

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Edison Parra	Grado	8°
ASIGNATURA	Música.		
Correo electrónico de contacto	edison.parra@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (Julio 26 al 06 de agosto.)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	<p>Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1).</p> <p>Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logré relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2)</p> <p>Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)</p>		
Temáticas mediadoras	La clave de Fa.		
Metas	<p>Socio-afectiva: Demuestra agrado cuando creas con pintura, arcilla, papel, colores, plastilina y tiza, se te ve muy alegre en actividades en grupo, tus creaciones demuestran dedicación y disciplina, gusto por el descubrimiento y un buen seguimiento de instrucciones.</p> <p>Metas de aprendizaje: Realiza ejercicios rítmicos usando su cuerpo como instrumento evidenciando un alto manejo de la lectura musical.</p>		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Desarrolla la competencia de la comunicación a través de la lectura musical como medio de expresión y	Producción artística.	30 de Julio.

comunicación usando sus saberes previos.		
Desarrolla la competencia de la comunicación a través de la lectura musical como medio de expresión y comunicación usando sus saberes previos.	Producción artística	06 de Agosto.

SEMANA 1 (Julio 26 hasta 30 de julio)

ACTIVIDAD

¿Qué son las alteraciones?
¿Cuáles son las alteraciones musicales?

INICIAL:

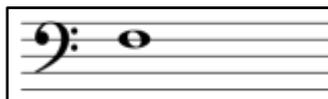
musicales?

CONTEXTUALIZACIÓN:

(Semana 1).

La clave de Fa es la segunda clave más utilizada en la música después de la de Sol. Tiene una gran importancia debido a que permite representar sonidos de tesitura grave, tales como el violonchelo, el contrabajo, el fagot, la tuba, entre otros. Igualmente es usada para representar los sonidos graves de algunos instrumentos de teclado como el órgano o el piano.

El trazo de la clave de Fa comienza en la cuarta línea del pentagrama, seguido de dos puntos posicionados en el tercer y cuarto espacio. Esta posición de la clave da el nombre de Fa a la cuarta línea. Por esta razón, la cuarta línea será el punto de referencia.

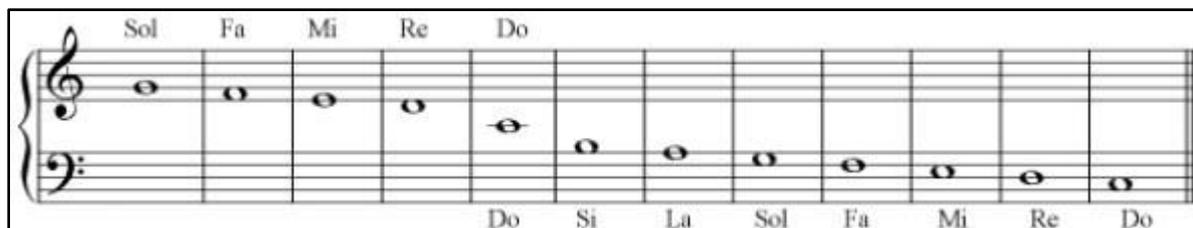


Dos

(Semana 2).

claves.

La nota Fa se posiciona en línea 4. El punto convergente entre la clave de Fa y la de Sol es el Do central. El Do central se posiciona como primera línea adicional por encima del pentagrama en clave de Fa, y como primera línea adicional por debajo del



pentagrama en clave de Sol:

Punto de convergencia entre la clave de Fa y la de Sol. En realidad se trata de la misma nota, solo que es posible escribirla en las dos claves, como también es posible hacer con otras tantas notas.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Realiza el solfeo hablado del siguiente ejercicio.
2. Comparte tus resultados con tus compañeros y profesor.

SEMANA 2 (Agosto 02 hasta 06 de Agosto)

ACTIVIDAD

INICIAL:

¿Qué es un compás musical?
¿Para qué sirve el compás en la música?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Construye un ejercicio similar al trabajado la semana pasada.
2. Realiza el solfeo de tu ejercicio.
3. Comparte tus resultados con tus compañeros y profesor.

ANEXOS:

Semana 1:

Ejercicio 1

The image shows two staves of musical notation in bass clef. The first staff contains a sequence of notes: G2, A2, B2, C3, D3, E3, F3, G3, A3, B3, C4, D4, E4, F4, G4. The second staff contains a sequence of notes: G2, A2, B2, C3, D3, E3, F3, G3, A3, B3, C4, D4, E4, F4, G4.

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Javier Barajas	Grado	8°
ASIGNATURA	Educación artística		
Correo electrónico de contacto	javier.barajas@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (julio 26 al 06 de agosto.)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	<p>Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1).</p> <p>Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logró relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2)</p> <p>Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)</p>		
Temáticas mediadoras	El expresionismo, color y tonalidad, emociones y sentimientos, concepto a través de una obra plástica, elementos del arte y principios del diseño.		
Metas	<p>Socio-afectiva: Disfruta y apoya en la clase de artes, manteniendo una actitud atenta, sigue las instrucciones dadas por el profesor.</p> <p>Metas de aprendizaje: Propone y aprovecha al máximo las habilidades para la comprensión de las características del Expresionismo y el uso de emociones y sentimientos en la creación de obras artísticas. Da uso adecuado al manejo de tiempo de la clase virtual y asume responsablemente las actividades no presenciales propuestas.</p>		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Creación de obras teniendo en cuenta las características del expresionismo.	Obras con concepto expresionista en diferentes técnicas.	30 de julio

Reproducción de imágenes de obras expresionistas más relevantes en el movimiento.	Producción artística	06 de agosto
---	----------------------	---------------------

SEMANA 1 (Julio 26 hasta 30 de julio)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento

- Observo y analizo: ¿Qué tipo de obra es y por que?



CONTEXTUALIZACIÓN:

La utilización del blanco y negro como recurso artístico en el expresionismo:

Crear el arte de videojuego en blanco y negro

La utilización del blanco, negro y escala de grises, que ahora puede ser un gran aliado a la hora de crear un ambiente dramático y misterioso, era una limitación técnica al principio de sus tiempos. El cine no empezó a grabar en color hasta 1929 y no se popularizó su uso hasta los años 60. El cómic usa el blanco y negro para abaratar gastos, y el primer videojuego eran una pelota y dos barras blancas sobre un fondo monocromo.

Sin embargo, los pintores, que por lo general han tenido acceso al color desde sus inicios, usaban el blanco y negro como método de expresión por omisión. La falta de color en la escena representaba la pérdida de algo esencial, usado para representar soledad, pérdida o dolor. Otros, elegían esta ausencia de color para demostrar al máximo sus habilidades a la hora de manejar el volumen y la luz en sus obras.

Cuando la monocromía dejó de ser una obligación técnica pasó a convertirse en un poderoso recurso.

Los directores de cine también aprovechaban su limitación para también explotar al máximo la imagen. Después de la primera guerra mundial, grandes directores alemanes se dejaron llevar por el pesimismo de la posguerra en su país, surgiendo el Cine expresionista alemán, que acentuaba su carácter enigmático, macabro, siniestro

y mórbido, dando paso a una iluminación más compleja como medio expresivo. Esto se puede comprobar en obras como *Metrópolis* o *El Gabinete del doctor Caligari*, que han sido grandes referentes a la hora de utilizar la luz.

El arte blanco y negro en los Videojuegos

Como creadores de videojuegos tenemos que tener muy presente la estética de nuestros juegos, los cómo y los porqués de su utilización. Vamos a analizar algunos ejemplos que nos servirán para ver si queremos utilizar el blanco y negro como hilo artístico principal de nuestra obra.

Hay un género donde siempre destaca la escala de grises: los juegos de terror. La oscuridad nos evoca miedo a lo desconocido y a no saber que hay más allá de lo iluminado por esa pequeña vela que sujeta el protagonista, la tensión es vital. Esta utilización de la luz y oscuridad bebe mucho de los clásicos del terror en blanco y negro.

En la película *El gabinete del doctor Caligari*, se utiliza un gran contraste de luces y sombras, de forma que la luz cae sobre aquellos elementos sobre los que se quiere dar mayor toque de irrealidad, como los rostros de los personajes, dándole una sensación de aparición espectral. Esto hace que la luz sea más que un elemento decorativo, sino que se incrementa o se apaga resaltando ciertas acciones o emociones de los personajes.



Utilización de la luz en blanco y negro en el juego The Cat Lady

Limbo, pese a no ser un juego de terror per sé, utiliza las técnicas propias de los juegos de este género para crear un universo misterioso y oscuro. Las escalas grises entremezcladas evocan a ese sol escondido entre las tinieblas que iluminará la escena si no fuera por la niebla que crece por todo el bosque. El escenario de *Limbo* siempre está iluminado, pero nunca colorido. Ese foco de luz al fondo, además, da contraste a las figuras principales de las que está formada la acción, que permite al jugador centrarse en lo que verdaderamente es importante.

Con sólo unos pocos colores la información sobre el espacio, los elementos clave y el ambiente quedan claros.

Este último es un recurso que también se utiliza en juegos como *Unworthy*, donde la escala de grises permite destacar el nivel principal del escenario, la figura del

protagonista y sus enemigos. Con sólo unos pocos colores la información sobre el espacio, los elementos clave y el ambiente quedan claros.

El blanco y negro en el arte retro para videojuegos

En la introducción hemos destacado el blanco y negro como única opción en los primeros años de los videojuegos. Si algo sabemos de los jugadores que habitan los indie, es que muchos todavía mantienen un gran amor por los grandes clásicos de su infancia.

Es algo que los desarrolladores saben y comparten, por lo que muchos deciden utilizar esa melancolía como hilo central de su juego. Blanco, negro y 8 bits es una combinación que siempre evocará a esos primeros años. Aunque la mecánica de tiempo de MiniT fue una revolución, su arte recordaba a esos juegos a caballo entre la Atari y la NES.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

- Realiza la lectura.
- Crea reproducción de la imagen de expresionismo alemán en un octavo de cartulina negra y utiliza un color blanco para la realización de la obra.
- Puedes anexar el personaje favorito de un video juego de tu agrado.
- Revisa el anexo 1 de la semana 1.

SEMANA 2 ()

ACTIVIDAD INICIAL:

- Observo y analizo:¿Qué emociones me produce observar esta obra pictórica y por qué?



CONTEXTUALIZACIÓN:

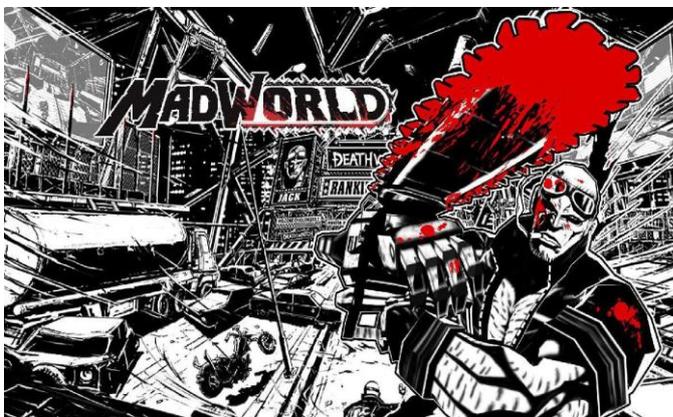
El rojo como aliado del blanco y negro

Hay un tercer invitado muy habitual a la hora de utilizar la escala de grises: el color rojo. Ya hablamos sobre él en el artículo Teoría del color rojo aplicada a los videojuegos, pero esta vez lo veremos como parte de esta combinación en los juegos.

El rojo contrasta enormemente con la monotonía de la escala de grises, y es especialmente llamativo cuando hablamos de juegos que solamente cuentan con el blanco y el negro. Esta combinación es vista con un aire agresivo y crudo. Mientras que juegos como Limbo buscan el misterio y la tensión, juegos como MadWorld o Aztec están más interesados en trabajar la agresividad, tanto de la jugabilidad como de la imagen.

Blanco y negro juntos forman una imagen completamente contrastada y saturada, muy agresiva para la vista. En este escenario, el rojo sólo tiene una misión: potenciar esa agresividad. En estos entornos el rojo sólo suelen ser dos cosas: o sangre, o señal de peligro, así como algo que busca causar gran impresión. Este es un recurso que hemos podido ver en filmes como Sin City y La lista de Schindler.

En un mundo donde reina la ausencia de color, el rojo destaca, y si está representando sangre, domina la imagen para dotarla de la agresividad brutal que buscan los desarrolladores en este tipo de juegos. En juegos como Downwell, que hemos visto más arriba, también se utiliza para remarcar las partes que pueden dañarte.



El videojuego Mad World utiliza blanco y negro para crea un contraste que transmite agresividad.

Somos fieles defensores de que el arte nunca debe de ser un complemento del juego, sino parte total de él, que lo apoya y le da sentido al conjunto. Cuando estés diseñando, piensa en lo que quieres transmitir, y, si alguna de las cosas que hemos dicho en este artículo te resulta familiar... ¡Ya sabes por donde llevar tu arte!

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

- Realiza la lectura.
- Realiza una obra de un video juego que sea de tu agrado en el cual muestres las características del expresionismo y la utilización del rojo como aliado del blanco y negro

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

- <https://www.gametopia.es/beyond/article/01/2019/7/blanco-negro-como-recurso-artistico-videojuegos>

Semana 2:

- <https://www.gametopia.es/beyond/article/01/2019/7/blanco-negro-como-recurso-artistico-videojuegos>

ANEXOS:

Semana 1:



Semana 2:

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Carlos Pulido	Grado	8°
ASIGNATURA	Expresión Corporal		
Correo electrónico de contacto	carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (julio 26 al 06 de agosto)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales,		

	<p>recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1).</p> <p>Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logré relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2)</p> <p>Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)</p>
Temáticas mediadoras	<p>Voz Ejercicios vocales Partitura vocal</p>
Metas	<p>Socio-afectiva: Demuestra agrado cuando creas con el cuerpo, la voz y la actuación, se te ve muy alegre en actividades en grupo, tus creaciones demuestran dedicación y disciplina, gusto por el descubrimiento y un buen seguimiento de instrucciones. Valora la clase de artes, lo demuestra a través de su actitud apoyando las actividades propuestas y procurando el mejor ambiente de estudio</p> <p>Metas de aprendizaje: Propone e identifica la escenografía, puesta en escena, personajes, dramaturgia lo demuestra en la práctica de la creación teatral y en la actuación.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Identificar partituras vocales dirigidas al trabajo escénico. Lo evidencia en los trabajos con la voz.	Ejercicios vocales Partitura vocal	26 de julio
Identificar partituras vocales dirigidas al trabajo escénico. Lo evidencia en los trabajos con la voz.	Producción artística	06 de Agosto

SEMANA 1 (Julio 26 hasta 06 de agosto)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento

Adivina El Personaje animado Challenge

El estudiante adivinará cuál es el personaje según el ritmo de voz y tonalidad

<https://www.youtube.com/watch?v=DeOpbBiov6U>.

CONTEXTUALIZACIÓN:

PRIMERA SEMANA:

Voz para la escena

La voz en la construcción del personaje – Constantin Stanislavski



Dicción y Canto. El trabajo de la voz, según el autor, debe ser un trabajo "natural" es decir, al hablar es necesario hacerlo con la mayor sencillez posible, de esta forma se conserva la intención del texto. Su corazón. Es esencial que el actor piense siempre en complacer al público y no solo así mismo. El actor debe ser consciente de todas las posibilidades que existe en una frase.

Por tal motivo es esencial que los profesores de canto enseñaran dicción, y viceversa. Para un actor dramático es importante tener la voz "en

forma" "¡El tener la sensación de controlar la dirección de los sonidos, de contar con su obediencia, de saber que transmitirán con fuerza los detalles más insignificantes, y las más pequeñas modulaciones y matices del propio poder creador! ". Aquellos que su estado normal es "no tener la voz en forma", solo tendrán como producto final y una voz enronquecida, que a veces deforma lo que está transmitiendo.

Algo que me parece importante, más que toda la explicación de cómo colocar la voz, es el hecho de que menciona que la importancia de realizar los ejercicios, no es el hecho de hacerlos bien durante la clase, si no, también, durante la vida cotidiana, muchos de los ejercicios para el canto, son en realidad la forma correcta para hablar, y hasta que este método no tome posesión de nosotros, no podemos pensar que ya lo hemos dominado. Por lo tanto, el ejercitar diariamente de manera cotidiana nos dará la habilidad para hablar con todos los elementos necesarios en la escena.

CONTEXTUALIZACIÓN SEGUNDA SEMANA.

KONSTANTÍN STANISLAVSKI

(Seudónimo de Konstantín Sergueievich Alexeiev; Moscú, 1863 - id., 1938)
Actor, director y teórico teatral ruso. Tras participar en varios movimientos de

vanguardia, en 1898, con Nemirovich-Danchenko, fundó el Teatro de Arte de Moscú, que puso en escena las grandes obras de Chéjov. Pronto empezó a desarrollar su sistema de interpretación, que pretendía que el mundo emotivo



de los personajes fuera proyectado al espectador de forma verídica y alejado de toda artificialidad, en un efecto de «realismo psicológico». Después de la revolución soviética se dedicó exclusivamente a su trabajo de investigación, expuesto en sus libros *Un actor se prepara* y *La construcción del personaje*, ambos de influencia determinante en el teatro europeo y estadounidense, y en los que desarrolla su teoría de la actuación como «suma dramática» entre técnica interior y exterior.

Hijo de un industrial apasionado por el teatro y aficionado a organizar en su propia casa espectáculos en los que participaba toda la familia, Konstantin Stanislavski se dedicó al teatro desde muy joven; pronto organizó compañías de aficionados (la más importante fue la Sociedad del Arte y Literatura, fundada en 1888), de las que fue animador, director y actor principal.

En 1898 inauguró, en colaboración con el autor teatral Vladimir Nemirovich-Danchenko, el Teatro de Arte de Moscú, que tenía como objetivos la renovación en sentido realista de las técnicas interpretativas y de la puesta en escena y la restitución a la labor teatral de su carácter de austera disciplina artística. El éxito de las obras de Antón Chéjov, Máximo Gorki y otros escritores contemporáneos, la perfecta eficiencia de la compañía, la magia de la puesta en escena (que evolucionó de manera gradual desde el naturalismo hasta un realismo psicológico, sensible a las enseñanzas del simbolismo) y el singular talento de Stanislavski como director convirtieron este teatro en uno de los más importantes de su época.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

PRIMERA SEMANA

1. Revisa atentamente la contextualización.
2. El estudiante creará un aparato electromagnético y mostrará resultados.
3. Observa el siguiente ejemplo:

https://www.youtube.com/watch?v=BddHizXo_Rw.

SEMANA 2 (Julio 26 hasta 06 de agosto)

ACTIVIDAD INICIAL:

Imita voces de animales con actuación.

<https://wordwall.net/es/resource/5723355/animales-de-gran>

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Revisa la contextualización
2. Observa y practica los siguientes ejercicios
<https://www.youtube.com/watch?v=puYGQuMVj0Q>.
3. Realiza una escena con "Staccato".

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=DeOpbBiov6U> - Imitación de la voz.

https://www.youtube.com/watch?v=BddHizXo_Rw - Sonidos electrónicos.

Semana 2:

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/stanislavski.htm> - Stanislavki.

<https://www.youtube.com/watch?v=puYGQuMVj0Q> - Staccato.

ANEXOS:

Semana 1:

Semana 2:

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Lina Gil	Grado	8°
ASIGNATURA	Educación artística – Artes visuales		
Correo electrónico de contacto	lina.gil@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (Julio 26 al 06 de agosto)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1). Apreciación estética:		

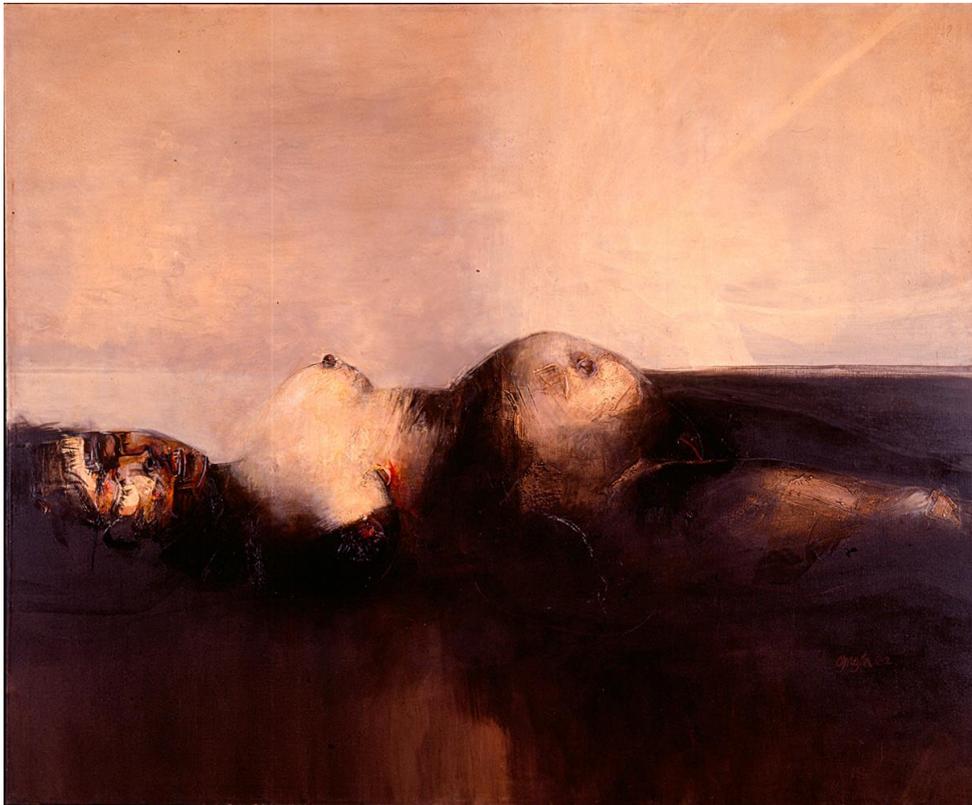
	<p>Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logré relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2)</p> <p>Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)</p>
Temáticas mediadoras	<p>Alejandro Obregón Arte colombiano</p>
Metas	<p>Socio-afectiva: Socializa con sus compañeros sus criterios para valorar la obra de artes de la artista así mismo, respeta y valora los juicios diferentes al propio.</p> <p>Metas de aprendizaje: Domina las teorías y técnicas para la representación del cuerpo y rostro proporcionado, lo hace evidente mediante el lenguaje técnico y en sus composiciones creando imágenes auténticas.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
		06 agosto

SEMANA 1 (Julio 26 hasta 30 de julio)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento



TÍTULO: Violencia

ARTISTA: Alejandro Obregón Rosés

TÉCNICA: Óleo sobre tela

DIMENSIONES: 155,5 x 187,55 cm

EN EXHIBICIÓN: Bogotá, Centro Cultural de Bogotá, Museo de Arte Miguel Urrutia (MAMU), Exposición Permanente de la Colección de Arte, Clásicos, experimentales y radicales

Rutina de pensamiento:

¿QUÉ SÉ? ¿QUÉ QUIERO SABER? ¿QUÉ HE APRENDIDO?

QUÉ SE, QUÉ QUIERO SABER, QUÉ HE APRENDIDO		
¿QUÉ SE? 	¿QUÉ QUIERO SABER? 	¿QUÉ HE APRENDIDO? 

CONTEXTUALIZACIÓN

SEMANA 1: (Julio 26 al 30)

1. Dos bocetos de 'Violencia', la obra más representativa de Alejandro Obregón»

Alejandro Obregón nace en Barcelona (España) en 1920 y muere en Cartagena (Colombia) en 1992. La familia de Obregón se trasladó, de forma definitiva, a Barranquilla cuando este había cumplido dieciséis años. Hacia 1940 viajó a

Boston buscando formarse en artes y se matriculó en el sótano del Museum of Fine Arts School, donde duró un semestre. Posteriormente se dirigió a España donde continuó su formación para terminar perfeccionando su arte como autodidacta. A su regreso a Colombia fue nombrado profesor de la Escuela Nacional de Bellas Artes. La pintura *Violencia* muestra a una mujer mutilada, sin brazos y sin una pierna. Su rostro, seno y vientre encinta se levantan dibujando lo que parece un conjunto montañoso. Esta obra no deja ver quiénes son los actores de los hechos, ni ofrece pista alguna sobre la muerte, solamente ubica al personaje femenino, sin rostro, que se encuentra integrado al espacio gris con los ojos cerrados. Los aportes más significativos de la obra de Obregón están ligados a la construcción de un lenguaje personal que tiene incorporadas referencias del contexto en el que vivió y que permite la narración del conflicto en Colombia sin tener que recurrir a los hechos literales. Después de la culminación de la obra encontramos versiones nuevas de *Violencia* trabajadas en formatos más pequeños, por lo que se infiere una búsqueda inacabada del artista respecto a este tema. El Banco de la República conserva tres de estas piezas en su colección.

SEMANA 2: (02 al 06 de agosto)

Violencia (1962): obra fundamental de la historia del arte colombiano

En 1962 la pintura *Violencia* (1962) ganó el primer premio de pintura en el Salón Nacional de Artistas, generando una evolución y un punto de inflexión no sólo en el trabajo de Alejandro Obregón sino también en el arte moderno colombiano. En esta obra se funden los géneros clásicos del paisaje y el desnudo al representar a una mujer embarazada que yace muerta y mutilada en una especie de limbo, gris y sombrío, con su seno izquierdo erguido y su seno derecho completamente cercenado; su cuerpo, su seno y su rostro se levantan simulando una cadena de montañas. *Violencia* utilizaría la figura humana como soporte expresivo y de experimentación para simbolizar de una manera profunda y metafórica el territorio colombiano que para la época ya había vivido la violencia bipartidista, el régimen militar de Gustavo Rojas Pinilla, y afrontaba la cruda realidad del Frente Nacional.

Violencia no evidencia un hecho histórico en concreto, aunque Obregón la produce en el momento en que surgen informes como "La violencia en Colombia" de Eduardo Umaña Luna, Orlando Fals Borda y el monseñor Germán Guzmán Campos sobre la situación de las zonas más afectadas por la guerra bipartidista. Marta Traba, importante crítica de arte para la época, describiría el cuadro como "absolutamente gris, absolutamente sordo, absolutamente silencioso: por vez primera la tragedia tiene un intérprete a su inmensa medida", frase que pareciera seguir vigente ante la guerra que no tiene fin en el país^[1].

De igual manera surgirían, junto a Obregón, varios artistas interesados en desarrollar una corriente crítica en la pintura colombiana a través del cuerpo humano, como Carlos Granada, Fernando Botero, Pedro Alcántara, Norman Mejía, Luis Caballero e incluso artistas más jóvenes como Lorenzo Jaramillo. *Violencia* ha sido estudiada desde diferentes perspectivas de curadores e investigadores del arte, como Marta

Traba, Álvaro Medina, Juan Gustavo Cobo Borda, Eugenio Barney-Cabrera, Eduardo Serrano, Carmen María Jaramillo, Nicolás Gómez, entre otros.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO (Semana1):

1. Investiga las obras de Alejandro Obregón
 - **1955:** Ganado ahogándose en el Magdalena
 - **1956:** *Estudiante muerto (Velorio)*
 - **1959:** *Cóndor Toro*
 - 1959: *Cóndor de los Andes*
 - **1982:** *Muerte de la Bestia Humana*
 - **1983:** *Amanecer en los Andes*
2. Menciona 8 características comunes de sus obras
3. Escribe un párrafo con la intención de contarle al lector tu interpretación subjetiva de la obra de la artista.

SEMANA 2 (02 hasta 06 de agosto)

ACTIVIDAD INICIAL:

<https://youtu.be/P5MEvSnlxhM>

https://www.youtube.com/watch?v=r3irJiZBuVU&ab_channel=ColombiaAntigua

QUÉ SE, QUÉ QUIERO SABER, QUÉ HE APRENDIDO		
¿QUÉ SE? 	¿QUÉ QUIERO SABER? 	¿QUÉ HE APRENDIDO? 

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO Semana 2:

1. Crea una obra pictórica en un octavo de cartón paja, al estilo estético de la artista con la temática "La violencia de hoy"
2. Crea la ficha técnica de tu obra (con argumento)

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

- <https://www.banrepcultural.org/coleccion-de-arte/obra/violencia-ap3848>
- https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Alejandro_Obreg%C3%B3n#Carre-ra_art.C3.ADstica

Semana 2:

<https://youtu.be/P5MEvSnlxhM>

- https://www.youtube.com/watch?v=r3irJiZBuVU&ab_channel=ColombiaAntigua

ANEXOS:**Semana 1:****Semana 2:**