas geométricas fueron pensadas para conducir la supremacía de la mente sobre la materia.

SURREALISMO

Movimiento en arte y literatura que florece entre los años 1920 y 1930, caracterizado por la fascinación por lo fantástico, lo incongruente y lo irracional. Estuvo estrechamente relacionado al Dadá, su principal fuente.

Ambos movimientos fueron antirracionales pero, siendo el Dadá esencialmente nihilista, el Surrealismo fue positivo en su espíritu.

El movimiento surrealista nació en Francia, fue fundado por el escritor André Breton quien escribiera el primer manifiesto publicado en 1924. Definió el surrealismo como puramente automatismo psíquico a través del cual intentamos expresarnos, en palabras o escribiendo, o a través de cualquier otra actividad, sin control, razón y sin consideración moral o estética. El surrealismo descansa sobre la creencia de una realidad superior de formas específicas, de asociación previamente dejada de lado, en la omnipotencia de los sueños y en el desinteresado juego del pensamiento.

Representantes del surrealismo en las artes visuales: Max Ernst (1891-1976), André Masson (1896-1987), Salvador Dalí (1904-1989), René Magritte (1898-1967).

Los escultores Henry Moore (1898-1967) y Paul Nash (1889-1946) tuvieron una etapa surrealista en su desarrollo plástico.

Marcel Duchamp (1887-1968), también es considerado en alguna medida como surrealista.

TRANSVANGUARDIA

Movimiento artístico italiano de los años sesenta que se caracteriza por el retorno a los procedimientos tradicionales, al subjetivismo y a la manualidad, que habían sido rechazados por las vanguardias de principio del siglo XX, que buscaban el experimentalismo.

En Chile se tiende a identificar con transvanguardia a un grupo de pintores Neo-expresionistas de la década de los ochenta.

VIDEO ARTE

Medio que consiste en usar el soporte magnético y la pantalla del monitor como generadores de formas artísticas. Iniciado por el artista coreano Nam June Paik en 1965, en nuestro país fue explorado por el artista chileno Juan Downey.

Objetivos Fundamentales y

Contenidos Mínimos Obligatorios

Primer a Cuarto Año Medio

Objetivos Fundamentales

1^o*Primer Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar y registrar visualmente su entorno natural, a través de diversos medios de expresión; reconocer las características geográficas, los materiales y el paisaje, formando la conciencia para preservar el medio ambiente.
2. Apreciar estéticamente, sensibilizándose frente a obras significativas del patrimonio artístico regional, nacional, americano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
3. Profundizar en los conceptos y elementos que constituyen el lenguaje plástico-visual, su organización y modos de producción.
4. Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de la observación sensible del entorno natural; evaluar los trabajos realizados en función de sus características visuales, organizativas, técnicas, expresivas y creativas.

2^o*Segundo Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.
2. Apreciar la representación de la figura humana en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
3. Reflexionar sobre la experiencia del cuerpo, a partir de la creación personal y la apreciación artística.
4. Valorar diferentes funciones que cumple el arte en nuestra sociedad, reconociendo su capacidad para dar cuenta de las múltiples dimensiones de la experiencia humana.

3^o*Tercer Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar y registrar visualmente su entorno cotidiano, la arquitectura y el urbanismo, a través de diversos medios de expresión, ejercitando la percepción y la capacidad creadora.
2. Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano; evaluar los trabajos realizados en cuanto a sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad y la perseverancia en los procesos de investigación.
3. Apreciar diversos modos de representación del entorno cultural en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
4. Valorar aspectos estéticos, sociales y funcionales en el diseño de objetos de la vida cotidiana.

4^o*Cuarto Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar técnicas específicas de los lenguajes audiovisuales; reflexionar críticamente respecto a la dimensión estética y los contenidos de producciones audiovisuales y de televisión.
2. Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.
3. Pensar críticamente y reflexionar sobre las relaciones arte-cultura-tecnología, a partir de obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
4. Profundizar en el conocimiento de las principales manifestaciones de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas.

Contenidos Mínimos Obligatorios

1^o

Primer Año Medio

Arte, naturaleza y creación

- Diseño y elaboración de proyectos para explorar las características propias del entorno natural, utilizando diversos medios de expresión personal o grupal, p. ej., dibujo, gráfica, fotografía, video, pintura, escultura o instalaciones.
- Percepción y experiencia estética de los aspectos visuales del entorno natural. Reconocimiento de líneas, formas, colores, texturas, ritmos, luces y espacios derivados del mundo orgánico. Investigación de sus posibilidades como recursos de creación artística.
- Realización de proyectos creativos para revelar lo que las alumnas y los alumnos sienten frente a la naturaleza, explorando las posibilidades expresivas de algunos de los siguientes medios: dibujo, gráfica, fotografía, grabado, pintura, teatro, danza y video.
- Búsqueda en diversas fuentes de información de imágenes del entorno natural (paisajes, naturaleza muerta, bodegones, etc.) en obras significativas del patrimonio artístico regional, nacional, americano y universal, reconociendo distintos movimientos y estilos. Análisis y discusión de obras de arte.
- Conocimiento de aportes del arte a la formación de una conciencia ecológica. Las artes visuales en el paisaje y la naturaleza. El reciclaje en la creación artística. Experimentación con materiales naturales y manufacturados, explorando sus posibilidades expresivas.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

2^o

Segundo Año Medio

Arte, persona y sociedad

- Investigación y reflexión en torno a distintas modalidades de representar lo femenino y lo masculino en las artes visuales. Diseño y elaboración de proyectos personales o grupales sobre el tema, utilizando algunos de los siguientes medios de expresión: dibujo, gráfica, fotografía, grabado, pintura, escultura, instalaciones, video, multimedia.
- Conocimiento y valoración de imágenes de la experiencia humana en las artes visuales, p. ej., celebraciones y ritos, la maternidad y la familia, el trabajo, la guerra y la muerte, acontecimientos históricos, dimensiones sociales, la vida cotidiana y las costumbres.
- Proyección de la identidad personal utilizando distintos medios de expresión artística y recursos simbólicos. Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar formas de representar el cuerpo humano, el rostro, el autorretrato y la máscara, en obras significativas del patrimonio artístico nacional, americano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.
- Reconocimiento, por medio del registro y elaboración de imágenes (dibujo, fotocopia, fotografía, video, etc.) de las funciones estéticas, sociales y prácticas del diseño, en respuesta a necesidades de la corporeidad, por ejemplo, vestuario, ornamentación y objetos.
- Valoración de los aportes del arte a la vida personal, social y juvenil, expresión artística en torno al tema. Relaciones entre arte, comunidad, folclor e identidad cultural.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

3^o

Tercer Año Medio

Arte, entorno y cotidianeidad

- Representación de las características del entorno cotidiano juvenil, a través de proyectos personales o grupales, explorando las posibilidades expresivas y técnicas que ofrecen algunos de los siguientes medios: bocetos, fotografía, pintura, video y otros.
- Expresión de sentimientos, emociones e ideas, a través de diversos lenguajes artísticos, usando como recurso de imaginación la percepción sensible del entorno cultural cotidiano.
- Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar distintas formas de representar el entorno cultural-cotidiano en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.
- Exploración del diseño en la vida cotidiana, como manifestación de los cambios culturales: percepción y registro de elementos mecánicos, artefactos electrónicos, sistemas de producción y consumo, materiales y tecnologías. Diseño y elaboración de objetos, experimentación con materiales diversos. Apreciación y experiencia estética de formas, colores, texturas, movimientos, sonidos, espacios y estructuras del ámbito cotidiano.
- Observación, valoración y registro del espacio y el volumen, de acuerdo a distintos tipos de arquitectura y urbanismo. Investigación en terreno: viviendas, áreas urbanas, rurales, plazas, patios, parques, centros culturales, etc.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

4^o

Cuarto Año Medio

Arte, cultura y tecnología

- Investigación y creación artística, a través del diseño y la elaboración de proyectos personales o grupales, conociendo aspectos técnicos y expresivos de algunos recursos actuales para la producción de imágenes: comics, graffiti, murales, fotografías, fotocopias, videos, multimedia, diseño gráfico, etc.
- Expresión de sentimientos emociones e ideas, empleando como fuente de creación artística la percepción y la experiencia de vida adolescente en relación a las tecnologías emergentes: sistemas electrónicos, automatización, robótica, etc.
- Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar movimientos artísticos contemporáneos y su relación con las tecnologías emergentes en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal. Reconocimiento de las principales tendencias del arte y de la producción de imágenes en la actualidad. Análisis y discusión de obras de arte.
- Identificación de distintas corrientes de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas en: medios de comunicación, multimedia, bibliotecas, museos, galerías, instituciones culturales, etc., con el objeto de elaborar proyectos sobre el tema utilizando imágenes, bocetos, textos.
- Apreciación crítica y creación de mensajes audiovisuales y gráficos, considerando aspectos técnicos, estéticos y valóricos, en algunos de los siguientes medios: video, cine, multimedia, afiches, folletos, graffiti, comics, etc.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.