

# Arte generativo: puntos de inicio, líneas de encuentro, formas continuas

NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA / 5.º Y 6.º AÑO  
EDUCACIÓN ARTÍSTICA - ARTES VISUALES

Palabras clave: arte abstracto / arte generativo / op art / planos / color / ritmo visual / composición plástica



## Arte generativo: puntos de inicio, líneas de encuentro, formas continuas



Fuente: [Colección de Arte de la Universidad Siglo XXI](#)

EDUCACIÓN SECUNDARIA / CICLO ORIENTADO

Cursos: 5.º y 6.º año

Educación Artística - Artes Visuales

## Presentación

La geometría es indispensable en el desarrollo de obras artísticas. De forma más explícita, vemos su necesidad en la arquitectura, y también es utilizada para la estructura y el sostén de la figura humana en el arte, aunque no sea tan evidente. Sin embargo, la relación entre la geometría pura y el plano plástico es paradójal. Muchas veces, las obras que la incorporan de forma directa son dejadas de lado por considerarse algo “simple” o poco interesante en comparación con otras expresiones reconocidas como “complejas”.

Esta secuencia didáctica propone explorar la obra artística geométrica con base matemática, tomando como base de inspiración la obra del artista cordobés Eduardo Moisset de Espanés, pionero de este tipo de obras en Córdoba y en Argentina. Se invita a estudiantes y docentes a jugar y experimentar con sistemas para generar formas geométricas y con colores a partir de un conjunto de reglas que parecen simples, pero que se pueden complejizar a medida que los productores y productoras de imágenes jueguen y alteren esas reglas.

Al final del documento, encontrarán una ficha técnica que presenta la inscripción de estos contenidos en las propuestas curriculares del nivel Secundario.



# Esquema de la propuesta

## **Clase 1.** Me metí en lo generativo sin saber que existía: Eduardo Moisset de Espanés

**Presentación y observación** de la obra de Eduardo Moisset de Espanés.

**Lectura y comentario de un texto con información biográfica** acerca del artista con mediación docente.

## **Clase 2.** Repetición, ritmo y progresión

**Breve desarrollo de los conceptos de repetición y ritmo visual** a partir de la obra de Moisset de Espanés.

**Práctica con ejemplos de ritmo visual** con papel y lápiz.

## **Clase 3.** Color y ritmo

**Presentación de la relación entre ritmo visual y colores** por medio de ejercicios rápidos.

**Análisis sobre la interacción del color** para producir sensaciones y conducir la mirada del espectador.

## **Clase 4.** Geometría generativa

**Desarrollo de formas geométricas** a través de una serie de leyes simples.

**Exploración de las posibilidades que ofrecen esas reglas** cuando se alteran variables.

## **Clase 5.** Generadores de color

**Creación de reglas ordenadas** para mezclar colores con porcentajes.

## **Clase 6.** Pintura en gran formato: forma y color en las paredes

**Preparación de bocetos para una intervención artística** en grupo para la institución.

**Integración de todos los conceptos en una intervención artística** para la escuela.



# Clase 1. Me metí en lo generativo sin saber que existía: Eduardo Moisset de Espanés

*Este primer momento de la clase busca despertar la curiosidad de los y las estudiantes por conocer más un arte que nace de la aplicación de sistemas matemáticos. Para ello, se ofrece la lectura de un texto que repasa brevemente la biografía del artista.*

En esta clase vamos a conocer la obra de un artista cordobés, Eduardo Moisset de Espanés, y la “geometría generativa”. Leamos este texto de Jorge Barón Biza (2011).



## Eduardo Moisset de Espanés

1932

*Inició en el país la geometría de base numérica aplicada al arte*

Nació en Córdoba. Estudió arquitectura en la Universidad Nacional de Córdoba, en la que actualmente ejerce la docencia, tanto en la Facultad de Arquitectura como en la Escuela de Artes. Desde 1959 se dedicó a la investigación visual con base matemática (aplicación de series numéricas al crecimiento de formas geométricas). Ha presentado muestras individuales en las principales ciudades argentinas. La primera es de 1961, esmaltes y témperas en la Sociedad de Arquitectos de Córdoba. En la década del 60 viaja a Alemania Occidental para especializarse en maquetas, stands, paneles, etc. A su regreso asume cátedras de Geometría Plana y del Espacio, Proyectiva y Perspectiva. Hasta 1972 cultivó un arte op, para internarse después en lo numinoso: antiquísimos restos de arquitectura que nos fascinan y devoran con sus juegos visuales. Investigó también la técnica audiovisual hacia fines de los años 70. Actualmente emplea con preferencia la pintura acrílica. En 1983 presentó sus conocidos “Cuadrados Mágicos” en el Museo Caraffa. Obtuvo Mención Especial en el Octavo Salón de Pintura de la Fundación Pro-Arte Córdoba de 1989. Creó el Centro de Investigaciones Plástico-Matemáticas en 1992, que ya ha realizado varias exposiciones orientadas hacia la imagen digital y los desafíos plásticos de la computarización. Después de cuarenta años de investigaciones de avanzada en el arte argentino continúa su labor, ignorada por algunos críticos. (p. 68).

*A continuación, se desarrollan ciertas características de la obra de Moisset de Espanés para que los chicos y chicas tengan en cuenta a la hora de analizar las obras. En especial, se hace énfasis en el uso de la geometría y los colores que hace el artista en su obra. De esta manera, se comienza a pensar en el concepto de arte generativo.*

En una entrevista para el diario *La Voz del Interior*, el artista dijo: “Puse unos puntos en un papel y empecé a hacer una ley de crecimiento. Me metí en lo generativo sin saber que existía” (La Voz del Interior, 2012, párr. 6). En otra ocasión, afirmó:

En lo numérico: predomina el empleo de las numeraciones tomadas de los cuadrados mágicos, ordenamientos en cuadro en los cuales todas las sumas horizontales y verticales dan un mismo total. Con dichos números, se obtienen estructuras de base formadas por cuadrados contiguos, separados o superpuestos según la construcción que uno mismo provoque. Con cualquiera de esas estructuras generadas, y trabajando por sucesivas transformaciones, se puede arribar a imágenes y expresiones muy diversificadas. En lo cromático: investigó tablas cromáticas que determinan las proporciones de mezclas correspondientes a cada número. A menudo me limito a los primarios, el blanco y un tono entonado como únicos componentes de las dosificaciones... En lo formal: me apasiona lo complejo, las formas ambiguas, de lectura no fácil, que no se agotan de inmediato. El espacio a veces me preocupa más que la forma misma... (Moisset de Espanés, como se citó en *La geometría de Moisset*, 2007, párr. 2).

La relación de Moisset de Espanés con el arte está marcada por haber sido discípulo en pintura del pintor y profesor Ernesto Farina junto con Antonio Seguí. Eduardo se casó con la hermana de Seguí, Ana, lo cual estrechó los lazos entre los artistas.

## Actividad. Geometría generativa

Antes de ver algunas de las obras en particular del autor, debatimos entre nosotros:

- Según lo que escuchamos, ¿cómo imaginamos que puede ser la obra del autor?
- ¿Podrían hacer un esquema o boceto rápido de cómo imaginan que se verían sus obras?

*Se puede habilitar el pizarrón para que los y las estudiantes pasen a dibujar lo que imaginaron. Estas son dos preguntas para iniciar la segunda parte de la actividad donde se observarán algunas obras seleccionadas de Moisset de Espanés. En el apartado “Enlaces de interés” de esta secuencia didáctica, se ofrecen repositorios con obras de este artista. Aquí ofrecemos algunas.*

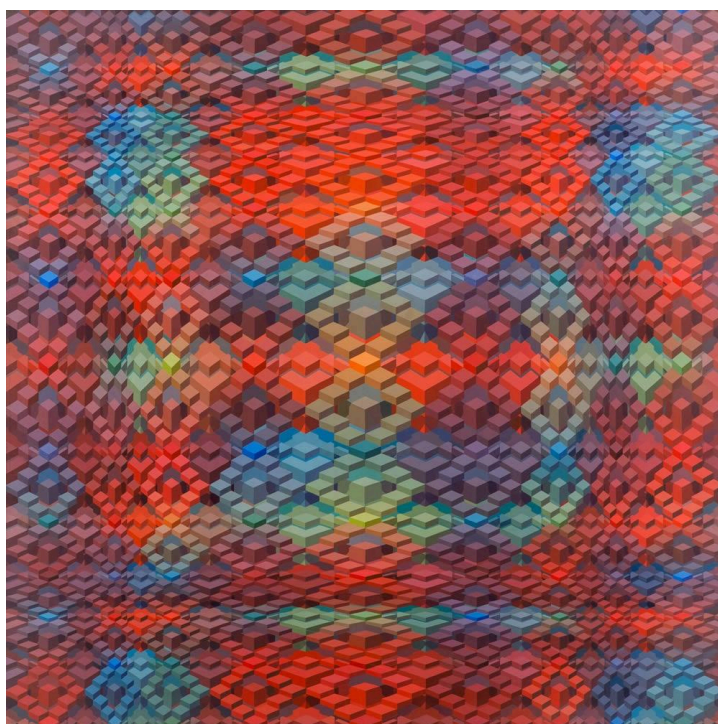


Imagen: [Colección de Arte de la Universidad Siglo XXI](#)



Imagen: [Colección de Arte de la Universidad Siglo XXI](#)

---

Observemos con atención estas imágenes y conversemos:

- ¿Qué elementos comunes encuentran en las imágenes?
- ¿Por qué creen que Moisset de Espanés llama su arte “geometría generativa”?
- ¿Sabían que se pueden crear obras de arte usando las matemáticas?

*En este momento se habilita un momento de debate para que los y las estudiantes puedan desarrollar sus propias hipótesis sobre el proceso de trabajo del artista y compartir sus apreciaciones. Es importante en este punto el rol del o de la docente como moderador o moderadora del debate, a los fines de habilitar que todas las voces puedan escucharse y expresarse y evitar, en la medida de lo posible, la dispersión.*



## Clase 2. Repetición, ritmo y progresión

¿Les ocurrió alguna vez que, cuando escuchan la canción que más les gusta, golpean el piso marcando el ritmo con los pies?

Reconocer el ritmo es simple en la música, pero ¿sabían que también existe en las artes visuales? El ritmo empieza con un elemento simple. Podemos empezar con unos golpes de palmas.

*Esta clase trabaja en el reconocimiento y la creación de ritmos visuales, desde repeticiones simples a progresiones complejas. El siguiente ejercicio está pensado para internalizar el concepto de la repetición; la idea de batir palmas ayudará en esta tarea, siempre cuidando que el objetivo no se pierda. Para esto es mejor encararlo en etapas pequeñas: empezar explicando la primera palma para marcar el elemento a repetir y continuar con dos palmadas y así sucesivamente hasta diez.*

¿Qué pasó cuando batimos palmas? Repetimos el mismo elemento sonoro varias veces. Esta es la forma más simple de ritmo. Veamos ahora esta imagen.

*Ahora repetimos el proceso de las palmas siguiendo los elementos en el plano que, en la siguiente imagen, se encuentran a una distancia que se mantiene constante entre un elemento y otro.*



Imagen: [Colección de Arte de la Universidad Siglo XXI](#)

Ahora, probemos agregando una variante.

*Siguiendo el proceso, en esta imagen, se puede empezar de izquierda a derecha y, cuando los elementos (cubos) empiezan a cambiar y a acercarse, se puede acelerar las palmas y desacelerar cuando los elementos se ven más alejados entre sí.*



Imagen: [Colección de Arte de la Universidad Siglo XXI](#)

El ritmo en la imagen surge de la repetición, es virtual, pero se complejiza con variaciones. Puede variar la velocidad, la separación o los silencios entre un elemento y el siguiente. Como se puede apreciar en el detalle de la obra, las variaciones pueden ser lineales paralelas al eje horizontal o vertical, o bien, ascender y descender.

Ahora veremos la obra completa, ya no solo el detalle. ¿Podemos seguirle el ritmo? O, en todo caso, ¿podemos leer un solo ritmo?

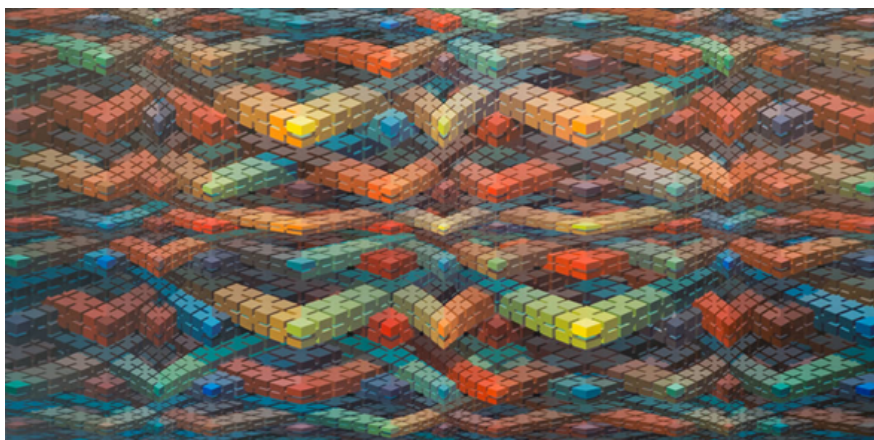


Imagen: [Colección de Arte de la Universidad Siglo XXI](#)

Una obra interesante tiene ritmos diferentes dentro de sí misma, acelera o desacelera a medida que la recorremos, hace pausas. Incluso, puede repetir un ritmo particular de la misma forma que se repiten sus elementos constitutivos.

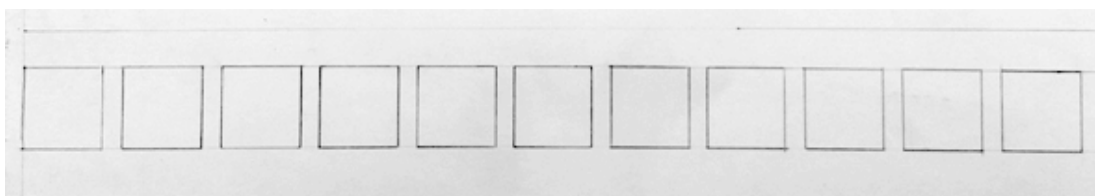
Cuando establecimos un ritmo, este se convierte en un patrón regular y predecible, pero podemos introducir variantes para hacer de este ritmo algo más interesante. Estas variantes se pueden introducir en aspectos como el color, el valor y la forma.

*Es un buen momento para traer a la memoria aspectos vistos previamente sobre la percepción del color y sus aspectos psicológicos asociados: colores fríos y cálidos, vibración, etcétera.*

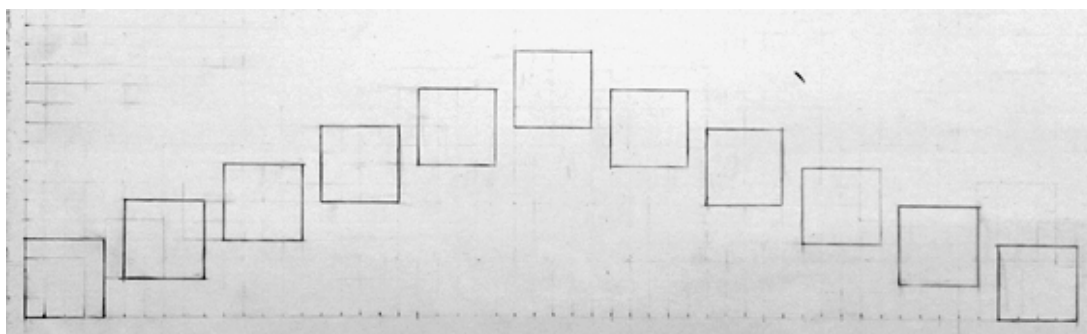
## Actividad. Experimentamos con el ritmo

En este momento, comenzaremos a crear nuestros propios dibujos aplicando las variaciones que observamos. Para ello, sigan estos pasos.

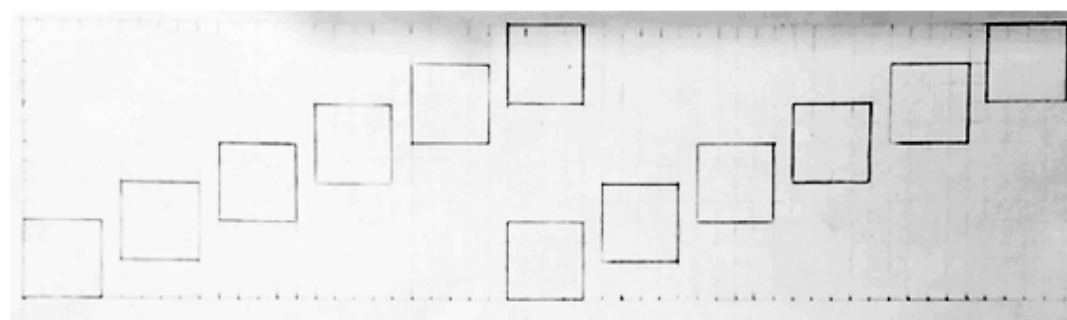
- 1) Trabajaremos con hojas cansón para dibujo en sentido vertical. Separamos la hoja en tres segmentos de la misma altura con líneas horizontales en lápiz.
- 2) Nos posicionamos en el segmento superior de la hoja y dibujamos un cuadrado de 2 x 2 cm en el margen izquierdo superior asentado en la línea horizontal que hicimos, seguido de otro igual de 2 x 2 cm con una separación de 0,5 cm entre ambos. Repetimos hasta el final de la hoja. Debería verse así.



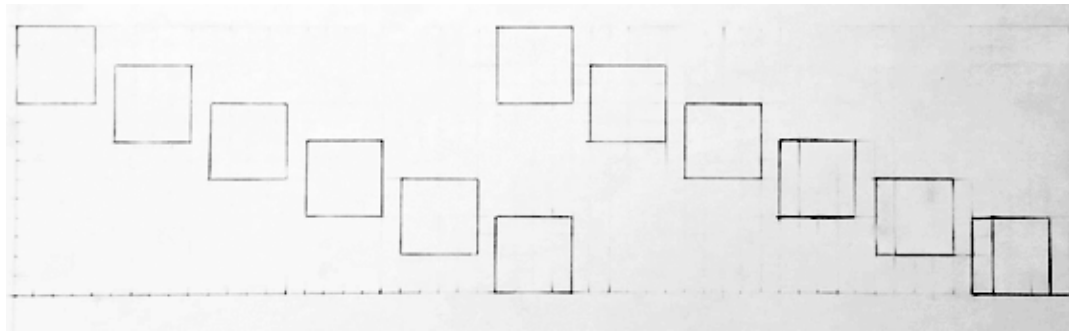
- 3) En el segmento medio, empezaremos con un cuadrado de 2 x 2 cm, luego dibujamos otro cuadrado idéntico a 0,5 cm del primero, pero lo elevamos 1 centímetro de la línea horizontal. Repetimos el proceso, haciendo otro cuadrado de 2 x 2 cm separado a 0,5 cm del anterior y 2 cm de la línea horizontal. Para el siguiente cuadrado, realizamos el mismo procedimiento, pero lo dibujamos a 3 centímetros de la línea horizontal. Una vez más, dibujamos otro cuadrado del mismo tamaño a 4 cm de la línea horizontal. Deberíamos terminar con un cuadrado a 5 cm de altura. Ahora, debemos hacer el camino descendente bajando 1 centímetro los cuadrados hasta llegar al final de la hoja, lo cual nos da como resultado un ritmo ascendente y descendente como se ve en el ejemplo.



- 4) En el tercer y último segmento, vamos a repetir el proceso anterior. Realizamos cuadrados de 2 x 2 cm separados entre sí por 0,5 cm y elevándolos de a 1 cm progresivamente. Repetimos la misma secuencia hasta llegar a la elevación de 5 cm y volvemos a empezar la secuencia. Esto debería generar una secuencia rítmica que sube, se detiene abruptamente y se reinicia.



- 5) Podemos hacer el mismo recorrido pero en forma descendente. empezando con un cuadrado a 5 cm de altura y haciéndolo descender de a 1 cm hasta volver a la línea horizontal.



Los juegos rítmicos en artes son variados y este es solo una muestra. Podemos trabajar con variantes y experimentar o jugar con posibilidades y límites en las formas, direccionalidad de movimientos, espacios de separación tanto horizontal como vertical y número de objetos en la secuencia. Incluso, podemos inspirarnos en la obra de Moisset de Espanés para producir nuevas ideas.

## Clase 3. Color y ritmo

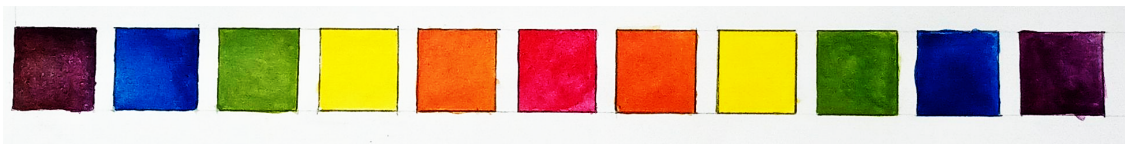
El color puede darnos sensaciones de velocidad y peso que pueden aplicarse en el ritmo. Los colores fríos generan la sensación de una menor velocidad, movimiento y mayor peso visual que los colores cálidos. Si los usamos alternadamente e incorporamos la forma, podemos crear alternancia en el patrón y enriquecer los ritmos. Según su volumen, las formas también nos permiten crear la sensación de movimiento y aceleración. En esta clase, veremos las formas y el color con detenimiento.

*Puede ser esta una buena ocasión para refrescar los conceptos sobre el color y sus cualidades, pero no es necesario ahondar en ellos de momento. Solo dar a entender las cualidades de peso y movimiento aparentes que asociamos con los colores, así como su temperatura, y ver cómo influyen en el ritmo visual.*

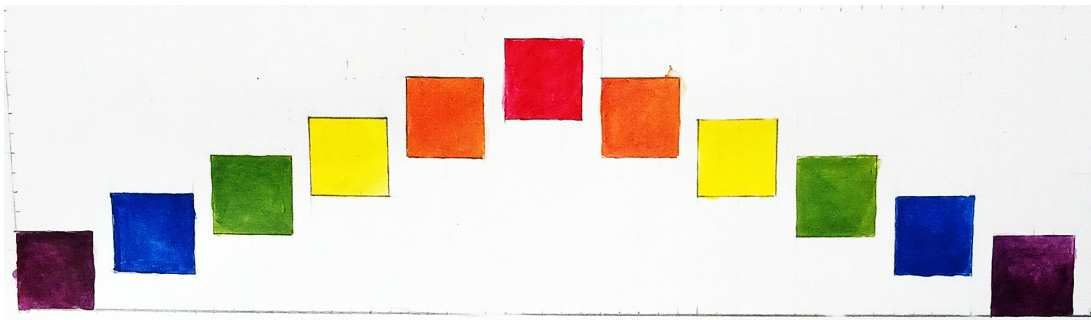
### Actividad. Incorporamos colores

Les proponemos ahora recuperar el trabajo de la clase pasada para experimentar con los colores y el ritmo:

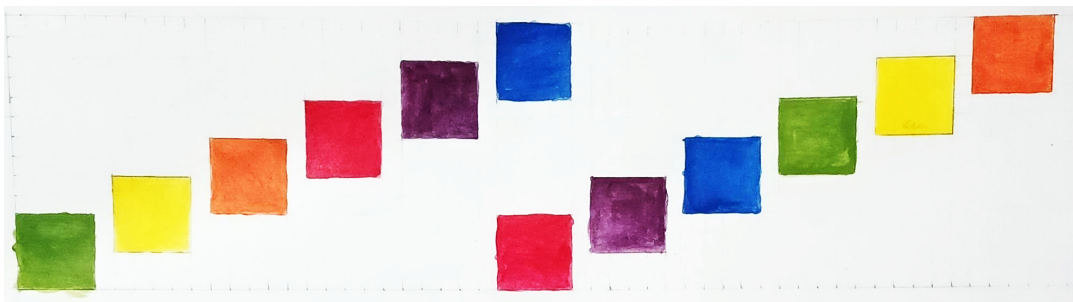
- 1) Vamos a pintar los cuadrados del primer ejercicio de la clase pasada, usando violeta, azul, verde, amarillo, naranja y rojo. Luego, continuamos naranja, amarillo, verde, azul y violeta. Veamos el ejemplo.



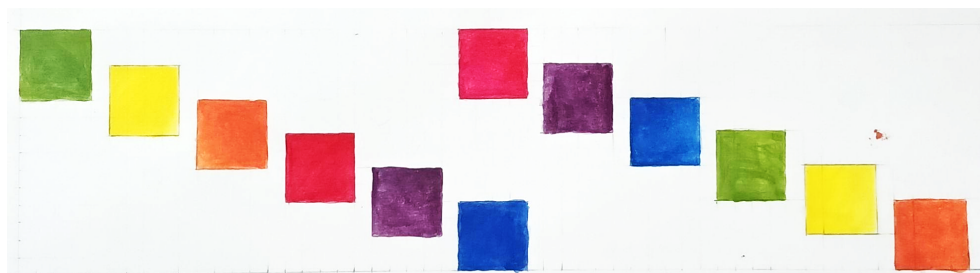
2) En el segundo ejercicio usaremos el mismo patrón de colores que el anterior.

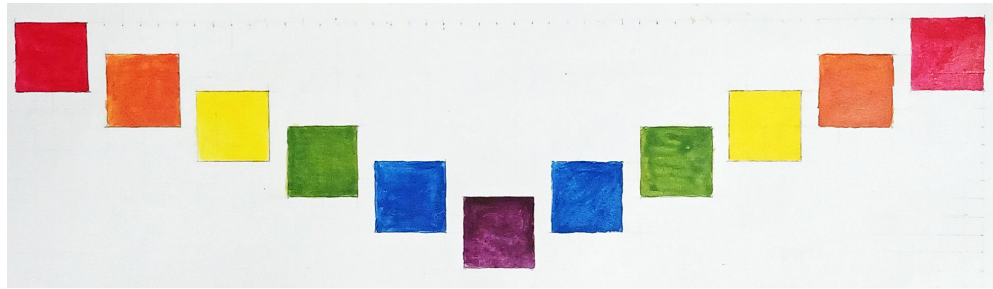


3) En el segmento inferior pintaremos la siguiente secuencia partiendo de verde, amarillo, naranja, rojo, violeta y azul. En el siguiente grupo empezaremos con rojo, violeta, azul, verde, amarillo y terminamos con naranja.



4) Estos ejercicios son solo algunos de los posibles juegos cromáticos. Podemos introducir variantes de los mismos patrones, en forma descendente e invertir el orden de los colores. Algunos ejemplos.





5) Volvemos sobre los patrones creados y respondemos estas preguntas:

- A. ¿Qué colores parecen acelerar el movimiento?
- B. ¿Cuáles dan la sensación de desacelerar el movimiento?
- C. ¿Cuál es el patrón de ritmo más rápido?
- D. ¿Qué patrón tiene el ritmo más lento?

El color y el ritmo se potencian y podemos usarlos en nuestro favor en las clases siguientes, siempre teniendo en cuenta la intencionalidad que queremos darle a los tonos elegidos. Un patrón rítmico se puede enriquecer si usamos los colores adecuados o no funcionar de la manera que pensamos si los colores elegidos son poco apropiados para la secuencia en cuestión. Siempre es una buena práctica probar y practicar patrones y colores antes de llevarlos a obras más grandes, y también es recomendable pedir la opinión de compañeros y compañeras.



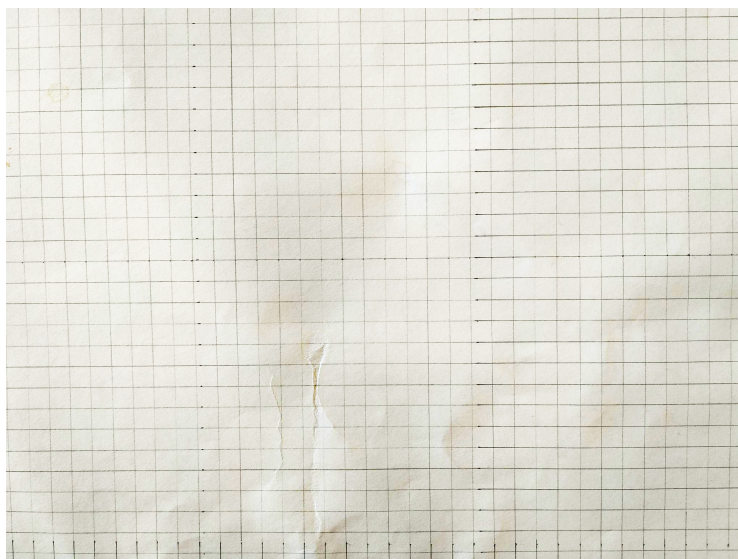
## Clase 4. Geometría generativa

*Esta clase responde a la modalidad de taller. No está contemplado el desarrollo teórico, sino más bien en el trabajo de dibujo. El o la docente deberá guiar u orientar con las consignas y dejarlas en claro. Las reiteraciones y repeticiones en la muestra de ejemplos son una buena práctica para fijar el procedimiento de trabajo hasta lograr la autonomía de los y las estudiantes. En un principio, puede haber frustraciones y confusión en la tarea: eso es parte del proceso. En la medida en que se avanza e internalizan las reglas de generación geométrica, el trabajo se vuelve ágil. Aun así no hay que pasar por alto las dificultades que puedan presentarse y dar respuesta a las inquietudes.*

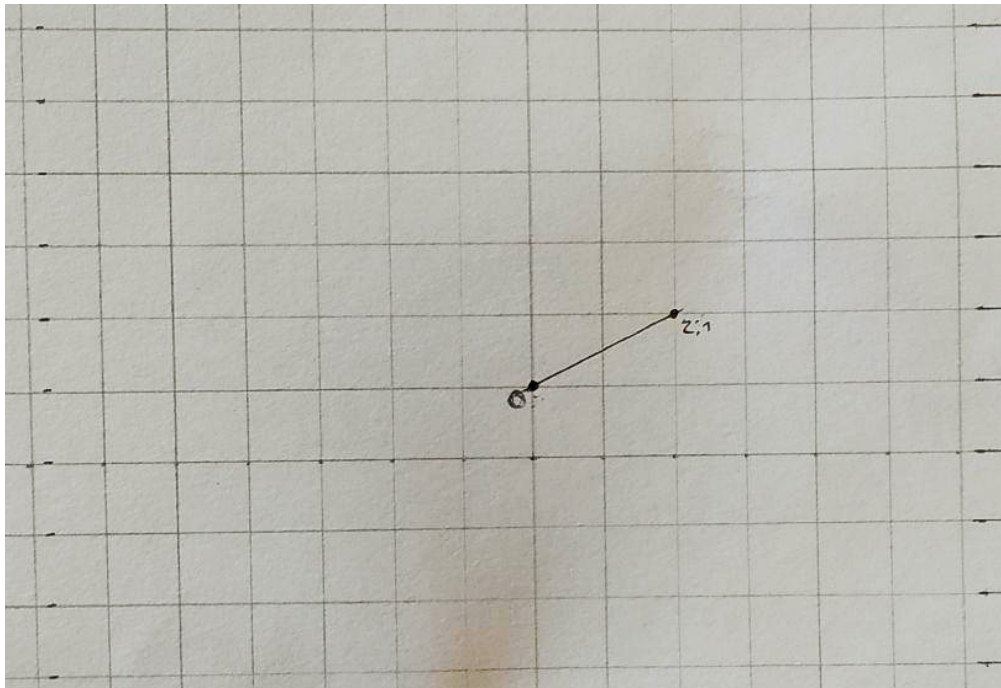
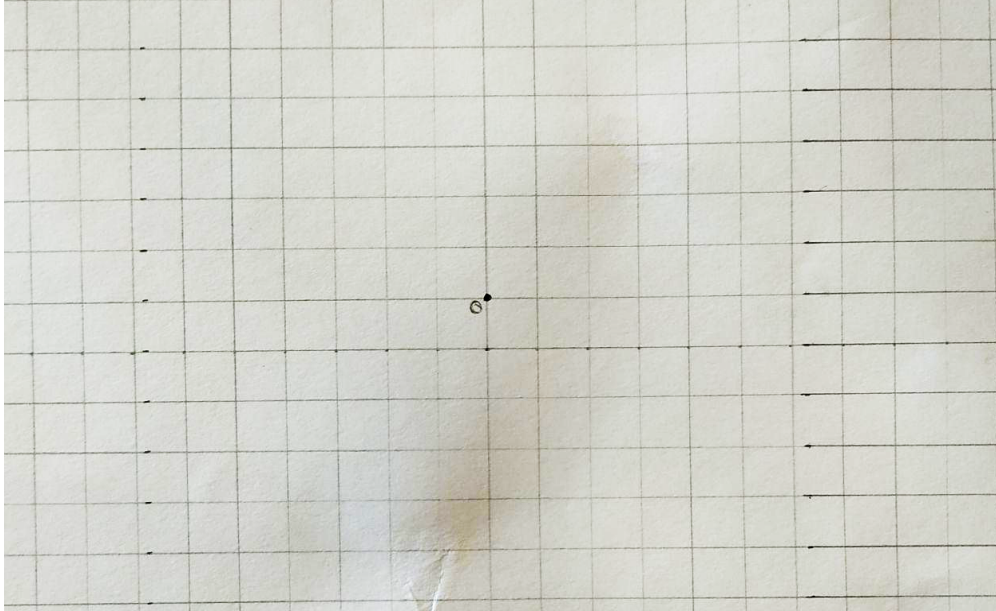
En esta clase trabajaremos con un sistema para la creación de figuras geométricas que puede darnos resultados diferentes si se alteran ciertas variables.

### Actividad. Trabajamos en las formas

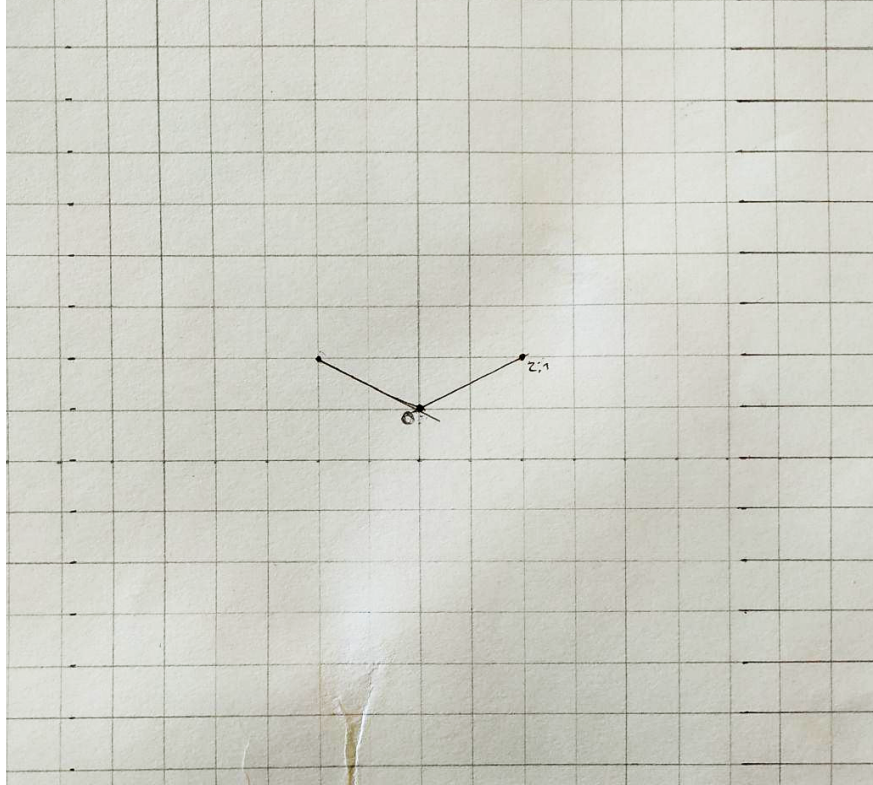
- 1) Dividiremos la hoja milimetrada por la mitad tanto horizontal como vertical.



- 2) Las líneas que dividen serán ahora los ejes X e Y. Cada intersección desde OX y OY será tratado con un número entero (0;1), (0;2), etcétera.
- 3) Marcaremos un punto en las coordenadas (0;0) que llamaremos O (por origen) y otro en (2;1), los unimos trazando una línea recta.



4) Desde O ahora marcaremos otro punto en  $(-2;-1)$  y los unimos con una línea.



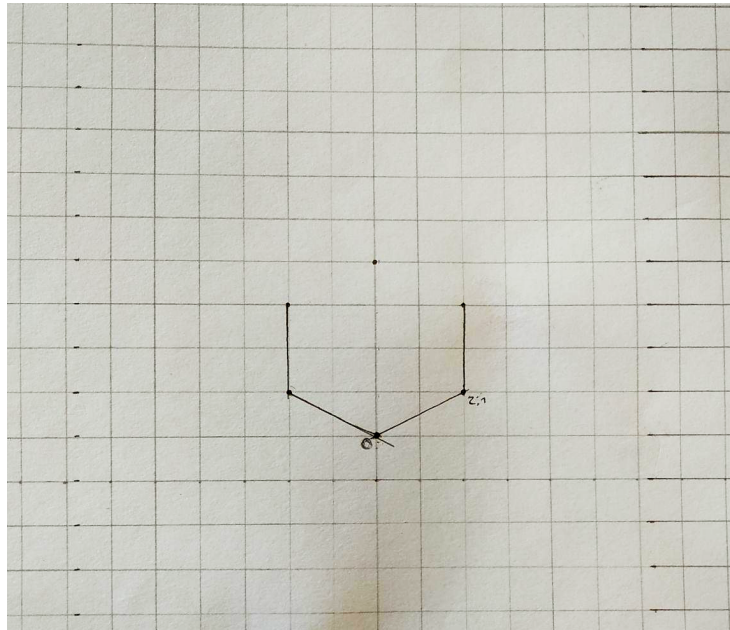
5) Desde  $(2;1)$  trazaremos una línea al punto  $(0;2)$ .

6) Unimos  $(-2;-1)$  con una línea a  $(0;2)$ .

7) Repetimos el mismo procedimiento 2 puntos más arriba. Ahora O será  $(0;2)$ .

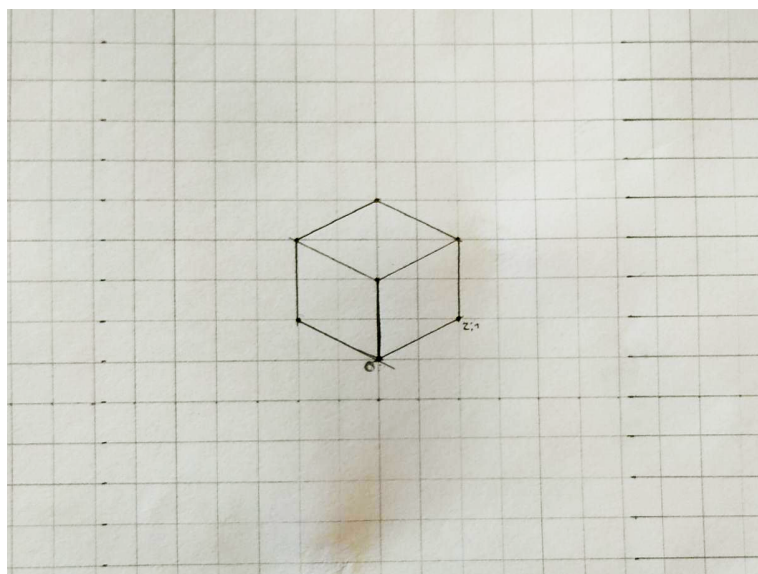
8) Marcamos un punto en  $(2;3)$  y  $(-2;-3)$  y las unimos a O con una línea recta cada una.

9) Extendemos una línea desde los puntos a (0;4) y cerramos el rombo.



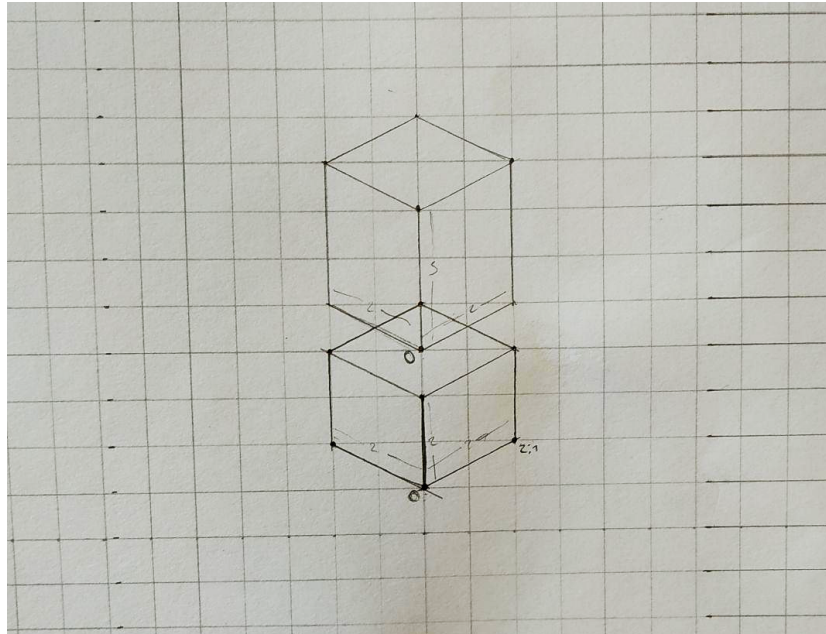
10) Unimos los puntos (2;3) y (2;1) con una línea recta vertical, mismo proceso en el eje -X.

11) Creamos un cubo de 2 x 2 x 2: cada número representa los ejes X; Y; Z en ese orden. Podemos contar las líneas y los rectángulos que se han formado para constatar que cada lado tiene 2 rectángulos de ancho por 2 de alto.

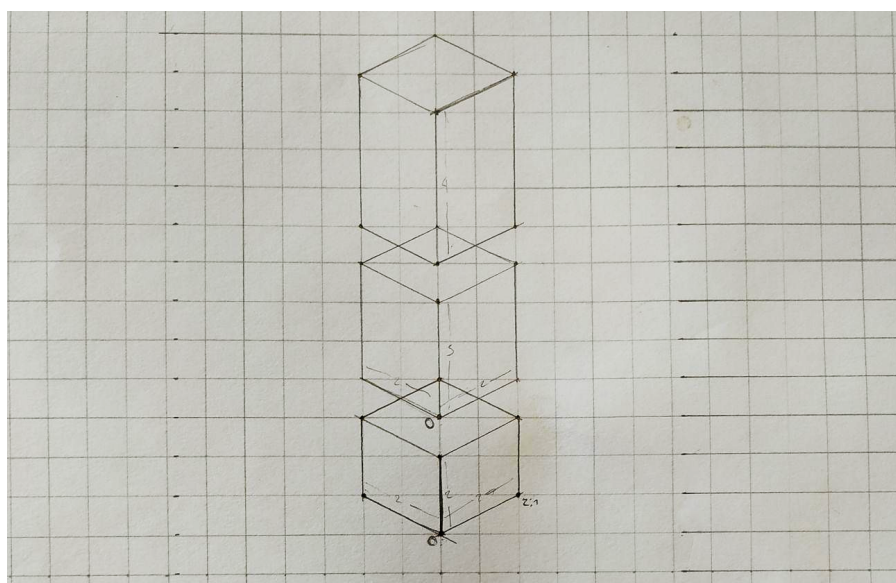


Ahora, podemos repetir el proceso para crear nuevos cubos cambiando las coordenadas.

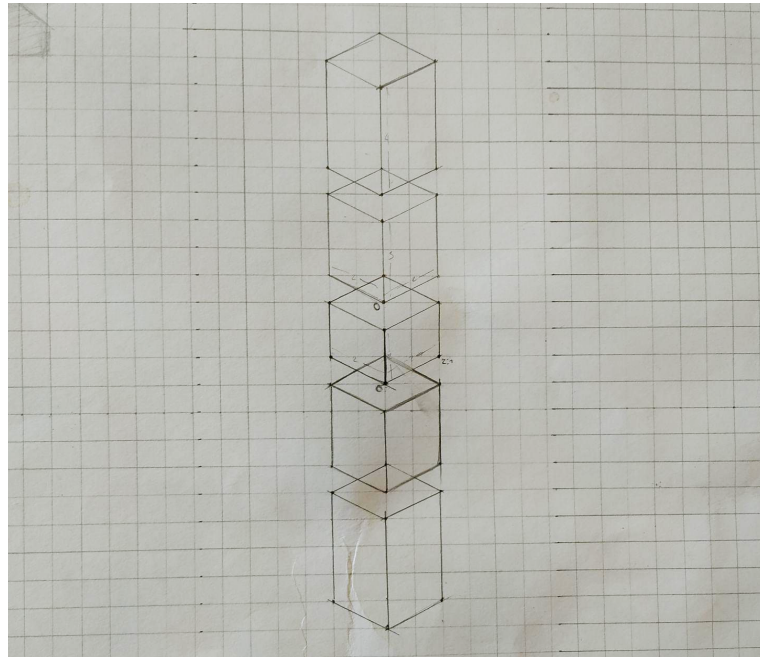
- 1) Partiendo desde nuestro primer cubo haremos una separación de 1 cuadrado y crearemos otro cubo de  $2 \times 3 \times 2$ .



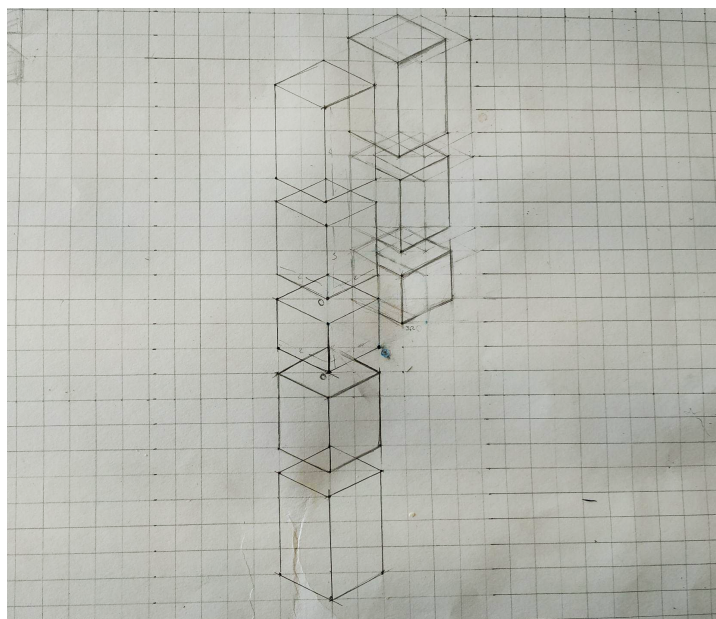
- 2) Crearemos otro cubo de  $2 \times 4 \times 2$  con una separación de 1 encima del cubo anterior.

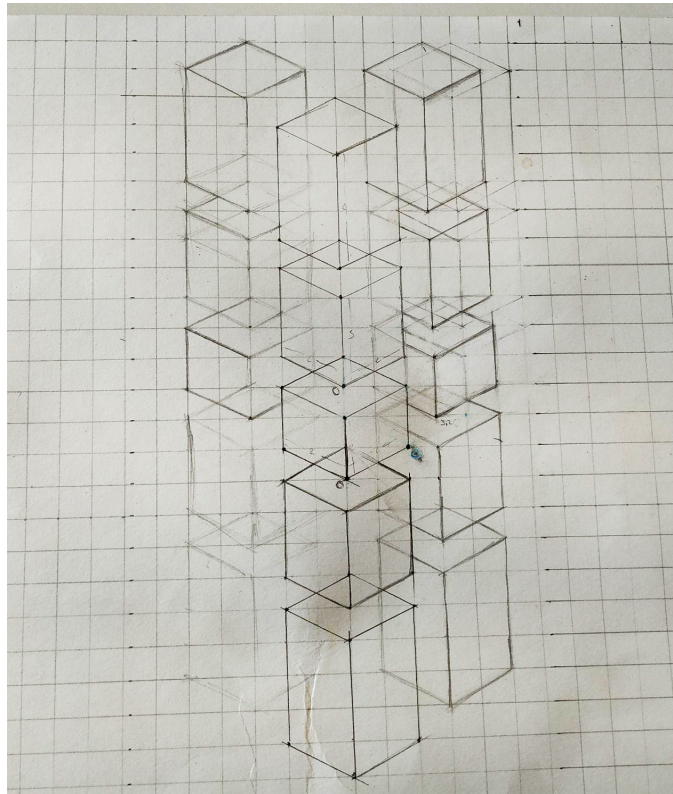


3) Haremos lo mismo, pero por debajo del cubo inicial.



Con esto habremos creado una progresión sobre el eje Y de 1 pasando de 2 a 3 y de 3 a 4. Ahora, intentaremos hacer lo mismo hacia el eje X, empezando desde nuestro cubo central avanzaremos hacia el lado derecho de la hoja usando el mismo método solo cambiamos el punto de origen (O) poniéndolo en (3;2), el procedimiento de creación será el mismo.



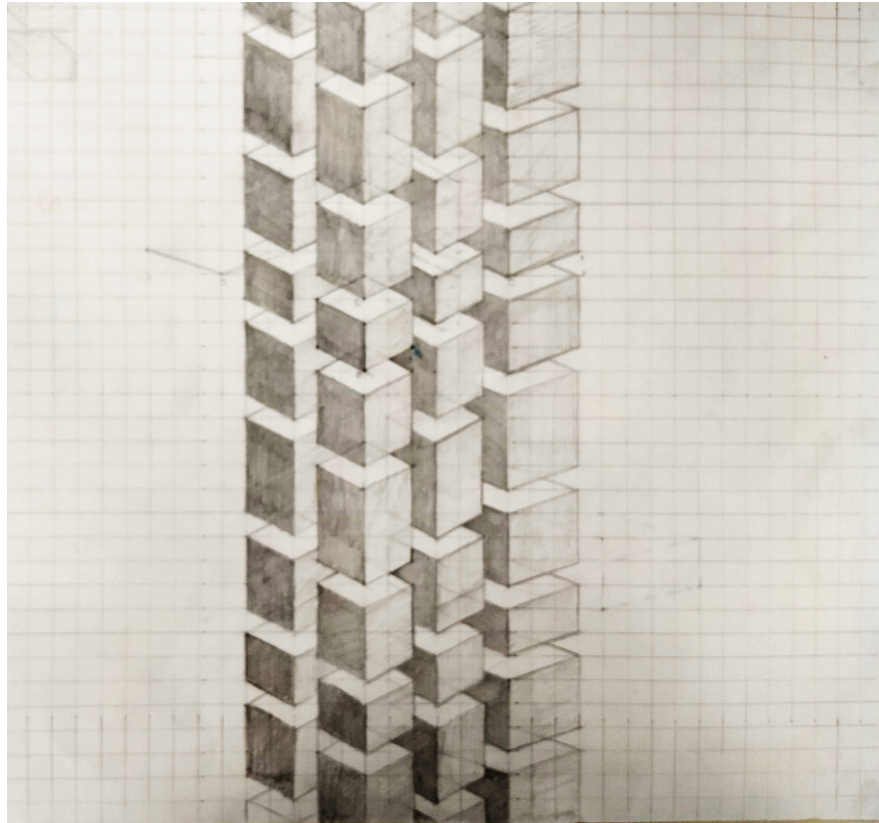


Ahora veremos lo que se ha formado con algunas líneas, los patrones intrincados. Desde este set de cubos principales, podemos generar nuevos grupos o bloques de cubos usando las mismas reglas, pero variando la ubicación de los puntos.

*Podemos dividir a los y las estudiantes en diversos grupos. Cada grupo puede trabajar con diferentes variantes a las reglas para generar formas geométricas. Por ejemplo, una mitad del grupo clase puede sumar 1 a todas las medidas en los ejes X y Z sin tocar las medidas en el eje Y y la otra mitad puede seguir la consigna inversa, es decir, modificar en +1 todas las medidas en el eje Y sin modificar las medidas en los ejes X y Z. Así podemos asegurarnos de ver diferencias en los resultados partiendo de las modificaciones que elegimos hacer.*

*En la imagen que compartimos a continuación, podemos ver una secuencia de cubos con una variante. Los dos primeros sets reiteran los pasos dados en la consigna. En el tercer grupo, se introduce una variación sumando 1 al eje en horizontal, mientras mantenemos las reglas para la generación del cubo en vertical tal como vimos en el set original. Dada la naturaleza del trabajo, deberemos poner límites más allá del continente de la hoja de papel. Recomendamos de tres a cinco iteraciones de un*

*grupo de reglas tanto en vertical como horizontal. Una vez alcanzado el límite podemos empezar con un nuevo set de reglas. Este límite es sugerido para poder explorar nuevas variantes, pero será en última instancia decisión de los y las estudiantes que realicen el trabajo.*





## Clase 5. Generadores de color

Ya tenemos las formas, es momento de poner colores, pero, ¿cuáles? La primera decisión es resolver si queremos un color frío o un color cálido. Recordemos la clase sobre color y ritmo.

Para generar y elegir colores, primero necesitaremos un círculo cromático. Para esta propuesta, haremos uso de un círculo que reúne estos colores, con variantes: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta.



Fuente: [Wikimedia](#)

*Para esta clase es necesario que los y las estudiantes sepan reconocer colores primarios y secundarios además de cuáles son los colores complementarios. Para pintar, una forma de trabajar es con el uso de un gotero y pintura diluida en agua que tenga una consistencia de tinta.*

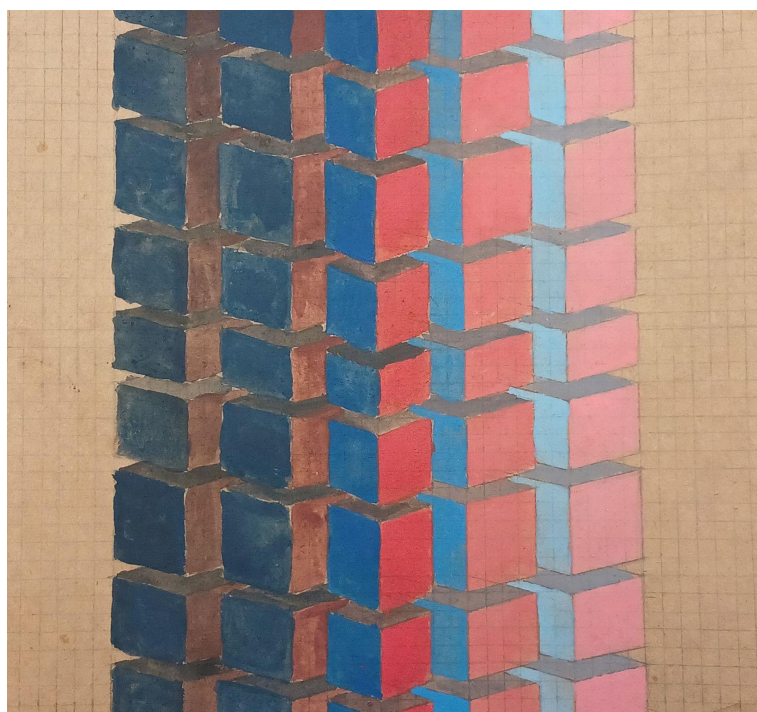
## Actividad. Construimos los colores

Pintaremos el trabajo de la clase 4 siguiendo estos pasos:

1. Para la cara X, elegiremos un color y para la cara Z otro color diametralmente opuesto en el círculo cromático.
2. Mezclaremos 50 % y 50 % de los dos colores y obtendremos un marrón neutro. Podemos usar una cantidad de gotas de pintura para lograr los

porcentajes y mantenerlos. Por ejemplo, podemos hacer que la proporción sea la siguiente: 100 gotas de pintura equivale al 100 % .

3. Pintaremos con estos tres colores el primer cubo del diseño de la clase anterior. Tomaremos el color del eje X y le agregaremos 25 % de negro y pintamos la cara X adyacente. Repetimos el proceso a lo largo del eje Y.
4. Para el siguiente plano de X, al color que creamos le agregaremos otro 25 % más de negro. De nuevo vamos hacia el eje Y.
5. Para el color en el eje Z, agregaremos 25 % de color blanco y pintaremos el último cubo. Pintamos todo a lo largo del eje Y. Repetimos la carga de 25 % de color y pintamos el cubo siguiente.



Ya que hemos decidido los colores a usar, podemos trabajar todo un bloque y aplicar variaciones de los porcentajes a lo largo de toda la obra.

*Para esta actividad la consigna pide el uso de blanco y negro para tener un registro más rápido del paso de tonos claros a oscuros, pero esto bien puede sustituirse con tintas cromáticas en lugar de valores. Por ejemplo, se podría empezar con naranja y agregar más rojo o más amarillo a medida que nos alejamos del centro del bloque. El espacio de experimentación cromática es amplio. Se debe alentar a los y las estudiantes a que tomen nota de las mezclas que están haciendo y las proporciones.*

## Clase 6. Pintura en gran formato: forma y color en las paredes

En esta última clase, nos dividiremos en grupos de hasta 4 estudiantes para trabajar. Usaremos los conceptos y tomaremos como base lo visto en las clases anteriores, pero pensando en proyectar el trabajo a un formato mayor. Podemos pintar en cartón, papel o tela, o bien, un muro. Lo importante es recuperar todo aquello que fue visto en las clases anteriores, las discusiones, los debates, las conclusiones a las que arribamos, las diferentes sensaciones que tuvimos frente a la obra de Moisset de Espanés como así también ante nuestras producciones y las de los compañeros y compañeras para crear una obra nueva.

*El o la docente deberá guiar a los chicos y chicas según el trabajo previo. Una buena idea es recuperar y expandir el diseño y los colores trabajados en la clase anterior, usando la práctica como boceto o estudio para un trabajo de formato mayor. Queda a criterio de los y las docentes si el trabajo será en formato más pequeños y soportes como papel, tela o madera, o si desean trabajar en un proyecto para un mural.*

## Actividad. Aplicamos las matemáticas

Llevaremos nuestro diseño de geometría generativa a un formato mayor. Para esto, usaremos las mismas reglas que utilizamos en el boceto en formato pequeño, pero alteramos las medidas.

*Se sugiere trabajar con acrílicos, papel kraft o misionero de mínimo 100 cm de largo. Se requerirán reglas, cinta de papel, pinceles y lápices. La obra es el resultado de las investigaciones matemáticas expresadas en las clases anteriores y elevar la escala desde los bocetos es una tarea matemática, cuyo resultado debe ser igual al arribado en el boceto o el estudio previo. Debido al tamaño del formato, es posible que esta tarea pueda extenderse en el tiempo para concretarse.*

- 1) Primero, debemos crear una cuadrícula para trabajar en lápiz. Esta retícula se puede hacer de 1 x 1 cm como mínimo hasta 3 x 3 cm como máximo.
- 2) Vamos a llevar el diseño al nuevo soporte con lápiz usando la cuadrícula como guía.
- 3) Un paso opcional: pueden entintar las líneas con fibra indeleble o un pincel con pintura negra para poder delimitar los volúmenes.

A partir de las reglas de color que diseñamos para los bocetos, empezamos a pintar la obra. Podemos usar las paletas creadas por los y las integrantes del grupo para este trabajo.

---

## Referencias

Barón Biza, J. (2011). *Pintores cordobeses*. Córdoba: Letras y Bibliotecas de Córdoba.

Crespi, I. Ferrario, J. (1995). *Léxico técnico de las artes visuales*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

La geometría de Moisset. (2007). Revista *Alfilo*, 3(16). Recuperado de <https://bit.ly/3SSZynP>

La Voz del Interior. (27 de diciembre de 2012). Eduardo Moisset de Espanés: Una aventura numérica. Recuperado de <https://bit.ly/3OXkmJy>

## Enlaces de interés

“Argentina Eduardo Moisset de Espanés: una aventura numérica”, de *La Voz del Interior*.

“La geometría de Moisset”, de *Alfilo*.

“Estructura lúdica. Pintura numérico-generativa | Eduardo Moisset de Espanés”, de *Colección de Arte Universidad Siglo XXI*.

“Pasando ... Pasando... Línea cerrada generadora. Tríptico N° 1.» | Eduardo Moisset de Espanés”, de *Colección de Arte Universidad Siglo XXI*.

“Fiesta – entrecruzamiento de ritmos | Eduardo Moisset de Espanés”, de *Colección de Arte Universidad Siglo XXI*.

“CONFERENCIA: "Forma continua. Eduardo Moisset de Espanés 1932-2020", de Centro de Producción e Investigación en Artes (CEPIA-UNC).

# FICHA TÉCNICA

**Secuencia:** Arte generativo: puntos de inicio, líneas de encuentro, formas continuas

**Nivel:** Secundario

**Cursos sugeridos:** 5.º y 6.º año

**Espacio curricular:** Educación Artística - Artes Visuales

---

## Educación Artística - Artes Visuales

### Eje curricular:

- En relación con las prácticas del lenguaje visual.

### Objetivos:

- Realizar producciones abstractas utilizando la bidimensión y la tridimensión.
- Realizar producciones visuales experimentando con materiales tradicionales e innovadores, de acuerdo con la realidad económica y social.
- Comprender e interpretar las formas bidimensionales y tridimensionales desde un punto de vista estético personal y social.

### Aprendizajes y contenidos:

- Conocimiento de prácticas de las artes visuales contemporáneas y sus posibilidades expresivas e interpretativas (a través de la indagación en medios gráficos y virtuales).
- Conocimiento de las artes visuales en los diferentes ámbitos de producción y soportes no convencionales.
- Conocimiento de procedimientos constructivos, criterios compositivos y componentes del lenguaje visual.

### Sobre la producción de este material

Los materiales de *Hacemos Escuela* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

**Autoría:** Juan Salazar Adrover

**Didactización:** Flavia Ferro

**Corrección literaria:** María Carolina Olivera

**Diseño:** Carolina Cena

**Coordinación de *Hacemos Escuela*:** Fabián Iglesias

**Coordinación de producción:** María Florencia Scidá

### Citación:

Salazar Adrover, J. y equipos de producción del ISEP. (2024). Arte generativo: puntos de inicio, líneas de encuentro, formas continuas. *Hacemos Escuela*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia Creative Commons (**CCBY-NC4.0**)



## COMUNIDAD DE PRÁCTICAS: La clase en plural

La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Los/as invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a [hacemosescuela@isep-cba.edu.ar](mailto:hacemosescuela@isep-cba.edu.ar)



Los contenidos que se ponen a disposición en *Hacemos Escuela* son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

Ministerio de  
**EDUCACIÓN**

