

I Imagen

I INTRODUCCIÓN

Las alumnas y alumnos que cursen esta materia disponen de las capacidades que aparecen como objetivos del área de Educación Plástica y Visual de la Educación Secundaria Obligatoria, en la que solamente se ha realizado una experiencia inicial y una primera aproximación a la lectura y producción de imágenes.

Ahora, ya en el Bachillerato de Artes y en el último curso, se aborda la materia de Imagen con el objeto de los alumnos y alumnas se familiaricen con toda una serie de conceptos básicos relacionados con el mundo de la imagen en general y, al mismo tiempo, también se pretende que alcancen una capacidad suficiente de expresión y desarrollen así distintos ejercicios en los que tendrán que entender mínimamente y operar con toda suerte de elementos tecnológicos para la creación de distintos mensajes visuales y audiovisuales, sobre varios soportes y con las distintas técnicas señaladas a lo largo de este documento.

No hace falta hacer mucho hincapié en que en los últimos años el mundo de la imagen ha variado, evolucionado y creado nuevas formas de manera constante en muy poco tiempo, gracias al vertiginoso desarrollo de las Nuevas Tecnologías de la Información, por lo que esto añade un grado mayor de dificultad si cabe en una materia de por sí muy interdisciplinar, tanto desde el punto de vista interno como desde la óptica de interrelación con la mayoría de las materias adscritas al currículo del Bachillerato de Artes.

Esta extensión y complejidad aconsejan ser muy prudentes en cuanto al grado de profundización en los distintos ámbitos de la materia. Esto es, no podemos pretender la impartición de los contenidos como si se tratase de una especialidad formativa, sino que debemos intentar en todo momento la configuración de procesos de enseñanza-aprendizaje equilibrados donde los elementos conceptuales (absolutamente necesarios en esta etapa educativa) estén indisolublemente unidos a la praxis, bien mediante la realización de ejercicios de forma individual o colectiva, bien mediante el análisis y debate público de distintos productos visuales y audiovisuales, preferentemente publicitarios y cinematográficos.

Por otra parte, dado el fetichismo y la fascinación existentes hoy en día por la imagen en general y su ubicuidad universal, también se considera necesaria la adopción de una actitud crítica ante muchos de los mensajes visuales y audiovisuales que nos invaden por doquier, identificando claramente determinados roles sociales y culturales a fin de que se puedan realizar actuaciones en temáticas transversales y, de este modo, los alumnos y alumnas asimilarán de una forma más cercana a sus intereses, usos y hábitos sociales, y contextos culturales, el criticismo necesario para el posterior desarrollo de su personalidad de una forma más ponderada. Y para ello, el debate argumentativo en el aula también será uno de los ele-

mentos indiscutibles del proceso didáctico, al objeto de que los alumnos y alumnas puedan llegar a la estructuración de criterios personales ante las imágenes.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

En este apartado deben resaltarse dos cuestiones importantes: por un lado, al ser esta una materia que combina teoría y praxis de un modo sistemático y constante a lo largo de los distintos epígrafes de los contenidos, el desarrollo de la misma debe alternar las explicaciones y los debates públicos con la realización de ejercicios en todas aquellas partes en que puedan realizarse en función de los medios técnicos disponibles para el número de alumnos y alumnas que formen el grupo.

Por otro lado, en parte de la materia se hace necesario el trabajo en equipo, con lo que el fomento de actitudes integradoras se hace necesaria, amén de inculcar también la noción de responsabilidad individual frente a los demás, al objeto de que las alumnas y alumnos vayan adquiriendo paulatinamente una madurez personal y respeto por el trabajo de otros en interrelación con el suyo propio.

OBJETIVOS

El desarrollo de esta materia ha de contribuir a que las alumnas y alumnos adquieran las capacidades siguientes:

1. Conocer los principios generales que informan el mundo de la imagen como medio cognoscitivo y expresivo.
2. Entender la interrelación que existe entre la imagen y las distintas técnicas expresivas.
3. Valorar la importancia de dominar el dibujo artístico y técnico, la teoría del color y su capacidad expresiva, así como las diversas técnicas de expresión gráfico-plástica.
4. Conocer los principios en los que se basa la fotografía y las principales técnicas de realización y revelado.
5. Elaborar cómic utilizando diversas técnicas (pluma, pincel, aguada, etc).
6. Conocer las distintas posibilidades que ofrece la informática para generar imágenes estáticas y en movimiento.
7. Entender los principios en los que se basa el cine como medio expresivo, así como su terminología fundamental.
8. Conocer y practicar las técnicas básicas de la animación (dibujos animados en 2D y 3D, plastilina, recortables, etc).
9. Analizar y crear mensajes publicitarios con diversas técnicas y estilos.

- 10. Conocer las técnicas de la ilustración y crear ilustraciones para diversos textos (literarios, científicos, etc).
- 11. Comprender y fomentar el trabajo en equipo como elemento de integración entre los alumnos y alumnas, además de servir para familiarizarse con la concepción de división y especialización del trabajo.

CONTENIDOS

1. Teoría general de la imagen

- Naturaleza y concepto de la imagen.
- La imagen y el conocimiento.
- La imagen creativa como medio expresivo.

2. Imagen fija

- La fotografía: principios generales. Revelado y positivado
- La imagen secuenciada. El cómic y el *story board*: técnicas y estilos.
- Imágenes generadas por ordenador.

3. Imagen en movimiento

- El cine de imagen real: principios generales y terminología específica. Géneros cinematográficos.
- El cine de animación. Leyes de la animación. Los dibujos animados.
- El vídeo. Estructuras narrativas. Técnicas de guión. Elementos compositivos en el espacio y en el tiempo.

4. Imágenes integradas

- La publicidad gráfica.
- El cartel.
- La ilustración.
- Multimedia. El spot publicitario.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1. Exponer los conceptos fundamentales y las principales teorías sobre la imagen, empleando la terminología adecuada, además de realizar análisis formalistas, descriptivos y del contenido que descubran el sentido comunicativo de las imágenes.

2. Elegir la técnica y el estilo gráfico para expresar un mensaje a través de una ilustración o un cartel en fase de lay-out.

3. Utilizar la fotografía como medio expresivo, tanto en blanco y negro como en color, mediante la toma de imágenes con cámaras estenopeicas y digitales. Se valorará la asimilación del concepto de encuadre, escala de planos de corte y utilización expresiva de la profundidad de campo.

4. Diseñar y realizar secuenciaciones de una historia, tanto como base para una realización cinematográfica o videográfica (story-board), como en su estricto valor narrativo (cómic y diaporama). Se valorará la calidad del dibujo así como el manejo del encuadre, las elipsis narrativas y la noción de montaje.

5. Diferenciar los movimientos más importantes de la Historia del Cine mediante el análisis comparativo de sus características más importantes, tanto desde el punto de vista de la expresión cinematográfica como desde el punto de vista sociopolítico, económico y cultural.

6. Distinguir los distintos enfoques y planificaciones que se utilizan en el lenguaje cinematográfico, mediante la realización de ejercicios sencillos con el equipamiento de vídeo, intentando respetar siempre las fases de producción audiovisual.

7. Exponer las leyes de animación y ponerlas en práctica mediante la planificación, diseño y realización de ejercicios sencillos de dibujos animados en 2D, ya sea por medio de las técnicas tradicionales o mediante el recurso de la informática, o a través de una mezcla de ambas.

8. Exponer los principios básicos de la publicidad mediante el análisis de algún mensaje publicitario, valorándose el criticismo y la búsqueda de los sentidos comunicativos subyacentes.

9. Ilustrar distintos textos utilizando técnicas y estilos gráficos diversos.

10. Analizar y planificar diseños multimedia, centrándose en una serie de páginas web lo más representativas posibles, además de conocer los rudimentos de algún programa informático sencillo de manipulación y creación de imágenes de síntesis.