Curso Remedial del Proyecto ArteDenuncia - 10º

Fechas: Del 23 de noviembre al 3 de diciembre

Área de Educación Artística y Ética

Docente: Marcela Rojas López

INSCRIPCIÓN Y REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:

Para poder verificar que cumples con los ***requerimientos mínimos*** necesarios de comunicación para este curso, como conexión a internet, navegador actualizado y correo electrónico, debes de inscribirte en la página web: *https://refuerzos.artedenuncia.com* , donde se te solicitará tus datos y se verificará que cuentes con una cuenta de correo y un número de contacto. Para ingresar a la inscripción, solo debes hacer *clic* o pulsar sobre la siguiente barra de dirección:

refuerzos.artedenuncia.com

OBJETIVO GENERAL:

Generar cuestionamientos y reflexiones éticas en relación a los fenómenos sociales y que serán el punto de partido para la creación de una propuesta artística de arte basada en distintas técnicas del arte contemporáneo.

METODOLOGÍA:

Este curso remedial comprende la práctica artística mediante la investigación y experimentación del estudiante, quien deberá realizar su práctica de manera autónoma, utilizando su creatividad y la representación que realice este de su realidad desde su experiencia, conocimientos previos, pero además, de la orientación de la docente del proyecto.

La orientación se realizará por medio de reuniones sincrónicas en *Whatsapp* y *Zoom*, y asincrónicas. por medio de este taller guía, la página web del proyecto (*www.artedenuncia.com*) y videos de la docente en *Youtube*.

La sustentación de este curso se basará en la realización de una propuesta artística del estudiante, que deberá tocar el tema de "Ética y Sociedad", aplicando además, técnicas propias del arte contemporáneo, como el *arte objetual* y el *collage mixto*.

Primeramente, el estudiante deberá realizar un boceto de su propuesta artística y posteriormente irá presentando el desarrollo de su propuesta a la docente del proyecto.

ArteDenuncia
PROYECTO PEDAGÓGICO VIRTUAL

Horarios y Contactos

Atención ***Lunes a Viernes de 10:00am a 4:00pm***

Whatsapp ***3122171445***

Zoom ***ID: 991 999 1199***

E-mail ***profe@artedenuncia.com***

ESTE CURSO INCLUYE:

- 1 encuentro sincrónico obligatorio que se evaluará con el 30%.
- Un taller guía con actividades que se evaluará con un 30%.
- Sustentación del taller guía que se evaluará con un 40%.
- Asesoría permanente en horario de atención por los distintos canales.

El Arte como Denuncia Social

Los seres humanos somos por naturaleza artistas, por ende, el origen del arte comienza con el origen de la humanidad. Desde la pintura rupestre hasta la última pieza contemporánea creada, el arte ha servido como medio, forma y fuente de expresión. Sin embargo, no se limita a una mera manifestación estética, sino que nace como una necesidad de provocar emociones fuertes que queden grabadas en el recuerdo de todo individuo y de los pueblos.

Al mismo tiempo, el arte se considera como una formidable herramienta de denuncia social: los artistas con sus obras apelan a los sentimientos más profundos del individuo para que desarrolle la capacidad de ponerse en el lugar de alguien o, mejor dicho, para que sea **empático**, cualidad que nos hace humanos y nos diferencia de las bestias. Quizá, una de las causas de tantas guerras y horrores del pasado y del presente es la falta de esta capacidad, que nos está llevando al nihilismo (busca esta palabra si no la comprendes) y a la desconfianza total hacia el ser humano.

El Arte, ha sido utilizado históricamente como una herramienta de denuncia social, y posiblemente, tuvo dicha función desde el primer momento en que la sociedad reconoció el concepto de *injusticia* o el de *inequidad*. De

todas formas, el arte es el espejo de la sociedad, pero se refleja de manera no siempre inmediatamente comprensible y, por eso, requiere un trabajo emocional y cierta capacidad de interpretación de la misma realidad.

Esto último, en cuanto a la realidad, puede ser un poco difícil de entender, pero algo muy similar está sucediendo actualmente con la crisis del COVID-19. Vivimos esta crisis sin comprender realmente lo que significa esta, si es una realidad o una excusa. Es difícil imaginar cómo será interpretado en el futuro: como una pandemia, una guerra sanitaria, un terror mediático o una guerra biológica.

Entonces, ¿qué sentido tiene representar con el arte algo difícil de entender, si el objetivo de este es comunicar un mensaje colectivo? Piénsese, por ejemplo, el "Guernica" de Picasso, que con sus figuras simbólicas remite a las violencias de la Guerra Civil española:

Fotografía del tapíz del "Guernica" de *Pablo Picasso,* ubicado en la sede de la ONU en Nueva York. Recuperado de *https://diario16.com/la-onu-pide-disculpas-por-el-horrible-error-sobre-el-guernica-de-picasso/*

O la obra "Masacre 10 de abril" del artista colombo español Alejandro Obregón, donde simboliza la violencia vivida el 10 abril de 1948 en la ciudad de Bogotá:

Fotografía de la obra "Masacre 10 de abril" de Alejandro Obregon. Recuperado de *https://esferapublica.org/nfblog/el-bogotazo-y-los-artistas-colombianos/*

Es así, como uno de los fines sociales del arte, y sobre todo el arte de vanguardias y contemporáneo, es que se interpreten las obras para reflexionar sobre determinados acontecimientos, comprometerse con los problemas sociales, despertar las emociones más profundas y apelar a estas para sensibilizar sobre temáticas sociales delicadas.

Ética, moral y *acciones humanas*

La Ética, es una disciplina que estudia la moral y determina cómo deben actuar los miembros de una sociedad. En otras palabras, la Ética reflexiona sobre la moral y las acciones humanas.

Pero entonces ¿Qué es eso de la moral?¿Qué la diferencia de la Ética?

La **moral** habla acerca de lo que está bien o está mal en una sociedad. No se reflexiona sobre ella, solamente están impuestas y las podemos contemplar en las normas.

Ejemplo:

Normatividad: La normatividad de contratos de arrendamiento, obliga al arrendatario (quien toma en arriendo) a pagar un canon de arrendamiento por habitar un inmueble.

Situación moral: Está **mal** si el arrendatario no paga su canon de arrendamiento. Está **bien** si paga a tiempo su obligación.

Por otro lado, la **ética** hace la reflexión acerca de las acciones humanas y la moral para explicar el porqué y cuál es el comportamiento más adecuado que debe de tomar un individuo.

Ejemplo:

Acciones humanas: Un arrendatario no pagó sus cánones de arrendamiento debido a que se quedó sin empleo a causa de la crisis del COVID-19.

Situación moral: Está **mal** que el arrendatario no pague los cánones de arrendamiento.

Reflexión ética: La reflexión ética fue realizada por el presidente de la república Iván Duque al decir que, el arrendatario y el arrendador (propietario del inmueble) deben llegar a un acuerdo de pago, de tal forma que no se le vulnere ningún derecho fundamental a ninguno de los dos.

El decálogo *judeo-cristiano* o más conocido como los "**diez mandamientos**" son un ejemplo del código moral en religiones *abrahámicas* (busca esta palabra si no la conoces) como el catolicismo.

La **ética** se pregunta ¿Por qué debemos? Qué argumentos avalan y sostienen el *código moral* que estamos aceptando como guía de conducta.

Él *juicio moral* y el *juicio ético*

El ***juicio ético*** es la reflexión que se hace sobre la acción humana y sus consecuencias y determina cuál es la acción correcta o comportamiento frente a una situación. En el último ejemplo que se hizo en la página anterior, donde dice *Reflexión ética*, podemos considerar la reflexión que hizo el presidente Duque, como su ***juicio ético*** acerca de las disputas por pago de arrendamientos durante la contingencia actual.

A continuación, veremos una tabla donde se realiza un juicio moral y otro ético acerca de una acción humana.

Tabla 1. Juicio moral y ético de pasarse semáforo en rojo

Acciones Humanas	Moralmente (Está bien o mal según el código moral)	Éticamente (Reflexión de las consecuencias)
Se pasó un semáforo en rojo	Está **mal**	Es incorrecto porque infringió la ley y pone en peligro su vida y la de los demás
¿Qué opinas de que Juan se haya pasado el semáforo en rojo?		
Juicio moral:	Juan hizo mal porque infringió la ley.	
Juicio ético:	Juan hizo mal porque infringió la ley y puso en peligro su vida y la de los demás.	

Veamos otra tabla, pero en esta ocasión lo haremos bajo las

acciones que motivaron a Pablo Picasso a pintar "**Guernica**".

Tabla 2. Juicio moral y ético del bombardeo a Guernica

Acciones Humanas	Moralmente (Está bien o mal según el código moral)	Éticamente (Reflexión de las consecuencias)
Bombardeo al pueblo vasco de Guernica porque la retirada de las tropas *anti-franquistas* lo hacían en aquella dirección.	Está **mal** porque atentaron contra la vida (derecho fundamental) de los habitantes de Guernica.	No está bien, porque la población civil de Guernica no participaba de las acciones beligerantes de aquel entonces.
¿Qué opinas del bombardeo al pueblo vasco de Guernica?		
Juicio moral:	Está mal porque en toda guerra, según los derechos humanos y civiles de aquel entonces, la población civil está por fuera de las acciones beligerantes y los intereses políticos de la guerra.	
Juicio ético:	Es incorrecto, está mal visto y es vil, porque la población civil de Guernica no participaba de las acciones beligerantes de aquel entonces.	

En el trabajo artístico no es habitual que el artista comparta sus motivos o fuente de inspiración. Sin embargo, en el arte denuncia el artista da a conocer en la obra sus motivaciones, y si es necesario, concede entrevistas a los medios para explicar la temática de su obra.

ACTIVIDAD #1

Esta actividad está dirigida a los estudiantes pertenecientes a los grupos 10º1 y 10º3; los estudiantes de 10º2 **no** deben presentarla.

En esta actividad, el estudiante deberá realizar la FICHA #3 que se encuentra anexa al final de este taller, y deberá entregarla en el correo electrónico *profe@artedenuncia.com*, antes de realizar las siguientes actividades.

La FICHA #3 se llenará partiendo del TEMA: "La Educación en el barrio Zamora de Bello en tiempos del COVID-19"

El Boceto

Fotografía de bocetos de *Guillermo del Toro* para la película Hellboy, solo algunos se materializaron. Recuperado de *https://www.vice.com/es/article/ezmzp7/guillermo-del-toro-restrospectiva-exposicion-lacma*

Cuando se realiza un boceto se está plasmando en una hoja de papel una idea de algo que un artista o profesional tiene en su mente. Realizar un boceto es dibujar, en el caso de la pintura, la escultura o la arquitectura, lo que se piensa hacer; o escribir en el caso de un ensayo, cuento, novela o guión las ideas principales que se tienen. Así quien está ideando o creando, comienza a ver plasmado lo que ha pensado, lo que le permite también saber si es algo viable.

En la imagen de arriba, vemos un boceto de Guillermo del Toro para la película Hellboy. En los bocetos, normalmente se escribe acerca formas y materiales posibles para la realización de la obra.

El boceto puede ser:

* apuntes o estudios que son como dibujos en donde están las formas que ha concebido el

artista o de otras obras de arte y reproduciéndolas;

* puntos líneas o manchas que marcan el inicio de un proyecto artístico (pintura, dibujo, escultura, etc.).
* a mano alzada sobre un papel usando diversos instrumentos básicos de dibujo tales como lápiz, pluma, carboncillo, etc.
* ser una primera aproximación de la obra planteada usando ya otras herramientas tales como brochas, espátulas o pinceles, etc.

El Gabinete de Curiosidades y la Memoria

Los "Gabinetes de Curiosidades" o "Cuartos de Maravillas" son los precedentes inmediatos de los museos modernos; lugares donde las colecciones privadas se exponían como alardes de ciencia y superstición, como depósitos de lo raro, lo bizarro y lo exótico.

Estos armarios, gabinetes o incluso salones, eran comunes en las residencias de los nobles y burgueses europeos de los siglos *XVI*, *XVII* y *XVIII* donde se coleccionaba y exponían objetos exóticos llegados de todos los rincones del mundo conocido. Fueron los antecesores directos de los museos modernos, en particular de los museos de historia natural. Una de sus funciones era hacer descubrir el mundo, incluido el distante (en el tiempo y el espacio) para comprenderlo mejor o confirmar creencias populares de la época. No era raro encontrar viales (frasquitos pequeños que se usan en medicina) con "sangre de dragón" o restos de animales míticos, cuernos de unicornio, corderos tártaros, mitad animal, mitad vegetal, entre muchas otras rarezas.

Prepárate, porque la entrega de este curso es justamente un "**Gabinete de Curiosidades**" pero deberás justificar su diseño con la realización del boceto, la elaboración del gabinete como "**manualidad**" y luego el arte dentro de este.

El *Collage*

El *collage* es una técnica que consistente en la construcción de obras plásticas mediante la conjunción de piezas o recortes de distinto origen. En otras palabras, se trata de armar una obra con pedacitos obtenidos de diversas fuentes: papel, fotografías, cartón, etc. Es más, el *collage* también se manifiesta en la representación escultórica, donde generalmente se trabaja con desechos de la industria de la construcción como escombros o mobiliario desechado, como también se utiliza en igual proporción distintos objetos plásticos dentro de la composición.

El ***collage* simple** utiliza un solo material, como por ejemplo el papel. Y el ***collage* mixto**, utiliza distintas técnicas y materiales en su composición.

El Arte Objetual

Fotografía de arte objetual. Autor: Karen Jerzyk. Recuperado de https://karenjerzykphoto.com

El ***arte objetual*** es un trabajo artístico realizado a partir de uno o más objetos, como también con partes de estos, y que son de origen natural o industrial. Se trata de objetos que pueden haber sido encontrados o adquiridos y que cobran un carácter de objeto artístico por medio de su modificación, intervención o interacción con otros elementos.

El arte objetual tiene entre uno de sus máximos exponentes al artista francés Marcel Duchamp, recuerda, leímos sobre él en un taller anterior, el del orinal.

Este arte, al igual que la mayoría del arte contemporáneo, se caracteriza por sustituir la iconografía tradicional por la

teoría, por lo que es necesario que tanto los artistas como los críticos de arte realicen una serie de textos donde se busque aclarar el proceso del fenómeno artístico objetual, y así, los observadores puedan comprender la expresión y mensaje de la obra.

El Gabinete de Curiosidades y el *arte objetual*

El ***arte objetual*** rescata el Gabinete de Curiosidades como una de sus técnicas artísticas.

En el ***arte objetual*** se incorporan los objetos cotidianos a la producción artística. Es una provocación, y busca que la gente despierte de su rutina y vea la cotidianidad de una manera diferente.

La Alegoría en el *arte visual*

Si hay algo que caracteriza el *arte* de la ***cultura medieval***, tanto en la literatura como en el "arte visual", es la ***alegoría***. Esta, era utilizada para la representación de los pasajes bíblicos y de las condiciones morales que regían la sociedad del *medioevo*. Pero claro, no nos olvidemos de las representaciones del mal y del bien tan características de este periodo histórico (consulta un poco sobre la *edad media*), donde además, se clasificaba todo ser sobre la faz de la tierra en uno de estos bandos. Y es que, se tenía la creencia de que todo en el mundo, real o imaginario, era la creación del dios cristiano y que cada ser tenía su función en él.

Esta idea, abrió paso al primer compendio (busca esta palabra si no la entiendes) de *historia natural*, conocidos actualmente como **Bestiarios** y que, no son más que una recopilación de los animales de la época, tanto reales como fantásticos.

Imágen del *Ave Fénix* del "Bestiario de Aberdeen". Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Bestiario

Para ser el tiempo en el que la naturaleza convivía con la *santa inquisición*, no ha de extrañarnos que esta clasificación fuese en forma condenatoria; algunos animales pertenecían al *bien* y otros al *mal,* y generalmente, aquellos relacionados con la oscuridad y el mal eran representados con animales fabulosos y *lóbregos* (busca esta palabra si no la reconoces).

El bestiario cobró vital importancia para advertir a los navegantes sobre las zonas más peligrosas del mar y que, usualmente, estaban asociadas con ser el *hábitat* de monstruos marinos capaces de destrozar embarcaciones, y que habían ganado ya un espacio dentro del *folclor*.

¿Qué es una alegoría?

La alegoría pretende representar mediante una imagen lo que no tiene imagen, lo conceptual. Generalmente, obedece a una intención didáctica que busca representar una idea mediante figuras humanas, de animales, o de objetos cotidianos.

Alegoría de la ***Justicia***

La palaba *Alegoría* quiere decir "hablar figuradamente". Su objetivo es hacer "visible" algo que no es concreto sino que es un concepto, una idea. Para visualizar esa idea, la alegoría utiliza figuras con un sentido simbólico o *metafórico* (busca esta palabra si no la entiendes), estos pueden tomar formas humanas, de animales o de objetos cotidianos.

Fotografía de "La Muerte y el Avaro" del *Bosco*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/La_muerte_de_un_avaro

A veces, se trata de un solo concepto, sencillo, como la "*Justicia*": una mujer con los ojos vendados y una balanza; lo que habla de su imparcialidad y objetividad. También estamos familiarizados con el de la "Muerte": un personaje esquelético cubierto con una manta, generalmente oscura; aunque en la pintura del Bosco "La Muerte y el Avaro" (imagen de la derecha), aparece cubierta con una manta blanca y tomando una flecha en su mano.

a obra del Bosco, se ubica temporalmente dentro del periodo de la *edad media* y es considerado arte denuncia, debido a que en su obra, el artista realiza denuncias propias de la época: éticas y morales.

Acercándonos más a nuestro tiempo, en el siglo XX, la artista mejicana Frida Kahlo, nos comparte una alegoría al sufrimiento físico al que quedó sometida gran parte de su vida como consecuencia de un aparatoso accidente que sufrió como pasajera de un bus que sería arrollado por un tranvía.

En la siguiente fotografía de una de sus pinturas “El venado herido” de 1946, realiza una de sus alegorías al sufrimiento.

Recuperado de http://ngoctramanh.work/tan-van/una-obra-de-frida-el-venado-herido-1946/

ACTIVIDAD #2

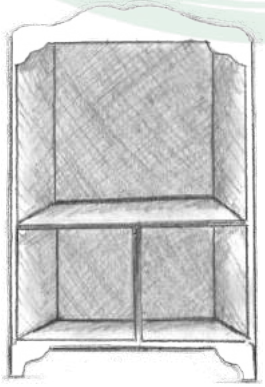
En esta actividad, el estudiante deberá entregar completa la **FICHA#1: Tema y Boceto del Proyecto "Gabinete de Curiosidades"**, la cual está anexa en este taller. La entrega se debe realizar en el correo electrónico: *profe@artedenuncia.com*

El estudiante realizará un boceto de un “**Gabinete de Curiosidades**” donde irán dibujos o imágenes de lo que se piensa realizar para la entrega final. Sin embargo, antes de comenzar, el estudiante tendrá en cuenta que la composición debe estar basada solo en uno de los siguientes temas generales: la ***familia***, o la ***amistad***, o la ***resiliencia*** (que es la superación de una situación adversa. Esto es, superar la muerte de un ser querido, una enfermedad grave, una situación que te afecto emocionalmente, etc.)

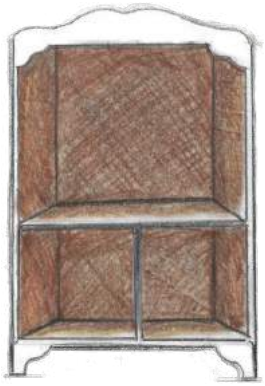
El estudiante puede auxiliarse en el concepto de la ***alegoría*** para realizar su composición, o también puede ser bastante explícito, como colocando imágenes de personas en el boceto. El *collage* es una buena técnica para la realización del boceto. Adicionalmente, el estudiante tendrá en cuenta que el boceto debe contener apuntes del proyecto. Miremos un ejemplo

Ejemplo de realización del *boceto* del gabinete

Un *primer paso*, sería realizar el dibujo del gabinete con lápiz en la **FICHA #1**. Si bien, este ejemplo tiene profundidad y líneas que representan algunas luces y sombras, también hubiera podido ser una representación totalmente plana.



El *segundo paso*, sería darle color al dibujo del gabinete, imaginando cómo y porqué llevará uno u otro color.



Y por último, sería el momento de realizar un *collage*, donde se pegarían imágenes alegóricas al tema escogido. Estas imágenes podrían ser descargadas de internet, pero bien, podrían ser dibujos propios. Un ejemplo de cómo quedaría la FICHA #1 es el siguiente:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO
Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001 NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750 Bello- Antioquia

Ficha #1: Tema y Boceto del Proyecto Gabinete de Curiosidades

Docente: *Marcela Rojas López*

ArteDenuncia

Apellidos Completos	Nombre(s) Completo(s)	Grupo
Trujillo Congo	Luís Maluma	9º3

Tema: Gabinete de curiosidades de deseos y sentimientos familiares

Materiales: caja de cartón, cartón paja, tijeras, bisturí, pegamento líquido (sacol y colbón), lápiz, lápices de colores, regla, imágenes de internet y dibujos propios

Boceto del Proyecto del Gabinete de Curiosidades:

Arte, artesanía y manualidad

Muchas de las manifestaciones culturales del *arte* no son consideradas realmente **Arte**. Estas manifestaciones que ves a diario pueden dividirse entre artesanía, manualidad y arte.

Una **artesanía**, es un producto de identidad cultural comunitaria y puede ser realizada por procesos manuales y auxiliados por implementos rudimentarios. La materia prima para su elaboración es obtenida en la región donde habita el artesano. El dominio de las técnicas tradicionales de patrimonio comunitario permite al artesano crear diferentes objetos de variada calidad, imprimiéndole además, valores

simbólicos e ideológicos de la cultura local. La artesanía puede destinarse para el uso doméstico, ceremonial, ornato (busca esta palabra si no la conoces) o vestuario.

La **manualidad**, es el resultado de un proceso de transformación manual o semiindustrializado a partir de una materia prima procesada o pre-fabricada. En la manualidad, tanto las técnicas como la misma actividad, no tienen una identidad de tradición cultural y se pierden en el tiempo.

El **Arte**, por su parte, requiere del dominio de una o varias técnicas por parte del artista, y debe ser una pieza o creación única y singular, es decir que no puede ser duplicada o seriada, y que está destinada a la comunicación de un mensaje perteneciente al campo del conocimiento académico o de alto valor intelectual.

ACTIVIDAD #3

En esta actividad, el estudiante realizará su "**Gabinete de Curiosidades**" utilizando el material al que mejor pueda acceder, como una caja de cartón, o cartón paja, o tablillas y palos de balso que venden en papelerías. La idea es que el gabinete, sea tridimensional (no dibujado) y puedas llenarlo con uno o mas objetos, tambiénn puedes dibujar y pintar tanto dentro como fuera de él.

Dentro del gabinete deben de ir objetos cotidianos o elaborados y luego, deben de ser ambientados con fondos de imágenes, como dibujos, fotografías, pintura o ***collage simple***.

Dependiendo del uno de los temas que escojas: la ***familia***, o la ***amistad***, o la ***resiliencia***, los objetos que van en el gabinete podrían ser:

1. Si escoges el tema de la ***familia***: utensilios del hogar como tenedores y cucharas, un objeto del recuerdo de la abuela, juguetes, peluches, etc.
2. Si escoges el de la ***amistad***: un control Play Station con el que juegas con tus amigos, unas manillas, un regalo que te dio un amigo o amiga, una carta de un amigo, etc.
3. Si escoges la ***resiliencia***: radiografías de un accidente, libros que ayudaron a superar alguna dificultad, etc.

En la **Ficha #5A** encontrarás unas indicaciones para hacer el gabinete a partir de una caja de cartón. Tu profesora también podría facilitarte más información dentro de los encuentros.

Recuerda, la técnica que se utilizará para la expresión artística es el ***collage mixto***.

Por otro lado, la **Ficha #6**, acompañará la entrega del **Gabinete de Curiosidades**. Esta ficha tiene los espacios para que coloques el nombre de los participantes, Título, Tema, Materiales y Propósito expresivo de la obra.

A continuación comparto mi "**Gabinete de Curiosidades**", a manera de ejemplo, y adiciono el ejemplo de **FICHA #6** que debe acompañar esta entrega

En mi gabinete realicé una la **alegoría** que hace referencia al concepto de "la vida en pareja", donde se utiliza una cebolla como recurso simbólico.

A continuación, comparto los puntos de la **FICHA #6** que explican el propósito expresivo de mi gabinete.

Ficha #6: Propósito expresivo del Gabinete de Curiosidades

Título: El Gabinete Encebollado

Tema: Alegoría de las etapas de la vida en pareja en contraste con las capas de la cebolla.

Materiales: Caja de cartón, cartón paja, tijeras y bisturí, regla, lápiz, pegante líquido (sacol y colbón), imágenes impresas de collage digital, dos cebollas (vegetales), marionetas de madera, ramas de eucalipto seco, frascos pequeños, soldados y dinosaurio *rex* de juguete, cartas con figuras musicales y piedra pequeña.

Propósito expresivo de la obra:

El propósito expresivo es realizar una alegoría de las etapas de "la vida en pareja", donde se comparan las etapas de la vida con las capas de la cebolla.

Cada etapa de la vida en pareja, al igual que las capas de la cebolla, tienen características diferentes, diferente gusto, diferente color y se van sobreponiendo a la etapa (capa) anterior, cubriéndola y protegiéndola de las adversidades del tiempo y guardando lo esencial.

La foto que envíes al correo electrónico *profe@artedenuncia.com*, puede también estar ambientada para **provocar** reflexión. Por ejemplo, en la siguiente imagen, he ambientado el gabinete dentro de un espacio que le es contrario, con utensilios que están fuera de lugar.

Esto es una provocación dentro del arte que lleva a reflexionar acerca de la intención del artista. Es claro que cada compartimento del gabinete (en este caso tres) cuentan una historia distinta, pero esas son cuestiones personales que no te voy a contar y que espero que tú, tampoco me cuentes las tuyas, tus intimidades, eso debes guardártelo. En el propósito expresivo, por favor, escribe lo esencial pero al mismo tiempo lo más general

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO

Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001 NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750 Bello- Antioquia

Ficha #1: Tema y Boceto del Proyecto Gabinete de Curiosidades

Docente: *Marcela Rojas López*

ArteDenuncia
PROYECTO PEDAGÓGICO VIRTUAL

Apellidos Completos	Nombre(s) Completo(s)	Grupo

Tema:

Materiales:

Boceto del Proyecto del Gabinete de Curiosidades:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO

Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001 NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750 Bello- Antioquia

Ficha #3: Juicio Ético y Moral de Tema específico

Docente: *Marcela Rojas López*

ArteDenuncia
PROYECTO PEDAGÓGICO VIRTUAL

Apellidos Completos	Nombres Completos	Grupo

Tema: La Educación en el barrio Zamora de Bello en tiempos del COVID-19

Acciones Humanas	Moralmente (Está bien o mal según el código moral)	Éticamente (Reflexión de las consecuencias)

¿Qué se opina acerca de ...

Juicio moral:	
Juicio ético:	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO

Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001 NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750 Bello- Antioquia

Ficha #5A: Elaboración del Gabinete con Caja de Cartón

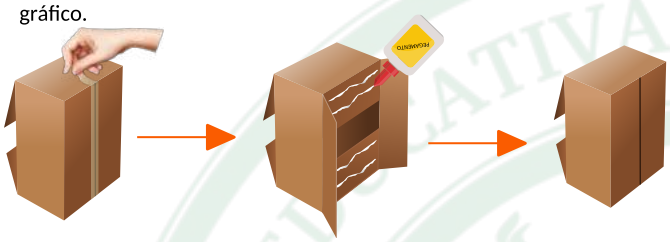
Docente: *Marcela Rojas López*

Gabinete de Curiosidades

Elaboración del Gabinete con Caja de Cartón

Materiales: Caja de cartón rectangular, cartón paja, tijeras o bisturí, regla, lápiz y pegamento líquido (colbón o preferiblemente sacol).

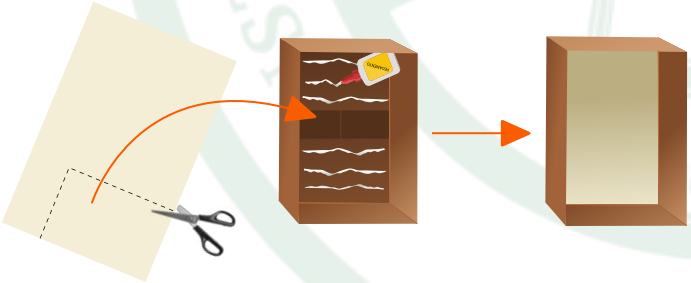
1. Antes de iniciar, retira la cinta de embalaje que asegura el fondo de la caja y asegura el fondo con pegamento líquido como aparece en el gráfico.



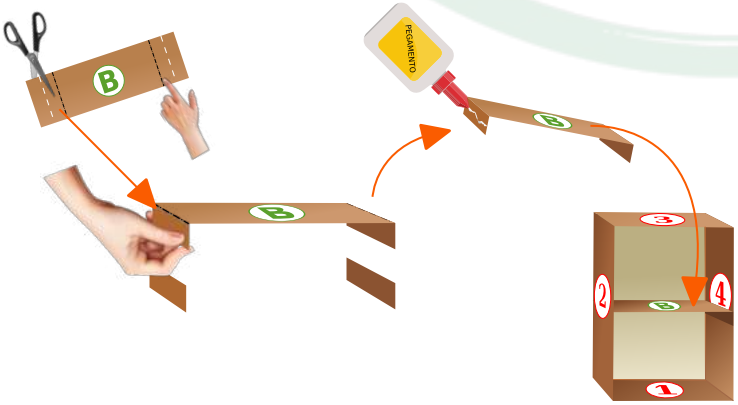
2. Los lados de la caja se han enumerado del **1** al **4** solo con fines didácticos. No es necesario que realices esta marcación como se ve en el gráfico

3. Ahora, recorta las *alas* de la parte superior de la caja. También se han nombrado para fines didácticos con las letras **A** y **B** como aparece.

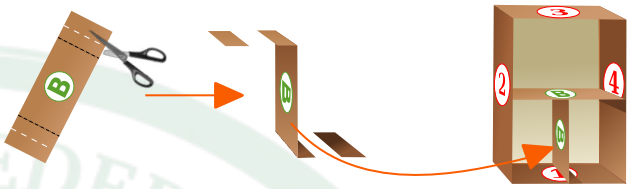
4. Toma el cartón paja y recorta un rectángulo que cubrirá la base de la caja como aparece en el gráfico.



5. Toma una de las *alas* largas (**B**) y genera los cortes (*líneas blancas*) y dobleces (*líneas negras* señaladas) necesarios para dividir el interior de la caja en dos compartimentos iguales como aparece abajo.



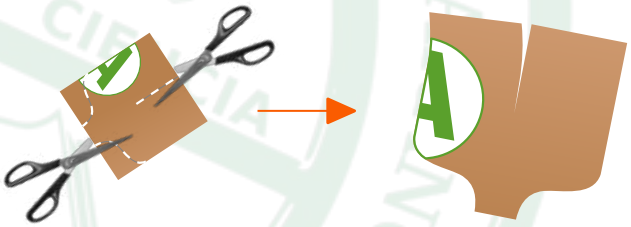
6. Ahora, toma la otra *ala* larga (**B**) y realiza los dobleces y cortes necesarios para formar los dos compartimentos de la parte de abajo del gabinete. Realiza los dobleces del *ala* hacia lados contrarios.



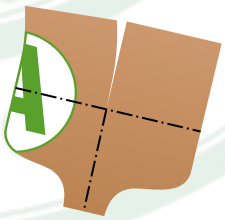
7. Para generar las *patas* del gabinete dividiremos las *alas* menos largas (**A**) en partes iguales, como muestra la marcación en el gráfico.

8. En cada parte resultante de esta división, cuatro en total, dibuja las líneas que aparecen en el gráfico, las cuales se distribuyen simétricamente en la pieza .

9. Realiza cortes como aparece en el gráfico.

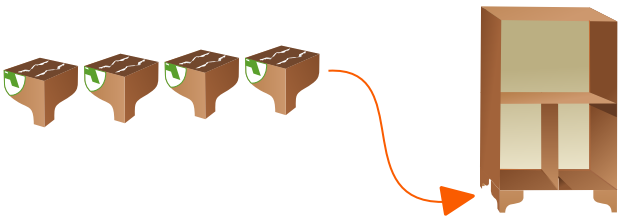


10. Genera cada pata realizando los dobleces sobre las líneas que aparecen marcadas en el gráfico



11. Pega las *alitas* de manera que quede plano en la parte superior de cada pata.

12. Las cuatro patas se verán como aparece en gráfico. La parte plana de cada pata irá pegada en la parte inferior del gabinete como aparece en el gráfico. De este modo, tendrás un gabinete listo para convertirse en tu "**Gabinete de Curiosidades**".



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO

Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001 NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750 Bello- Antioquia

Ficha #6: Propósito expresivo del Gabinete de Curiosidades

Docente: *Marcela Rojas López*

Gabinete de Curiosidades

Apellidos Completos	Nombres Completos	Grupo

Título:

Tema:

Materiales:

Propósito expresivo de la obra: