



*Una habitación propia*

Sección dedicada a la **visibilización de género en las artes**, siempre protagonizada por una mujer cuya obra destaca por diferentes motivos en cada campo específico tratado en la unidad.

Se ilustra con imágenes reales de sus obras artísticas.

Incluye actividades para complementar y asimilar los conocimientos teóricos.

### Una habitación propia

**Bridget Riley**  
Nacida en Londres en 1931, es una de las figuras más importantes del movimiento artístico op art, un estilo de arte visual que emplea ilusiones ópticas y que contribuyó a desarrollar de manera esencial. Bridget crea complejas imágenes abstractas diseñadas para producir llamativos efectos ópticos. Muestra un demostrador completo de estos efectos creando sobre todo variaciones en tamaño y forma. Sus trabajos se han expuesto en los museos de arte contemporáneo más importantes del mundo, como el Museo de Arte Moderno de Nueva York, la Bienal de Venecia o la Tate Gallery de Londres.



Figura 30. Movement in Squares, 1960.



Figura 31. Grids Measure 100.

**Actividades**

7. Busca en Internet obras de artistas españoles de estilo op art. Observa las diferencias y similitudes que existen entre ellas e intenta establecer unas sencillas bases que expliquen en qué se basa el movimiento. Debate con tus compañeros y compañeras y escribe las conclusiones.

### Una habitación propia

**Georgia O'Keeffe**  
Georgia O'Keeffe nació en 1887 en un pueblito de Wisconsin, en Estados Unidos. A los diez años decidió ser artista. Después de estudiar secundaria, con 18 años empezó su formación artística en Chicago. Allí descubrió que nada le iba a enseñar a pintar a su manera, que solo le enseñarían a usar los materiales y las técnicas. Y empezó a dibujar 'tal y como ella veía los paisajes'. Escribió que las flores pequeñas pueden pasar desapercibidas, pero, si ella las pintaba grandes, haría que todos se fijaran en ellas.

Ha sido reconocida como la madre del modernismo estadounidense, en la década de 1920. El modernismo americano surge como respuesta a los cambios culturales e industriales que empezaron entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial. Tras la guerra, muchas personas de Europa inmigraron a Estados Unidos y el modernismo americano se enriqueció con las diferentes culturas de sus nuevos habitantes de África, Asia, Europa y Oceanía, llenando sus obras de formas exóticas.

Georgia O'Keeffe desafió los límites del estilo artístico estadounidense moderno. Se la conoce principalmente por las pinturas de flores, rocas y conchas, huesos de animales y paisajes en los que destacó la abstracción y la representación. Si observamos sus obras, vemos la manera de representar las formas aumentadas, los colores vivos y saturados con superficies de texturas suaves y sedosas.



Figura 32. Arroyo de almendra cereada, 1927.



Figura 33. Paisaje de Black Mesa, Nuevo México, 1920.

**Actividades**

10. Elige objetos, animales o plantas muy pequeñas de tu entorno. ¿Cómo las pintarías para dadas la importancia que O'Keeffe le da a sus motivos en sus cuadros? Busca sus obras y observa atentamente cómo pinta las flores. <https://www.ikikat.org/la/georgia-okeeffe>

*Nuestro patrimonio*

Aproximación a las **principales producciones patrimoniales nacionales y mundiales** a través de imágenes reales de obras de arte pictóricas, arquitectónicas, cinematográficas, etc.

Se incluyen los representantes más destacados de cada campo artístico, históricamente reconocidos.

### Nuestro patrimonio

**Dali, ilusión y percepción en su obra**

Salvador Dalí está considerado uno de los artistas catalanes más importantes del siglo XX. Nació en Figueras en 1904, estudió en Madrid y vivió y trabajó en París, Nueva York y, sobre todo, Cadaqués (Gerona), en la costa catalana. Es uno de los máximos exponentes del arte surrealista, en el que se mezclan imágenes de sueños y de la vida real. Sobre todo se le conoce como pintor, pero también ha un excelente dibujante y escritor. Colaboró con otros artistas en cine, teatro y fotografía. Incluyó numerosas ilustraciones en sus obras de arte. Su intención era desafiar la percepción de la realidad de los espectadores y permitirles ver más allá de lo que la superficie de los cuadros podía mostrar.

En *Galileo de los sueños*, Dalí representa a mujer. Cada cuerpo está configurado por reflejos de colores, siguiendo la línea imaginaria, con más o menos oscuridad. Según se acercan al centro del cuadro, adquieren una visión y una perspectiva tridimensional (Fig. 3-13).

En *Cinco reflejos de sí mismo*, Dalí genera imágenes dobles para sorprender a su público: los cinco reflejos sobre el agua la imagen de uno aflorando jugando con las conchas y ocurren del agua. Este sencillo juego transforma la manera de mirar el cuadro (Fig. 3-14).



Figura 13. Galileo de los sueños, 1931.



Figura 14. Cinco reflejos de sí mismo, 1931.

### Picasso, la inocencia en la evolución de sus retratos

Ya has visto en esta unidad cómo las imágenes figurativas pueden ser más o menos fieles a los modelos que tienen de la realidad. Es lo que conocemos como **grados de inocencia**. Este problema apareció claramente en la evolución de la obra del primer pintor del siglo XX, Pablo Picasso.

Picasso, nacido en 1881, está considerado uno de los pintores más importantes de todos los tiempos. Murió a los 91 años y durante toda su vida no dejó de crear. Su trabajo cambió para siempre la forma de entender el arte. Contribuyó a crear el cubismo, cambió la forma de trabajar la escultura y escribió muchos ensayos y lecturas a sus obras gráficas y cineáticas.

A los 15 años hizo el retrato de su madre de perfil, que descubrió admirada con los ojos cerrados. Visto con cariño el rostro, y se puede apreciar la textura de la piel. El grado de inocencia es tan alto que parece una fotografía (Fig. 3-25).

A los 17 años pintó el retrato de su amiga fotógrafa Dora Maar. En la obra deformó la imagen haciendo que la cara se vea de perfil y de frente al mismo tiempo y que el perfil de la mano con el del rostro. Picasso usó los principios del cubismo: desdoblado las partes ocultas y puestas en el mismo plano que las que se ven por así en un retrato de perfil, aunque solo se vea un ojo, sabemos que tiene dos. El grado de inocencia de esta obra es medio, porque todavía reconocemos la imagen y los elementos representados (Fig. 3-26).

Más tarde, a los 46 años, hizo este retrato en grises con un llamativo y transparente sombrero blanco, que contrasta con la oscuridad del fondo. Su obra se vuelve más escultórica, lineal y abstracta. Su grado de inocencia es bajo, aunque se sigue reconociendo los ojos, la nariz y la boca (Fig. 3-27).



Figura 25. Retrato de Dora Maar, 1923.



Figura 26. Cara que mira con sus oídos, 1945.

**Actividades**

8. Busca en Internet las diferentes representaciones que pintó Dalí y Picasso a lo largo de su vida y clasifícalas de menor a mayor grado de inocencia. A continuación, ante el motivo de la obra, el año y su período correspondiente. Encuentra la relación que has encontrado entre la obra y el momento de su realización.

¿Qué variaciones se han producido en las diferentes representaciones? ¿Por qué?

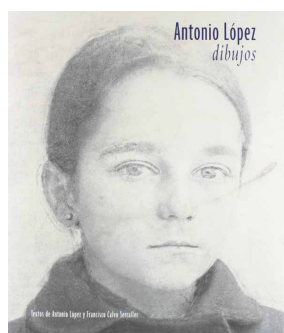
¿Cómo cambió el grado de inocencia que influye en las variaciones que los pintores? Justifícalo.

Incluye actividades que facilitan el análisis de los contenidos que se han expuesto.

«**Para saber más**»  
Ampliación de  
contenidos.

### Para saber más

En el libro *Dibujos*, de Antonio López, verás multitud de ejemplos de cómo trabajar con la línea. Puedes tomar como modelo uno de los dibujos que más te guste y reproducirlo a lápiz.



«**Vocabulario**»  
Definición de  
conceptos clave.

### Vocabulario

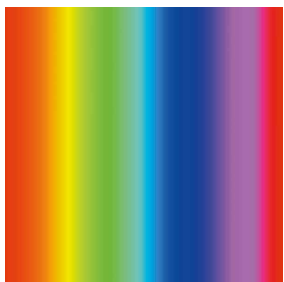
**Superficie opaca:** superficie que no permite que la luz la atraviese, gracias a que la absorbe o la refleja, al contrario de lo que ocurre con un cristal, que es transparente y la deja pasar.

**Luz blanca:** es aquella capaz de hacer visible al ojo humano la mayor cantidad de colores. La mejor luz blanca es la del sol.

«**¿Sabías que...?**»  
Curiosidades sobre  
la asignatura.

### ¿Sabías que...?

Los colores del arcoíris se ven siempre en el mismo orden: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, morado y violeta. Estos colores forman el espectro de luz visible o espectro de colores.



### Página web

Descubre en esta página web quién fue el pintor Edward Hopper y su importancia en el ámbito de la pintura universal. Sus pinturas muestran realidades cotidianas realizadas por medio de planos que componen los espacios.

[bit.ly/obra\\_Hopper](http://bit.ly/obra_Hopper)

«**Página web**»  
Enlaces interesantes  
para ampliar  
la información  
expuesta.

### Importante

Es conveniente suscitar el interés del espectador creando una zona de máxima atención.

«**Importante**»  
Datos relevantes  
para el alumnado  
relacionados con el  
tema tratado.

### Recuerda

Componer no es rellenar un espacio con todos los elementos hasta completarlo; supone distribuir y ordenar los objetos o las formas más apropiadas, de modo que el espacio no ocupado facilite su lectura, resaltando así esa organización.

«**Recuerda**»  
Afianzamos  
conocimientos  
relevantes.

### Vídeo

Atento al ritmo visual que presenta el grupo de música OKGo en su videoclip *I won't let you down* ([bit.ly/videoclip\\_OKGo](http://bit.ly/videoclip_OKGo)).

«**Vídeo**»  
Vídeos de apoyo  
y material que  
completan las  
explicaciones.

*Procedimientos y técnicas*

Permite al alumnado, mediante **ejemplos prácticos**, trabajar los contenidos teóricos de la unidad. Se tratan los métodos y herramientas tradicionales, así como los más actuales.

**Procedimientos y técnicas**

**Técnicas húmedas**

**Rotuladores**

El rotulador es un tubo de plástico que guarda en su interior una tira de felpo o plástico terminado en punta. Esta tira contiene la tinta que pasa al papel en el que dibujamos. La tinta se disuelve en agua o en alcohol por lo que se expande. Por esta razón muy importante, da el material cuando dibujamos de utilizar y limpiar el rotulador para que no se seque.

A continuación se exponen varias técnicas de dibujo usando los rotuladores.

**Agudas**

Para conseguir colores diluidos utilizamos un pincel o un algodón mojado en agua o alcohol, según cuál sea el disolvente usado por nuestro rotulador. Primero se pinta la superficie, y después se frota con el algodón empapado o humedecido los trazos con el pincel, de esta manera obtenemos intensidad de variaciones en los colores (Fig. 2.43).

**Paralelas**

Consiste en trazar líneas paralelas más o menos próximas (Fig. 2.45). Se están muy juntas, los colores son más intensos, mientras que si están más separadas, el color del soporte se mezcla con el del rotulador, lo que hace tener claridad.

Si intercalamos líneas paralelas de diferentes colores, estos se mezclan visualmente y se obtienen más tonos. Este tipo de mezcla se conoce como **mezcla por superposición**.

**Tintas**

La tinta se diluye en agua, aunque su textura no es pastosa sino líquida. Se puede comprar en bote o en frasco. Los colores tradicionales han sido el negro (derivado del carbón) y el rojo (derivado de la henna). Actualmente se utilizan todos los colores, que son transparentes y se pueden mezclar muy bien. Para trabajar con tinta se pueden utilizar plumillas de diferentes grosores o pinceles nuevos, con los que se pueden trazar distintos tipos de líneas y manchas texturadas (Fig. 2.43).

**Temperas**

La tempera es una pintura pastosa que no tiene grasa y se disuelve en agua. Se puede comprar en tubo, bote o paleta. Los colores son muy vivos y al secarse, tienen una textura uniforme y homogénea. Muchos pintores han realizado grandes obras con tempera. Harry Marlowe, Eusebio Sempere o Joan Miró, por ejemplo.

Para trabajar con este material es muy importante tener los siguientes instrumentos: baticón, paleta blanca de superficie plana, pinceles, cuchara de plástico, tarro para limpiar y diluir, trapos y un soporte apropiado, como el papel de acuarela, previamente sustituido a un tablero y humedecido.

**Ahora hazlo tú**

1. Realiza el dibujo de tres pasajes. Colorea según la hora del día, amanece, atardece y anochece. Utiliza la superposición y la juxtaposición de tonos aplicando algunas de las técnicas explicadas.

*Actividades finales*

Repaso y puesta en práctica de los contenidos de la unidad.

**Actividades finales**

1. Vamos a observar que hacen las luces de colores entre sí y sobre diferentes objetos. Bien, podemos realizar esta actividad en grupos de tres.
  - **Con listones:** necesitamos tres listones. Cubre el lateral de cada uno con papel celofán (amarillo, rojo y verde) y sujétalo con gomas.
  - **Con vasos:** necesitamos tres vasos con agua colorada de rojo, azul y verde. Para ello, hazlos colorados que diges el agua tibia, pero transparente; puedes usar, entre otros, colorante alimentario, tinta o el agua de las remolachas.
  - **Con el móvil:** colore el flash de la cámara de tres móviles con papel adhesivo y colócalo cuidadosamente con rotuladores, cada uno de un color.
2. Recorta seis estrellas irregulares más pequeñas que el cuadrado, coloradas con los tres colores restantes. Coloca cada estrella encima de un cuadrado, pero de modo que se creen parejas de colores complementarios.
3. Observa las vibraciones cromáticas que se producen. Para ello dibuja (sobre un recortado de las pautas de las estrellas). ¿Qué patrones producen mayores vibraciones?
4. Vamos a observar qué ocurre cuando mezclamos colores con rotuladores.
  - Dibuja la lámina de dibujo en seis partes iguales. Pinta los tres primeros espacios con los tres colores secundarios. En los tres espacios restantes, intenta obtener el mismo tono mediante el método de líneas paralelas, trazando de forma alternada líneas de los dos colores primarios de cada secundario.

Por ejemplo, para obtener el verde tendrías que juxtaponer líneas de color rojo y amarillo, de manera que estén muy juntas. Para que el color quede limpio empieza a pintar primero con la tinta más clara.

4. Busca nuevas sensaciones térmicas con los colores. Estudia las posibles colocaciones de colores para que los tonos templados parezcan calientes. Recuerda que los colores templados dependen de los colores que tengan a su alrededor. Sigue estos pasos.

Presentación de una **situación de aprendizaje** o proyecto que ayuda a interiorizar todo lo tratado en la unidad. Se presenta como un reto individual.

**Yo doy una solución**

**Moviendo imágenes**

En el siglo XIX se inventaron diferentes juguetes, como el patinador o el fenacipático, que permiten ver imágenes estáticas en movimiento. Imagina que tienes que hacer un regalo a alguien muy especial. El procedimiento que te sugiero es **fenacipático** (Fig. 2.46) con imágenes sencillas para ver cómo funciona. Antes de empezar, sigue lo que se va a dibujar, piensa en una acción o transformación determinada: bailar, correr, saltar, volar, salir, etc., y en círculo. Dibuja los detalles de la imagen que quieres colorear.

**Materiales:** dos cartulinas (blanca y negra), pabillo de brocheta, compás, lápiz, regla y tijeras. Dibuja la técnica que quieras para colorear.

**Realización de los dibujos**

1. Trazo dos circunferencias (una en cada cartulina) de 7 cm de radio y divide cada una en 16 partes iguales. Recorta y dibuja una circunferencia concéntrica de 6 cm de radio en cada círculo para delimitar los espacios (Fig. 2.46).
2. En el círculo blanco dibuja los distintos fotogramas y en el círculo negro marca la traza que guías, a la misma distancia, de 2 mm, y recíprocamente.
3. Inserta los dos discos en el pabillo. Haz girar los discos y mira a través de los círculos.

**Presentación del proyecto y memoria**

Redacta una pequeña memoria de tu trabajo que responda a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo has hecho el proyecto? ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Qué has hecho para resolverlas? ¿Por qué has elegido la idea definitiva? ¿Crees que esta actividad es útil para hacer un regalo con más personalidad?

**Yo doy una solución**

**Trabajamos en equipo**

**La memoria colectiva**

Las imágenes sobre acontecimientos históricos tienen la capacidad de transmitir recuerdos muy personales. Por ejemplo, las de ciudades vecinas nos traen a la memoria el confortamiento en el momento de la vida y la guerra.

**Proceso de elaboración**

Hasid una lista de los acontecimientos personales más importantes que hablas vividos y elegid el que mayor impacto os haya provocado. Escuchad brevemente lo que ha significado para vosotros. Hablad una puesta en común para decidir qué acciones habéis vivido más importantes para la memoria colectiva y para mejorar el futuro. En esta reunión interactiva dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿qué acontecimientos habéis vivido que no os parecen olvidados en un futuro? ¿Qué eventos han afectado a la vida de todos? ¿Cuáles son los recuerdos sobre ese momento?

A continuación, elaborad una lista de hechos relevantes y definid por escrito la memoria colectiva usando las respuestas surgidas en la asamblea, con el fin de apoyar el significado o mensaje de la imagen que nos crea.

Cada equipo debe hacer un collage de fotografías con las imágenes que mejor ilustran esos acontecimientos. Para ello tenéis que recortarlas, copiarlas, ampliarlas o reducir las usando variaciones de forma, tamaño, color y composición sobre un soporte en blanco A4 (Fig. 2.47).

Entre todos debéis decidir el tipo de imágenes que queréis utilizar y cómo hacerlo. Se valdrá una idea individual del tema elegido y se presenta al equipo. Una vez elegida la más adecuada, se organiza y distribuye el proceso por tareas.

**Materiales:**

- PDF o banco de imágenes relacionadas con el tema elegido y obras de artistas que los hayan trabajado en sus composiciones (Figs. 2.48 y 2.49).
- Paletas de colores, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, pincelitos y acrílicos.
- Ordenadores con conexión a Internet e impresora o fotocopiadora.

**Presentación del proyecto y memoria**

Presentad una memoria del trabajo realizado que contenga a estas cuestiones:

- ¿Qué habilidades hemos desarrollado en este proyecto? ¿Qué nos ha costado más comprender? ¿Qué colaborad y contribuid con ideas en el grupo? ¿Cuáles son los aprendizajes que hemos conseguido? ¿Qué ha significado este trabajo a nuestra vida diaria?

Ofrece actividades con distintos grados de dificultad, individuales y cooperativas.

**«Aprender a aprender»**

Preguntas que hacen reflexionar al alumnado acerca de lo que ha aprendido, qué le ha quedado claro, dónde tiene dudas y los aspectos en los que le gustaría profundizar.

Situación de aprendizaje para resolver en grupo como actividad colaborativa donde se trabajan las competencias clave.

Esta doble página final recoge un proyecto individual y otro colectivo que aglutinan todos los aspectos creativos y técnicos tratados a lo largo de la unidad para ponerlos en práctica.