



ARTÍSTICA

GUÍA DIDÁCTICA GRADO DECIMO

PERIODO 4/2026

la sensibilidad estética es la base de la comprensión del arte, pero ésta no se agota, sino que establece distinciones, jerarquías y órdenes a partir de las impresiones sensoriales. **la sensibilidad** se ocupa de sentir, de afectarse, pero, ¿cómo sabe de qué manera y por qué es afectada?

esta apropiación no puede hacerla por sí misma, sino por una especie de facultad mixta que asocia las informaciones sensoriales a ideas, conceptos, reflexiones. esta facultad sensible-racional se denomina **apreciación estética**, un componente de la experiencia estética que, si bien no está desprovisto de aspectos emocionales o productivos, tiene como función predominante la construcción conceptual.

así, el proceso de aprendizaje asociado a esta competencia específica remite, por una parte, a preguntas generales como: ¿qué es una obra de arte? ¿qué es lo propio del campo del arte? ¿cuáles son los conceptos fundamentales que subyacen en toda obra o práctica artística? por otra parte, exige manejar los códigos presentes en los lenguajes

artísticos y su "sintaxis" o modo de operación (dondis, 1973). dado que los códigos de los lenguajes artísticos están socialmente situados en culturas determinadas, el análisis meramente formal de una obra nos presenta una comprensión limitada de la misma, porque da cuenta del hecho artístico tan sólo desde la perspectiva de una estética en abstracto.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR POR EL AREA:

SENSIBILIDAD

APRECIACION ESTETICA

COMUNICACIÓN

la competencia de la **comunicación** es una cualidad particular de las artes para producir acciones significantes que llevan implícitos procesos de creación. en cuanto se refiere al trabajo que realizan los estudiantes para producir artísticamente han de tenerse en cuenta los procesos de creación desde el momento en que parten de una idea, intención o búsqueda expresiva. igualmente, deben considerarse los resultados parciales y finales.

es la disposición productiva que integra la sensibilidad y la apreciación estética en el acto creativo; es la adquisición de conocimientos, valoraciones y el desarrollo de habilidades que le permiten a un estudiante imaginar, proyectar y concretar producciones artísticas, y generar las condiciones de circulación para que dichos productos puedan ser presentados en una comunidad de validación.

forman parte de esta competencia dos componentes fundamentales: la producción y la transformación simbólica.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002 NIT 811018723-8



OBJETIVOS GRADO DÉCIMO

- fomentar la sensibilidad ciudadana a través del reconocimiento multicultural.
- seleccionar el eje temático y los lenguajes artísticos que harán parte de su propuesta artística de grado.
- realizar la clasificación y la selección del material artístico que hará parte del proyecto de grado.
- interrelacionar habilidades técnicas y tecnológicas para el desarrollo de propuestas de creación artística

COMPETENCIA: COMUNICACION

COMPONENTE:

1. PRODUCCIÓN

- identifica las etapas de la producción y socialización de propuestas artísticas desde los diferentes lenguajes.
- aplica procesos técnicos y tecnológicos a sus creaciones artísticas.
- valora y comparte con sus compañeros los procedimientos técnicos y tecnológicos con los que se desarrollan propuestas de creación artística.

2. TRANSFORMACION SIMBOLICA

- Participa activamente en procesos de creación colectiva de propuestas artísticas en el aula.
- Describe y explica los procedimientos técnicos y tecnológicos que realiza para la socialización de producciones artísticas.
- Contribuye activamente en procesos de creación colectiva de propuestas artísticas en el contexto social.

SABER CONCEPTUAL:

¿cómo interrelacionar habilidades técnicas y tecnológicas para el desarrollo de propuestas de creación artística?

INDICADORES DE DESEMPEÑO

- SABER CONOCER
reconoce las diferentes propuestas artísticas para realizar su producción y socialización.
- SABER HACER
aplica procesos técnicos y tecnológicos para la realización de sus creaciones artísticas.
- SABER SER



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002 NIT 811018723-8



participa activamente en procesos de creación colectiva para el desarrollo de propuestas artísticas en su en su contexto social.

METODOLOGÍAS ACTIVAS

se propone generar aprendizajes activos privilegiando la relevancia del **aprender haciendo**, lo que ubica al estudiante en el centro del aprendizaje. la implementación de metodologías activas incentiva la indagación, la creatividad, la colaboración y la motivación en los procesos de enseñanza, ya que es así como los estudiantes se interesan por el saber y se apropian de este para ser sujetos autónomos y activos.

las metodologías activas son un conjunto de estrategias centradas en los estudiantes que incluyen el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos (abp), el aprendizaje basado en retos (abr), la investigación escolar y la gamificación, estos generan ambientes de clase en los que los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en la investigación científica, la comunicación y la resolución de problemas de manera colaborativa y al mismo tiempo, reciben retroalimentación constante de sus profesores como de los mismos compañeros estimulando un efecto positivo en el aprendizaje.

EVALUACION:

CONTINUA Y PERMANENTE: es decir que se realizará en forma permanente haciendo un seguimiento al alumno, que permita observar el progreso y las dificultades que se presenten en su proceso de formación. se hará al final de cada tema, unidad, periodo, clase o proceso.

INTEGRAL: se tendrán en cuenta todos los aspectos o dimensiones del desarrollo del alumno, con aplicación de todo tipo de pruebas orales o escritas para evidenciar el proceso de aprendizajes y organización del conocimiento.

LOS LENGUAJES ARTISTICOS



TEMA

EL LENGUAJE ARTISTICO EN LA CREACIÓN DE PROPUESTAS ARTÍSTICAS

A lo largo de la historia del arte, los artistas han desarrollado diferentes formas de expresar ideas, emociones y visiones del mundo a través de imágenes. Estas formas de expresión se construyen a partir del lenguaje visual, entendido como el conjunto de elementos —línea, forma, color, textura, composición— que permiten organizar una imagen y dotarla de significado. Comprender este lenguaje implica reconocer que toda obra artística es el resultado de decisiones intencionadas, donde cada elemento cumple una función dentro de la comunicación visual.

Desde esta perspectiva, el arte no se limita a la técnica, sino que involucra procesos de pensamiento, interpretación y construcción de sentido. Según E. H. Gombrich (2007), las imágenes no son simples copias de la realidad, sino representaciones que responden a contextos culturales e históricos específicos. Esto significa que cada obra de arte refleja no solo una forma de ver el mundo, sino también una intención por parte del artista.

Por su parte, Wassily Kandinsky (1996) plantea que los elementos visuales poseen un valor expresivo propio, ya que líneas, formas y colores pueden generar sensaciones y comunicar ideas sin necesidad de representar objetos reconocibles. Esta idea es fundamental para comprender cómo el lenguaje visual permite construir propuestas artísticas personales, donde la organización de los elementos responde a una intención comunicativa.

En el contexto contemporáneo, el arte se concibe también como un proceso de investigación y creación. De acuerdo con Arthur Danto (2010), una obra adquiere sentido cuando se entiende dentro de un marco conceptual, es decir, cuando existe una idea que la sustenta. Esto permite definir un eje temático, explorar referentes y tomar decisiones sobre los lenguajes que utilizará para desarrollar su propuesta.



ACTIVIDAD

CREACIÓN Y PRESENTACION DE PROPUESTA COREOGRÁFICA GRUPAL

COMPETENCIA: COMUNICACION

COMPONENTE:
PRODUCCION
TRANSFORMACION SIMBOLICA

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** reconoce las diferentes propuestas artísticas para realizar su producción y socialización.
- **Saber hacer:** aplica procesos técnicos y tecnológicos para la realización de sus creaciones artísticas.
- **Saber ser:** participa activamente en procesos de creación colectiva para el desarrollo de propuestas artísticas en su en su contexto social.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

En esta actividad, los estudiantes desarrollarán una propuesta coreográfica grupal a partir de la selección de una canción y un estilo de baile definido por el grupo. El proceso iniciará con la organización de equipos de trabajo, donde deberán construir una secuencia de movimientos coordinados teniendo en cuenta el ritmo, la sincronización y la expresión corporal.

Durante el desarrollo de la propuesta, los estudiantes realizarán ensayos progresivos para aprender y perfeccionar pasos, desplazamientos, cambios de posición y transiciones dentro de la coreografía. Además del movimiento corporal, cada grupo deberá pensar la presentación como una puesta en escena artística, integrando elementos como vestuario, accesorios, formación grupal y, de manera opcional, escenografía o recursos visuales que fortalezcan la intención estética de la muestra.

Se enfatizará el trabajo colaborativo, la responsabilidad durante los ensayos, la memoria corporal y la capacidad de organización dentro del grupo. La propuesta deberá evidenciar preparación, coherencia visual y manejo del espacio escénico.

Finalmente, las coreografías serán presentadas y socializadas ante la comunidad educativa en el día de la familia, permitiendo valorar el proceso creativo, la expresión artística y el trabajo colectivo desarrollado durante la actividad.

CRITERIOS EVALUATIVOS DE LA ACTIVIDAD

1. Participa activamente en la construcción y ensayo de la coreografía
2. Utiliza el espacio escénico de manera organizada
3. Integra expresión corporal y actitud artística durante la muestra
4. Evidencia compromiso y responsabilidad durante el proceso de ensayo
5. Participa en la socialización y valoración de las propuestas artísticas
6. Mantiene respeto y disposición frente al trabajo grupal y las presentaciones de los compañeros.
7. **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002 NIT 811018723-8



ACTIVIDAD

DISEÑO DE LETRA CAPITAL: ARTE MEDIEVAL

COMPETENCIA: COMUNICACION

COMPONENTE:
PRODUCCION
TRANSFORMACION SIMBOLICA

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** reconoce las diferentes propuestas artísticas para realizar su producción y socialización.
- **Saber hacer:** aplica procesos técnicos y tecnológicos para la realización de sus creaciones artísticas.
- **Saber ser:** participa activamente en procesos de creación colectiva para el desarrollo de propuestas artísticas en su en su contexto social.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

En esta actividad, los estudiantes explorarán el arte medieval a través del diseño de una letra capital, comprendiendo cómo en los manuscritos iluminados la escritura se transformaba en imagen. A partir de la observación de referentes visuales, reconocerán que estas letras no solo cumplían una función decorativa, sino que también organizaban el texto y comunicaban ideas mediante formas, símbolos y composiciones cuidadosamente estructuradas.

Inicialmente, cada estudiante seleccionará la inicial de su nombre y la dibujará en gran formato en la hoja de la bitácora, procurando una adecuada proporción y ubicación en el espacio. La construcción de la letra podrá realizarse a partir de formas geométricas u orgánicas, teniendo en cuenta la claridad de su estructura y la legibilidad.

Posteriormente se desarrollará el proceso de ornamentación, inspirándose en los manuscritos medievales. Para ello, incorporarán elementos del lenguaje visual como líneas, patrones repetitivos y formas decorativas, organizando el espacio interno de la letra de manera equilibrada. Podrán incluir elementos como figuras vegetales, animales, símbolos o formas abstractas, cuidando que estos se integren armónicamente con la estructura de la letra. Como parte del proceso creativo, se incorporará **una técnica de relieve**, utilizando



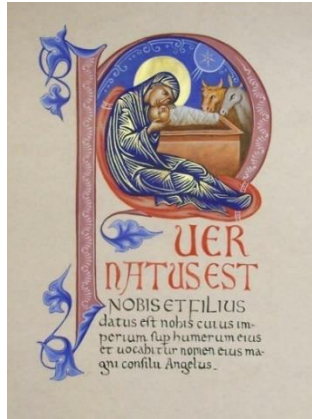
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002 NIT 811018723-8



materiales como colbón (pegante blanco) u otro material, con el fin de resaltar algunas partes del diseño, especialmente contornos, detalles decorativos o zonas específicas de la composición.

MANUSCRITOS MEDIEVALES



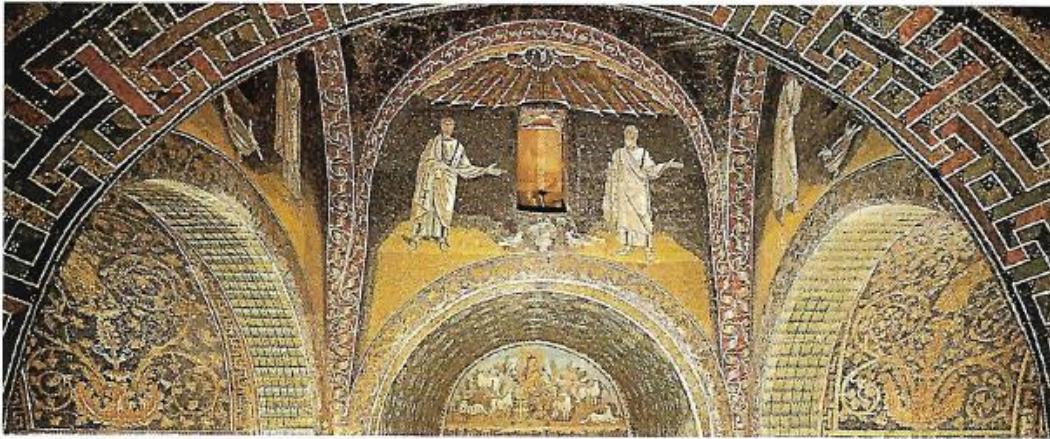
LETRAS CAPITALES





La Europa de los pueblos bárbaros

Los últimos años de Roma se caracterizaron, por una parte, por el reconocimiento de la religión cristiana como la oficial del Imperio Romano y, por otra, por una profunda crisis política y militar. Todo ello se plasmó en un profundo cambio en las formas artísticas.



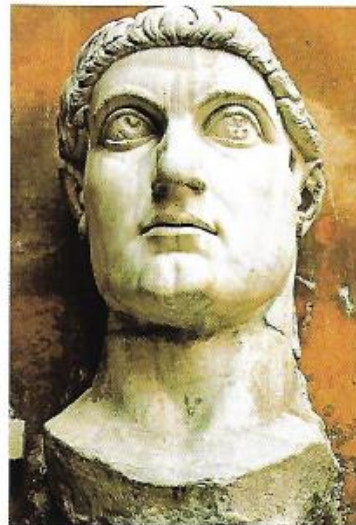
Convertido en religión oficial del Imperio, el cristianismo adoptó para su propio uso algunos motivos iconográficos de origen pagano, así como determinadas técnicas artísticas, en especial el mosaico. Arriba, uno de los más notables conjuntos de mosaicos de época paleocristiana, el mausoleo de Gala Placidia (siglo V), en la localidad de Ravena.

Durante el Bajo Imperio, el arte romano vivió una época de contrastes marcada por dos factores: el sincretismo religioso y el absolutismo político. Excepto breves periodos de renacimiento helenístico barroquista y lacónico, como el que se desarrolló durante el reinado de Galieno, la monumentalidad propagandística será el signo de los tiempos. Se construyeron

grandes edificios públicos destinados a exaltar el poder del emperador, cuya figura se representa espiritualizada y sobrenatural, alejada de una terrenalidad que domina hieráticamente, como muestra la cabeza colosal de Constantino.

Antigüedad tardía y arte paleocristiano

Es imposible separar el arte romano tardío del paleocristiano, ya que ambos se influyen mutuamente. A partir de la legalización del culto cristiano por Constantino (siglo IV), el cristianismo demostró gran capacidad de adaptación y oportunismo en su desarrollo artístico. Con anterioridad, la prohibición oficial de la religión de Cristo limitó sus primitivas manifestaciones plásticas a los ámbitos funerarios y de culto subterráneos, las conocidas catacumbas, en donde aparecen por primera vez pinturas y relieves cristianos que siguen modelos de raíz popular e incorporan nuevas temáticas iconográficas, como la orante, y simbólicas, como el crismón. Aunque quizás el logro fundamental de este arte funerario sea la conquista del espacio arquitectónico, representado por los edificios absidiados de culto martirial. Con la legalización del cristianismo, sobrevino un importante impulso constructivo basado en las tipologías áulicas y basilicales, éstas ya utilizadas anteriormente por

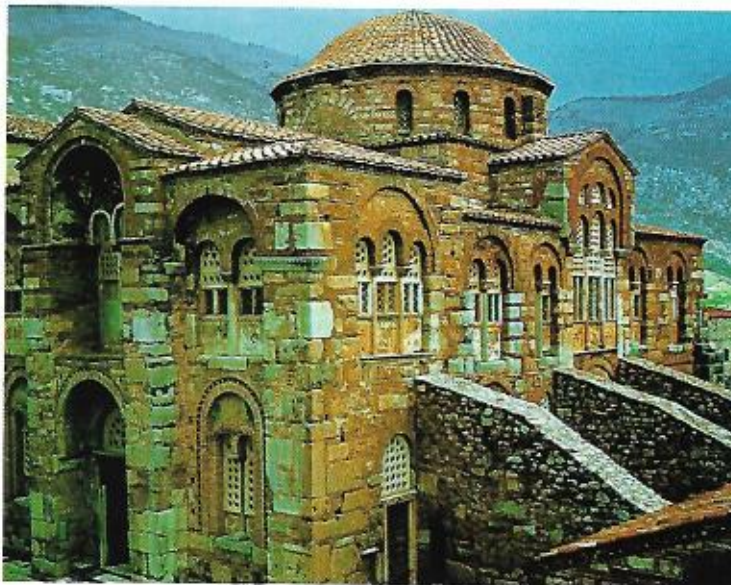


A la derecha, cabeza de mármol de Constantino el Grande (Museos Capitolinos, Roma), el emperador que, convertido al cristianismo, decretó la libertad de culto en el Imperio Romano a partir de la promulgación, en el 313, del edicto de Milán.

El Imperio Bizantino

Fundada por Constantino en el año 330, Constantinopla se convirtió a principios del siglo V en la capital de un nuevo y flamante ente político, el Imperio Bizantino, surgido de la fractura en dos mitades, oriental y occidental, de los dominios de Roma.

Véase también pág.	
56-57	
176, 177, 178	



Junto a la recuperación del legado de la Grecia clásica, uno de los símbolos de identidad más distintivos de la cultura bizantina lo constituye la Iglesia Ortodoxa, caracterizada por poseer un credo y una liturgia propios, diferentes de los católicos, que dieron lugar a una arquitectura religiosa específica. Arriba, el monasterio de San Lucas u Hosios Lukas (h. 1040), en Grecia.

La creación de mosaicos alcanzó en época bizantina una de sus etapas de máximo esplendor. Concebidos para facilitar la elevación espiritual de los creyentes, el contenido simbólico es en ellos esencial. A la derecha, mosaico de la iglesia de Cristo en Cora (siglo XIV, Constantinopla).

A partir del siglo V y bajo la presión de las invasiones, el Estado romano se disgregó. La atomización del bloque occidental contrastó con el resurgir de un nuevo y esplendoroso Imperio en Oriente, heredero natural del legado artístico griego y romano, crisol de lo occidental y de lo oriental. Las manifestaciones de arte de Bizancio, por otra parte, traducen los debates y concilios relativos a la constitución de la Iglesia Ortodoxa hasta la fijación de su liturgia entre los siglos VIII y IX. Durante los diez siglos de vida del Imperio Bizantino, el arte sufrió la influencia de los dos polos de poder que dirigían Constantinopla: la Iglesia y el Estado, es decir, el emperador.

En el siglo X, de la mano del emperador Constantino VII, gran intelectual, empezaron a fundarse las universidades con el objetivo de recuperar todas las obras clásicas, tanto científicas como artísticas, en un proceso similar al impulsado por Carlomagno un siglo antes en Occidente. El *Rollo de Josué*, con sus dibujos de carácter tridimensional y sus sensibles aguadas y estudios de la arquitectura y del paisaje, constituye un claro ejemplo del espíritu del emperador erudito y del renacimiento macedonio.

Arquitectura simbólica

A pesar del triunfo final de las imágenes, el legado iconoclasta de los primeros cristianos, fuertemente arraigado en los primeros siglos del Imperio, propició la aparición de una arquitectura increíblemente expresiva a través de sus formas y de su iluminación gracias a la investigación desarrollada en torno a la cúpula, elemento que, junto a la sobriedad de las fachadas y el lujo en la decoración de los interiores, caracteriza la arquitectura bizantina.

San Demetrio de Salónica, en Grecia, es un ejemplo de los primeros templos de planta basilical, derivado de los edificios comerciales romanos para resaltar el extremo oriental, la zona del altar.

El uso de la cúpula se extendió a otras tipologías arquitectónicas como los *martyria*, pequeños templos circulares derivados de los templete romanos, como el mausoleo de Gala Placidia en Ravena.

Pero sin duda es Santa Sofía*, el templo dedicado a la Santa Sabiduría en el siglo VI, el más emblemático de Bizancio. Su planta culmina la experimentación en cubiertas con bóvedas y cúpulas, y las derivaciones de la planta basilical y la planta de cruz griega motivadas por las necesidades del culto, ya que en muchos momentos de la misa los sacerdotes no podían ser vistos. La luz, que penetraba en el templo a través de la cúpula, transfiguraba por completo el espacio y dejaba en penumbra las salas laterales. Antemio de Tralles e Isidoro de Mileto son los teóricos





INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002 NIT 811018723-8



ACTIVIDAD

LETRA CAPITAL MEDIEVAL COMO SÍMBOLO VISUAL (TIPO MARCA)

COMPETENCIA: COMUNICACION

COMPONENTE:
PRODUCCION
TRANSFORMACION SIMBOLICA

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** reconoce las diferentes propuestas artísticas para realizar su producción y socialización.
- **Saber hacer:** aplica procesos técnicos y tecnológicos para la realización de sus creaciones artísticas.
- **Saber ser:** participa activamente en procesos de creación colectiva para el desarrollo de propuestas artísticas en su en su contexto social.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A partir de la letra capital previamente diseñada, los estudiantes desarrollarán una segunda fase en la que transformarán su composición inicial mediante la incorporación de símbolos e íconos inspirados en el arte medieval, reinterpretándolos desde una mirada contemporánea.

En esta etapa, la letra deja de ser únicamente un ejercicio técnico y se convierte en una propuesta visual con intención, similar a una identidad gráfica o marca. Para ello, los estudiantes seleccionarán elementos característicos del arte medieval que llamen su atención, como:

- formas vegetales
- figuras animales
- símbolos decorativos
- patrones ornamentales
- elementos heráldicos

Estos elementos serán integrados dentro de la letra, respetando su estructura, pero reorganizando la composición para generar una imagen más significativa y personal. La intención es que la letra funcione como un símbolo visual que represente una idea, estilo o identidad, similar a como lo hacen algunas marcas en el ámbito del diseño o la moda (**logos, iconos, símbolos**).

LOGOS – ICONOS - SIMBOLOS



EJEMPLOS:



CRITERIOS EVALUATIVOS DE LA ACTIVIDAD

- Reconoce características del arte medieval
- Construye correctamente la letra capital
- Organiza el espacio dentro de la composición
- Aplica elementos decorativos (líneas y patrones)
- Integra formas de manera coherente
- Usa el relieve (colbón u otro material) de forma intencional
- Controla la cantidad de material aplicado
- Logra efecto de volumen en algunas zonas
- Mantiene limpieza y orden en el trabajo
- Presenta acabados cuidados
- Sigue instrucciones durante la actividad
- **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**

TEMA

EL HUMANISMO Y LA FIGURA HUMANA EN EL RENACIMIENTO

RENACIMIENTO: Siglo XV- XVI

Para el Renacimiento la concepción de la realidad es tomado como un referente analizable científicamente y, por tanto, susceptible de ser controlado.

Se desarrollan numerosas investigaciones con el afán de conocer la realidad entendida como un todo unitario entre las investigaciones están: teoría heliocéntrica de Copérnico, los estudios sobre los seres vivos de Miguel Servet, aplicación de los avances de la óptica en la pintura mediante la perspectiva.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002 NIT 811018723-8



Aparición de un nuevo tipo de artista que investigaría no solo la disciplina artística, sino que ampliaría sus intereses a campos relacionados con la técnica o la ciencia, tales como la matemática y la geometría, la teoría de la luz y de los colores, la perspectiva, la mecánica y el estudio del cuerpo humano, desde la anatomía hasta la fisiología.

Durante el Renacimiento, el arte experimentó una transformación importante al centrar su interés en el ser humano, la observación de la naturaleza y la búsqueda de equilibrio en las composiciones. Este pensamiento, conocido como humanismo, valoraba las capacidades humanas, el conocimiento, la razón y el estudio del cuerpo como parte fundamental de la creación artística. A diferencia del arte medieval, donde predominaba lo simbólico y religioso, los artistas renacentistas comenzaron a representar la figura humana de manera más realista, estudiando sus proporciones, movimientos y expresiones.

En este contexto, conceptos como figura humana, proporción, simetría y composición adquirieron gran importancia. La figura humana se convirtió en el centro de muchas obras artísticas, siendo construida a partir de observaciones anatómicas y relaciones matemáticas entre las partes del cuerpo. La proporción permitía mantener equilibrio visual entre las dimensiones de la figura, mientras que la simetría ayudaba a organizar las formas de manera armónica dentro de la imagen.

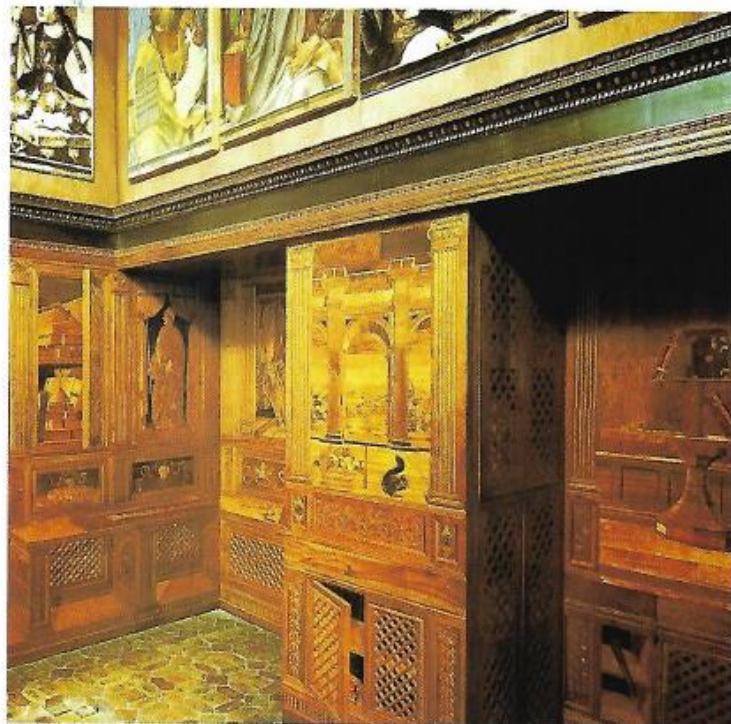
De igual manera, la composición fue utilizada para distribuir los elementos visuales dentro del espacio, guiando la mirada del espectador y generando orden visual. Elementos como la línea, la forma, el contraste y el volumen permitieron crear imágenes con mayor sensación de profundidad y realismo. En muchas obras renacentistas, los artistas también incorporaron elementos simbólicos que transmitían ideas religiosas, políticas o culturales, mostrando cómo la imagen puede comunicar significados más allá de la representación literal.

La recuperación del mundo clásico

Dos eventos, la toma de Constantinopla por los turcos (1453) y el descubrimiento de América (1492), señalan el comienzo de la Edad Moderna, cuya primera etapa, el Renacimiento, sitúa de nuevo al hombre como centro del universo.

Véase también págs.

24, 31


72-73, 74-75, 76-77,
78-79, 80-81, 82-83
84-85


Sobre estas líneas, el célebre Studiolo del duque de Montefeltro, obra de Francesco di Giorgio Martini, en el palacio ducal de Urbino (Italia).

El Renacimiento tomó al hombre como medida de todas las cosas. Así, numerosos artistas se centraron en la exaltación del cuerpo humano, y entre ellos Donatello, cuyo David (a la derecha) fue el primer desnudo que se realizaba desde la Antigüedad. La obra, fundida en torno a 1440, se conserva en el Museo del Bargello de Florencia (Italia).

La época que recibe el nombre de Renacimiento se calificó a sí misma como recuperadora de los valores de la Antigüedad clásica, y en su propia descripción utilizó términos como *rinascita* (Petrarca, Boccaccio, Vasari). Sin embargo, el término Renacimiento tal como lo conocemos, restringido a la creación artística y cultural de los siglos XV y XVI, se debe a la historiografía francesa del siglo XIX.

La ruptura con el momento precedente

El reconocimiento de este período como recuperador de las culturas griega y romana, consideradas como los modelos clásicos de la cultura, llevó implícito el descrédito de la época inmediatamente anterior, que fue bautizada con el nombre de «Edad del Medio». Frente a la concepción de la realidad como reflejo de la divinidad, la observación del hombre supeditado al dictado divino y la concepción del artista como

artesano que desarrollaba obras al servicio de un programa teológico, el Renacimiento propendría actitudes diametralmente opuestas.

La diferenciación esencial respecto al período medieval es la nueva concepción de la realidad como referente analizable científicamente y, por tanto, susceptible de ser controlado. La época desarrolló numerosas investigaciones en el afán por conocer la realidad, entendida como un todo unitario, en su complejidad. Entre estas investigaciones cabe citar la teoría heliocéntrica de Copérnico, los estudios sobre los seres vivos de Miguel Servet o la aplicación de los avances de la óptica en la pintura mediante la perspectiva. Este interés volcado en el hombre generaría la teoría humanista, en la que el hombre se convertiría en el centro de la creación y no un siervo de la divinidad, y disfrutaría de libertad de elección. En la práctica artística, esta actitud tuvo varias consecuencias. Por una parte, el hombre se convirtió en el referente a partir del cual las diversas artes extrajeron el canon proporcional. Por otra, el creador nunca más sería un simple artesano sometido a un programa, sino que las obras de arte tendrían valor por sí mismas y el artista y su obra gozarían de un nuevo estatus entre las artes liberales o intelectuales. En esta nueva actitud respecto a la obra de arte desempeñaron un papel determinante los mecenas, hombres poderosos interesados en conseguir para sus cortes la imagen intelectual que la época requería, e interesados personalmente en el arte y el conocimiento en general. Entre estas cortes destacaron las de los Médicis en Florencia, los Sforza en Milán y los Montefeltro en Urbino. En el siglo XVI, el





Los grandes humanistas

Al recuperar la importancia del individuo creador, el Renacimiento fue una época que favoreció el concepto del genio artístico. Desde posiciones diferentes, Leonardo, Rafael y Miguel Ángel encarnan en su vida y en su obra ese ideal renacentista.

	Véanse también 12, 13, 19, 24, 27 40
	70-71, 72-73, 74 76-77, 84-85
	227, 248, 249, 251 380-381, 307



Sobre estas líneas, el llamado Tondo Doni (h. 1504; Galería de los Uffizi, Florencia), representación de la Sagrada Familia, que constituye la primera pintura conocida de Miguel Ángel.

A la derecha, La Virgen y el Niño con santa Ana y san Juan Bautista (h. 1495; National Gallery, Londres), de Leonardo da Vinci, tema que el artista volvería a abordar en 1501 en uno de sus más célebres lienzos.

La ampliación de los estrechos márgenes de actuación de que disponía el artista medieval, educado en un taller en el que actuaba como maestro artesano, dio lugar a la aparición de un nuevo tipo de artista que investigaría no sólo las posibilidades de una disciplina artística, sino que ampliaría sus intereses a campos relacionados con la técnica o la ciencia, tales como la matemática y la geometría, la teoría de la luz y de los colores, la perspectiva, la mecánica y el estudio del cuerpo humano, desde la anatomía hasta la fisiología.

En el siglo XV, en la activa ciudad de Florencia destacaron diversos artistas, como Alberti o Ghiberti, que compaginaron la arquitectura, la escultura, la pintura y la teoría. Sin embargo, las tres figuras más relevantes, que desarrollaron su actividad entre los últimos años del siglo XV y la primera mitad del XVI, son Leonardo da Vinci, Miguel Ángel Buonarroti y Rafael Sanzio.

Leonardo da Vinci (1452-1519)

Leonardo ha sido una de las figuras que más leyendas e interpretaciones han generado. Desde sus contemporáneos hasta Freud, ha sido objeto de estudios que han llegado a realizar sobre él mismo y sobre su obra las más extravagantes lecturas. Tenido ya en su época por un hombre de carácter extraño y misterioso, fue considerado también un genio indiscutible, la imagen que ha llegado hasta nuestros días.

Leonardo empezó su carrera como artista en uno de los talleres más importantes de Florencia, el de Andrea Verrocchio. A partir de entonces inició una brillante trayectoria pictórica, que se centró sobre todo en cuadros de pequeño formato.

Junto a su trabajo como pintor, sobresalió también por sus numerosas investigaciones sobre temas técnicos y científicos: diseño de máquinas voladoras, artefactos bélicos, investigaciones sobre anatomía y arquitectura... Por otra parte, escribió numerosas notas y el famoso *Tratado de pintura*, en el que desarrolló la idea de la superioridad de la pintura sobre las otras artes y disciplinas, por su capacidad de acercarse con mayor fidelidad a la represen-



tación de la realidad a partir de fundamentos científicos que la llevan a convertirse en un arte liberal.

Leonardo fue un excepcional observador de su época, un cambio de siglo en el que la atracción por las posibilidades de la ciencia coexistió con las teorías apocalípticas finiseculares representadas en Florencia por la figura de Girolamo Savonarola, predicador que a la muerte de Lorenzo el Magnífico fascinó a la ciudad con sus sermones.

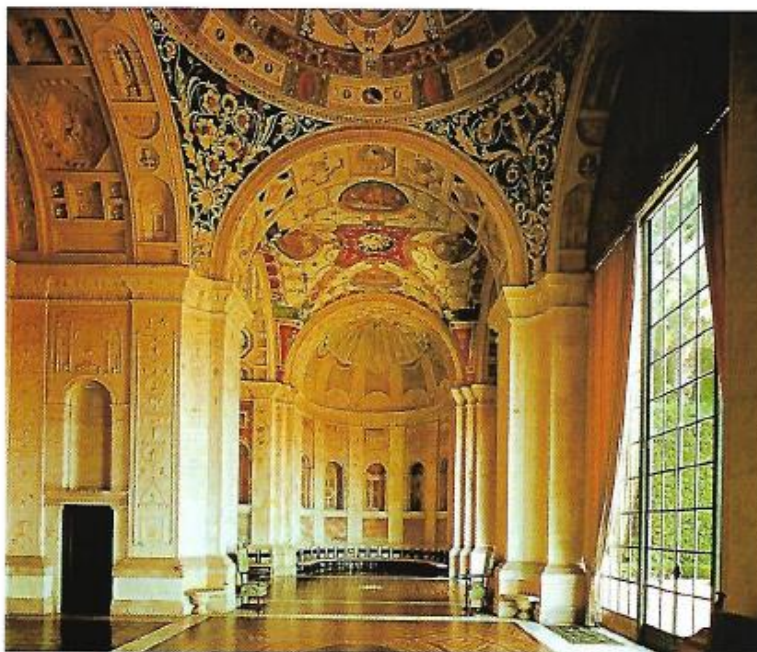
Miguel Ángel Buonarroti (1475-1564)

Miguel Ángel, que mantenía con Leonardo unas relaciones cuando menos tensas, se dedicó a investigar las posibilidades expresivas de la pintura, la escultura y la arquitectura, y logró conseguir para cada una de ellas el grado de excelencia que lo convertiría, en opinión de Vasari, en el mejor artista de todos los tiempos.

A los trece años entró en el taller de Domenico Ghirlandaio, donde aprendió la técnica de la pintura al fresco. Su propia época divulgó varios mitos sobre su precocidad como artista. Su arte se basa en los modelos de la Antigüedad romana y en la imitación de la naturaleza, y experimenta con su inclusión en disciplinas especulativas como la filosofía. Primero desarrolló su trabajo en el círculo de Lorenzo el Magnífico en Florencia y, al fallecimiento de éste, en la corte papal de Roma.

Rafael Sanzio (1483-1520)

La trascendencia de Rafael se debe tanto a la importancia de su pintura como a su biografía, sumida en el misterio y en la que hay desde milagros hasta hechos que se han relacionado con el espíritu de atracción hacia lo misterioso de la época que le



tocó vivir. Con su obra pictórica alcanzó el ideal renacentista, y logró los máximos efectos con el mínimo esfuerzo. Esta perfección es el resultado de un profundo conocimiento de la técnica y una sublimación de la pintura, que en su tiempo fue relacionada con el equilibrio máximo representado en la teoría de los cuerpos celestes. Sus contemporáneos describen su pintura con los conceptos de gentileza y gracia que han llegado hasta nosotros y que hacen que su obra sea perfecta.

Sin embargo, como humanista interesado desarrolló también proyectos arquitectónicos, y se ocupó durante un tiempo de la construcción de la basílica de San Pedro del Vaticano; manifestó así mismo un gran interés por la arqueología.

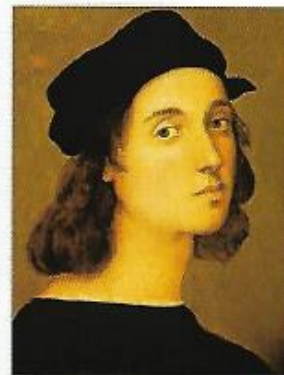
Al igual que Leonardo, Miguel Ángel y otros espíritus renacentistas, Rafael practicó diversas disciplinas, además de la pintura. De su labor arquitectónica destaca la Villa Madama (1516, Roma), un encargo que recibió del cardenal Julio de Médici. Sobre estas líneas, una de las luminosas logias de esta mansión, en la que se evidencia el interés de Rafael por reproducir el ambiente interior de las villas de la Antigüedad. Abajo, autorretrato del artista.

Fortuna crítica

La consideración actual de estos tres artistas como culminadores de las ideas del Renacimiento y como sus más emblemáticos representantes tiene su origen en la historiografía de la época. El primer teórico que los consideró representantes de la *Edad de oro* fue Paolo Giovio (1483-1552). Sin embargo, la obra más influyente son las *Vidas de los más eminentes arquitectos, pintores y escultores italianos*, de Giorgio Vasari (1511-1574), publicada en 1550. En esta obra, el autor, que idealizó a los tres artistas, se refirió a Leonardo, a la escultura de *David* de Miguel Ángel y a la pintura de Rafael, respectivamente, con las siguientes palabras: «Y ciertamente el cielo a veces nos manda algunos que no representan a la humanidad, sino a la divinidad misma.»

«Es superior a todas las estatuas modernas o antiguas [...] porque tiene un torneado de piernas que es bellísimo, y unas articulaciones y una esbeltez en el torso que son divinas; y no se ha visto nunca una postura más airosa, ni gracia que se le pueda comparar...»

«La manera se hizo después la más bella, tras haber cuidado con frecuencia las cosas más bellas, y tras reunir las manos, las cabezas o los cuerpos más bellos, y al hacer la mejor figura posible con todas aquellas bellezas.»





ACTIVIDAD

PROPORCIÓN DEL ROSTRO EN EL DIBUJO MANGA

La figura humana a partir de la proporción y la estructura facial

ACTIVIDAD

DISEÑO DE LETRA CAPITAL: ARTE MEDIEVAL

COMPETENCIA: COMUNICACION

COMPONENTE:
PRODUCCION
TRANSFORMACION SIMBOLICA

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** reconoce las diferentes propuestas artísticas para realizar su producción y socialización.
- **Saber hacer:** aplica procesos técnicos y tecnológicos para la realización de sus creaciones artísticas.
- **Saber ser:** participa activamente en procesos de creación colectiva para el desarrollo de propuestas artísticas en su en su contexto social.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

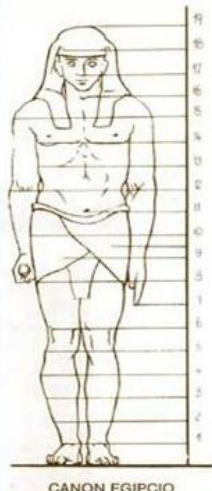
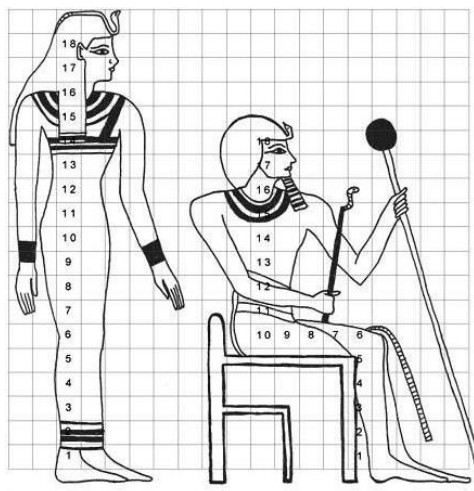
En esta actividad, los estudiantes iniciarán el estudio de la figura humana a partir de la observación y construcción proporcional del rostro utilizando referentes del dibujo manga. A partir del esquema guía, identificarán la ubicación proporcional de ojos, nariz, boca, orejas y forma del rostro, comprendiendo cómo la proporción permite organizar correctamente las partes de la cara dentro de una composición.

Inicialmente observarán las divisiones básicas del rostro (mitades y fracciones proporcionales) para reconocer cómo se distribuyen los elementos faciales. Posteriormente realizarán un dibujo guiado aplicando líneas de construcción suaves para estructurar el rostro antes de agregar detalles como cabello, sombras y expresiones.

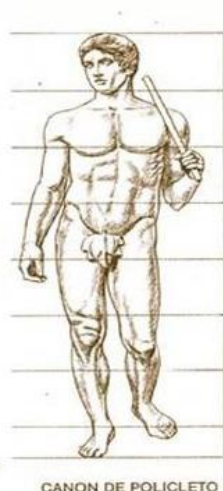
CONCEPTOS RELACIONADOS:

Proporción, figura humana, simetría, estructura facial, composición, línea de construcción, canon, anatomía básica del rostro.

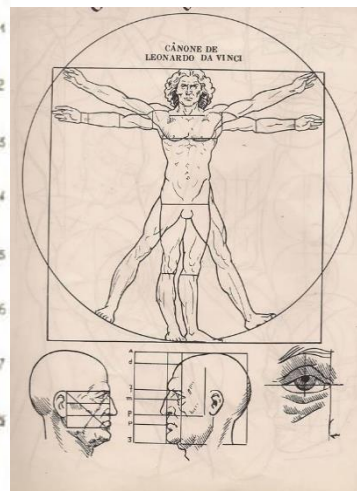
CANON



CANON EGIPCIO



CANON DE POLICLETO

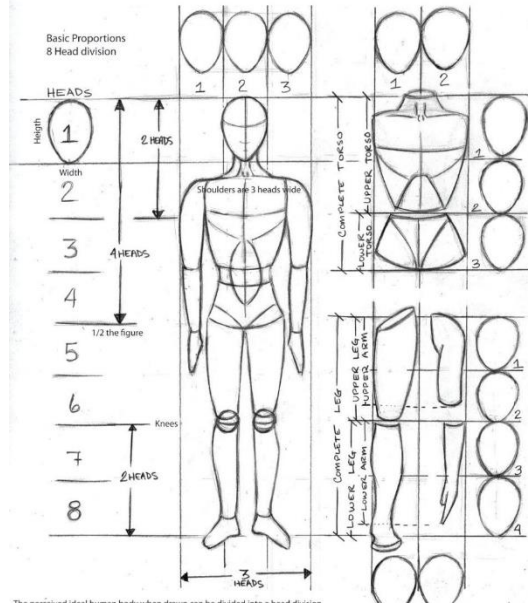




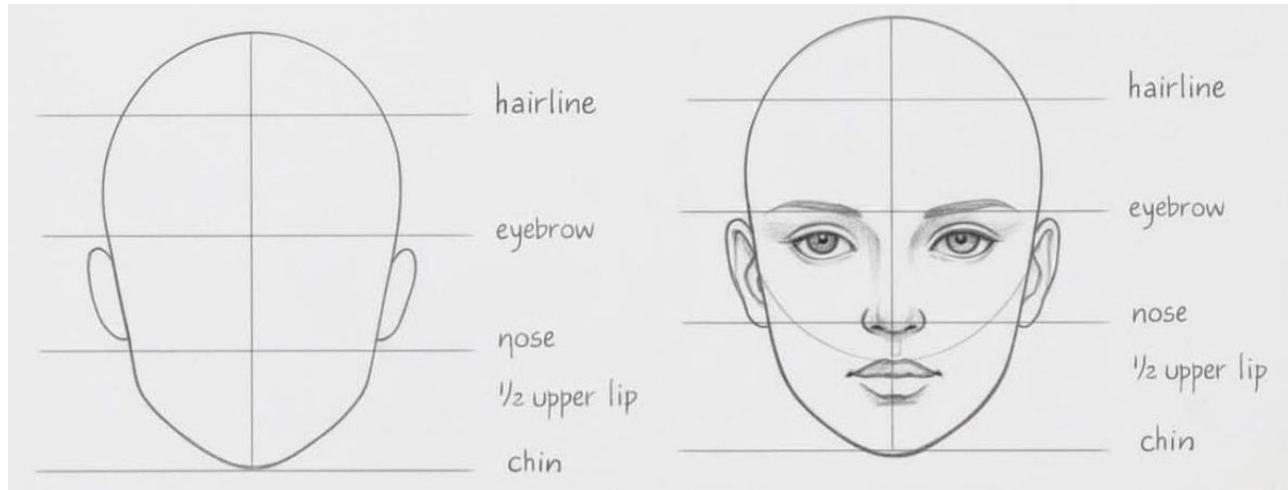
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002 NIT 811018723-8

PROPORCIÓN FIGURA HUMANA



ANATOMIA BASICA DEL ROSTRO

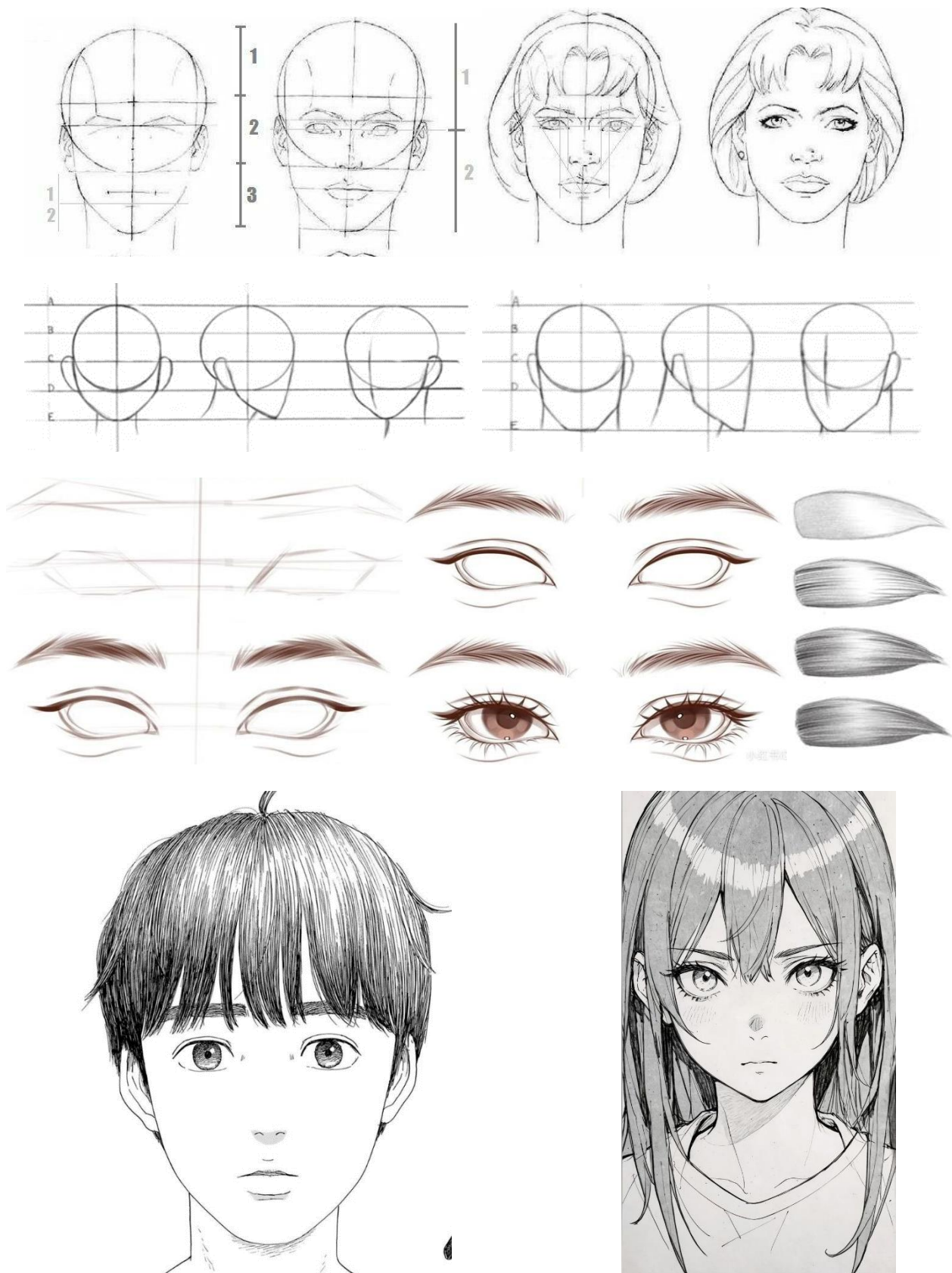




INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002

NIT 811018723-8





INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

RESOLUCIÓN 16322 DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2002 NIT 811018723-8



CRITERIOS EVALUATIVOS:

- Reconoce proporciones básicas del rostro.
- Mantiene simetría y equilibrio visual.
- Aplica detalles y sombras de manera organizada.
- Evidencia observación y control del trazo.
- Sigue instrucciones durante la actividad.
- **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**



REFERENCIAS

Arnheim, R. (2005). Arte y percepción visual. Alianza Editorial.

Gombrich, E. H. (2007). La historia del arte. Phaidon Press.

Ivins, W. M. (1953). Prints and Visual Communication. Harvard University Press.

Meggs, P. B. (1998). A History of Graphic Design. John Wiley & Sons.

Lewisohn, C. (2008). Street Art: The Graffiti Revolution. Tate Publishing. Ministerio de educación nacional. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-241907.html#:~:text=La%20Educaci%C3%B3n%20Art%C3%ADstica%20en%20la,las%20dem%C3%A1s%20%C3%A1reas%20de%20conocimiento.>

Referencia: <http://www.didatticarte.it/Blog/>

Océano Editorial. (2005). *El mundo del arte: Autores, movimientos y estilos* (Incluye CD interactivo). Océano Editorial. ISBN 978-8449416859.

Ortiz, Fernando. & Velasquez, M, ángeles. Educación Plástica y visual. Apuntes E plásticas. Recuperado de https://www.edu.xunta.gal/centros/iesantonalonsorios/?q=system/files/1_eso_apuntes_plastica_1_0.pdf