

A COMUNICACIÓN VISUAL.

Define os **FACTORES QUE INTERVEÑEN NUN ACTO DE COMUNICACIÓN** e identifícaos no seguinte exemplo:

EMISOR:

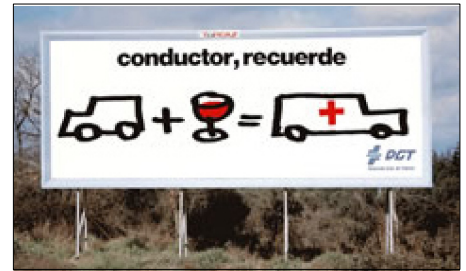
RECEPTOR:

CANLE:

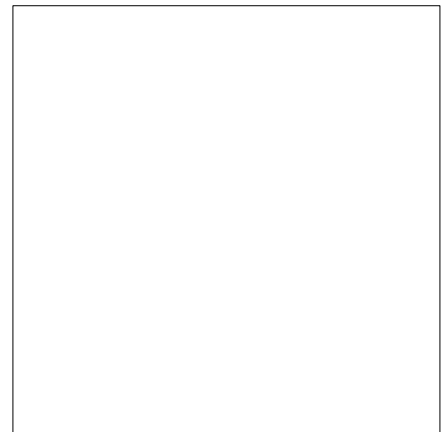
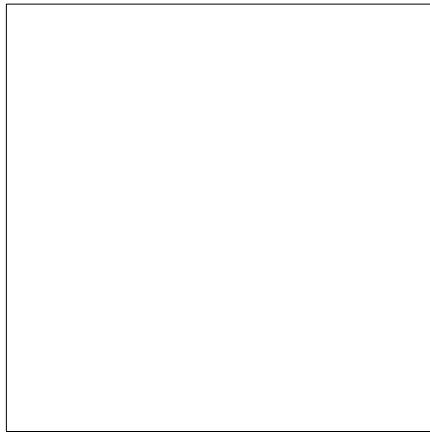
CÓDIGO OU LINGUAXE:

MENSAXE:

CONTEXTO:



A través do debuxo, representa un mesmo obxecto empregando tres graos de **ICONICIDADE** diferentes. Ordena as tres imaxes de maior a menor grao de iconicidade.



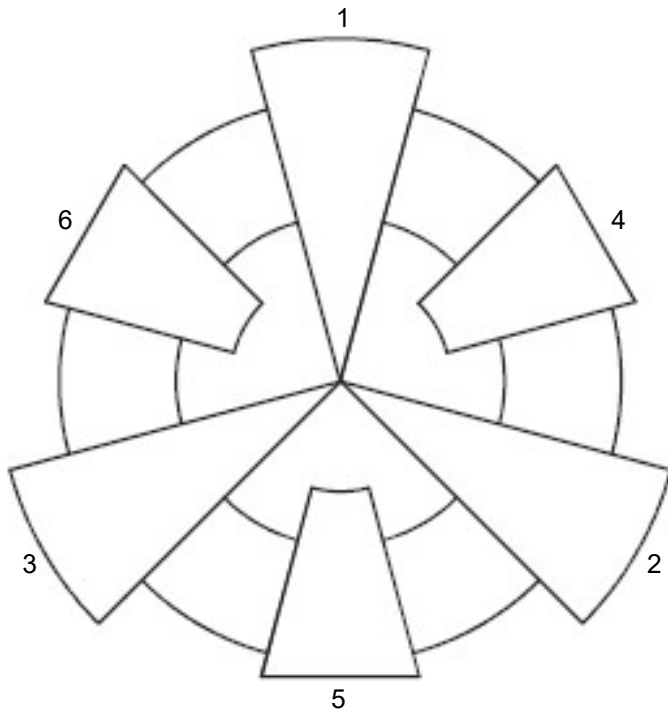
Que entendemos por **iconicidade dun signo visual**? ...

Define as seguintes **FUNCIÓNS DAS IMAXES** e ilústraas cun exemplo.

(pegar imaxe)	(pegar imaxe)	(pegar imaxe)	(pegar imaxe)
INFORMATIVA:	EXPRESIVA:	ESTÉTICA:	EXHORTATIVA:

CORES PIGMENTO. MESTURA SUBTRACTIVA DA COR. CÍRCULO CROMÁTICO. CORES PRIMARIAS E SECUNDARIAS.

Con lápises de cores, e empregando só as cores primarias, completa o seguinte **círculo cromático**:



Responde as seguintes preguntas:

Que é un **CÍRCULO CROMÁTICO**?:...

Que é unha **COR PRIMARIA**?:...

Cales son as cores primarias pigmento?:
1)... 2)... 3)...

Que é unha **COR SECUNDARIA**?:...

Cales son as cores secundarias pigmento?:
4)... 5)... 6)...

DIMENSIÓNS DA COR: TON OU MATIZ / LUMINOSIDADE OU VALOR / SATURACIÓN OU PUREZA.

Para describir unha cor podemos atender a tres características ou dimensións. Define cada unha delas e empregando lápises de cores ilustra estes conceptos mediante exemplos.

1_TON OU MATIZ:...



ton 1...



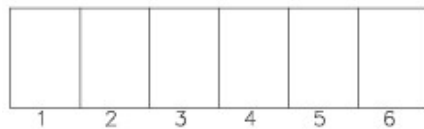
ton 2...



ton 3...

Colorea cada rectángulo empregando tons claramente diferentes.

2_LUMINOSIDADE OU VALOR:...



Partindo dun dos tons anteriores elabora unha gama de seis cores variando gradualmente a súa luminosidade (escala monocromática).



Con lápises de grafito (podes empregar distintas durezas), traduce a escala anterior a unha escala de grises (escala acromática).

3_SATURACIÓN OU PUREZA:...



- saturado



ton inicial



+ saturado

Parte doutro dos tons iniciais e varía a súa saturación, diminuíndoa e aumentándoa.

ELEMENTOS DA LINGUAXE GRÁFICO-PLÁSTICA: **TEXTURA**.

A **textura** é a aparencia dunha superficie, e como **elemento da linguaxe visual** (como a **forma** e a **cor**) tamén posúe gran capacidade expresiva. A miúdo, o valor expresivo da textura está relacionado coa experiencia táctil adquirida previamente.

Os artistas utilizaron a textura de distintas formas; nuns casos, usaron materiais con diferentes texturas para crear as súas obras e, noutros, representaron as texturas con técnicas e procedementos gráfico-plásticos.

TEXTURAS VISUAIS E TEXTURAS TÁCTILES.

Cal é a diferenza entre **textura táctil** e **textura visual**?

Experimenta coas texturas. Crea catro texturas visuais e catro texturas táctiles. Emprega diferentes técnicas e materiais.

--	--	--	--

TEXTURA VISUAL 1

TEXTURA VISUAL 2

TEXTURA VISUAL 3

TEXTURA VISUAL 4

--	--	--	--

TEXTURA TÁCTIL 1

TEXTURA TÁCTIL 2

TEXTURA TÁCTIL 3

TEXTURA TÁCTIL 4

EXPRESIVIDADE DA TEXTURA. O INFORMALISMO E A PINTURA MATÉRICA.

Desde comezos da Arte experimentouse coas texturas dun modo máis ou menos consciente. O **Informalismo** é un movemento artístico de mediados do século XX onde esta experimentación ocupa un lugar destacado, sobre todo a través da denominada **pintura matérica**.

Investiga sobre a pintura matérica informalista. Selecciona unha obra que che guste, achega unha fotografía e completa a seguinte ficha técnica:

TÍTULO: ...

AUTORA: ...

TÉCNICAS E MATERIAIS: ...

MEDIDAS: ...

DATA: ...

(pegar imaxe)

COMPOSICIÓNS MODULARES BIDIMENSIONAIS. GAMAS CROMÁTICAS. TEXTURAS VISUAIS.

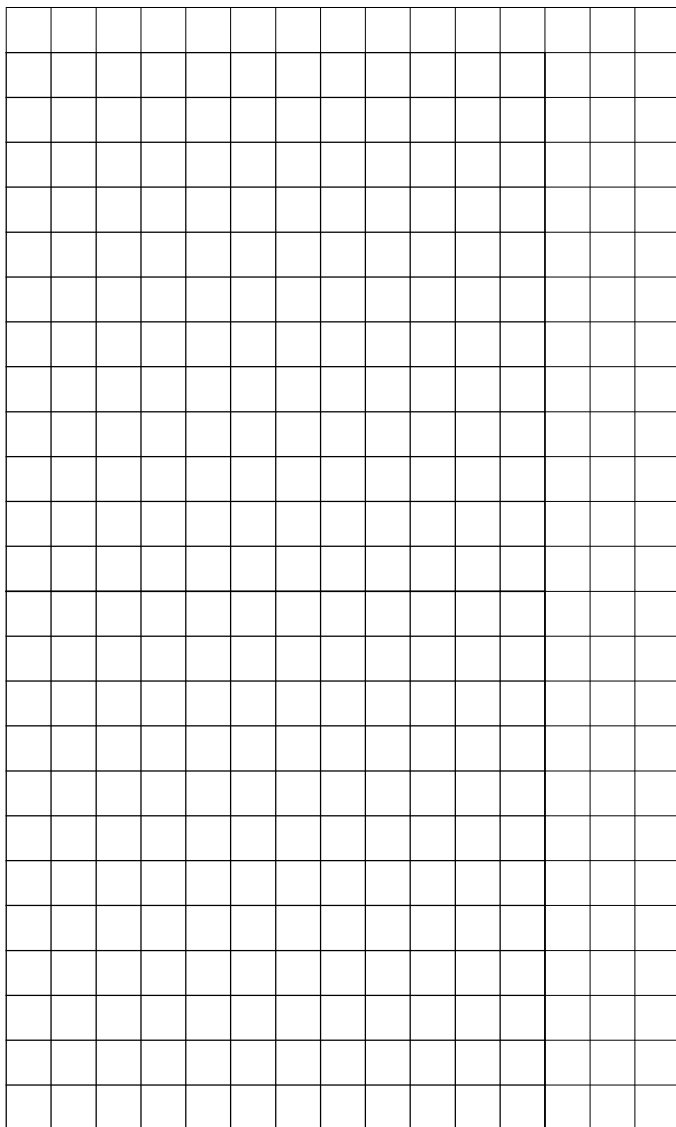
Investiga e define os seguintes conceptos:

Composición modular:

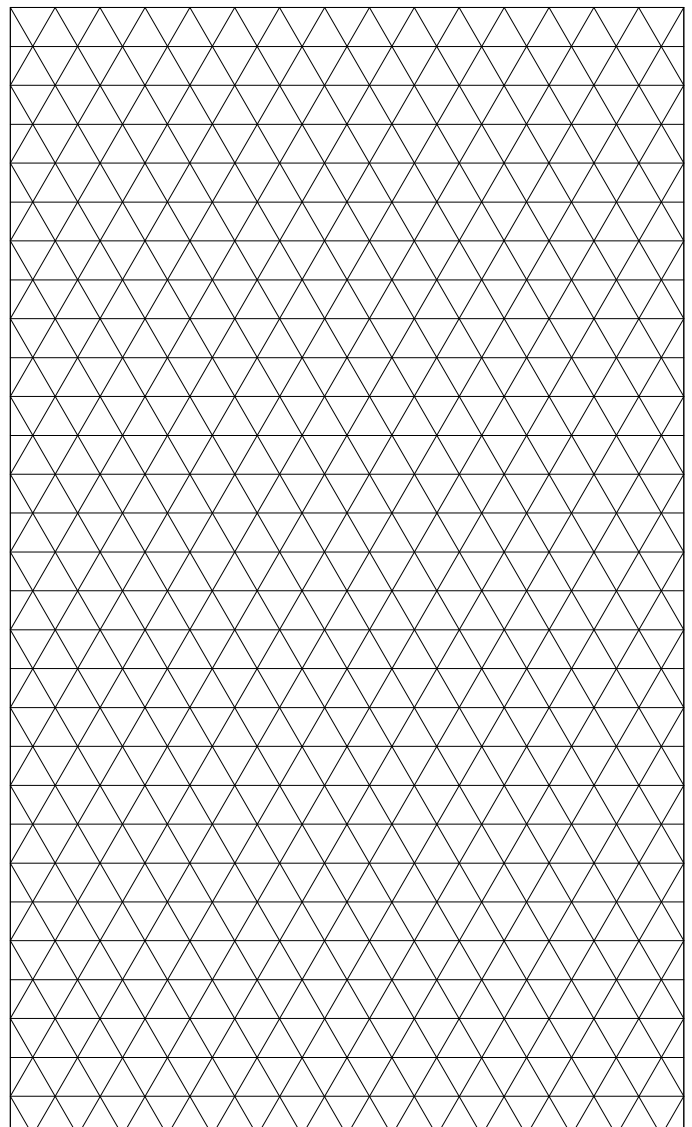
Rede ou estrutura modular:

Módulo:

Con lápises ou rotuladores de cores, crea unha **composición modular** partindo da seguinte rede modular de base cadrada. Emprega unha **gama cromática fría**.



Con lápises ou rotuladores de cores, crea unha **composición modular** partindo da seguinte rede modular de base triangular. Emprega unha **gama cromática cálida**.



ABSTRACCIÓN.

Investiga e define o seguinte concepto: **imaxe abstracta.**

Realiza dúas **composicións abstractas** tentando transmitir as emocións indicadas. Se o consideras necesario, podes alterar o formato da imaxe dentro dos límites do recadro correspondente.



ALEGRÍA



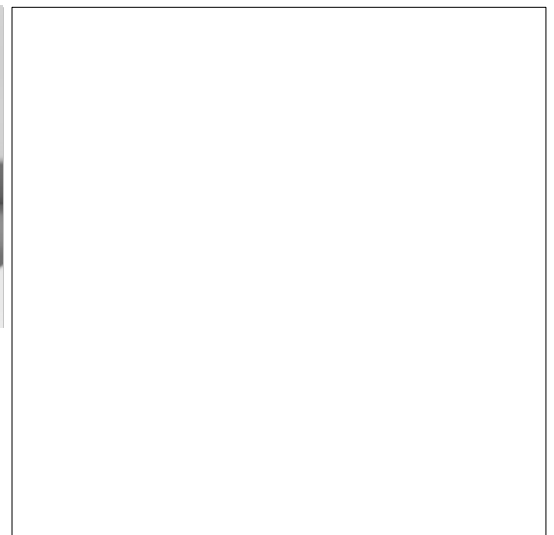
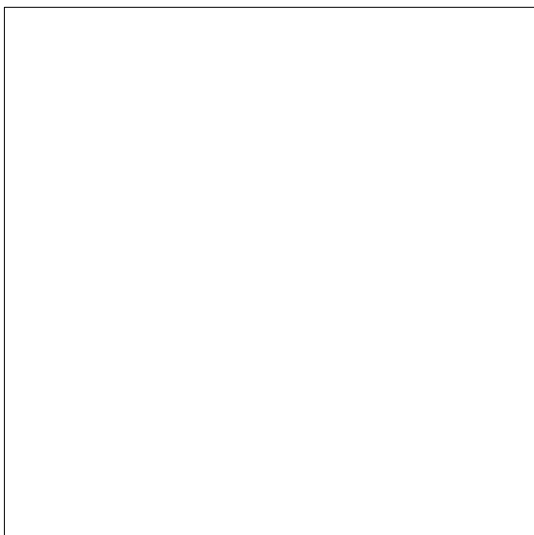
TRISTURA

FIGURACIÓN.

Investiga e define o seguinte concepto: **imaxe figurativa.**

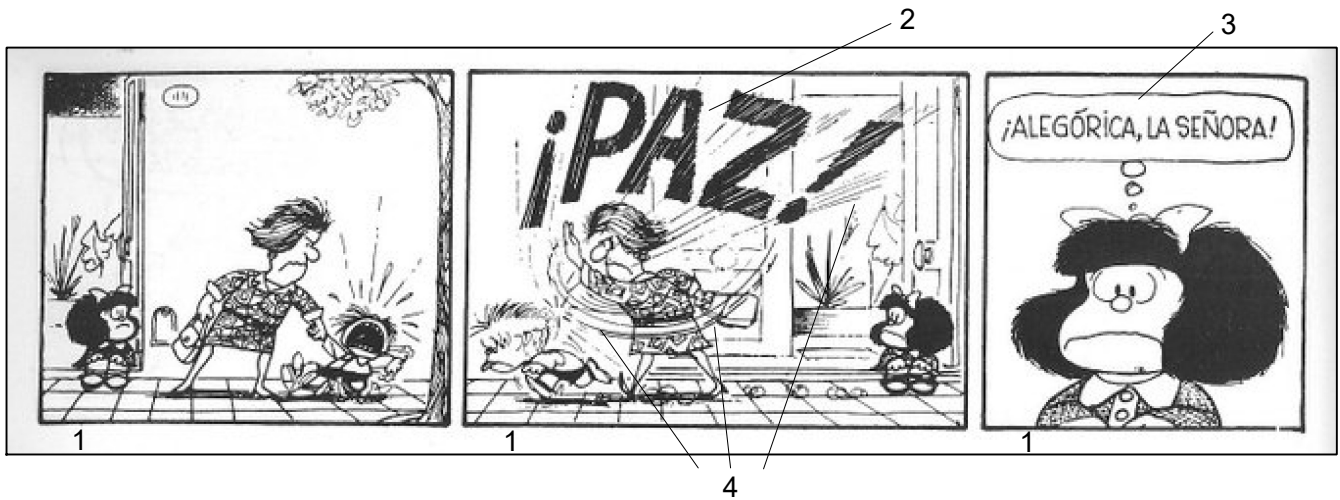
Debuxa o modelo da dereita co maior grao de **realismo** (iconicidade) que sexas capaz de conseguir empregando **lapis grafito**.

Debuxa o modelo da esquerda co maior grao de **realismo** (iconicidade) que sexas capaz de conseguir empregando **lapis de cores**.



LINGUAXES SECUENCIADAS: **BANDA DESEÑADA.**

Identifica e define os **ELEMENTOS DA LINGUAXE DO CÓMIC** sinalados.



1	
2	
3	
4	

Deseña, debuxando ou realizando fotografías, unha **TIRA** de tres a cinco viñetas na que empregues un **PLANO XERAL**, un **PLANO MEDIO** e un **PRIMEIRO PLANO**. Escribe primeiro o seu argumento, que deberá ser simple e curto; ten en conta a estrutura elemental de calquera narración: introdución, nó e desenlace.

Argumento: ...

ESCULTURA.

A **escultura** é o xénero das artes plásticas no que se traballa nas **tres dimensións do espazo** (altura, anchura e profundidade); a diferenza do debuxo e a pintura no que só se empregan dúas dimensións (altura e anchura). A escultura é, pois, a arte do **volume**, xa que cando falamos de volume, estamos falando dun corpo no espazo tridimensional. Os corpos con volume teñen un espazo exterior que arrodea a súa superficie, ao mesmo tempo que encerran dentro dela un espazo interior.

Son moitos os materiais cos que se poden crear volumes (barro, pedra, madeira, metal, papel...), pero case sempre se empregan os seguintes procedementos básicos:

<p>MODELAR (TÉCNICA ADITIVA) Imos engadindo (e quitando) material (por exemplo, barro) ata obter a forma desexada.</p>	<p>ESCULPIR / TALLAR (TÉCNICAS SUBTRACTIVAS) Imos quitando material (sen poder engadir) a partir dun bloque sólido (de pedra [esculpir] ou madeira [tallar], por exemplo).</p>	<p>ENSAMBLAR (TÉCNICA CONSTRUCTIVA) Unimos diferentes materiais mediante distintos procedementos (encastrando, pegando, soldando...).</p>	<p>CORTAR, FURAR, CURVAR, DOBRAR, ENGURRAR, PRESIONAR... (TÉCNICAS MANIPULATIVAS) Manipulamos superficies planas de distintos materiais (papel, cartón, pranchas metálicas...) para obter volumes.</p>
			
<p>Elena Colmeiro <i>Sen título</i>, 1973 Cerámica (gres); 44 x 46 x 40 cm</p>	<p>Barbara Wepworth <i>Forma curva reclinada</i>, 1962 Pedra caliza; ?? x ?? x ?? cm</p>	<p>Louise Nevelson <i>City on the High Mountain</i>, 1983 Aceiro pintado; 624,8 x 701 x 411,5 cm</p>	<p>Actividade: Elabora unha escultura en papel seguindo o proceso que se detalla a continuación:</p> <p>a) Corta un papel por diferentes sitios, tendo coidado de non partir ningún anaco completo, é dicir, que debe quedar nunha soa peza.</p> <p>b) Curva e dobra cada sección para obter formas abstractas ou figurativas, como máis che guste.</p> <p>c) Apega os bordos da figura sobre outro papel que che servirá de base.</p>
			
<p>Pablo Gargallo <i>Retrato de Picasso</i>, 1913 Cerámica (terracota); 21 x 19,4 x 13,8 cm</p>	<p>Francisco Asorey <i>O tesouro</i> (detalle), 1924 Madeira policromada; ?? x ?? x ?? cm</p>	<p>Miquel Aparici <i>Rinocerante</i> (detalle), 2016 Obxectos de refugallo; 290 x 130 x 90 cm</p>	

FOTOGRAFÍA.

Unha fotografía nunca é a realidade; é a mirada instantánea de quen fotografía, nun espazo e tempo concretos, dende un punto de vista determinado, cun determinado encadre (que define o límite entre a parte da realidade que queda dentro da imaxe e a que queda fóra).

Actividade: Fotografía desde dous puntos de vista moi diferentes a escultura que realizaches na actividade anterior.

(pegar foto 1)	(pegar foto 2)
----------------	----------------