

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA**  
**BACHILLERATO DE BELLAS ARTES**  
DEPARTAMENTOS DE ARTES VISUALES  
AREA DEL LENGUAJE  
**ASIGNATURA: FUNDAMENTOS VISUALES**

CURSO: 3° Año E.S.B.

Prof. Mariana Pastorino 3° A

Prof. Teresita Miquelarena 3°B

Prof. Laura Martínez 3°C

<b>PROYECTO AÑO 2016</b>
--------------------------

### **Fundamentación**

Un productor es una persona que resuelve problemas. Para esto debe explorar las soluciones visuales posibles, y éstas son consecuencia de las diferentes relaciones de los agentes de la percepción. Estos agentes, más los principios que hacen a la organización de la imagen es lo que conforma el lenguaje que debe dominarse para enfrentar los problemas de la producción. En el comienzo de este proyecto del lenguaje visual la exploración tiene un papel preponderante. Los tres grandes ítems perceptivos: la forma, el color y la textura, se abordan de una manera hasta ahora poco usual. Aunque se consideran los conceptos y ordenamientos visuales tradicionales, se comienza experimentando con estudios de percepción, elaborando un vocabulario personal de lo formal y lo tonal, desarrollando sensibilidad visual y ejercitando la capacidad de solucionar los problemas visuales. El solo proceso de seleccionar, colocar, ajustar, hacer cambios, realizar una búsqueda y descubrimiento independiente, crea los mecanismos para un aprendizaje real y la aplicación con sentido de los principios visuales.

Los productos visuales son objetos en los que intervienen ciertos mecanismos (por ejemplo la manipulación), como vehículo de captación de las variantes conceptuales de forma, color y textura. Se trata de proporcionar una base de percepción de los supersignos para utilizarla en crear soluciones propias a los problemas planteados.

### **Metodología**

El trabajo en el aula se inicia con la fase de análisis de cada enunciado visual. Durante esta etapa se deconstruyen los términos del enunciado con la intención de arribar al significado de su formulación. En algunos casos el enunciado es ampliado de forma innovadora, cobrando nuevo sentido para los alumnos. Esta fase es introductoria para la etapa de construcción de los objetos o imágenes demostrativas, mediante las cuales se validan los conceptos aludidos en la fase inicial.

Las comprobaciones se comparten con todo el grupo de alumnos; durante los plenarios internos de demostración se exponen las construcciones, sus mecanismos y los conceptos puestos en acción

El trabajo concluye con una fase de preguntas o planteos, que los alumnos deben resolver aplicando los conocimientos construidos, como una etapa de afianzamiento e instalación conceptual.

La metodología anteriormente citada es utilizada, con ciertas variables, para desarrollar todos los contenidos de este proyecto.

### **Intercambios de conocimiento**

En los plenarios demostrativos internos de cada curso se puede compartir información y conocimiento con otros cursos y se seleccionan las construcciones que integrarán una muestra anual didáctica entre cursos del mismo nivel, y otros niveles del área del Lenguaje cuyo mensaje educativo, interactivo y en muchos casos lúdico se extiende en un amplio cotejo de soluciones a problemas visuales variados.

### **Objetivos Generales**

Los alumnos deberán ser capaces de:

- Desarrollar la capacidad perceptiva y la experiencia sensorial para explorar el entorno circundante
- Comprender conceptos específicos del código visual y adquirir la capacidad de articularlos.
- Resolver problemáticas del lenguaje visual construyendo soluciones personales para demostrar validez de suposiciones.
- Fundamentar demostraciones visuales personales mediante la reflexión crítica oral y escrita.
- Valorar las demostraciones visuales de la producción ajena.
- Apreciar la diversidad de soluciones personales construidas frente a un mismo problema visual a validar.
- Transferir los conocimientos construidos para resolver otras problemáticas visuales.

### **Criterios de Evaluación**

En cada una de las fases de desarrollo del trabajo se realiza una evaluación particular de cada uno de los alumnos, teniendo en cuenta, en la fase inicial el esfuerzo y el interés por avanzar, a partir de sus estructuras de referencia, de sus conocimientos previos y saberes vulgares hacia la Articulación de conceptos específicos del código visual. Durante la etapa de construcción y demostración, la evaluación se lleva a cabo en base a la realización de una planilla de valoración

realizada por el profesor y por cada uno de los compañeros del grupo que expone, en donde se consideran los siguientes criterios:

- Nivel conceptual del trabajo
- Grado de eficacia y legibilidad de la construcción.
- Nivel de realización

En la fase final se considera para evaluar el grado de transferencia que se produce cuando el alumno debe dar solución a ciertos problemas teóricos, a través del uso de los conocimientos construidos.

### **Acreditación**

Las condiciones para la aprobación de la materia consistirán en:

- la entrega de la totalidad de los trabajos prácticos propuestos, en las condiciones preestablecidas.
- la participación de los alumnos en las instancias de reflexión de las producciones áulicas.
- la participación de los alumnos en las instancias de exposición dentro y fuera de la institución

Para la aprobación de la asignatura el alumno deberá obtener una calificación promedio anual de siete (7) puntos ó superior, no pudiendo aplazar el último término lectivo con una nota inferior a cuatro (4) puntos.

Si el alumno no aprueba la asignatura existen instancias de evaluación mediante mesa de examen en los turnos de diciembre del año lectivo y febrero-marzo del siguiente año. En esta instancia aprueba con una calificación de seis (6) puntos o superior.

## Contenidos

*Conceptuales - procedimientos - actitudes*

### **COLOR**

#### **Círculos Cromáticos Tradicional y Generativo**

- Ordenamientos sistemáticos convencionales
- Construir diseños personales.
- Sensibilización ante la organización del color tradicional y no tradicional.

### **Armonía del color.**

- Identificación y clasificación de los intervalos cromáticos.
- Sensibilización ante el juego de las organizaciones cromáticas en función del sentido.
  
- **Variantes en la pérdida de la saturación.**
- Realización de mezclas para identificar tipos de desaturación (quebramiento, Neutralización), subsaturación, sobresaturación.
- Disposición para el manejo de la pureza del color.
  
- **Isovalencia tonal** .Comparar y ordenar tonos acromáticos, cromáticos, Saturados y desaturados.
- Sensibilización perceptiva y seguridad para transferir isovalores.
  
- **Claves tonales cromáticas**
- Proporcionalidad de áreas, niveles y contraste de valor cromático.
- Selección y articulación de colores con sentido expresivo.
- Valorar la influencia lumínica en la creación de la imagen.
  
- **Modelado del color y Modulado del color**
- Disposición para la realización de mezclas pigmentarias y ópticas
- Valorar el modelado y el modulado de color como procedimientos para la Construcción de ilusión de volumen en el plano bidimensional.
  
- **Perspectiva atmosférica**
- Valorar la perspectiva atmosférica como procedimiento en la construcción De ilusión de espacialidad en el plano bidimensional.
- Relacionar al valor, saturación y temperatura de los tonos cromáticos.

### **BIBLIOGRAFÍA**

- Crespi-Ferrario. Léxico Técnico de las Artes Plásticas, Eudeba, Bs. As.
- Munari, Bruno; Diseño y comunicación visual, Editorial G. Gilli Barcelona.}]
- Arheim, Rudolf Arte y percepción visual. *Eudeba*. Bs. As.
- Scott, Wiliam, Fundamentos del Diseño. Editorial V. Lerú. Bs. As.
- Wong, Wucius. Fundamentos del diseño bi y tridimensional Edit. Gili.Bs.As.
- Dantzić, C.M. Diseño Visual .Edit. Trillas. Méjico.

- Kepes, Gyorgy. El lenguaje de la visión. Editorial Infinito. Bs As.
- De Bértola, Elena. Arte Cinético. Ediciones Nueva Visión. Bs As.
- Hesselgreen, Sven. El lenguaje de la arquitectura. Eudeba, Bs.As.
- Hornung, David. Color: Curso práctico. Edit. Promopress, Barcelona.

### **Recursos y materiales**

- Imágenes digitalizadas fijas y en movimiento con soportes TV y reproductor de DVD.
- Uso de reproducciones de obras fotocopiadas y en libros.
- Uso de esquemas gráficos convencionales
- Escenificaciones con personas y objetos.
- Lenguaje hablado y escrito
- Pizarrón
- Uso de textos: Léxico técnico y diccionario enciclopédico.
- Apuntes y guías
- Sitios en la web como fuentes para investigación de imágenes.
- Materiales, técnicas y herramientas adecuadas a los requerimientos constructivos.