



ART WORLD

MUNDO ARTÍSTICO

8º

Alumno:



Presentación

Esta obra pretende ayudar al estudiante a comprender el medio natural, social y cultural que habita; que se apropien de él y se conviertan en ciudadanos competentes, plenos de valores éticos y estéticos, que aprecien su entorno y vean la belleza que hay en cada vivencia.

Con la educación artística se pretende que los estudiantes desarrollen las competencias en educación estética, propósito investigativo, libertad de expresión y sensibilidad artística.

Los objetos de conocimiento del área están constituidos por: la vivencia, la práctica, y la experiencia en el arte.

La metodología para la enseñanza y el aprendizaje se fundamenta en el conocimiento, la asimilación y la práctica que se hace desde la propuesta creativa influenciada por el conocimiento de una técnica y unos códigos preestablecidos.





EDITORIAL

Senderos Editores S. A. S.

DIRECTOR DEL PLAN EDITORIAL

Adolfo Cleves

AUTORES

Docentes de apoyo del equipo editorial.

CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA Y DE ESTILO

Karen Paola Zabaleta R.

DIAGRAMACIÓN E ILUSTRACIÓN

Wilson Alexander Reyes Rodríguez

IMÁGENES

Freepikes

Impreso en Colombia por Senderos Editores S.A.S.

ISBN: 978-958-59814-1-6

Esta obra está protegida por la ley 23 de 1982 sobre los derechos de autor. Se considera infractor de estos derechos y como tal puede ser objeto de sanción penal, cualquier persona natural o jurídica que reproduzca esta obra de forma parcial o total a través de fotocopias o de otros medios de multicopiado, sin el permiso expreso y escrito de **SENDEROS EDITORES S.A.S.**

Índice

El dibujo

- Concepción del dibujo
- Estudio previo
- La observación

El encaje y las proporciones

- El encaje
- Proporciones

Forma y volumen

- Importancia del volumen
- Sombreado y degradado

Claros y oscuros

- La entonación
- Superposición de planos
- Difuminado

Ilustración

- La entonación

Perspectiva

- Importancia de la perspectiva
- La observación
- Perspectiva paralela
- Perspectiva angular u oblicua
- Perspectiva del círculo
- Perspectiva del cilindro, del cono de la pirámide

Teoría del color

- La armonía cromática
- Tipos de colores armónicos

Técnicas artísticas

- Manejo de la técnica
- Proceso de coloreado de un dibujo

La acuarela

- Tensado del papel acuarela
- La técnica de pintar “húmedo sobre húmedo”
- El goteado
- Acuarela seca
- Pintando en acuarela paso a paso
- Recursos técnicos
- Trucos y estrategias para pintar en acuarela

Tintas y aguadas

El pastel

- Paso a paso

La sanguina

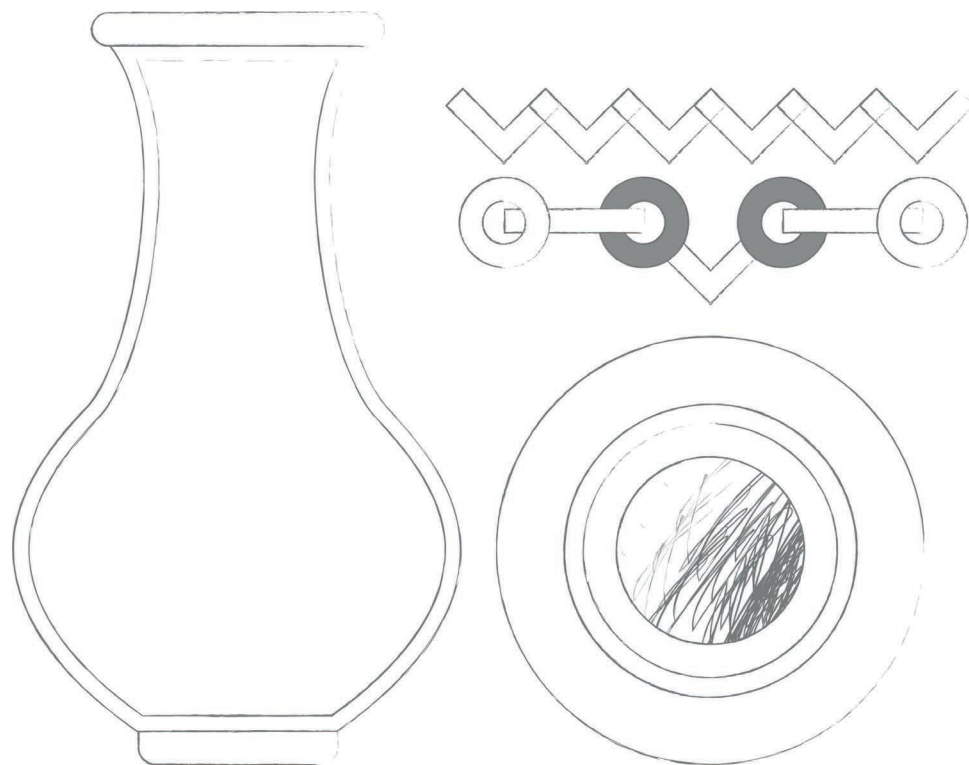
- ¿Qué es la sanguina?
- ¿Cómo pintar con sanguina?

El dibujo

Concepción del dibujo

El dibujo es la técnica esencial de todas las artes plásticas.

La proyección de un dibujo facilita la ejecución de cualquier manifestación artística, ya sea una pintura, una escultura o cerámica. El dibujo también es fundamentalmente en la resolución de problemas técnicos y científicos. De ahí su uso en la arquitectura e ingenierías.

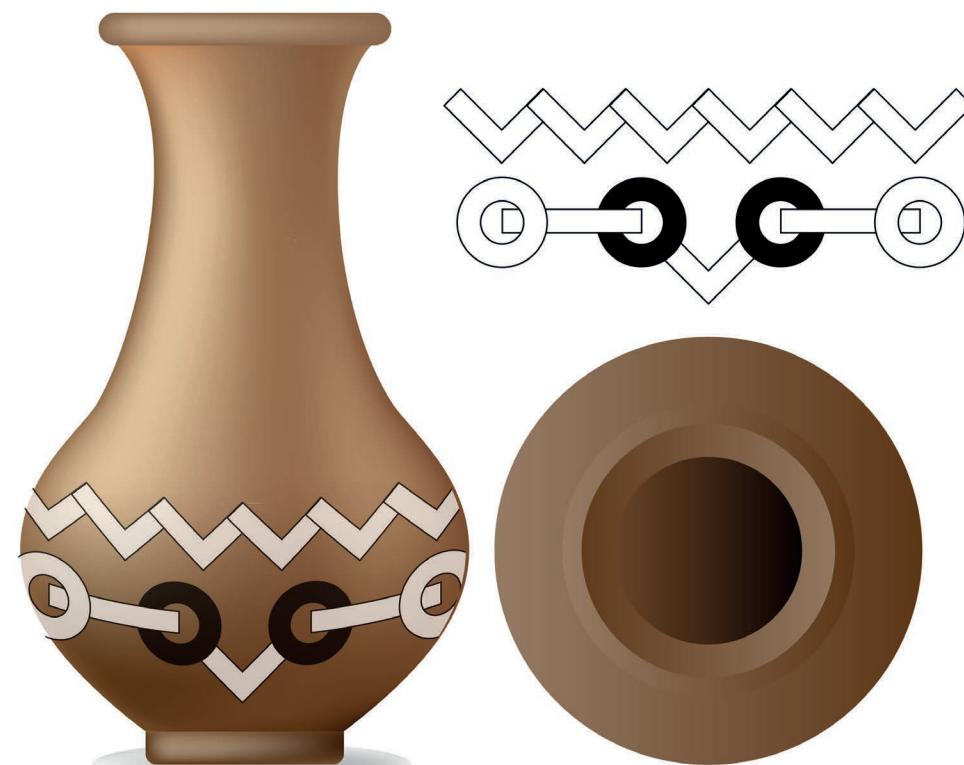


Estudio previo

El dibujo es una concepción previa de cualquier obra, es arte, es el causante de convertir un plano en volumen.

Los grandes genios del arte como Miguel Angel, Leonardo Da Vinci, Renoir, Picasso, Salvador Dalí, Van Gogh, etc. se ayudaron del dibujo como estudio previo para realizar sus obras, ya sea pinturas, esculturas o vidrieras. Hoy su uso es más cotidiano.

Obsérvese el siguiente ejemplo del dibujo como estudio previo.



El dibujo

La observación

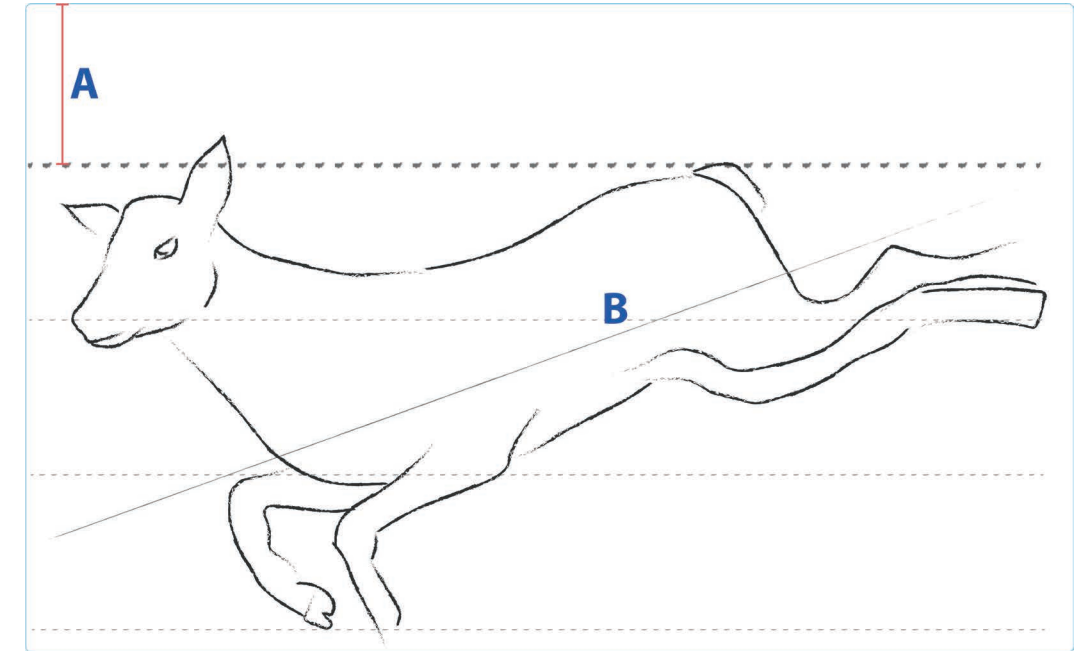
Es una realidad que quien sabe ver puede dibujar bien.

Lo básico para llegar a dibujar, con gran facilidad, es empezar por observar detenidamente modelos sencillos; en primera instancia, captar, abstraer la generalidad de la imagen, posteriormente, ver los detalles y la relación en tamaño, forma y volumen que poseen entre si los elementos del modelo observado.

Por último toma una sección o parte del dibujo, como eje de referencia o de medida, para facilitar la proyección correcta de todo el dibujo.



Observa a continuación el proceso de construcción de este modelo:

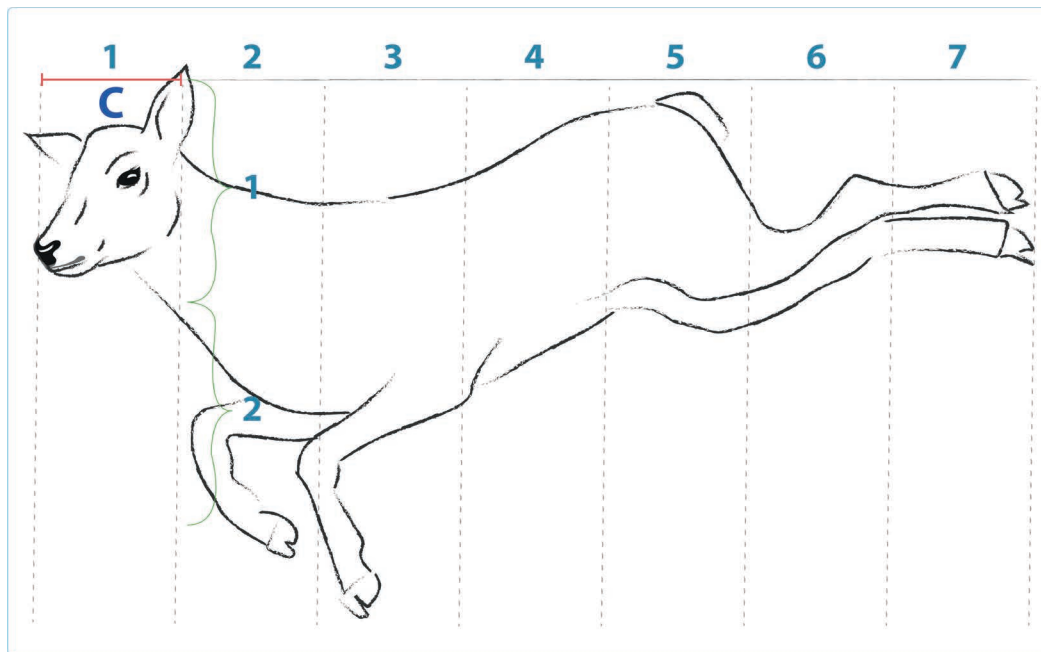


A. Esta referencia corresponde a la línea de horizonte, cabe cuatro veces en forma perpendicular en el plano del cuadro. Y la línea de horizonte está totalmente paralela al plano del cuadro.

B. Esta línea de referencia indica la dirección del dibujo (eje de inclinación). Este se encuentra en forma inclinada. Observa con claridad que el venado no está en posición paralela a la línea de horizonte.

La punta de la cabeza, labios, empiezan en la segunda referencia de la línea de horizonte (observa el eje A).

El dibujo



C. Cabeza del venado:

Este eje o punto de referencia, si lo relacionas o mides con el cuerpo del venado, cabe a lo largo 7 veces y hacia abajo 2 veces.

Este proceso facilita el encaje del dibujo.

¿Qué acabamos de hacer? Hemos observado un dibujo.



Haz un dibujo de tu entorno, observa detenidamente tu alrededor y dibuja con detalles lo que ves. Usa lápiz y colores.



Reproduce el siguiente paisaje ayudándote de los pasos aquí expuestos, la ubicación de los elementos, los detalles, la dirección de la luz y las diversas tonalidades.



Nombre:

Fecha:

© 2010 Pearson Education, Inc.

Nota:



El encaje y las proporciones

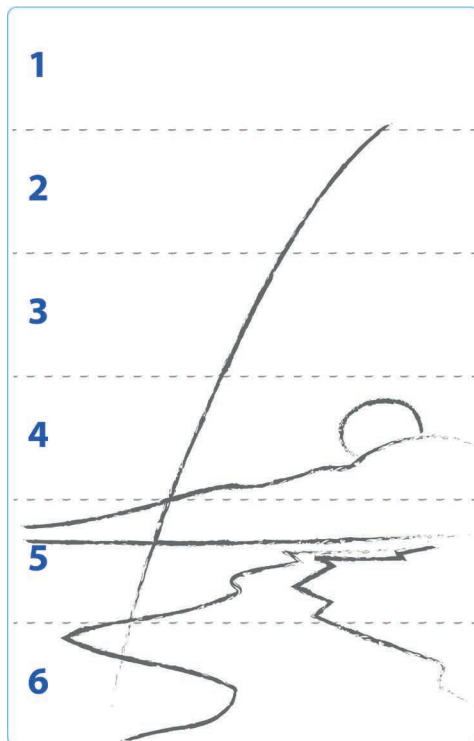
El encaje

Encajar es esquematizar y ubicar correctamente el dibujo, dentro del plano del cuadro.

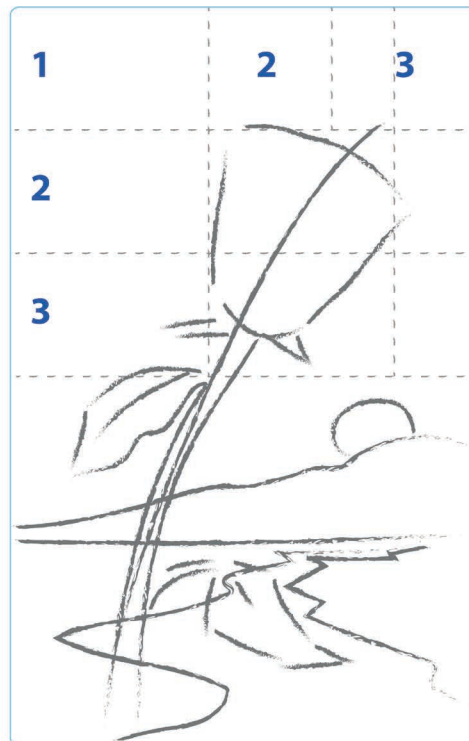
El encaje facilita la observación del todo y de las partes de un dibujo, así como las proporciones adecuadas del dibujo en estudio.

Modelo: Flor en amanecer.

A. Determinar el eje de inclinación de la flor y su ubicación en el dibujo.



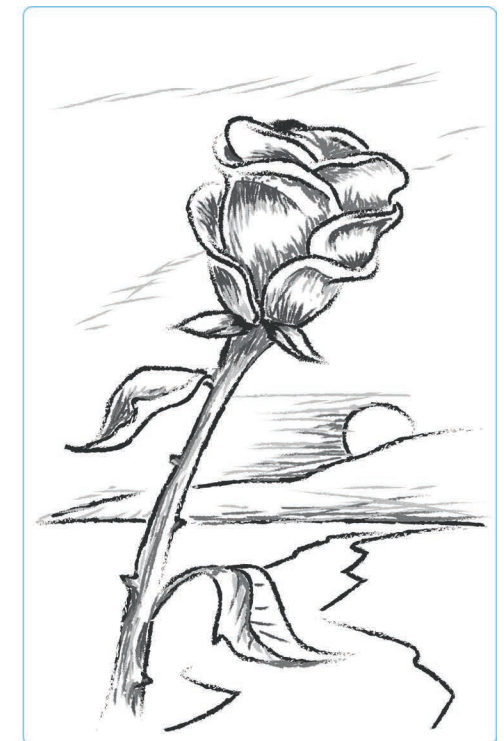
B. Plantear la forma del perímetro del modelo, encerrarlo dentro de un esquema plano.



C. Dibujar, sin afirmar el lápiz, los detalles del dibujo



D. Entonación final, luz, sombras y detalles.





El encaje y las proporciones

Proporciones

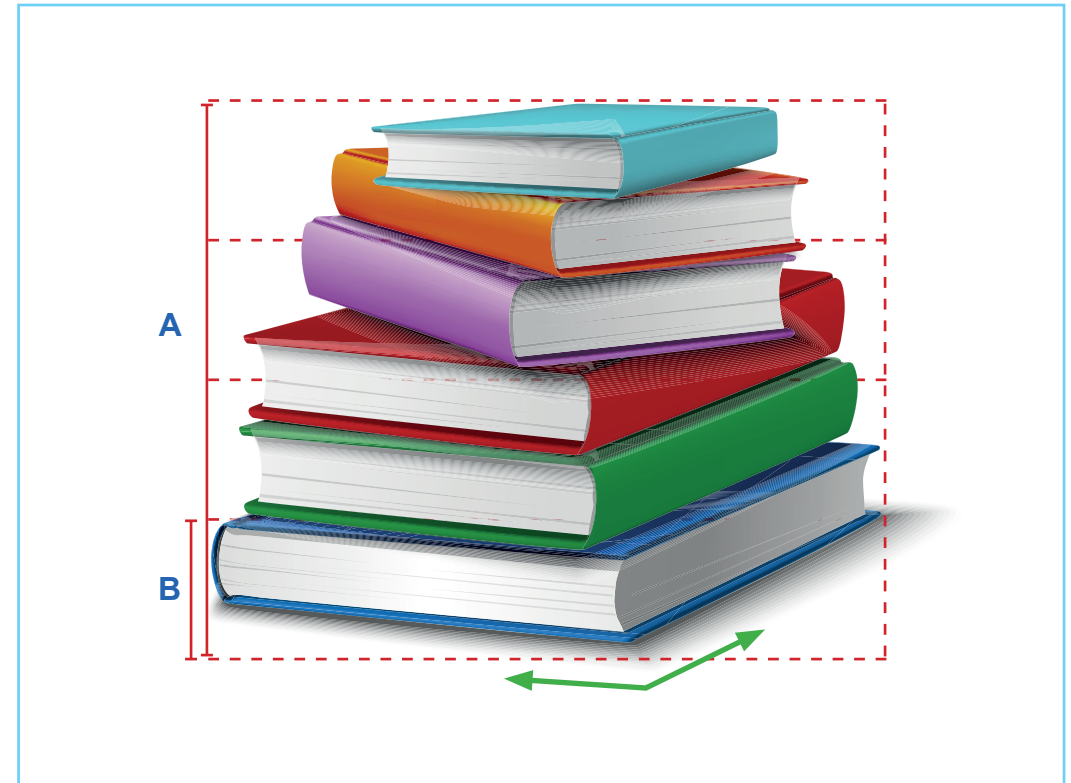
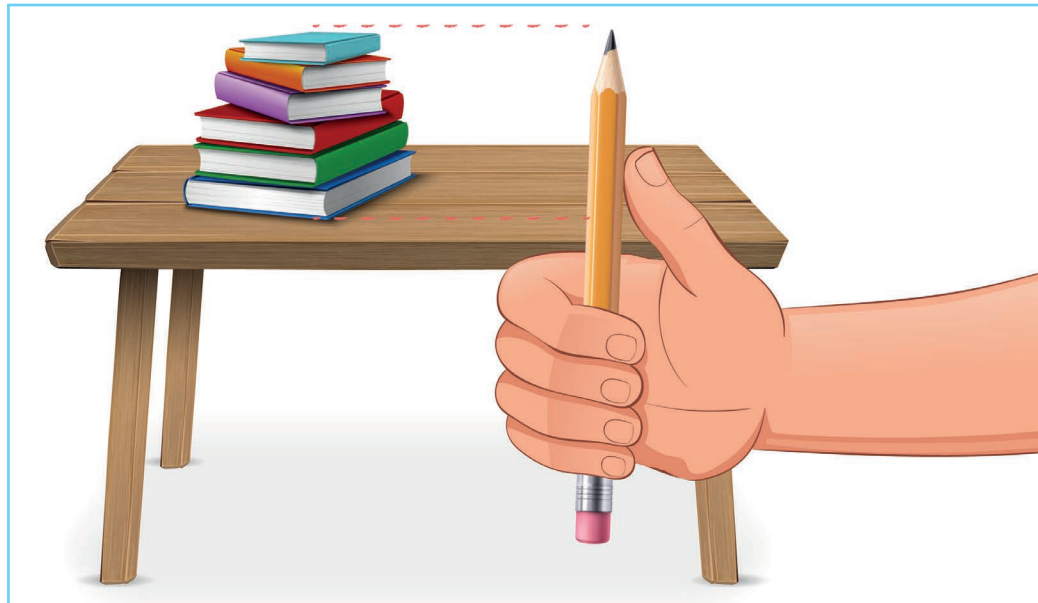
Cuando observamos un modelo natural, desde un punto de vista determinado, se percibe una parte de su forma y un tamaño que no es el real, debido a que nuestra vista no ve las cosas tal como son.

Por tanto es básico calcular las diversas medidas y proporciones que posee el modelo elegido.

Por tanto es básico calcular las diversas medidas y proporciones que posee el modelo elegido.

Para este efecto, te puedes ayudar de tu lápiz o de una varilla recta.

Para mejor comprensión observa la ilustración.



El lápiz sirve para comparar la altura con la anchura.

En este caso, la altura coincide con la anchura.

La altura (B) del primer libro corresponde a 4 veces la altura de todos los libros.

El eje central perpendicular, coincide con el inicio de las portadas de 3 libros (libro 1, 3 y 5).

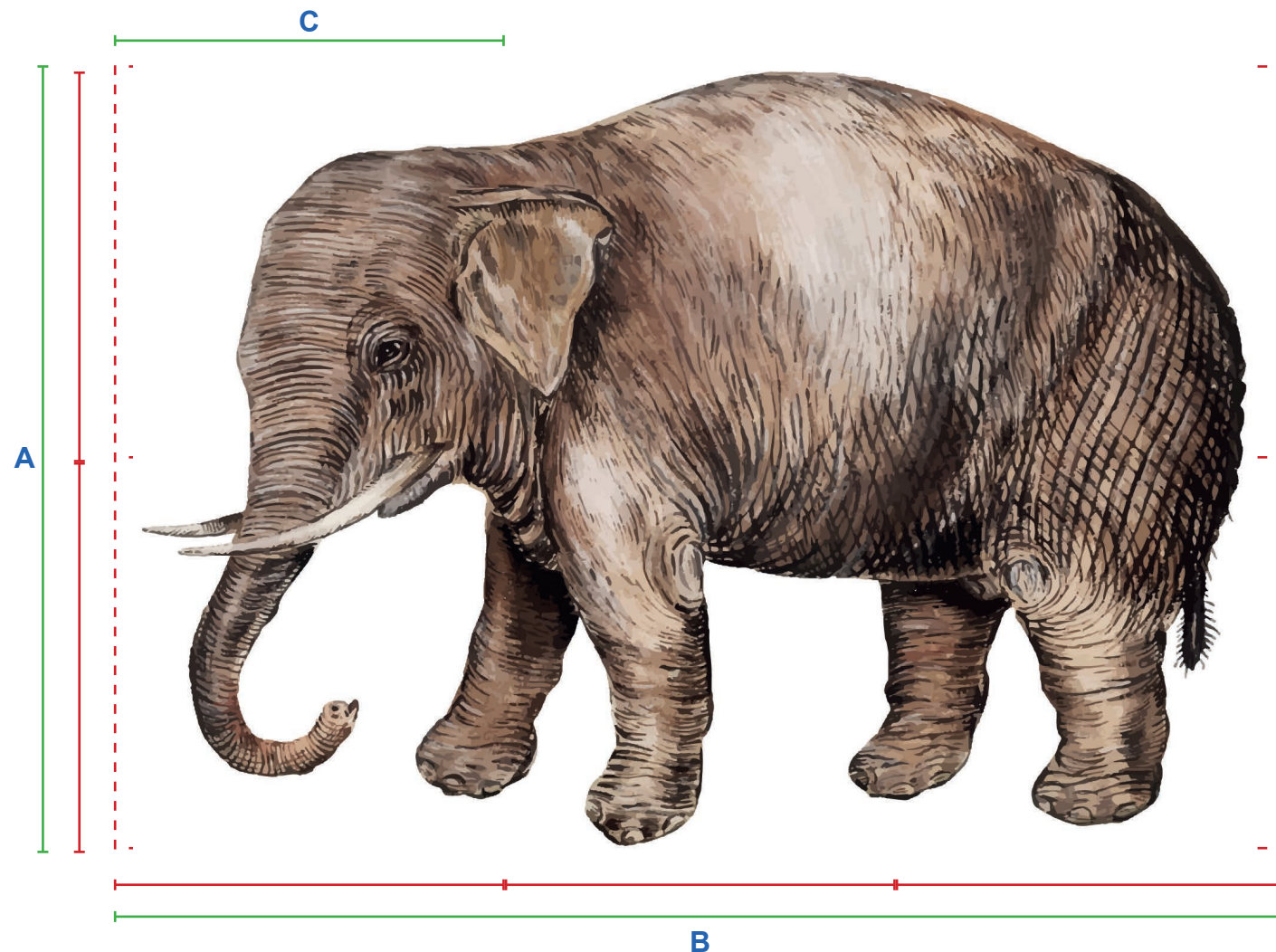


El encaje y las proporciones

Apuntes artísticos

En este elefante, una medida y media de altura (A), equivalen a una de largo (B).

O, el largo del elefante es igual a tres veces C.



Realiza una composición natural donde apliques el concepto de encaje y proporción, después explica brevemente cómo lo aplicaste.

Nombre:

Fecha:

© 2010 Pearson Education, Inc.

Nota:

Forma y volumen

Estos dos elementos nacen cuando se proporciona debidamente un dibujo y se determinan las diversas tonalidades de luz y sombra.



Importancia del volumen

El volumen es la sensación de cuerpo y tridimensionalidad dada a una forma plana, mediante la proyección de luz y sombra.

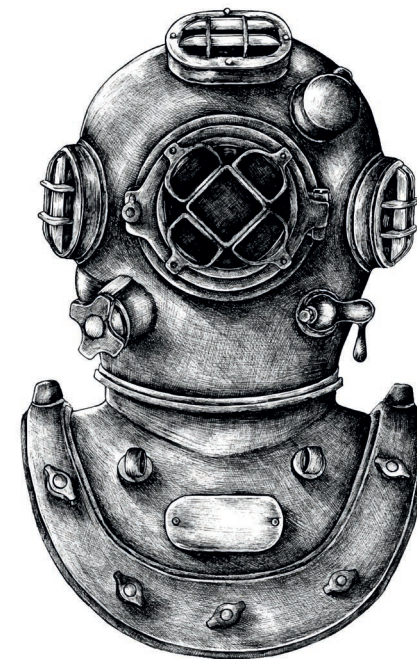
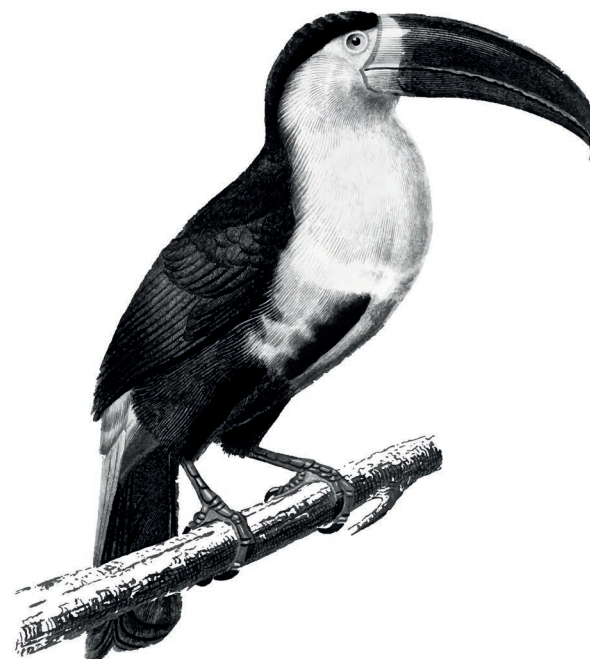
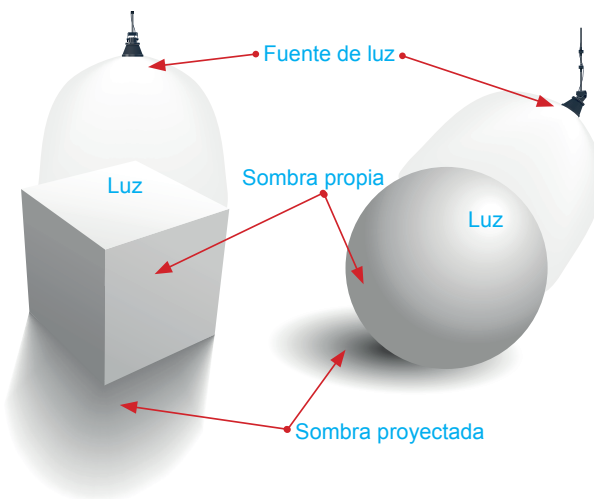
El volumen permite distinguir a los objetos que nos rodean. El volumen se logra con la intensidad y variedad de tonos o sombras que se proyecten.

Sin el efecto de volumen los dibujos serían planos.

Para dar volumen se emplean diferentes técnicas como el degradado y el interlineado.



A nivel práctico, para lograr el efecto de volumen en un dibujo es básico valorar exactamente las intensidades de sus sombras y definir la dirección de la luz y de las sombras. La resolución de la sombra debe seguir la forma del dibujo, el lápiz viaja según el modelo. Para mejor comprensión, observa el siguiente ejemplo:



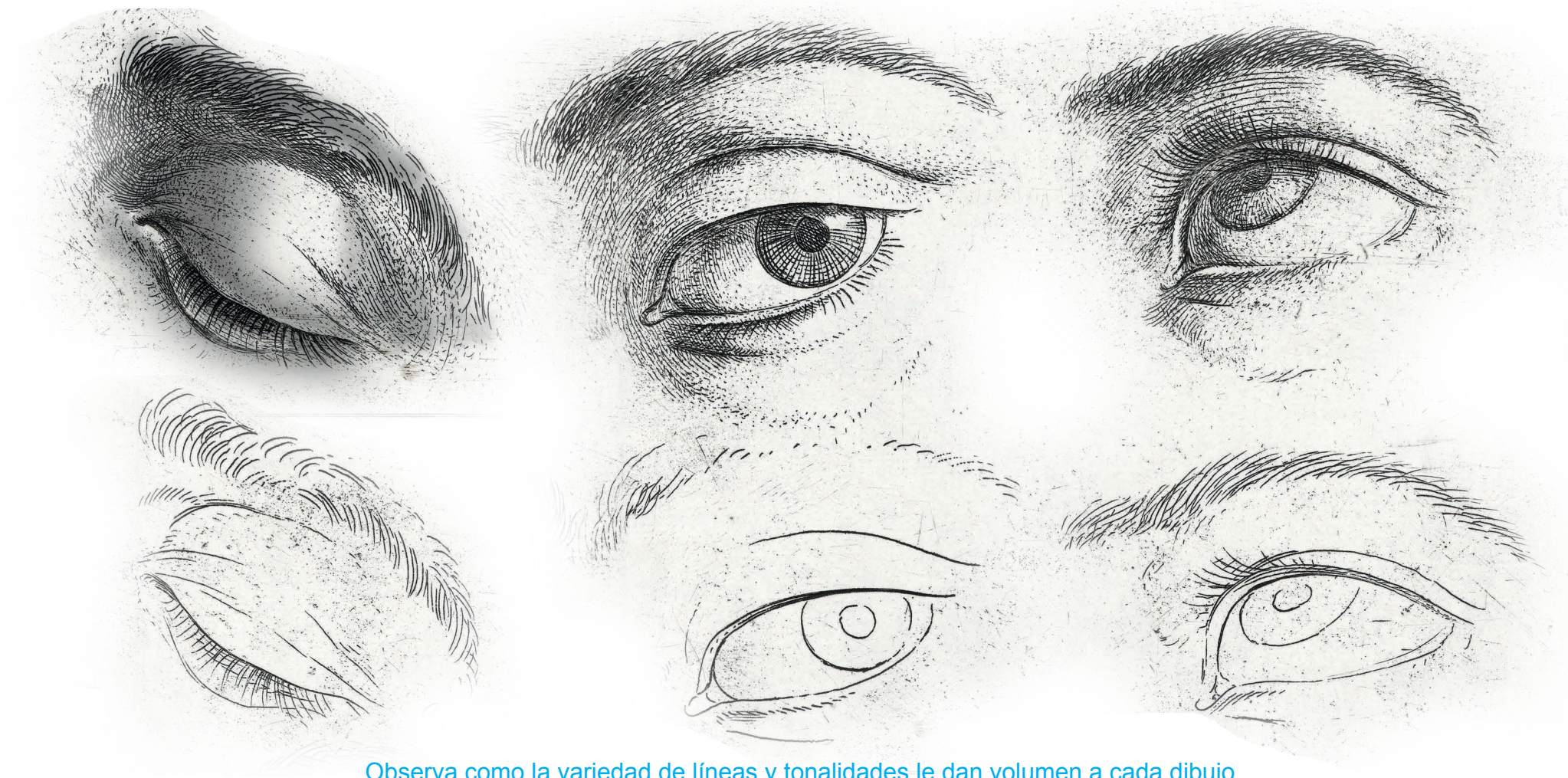


Forma y volumen

Sombreado y degradado

Es un hecho que, gracias a la proyección de la sombra, por incidencia de la luz, se producen los fuertes contrastes tonales. Es aquí donde nace el volumen.

El realce de este, se logra casualmente por el contraste de luces y sombras. Si a un dibujo le eliminamos la riqueza tonal, de inmediato desaparecemos el volumen.



Observa como la variedad de líneas y tonalidades le dan volumen a cada dibujo



Forma y volumen

Apuntes artísticos



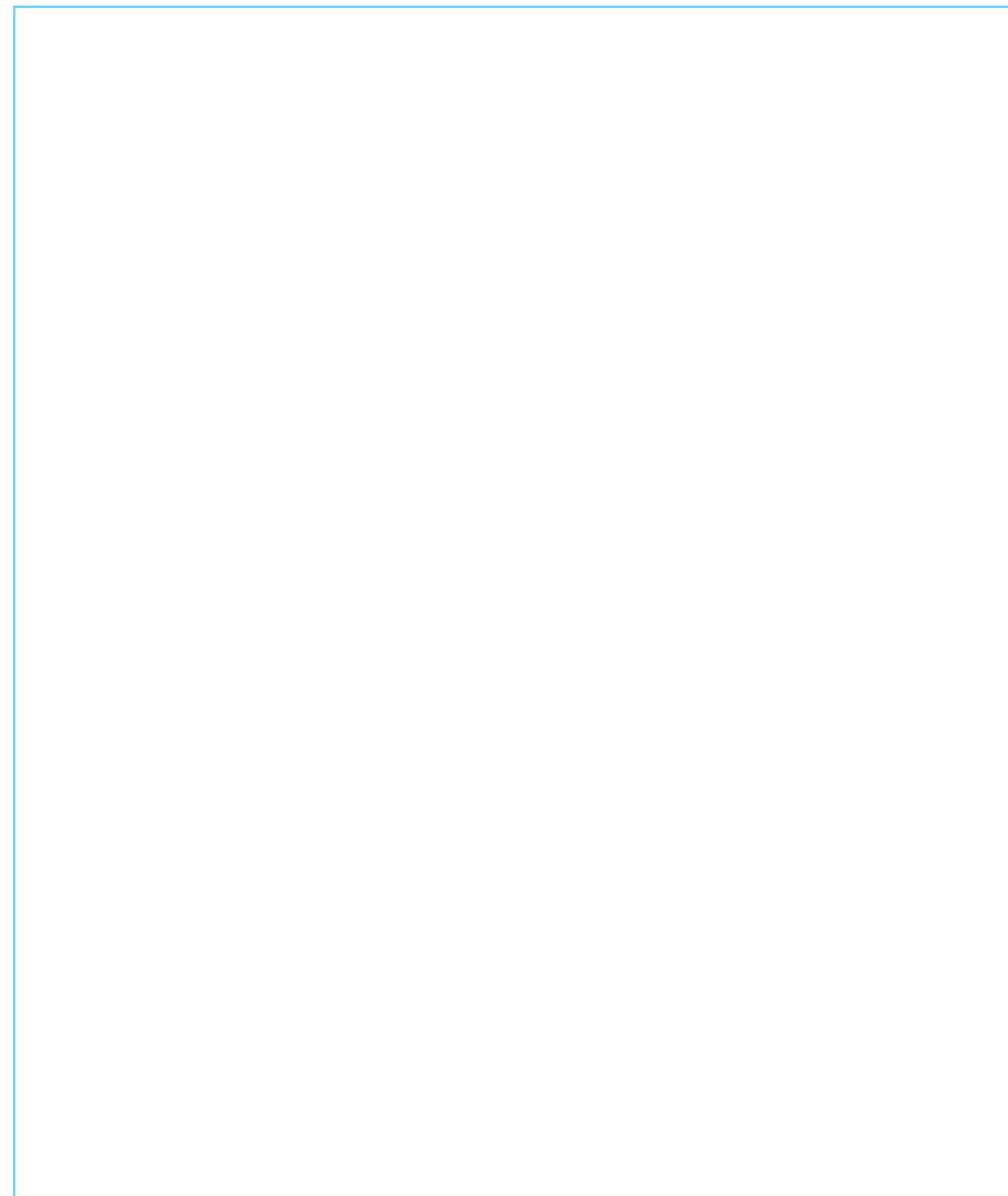
Una vez dominamos el manejo de luces y sombras para dar volumen en blanco y negro, con lápiz o carboncillo, podemos proseguir a usar la misma técnica usando color.

Como puedes apreciar en la imagen, puede seguir existiendo el negro y colores oscuros para dar sombra, y el color blanco y colores claros para dar luz. La dificultad está realmente en la variedad de colores, como puedes ver en la naranja están presentes además del color naranja, el color rojo, el amarillo, y detrás de la sombra algo de verde.

Cuanto más colores y tonalidades usemos, el dibujo obtendrá un volumen y apariencia más afines a la realidad.



Aplica colores al dibujo dando volumen, después reproduce el dibujo en el recuadro aplicando sombras solo con tu lápiz.



Nombre:

Fecha:

Nota:



Claros y oscuros

La entonación

Si existe una correcta valoración tonal, en donde la entonación sea equilibrada y los grises estén degradados en forma sutil, fina o disimulada, con facilidad se producirá el efecto de volumen, es imprescindible no pecar por exceso, es decir, no solo aplicar un color intenso afirmando fuertemente el lápiz, sino variar en la presión y la cantidad. Por otro lado las sombras muy débiles también producen contrastes débiles.

Un dibujo bien entonado, es aquel donde el equilibrio entre claros y oscuros es el adecuado y se evitan las exageraciones.

A. Dibujo mal entonado, demasiado contraste, el color negro predomina demasiado.



B. Dibujo tímidamente entonado, tiene un contraste débil.



C. Dibujo bien entonado. Valor tonal del dibujo mejor equilibrado.

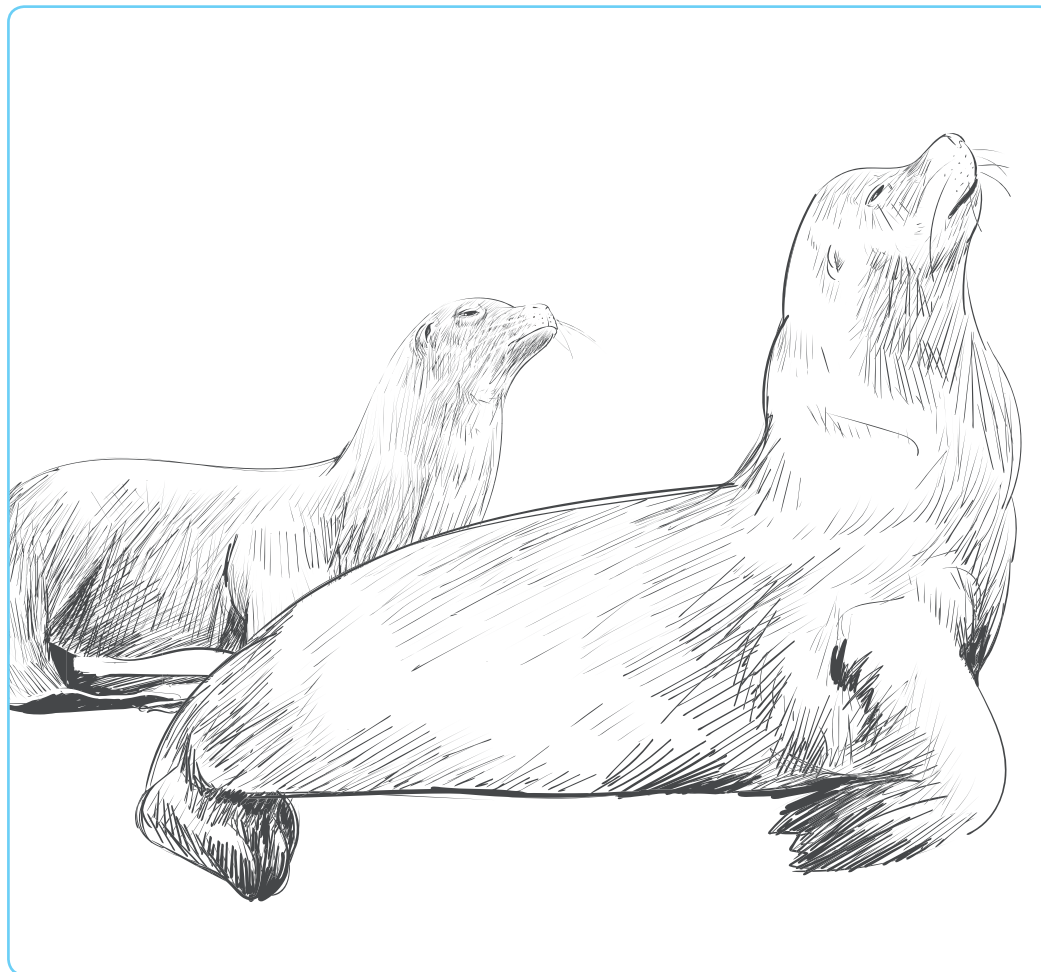




Claros y oscuros

Superposición de planos

Sirve para presentar la cercanía o lejanía de los elementos de un dibujo.



Difuminado

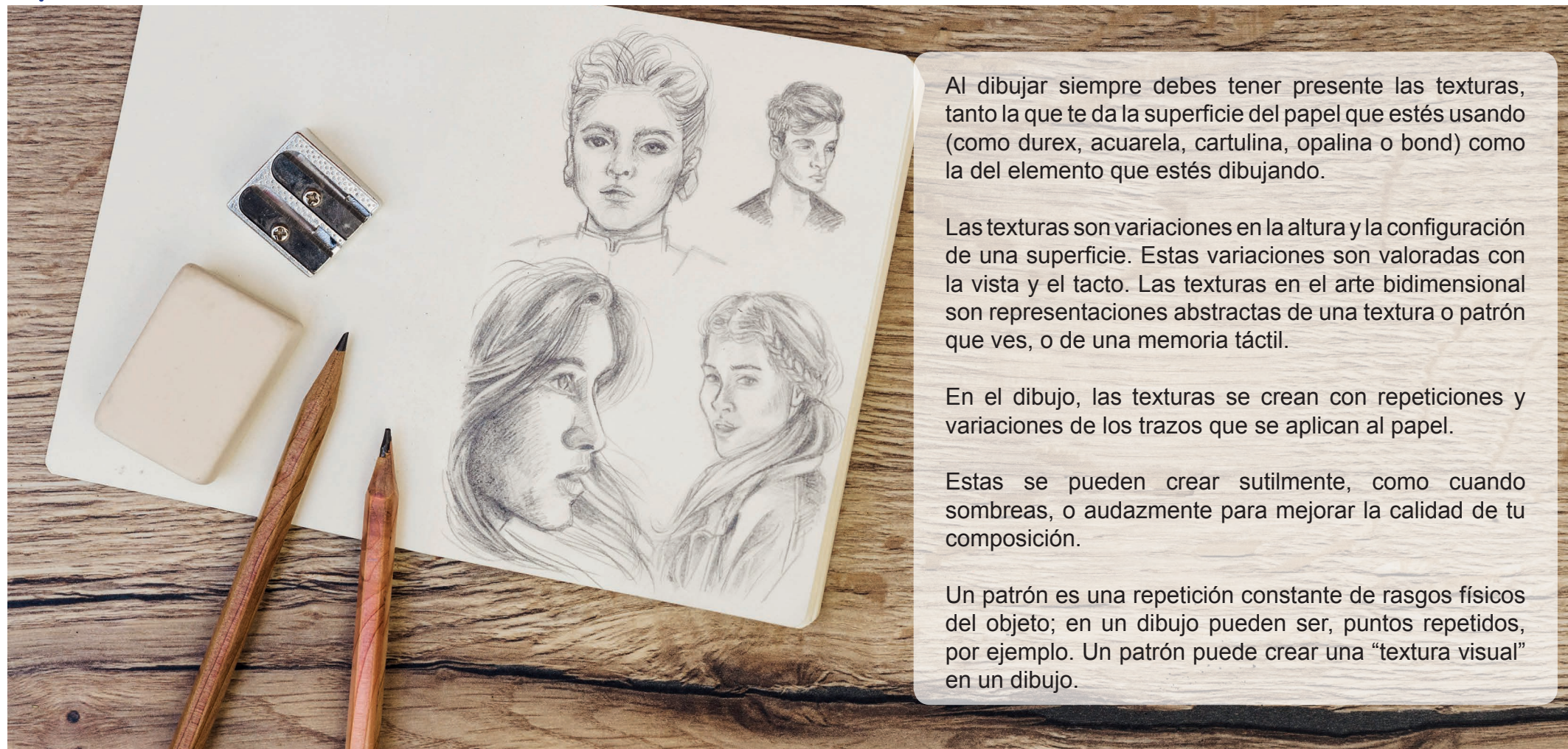
Facilita armonizar y atenuar las manchas tonales. Se puede difuminar con los dedos, algodón, lana, o simplemente se utiliza el difumino (material de papel enrollado, rígido, un poco poroso y con puntas en los extremos).





Claros y oscuros

Apuntes artísticos



Al dibujar siempre debes tener presente las texturas, tanto la que te da la superficie del papel que estás usando (como durex, acuarela, cartulina, opalina o bond) como la del elemento que estás dibujando.

Las texturas son variaciones en la altura y la configuración de una superficie. Estas variaciones son valoradas con la vista y el tacto. Las texturas en el arte bidimensional son representaciones abstractas de una textura o patrón que ves, o de una memoria táctil.

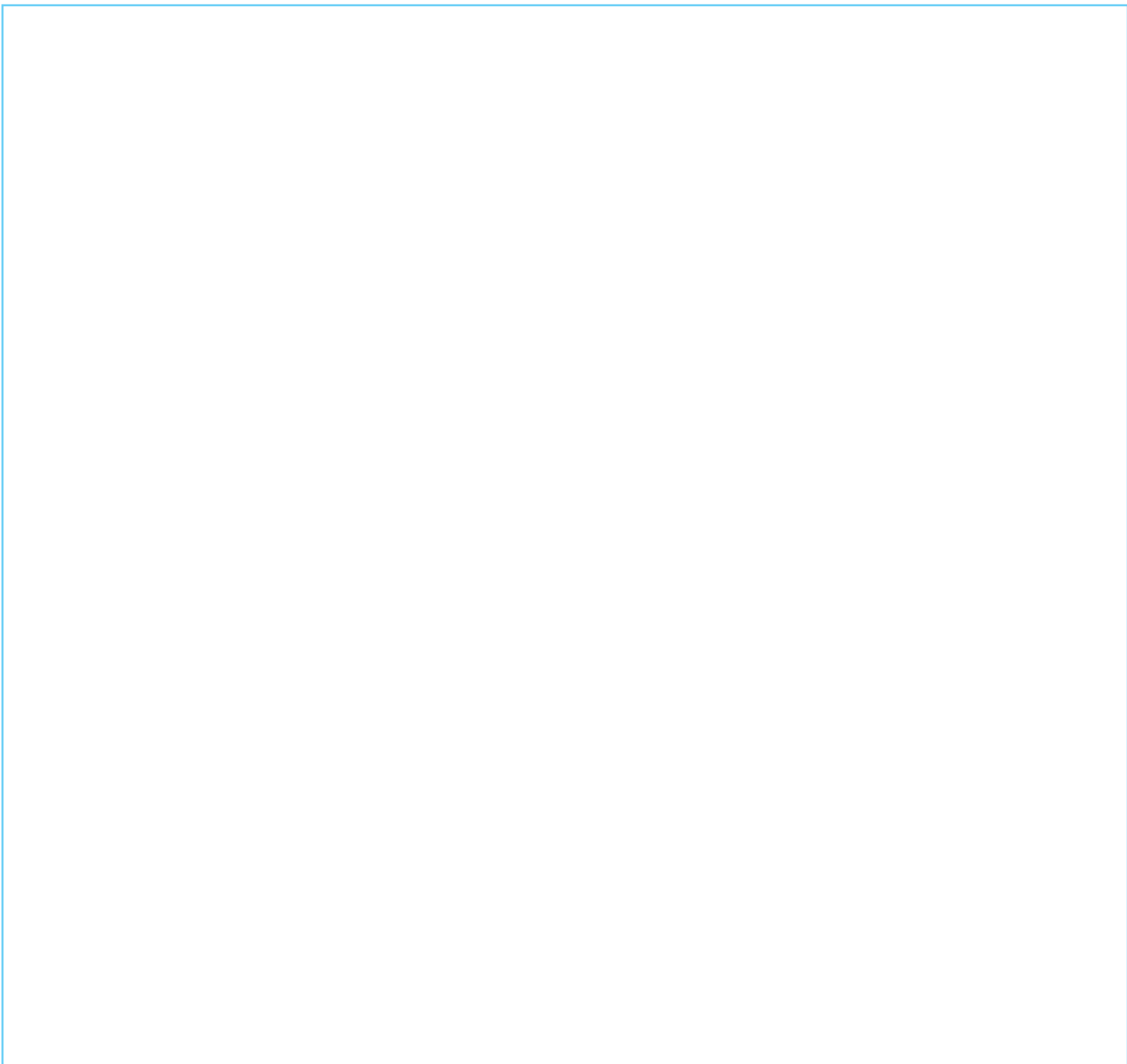
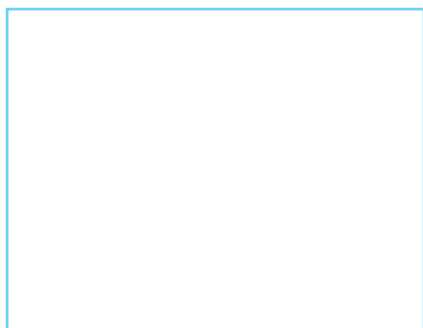
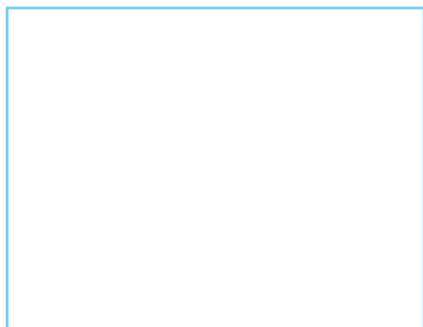
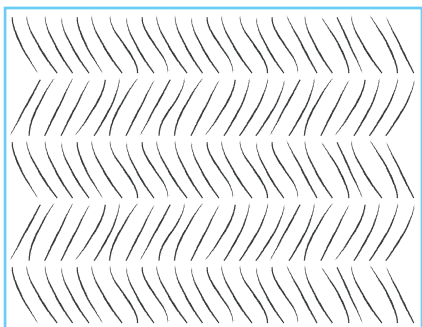
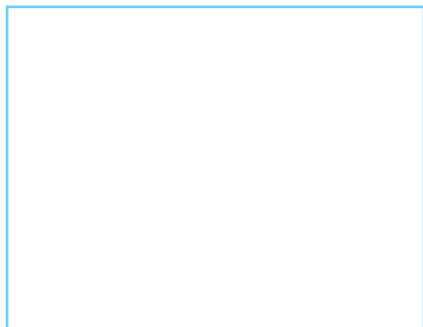
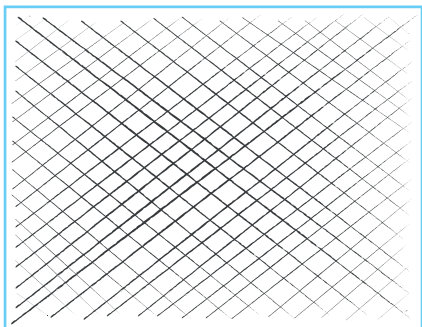
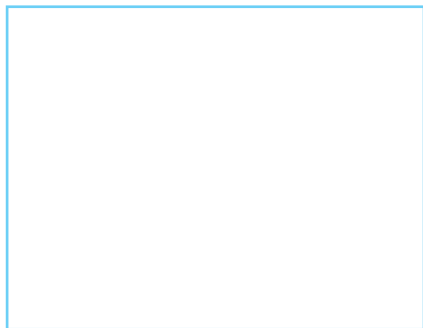
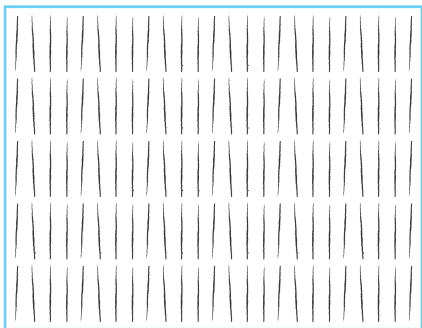
En el dibujo, las texturas se crean con repeticiones y variaciones de los trazos que se aplican al papel.

Estas se pueden crear sutilmente, como cuando sombreas, o audazmente para mejorar la calidad de tu composición.

Un patrón es una repetición constante de rasgos físicos del objeto; en un dibujo pueden ser, puntos repetidos, por ejemplo. Un patrón puede crear una “textura visual” en un dibujo.



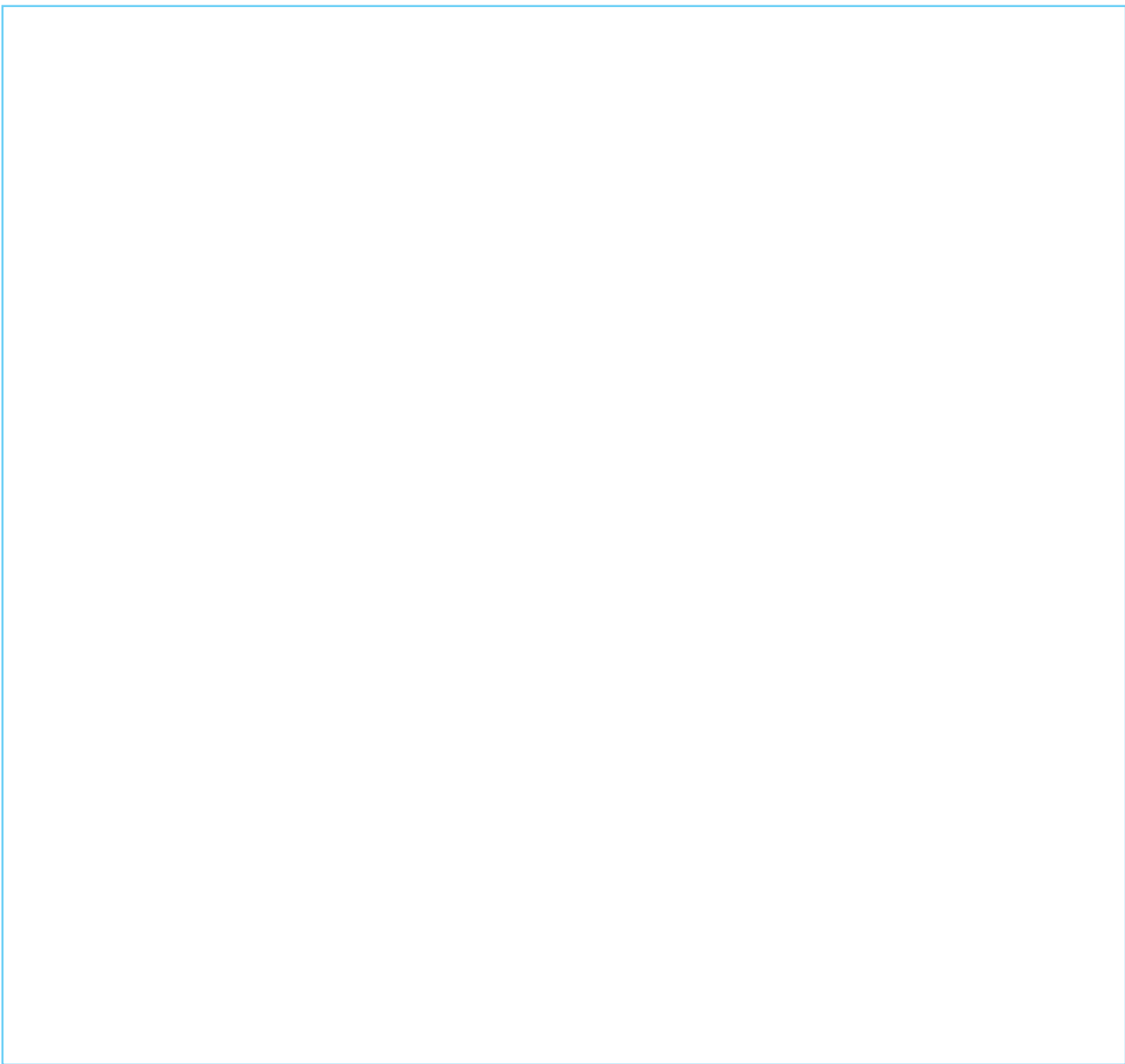
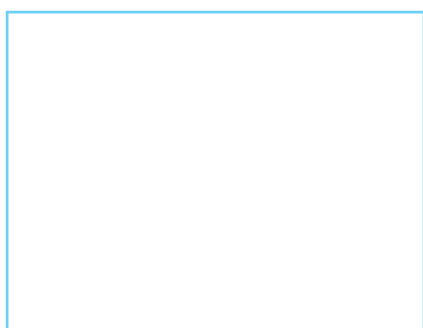
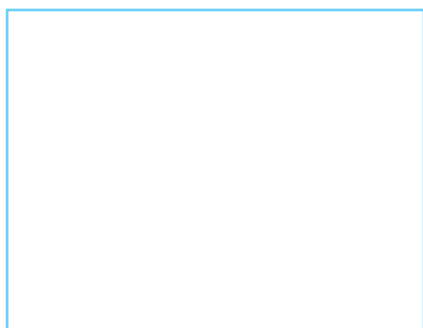
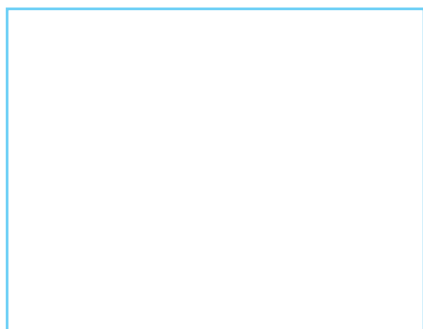
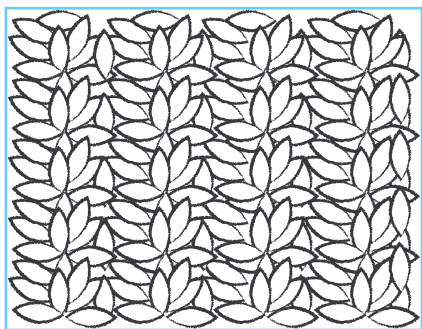
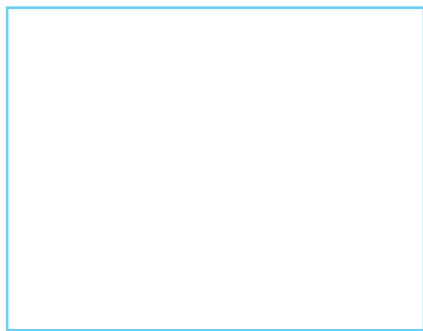
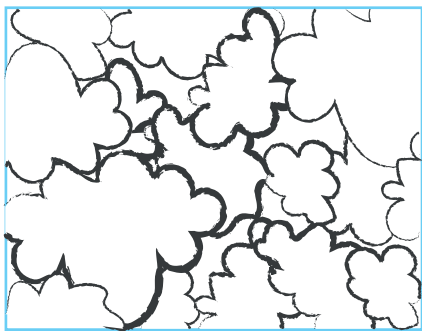
Repite las texturas, después emplealas en una composición de tu agrado. Te en cuenta lo aprendido en el manejo del claro oscuro.



Nombre:

Fecha:

Nota:



Nombre:

Fecha:

Nota:

Ilustración

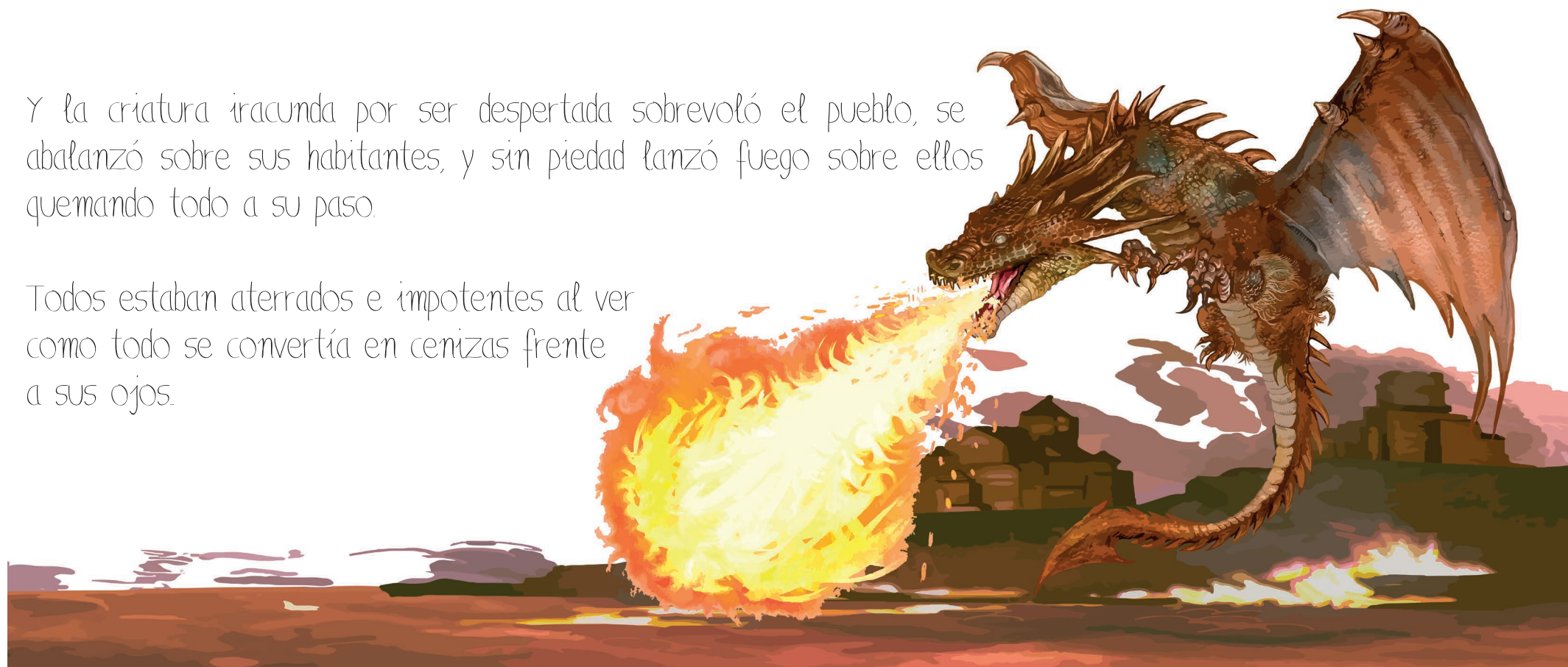
La entonación

El dibujo es una herramienta aún más antigua que el texto, por lo tanto la ilustración es un principio fundamental. Los ilustradores han basado su trabajo en encontrar una imagen que se relacione y conviva con el texto, pero a medida que pasaba el tiempo, las ilustraciones pasaron a ser más que sólo imágenes.

Entonces el dibujo pasa a ser más que un “simple trazo” ya que permite conceptualizar ideas, no puede ser en sí mismo comprendido como ilustración, a menos que sea utilizado para comunicar o representar un texto. Observa:

Y la criatura iracunda por ser despertada sobrevoló el pueblo, se abalanzó sobre sus habitantes, y sin piedad lanzó fuego sobre ellos quemando todo a su paso.

Todos estaban aterrados e impotentes al ver como todo se convertía en cenizas frente a sus ojos.



Lee el siguiente texto:

La princesa de fuego

Hubo una vez una princesa increíblemente rica, bella y sabia. Cansada de pretendientes falsos que se acercaban a ella para conseguir sus riquezas, hizo publicar que se casaría con quien le llevase el regalo más valioso, tierno y sincero a la vez. El palacio se llenó de flores y regalos de todos los tipos y colores, de cartas de amor incomparables y de poetas enamorados. Y entre todos aquellos regalos magníficos, descubrió una piedra; una simple y sucia piedra. Intrigada, hizo llamar a quien se la había regalado. A pesar de su curiosidad, mostró estar muy ofendida cuando apareció el joven, y este se explicó diciendo:

- Esa piedra representa lo más valioso que os puedo regalar, princesa: es mi corazón. Y también es sincera, porque aún no es vuestro y es duro como una piedra. Sólo cuando se llene de amor se ablandará y será más tierno que ningún otro.

El joven se marchó tranquilamente, dejando a la princesa sorprendida y atrapada. Quedó tan enamorada que llevaba consigo la piedra a todas partes, y durante meses llenó al joven de regalos y atenciones, pero su corazón seguía siendo duro como la piedra en sus manos.

Desanimada, terminó por arrojar la piedra al fuego; al momento vio cómo se deshacía la arena, y de aquella piedra tosca surgía una bella figura de oro. Entonces comprendió que ella misma tendría que ser como el fuego, y transformar cuanto tocaba separando lo inútil de lo importante.

Durante los meses siguientes, la princesa se propuso cambiar en el reino, y como con la piedra, dedicó su vida, su sabiduría y sus riquezas a separar lo inútil de lo importante. Acabó con el lujo, las joyas y los excesos, y las gentes del país tuvieron comida y libros. Cuantos trataban con la princesa salían encantados por su carácter y cercanía, y su sola presencia transmitía tal calor humano y pasión por cuanto hacía, que comenzaron a llamarla cariñosamente “La princesa de fuego”.

Y como con la piedra, su fuego deshizo la dura corteza del corazón del joven, que tal y como había prometido, resultó ser tan tierno y justo que hizo feliz a la princesa hasta el fin de sus días.

Pedro Pablo Sacristán

cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-princesa-de-fuego



1

Después de leer el cuento “La princesa de fuego”, realiza una ilustración que se acople al texto. Ten en cuenta el papel que cumple la ilustración dentro del texto, y más que mostrar debe complementar lo que dice el texto.

2

Pídele a tu profesor/a que te de tres palabras, estas las debes incluir en un cuento o relato corto escrito por ti, de realidad o fantasía. Hazlo en una ficha y luego intercámbialo con un compañero de tu salón de clase. Ahora tu compañero debe ilustrar tu texto y tu el de él. Observa el resultado de la dinámica.

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:



Ilustración

Apuntes artísticos



Realiza ejercicios plasmando objetos de vidrio. Procura capturar la luces y las transparencias lo más cerca a la realidad que puedas, aplica lo aprendido.

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

AUTOEVALUACIÓN

Nadie mejor que tú mismo(a) para reconocer y valorar tus propios avances y dificultades. Lee cada criterio y asígnale un valor de 1 a 5, después saca el promedio, éste será la valoración final.

No.	Criterios	Nota
1	Atención en clase.	
2	Cumplimiento de indicaciones.	
3	Realización de ejercicios prácticos.	
4	Manejo de colores, líneas y espacio.	
5	Orden y limpieza en las tareas.	
6	Compañerismo y colaboración.	
7	Traer materiales requeridos para la clase.	
8	Creatividad y recursividad.	
9	Puntualidad en entrega de tareas.	
	Promedio	

Comparte los resultados de tu autoevaluación con tu profesor y juntos formulen compromisos de mejoramiento.

Compromiso:

Firma del estudiante

Firma del acudiente

Aunque tu nota sea alta, recuerda que siempre puedes mejorar la calidad de tu trabajo.

Realiza una composición rápida a tu gusto poniendo en práctica lo aprendido.

Perspectiva

Importancia de la perspectiva

La perspectiva está ligada a la proporción de un dibujo, respecto al manejo de las tres dimensiones, anchura, altura y profundidad, además del manejo de la luz y la sombra. En definitiva, gracias a la perspectiva, es posible atrapar la realidad tal como es y recrearla en una composición con verdaderos efectos tonales y sensaciones tridimensionales.

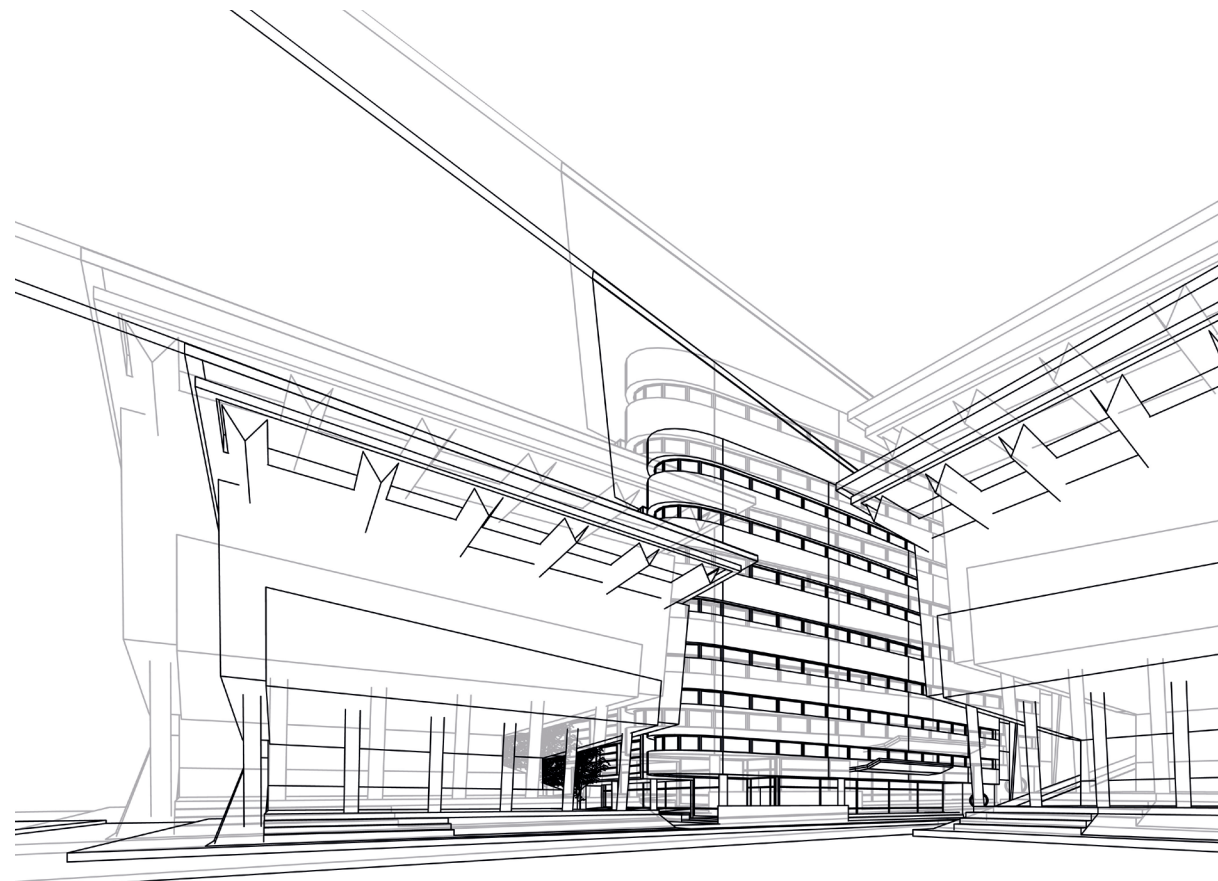
La observación

Antes de nacer la fotografía, un dibujante debía observar cuidadosamente el todo y las partes de la realidad a plasmar en el plano del cuadro, y posteriormente, aplicar los principios de la perspectiva, los resultados eran extraordinarios. No solo sus producciones eran a nivel aparente verdaderas fotografías, sino que además trascendían desde el punto de vista pictórico.

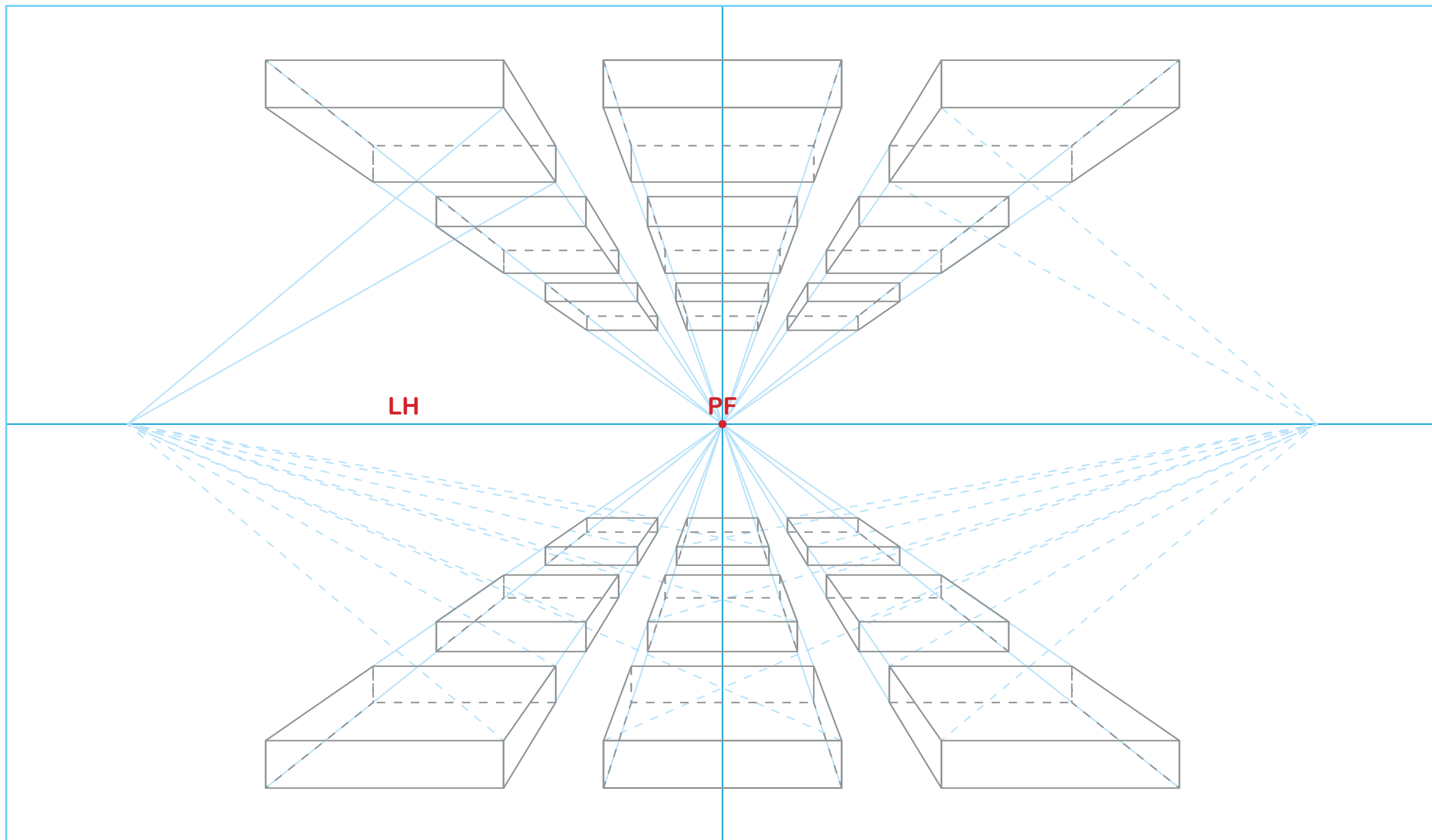
Hoy con la ayuda de la fotografía, la observación es un proceso más sencillo, aunque también requiere técnica en cuanto a manejo de planos, luz y composición para lograr una buena captura.

Perspectiva paralela

Se conoce como perspectiva paralela al uso de solo un punto de fuga, de tal forma que el punto de inclinación se da hacia un solo lado. La perspectiva varía dependiendo del punto visual que elijas.



Reproduce el ejercicio, no olvides usar un lápiz y escuadras. Puedes añadir volumen.



Nombre:

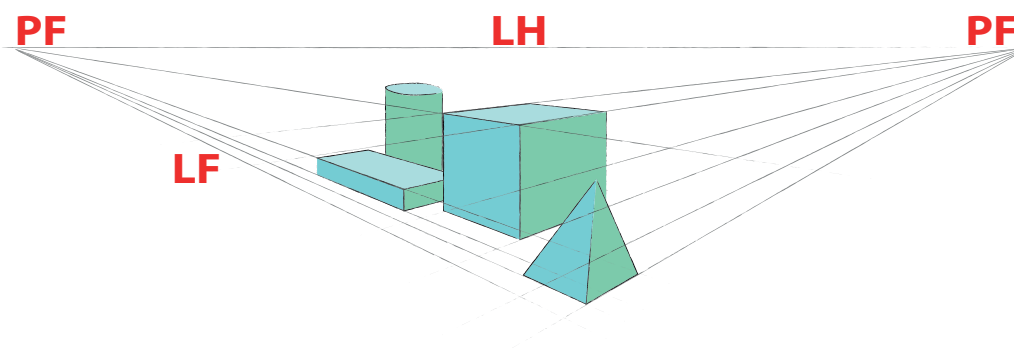
Fecha:

Nota:

Perspectiva

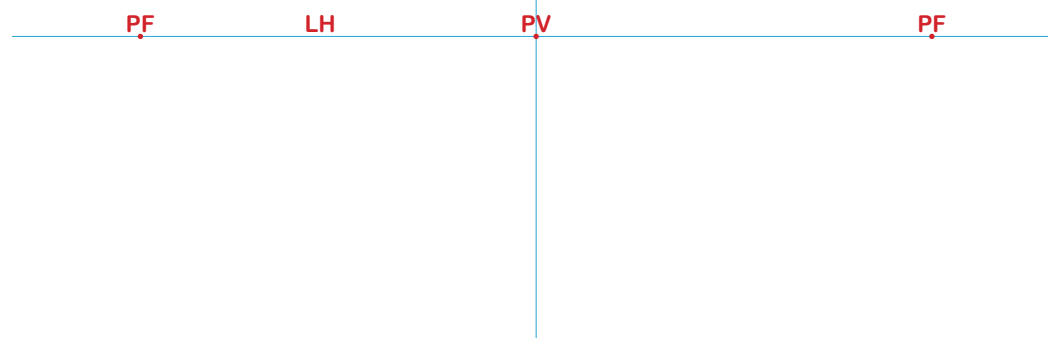
Perspectiva angular u oblicua

En el caso de la perspectiva oblicua, a diferencia de la perspectiva paralela, que posee un punto de fuga y el espectador se ubica de frente, en la perspectiva angular se proyectan dos puntos de fuga, los cuales están situados sobre la línea de horizonte, y el espectador se ubica a un lado del objeto.

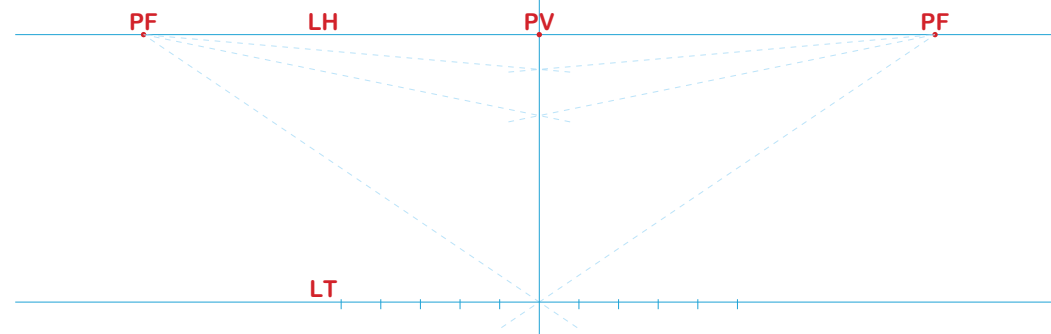


Dibuja el cubo siguiendo los pasos:

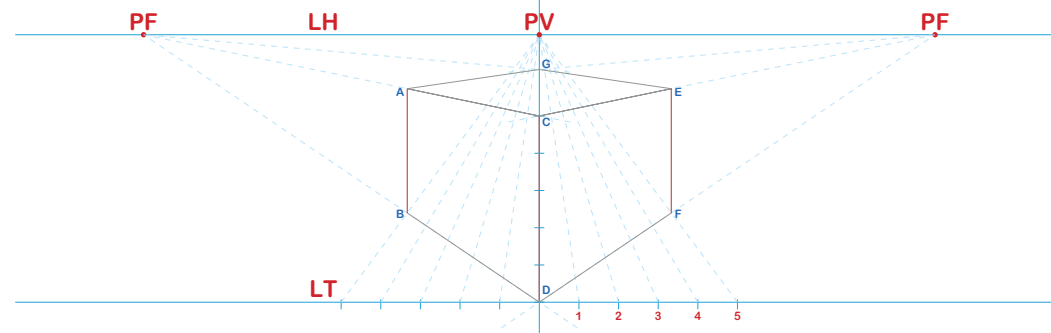
- A. Traza la línea de horizonte en la parte superior de la hoja y localiza un punto de fuga (PF) en cada extremo de la línea de horizonte. Ubica un PV en el centro de la línea de horizonte.



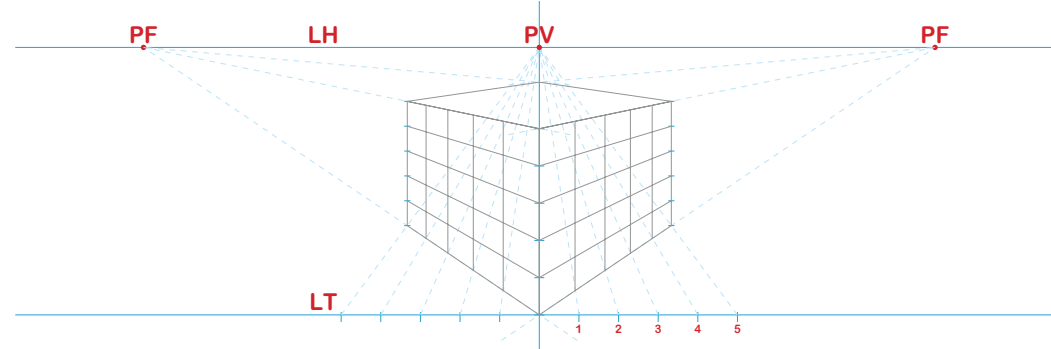
- B. Dibuja en la parte inferior la línea tierra (LT), allí se ubicarán las medidas de las cuadrículas. A partir del centro de la línea de horizonte traza una línea perpendicular.



- C. Escoge una mediada de cinco cuadrados en cada lado. Toma los puntos (C-D) y lléalos hacia los puntos de fuga. Traza las rectas verticales (A-B) (C-D) (E-F), como puedes ver B y F son intersecciones de PF y PV. Luego los extremos (A, C, E) lléalos hacia los puntos de fuga.



- D. Para lograr las cuadrículas; las medidas de la línea (C-D) lléalas a los puntos de fuga y las medidas de la línea de tierra al punto de medida.



Nombre:

Fecha:

Nota:

Perspectiva

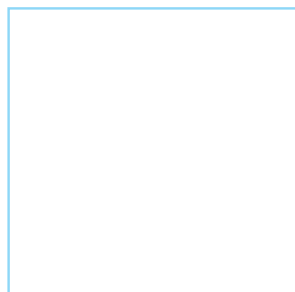
Perspectiva del círculo

Método del punto de distancia (para hallar la profundidad). Para introducir el círculo al bello universo de la perspectiva, es conveniente dibujar el círculo dentro de un cuadrado; para tal efecto te puedes ayudar de un compás.

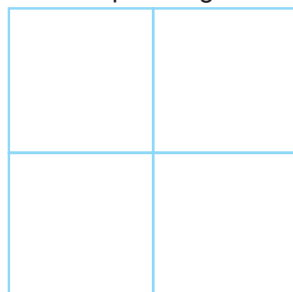
Este vendrá a ser el círculo base o círculo de medidas reales.

Para mayor comprensión sigue estos pasos.

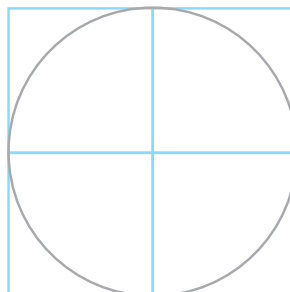
A. El cuadrado.



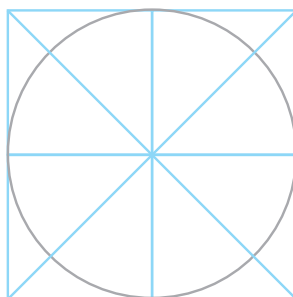
B. Divide el cuadrado en cuatro partes iguales



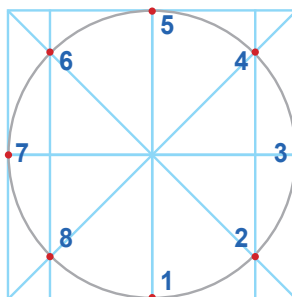
C. El cuadrado.



D. Traza dos diagonales por el centro del círculo y de extremo a extremo del cuadrado.

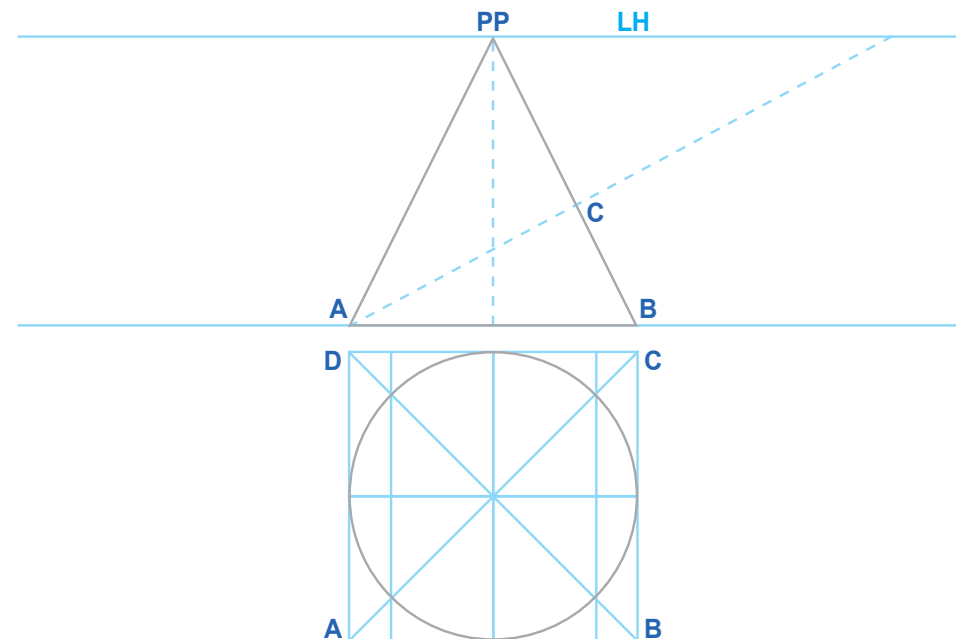


E. Dibuja dos líneas perpendiculares que corten las diagonales. Deben coincidir con la circunferencia. De esta forma has obtenido ocho puntos claves que guiarán tu trabajo.



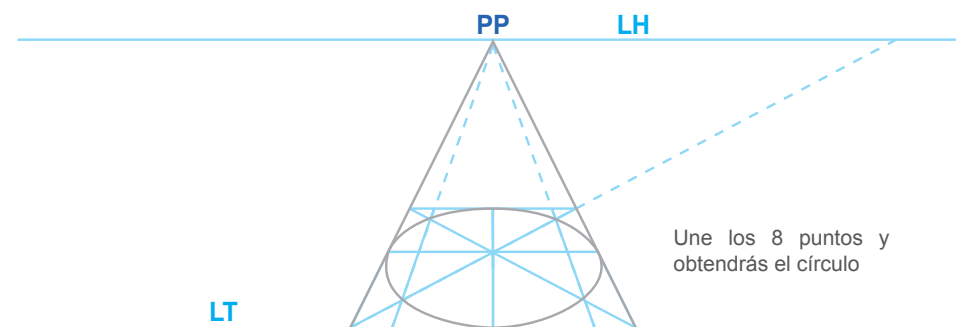
B. En la parte superior traza la línea horizonte, en el centro de la línea el PP. En la parte interior de la hoja ubica LT. Debajo el círculo base. El punto de distancia proyéctalo a un extremo. A y B se ven al punto PP.

Lleva el extremo A al punto D. Del lado derecho obtendrás el lado B-C.



C. Puedes usar un punto D o dos a igual distancia del PP para hallar la profundidad.

Conduce el extremo B al punto D izquierdo y obtendrás el lado A-E y E-C. Ahora observa los demás trazados.



Ahora inténtalo tu siguiendo los pasos.

Nombre:

Fecha:

Nota:



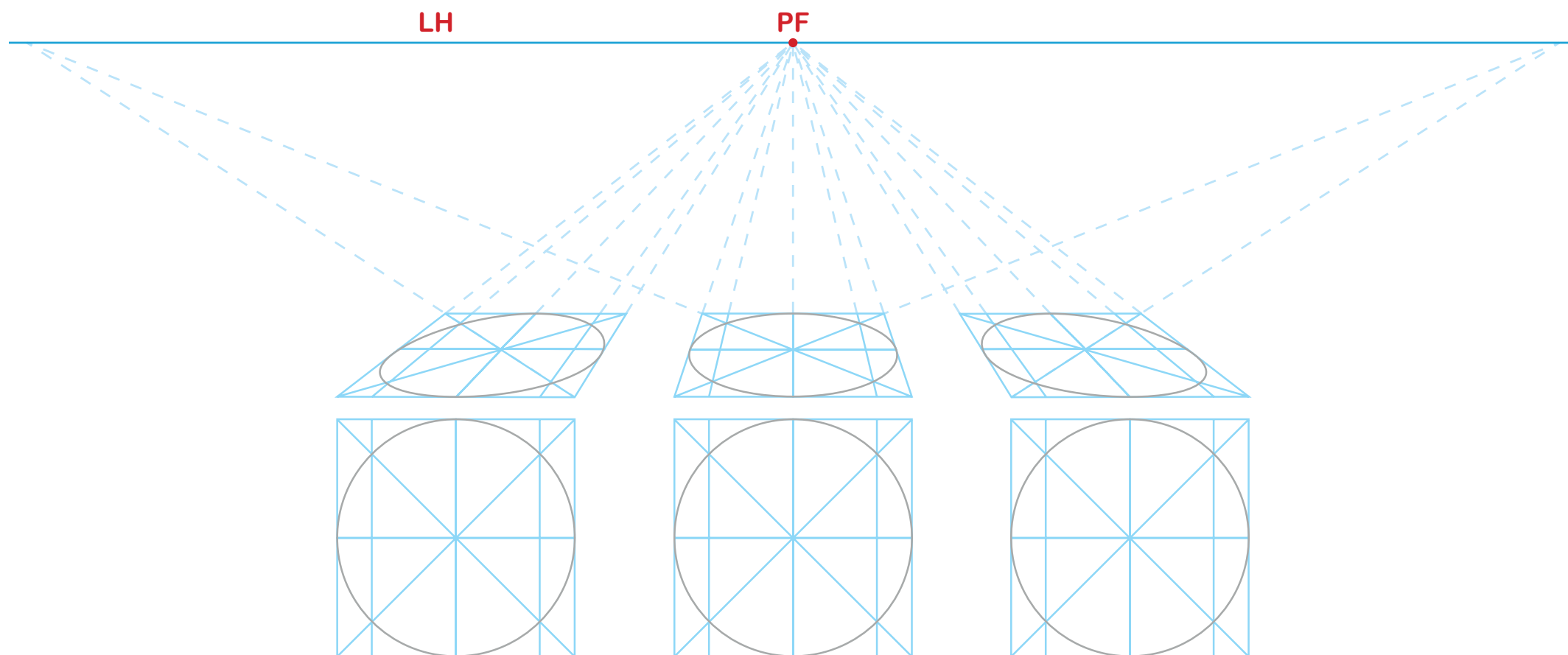
Perspectiva



1

Resuelve los siguientes círculos en perspectiva paralela con la ayuda del método de distancia. Ten en cuenta las explicaciones de la hoja anterior.

Con la ayuda del método del punto de distancia puedes hallar la profundidad de los círculos que desees añadir.



Nombre:

Fecha:

Nota:

Perspectiva

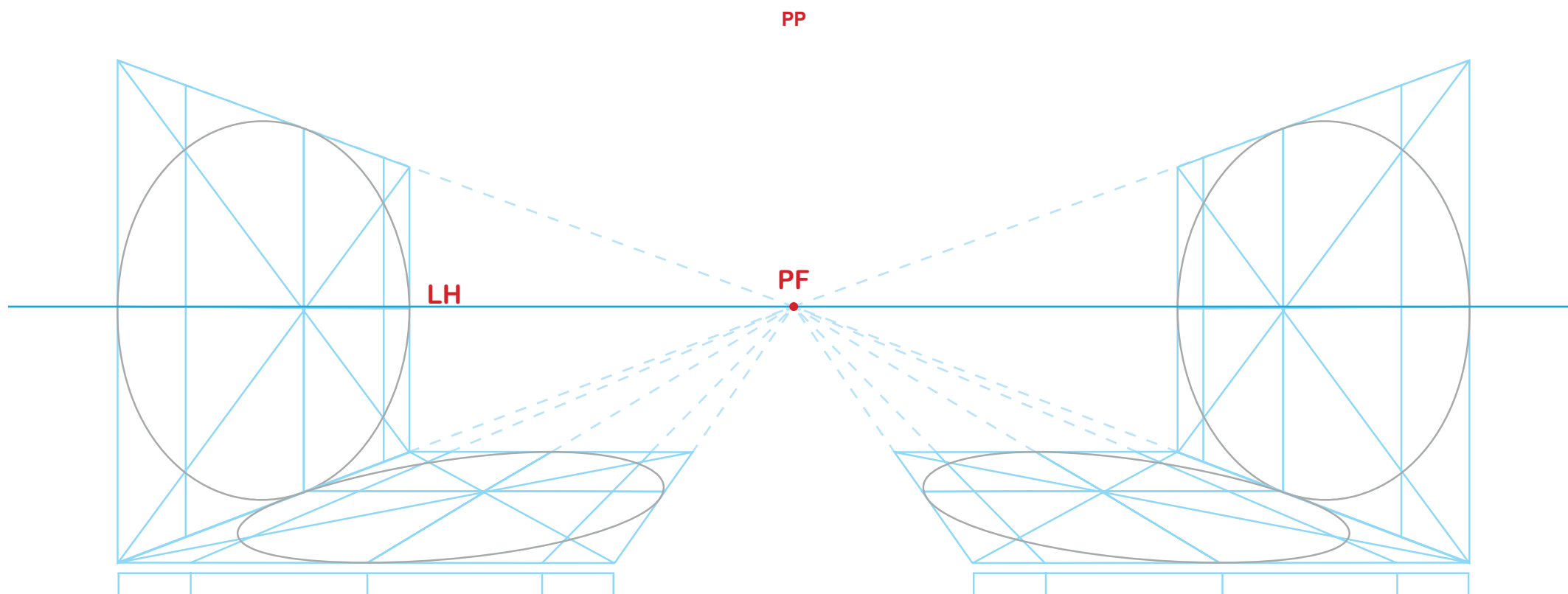


1

Dibuja cuatro círculos en perspectiva. Dos perpendiculares y dos a nivel horizontal.

Resuelve en primer lugar los dos círculos horizontales y luego desde el punto A levanta una línea perpendicular de igual medida que A-B. El extremo llévalo a PP.

En el cuadrado (AEFG) , traza una X de extremo a extremo y toma las líneas horizontales del cuadrado ABCE y levántalos perpendicularmente. Así obtendrás los 8 puntos que forman el círculo. En este caso la línea de horizonte corta el centro de los círculos perpendiculares.



Nombre:

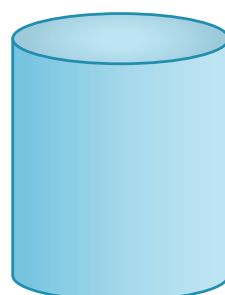
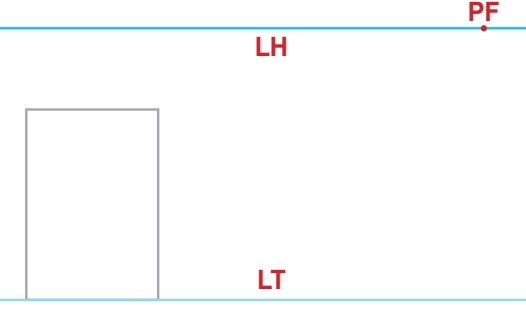
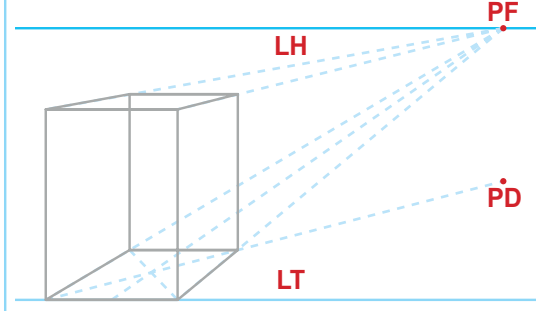
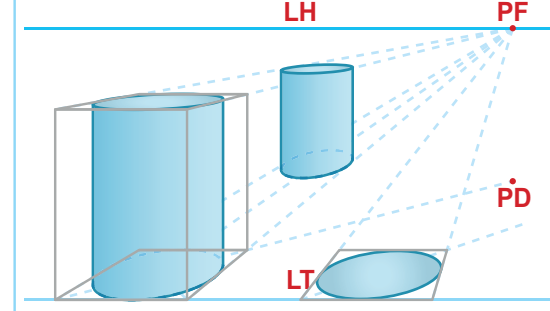
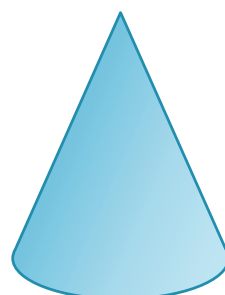
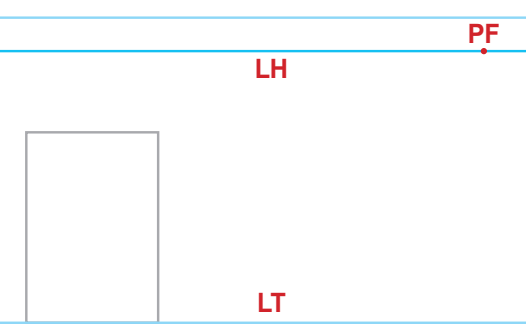
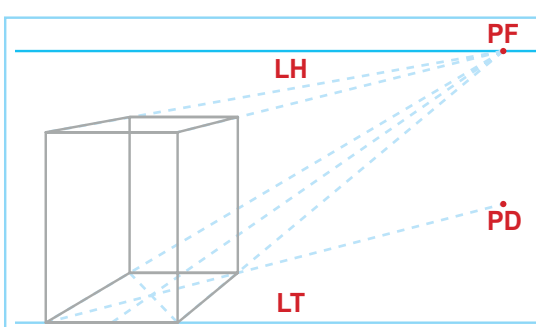
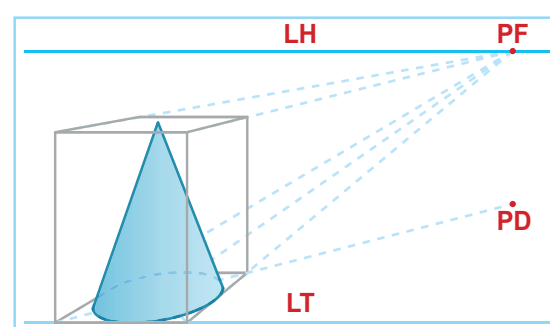
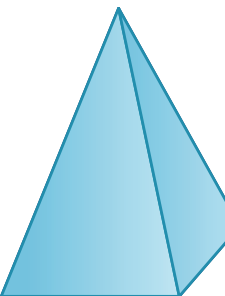
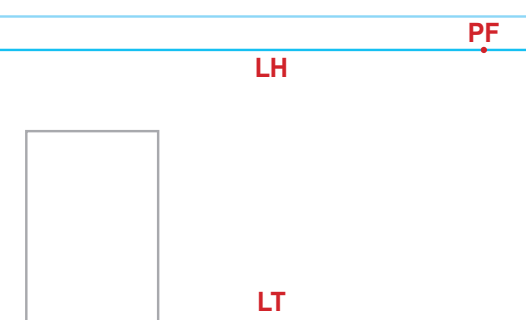
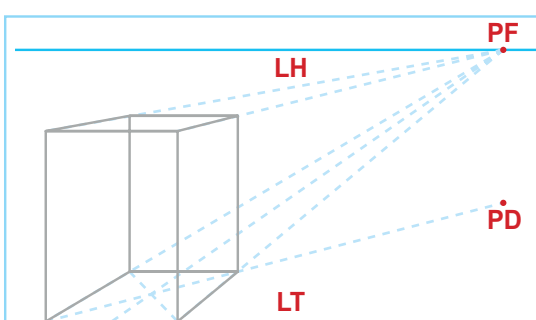
Fecha:

Nota:

Perspectiva

Perspectiva del cilindro, del cono de la pirámide

En la construcción de estos tres volúmenes; se parte como eje básico del dibujo de un cubo. Observa las figuras A, B y C. En la formación del cilindro y del cono ayúdate del método de dibujo del círculo en perspectiva. Realiza cada ejercicio en una página diferente.

<p>A.</p> 	<p>CILINDRO</p>				
<p>B.</p> 		<p>CONO</p>			
<p>C.</p> 			<p>PIRÁMIDE</p>		

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

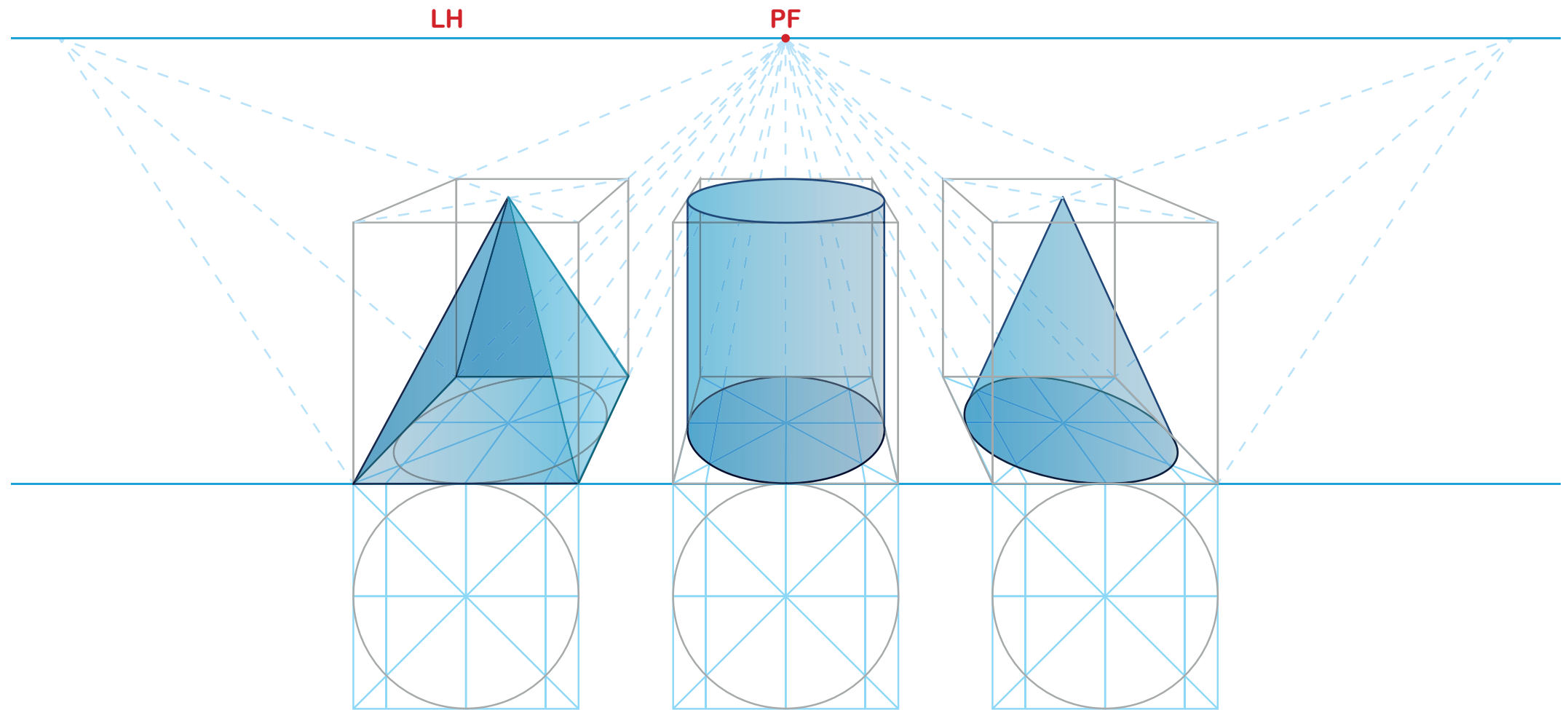
Nota:

Perspectiva



1

Tomando como referencia el método de dibujo del cubo y del cilindro ya explicado anteriormente, realiza estas tres perspectivas proyectadas al mismo punto de fuga (punto principal PP).



Nombre:

Fecha:

Nota:

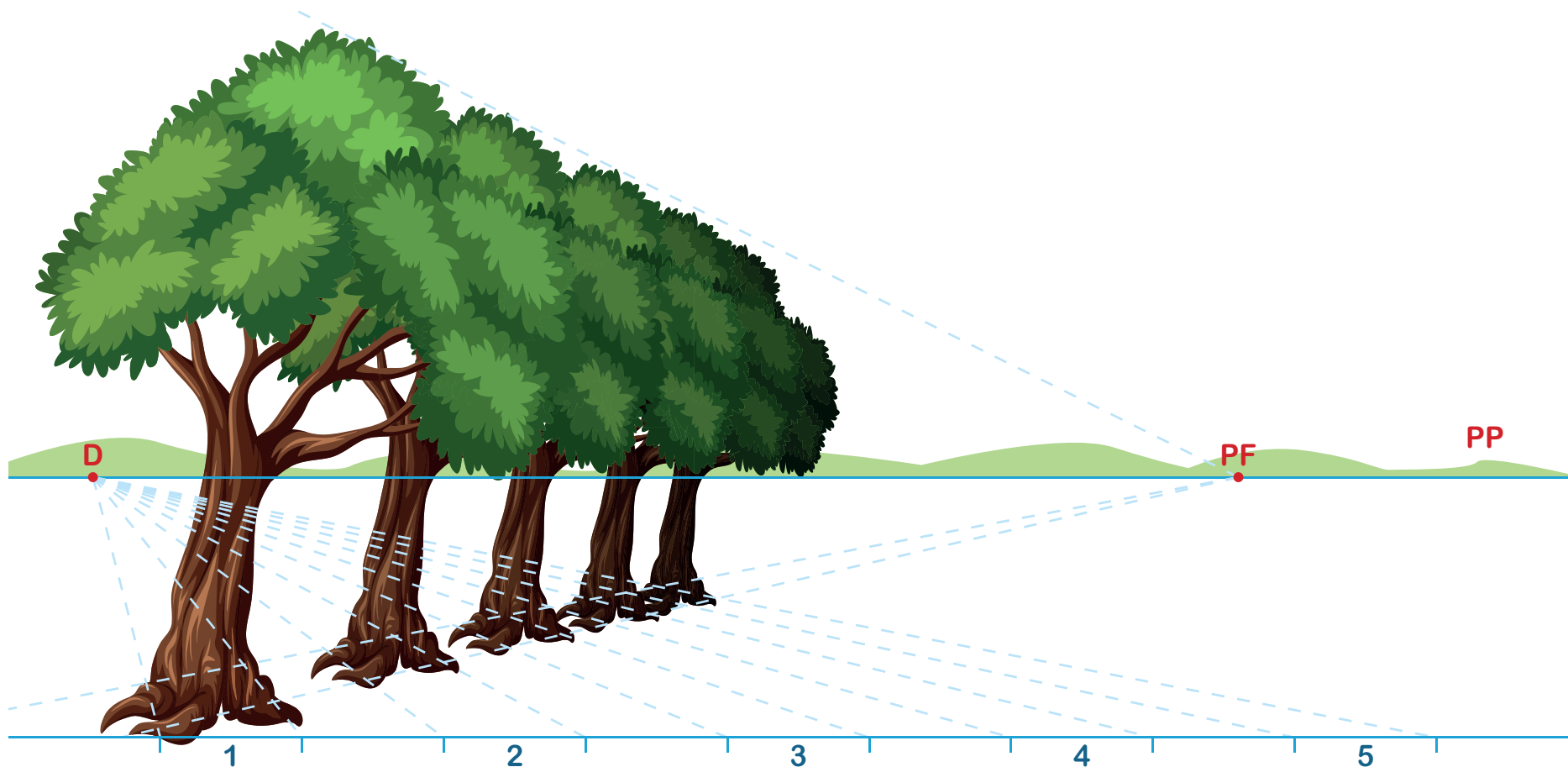


Perspectiva



1

Resuelve esta perspectiva añadiendo los árboles que desees.



2

Toma un objeto real y proyéctalo en perspectiva paralela.

3

Realiza una composición a tu gusto usando lo aprendido respecto a perspectiva.

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

AUTOEVALUACIÓN

Nadie mejor que tú mismo(a) para reconocer y valorar tus propios avances y dificultades. Lee cada criterio y asígnale un valor de 1 a 5, después saca el promedio, éste será la valoración final.

No.	Criterios	Nota
1	Atención en clase.	
2	Cumplimiento de indicaciones.	
3	Realización de ejercicios prácticos.	
4	Manejo de colores, líneas y espacio.	
5	Orden y limpieza en las tareas.	
6	Compañerismo y colaboración.	
7	Traer materiales requeridos para la clase.	
8	Creatividad y recursividad.	
9	Puntualidad en entrega de tareas.	
	Promedio	

Comparte los resultados de tu autoevaluación con tu profesor y juntos formulen compromisos de mejoramiento.

Compromiso:

Firma del estudiante

Firma del acudiente

Aunque tu nota sea alta, recuerda que siempre puedes mejorar la calidad de tu trabajo.

Realiza una composición rápida a tu gusto poniendo en práctica lo aprendido.



Teoría del color

La armonía cromática

Se entiende por armonía cromática la relación de afinidad de dos o mas colores, bien sean de la misma gama o de la misma familia relacionada con un color primario.

Todas las armonías se pueden conseguir por diferentes valores cromáticos, pero la mas sencilla es aquella que se obtiene de un solo color aplicando sus distintos tonos o matices, es decir: con sus variedades claras y oscuras.

La armonía mas compleja de hallar puede ser la determinada por contraste entre un color y su complementario, situando en el lugar opuesto del círculo cromático. Este tipo de armonías, debido a la fuerza de sus colores, da unos resultados duros y chillones, y se recurre a ellas solo en ocasiones intencionadas.

Cuando la yuxtaposición ordenada de los colores en una representación pictórica "hacen o dan bien" unos con otros, cuando su combinación resulta agradable a la vista, decimos que armonizan. Podemos decir que hay dos clases de armonías marcadamente definidas: armonías formadas por colores analógicos o vecinos (1), y armonías por contraste de colores alejados o complementarios (2).

Armonías de color

La investigación y las experiencias de los pintores a lo largo de los siglos nos permiten disponer de diversos conjuntos de colores que armonizan especialmente entre sí. La mejor manera de explorar estos grupos de colores es utilizar el círculo cromático o rueda de color. Una rueda de color básicamente ordena de forma secuencial la progresión de los colores que forman el espectro visible, desde el rojo hasta el violeta.

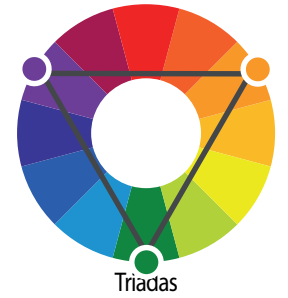
En color, armonizar significa coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición, es decir, cuando en una composición todos los colores poseen una parte común al resto de los colores componentes. Armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo matiz, o también de diferentes matices, pero que mantienen una cierta relación con los colores elegidos.



Complementarios



Análogos



Triadas



Complementarios cercanos



Dobles complementarios



Tetradas

Esquema monocromático

En un esquema de colores monocromáticos se combinan básicamente matices y valores claros y oscuros de un solo color que domina la composición. Es un diseño minimalista, sobrio, y muy sencillo de armonizar al ser tan uniforme.





Teoría del color

Colores complementarios

Se encuentran simétricos respecto del centro de la rueda. El matiz varía en 180° entre uno y otro. Estos colores se refuerzan mutuamente, de manera que un mismo color parece más vibrante e intenso cuando se halla asociado a su complementario. Estos contrastes son, pues, idóneos para llamar la atención y para proyectos donde se quiere un fuerte impacto a través del color.

Gamas múltiples - Análogos

Escala de colores entre dos siguiendo una gradación uniforme. Cuando los colores extremos están muy próximos en el círculo cromático, la gama originada es conocida también con el nombre de colores análogos. En razón de su parecido, armonizan bien entre sí. Este tipo de combinaciones es frecuente en la naturaleza.

Triadas complementarias

Tres colores equidistantes tanto del centro de la rueda como entre sí, es decir formando 120° uno del otro. Versiones más complejas incluyen grupos de cuatro o de cinco colores, igualmente equidistantes entre sí (situados en los vértices de un cuadrado o de un pentágono inscrito en el círculo).

Colores complementarios cercanos

Tomando como base un color en la rueda y después otros dos que equidisten del complementario del primero. El contraste en este caso no es tan marcado. Puede utilizarse el trío de colores complementarios, o sólo dos de ellos.

Dobles complementarios

Dos parejas de colores complementarios entre sí. El resultado es muy variado pero es un esquema difícil de armonizar. Se escoge un color como

dominante, al que los demás quedarán subordinados.

Esquema de dobles complementarios (o tétrada complementaria)

En una tétrada complementaria se combinan cuatro colores: dos díadas de colores análogos alternos junto a sus complementarios. Es decir, en un esquema de dobles complementarios se combinan dos parejas de colores complementarios dejando un espacio entre sí en el círculo cromático y dando lugar a una x achatada imaginaria.

El efecto de este diseño es multicolor, variado, vibrante, pero más complicado de armonizar que otros esquemas.

Tipos de colores armónicos

En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres tipos de colores: colores dominantes, colores tónicos y colores de mediación.

Dominantes. Generalmente son los más neutros y de mayor extensión, sirven para destacar los otros colores que conforman nuestra composición gráfica, especialmente al opuesto.

Tónicos. Son complementarios del color dominante, es el más potente en matiz y luminosidad.

De mediación. Actúan como conciliadores y modo de transición entre cada uno de los dos anteriores, suelen situarse cercanos al color tónico, en el círculo cromático.

Por ejemplo, en una composición armónica cuyo color dominante sea el amarillo, y el violeta sea el tónico, el mediador puede ser el rojo si la sensación que queremos transmitir sea de calidez, o un azul si queremos que sea más bien fría.



Teoría del color



1

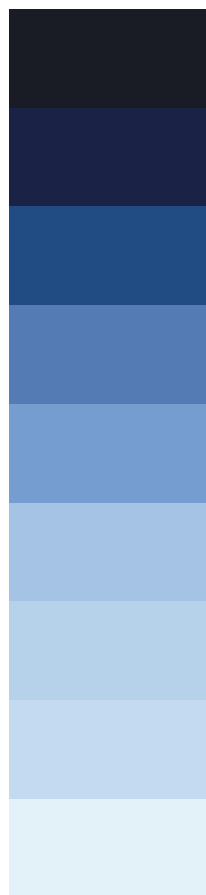
En una hoja de papel acuarela haz tres escalas de valores. Cada una de 9 cuadros, la primera de color negro con lápiz, la segunda a una tinta de color en acuarela, y la tercera con pintura vinilo de color negro y blanco.

2

Realiza una composición a tu gusto empleando un esquema de armonía cromática, justifica.

3

Resuelve la siguiente composición usando pasteles. Después realiza otra similar con otro color.



Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:



Técnicas artísticas

La naturaleza con su sabia y armoniosa policromía, ha facilitado al hombre la expresión de sus sentimientos, deseos, angustias, anhelos o proyectos mediante el arte, ya sea la música, la poesía, el cuento, la novela, el teatro, la pintura y la escultura. En el universo de las artes plásticas, el lenguaje gráfico y pictórico del hombre, tiene un sinnúmero de técnicas de expresión. Algunas de estas técnicas artísticas son: el lápiz grafito, el lápiz color, el carboncillo, el pastel seco o graso, la acuarela, el Gouache, la pluma, el vinilo, el esgrafiado, el collage, el óleo, la aerografía, el acrílico, el vitral, etc.



Manejo de la técnica

Los lápices de colores son compatibles con casi todas las técnicas, poseen escasa opacidad y son de fácil manejo, facilitando así su implementación en técnicas mixtas..

En los lápices de colores también existe variedad de dureza, que van desde los más blandos hasta los más duros y precisos.

En las papelerías puedes encontrar lápices duros, medios y grasos.

El efecto que se desee lograr con esta técnica, varía notablemente según la superficie del material utilizado.





Técnicas artísticas

Proceso de coloreado de un dibujo

Al colorear un dibujo, se debe superponer progresivamente, insistiendo más o menos en un color que otro, en función del tono que desees lograr. Por ejemplo, en una mezcla de colores, si añadimos primero el rojo, luego el azul y por último el amarillo, el efecto producido será confuso, pero si el orden es: azul, amarillo y rojo sin presionar demasiado el lápiz, el efecto logrado con seguridad será agradable.

Recuerda:

En un dibujo a lápiz de color, es agradable dejar observar los efectos producidos por la textura del papel, si presionas demasiado, se pierde todo efecto, además corres el riesgo de dañar el plano del cuadro, lograr brillos exagerados y desagradables.

Observa el siguiente proceso de coloreado,





Técnicas artísticas

Apuntes artísticos



Realiza ejercicios en tu bitácora similares a la muestra, usa lo aprendido respecto al uso de los lápices de colores.

La acuarela

La acuarela se obtiene mediante un compuesto de pigmentos secos en polvo mezclados con goma arábica y soluble en agua, mejor si es destilada. Así se pueden obtener diversos tonos o valores de un mismo color al rebajar su intensidad.

Es una técnica donde es importante manejar la paleta de colores, partiendo de los colores más cálidos hasta los más fríos, siguiendo este orden: amarillos, anaranjados, violetas, azules, verdes, y al final todos los tierra.

El blanco y el negro en acuarela no se usan, si acaso un gris de Payne para oscurecer. El negro ensucia los colores y para los blancos se utiliza el blanco del papel.

Los estudios en acuarela de Alberto Durero sobre flora y fauna son de carácter realista, además de su gran manejo del dibujo y la técnica, es de admirar su maestría en el manejo del color.

Tensado del papel acuarela

Aunque existen en el mercado una gran diversidad de bastidores y/o marcos para montar y tensar el papel acuarela, simplemente podemos trabajar sobre un tablero liviano, preferiblemente impermeable, el cual sujetamos a la superficie por medio

de pinzas, en el caso de que sea muy grande podemos usar cinta de cola o de enmascarar.

Procedimiento para montar y tensar el papel:

1. Alistar todos los materiales necesarios.
2. Marcar márgenes sobre el papel para ubicar la cinta.
3. Humedecer el papel con una esponja o brocha suave.
4. Colocar el papel sobre el tablero y centrarlo a fin que sobre igual superficie de la base por los cuatro lados.
5. Quitar con una toalla o con papel secante la humedad restante del papel acuarela humedecido previamente.
6. Seguidamente con la cinta procedemos a pegar la hoja de papel al tablero por cada uno de los lados procurando tensar un poco el papel sin rasgarlo y sin que se mueva de su posición.
7. Al secarse la humedad, el papel quedará liso y tenso, como piel de tambor.
8. Una vez terminada la pintura, y después de que seque totalmente, procederemos a despegar la cinta y con el bisturí cortamos el área que cubría la cinta.
9. Archiva tu trabajo en una carpeta. No olvides dejar todo limpio y ordenado para trabajos posteriores.



La técnica de pintar “húmedo sobre húmedo”

Consiste en humedecer el papel sobre el que se va a trabajar, con el pincel cargado de color se dan pinceladas horizontales, suaves, con la superficie inclinada para que corra la humedad consiguiendo un degradado. Si deseamos un color plano, simplemente dejamos el papel plano y cargando el pincel, en cada pasada, con la misma cantidad de tinta. A estas capas se les denomina “aguadas”. Una vez seca la primera capa podemos añadir nuevas, si la aguada anterior aún no está seca, los colores se van a mezclar, lo cual puede dañar el trabajo si no es el efecto deseado.

En la superposición sobre húmedo se ofrecen grandes posibilidades para múltiples efectos en paisaje, arquitectura, cielos, ropajes, etc.

El goteado

Consiste en aprovechar que una tinta está aún húmeda para depositar sobre ella una o varias gotas de un pincel bien cargado, con agua pura, con la misma tinta en intensidad diferente, o con otro color, de manera que la gota se funda. Es una mezcla en la que los dos colores se aprecian distintamente. Es una técnica excelente para cielos, follaje y nubes.

Si la intención es pasar de un color a otro de forma gradual, una vez se deposite el primer color en el papel con una humedad generosa, extenderemos la segunda tinta de tal manera que inclinando el tablero unos 15°, se vayan mezclando los colores. Una vez se obtenga la mezcla podemos regresar el tablero a su posición y seguiremos aplicando el segundo color.

Acuarela seca

En esta técnica se aplica el color sobre el papel totalmente seco, con un pincel seco y los pigmentos o pinturas casi sin diluir.

Normalmente, se emplean ambas técnicas, la acuarela húmeda para cubrir grandes superficies, segundos planos, cielos, etc., y la acuarela seca para resaltar primeros planos, para añadir detalles finales sin que se mezclen los colores. También es muy útil para desdibujar, enmascarar contornos muy definidos, empleando para ello pinceles viejos y deformados.

La aplicación de un color sobre otro ya seco, tiene una gran importancia en la acuarela. El color de fondo influirá en todos los colores transparentes que se superpongan, por eso se debe aplicar primero el color más cálido.

Cuando un color resulte opaco o apagado, para darle luminosidad, se deberá velar con una tinta más luminosa y transparente.



En esta obra se puede apreciar el uso del pincel húmedo en el fondo y el pincel seco en los detalles.



Con los materiales respectivos sigue los pasos para el tensado del papel y realiza una composición en la que apliques las técnicas del goteado, pincel húmedo y pincel seco. Realiza un boceto previo.

Nombre:

Fecha:

Nota:

La acuarela

Pintando en acuarela paso a paso

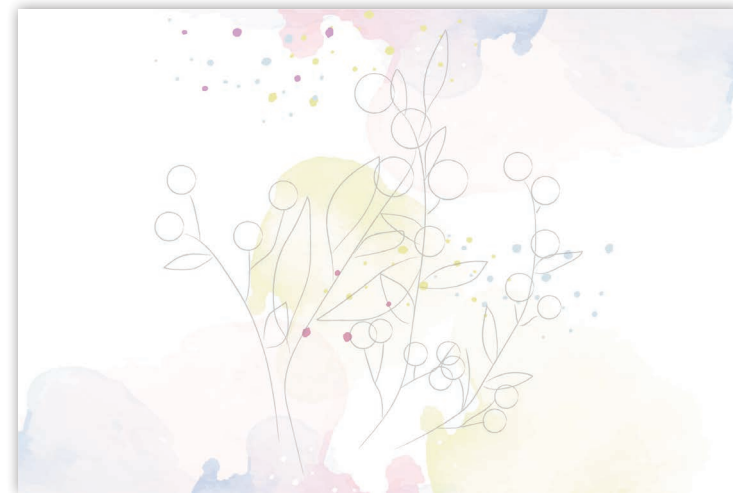


1

Realiza un boceto a lápiz, que sea suave y claro. Puede ser un 2H.

2

Luego aplicamos las aguadas del fondo, recuerda esperar a que seque para continuar con la siguiente aguada.



3

Continúa con el follaje y seguidamente con los frutos que son de un color diferente.

4

Con pincel seco añade detalles. En este caso específico puedes darle un poco más de vida a la obra con algunas flores.



Recursos técnicos

Estarcido

Consiste en generar texturas a partir de manchas aleatorias, las cuales se pueden lograr con herramientas como un cepillo de dientes o un pincel de cerda dura y, cargamos con la pintura y rascamos o golpeamos, haciendo que la pintura se esparza.

Este recurso se puede usar cuantas veces sea necesario, hasta obtener el resultado deseado.

Raspar

Mientras la pintura aún sigue húmeda, se puede raspar con un pincel de cerda dura, levantando, aclarando los colores o sacando luces. Con la pintura ya seca y con una cuchilla podemos raspar determinadas zonas para crear efectos de luz y texturas.

Cristales con efecto de nieve

Este efecto se puede lograr aplicando sal sobre el papel mientras la pintura aún sigue húmeda. También se pueden lograr efectos similares usando bolitas de celulosa o hilos, también cuando sigue húmedo. Una vez seco, podemos retirar el hilo, la celulosa y los restos de sal.

Estampado con cartulina

Para conseguir líneas rectas, usamos un trozo de cartulina gruesa y rígida, la impregnamos de tinta en una de sus aristas y la estampamos sobre el papel.

La esponja

Con la esponja se pueden realizar aguadas rápidas y completas. Sobre papel seco no muy diluido podemos realizar texturas. También se puede usar para sacar o aclarar material cuando aún está húmedo.

Pintar con pulverizador

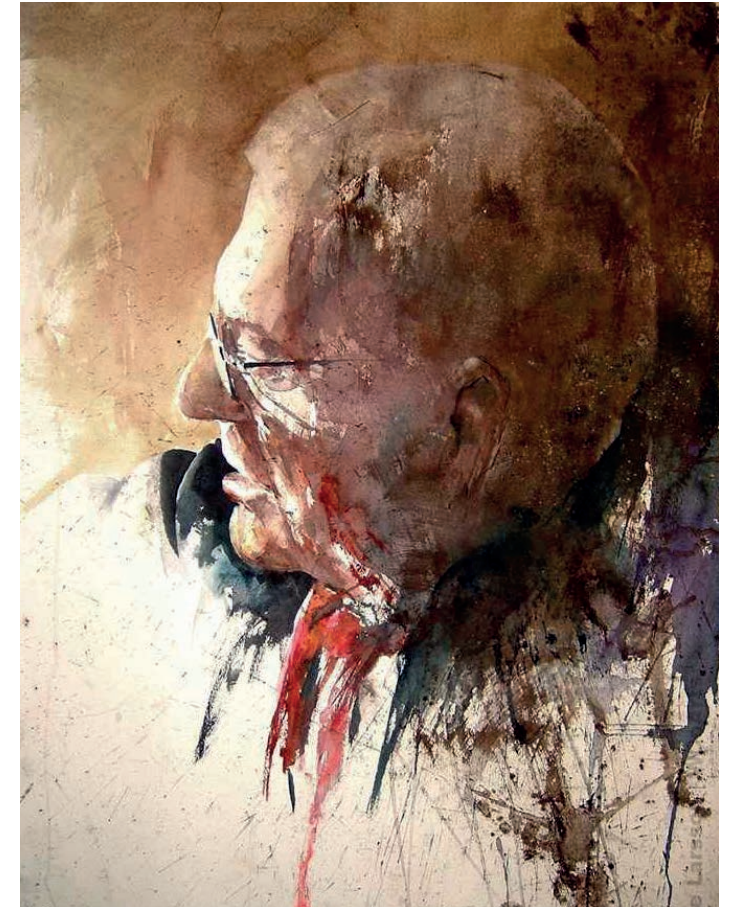
Se puede usar un pulverizador para lograr efectos en cielos y suelos.

Con una esponja mojada, humedecemos el área que deseamos pintar y procedemos a rociar algunos bordes de dicha área con el pulverizador.

Cuando añadas el color, obtendrás algunos bordes muy interesantes que solo se pueden conseguir con ayuda del pulverizador.

Después de que la tinta haya secado, se puede aclarar usando la goma de borrar, también se pueden conseguir efectos granulados y texturas. No se debe borrar cuando el papel está húmedo.

Si hay exceso de agua depositada, podemos corregir con un pincel seco, con la esponja o con papel secante.



Acuarela de Lars Eje Larsson wooarts.com/lars-eje-larsson

En esta obra de Lars Eje Larsson podemos apreciar algunos de los recursos técnicos mencionados.



Investiga sobre la obra de Lars Eje Larsson, imprime y pega en el recuadro una de sus obras y realiza un análisis sobre esta, desde la técnica hasta la intención del artista.

Nombre:

Fecha:

Nota:

Trucos y estrategias para pintar en acuarela

1. En las superposiciones se debe aplicar primero el color más cálido.
2. La luminosidad se obtiene aplicando aguadas bien mezcladas con pocas pinceladas y de la manera más simple.
3. Para oscurecer un color jamás se debe usar el negro, es mejor usar un color de la misma tendencia siguiendo el orden del círculo cromático.
4. La imagen que habremos de expresar es la impresión atmosférica y luminosa que capta nuestra percepción.
5. Debemos tener siempre presente que cuanto mayor sea el área pintada, más neutra será la coloración. Los colores puros deben ser evitados en los fondos. Conjúguense colores cálidos y fríos con el fin de que se equilibren mutuamente, si las luces son cálidas, las sombras tendrán que ser frías y viceversa.
6. Lo primero que tenemos que tener en cuenta es que para obtener un color limpio es necesario mezclar dos colores de igual tendencia.
7. Para obtener mejores sombras podemos mezclar el color con el siena tostado, da muy buenos resultados.
8. **Al mezclar colores se debe tener en cuenta:**
Para grises y verdes usaremos el ocre con cobalto, para los verdes más intensos usaremos los cadmios y el siena natural con el ultramar. El verde obtenido con cobalto es cálido y acogedor. Para tonos grises, cálidos y oscuros se puede usar el carmín de alizarina, con siena. Si queremos dar un verde rico brillante, sin lugar a dudas escogeremos el viridián. Para conseguir tonalidades de verde usaremos el cobalto con cadmio oscuro, el siena tostado o naranja cálido.

Máscaras

En acuarela, se le llama máscara a una zona reservada, normalmente para proteger el blanco del papel, que se enmascara con una serie de productos. Estas zonas se pueden proteger con cera o con fluido para

enmascarar, que consiste en una solución de látex de caucho que se extiende sobre la zona que queremos reservar y que luego se quita fácilmente con agua jabonosa.

También podemos usar un tipo de cinta que se pega al papel con la finalidad de proteger las superficies que queremos reservar. Se emplean para sacar líneas muy delimitadas y perfiladas.

La forma más purista de reservar una zona, es usando la técnica y controlando el color, sometiendo la zona en cuestión a continuas pasadas con el pincel semiseco o la esponja totalmente escurrida, en cuanto algún color invada dicha zona, eliminando de esta forma cualquier mancha o coloración de color invasor.

Texturas

La mayor parte de nuestra experiencia en la percepción de la textura es óptica, no táctil. Mucho de lo que percibimos como textura está pintado.

Para añadir textura a una obra debemos conocer las cualidades de los materiales y recursos que tenemos a nuestro alcance como el papel, los pigmentos y la técnica.

A veces solamente es necesario insinuar utilizando un pincel plano y la acuarela seca. También podemos aplicar un ligero raspado con una cuchilla, con el fin de sacar luces y brillos, algún frotado con el trapo o la esponja con el fin de aclarar un color, rascados, toques con el dedo, etc.



El papel juega un papel importante a la hora de concretar una textura.



Realiza un boceto que después llevarás a la acuarela, recuerda aplicar todos los trucos aprendidos, explica cómo será el proceso de realización de tu obra.

Nombre:

Fecha:

Nota:

Tintas y aguadas

Podemos decir que es una combinación de técnicas ya vistas, pero dada su utilidad la vemos como algo nuevo. Es una técnica muy usada en apuntes de arquitectura, de moda en la ilustración para libros, algo que veremos más adelante.

Vamos a comentar poco de cada una de las técnicas y si más de la utilidad de la unión de éstas dos expresiones artísticas.

1. La tinta como medio para dibujar, se ha venido usando durante mucho tiempo. Los antiguos egipcios y romanos usaban plumas de caña para dibujar y escribir sobre pergamino y papiro. En Europa se usaban las plumas de ave, hasta que se inventó la plumilla de acero a principios del siglo XIX. Este tipo de plumilla generó la creación de un papel de mayor calidad. La tinta se utiliza como medio para dibujar con pincel, pluma, bolígrafo o rotulador.
2. Las tintas para dibujo están hechas a prueba de agua. Se secan formando una película dura y brillante que permite aplicar más capas encima. La más utilizada es la tinta "china".
3. La aguada se puede aplicar con tinta, con acuarela, acrílicos o cualquier otro pigmento que se deje diluir y que permita transparencias.
4. Existen diferentes tipos de plumas: Pluma suave, pluma de caña, pluma cartográfica, pluma de dibujo de acero, pluma de escribir con plumilla de punta, plumilla plana, plumilla redonda, plumilla técnica, rotulador y rotulador de punta de fibra.
5. Algunas plumillas, especialmente las de acero, son muy flexibles y permiten variar la anchura a lo largo de la línea. Las plumas de caña hacen una línea gruesa y suave. Las cartográficas producen una línea aguda y encrespada, la ligereza es la característica principal de una pluma de ave.

6. El dibujo oriental a pincel se centra principalmente en la línea. En occidente no existe esa tradición de precisión del pincel, sino que tiene una función práctica de cubrir, retocar y manipular. Los pinceles para tinta son básicamente los mismos que los de acuarela, planos o redondos, según el trazo que se quiera conseguir.

7. Para pluma, plumilla y caña se debe utilizar un papel con suficiente cuerpo para que el instrumento no pueda rasgarlo. Tiene que ser algo absorbente, pero no demasiado. Para realizar un alineo precisa y definida, necesitamos un papel de superficie dura.

Para pintar con pincel el soporte tradicional es el papel o la seda, pero no se pueden usar los mismos papeles que para acuarela.

8. La huella que deja la pluma es una huella directa fija y permanente. Algunos de los muchos grandes artistas que utilizaron la pluma para realizar apuntes son: Leonardo da Vinci, Rembrandt, Durero, Holbein, Van Gogh, entre otros.



PARRQUIA DE SAN ISIDORO
DESDE LA CALLE LUCHANA, SEVILLA
11 ABRIL 1870

Alfonso Garcia - Iglesia de San Isidro, Sevilla
www.pinterest.es/pin/403142604127597896



Escoge un lugar del paisaje arquitectónico de tu colegio y realiza bocetos de éste, después pásalos a la acuarela usando la técnica de dibujo de manchas en aguada y plumilla.

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

El pastel

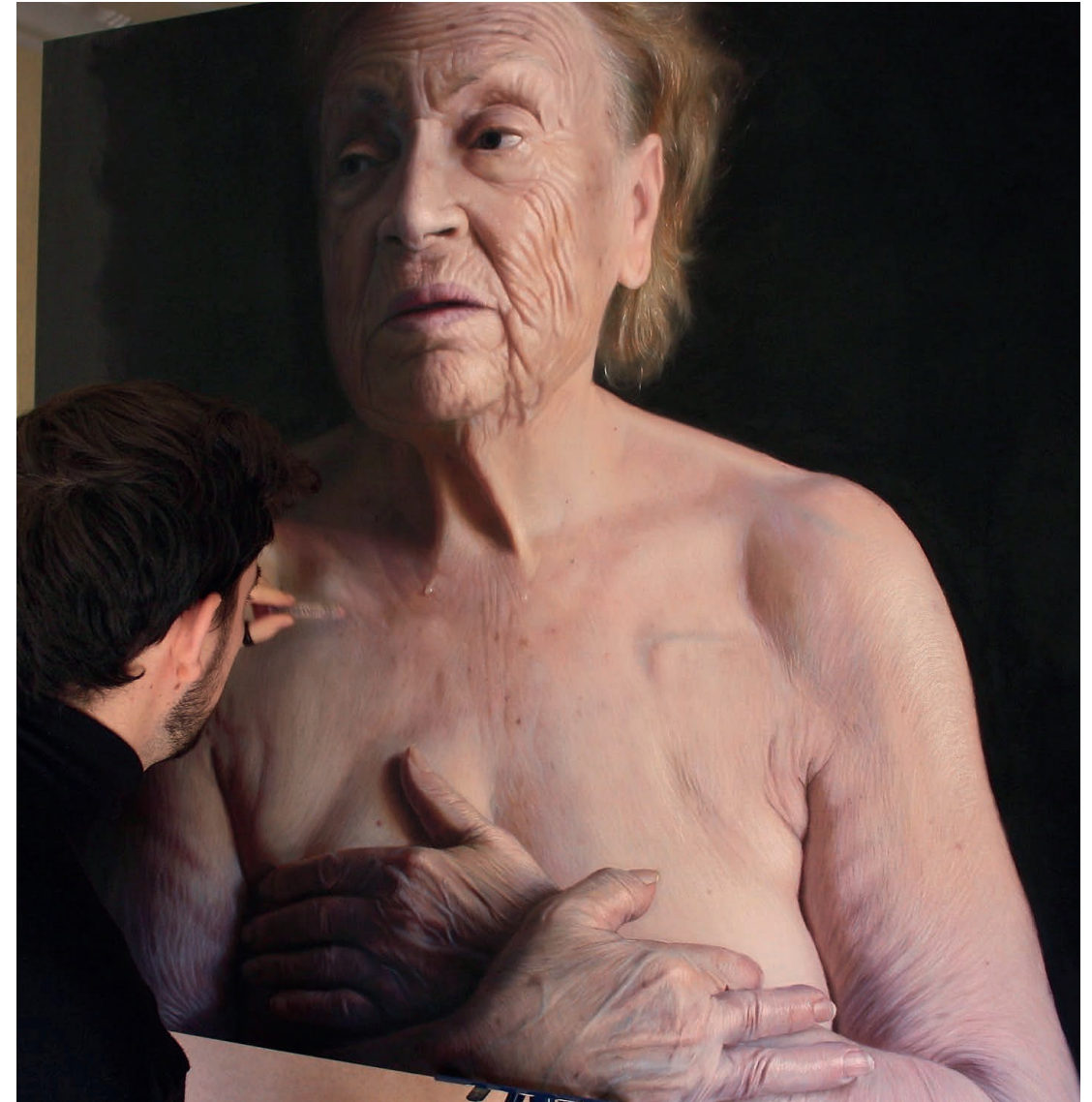
La pintura pastel es una técnica pictórica seca de una calidad excelente. Se trata de barritas compuestas de pigmento y un poco de goma de tragacanto como aglutinante. El pastel tiene un aspecto aterciopelado sobre el papel, vivo, atractivo, pero además, es una técnica muy agradecida, ideal para practicar con el color, puesto que al ser una técnica seca no se necesitan disolventes ni pinceles.

Ventajas

1. Es una técnica rápida, muy relacionada con el dibujo, por lo que permite la agilidad y espontaneidad.
2. Permite la representación o copia de la realidad. Con pasteles se pueden crear obras muy realistas.
3. Aporta un color vibrante y muy vivo.
4. Se puede combinar con acuarela, acrílico, óleo, collage, y otras técnicas secas y húmedas.
5. Permite el método aditivo: ir añadiendo capas de color una sobre otra.
6. No se necesitan más implementos además de los dedos o un difumino y un trapo.

Desventajas

1. Se suele pintar sobre papel y esto hace que la obra sea frágil y necesite ser protegida con fijador o cristal.
2. El color puede ensuciarse al ser polvo suelto, con lo que hay que saber fijarlo con fijador o tener mucho cuidado de no alterarlo y no darle golpes, ni vientos, ni tener humedad mientras se está trabajando.
3. Si se añade demasiada pintura, es decir, demasiadas capas, la obra puede estropearse por exceso, resultando demasiado pesada y opaca.
4. No se puede borrar totalmente como en otras técnicas, por lo que los errores son difíciles de arreglar.

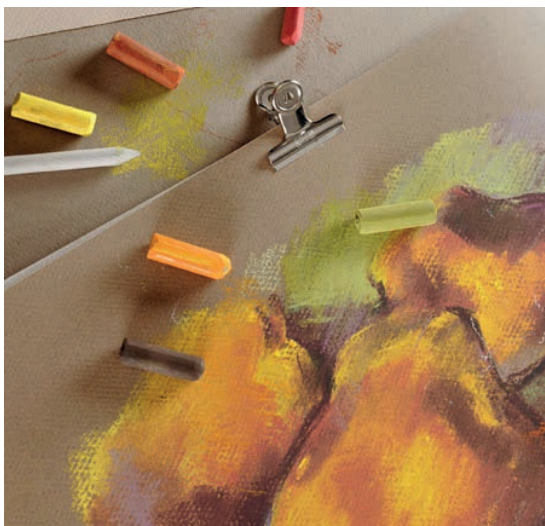


El ocaso de Venus - Pastel de Ruben Belloso
rubenbeloso.blogspot.com

El pastel

Paso a paso

1. Define la obra, el formato y las características de lo que deseas plasmar.
2. Adquirir una cartulina, papel Canson, cartón o similar. (Papel con algo de textura, nunca folios delgados).
3. Consigue las barras de pastel seco o graso. Cuantos más colores más fácil será el trabajo. Las mezclas de color pueden hacerse de tres modos:
 - Difuminando colores distintos sobre el propio papel. Las mezclas se hacen ahí directamente.
 - Generando mezclas ópticas al juntar los trazos de colores.
 - Poniendo sobre el papel directamente el tono de color exacto que se desea (la barra de color ya tiene el color exacto que se desea).
4. Tener un difumino o papel higiénico para difuminar y hacer las capas de color inferiores (lo que se debe ver debajo en la imagen).
5. Fijar las capas de color del fondo con Laca o spray fijador.
6. Añadir poco a poco más capas de color según lo requiera la imagen e ir fijando si esa capa va a tener más pintura encima. Si no se fijase el polvo se uniría y se perdería el color y tono realizado.
7. Añadir al final los toques sueltos de color que deben quedar vivos y vibrantes. Esto no se debe fijar o muy poco, para que no pierda la frescura y belleza del pastel.
8. Enmarcar en cristal.



Caballo blanco - Rafael Torres Troncoso
www.flickr.com/photos/27360063@N04/28257334852/in/photostream



Realiza dos bocetos que después realizarás al pastel sobre un papel sepia o de textura apropiada. Las obras deben tener elementos de la naturaleza como plantas o animales. Puedes empezar por un bodegón.

Nombre:

Fecha:

Nota:



Nombre:

Fecha:

Nota:

La sanguina

La sanguina es una técnica seca, se utiliza sobre todo para hacer bocetos, retratos y desnudos. Este material de bellas artes es bastante antiguo y su uso como técnica pictórica tuvo lugar hacia finales del siglo XIV.

Aunque también se pueden hacer dibujos con sanguina líquida, mezclando polvo de sanguina con agua, su uso más habitual es en formato sólido. El formato más utilizado es el lápiz sanguina. Un lapicero de madera, similar al los lapiceros carbonil o los lápices de grafito. Es un formato muy apreciado por artistas y pintores debido a lo fácil que resulta su afilado.

¿Qué es la sanguina?

La sanguina o el lápiz sanguina es un material artístico con tonalidad rojiza. La sanguina se fabrica a partir de óxidos de hierro o tierras rojizas de color ocre. Los dibujos con sanguina tienen matices del color que van desde el rojo anaranjado hasta el granate y pueden llegar al marrón pardo. El tono exacto depende de la variedad de polvo de hierro empleada para fabricar el lápiz de sanguina.

Sanguina viene del latín sanguis. En inglés también se conoce como tiza roja. Su color recuerda al de la sangre seca.

¿Cómo pintar con sanguina?

La sanguina se utilizó originalmente para pintar algunos frescos. En la actualidad la sanguina se suele emplear sobre papel de grano medio y tono neutro. Existen muchos cursos artísticos para aprender a trabajar con sanguina. También existen algunos tutoriales y videos

que enseñan su uso. La dificultad de su uso es similar a la técnica del carboncillo o del lápiz.

También es habitual combinar la sanguina con otras técnicas como la plumilla o la tiza.

¿Qué pintores han utilizado la sanguina?

Los pintores más famosos que han empleado la técnica de la sanguina en sus obras son Leonardo, Migel Angel, Manet y Renoir, entre otros.



Dibujo con sanguina - Gustav Rehberger
papeleria-tecnica.net/lapiz-sanguina/



Realiza tres composiciones del rostro y del cuerpo humano implementando la técnica de la sanguina. Elige el papel que gustes siempre y cuando sea de una textura apropiada.

AUTOEVALUACIÓN

Nadie mejor que tú mismo(a) para reconocer y valorar tus propios avances y dificultades. Lee cada criterio y asígnale un valor de 1 a 5, después saca el promedio, éste será la valoración final.

No.	Criterios	Nota
1	Atención en clase.	
2	Cumplimiento de indicaciones.	
3	Realización de ejercicios prácticos.	
4	Manejo de colores, líneas y espacio.	
5	Orden y limpieza en las tareas.	
6	Compañerismo y colaboración.	
7	Traer materiales requeridos para la clase.	
8	Creatividad y recursividad.	
9	Puntualidad en entrega de tareas.	
	Promedio	

Comparte los resultados de tu autoevaluación con tu profesor y juntos formulen compromisos de mejoramiento.

Compromiso:

Firma del estudiante

Firma del acudiente

Aunque tu nota sea alta, recuerda que siempre puedes mejorar la calidad de tu trabajo.

Para estimular tu creatividad y tu imaginación para futuras obras y para añadir obras similares a tu bitácora realiza el siguiente ejercicio:

Investiga sobre el Codex Seraphinianus y analiza todo su contenido y realiza un análisis de éste y su efecto en tu percepción.

Después realiza una propuesta que siga los mismos principios del Codex Seraphinianus con lápiz y colores.

[illegible]

Nombre:

Fecha:

Nota:

MI BITÁCORA

Idea

La bitácora de trabajo es un cuaderno en el cual estudiantes, diseñadores y artistas plásticos, desarrollan sus bocetos, toman nota de recuerdos y cualquier información que consideren que puede resultar útil para su trabajo o información que necesiten guardar.

Ahora tú tienes la tarea de manejar tu propia bitácora, dibuja diariamente objetos de tu entorno en forma rápida, con trazos sueltos y sin borrar. También puedes dibujar cualquier cosa que llegue a tu imaginación en la técnica que gustes, la idea es hacer al menos un dibujo por día. Puedes hacer muchos dibujos sobre la misma página si así lo deseas.

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:



Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:



Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota:

Nombre:

Fecha:

Nota: