

CBS

Colegio Bautista Shalom



Expresión Artística 1
Artes Visuales 1
Primero Básico
Primer Bimestre

Contenidos

CLAROSCURO

- ✓ TÉCNICA PICTÓRICA.
- ✓ CLAROSCURO CON TINTA.
- ✓ CLAROSCURO PROCEDIMIENTO SECO.
- ✓ CLAROSCURO CON LÁPICES DE COLORES.

EL DIBUJO

- ✓ DIBUJO TÉCNICO CONVENCIONAL.
- ✓ CLASIFICACIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO.
- ✓ NORMAS DEL DIBUJO.

EL BOCETO

LA CARICATURA

- ✓ CARACTERÍSTICAS.
- ✓ TIPOLOGÍAS.

TÉCNICA DEL CARBONCILLO

- ✓ ¿QUÉ ES EL CARBONCILLO?
- ✓ ¿CÓMO SE REALIZA UN DIBUJO AL CARBONCILLO?
- ✓ MATERIALES.
- ✓ PROCESO DE LA TÉCNICA.
- ✓ DETALLES IMPORTANTES.

TÉCNICA DE TINTA CHINA

- ✓ CÓMO PINTAR CON TINTA CHINA AL MODO DEL ARTISTA SHOZO SATO.

TÉCNICA DE TEMPERA

- ✓ HISTORIA.
- ✓ TÉCNICAS.
- ✓ PLANTILLA.

TÉCNICA A CRAYONES

BODEGÓN

- ✓ HISTORIA.
- ✓ EDAD MEDIA.
- ✓ RENACIMIENTO.
- ✓ SIGLO XVII.
- ✓ SIGLO XVIII.
- ✓ SIGLO XIX.

EL PUNTO

- ✓ EL PUNTO.
- ✓ EL PUNTILLISMO.

NOTA: conforme vayas avanzando en el aprendizaje de cada uno de los temas desarrollados, encontrarás ejercicios (incluyendo una evaluación al final del contenido) que debes resolver.

CLAROSCURO

El claroscuro es una técnica artística que se basa en resaltar el contraste entre la luz y la sombra para generar efectos visuales de gran fuerza y realismo. En dibujo y pintura, esta técnica consiste en lograr una distribución equilibrada de las zonas iluminadas y las áreas en penumbra, de modo que se complementen y se opongan al mismo tiempo, enfatizando la profundidad y el volumen de los objetos representados.

En escultura, el claroscuro se traduce en un marcado contraste entre luz y sombra que se obtiene, entre otros métodos, mediante el uso del trépano, una herramienta que acentúa la transición entre las áreas más sobresalientes y las más hundidas de la pieza. En pintura, el claroscuro se caracteriza por una transición suave y continua entre la claridad y la oscuridad; de esta forma, cada sombra incorpora matices de luz y color, mientras que cada área iluminada conserva sutiles aportes de sombra y color. Esta interacción logra un efecto dramático y envolvente, aportando mayor expresividad y realce a la composición.



TÉCNICA PICTÓRICA

El **claroscuro** es una técnica pictórica que gira en torno a la creación de contrastes marcados entre luces y sombras para realzar determinados elementos de una obra y dotarla de mayor dramatismo. Sus orígenes se remontan a los pintores **flamencos** e **italianos** del siglo XVI (cinquecento), pero es en el período **barroco** cuando alcanza su máxima expresión, especialmente gracias a la obra de **Michelangelo Caravaggio**, cuyo estilo se conocería como **tenebrismo**.

Orígenes e historia curiosa

- El término “claroscuro” se atribuye al grabador italiano **Ugo da Carpi**, quien habría tomado la idea de composiciones procedentes de artistas alemanes o flamencos.
- A pesar de que el claroscuro ya era visible en la pintura renacentista —por ejemplo, en la búsqueda de volumen y la transición suave de luces y sombras que empleaba Leonardo da Vinci—, Ugo da Carpi llevó el concepto a la técnica de grabado, resaltando una figura principal iluminada contra un fondo de sombras.
- Con el paso del tiempo, la técnica se fue radicalizando: las sombras se intensificaron y se volvieron protagonistas en la obra de artistas como **Caravaggio** y **Giovanni Baglione**.

Como dato curioso, **Caravaggio** fue un pintor tan revolucionario como controvertido: su uso extremo de la luz y la sombra contrastaba con las convenciones artísticas de la época, y su

carácter turbulento —incluyendo acusaciones de violencia e incluso homicidio— impregnó de dramatismo no solo su vida, sino también su producción pictórica.

Evolución y ejemplos destacados:

1. Manierismo y Barroco temprano

- Artistas manieristas adoptaron el claroscuro para crear atmósferas cada vez más intensas. Obras de **Tintoretto**, como La última cena o el Retrato de dos hombres, presagian la influencia que más tarde se apreciará en los grandes maestros barrocos.
- Con el Barroco, surge el tenebrismo de la mano de Caravaggio. Pinturas como **La vocación de San Mateo** y **La conversión de San Pablo** muestran con crudeza cómo la luz define la narrativa de la escena, dirigiendo la atención del espectador hacia los puntos principales de la composición.

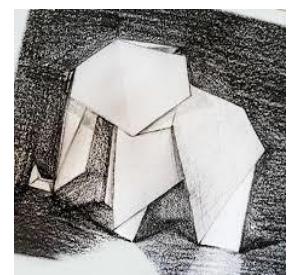


2. Rembrandt y la Edad de Oro holandesa

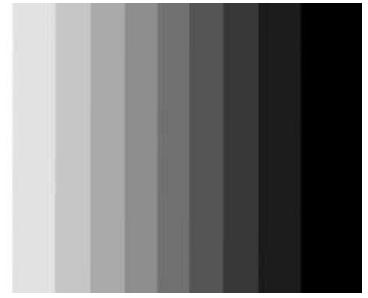
- El claroscuro alcanza nuevas dimensiones con **Rembrandt van Rijn**, considerado por muchos el maestro supremo de esta técnica.
- Rembrandt utilizaba la luz para enfatizar únicamente aquello que deseaba mostrar: generalmente, el rostro y la psicología de sus personajes. Este recurso, combinado con su pincelada suelta y la profundidad de sus sombras, crea un fuerte impacto emocional.
- Un ejemplo famoso es **La ronda de noche**, cuyo nombre se originó debido a la oxidación y oscurecimiento del barniz, que hacía parecer que la escena transcurría de noche, aunque en realidad está ambientada de día.
- A lo largo de su vida, Rembrandt produjo alrededor de 300 pinturas, 300 grabados y 2.000 dibujos, entre los cuales destacan retratos y escenas bíblicas. Sus discípulos más reconocidos incluyen a **Gerard Dou**, **Ferdinand Bol** y **Govert Flinck**.

El método del claroscuro

- **Distribución tonal:** El claroscuro propone un estudio minucioso de la incidencia de la luz sobre el modelo. La disposición de los planos lumínicos y los planos en penumbra debe planificarse con cuidado, logrando un equilibrio y un contraste simultáneo de tonos.



- **Gradación de grises:** Para modelar los objetos de manera convincente, se requiere un profundo análisis de la gama tonal, que va desde los blancos más puros hasta los grises más oscuros y el negro.



- **Fuentes de luz:** Es fundamental considerar cómo afectan las distintas fuentes de luz al cuadro. Un primer plano puede recibir luz directa, mientras que un segundo plano podría recibir apenas un reflejo difuso. Este matiz incide en la intensidad y el contraste de cada elemento.



- **Composición:** El claroscuro no solo sirve para dar volumen, sino también para dirigir la mirada del espectador y reforzar la atmósfera del conjunto. Las sombras pueden unificar o separar elementos, mientras que los toques de luz resaltan los puntos de mayor interés.



CLAROSCURO CON TINTA

El uso de tintas para la creación de efectos de claroscuro es una de las formas más versátiles y expresivas dentro del dibujo artístico. Las tintas pueden presentarse en estado líquido o semisólido, y se caracterizan por su capacidad para producir transiciones sutiles, así como contrastes marcados entre áreas de luz y sombra.



En términos generales, una tinta se compone de dos elementos esenciales:

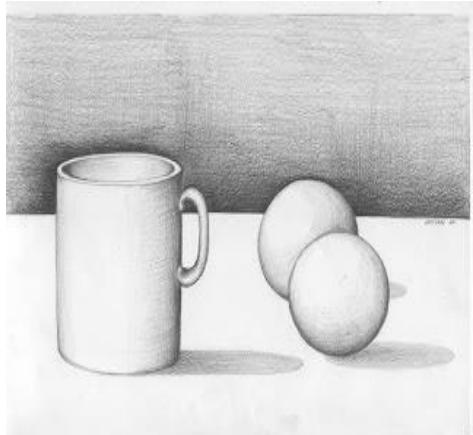
1. **Pigmento o colorante:** Aporta el tono y la opacidad a la tinta, pudiendo ser de origen orgánico o inorgánico.
2. **Aglutinante:** Es el medio líquido o viscoso en el cual se dispersa el pigmento; brinda fluidez y facilita la adhesión de la tinta al soporte, ya sea papel, lienzo o cualquier otra superficie apta para el dibujo.

Dentro de los instrumentos que distribuyen la tinta se destacan los **bolígrafos**, una innovación relativamente moderna. Estos emplean una diminuta bola de acero en su punta, la cual, al girar sobre el papel, libera de manera uniforme una tinta densa y viscosa, produciendo trazos de grosor constante. Gracias a su practicidad, los bolígrafos se han convertido en una herramienta

muy extendida tanto para la escritura cotidiana como para el bocetaje o la ilustración con claroscuro.

Al trabajar con tinta para enfatizar claros y oscuros, los artistas suelen valerse de distintas técnicas, como la aguada o el punteado, permitiendo así una gran variedad de matices. Este enfoque no solo potencia la profundidad y la tridimensionalidad de los elementos, sino que también ofrece un amplio margen para la experimentación y el desarrollo de un estilo propio.

CLAROSCURO PROCEDIMIENTO SECO

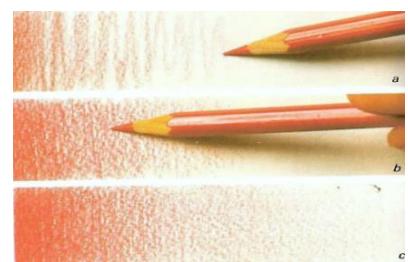


Los lápices de grafito constituyen una de las herramientas fundamentales para lograr efectos de claroscuro mediante un proceso seco. Estas barras de grafito, con un diámetro aproximado de entre 1 y 2 milímetros, pueden presentarse recubiertas de madera o en formato de minas sueltas para portaminas. Su gran versatilidad radica en la variedad de graduaciones disponibles, que abarcan desde lápices **blandos**, ideales para crear sombras profundas y degradados con gran intensidad, hasta lápices **duros**, apropiados para delinear con precisión y obtener un trazo más claro y resistente al desgaste.

La elección de la dureza del lápiz influye directamente en la calidad y la densidad de los oscuros, así como en la nitidez de los contornos. Mientras los lápices blandos (generalmente clasificados con el sufijo “B”) generan líneas suaves y sombreados oscuros, los lápices duros (marcados con “H”) permiten desarrollar trazos más finos y limpios, con menor gasto de la punta. Esta amplia gama de posibilidades ofrece al artista un control minucioso de la gradación tonal, favoreciendo la construcción de volúmenes y profundidades mediante la correcta interacción de la luz y la sombra.

CLAROSCURO CON LÁPICES DE COLORES

Los lápices de colores ofrecen una alternativa seca y sumamente versátil para trabajar el claroscuro, permitiendo **precisar detalles** con una **limpieza** y un control muy elevados. A diferencia de los métodos húmedos o del grafito tradicional, el uso de color en las sombras y en las áreas iluminadas aporta matices más ricos y transiciones tonales sutiles que pueden realzar la profundidad de la obra.



Ejercicio de repaso:

1. Naturaleza Muerta con Luz Lateral

- Traza una serie de **rectángulos** en tu hoja.
- Comienza rellenando el primer rectángulo con tu lápiz más **duro (2H)**, intentando lograr una tonalidad muy clara.
- En el siguiente, continúa con un lápiz de dureza intermedia (HB o 2B), aumentando la intensidad tonal.
- Avanza hasta llegar a los lápices más **blandos (4B, 6B)** para crear tonos oscuros más profundos.
- Trabaja suavemente la transición entre un rectángulo y otro para que no exista un límite brusco.

Materiales: Lápices de distinta dureza (por ejemplo, 2H, HB, 2B, 4B, 6B), papel de dibujo y difuminos o trozos de papel enrollado.

2. Referencias y análisis de obras maestras:

- **Analicen pinturas** de maestros del claroscuro, como Caravaggio, Rembrandt o Georges de La Tour, prestando atención a cómo **enfocan la luz** en el elemento principal y dejan en penumbra otras partes del lienzo.
- **Haz bocetos inspirandote en sus obras, tratando de capturar la dirección de la luz y la atmósfera dramática.**

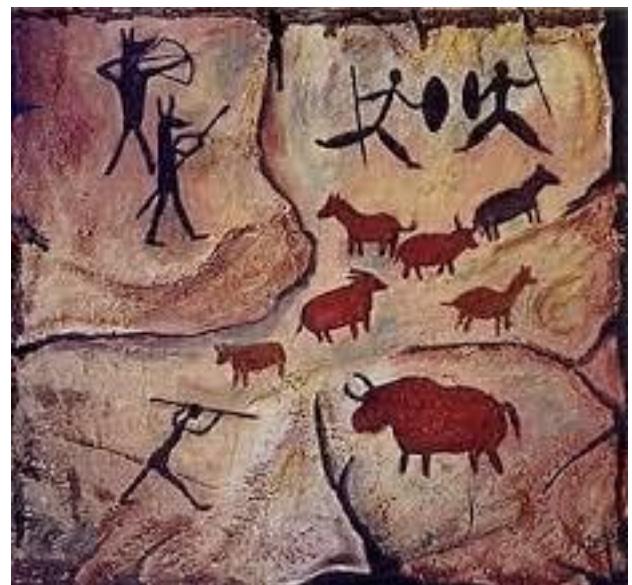


EL DIBUJO

Desde la prehistoria, los primeros seres humanos emplearon el dibujo como medio de comunicación, plasmando **figuras de reducido tamaño** en abrigos rocosos, covachas y cuevas. Este **lenguaje universal**, de carácter gráfico, permitía transmitir ideas y pensamientos con gran eficacia. Aquel legado pictórico constituiría la forma más primitiva de escritura, que con el tiempo evolucionó hasta los símbolos que conforman la escritura actual.

Conforme avanzaba la civilización, el **hombre desarrolló la representación gráfica** con distintos propósitos, dividiéndose en dos grandes vertientes:

- 1. Dibujo Artístico**
- 2. Dibujo Técnico**



En los albores de la historia, los artistas creaban dibujos para expresar ideas **estéticas, filosóficas o abstractas**, en un contexto donde gran parte de la población era analfabeta y no existían imprentas. Libros y escritos resultaban escasos, por lo que las figuras y representaciones en lugares públicos —esculturas, cuadros o dibujos— se convirtieron en la principal fuente de información. El artista asumía así un papel de maestro o filósofo, pues sus creaciones servían como un medio de comunicación y difusión de conocimiento.

Paralelamente, el hombre desarrolló el **dibujo con fines técnicos**, utilizando esquemas y bosquejos para concebir y fabricar objetos o edificaciones. Aunque no sobreviven testimonios directos de los primeros dibujos técnicos, resulta evidente que, sin ellos, no hubiera sido posible el diseño y la construcción de las grandes obras de la antigüedad con la precisión necesaria. Con el transcurso de los siglos, esta disciplina evolucionó, dando origen a especialidades como el **dibujo geométrico, mecánico y arquitectónico**, sumándose al tradicional **dibujo artístico**.

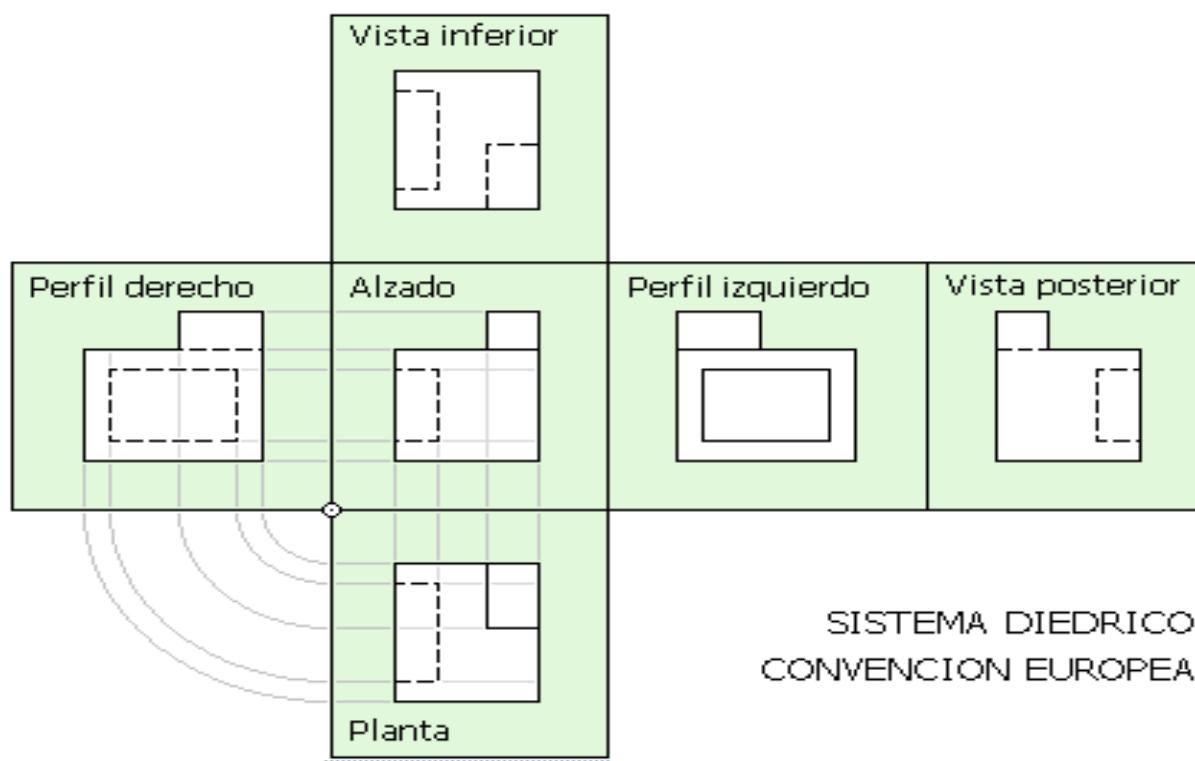


A continuación, nos centraremos en el **dibujo técnico**, donde la exactitud y la claridad son fundamentales para la representación y materialización de proyectos.

DIBUJO TÉCNICO CONVENCIONAL

El dibujo técnico convencional se basa en **dos o más proyecciones** para describir un objeto de forma rigurosa. Cada proyección o vista muestra el elemento desde un ángulo específico, permitiendo, en su conjunto, obtener una imagen completa de sus dimensiones y detalles.

- **Vista frontal o alzado:** Es la proyección principal y representa el lado más característico o de mayores dimensiones del objeto.
- **Vista superior o planta:** Se ubica debajo del alzado y muestra la proyección desde arriba.
- **Vistas laterales (derecha o izquierda):** Se añaden cuando es necesario especificar rasgos que no son visibles en el alzado o la planta.
- **Vistas auxiliares:** Permiten resaltar detalles desde ángulos específicos que las vistas principales no alcanzan a representar.
- **Secciones o cortes:** Revelan el interior del objeto, mostrando detalles de ensamblaje o configuraciones internas que de otro modo permanecerían ocultos.



La vista o proyección principal de un dibujo técnico es la vista frontal o alzado, que suele representar el lado del objeto de mayores dimensiones, debajo del alzado se dibuja la vista desde arriba o planta. Si estas proyecciones no definen completamente el objeto, se pueden añadir más; una vista lateral derecha o izquierda; vistas auxiliares desde puntos específico para mostrar detalles del objeto que de otra manera no quedarían expuestos; y secciones o cortes del dibujo de su interior.

EJERCICIOS DE REPASO

Identificación de vistas

1. Observa un objeto sencillo (por ejemplo, una caja de zapatos) y dibuja:

- **Vista frontal (alzado)**
- **Vista superior (planta)**
- **Vista lateral**

Anota bajo cada dibujo las **medidas aproximadas** que el objeto presenta en cada una de las vistas.

CLASIFICACIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO

Dibujo Natural

Se realiza copiando fielmente un modelo real, con el objeto frente a la vista. Esta práctica desarrolla la capacidad de observación y la precisión en la representación.

Dibujo Continuo

Se refiere a ornamentos, esculpidos o pintados, que se extienden de manera ininterrumpida a lo largo de una moldura o cornisa, creando un efecto de uniformidad decorativa.

Dibujo Industrial

Busca representar piezas de maquinaria, conductos mecánicos o construcciones con la claridad y exactitud necesarias para su fabricación. Suele apoyarse en la geometría descriptiva, lo que permite anticipar y solucionar problemas de diseño durante la fase de planificación.

Dibujo Definido

No constituye una rama por sí misma, sino una fase dentro del proceso. Se lleva a cabo con tinta china y herramientas especializadas, asegurando la nitidez y precisión de las líneas. Es esencial en la confección de planos finales y documentos técnicos formales.

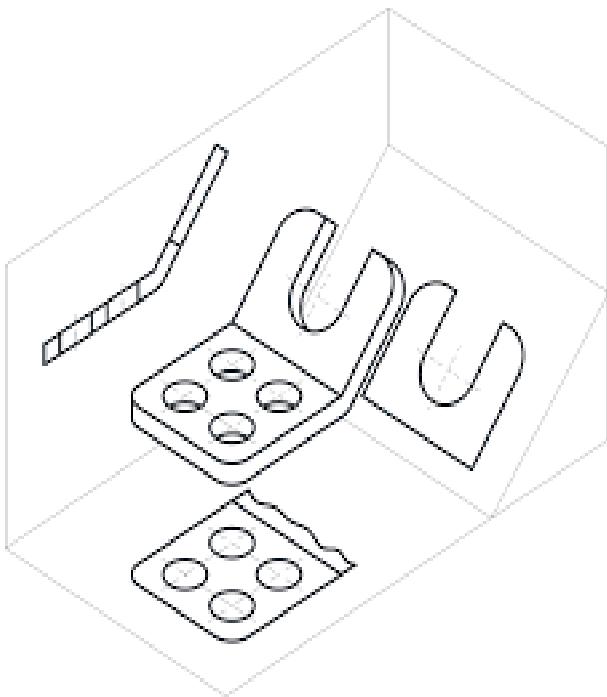
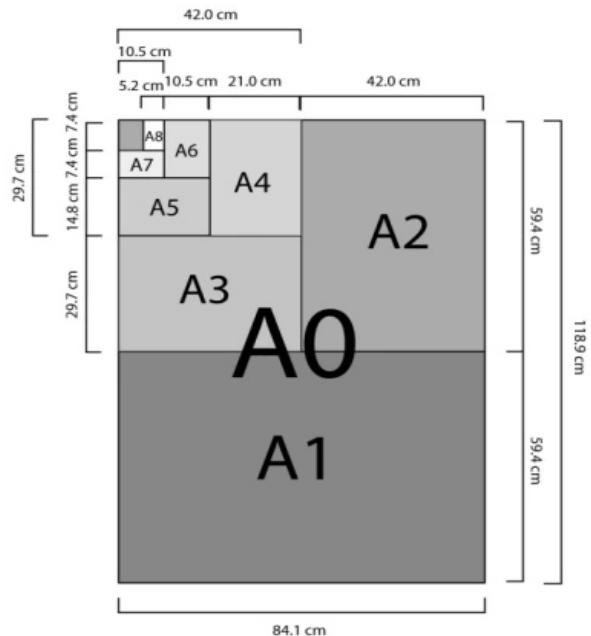
NORMAS DEL DIBUJO

Para garantizar un trazo impecable y una interpretación clara de los gráficos, es esencial que todo dibujante siga rigurosamente las **normas universales de dibujo**, las cuales establecen un **lineamiento único** reconocido a escala mundial. Dichas normas no son más que pautas o fórmulas que buscan **definir las características** que todo dibujo técnico debe cumplir. Abarcan diversos aspectos de suma importancia, entre ellos:

1. Formato

El **formato** hace referencia al **tipo y tamaño de papel** o soporte que se elige para un dibujo técnico. Existen formatos estandarizados (A0, A1, A2, A3, A4...), pero también pueden usarse soportes especiales según las necesidades del proyecto.

- Facilita la **organización** y el **orden** de la información en el plano.
- Ayuda a **unificar** criterios de presentación, de modo que todos comprendan el dibujo con claridad.



2. Disposición de las vistas

La **disposición de las vistas** consiste en **representar un objeto** desde diferentes ángulos, como alzado (vista frontal), planta (vista superior), vista lateral o incluso vistas auxiliares adicionales que aporten más información.

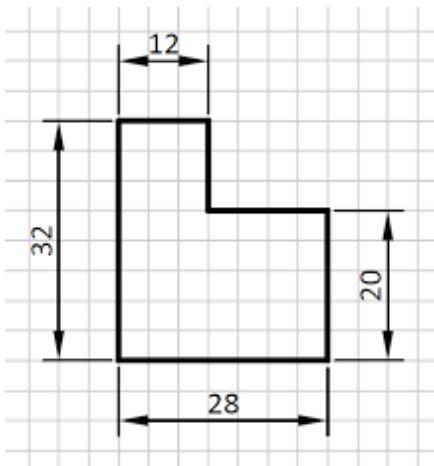
- Permite **comprender** la forma, el tamaño y la estructura de un objeto en **tres dimensiones**, desglosándolas en **planos bidimensionales**.
 - Hace posible que cualquier persona, al ver el dibujo, sepa cómo es el objeto sin tenerlo físicamente.

3. Escritura o rotulación

Se refiere al **estilo de letra** o **tipografía** utilizada para incluir datos y anotaciones en el dibujo: nombres de piezas, medidas, materiales, referencias, etc.

- Asegura que la información sea **legible** y **uniforme**, lo que facilita la **comunicación** entre quienes realizan y revisan el proyecto.
- Otorga **profesionalismo** y **claridad** al plano.

DIB.	FECHA	APELLIDO N.	TRAZADO DE LINEAS	ESC.
20/02/16		PEREZ A.		
REV.	/ /	ROJAS Y.		
NORMA	DIN-ASA	Nº EXP.	LAMINA Nº:	SECCION
U.N.E.X.P.O. V.R. "L.C.M."			ORIS	
NUCLEO GUARENAS			MEDIDAS EN MILIMETROS	
10	12	20	80	17
			139	
				27



4. Acotación

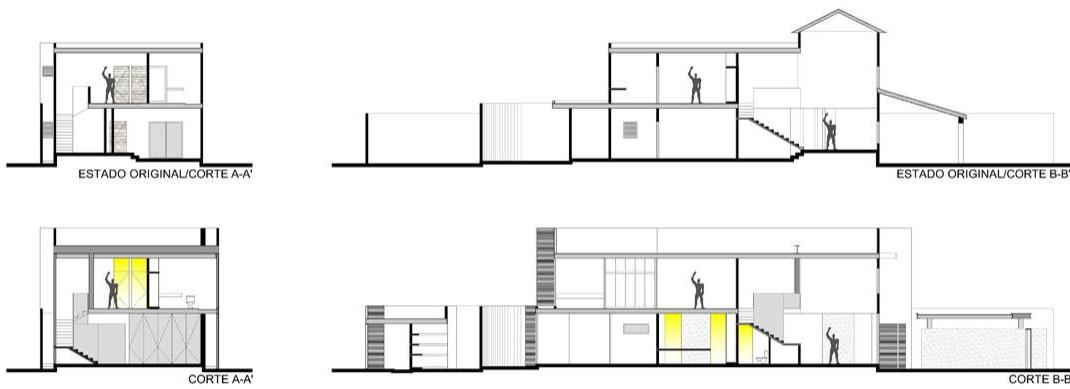
La **acotación** es la forma en la que se **indican** las medidas o dimensiones de un objeto dentro del dibujo. Informa del **largo, ancho, alto, diámetro**, entre otros valores relevantes.

- Permite que cualquiera interprete rápidamente la **escala** y **tamaño** reales del objeto, sin necesidad de su presencia física.
- Garantiza que, al **fabricar** o **reproducir** la pieza, se respeten sus proporciones originales.

5. Secciones

Las **secciones** son **cortes imaginarios** que se aplican a un objeto o estructura en el dibujo, con el fin de **mostrar** su **interior** o las partes que normalmente no se verían a simple vista.

- Ayuda a **entender** cómo está constituido el objeto por dentro: cavidades, refuerzos, engranajes, etc.
- Evita confusiones a la hora de **fabricar** o **analizar** la pieza, sobre todo en proyectos complejos.



Estas **herramientas** del dibujo técnico —formato, disposición de vistas, escritura o rotulación, acotación y secciones— permiten que cualquier persona, sin importar su nivel de experiencia, **entienda** un proyecto. Siguiendo normas claras y manteniendo la coherencia en cada elemento, podrás plasmar tus ideas de manera **profesional, efectiva y universal**.

Escalas

En el ámbito del dibujo técnico y la representación gráfica, una **escala** es la relación matemática entre las dimensiones de un objeto real y las dimensiones con las que se representa en un plano, boceto o maqueta. Se expresa normalmente como una fracción o razón (por ejemplo, 1:2, 1:10, 1:50, etc.), donde el primer valor indica la unidad de medida en el dibujo y el segundo valor corresponde a la misma unidad de medida en la realidad.

- **Escala de Reducción** (p. ej., 1:10)

Se utiliza cuando el objeto real es demasiado grande para dibujarlo a tamaño real (1:1). Este tipo de escala reduce sus dimensiones para que quepan en la hoja sin perder proporción.

- **Escala de Aumento** (p. ej., 2:1)

Se emplea cuando el objeto real es muy pequeño y resulta difícil apreciar sus detalles a simple vista. Aumentar sus dimensiones en el papel permite mostrar con claridad sus rasgos y componentes.

- **Escala Real** (1:1)**

Significa que cada medida en el dibujo equivale exactamente a la misma medida en la realidad (tamaño natural).

¿PARA QUÉ SIRVEN LAS ESCALAS?

1. **Para Ajustar el Tamaño al Soporte**

Cuando un objeto es extremadamente grande (un edificio, una máquina industrial, un paisaje) o muy pequeño (componentes electrónicos, muestras biológicas), es necesario adaptar sus proporciones para que se visualicen de manera clara en un plano o ilustración.

2. **Para Mantener la Proporcionalidad**

Las escalas aseguran que todas las medidas del objeto guarden la misma relación entre sí en el dibujo que en la realidad. Esto evita deformaciones o interpretaciones erróneas.

3. **Para Facilitar la Comprensión**

Al representar un objeto en escala, cualquier persona que lo observe puede inferir las dimensiones reales sin necesidad de ver el objeto físico. Esto es esencial en ámbitos como la arquitectura, la ingeniería, la cartografía o el diseño industrial.

4. **Para Permitir la Comparación**

Dos o más elementos pueden ser dibujados a la misma escala, aun cuando sus tamaños reales difieran drásticamente, de modo que sea más fácil comparar rasgos, estructuras y proporciones.

¿CÓMO PODEMOS ESCALAR UN OBJETO?

1. Determinar la Escala Apropriada

- Escoge la escala de acuerdo con la **dimensión real** del objeto y el **tamaño** de tu hoja o soporte.
 - Si deseas representar un objeto muy grande en un papel de tamaño limitado, elige una **escala de reducción**(p. ej., 1:20, 1:50, 1:100).
 - Si tu objeto es pequeño y requiere detalle, opta por una **escala de aumento** (p. ej., 2:1, 5:1).

2. Calcular las Medidas Escaladas

Una vez definida la escala, se aplican **proporciones directas**. Por ejemplo, si la escala es 1:10, cada **1 unidad** en el dibujo equivale a **10 unidades** en la realidad.

- **Fórmula:**

$$\text{medida en el dibujo} = \frac{\text{medida real}}{\text{factor escala}}$$

(para escalas de reducción)

En escalas de aumento, el factor de escala se invierte (e.g., para 2:1, Medida en el dibujo= Medida real \times 2)

3. Aplicar las Medidas al Dibujo o Modelo

- Tras convertir las dimensiones reales según la escala, **traza** o **construye** el objeto respetando esas medidas resultantes.
- Verifica el **espacio** en el papel para asegurarte de que el dibujo cabrá correctamente.

4. Etiquetar la Escala

- Siempre es conveniente **indicar** de forma clara la escala utilizada (por ejemplo, “Escala 1:50” o “Escala 2:1”) en la parte inferior o en la leyenda del dibujo.
- De este modo, cualquiera que vea el plano sabrá de inmediato la relación de proporción empleada.

EJEMPLOS PRÁCTICOS

- **Arquitectura:** Un plano de una casa puede representarse en 1:50 o 1:100, para que la planta de todo el edificio quepa en un formato A1 o A3, sin perder claridad.

- **Diseño Industrial:** Al diseñar un tornillo muy pequeño, se puede usar escala 5:1, de modo que sus detalles (rosca, cabeza, etc.) queden visibles y puedan verificarse.
- **Mapas:** Un mapa a escala 1:1,000 significa que 1 cm en el mapa equivale a 1,000 cm (10 metros) en el terreno real.

Las **escalas** son una herramienta esencial para **representar** objetos en un formato manejable sin perder la **proporción original**. Cumplen un papel fundamental en **arquitectura, ingeniería, cartografía** y muchas otras disciplinas en las que se requiere **transmitir** información sobre medidas y dimensiones de manera precisa y **universal**. Entender cómo elegir la escala correcta y calcular las medidas escaladas te permitirá **comunicar** tus ideas y proyectos con claridad y exactitud.

EJERCICIOS DE REPASO

Rotulación y acotación

- Dibuja una pieza sencilla (puede ser una figura geométrica o un utensilio doméstico) y aplica **acotaciones claras** según las normas de dibujo:
 - Emplea los tipos de líneas (línea de cota, línea de referencia, línea de eje) y la colocación correcta de cifras.
 - Añade un breve **texto rotulado** (título del dibujo, fecha, autor) para practicar la legibilidad y la uniformidad de la letra.

Símbolos y convenciones

- Elabora una **lista** de símbolos o convenciones gráficas que conozcas (por ejemplo, flechas de acotación, líneas de eje, líneas de rotura, etc.) e indica su **función** en el dibujo técnico.

Formatos estandarizados

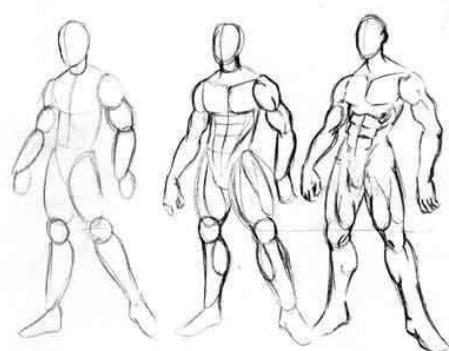
- Investiga sobre los **formatos de papel** más comunes (A4, A3, A2, A1, A0). Elige uno y justifica cuándo se usaría en un proyecto **técnico** y por qué razones puede resultar más práctico que otros.

Uso de escalas

- Imagina que necesitas representar un objeto de 60 cm de largo en tu cuaderno, cuya anchura máxima es de 30 cm. ¿Qué **escala de reducción** emplearías para que el objeto se vea completo en el papel?
- Describe un **ejemplo práctico** en el que sea necesaria la utilización de la escala de aumento.

EL BOCETO

El término **boceto** (del italiano bozzetto) se refiere al **esquema o proyecto preliminar** en el que se bosqueja una obra antes de su ejecución definitiva. Se trata de un dibujo realizado, por lo general, a **mano alzada**, utilizando lápiz, papel y borrador, casi siempre sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede incluir tanto técnicas de **perspectiva** como **vistas ortogonales**.



El boceto sirve como un **primer apunte** del objeto ideado, todavía **sin definición total**. Por norma general, se caracteriza por:

- Ser un **dibujo rápido**, carente de detalles exhaustivos o acabados finales.
- Funcionar como **etapa previa** de una obra más elaborada (pintura mural, escultura, historieta, arquitectura, etc.).
- Permitir la identificación de posibles errores o la anticipación de complicaciones en el proyecto definitivo.
- Servir como **herramienta de estudio**, tanto de la composición como de la estructura del motivo que se desea representar.

Funciones principales del boceto

1. **Estudio previo o borrador:** Al igual que en la escritura, donde un borrador antecede a la versión final de un texto, el boceto permite explorar ideas y **probar composiciones** antes de invertir tiempo y materiales en la obra terminada.
2. **Proceso en la pintura:** Un boceto puede traspasarse al soporte final —por ejemplo, un muro— mediante medidas o técnicas de transferencia (como el “pinchado” del contorno), dando lugar a una guía exacta para la pintura definitiva.
3. **Fase inicial en la historieta:** El dibujante suele recibir un guion y hacer bocetos preliminares para estructurar viñetas, secuencias y ángulos de cámara. Estos bocetos suelen estar llenos de anotaciones, flechas de movimiento y líneas auxiliares, sirviendo de referencia para la versión final.

Formas de boceto

1. Boceto Burdo:

- Es la primera idea que se plasma sobre cualquier papel, sin contenido técnico.
- Busca capturar de forma inmediata la visión inicial o “chispazo creativo”.

2. Boceto Comprensivo:

- Aquí, las ideas del boceto burdo se **refinan** para dotarlas de mayor claridad y calidad.

- Se utilizan **instrumentos técnicos** (reglas, escuadras, etc.) para delimitar espacios, ubicar textos e ilustraciones, y preparar la composición.

3. Dummy (boceto de arte final):

- Alcanza un **alto nivel de definición** y calidad.
- Incluye todos los elementos visuales (fotografías, esquemas a color, tipografía sugerida, tipos de papel, etc.) que se emplearán en la producción final.

En el ámbito pictórico, ejemplos destacados de **bocetos** se pueden apreciar en la obra de artistas como **Leonardo da Vinci** o **Francisco de Goya**, cuyas exposiciones en diversos museos del mundo muestran los estudios y aproximaciones previas de sus frescos y cuadros, revelando la evolución de sus ideas.

EJERCICIOS DE REPASO

Rapidez y soltura

- Realiza un **boceto rápido** (2-3 minutos) de un objeto que tengas enfrente, sin preocuparte por el detalle. El objetivo es **capturar la forma general** y los volúmenes principales.
- Anota tu **proceso mental**: ¿qué líneas trazaste primero? ¿Cómo decidiste la proporción?

Boceto burdo, comprensivo y dummy

- Escoge un elemento decorativo (una silla, una lámpara, un florero...) y elabora:
 1. Un **boceto burdo** (plasma tus primeras ideas sin detalles).
 2. Un **boceto comprensivo** (refina proporciones y añade algunos rasgos importantes).
 3. Un **dummy** (boceto casi final, con indicaciones de materiales, colores o texturas si lo tuvieras).
- Reflexiona sobre las **diferencias** en cada fase y en qué momento resulta útil cada una.

LA CARICATURA

La **caricatura** es, junto con el dibujo realista, una de las formas **más antiguas** de representación gráfica utilizada en el periodismo y la comunicación masiva. Desde sus inicios, ha jugado un papel fundamental en la **crítica social y política**, exagerando rasgos o situaciones con un propósito satírico o humorístico. A lo largo de la historia, se ha consolidado como un medio de expresión capaz de **transmitir ideas** con gran efectividad y de llegar a un público amplio.

Características principales

1. Caricatura como reducción:

A través de unos pocos trazos se capta la **esencia** de la persona o situación, usualmente con **exageraciones** que ridiculizan o resaltan ciertos comportamientos y rasgos.

2. Caricatura como recurso agresivo:

Implica una deformación o exageración intencional. Puede presentarse con o sin texto; cuando se acompaña de palabras, el mensaje puede volverse más **crítico** y contundente.

3. Caricatura como línea:

Su base reside en el **trazo lineal**, a menudo reproducible en grabados y otros medios de difusión, donde la línea adquiere valor psicológico y expresivo.

4. Caricatura como estenografía expresiva:

Utiliza solo los **elementos indispensables** para comunicar la idea, prescindiendo de detalles superfluos. Cada línea cobra **máximo valor expresivo**.

5. Caricatura como moralidad:

Cuando la caricatura critica o censura, el caricaturista toma una **posición moral** ante la figura o situación representada, juzgándola o ridiculizándola.

6. Caricatura como degradación:

Pone en evidencia un **rasgo cómico** que, al aislarse del conjunto, se convierte en motivo de burla o sátira; su efectividad se basa en comparar lo sublime con lo vulgar o lo eminente con lo humilde.

7. Caricatura como juego:

El autor **juega** con la fisonomía y con los signos gráficos, transformándolos en símbolos o ideogramas con fines de **burla o crítica**.

8. Caricatura como síntesis visual:

Destaca la **capacidad de simplificar** ideas complejas mediante trazos mínimos, llevando a una intensa **sofisticación intelectual** cuando se reducen conceptos político-sociales a pocos elementos.

9. Caricatura como ingenuidad:

A veces, se compara con los dibujos de niños por la **simplicidad de la forma**, aunque en realidad la caricatura surge de un proceso **intelectual profundo**.

10. Caricatura como código fisionómico:

Se basa en **reglas fijas** que hacen reconocible al personaje. Estas normas a menudo proceden de una “fisionómica precientífica” que asocia ciertos rasgos a temperamentos o conductas.

11. Caricatura como posesión:

Mediante la exageración, el caricaturista “posee” o maneja a su antojo a la “victima”, sometiéndola a la reducción de sus rasgos y actitudes.

12. Caricatura como contenido:

Puede valerse de **texto** para completar o esclarecer el mensaje. A veces, la comicidad surge solo con la imagen, mientras que en otros casos el texto desempeña un papel fundamental.

13. Caricatura como grabado simbólico:

Refiere a la caricatura política o social que, más allá del humor, busca **transmitir un mensaje crítico o ideológico** (ej. “grabado simbólico” según Gombrich).

14. Caricatura como medio de masas:

Requiere **difusión amplia** (prensa, revistas, etc.) para ejercer su efecto crítico o de denuncia. Su intención es llegar a un público numeroso y moldear opiniones.

15. Caricatura como encuentro:

Permite reconocer tanto al personaje caricaturizado como el estilo único del caricaturista, configurándose así un **diálogo** entre la visión del autor y los rasgos de su sujeto.

16. Caricatura como opinión:

Para muchos autores, la caricatura es una **afirmación personal** —“Pienso y luego dibujo”— que expresa el punto de vista del caricaturista sobre un tema o personaje.

17. Caricatura como versión humorística de un personaje:

Para algunos artistas, la caricatura supone en esencia una **interpretación cómica**, resaltando las características más peculiares o divertidas de la persona retratada.

Principales tipologías



1. Caricatura política:

Se centra en la **crítica y sátira** del ámbito político, reflejando conflictos o situaciones de alcance local, nacional o internacional. Suele incluir a figuras públicas relevantes —como gobernantes, parlamentarios o líderes de opinión—, así como símbolos de poder o instituciones oficiales. A menudo busca **exponer abusos, desaciertos gubernamentales o controversias** para influir en la percepción del espectador y generar debate público.

2. Caricatura social:

Hace hincapié en **costumbres y prácticas** de la vida cotidiana, representando con humor las situaciones que enfrentan las personas en su entorno inmediato. Suele mezclar lo **burlesco** y lo **irónico**, destacando comportamientos, modas, vicios o actitudes generalizadas dentro de una comunidad. Es una forma de **reflexión humorística** que invita a la autocritica y a observar la sociedad con una mirada más aguda.





3. Caricatura político-social:

Surge cuando lo **político** y lo **social** son inseparables, reflejando fenómenos **híbridos** donde las decisiones gubernamentales o estructuras de poder impactan directamente la vida diaria de la gente. De este modo, la caricatura político-social revela las **tensiones**, injusticias o contradicciones emergentes en la relación entre el Estado y la sociedad, generando una crítica profunda y multifacética.

4. Caricatura costumbrista:

Aporta una **visión sátira** de las tradiciones y modos de vida propios de una cultura específica, reflejando escenas **populares y convenciones sociales** a través del humor. Esta clase de caricatura pone en evidencia hábitos colectivos, fiestas y ritos típicos, exponiendo sus arquetipos y exageraciones. Frecuentemente, se considera un **documento gráfico** que retrata fielmente la idiosincrasia de una región o época.



5. Caricatura simbólica:

Otorga a objetos, animales o conceptos un **valor alegórico** que remite a ideas políticas, sociales o culturales de peso. De esta manera, un simple elemento puede convertirse en **símbolo** de resistencia, opresión o cualquier otro concepto abstracto. Es una modalidad muy **expresiva**, pues invita al espectador a interpretar la ilustración más allá de la literalidad, fomentando la **reflexión**.

6. Caricatura festiva:

Se caracteriza por la **alegría** y el **divertimento**, ya que busca principalmente la **comicidad** y el esparcimiento del público. Suele evitar temas polémicos o excesivamente serios, enfocándose en aspectos **ligeros**, chistes visuales y escenas disparatadas. Estas caricaturas se encuentran con frecuencia en celebraciones, festividades y contextos recreativos, donde su objetivo es **entretenido**.



7. Caricatura fantástica:

Emplea elementos **irreales**, **oníricos** o **sobrenaturales** para transmitir un mensaje o una crítica. Inspirada en ocasiones en el estilo de grandes maestros como **Francisco de Goya** o en corrientes artísticas que recurren a lo **fantástico**, esta modalidad se nutre de la imaginación para bordar realidades difíciles de expresar mediante un enfoque meramente realista. El resultado suele ser visualmente **impactante** y con un trasfondo simbólico profundo.



8. Caricatura personal:

Se centra en un individuo específico, ya sea **exagerando** las facciones de su rostro o las proporciones de su cuerpo, con el fin de **resaltar** cualidades físicas, gestos o rasgos de personalidad. Además de su uso en retratos humorísticos, también suele servir como recurso para describir la esencia de un personaje público, un artista o incluso un amigo. Gracias a la **hipérbole de atributos**, logra una **visión lúdica** e inconfundible de la persona representada.



Ejercicio de repaso:

Exageración de rasgos

- Escoge la fotografía de un personaje famoso e identifica al menos **tres rasgos** que puedes **exagerar** (nariz, barbilla, orejas, etc.). Haz una caricatura rápida resaltando esos detalles.
- Explica por escrito cómo la **exageración** de esos rasgos contribuye al impacto visual y humorístico.

Caricatura política o social

- Elige un tema de actualidad (medio ambiente, tecnología, política local) y crea una **caricatura** que refleje tu opinión o crítica.
- Incluye algún **símbolo** o elemento alegórico que refuerce el mensaje.

TÉCNICA DEL CARBONCILLO

El carboncillo es, con toda probabilidad, el primer material que la humanidad empleó para dibujar. Ha estado presente a lo largo de los siglos como herramienta fundamental en el aprendizaje y la práctica tanto del dibujo como de la pintura y la escultura, utilizándose para trazar bocetos o, incluso, como medio final. Sus cualidades excepcionales —tales como la **sencillez para corregir**, su gran **versatilidad** y una **poderosa capacidad expresiva**, especialmente en lo referente al tratamiento de la luz y la sombra— lo han convertido en una técnica esencial para generaciones de artistas.

¿QUÉ ES EL CARBONCILLO?

Se obtiene a partir de la **carbonización** de pequeñas ramas (normalmente de vid, sauce, encina, abedul o brezo) que se seleccionan cuidadosamente para eliminar nudos y, posteriormente, se someten a una combustión casi **sin oxígeno** hasta volverse un **carbón suave** y de textura casi pulverulenta.



- **Tonos y durezas:** A diferencia de los lápices de grafito, el carboncillo carece de niveles de dureza; su **tono es único**, variando únicamente el grosor del palo, que se escoge según la finalidad (trazos finos o trazos más gruesos).

¿CÓMO REALIZAR UN DIBUJO AL CARBONCILLO?

1. Encaje inicial:

- Sobre papel, se traza un primer **boceto fino y limpio**, donde se estudian proporciones y composición.
- Es frecuente utilizar métodos de medición sencillos, como la **aguja y plomada**, para determinar ángulos o trazar verticales.

2. Claroscuro:

- Se **reservan** las zonas de luz y se aplica el carboncillo en las áreas más oscuras, **difuminando** para obtener tonos medios.
- Para ello, se emplean **difuminos**, dedos, gomas o trapos, añadiendo o retirando carboncillo para ajustar los valores lumínicos y los matices.

3. Detalles y contraste:

- Al final, se pueden usar grafismos más definidos para remarcar contrastes.
- Las **gomas** (blandas y duras) no solo corrigen, sino que también “pintan en blanco” al realzar los brillos.
- Aunque no forma parte estricta de la técnica tradicional, muchos artistas añaden un toque de **lápiz compuesto** para oscurecer ciertas zonas y realzar detalles,

especialmente si están comenzando y se sienten más cómodos con el control de un lápiz.

MATERIALES ESENCIALES

Carboncillo

- **Origen:** Rama fina carbonizada, comercializada en distintos grosores (no en diferentes durezas).
- **Características:**
 - **Fragilidad** y facilidad de **borrado**, ideales para apuntes rápidos y estudios previos.
 - Un carboncillo de mayor grosor (por ejemplo, un n.^o 6, de 10 mm de diámetro) produce un trazo más ancho que uno más delgado (n.^o 2, de 3 mm), pero no más intenso.
 - Debería **carecer de nudos** o durezas que rayen el papel.

Difuminos

- Cilindros cónicos de papel compacto y poroso utilizados para **extender**, **fundir** y **suavizar** los trazos de carboncillo.
- Es recomendable **prepararlos** antes de su primer uso, golpeándolos ligeramente y **lijándolos** para eliminar durezas.
- Se sugiere destinar una **punta** a los trazos oscuros y otra a los claros; se limpian frotándolos con **lijia fina**.
- Alternativas de difuminado: **trapos**, **esponjas** o **los propios dedos**, que aportan un mínimo de grasa y cambian sutilmente la forma en que el carboncillo se adhiere.

Borrador y trapos

- **Borrado:**
 - Se emplean más para **crear luces** y recortar formas que para simplemente borrar.
 - Un borrador **blando** crea transiciones más suaves, mientras que una **borrador duro** perfila con mayor precisión.
 - Borrar completamente suele ser complicado, pero sí permite aclarar determinadas zonas o reajustar el encaje.
- **Trapos:**
 - Ideales en fases iniciales para limpiar o clarificar amplias áreas.
 - Los de **algodón** y la **gamuza** son especialmente eficaces para sacar brillos y luces en la fase final.

Papel

- Casi cualquier papel funciona, salvo los **extremadamente lisos** en los que el carboncillo no se adhiere bien.
- El papel **verjurado** (conocido comercialmente como Ingres) fue diseñado específicamente para carboncillo y se encuentra también en distintos tonos además del blanco.
- El papel **Kraft** continuo es otra opción muy utilizada para la iniciación, siendo accesible y de buen grosor.

Fijador

- Una vez finalizado el dibujo, resulta **imprescindible fijarlo** para que el carboncillo no se desprenda.
- Pueden usarse **sprays específicos** de fijación o, de forma casera, **laca para el cabello** (con la desventaja de que esta última puede causar amarilleo con el tiempo).

La técnica del carboncillo se mantiene como una de las más accesibles, dinámicas y expresivas dentro del campo del dibujo. Su **sencillez de uso**, la **flexibilidad** que brinda para corregir y su **poderosa capacidad para representar luces y sombras** la convierten en un recurso formativo imprescindible para artistas noveles y consagrados. Al trabajar con carboncillo, el creador puede explorar desde la sutileza de los matices grises hasta la fuerza de los oscuros profundos, dando vida a composiciones con gran riqueza tonal y atmósferas de intenso dramatismo.

Ejercicio de repaso:

Escala de grises

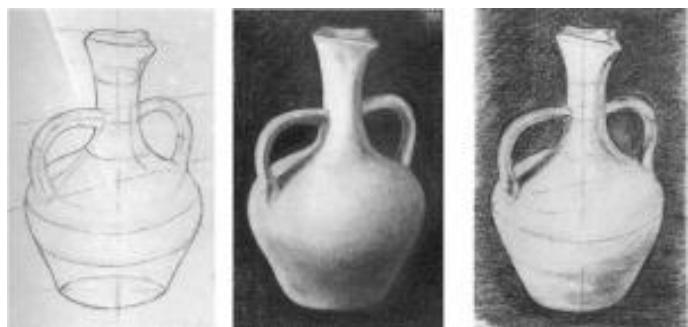
- En una hoja de papel adecuada para carboncillo (puede ser papel continuo o Ingres), dibuja **cinco rectángulos** en fila.
- Empieza con el primer rectángulo muy claro (apenas rozando el papel con carboncillo y difuminando), y progresá hasta el quinto en el que consigas tu tono **más oscuro** (acumulando carbón sin difuminar demasiado).
- Indica los **valores** que observas y describe la **transición** entre ellos.

Práctica de texturas

- Selecciona **tres superficies** con diferentes texturas (madera, tela, metal) y trata de representarlas en carboncillo en un recuadro de aproximadamente 10×10 cm cada una.
- Varía el uso de **difuminados, líneas, o puntos** para transmitir la sensación de cada material.

PROCESO DE LA TÉCNICA

En la técnica del carboncillo, los tonos claros y las luces provienen del **propio papel**, mientras que los oscuros se obtienen **acumulando polvo de carbón** sobre la superficie. Dado que, al contacto con el papel, el carbón se convierte en un **polvo extremadamente delicado**, cualquier roce excesivo podría arrastrarlo y arruinar el dibujo.



Para comprender cómo manipular el carbón, es importante conocer también las características del papel. Se puede trabajar con casi cualquier papel que **no sea demasiado satinado**, puesto que se requiere una superficie **porosa** para que el polvo de carbón se introduzca en las fibras y se adhiera. La cantidad de carbón acumulado determinará la riqueza de matices y la correcta representación de las luces y sombras. Quienes se inician en esta técnica suelen emplear:

- **Papel continuo:** Ideal para los primeros encajes y bocetos, por su coste accesible y su gramaje adecuado.
- **Papel Ingres:** Idóneo tanto para establecer el encaje inicial como para profundizar en los efectos de claroscuro.

La aplicación del carboncillo sobre el papel se realiza ya sea con la **punta** de la varilla o con su **costado**, sosteniéndola dentro de la palma de la mano para evitar apoyar los dedos y restregar involuntariamente el polvo. Luego, se difumina con **difuminos** (pequeños rollos de papel de algodón de distintos grosores) o directamente con los dedos. Ambas técnicas son complementarias y pueden utilizarse de forma alternada. Para conseguir tonos muy oscuros, se deja el carbón sin difuminar, mientras que la incorporación de **grafismos, tramas y líneas** sensibles contribuye a dar mayor **expresión** al dibujo.

No es una técnica únicamente **acumulativa**; además de añadir carbón, también debe **retirarse** el exceso para ajustar valores lumínicos. Sin embargo, el uso de la goma para corregir puede dañar la fibra del papel y alterar su comportamiento al absorber el polvo. Por ello, se recomienda **limpiar** con un **trapo de algodón**, reservando la goma para realzar luces o perfilar líneas con mayor precisión, pero no para borrar errores en su totalidad.

Finalmente, al tratarse de un polvo suelto, el carboncillo **debe fijarse** para conservar la obra.

DETALLES IMPORTANTES

- El carboncillo es **inestable** en comparación con los lápices de grafito, que incluyen aceites que fijan el pigmento al papel.

- Está compuesto únicamente por **pollo** que se adhiere a la fibra del papel de manera libre, por lo que se desprende con facilidad.
- No debe sujetarse como un lápiz, ya que la presión de los dedos **arrastraría el polvo** y estropearía el trabajo.
- Se sostiene la varilla **dentro de la mano**, sin apoyar los dedos directamente sobre el papel.
- Puede usarse tanto la **punta** como el **canto** para cubrir superficies más amplias.
- Generalmente, se emplean trozos de carboncillo de unos **5 cm**.
- Se evita “castigar” el papel para no alterar su porosidad o romperlo.
- La limpieza se realiza con **trapos**; las gomas sirven para **iluminar** y **definir** contornos.
- Es imprescindible **fijar la obra** al finalizar .

El método descrito sirve como base para abordar la representación

de **bodegones, estatuas, retratos o paisajes** durante la fase formativa de un artista. Sin embargo, una vez dominadas las técnicas de encaje, claroscuro y fijación, el carboncillo revela su verdadera **versatilidad, frescura y expresividad**, convirtiéndose en un medio autónomo de gran belleza y no solo en un recurso de aprendizaje o para bocetos previos a obras más elaboradas.



EJERCICIOS DE REPASO

Aplicación y difuminado

- Utiliza un **difumino** y un **trapo** (o algodón) para practicar diferentes maneras de **extender** y **suavizar** el carboncillo.
- Crea al menos **dos muestras**: en la primera, difumina con el difumino en círculos; en la segunda, hazlo en líneas rectas. Observa cómo cambia la textura.

Corrección sin dañar el papel

- Delinea una forma oscura con carboncillo (por ejemplo, un óvalo grande) y luego práctica la **limpieza con trapo** para aclarar o redefinir partes de su interior.
- Intenta también usar la **goma** para “dibujar en blanco” dentro del óvalo, creando luces con forma de franja o puntos. Describe cómo responde el papel y si te resulta sencillo evitar roturas.

TÉCNICA DE TINTA CHINA

La **tinta china** es un medio artístico milenario, muy apreciado por su **intenso contraste** y su rápida capacidad de secado. Aunque tradicionalmente se asocia con el **blanco y negro**, hoy en día se pueden encontrar tintas en una amplia gama de colores. Su uso es fundamental en disciplinas como la **caligrafía**, la **ilustración** y la **pintura oriental** — sobre todo en el estilo japonés llamado **Sumi-e**, donde se busca capturar la esencia de las formas a través de trazos limpios y expresivos.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA TINTA CHINA

1. Alta intensidad y contraste:

- Permite obtener negros profundos, así como una variedad de grises al diluir la tinta con agua.
- Brinda efectos muy marcados que realzan los contornos y volúmenes de la imagen.

2. Secado rápido:

- Seca velozmente, lo cual agiliza el proceso de trabajo, pero también exige **cuidado** para evitar manchas o borrones.

3. Versatilidad:

- Además de usarse con pinceles, puede aplicarse con plumillas, estilógrafos y hasta bolígrafos especiales.
- Se mezcla muy bien con **aguadas**, permitiendo gradaciones suaves de tono.

4. Heredera de una larga tradición:

- Su empleo en la caligrafía y la pintura orientales ha dado lugar a técnicas como el Sumi-e, donde la **economía de trazos** y la **atención al gesto** son esenciales.



MATERIALES PARA PINTAR CON TINTA CHINA

1. Tinta:

- Puede hallarse en **forma líquida** (lista para usar) o en **barritas** sólidas que se muelen en un tintero con agua (técnica tradicional en Asia).
- Se recomienda buscar tinta de **buenas calidad**, que mantenga una pigmentación estable.

2. Pinceles:

- Existen pinceles de diferentes grosor y formas (redondos, planos, de punta fina).
- Para Sumi-e u otras técnicas orientales, se utilizan pinceles de pelo natural (de lobo, cabra o bambú con cerdas suaves).
- El **mango** de bambú permite un mejor control de la presión y el trazo.

3. Plumillas o estilógrafos:

- Ideales para líneas definidas y trazos delicados.
- Se usan con un **portaplumas** y se cargan con la tinta de forma manual.

4. Papel:

- El papel de **dibujo** con gramaje medio (ni muy satinado ni demasiado poroso) es una opción versátil.

- Los papeles orientales (como el **washi** o el **xuan**) se destacan por su capacidad de absorción y la belleza de sus texturas.
- También se puede usar papel **acuarela** si se desea trabajar con técnicas húmedas más intensas.

5. Recipientes y accesorios:

- Un **tintero** o recipiente pequeño para verter la tinta.
- Un vaso con agua para diluir y limpiar pinceles.
- Paños o servilletas absorbentes para secar y corregir excesos de tinta.



TÉCNICA DE TEMPERA

La pintura al temple (también conocida como **témpera**) es una técnica milenaria que utiliza como **disolvente el agua** y como **aglutinante** (o “temple”) algún tipo de grasa, glicerina, huevo, caseína u otras materias orgánicas. A lo largo de la historia ha sido fundamental en el desarrollo del arte, especialmente en la **Edad Media**, donde se asocia con los estilos **románico y gótico** en Occidente, así como con los **iconos** bizantinos y ortodoxos en Europa Oriental.



BREVE HISTORIA DE LA TÉMPERA

1. Orígenes Antiguos

- Usada ya en el **Antiguo Egipto** para la decoración de sarcófagos y retratos sobre paneles de madera.
- También aparece en pinturas de la **India** antigua y medieval (Cuevas Bagh, Ravan Chhaya).

2. Edad Media y Renacimiento

- Fue el medio más común en la pintura europea antes de la invención y difusión del **óleo**.
- Grandes artistas del medievo y del **Renacimiento** (como Miguel Ángel) emplearon témpera al huevo para sus obras de tabla e iluminación de manuscritos.
- Cennino Cennini, pintor italiano formado en la tradición de Giotto, describió detalladamente la técnica en su libro *El Libro del Arte*.



3. Transición al Óleo

- El **óleo**, popularizado en el siglo XV por los primitivos flamencos, desplazó de a poco a la témpora.
- No obstante, la **témpora** siguió siendo valorada y ha tenido diversos **revivals** (por ejemplo, entre los prerrafaelistas o realistas sociales), y permanece en uso regular en Grecia y Rusia para la elaboración de **iconos ortodoxos**.

MATERIALES Y CARACTERÍSTICAS

1. Temple de Huevo

- **Yema de huevo** mezclada con pigmentos. Se descarta la clara y la membrana, quedando el líquido interior de la yema.
- Requiere equilibrar la mezcla de yema y agua durante la sesión de pintura para lograr la **consistencia deseada**.
- Una vez seca, esta pintura forma una **red polimérica** muy resistente.

2. Témpera Grassa

- Se añade **aceite** en proporción 1:1 con la yema, generando una témpora de base acuosa pero con **características cromáticas** similares al óleo.
- No permite capas gruesas, pero otorga más **brillo y viveza** al color que el temple de huevo tradicional.

3. Pigmentos

- Históricamente, se emplearon minerales o sustancias de origen natural, algunos tóxicos como el bermellón.
- Hoy se utilizan **pigmentos sintéticos**, menos tóxicos, aunque igual se requiere precaución al manipularlos.

4. Aplicación

- Seca rápidamente y se usa en **capas delgadas**, semiopacas o transparentes.
- Tradicionalmente, se aplica con pinceladas cortas y hachurados, consiguiendo un acabado **mate** y muy preciso.
- A diferencia del óleo, no admite capas muy gruesas, por lo que el color presenta una **profundidad** menor, aunque permanece **estable** con el paso del tiempo.

5. Soporte

- Se adhiere mejor a **superficies absorbentes**.
- Históricamente se ha usado un **gesso** aplicado a paneles de madera. En la actualidad, se recurre a **masonita** o **papel grueso** de buena calidad.

6. Técnicas de Pintura

- **Degradado**: Diluye la témpora con agua para crear distintos tonos, de claro a oscuro.
- **Salpicado o estarcido**: Con un cepillo de dientes, salpica pequeñas gotas de pintura para generar efectos de textura o “goteo”.

- **Pintar soplando:** Coloca gotas de témpera aguada sobre el papel y utiliza un tubito (por ejemplo, la carcasa de un bolígrafo) para soplar la pintura y crear formas orgánicas.

EJERCICIO DE REPASO

- **Materiales:** temperas, 5 pajillas duras, temperas, agua y formato de papel satín. **Instrucciones:** en el siguiente formato de trabajo se te pide utilices para pintar tempura diluida con agua, el color que tu deseas, introducir la pajilla dentro de la pintura diluida y después coloca gotitas en la hoja por último ve soplando cada una de estas gotas. Haz un dibujo de tu inspiración.
- **Materiales:** Formato tamaño carta, tijeras, temperas, agua y la plantilla. **Instrucciones:** A continuación, se te da un dibujo que deberás calcar en otra hoja y recortar por dentro a manera de crear una plantilla, posteriormente diluir un poco de tempura en agua y remojar el cepillo de dientes. Finalmente, sobre una hoja de fondo y la plantilla por encima esparcir la pintura en el cepillo.



PLANTILLA



TÉCNICA A CRAYONES

El **crayón o lápiz de cera** es un material de dibujo y coloreado consistente en una barra compuesta por distintas sustancias (cera, carboncillo, tiza, etc.) que se fabrica en múltiples colores. Existen varios tipos de crayones, adaptados a diferentes necesidades creativas:

- **Pastel:** Elaborado a base de resina seca mezclada con pigmentos.
- **Pastel al aceite:** Confeccionado a partir de tiza y aceites, se caracteriza por su suavidad y capacidad de mezclarse con facilidad, especialmente en ilustraciones.

Los **crayones de cera** se utilizan principalmente en escuelas, dado que son **lavables, no tóxicos** y ofrecen una amplia gama de colores con puntas redondeadas. Por estas razones, suelen ser la opción básica para actividades de dibujo, coloreado y manualidades entre los niños.

FABRICACIÓN Y PRINCIPALES MARCAS

- **Crayola LLC** es una de las fábricas de crayones más grandes del mundo, empleando la **parafina** como su principal materia prima.
- Algunas marcas optan por materias como la **semilla de soya**, que aporta características diferentes a la textura y la solubilidad.
- Además de las clásicas ceras, ciertos fabricantes (por ejemplo, la suiza **Caran d'Ache**) producen **crayones solubles en agua**, que permiten realizar mezclas y aguadas después de haber aplicado el color sobre el papel.

El pintor francés **Jean-François Millet** llegó a usar “crayones conté” en sus obras. En España, el término genérico para estos útiles es “ceras”, mientras que en México se los llama frecuentemente “crayolas”, derivado de la marca líder en el mercado.

TÉCNICAS DE PINTAR CON CRAYÓN

A continuación, se presentan distintos procedimientos creativos que aprovechan la versatilidad de los crayones, tanto en su forma de cera como en variantes tipo pastel y madera.

1. CRAYÓN DERRETIDO

Materiales necesarios

- Crayones de cera (retira el papel que los envuelve).
- Lienzo o cartulina resistente.
- Secador de pelo y/o pistola de calor.
- Cúter o cuchillo para retirar el papel de los crayones.

Procedimiento

- 1. Retirar el envoltorio:** Quita la etiqueta del crayón con ayuda de un cúter o cuchillo, asegurándote de hacerlo con precaución.
- 2. Fijar el lienzo:** Sitúa el lienzo o cartulina en posición vertical u horizontal, según el efecto que deseas.
- 3. Aplicar calor:** Sostén el crayón con una mano y dirige el aire caliente hacia él con la otra (usando el secador o pistola de calor).
- 4. Experimentar:**
 - Con **calor suave**, el crayón se derretirá más lentamente, creando capas gruesas.

- Con **calor más intenso** y mayor velocidad, se lograrán goteos más amplios y efectos salpicados.

5. Control del diseño:

- Puedes derretir con la pistola de calor y, simultáneamente, usar el secador para mover y distribuir la cera líquida en diferentes direcciones, obteniendo múltiples texturas.

Recomendación: Prueba distintas combinaciones de temperaturas y velocidades para descubrir una variedad de **efectos abstractos y dinámicos**.

2. TÉCNICA PARA PINTAR CON CRAYONES PASTEL

Características de los crayones pastel

- **Pastel duro:** Similar a la tiza, con un tacto más firme y un trazo fino y controlado.
- **Pastel blando:** De textura más suave, permite una aplicación fluida y mezcla sencilla.
- **Pastel al óleo:** Presenta un cuerpo sólido, pero contiene aceite en su composición, de manera que al frotarlo liberará pigmentos visibles en la piel o el papel.

Elección del papel

- **Textura:** El papel para pastel puede variar de grueso a fino; la superficie presenta un “graneado” que influye en la cantidad de pigmento que puede retener (conocido como el “diente” del papel).
- **Color:** El tono base del papel (blanco, rojo oscuro, gris, etc.) afectará la apariencia final de la obra. Un papel oscuro aporta calidez, mientras que uno claro genera un aspecto más suave.

Procedimiento

1. **Boceto inicial:** Sobre el papel elegido, traza las formas a grandes rasgos sin preocuparte por los detalles del trazo.
2. **Capas de color:**
 - Aplica tonos suaves en las primeras capas.
 - Añade colores más fuertes o profundos en las áreas de sombra una vez establecidas las formas generales.
3. **Difuminado:** Usa las yemas de los dedos o un difumino para **mezclar** o **fundir** los colores, modulando la presión según el efecto deseado.
4. **Toques finales:** Refuerza luces y sombras con pastel más claro o más oscuro, siempre teniendo en cuenta que el **exceso de capas** podría saturar el “diente” del papel.

3. TÉCNICA DE CRAYONES DE MADERA

Este apartado se refiere a los conocidos **lápices de colores** (también llamados “crayones de madera”) que suelen contener pigmentos mezclados con cera o aceites.

Ventajas

- **Combinar tonos:** Mezclando colores primarios (por ejemplo, amarillo y rojo) se logran matices intermedios como el naranja, facilitando la creación de una paleta amplia.
- **Control y precisión:** Gracias a su diseño en forma de lápiz, es sencillo dejarlos y retomarlos sin complicaciones, lo que los hace ideales para trabajos detallados y prolongados.
- **Técnica de capas:** Construir gradaciones y volúmenes aplicando múltiples capas, siempre en la **dirección** adecuada para lograr un aspecto coherente en luces y sombras.

Recomendación sobre las sombras

- En lugar de utilizar negro puro, se sugiere combinar **morado** con el color base del objeto para crear sombras más profundas y naturales. El negro puede “ensuciar” o apagar la viveza de la obra.

Soporte sugerido

- Papeles con cierta **textura** (como cáscara de huevo o lino) permiten fijar mejor los pigmentos y obtener un toque orgánico y profesional.

La **técnica de crayones** engloba un universo de posibilidades creativas, desde los crayones de cera empleados en manualidades infantiles, hasta los pasteles o lápices de colores usados en la ilustración y el arte profesional. Cada modalidad (crayón derretido, pastel o madera) presenta **ventajas y efectos únicos**:

- El **crayón derretido** permite explorar texturas y goteos abstractos.
- El **pastel** ofrece mezclas sutiles y degradados elegantes.
- El **lápiz de color** (crayón de madera) brinda control detallado para realismos y trabajos de larga duración.

Sea cual sea la opción elegida, la **observación, la experimentación y la práctica constante** ayudarán a dominar la técnica y a desarrollar un estilo personal. ¡Aprovecha estos consejos y diviértete explorando el mundo colorido de los crayones!

BODEGÓN

El **bodegón**, también llamado **naturaleza muerta**, es un género artístico que consiste en la **representación de objetos inanimados** —ya sean elementos naturales, como frutas, flores y animales de caza, o elementos fabricados por el hombre, como utensilios domésticos, libros, monedas o joyas— dispuestos en un espacio determinado. A través de un cuidadoso uso del **diseño**, el **color** y la **iluminación**, el bodegón busca transmitir un **sentimiento de armonía y serenidad**, permitiendo al artista una gran libertad compositiva.

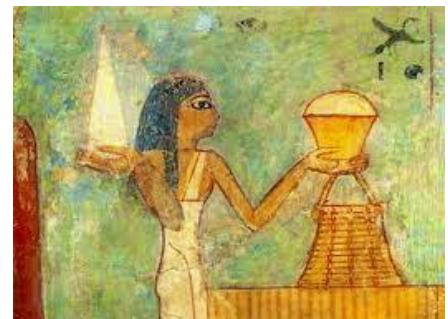


Aunque sus orígenes se remontan a la **Antigüedad**, este género encontró gran popularidad en la **Europa occidental** a partir del siglo XVII. Durante ese período, muchos bodegones incluían **símbolos religiosos y alegorías**, en especial antes de 1700. Sin embargo, con el tiempo se desarrollaron diversos enfoques: desde aquellos que mantenían un tono moralizante, hasta variantes experimentales en el arte contemporáneo, en las que se utilizan objetos tridimensionales, **técnicas mixtas** o incluso **recursos multimedia** (fotografía, sonido, vídeo o imágenes generadas por ordenador).

PRIMEROS INDICIOS: DE EGIPTO A ROMA

1. Antiguo Egipto

- La práctica de pintar **objetos cotidianos** en las paredes de las tumbas respondía a la creencia de que estos se harían reales en el más allá, sirviendo a los difuntos en su nueva vida.
- Con frecuencia, se representaban alimentos, utensilios y diversos enseres domésticos.



2. Grecia Antigua

- Pinturas sobre jarras y vasijas que mostraban un alto nivel de **habilidad técnica**, donde se retrataban animales y elementos del día a día.

3. Roma Antigua

- En las ruinas de **Pompeya**, **Herculano** y la **Villa Boscoreale**, se hallaron murales con perspectivas **asombrosamente realistas**, así como mosaicos (conocidos como *emblema*) que reflejaban la **opulencia** de las clases acomodadas romanas.
- Este afán decorativo subrayaba el **estatus** y la **hospitalidad** de los anfitriones.

SÍMBOLOS, MORAL Y PERSPECTIVA DURANTE LA EDAD MEDIA

Aunque el bodegón se consideró en gran medida un **género menor** durante la **Edad Media**, los artistas encontraron maneras sutiles de incorporarlo en escenas de tema religioso. Entre los años 1300 y 1400, se incluían **objetos de la vida diaria** en pinturas cuyo mensaje principal seguía siendo devocional o alegórico. Esta práctica fue especialmente popular en el norte de Europa, donde la **fascinación por el simbolismo** y el **detalle minucioso** promovió la inclusión de elementos realistas cargados de significado.

- **Pintura al óleo y realismo**

- Jan van Eyck y otros artistas flamencos desarrollaron la técnica del **óleo**, que permitía trabajar con mayor precisión y en capas muy finas, haciéndose posible la representación de objetos cotidianos con un **hiperrealismo** inusual para la época.
- Ejemplo destacado es la obra de **Petrus Christus**, donde un joyero y sus utensilios reflejan tanto el entorno secular como el trasfondo religioso.

EL RENACIMIENTO: OBSERVACIÓN CIENTÍFICA Y NUEVOS HALLAZGOS

1. Leonardo da Vinci

- Realizó estudios a la acuarela de frutas y vegetación, demostrando su **interés en la naturaleza** como fuente de conocimiento.

2. Alberto Durero

- Dibujos minuciosos de flora y fauna, elevando el dibujo de **objetos cotidianos** a la categoría de estudio científico y estético.

3. Auge de la Ilustración Botánica

- En el siglo XVI, la demanda de **encyclopedia botánicas** se multiplicó, y con ella el deseo de representar con exactitud plantas, frutos y animales exóticos llegados del Nuevo Mundo.
- El colecciónismo de conchas, insectos y flores ayudó a popularizar el **bodegón** como forma de capturar y exhibir la **diversidad natural**.

SIGLO XVII: LA EDAD DE ORO DEL BODEGÓN



El florecimiento del bodegón encontró su máxima expresión en el **siglo XVII**, principalmente en los Países Bajos, donde se conoció como *stilleven* («naturaleza tranquila»). La ausencia de una gran demanda de arte religioso —debido a la influencia protestante— y el avance de la **burguesía mercantil** propiciaron la búsqueda de temas alternativos. Las vanitas o **bodegones moralizantes**, cargados de símbolos sobre la fugacidad de la vida y la futilidad de los placeres terrenales (cráneos, velas consumiéndose, flores marchitándose), adquirieron una presencia notable.

1. Italia y España

- En Italia, artistas como Caravaggio y Bernardo Strozzi representaron naturalezas muertas con un sentido **naturalista** inédito.
- En España, la influencia flamenca y italiana se combinó para producir pinturas de carácter **sobrio** y **profundo**, aunque con menos frecuencia que en Flandes o Holanda.

2. El subgénero floral

- Pintores como Jan Brueghel el Viejo y Daniel Seghers se especializaron en ramos de flores, a menudo llenos de simbolismo (por ejemplo, la rosa como símbolo mariano o la amapola como alusión al sueño y la muerte).
- El tulipán, introducido en Europa desde Turquía, se convirtió en un ícono de la especulación y la moda de la época.

3. Trampantojo y colecciones alegóricas

- El género del **trampantojo** (*trompe-l'oeil*) buscaba engañar la vista, haciendo que los objetos parecieran **reales** y palpables.
- Al mismo tiempo, surgieron pinturas compuestas que hacían alusión a los «cinco sentidos», las estaciones o las regiones del mundo, agregando un carácter didáctico al bodegón.

SIGLO XVIII Y XIX: DE LO DECORATIVO A LO ACADÉMICO

Durante el siglo XVIII, el bodegón se despojó en gran medida de sus connotaciones religiosas y alegóricas, evolucionando hacia composiciones que destacaban la **riqueza de la mesa** (especialmente en la aristocracia francesa) y el refinamiento artístico. Muchos pintores franceses de la corte rococó buscaron la **belleza ornamental**, enfatizando la exquisitez de cristalerías, porcelanas y la sutileza de los alimentos retratados.

En el siglo XIX, con el establecimiento de academias y una **jerarquía de géneros** que situaba el bodegón en un nivel bajo respecto a la pintura de historia o los temas mitológicos, este género vio reducido su prestigio oficial. Sin embargo, pintores como **Édouard Manet** y **Henri Fantin-Latour** dieron nueva vida al bodegón, introduciendo un **refinamiento de color** y composición que preludió el impresionismo. Mientras tanto, en Estados Unidos surgieron artistas como **Raphaelle Peale** o **Martin Johnson Heade**, que emprendieron caminos originales en la representación de la naturaleza muerta, incluyendo el trampantojo, con ejemplos de un **hiperrealismo** casi fotográfico.

PRINCIPIOS BÁSICOS PARA PINTAR UN BODEGÓN AL ÓLEO

Para desarrollar un bodegón exitoso, resulta esencial dominar cuatro aspectos fundamentales:

1. Luz y sombra

- Una iluminación adecuada realza la **riqueza cromática**, el **contraste** y la **profundidad** de la escena.

- La **luz natural** ofrece cualidades cambiantes, mientras que la **luz artificial** permite mayor control de la posición e intensidad.
- Un método práctico es **fotografiar** el arreglo para congelar un instante lumínico y emplearlo como referencia, evitando la alteración de las sombras a lo largo del día.

2. Composición

- Organiza los objetos en distintas posiciones y alturas para crear un **equilibrio estético**.
- Gira, inclina y superpone elementos para hallar una disposición **agradable y armónica**, valorando la presencia de planos y ritmos visuales.
- Observa el arreglo tanto de cerca como de lejos, comprobando que cada pieza **encaje** con naturalidad y elegancia.

3. Color del fondo

- El **fondo** o trasfondo del bodegón (pared, tela, papel) influye en la **percepción** de los colores de los objetos.
- Elegir un tono que contraste con los elementos principales ayudará a resaltar sus formas y volúmenes. Por ejemplo, si incluyes frutas rojas, evita un fondo rojo que diluya su protagonismo.

4. Punto de apoyo

- La **superficie** sobre la que se asientan los objetos (mesa, soporte o tela) puede crear reflejos o texturas que añadan interés a la composición.
- El uso de **telas brillantes**, manteles con textura o papeles con estampados sutiles enriquece la escena, aportando variedad de superficies y juegos de luces y sombras.

El **bodegón** se ha transformado a lo largo de la historia, desde los significados **espirituales y alegóricos** del Egipto antiguo y la Edad Media, hasta la **experimentación moderna** que incorpora técnicas digitales o tridimensionales. Este género ofrece al artista la oportunidad de **experimentar** con la luz, la composición y el color, mientras representa la **belleza y diversidad** de los objetos cotidianos.

Para el **estudiante** o el **creador** que deseé adentrarse en la naturaleza muerta, el camino empieza por la **observación minuciosa** y el **uso creativo** de los recursos —ya sea la iluminación, la disposición de los objetos o la elección de tonalidades—, abriendo un amplio campo de posibilidades para evolucionar desde la *realidad objetiva* hasta propuestas cargadas de simbolismo, abstracción o incluso fusiones con medios digitales. En ese sentido, el bodegón permanece vigente como un **laboratorio de ideas** en el que la sencillez aparente oculta un vasto potencial artístico y conceptual.

EJERCICIOS DE REPASO:

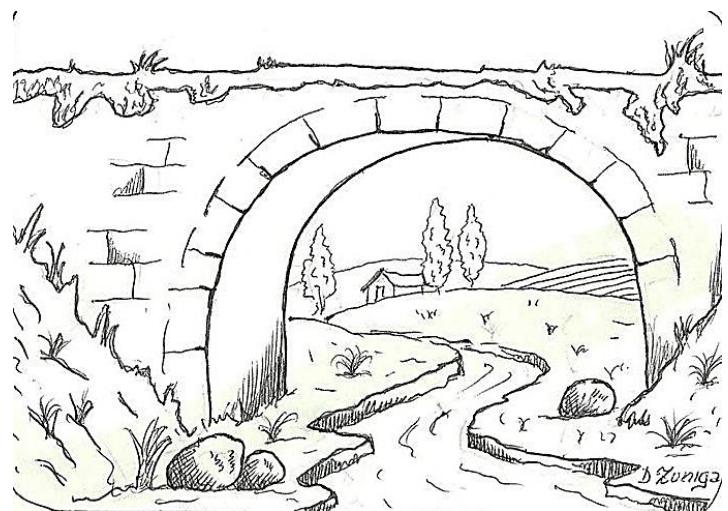
Pinta el siguiente bodegón con acuarelas o con pintura acrílica, sigue la técnica antes descrita.



Realiza una copia y amplía la siguiente imagen (para realizar lo que se te pide anteriormente). La ampliación debe de ser tamaño media cartulina.

Pinta el siguiente bodegón con acuarelas o con pintura acrílica, sigue la técnica antes descrita.

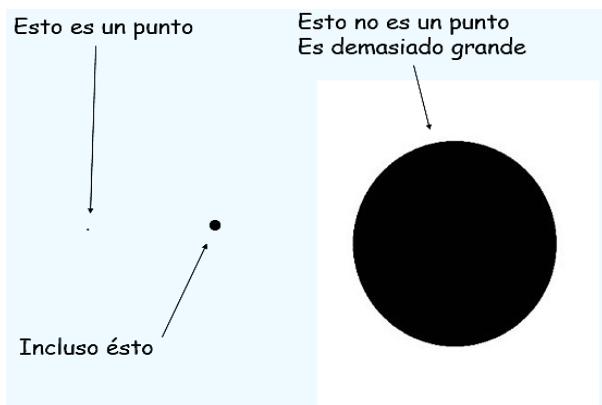
Realiza una copia y amplía la siguiente imagen (para realizar lo que se te pide anteriormente). La ampliación debe de ser tamaño media cartulina.



EL PUNTO

En Geometría, el **punto** es uno de los entes fundamentales, junto con la **recta** y el **plano**.

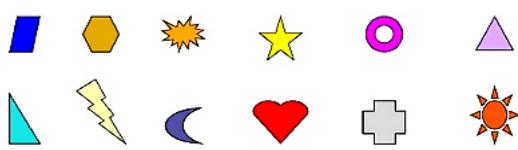
El punto es una figura geométrica adimensional: no tiene longitud, área, volumen, ni otro ángulo dimensional. No es un objeto físico. Describe una posición en el espacio, determinada respecto de un sistema de coordenadas.



El concepto de punto, como ente geométrico, surge en la antigua concepción griega de la geometría, desarrollada en Alejandría por Euclides en su tratado "Los Elementos", dando una definición de punto excluyente: «lo que no tiene ninguna parte».

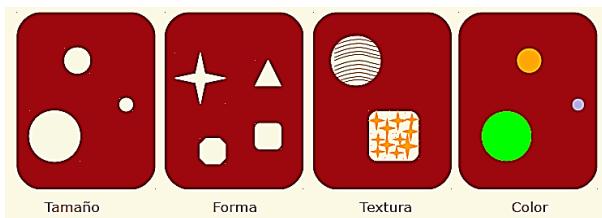
En Artes Plástica el punto es el elemento de expresión más simple y pequeño. Indica una posición fija. Una forma es un punto cuando ocupa un espacio muy pequeño en la superficie. Si es más grande ya sería una figura con superficie. Aunque el punto no tiene dimensiones y por lo tanto no lo podemos ver, en dibujo se puede considerar redondo y con distintas formas según su función. Puede tener superficie y con contornos irregulares.

El punto es el elemento gráfico, la unidad más simple de comunicación visual que podemos dibujar o utilizar en cualquier representación gráfica y tiene una fuerza de atracción visual grande sobre el ojo.

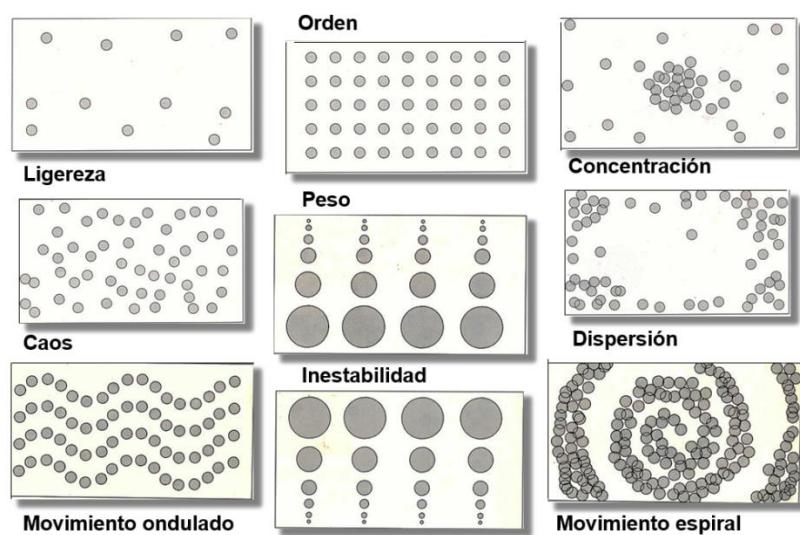


La forma más usual del punto es un pequeño círculo, aunque también pueden existir puntos de forma cuadrada, oval, irregular, triangular... lo importante es su tamaño, que debe ser relativamente pequeño.

El punto por pequeño que sea debe tener tamaño, forma, textura y color:



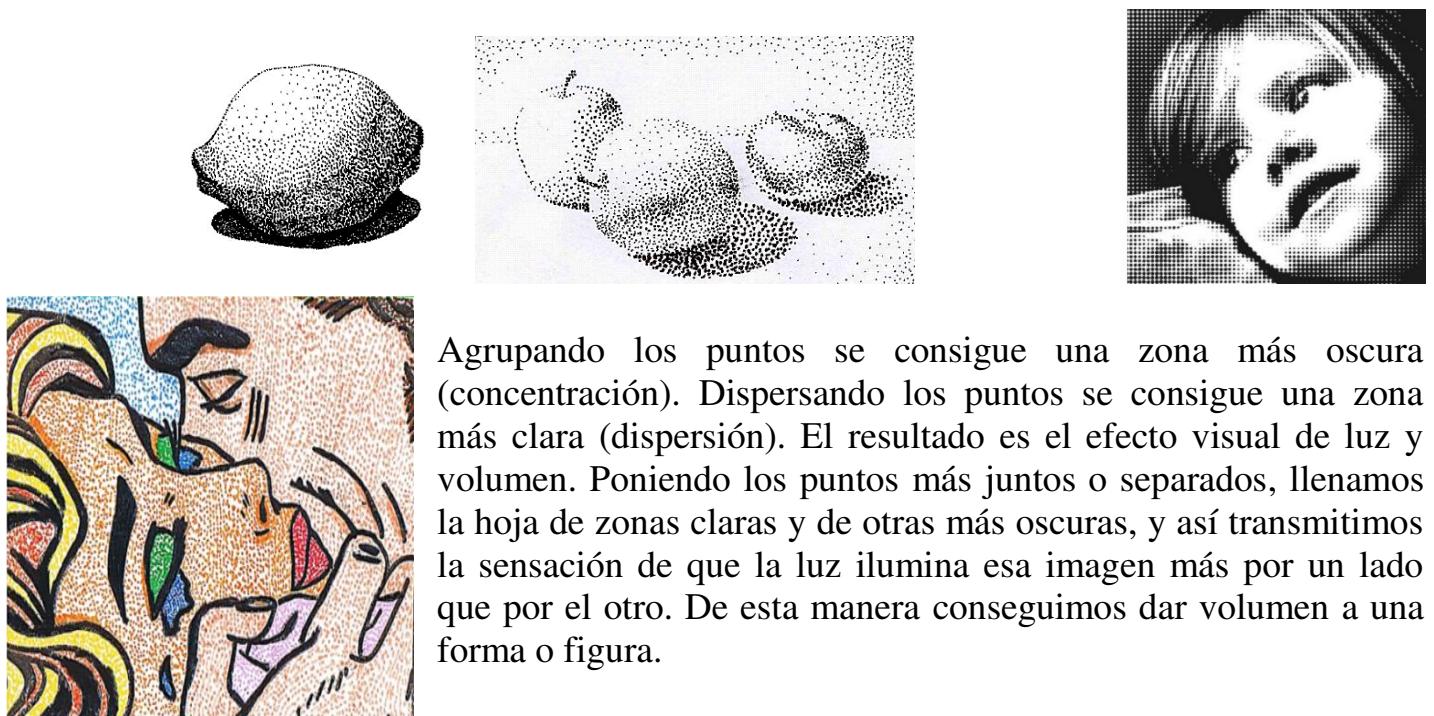
Capacidad expresiva: el punto tiene la capacidad de expresar.



La capacidad expresiva del punto la podemos ver en diferentes lugares:

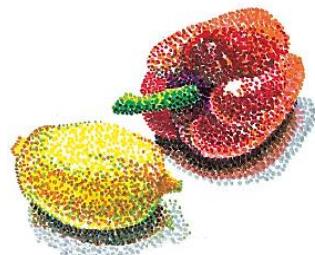
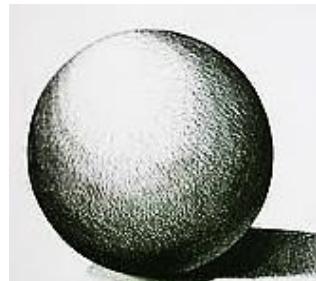
Variando los tamaños, las formas y los colores de los puntos podemos lograr diferentes sensaciones, por ejemplo sensación de profundidad. Tamaño grande: cercanía, tamaño pequeño: lejanía.

Los puntos se pueden situar muy cerca: concentración, o disponerse alejados: dispersión, de esta manera podemos producir sensación visual de volumen.



Agrupando los puntos se consigue una zona más oscura (concentración). Dispersando los puntos se consigue una zona más clara (dispersión). El resultado es el efecto visual de luz y volumen. Poniendo los puntos más juntos o separados, llenamos la hoja de zonas claras y de otras más oscuras, y así transmitimos la sensación de que la luz ilumina esa imagen más por un lado que por el otro. De esta manera conseguimos dar volumen a una forma o figura.

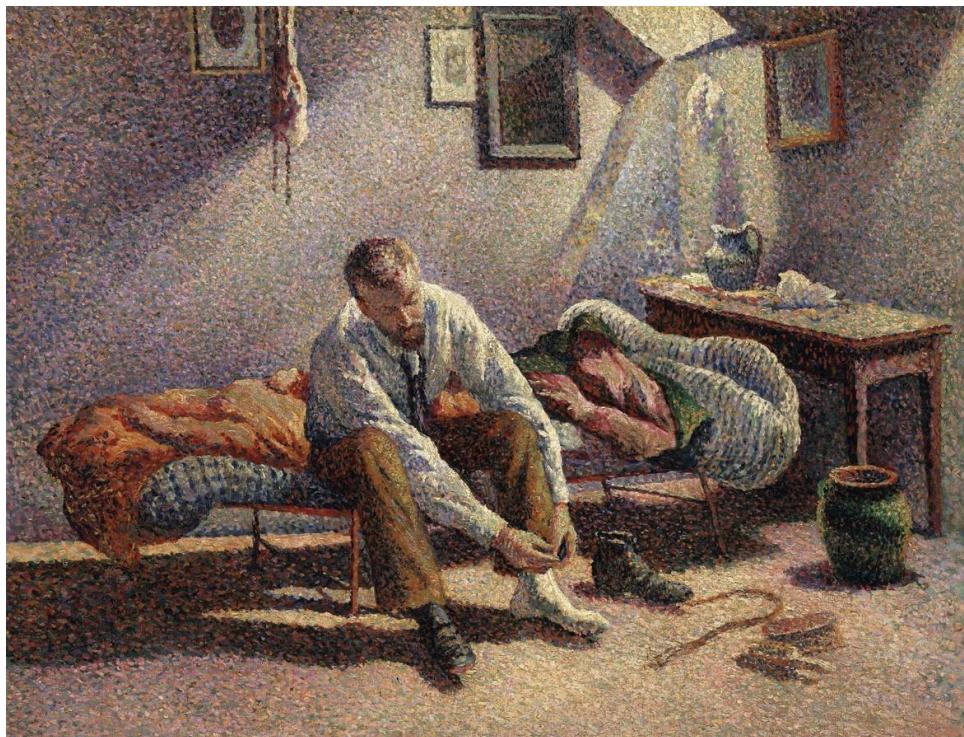
Capacidad tridimensional del punto: a un punto le podemos dar un aspecto tridimensional si le modificamos el color, la tonalidad, la forma y el tamaño. Veamos algunos ejemplos de puntos con volumen. Los dos círculos de la izquierda, rojo y azul, se pueden considerar puntos. Tienen colores planos, sin tonalidad. No dan la imagen tridimensional. Los dos círculos de la derecha, rojo y azul, por el contrario, sí tienen profundidad espacial, se les ha dado una tonalidad diferente, un brillo especial y la sensación de reflejar la imagen en su superficie.



EL PUNTILLISMO

El puntillismo es un estilo de pintura que consiste en hacer un dibujo mediante concentración de puntos. Aparece por primera vez en 1880, encabezado por el pintor **Georges Seurat**.

El procedimiento de pintura empleado por este artista y otros, consiste en poner puntos de colores puros en vez de pinceladas sobre la tela. Su trabajo Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte es uno de los íconos de la pintura del siglo XIX.

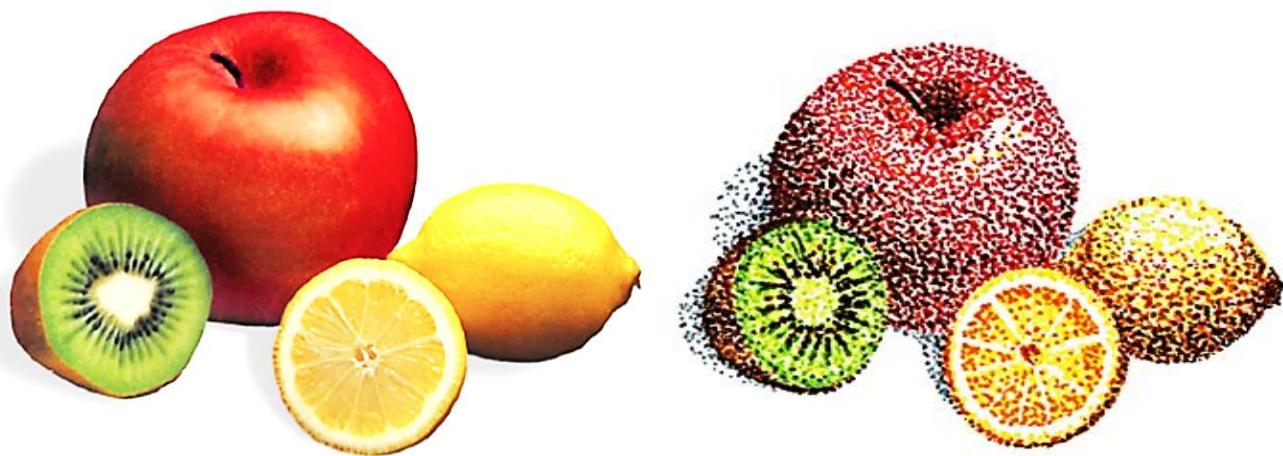


EJERCICIO DE REPASO

En una hoja tamaño carta en blanco dibuja un borde de 1 centímetro y dentro de esa área crea con puntos diferentes sensaciones tales como: ligereza, orden, concentración, peso, caos, inestabilidad, dispersión, lejanía, cercanía, movimiento espiral... A continuación, puedes ver algunos ejemplos.



Cada alumno(a) utilizando la técnica del puntillismo debe dibujar en una hoja tamaño carta en blanco el dibujo que sirve de modelo. El modelo se indica a continuación. Utilizar marcadores, solo colores primarios y el color negro. A continuación, se muestra el modelo a dibujar y abajo se muestra un ejemplo:



Tu catedrático(a) comprobará que el alumno alcance los indicadores descritos en la lista de cotejo siguiente:

No.	INDICADOR	SI	NO
1	Mostró creatividad		
2	Utilizó colores primarios		
3	Utilizó color negro		
4	Logró representar tridimensionalidad		
5	Logró capacidad expresiva		
6	Respetó las indicaciones del docente dentro del salón de clases.		
7	Colaboró con mantener el orden y limpieza dentro y fuera del salón de clases.		
8	Cumplió con traer el material de trabajo: libro, cuaderno, lápiz, borrador...		
9	Fue puntual en entregar las tareas y ejercicios.		
10	Su dibujo es representativo del puntillismo		
	TOTAL		

Cada indicador con respuesta positiva vale 2 puntos. Sume los SI y multiplique por 2. El valor de esta evaluación es de 20 puntos.

INFORMACIÓN (INCLUÍDA EN ESTE DOCUMENTO EDUCATIVO) TOMADA DE:

Sitios web:

ANACHORÉTA. Ilustración de XIX's Show. Ubicado en:
<https://www.pinterest.es/SVMMVMBONVM/xixs-show/>

Cedrón, Renzo. (2016, Dic 10). La importancia del boceto. Recuperado de:
https://aminoapps.com/c/arte-amino-amino/page/blog/la-importancia-del-boceto/N8R8_BWuMu3GGPL07greWX74jlgdkzxLn6

Crítica.com.pa (2015, Oct 03) Caricatura. Publicado en:
<https://www.critica.com.pa/caricatura/caricatura-408170>

DesignersPage (Año 2014). Personas convertidas en graciosos dibujos estilo anime. Recuperado de: <https://www.taringa.net/posts/imagenes/18179186/Personas-convertidas-en-graciosos-dibujos-estilo-anime.html>

EcuRed. Archivo: David – La Mort de Marat.jpg (220 × 262 píxeles; tamaño de archivo: 15 KB; tipo MIME: image/jpeg). Claroscuro (técnica pictórica). Recuperado de: https://www.ecured.cu/Archivo:David_-_La_Mort_de_Marat.jpg

EcuRed. Boceto Consultado: 12:15, 20 Sept, 2022. <https://www.ecured.cu/Boceto>

EcuRed. Caricatura. Consultado: 12:40, 20 Sept, 2022. <https://www.ecured.cu/Caricatura>

EcuRed. Claroscuro (técnica pictórica). Consultado: 16:27, 19 Sept, 2022.
<https://www.ecured.cu/Claroscuro>
<https://br.pinterest.com/pin/790733647044635767/>

https://impresa.prensa.com/opinion/OPINION-RAC_8_4136666293.html

<https://www.holland.com/es/turista/descubre-holanda/tradicionales/los-grandes-maestros-holandeses/rembrandt-van-rijn-16.htm>

ÓRALE COMPADRE! (2015, Abr 15). La Antigua Guatemala y sus volcanes. Recuperado de: <https://oralecompadre.wordpress.com/2015/04/15/la-antigua-guatemala-y-sus-volcanes/>

Papiro de Ani. (2021, Oct 18). Wikipedia la enciclopedia libre... Consultado: 16:50, 20 Sept, 2022 desde https://ca.wikipedia.org/wiki/Papir_d%27Ani

–Página original en idioma Catalá. Traducido al idioma español en su descripción para la sección de Bibliografía/Egrafía del presente documento–.

Paul Garvani. (2022, Ene 02) Wikipedia, la enciclopedia libre... Consultado: 16:18, 20 Sept, 2022 desde https://es.wikipedia.org/wiki/Paul_Gavarni

Pérez, Julián y Merino, María. (Última actualización 2021). Boceto. Para Definición.de. Recuperado de: <https://definicion.de/boceto/>

Picó, Simón (2012, Nov 07). Técnica del Carboncillo. Para: Arte Estudio Simón Picó Recuperado de: <https://estudiosimonpico.wordpress.com/2012/11/07/tecnica-del-carboncillo/>

Pinturayartistas.com (2009, Abr 08). Técnicas de Dibujo. Apartado: Técnicas del arte, de la pintura, el dibujo y la ilustración. Para: LA TINTA CHINA – JAPONESA SUMI – E. Recuperado de: <http://www.pinturayartistas.com/la-tinta-china-japonesa/>

Portal de arquitectura Arqphys.com. Equipo de redacción profesional. (2018, 07). Que es el dibujo. Escrito por: Arqphys Decoración. Obtenido en fecha 09, 2022, desde el sitio web: <https://www.arqphys.com/decoracion/el-dibujo.html>.

Portal de arquitectura Arqphys.com. Equipo de redacción profesional. (2012, 12). Normas del dibujo. Escrito por: Arqphys Contenidos. Obtenido en fecha 09, 2022, desde el sitio web: <https://www.arqphys.com/contenidos/normas-del-dibujo.html>.

Valladares, Kimberly (2017, Sept 04). ¿Cómo la Monja Blanca se convirtió en Flor Nacional? Publicado por: BIXIC UMG. Ubicado en: <https://bxicumg.wordpress.com/2017/09/04/como-la-monja-blanca-se-convirtio-en-flor-nacional/>