

con una sociedad a la que deberá aportar con sus ideas la renovación necesaria para la comunicación intercultural.

2. Desarrollar la capacidad de percepción en el alumno, tanto en el campo de la publicidad, como sobre cualquier objeto tridimensional que deba cumplir una función.

3. Dominar los elementos básicos del diseño gráfico, tanto plásticos: composición, color, técnica y expresión, como los semióticos: simbología del signo, claridad en los mensajes, psicología del espectador.

4. Adquirir un amplio conocimiento de los sistemas de representación, tanto del sistema diédrico, como de los diferentes tipos de perspectiva para poder representar en un plano diseños tridimensionales.

5. Dominar las técnicas de expresión necesarias para el desarrollo de los diferentes fines.

6. Fomentar y desarrollar la visión espacial del alumno.

7. Analizar, interpretar y modificar los diferentes tipos de diseño presentes en el entorno del alumno.

8. Ser capaces de crear espacios habitables, transformarlos y diseñarlos en un plano.

## CONTENIDOS

### 1. Diseño gráfico

Elementos básicos de la forma: punto, línea y plano. Investigación sobre dichas formas. Contraste visual para su mejor percepción.

Lenguaje de los elementos gráficos. Funciones. Relaciones entre los mismos: estructuras, armonías, contrastes, ritmos, etc.

Estudios de la forma. Su constitución. Tipos de formas. Relación forma-fondo.

Estudios genéricos para su posterior aplicación: tangencias, enlaces, óvalos, elipses, etc. Tipografía.

Estudios del color, tanto desde los puntos de vista plástico, expresivo, representativo, como psicológico.

La señalética. Aplicación de los estudios de la forma y el color a la señalética, la semiología, la psicología: conocimientos necesarios de los mismos para que el alumno sea capaz de elaborar mensajes claros con gran contenido en su intención.

La imagen publicitaria. Fundamentos teóricos. Lectura de una imagen y factores que intervienen en dicha lectura. Collage fotográfico. Manipulación y descontextualización de una imagen.

### 2. Diseño tridimensional

Proceso metodológico del diseño: recogida de información, bocetos y proyecto definitivo

Estudio de los sistemas de representación: sistema diédrico, axonometrías.

Acotación. Escalas. Secciones.

Estudio de los principales hitos de la historia del Diseño.

Nociones de antropometría, ergonomía, biónica.

Aplicación del color y las texturas para conseguir los efectos expresivos adecuados.

Diseño objetual

Técnicas de representación de un proyecto

### 3. Diseño de interiores.

Perspectiva cónica.

Distribución de espacios, itinerarios, recorridos y disposición de los objetos.

Análisis del material

Estudio del color, de la luz, ambientación.

Maqueta.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer elementos plásticos básicos: punto, línea y plano, color, texturas, así como sus múltiples posibilidades de composición, ritmo, color, etc.

2. Valorar en los diseños gráficos en general, la calidad de la tipografía, color, texturas, así como valorar y analizar el contenido de los mensajes.

3. Realizar trazados geométricos en proyectos sobre logotipos de imagen de empresa, iconos, etc. y aplicar en ellos sus conocimientos y capacidad de resolución en una imagen creativa.

4. Aplicar los conocimientos de composición, comunicación y expresión en carteles, carátulas de CD, portadas y diseño de libros, folletos y publicidad en general, aplicando criterios críticos.

5. Demostrar la visión espacial por medio de la representación de objetos tridimensionales, dibujados en los diferentes tipos de perspectiva, así como los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

6. Aplicar los estudios del clarooscuro y las texturas al diseño objetual.

7. Demostrar el conocimiento de la perspectiva cónica en el diseño de interiores.

8. Distribuir y transformar espacios habitables y circuitos de tránsito en el diseño de interiores.

9. Conjuguar en un proyecto final el estudio lumínico, las texturas y la ambientación, así como estudiar los materiales necesarios acordes con las necesidades del proyecto.

## Historia del Arte

### INTRODUCCIÓN

La Historia del Arte es una disciplina autónoma con sus propios objetivos y métodos. El objeto de estudio de esta materia es la obra de arte como producto resultante de la inteligencia, creatividad y actuación humana en diálogo permanente con el tiempo y el espacio, que se expresa con sus propios códigos y enriquece la visión global de la realidad y sus múltiples formas de hacerse manifiesta. Al mismo tiempo, por la complejidad de factores que confluyen en la creación artística, se relaciona profundamente con otras áreas de conocimiento y campos de actividad.

Se trata de una materia necesaria en la educación artística, tanto de carácter general, que implica a todos los ciudadanos, como para los que optan por una formación artística específica, lo que ha hecho de ella una disciplina de gran tradición educativa por sus cualidades formativas y puesto que el arte constituye una realidad, cada vez más presente en la conciencia colectiva de la sociedad contemporánea, tanto por sí misma como por la difusión que ha alcanzado a través de los medios de comunicación social.

El estudio de la Historia del Arte ha de aportar al alumno los conocimientos necesarios para el análisis, interpretación y valoración de las obras de arte a través del lenguaje de las formas y del pensamiento visual, teniendo en cuenta que en la sociedad actual, altamente tecnificada, el ámbito de las artes plásticas tradicionales se ha visto enriquecido con la aportación de otras manifestaciones procedentes de los medios de comunicación visual, de modo que el universo de la imagen forma parte de nuestra realidad cotidiana.

Igualmente, la obra de arte, junto a otras fuentes de conocimiento histórico, constituye, en sí misma, un valioso documento y un testimonio indispensable y singular para conocer el devenir de las sociedades, al tiempo que se virtualiza como elemento transformador de éstas. Por ello, resulta imprescindible el estudio de la obra de arte en su contexto socio-cultural como punto de partida para el análisis de los diferentes factores y circunstancias implicadas en el proceso de creación de la obra artística, y enseñar a apreciar al arte contextualizado en la cultura visual de cada momento histórico, incidiendo a la vez en el hecho de que las obras artísticas tienen otra dimensión al perdurar a través del tiempo como objetos susceptibles de usos y funciones sociales diferentes en cada época.

Por otro lado, la importancia del patrimonio artístico, los desafíos que plantea su conservación, junto con el potencial de recursos que contiene para el desarrollo inmediato y futuro de la sociedad, constituyen otro motivo fundamental que demanda una adecuada formación que promueva su conocimiento, disfrute y conservación, como legado que ha de transmitirse a las generaciones del futuro. Dado que la Comunidad Autónoma de Cantabria posee un legado patrimonial que se inicia en la Prehistoria y que trasciende el ámbito territorial, es necesario su inclusión en el currículo de Historia del Arte, en armonía con otras manifestaciones artísticas.

La práctica docente pone de manifiesto la dificultad de abarcar la amplitud y complejidad de la materia. Por ello, se hace necesaria una selección equilibrada de estos contenidos que permita una aproximación general al desarrollo del arte de Occidente, con especial atención al arte contemporáneo, expresión de la época más inmediata en la que estamos inmersos. Esta selección responde a un criterio que trata de sintetizar la claridad expositiva y la lógica interna de la materia mediante una visión global. El alumnado debe familiarizarse con el Arte actual aprovechando exposiciones en Museos y Salas de Exposiciones de las Instituciones existentes en nuestra Comunidad Autónoma.

La formulación de los contenidos para este curso de Bachillerato debe entenderse en un sentido amplio e integrador. No obstante, esta introducción recoge los procedimientos y las actitudes básicas para el análisis, interpretación y valoración de la obra de arte.

## OBJETIVOS

1. Comprender y valorar los cambios en la concepción del arte y la evolución de sus funciones sociales a lo largo de la historia.
2. Entender las obras de arte de forma global, como exponentes de la creatividad humana, susceptibles de ser disfrutadas por sí mismas y valoradas como documento testimonial de una época y cultura.
3. Utilizar diferentes metodologías para el estudio de la obra de arte, que motiven su conocimiento racional y desarrollen la sensibilidad y la creatividad.
4. Realizar actividades de documentación e indagación, a partir de diversas fuentes, sobre determinados aspectos de la Historia del Arte.
5. Reconocer y diferenciar las manifestaciones artísticas más destacadas de los principales estilos del Arte Occidental, situándolos en el tiempo y en el espacio y valorando su pervivencia en etapas posteriores.
6. Apreciar la diversidad cultural a través del Arte.
7. Conocer el lenguaje artístico de cada una de las artes visuales y adquirir una terminología específica, utilizándola con precisión y rigor.
8. Conocer, disfrutar y valorar el patrimonio Artístico, -contextualizándolo en la Comunidad Autónoma de Cantabria-, para contribuir a su conservación como fuente de riqueza cultural y económica, así como legado que debe transmitirse a generaciones futuras.
9. Valorar la ciudad, en su dimensión espacial y temporal, como objeto de la Historia del Arte y marco privilegiado de sus manifestaciones y proyectar esta conciencia hacia su evolución futura.
10. Contribuir a la formación del gusto personal, a la capacidad de disfrutar el arte y desarrollar el sentido crítico, aprendiendo a expresar sentimientos propios ante las creaciones artísticas.

## CONTENIDOS

1. Aproximación a la Historia del Arte y a los lenguajes artísticos  
El arte como expresión humana en el tiempo y en el espacio. Análisis de la diversidad cultural, manifestado en

las creaciones artísticas. El lenguaje y su terminología en las diversas manifestaciones artísticas:

arquitectura, escultura, pintura, artes decorativas y artes audiovisuales.

Percepción y análisis de la obra de arte.

Pervivencia y conservación del patrimonio artístico.

### 2. Los inicios del arte

El legado de la Prehistoria: la pintura rupestre y la arquitectura megalítica. El legado prehistórico en la zona Franco-Cantábrica. Cantabria: arte mueble y arte parietal. Pintura rupestre en los abrigos del Levante Español. La arquitectura megalítica en Europa y en España.

Aportaciones artísticas de Egipto y Mesopotamia: arquitectura y artes figurativas.

### 3. El arte clásico: Grecia

La arquitectura en Grecia. Los órdenes. Edificios religiosos y civiles. El Templo y el Teatro.

La Acrópolis de Atenas. Análisis urbanístico.

La evolución de la escultura griega.

### 4. El arte clásico: Roma

La arquitectura: caracteres generales.

La ciudad romana. El urbanismo romano.

La escultura: El retrato.

El relieve histórico.

El arte en la Hispania romana.

### 5. Arte paleocristiano y bizantino

Aportaciones del primer arte cristiano: la basílica. La nueva iconografía.

Arte bizantino. La época de Justiniano. Santa Sofía de Constantinopla y San Vital de Rávena.

### 6. El arte prerrománico

El contexto europeo.

La arquitectura y escultura visigoda.

Arte asturiano en el período Ramirense.

Arte mozárabe. Santa María de Lebeña. Los Beatos.

### 7. Arte islámico

Orígenes y características del arte islámico.

La mezquita y el palacio en el arte hispano-musulmán.

### 8. El arte románico como primera definición de Occidente

La arquitectura: el monasterio y la iglesia de peregrinación.

La portada románica. La pintura mural. Escuela Catalana y escuela Castellana.

El arte románico en el Camino de Santiago.

Las colegiatas e iglesias de Cantabria.

### 9. El arte gótico como expresión de la cultura urbana.

La arquitectura: catedrales, lonjas y ayuntamientos.

La arquitectura gótica española. La portada gótica.

La escultura.

El gótico en las villas costeras Cantabras.

La pintura. Giotto y los primitivos flamencos.

### 10. El arte del Renacimiento

Arte italiano del Quattrocento .

La arquitectura: Brunelleschi y Alberti.

La escultura. Donatello.

La pintura. Masaccio, Fra Angelico, Piero della Francesca y Botticelli.

El Cinquecento.

De Bramante a Palladio: el templo, el palacio y la villa.

La escultura. Miguel Ángel.

La pintura: escuela romana y escuela veneciana.

El Renacimiento en España. Arquitectura, escultura y pintura.

El Greco.

La arquitectura del Escorial.

El Renacimiento en Cantabria

11. El arte barroco  
Urbanismo y arquitectura. Bernini y Borromini.  
El palacio del poder: Versailles.  
La escultura barroca. Bernini.  
La pintura barroca italiana, flamenca y holandesa: Caravaggio, Rubens y Rembrandt.  
Algunos aspectos del barroco en España: de la plaza mayor al palacio borbónico.  
La imaginería española. Fernández, Montañés y Salcillo.  
La pintura española: Ribera, Zurbarán, Murillo, Velázquez.  
El barroco en Cantabria.
12. Las artes europeas a finales del siglo XVIII y comienzos del XIX  
El Neoclasicismo: urbanismo y arquitectura.  
Escultura: Canova.  
Pintura: David. Goya y su obra.  
El romanticismo.  
La pintura romántica. Delacroix.
13. Hacia la arquitectura moderna: urbanismo y arquitectura en la segunda mitad del siglo XIX  
Las grandes transformaciones urbanas. Los ensanches. El eclecticismo.  
La arquitectura de los nuevos materiales. La escuela de Chicago.  
El modernismo.  
La aportación de Gaudí.  
La arquitectura industrial y del hierro en España.  
El reducto modernista catalán en Comillas.
14. El camino de la modernidad: las artes figurativas en la segunda mitad del siglo XIX  
La pintura realista. Courbet.  
La pintura impresionista. El neopresionismo.  
La escultura. Rodin.  
La pintura de los paisajistas en Cantabria.
15. Las vanguardias históricas: las artes plásticas en la primera mitad del siglo XX  
Fauvismo y expresionismo. Cubismo y futurismo.  
Los inicios de la abstracción.  
Dadá y surrealismo.  
Tres artistas excepcionales: Picasso, Dalí y Miró.  
Las artes plásticas en Cantabria.  
María Blanchard.
16. Arquitectura y urbanismo del siglo XX  
El movimiento moderno: el funcionalismo. La Bauhaus. Le Corbusier.  
El organicismo. Wright.  
La arquitectura postmoderna. Últimas tendencias.  
La arquitectura del siglo XX en España.  
Del Regionalismo al Historicismo en Cantabria.  
Arquitectos y arquitectura en Cantabria de 1930 a nuestros días.
17. De la abstracción a las últimas tendencias: las artes plásticas en la segunda mitad del siglo XX  
El expresionismo abstracto y el informalismo.  
La abstracción postpictórica y el minimal art.  
La nueva figuración. El pop art. El hiperrealismo.  
Últimas tendencias.
18. El arte y la cultura visual de masas  
Arte y sociedad de consumo.  
La fotografía. El cine.  
El cartel y el diseño gráfico. El cómic.  
Las nuevas tecnologías.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar y comparar los cambios producidos en la concepción del arte y sus funciones en distintos momentos históricos y en diversas culturas.

2. Relacionar las manifestaciones artísticas con su contexto histórico y cultural.
3. Valorar la diversidad de corrientes y modelos estéticos que pueden desarrollarse en una misma época.
4. Analizar, situar en el tiempo y en el espacio e interpretar, a partir de diversas metodologías, obras de arte representativas en la evolución de la cultura occidental.
5. Utilizar con precisión y rigor, la terminología específica de las artes visuales.
6. Interpretar los principales códigos iconográficos de la cultura visual de Occidente.
7. Valorar obras de arte significativas de nuestro patrimonio cultural en su contexto original, en museos y exposiciones con especial atención al entorno del alumnado.
8. Realizar actividades de documentación e indagación a partir de fuentes de información diversas como: textos, imágenes, plantas, alzados, planos, salidas didácticas etc., sobre determinados aspectos de la creación artística.
9. Utilizar un método de comentario que integre la valoración objetiva de la obra de arte y la creatividad personal del alumno, y expresarlo con la debida claridad y corrección.
10. Reconocer la presencia del arte en la vida cotidiana y en los medios de comunicación social.
11. Valorar el aprovechamiento, estudio y disfrute del alumno en el conocimiento directo de la obra de arte.
12. Analizar en la ciudad las diversas etapas histórico-artísticas a través de la evolución del conjunto urbano.

#### Imagen

#### INTRODUCCIÓN

La materia de Imagen tiene especial interés en el currículo de Artes, puesto que es una materia interdisciplinar, en la que los alumnos deberán utilizar muchas de las capacidades adquiridas en el estudio de otras disciplinas. De ahí que su valor formativo reside, no sólo en que potencia de modo especial la creatividad, sino en el hecho de que, para cursarla con provecho, hay que poseer conocimientos de Dibujo Artístico y Técnico y resulta muy conveniente tener un dominio razonable de las técnicas de expresión gráfico-plástica, de la teoría del Diseño y de Volumen.

Además, en Imagen, los alumnos van a adquirir un repertorio de nociones y de procedimientos que antes no han tenido ocasión de aprender, como son los de fotografía, cine, vídeo, técnicas informáticas específicas aplicadas al dibujo, etc., lo que hace que esta materia sea especialmente atractiva.

Pero este atractivo lleva aparejada una considerable dificultad, puesto que es una materia extensa y compleja, que por su propia naturaleza abarca muy distintos campos. Ello hace que sea muy complicado proporcionar una información exhaustiva de todos ellos, y que deba abordarse con una razonable dosis de realismo.

El currículo que se presenta se basa en un enfoque más práctico que teórico. Se ha procurado aligerar los fundamentos conceptuales, reduciéndolos a los imprescindibles, a la vez que se ha hecho mayor hincapié en los contenidos procedimentales. Es cierto que, en Bachillerato, se debe proporcionar a los alumnos una base conceptual suficiente, pero sin olvidar, en ningún momento, que esta primera aproximación al complejo mundo de la imagen debe aportar una información elemental sobre cada uno de los núcleos temáticos que se desarrollan. No se debe, por lo tanto, incurrir en la pretensión de impartir unas bases teóricas fundamentales, ya que esto es algo que debe reservarse para estudios especializados posteriores.

Un enfoque práctico, mediante el que los alumnos se expresen a través de la imagen, aplicando con rigor conocimientos y técnicas que ya han adquirido, tiene la ventaja de resultar especialmente motivador. Por otra parte, la