

	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 Sánchez, Edison Parra, Javier Barajas, Carlos Pulido	Grado	Décimo
ASIGNATURA	Educación artística		
Correo electrónico de contacto	lina.gil@sabiocaldas.edu.co edison.parra@sabiocaldas.edu.co javier.barajas@sabiocaldas.edu.co carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (09 al 20 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	Arte corporal Subjetividad Orlan		

	Arte contemporáneo
Metas	Socio-afectiva: Socializa y comunica su punto de vista de manera respetuosa y acertada. Se reconoce a través de la creación de su obra artística.
	Metas de aprendizaje: Demuestra un alto dominio del concepto contemporáneo del arte, sus principales exponentes , experimenta con prácticas artísticas híbridas de modo sobresaliente realizando propuestas de creación desde lo sonoro, lo visual y lo corporal. Identifica vínculos entre el arte, otras disciplinas y aspectos sociales, demostrando interés y posturas frente al contexto cultural.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR?
Identificar características de las obras de la artista Orlan	Verificación de los conceptos: artista contemporáneo, arte conceptual y técnicas contemporáneas, a través de la participación en clase.	13 de agosto
Producción artística	Calidad en la ejecución conceptual. Argumentación. Temática contemporánea.	20 de Agosto

SEMANA 1 (Agosto 09 hasta 13 de Agosto)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento

Observo y analizo: ¿Qué emociones me produce esta obra y por que?



CONTEXTUALIZACIÓN:

Takashi Murakami

Japón, 1962

Takashi Murakami, polifacético artista que trabaja en escultura, pintura, grabado, instalación... Es llamado «el Andy Warhol japonés», un apodo de lo más simplista, que aún así explica un poco su arte. Porque Murakami es puro Pop. Se basa en la cultura popular y la utiliza como herramienta. De hecho, sus típicos personajes son hoy en día un icono pop en sí mismos.

Takashi Murakami nació y creció en Tokio en los 60. Su objetivo era llegar a trabajar en la animación o el manga y por ello estudió en la Tokyo University of the Art, especializándose en *Nihonga*, el estilo tradicional de pintura japonesa.

Con la tradición en mente, empezó a interesarse por estilos más contemporáneos. Un viaje a Nueva York hizo que bebiera de influencias del arte americano. Empezó así a crear un arte de esencia japonesa pero con enormes y evidentes influencias occidentales.

También empezó a centrarse en la cultura popular, esa «baja cultura» frente al «arte de alto nivel», como es el caso del otaku (anime y manga). Nace así el Superflat.



El Superflat es un movimiento artístico posmoderno que provee una interpretación «exterior» a la cultura popular japonesa a través de los ojos de la subcultura otaku.

Murakami empieza a mostrar una mirada crítica al consumismo y el fetichismo sexual (que prevaleció tras la occidentalización de la cultura japonesa de la posguerra), la crisis capitalista, la repetición, la distorsión...

Murakami crea sus propios personajes como el Sr. Dob, una especie de autorretrato, las flores repetidas que llenan toda la superficie, imágenes budistas, o dibujos hipersexualizados.

El artista juega también con las escalas, y suele crear obras de gran tamaño, o series de la misma pieza en pequeño formato.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

SEMANA 1

- Realiza la lectura.
- Observa los videos dados de la biografía y obra del artista citado en los siguientes link:
- <https://www.youtube.com/watch?v=0IgLehNibhY>
- https://www.youtube.com/results?search_query=takashi+murakami
- Busca una obra del artista y realiza una reproducción en un octavo de cartulina blanca en lapices de color.

SEMANA 2 (Agosto 17 hasta 20 de Agosto)

ACTIVIDAD INICIAL:

Observo y analizo: ¿Qué importancia tiene esta obra pictórica en el arte?



CONTEXTUALIZACIÓN:

DETRÁS DE LA PINTURA POP SUPERFLAT DE TAKASHI MURAKAMI

En el año 2000, Takashi Murakami (Tokio, 1962*) publicó su declaración *Superflat*, en la que habla sobre los porqués detrás de un estilo de pintura con reminiscencias del manga y anime del cual no sólo es partícipe él mismo, sino que también puede reconocerse en la obra de otros artistas japoneses. Dicho estilo se caracteriza por una sensibilidad particular en la forma de abordar la superficie pictórica, pero además por el énfasis insistente en el uso de colores planos: ambas características distintas a la sensibilidad occidental.

La palabra *Superflat* es también utilizada por Takashi Murakami para referirse a una condición social específica, haciendo alusión a la cultura japonesa de la posguerra. Quizá podría enfocarse específicamente a la cultura posterior al boom económico en Japón. Durante ese período, las distinciones entre baja cultura y alta cultura se perdieron. Por un lado, a causa de la gran influencia que Estados Unidos tuvo sobre la cultura de Japón tras la guerra. Por otro lado, gracias al crecimiento económico el grueso de la población japonesa tuvo acceso a bienes que pueden considerarse de lujo y que normalmente serían exclusivos a la clase alta. Según Takashi Murakami, estos cambios trajeron como consecuencia una cultura que en sus formas y productos no posee distinciones de clases.



El pop en la obra de Takashi Murakami

La obra de Takashi Murakami tiene gran influencia del arte pop estadounidense, particularmente de la obra de Andy Warhol. Como dato curioso, es tal el gusto de Murakami por la obra de Warhol, que su primer estudio fue nombrado *Here Upon Factory*, en honor al sistema de producción de Warhol y a su *fábrica*. Similar al sistema de creación artística de Warhol, el movimiento *Superflat* rescata elementos que habitualmente son considerados de baja cultura y los reutiliza o "reestructura" como objetos para el mercado del arte contemporáneo. Pero Takashi Murakami no se detiene ahí, pues los elementos de las piezas resultantes son posteriormente recuperados por el artista a manera de mercancía más barata. Esta mercancía, que parte del contenido de las mismas obras de arte, cumple la función de objetos de fácil consumo para el público, muy similar a la industria de objetos relacionados con los personajes del manga y del anime. De esta forma la aproximación de Takashi Murakami al Pop, si bien es influenciada por Warhol, en realidad nace en mayor grado de su propia cultura.

Es evidente que el artista japonés retoma en sus piezas estilos de arte populares como son el manga y el anime. Sin embargo, no sólo los retoma estéticamente, sino que también emplea las ya mencionadas estrategias de creación de mercancía a partir de sus propios personajes artísticos. Pero aunque esto parte de la cultura japonesa

contemporánea, la gran importancia que Takashi Murakami pone en el aspecto del negocio en su obra también es inspirada por Andy Warhol. Tal enfoque ha traído gran cantidad de malas críticas al artista nipón pero, a su vez, gran número de seguidores.

No obstante, como ya vimos, no basta con considerar la influencia de Warhol para explicar la manera en que Takashi Murakami construye su obra artística. Es en sus estrategias de mercado en las que puede reconocerse que su relación con el anime es más profunda de lo que pareciera. El artista se fija en qué es lo que más gusta y qué es lo que más se vende de la obra que produce. A partir de ese análisis determina cuáles son las series que continúa y cuáles las que deja de producir. Esta técnica es equiparable a lo que se hace en manga y anime, donde hay un sistema complejo a partir del cual se determina su duración y el camino que toman todas las series o los tirajes de capítulos.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

- Realiza la lectura.
- Crea una obra teniendo en cuenta el superflat de las obras del artista.
- A partir de 3 obras del superflat crea una de manera novedosa en un octavo de cartón paja y plastilina de colores.
- Te puedes guiar en el siguiente link para observar sus obras:
https://www.google.com/search?q=obras+de+takashi+murakami+superflat&hl=es&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjC4fL5zobyAhXtTDABHabfBVUQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1366&bih=657

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

- <https://historia-arte.com/artistas/takashi-murakami>

Semana 2:

- <https://www.ttamayo.com/2017/06/superflat-takashi-murakami/>

ANEXOS:

Semana 1:

Semana 2: