



GUÍA DE APRENDIZAJE N 4

Nombre:.....

Objetivos de aprendizajes

OA 4 Interpretar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas, atendiendo a criterios como características del medio de expresión, materialidad y lenguaje visual.

Objetivo de la guía: recopilar información a cerca de la expresiones artísticas con formatos no convencionales, para definir la creación de un arte de animación.

Contenido

El ARTE esta presente hoy en día no solo en las obras que vemos en los libros de arte, el arte hoy compone la mayor cantidad de expresión a través de una imagen ya sea dibujada, diseñada, animada o lograda hasta con nuestro cuerpo en posturas o formas de expresar, para ello definiremos primeramente ¿QUE ES EL ARTE?

Hay que empezar por definir el arte, una cuestión tan amplia que daría para libros enteros. Existen definiciones tan básicas como “toda forma de expresión creativa del ser humano”, pero quedarse ahí no sirve para nada.

El arte ha cambiado su definición y alcances a lo largo de la historia. Sin embargo, desde sus orígenes y en palabras del crítico James Monaco, su motivación es ser una herramienta para describir el universo y nuestro lugar en él. Ésta, su dimensión política, se ha mantenido a lo largo de su historia y numerosas transformaciones.

Con el tiempo, conforme disciplinas como las matemáticas o la filosofía fueron enmarcadas por otros campos, la definición volvió a cambiar. Como bien lo puso el historiador del arte Walter Pater: “todo arte aspira a la condición de la música”. Abstracción, el arte por el arte mismo, se convirtió en la norma, en la búsqueda por su propio lenguaje y esencia. Por otro lado, el arte conceptual abogaba por la predominancia de la idea sobre la técnica y obra de arte en sí.

ARTE EN EL CINE:

La tecnología para grabar sonido o imágenes, y reproducirlos una y otra vez, transformó para siempre el entendimiento del arte. El celuloide que facilitó la fotografía (y el cine, en consecuencia) permitía reproducir imágenes con un realismo y diversidad de perspectivas que la pintura no podía alcanzar. En consecuencia, ésta se alejó de sus normas tradicionales, hacia nuevas técnicas y motivaciones

ARTE EN LA PUBLICIDAD

Se llama arte publicitario a algo «muy bien hecho» o que llama la atención por su originalidad y el cuidado en su realización.

El Arte es el concepto que engloba todas las creaciones humanas que expresan una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario, a través recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. El arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones. Por otro lado, la publicidad es una técnica de comunicación masiva destinada a difundir o informar al público sobre un bien o servicio a través de los medios de comunicación, con el objetivo de motivar al público hacia una acción de consumo.

Así que lo que podría llamarse «arte publicitario» es, publicidad a un producto que tiene una finalidad práctica y que presenta un producto o servicio de una manera distinta, que resultando atractivo y original para la audiencia a la que va dirigido.

ARTE PERFORMANCE

Acción artística es una forma de expresión artística que implica una puesta en escena y que puede incluir varias disciplinas como la música, la poesía, el vídeo o el teatro.

El *performance* aparece como un tipo de artes escénicas alrededor de la década de 1960. En este sentido, incluye los elementos claves de las artes escénicas que son la interpretación, el escenario y el espectador.

Un *performance* puede ser considerado, también, como parte de las artes visuales si los valores estéticos que se encuadran en el estímulo visual son los protagonistas de la obra.

Las artes visuales abarcan todas aquellas expresiones artísticas esencialmente visuales expresadas en forma de pintura, escultura, arquitectura, cine, fotografía y en expresiones de arte contemporánea, en la que se encuadra el *performance*.

ARTE ANIMACION

La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados por lo general. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, los cuales se prestan al juego de la ilusión visual. Por ejemplo si queremos generar la sensación de una caminata en un personaje, deberíamos dibujar cada uno de los pasos que realizará en hojas separadas (cada hoja dibujada con una pose distinta se define o se conoce como "fotograma" o "frame") para que al pasarlos consecutivamente, percibamos la sensación de movimiento. La calidad de este movimiento dependerá de la paciencia, esfuerzo y dedicación que le dediquemos al proceso.

ACTIVIDAD

1.-Esta vez trabajaremos con el arte animacion selecciona un dibujo animado que te guste y haz su representacion en tu croquera, identificando formas, colores y expresion base para jugar con sus posturas

2.- crea 3 posturas nuevas para TÚ personaje seleccionado y pinta tus resultados en tu croquera, manda el avance a mi correo caraya@cvi.cl adjuntando como archivo este avance , obedeciendo al proceso creativo que hubieramos desarrollado en clases presenciales , no te olvides de identificarlo con tu nombre apellido y curso.



GARFIELD