

## GUIA PARA EL APRENDIZAJE

(\*Classroom 04)

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

### **CONTENIDO: "Caricatura y Problemáticas Juveniles" (PARTE I)**

#### **-OBJETIVO DE APRENDIZAJE: (NIVEL 1 EJE : "Expresar y crear visualmente")**

**\*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.

#### **I.- Introducción:**

Para adentrarnos en el arte de la **CARICATURA**, es bueno conocer los conceptos básicos de la **PINTURA** de **RETRATOS**, género que ya hemos ido repasando en estas guías. La **CARICATURA** como subgénero entonces, es un medio eficaz -desde múltiples miradas- para retratar personajes, evidenciar situaciones, manifestar ideas dentro de los márgenes de la libertad de expresión, siendo la **ACTUALIDAD** su principal fuente de inspiración, al resaltar acontecimientos que se van sucediendo en el devenir de un país y a nivel mundial. Nosotros la relacionaremos con las **PROBLEMÁTICAS JUVENILES** mezcladas con aspectos sociales, donde esperamos que sea una auténtica oportunidad de expresión para nuestros alumnos y alumnas.

#### **II.- Desarrollo del Contenidos / Habilidades (Conceptos Claves):**

##### **El Lenguaje del Rostro**

Nuestra cara es el espejo de nuestras emociones. Juzgamos a los demás, percibimos su estado de ánimo por sus gestos y, sobre todo, por la mímica facial que las reacciones emocionales ponen en funcionamiento. Las emociones más fuertes –miedo, satisfacción, dolor- están presentes en los animales y son también visibles, ya que las expresan mediante el lenguaje del comportamiento.

Los dibujos muestran la alteración de los trazos de la cara según el estímulo emocional. Cada cambio desde la posición de la impasibilidad y calma es indicio de una comunicación, de una señal. Los trazos que van hacia arriba expresan felicidad mientras que los que van hacia abajo indican dolor.

La inteligencia y la musculatura facial han hecho que el rostro humano sea muy expresivo, que pueda exteriorizar todos los matices de los sentimientos.

## La Caricatura

*\*Definición: "Caricare" (italiano). Cargar, exagerar.*

Es un tipo de retrato que exagera la fisonomía humana con el fin de obtener un efecto humorístico.

Con el realismo del Renacimiento, en el que la figura humana se estudiaba al natural, nace el interés por la fisonomía, el estudio del carácter de un individuo a través de los rasgos externos.

Uno de los primeros artistas en dibujar caricaturas fue Pieter Brueghel, el pintor flamenco de los paisajes nevados.

Leonardo da Vinci, en su constante búsqueda, se dedicó al estudio de los caracteres, tomando del natural a viejos sin dientes, y de los efectos de la edad sobre los músculos faciales y sobre las facciones del rostro.



Normalmente se acentúan las características de la cara: narices aguileñas, mandíbulas prominentes u orejas grandes y levantadas son elementos propios del retrato caricaturesco. Un cuerpo demasiado delgado o demasiado gruesos también puede ser objeto de sátira.

Los personajes públicos, como políticos, actores o actrices, son los más maltratados por los caricaturistas, y cada periódico tiene su dibujante satírico. La caricatura puede representar también un aspecto psicológico del carácter de una persona. Normalmente se inspira en modelos animales: si es astuta se convertirá en un zorro, si es malvado en ave rapaz.

Entonces, este [RETRATO](#) que exagera o distorsiona la apariencia física de una o varias [personas](#), o en ocasiones un estrato de la sociedad reconocible, tiene como objetivo crear un parecido fácilmente identificable y, generalmente, [humorístico](#). Su técnica usual se basa en recoger los rasgos más marcados de una persona (labios, cejas, etc.) y exagerarlos para causar [comicidad](#) o para representar un defecto moral a través de la deformación de los rasgos.

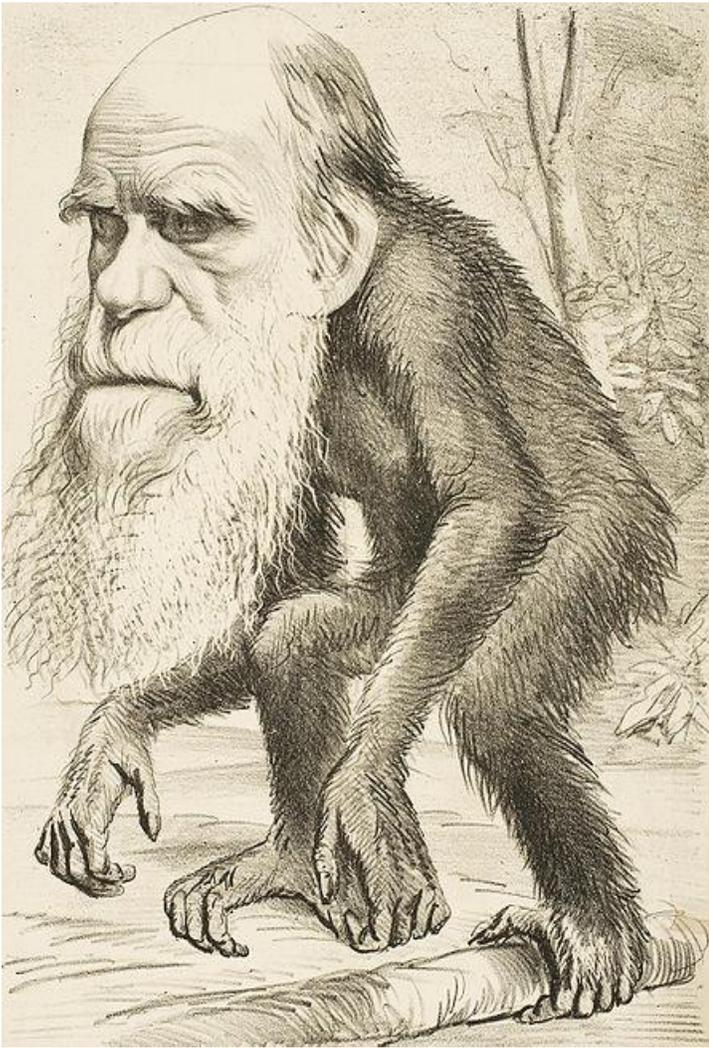
**III.- Cierre. Síntesis de Conceptos Claves: EJERCICIOS (de aproximación a este ámbito):**



**1.- Dibuja en el espacio derecho de la imagen, una reproducción de la caricatura del científico.**

**Utiliza lápiz grafito nº 6-B y aplica la técnica gráfica del achurado y difuminado.**

Caricatura del científico Carles Darwin.



2.- Dibuja en el espacio derecho de la imagen, una reproducción de la caricatura de Marilyn Monroe

Utiliza lápiz grafito n° 6-B y aplica la técnica del achurado y difuminado.



[www.atomweb.net/ant.html](http://www.atomweb.net/ant.html)

**\*\*RECURSOS COMPLEMENTARIOS:**

\*Video de apoyo en el classroom de la asignatura

\*Consultas por mensajes vía classroom

\* e-mail institucional: [ingrid.aguilera@colegiofernandodearagon.cl](mailto:ingrid.aguilera@colegiofernandodearagon.cl)