

Guía docente

El arte no conoce límites: la abstracción

Área disciplinar: Artes Visuales

Nivel: Secundario

Año: 5°

Contenido

- Estructura abstracta. Abstracción orgánica y geométrica.

Presentación

Esta guía, acompañada por el video “El arte no conoce límites: la abstracción”, es un recurso que aporta una breve descripción del contenido Estructura abstracta, abstracción orgánica y geométrica. Además, contribuye a afianzar los saberes que se desarrollan en la clase, permitiendo que los estudiantes puedan desarrollar la capacidad de observar y apreciar las composiciones abstractas y sus diferencias, analizando y comprendiendo las decisiones artísticas tomadas por los artistas.

Actividades sugeridas

1. Investigar a la artista plástica Helen Frankenthaler:
 - a. Buscar en Google sus obras abstractas más reconocidas.
 - b. Tomar una de ellas para resignificarla y crear sus propias pinturas abstractas, utilizando espátulas y pinceles de diferentes tamaños.

Obras de la artista con las que se podría trabajar:



Frankenthaler, H. (1952). *Mountains and Sea* [carbón y óleo sobre lienzo]. Washington.



Frankenthaler, H. (1950). Playa [óleo sobre lienzo]. Colección privada.



Frankenthaler, H. (1958). *Basque Beach* [carbón y óleo sobre lienzo]. Colección privada.

2. Seleccionar objetos naturales (hojas, ramas, piedras) y objetos geométricos simples (cubos, cilindros):
 - a. Observar y explorar cómo se pueden simplificar y abstraer estas formas.
 - b. Enseñar el paso a paso a realizar sus propios bastidores con cartón entelado.
 - c. Aplicar sobre cartón entelado para crear una obra abstracta con pinturas acrílicas.
3. Dividir la clase en grupos:
 - a. Reproducir diferentes piezas de música instrumental.
 - b. Crear una obra abstracta basada en la emoción y el ritmo de la música.
 - c. Cada estudiante contribuirá a la obra de arte colectiva, con diferentes técnicas y estilos abstractos (geométrico- orgánico), utilizando lanas-pinceles.
4. Introducir a los estudiantes en el arte abstracto utilizando aplicaciones como Processing. Esta plataforma les permite crear arte abstracto con algoritmos y programación. Los estudiantes pueden experimentar con diferentes parámetros y patrones para generar obras de arte creativas y complejas.



Material extra

- Ferreras, M. C., Labastida, A. y Nicolini, C. (2003). *Culturas y Estéticas Contemporáneas*. Buenos Aires: Puerto de Palos.
- Kraube, C. (1995). *Historia de la Pintura, del Renacimiento a nuestros días*. Alemania: Konemann.
- Processing app (s.f.). Disponible en: <https://processing.org/>

Equipo docente: Yamila Bertone, Fernando Cuenya, Maximiliano Noguera, Camila Itatí Pascual