

DIDÁCTICA DE LAS ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

PARTE TRES

Lic. Efraín Bueno

CAMPOS DEL CONOCIMIENTO Y ACTIVIDADES PROFESIONALES VINCULADOS CON LOS CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

La Educación Artística organiza sus aprendizajes y contenidos a partir de los siguientes dominios:

Primero, las Artes Visuales, es una denominación reciente, para reunir una amplia gama de actividades artísticas y prácticas profesionales, algunas tradicionales como la pintura, escultura, la arquitectura como arte aplicado o aquellas ampliamente conocidas como el grabado, cerámica y otras más recientes como el diseño, fotografía, arte digital, video arte o el cine. Y otras difícilmente reconocidas tales como carteles, el comic, diseño de modas, tatuajes y demás variantes.

Los límites y fronteras del arte se han disipado al grado que no se puede distinguir si es un producto u objeto tecnológico o artístico y con esta denominación, se ha querido superar clasificaciones anteriores, como bellas artes, artes aplicadas, artesanías, oficios artísticos, artes populares, que jerarquizaban de un modo rígido las categorías artísticas y el valor cultural y social de los objetos e imágenes.

Lo que tienen en común las artes visuales es la predominancia de aspectos relativos a la percepción y a la visión. En la actualidad por la facilidad de acceso y a la necesidad creativa de expresiones novedosas, las nuevas especialidades visuales se producen en interacción con el sonido, lenguaje verbal, ya sea escrito, verbal o mímico, movimientos corporales produciendo una fusión.

En segundo lugar, los contenidos de la Educación Artística derivan de las ciencias o disciplinas que estudian, analizan y explican las imágenes, los objetos y las obras de arte. La más importante de estas disciplinas es la Historia del Arte, que describe, clasifica y explica cuáles han sido las producciones artísticas desde la prehistoria hasta nuestros días, relacionando la arquitectura, escultura, pintura, cerámica, fotografía, etc, con la época, sociedad y cultura en la que fueron realizadas. Con la estética y la teoría del arte se vinculan con la filosofía, que se dedican a la elaboración de conceptos de arte, belleza, experiencia estética, representación, su veracidad y relaciones con el conjunto del pensamiento y del conocimiento. (Gombrich, 1997; Tatarkievich, 1987).

Junto a ellas y a partir del giro lingüístico, el giro antropológico, etnográfico, y sus relaciones con las ciencias sociales, con la psicología, etc., han desarrollado conceptos e investigaciones que nos permiten comprender y explicar mejor como funcionan los objetos e imágenes en diferentes culturas, determinando sus roles y funciones. Existe una recuperación de conocimientos ancestrales y una vinculación directa con los pueblos originarios, con un enfoque descolonizador.



Foto 1. Proyecto UMA, Cristian Orellana, isla de totora

En tercer lugar, algunos conceptos emergen y proceden de las tecnologías de la Información y la Comunicación, que ya forman parte esencial de los estudiantes ya que se nos encontramos en un mundo en el que las tecnologías (móviles, ordenadores, mp3, internet, Instagram, etc.) forman parte de la educación, son influidos por la música que escuchan, por la televisión y las páginas web por donde navegan. Entonces por qué no usar estos recursos para la educación, sabiendo que existen en el mundo web innumerables páginas educativas realizadas por artistas, profesores y diseñadores y que en su mayoría son tutoriales, destinados tanto a maestros como a estudiantes.

En la actualidad existen diversas aplicaciones, programas que se pueden trabajar en las aulas, de primaria, secundaria y formación superior, son los que se puede dibujar, pintar con diferentes texturas, realizar gráficos, volúmenes, animaciones en 2 y 3D, entre ellos encontramos: Paint, Photoshop, Indesign, Picsart, Picassa, SketcUp y otros con diversas funciones y herramientas.

Hay que tomar en cuenta que hay muchas páginas web que se pueden trabajar en las aulas, las cuales ofrecen conocimientos y saberes gracias a los blogs, plataformas virtuales, zoom, google classroom, museos interactivos, el mismo Facebook, whatsapp, lo que obliga al maestro a estar al tanto de todas estas tecnologías y en el uso de ellas en el aula.

Por lo tanto las TIC, potencian la creatividad, la imaginación del individuo, en este caso el arte, ya que en la Educación Artística es necesaria la percepción visual, a partir de la imagen como parte del lenguaje del arte plástico y visual. Las TIC, llegan a proporcionar información, recursos y herramientas adecuadas para trabajar el arte con los estudiantes.

LAS CONDUCTAS Y CAPACIDADES BÁSICAS

Las conductas y capacidades básicas están relacionadas con la percepción visual, táctil, cinestesia, creatividad, la inteligencia espacial, el pensamiento y memoria visual, la imaginación, la capacidad de valoración y evaluación cualitativa de imágenes y objetos y la sensibilidad estética.

TALLERES, ESCUELAS ESPACIOS EDUCATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DEL ARTE

Bajo el punto de vista de técnica metodológica o procedimiento el aprendizaje del arte se basaba en la observación obsesiva de la naturaleza, producto del modo de vida primitivo, cuya subsistencia dependía frecuentemente de la caza de animales, que luego reproducía en las cavernas. Se iniciaba con formas inconscientes que poco a poco los artistas iban concretando en unas formas deseadas. Había otro tipo de arte que evolucionaba a partir de hallazgos casuales, como huellas de animales, de las propias herramientas, procedentes de la naturaleza y de los instrumentos utilizados. De formas concretas aprendidas se creaban combinaciones de formas repetitivas de carácter abstracto – geométrico que tenían la finalidad de adornar utensilios y armas de caza.

El oficio de los pintores al principio del renacimiento italiano era el mismo que el de sus predecesores griegos. Hasta el renacimiento los pintores se formaban en el taller de un maestro, donde los aprendices empezaban por las labores más sencillas y veían pintar al maestro quien les encomendaba un trabajo sencillo al principio. Según iban demostrando su capacidad les encargaban trabajos más complicados o difíciles. Cuando se consideraba que estaban capacitados se les emitía un documento que les acreditaba como pintores y abrían su propio taller. El método de aprendizaje

era el de la observación del maestro y la práctica activa, colaborando en la obra del maestro de menor a mayor escala.

El taller se asocia a los gremios y se origina en la Edad Media, como se reducía a un orden familiar el lenguaje artístico con una falta de renovación, basándose en la mimesis de la realidad. Un ejemplo clave es el taller de Andrea de Verrocchio (1435 – 1488) quien fue escultor pintor y orfebre. El taller de Verrocchio dio rienda suelta a una nueva generación de artistas eclécticos como Leonardo da Vinci, Sandro Botticelli, Pietro Perugino y Domenico Ghirlandaio. Los artistas ingresaron como aprendices, haciendo tareas de baja categoría hasta que demostraron ser lo suficientemente talentosos para aprender el arte de sus maestros.



El artista en su estudio

FUNDACION DE LAS PRIMERAS ACADEMIAS DE ARTE

Las academias de arte recogen y consolidan una serie de ideas y conceptos de épocas anteriores que se plasman en este tipo de instituciones, las mismas se caracterizaban por las motivaciones, el tipo de enseñanza, el tipo de alumno y los objetivos. En el medioevo se había ido consolidando una teoría del arte que dio como resultado al nuevo concepto de arte y artista, al influjo de este movimiento el artista había pretendido ascender en la escala social, a partir de artesano o trabajador manual al cual se redujo su trabajo, su pretensión no solo era social, también lo fue económico, ya que el auge del mercado hizo que su trabajo fuera valorado.

El cambio también afectó a la teoría del arte, ya que pasará a ser considerado como “ciencia”, así científicos, matemáticos, poetas, músicos engrosaron las filas de los llamados “artistas liberales”



Fig. ...Leonardo Da Vinci. Códice Huygens. Estudio del movimiento, 1560

Desde los tratados de artistas como Leonardo da Vinci o Durero, se hace evidente un esfuerzo por distinguirse de otros oficios manuales, esta aparición se consigue en el Renacimiento con la aparición de la perspectiva que corroboraba la cualidad científica del arte. De aquí se deriva la necesidad de un nuevo tipo de enseñanza que incorpore todos aquellos conocimientos que necesitaba el nuevo artista, para lo cual ya no servían los talleres gremiales donde la enseñanza era de orden técnico y enfocado a lo manual. El nuevo artista respondía al nuevo hombre que proponía el Renacimiento, el humanista, creador y no un simple reproductor y su formación tenía que comprender todas aquellas ciencias (geometría, anatomía, historia) necesarias para hacer el nuevo arte.

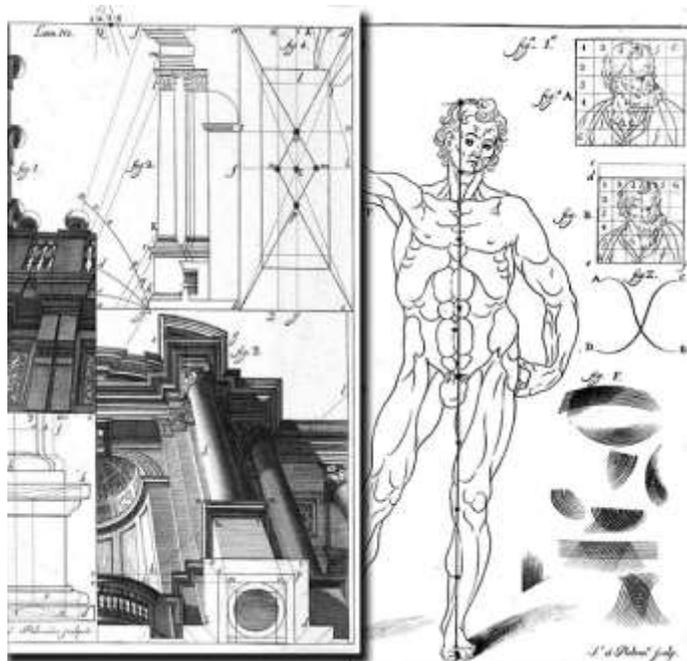
Este arte requería de una institución especializada para ser enseñado, donde expertos de diferentes materias eduquen a los nuevos artistas, según las nuevas reglas y una de las primeras fue *Accademia dei Disegno*, fundada en 1563 en Florencia por Giorgio Vasari. Para Vasari, la condición profesional y la propiedad académica siempre habían sido objetivos de primordial importancia. Vasari sabía exactamente cómo manejar este asunto y darle el prestigio correcto, con los auspicios combinados de Duke Cosimo de' Medici y Michelangelo, dirigida por Zuccaro, bajo la protección del papado con ambicioso programa teórico y práctico dirigido a estudiantes y no a aprendices.

Poco después se fundó en Roma la *Accademia di San Luca*, que se estableció firmemente en 1635, después de haber recibido el apoyo del Papa Urbano VIII. La Academia de San Luca de Roma se convirtió en el prototipo de todas las academias de arte europeas. Todos los principales artistas italianos y muchos extranjeros fueron miembros.

Entre sus funciones estaba el patrocinio de conferencias impartidas por miembros de la academia y luego publicadas y puestas a disposición del público en general. Tales discursos se convirtieron en el medio por el cual las academias fomentaron y ganaron aceptación pública para teorías estéticas particulares. Entre los objetivos secundarios de la institución figuraban obtener importantes comisiones y aumentar el prestigio de los miembros.

Con estos precedentes se creó en el siglo XVII, la *Académie Royale* en París, donde los artistas habían sido dignificados socialmente a través de una sólida formación y con el nuevo modelo de la academia francesa, los artistas cumplirán funciones políticas, culturales, estéticas determinadas por el poder.

Los objetivos de enseñanza se fortalecieron, se busca la formación intelectual del artista a partir del humanismo en busca del artista científico, incorporando en su formación (dibujo, anatomía, modelado....) y otras de carácter científico como astronomía, ciencias naturales, matemática, geografía...donde la selección de los



estudiantes era rigurosa, donde los más destacados obtenían como premio una beca a Roma, con una estancia de varios años, considerada la cuna de las artes.

En toda Europa surgen academias según el modelo francés en el siglo XVIII, así en España pintores como Pacheco y Palomino reflejaron en sus escritos una defensa de la pintura como arte liberal.

Al contrario que en siglos pasados en que la pintura debía someterse a la arquitectura o (el pintor al arquitecto) se logró gracias a estos tratadistas y al cambio de mentalidad que la pintura sea considerada como la primera de las artes y modelo de las demás junto a la literatura.

El inicio de la revolución industrial puso de manifiesto la importancia de la educación de las clases útiles y prácticas, con la ilustración, formando personas para el progreso y mejora de los países. Así surge la real academia de San Fernando 1724 1725, España. En la que se estudiaba pintura, escultura, arquitectura y materias como perspectiva, anatomía, matemáticas entre otros.