

GUIA PARA EL APRENDIZAJE

NOMBRE DE ALUMNO.....CURSO.....
ASIGNATURA:...**ARTES VISUALES**... NIVEL:....**Segundo Medio**.....

-CONTENIDO: "Problemáticas Juveniles y Escultura (Máscaras)"

-OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

OA 1: Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles, en el espacio público y en diferentes contextos.

OA 4: Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos.

I.- Introducción:

En esta guía nos enfocaremos en la revisión de las **Problemáticas Juveniles** más comunes entre los jóvenes y su representación mediante técnicas escultóricas (como la "**MÁSCARA**"), donde primero analizaremos diversos ejemplos visuales, para así poder crear un proyecto visual inspirado en ésta temática, la cual no debe plantearse necesariamente como un **concepto negativo**, sino también como una **proyección de identidad**, de lo quisieras ser en el futuro (como **PROFESIONAL**, por ejemplo)...

II.-Desarrollo de Contenido; Concepto Clave N°1 "PROBLEMÁTICAS JUVENILES":

Las **problemáticas** que afectan a los **jóvenes** hacen referencia tanto a temáticas que les inquietan ("**un mundo entero por descubrir**") como a situaciones que vulneran su autoestima o que obstaculizan su satisfacción de normas y expectativas sociales.

Problemática más común entre los adolescentes:

- De tipo emocional (ejemplo: "el Pololeo") y actitudes temerarias.
- Construcción de Identidad (Expectativas Profesionales)
- Modas y Estilos (urbanos, por ejemplo)
- Trastornos alimenticios
- Alcohol y drogas.
- Adicciones tecnológicas.
- Problemas de relaciones interpersonales.
- Baja autoestima y obsesión con el cuerpo.
- Paternidad adolescente y ausencia de protección en las Relaciones sexuales.

*Concepto Clave N° 2: "ANTECEDENTES DE LA MÁSCARA ESCULTÓRICA"



El Origen: El uso de las máscaras se remonta a la más lejana antigüedad.

Se las encuentra desde la prehistoria, egipcios, griegos y romanos. Desde el Paleolítico se han usado los más diversos materiales y han variado a través del tiempo. Estudios demostraron que eran muy usadas en Egipto para perpetuar con ellas el rostro de los muertos. Se hacían tratando de imitar la forma más fiel posible del rostro del difunto, y se colocaba junto al ataúd, pintándose de la misma manera que éste.

Según la clase social a la que pertenecía el muerto, podía llegar a revestirse en oro.



La máscara comenzó a evolucionar en Roma, cuando la llevaban actores de los cortejos fúnebres, para que se conociera y recordara el rostro del difunto. A partir de esto, la careta rápidamente fue utilizada para diferentes fines. Los actores la comenzaron a utilizar para representar fielmente en sus obras los rostros de los personajes que interpretaban.

Durante la Edad Media se utilizó la careta para celebraciones cristianas y torneos medievales donde los caballeros las utilizaban para protegerse.



***CONTEXTO CHILENO: Artista Hugo Marín: Exposición "Peregrinaje"**

El artista plástico en su obra plástica, utiliza el recurso de la MÁSCARA deseando "volver a la raíz, al ser mismo, tiene que ver con el reencuentro, con la correlación infinita, con el origen y la génesis".



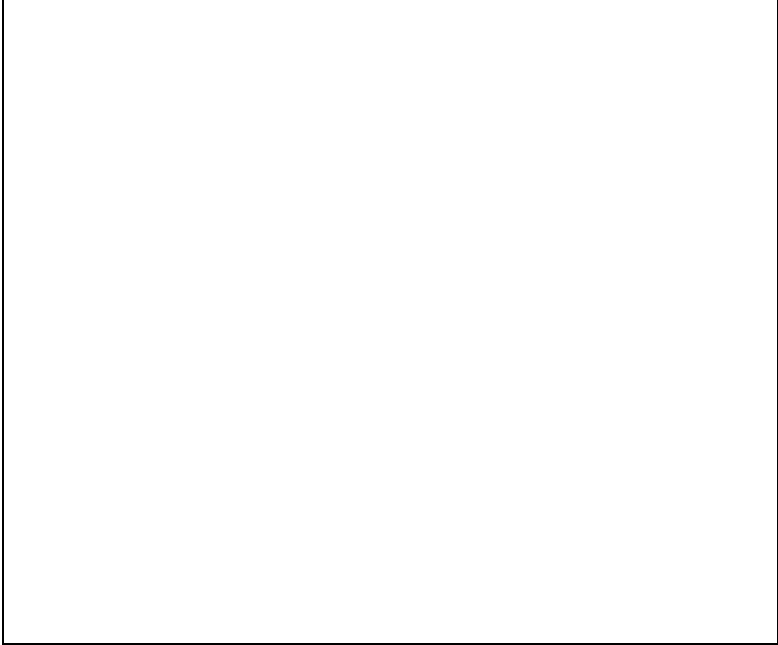
La búsqueda formal del artista va por caminos de gran libertad expresiva, condensándose la rica trama de elementos culturales, visuales y míticos que le han caracterizado siempre, y que le sitúan como referente obligado del **arte visual chileno.**

III.- Cierre. Síntesis de Conceptos Claves ACTIVIDADES (Ptje. Total 70)

1.-CONTESTA EN EL RECUADRO CORRESPONDIENTE: Elige 2 problemáticas juveniles, una de tipo positivo y otra negativa y define cada una de ellas, (breve descripción o reflexión de la misma) **TOTAL: 20 puntos**

A.-PROBLEMÁTICA JUVENIL N° 1	B.-PROBLEMÁTICA JUVENIL N° 2
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

2.-Diseña una Máscara Escultórica utilizando como referente las **Especialidades Técnicas** impartidas por el colegio. Para ello debes observar imágenes de personajes (realidad o fantasía) relacionados con las carreras de **Enfermería, Gastronomía, Contabilidad y Administración** (Ej.: personajes cinematográficos). **Total: 30 puntos**



3- Diseña 2 máscaras que representen personajes simbólicos relacionados con alguna problemática juvenil .Aplicar color mediante lápices de colores (madera y / o scriptos) **(20 pts. cada recuadro)**

A. DISEÑO MÁSCARA N° 1	B. DISEÑO MÁSCARA N° 2

RECURSOS COMPLEMENTARIOS Videos “Las mejores máscaras en el cine”:
<https://www.youtube.com/watch?v=YBIT3ySXSSQ>

* E-mail de Artes Visuales: **cefaartesmedia@gmail.com**