

OBSERVAR COMPRENDER Y EXPRESAR

NIVEL II

ÍNDICE SECUENCIAL

BLOQUES TEMÁTICOS	I	ELEMENTOS CONFIGURADORES DEL LENGUAJE VISUAL	15-74
	II	LOS LENGUAJES AUDIOVISUALES	75-106
	III	LA GEOMETRÍA COMO SOPORTE DEL PROCESO CREATIVO	107-168
	IV	LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN EN EL DIBUJO TÉCNICO	169-194

CONTENIDOS METODOLÓGICOS

PROPUESTAS OPERATIVAS (LÁMINAS)



MATERIALES DE DIBUJO Y PINTURA 9

- **MATERIALES DE DIBUJO Y PINTURA:** Lápiz de grafito, escala de dureza de las minas. Lápices de color. Rotuladores. Ceras. Témperas.
- **MATERIALES PARA DIBUJO GEOMÉTRICO:** Escuadra y cartabón, posición idónea de las plantillas para el trazado geométrico. Reglas: regla común, el doble o triple decímetro. Goniómetro. Compás, mantenimiento y control del compás, afilado del compás.
- **MATERIALES COMPLEMENTARIOS:** Gomas de borrar. Sacapuntas. Pegamento en barra. Cuchillas. Tijeras. Soportes: papel, tabla y lienzo.



SIGNOS, FORMAS Y TEXTURAS 15

1. El punto como signo gráfico-plástico.
2. La línea como elemento de expresión.
3. La forma.
4. La textura.
5. La textura en el arte.

L-1. PUNTILLISMO: LA MEZCLA ÓPTICA DE PUNTOS DE COLOR 21

- L-2. EXPRESIVIDAD Y CONTROL DE LA LÍNEA EN LAS FORMAS
- L-3. LA LÍNEA Y EL VOLUMEN MEDIANTE LA TÉCNICA DE LA GRISALLA
- L-4. LA SIMPLICIDAD DE LA FORMA: EL EXPRESIONISMO
- L-5. TEXTURAS MEDIANTE LÁPICES DE COLORES Y FROTADO



COLOR Y CREATIVIDAD 31

1. Percepción y naturaleza del color.
2. Color Luz. Mezcla aditiva.
3. Color Pigmento. Mezcla sustractiva.
4. Ordenación bidimensional del color.
5. Ordenación y movimiento del color en el espacio.
6. Comportamiento y acción del color.
7. Armonías cromáticas.
8. El poder simbólico del color.

L-6. TONOS Y VALORES EN LA PALETA DEL PINTOR 39

- L-7. COMPORTAMIENTO DE LOS COLORES COMPLEMENTARIOS
- L-8. CONVERSIÓN DE UNA FOTOGRAFÍA MEDIANTE TONOS PLANOS
- L-9. APLICACIÓN DE COLOR EN EL PLANO DE EUROPA
- L-10. INTERPRETACIÓN DE UNA IMAGEN EN COLLAGE MONOCROMÁTICO



LUCES Y SOMBRAS 49

1. Naturaleza de la luz.
2. Influencia de la luz en la percepción de los objetos.
3. Comportamiento de la luz.
4. Captura de la luz: el claroscuro.
5. La luz en el arte de la pintura y la fotografía.

L-11. OBSERVACIÓN DE LA LUZ EN LA NATURALEZA Y EN EL ARTE 55

- L-12. LA LUZ Y EL CLAROSCURO
- L-13. COMPORTAMIENTO DE LA LUZ SOBRE UN ROPAJE
- L-14. LOS EFECTOS DE LA LUZ SOBRE LAS SUPERFICIES COMPACTAS



LA COMPOSICIÓN 63

1. Componer.
2. Elementos de la composición en el lenguaje visual.
3. Formato y encaje.
4. El ritmo visual en la composición.
5. La composición modular.

L-15. CRITERIOS COMPOSITIVOS DE UNA IMAGEN EN EL PLANO 69

L-16. ESQUEMA Y RITMO COMPOSITIVO EN EL ARTE ABSTRACTO

L-17. FORMATO Y ENCAJE EN LA OBRA ARTÍSTICA



LA PERCEPCIÓN Y EL LENGUAJE VISUAL 75

1. La percepción visual.
2. Ilusiones ópticas.
3. La fuerza del lenguaje visual.
4. Iconos, Símbolos y Logotipos.
5. Lectura de la imagen.

L-18. ILUSIONES ÓPTICAS: JUGANDO CON LA PERCEPCIÓN 83

L-19. REINTERPRETACIÓN DE UNA OBRA DE ARTE

L-20. CREACIÓN DE SIGNOS GRÁFICOS: LOS ICONOS

L-21. LECTURA DE UNA INSTANTÁNEA FOTOGRÁFICA

L-22. DISEÑO Y COMPOSICIÓN DE UN CARTEL PUBLICITARIO



LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 93

1. La imagen fija.
2. La imagen en movimiento.
3. El lenguaje multimedia.
4. Presentaciones multimedia.

L-23. VELOCIDAD Y DISTANCIA FOCAL EN UNA IMAGEN FOTOGRÁFICA 99

L-24. EL CÓMIC COMO MEDIO DE NARRACIÓN

L-25. DISEÑO DE UNA PRESENTACIÓN MULTIMEDIA

L-26. DOODLE DE GOOGLE



TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS EN EL DISEÑO 107

1. Génesis de elementos y formas básicas.
2. Elementos geométricos fundamentales.
3. Distancias.
4. Ángulos.
5. Lugares geométricos básicos en el plano.
6. Operatividad con los ángulos.
7. Triángulos.
8. Cuadriláteros.
9. La circunferencia y el círculo.

L-27. DISEÑO DE MOSAICOS CON BASE EN UNA MALLA CUADRADA 115

L-28. TRAZADOS GEOMÉTRICOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

L-29. CONSTRUCCIÓN DE ÁNGULOS CON LAS HERRAMIENTAS EUCLIDIANAS

L-30. CONSTRUCCIÓN Y RELACIONES MÉTRICAS CON TRIÁNGULOS

L-31. CONSTRUCCIÓN Y RELACIONES MÉTRICAS CON CUADRILÁTEROS

L-32. POSIBILIDADES GRÁFICAS DE LA CIRCUNFERENCIA



FORMAS POLIGONALES. REDES MODULARES 127

1. Formas poligonales.
2. Polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
3. Trazado de polígonos regulares dado el lado.
4. Polígonos regulares estrellados.
5. Redes modulares básicas.

L-33. DISEÑOS Y LACERÍAS POLIGONALES 131

L-34. ROSETÓN CİNTEADO Y LACERÍA CURVA CON BASE POLIGONAL

L-35. CREACIÓN DE RITMOS MODULARES SOBRE REDES TRIANGULARES Y CUADRADAS

L-36. COMPOSICIÓN CROMÁTICA CON POLÍGONOS ESTRELLADOS Y OTRAS FORMAS

L-37. EL MÓDULO EN LA COMPOSICIÓN DE ESTRUCTURAS



TANGENCIAS Y ENLACES 143

1. Tangencias.
2. Trazado de rectas tangentes a una circunferencia.
3. Trazado de rectas tangentes a dos circunferencias.
4. Enlaces en curvas técnicas.

L-38. TRAZADOS ELEMENTALES DE RECTAS TANGENTES A CIRCUNFERENCIAS 147

L-39. CIRCUNFERENCIAS TANGENTES A RECTAS Y A OTRAS CIRCUNFERENCIAS

L-40. CIRCUITO AUTOMOVILÍSTICO

L-41. DISEÑOS COMPUESTOS POR CURVAS TÉCNICAS



PROPORCIÓN, ANTROPOMETRÍA Y ESCALAS 155

1. El lenguaje de la proporción.
2. Escalas.
3. La proporción humana.
4. El cuerpo humano y su entorno.
5. La desproporción.

- L-42. PROPORCIONALIDAD Y DINÁMICA EN LAS FORMAS 161
- L-43. RELACIÓN MÉTRICA ENTRE ESCALAS DE UNA MISMA SERIE
- L-44. PROPORCIÓN Y DEFORMACIÓN DE LA FIGURA HUMANA
- L-45. DECORACIÓN Y ESPACIOS LIBRES EN UNA VIVIENDA



REPRESENTACIÓN DE SÓLIDOS. VISTAS DIÉDRICAS 169

1. Representación objetiva de sólidos.
2. Esquema de los diferentes sistemas de representación.
3. Proyecciones o vistas diédricas de un sólido.
4. Formas cilíndricas.
5. Proyecciones diédricas de secciones planas en un cilindro de revolución.

- L-46. VISTAS DIÉDRICAS DE MÓDULOS CÚBICOS 175
- L-47. PIEZAS CON UNA MISMA PROYECCIÓN DE ALZADO
- L-48. PROYECCIONES DIÉDRICAS DE CUERPOS CON UNA MISMA PLANTA
- L-49. PIEZAS GENERADAS A PARTIR DE CILINDROS RECTOS



AXONOMETRÍAS 183

1. Las perspectivas axonométricas.
2. Trazado de la perspectiva axonométrica isométrica.
3. Trazado de las perspectivas caballera frontal y planimétrica.

- L-50. CREACIÓN DE TIPOLOGÍAS ARQUITECTÓNICAS 187
- L-51. REPRESENTACIÓN ISOMÉTRICA DE UN ARCO ARQUITECTÓNICO
- L-52. INFLUENCIA DEL ÁNGULO DE FUGA EN LA CABALLERA FRONTAL
- L-53. PERSPECTIVA CABALLERA MILITAR O PLANIMÉTRICA



TÉCNICAS SECAS, HÚMEDAS Y DIGITALES 195

- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS SECAS:** *Lápices de grafito • Lápices de color y acquarelables • Cretas y pasteles • Ceras • Rotuladores • Collage*
- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS HÚMEDAS:** *Tinta china • Acuarela • Témpera (gouache) • Estarcido*
- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DIGITALES:** *Dibujo vectorial • Imagen de mapa de bits*

ESQUEMA DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

1 PORTADA UNIDAD DIDÁCTICA

Cada Unidad Didáctica se abre con una ilustración representativa de los contenidos de la misma. En la franja derecha, que comparte color con el resto de unidades del bloque temático, se presenta el **Índice** de contenidos, así como los **Objetivos** y los **Criterios de Evaluación** propios del tema o unidad considerada.

2 CONTENIDOS Y MÉTODOS DE TRABAJO

La información básica se acompaña de observaciones de la realidad a través de imágenes fotográficas, trabajos de artistas, dibujos e ilustraciones. Al pie de la última página se incluye un **Vocabulario** con la definición de algunos términos significativos propios de la materia, así como una serie de **Enlaces Web** que, mediante códigos QR, permiten acceder a una selección de páginas con las que suplementar los conocimientos.



Objetivos de la Unidad y Criterios de evaluación

CADA UNIDAD DIDÁCTICA CONSTA DE CUATRO PARTES CLARAMENTE DIFERENCIADAS:

- La **Portada de la Unidad**.
- Los **contenidos y métodos de trabajo**.
- Las **propuestas operativas**.
- Las **verificaciones de autoevaluación**.

3 LA TEXTURA EN EL ARTE

5.1 La textura en el dibujo y la pintura

La **textura** es el dibujo que consigue al pasar sobre un soporte (rotulador, lápiz, carboncillo, pluma, etc.) signos, como puntos, líneas o esbozos de formas copiadas o ideadas.

Pintar significa extender zonas de color usando lápices de colores, témperas, óleo, etc. con un signo particular y personal.

El signo de la **pincelada** crea la **textura pictórica**, que puede aparecer homogénea, hecha de pequeños trazos uniformes, o variada y vibrante, hecha de pinceladas escuadradas y pastosas.



J. LEE CARRELL (1915) - *Dulcinea II*, 2013. Las pinceladas, ágiles y ondulantes en esta obra de la genial artista cubana, nos presentan una cultura afrocaribe entre la suave melaza del modelo y la representación pictórica a través de texturas brutas e imesas, dotadas de grandes cualidades expresivas.

5.2 La textura en la escultura

Esculpir es la acción de quitar material de un bloque de mármol, de piedra o de madera usando cincel y mano. Por contra, **modelar** es añadir y dar forma a material que está privado de ella como, por ejemplo, la arcilla, utilizando los dedos o varillas de madera apropiadas.

El **acodamiento**, el **entrelazado** o la **superposición** de más signos crean las superficies y las texturas, que pueden resultar: lisas, rugosas, pomosas, plásticas, moduladas, etc., según los efectos de luz y sombra diseñados por el escultor.

El **acodamiento**, el **entrelazado** o la **superposición** de más signos crean las superficies y las texturas, que pueden resultar: lisas, rugosas, pomosas, plásticas, moduladas, etc., según los efectos de luz y sombra diseñados por el escultor.



J. LEE CARRELL (1915) - *Dulcinea II*, 2013. Las pinceladas, ágiles y ondulantes en esta obra de la genial artista cubana, nos presentan una cultura afrocaribe entre la suave melaza del modelo y la representación pictórica a través de texturas brutas e imesas, dotadas de grandes cualidades expresivas.

5.3 La textura en la arquitectura

Los edificios, las plazas, los puentes y en general, los trazados urbanísticos, son arquitectura. En ella, el concepto del signo es más complejo que en la pintura y en la escultura.

El signo en arquitectura es aquel elemento que asume un particular significado formal: un rosón sobre la fachada de una iglesia, una escultura helicoidal, un balcón con decoración de estilo singular, etc.

Los **subsignos** son aquellos elementos constructivos que, repetidos o combinados, contribuyen de manera determinante a la imagen compleja del edificio: materiales de fachada, alacena, alacena, alacena, etc., según los efectos de luz y sombra diseñados por el escultor.

La **textura** en arquitectura se determina por los materiales empleados y por el ritmo y relieve que establece la relación entre signos y subsignos.

J. LEE CARRELL (1915) - *Dulcinea II*, 2013. Las pinceladas, ágiles y ondulantes en esta obra de la genial artista cubana, nos presentan una cultura afrocaribe entre la suave melaza del modelo y la representación pictórica a través de texturas brutas e imesas, dotadas de grandes cualidades expresivas.

VOCABULARIO

Forma Configuración exterior de las cosas. Apariencia, estructura, organización que recibe las impresiones sensoriales en el pensamiento. Todas las medidas objetivas (longitud, área, color, etc.) contribuyen a la constitución de la forma. Sus límites pueden ser líneas, de contorno o de superficie.

Signo Es la dimensión expresiva de la línea.

Trazo Es el lenguaje visual, en la medida en que se representa o expresa algo.

Yuxtaposición Poner un elemento junto a otro o inmediatamente a él.

ERANES WEB

- Registro sobre el punto y la línea. Incluye un cuestionario interactivo de un Clicar. <http://www.gd.com/2013/04/01/registro-sobre-el-punto-y-la-linea/>
- Vídeo de Kandinsky hablando a través de una obra abstracta geométrica. <http://www.gd.com/2013/04/01/kandinsky/>
- Modelar con arcilla sobre el punto, la línea, la forma y la textura. <http://www.gd.com/2013/04/01/modelar-con-arcilla-sobre-el-punto-la-linea-la-forma-y-la-textura/>
- Página web del pintor cubano Pedro Subero. <http://www.gd.com/2013/04/01/pagina-web-del-pintor-cubano-pedro-subero/>

enlaces a internet mediante códigos QR

vocabulario

3 PROPUESTAS OPERATIVAS

Cada «Lámina» plantea mediante un breve enunciado ejercicios creativos con los que practicar los conceptos aprendidos en la teoría, ya sea a través de construcciones gráficas, lectura y análisis de obras de arte, diseños geométricos, utilización de técnicas gráfico-plásticas, etc.

Las propuestas cuentan con dos grandes virtudes a considerar:

- Permiten reforzar de forma sencilla los contenidos de la unidad.
- Fomentan la creatividad, imaginación y visión analítica del alumno.

4 VERIFICACIONES

«Preguntas básicas» y «Momentos operativos» que refuerzan los conceptos, la comprensión y el rigor expresivo, al mismo tiempo que valoran y evalúan el nivel de conocimientos.

título de la propuesta

aspectos a considerar en la evaluación

cajetín informativo

nº de la propuesta y nivel de dificultad

preguntas de verificación

DISEÑOS Y LACERÍAS POLIGONALES

Recuerda y crea diseños de formas convexas y cóncavas o estrelladas regulares

1. Reproduce las FORMAS PENTAGONALES convexas y cóncavas (estrelladas) que originan el diseño expuesto. Analiza con detenimiento las formas: toda la representación gráfica hace de inscribir un pentágono regular en la circunferencia dada. Las posibilidades de destacar y colorear el diseño definitivo son ilimitadas. Pon imaginación y verás qué buenos resultados consigues.

2. Escoge y reproduce uno de los dos diseños que se muestran. En la LACERÍA del ejemplo a) has de comenzar por dibujar un octógono de 8º género y 3º especie. Y en el DISEÑO del modelo b) has de comenzar por dividir la circunferencia en doce partes iguales y trazar cuatro triángulos equiláteros. Colorea el dibujo a tu gusto. ¡Ánimo!

1 RELACIONES MODULARES EN EL PENTÁGONO

Al enlazar los vértices no consecutivos del pentágono inscrito en la circunferencia se genera una estrella de cinco puntas de la que se derivan nuevos pentágonos y nuevas estrellas.

2 LACERÍA Y DISEÑO EN ESTRELLA

espacio de trabajo para los ejercicios prácticos

ALZADO

3

PROYECCIONES DIÉDRICAS DE C...

Trabaja las proyecciones diédricas de s...

Esta pretende recordarte que una sola vista nunca define la configuración de un objeto. Si necesitas dos proyecciones para conocerlo que aseguran la configuración del objeto y a su vez de la lámina puedes observar cuatro vistas en perspectiva isométrica, que poseen acción en planta.

VERIFICACIÓN

Con una determinada vista (a) de las perspectivas dadas (a) reproducirla y añadir el complemento por el que se construya el objeto representado en la perspectiva isométrica.

PERSPECTIVA ISOMÉTRICA ISOMÉTRICA