

UALES

EL AULA
EN ESCENA

INTERCOLEGIALES
Culturales

ARTES

UALES

EL REGLAMENTO
EDICIÓN 2026

ARTES
VISUALES

ARTES

TES VISUALI

¡Bienvenidos a la edición 2026 de Intercolegiales Culturales!

En la disciplina artes visuales este año podrán acompañar a sus estudiantes en los siguientes rubros:

- Dibujo
- Pintura
- Ilustración digital
- Fotografía
- Escultura
- Técnica mixta

Para quienes desconocen el mundo de las artes visuales se trata de un ecosistema de lenguajes interconectados. A través de ellos el artista materializa conceptos, mensajes, sentimientos, visiones del mundo con el único fin de transmitir al espectador. Recordar que **el arte no busca la belleza, sino hacernos sentir y/o reflexionar.**

El ecosistema de las artes visuales puede dividirse en las disciplinas tradicionales y en las que son producto de las nuevas tecnologías y medios. Las primeras mencionadas refieren al dibujo, la pintura, la escultura y, en parte, la fotografía (en parte porque lo digital permite atajos y estéticas que con la fotografía analógica no se podían lograr). En cuanto a las segundas, nos referimos a la ilustración digital, la técnica mixta y, como aclaramos anteriormente, también en parte la fotografía.

Cada expresión tiene un lenguaje propio que responde a materiales, técnicas, soporte, pero no debemos olvidar el código cultural de quien crea la obra. Esta impronta le da el mayor carácter e identidad a la obra. Por esto se suele notar el contraste entre obras realizadas en dos puntos extremos del mundo, sin que una sea de mejor que la otra, pero si estarán totalmente pregnadas de la cultura e idiosincrasia en la que el autor creció, vive, se formó y lo envuelve en el momento de creación.

Hablando en palabras amables, no debemos pensar que un estudiante que vive en un paraje de nuestra provincia está en minoría de condiciones para expresar artísticamente. Por el contrario, el estar menos influenciado de estímulos, suele permitir pureza y precisión en el mensaje a transmitir.

Por esto, los invitamos a que acerquen a todos sus estudiantes a los diferentes rubros que participan en Intercolegiales Culturales, que exploren conjuntamente los que son nuevos o desconocidos y que desestructuren los ya afianzados y asimilados.

Es nuestra intención brindarles herramientas, recursos, estrategias y despertar la curiosidad o generar un nuevo disparador para llegar al mejor nivel expresivo en las obras de sus estudiantes.

Ahora hablemos de lo que suele costarnos más. Llegamos al momento de creación sabiendo o intuyendo que queremos trabajar equis rubro, con x técnica, pero no se nos ocurre para nada qué temática, estilo o poética puede ser guía de nuestro trabajo. Para ello aquí sugerimos no olvidar los ejes temáticos que orientan esta edición:

A) **Autores sanluisños:** entendidos como creadores, escritores, pintores, compositores, coreógrafos, dramaturgos, realizadores audiovisuales, entre otros. Autores de ayer y de hoy, clásicos y contemporáneos, cuyas obras narran y reflejan nuestra historia, la fauna, la gastronomía, las costumbres y la evolución económica, cultural y

creció y por qué tantos lo consideran un volcán??? Esto es dejar que la imaginación vuele, algo que en la actualidad, con tantos estímulos, rara vez dejamos aflorar.

En relación a las creaciones con las que participan en artes visuales, tener en cuenta:

- El tema elegido (tendrá mayor relevancia si es de los ejes temáticos) puede ser de libre interpretación y estilo.
- Se deben presentar obras originales y que no hayan sido premiadas en otros concursos.
- Las obras no deben estar firmadas en el frente ni enmarcadas de ninguna forma.
- Al momento de presentar las obras en la etapa regional, deberán llevar un rótulo en el dorso, que incluya los siguientes datos: título, rubro, nombre y apellido, categoría, nivel, establecimiento, localidad y una breve memoria descriptiva que argumente la inspiración, qué se quiere transmitir, etc. Las obras que no presenten rótulo y síntesis no serán recepcionadas en la etapa regional.
- Veinte (20) días antes de la fecha establecida para la etapa regional, se deberá enviar la imagen de las obras que se presentarán en dicha instancia al siguiente correo electrónico: a.visuales.intercolegiales@gmail.com

Ahora nos abocaremos directamente en cada uno de los rubros en los que pueden participar a través de las artes visuales.

Debemos aclarar que nos dedicaremos someramente a los rubros que ya conforman desde ediciones anteriores las artes visuales, ya que pueden revisar los cuadernillos de ediciones anteriores (links en bibliografía).

DIBUJO

El dibujo es la forma de expresión visual más inmediata y primaria ya que lo primero que dibujamos apenas podemos tomar un lápiz en la niñez, es el garabato. Este contiene lo esencial del dibujo, la línea. En un principio es una delimitación de una forma sobre una superficie, pero luego puede obtener la sensación de volumen mediante el uso de líneas moduladas (más acentuadas o levemente engrosadas para las sombras y más finas o suaves para las luces) y sombras. Es la base de casi todas las demás artes visuales. A partir del dibujo se puede migrar a las diferentes expresiones del arte, pero sin pasar por él, es muy difícil poder llegar a las demás.

Si bien en algunos casos el jugar con las líneas nos lleva a descubrir formas, texturas o tramas, dibujar también es un modo de traducir a un conjunto de puntos, trazos y claroscuros la representación mental que tenemos de algo en particular. Además, se puede observar el diálogo silencioso entre ojo, mente y mano siendo en ocasiones esta última, la rebelde que aplica su carácter al trazo, más allá de lo que el ojo haya observado; siempre en el caso de que estemos utilizando modelo alguno. Pero el diálogo puede ser en otro orden mente, mano ojo, cuando se traslada lo que la mente ha creado. No siempre el dibujar es copiar, también se implica la comprensión de la forma observada, de sus estructuras, de su superficie, de cómo la baña la luz, entre otros detalles.

Existen elementos clave a tener en cuenta al momento de dibujar:

- El valor tonal
También conocido como claroscuro, es lo que nos permite separar zonas de luces y sombras, generar texturas, otorgar mayor o menor volumen al objeto dibujado, más concretamente es lo que le otorga tridimensión completa. Se puede aplicar de diversas maneras: con rayas, difuminado, puntillismo, tramas, entre otras.
- La proporción
Es lo que permite que percibamos la imagen como armoniosa, sin que nos resulte una zona más grande que otra. Es la relación de tamaño entre las partes de un todo. Un caso concreto es el dibujo del cuerpo humano, estipulado en el canon griego con el uso del tamaño de la cabeza como medida, la cual se repetirá entre 7 u 8 veces para determinar la altura y tamaño de las demás partes.
En casos donde se necesita precisión y exactitud, tal como en los planos arquitectónicos, se utilizan escalas 1:50 (1 cm = 0,5 mts), 1:20 (1 cm = 0,2 mts), 1:100 (1 cm = 1 mt), entre muchas otras. Para dibujar a escala se utiliza el escalímetro, que representa estas y varias escalas más.
- La perspectiva
Es una forma de representar la tridimensión en una superficie plana, creando la sensación de profundidad y volumen. Se utiliza casi instintivamente cuando dibujamos, pero cuando se trata de figuras geométricas (como edificios) es cuando más se tiene conciencia de ella. El Renacimiento fue testigo de la revolución que generó la perspectiva en el arte. Brunelleschi, a través de reglas matemáticas desarrolló las perspectivas a uno o más puntos de fuga, según fuera necesario para la representación más precisa de sus obras arquitectónicas.

Todo esto suma valor a cualquier dibujo. Aunque si pensamos en la infancia no encontraremos casi nada de lo antes mencionado, sino espontaneidad, frescura y expresión en su mayor grado, ya que es el dibujo más impulsivo e instintivo de todos y, probablemente sea el más honesto y cargado de sentimiento pleno.

Podemos mencionar que se puede trabajar con materiales de diversos orígenes y características como el grafito, carbonilla, sepia, sanguina, tinta, acuarela, tintas naturales, etc siempre que la protagonista sea la línea. Lo mismo para el soporte: papel de diferentes materiales y gramajes, tela, cartón, plásticos, etc, siempre que los mismos acompañen y realcen el carácter de la obra. Podemos leer más detalladamente sobre esto en los cuadernillos de las ediciones anteriores (links en bibliografía).

PINTURA

La pintura se diferencia del dibujo por la utilización de la materia (pigmento) y el color como elementos principales de expresión. Se podría decir que es una evolución natural del trazo, es decir lo que comienza en línea va tomando presencia y expandiéndose hasta convertirse en una mancha o plano de color, conquistando al plano. La línea se desdibuja hasta convertirse en forma, textura, atmósfera, pinceladas que transforman la materia. Si bien las primeras pinturas fueron meras estampas, en la infancia se vuelven algo más que eso, ya que el garabato realizado con pintura cobra presencia, dando paso a llenar esos espacios donde la línea solo limita. Incluso la mancha exploratoria posee un cierto orden intuitivo que nos atrae hacia una zona u otra. Y si además sumamos la expansión del color y sus mezclas arbitrarias, abriremos las puertas a un mundo de inacabable dinamismo y asombro.

Las escalas desde la pureza de un color hacia la mezcla con otro y el regreso a la pureza de este segundo nos ofrecen un sin fin de tonos que se pueden utilizar en contrastes, armonías cromáticas, efectos ópticos y muchos conceptos más explicados por la teoría del color. Pero sin la presencia del pigmento, qué complejo es poder descubrir lo maravilloso de las mezclas de color, donde el ojo es el juez discernidor entre la variedad de gamas. Y este detalle no es menor, ya que no sabemos cuál es la percepción de otro; es más fisiológicamente hay personas que pueden percibir más tonalidades que otras. Por eso el color que yo percibo, no necesariamente es igual al que percibe la persona que tengo a mi lado.

No debemos olvidar que el percibir colores es un estímulo que no es otorgado por la luz. Sin ella el mundo sería negro, sin color ni tonalidades. El tipo de luz con que observamos los objetos puede cambiarlo todo. El movimiento expresionista lo tenía sumamente esclarecido, ya que los colores que apreciaban en las sesiones matutinas al aire libre, eran por completo diferentes en las tardes o el ocaso. Las mañanas se impregnan de una tonalidad azulina, mientras que el atardecer es naranja rojizo. La luz blanca no siempre es blanca y lo podemos ver en la actualidad cuando utilizamos lámparas incandescentes (tono amarillento), luz fluorescente (tono verdoso), o lámparas de luz fría (azuladas). Todos estos cambios nuestro ojo los percibe, aunque nosotros no nos demos cuenta. Por ello es que los impresionistas no utilizaban el negro para las sombras, sino que jugaban con los colores complementarios, por lo cual sus sombras podían ser azules, violetas, verdes, en su infinidad de tonalidades.

Para lograr un mejor manejo de la pintura, más allá del tipo que utilicemos, debemos tener en cuenta conceptos clave:

- Teoría del color
Es la base de todo el uso del color, es decir las mezclas, los contrastes, las armonías, los efectos ópticos, etc. De ella se desprenden el tono (nombre del color en sí mismo), la saturación (el grado de pureza del color propiamente) y el valor (la claridad u oscuridad del color). Conociendo esta teoría, podremos alcanzar cualquier color deseado y podremos trabajarlo a nuestro gusto hasta obtener el cromatismo deseado.
- Composición
Si bien la perspectiva y la proporción son parte importante, la composición las incluye, pero engloba más aún. Conocer el modo de organizar los elementos para lograr equilibrio y armonía se vincula directamente a la composición. El ritmo, los pesos, el agrupar, el completar formas, la atracción de un elemento a otro y demás situaciones referentes a que la obra sea percibida como adecuada son parte de haber logrado una buena composición.

Conocer estos detalles nos otorgará una visión más cercana a la de un artista, pero no debemos olvidar lo más importante en cualquier obra: lo que se desea transmitir. Y aquí lo espontáneo, menos riguroso también transmite. Porque las pinceladas enérgicas quedan cargadas de esa cinética; las máculas delicadas y sutiles de un pincel otorgan liviandad y refinamiento; la precisión y constancia de un trazo mecánico y rítmico nos llevan a través de él a seguir su ritmo. Esto es lo que codifica la percepción y nos conmueve, aunque la mayoría de las veces no seamos conscientes de qué es lo que nos produjo esa atracción hacia determinada obra.

Si bien se puede caracterizar a las diferentes clases de pinturas por aportar peso, liviandad o sutileza, la maestría del ejecutor es la que determinará el carácter final de la creación. Por eso solo mencionaremos materiales y soportes que se pueden utilizar, pero sin que estos sean los únicos posibles. A razón de los más conocidos están el óleo, el acrílico, la témpera, el látex, la acuarela, la tinta, tintes naturales, pinturas caseras, aguadas, etc. Como soporte podemos nombrar lienzo, tela, cartón, papel, madera, plástico, chapa, film, acetato, etc.

ILUSTRACIÓN DIGITAL

A menudo se piensa que la ilustración digital es un proceso mecánico o frío, pero en realidad es la evolución contemporánea de la misma chispa que dió luz a las pinturas rupestres. Aquí, el soporte ya no es el papel o la tela, sino que es un software y el pigmento no es materia física, sino luz organizada en píxeles o vectores.

Ilustrar digitalmente no es dejar que la máquina dibuje por nosotros; es usar la tecnología para expandir las fronteras de lo que nuestra mente puede imaginar.

Para los que hemos sido formados en las tradicionales escuelas del arte, es posible que las nuevas tecnologías nos resulten esquivas. Ilustrar digitalmente es básicamente dibujar a través de un mouse, un lápiz óptico o incluso nuestro dedo sobre una pantalla. Pero saber dibujar y pintar magníficamente sobre papel no implica que también lo sea en un medio digital. Pero para las nuevas generaciones que toman una pantalla e intuitivamente deslizan el dedo hacia los laterales para cambiar de página o imagen, el trabajar digitalmente les resulta intuitivo y natural. Por lo que seguramente nosotros les podremos explicar en cuanto al funcionamiento de cierto software, pero en cuanto al uso de las herramientas del mismo ellos nos darán cátedra. Permitirnos aprender de nuestros estudiantes en este rubro es lo más acertado que podemos hacer. El ida y vuelta en consulta y aprendizaje nos permitirá transitar una experiencia agradable y enriquecedora en relación a las nuevas tecnologías. Entre los conceptos clave que debemos observar se encuentran:

- Color luz
A diferencia de la materia de la pintura propiamente, en la ilustración digital se trabaja con luz. La teoría del color ya no será sustractiva donde la suma de materia (colores) nos acerca a la oscuridad (negro) y los colores primarios son el rojo, el amarillo y el azul. Por el contrario la teoría del color será aditiva, donde los colores nos acercarán a la luz (blanco) y los colores primarios serán el rojo, el verde y el azul.
Este cambio de referencia es crucial para poder lograr un adecuado tratamiento de los colores.
- Mapas de bits - vectores
En lo digital se puede trabajar desde dos elementos diferentes: mapas de bits o vectores. El mapa de bits podemos compararlo con el análogo de la mancha, nada más que serían las manchas del puntillismo, ya que un mapa de bits se compone por una enorme cantidad de puntos de colores. Si deseamos ampliar ese mapa de bit, irá perdiendo calidad o nitidez cuanto más lo ampliamos. Cuando los editamos trabajaremos sobre píxeles. Los formatos en que los podemos encontrar son JPG, PNG, BMP entre otros.
Por otro lado los vectores se pueden comparar a líneas, nodos curvas que están unidos indivisiblemente, formados por fórmulas matemáticas que permiten que los escalemos (ampliamos) hasta el infinito sin perder calidad ni nitidez. Cuando los

editamos trabajaremos por separado los elementos que compongan la imagen (líneas, curvas, etc). Los formatos en que los podemos encontrar son AI, SVG, EPS entre otros.

- Resolución

Como lo vimos anteriormente, estará determinada por el formato en que trabajemos. Se la nombra como PPP (píxeles por pulgada) o DPI (dot per inch en inglés), es decir la cantidad de píxeles por pulgada cuadrada que encontraremos si ampliamos la imagen hasta poder ver cada pixel. De esto dependerá cuál es el tamaño máximo que podrá alcanzar el trabajo. Además debemos tener en cuenta para qué soporte se destinará la imagen, ya que un teléfono, un monitor, o una pantalla de cine poseen diferentes resoluciones.

Estos detalles nos ayudarán a comprender un poco mejor el trabajo digital. Las formas de trabajo pueden ser diversas: desde ir marcando pixel a pixel para obtener un degradé tonal, utilizar formas geométricas para luego mezclarlas, trabajarlas por puntos y obtener la forma deseada, hasta el trabajar con los diferentes pinceles que ofrecen los softwares como si se tratara de un bastidor de tela. Pero la creatividad y la práctica siguen siendo la clave para lograr obras de calidad.

Podemos mencionar programas como Krita, Gimp o FireAlpaca que permiten el trabajo punto por punto (píxeles), siendo más cercanos a la pintura tradicional. permiten la mezcla de colores, crear texturas, cambiar las herramientas (pincel, lápiz, pluma, etc). Nos aportan detalle y calidez.

Otros software como Inkscape, Vectr o LibreOffice Draw utilizan líneas y bordes precisos (vectores) que nunca pierden calidad por más que se amplíen. Son lo ideal para realizar dibujos de bordes limpios y definidos, logos, etc.

FOTOGRAFÍA

La fotografía es el arte de capturar imágenes mediante la acción de la luz. Se basa en el principio de la cámara oscura y ha evolucionado desde procesos químicos (analógicos) hasta sensores electrónicos (digitales). Su valor reside en la composición, el manejo de la iluminación y la captura del instante.

Suena muy bonito y simple cuando lo mencionamos de la manera anterior, pero la fotografía realmente dibuja a través de la luz. En la época de la cámaras analógicas podíamos seleccionar la película con la que trabajaríamos, desde el grano grueso de ISO bajo 40, 60 para las tomas a plena luz del día a las películas de grano fino con ISO alto 400 o más para condiciones de poca luminosidad, pero que además requerían que el objeto a captar no tuviera movimiento. Todo esto si no contábamos con flash. Pero aún así con él, se debía saber utilizarlo, regular bien la apertura de diafragma y sincronizar la velocidad con el flash. Suena a mucho, verdad?

En la actualidad las cámaras tienen todo incorporado y podemos seleccionar el ISO (la sensibilidad en que queremos que trabaje el sensor), la apertura de diafragma (es cuánto queremos que el iris de la cámara se abra) y la exposición (es cuanto tiempo dejamos que ingrese la luz, es decir la cantidad de luz). Pero lograr la regulación adecuada de cada parámetro nos invita a practicar y experimentar cambiando una a una cada variable.

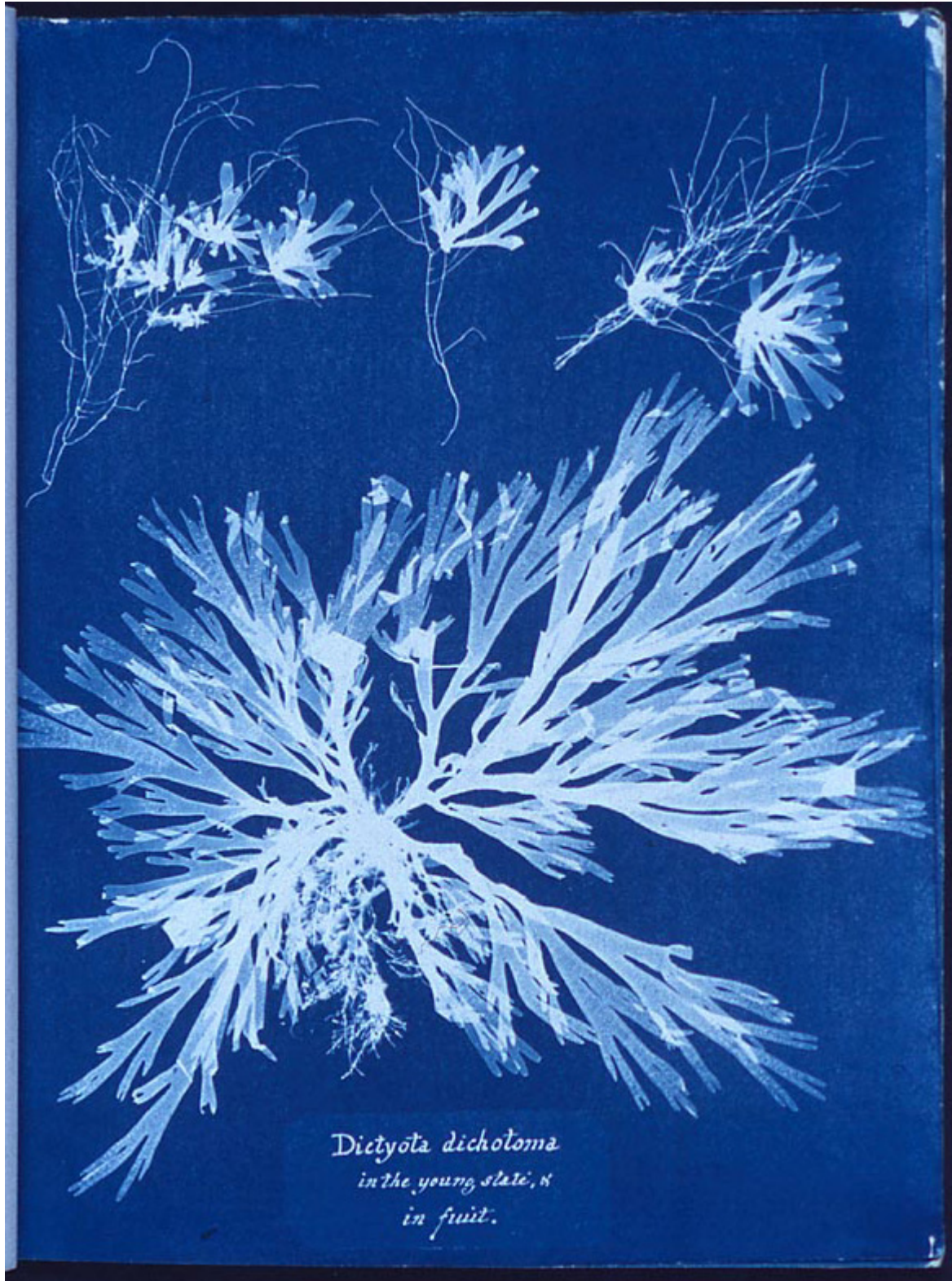
También se puede utilizar el modo automático, pero perderemos la oportunidad de controlar finamente cómo queremos que se vea nuestra imagen.

Anteriormente hemos mencionado que la fotografía pinta con luz. Tanto es así que existe una técnica llamada lucigrama. La misma consiste en obtener imágenes donde literalmente se dibuje el recorrido de un haz de luz. Para ello se escoge un escenario con escasa iluminación y se deja el obturador abierto por algunos segundos (los suficientes para lograr el trazo del dibujo con un objeto que emita luz).



Imagen tomada en la mina de La Carolina

Otro ejemplo donde la luz juega un papel crucial es en la realización de fotografía casera o pinhole. Se trata de una cámara oscura. A una caja pintada por dentro absolutamente de negro se le realiza un minúsculo agujero en una de sus caras. En su interior se coloca papel sensible, asegurándonos que quede en el lado opuesto al agujero. Debemos cerciorarnos que ingresará la luz a la caja solo por el orificio que hemos realizado. Taparemos el mismo para evitar que la luz ingrese antes de lo necesario. Una vez seleccionado el motivo a capturar, colocamos la caja en una superficie firme que no deberá moverse durante la toma,



Cianotipo. Algas, por Anna Atkins. 1843.

En los ejemplos mencionados no es indispensable apreciar el entorno o la calidad de la luz. Pero si deseamos que las tomas capturen entorno, paisaje, momento del día, es necesario observar. Un buen motivo de observación son los colores por los que atraviesa el día, incluso las estaciones. Además podemos sumar los fenómenos atmosféricos, la luz que

atraviesa alguna nube en medio de una tormenta y, con la mejor de las suertes, la captura de un rayo o una estrella fugaz.

Recopilando un poco de lo desarrollado, los conceptos clave de la fotografía son:

- **Apertura del diafragma**
Se podría decir que se trata del iris de la cámara. Determina la cantidad de luz que ingresa a la cámara y también la profundidad de campo. Esta última es la distancia focal, es decir de qué punto adelante del objeto a qué punto detrás del objeto queremos que se vea enfocado.
- **Tiempo de obturación**
Es la duración, medida en segundos o fracciones de segundo, que el obturador de la cámara permanece abierto para dejar que la luz llegue al sensor. Según la duración se podrán obtener imágenes con movimiento o que capturen un microsegundo como el momento en que cae una gota.
- **Sensibilidad - ISO**
Es un concepto heredado de la fotografía analógica. Nos indica la cantidad de luz que necesita la cámara o película para capturar una fotografía.

Como siempre, para obtener la mejor imagen lo mejor es practicar, correnos de nuestra zona de confort y colocar la cámara desde puntos que nunca antes pensamos que fuera interesante. Tal vez de cien disparos solo nos resulte atractiva una imagen, pero para alcanzarla habremos transitado un camino de aprendizaje.

ESCULTURA

Como hemos mencionado anteriormente, al hablar del dibujo nos referimos a la expresión primaria; al hablar de la pintura pensamos en la introducción de la materia y al dedicarnos a la escultura podemos afirmar que nos encontramos con la presencia en sí. Trataremos con la forma corporizada, le daremos entidad.

Por esto, la escultura es un recurso sumamente interesante para trabajar con nuestros estudiantes, ya que permite llevar las ideas de formas a lo concreto, sobre todo para los más pequeños. Recordar que en la infancia el pensar en abstracto es algo complejo. Esta forma de expresión es sumamente amplia, permitiendo el trabajo con materiales de toda clase, incluso los que nos resultan más etéreos y fugaces, ya que, a diferencia de lo que se pretendía en la antigüedad, no es necesario que la escultura dure por siempre. Lo efímero es tan válido como lo permanente e inalterable.

El tamaño tampoco es un limitante, todas las escalas son aceptadas. La historia nos respalda si buscamos en las tumbas antiguas, donde pequeñas estatuillas acompañaban a modo de ajuar funerario. Como así también las esculturas monumentales que buscaban el impacto y magnificencia en el antiguo Egipto. (Recordar que para la participación en Intercolegiales Culturales, el reglamento determina dimensiones mínimas y máximas).

En cuanto a detalles clave a tener en cuenta al momento de afrontar una escultura podemos mencionar:

- **El volumen**
Es el protagonista de la escultura. Su existir ocupando un espacio es su esencia. Pero el volumen puede ser lleno o vacío. Lo macizo (tallas, modelados, etc) tanto como lo vaciado ocupan un lugar.

- El espacio
Es inseparable del volumen. Como ya dijimos el espacio puede tener masa sólida llenándolo u otros elementos tales como aire en movimiento o agua. Tal es el caso de los móviles, las obras cinéticas, las fuentes.
Además no se debe olvidar la relación con el espacio donde se alojará la obra, ya que tendrá una relación directa con lo que deseemos transmitir al espectador.
- La textura
Es la característica fundamental, ya sea visual o táctil, nos impartirá sensaciones. Ningún material se puede separar de la textura. Podríamos decir que es su propiedad principal.
- La luz
Es la compañera de la obra. Puede, al igual que el espacio, enaltecerla o disminuirla. Según cómo le llegue la iluminación podremos percibir detalles de textura, de color, incluso de volumen. Por eso es muy interesante pensar en ese factor durante el proceso de construcción.
- La escala
Este detalle va ligado directamente al mensaje que deseemos transmitir. Si es algo pequeño necesitará la proximidad del espectador. Si se trata de un volumen importante, pero cercana a la escala humana, invitará a recorrer la obra, a rodearla con detenimiento. Y por el contrario, de ser monumental, el observador deberá alejarse para poder contemplar la totalidad de la escultura, incluso rodearla a vuelo de pájaro.

Retomando el tema de los materiales podemos profundizar en los cuadernillos de las ediciones 2024 y 2025 (en bibliografía). Pero destacamos que no es necesario utilizar elementos costosos o de cierta complejidad. Pensar en lo que tenemos en nuestro entorno es la mejor opción. La innovación o creatividad dediquémosla a fortalecer el concepto a transmitir, y que la materia prima sea simple, económica pero que se adecúe por completo a la idea.

TÉCNICA MIXTA

Como bien lo indica su nombre, es una técnica que busca la combinación de técnicas en una obra. Surgida en las Vanguardias del siglo XX como un medio de romper las normas del arte tradicional, su valor reside en el aporte de cada material al mensaje o significado último de la obra.

En la actualidad son muchos los artistas que emplean esta opción a causa de la potencia que adquieren las obras. No es lo mismo pensar en una pintura que refiera a la calma de la naturaleza, que una obra que contenga cortezas, flores secas, incluso la tierra de donde se recolectaron dichos elementos.

Para aplicar esta expresión no existen reglas precisas. Pero es una buena práctica observar a quienes ya transitaban por ella. Picasso, Braque, Warhol, Bárbara Kruger, David Hockney, entre otros.

Algunos ejemplos de artistas sanluisenses:



UNA PIZCA DE UNIVERSO de Tere Lorenzoni
Serie: Geometría Sagrada -Técnica Mixta. Botones de mamá y Glady - Tamaño: 88cm x 92cm - Año: 2020



PANAL de Natalia Timonieri

Técnica Mixta: Acrílico. Pouring. Acabado en vidrio líquido - Tamaño: 30cm x 60cm



ENTRE LO INVISIBLE Y LO ÍNTIMO de Roberto "BAROJA" Agüero

Técnica Mixta: Acrílico, óleo y collage - Tamaño: 90cm x 70cm - Año: 2022



ARDER EN LA PROFUNDIDAD de Rocío Córdoba
Técnica Mixta: Acrílico y textura - Tamaño: 50cm x 55cm - Año: 2025

Estos son algunos ejemplos, pero hay infinitas posibilidades en esta técnica, desde el collage en sí mismo, pasando por la fotografía intervenida, el dibujo con pintura y tal vez costura?... Todo cuanto nos parezca posible, lo es. Solo debemos dejar fluir las ideas y permitir a los materiales expresarse.

APLICACIÓN EN UNA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA INTEGRAL

Las Artes Visuales pueden ser protagonistas o complemento de casi cualquier proyecto interdisciplinario. Es posible encontrarlas en forma de escenografía, de vestuario, de

maquillaje, fondo escénico, ilustración, instalación y de varias formas creativas más que pueden ser inventadas por ustedes junto a sus estudiantes.
Algunos ejemplos concretos pueden ser los siguientes:













Este material ha sido elaborado con amorosa atención para motivarlos e inspirarlos a que acompañen a sus estudiantes en una aventura exploratoria en el mundo de las artes visuales.

Como siempre, el equipo de Intercolegiales Culturales queda a vuestra disposición para todas las consultas que deseen hacer.

ANEXO

Material de referencia

- Capacitación artes visuales 2024
https://drive.google.com/file/d/1vUNGxJGGE_Bjvnr9rbr-ygLVP7IZGU-Q/view?usp=sharing
- Capacitación artes visuales 2025
https://drive.google.com/file/d/1LPcL-xJr76v67MZiuQluY9zFQrdnzL_c/view?usp=sharing
- Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico
<https://es.slideshare.net/NANCYACUA9/conceptos-fundamentales-dellenguajeescultorico>

Material inspiracional

-

https://www.instagram.com/reel/DQF9sskAOqE/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Material para profundizar

- La Ciencia del color. Ana Von Rebeur. Colección ciencia que ladra. Editorial Siglo XXI
- El arte del color Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte. Johannes Itten. Edición abreviada. Editorial Bouret.
- DICCIONARIO DE SÍMBOLOS. Juan-Eduardo Cirlot. Editorial Labor, S. A. Barcelona, 1992 Grupo Telepublicaciones.
- Alcaráz Miriam, “José La Vía, un fotógrafo en el San Luis del siglo XX”, San Luis libro.
- Sánchez Vacca, “La pintura y la escultura en San Luis” tomo I y tomo II, San Luis, 1996.
- **Arnheim, R. (1979).** *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial. **Gombrich, E. H. (1995).** *La historia del arte*. México: Diana.