

# ARTES VISUALES II

Apuntes

2° grado



TELEsecundaria



# Artes Visuales II

## Apuntes

*Artes Visuales II. Apuntes* estuvo a cargo de la Dirección General de Materiales Educativos, de la Subsecretaría de Educación Básica.

**Secretaría de Educación Pública**

*Alonso Lujambio Irazábal*

**Subsecretaría de Educación Básica**

*José Fernando González Sánchez*

**Dirección General**

*María Edith Bernáldez Reyes*

**Coordinación general**

María Cristina Martínez Mercado

**Coordinación académica**

Adriana Rojas Lima

**Autora**

Aydée Cristina García Varela

**Asesoría pedagógica**

Ana Laura Vitela Paredes

**Revisión**

Estela Maldonado Chávez

**Ilustración de interiores**

Marco Tulio Ángel Zárate

**Formación y corrección**

Dirección Editorial, DGME

Primera edición, 2011

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2011  
Argentina 28, Centro  
06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-469-721-6

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

## Presentación

---

La Secretaría de Educación Pública, comprometida con la comunidad de telesecundaria –autoridades, docentes, alumnos, padres de familia–, se dio a la tarea de fortalecer el modelo de enseñanza-aprendizaje de esta modalidad educativa. Este modelo fortalecido ofrece materiales que apoyan de manera significativa la comprensión y dominio de los contenidos de los planes de estudio vigentes.

La serie de Apuntes Bimodales de Telesecundaria está desarrollada para que maestros y alumnos compartan un mismo material a partir del trabajo de proyectos, estudios de caso o resolución de situaciones problemáticas. Con este objetivo se han desarrollado secuencias de aprendizaje que despiertan el interés de los alumnos por la materia, promueven la interacción en el aula y propician la colaboración y la participación reflexiva, además de que emplean una evaluación que orienta las decisiones tanto del docente como del alumno y establecen estrategias claras de vinculación con la comunidad.

Estos materiales, que la SEP pone ahora en manos de alumnos y maestros, expone de manera objetiva los temas, conceptos, actitudes y procedimientos necesarios para un mayor y mejor entendimiento de cada una de las materias que comprenden la serie.

El empleo de estos Apuntes Bimodales y las sugerencias que brinde la comunidad de telesecundaria darán la pauta para el enriquecimiento y mejora de cada una de las ediciones de esta obra que busca contribuir a una educación equitativa y de calidad en el país.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



## Página

|     |   |
|-----|---|
| 7   | <b>Introducción</b>   |
| 9   | <b>Bloque 1. Las imágenes publicitarias</b>   |
| 9   | Secuencia 1. Los elementos visuales y comunicativos de la imagen publicitaria                       |
| 23  | Secuencia 2. Forma y contenido de la imagen visual  |
| 37  | <b>Bloque 2. Imágenes y símbolos</b>  |
| 37  | Secuencia 1. El símbolo y la iconografía  |
| 46  | Secuencia 2. Imágenes mitológicas, sagradas y mágicas   |
| 54  | Secuencia 3. Identificación de alegorías  |
| 65  | <b>Bloque 3. Medios de difusión de las imágenes</b>   |
| 65  | Secuencia 1. Medios de difusión de las imágenes fijas y en movimiento                               |
| 79  | Secuencia 2. Medios de difusión de las imágenes   |
| 90  | <b>Bloque 4. El cuerpo humano en la imagen</b>  |
| 90  | Secuencia 1. Representaciones y recursos que se emplean para adornar, decorar y modificar el cuerpo |
| 100 | Secuencia 2. El cuerpo humano en la imagen artística  |
| 116 | <b>Bloque 5. El cuerpo humano en la escultura</b>   |
| 116 | Secuencia 1. Grados de representación en la escultura   |
| 133 | Secuencia 2. La escultura en el arte y en la vida cotidiana   |
| 144 | Secuencia 3. La escultura en las comunidades  |





# Introducción

¿Te has preguntado qué hay detrás de una imagen de la publicidad? ¿Qué significan los símbolos de uso frecuente en la comunidad? ¿Qué es un *storyboard*? ¿Cómo se hace un periódico? ¿Por qué se usan ciertos adornos en el cuerpo? En este segundo año encontrarás y formularás respuestas a cada una de estas preguntas, ya que tendrás la oportunidad de acercarte teórica y prácticamente a temas de las artes visuales que encuentras con frecuencia en tu vida cotidiana. Una de las características más importantes de este ciclo escolar es que podrás familiarizarte con aspectos específicos de las imágenes que se encuentran en tu entorno.

En el bloque 1 identificarás los elementos visuales y comunicativos que componen la imagen publicitaria y los diferentes tipos de publicidad. Algunos temas que desarrollarás en este bloque son los siguientes.

1. La función de la imagen publicitaria.
2. El significado y la identificación del estereotipo en la imagen publicitaria.
3. Los colores y el significado que tienen en la publicidad de acuerdo con la sensación que causa en el consumidor.
4. Las características y diferencias entre la Imagen artística y publicitaria.

El bloque 2 te servirá para comprender las características, similitudes y diferencias entre un símbolo y una alegoría. Comenzarás a reconocer el significado simbólico y literal de las imágenes propias y de la comunidad. Algunos temas que desarrollarás en este bloque se enlistan enseguida.

1. La funcionalidad de los símbolos para la comunidad.
2. La simbología del escudo nacional.
3. El uso de los símbolos en la historieta.
4. El uso del símbolo en la mitología prehispánica.
5. La importancia que ha tenido el uso de alegorías para el arte.

El bloque 3 será un recorrido sobre la diversidad de imágenes, los medios y espacios que las difunden. Algunos temas que encontrarás en este bloque son los siguientes.

1. Los medios que difunden las imágenes según sus particularidades como fijas o en movimiento.
2. Imágenes fijas y en movimiento.
3. La importancia del periódico y su diseño.
4. Explicación y experimentación del *storyboard*.
5. Historia e importancia de los museos y las galerías como espacios para difundir las imágenes artísticas.

El bloque 4 te hará reflexionar respecto al uso del cuerpo humano en la imagen y la importancia que ha tenido como elemento de inspiración para la creación. También identificarás la importancia significativa y las transformaciones que ha sufrido por costumbres culturales. Algunos de los temas que desarrollarás en este bloque se presentan a continuación.

1. El cuerpo como causa para la inspiración artística.
2. Adornos en el cuerpo humano (tatuajes, perforaciones, vestimenta y joyería).
3. El uso de la deformación de la forma para la creación.
4. La importancia de saber representar el cuerpo humano para la ilustración de moda.
5. El uso del cuerpo humano en las campañas sociales.

El bloque 5 se enfoca en identificar el uso del cuerpo humano en la escultura, la arquitectura y en las manifestaciones contemporáneas, por lo que podrás experimentar diversas maneras de interpretar el cuerpo. Algunos temas que desarrollarás en este bloque son los siguientes.

1. Las características y técnicas de la escultura.
2. Historia y transformaciones de la escultura y la arquitectura.
3. Presencia del cuerpo en la escultura y la arquitectura.
4. El uso del cuerpo humano en manifestaciones contemporáneas.

En esta introducción te has percatado de los temas que verás en este segundo año; esperamos que disfrutes de tu libro de segundo año de la asignatura de *Artes Visuales*.

## Bloque 1

### Las imágenes publicitarias

#### Propósito

*Analizar los recursos de comunicación visual de la imagen publicitaria, así como algunos de sus efectos en el entorno social.*

En este bloque te acercaras a los recursos visuales y comunicativos de la publicidad; identificando las similitudes que tiene con el arte. Asimismo interpretarás la forma y contenido mediante la identificación de estereotipos, colores en el consumo, el *marketing*, el modelo AIDA (atención, interés, deseo, acción) y realizarás imágenes experimentando con nuevas formas de hacer publicidad, como la contra-publicidad y la publicidad de guerrilla, por mencionar algunas.

#### Secuencia de aprendizaje 1

### Los elementos visuales y comunicativos de la imagen publicitaria

#### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos emplearán recursos visuales y comunicativos de la imagen publicitaria en sus propias producciones.*

#### Contenido

#### Sesión 1. Imagen publicitaria

##### Propósito

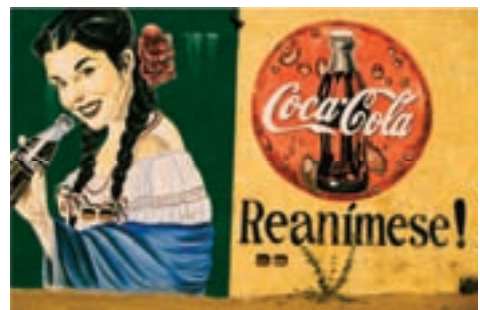
*Reconocerán la importancia, funciones de la imagen publicitaria y su uso en los medios de comunicación.*

¿Identificas esta imagen? ¿Encuentras parecidas en tu entorno?

Si prestas atención todas ellas las encuentras con frecuencia en las calles, revistas, periódicos y establecimientos de venta. ¿Crees que son importantes para ti?

La imagen ha sido uno de los recursos del lenguaje que más cambios ha tenido porque las necesidades de las culturas se han ido transformando por diversos factores, algunos de ellos como consecuencia de la importancia del clero en la sociedad o la expansión de la globalización a inicios de la Revolución Industrial.

La imagen ha estado presente en todos los momentos de la historia como una herramienta comunicativa que sirve para crear, promover y difundir, convirtiéndose en un recurso indispensable para la convivencia del hombre.



En la publicidad, la imagen ha sido necesaria para persuadir, por medio de la representación de deseos, necesidades y situaciones en que el consumidor se siente o le interesa verse reflejado; esto con el objetivo de que compre la idea o el producto que se le presenta.

Para ello, el publicista busca que la comunicación sea creativa y logre provocar a alguien querer hacer algo. Es decir, que la imagen del anuncio debe causar afecto y gusto en el consumidor, para que éste quiera ser parte de la idea que le venden.

La imagen publicitaria se desarrolla en los *mass media* o *medios de comunicación masiva*, porque son vistos por todo tipo de público.



Los medios de comunicación masiva dan posibilidad a la imagen de llegar a miles de personas, teniendo un grado de difusión en medios como la televisión, radio, revistas, periódicos, carteleras en exteriores, correo, Internet y CD-roms, entre otros.

Este tipo de comunicación a través de las imágenes se basa en cuatro criterios clave para que sea considerada publicidad, y son los siguientes.

- Activa el comercio.
- Se presenta al público a través de los medios de comunicación masiva.
- La información debe persuadir.
- Busca ser vista por el consumidor.

En el tercer criterio, que es el de persuadir, es donde encontramos la expresión del que realiza la imagen publicitaria, ya que ésta debe ser creativa, contundente y expresiva para lograr que el consumidor muestre gusto por lo que presenta la imagen.

Como hemos visto, la publicidad tiene como objetivo promover productos y servicios al brindar información con una sola finalidad: inducir al comprador a querer adquirir algo. Para que esto se logre, la publicidad tiene funciones muy específicas: 1) informativa; 2) de persuasión; 3) económica; 4) de seguridad y de rol, y 5) estética.

**1) Función informativa.** Se basa en dar al consumidor la información clara y necesaria del producto, la marca o **eslogan**. Aunque por la evolución que ha tenido la publicidad, a veces sobra dar tantos elementos de lectura; tal es el caso de las grandes transnacionales que –al ser tan reconocidas– ya sabemos con exactitud qué es lo que venden.

2) **Función de persuasión.** Es una de las más importantes y desarrolladas; la necesidad de ésta se basa en que el producto por sí mismo no posee tantos atractivos, y sin el uso de la persuasión dicho producto sería similar a cualquier otro, dejando a un lado la marca. Para lograr esta función la publicidad utiliza procedimientos como órdenes, *reflejos*, amenazas, *sugestión*, condiciones, estereotipos, etcétera.

3) **Función económica.** Está destinada a que venda lo suficiente para que siga siendo rentable por quien lo promueve. Para esto es necesario que la argumentación esté presente en la sugestión, haciendo que en el consumidor se creen nuevas necesidades.

4) **Función de seguridad y de rol.** Mediante el tratamiento de la imagen se nos enseña una diversidad de situaciones posibles, haciendo que se rompa la rutina y se viva mejor. Esta publicidad crea una fantasía haciendo pensar al consumidor que al adquirir tal producto pertenecerá a cierto universo, clase social, obtendrá cierta seguridad o adquirirá beneficios, los cuales considera imposible tener por sí mismo.

5) **Función estética.** Es la más importante para el desarrollo de nuestra asignatura; en ella el papel creativo tiene un papel primordial presentando propuestas innovadoras con técnica y temática, haciendo que el uso de los símbolos esté presente. La publicidad crea una estética determinada, unos cánones presentes en sus colores, composiciones, ritmos de montaje. Esta función es la que se mantiene constantemente en cambio, buscando nuevas formas, soportes, lugares para comunicar el mensaje publicitario.



- Ahora que ya conocemos las funciones de la publicidad, selecciona una publicidad que sea de tu agrado; puedes tomarla de un periódico, revista o Internet; obsérvala con detenimiento e identifica cada una de las funciones de la publicidad; para esto, contesta las siguientes preguntas.

¿De qué manera se informa lo que vende? ¿Es claro lo que vende?, ¿por qué? ¿Cómo crees que persuade al consumidor? ¿Consideras que este anuncio cumple su función de venta?, ¿cómo lo modificarías? ¿Para quién crees que está dirigida esta publicidad? ¿Qué idea o situación nos vende? ¿Cuál es el papel del producto en la escena? ¿Cómo es la imagen?, ¿qué contiene?, ¿cómo se nos presenta? ¿Cómo harías para cumplir la función estética?

#### **Materiales de creación**

Una revista que contenga publicidad.

#### **Un dato curioso**

El eslogan es tan importante que muchos han logrado que la marca sea reconocida fácilmente; tal es el caso de la frase “¡Soy totalmente...”, que de inmediato nos hace pensar en un lugar; y es gracias a la publicidad.

## Sesión 2. El arte y la publicidad

### Propósito

*Identificarán las similitudes y las diferencias entre la imagen artística y la publicitaria.*

¿Podrías mencionar cinco diferencias entre estas dos imágenes?



Las imágenes son similares, pero tienen características muy particulares que permiten al espectador reconocer si se trata de una imagen artística o publicitaria; en ocasiones las diferencias se basan en las cualidades estéticas.

Muchas de las imágenes publicitarias suelen tener un efecto estético, pero esto no quiere decir que se hayan pensado para ser piezas artísticas; esta confusión es frecuente debido a que la estética es cada día más importante para que la publicidad atrape la atención del espectador.

Las imágenes publicitarias tienen un solo objetivo: vender; para esto tienen que persuadir al espectador para que pase de un estado pasivo a uno activo (como comprador). Para ello, dichas imágenes tienen que hacer que el sujeto se interese en determinado artículo al grado de pensar que es el indicado para el sujeto en cuestión. Para esto los publicistas se valen de **estereotipos**, los cuales se define en un marco cultural, es decir, que dependen según el público al que va dirigida la publicidad; por ejemplo, en Nueva York la idea de imagen de una persona agradable es diferente a la de Zacatecas.



Para que se establezcan dichos estereotipos se debe estandarizar la forma en que se entiende la realidad; con esto nos referimos a que la mayoría de la gente debe tener la misma idea acerca de algo, y en consecuencia es aceptada por un grupo, cultura o sociedad.

Este tipo de imágenes crea en el espectador un anhelo de lo que les gustaría ser o tener; por ejemplo, la publicidad que presenta a un hombre alto, delgado, atlético, con traje y zapatos limpios, nos habla de un hombre sano y exitoso. En este ejemplo es importante entender que el estereotipo se da por una convención social, por lo que no se sostiene en cualidades reales; es decir, que este criterio puede ser erróneo. Volvamos al ejemplo del hombre exitoso; el ser alto es una característica, no una cualidad, que no es positiva ni negativa, sólo es descriptiva.

Es importante entender que las cualidades estéticas de una imagen dependen de varios factores, como su composición y los elementos visuales (color, luz, textura, etcétera). Las imágenes estéticas son importantes y trascendentales porque nos permiten sorprendernos, e incluso conmovernos.

Los recursos estéticos con frecuencia son usados en la publicidad, ya que ayudan a que el consumidor haga una lectura consecuencia del agrado hacia ella. Por eso las agencias de publicidad buscan que sus creaciones sean **contundentes** y estéticas, porque les ayudan a vender el producto de la marca que los contrata.

La imagen artística no es sólo estética, sino también expresiva, por lo que es considerada la única capaz de expresar emociones, sensaciones, opiniones y situaciones de la vida del creador.

En la obra de arte se muestra la intención del artista por expresar emociones y exponerlas, manifestando su necesidad por compartirlas con el observador. La obra de arte tiene muchos usos, pero una de sus principales funciones es comunicar el profundo, complejo y abstracto mundo interior, donde el pensamiento, ideas y emociones se conjugan, transforman y plasman en un soporte.

Todas las imágenes provocan emociones en el espectador; en algunos casos de agrado o en ocasiones de repulsión, pero sólo en la imagen artística el creador logra transmitir de forma subjetiva sus pensamientos, convirtiéndose en una expresión honesta. Éste es uno de los valores característicos del arte, y una de las grandes diferencias con la publicidad.

Todas las imágenes tienen características estéticas, pero en diferentes grados; esto es muy evidente entre las características informativas, artísticas y publicitarias. En algunos casos se les da un uso decorativo, además de tener la función de informar, educar, promover o adornar un objeto o lugar.

La imagen artística sólo puede ser catalogada como obra de arte cuando su creador expresa sus emociones, pensamiento e ideas de forma sensible, es decir, cuando sus características expresivas se sobrepone a su función original.



En cambio, la artesanía responde a un fin práctico, es decir, **utilitario**, o de tradición, pero la artesanía también está creada con una intención estética, en respuesta a las tradiciones de su cultura, región, población o **etnia**.

El artesano cumple con la parte estética, basada en la tradición y el carácter utilitario del objeto que crea. Por esto la artesanía no se puede considerar arte, porque no responde ni a emociones, sentimientos o ideas propias del autor.



- Busca en revistas imágenes artísticas y publicitarias, recórtalas y pégalas en un cuadro comparativo que te permita identificar sus diferencias y similitudes.

- Después de realizar la actividad podrás concluir que la imagen publicitaria no busca la expresión sensible, ya que le estorba al momento de querer persuadir al espectador, a diferencia de la naturaleza de la imagen artística que sólo le interesa expresar un significado personal.

- Si reflexionamos, el artista y el publicista hacen uso de un mismo medio, pero en caminos diferentes; a este último no le conviene que la imagen trascienda de su función original, ya que esto puede causar que la imagen sea más importante que el producto que se desea vender.

### Materiales de creación

Una revista que contenga publicidad, tijeras, hojas blancas y pegamento.

### Un dato curioso

Los estereotipos se han ido modificando según la época y el lugar; por ejemplo, en el Renacimiento en Europa una mujer bella tenía que ser voluptuosa, es decir, que presentara proporciones grandes; esto se ve claramente en las obras pictóricas de esa época, donde los artistas usaban a este tipo de modelos.

## Sesión 3. Estereotipos en la imagen publicitaria

### Propósito

*Diseñarán una imagen mediante los estereotipos plasmados en revistas.*

¿Sabes lo que es el estereotipo? El estereotipo se establece en una sociedad determinada y es muy difícil de romper. Esto no quiere decir que sea imposible; simplemente que sus cambios son poco frecuentes. Por ejemplo, si vemos en el arte realista a lo largo de la historia, la mayoría de los desnudos femeninos que se representan son de mujeres más voluminosas que las modelos de hoy en día.

Esto se debe a que la concepción de mujer bella que ha predominado en la historia del hombre durante muchos siglos fue la de caderas muy anchas y formas pronunciadas. Otro ejemplo: los mayas se deformaban los dientes y la cabeza, para verse “más hermosos”. Ese aspecto hoy en día nos parece muy antiestético, pero seguramente, dentro de algunos siglos, opinarán lo mismo de la forma en que ahora está socialmente aprobado deformarse la nariz (mediante cirugías plásticas). La belleza es relativa, es una construcción cultural.

El uso de estereotipos funciona por la respuesta que tiene el espectador ante una manipulación; cabe mencionar que esto es un acto **inconsciente**.

Los estereotipos se hacen presentes en situaciones o deseos comunes, y es gracias a ello que podemos asociar fácilmente los significados de los elementos que se muestran. Por ejemplo, en la publicidad se suele usar a la mujer como un objeto de promoción para productos como perfumes, bebidas, tabacos, etcétera; en realidad lo que se está vendiendo no es el producto, sino el tipo de mujer que puede tener el que lo consume, es decir, que estas imágenes venden ilusiones.

¿Te has preguntado cuál es el estereotipo de hoy en día? Para identificarlo es necesario que revises detenidamente la publicidad que te rodea; te puedes basar en periódicos o revistas.

Para que lo identifiques con más facilidad, toma como punto de partida diferentes publicidades, pero de un mismo tipo de artículo; puede ser ropa, dulces, videojuegos, juguetes, etcétera; busca el patrón, y así lo descubrirás.





- Selecciona alguna de las publicidades observadas, identifica el patrón que presenta y diseña una imagen utilizando el dibujo donde hagas notar el estereotipo. Puede ser mediante la exaltación, la parodia o la caricatura. Pon atención en los detalles de la imagen, para reconocer cómo es que persuade al consumidor.
- En esta sesión pudimos ser más conscientes del uso excesivo del estereotipo en la imagen publicitaria; te invitamos a que, de ahora en adelante, todo lo que consumes visualmente lo analices y reflexiones si hace uso de este recurso de persuasión.

### Materiales de creación

Una revista que contenga publicidad, tijeras, hojas blancas y pegamento.

### Un dato curioso

El concepto “estereotipo” proviene de una metáfora; originalmente se llamaba así a un tipo de impresión que se sacaba de un molde de plomo, el cual era comúnmente usado en las imprentas, haciendo que la metáfora se creara haciendo referencia a ideas preestablecidas que se podían mover de un lugar a otro sin cambios.

## Sesión 4. El marketing

### Propósito

*Identificarán el marketing como una herramienta que interviene en la realización de una imagen publicitaria.*

¿Conoces el significado de *marketing* en español? (*marketing* = comercialización). ¿Qué relación crees que tenga la imagen con comercialización de un producto? El *marketing* va de la mano con la publicidad, ya que éste se encarga de estudiar el comportamiento y las necesidades de un consumidor, con la finalidad de dar soluciones al mercado que lo va a comercializar. Para esto ha creado herramientas que le permiten llevar a cabo un análisis minucioso; a dichas herramientas se les conoce como las *cuatro P*: producto, precio, distribución o plaza y publicidad o promoción. En esta última es donde se enfoca esta sesión.

El *marketing* estudia –entre otras cosas– el posicionamiento del producto en el mercado, es decir, qué importancia tiene y cuánto se vende. En consecuencia, esto ayuda a saber qué tipo de publicidad es la que mejor funciona según el público que lo consume.

- Comencemos a realizar la estructura de una campaña publicitaria donde tengamos en cuenta a quién va dirigido el producto; posteriormente elige algún producto de la región, pueden ser artesanías, compostas comestibles hechas en tu clase de tecnología o algún producto que se haga en tu hogar. Lo primero que tienes que considerar es para quién va dirigido el producto y qué es lo que le gusta a ese consumidor.
- Realiza un **boceto** de cómo sería la publicidad que muestre atractivo el producto e incite al consumidor a adquirirlo; te puedes basar en las imágenes publicitarias que consideres que están bien logradas, porque cumplen sus funciones. Para su elaboración, ten en cuenta que tu boceto debe tener los elementos del lenguaje visual: visuales, compositivos y contextuales.



- Ahora que ya elaboraste esta imagen te será más fácil con las siguientes que hagas o veas identificar el público al que va enfocado. Recuerda que es muy importante delimitar esto, ya que permitirá que sea más exitosa la venta del producto.

### Materiales de creación

Lápiz, goma de migajón, media cartulina, regla, compás, acuarelas o lápices de colores y hojas blancas.

### Un dato curioso

El *marketing* ha creado muchas estrategias para que un producto sea competitivo en el mercado; una es aromatizar tiendas con olores muy específicos que distinguen a dicha tienda y que hacen que el consumidor –cada vez que vaya a ese sitio– lo reconozca sólo por el aroma.

## Sesión 5. Colores en la publicidad

### Propósito

*Identificarán la importancia del uso del color en la publicidad.*

Si tuvieras que decir cuál es el color de mayor riqueza visual, es decir, el que puede causar mayores sensaciones ópticas, ¿cuál dirías que es?

El color es uno de los elementos más ricos del lenguaje visual; mediante él podemos percibir sensaciones, expresar emociones y crear estados de ánimo. Su uso ha sido primordial en la publicidad, porque ha permitido causar ciertas sensaciones en el espectador.

El color causa un efecto de **sinestesia**, sugiriendo que lo que observamos tiene cierto grado de calidad, pureza, dureza, brillo, prestigio, precio, producto, feminidad, masculinidad o deseo, entre otros; por ejemplo, ¿cuándo has visto que en un comercial de venta de agua embotellada el fondo aparezca de color negro? Sería muy difícil, ya que la idea que la marca desea vender está más enfocada a colores que transmitan ligereza.



La realización de un buen diseño publicitario estudia el color correcto del producto; para esto ya existen varios estudios que se han realizado a consumidores, y dichos estudios demuestran que en el inconsciente el color tiene un significado para el consumidor. Por esto, los **creativos** de publicidad utilizan el estudio del color en la mente humana para que sea más contundente la imagen, y el mensaje de compra llegue de forma efectiva. En la tabla se muestran los colores, los estados y valores emocionales que causan en el espectador.

Ahora ya sabes más sobre cómo funcionan algunos colores y cómo reacciona el consumidor ante ellos. Teniendo en cuenta lo anterior, realiza la siguiente actividad.

Selecciona una imagen publicitaria de cada una de las siguientes categorías:

- Limpieza.
- Cuidado personal.
- Deportes.
- Ropa.
- Identifica los colores utilizados y analiza por qué están presentes en la imagen. ¿Cuáles son sus significados?
- En esta sesión pudiste identificar la importancia que tiene el color en la comunicación de sensaciones y el uso que se le da para la elaboración del mensaje de una imagen.

| Color                | ¿Qué simboliza, provoca o expresa?   |
|----------------------|--|
| <b>Rojo</b>          | El rojo es un color relacionado comúnmente con el amor, calor, sensualidad, pasión; pero es también uno de los colores más dinámicos, violentos y tiene la capacidad de incitar a la acción. Expresa rebelión o alegría, erotismo, provoca que se incremente la presión sanguínea; y es el color que primero capta nuestro ojo por la vibración que causa al mirarlo.  |
| <b>Rojo Cereza</b>   | Causa en los anuncios un toque de sensualidad. Se suele usar para algunos productos de comida o de helados.  |
| <b>Rojo Púrpura</b>  | Es un color tradicional, rico y severo. Se suele usar para anuncios de ropa de dama.   |
| <b>Rojo moderado</b> | Significa actividad, energía, fuerza, movimiento y deseo. En general el rojo se usa para productos de alimentación, transmitiendo calidad y valor, advertencias, prohibiciones, productos relacionados con lo masculino, gomas de mascar, chocolate, entre otros.  |
| <b>Naranja</b>       | Transmite calor, fuego, luz y otoño. Es relacionado por los psicólogos con el ardor, la excitación y la juventud. Es frecuentemente usado para productos de alimentos, que contengan tomates, carne, etcétera.   |
| <b>Amarillo</b>      | Es el color del buen estado de ánimo, transmite alegría por la vida, se considera jovial, amistoso, vibrante. Por lo regular se usa en comerciales de productos juveniles. Es luminoso crea una impresión de luz y calor. Este color es uno de los que más fuertes reacciones logra en un espectador sobre todo cuando es puesto junto al negro. Este es adecuado para productos como el limón, el maíz, cremas destinadas para el bronceado de la piel, etcétera.           |
| <b>Verde</b>         | Incita calma, reposo, baja la presión sanguínea. Simboliza salud, frescura y hace referencia a lo natural. Es un color que transmite esperanza y por lo regular es usado en productos de vegetales enlatados, cigarrillos, especialmente en los mentolados.  |
| <b>Azul</b>          | Se asocia con lo fantástico y con la libertad, evoca a pensar en el cielo, espacio, aire, viaje, agua, mar. Físicamente causa en el espectador que los músculos se relajen, haciendo que baje su presión sanguínea. Los azules transmiten frescura, pero en tonos muy fuertes transmiten frío. Este es muy utilizado en productos congelados, como refresco, hielos, botellas de agua, cervezas, etcétera. Por lo regular va acompañado con color blanco.                    |
| <b>Púrpura</b>       | Es un color frío, expresa tristeza, falta de salud. Sin embargo se le asocia con la realeza y las ceremonias religiosas. Se emplea pocas veces en la imagen publicitaria y cuando es usada sólo es para dar un toque de realeza al producto.   |
| <b>Marrón</b>        | Se encuentra asociado con la madera, la tierra, el calor y el confort. Expresa una vida saludable, deseo de poseer, la búsqueda de lo material, este es un color muy masculino y es usado para vender casi cualquier producto para hombres.  |
| <b>Negro</b>         | Se relaciona con la noche, la muerte, luto, dolor y soledad. Tiene por esto mismo un carácter oculto. En la publicidad confiere nobleza, distinción y elegancia, se usa para productos de alta calidad, como perfumes, chocolates y vinos. También es muy usado para resaltar o contrastar los colores que se encuentren junto a él.   |
| <b>Blanco</b>        | Es un color luminoso pero es silencioso y frío para la imagen. Cuando se encuentra cerca del color azul evoca limpieza, es el compañero ideal de todos los colores. En grandes cantidades deslumbra y por sí mismo crea una impresión de vacío que es a veces necesaria para ciertas imágenes, ya que permite al espectador tener una sensación, causada por un efecto visual. También simboliza la pureza, la perfección, la elegancia, la inocencia, la juventud y la paz. |
| <b>Gris</b>          | Expresa un humor incierto, evoca terror, edad avanzada y muerte. En la publicidad se usa con frecuencia para la imagen que habla de limpieza, relacionándolo como un color sucio. Pero también es usado para anuncios que buscan hacer reflexionar al público de una acción dañina para su salud, por ejemplo, los anuncios del tabaquismo.  |
| <b>Rosa</b>          | Frecuentemente es usada en anuncios de artículos femeninos, ya que se le considera romántico y tímido, sugiere cariño, intimidad y suavidad.   |

## Materiales de creación

Una revista que contenga imágenes publicitarias.

## Un dato curioso

El rojo es el primer color que capta nuestro ojo; le sigue el amarillo.

## Sesión 6. El cartel publicitario

### Propósito

Realizarán un cartel publicitario donde utilices de modo adecuado del texto y el color en la imagen.

¿Sabes qué es un cartel publicitario? Se le conoce como cartel publicitario a la combinación de una imagen y texto; este último busca dar un aterrizaje o anclaje a lo que se desea comunicar con la imagen. En el cartel la imagen presenta mayor retención por parte del espectador que el texto, por esto es muy importante que la imagen esté muy bien lograda, es decir, que sea clara, breve y precisa.

| Número de lectores que leen la publicidad | Cantidad de palabras que contiene la publicidad |
|---|---|
| 25 palabras                               | 284   |
| 25 a 50 palabras                          | 197   |
| 101 a 150 palabras                        | 112   |
| 151 a 250 palabras                        | 100   |



En ocasiones el texto se convierte en el **eslogan**; éste también tiene cierta clase de **tipografía**, haciendo que adquiera un valor estético,

expresivo y connotativo. Algo importante de recordar es que mientras más breve sea el texto que se le ponga a una imagen, mayor será el número de lectores del texto y de la imagen. Por ejemplo, en la tabla te presentamos la proporción de lectores de una publicidad respecto a la cantidad de palabras que contiene.

El texto se destaca con un determinado color que ayuda a que se le preste más atención a la imagen; por ejemplo, en la siguiente se muestra una serie de combinaciones de texto y fondo (colores) que permite mayor legibilidad y estética.

En algunos carteles la imagen es el texto, presentando por medio de ella todo su concepto e idea de venta mediante tipografía, tamaño, composición, proporción y color. Para la composición del texto en un cartel existen algunas guías para facilitar su ejecución y son las siguientes.



- Trabajar alrededor sólo de una idea o tema.
- La idea principal destaca de modo que es captada inmediatamente.
- El texto es claro, simple y breve.
- Para los occidentales, la lectura es de izquierda a derecha y de arriba abajo.

Teniendo en cuenta lo aprendido en clase, realiza un cartel publicitario sobre alguno de los temas propuestos, haciendo uso sólo del texto, tamaño, composición, color, forma, tipografía, etcétera. Recuerda que para transmitir la información, el texto debe ser claro y **contundente**. A continuación se presenta una serie de temas a elegir para realizar el cartel.

- La preservación del medio.
- Los animales en peligro de extinción.
- El desarrollo sustentable.
- Derechos humanos.
- Equidad de género: los mismos derechos para hombres y mujeres.
- Prevención de la violencia.
- Obesidad.
- El daño y las consecuencias en la salud de la comida chatarra.
- Activación física.
- La conciencia social.

Esperamos que este ejercicio te haya servido para familiarizarte más con el lenguaje de la imagen publicitaria.

#### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, media cartulina, regla, compás, acuarelas o lápices de colores y hojas blancas.

## **Sesión 7. La creatividad en la publicidad**

### **Propósito**

*Identificarán algunos estilos creativos para la elaboración de una imagen publicitaria.*

¿Te has preguntado a quién va dirigida la publicidad que ves a diario? Uno de los elementos clave de toda publicidad es la identificación de a quién va dirigida la campaña publicitaria: le conoce como “público objetivo” o *target*, es decir, ciertos consumidores que tienen características en común y al que va dirigida la acción. Por ejemplo, imagínate que una campaña de videojuegos fuera dirigida para personas de la tercera edad; la imagen —en este caso— tendría que ser muy creativa para convencer a ese público de consumir dicho producto.

La creatividad en la publicidad también presenta estilos como en el arte. Dichos estilos tienen distintas formas de construir una idea creativa. A continuación te mencionamos algunos estilos tradicionales.

1) **Informativo-educativo.** En este estilo el creativo plantea de forma sencilla las características del producto, como forma, tamaño, color, olor, sabor, etcétera.

2) **Emocional.** En este estilo el creativo expone en la imagen situaciones o comportamientos afectivos con los que se identifica el receptor.

3) **Regresivo.** En este estilo la imagen nos lleva al pasado, presentándonos imágenes nostálgicas y felices; puede ser de la infancia, de la juventud, etcétera.



4) **Musical.** En este estilo la publicidad hace uso de la música, reforzando el aspecto emocional; no es necesario usar palabras. Identifica algún comercial con este estilo.

5) **Estimulador de la ansiedad visual.** Este estilo hace uso de la imagen y el audio; lo que se plantea este tipo de anuncios es presentar imágenes que van al ritmo del sonido, provocando ansiedad de seguir las y encontrar su contenido. Identifica algún comercial con este estilo.

6) **Humorístico.** Este tipo de publicidad crea –mediante situaciones *chuscas*– una actitud relajada y receptiva en el espectador, suavizando el impacto de un anuncio.

7) **Creador de suspenso diferido.** En este estilo el creador da en dos etapas el mensaje de la publicidad; en la primera se lanza un mensaje provocador, incitando a un paradigma, que lleva a la curiosidad del que lo ve y, en la segunda, en un breve lapso despeja la duda con un mensaje-solución.

8) **Fantástico.** En este estilo se hace uso de situaciones irreales para llamar la atención del receptor.

9) **Erótico.** En este estilo el creativo aprovecha la atracción de ciertos consumidores por las formas y las explota presentándolas constantemente para causar una sensación de deseo por el producto.

10) **De referencias racionales.** Este estilo es uno de los más directos y en ocasiones poco honestos, ya que en ocasiones hace uso de la manipulación. Su finalidad es potenciar presentando su utilidad, la practicidad que tienen y el costo favorable del producto (fácil de usar, cómodo, bonito y barato).

- Teniendo en cuenta los estilos creativos mencionados en clase, realiza una imagen publicitaria del producto que desees; considera alguna de estas formas de hacer publicidad.
- Utiliza como herramienta el dibujo y el collage; puedes usar recortes de revistas, fotografías, etcétera. No olvides agregarle texto y aplicar lo aprendido en otras sesiones.



## Materiales de creación

Revistas o papel periódico, lápiz, goma de migajón, media cartulina, tijeras, pegamento, regla, compás, acuarelas o lápices de colores y hojas blancas.

## Un dato curioso

En las agencias publicitarias existe un grupo de personas que se les conoce como creativos; éstos trabajan mediante lluvias de ideas que son realizadas en conjunto, con la finalidad de seleccionar la propuesta más interesante e innovadora acerca de un producto.

## Para saber más

- Observa con atención los anuncios en revistas, televisión, periódicos y en los empaques de comida.
- Observa con atención el tipo de publicidad que está en tu entorno.
- Revisa en buscadores como Youtube los comerciales de las marcas que están en tu entorno o las que te gusten.
- Revisa artistas que realicen imágenes publicitarias y compáralas con las imágenes de sus producciones artísticas. Identifica sus diferencias y similitudes.
- En alguna biblioteca del estado, busca alguno de los libros mencionados en la bibliografía.
- En la Biblioteca Escolar busca los siguientes Libros de Rincón.

Van Aerssen, Ignacio (2008), *Observa, imagina...*, México, SEP-Artes de México (Libros del Rincón).

Sciezka, Jon (2006), *En busca de arte*, México, SEP-Serres (Libros del Rincón).

- Compara las cosas que te gustan y que te disgustan al observar estas imágenes.
- Analiza los comerciales que se te presentan, ten en cuenta la continuidad con la publicidad gráfica que se te muestra.
- Comparte con tus compañeros los nombres de los artistas que trabajan en la publicidad que has ido descubriendo. Revisa los que ellos te propongan.
- Identifica a qué público están dirigidas.
- Compara el tipo de publicidad y las propuestas que tiene cada una.
- Busca las páginas de las agencias publicitarias e identifica qué estilo de publicidad realizan.
- En el bloque 1, secuencia 2, de tu libro de Español de primer año se te pedía investigar el perfil de un personaje **estereotipo**; puedes basarte en esa investigación para identificar las características que tiene el estereotipo.
- En el bloque 1, secuencia 2, de tu libro de Español de segundo grado se te pide elaborar un cartel referente a los derechos y las obligaciones; toma en cuenta lo aprendido en esta sesión sobre el significado de los colores.
- Revisa sitios de Internet de las principales agencias publicitarias en México.

- Consulta las siguientes páginas especializadas en difusión de la mejor publicidad; dichas páginas muestran las imágenes publicitarias que han ganado premios en diferentes categorías

[www.circuloactivo.com.mx](http://www.circuloactivo.com.mx)

[www.canneslions.com](http://www.canneslions.com)

Consulta las siguientes páginas especializadas en imagen artística.

<http://centrodelaimagen.conaculta.gob.mx/>

<http://www.conaculta.gob.mx/>

<http://www.muca.unam.mx>

<http://www.munal.com.mx/>

[www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx](http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx)

[www.bellasartes.gob.mx/](http://www.bellasartes.gob.mx/)



## Forma y contenido de la imagen visual

### Propósito

Al finalizar la secuencia, los alumnos interpretarán imágenes publicitarias mostrando una actitud crítica frente a su forma y contenido.

### Contenido

## Sesión 8. Publicidad de guerrilla

### Propósito

Diseñarás una imagen donde utilices la publicidad de guerrilla.

¿Sabes qué es la publicidad de guerrilla?



La publicidad como el arte también ha tenido su evolución, transformándose según las necesidades de la gente, al grado que ha dejado de estar sólo en los lugares comunes, como revistas, espectaculares, televisión, etcétera.

Hoy en día la publicidad busca nuevas formas de llegar a la gente y ser realmente parte de la experiencia de vida de los consumidores; en esta necesidad la publicidad se ha ido acercando más a las formas en que el arte se ha expresado varios años atrás, al grado de retomar la esencia de algunos medios

usados principalmente en el arte visual, como el *performance*, la instalación, el arte objeto y la intervención de espacios.

Actualmente se usan nuevas formas para llegar a la gente; una de ellas es la publicidad BTL (*Bellow of the Line*) o no convencional. Ésta tiene la característica de ir más allá del punto donde se vende y pretende tener una relación directa con el consumidor, interviniendo en lugares de uso común, como calles, pasillos, etcétera.

Esta nueva estrategia también es conocida como *publicidad de guerrilla*; este concepto fue creado en 1982 por Jay Conrad Levinson; en este tipo de publicidad se exaltan las reglas comunes del género publicitario, atrayendo a los destinatarios donde y cuando menos lo esperan. Si ponemos atención, esta forma es muy parecida al *performance* y a la intervención de espacios artísticos.

Este recurso publicitario permite llevar a las calles y de forma más natural una idea. Imagina que realizamos una campaña social con la lógica de este nuevo tipo de publicidad.

- Selecciona un artículo de consumo que esté dañando tu entorno; realiza una lluvia de ideas de cómo podrías hacer una campaña social para crear conciencia en el espectador de lo que ocasiona el artículo. Para esto puedes estudiar al consumidor, haciéndole preguntas acerca de qué es lo que le gusta ver y qué lugares frecuenta, entre otras.

- Recuerda que este tipo de publicidad usa imágenes, objetos y acciones y los presenta para que el espectador consuma naturalmente la idea que se le desea vender. Con base a lo anterior, realiza bocetos y, si puedes, un modelo del objeto o imagen de la campaña.
- Teniendo en cuenta los estilos creativos mencionados en clase, realiza una imagen publicitaria del producto que desees.
- Utiliza como herramienta el dibujo y el collage; puedes usar recortes de revistas, fotografías, etcétera. No olvides agregarle texto y aplicar lo aprendido en otras sesiones.
- Para familiarizarte con este tipo de publicidad, te recomendamos que busques información en libros, revistas o Internet.

### Materiales de creación

Lápiz, goma de migajón y hojas blancas.

### Un dato curioso

La presencia en el entorno cotidiano de la publicidad BTL ha provocado que el espectador piense que los objetos o cosas que son abandonados en la calle como basura pueden ser producto de la publicidad.

## Sesión 9. Modelo de publicidad AIDA

### Propósito

*Diseñarán una imagen publicitaria partiendo de los elementos que componen el modelo de publicidad AIDA (atención, interés, deseo, acción).*

En el transcurso del bloque hemos notado que hacer una imagen publicitaria no es una tarea sencilla, ya que es necesario entender el funcionamiento de los elementos que la componen. En esta sesión conoceremos el modelo de publicidad para la creación de este tipo de imágenes conocido como AIDA.

El modelo AIDA es uno de los primeros; tiene la finalidad de que el consumidor pase por cuatro fases al ver este tipo de publicidad: 1) atención; 2) interés; 3) deseo, y 4) acción.

**1) Atención.** En esta fase se busca crear en el espectador una sensación de sorpresa mediante captar su atención con algún recurso innovador y creativo; puede ser el tamaño del producto, esto es, que sea tan grande que cause sorpresa. Con esto se consigue crear una actitud de aprobación del producto en los consumidores.

**2) Interés.** Se enfoca en captar el interés del consumidor mediante un buen manejo de los recursos visuales, haciendo uso —en ocasiones— de efectos ópticos, como la sensación de una imagen en tercera dimensión que permite informar y causar espectacularidad en la imagen que representa al producto, causando en el espectador un interés hacia dicho producto.



**3) Deseo.** Esta fase pretende despertar el deseo por medio de presentar una imagen manipulada de lo que el producto puede causar a quien lo posee; para lograr este objetivo se presentan imágenes donde se muestra la satisfacción del consumidor, la mejora social, es decir, el bienestar estereotipado que tiene ser parte de este producto, la estética personal que se consigue al adquirir ese producto.

**4) Acción.** En esta etapa la consecuencia cae sobre el espectador, que finalmente compra o consume el producto.

Como hemos visto, este modelo de publicidad debe ser creativo para captar la atención del espectador, de manera que se transmita un mensaje inteligente y contundente. Para ello recomendamos tener en cuenta los elementos del lenguaje visual (consulta el apartado “Apuntes” de Artes Visuales de primer año).

Teniendo en cuenta los componentes del modelo publicitario AIDA, crea una imagen publicitaria atendiendo en especial las fases 1 y 2 (atención e interés). Primero selecciona una publicidad que haya llamado tu atención y que te agrade; después plantea de qué otra manera podrías vender ese artículo. ¿Qué tendría que tener la imagen para poder captar la atención del consumidor de ese artículo al grado de causarle interés para adquirirlo? ¿Por qué te agrada esta publicidad y qué debería tener la que diseñarás? Puedes hacer esta publicidad con los elementos que desees. Te sugerimos tener en cuenta los siguientes aspectos.

- De una revista, selecciona una publicidad de tu agrado.
- En la imagen que seleccionaste, identifica las fases del modelo AIDA.
- Considerando lo que identificaste, diseña otra imagen que pudiera vender ese mismo artículo o producto.
- Identifica y no dejes de considerar –durante el diseño de la nueva publicidad – las fases del modelo AIDA.
- Desarrolla el diseño en un soporte que tengas a tu alcance.
- Al terminar, compártelo con tus compañeros.
- En grupo, reflexionen acerca de la importancia de diseñar imágenes teniendo en cuenta el modelo publicitario AIDA, reconociendo que el uso de éste permite ser más contundente en la idea que se desea vender.

### **Materiales de creación**

Imagen de una publicidad de revista o periódico, lápiz, goma de migajón, hojas blancas, lápices de colores y acuarelas.

### **Un dato curioso**

Según estudios, el tiempo promedio que un espectador común presta atención e interés a una imagen es de tres a siete segundos.

## **Sesión 10. La contra-publicidad**

### **Propósito**

*Diseñarán una imagen donde utilices la contrapublicidad.*

A través de los años la publicidad no siempre ha sido vista culturalmente de la mejor manera. Hoy en día existen publicidades que surgen como protesta para las sociedades de consumo; a esta forma de expresión se le ha denominado *contrapublicidad*.

Este tipo de imagen retoma los referentes de la publicidad original, texto e idea, y los interpreta, reconstruyéndolos y creando nuevos mensajes que considera reales y no ficticios, como lo muestra la que es criticada. Su característica principal es que a partir del mismo medio publicitario hace el comentario como respuesta al mensaje oficial, aunque en ocasiones se usan otros recursos.

Este tipo de imagen ha sido una consecuencia de la globalización y la expansión de grandes transnacionales que, en su afán de crecer, han creado marcas que venden ideas, mas no calidad.

Para algunos la contrapublicidad es una manera de criticar y rechazar las marcas que comercializan los productos que dañan o afectan la vida del individuo y el entorno que lo rodea.

Como hemos visto, existen imágenes que han sido elaboradas a partir del comentario que tiene un individuo respecto de otra imagen publicitaria. Aquí realizaremos un ejercicio de este tipo.

Lo primero que haremos es detectar la publicidad de un artículo que sabemos que afecta a nuestro entorno. A partir de esa imagen realiza un comentario o narra de manera visual cuáles son las consecuencias de consumir dicho producto. Si se te facilita, toma como tema los artículos que están acabando con el ecosistema. Puedes plantearte las siguientes preguntas que te ayudarán a crear la contra de una publicidad.

- ¿Qué es lo que desea comunicar la imagen?
- ¿Cuál es el objetivo de la imagen?
- ¿En qué afecta ese producto a tu entorno?
- ¿Qué es lo que deseas criticar de este anuncio?

La contrapublicidad es una de las expresiones más importantes que existen actualmente, ya que sirve para hacer una denuncia de la manipulación que ha hecho la publicidad sobre el espectador de imágenes. Te invitamos a que de ahora en adelante analices las imágenes y descubras los verdaderos significados que contienen.

### **Materiales de creación**

Imagen de una publicidad de revista o periódico, lápiz, goma de migajón, cartulina, acuarelas, lápices de colores, recipiente, trapo y agua.

### **Un dato curioso**

En los últimos años mucha contrapublicidad está relacionada con productos nocivos para la salud, manejando con ironía los efectos o consecuencias que puede causar el uso de dichos productos.

## **Sesión 11. El diseño publicitario**

### **Propósito**

*Reconocerán las características generales del diseño en la publicidad.*

¿Sabes lo que se debe tener en cuenta para realizar el diseño de un objeto?

El mundo del diseño es muy amplio porque permite la elaboración de una imagen de manera contundente, logrando crear una imagen u objeto práctico que permita ser usado para lograr su objetivo de comunicación y funcional.

Actualmente el diseño y la publicidad trabajan con los mismos recursos, ideas e imágenes. Para muchos creativos de cada una de estas áreas –como el diseño y la publicidad– la experimentación les ha permitido buscar objetivos similares, como la solución de problemas por medio de propuestas que sean contundentes y, sobretodo, comprometedoras.



El diseño publicitario está en constante evolución, ya que es usado en muchos ámbitos, sufriendo las variables y tendencias propias de quien lo esté usando.

Un diseñador gráfico transmite ideas mediante el uso de un texto o una imagen; estos dos elementos influyen por los cambios y actualizaciones requeridas del área.

Cualquier diseño se encuentra influido por una tendencia y por la moda, marcando de esta forma estilos; en la publicidad esto también está presente debido al exceso de trabajo gráfico que se hace a diario en agencias publicitarias; así es como se definen el gusto y el enfoque de las próximas campañas programadas por dichas agencias.

Muchas agencias han apostado por realizar publicidades enfocadas a que el producto sea parte del consumidor, al grado de realizar proyectos donde el mensaje de venta del producto se encuentre inmerso en la vida cotidiana del consumidor. Para esto han creado hasta barrios de diferentes marcas, haciendo participar a artistas para intervenir los espacios, haciendo alusión a la esencia de la marca.

En la publicidad, el diseño es cada día más amplio y son más los elementos que se requieren para cubrir las necesidades del cliente y del consumidor. Para satisfacer sus necesidades se van realizando folletos, *flyers*, catálogos, carteles, pósters, vallas publicitarias, envases, bolsas, etcétera. La innovación en el diseño permite que el objeto no sólo cumpla una función, sino también hace hincapié en lo que la marca desea vender, cumpliendo una doble función: lo práctico y lo comunicativo.



Para hacer un diseño efectivo es primordial tener muy claro para quién va dirigido. A continuación realizaremos el diseño de un cartel publicitario sobre algún tema de interés; para esto sólo utilizaremos el negro y el blanco.

Los anuncios en blanco y negro se podrían considerar complicados, pero te presentamos algunas ventajas que tiene este diseño para que lo tomes en cuenta al realizar tu cartel.

Algunas de las características de las imágenes publicitarias en blanco y negro son:

- Ayudan a sugerir algo imaginario o fantástico.
- Producen misterio.
- Ayudan a dar un mensaje serio; por eso es usado con frecuencia para cuestiones informativas en las imágenes blanco y negro.
- Dan la sensación de comunicar la realidad.
- Ayudan a transmitir la idea de tradición o antigüedad.
- Evocan buenos momentos de la vida, ya sea de victoria, de éxito o de felicidad.
- Haz un cartel acerca del producto que deseas. Puedes utilizar fotografías para elaborar un tipo collage que ayude a transmitir el mensaje del cartel; toma en cuenta el texto, lo que va a decir y sé cuidadoso con la composición.

## Materiales de creación

Lápiz, goma de migajón, regla, lápiz de color negro, media cartulina, pinceles de los números 1, 2 y 4, tinta china, trapo, recipiente y agua.

## Un dato curioso

Muchos de los diseños de las imágenes publicitarias son hechos por artistas en conjunto con los creativos. Al elaborar la imagen lo único que deben considerar son las especificaciones de contenido.

## Sesión 12. Composición y técnica en imágenes publicitarias

### Propósito

*Identificarán la técnica y los elementos compositivos en la creación de una imagen publicitaria.*



En el mundo de la publicidad existen diferentes actores que permiten que la imagen publicitaria se presente tal y como la conocemos. El papel del creativo es primordial, es el encargado de plasmar en el papel todas las ideas de los que planean la imagen; para lograr que esto se lleve a cabo, el creativo usa sus conocimientos estéticos, visuales y técnicos. En este proceso se utilizan diferentes técnicas visuales: la fotografía, el dibujo, la acuarela, los lápices de colores, los medios digitales, etcétera.

La composición es la disposición de los elementos que integran una imagen en un espacio determinado, su conocimiento es primordial para la creación de las imágenes publicitarias; por esto, es importante atender algunos consejos básicos para la elaboración de una imagen de este tipo. El elemento primordial es el equilibrio; de éste se desprenden 1) peso; 2) dirección; 3) tamaño, y 4) distribución.

1) **Peso.** Este elemento se refiere al efecto visual causado por la disposición de una de las formas predominantes en el plano. Por ejemplo, en una imagen donde existen tres planos, en el tercer plano se ve de forma borrosa el ambiente donde se está realizando la acción (un parque); en el segundo plano vemos una mujer lanzando unas llaves al lado derecho de un automóvil, y en primer plano del lado izquierdo vemos un hombre cachando las llaves. El peso en esta imagen se encuentra en el último personaje, que está en primer plano.



2) **Dirección.** Se refiere a la disposición de las formas dentro de un plano, es decir, hacia donde predominan.



3) **Tamaño.** Se refiere a la relación entre las formas de la imagen, resaltando la diferencia de tamaños, por lo regular mediante el uso de la perspectiva y la profundidad.

4) **Distribución.** Es el acomodo de los elementos que conforman la imagen en el espacio. Éste tiene como prioridad la estética mediante la distribución correcta de dichos elementos en la imagen.

- Selecciona una imagen publicitaria y en ella identifica el uso de los elementos compositivos que a continuación se te presentan y determina si están bien utilizados, marcando con una X según corresponda (Sí o No).

|  | Sí | No |
|--|----|----|
| 1. La composición es un complemento de la intención de la imagen.  |    |    |
| 2. Se identifica lo que es necesario destacar.   |    |    |
| 3. Se encuadra el centro de interés, y nunca en el centro de la imagen porque es débil, pues se carga más a un lado.   |    |    |
| 4. En la composición los elementos cobran mayor poder en la sección áurea.   |    |    |
| 5. Evita la frontalidad y busca la diagonal ya que aporta dinamismo, ésta puede ser dada por los personajes de la imagen.  |    |    |
| 6. Brinda la sensación de profundidad ya que el horizonte se coloca en el primer tercio o el segundo y nunca a la mitad.   |    |    |
| 7. Coloca un elemento en primer plano permitiendo crear profundidad.   |    |    |
| 8. Toma en cuenta que la imagen se lee por nuestros hábitos culturales, de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.  |    |    |
| 9. Las líneas son recorridos visuales, sensaciones, por ejemplo, los de línea curva nos sugieren calma, voluptuosidad y belleza. Las quebradas dan la sensación de vitalidad o violencia. Las verticales, de intensidad, mientras que las horizontales transmiten tranquilidad. En los retratos, de personas o animales, se debe de evitar cortar la figura por la zona de las articulaciones. |    |    |

- Elabora el boceto de una imagen publicitaria de un objeto u artículo que hayas o estés haciendo en la asignatura de Tecnología. Utiliza alguna de las técnicas plásticas.
- Recuerda lo aprendido en sesiones anteriores y pon atención a la composición de la imagen.

### **Materiales de creación**

Lápiz, acuarelas, lápices de colores, tinta china, pincel del número 2, hojas blancas, trapo, recipiente y agua.

## **Sesión 13. Imagen artística y publicitaria**

### **Propósito**

*Reconocerán las similitudes y las diferencias entre las imágenes artísticas y las publicitarias.*

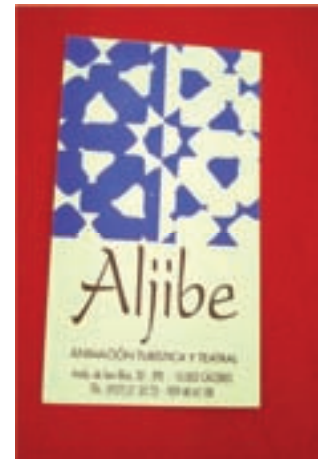
¿Conoces las semejanzas y diferencias entre el arte y la publicidad?

El arte y la publicidad tienen elementos similares, pero su creación tiene diferentes objetivos; la imagen artística surge de la necesidad del hombre por expresarse, a diferencia de la imagen publicitaria, que surge de la necesidad de una marca por difundir un producto con la finalidad de venderlo.

Con el tiempo el arte y la publicidad se han complementado; aunque en esencia son diferentes, las dos trabajan con un enfoque fundamental: la creación.



Desde sus inicios el arte es considerado por la sociedad como una consecuencia de ingenio, destreza y habilidad. El artista interpreta de manera subjetiva haciendo uso de la creatividad, logrando así un impacto, provocación, impresión y sentimiento de quien observa la imagen, hasta el grado de hacer sentir al espectador parte de la pieza. Es necesario mencionar que la publicidad también provoca, impresiona y hace sentirse al espectador reflejado en la imagen que observa.



A continuación se presenta una tabla con las similitudes y diferencias entre arte y publicidad, conforme a lo que haz conocido sobre la publicidad y lo visto en primer año, a completa el siguiente cuadro según tu experiencia:

| Similitudes entre arte y publicidad   | Diferencias entre arte y publicidad   |
|---|---|
| <p>Su objetivo es:</p> <p>Impactar.</p> <p>Atraer al receptor.</p> <p>Enganchar.</p> <p>La comunicación creativa.</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> | <p>La finalidad del arte es llegar a las masas.</p> <p>La finalidad de la publicidad es hacer llegar el producto al público deseado, para su consumo.</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |

- Selecciona una imagen publicitaria y una artística en tu libro de la asignatura, periódicos o revistas. Recuerda que estas dos imágenes deben ser de tu agrado, y después contesta las siguientes preguntas.
- ¿Qué observas?
- ¿Qué te comunica la imagen?
- ¿A qué público crees que está dirigida la imagen publicitaria?
- ¿Qué crees que pretende comunicar cada una de las imágenes?



- ¿Qué elementos de cada una de las imágenes te atrapan?
- ¿Cómo crees que sería si la imagen artística se convirtiera en publicitaria y viceversa, si la publicitaria fuera una artística?
- ¿Cuál crees que sería el texto que debería tener la imagen artística convertida en publicitaria?
- Recuerda lo aprendido para que identifiques las diferencias entre las imágenes artísticas y publicitarias que se encuentran en tu comunidad.

### Materiales de creación

Imágenes publicitarias y artísticas de libros, revistas, periódicos, etcétera.

## Sesión 14. Creación artística

### Propósito

*Identificarán los elementos necesarios para la creación de una obra artística.*

En tu comunidad existen diversos tipos de expresiones artísticas. ¿Sabes qué influye en la creación de éstas? ¿Haz preguntado a quienes las realizan, por qué las hacen?

Así como en el fenómeno de la publicidad, la creación artística se da por el conjunto organizado de varios factores; el primero y más importante es el “artista”, ya que sin él sería imposible realizar obras de arte; este personaje se encuentra sujeto a las ideas estéticas de cada época, es sensible ante el entorno que lo rodea y es gracias a sus habilidades técnica y comunicativa que logra expresarse con creatividad.



El segundo factor de la creación artística está sujeto también a este actor, y es conocido como “la personalidad artística”; en éste el artista adquiere un dominio del lenguaje visual al grado de dominar la técnica y su desarrollo intelectual. Con la influencia de dicho factor el artista expresa lo que acontece o lo que él imagina que acontece.

El tercer factor es la “facultad estética creadora”, donde el artista desarrolla –por medio de su talento– la creación; a través de este factor todo artista muestra su personalidad defendiendo su estilo característico de comunicar las cosas; en éste, la estética que desarrolla el creador es primordial, ya que va determinando lo que para él es bello, creando así la variable de lo bello, pues el prototipo de belleza se modifica con el tiempo y el espacio, y cambia de persona a persona, de ahí que el arte se considere subjetivo; es decir, la apreciación de cada sujeto.

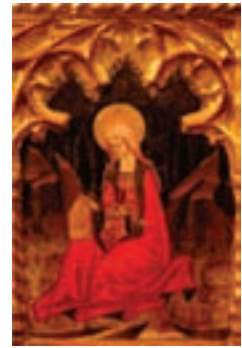
El cuarto factor es la “sublimación artística”; ésta es entendida como una habilidad *psíquica* para procesar lo que por lo regular sería reprimido; por esto, el arte manifiesta y plasma lo que en ocasiones otros no logran expresar. La sublimación artística se presenta cuando el artista plasma sus inquietudes en sus obras.

El quinto factor se refiere a la “obra de arte”, la cual es una creación que tiene la finalidad de ser un objeto de belleza, una expresión simbólica o una representación de una idea o concepto.



El sexto factor es la “imagen artística”, el resultado de lo que el autor desea manifestar o transmitir a los espectadores a partir de su obra con la ayuda de técnica, materiales y conceptos; este resultado es la creación donde el artista plasma sus visiones, sus sentimientos, sus frustraciones, su imaginación o su ideología.

Teniendo presentes los factores descritos podremos comprender mejor una obra de arte y entender que la imagen artística es sólo un resultado del proceso creativo en que el artista se encuentra inmerso.



En equipos, seleccionen alguna de las imágenes realizadas con anterioridad; analicen qué elementos de la creación artística están presentes en esa imagen y cuáles no; expliquen con detenimiento.

## Sesión 15. Diseño de una imagen publicitaria y de una artística

### Propósito

*Diseñarán una imagen publicitaria y una artística con un mismo tema.*

En el mundo de las artes y la publicidad, en ocasiones el creativo debe resolver de forma rápida y contundente una imagen; para esto necesita ampliar el panorama. A veces se sugiere ver el mismo problema desde distintos ángulos, es decir, que en ocasiones es necesario ver el tema desde diferentes disciplinas. En esta sesión experimentarás lo antes mencionado por medio de la elaboración de una imagen publicitaria y de una artística, teniendo como condición desarrollar –para las dos– alguno de los siguientes temas.



- Preservación del medio.
- Animales en peligro de extinción.
- Desarrollo sustentable.
- Derechos humanos.
- Equidad de género: los mismos derechos para hombres y mujeres.
- Prevención de la violencia.
- Obesidad.
- Comida chatarra: daño y consecuencias en la salud.
- Activación física.
- La conciencia social.

A continuación te hacemos algunas sugerencias para elaborar una imagen artística y una publicitaria.

| Imagen artística   | Imagen publicitaria  |
|--|--|
| 1) Selecciona el tema.   | 1) Selecciona el tema  |
| 2) Realiza una lluvia de ideas sobre el tema.  | 2) Realiza una lluvia de ideas sobre el tema.  |
| 3) Define que es lo que deseas comunicar.  | 3) Define que es lo que deseas vender para esto te tienes que poner en el lugar de la empresa o la marca por lo que tendrás que realizar un briefing es decir, que tendrás que tender claro el objetivo de la marca, el producto y lo que la empresa desea vender.                 |
| 4) Define como lo vas a expresar.<br>- ¿Qué elementos va a existir?<br>¿Por qué?<br>- ¿Como es el estilo de la imagen?   | 4) Define como vas a comunicar lo que deseas vender, recuerda tomar en cuenta el público para el que va dirigido.  |
| 5) Revisa imágenes que hablen de los elementos que componen la imagen, para tener una referencia visual y de esta forma se te facilite la elaboración de la imagen. Toma en cuenta lo aprendido en primer año, sobre estilos y movimientos artísticos. | 5) Desarrolla el copy, es decir el texto que se incluye en el material.<br>Desarrollar el eslogan de la marca, es decir aquello que la caracteriza o lo que obtendrá el consumidor al poseerla.  |
| 6) Revisa el trabajo de un artista, puede ser por el tema, los elementos del tema o el estilo, para que tengas un panorama más amplio.   | 6) Determinar que elemento compositivo predominara, el diseño de la publicidad, el estilo de la publicidad, que tipo de publicidad será, que colores estará presentes, si en la imagen existirán estereotipos, como serán. Toma en cuenta lo aprendido en las sesiones anteriores. |
| 7) Realiza el boceto de la imagen, puedes pensar en usar diversas técnicas, como el collage, acuarela, tinta china.  | 7) Realiza el boceto de la imagen  |
| 8) Desarrolla la imagen.   | 8) Determina el tipo de tipografía del eslogan en la imagen.   |
| 9) Retoca los últimos elementos de la imagen y fijala.   | 9) Desarrolla la imagen.   |
| 10) Compártanlas con el grupo.   | 10) Compártanlas con el grupo.   |

### Materiales de creación

Lápiz, goma de migajón, hojas blancas, regla, compás, una cartulina, tijeras, resistol o pegamento, acuarelas, tinta china, pinceles, recipiente, trapo, agua, revistas, periódicos, etcétera.

En este bloque te familiarizaste con las formas en que se realiza una imagen publicitaria; también encontraste similitudes y diferencias que tiene con el quehacer artístico.

Te invitamos a que lo visto en este comienzo de la asignatura lo apliques en tu vida cotidiana; es decir, que te conviertas en un consumidor de imágenes más exigente y crítico; esto te permitirá tener una idea de tu entorno más objetiva e interesante.

## Autoevaluación

Con lo visto en este bloque, especifica en los siguientes ejemplos a qué tipo de imagen se refiere. Debes diferenciar entre la publicidad tradicional, de guerrilla, contrapublicidad o imagen artística. Recuerda todos los elementos vistos en el bloque.

1. Se propone que un producto de limpieza puede llegar a la gente por medio de una campaña en la vía pública donde actrices disfrazadas de amas de casa comienzan a limpiar y sacudir las paredes de las calles.
2. Una marca de chocolates se publicita en una revista, donde se muestra la fotografía de una mujer disfrutando chocolates.
3. Una empresa de llantas decide realizar su publicidad en la vía pública en lugares determinados, colocando llantas ponchadas –con la marca de la competencia– en las calles.
4. Un partido político elabora un espectacular con la imagen de su candidato y su propuesta.
5. Una agencia de viajes publica la promoción de un destino vacacional en un periódico.
6. Se muestra a un hombre siendo operado del corazón en una sala de cirugías, y en el monitor se muestra el logo de una reconocida marca de hamburguesas.
7. Un hombre elabora una imagen como una necesidad de plasmar una experiencia de vida.
8. Se muestra la variación de los colores en que está originalmente el nombre de una refresquera; éstos van del gris al negro, destacando la idea de luto.
9. Se observa una mujer de espaldas, observando por su ventana el atardecer en el mar.
10. En los andenes de un parque se colocan calcomanías donde se muestra la fotografía de desecho de perros; en ellas aparece la frase “No deje que nada afecte su camino... Bolsas de basura”.

### Para saber más

- Consulta en sitios como Youtube los comerciales de las marcas que están en tu entorno o las que te gusten. Identifica a qué público están dirigidas.
- Revisa los diferentes tipos y técnicas utilizadas en la publicidad.
- Consulta las siguientes páginas especializadas en difusión de las mejores publicidades.

[www.circuloactivo.com.mx](http://www.circuloactivo.com.mx)

[www.canneslions.com](http://www.canneslions.com)

- Consulta las siguientes páginas que te enlazan a espacios de imágenes artísticas.

<http://centrodelaimagen.conaculta.gob.mx/>

<http://www.conaculta.gob.mx/>

<http://www.bellasartes.gob.mx/>

- Haz una comparación de los diferentes tipos de publicidades que encuentras en tu entorno.
- Analiza con detenimiento los comerciales que se te presentan; identifica la técnica utilizada y si es contundente para comunicar el mensaje.
- Compara el tipo de publicidad y las propuestas que tienen cada una.
- En la Biblioteca Escolar, consulta los siguientes Libros del Rincón para elaborar el dibujo para tus bocetos.

Finlay, Cowan (2005), *Dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Norma Editorial (Libros del Rincón).

Hart, Christopher (2005), *Manga manía*, México, SEP-Norma Editorial (Libros del Rincón).

## Glosario

**Boceto.** Dibujo elaborado sin preocuparse de los detalles para representar ideas, lugares, personas u objetos.

**Canon.** Modelo de características perfectas. Obra que conserva las proporciones establecidas.

**Chusco.** Se le designa a algo que es gracioso por sus características, actitudes o formas.

**Contundente.** Que convence por el impacto y la buena impresión que deja.

**Creativo.** En las agencias publicitarias, la persona que trabaja la idea de la imagen y la concreta.

**Eslogan.** Lema usado en una publicidad para favorecer la marca, con el fin de resumirle al público el propósito que tiene la marca.

**Estereotipo.** Imágenes o ideas aceptadas por un grupo o sociedad; por ejemplo, se usa por lo regular una mujer delgada como imagen de una campaña de salud.

**Etnia.** Conjunto de pobladores que se identifican por las características que tienen en común, como su cultura y su lengua.

**Flyers.** Folleto publicitario usado para anunciar de forma rápida un evento, lugar o producto. Su diseño puede variar según la finalidad y el público al que va dirigido el producto promocionado.

**Inconsciente.** Proceso mental automático que no se realiza de forma responsable o con raciocinio, es decir, de modo consciente.

**Instalación.** Uno de los géneros más importantes en el arte contemporáneo; su finalidad es generar en el espectador una experiencia conforme al espacio y los elementos que habitan en él.

**Medios de comunicación masiva.** Medios de comunicación que transmiten su información a las masas.

**Performance.** Género del arte donde se realiza una acción en vivo que está ligada a un concepto influido por las vivencias del artista en el entorno.

**Psíquico.** Sistema de análisis complejo que se realiza en la mente.

**Reflejo.** En publicidad, capacidad que tiene una imagen de causar en el espectador la sensación de sentirse identificado.

**Sinestesia.** Imagen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente; por ejemplo, oler sonidos, sentir colores, etcétera. Tropo que consiste en unir dos imágenes o sensaciones procedentes de diferentes dominios sensoriales.

**Sugestión.** En la imagen se le conoce a la forma que es sugerida. En la publicidad, la sugestión enfocada a la manipulación en el comportamiento de una persona por medio de los elementos que componen el mensaje, como las formas, los colores, las acciones, etcétera.

**Tipografía.** Oficio que tiene como principal objetivo las letras, números y símbolos en un texto, teniendo como prioridad su diseño, tamaño, composición y su relación visual.

**Voluptuosidad.** Hace referencia al volumen grande de un cuerpo.

## Bibliografía

- C. O'Guin *et al.*, *Publicidad y comunicación integral de marca*, 3a. ed., Madrid, Thomson Paraninfo. 2005.
- Aumont, Jacques, *La imagen*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1992.
- Cerezo Arriaza, Manuel, *Taller de publicidad*, Barcelona, Ediciones Octaedro, 2006.
- Dondis, A. Donis, *La sintaxis de la imagen*, España, Gustavo Gili, 2007.
- Dorian, Michael, *La publicidad de guerrilla*, España, Gustavo Gili, 2006.
- Jung, Carl G., *El hombre y sus símbolos*, 7a. ed., Barcelona, Biblioteca Universal Contemporánea, 2002.
- Landa, Robin, *El diseño en la publicidad. Crear mensajes gráficos con gran impacto visual*, Madrid, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, 2004.
- Luptop, Ellen, y Millar Abbot (eds.), *El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño*, México, Gustavo Gili, 2004.
- MacKill, Mary, *La vista*, México, SEP-Heinemann Library, 2009 (Libros del Rincón).
- Meléndez Crespo, Ana, "Análisis de publicidad gráfica", en Javier Arévalo Zamudio y Guadalupe Hernández Luviano (coords.), *Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas*, México, SEP, 1998, pp. 91-117.
- Munari, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1983.
- Puente, J. Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*, México, Gustavo Gili, 2008.
- Prette, Maria, y Alfonso de Gioigis, *Comprender el arte*, Madrid, Susaeta Ediciones-Giunti Editore.
- Rouger, Philippe, *Nueve años, un mes y algunos días de la vida de una agencia de publicidad llamada \*S.C.P.F*, Barcelona, Actar, 2006.
- Wolfe, Gillian, *¡Mira! La luz en el arte*, México, SEP-Océano de México, 2006 (Libros del Rincón).

## Bloque 2

---

### Imágenes y símbolos

#### Propósito

---

*Analizar la función comunicativa del símbolo visual por medio de la interpretación de imágenes sagradas, mitológicas y alegóricas pertenecientes a diferentes culturas del presente y del pasado.*

#### Secuencia de aprendizaje 1

---

### El símbolo y la iconografía

#### Propósito

---

*Al finalizar la secuencia, los alumnos reconocerán la capacidad de la imagen para simbolizar diferentes contenidos y la utilizarán en sus propias producciones.*

#### Contenido

---

### Sesión 16. Los símbolos en las imágenes

#### Propósito

*Realizarán un ejercicio de representación de palabras mediante el uso de los símbolos en la sociedad actual.*

¿Sabes qué es un símbolo? Dibuja uno.

Entra espacio para que el alumno dibuje un símbolo.

El símbolo visual es algo que puede percibirse con el sentido de la vista, que representa o sustituye algo mostrando ciertas características que, por convención social o cultural, se asocian con lo que representa. En el bloque anterior pusimos un *signo* de paz como ejemplo; ahora abundaremos en este tema.

Una imagen puede representar algo imitando su aspecto físico. Por ejemplo, imagina un cuadro que represente fielmente la imagen de un camino en un punto donde hay una curva. El camino pasa en medio de un bosque de pinos y, al fondo, se ven unas hermosas montañas nevadas.

Imagina ahora la “señal de carretera” que indica al automovilista que se aproxima a una curva en el camino, por lo que debe tener precaución y disminuir la velocidad.

Ambas imágenes representan una curva en el camino, pero lo hacen de manera diferente. La primera es una imagen descriptiva y la segunda es una imagen simbólica. El símbolo es una forma de representación que sintetiza en una imagen muy simple una cosa o *concepto*. Debe ser simple para ser entendido con facilidad.

Imagínate que en las carreteras en lugar de usar símbolos para representar las cosas pusieran imágenes descriptivas. El conductor no tendría tiempo de interpretar y entender la imagen antes de llegar a la curva. La información que le ofrece la imagen descriptiva (los pinos y las hermosas montañas nevadas) no le es útil; lo único que necesita saber es que hay una curva unos metros adelante. Por otra parte, el símbolo sirve para representar cosas que no tienen un aspecto visual, conceptos abstractos que no tienen forma física que describir, como el amor, la libertad, la fe, la patria, etcétera.



Otra característica del símbolo es que es una convención, es decir, sólo es comprendido por los que han aprendido a reconocerlo, porque es propio de su cultura. Si pudiéramos mostrar las dos imágenes a un hombre de finales del siglo XIX, cuando las señales preventivas en los caminos no existían porque los automóviles eran todavía muy escasos, con seguridad comprendería la imagen descriptiva, pero no entendería el significado del símbolo. Sólo comprende un símbolo quien ha aprendido su significado.

La imagen es la apariencia de algo o la representación del aspecto físico de una cosa, y tiene la capacidad de comunicar de modo no verbal. La imagen puede funcionar de modo informativo, estético, expresivo y simbólico, y una misma imagen puede funcionar en más de un modo. Observa a tu alrededor todas las imágenes simbólicas que te rodean. Identifícalas, dibújalas y descríbelas.

Por último, elabora una serie de dibujos donde representes los siguientes símbolos: paz, justicia, muerte, peligro, mujer, hombre, dinero, pirámide, amor, aeropuerto y parque.

Después de realizar este ejercicio te será más sencillo familiarizarte con los símbolos que se encuentran en la vida cotidiana. En las artes visuales el uso de los símbolos es muy frecuente; los encontramos en obras pictóricas o en cerámica, desde el arte bizantino hasta nuestros días en piezas del posconceptualismo. En las calles también vemos su uso continuo; un ejemplo de ello son las manifestaciones urbanas que plasman en paredes, banquetas o postes imágenes sintéticas que en su mayoría se les reconoce como símbolos. Otro ejemplo son los billetes; en ellos se muestra un personaje y otros elementos que en general simbolizan lugares, situaciones, momentos históricos o algún suceso por el cual es importante dicho personaje.

### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón y hojas blancas.

De ahora en adelante pon más atención a los símbolos, porque ellos son portadores de información que te será relevante conocer para familiarizarte con la imagen.



## Sesión 17. Símbolos en el entorno

### Propósito

*Diseñarán un sistema de símbolos para comunicarte en el entorno.*

Todo puede ser representado por medio de símbolos: lugares, cosas, personas y *conceptos* abstractos. Todas las culturas tienen sus símbolos propios, son parte de su identidad y una forma muy útil de comunicarse. Hay símbolos tan útiles que se vuelven casi universales; gran parte de la humanidad asocia el corazón con el amor y una calavera con el peligro de muerte.



Casi todos podemos entender los símbolos que se colocan afuera de los baños públicos, aunque estemos viajando en otro país. Pero también hay símbolos que representan cosas más pequeñas o locales, que sólo pueden ser comprendidos por un grupo de gente. Como el emblema de un equipo local de fútbol o de un partido político. Otro ejemplo es la simbología de las estaciones del metro, para lo cual es necesario vivir en la ciudad de México. Tal vez tu maestro usa una simbología personal para calificar o para organizar las actividades de la escuela.

El símbolo permite que las ideas se vuelvan perceptibles y fáciles de observar por su síntesis, de modo que para entender el significado de los símbolos en algunos casos es muy complicado, porque es un acuerdo aceptado, en algunos casos, por culturas antiguas. El símbolo tiene la característica de ser socialmente aceptado y este sólo tiene un vínculo de convención con quien lo observa; es por esto que existen ciertos símbolos que sólo son comprendidos por un pequeño grupo, pero esto se debe a que ese sector ha decidido mantener privado su significado.

Existen símbolos de diversas asociaciones culturales, como las artísticas, políticas, religiosas, comerciales, industriales, deportivas, etcétera.

Piensa en que hay algún símbolo propio de tu comunidad, es decir, algo que sólo pueda entender con facilidad quien ha vivido en esa región. ¿Cómo crees que sería? Descríbelo en tu cuaderno.

Crea tu propio sistema de símbolos; basta con que imagines cómo podrías representar lo que quieres simbolizar y diseñes una imagen simple (sintética). Toma en cuenta qué acciones serían importantes de sintetizar para tu vida cotidiana; para esto, piensa cuáles son las que realizas en casa, en el salón de clases o en tu región que son complicadas de explicar.

Utiliza el símbolo para facilitar y sintetizar la acción que se realiza. O también crea tu sistema de símbolos para comunicarte de forma secreta.

Recuerda que sólo van a entender tus símbolos las personas a quienes les enseñes sus significados; puedes anotar en un cuaderno tus símbolos; usa recortes, colores, objetos de la naturaleza; echa a volar la imaginación.

### Materiales de creación

Lápiz, goma de migajón, hojas blancas, periódico, tijeras, pegamento, lápices de colores, objetos de la naturaleza como hojas, piedras, pequeños trozos de madera, etcétera.

## Sesión 18. Símbolos en la comunidad

### Propósito

*Crearán símbolos para el uso funcional en la comunidad.*

Desde los orígenes de la evolución y la comunicación humana el símbolo ha sido utilizado para hacer más sencilla la vida en diversas culturas; su uso ha evolucionado al grado de permitir que su utilidad desplace a la comunicación verbal. La sociedad actual – con el avance de la tecnología– ha presentado la necesidad de desarrollar aún más este lenguaje, permitiendo comprender socialmente de manera sencilla manuales, opciones, etcétera.

En todos los artículos electrónicos encontramos por lo menos un símbolo que nos especifica una función o característica de ese objeto.

En algunos edificios actuales –catalogados como edificios inteligentes– se hace uso constante de los *signos* y de los símbolos; los encontramos en todas partes proporcionando la información de manera clara y sencilla, permitiendo que a las personas que habitan en esos espacios les sea más fácil recordar la ubicación de lugares y la funcionalidad de las cosas.

Algunos artistas contemporáneos realizan diversos proyectos de intervención de espacios por medio de símbolos, modificando el entorno y de quien lo transita, debido a que la universalidad permite que el que transita en el espacio comprenda y se integre fácilmente a la pieza artística del creador. ¿Te gustaría realizar alguna intervención de este tipo? Más adelante tendrás la oportunidad de expresarte de esta forma.



En equipo, crea tus propios signos para tu comunidad; es importante que todos participen para llegar a un acuerdo sobre los símbolos a realizar.

Primero haremos una especie de mapa del lugar en donde viven; tomen en cuenta las calles, avenidas, manzanas, casas, establecimientos, puntos clave, etcétera. De manera general tracen el mapa de su comunidad; es necesario que sea grande para que todos los integrantes del equipo puedan colocar símbolos. Tomen en cuenta las características de su región, como los elementos naturales, la situación geográfica, etcétera.

Pueden hacerlo sobre un pliego de papel bond o dibujarlo con gises en el piso del patio de la escuela. Inventen un símbolo para la escuela, y cada quien invente uno para su casa. ¿Qué otros lugares de su comunidad quieren representar?

Deben crear los que quieren poner en su mapa; pueden ser dibujos o pequeños objetos (por ejemplo, si en su comunidad hay plantíos de maíz, pueden poner una mazorca en ese lugar). Deben diseñar uno para que cada uno se identifique; pueden hacer otros para diferentes personas que representen lo que están haciendo. Mezclen sus símbolos y elaboren con ellos el mapa de la comunidad.

Por ejemplo: el símbolo de *Jorge* + el de *el llano* + el de *fútbol*. Si juntas estos tres símbolos puede entenderse que en tu mapa Jorge está jugando fútbol en el llano. Otros símbolos: *María* + Juan + *la iglesia* + *boda*.

Un mapa de este tipo no sólo representa lugares y personas; también puede contar una historia, del mismo modo en que lo hacen los códices prehispánicos, las estelas mayas, los murales egipcios y todo el arte simbólico. Cuenten la historia —mediante sus propios símbolos— de lo que les parezca importante que esté ocurriendo en el lugar donde viven.

### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, hojas blancas, pliego de papel bond, plumones, lápices de colores y gises.

## **Sesión 19. Simbología del escudo nacional**

### **Propósito**

*Identificarán la simbología utilizada en el escudo nacional.*

Los símbolos nos ayudan a entender de forma simple significados complejos, acercándonos realmente a las cosas que observamos; en la creación de las imágenes culturales también encontramos representaciones simbólicas que nos permiten conocer más a fondo lo que los creadores de estas imágenes desearon expresar.

Desde sus orígenes todas las culturas se encuentran rodeadas de símbolos; los antropólogos e historiadores nos ayudan a tejer la red comunicativa con nuestros antepasados, obteniendo los elementos necesarios para comprender los significados de una cultura; por ejemplo, en México tenemos nuestro escudo nacional, que está formado a partir de símbolos que han sido *decodificados* socialmente, al grado de representar a toda una nación.

Los símbolos permiten tener una idea del pasado, siendo una parte primordial para el estudio de la historia; por ejemplo, si interpretamos todos los símbolos que se encuentran en el escudo nacional, entenderemos un momento histórico de nuestro país.

¿Te has percatado cuántos símbolos tiene el escudo nacional? Identifícalos y menciónalos.

¿Qué simboliza el águila devorando a la serpiente?

Para la lectura del escudo nacional lo primero que debemos tener en cuenta es el grado de *abstracción* que tiene toda imagen; por ejemplo, el águila devorando a la serpiente nos hace referencia al triunfo del sol sobre la tierra, marcando así el renacer diario del sol cumpliendo un ciclo. Y así cada elemento que compone la imagen simboliza y representa. Actualmente se ha hecho una lectura de los elementos que componen esta imagen, descifrando lo que cada símbolo representa para la nación; a continuación te presentamos en síntesis lo que representa el escudo nacional; es necesario que lo tomes en cuenta porque te ayudará a realizar tu actividad.

**El águila.** Representa al pueblo mexicano; la posición de combate representa al pueblo enfrentando nuevos retos que se le presentan.

**La serpiente.** Representa a los enemigos de México; el águila, al estar devorando a la serpiente, simboliza que el pueblo prevalecerá ante los enemigos.

**El nopal con espinas.** Simboliza los retos y los problemas que el pueblo mexicano deberá enfrentar, por eso se encuentra parado en el, mostrando que sobrellevará estos retos.

**El islote y el agua.** Simbolizan los orígenes indígenas de México.

**Las ramas de laurel y encino que rodean al escudo.** Representan el martirio de los que han dado su vida por la patria y la victoria alcanzada.



Como observamos, desde sus inicios nuestra cultura ha hecho uso consciente de los símbolos para expresar ideas complejas.

Diseña el escudo simbólico de tu comunidad; para esto considera los elementos importantes para tu comunidad, como la zona geográfica, flora y fauna, la cultura, tradiciones, bailes típicos, ¿cuál es la actividad productora más importante de tu comunidad?, ¿cómo fue la fundación de tu comunidad?, ¿quién la fundó?, etcétera. Para elegir el color de tu escudo, puedes utilizar los colores de los trajes típicos de tu región. Te recomendamos que te apoyes en el escudo de tu estado o municipio, ya que este puede ser un punto de partida; identifica los símbolos que lo conforman.

Para esta actividad puedes entrevistar a los integrantes de la comunidad; así podrás obtener información importante.

#### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, hojas blancas, lápices de colores e información sobre la historia de la comunidad o región (entrevista a un habitante).

## **Sesión 20. Simbología en las imágenes**

### **Propósito**

*Identificarán la importancia del símbolo para la lectura de una imagen.*

Ya vimos que el símbolo debe ser simple para ser comprendido, por lo que casi siempre se usa una forma de representación no realista a la que llamaremos *sintética*. Puede describir algunos rasgos físicos característicos de lo que representa, pero no está compuesto sólo de detalles descriptivos. Además, los elementos visuales de la imagen están determinados por su significado simbólico y no por su parecido con la realidad.



Como ejemplo, hablemos de cómo funciona el tamaño; piensa en una imagen en la que hay un grupo de personas y uno de los personajes mide tres veces más que los otros. En una representación simbólica esto no quiere decir que esa persona sea increíblemente alta, sino que el personaje es muy importante dentro de su jerarquía social, tal vez se esté representando a un rey o a un dios. En este caso la dimensión no está describiendo su tamaño real, sino su significado e importancia. Lo mismo ocurre con la posición, el color, la forma, etcétera. Así es como funciona; la representación simbólica significa, no describe.

En una imagen realista podemos reconocer a un personaje por la descripción de sus características físicas. Seguramente tú puedes reconocer a Benito Juárez en un cuadro: era moreno, de cabello negro y escaso que peinaba con el fleco de lado. Tenía ojos chiquitos, la nariz ancha, etcétera. Cuando observas su cara, lo identificas por su aspecto físico. En el arte simbólico, en cambio, no se reconoce a un personaje por sus rasgos físicos, sino por los atributos que culturalmente se le han asignado por convención social.

Por ejemplo, en el siglo XIX en Europa se dio el movimiento artístico, político, social e *ideológico* llamado romanticismo, donde la *exaltación* de los sentimientos, la libertad, la democracia y el nacionalismo, eran los principios más importantes. En la pintura también se plasmó y el simbolismo pasó a ser de gran importancia para expresar la inconformidad del pueblo y exaltar su participación en la lucha de la revolución.

Una de las pinturas más importantes del romanticismo es *La libertad guiando al pueblo*, la cual fue realizada por Delacroix en 1830, donde se hace referencia a varios elementos de manera simbólica; por ejemplo, en el centro vemos a una mujer de blanco que representa la libertad. Se observa que del cielo cae una luz sobre los personajes, los colores de la bandera francesa, la cual representa la revolución; uno de los personajes, con la mano en alto, simboliza el triunfo de la democracia.

Como puedes ver, se trata de imágenes muy simples y  *sintéticas*, fáciles de reconocer si pertenecen a tu cultura, pero imposibles de interpretar cuando no conoces su significado.

Investiga cinco símbolos de la cultura occidental, luego dibújalos y escribe lo que observas en ellos. Posteriormente averigua lo que significan para tu cultura; al terminar compara la información con lo que escribiste antes. Por ejemplo, uno es la cruz, la cual –para la cultura occidental– es símbolo del cristianismo.

### Un dato curioso

En 1788 Jacques-Louis David –artista perteneciente al realismo francés– hizo *La muerte de Marat*, en la cual representó a su amigo asesinado. David lo plasmó como víctima; el cuerpo desvanecido recuerda a Jesús crucificado como en *Descenso de la Cruz*, de Bronzino. En la imagen una luz del lado izquierdo logra iluminar el cuerpo del fallecido, sumándole dramatismo a la escena. En el suelo está el arma con que fue cegada su vida y a un lado se muestran, contrastando, unas plumas que caen de su mano, las cuales representan el arma de Marat ante la lucha, ya que éste era escritor.



## Sesión 21. El símbolo y la composición

### Propósito

*Diseñarán una imagen destacando el símbolo por medio de la composición.*

En la lectura de una imagen influyen varios factores, entre ellos los símbolos y la composición. Para la creación de una obra es necesario tomarlos en cuenta y hacer uso consciente de ellos para lograr que dicha imagen exprese de manera contundente lo que pretendemos.

En esta sesión realizaremos una imagen usando conscientemente estos dos factores; para esto, explicaremos brevemente qué es la composición.

**La composición.** Es la organización de formas, colores y tonos; su función es crear una obra con armonía y equilibrio; con éste se pretende que todos los elementos se apoyen y se complementen. El equilibrio utiliza cuatro aspectos: 1) peso; 2) dirección; 3) distribución, y 4) tamaño.

**Peso.** Efecto visual dinámico relacionado con la intensidad de la fuerza gravitatoria que tira de los objetos hacia abajo.

**Dirección.** Orientación de las formas dentro de un plano básico.

**Tamaño.** Relación espacial de los elementos entre sí, considerada en términos relativos y directamente proporcionales al peso.

**Distribución.** Arreglo de los elementos dentro del plano básico, de acuerdo con un orden, lógica espacial y finalidad estética.



Para la lectura de una imagen es indispensable tomar en cuenta los siguientes métodos de lectura para una composición, es decir, que cada vez que observas una imagen consideras alguno de los siguientes aspectos para leerla; esto es, que prestas atención a alguno de estos elementos: dirección de mirada, elementos indicadores, lectura occidental, secuencia, espacio en blanco, tamaño, proporción, aislamiento, contraste, claridad, simplicidad y unidad.



Realiza una imagen tomando como tema un objeto de tu interés. Para ello elabora por lo menos tres bocetos; toma en cuenta los elementos compositivos. Busca que la composición y el tema destaquen el significado simbólico del objeto.

### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, hojas blancas y lápices de colores.

### **Para saber más**

- Observa imágenes de los murales prehispánicos. Identifica los símbolos que contienen y su significado.
- Observa imágenes de artistas del romanticismo y del surrealismo. Compara propuestas plásticas y el manejo del símbolo entre artistas de esos dos movimientos.
- En instalaciones, revisa imágenes de artistas contemporáneos donde se haga uso de símbolos.
- Revisa el uso de los símbolos en la calle.
- Consulta las siguientes páginas de Internet.

<http://centrodelaimagen.conaculta.gob.mx/>

<http://www.conaculta.gob.mx/>

<http://www.muca.unam.mx>

<http://www.munal.com.mx/>

<http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx>

<http://www.bellasartes.gob.mx/>

## Imágenes mitológicas, sagradas y mágicas

### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos interpretarán el significado de las imágenes simbólicas con las que entran en contacto.*

### Contenido

## Sesión 22. Las imágenes sagradas

### Propósito

*Identificarán la importancia de las imágenes sagradas en ciertos periodos de la historia.*

Seguramente en tu comunidad se hace mucho uso del símbolo. ¿Podrías mencionar cinco tipos de imágenes donde las encuentras? De seguro alguna de las que mencionaste se trata de una imagen sagrada.

Esto es frecuente, porque el uso del símbolo ha sido muy recurrente desde la antigüedad, donde encontramos un uso continuo en imágenes religiosas o sagradas.

Lo primero que debemos definir es a qué se le conoce como imágenes sagradas. Éstas son representaciones que tienen un contenido religioso; pueden ser mosaicos como los del periodo bizantino o pinturas en fresco que plasman alguna escena o personaje sagrado, como puede ser Dios, la Virgen, los santos, el Espíritu Santo, por mencionar algunos.



Por lo regular, las representaciones sagradas muestran elementos muy similares a la realidad, es decir, que no plasman a un santo que se vea fuera de la realidad o como de otro mundo; al contrario, su finalidad es hacerlo semejante al hombre para que se sienta identificado y, por lo mismo, vulnerable.

En una imagen sagrada los elementos que aparecen o las acciones que se muestran siempre simbolizan algo divino, espiritual o sobrenatural.

El uso de imágenes sagradas viene desde la antigüedad; si investigas, descubrirás que en varias catacumbas se pueden admirar figuras que hacen referencia a los ídolos de esa cultura. A través de los años grandes maestros de la pintura han plasmado con majestuosidad y belleza escenas que muestran pasajes bíblicos, siendo en gran medida una forma de didáctica para acercar a los fieles con sus creencias.



Pero no siempre fue posible pintar escenas sagradas. Durante el periodo del siglo VIII al IX se dio en Bizancio un movimiento encabezado por iconoclastas que predicaban la destrucción de cualquier imagen, ya que consideraban poco razonable el culto a una imagen; esto surgió como consecuencia del fanatismo que se desató en Oriente.

Uno de los que encabezó este movimiento fue el emperador bizantino León III *el Isáurico*, convirtiéndolo en un conflicto político, cerrando y expropiando tierras de iglesias o monasterios que se negaban a quemar las imágenes sagradas.



Este movimiento –que duraría varios años– concluyó en el año 787, cuando se decidió estar a favor de las imágenes y su culto; después se volvería a vivir, ya que a principios de 1500 fueron prohibidas por Lutero. En 1563 se replanteó esta decisión y se elaboró un decreto que justificaba la presencia de imágenes religiosas y condenaba a los que no estuvieran de acuerdo. Es necesario mencionar que este suceso no hizo que los artistas ya pudieran pintar con toda libertad.

La problemática anterior fue una de las limitantes más grandes para el desarrollo de la imagen sagrada y a su vez para el mundo del arte, ya que durante muchos siglos no fue permitido representar la figura humana a menos que fuera para temáticas religiosas y éstas estuvieran autorizadas por el clero.



Un ejemplo de ello es la *Expulsión del paraíso*, del pintor renacentista Masaccio, la cual desarrolla la escena en que Adán y Eva se muestran afligidos por su pecado y su expulsión, siendo este tema uno de los pocos donde se podía representar el cuerpo humano desnudo.

Por otra parte, la importancia de las imágenes sagradas radica en que durante varios años fue la única forma de expresión visual donde se podía mostrar el cuerpo humano (la sublimidad, el deseo y todos los temas relacionados con el cuerpo).

Tomando en cuenta el contexto que se dio en la sesión sobre la importancia de las imágenes sagradas en la antigüedad, realiza una investigación donde identifiques el tema central de cinco ellas. Para esto te puedes apoyar en la lectura de sus símbolos; por ejemplo, en la escena de Masaccio, Adán y Eva se cubren con hojas de un árbol la zona de los órganos sexuales, simbolizando el pudor del que habla el pasaje bíblico.

Identifica las imágenes sagradas de tu comunidad y escribe un resumen acerca de su significado.

Las imágenes sagradas son un buen ejemplo de cómo el significado simbólico puede adaptarse a una forma de representación realista. Te invitamos a que descubras los significados de las imágenes sagradas de tu comunidad.

## Sesión 23. El símbolo en el tótem

### Propósito

*Diseñarán un tótem con el cual se identifiquen.*



¿Sabes lo que es un tótem? Existen tradiciones muy antiguas que son una muestra del respeto y adoración que se tiene por las características físicas y las cualidades especiales de los animales; una muestra es el tótem, el cual es un objeto ritual creado por los indios americanos para venerar a los animales con que se sentían estrechamente identificados.

La palabra tótem simbolizaba el lazo que tenía la tribu y que los unía con algún animal en especial; para esto, ellos se identificaban con alguno en particular, según sus capacidades, cualidades y características físicas, y tenían la creencia que por cuestiones mágicas –resultado de rituales– podían adquirir cualidades propias del animal que los representa.

Los tótems eran tallados en madera de cedro representando los animales de algunos personajes de la tribu; eran colocados de manera vertical.

Tomando en cuenta lo anterior, crea tu propio tótem; para ello, identifica un animal que represente tus cualidades y características físicas. Un punto de partida es investigar el significado del símbolo del animal con el que más te identificas; por ejemplo, presta atención a lo que simbolizan los siguientes animales; después reflexiona si esto tiene relación con sus características físicas y de comportamiento:

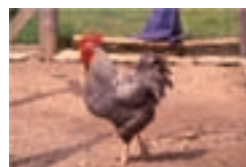
Serpiente-Traición

Gallo-Orgullo

Zorro-Astucia

Lobo-Ferocidad

Toro-Fuerza



Piensa en uno o varios animales que te gusten y con los que sientas una afinidad y conviértelos en tu símbolo. Busca objetos que te sirvan para armar una escultura que represente a tu animal; recuerda que no tiene que ser una imagen realista sino sintética. Ensambla los diferentes objetos uniéndolos con cuerda, pegamento, plastilina, etcétera. Puedes hacer un poco de engrudo para pegar papel y cartón

(mezcla harina con un poco de agua y ponla en la estufa, revolviendo hasta que se disuelvan los grumos y se ponga espeso).

Al final puedes dar un poco de color a tu tótem; usa pintura, pedazos de papel, barro, hojas, o utiliza el material que tengas a tu alcance. Como materiales, se sugiere que utilicen cajas de cartón, botes, latas, corcholatas, ramas, etcétera. Cualquier cosa que ya no se use y te pueda servir para hacer una pequeña escultura. Necesitarás cuerda, alambre, ligas o pegamento que servirán para unir las piezas de tu tótem.

### Materiales de creación

Serán los que tengas a la mano; lo puedes hacer de barro, plastilina, papel maché con engrudo, papel y cajas de cartón; también puedes reciclar un envase de plástico, tallarlo con lija y colocarle papel con engrudo y cartón. No olvides considerar los siguientes: pegamento, botes, latas, corcholatas, ramas, alambre y tijeras, entre otros.

## Sesión 24. El uso del símbolo en la mitología

### Propósito

Identificarán el uso del símbolo en las imágenes y esculturas de diferentes culturas, religiones y épocas



En las sociedades primitivas los símbolos y los *tótems* sirvieron para expresar las cualidades esenciales de la fe. En las religiones *politeístas* es común la representación de los fenómenos de la naturaleza personificados en seres *mitológicos* que terminaron por encarnar los valores morales de la sociedad; dichos seres mostraban diferentes aspectos de la naturaleza y se representan por medio de símbolos.

Como hemos visto en sesiones anteriores, el símbolo también sirve para que un grupo de personas se identifique y reconozca. Los primeros cristianos tenían que practicar su religión en secreto debido a la persecución del Imperio romano; por eso usaban símbolos para reconocerse entre sí, como peces de bronce o cristal que los bautizados llevaban colgados al cuello. También era costumbre que los viajeros que habían recibido hospitalidad en una casa rompieran un símbolo, del que dejaban la mitad, de modo que cuando ellos o sus descendientes regresaran, fueran bien recibidos al mostrar la otra mitad.



En gran parte del arte simbólico religioso, el objeto simbólico tiene un poder mágico o *místico* en sí, independiente de aquello que simboliza. Para los judíos y los musulmanes la adoración a su deidad se puede confundir con la adoración al símbolo, por eso prohíben la adoración de imágenes.

Cuando el arte simbólico fue sustituido por un arte figurativo realista, es decir, que se realizaron representaciones que eran más apegadas a la realidad, el símbolo no desapareció, sino que se adaptó para ser menos  *sintético*, mostrando atributos o cualidades humanas sin la necesidad de darles, en ocasiones, un carácter religioso o *mitológico*.

Mitología es el conjunto de relatos o narraciones que forman parte de las costumbres de una cultura y, en consecuencia, de los imaginarios colectivos de los miembros de una región.

El uso del símbolo en la *mitología* de las culturas es algo común; por ejemplo, en el antiguo Egipto se utilizaban para difundir aspectos culturales por medio de cada una de sus divinidades; de igual forma, en la cultura grecolatina y se hizo uso de ellos para representar la naturaleza.

En esta sesión diseñaremos un personaje *mitológico*; para este ejercicio te presentamos una lista de ellos

- Acamante: héroe en la guerra de Troya.
- Afrodita: diosa del amor.
- Agamenón: rey de Argos; es el rey por excelencia de la tradición griega.
- Ares: dios de la guerra.
- Ártemis: diosa de la caza, protectora de los animales salvajes.
- Dionisio: dios del vino; también conocido como Baco.
- Gea: diosa de la mitología griega, personifica la Tierra.
- Hades: dios de los muertos; custodia almas de los muertos; impide su vuelta a la vida.
- Hebe: diosa de la juventud.
- Medusa: monstruo femenino; convertía en piedra a quien la miraba.
- Poseidón: dios que reina sobre el mar.
- Prometeo: titán de los mortales, le quitó el fuego a los dioses y lo entregó a los mortales.
- Selene: personificación de la Luna.
- Zeus: soberano de los dioses; reina en el cielo; rey del Olimpo.



Selecciona alguno de los seres mitológicos mencionados; toma en cuenta la información que se te dio para la realización del diseño de alguno de estos personajes. Recuerda utilizar símbolos; esto te facilitará saber qué elementos tendrá el personaje.

#### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, lápices de colores o acuarelas, trapo, recipiente, agua, pincel del número 2 y un cuarto de cartulina.

## Sesión 25. Símbolos en la mitología prehispánica

### Propósito

Aplicarán diferentes símbolos para el diseño de un personaje mitológico.

Todas las culturas tienen sus propias historias y relatos que por su popularidad entre los habitantes se convierten en mitos.

Para que una historia sea considerada un mito debe de ser conocida y aceptada por un grupo grande de personas; dicho mito tuvo que haber perdurado varias generaciones.



Los personajes mitológicos son los que aparecen en la historia; por lo regular, éstos tienen características sobrenaturales. Nuestros antepasados tenían muy presente el uso de los símbolos al momento de crear sus personajes *mitológicos*, los cuales eran venerados y temidos.

Uno de los seres *mitológicos* más importantes para la cultura tolteca, azteca y afines, es Quetzalcóatl. Su nombre tiene una gran carga simbólica; hace referencia al quetzal, que es el ave más preciada para esta cultura, y la serpiente, haciendo que su nombre signifique “serpiente con plumas”; también es conocido

como “ombigo o centro precioso”; se le relaciona con lo “femenino y masculino”, esto es, “pecado y perfección”.

Para la cultura prehispánica este personaje también simboliza rectitud y el seguimiento de las normas, por lo que es considerado como uno de los más importantes.

Los personajes *mitológicos* son creados por la gente de los lugares; por ejemplo, existe un libro de la cultura maya llamado *Popol Vuh*, que sobrevivió a los conquistadores españoles; en ese libro se relata la creación de la tierra, del primer hombre y de unos dioses gemelos, llamados Hunahpú y Xbalanqué, los cuales se convirtieron en el Sol y la Luna al vencer al dios del inframundo Ajawab.

Realiza una imagen que simbolice el momento en que Hunahpú y Xbalanqué vencieron a Ajawab; te recomendamos que leas un fragmento del *Popol Vuh* que se encuentra en la Biblioteca Escolar. Sé muy cuidadoso con los objetos y elementos que aparecerán; no olvides que cada uno tiene un significado muy particular. Te recomendamos seguir los siguientes pasos.

- Lee un fragmento del *Popol Vuh*.
- Realiza una lluvia de ideas acerca de los personajes. ¿Cómo crees que son físicamente? Según la historia, ¿cómo es su carácter?, ¿cuáles son sus cualidades? ¿Qué objetos portan? Dichos objetos, ¿son importantes en la historia?, ¿por qué?
- Con la lluvia de ideas investiga lo que simbolizan los objetos que portan.
- Haz un boceto de tu personaje.
- Transfiérela a un papel nuevo, coloréalo y presta atención a los detalles finales; éstos pueden ser las sombras, las texturas del cabello, ropa, cara, piel, por mencionar algunas.

Los mitos desempeñan un papel de gran importancia para las artes, siendo historias que alimentan los imaginarios de la gente y éstos, a su vez, son sostenidos por la memoria colectiva; el arte en sí mismo tiene esa cualidad y es uno de los motivos por lo que su conocimiento es importante.

### Materiales de creación

Lápiz, goma de migajón, lápices de colores, acuarelas o colores pastel, trapo, recipiente, agua, pincel del número 2 y un cuarto de cartulina.

## Sesión 26. El símbolo en la mitología

### Propósito

Realizarán una historieta haciendo uso de los símbolos.



La creación de imágenes utiliza como recurso narrativo el símbolo al grado en que el espectador tenga una lectura de la imagen a partir de ellos.

Existen pintores que con frecuencia usan símbolos en sus imágenes, permitiendo que el público identifique sus obras al lado de otras muy similares, volviéndose parte de su estilo. Tal es el caso de algunas de las pinturas de Caravaggio; este pintor acostumbraba el uso del símbolo en todas sus obras. En una de ellas se presenta una escena cotidiana donde los personajes tienen instrumentos musicales y se encuentran componiendo, porque tienen una partitura y uno de ellos sólo toca una nota con una mano.

Logramos saber que están componiendo una canción de amor por los detalles simbólicos de sus personajes; observamos a un niño –que es el personaje principal– a punto de llorar; lo distinguimos al ver un destello en sus lagrimales; sabemos que es por la canción; pero lo que no sabemos es qué dice la canción; si observamos detalladamente entenderemos que tal vez la

presencia de uno de los personajes sea el causante del llanto del niño.

Al fondo de la escena se observa a Cupido; lo sabemos por detalles en su vestimenta, simbolizando con su actitud la tristeza, causada por el personaje principal que sufre un mal de amor. ¿Sabes quién es Cupido? Es el hijo de Venus y Marte; en la mitología romana estos personajes son los dioses del amor y de la guerra. Cupido es el encargado de la creación de amores entre mortales y se le representa como un niño con alas.

Tomando en cuenta lo anterior, realiza una historieta; para esto lleva a cabo una narración donde el personaje principal sea Cupido. En la historieta, da prioridad a la imagen y no al texto.



### Materiales de creación

Lápiz, goma de migajón, regla, lápices de colores, acuarelas o colores pastel, tinta china, trapo, recipiente, agua, pincel de número 2 y un cuarto de cartulina.

En esta sesión experimentaste el uso de un personaje que por sí mismo es un símbolo; en el entorno existen muchos; si reflexionas, te percatarás que en algunos programas de los medios de comunicación – como las caricaturas– se usan con frecuencia los símbolos para el personaje principal; observa con atención y encuentra algunos de ellos.

### Para saber más

- Consulta libros, revistas, fotos familiares, iglesias, templos, etcétera.
- Si en tu comunidad hay museos o centros culturales donde se exhiban imágenes religiosas o míticas, visítalos.
- Busca libros sobre arte en las bibliotecas públicas y escolares; lee y mira las fotos.
- Reflexiona acerca de las imágenes que encuentres.
- Ubica a qué cultura o religión pertenecen. ¿Qué características tienen? ¿En qué son similares? ¿Cómo se expresaban? ¿Cómo estaban compuestas? ¿Qué símbolos tienen?
- Identifica las diferencias y similitudes de los personajes mitológicos de las culturas; investiga y compáralos.
- Lee el *Popol Vuh* que se encuentra en la Biblioteca Escolar; te ayudará a tener temas para crear imágenes.
- Te recomendamos consultar las siguientes en páginas.

<http://www.conaculta.gob.mx/>

<http://www.muca.unam.mx>

<http://www.munal.com.mx/>

<http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx>

<http://www.bellasartes.gob.mx/>

- Puedes consultar los siguientes Libros del Rincón de la Biblioteca Escolar: *Popol Vuh*, *Dibujar y pintar personajes de fantasía* (de Cowan Finlay) y *Manga manía* (de Christopher Hart).
- Revisa los libros sugeridos porque te ayudarán en el diseño de tus personajes mitológicos, ya que explican aspectos técnicos importantes que deberás tomar en cuenta.

## Identificación de alegorías

### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos interpretarán el significado de las alegorías y diseñarán algunas empleando sus intereses y creatividad.*

### Contenido

## Sesión 27. Significados de la alegoría

### Propósito

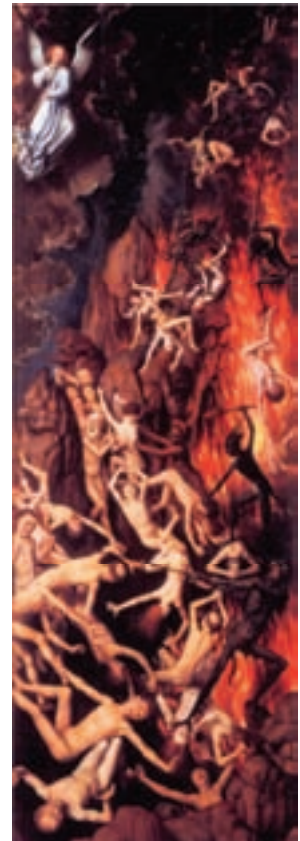
*Reconocerán el significado literal y simbólico de una alegoría.*

¿Sabes lo que es una alegoría? ¿Las has visto antes?

La alegoría es un recurso estilístico usado en la Edad Media y el Barroco, ya que a través de ella se pueden realizar *metáforas* en las cuales se ponen a los personajes y las acciones en una narrativa. Así, una alegoría es una historia con dos significados: 1) literal, y 2) simbólico; por lo que se le atribuye una doble significación a un objeto.

- 1) *Significado literal.* Proviene de una convención social y cultural, es decir, que la alegoría es comprendida siempre de una sola forma por una serie de individuos.
- 2) *Significado simbólico.* Equivale a lo que el autor y el espectador atribuyen al objeto, es decir, que el significado de la alegoría dependerá del conocimiento y la información que tenga el espectador acerca del símbolo observado y su interacción con los demás elementos de la imagen. Por ejemplo, un esqueleto es una alegoría de la muerte. La lechuza es símbolo de sabiduría. Un trono simboliza la justicia, monarquía o la fortuna; un ave es emblema del aire, la libertad o la naturaleza. Los colores también se utilizan como atributos: el verde simboliza esperanza o fertilidad; el rojo pasión; el negro luto, etcétera.

Para identificar las alegorías hacemos uso de los atributos que tiene el objeto; por ejemplo, puede ser una persona con cierta característica física o una botella con determinada forma. Pero para reconocer dichas alegorías es necesario que el espectador se convierta en un lector de la imagen, es decir, que conozca su significado y descifre sus atributos.







En el lenguaje plástico, la función de la alegoría es traducir en imagen concreta una idea. Por ejemplo, ¿cómo se expresa pictóricamente un concepto abstracto como la justicia? La alegoría de la justicia, en la tradición artística occidental, se representa a través de la imagen de una mujer con los ojos vendados, la cual sostiene una balanza en una mano y una espada en la otra.

Es decir, mediante el lenguaje alegórico se inventa una relación entre una forma determinada y una abstracción, con el objetivo de comunicar al sujeto un mensaje. Para que un espectador pueda leer claramente una imagen alegórica, debe conocer el significado atribuido a cada figura usada en la representación. En otras palabras, una alegoría sólo será comprendida en la medida en que el público que la observa conozca el código en que fueron creadas esas imágenes.

Elabora una imagen aplicando el significado literal y simbólico de las alegorías; toma como tema el refrán “Más frágil que una telaraña”.

Recuerda que las alegorías se componen de un significado literal y uno simbólico. Para ayudarte te diremos que la tela de la araña es un símbolo de fragilidad y delicadeza. Utiliza tu imaginación; puedes crear todo tipo de personajes y situaciones.

### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, lápices de colores, acuarelas o colores pastel, trapo, recipiente, agua, pincel y hojas blancas.

Ahora que ya tienes elementos para identificar las alegorías, reconoce el significado literal y simbólico de las que se encuentran en tu comunidad.

## **Sesión 28. Alegorías en la historia**

### **Propósito**

*Investigarán el uso de alegorías en las imágenes históricas.*

¿Crees que los artistas de tu comunidad hagan uso de la alegoría? ¿Cómo crees que podemos identificarlas?

En las imágenes artísticas, las alegorías representan las ideas que tiene el artista sobre el entorno que lo rodea, la naturaleza y el contexto en que se ubica, atribuyendo al símbolo diferentes significados. En ella se plasma más de lo que se puede percibir a simple vista; por esto es necesario hacer una pausa detallada al observar una imagen, para descubrir todas las alegorías que se encuentran contenidas en la obra, incluso en los paisajes. Por ejemplo, el artista romántico John Martín presenta –en sus pinturas de paisajes– algunas que nos permiten encontrar la exaltación de los sentimientos del artista por medio de las escenas trágicas que muestran la magnitud de la naturaleza.

Desde la antigüedad las alegorías han servido para educar a la sociedad de forma didáctica, ya que en varias obras el uso de éstas han permitido mostrar al público verdades; varias de ellas han servido para expresar al artista lo que de otra forma no sería permitido por las autoridades de ese momento histórico; por ejemplo, el clero en el Renacimiento. Su uso ha permitido mostrar las virtudes, vicios y pasiones de la sociedad que por causa de moral o *metafísica* no había sido posible plasmar. Si pensamos en todas las alegorías que hemos observado, nos percataremos que son infinitas las imágenes donde están presentes; algunas de ellas han sido fijadas por la tradición, otras recopiladas en forma de “diccionarios de imágenes”. Por otra parte, también existe la posibilidad de crear unas personales, en las que sólo el autor o un grupo reducido de personas conocen el significado de ciertas imágenes y, por tanto, de las ideas que representan.

Las alegorías constituyen una importante fuente de conocimiento histórico, porque la visión del mundo de determinada época está contenida en el significado que se atribuyó a las imágenes que ella misma produjo.

Observa las siguientes imágenes y contesta; después investiga acerca del significado de estas obras artísticas y el uso que se dio a la alegoría.



Pon atención a las alegorías de estas dos imágenes. ¿Qué crees que representan?

Observa detenidamente las imágenes. ¿Te transmiten algún mensaje? ¿Los símbolos que utilizan los pintores son actuales? ¿De qué época supones que son?

Tomando en cuenta este ejemplo, en equipo investiguen las alegorías de una imagen histórica; pueden seleccionarla de su libro de historia. Se recomienda que realicen primero una lluvia de ideas con los objetos que observan y después un cuadro comparativo donde pongan el significado simbólico y literal de cada uno. Para concluir, hagan un análisis de la relación entre ellos y determinen que si lo que comunica esa imagen alegóricamente es claro y contundente según el momento histórico que pretende ilustrar.

### **Materiales de creación**

Libro de Historia de telesecundaria.

## Sesión 29. Diseño de alegorías

### Propósito

Diseñarán un proyecto visual mediante el uso de diferentes alegorías.

¿Te has percatado que existen alegorías en varios de los objetos o imágenes que consumimos a diario?

En la historia del arte mexicano existe infinidad de alegorías. Un ejemplo contemporáneo es la pintura *La Patria* que produjo Jorge González Camarena en 1962. Esta alegoría se usó por primera vez en la portada de los libros de texto gratuitos para educación primaria. La imagen creada por González Camarena a veces se utiliza completa y en ocasiones se reproduce sólo la figura femenina.



*La Patria* es una alegoría que pretende sintetizar los tres tiempos de la nación mexicana: presente, pasado y futuro. La mujer, de tez morena, para representar el elemento indígena, sostiene en la mano izquierda una bandera nacional, y con mirada altiva transmite un futuro promisorio del país. A un lado, las figuras *colosales* del águila y la serpiente refieren el origen mítico de la nación. Con la mano derecha porta un libro abierto, que es el *emblema* de la educación. Detrás de la mujer se ven varios elementos que muestran las riquezas productivas y culturales del país: frutos de las regiones agrícolas del país (plátanos, elotes, trigo, cacao, duraznos, mandarinas, etcétera); las arquitecturas griegas y mexicas representan el legado histórico y cultural; el templo cristiano y las espadas aluden al pasado colonial.

En general, el pintor González Camarena muestra en sus obras imágenes de progreso económico, mientras que los grandes muralistas como Rivera, Orozco y Siqueiros pintaban alegorías que representaban motivos de la justicia social.



Observa las dos últimas láminas. ¿De qué época son? ¿Sabes a qué culturas pertenecen? ¿Te transmiten mensajes que puedas comprender? Compáralas con las dos primeras y anota sus diferencias.

Haciendo uso de las alegorías, haz un dibujo donde el tema sea una leyenda de tu comunidad; es importante que tomen en cuenta la narrativa de la historia. En equipo, cuenten una leyenda; distribúyanse las escenas de ésta y elaboren su dibujo.

Expóngalos de manera horizontal sobre un soporte rígido, para poder hacer una lectura visual de la historia.

### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, lápices de colores, acuarelas o colores pastel, trapo, recipiente, agua, pincel y hojas blancas.

## **Sesión 30. Alegorías en el arte**

### **Propósito**

*Identificarán la importancia de las alegorías en las manifestaciones artísticas.*

A lo largo de los siglos la alegoría ha estado en estrecha comunicación con el arte; en el siglo XX surgió el movimiento llamado surrealismo; en éste se toman los sueños como un detonante para la creación artística. Los creadores –psicoanalistas y filósofos– comienzan a cuestionarse el papel que desempeña el inconsciente en los sueños y su significado; para esto, plasman las escenas de sus sueños o lo que



recuerdan de ellos; en el surrealismo se encuentran grandes exponentes, siendo Salvador Dalí uno de los más importantes en la pintura y Man Ray en la fotografía.

En este tipo de representaciones se hace gran uso de la alegoría, permitiendo dar significado a los elementos de las imágenes; por ejemplo, es posible observar objetos que aluden situaciones diversas a lo plasmado.

El cubista también hace gran uso de la alegoría; Pablo

Picasso creó, mediante un excelente uso de la alegoría, su famosa obra *Guernica*, la cual hace referencia al bombardeo de Guernica, ocurrido el 26 de abril de 1937, durante la guerra civil española. Este cuadro lleno de simbolismo nos presenta una escena de gran fuerza, haciendo reflexionar al mundo entero sobre las atrocidades de la guerra. La expresión de este cuadro se logra plasmando los símbolos indicados.



Por otra parte, en este mismo siglo encontramos el muralismo; sus principios iban enfocados a una forma visual de enseñanza en lugares públicos, donde cualquier tipo de espectador pudiera acceder a los temas representados. Los temas narraban la historia de la nación, plasmando hasta las situaciones actuales; en este movimiento los grandes artistas como Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, Rufino Tamayo, etcétera, hacían uso de los símbolos buscando una forma de plasmar lo que pensaban, y así los temas retrataban la situación política del país.



Elabora una imagen donde hagas uso de la alegoría como un modo de expresar tus preocupaciones. Puedes elegir un tema personal o algún tema actual de tu entorno.

### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, lápices de colores, acuarelas o colores pastel, trapo, recipiente, agua, pincel y hojas blancas.

El conocer el uso que se ha dado a las alegorías en diversos momentos de la historia te permitirá tener un punto de partida para el uso de éstos en la creación de obras propias, siendo un recurso más que tendrás a tu favor para que contengan significados más profundos.

## **Sesión 31. Expongamos nuestros símbolos**

### **Propósito**

*Identificarán la importancia de exponer sus trabajos a la comunidad escolar.*

En esta sesión se planeará la exposición de los trabajos de este bloque; te recordaremos los actores y los elementos que debes de tener en cuenta para esta exposición. Recuerda que una exitosa exposición depende de una buena organización, por lo que te recomendamos trabajar con todos los compañeros como un equipo. Recuerden que lo primero es decidir entre todos la distribución de labores.

Sugerimos el siguiente procedimiento de planeación.

1. Organicen los trabajos por ejercicios realizados en las secuencias y después sepárenlos por temas.
2. Seleccionen cuáles están mejor logrados, es decir, cuáles son más claros teóricamente y están mejor hechos, dependiendo de la técnica. No olviden seleccionar por lo menos uno de cada integrante.
3. Colóquenlos en un soporte rígido; puede ser un marco o un cartón, una tabla de triplay forrada o pintada; recuerden poner agarraderas en la parte posterior o unas pestañas para que se pueda colgar.
4. Hagan un marco –con cartulina o papel rígido– alrededor de la imagen para darle formalidad.

5. Elaboren la ficha técnica de las obras, considerando los siguientes datos.
  - a) Nombre del autor.
  - b) Título de la obra; si pertenece a una serie, se especifica; por ejemplo, núm. 2 (nombre de la obra) de la serie “De lo imposible a lo posible”.
  - c) Técnica de la obra; aquí se especifica la técnica y el soporte; en las manifestaciones del arte contemporáneo como instalación se especifica hasta los objetos que aparecen en la obra.
6. Las medidas de la obra o pieza para los medios alternativos, como la instalación o intervención de espacio, especifica medida en el espacio.
7. Año de realización de la obra.
8. Entre sus compañeros de clase, seleccionen un grupo de museógrafos que definan el acomodo de las obras y el espacio de la exposición, las luces, cómo están acomodadas para que se puedan ver bien todas; también señalen los soportes que hay para colgar las obras y recomienden el espacio y distribución de las obras junto con el *curador*. Elaboren un mapa especificando la distribución de las obras.
9. Seleccionen a los curadores de la exposición; recuerden que son los encargados de dar una lectura conceptual y coherencia de discurso a la exposición, planteando una lectura para que todas las obras convivan. Los encargados de la curaduría deberán realizar un texto sobre la temática de la exposición.
10. Seleccionen a los encargados del montaje; ellos deberán acomodar todas las obras, las fichas técnicas y el texto curatorial de la exposición de acuerdo con las indicaciones del museógrafo y del curador.
11. Determinen el nombre de la exposición; por lo regular, en el mundo profesional del arte lo determina el curador, pero en este caso coméntenlo de manera grupal y lleguen a un acuerdo.
12. Elaboren las invitaciones de la exposición; pueden hacer una plantilla o un estencil con el texto de la invitación e imprimirlo con pintura en spray.
13. Distribuyan las invitaciones con la comunidad estudiantil y miembros de su comunidad.
14. Realicen una inauguración y seleccionen a alguien que hable en nombre de todo los expositores, agradeciendo y explicando brevemente lo que verán.

Disfruten la exposición y, si pueden, registren fotográficamente el evento.

Poder efectuar este tipo de actividades les permite experimentar lo que es estar expuesto ante un público, por lo que es importante que escuchen los comentarios de la gente que asista, ya que les permitirá tener críticas que fortalecerán su proceso creativo. Asimismo, es un momento importante para compartir con la comunidad lo aprendido y experimentado en clase.

### **Para saber más**

- Consulta libros, revistas, fotos familiares, iglesias, templos, etcétera; busca imágenes artísticas de todos los movimientos y estilos artísticos donde se utilice la alegoría.
- Puedes consultar los siguientes Libros del Rincón; en ellos encontrarás información suficiente para lograr un buen diseño de tus personajes; dichos libros los encuentras en la Biblioteca Escolar.

Finlay, Cowan (2007), *Dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca (Libros del Rincón).

Hart, Christopher (2005), *Manga manía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca (Libros del Rincón).

- Consulta las siguientes páginas que te enlazan a espacios de imágenes artísticas.

<http://www.conaculta.gob.mx/>

<http://www.muca.unam.mx>

<http://www.munal.com.mx/>

<http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx>

<http://www.bellasartes.gob.mx/>

## Autoevaluación

En esta autoevaluación seremos detectives; es necesario que tomes en cuenta las pistas que se brindan para resolver el problema y lo visto en este bloque.

A continuación te narraremos una imagen; puedes buscarla en libros o en Internet; es *El Angelus* de Millet, obra del movimiento románticista; en ella se han usado símbolos y alegorías; identifica cuáles son los principales y qué simbolizan; toma en cuenta las características del símbolo. Para que resuelvas este problema es necesario que imagines la imagen. Te describiremos por partes los elementos que la componen; no olvides prestar atención a las pistas que te damos para llegar al objetivo de la misión. Después vendrán algunas preguntas de relación de columnas.

### Pistas

- Este cuadro es de la época del Romanticismo en el siglo XIX; muestra una escena de Francia.
- En el momento en que se realizó la obra se vivía la Revolución francesa.
- La Revolución francesa es una protesta del pueblo por el abuso de poder y el mal manejo de las autoridades.
- En esa época existía un ambiente de desolación; los agricultores trabajan mientras los burgueses disfrutaban de los privilegios de la nobleza, posando ante artistas que plasmaban su magnitud.
- Las autoridades clausuraban la expresión; en el arte visual se tenía prohibido que apareciera la bandera francesa, ya que hacía referencia a la revolución y, por tanto, a la lucha del pueblo.
- Se llama *angelus* a la oración que se hace a las 12:00 del día para dar gracias por los alimentos.
- Los burgueses consideraban que el arte sólo debía plasmar la grandeza, por lo que varias familias burguesas hacían retratos mostrando su magnitud.
- En pintura se llama “veladura” a una delgada capa de pintura rebajada, formando una transparencia, por lo cual no es muy notoria.

*El Angelus* de Millet muestra una escena de la pintura realista; en primer plano y en el centro observamos a dos campesinos, un hombre y una mujer vestidos con ropa desgastada y de trabajo; el pantalón de él es azul, la blusa de ella roja y trae un delantal blanco sucio; los dos se encuentran con la cabeza agachada, como haciendo una reverencia; el hombre sujeta con las manos su sombrero y lo sostiene a la altura del estómago; observa su sombrero con la cabeza y la vista abajo; la mujer tiene las manos entrelazadas y colocadas a la altura de su pecho; éstas reciben una luz de color rojo; tiene su cabeza agachada viendo hacia ellas. En el suelo se encuentra una canasta con alimentos; alrededor de ellos se

encuentra el campo y los instrumentos con que realizan su trabajo; al fondo se alcanza a ver una construcción ubicada compositivamente arriba de la mitad de la imagen, la cual se observa de forma horizontal; el cielo muestra una curva compositiva que difiere con el efecto de la luz, marcando dos zonas: una de luz de lado izquierdo y otra de penumbra del lado derecho; en la de penumbra aparecen nubes y veladuras de color rojo, blanco y azul; de ese mismo lado de penumbra aparecen las construcciones, mientras del lado de la luz se ve libre el panorama.

- Después de la descripción anterior, haz las comparaciones necesarias; recuerda las características del símbolo; por ejemplo, una de ellas: en el símbolo la apariencia nos evoca a otra idea, y al final dicha idea oculta tiene más peso. Ya hemos visto que la mano en alto con el puño cerrado simboliza triunfo.
- Relaciona las siguientes columnas, escribiendo en el paréntesis la letra que corresponda de acuerdo con el significado de los símbolos principales de *El Angelus* de Millet.

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| 1 | Los colores de la vestimenta de los campesinos simbolizan:       | A | La penumbra en la que se encuentra Francia.                      |
| 2 | La luz sobre las construcciones del fondo simbolizan:            | B | Que la paz y la tranquilidad se encuentran muy lejos de Francia. |
| 3 | Las manos rojas de la mujer campesina simboliza:                 | C | A Francia.   |
| 4 | La ubicación de la luz del paisaje al lado izquierdo, simboliza: | D | La grandeza.   |
| 5 | Los dos campesinos simbolizan:                                   | E | El rezo a la sangre derramada por la lucha.                      |

- Escribe una conclusión acerca de la importancia que tienen la alegoría y el símbolo en esta imagen.

## Glosario

**Abstracción.** Proceso en el que se sintetizan los componentes y se seleccionan algunas partes que se consideran significativas de un objeto.

**Agencia publicitaria.** Organización o grupo de personas contratadas para desarrollar y preparar la publicidad de determinadas empresas.

**Códice.** Libro anterior a la invención de la imprenta; libro manuscrito de cierta antigüedad.

**Códigos visuales.** Formas convencionales en las que son realizadas las imágenes; también se refiere a los códigos que por sí mismo tienen los medios para crear imágenes.

**Colosal.** Algo extraordinario.

**Concepto.** Abstracción intelectual de las características o notas esenciales de un elemento físico o ideal; toda especificación que se da a algún objeto, trabajo, etcétera.

**Conceptual.** Capacidad analítica que se enfoca a lo que significa.

**Cronológico.** Que lleva un orden según el tiempo en que existió.

**Curador.** Especialista encargado de cuidar, seleccionar y acomodar las obras en una exposición.



**Decodificado.** Operación donde se intenta descifrar o interpretar un mensaje.

**Documental.** Género cinematográfico, televisivo o fotográfico realizado con base en imágenes donde se pretende exponer un hecho de la realidad.

**Emblema.** Símbolo que muestra una figura y que al pie contiene un texto.

**Escarapelada.** Se dice de las superficies que presentan un estado roto o rajado.

**Estética.** Rama de la filosofía que habla de lo bello y lo relativo a él.

**Ética.** Proviene de la palabra griega *ethos*, que originalmente significó “morada”, “lugar donde se vive”, y que terminó por señalar el carácter o el modo de ser peculiar y adquirido de alguien; la costumbre (*mas-moris*: la moral) es parte de la filosofía que trata de la moral y las obligaciones del ser humano.

**Exaltación.** Exageración de una forma, situación o acción.

**Figurativo.** Que representa formas reconocibles.

**Guadaña.** Herramienta con una cuchilla curva ensartada en un palo; sirve para cortar hierba, forraje, etcétera.

**Iconografía.** De *icono* y *grafía*; es la descripción de imágenes y el tratado o colección de éstas.

**Idealización.** Cuando una realidad se manipula para ser más bella y perfecta.

**Ideológico.** Conjunto de ideas que hace característico el pensamiento de una persona o comunidad.

**Metafísica.** Rama de la filosofía que se encarga de estudiar la existencia de las cosas y del ser.

**Metáfora.** Identificación entre un término real y otro imaginario.

**Místico.** Tipo de experiencia en la cual se llega a un grado de conexión con lo sagrado.

**Mitológico.** Conjunto de leyendas y mitos acerca de dioses, personajes y héroes de una determinada región o pueblo. Los mitos son relatos basados en la tradición y en la leyenda, creados para explicar el universo, el origen del mundo, los fenómenos naturales y cualquier cosa que no tenga una explicación simple.

**Politeísta.** Religiones que veneran a más de un dios.

**Psicoanálisis.** Disciplina fundada por Sigmund Freud, la cual pretende explicar el comportamiento mediante el seguimiento de un método.

**Publicidad.** Divulgación de noticias y anuncios de carácter comercial hecha por los medios, con la finalidad de vender un servicio, un producto o una idea.

**Receptor pasivo.** Espectador que no llega a ser lector de lo que observa.

**Signo.** Carácter gráfico que por su forma, convenio o naturaleza, evoca en la conciencia la idea de algo en donde uno es sometido.

**Sintética.** Capacidad de hablar de una forma a partir de sus elementos más característicos y básicos.

**Tótem.** Objeto, ser o animal sobrenatural, que en las mitologías de algunas culturas se toma como emblema de la tribu o del individuo; dicho emblema puede incluir una diversidad de atributos y significados.

**Visceral.** Sentimiento muy profundo, intenso e irracional.

## Bibliografía

- Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas*, México, Trillas, 2007.
- Aumont, Jacques, *La imagen*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1992.
- Dondis, A. Donis, *La sintaxis de la imagen*, España, Gustavo Gili, 2007.
- Finlay, Cowan, *Dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca, 2007. (Libros del Rincón).
- Hart, Christopher, *Manga manía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca, 2005. (Libros del Rincón).
- Jung, Carl G., *El hombre y sus símbolos*, 7a. ed., Barcelona, Biblioteca Universal Contemporánea, 2002.
- Luptop, Ellen, y Millar Abbot (eds.), *El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño*, México, Gustavo Gili, 2004.
- MacKill, Mary, *La vista*, México, SEP-Heinemann Library, 2009. (Libros del Rincón).
- Meléndez Crespo, Ana María (1998), "Análisis de publicidad gráfica", en Javier Arévalo Zamudio y Guadalupe Hernández Luviano (coords.), *Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas*, México, SEP, 1998, pp. 91-117.
- Munari, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1983.
- Pratt, Hugo, *Veinte años de cómic*, México, SEP-Vicens Vives, 2003. (Libros del Rincón).
- Prette, Maria, y Alfonso de Gioigis, *Comprender el arte*, Madrid, Susaeta Ediciones-Giunti Editore, s. f.
- Taylor, Bárbara, *Crea tu propia revista*, México, SEP-Lumen, 2005. (Libros del Rincón).
- Wolfe, Gillian, *¡Mira! La luz en el arte*, México, SEP-Océano, 2006. (Libros del Rincón).

## Bloque 3

### Medios de difusión de las imágenes

#### Propósito

*Analizar las características, funciones y procesos de producción involucrados en algunos medios de difusión de las imágenes.*

#### Secuencia de aprendizaje 1

### Medios de difusión de las imágenes fijas y en movimiento

#### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos identificarán los diversos medios de difusión de las imágenes fijas y en movimiento en su entorno cotidiano.*

#### Contenido

### Sesión 32. Medios que difunden imágenes e ideologías

#### Propósito

*Identificarán el papel de los medios de comunicación masiva en la sociedad.*

¿Te has percatado de lo poderoso que son los medios de comunicación? ¿Cómo influyen éstos en la construcción de nuestros criterios? Si analizamos detenidamente algunas de nuestras actitudes nos daremos cuenta de que han sido adoptadas de modo inconsciente, como consecuencia de lo que percibimos a través de los sentidos. Por ejemplo, ¿cuántas veces hemos observado una publicidad que nos presenta algo que deseamos tener o verificado un suceso que aparece en un periódico? ¿Cuántas veces hemos querido ser un personaje que aparece en la televisión, hasta el grado de comportarnos



como él? Si prestamos atención a estas actitudes, veremos que esta es una imitación, pero que en la actualidad se ha transformado en *idealización*, debido a ciertas cosas o situaciones, de desear ser algo que está alejado de lo que somos.

La imagen nos ha ayudado a representar una parte de la realidad; es consecuencia de la experiencia a la que nos enfrentamos, lo que se ve influenciada por nuestro contexto social y cultural, buscando siempre plasmar referentes que nos permitan identificarnos, es decir, elementos que nos sean cercanos. Debido a la interpretación particular, la imagen nos ha permitido crear nuevos significados que nos ayudan a tener elementos para la construcción de una imagen, es decir, que lo que observamos pasa por el filtro que lo recrea en la mente, dando como resultado lo que conocemos como interpretación.



Las imágenes que consideramos cercanas son las que tienen un mismo contexto, es decir, que pertenecen a una misma época, región o hasta generación; esto es, que las comprendemos e identificamos porque se encuentran en nuestro quehacer diario, tal es el caso de las caricaturas. Si realizamos un debate sobre alguna caricatura que se muestra en la actualidad, suponemos que la mayoría podría opinar porque son imágenes cercanas al contexto actual, es decir, que pertenecen a un estrato sociocultural similar.

Por ejemplo, la televisión nos transmite mensajes de la belleza; los podemos palpar en la *publicidad* o en los programas de entretenimiento y espectáculos que nos muestran una idea estereotipada de lo que es.

Trabajen esta actividad en equipo; para ello, consideren las recomendaciones que se enlistan en seguida.

Vean una revista o un programa de televisión e identifiquen los mensajes ocultos. Los pueden buscar en la publicidad que se encuentra en ellos; para esto se pueden apoyar en el uso de los símbolos y las alegorías que se presentan. Los mensajes ocultos responden a la información que no es dada directamente, pero que es indispensable para que la imagen logre comunicar lo que desea. Por ejemplo, en algunos mensajes se habla del éxito: en los hombres, ser exitoso se asocia con los automóviles que adquieren. Tener un coche carísimo y último modelo significa ser “un hombre exitoso”. Por tanto, si compras determinado automóvil se considera que eres un triunfador. Así, observamos que los medios manipulan hasta hacer creer que para ser feliz necesitas una serie de objetos de un valor agregado por las marcas. Si reflexionamos un poco nos asombraremos de la manipulación que ejercen los medios sobre nuestras opiniones.

Realicen una lluvia de ideas con los elementos presentes en la imagen.

En equipo, comenten lo que observaron en las imágenes de la revista o en el programa de televisión, y lleguen a una conclusión.

### **Materiales de creación**

Revistas o la sección de espectáculos de un periódico.

Como conclusión, las imágenes de los medios de comunicación masiva siempre son creadas con la finalidad de llegar al público que desean; por eso vemos a diario millones de imágenes, pero sólo algunas las sentimos cercanas porque son similares a nuestro contexto o a nuestras preocupaciones o intereses.

## Sesión 33. Imágenes en los medios

### Propósito

Clasificarán las imágenes que se utilizan en los medios de comunicación masiva.



Desde hace años la sociedad ha considerado que casi todo lo que se dice a través de los medios de comunicación es una verdad absoluta, sin detenernos a pensar que quienes manejan dichos medios transmiten su visión de los acontecimientos, porque es casi imposible pensar que un periodista, actor o conductor pueda sustraerse de su opinión y ser imparcial. Pero, ¿será que no somos responsables de nuestras decisiones, y que sin darnos cuenta dejamos que otras personas y situaciones nos influyan y nos hagan hacer cosas que en realidad no queremos?, ¿será que en los medios de comunicación también se dicen mentiras? Y si es así, ¿cómo podemos saberlo? Responder a todo esto puede ser un ejercicio complicado; no obstante, un buen inicio es reflexionar sobre nuestra actitud frente a los mensajes de los medios de comunicación, sobre los criterios para ver, escuchar o leer y, después de observarlos, procurar no ser sólo *receptores pasivos*, sino comenzar a ser más críticos en lo que nos presentan como verdadero. Por eso es importante informarnos en diferentes medios para filtrar la información.



En la actualidad existen diferentes medios que nos permiten informarnos; todos son muy ricos y atractivos, porque nos dan la información que requerimos y con la perspectiva que deseamos; algunos de ellos se enlistan a continuación.

**Revistas.** Presentan un tema que es desglosado en varios subtemas que están relacionados; pueden ser científicas, educativas, culturales, moda, entretenimiento, cocina, *documentales*, etcétera.

**Prensa.** Periódicos (locales, nacionales, mundiales) con todo tipo de información.

**Televisión.** Cadenas televisivas con programas de todo tipo: noticieros, entretenimiento, telenovelas, *reality shows* (programas basados en la realidad) científicos, culturales, documentales, históricos, etcétera.

**Internet.** Sitios que presentan diversos temas como entretenimiento, cultura, ciencia, educación, historia, etcétera. También encontramos páginas que contienen todo tipo de videos, *blogs* (páginas personales), interactivos, páginas que simulan la realidad, etcétera.

**Radio.** Programa y temas.

Si observamos con detenimiento cada uno de los contenidos o información de los programas o imágenes de estos medios, nos percataremos que son muy parecidos en su estructura; las imágenes que aparecen en todos son muy similares y la información que nos ofrecen suele ser casi en todo la misma. Esto es porque estamos mediatizados; como vimos en el bloque 1, la publicidad tienen una estructura y una finalidad, sin olvidar que prácticamente la mitad de lo que se nos presenta es para vendernos una idea.



En equipo, hagan el análisis de las imágenes que se nos presentan mediante la clasificación de ellas.

En clase, seleccionen una revista; traten que cada uno de los equipos haga el análisis de los diversos temas que se muestran en ellas; por ejemplo, deportes, espectáculos, entretenimiento o salud; determinen qué presentan y cuántas aparecen en la revista. Por ejemplo: 30% fotografías que documentan y apoyan la información; 20% ilustraciones de historietas o cómics, y 50% imágenes publicitarias, fotografías, ilustraciones, gráficas, etcétera.



En su cuaderno, identifiquen y clasifiquen en un cuadro comparativo cuál es el tipo de imagen publicitaria que se nos presenta. Comenten con el equipo qué tipo de imágenes les gustaría que apareciera y qué estructura y proporción de imágenes debería tener. Por ejemplo: 1) se presenta publicidad enfocada a jóvenes de 15 a 20 años; 2) nos gustaría que aparecieran más cómics, y 3) nos gustaría que la publicidad estuviera toda junta y la proporción de imágenes fuera: 70% cómics, ilustraciones y gráficas, 20% publicidad y 10% fotografías.

Al finalizar, compartan con el grupo la información obtenida.

### **Materiales de creación**

Revistas o la sección de un periódico.

Hacer este ejercicio será importante para identificar qué tipo de imágenes son las que más encontramos y, en consecuencia, qué tipo de público es el que más consume ese medio, ya sea alguna revista específica o algún canal. Esto te permitirá ser más consciente de lo que venden los medios de comunicación.



## Sesión 34. El cómic

### Propósito

*Diseñarán un cómic donde el tema sea la comunidad.*

Las imágenes nos permiten plasmar acontecimientos, sensaciones, deseos, permitiéndonos visualizar y retratar nuestra existencia desde distintos ángulos; hay teóricos que afirman que vivimos en un mundo donde todo lo que comemos y producimos son imágenes o reflejos de ellas. Nicolás Mirzoeff decía que “la vida moderna se desarrolla en pantalla”. No sabemos qué tan cierto sea esto para todas las culturas y regiones del mundo. Lo que sí podemos afirmar es que está cambiando la manera de ver y entender el entorno. Nos resulta más fácil descubrir una historia a partir de una película que leer el libro de la misma historia.



El encanto de la imagen proviene de tiempos atrás, desde nuestros antepasados que encontraron su magia en poder plasmar sus hábitos, hasta nuestros días, donde éstos los vivimos a través de ellas.

En la cultura ha sido primordial, ya que ha dado al arte la posibilidad de expresar y plasmar a través de siglos los sentimientos, los pensamientos, las situaciones, las costumbres, etcétera, convirtiéndose en una herramienta para entender la sociedad.

Las imágenes han permitido y transformado las formas de entender el mundo; ya no sólo nos informan, sino también nos entretienen. ¿Te has preguntado cuántas han sido creadas para entretenernos? Sería muy difícil contestar esta pregunta porque son millones las que se han producido, y cada segundo, en algún lugar del mundo, se crean más. Lo que sí podemos saber, es cuáles fueron creadas para entretener. Un ejemplo es el cómic.



El nombre “cómic” proviene del idioma inglés, cuyo significado es “tira cómica”, y es un relato hecho mediante imágenes que se encuentran en cuadros organizados, permitiendo narrar una situación. Algunos van acompañados de texto y otros no. Hay artistas que elaboran de múltiples maneras sus cómics; en algunos, el uso del texto es nulo, logrando narrar la historia de manera contundente con la expresión de su dibujo. Como lo dice su nombre, el cómic es un género que fue creado para entretener. Recordarás que este tema lo tratamos detenidamente en primer año, por lo cual no profundizaremos más.

El cómic es también una herramienta de la cultura, ya que gracias a su simplicidad tiene gran popularidad y poder de penetración a todo nivel y clase social.

Los cómics producen dos tipos de efectos en la población, uno negativo y otro positivo. El positivo es que tiene la capacidad de proporcionar cultura a las personas, y el negativo es que promueve la *enajenación*. Pero la realidad es que permite llegar más fácilmente a la gente, por su simplicidad de lectura a consecuencia del gran uso que hace de las imágenes.

Elabora un cómic donde los escenarios y los personajes salgan de tu comunidad; puedes crearlo partiendo de un tema relevante o alarmante de la región; toma en cuenta para el diseño los siguientes elementos básicos para construirlo.

- Personajes.
- Expresiones faciales y corporales.

- Planos.
- Ambiente.
- Composición.
- Iluminación.
- El uso de blanco y negro.
- Figuras cinéticas.
- Los globos.
- La tipografía.



### Materiales de creación

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, pincel de los números 0 y 2B, lápices de colores, acuarelas y tinta china.

## Sesión 35. Los detalles del entorno en la imagen

### Propósito

*Examinarán el uso de las imágenes como recurso para descubrir ciertos detalles del entorno.*



La imagen muestra aspectos del mundo a los cuales no tenemos acceso por su dimensión, su lejanía o por ser representaciones de momentos pasados; con las imágenes virtuales creadas por la informática podemos recrear incluso escenarios que parecieran imposibles, tal es el caso de una pieza diseñada en una pantalla antes de fabricarla.

Algunas imágenes destacan aspectos cotidianos que pasan desapercibidos, como la textura de los objetos que nos sorprenden en una buena fotografía; por ejemplo, en la videograbación del nacimiento de una mariposa, las miles de fotografías sucesivas de la oruga, el capullo y por fin la mariposa, captan el tiempo real para que veamos un proceso que difícilmente podríamos percibir de otra manera, es decir, que se queda plasmado para verlo después con detenimiento cuadro por cuadro, funcionando como el microscopio, que muestra lo que la limitada percepción óptica no podría.

Esto contribuye al desarrollo de procesos educativos de temas muy específicos; es decir, se puede educar con la imagen; esto depende del lugar donde se difunda. Para que pueda considerarse que una imagen sirve para aprender es indispensable que se realice su lectura a partir de descifrar sus *códigos visuales*. Para ello es importante tomar en cuenta el contexto en que fue realizada; si pertenece a una serie, de qué tipo se trata: publicitaria, documental, artística, periodística, etcétera. Generalmente nuestra percepción sobre ellas es intuitiva, es decir, que nuestros parámetros al observarlas se reducen a nuestro



conocimiento previo dado por la experiencia para emitir un juicio de agrado o desagrado. El ejemplo más contundente es la imagen poética o la artística, que nos llevan a una percepción *estética*. Al observarla nos fijamos intuitiva e inconscientemente en los elementos que reconocemos: las formas, los colores y la composición, pero por lo regular no analizamos si son los adecuados, esto es, si la pintura o la obra están bien realizadas. Por esto, es muy importante observar todos los detalles de una imagen, ya que esto es importante para entenderla.

Otro factor importante es identificar el momento de su creación y los aspectos formales o técnicos, que son los que nos permiten llegar a la conclusión de cómo son percibidas las cosas por un sujeto determinado.

Toma una revista o periódico cualquiera y selecciona una imagen que muestre un objeto; elabora un dibujo de dicho objeto que muestre los detalles que se encuentran en él; trata de exagerarlos y compara las dos imágenes.

### **Materiales de creación**

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, lápices de colores y una imagen de un objeto (puede ser tomada de un periódico).

Descubre si te habías percatado de esos detalles y si la observación de ellos te ayuda a entender más sobre ese objeto. Analiza qué es lo que te aporta cada una y para qué te sirven las dos.

### **Un dato curioso**

En la actualidad el hiperrealismo es una de las tendencias artísticas con más auge; surgió en Estados Unidos a finales de los años sesenta del siglo xx; en dicha tendencia el artista intenta reproducir la realidad con la mayor fidelidad, acercándose lo más posible a una fotografía en caso de la pintura, y a los objetos o personas en el caso de la escultura. Un ejemplo de esta tendencia es el artista Ron Mueck.

## **Sesión 36. Las imágenes para el consumidor**

### **Propósito**

*Reflexionarán sobre el contenido de una revista.*

La revista es un contenedor de información, en ésta se inserta información, reportajes y artículos sobre hechos o temas de actualidad. Por lo regular, todos ellos siempre se encuentran acompañados de imágenes que sirven para ilustrar, informar o vender.



Las revistas ofrecen la posibilidad de presentarse por secciones, por lo cual las imágenes se encuentran distribuidas según los temas y tratamientos dependiendo la sección; en algunas se destaca el uso de ilustración, mientras que en otras se usa sólo fotografía.

La revista como impreso posee una estructura externa, la cual tiene formato, portada, logotipo, lema, fecha, sumario, índice y directorio. Una de sus características es que siempre debe contener gráficos.

Las revistas son clasificadas de diferentes formas, dependiendo para quién van dirigidas; algunas son femeninas, masculinas, internacionales y especializadas (entretenimiento, infantiles, científicas, espectáculos y profesionales, entre otras).

Si prestamos atención a lo mencionado, nos percataremos que este género hace gran uso de la imagen para causar la aceptación del espectador. Uno de los elementos que se debe destacar es la portada, ya que es gracias a ella que el consumidor la selecciona al lado de otras opciones.

La portada tiene que ser llamativa, informativa y contundente. Por ejemplo, en el cómic que elaboraste, ¿cómo te imaginas que podría ser la portada? Hagan el diseño de la portada del cómic elaborado en la secuencia anterior; tomen en cuenta para quién va dirigido. Recuerden tener claro el tratamiento de los elementos visuales. Pueden apoyarse en la estructura de la imagen publicitaria.

Recuerden que la portada de una revista es publicidad, la cual promueve el contenido de la misma, con la finalidad de atraer al consumidor. Por lo mismo, hagan la portada del cómic muy atractiva.



### Materiales de creación

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, lápices de colores o acuarelas, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

## Sesión 37. La ilustración y su diseño

### Propósito

*Realizarán el diseño de una ilustración.*

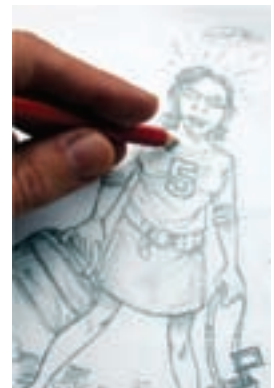
Cuando abres un libro, ves diferentes dibujos que sirven de apoyo a lo que dice el texto. ¿Sabes cuál es el nombre correcto de esos dibujos?

La ilustración es uno de los recursos gráficos más ricos; ésta permite comunicar con mayor amplitud ideas al espectador. La ilustración tiene dos factores primordiales: el manejo de la información y la comunicación visual; en este último se incluye la *estética*.



Esta manifestación es usada con frecuencia en todas las profesiones, ya que permite dar una guía gráfica de algún tema o proceso importante; también se utiliza en los medios de comunicación masiva porque permite presentar con mayor facilidad muchos temas, ideas o sentimientos que no pueden fotografiarse o no se pueden presentar con el efecto deseado; permite la libertad de diseño, haciendo en algunos casos una imagen más *sintética* y limpia para el fin buscado.

La ilustración permite la libertad y ayuda a que las ideas fluyan de forma más natural por medio del trazo y del acomodo de las formas, textura y efectos. Es ahí donde entraría el uso del diseño.





El diseño permite crear la armonía que necesitan las formas en un plano; recordarás que en sesiones anteriores hemos hablado de los elementos del diseño; uno de los primordiales es la composición; ésta permite crear una atmósfera adecuada al transmitir de forma más clara la información.

Como ya se mencionó, es usada por diferentes profesiones y trabajos; sirve para ilustrar libros de consulta y situaciones; en la moda es utilizada para hacer bocetos de cómo podría ser el diseño de una prenda; en el arte se usa como expresión artística, mientras que en el mundo científico se utiliza para hacer visible información de objetos, seres o efectos naturales, entre otros.

La ilustración se desprende de un proceso creativo, por lo que no es tan sencillo determinar pasos a seguir para realizar una ilustración, pero sí podemos recomendarte posibles pasos para que hagas una.

- Escoge un tema; éste puede ser una necesidad a resolver para un trabajo específico.
- Ten presente algunos elementos clave sobre el tema.
- Visualiza cómo es que interpretas ese tema, qué significa para ti.
- Realiza bocetos, visualizando cómo es que podría ser el diseño y la *estética*.
- Verifica la composición y cómo los elementos conviven entre sí.
- Utiliza alegorías y símbolos; te ayudarán a ampliar el panorama y la solución de los elementos que deben existir.
- Determina qué técnica usarás para elaborar la ilustración final; es importante que visualices la imagen terminada para saber cuál es la técnica correcta a utilizar. Pueden ser: lápiz, plumillas, acuarelas, estilógrafos, lápices de colores y tinta china, entre otros.
- Experimenta con las texturas visuales, es decir, traza diferentes tipos de líneas que te permitan crear diferentes calidades al hacer el volumen de una forma.
- Considera las formas de la tipografía, si es que lleva texto.
- Concluye la imagen y fíjala con algún tipo de pegamento.

Haz una ilustración; el tema es libre; toma en cuenta si la ilustración tiene un objetivo estético o práctico.

Para elaborar tu imagen puedes seguir los pasos mencionados. Considera la importancia del diseño.

#### **Materiales de creación**

Hojas blancas, un cuarto de cartulina, lápiz y goma de migajón; también puedes escoger entre lo siguientes materiales, sólo recuerda que los deberás tener al alcance: lápices de colores, acuarelas, tinta china, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

La ilustración es una de las manifestaciones más usadas; esto es consecuencia de que su lectura es fácil y directa. En la actualidad existen cientos de artistas que la desarrollan porque es muy atractiva para ejemplificar situaciones y, por lo mismo, su popularidad y uso se ha incrementado en diferentes sectores. Te invitamos a que esta sesión sólo sea un detonante para que sigas identificando su presencia y variantes.

## Sesión 38. El *pop art*

### Propósito

Reconocerán la el uso del diseño en el movimiento artístico *pop art*.

En la actualidad el diseño está en la vida cotidiana; su función es hacer que los objetos cumplan una finalidad práctica y *estética*; para este fin se hace uso de una serie de metodologías. En el arte, el uso del diseño se hace presente en el *pop art* (arte popular). En este movimiento se representan de manera *figurativa* temas y objetos comunes a la vida cotidiana norteamericana, destacando escenas de la *publicidad* o de los medios de comunicación masiva.



El uso del diseño se establece al presentar la simplicidad de las formas en sus composiciones y el uso de colores fuertes y atractivos. Pero los inicios del diseño como lo conocemos comenzó antes que el *pop art*; en el movimiento impresionista el artista Henri Toulouse-Lautrec hacia finales de su vida comenzó a elaborar una serie de carteles en los que anunciaba la inauguración de un famoso cabaret francés llamado *Moulin Rouge*; dichos carteles comerciales eran mostrados con gran calidad plástica, aportando un gran paso a la historia del diseño, donde el valor estético va de la mano con el funcional.

- Revisa las obras de los grandes exponentes del movimiento *pop art*. Algunos de ellos son Rauschenberg, Andy Warhol, Roy Lichtenstein y Tom Wesselmann.

- Revisa también la serie de carteles de Toulouse-Lautrec; observa sus obras como punto de referencia para la elaboración de un cartel; considera alguno de los siguientes temas.

- Preservación del medio.
- Animales en peligro de extinción.
- Desarrollo sustentable.
- Derechos humanos.
- Equidad de género: los mismos derechos para hombres y mujeres.
- Prevención de la violencia.
- Obesidad.
- Daño y consecuencias en la salud de la comida chatarra.
- Activación física.
- Conciencia social.



Recuerda que en la sesión 7 se conocieron puntos importantes para realizarlo; tómalos en cuenta para efectuar esta actividad.

## Materiales de creación

Hojas blancas, media cartulina, lápiz y goma de migajón; también puedes usar los siguientes materiales, sólo recuerda que los deberás tener al alcance: lápices de colores, acuarelas, tinta china, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

## Sesión 39. Arte contemporáneo en los medios masivos

### Propósito

*Identificarán la influencia del arte contemporáneo en los medios de comunicación de las imágenes.*

Desde hace años el arte y la *publicidad* llevan un camino paralelo en respuesta a una misma preocupación, que es la imagen. En los últimos años salimos a la calle y observamos en nuestro entorno imágenes con una intencionalidad comunicativa y *estética*; algunas de ellas son piezas de arte contemporáneo, es decir, realizadas en nuestra época y que son conocidas como instalación.

Pero, ¿qué es la instalación? La instalación es uno de los géneros más significativos del arte contemporáneo; surgió en la década de los años setenta y tenía como objetivo crear una experiencia *estética*, absurda, *visceral* y *conceptual* en un determinado espacio. En la actualidad la instalación transforma el espacio transitado por el espectador con la finalidad de comunicarle o crearle otra experiencia al habitarlo.

Hoy en día las agencias publicitarias hacen uso de este género para difundir de manera más innovadora sus campañas, haciendo llegar el mensaje del producto directamente en el entorno del consumidor; por ejemplo, hace meses en el Metro de la ciudad, en los vagones se colocaron agarraderas que ayudaban a que el usuario se sostuviera ante el movimiento; estas eran instalaciones de una campaña publicitaria sobre una casa de empeño que decidió colocarlas junto con un texto que decía que ese lugar “te da la mano”; a esta forma similar a la instalación se le conoce como *publicidad BTL* o de guerrilla.



La instalación tiene diferencias con la publicidad BTL; una de las más importantes es la finalidad con que es creada. La instalación busca crear una sensación en el espacio consecuencia de un interés personal del artista por comunicar una preocupación; en cambio, la publicidad BTL busca introducir el producto en la vida del consumidor, con el objetivo de que se vuelva parte de sus necesidades.

La instalación ha logrado sobrepasar el mundo artístico, al grado de ser un recurso independiente y funcional aun sin el arte, teniendo poder propio.

¿Has visto alguna instalación artística en tu entorno o algo similar a esta?, ¿cómo es?

Realiza una investigación sobre la instalación artística; escribe un ensayo donde menciones la influencia que ha tenido el arte en los medios de comunicación masiva. Comparte tu escrito con el grupo.

Revisa el trabajo de artistas como Damien Hirst, Sandy Skoglund, Gabriel Orozco, Christo y Jeanne Claude y observa los diferentes espacios, recursos comunicativos y materiales que usan para crear sus instalaciones.



## Sesión 40. El estencil y las ideas

### Propósito

*Identificarán el uso del estencil para difundir imágenes en el entorno.*

El estencil (*stencil* en inglés) es una técnica que proviene desde la antigua Roma; se le conoce también como “estarcido”. En esta técnica artística se hace una plantilla con un dibujo recortado; después se le aplica pintura lanzándola sobre el soporte, obteniendo así el dibujo. Para realizar un estencil se debe pensar el dibujo en alto contraste, es decir, la imagen en blanco y negro, y la figura de sintética para conseguir que el dibujo nos de la información correcta de lo que representa.

Una de las maneras más usuales para realizar esta técnica es recortar la imagen deseada sobre una hoja de papel duro –como el papel caple, o en su defecto, una cartulina–; después, al trazar, segmenta las zonas que serán de un color y las que quedarán del otro; por lo regular el espacio negro son las líneas o sombras; éste se recorta para que por ahí pase la pintura y el blanco queda como el volumen, siendo el espacio cubierto por el cartoncillo, haciendo que se forme el positivo y el negativo.

El estencil es una expresión directa, simple y urbana, siendo una de las maneras populares de la expresión artística en la actualidad. Sus temáticas van desde fines estéticos, sociales y políticos. Es también una de las formas visuales de protesta y crítica social más importantes.



Realiza el estencil de un objeto que plasme alguno de los siguientes temas.

- Preservación del medio.
- Animales en peligro de extinción.
- Desarrollo sustentable.
- Derechos humanos.
- Equidad de género: los mismos derechos para hombres y mujeres.
- Prevención de la violencia.
- Obesidad.
- Daño y consecuencias en la salud de la comida chatarra.
- Activación física.

### **Materiales de creación**

Hojas blancas, media cartulina, lápiz y goma de migajón; también puedes usar los siguientes materiales, sólo recuerda que los deberás tener al alcance: lápices de colores, acuarelas, tinta china, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

Recuerda que la síntesis de la imagen es de suma importancia para realizar este ejercicio. En Internet, busca imágenes que muestren diferentes estenciles.

### **Para saber más**

- Consulta libros en las bibliotecas públicas y escolares.
- Observa libros, revistas, cómics, fotos familiares o lo que tengas a la mano.
- Si en tu comunidad hay museos o centros culturales donde se exhiba arte, visítalos.
- Presta atención si en tu comunidad se utiliza el estencil y, si es así, observa y aprende de los que se encuentren en tu comunidad.
- Consulta los siguientes Libros del Rincón para que diseñes tus personajes mitológicos; los puedes encontrar en la Biblioteca Escolar.

Finlay, Cowan (2007), *Dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca (Libros del Rincón).

Hart, Christopher (2005), *Manga manía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca (Libros del Rincón).

- También puedes consultar los siguientes sitios de Internet.

<http://www.a.gob.mx/>

<http://www.conaculta.gob.mx/>

<http://www.muca.unam.mx>

<http://www.munal.com.mx/>

<http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx>

<http://www.bellasartes.gob.mx/>

- Apóyate en sitios de Internet para conocer más imágenes acerca de los temas vistos en esta secuencia.
- Utiliza las imágenes que estén a tu alcance para ilustrar tu periódico. Puedes hacer un reportaje de las imágenes que se encuentran en tu entorno: en la escuela, camino a tu casa y en la casa de cultura, entre otros.



## Medios de difusión de las imágenes

### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos reconocerán algunas funciones y usos de los medios de difusión de las imágenes.*

### Contenido

## Sesión 41. La historia de la prensa

### Propósito

*Reconocerán la relevancia histórica del periódico en la sociedad.*

*¡EXTRA, EXTRA!* El primer periódico fue el *Acta Diurna* que Julio César mandaba colocar en el foro romano en el siglo I antes de nuestra era. En la baja Edad Media, las hojas escritas con noticias comerciales y económicas eran muy comunes en las *bulliciosas* calles de las ciudades burguesas. En Venecia se vendían hojas al precio de una *gazzetta* (moneda utilizada en Venecia en el siglo XVI), de las que provienen los nombres de muchos periódicos publicados en las eras moderna y contemporánea. En los siglos XVIII y XIX, los líderes políticos tomaron conciencia del gran poder que podían tener las gacetas para influir en la población y *proliferaron* los periódicos de *facciones* y partidos políticos. Hacia finales del siglo XIX, los empresarios descubrieron el potencial comercial del periodismo y surgieron las primeras publicaciones parecidas a los diarios actuales.

Por ejemplo, en Estados Unidos, Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst crearon grandes diarios destinados a la venta masiva. Nuevas invenciones, como el telégrafo, facilitaron la obtención de noticias. Ya en el siglo XX surgieron empresas dedicadas a recolección de información sobre la actualidad que era vendida a los diarios. Estas empresas son las agencias periodísticas o de prensa. La fotografía comenzó a usarse en la prensa diaria en 1880. En Alemania se produjeron revistas ilustradas con fotografías.

En cambio, en los años veinte surgieron las primeras emisoras de radio, que sustituyeron a los diarios en el seguimiento de los hechos de actualidad. Las primeras emisiones de televisión se hicieron en Estados Unidos en los años treinta, y ya en los cincuenta la televisión competía con la radio en la posibilidad de transmitir instantáneamente la información, con el agregado seductor de la imagen. Durante siglos, el periódico fue el elemento informativo principal, hasta que su **monopolio** empezó a ser desplazado por la radio y la televisión. Cabe resaltar que al principio la mayoría de los medios sirvieron para informar acerca de sucesos o presenciar modos de vida de la sociedad, para después pasar a ser un recurso de entretenimiento. Tal es el caso de la fotografía, que en sus inicios se usó sobre todo para el registro de las familias burguesas y después se fueron utilizando para la venta de productos.

¿Te gusta leer el periódico?, ¿por qué?

Selecciona un periódico de tu comunidad, analiza los elementos que lo conforman y el tipo de imágenes que tiene.

### **Materiales de creación**

Un periódico de la comunidad.

En esta sesión conociste un poco más de la historia de la prensa; este medio impreso ha tenido muchas transformaciones; te invitamos a que de ahora en adelante te preguntes sobre las modificaciones que han sufrido los medios que se te presentan.

## **Sesión 42. El diseño del periódico**

### **Propósito**

*Diseñarán la página principal de un periódico.*

El periódico es uno de los medios de comunicación masiva más importantes; su finalidad es informar sobre los sucesos de relevancia, dando noticia de aspectos *trascendentales*.

Se le llama periódico porque se desarrolla en un periodo de tiempo; existen unos que aparecen de forma semanal o quincenal, pero el más común es el de todos los días.

Puedes apoyarte en tu libro de español para informarte sobre la estructura que tiene el periódico; te darás cuenta que en la estructura existen aspectos de gran relevancia para las artes visuales. Algunos de ellos son los siguientes.

**Logotipo.** Diseño del nombre de la publicación; ayuda a identificar a un periódico de los demás.

**Orejas.** *Inserciones* de los anuncios publicitarios; se encuentran laterales a los logotipos.

**Foto o grabado.** Ilustran la publicación; esta imagen es primordial; tiene que ser atractiva.

**Emblema.** Es el símbolo del periódico; se representa con alguna figura.

Elabora un logotipo y un emblema para un periódico escolar. En equipo, realicen la página principal de un periódico; distribuyan el trabajo entre todos; pongan a votación la elección de los temas, desarrollen las imágenes, textos, encabezados, pies de página y publicidad de esta primera página; tomen como ejemplo la página principal de algún periódico que tengan a su alcance. Tomen como punto de partida que su contenido esté dirigido a la comunidad estudiantil. Pueden usar alegorías para realizar este diseño.

## Materiales de creación

Papel de estraza, lápiz, goma de migajón, regla, lápices de colores, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

## Sesión 43. La imagen fija y en movimiento

### Propósito

Identificarán la importancia de la imagen fija y en movimiento.



¿Te has preguntado qué sucedería si no existiera ninguna imagen del pasado? De seguro sería muy complicado relacionarte con los sucesos de la historia ¿Cómo crees que sería?

En el transcurso de la historia la imagen ha servido al hombre para captar los aspectos cambiantes de la sociedad. La imagen también ha evolucionado cubriendo las necesidades actuales; en esta evolución surge la imagen fija y la imagen en movimiento.

Las imágenes fijas carecen de movimiento, dando la sensación de que el tiempo está detenido. Esto aporta al espectador una noción del espacio y permite que se deleite mediante la contemplación de los elementos visuales.



En la imagen en movimiento sucede lo contrario, ya que va de la mano con el tiempo, permitiendo narrar todo un suceso, por lo que se considera que tiene mayor *veracidad*.

La magia de este tipo de imagen es consecuencia natural de la respuesta del ojo ante un estímulo causado al percibir movimiento. Por esto atrae con mayor facilidad la atención de cualquier espectador, causando en éste un deseo de que la experiencia no concluya. ¿Cuántas veces te ha sucedido que al ver una película te causa agrado y deleite visual sólo por sus imágenes?

Debido a las diferencias entre la imagen fija y en movimiento se han creado diversos géneros y subgéneros que intentan hacer uso conceptual de la esencia de estos dos lenguajes, creándose de esta forma géneros como el cómic, la *fotonovela*, el *storyboard* cinematográfico, el *diaporama*, etcétera. Por ejemplo, en el *storyboard* se usa una narrativa similar a la del cómic; este recurso permite contar una historia cinematográfica mediante viñetas, utilizando la síntesis para narrar sólo las escenas importantes.

Para la gente que crea imágenes en movimiento, este recurso es primordial porque les da una guía de cómo deberán ser las escenas de una película. Se muestran los personajes, el ambiente, vestimenta, sus gestos, acciones, posiciones, etcétera.

- Observa una película o cápsula televisiva; puede ser alguna de una materia que se esté presentando para telesecundaria, y realiza el *storyboard* de esa cápsula; primero presta mucha atención y apunta las escenas determinantes para que se entienda la historia o narración.
- Después elabora el *storyboard* dibujando esas escenas. Al terminar, comenten y concluyan acerca de la importancia que tiene este recurso para el desarrollo de ideas que permiten crear una narración visual.

### **Materiales de creación**

Media cartulina, lápiz, goma de migajón, regla, lápices de colores, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

## **Sesión 44. Storyboard**

### **Propósito**

*Diseñarán el storyboard de una cápsula televisiva.*

El *storyboard* es un recurso para la planeación de una imagen en movimiento, donde la realización de una serie de dibujos permite organizar y entender la historia a realizar, delimitando los lapsos de tiempo y tomas, permitiendo tener una visión para que, cuando se lleve a cabo la historia, sea más sencillo ejecutarla.

También ayuda a tener una concepción de cómo estarán realizadas las tomas y cómo serán los espacios de la historia, por lo que es necesario que el realizador del *storyboard* tenga toda la información necesaria para mostrar las escenas, los personajes y los objetos clave de la historia.

En la realización de un *storyboard* se usan diferentes tipos de planos, y su clasificación dependerá de la distancia del objetivo con el objeto o personaje principal; puede ser una acción, un gesto, una muestra del espacio, etcétera.

Haz un proyecto donde utilices el *storyboard*; éste te permitirá hacer uso de imágenes fijas para crear una narración. Recuerda que las imágenes están pensadas para ser guía de una imagen en movimiento, por lo que deberás experimentar con el uso de los encuadres que te ayudarán con la narrativa de la imagen.

Primero realiza una historia corta; te puedes apoyar en tu clase de español para realizar un guión corto que contenga los criterios necesarios.





Imagínate las escenas y elabora bocetos de los personajes y los espacios donde se encuentran; para ello retoma los pasos que seguiste para la elaboración del cómic.

Recuerda que para el diseño del *storyboard*, los elementos básicos son los mismos que los del cómic: personajes, expresiones faciales y corporales, planos, ambiente, composición, iluminación, globos y tipografía.

No olvides la importancia del *storyboard*; para esto, presta atención a qué técnica te facilita el trabajo (acuarela, tinta china, lápiz, etcétera).

### Materiales de creación

Un cuarto de cartulina, lápiz, goma de migajón, regla, lápices de colores, acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

## Sesión 45. El video y el videoarte

### Propósito

*Reconocerán las características del video y el videoarte.*

El video es otra forma de difundir la imagen; en éste, los programas pueden ser catalogados como series, musicales, telenovelas y documentales. Por ejemplo, la televisión es un recurso del video, siendo la más poderosa fuente de información, aunque cabe mencionar que esta información hay que filtrarla para clasificar y distinguir lo verdadero de lo falso.

El video también se ha usado con gran frecuencia porque permite al espectador tener una vivencia de un suceso que no es presenciado; por lo mismo, causa la sensación de estar presente donde ocurre el acontecimiento. Este medio en los *mass media* causa una experiencia colectiva dada por el interés y la emoción que provoca al espectador. Por esta riqueza del medio es que en el arte también ha sido muy explorado al grado de crearse, en 1963, el género del *videoarte*, donde su soporte es la imagen en movimiento. En ocasiones se confunde el videoarte con el cine, pero tienen características de realización que las hacen distinguirse; por ejemplo, en el videoarte no se emplean actores o diálogos y se carece de guión y de narrativa.

El videoarte tiene su encanto, ya que es una alternativa de producción económica al lado de la cinematografía; su magia radica en que permite al espectador ser el ojo del artista.

El videoarte tiene en sí mismo varias áreas, y las principales son las que se enlistan en seguida.

**Grabación de acciones.** Son muy utilizadas por los artistas para recuperar la noción del tiempo en que se realizó.

**Video esculturas y video ambientes.** Buscan experimentar en el espacio que habita el espectador, causando emociones y sensaciones en quien lo ve.

Mediante texto e imagen fija diseña un video donde tomes como tema clave tu entorno. Para ello delimita primero cuál es el tema que te preocupa y cómo es que lo podrías abarcar.

Puedes hacer uso del *storyboard* para especificar las acciones que aparecerán en la imagen.



### Materiales de creación

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, regla, lápices de colores, acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

El video y el videoarte son muy distintos en contenido, pero muy similares no sólo en aspecto formal sino también en su naturaleza, ya que buscan captar algo que es necesario comunicar. Tal vez una de sus diferencias radica en qué se desea expresar al hacer uso de él.

## Sesión 46. Antecedentes de los museos

### Propósito

*Identificarán algunos orígenes de los museos.*



Las obras artísticas se difunden principalmente a través de museos y galerías. Un museo es una *institución* pública o privada, permanente, sin fines de *lucro*, al servicio de la sociedad; y su desarrollo es público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe, con propósitos de estudio, educación y deleite; posee colecciones de arte, científicas, etcétera, siempre con un valor cultural, según el International Council of Museums (ICOM).

Este tipo de colecciones, casi siempre valiosas, existen desde la antigüedad; un ejemplo lo vemos en los templos que guardaban objetos de culto u ofrendas, los cuales de vez en cuando se

exhibían al público para que los contemple y admire. Lo mismo ocurría con los objetos valiosos y obras de arte que coleccionaban algunas personas de la aristocracia en Grecia y Roma; los tenían expuestos en sus casas o jardines y los enseñaban con gran orgullo a los amigos y visitantes. En el Renacimiento se dio el nombre de “museo” a estos edificios dedicados únicamente a tales exposiciones.

Por otra parte están las galerías de arte, donde se muestran pinturas y esculturas. Su nombre deriva de las galerías (de los palacios y castillos), que eran los espaciosos *vestíbulos* de forma alargada, con muchas ventanas y espacios abiertos, los cuales eran sostenidos por columnas o pilares, destinados a los momentos de descanso y a la exhibición de objetos de adorno, muchas veces obras de arte.

En la actualidad un museo es un establecimiento complejo que requiere múltiples cuidados. Suele estar dotado de una amplia plantilla de trabajadores de las más diversas profesiones. Generalmente cuentan con un director y uno o varios *curadores*, además de restauradores, conservadores, analistas, administradores, conserjes y personal de seguridad, entre otros. Los expertos afirman que el verdadero objetivo de los museos debe ser la divulgación de la cultura, la investigación, las publicaciones al respecto y las actividades educativas. En los últimos años ha surgido la idea de las exposiciones itinerantes, en las que museos de distintas ciudades prestan algunas de sus obras para que puedan verse todas reunidas en un mismo lugar (idealmente otro museo). Todavía no se puede tener una evaluación completa sobre los beneficios de esta nueva costumbre, dado que hay conocedores del tema tanto a favor como en contra, y todos sus razonamientos son respetables. Cabe aclarar que existen museos de diferentes tipos; por ejemplo, de ciencia, antropología, minería, arte, etcétera.



Si visitamos un museo y una galería, podremos observar que en estos dos espacios existen muchas similitudes; aunque los dos se encargan de difundir arte, una de sus grandes diferencias es la finalidad por la que es difundido; la galería exhibe para su venta y el museo por la importancia que tienen las obras para la cultura y la sociedad.

Investiga: haz una lista de los museos artísticos más importantes de México; anexa alguno que se encuentre en tu comunidad, región o estado.



### Un dato curioso

El Museo Ashmolean fue el primer espacio considerado como museo en el mundo; en él se exhibieron curiosidades de la historia natural.

## Sesión 47. Un día con sabor a arte

### Propósito

*Reflexionarán acerca de la experiencia de visitar un museo o espacio cultural.*

¿Has visitado algún museo? Muchos apasionados del mundo del arte consideran estos espacios como templos sagrados. ¿Por qué crees que los consideran así?



Para muchos, las obras de arte son el testimonio de la vida de un sujeto, de ahí su importancia, ya que son objetos con que trasciende la manera de pensar, de vivir o de sentir de una persona. El museo es entonces ese acumulador y escaparate de todos esos recuerdos y hechos.

En esta sesión realiza la visita a un museo, espacio cultural o muestra artística que se encuentre en tu comunidad; toma en cuenta cómo están distribuidas las obras en el espacio; para esto, considera las temáticas de cada una, los formatos y las técnicas.

En grupo, visiten un museo, espacio cultural, casa de cultura o muestra artística. Es momento de llevar a cabo lo aprendido hasta el momento.

Pregunten quiénes participan en el museo y cuál es la función de cada una de las personas que ahí laboran. Investiguen acerca del trabajo de los artistas que participan.

Si no pueden asistir al museo, compartan con el grupo cómo fue su experiencia al visitar algún espacio de cultural o museo. Especificuen qué vieron, de qué se trataba la obra, quiénes exponían y qué personas se encontraban en el espacio; si lo visto tenía una relación directa con lo que se realiza en la comunidad como expresión artística y si participaba alguien conocido.



Al finalizar escriban una conclusión donde expresen cuál es el espacio artístico o cultural que tienen para la comunidad y, si existe, expliquen brevemente en qué los afecta o beneficia.

Los museos son una de las instituciones más importantes para el arte, ya que son los encargados de preservar, resguardar y exponer las obras artísticas. El desarrollo, mantenimiento y preservación de estos espacios es de suma importancia, ya que desempeña el papel de memoria cultural por ser un contenedor de las manifestaciones artísticas, tiempos, pensamientos, etcétera.



### Un dato curioso

En el Distrito Federal –en México– existen registrados e identificados por el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) 132 museos, lo cual hace que sea una de las ciudades con más espacios de este tipo.

## Autoevaluación

---

Las siguientes oraciones nos hablan de acciones creativas, medios que hacen uso de las imágenes y géneros artísticos; especifica si se refieren a instalaciones artísticas, publicidad BTL, revistas, cómic, *storyboard* o museo.

Se encapsula una hormiga en un frasco con resina afuera de una fábrica de resinas.

---

Se llena de calcomanías la pared escarapelada de una casa para que la persona que pase tome una de las calcomanías; en la parte inferior dice “Si no quieres que se vea así” y el número de un lugar.

---

En su interior encontramos fotografías e ilustraciones que apoyan la información (historietas, publicidad, ilustraciones).

---

Es una serie de imágenes que narran una historia; su creador plantea escenas, escenario y situaciones alrededor de un personaje.

---

Se presentan cojines en los asientos del Metro haciendo referencia al descanso que causa tener éste, y se pone en la ventana del Metro un letrero que dice “Y tú sí descansas”.

---

Se presenta un hombre en un museo y comienza a formar –con envases de refresco– objetos muy similares a los que se encuentran en su casa.

---

Se interviene un camino con calcetines en el suelo que dirige a una zapatería.

---

Se hace para tener una idea de cómo se realizarán las tomas de una filmación o video.

---

Es el espacio donde se exhiben las obras artísticas.

---

Su presencia en la comunidad es de suma importancia porque permite ser un espacio de intercambio y exhibición de las expresiones artísticas de la comunidad o región.

---

### Para saber más

- Observa imágenes de la televisión, libros, revistas, Internet y fotos familiares.
- Si en tu comunidad hay museos o centros culturales donde se exhiba arte, visítalos.
- Visita museos del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) y casas de cultura.
- Observa cómics e historietas.
- Investiga sobre el arte urbano.
- Para el diseño de tus personajes en el *storyboard*, consulta los siguientes Libros del Rincón; los puedes encontrar en la Biblioteca Escolar.  
Finlay, Cowan, *Dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca, 2007. (Libros del Rincón).  
Hart, Christopher, *Manga manía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca, 2005. (Libros del Rincón).
- Si tienes acceso a una biblioteca en tu comunidad, consulta los siguientes libros:  
Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. Artes plásticas, México, Trillas, 2007.  
Chinn, Mike, y Chris McLoughlin, *Curso de novela gráfica*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.  
Prette, María Carla, *Comprender el arte*, Madrid, Susaeta, 2008.  
Wiedemann, Julius, *Illustration Now*, Londres, Taschen, 2005.
- Busca información acerca de las imágenes que veas en la casa de cultura o en el museo. Investiga a qué estilo pertenece y compáralo con tus dibujos, pinturas o esculturas hechas en clase.

---

## Glosario

**Agencia publicitaria.** Organización o grupo de personas que son contratadas para desarrollar y preparar la publicidad de determinadas empresas.

**Bullicio.** Ruido que causa mucha gente.

**Códigos visuales.** Formas convencionales en que son realizadas las imágenes; también se refiere a los códigos que por sí mismo tienen los medios para crear imágenes.

**Conceptual.** Capacidad analítica que se enfoca a lo que significa.

**Cronológico.** Que tiene un orden según el tiempo en que existió.

**Curador.** Autor intelectual de una exposición; es el que realiza la gestión, selección y lectura de ella. También es el encargado de la valuación, manejo, preservación y administración de bienes artísticos.

**Diaporama.** Serie de diapositivas utilizadas como auxiliar didáctico para la exposición de un tema.

**Documental.** Género cinematográfico, televisivo o fotográfico realizado con base en imágenes en el que se pretende exponer un hecho real.

**Escarapelada.** Se dice de las superficies que presentan un estado roto o rajado.

**Estética.** Rama de la filosofía que habla de lo bello y lo relativo a él.

**Facciones.** Rasgos de la cara.

**Fotonovela.** Género editorial donde se muestran fotografías acompañadas de diálogos y breves aclaraciones que componen, en su conjunto, una novela, por lo común de tema amoroso.

**Figurativo.** Que representa formas reconocibles.

**Idealización.** Cuando una realidad es manipulada para ser más bella y perfecta.

**Inserciones.** Tipo de práctica artística que implica insertar, con fines críticos o analíticos, una imagen, objeto o discurso.

**Institución.** Mecanismos de orden social y cooperación que gobiernan el comportamiento de un grupo de individuos.

**Lucro.** Beneficio, ganancia o provecho que se obtiene de algo.

**Monopolio.** Situación del mercado donde sólo existe un vendedor para un producto en particular.

**Museógrafo.** Persona que se ocupa de la teoría y la práctica de las instalaciones de museos. Esta actividad incluye todo lo relacionado con las instalaciones técnicas, requerimientos espaciales, funcionales, circulación, almacenamiento, medidas de seguridad y conservación del material exhibido.

**Proliferar.** Aumento, multiplicación o expansión de algo.

**Publicidad.** Divulgación de noticias y anuncios de carácter comercial hecha por los medios, con la finalidad de vender un servicio, un producto o una idea.

**Receptor pasivo.** Espectador que no llega a ser lector de lo que observa.

**Sintético.** Objeto donde sus partes son más sencillas debido a la reducción de todas sus partes.

**Storyboard.** Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia.

**Trascendental.** Algo que es muy importante que se extienda a otras cosas perdurando.

**Veracidad.** Exactitud o confiabilidad de las informaciones u opiniones incluidas.

**Vestíbulo.** Espacio amplio que se encuentra en la entrada de un edificio, palacio o templo.

**Visceral.** Sentimiento muy profundo, intenso e irracional.

## Bibliografía

Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. Artes plásticas, México, Trillas, 2007.

Aumont, Jacques, *La imagen*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1992.

De la Torre, Juan Manuel, *et al.*, *Este libro es un museo*. México, SEP-Santillana, 2003. (Libros del Rincón).

Finlay, Cowan, *Dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca, 2007. (Libros del Rincón).

Hart, Christopher, *Manga manía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca, 2005. (Libros del Rincón).

Munari, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1983.

Pratt, Hugo, *Veinte años de cómic*, México, SEP-Vicens Vives, 2003. (Libros del Rincón).

Taylor, Bárbara, *Crea tu propia revista*, México, SEP-Lumen, 2005. (Libros del Rincón).

## Bloque 4

---

### El cuerpo humano en la imagen

#### Propósito

---

*Expresar ideas, sentimientos y experiencias en torno de sí y los demás por medio de imágenes que representen el cuerpo humano.*

*Reconocer el valor estético y cultural de diferentes representaciones del cuerpo humano en las artes visuales de México y de otros países.*

#### Secuencia de aprendizaje 1

---

### Representaciones y recursos que se emplean para adornar, decorar o modificar el cuerpo

#### Propósito

---

*Al finalizar la secuencia, los alumnos emplearán y reconocerán el uso de los elementos del lenguaje visual en la elaboración de imágenes que tengan como tema el cuerpo humano.*

#### Contenido

---

### Sesión 48. El cuerpo: inspiración artística

#### Propósito

*Identificarán los cambios que ha sufrido la estética del cuerpo a través del tiempo, mediante un collage.*

¿Has pensado en la relación que tiene el cuerpo con la estética?

La estética es una rama de la filosofía que se enfoca al estudio de la belleza en su aspecto formal; es decir, lo que se ve a simple vista y la experiencia que causa por sus componentes en el ser humano. Siempre está presente en las manifestaciones artísticas porque estudia las disonancias, lo deforme, la belleza, la fealdad, y hacemos uso de ella al emitir juicios.

La estética siempre está presente en las representaciones del cuerpo humano porque por sí mismo es bello, y esto radica en las proporciones, tamaños, texturas, colores y cualidades que presenta.

En el arte, el cuerpo humano ha sido uno de los temas principales debido a su belleza, perfección y exactitud. Ante él los artistas han sentido la necesidad de transmitir lo que les provoca, siendo también un motivo constante entre sus composiciones; está presente en toda la diversidad de estilos artísticos, culturas y medios.

En el arte antiguo era común que la representación del cuerpo humano fuera *sintética* y desproporcionada. Por ejemplo, en los primeros periodos de la cultura tolteca las figuras humanas se plasmaban con la cabeza más grande en relación con el cuerpo, en proporción de dos a uno o de uno a uno (o sea, la cabeza medía la tercera parte, o incluso la mitad de todo el cuerpo).



La desproporción de la cabeza o las extremidades, aumentando o disminuyendo su tamaño, es una deformación común, también el ensanchamiento o alargamiento de partes del cuerpo y la exageración u omisión de algunos rasgos. Otra deformación común en las creaciones artísticas es que la representación humana se mezcle y fusione con la de animales o cosas.

Por lo general las representaciones de la figura humana tienen un carácter simbólico, es decir, que están cargados de un doble significado. Por tanto, las partes del cuerpo que son modificadas plasman cualidades, valores o ideas. Muchas veces son representaciones de deidades, es decir, dioses o diosas que regían distintos elementos de la naturaleza o ciclos anuales.



La cultura griega se caracterizó por la búsqueda de la belleza ideal. Para los griegos la belleza estaba en la perfección, la proporción y la armonía. Protágoras, un filósofo griego, mencionaba que el hombre era la medida ideal de todas las cosas, y una de sus máximas fue "Mente sana en cuerpo sano". Por eso, el ideal de belleza, tanto masculino como femenino, consistía en cuerpos muy fuertes y atléticos, y su forma de representación era muy realista. Griegos y romanos produjeron un sinnúmero de representaciones de cuerpos desnudos, fuertes y sanos.

Siguiendo el ideal artístico de la Grecia clásica, en el Renacimiento el estudio de la *anatomía* y el arte comenzaron a estar estrechamente ligados. Médicos y artistas realizaban disecciones para comprender el funcionamiento y la estructura del cuerpo humano, con la idea de que no se puede llegar a un alto grado de realismo si no se comprende la estructura anatómica del cuerpo.



Si se dibuja a un modelo desnudo buscando la perfección anatómica, se debe saber qué músculos y qué huesos sostienen las formas que se reproducen.

Desde la modernidad, las formas de representación se han diversificado y, con ellas, las maneras de representar al cuerpo humano. La figura humana está presente en el arte de distintas épocas y se ha representado de todas las formas posibles: unas más realistas que otras, algunas tan *sintéticas* que casi llegan a la *abstracción*, a veces deformándola, caricaturizándola o idealizándola.

Algo muy interesante es que –por la forma en que el ser humano se representa a sí mismo– podemos saber muchas cosas acerca de las costumbres, las ideas y la estructura social de otras culturas. Por las imágenes de culturas antiguas podemos saber cómo se vestían, cómo convivían entre ellos, cuáles eran sus jerarquías sociales, sus ideales de belleza, etcétera. Las representaciones de los seres humanos y sus actividades son documentos invaluable que nos permiten aprender del pasado y de otras culturas.

Investiga las diferentes representaciones que ha tenido el cuerpo en las diversas culturas y a través del tiempo; toma en cuenta las siguientes: griega, maya, hindú, egipcia, azteca, inca, china, romana.

Después de encontrar las imágenes de diversas manifestaciones realiza un *collage* donde ejemplifiques representaciones de cada cultura. Puedes considerar por lo menos cinco momentos históricos. Si los ejemplos pertenecen a libros, puedes plasmar –mediante dibujo– algunos de los elementos y después usar recortes de revistas. Puedes retomar ejemplos de tu libro de historia. Considera los materiales que usarás para realizar el *collage*.



### **Materiales de creación**

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, revistas, lápices de colores, acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

Conocer las transformaciones que ha sufrido la representación del cuerpo humano nos permite identificar los cambios que se han tenido en los parámetros de estética. Esto ha dado como resultado modificaciones en las formas de visualizar un cuerpo bello. Te invitamos a que reflexiones e identifiques lo anterior mediante la observación de imágenes en los diferentes medios.

### **Un dato curioso**

La palabra griega con que se conoce el cuerpo es *so-ma*; el filósofo Platón concluyó que ésta proviene de *se-ma*, que significa “cárcel o tumba”. Así surgió el planteamiento de que “el cuerpo aprisiona el alma”.

## Sesión 49. Adornos en el cuerpo

### Propósito

*Identificarán la importancia de los ornamentos en la vestimenta y en la joyería de diversas culturas.*

¿Sabes qué importancia tienen la vestimenta y la joyería?

La vestimenta y joyería artesanal de muchas culturas forman parte de su patrimonio cultural y de su expresión artística, pero no son las únicas formas de *ornamento* corporal. También están el peinado, los *tatuajes*, el maquillaje, la pintura corporal, perforaciones, incrustaciones y modificaciones dentales, y todo tipo de deformaciones físicas.

El ornamento es el recurso que tiene como objetivo embellecer a alguna persona, cosa o sonido. Muchos ornamentos son simplemente decorativos, pero otros tienen un sentido social o ritual. Todas las culturas tienen rituales muy específicos; dependiendo del evento a celebrar, pueden ser para matrimonios, guerra, fiestas religiosas, etcétera. También puede ocurrir que algunos sean exclusivos para determinados grupos, como las mujeres casadas, los guerreros, los sacerdotes o los chamanes. Por ejemplo, en el pueblo maorí, de Nueva Zelanda, los hombres se tatúan toda la cara para marcar el paso de la infancia hacia la edad adulta.

Las deformaciones pueden ser con fines estéticos y mostrar los ideales de belleza entre los seres humanos. Por ejemplo, los mayas realizaban varias técnicas para deformarse el cuerpo; una de éstas afectaba el cráneo, debido a que amarraban dos tablas en la cabeza de los recién nacidos y de esta forma los hacían alargados y puntiagudos. También colgaban una cuenta entre los ojos de los niños para provocar *estrabismo*. Por otro lado, los guerreros se tatuaban y se aserraban los dientes para después incrustarse piedras preciosas.

Hay muchos otros ejemplos de deformación estética. Los chinos acostumbraban vendar los pies de las niñas para que no les crecieran, lo que les provocaba terribles deformaciones; las mujeres de la tribu zulú, en África, se alargan el cuello agregando poco a poco anillos de metal; en la actualidad, mucha gente se somete a cirugías plásticas para cambiar la forma de su cara y cuerpo.

Tomando en cuenta la importancia del adorno en el cuerpo, diseña –por medio del dibujo– la vestimenta típica de tu región; haz una propuesta para la modificación de ésta. Ten en cuenta lo que simboliza cada uno de los elementos actuales que posee.

### Materiales de creación

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, regla, lápices de colores, acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

El ornamento es un recurso que se encuentra en varias manifestaciones a través del tiempo; su análisis ha permitido detectar diversos estilos y costumbres culturales. Te invitamos a que, de ahora en adelante, prestes atención a los adornos que muestran una imagen u objeto, ya que te permitirá conocer un poco el objetivo por el que fue realizada.

## Sesión 50. La expresión en el maquillaje

### Propósito

Identificarán los tipos de maquillaje, así como los usos que se le otorgan.

¿Conoces el origen del término “maquillaje”?

El término “maquillaje” tiene su origen en el teatro francés hacia el siglo XIX; proviene de la palabra francesa *maquiller*, “maquillar”.

El maquillaje se refiere a la aplicación de elementos químicos o naturales sobre un rostro; éste crea una sensación artificial en algunos casos para obtener una caracterización.



Inicialmente el maquillaje sólo era usado en los teatros; después se expandió hacia nuevos territorios, como la vida diaria. En ésta se usaron los cosméticos para corregir arrugas, manchas o defectos de la piel; así, este recurso estético tuvo otra finalidad que la original. Existen dos tipos de maquillaje: neutro y de caracterización.



**Neutro.** Este tipo de maquillaje no tiene cambios drásticos como el de caracterización; su objetivo es suavizar las texturas de la cara por medio del uso de cosméticos que permitan dar una apariencia estética, es decir, bella.

**Caracterización.** Ayuda a un personaje en su apariencia externa, haciendo que tenga la apariencia física que necesita para representar el personaje que está interpretando. El maquillaje de caracterización busca transformar en la persona que interpreta a un personaje. Por ejemplo, se puede agregar una peca, cicatrices, envejecimiento, fealdad, colores que provoquen alegría, expresiones faciales de tristeza, etcétera.



En algunas culturas el uso del maquillaje permite identificar el rango de la persona en la tribu. En Japón, el maquillaje ha tenido un papel primordial; un ejemplo es el caso de las geishas, quienes maquillan totalmente la cara blanca, pintan los labios color rojo, y los ojos y cejas los pintan con adornos rojos y negros. Su maquillaje va cambiando con el paso del tiempo; durante los primeros tres años utilizan colores encendidos; posteriormente son más apagados, significando la madurez que van teniendo.



- Elabora el diseño de maquillaje o la pintura corporal que sería parte del vestuario típico de tu comunidad o estado.
- Determina qué tipo de maquillaje es el adecuado para la vestimenta, si neutro o de caracterización.
- Haz el maquillaje con cosméticos, basándote en el boceto realizado; regístralo de manera fotográfica.



## Materiales de creación

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, revistas, lápices de colores, acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

Conocer los diferentes tipos de maquillaje nos ayuda a identificar el uso que se le da en la comunidad, así como su importancia, relevancia o constancia; observa con detenimiento dónde es utilizado.

## Sesión 51. Maquillemos a un personaje mitológico

### Propósito

*Diseñarán el maquillaje de un personaje mitológico, con la finalidad de ver el uso del color y las líneas mediante su aplicación.*

El maquillaje artístico necesita de la creatividad al diseñar. En el mundo teatral, el maquillaje es constantemente usado para caracterizar a los personajes, existiendo algunas clasificaciones básicas como el *clown* ("payaso"), el cual intenta exaltar los rasgos del personaje con la finalidad de que dichos rasgos comuniquen los sentimientos del personaje, y el *monster* ("monstruo"), que muestra deformaciones que permiten la caracterización de personajes muy específicos.



El papel de las artes visuales es primordial para el diseño del maquillaje de un personaje, porque utiliza líneas, colores, matices, texturas, proporciones, composiciones, etcétera.



Escoge un personaje mitológico de la lista mencionada en secuencias anteriores; primero caracteriza el personaje mitológico y después diseña su maquillaje.

- Realiza un boceto.
- Colorea el boceto.
- En equipo, adquieran cosméticos.
- Seleccionen quiénes serán los maquillados y quiénes los que maquillarán.
- Preparen el rostro del compañero sobre el que trabajarán; deberá estar limpio.



- Coloquen la base; es decir, el color que predominará en la cara.
- Delimiten las zonas donde aplicarán los colores.
- Coloquen los colores en las zonas que especifica su boceto.
- Delimiten líneas en la zona de los ojos.
- Realicen los detalles finales.
- Al terminar, apliquen una rociada ligera de talco; esto ayudará a fijar y a que dure más.
- Compartan entre todos sus maquillajes.

### Materiales de creación

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, lápices de colores, maquillaje para cara de diferentes colores, crema, toalla facial o trapo suave limpio, recipiente y agua.

## Sesión 52. El cuerpo humano en la representación artística

### Propósito

*Documentarán, mediante un dibujo, los cambios que ha sufrido la representación del cuerpo humano.*

En el arte, la representación del cuerpo humano ha tenido grandes cambios, pero uno de los momentos clave es cuando el arte griego –en su búsqueda por la *sublimación* del cuerpo humano– representa de manera perfecta la figura humana, haciendo uso de la proporción en sus pinturas y esculturas. Si observamos las esculturas de los dioses griegos nos percataremos de la majestuosidad técnica que presentan.



Pero es todavía varios siglos atrás donde se encuentran las primeras representaciones de la figura humana; tal es el caso de las pinturas pertenecientes a la prehistoria, donde el cuerpo se ve representado por medio de dibujos que muestran *líneas sintéticas*, es decir sencillas, donde se percibe la *fisonomía* del cuerpo, aunque exista una desproporción y simplicidad en el trazo.

En el arte romano se encuentran *vestigios* de estas expresiones; por ejemplo, en Pompeya se observan imágenes que representan los cuerpos en fiestas y acontecimientos con fines religiosos. Siglos después,

en el cristianismo, el cuerpo es sintético representando la figura rígida y achatada; en esta época los cuerpos también se presentan cubiertos de manera que no existiera ningún desnudo.

Durante el Renacimiento la representación del cuerpo fue llevada a la realidad y a la *sublimación* del mismo, retomando la imagen del hombre como importante y dejando atrás la del dios como tema central.

Con el paso de los años, en las manifestaciones artísticas el hombre comienza a ser el tema principal al grado de crearse géneros enfocados a diferentes partes del cuerpo, tal es el caso del retrato.

El cuerpo pasa de ser tema a una fuente de inspiración y soporte para la creación; tal es el caso del *body art* ("arte corporal"), estilo artístico con gran auge en los años sesenta; aunque sus orígenes se remontan varios siglos atrás en rituales para rendir culto a una deidad. En este movimiento el cuerpo es la materia y el soporte; se ensucia, se cubre, se pinta, se transforma.

El *performance* es la manifestación artística donde el artista realiza acciones como forma de expresión; por lo general, el *performance* es documentado con fotografía o video.

Elabora una línea de tiempo visual por medio del dibujo, donde representes los diferentes usos que se han dado al cuerpo en el arte.

### **Materiales de creación**

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón y lápices de colores.

Te recomendamos que veas ejemplos de estas expresiones en libro, o en Internet.

Por su belleza, el cuerpo ha sido fuente de inspiración para múltiples expresiones; te invitamos a investigar un poco más de los múltiples usos que se le han dado; esto te permitirá la exploración de nuevas maneras de comunicación.

### **Un dato curioso**

En el arte del siglo XX se adoptó al cuerpo humano como el soporte y el medio con que se expresaría el artista; un ejemplo de esto fue que entre 1919 y 1921 el artista Mar Ray hizo una serie de fotografías donde captó la cabeza del famoso artista Marcel Duchamp, la cual se mostraba rapada dibujando una

## **Sesión 53. La deformación como herramienta creativa**

### **Propósito**

*Identificarán el uso que se ha dado a la deformación en la imagen artística.*

La deformación ha sido un recurso estético (es decir, que apoya el creador para que sea bello) de la creación desde hace varios siglos; en éste se hace uso de la distorsión de la figura corporal, con la finalidad de resaltar, crear o puntualizar una parte del cuerpo y así representar lo que el artista desea transmitir al espectador.



Las culturas prehispánicas hacían uso de este recurso estético al modificar sus cuerpos, con la finalidad de hacerlos más bellos. El *piercing* o perforación es uno de los elementos que usaban para modificar y deformar sus cuerpos, siendo parte de la realización de un ritual o celebración.

Las perforaciones tienen sus orígenes desde el año 709 a.C.; se sabe esto gracias a *jeroglíficos* que muestran a personajes siendo perforados; tal es el caso de una imagen que hace referencia al rito de sangre donde una mujer perfora a su esposo.

Muchas tribus hacían perforaciones para determinar los rangos de poder; primero se hacía y con el tiempo dicha perforación se expandía hasta el punto de deformar la parte del cuerpo donde era realizada. En algunas culturas este tipo de acciones significaban su paso de joven a hombre, marcando que ya eran aptos para cazar con los mayores.

Los mayas son una de las culturas más avanzadas en el arte de perforar; ellos se las practicaban en diferentes partes del cuerpo y agregaban joyería para adornarlas. Todos estos vestigios quedaron plasmados en imágenes de murales de las costumbres de esta civilización, haciéndose presente la deformación del cuerpo.

Años después la deformación del cuerpo se hizo presente en representaciones artísticas como el manierismo, que es un estilo artístico que predominó en Italia en los siglos XVI y XVII; en este estilo los artistas deformaron el cuerpo presentándolo alargado en sus extremidades, pero con cabezas pequeñas y estilizadas; éstas también presentaban posiciones difíciles. Después, en el arte surrealista se hizo uso de este recurso como elemento para crear personajes surrealistas, tal es el caso de la pintora Remedios Varo, donde sus personajes principales tienen el mismo principio de la pintura manierista, presentándolos con extremidades distorsionadas a la realidad.



- Recolecta imágenes fotográficas de revistas, cómics, historietas, donde esté presente el uso de la deformación. Presta atención a las partes del cuerpo que se modifican comúnmente y qué sensación transmite, a quién van dirigidas las imágenes. Elabora una imagen con el material recolectado.
- Reflexiona sobre las diferentes sensaciones que transmiten estas figuras en la imagen y determina si concuerdan estéticamente.

## **Materiales de creación**

Imágenes de revistas, periódicos, cómics o historietas donde se presenten partes del cuerpo deformes, hojas blancas, pegamento y tijeras.

El uso de la deformación en las artes te permite la creación de formas que expresan sentimientos o sensaciones muy particulares. De ahora en adelante utiliza este recurso cuando te sea necesario.

## **Para saber más**

Investiga qué tipo de vestidos, peinados y ornamentos corporales son propios de tu región. ¿Qué atuendos especiales se usan para distintas ceremonias? Revisa los diversos trajes típicos y sus significados. Consulta los siguientes sitios:

<http://www.a.gob.mx/>.

<http://www.cenart.gob.mx/>.

<http://www.conaculta.gob.mx/>.

<http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx/>.

<http://www.map.df.gob.mx/>.

<http://www.muca.unam.mx>.

<http://www.munal.com.mx/>.

<http://www.papalote.mx/>.

[www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx](http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx).

[www.bellasartes.gob.mx/](http://www.bellasartes.gob.mx/)

## El cuerpo humano en la imagen artística

### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos identificarán diversos tipos de retratos y apreciarás sus cualidades visuales.*

### Contenido

## Sesión 54. El dibujo de figura humana

### Propósito

*Plasmarán mediante el dibujo, las proporciones del cuerpo humano partiendo de la observación de imágenes.*

La figura humana ha sido representada de diversas formas; en las artes visuales su estudio es primordial entre estudiantes, teniendo como principal objetivo la conciencia de las proporciones del cuerpo humano. Al realizar un dibujo de dichas proporciones es necesario que exista una concordancia entre lo que se ve y se plasma, ya que ésta dará pauta para que la representación se asemeje a la realidad. Por lo regular se dibujan varias veces las partes del mismo para ir descubriendo las medidas y distancias entre un parte del cuerpo u otra; existen muchas formas de proporcionar; una es mediante la repetición y otra es por medio del cálculo de la distancia entre las partes.

Para los artistas esta proporción varía; por ejemplo, para Leonardo da Vinci el hombre ideal debería medir ocho cabezas, para de esta forma conservar una proporción con todo su cuerpo; en cambio, para Alberto Durero la medida sería de siete. El centro de una representación corporal en los dos casos sería el ombligo, el cual representa la sección áurea en el *Hombre de Vitruvio* de Leonardo da Vinci.

La división del rostro del cuerpo humano puede ser de la siguiente forma.

**Rostro.** Se divide en tres partes iguales, tomando en cuenta frente, nariz y boca.





**Oreja y nariz.** Tienen la misma inclinación; las dos tienen la medida de longitud del dedo pulgar.

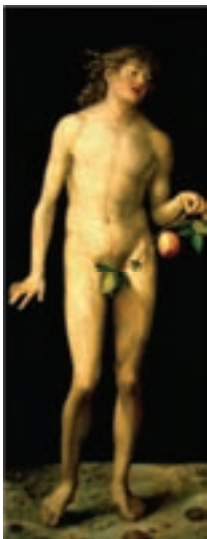
El espacio entre los ojos corresponde al tamaño que tiene el ojo, y éste es el mismo que el de la base de la nariz.

Pero también existen proporciones que varían de acuerdo con el cuerpo de un hombre y el de una mujer; es importante conocerlas porque ayudan a diferenciar la figura masculina de la femenina; las principales son las siguientes.



La caja torácica (cintura) es más amplia en el hombre.

Las caderas son más anchas en la mujer.



El pecho de la mujer se encuentra más abajo que el del hombre. Las extremidades inferiores y superiores de la mujer son más delgadas que las del hombre (esto da la sensación de feminidad).

La espalda del hombre es más ancha.

Según las proporciones de Leonardo da Vinci, un cuerpo debería tener la siguiente lógica:

- La palma de la mano es el equivalente al ancho de los cuatro dedos.
- El antebrazo es el equivalente al ancho de seis palmas.
- El pie es el total del ancho de cuatro palmas.
- La altura de un hombre es el equivalente a la suma de cuatro antebrazos.



- El paso de una persona es el equivalente a la medida del antebrazo.
- La altura de la barbilla al final de la cabeza es el equivalente a un octavo de la altura de un hombre; por eso se considera que la altura de un cuerpo es de ocho cabezas.
- La altura de la oreja es un tercio de la longitud de la cara.
- La distancia entre la barbilla y la nariz, equivale a un tercio de lo largo de la cara.
- La distancia de la planta del pie hasta la rodilla equivale a la cuarta parte de la altura total del hombre.
- La distancia entre la rodilla y el inicio de los genitales debe ser el equivalente a una cuarta parte de la altura total del hombre.
- El inicio de los genitales es la mitad de la altura total del hombre.

Para esta sesión tendrás que revisar imágenes de figura humana en revistas y periódicos; observa e identifica las proporciones mencionadas en la sesión. Haz un dibujo de figura humana, ya sea masculina o femenina, tomando como parámetro las imágenes vistas en las revistas.

### **Materiales de creación**

Imágenes de revistas donde aparezca el cuerpo humano, lápices pastel (negro y blanco), goma de migajón y papel estraza.

El dibujo es la base de la creación en las artes visuales; una buena técnica te permite hacer creaciones más contundentes; toma esto en cuenta y determina la importancia que tiene el manejo de las proporciones humanas para tu proceso creativo.

## **Sesión 55. El uso del cuerpo humano en la ilustración de moda**

### **Propósito**

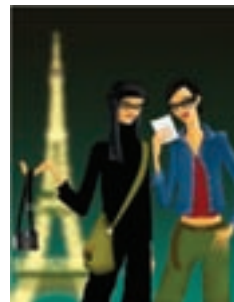
*Identificarán la importancia de la ilustración para el diseño de ropa.*

Se llama moda a la serie de costumbres realizadas a partir de los criterios de buen gusto determinados por un grupo de personas; por lo mismo, son muy subjetivos, pero son los encargados de marcar una tendencia en una época o lugar específico. Durante el desarrollo de ésta el dibujo como ilustración tuvo un papel primordial, ya que era la herramienta que ayudaba a plasmar los bosquejos de los diseñadores.

En los dibujos se hacía un desglose de lo que sería la prenda, es decir, la ropa o el vestido, haciéndose presente el estilo de quien la portaría. Así, el uso de la figura humana fue indispensable porque permitía a los diseñadores de modas desarrollar en papel la idea que desea plasmar. Pero ser diseñador no es sólo saber dibujar sino tener imaginación para la realización de un buen diseño, así como conocer el contexto en que se encuentra, creándose de esta forma un panorama que le permita marcar el estilo que tendrán las prendas que elabore.

Primero se hace un figurín, el cual es el cuerpo dibujado que muestra el desglose de la idea a realizar; por lo regular estos dibujos son muy estilizados, es decir, que el cuerpo humano se representa alargado y contiene cada uno de los detalles que llevará la prenda. Este recurso es bueno para plasmar la primera idea, pero es más usada para la gente que hace ilustraciones de moda.

El dibujo de figurín resulta de gran utilidad para plasmar la idea de lo que será el diseño, los colores, el material, las texturas y las formas.



En la ilustración de moda, es decir, el dibujo que apoya al diseño de la ropa de autor, es necesario el uso del figurín; este recurso permite presentar todas cualidades del diseño realizado. El cuerpo humano en el figurín es deformado de modo que se estiliza para destacar los detalles de la ropa diseñada.





La ilustración de moda tiene la característica de presentar el estilo de quien lo elabora; la parte estética y técnica de la imagen desempeña un papel importante; no es sólo un dibujo útil, sino estético.

Haz el diseño de una prenda que te interese; puede ser un vestido, un vestuario, un uniforme; para ello elabora un figurín, es decir, un dibujo donde se muestra la figura humana, y sobre ésta el diseño de la ropa; en él deberás mostrar un estilo propio; para esto, piensa que eres un ilustrador de moda, es decir, el dibujante que plasma las

ideas del diseñador de moda y que lo importante no es sólo la utilidad descriptiva de la prenda, sino la estética, es decir, la belleza de sus formas, texturas y colores plasmados en el dibujo.

No existen pasos específicos para la elaboración de un figurín, pero te proponemos que sigas el siguiente orden para que se te facilite la actividad. Te recomendamos utilizar acuarelas y tinta china para los detalles.

- Determina qué tipo de prenda será la que diseñarás.
- Para quién diseñarás la prenda.
- Qué deseas que comunique la prenda a diseñar; por ejemplo, libertad.
- Ubica el contexto en que se realizará la prenda; esto te ayudará a entender la tendencia.
- Determina los colores que usarás para comunicar lo que deseas.
- Haz un boceto rápido de las formas a usar.
- Traza la figura humana con lápiz.
- Determina las formas y tamaño de la prenda sobre el cuerpo humano.
- Colorea las diferentes partes del dibujo; primero usa colores suaves (pastel), después un desglose de los colores y al final con colores más cargados (ve tu círculo cromático realizado en primer año) detallando el volumen y las texturas que tendrá la prenda. Recuerda que el buen manejo de texturas visuales en este tipo de dibujos es de suma importancia, ya que permitirá identificar el tipo de tela y la caída de ésta en el cuerpo.
- Con tinta china y un pincel delgado define los detalles del dibujo.
- Con lápiz escribe el nombre del diseño en la parte inferior del dibujo.

### **Materiales de creación**

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, revistas, lápices de colores o acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

Comparte tu figurín con tus compañeros y entre todos determinen cuál es la tendencia que predomina en el diseño de los dibujos.

En la actualidad la ilustración de moda se ha difundido por lo mucho que se disfruta realizarla y por la demanda entre empresas textiles y casas de moda. Te invitamos a que busques en Internet imágenes sobre este tipo de ilustración; esto te permitirá ampliar el panorama de las áreas o disciplinas que se cruzan con las Artes Visuales.

### Un dato curioso

Se considera que el diseño de modas nació en el siglo XIX, cuando por primera vez Charles Frederick Worth decidió coser una etiqueta con su nombre en una prenda diseñada por él.



## Sesión 56. Retrato y autorretrato

### Propósito

*Identificarán las diferencias entre el retrato y el autorretrato.*



En el arte el retrato es uno de los géneros donde se plasma la figura humana, más no es la única. Se conoce como retrato a la imagen que reproduce los rasgos físicos del retratado; su finalidad es que éste se parezca, pero también que lo represente; es decir, que se plasmen los gestos y que se perciba la expresión y esencia del sujeto.

Un retrato dice mucho más de la persona de lo que parece a simple vista, pues transmite la impresión que el artista tiene del individuo retratado y, al mismo tiempo, refleja la expresión sensible del artista.

Un retrato se puede elaborar con diferentes técnicas, como pintura, grabado, fotografía, escultura, etcétera.

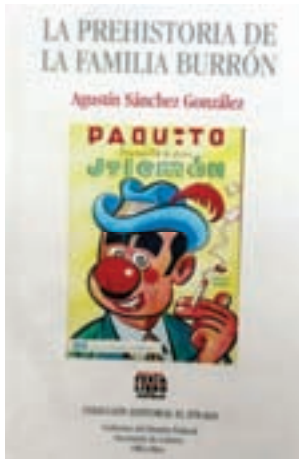
El autorretrato es el retrato que un artista hace de sí mismo. Muchos de los grandes genios del arte los hicieron, lo que nos permite conocer la imagen que tenían de sí mismos. Algunos pintores hicieron de éste su tema principal, como los holandeses Rembrandt y Van Gogh, o la mexicana Frida Kahlo.

El retrato realista es una representación similar a la realidad que plasma la cara del sujeto retratado; este se convirtió en uno de los temas centrales del arte durante el periodo clásico grecolatino. Hay un sinfín de bustos, esculturas griegas y romanas que representan a los personajes importantes de la época (artistas, filósofos y políticos) con un alto grado de realismo.

En el arte egipcio existen algunos retratos que, en su mayoría, son representaciones simbólicas. Hubo un periodo conocido como amarniense, en el que se acostumbró que este género se plasmara con formas sintéticas. Un ejemplo es el rostro de la reina Cleopatra, la cual era famosa por su belleza, pero no es posible conocerlo porque en su época la representación era puramente simbólica, pero sí existen retratos de su predecesora, la reina Nefertiti, que vivió en el periodo amarniense.

Las pinturas de la zona arqueológica maya de Bonampak, Chiapas, son otro ejemplo del retrato usado de manera simbólica. En esos frescos se muestran personajes importantes; estas imágenes se caracterizan de otras pinturas de los mayas por notorias diferencias *anatómicas* entre un individuo y otro. Algunos son más gordos, otros más fuertes, y sus rostros también son diferentes.

Otro ejemplo de retrato, usado en muchas culturas, son las máscaras mortuorias. Cuando una persona importante moría se le hacía un retrato a manera de máscara (a veces incluso se hacía un molde con su cara) que se colocaba sobre el rostro en los rituales funerarios.



A partir del Renacimiento el retrato se convirtió en uno de los grandes temas de la pintura realista y uno de los grandes temas en las escuelas figurativas. Desde que existe, las personas con poder y dinero han querido ser retratadas. En la antigüedad sólo los reyes y gobernantes podían encargarse de ser plasmados por los grandes artistas de su época, pero para el siglo XIX las personas comunes de cualquier estatus social también encargarían ser plasmados, por lo que el género se popularizó, y después –con la cámara fotográfica– se extendió por el mundo; cualquiera podía conservar un retrato de sí mismo o de sus seres queridos.

Hay retratos en los que las características físicas de la persona se distorsionan a favor de la expresión, es decir, que se modifica el gesto de la persona para favorecer o resaltar una cualidad del sujeto. Un buen retratista puede deformar o sintetizar la imagen del retratado y, aun así, hacer un retrato “parecido” a su modelo. Un buen ejemplo es la *caricatura*.

La *caricatura* es una ilustración humorística que exagera o distorsiona la esencia básica de una persona para crear un parecido fácilmente identificable. La técnica usual de ésta se basa en recoger los rasgos más destacados de una persona (labios, cejas, etcétera) y exagerarlos de forma que provoquen risa.

Recuerda que este tema lo abordamos en primer año, en el bloque dos en la sesión 31, llamada *La caricatura*; toma en cuenta lo aprendido en dicha sesión para apoyarte en esta.

Diseña un autorretrato; para esto puedes hacer una lista de tus gustos; obsérvate en un espejo e identifica tus características físicas y gestos expresivos; también puedes hacer una lista de los objetos que te caractericen o gusten, para que los puedas incluir en el autorretrato.



### **Materiales de creación**

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, media cartulina, lápices de colores o acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

Observa los autorretratos de diferentes artistas para que identifiques diversas formas de representación.

## Sesión 57. Retratos en el entorno

### Propósito

*Identificarán las características de los retratos documentales y publicitarios.*

Como puedes ver, el retrato abarca todas las formas de representación: realista, expresionista o sintético. Pero, independientemente de su forma de representación, puede limitarse a describir físicamente a un sujeto o reflejarlo de manera detallada, puede idealizarlo o ser crudamente honesto, puede ser superficial o profundizar en su expresión.

Hay retratos documentales, como las fotografías que tenemos en casa que relatan y muestran un momento de nuestra vida, y otros que se encuentran en video, periódicos y revistas que muestran a personas en distintas situaciones.

Los retratos publicitarios los vemos en anuncios que ofrecen algún producto específico y su finalidad es que el consumidor se sienta atraído por la imagen que se le presenta más que por el producto, a diferencia del retrato documental, cuyo propósito es registrar sólo una realidad a quien lo observa.

Las diferencias entre el retrato documental y el publicitario son claras, ya que presentan diferente tratamiento de la imagen; asimismo, el personaje retratado se muestra a la cámara haciendo una pose o gesto que es previamente planeado, mientras que en el retrato documental el fotógrafo capta al personaje tal como se encuentra en su entorno.

El retrato publicitario y el documental van de la mano con los retratos alegóricos y psicológicos, porque siempre se hace uso de este tipo de representación.



Los retratos alegóricos nos muestran personajes, héroes, mártires y resaltan las características que los hicieron notables en la historia; para esto se usan muchos símbolos relacionados con el retratado. Por ejemplo, en la publicidad se llega a utilizar mucho la alegoría para propiciar en el espectador la creencia en una realidad inexistente, con la finalidad de que consuma determinado producto.

Los retratos psicológicos nos describen la personalidad del retratado y reflejan sus características principales; por ejemplo, en la fotografía documental se demuestran las vivencias del retratado.

- Observa detenidamente los siguientes retratos y responde.



- De las imágenes anteriores, ¿cuáles son documentales?
- ¿Cuál es la que tiene más alegorías?, ¿por qué?
- ¿Qué información te ofrece cada retrato del personaje que estás observando? Haz una descripción de cada uno.
- Mediante el uso de revistas, periódicos e Internet, haz una selección de retratos documentales y publicitarios, recórtalos y clasifícalos mediante el uso de un cuadro comparativo. Para este ejercicio, toma en cuenta las características de cada uno.

### Materiales de creación

Hojas blancas, periódico, revistas, pegamento y tijeras.

Observa los autorretratos de diferentes artistas para que identifiques diversas formas de representación.

## Sesión 58. El retrato en América Latina

### Propósito

*Identificarán las diferentes representaciones que ha tenido el retrato en América Latina.*

El trayecto del género del retrato en América Latina ha sido muy largo; esta forma visual tiene más de 2,000 años y ha buscado preservar el recuerdo de los difuntos, las hazañas de las culturas, ridiculizar a famosos, reforzar la posición o estatus social.

En el antiguo Perú los moches hicieron retratos de personajes en las diferentes etapas de su vida y los expandieron por todo el territorio; no se conoce la razón verdadera de por qué lo hacían. Hoy todavía subsisten miles de retratos; éstos nos permiten tener otra percepción de cómo era la vida de esos pobladores.

En México y en Centroamérica los antiguos mayas pintaban sobre vasijas cilíndricas retratos conmovedores; también los esculpieron en *arcilla* y en *estuco*. En su arquitectura también se usó este género esculpiendo en las fachadas acontecimientos conmemorados por la realeza. Los mixtecos también hicieron retratos de gran colorido de sus héroes; éstos se encuentran en sus códices.



En la época precolombina, en América Central los retratos no presentan distinciones físicas, pero se diferencian por los elementos u objetos que contienen; por ejemplo, vestidos, *glifos* de nacimiento, etcétera.

Durante el Virreinato el retrato sirvió como símbolo de poder de la Corona española en América. En esa época el retrato tenía como objetivo mostrar la riqueza de la nobleza; hombres y mujeres aparecen acentuando su posición social mediante las composiciones y elementos que aparecen en la imagen; por ejemplo, hay retratos de personajes montados en caballos ricamente adornados.

- Haz el retrato de un personaje importante de tu familia o de tu comunidad, donde predominen los objetos característicos que hablan de él.
- Te recomendamos que conozcas al personaje que plasmemos, ya que tendrás mayor información sobre su vida, sus gustos y sus objetos de uso cotidiano.



### **Materiales de creación**

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, media cartulina, lápices de colores o acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

## Sesión 59. Autorretratos

### Propósito

*Elaborarán un autorretrato retomando sus características principales.*



El autorretrato es una de las manifestaciones más importantes, ya que el artista se analiza con detenimiento, mostrando no sólo el exterior sino también el interior, su sentir y sus vivencias. En algunas obras pictóricas (es decir, pinturas) hay artistas que aparecen en las escenas de hazañas de su cultura con la intención de mostrar que son parte de esas raíces; por otro lado, también se hacen presentes en retratos familiares de la nobleza, para reafirmar su autoría en la obra.

Los autorretratos no necesariamente buscan el realismo; también hacen uso de la abstracción reafirmando algunos detalles importantes para el artista.

Varios artistas usan la etopeya para la realización de un autorretrato, ya que les permite la introspección que deberá quedar plasmada. Dicha etopeya es una figura literaria que se basa en la descripción de los rasgos psicológicos o morales de la persona, es decir, cuando destaca las cualidades, virtudes, costumbres y carácter.

Por ejemplo, en un autorretrato para plasmar lo mencionado se recomienda el uso de símbolos a partir de objetos que ayuden plasmar información acerca de él.

Te recomendamos que, para hacer tu autorretrato, hagas un análisis a detalle de los objetos que te describen, los rasgos de tu carácter, las costumbres que tienes y los gestos que te caracterizan.

Haz un autorretrato; para que sea más fácil haz usa la etopeya; puedes consultar más sobre esta figura literaria en la asignatura de Español. Para esto toma en cuenta la composición, los colores y su significado, las dimensiones para dar prioridad o relevancia a un objeto.



## Sesión 60. Experimentando con el autorretrato

### Propósito

*Elaborarán un proyecto de autorretrato utilizando diferentes medios y materiales.*

El autorretrato es una de las expresiones frecuentes entre los artistas de todos los tiempos; esto es consecuencia de la riqueza que tiene para plasmar el interior del artista.

En esta sesión te proponemos hacer un proyecto donde el tema principal será el autorretrato. Para realizarlo debes tomar en cuenta las experiencias que surgen en tu alrededor respecto a este tema.

Para iniciar este proyecto, contesta las siguientes preguntas.

¿Qué es lo que quiero decir o expresar de mí?

---

¿Cómo lo voy a expresar?, ¿por medio de qué?

---

Teniendo las respuestas a las preguntas anteriores se te facilitará llevar a cabo el proyecto.

Ejemplo:

Mediante una bitácora un artista decide ir plasmando con dibujo todos los lugares que visita durante un año; esto le permite darse cuenta de sus gustos y las tradiciones que va creando y que están en su entorno. Este proyecto se vuelve un autorretrato por medio de lugares.

- Haz en boceto de tu proyecto de autorretrato. Para esto toma en cuenta las respuestas que diste a los planteamientos anteriores. Recuerda que el autorretrato es una forma en que el artista hace una *introspección* de su persona y que no necesariamente debe ser del rostro humano. Después de elaborar el boceto, planifica y enlista los materiales que necesitas para llevarlo a cabo.
- Revisa trabajos de artistas que hayan hecho proyectos similares.
- Te recomendamos que –para desarrollar esta actividad– sigas los siguientes pasos.
- Haz una lista de algunas imágenes que hablan de ti; explica por qué consideras que te hacen pensar en tus experiencias.
- Imagina cómo sería la escena; elabora algunos bocetos.
- Determina el medio que usarás para realizar tu proyecto; puede ser dibujo, pintura, fotografía, escultura, etcétera.
- Haz una lista de los objetos que serán parte del autorretrato.
- Enlista los materiales que usarás.
- Elabora bocetos de la composición del autorretrato.
- Enlista el orden en que desarrollarás tu proyecto; te recomendamos hacer al menos seis imágenes.
- Realiza tus imágenes.
- Escribe un pequeño texto que explique la serie elaborada.
- Compártela con tus compañeros.

### **Materiales de creación**

El material dependerá del proyecto que el alumno desee realizar.



## Sesión 61. El cuerpo en el arte contemporáneo

### Propósito

Identificarán el uso del cuerpo en diferentes manifestaciones artísticas contemporáneas.

El cuerpo en el arte no ha sido sólo inspiración para realizar escultura, pinturas, fotografías y objetos; también ha sido el medio por el cual se ha expresado el arte.

El *action painting* (“pintura en acción”), perteneciente al expresionismo abstracto americano, también hace uso del cuerpo humano, primordialmente al transitar el bastidor sobre el suelo y hacer movimientos con las extremidades del cuerpo para salpicar la pintura.

En los años cincuenta Allan Kaprow inventó el *happening*, una manifestación artística multidisciplinaria; esto es, que se hace uso de todas las disciplinas artísticas; en esta expresión se pretende la participación de los espectadores. El *happening* es parte de lo que se conoce como *performance art*.

En el *happening* la obra de arte es el evento o situación que se organiza para la participación de los espectadores, siendo éstos parte de la obra dejando de ser sujetos pasivos. En estas piezas el cuerpo es primordial, ya que pasa a ser la herramienta para llevar a cabo la acción artística. Los temas de casi todas estas acciones tienen un objetivo social, es decir, que desean hacer un comentario que ayude a la reflexión o a una causa de la sociedad.

Por otra parte, en el uso del cuerpo también encontramos el fenómeno *fluxus*, que tiene una postura donde el arte debe ser simple, divertido, entendido y sin pretensiones. Por lo mismo debe tratar temas triviales (comunes y cotidianos) y el que lo realiza no debe dominar técnicas especiales ni tener ningún beneficio económico ni institucional.

Los artistas *fluxus* realizaban acciones acústicas musicales y visuales sencillas frente al público; por ejemplo, la coordinación del golpeteo de ritmos con sus extremidades corporales. En algunas de estas acciones el cuerpo desempeñaba un papel primordial, ya que era la herramienta para llevar a cabo la acción.

Desarrolla un proyecto con el tema “El cuerpo y su cuidado”, donde hagas uso de alguna de las manifestaciones mencionadas. Toma en cuenta que estas acciones cobran importancia al desarrollarse frente a los compañeros, por lo que es necesario que, al terminar, hagan comentarios acerca de lo que significó.



### Un dato curioso

En 1961 Piero Manzoni firmó el cuerpo desnudo de algunas personas, a las cuales llamó *esculturas vivas*. Sobre ellas escribió: “Con la presente certificó que X ha sido firmado con mi mano, y por tanto, a partir de este momento es una auténtica y verdadera obra de arte”. Con ello hacía que el cuerpo fuera el soporte de la obra artística.

## Sesión 62. El cuerpo en las campañas sociales

### Propósito

*Identificarán la importancia del uso del cuerpo en las imágenes de las campañas sociales.*

A lo largo del tiempo las campañas sociales han servido para expresar y resolver problemáticas sociales. Los orígenes del cartel se encuentran en Grecia y Roma; eran creados para la liberación de esclavos; siglos después, en América se utilizaban para los mismos fines, ya que hablaban sobre los temas problemáticos de esa época (como esclavitud, tolerancia y mejora de la alimentación, entre otros).

Actualmente estas campañas siguen al servicio del sector social (es decir, una parte de la sociedad), y la imagen ha sido pieza clave para llegar a todos los niveles económicos y sociales, porque tiene la cualidad de poseer un lenguaje universal, permitiendo llegar de manera rápida y contundente a los ojos del espectador.

Las campañas hacen uso constante de la imagen fotográfica brindando al espectador la sensación de una situación real, lo que promueve que éste se tome con seriedad los temas tratados en la campaña.



Hoy en día las campañas hablan de diversos temas, pero muchos están relacionados con la salud del cuerpo; por ejemplo tabaquismo, uso de drogas, nutrición, seguridad sexual, etcétera, siendo éstas las que llevan con mayor contundencia el mensaje que se desea dar.

La imagen no es sólo portadora de mensajes, sino también un reflejo de quien lo ve. Por lo mismo, es parte importante de las campañas, ya que permite la reflexión del espectador.

Haz un cartel donde el tema principal esté relacionado con la salud del cuerpo. Para esto toma en cuenta lo aprendido en secuencias anteriores como composición, tipografía y significado de los colores, entre otros.

### Materiales de creación

Hojas blancas, lápiz, goma de migajón, media cartulina, lápices de colores o acuarelas, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente y agua.

### Un dato curioso

Dentro del género del *body art* existe un subgénero conocido como “transformismo”. Para muchos esta modificación del cuerpo es una metáfora del anhelo que se tiene por la transformación social.

## Sesión 63. Expongamos nuestras imágenes

### Propósito

*Realizarán una exposición con los trabajos realizados en los bloques 3 y 4.*

En el bloque 2 (sesión 32), mencionamos los pasos más importantes para efectuar una exposición; te los mencionamos de nuevo para que los tomes en cuenta. Es importante que realices una actividad diferente a la anterior.

Para planear la exposición, lleva a cabo el siguiente procedimiento.

- Organicen los trabajos por ejercicios realizados en los dos bloques.
- Seleccionen los mejores trabajos de ambos bloques.
- Clasifíquenlos por temáticas y técnicas.
- En un soporte rígido coloquen cada uno de los trabajos; puede ser un marco o un cartón, o una tabla de triplay forrada o pintada; recuerda poner agarraderas en la parte posterior, o unas pestañas, para que se pueda colgar.
- Hagan un marco con cartulina o papel rígido alrededor de la imagen para darle formalidad (el grupo se puede poner de acuerdo para escoger el tipo de papel y el color, para dar uniformidad a todos los trabajos a presentar en la exposición).
- Elaboren la ficha técnica de las obras, considerando los siguientes datos.

Nombre del autor.

Título de la obra; si pertenece a una serie, se especifica; por ejemplo: núm. 2 (nombre de la obra) de la serie "De lo imposible a lo posible".

Técnica de la obra; aquí se especifica el material con que está hecho y el soporte sobre el que se encuentra; en las manifestaciones del arte contemporáneo como instalación se citan hasta los objetos que aparecen en la obra.

Las medidas de la obra o pieza para los medios alternativos, como instalación o intervención de espacio; especifica medida en el espacio.

Año de realización de la obra.

Entre sus compañeros seleccionen a uno para que desempeñe las funciones de museógrafo; él será el encargado de revisar el lugar donde será la exposición, las luces, la distribución de las obras para que se puedan contemplar de la mejor manera, indicará los soportes que hay para colgar las obras, recomendará el espacio y acomodo de las obras junto con el curador. Pueden hacer un mapa especificando la distribución de las obras.

Seleccionen a los curadores de la exposición; ellos serán los encargados de dar una lectura conceptual y coherencia de discurso a la exposición, planteando una lectura para que todas las obras concuerden. Todo esto con el objetivo de que el espectador haga una lectura correcta de las obras. Los encargados de la curaduría deberán elaborar un texto de la temática de la exposición.

Seleccionen a los encargados del montaje; ellos acomodarán todas las obras, las fichas técnicas y el texto curatorial de la exposición de acuerdo con las indicaciones del museógrafo y del curador.

Determinen el nombre de la exposición; por lo regular en el mundo profesional del arte lo determina el curador, pero en este caso discútanlo con todo el grupo.

Elaboren las invitaciones de la exposición; pueden hacer una plantilla o un estencil con el texto de la invitación y marcarlo con pintura en espray.

Distribuyan las invitaciones entre la comunidad estudiantil y miembros de su comunidad.

Hagan una inauguración y seleccionen a alguien que hable en nombre de todos los expositores, agradeciendo y explicando brevemente lo que verán.

Disfruten de la exposición; registren con fotografías el evento y convivan con la comunidad.

## Materiales de creación

Fichas bibliográficas, lápiz, goma de migajón, lápices de colores, tinta china, pluma, pinceles de los números 0 y 2, trapo, recipiente, agua, clavos y martillo.

## Para saber más

- Observa libros, revistas, fotos familiares, iglesias, templos, etcétera.
- Busca imágenes artísticas de todos los movimientos y estilos artísticos donde se haga uso del cuerpo.
- Reflexiona acerca de los retratos que encuentres en tu entorno; pueden ser obras artísticas expuestas en tu comunidad, retratos de revistas, retratos familiares. Ubica a qué tipo de retrato hace referencia.
- Presta atención a los libros que te sugerimos; en ellos el cuerpo humano se representa de diferentes formas, según el objetivo que se pretenda.
- Busca en tu comunidad, en revistas, libros o Internet obras pictóricas, fotográficas, gráficas, conceptuales, instalaciones, esculturas, etcétera.
- Consulta los siguientes libros para la ilustración y moda; se encuentran en tu Biblioteca Escolar; pertenecen a los Libros del Rincón.
  - Finlay, Cowan (2007), *Dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca (Libros del Rincón).
  - Hart, Christopher (2005), *Manga manía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca (Libros del Rincón).
- Puedes consultar los siguientes sitios:
  - <http://www.conaculta.gob.mx/>.
  - <http://redescolar.ilce.edu.mx>.
  - <http://www.muca.unam.mx>.
  - <http://www.munal.com.mx/>.
  - [www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx](http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx).
  - [www.bellasartes.gob.mx/](http://www.bellasartes.gob.mx/).

## Autoevaluación

Lee y contesta las siguientes preguntas.

| Indicadores  | Sí | No |
|--|----|----|
| 1. Se te facilita identificar el uso del cuerpo en las manifestaciones artísticas de tu comunidad.                           |    |    |
| 2. Reconoces las similitudes y diferencias en el uso que se le ha dado al cuerpo humano en las distintas culturas.           |    |    |
| 3. Ubicas fácilmente los ornamentos en la vestimenta y joyería de tu comunidad.  |    |    |
| 4. Identificas en las imágenes vistas en este bloque las transformaciones que ha tenido la representación del cuerpo humano. |    |    |
| 5. Se te facilita dibujar proporcionalmente la figura humana.  |    |    |

|   |  |  |
|---|--|--|
| 6. Identificas la importancia del dibujo para la ilustración de moda.                                   |  |  |
| 7. Reconoces las características y diferencias entre el retrato y el autorretrato.                      |  |  |
| 8. Reconoces con facilidad el retrato documental del publicitario.                                      |  |  |
| 9. Ubicas con facilidad las características del autorretrato.   |  |  |
| 10. Identificas manifestaciones artísticas donde el cuerpo humano es herramienta y soporte de creación. |  |  |

## Glosario

**Abstracción (arte abstracto).** Proceso para reducir los elementos de la forma.

**Anatomía.** Ciencia que estudia la forma y estructura externa e interna de los seres vivos, y en especial del cuerpo humano.

**Arcilla.** Material usado desde la antigüedad para la elaboración de objetos utilitarios y escultóricos; su consistencia es arenosa.

**Caricatura.** Retrato que se vale de la distorsión y la exageración de la apariencia física de una persona, con el objetivo de hacer una sátira de los rasgos y de la personalidad del retratado.

**Estrabismo.** Falta de alineación en la posición de los ojos al observar un objeto.

**Estuco.** Pasta de grano fino compuesta de cal mezclada con pigmentos naturales y mármol en polvo.

**Glifo.** Signo grabado, escrito o pintado.

**Introspección.** Proceso mental donde el sujeto tiene conocimiento de sus estados mentales.

**Jeroglíficos.** Sistema de escritura egipcia, donde se comunicaban con figuras y signos.

**Líneas sintéticas.** Líneas que tienden a la síntesis, es decir, que buscan la simplicidad.

**Ornamento.** Adorno, compostura, atavío que hace vistosa una cosa.

**Sintética.** Composición de un cuerpo en el cual sólo se muestran las partes primordiales.

**Sublimación.** Mecanismo de la psique donde se busca satisfacer un deseo.

**Tatuaje.** Dibujo grabado sobre la piel humana, al introducir materias colorantes indelebles bajo la epidermis o infligiendo pequeños cortes para formar cicatrices.

**Vestigios.** Conjunto de señales, objetos o noticias que quedan de un suceso.

## Bibliografía

Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas*, México, Trillas, 2007.

Aumont, Jacques, *La imagen*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1992.

Beckett, Wendy, *Historia de la pintura*, México, SEP-Blume, 2004 (Libros del Rincón).

Dempsey, Amy, *Estilos, escuelas y movimientos*, Barcelona, Art Blume, 2008.

Hamill, Pete, *et al., Mirada y memoria*, México, SEP-Editorial Océano, 2003 (Libros del Rincón).

Loria, Stefano. *Picasso: el genio de la pintura del siglo XX*, México, SEP-Serres, 2003 (Libros del Rincón).

Luptop, Ellen, y Millar Abbot (eds.), *El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño*, México, Gustavo Gili, 2004.

MacKill, Mary, *La vista*, México, SEP-Heinemann Library, 2009 (Libros del Rincón).

Munari, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1983.

Prette, Mara Carla, y Alfonso de Giorgis, *Comprender el Arte y entender su lenguaje*, Madrid, Susaeta Ediciones, 1998.

## Bloque 5

### El cuerpo humano en la escultura

#### Propósito

*Expresar ideas, sentimientos y experiencias en torno de sí y de los demás por medio de creaciones escultóricas que representen el cuerpo humano.*

*Reconocer el valor estético y cultural de diferentes representaciones del cuerpo humano en la escultura de México y otros países.*

#### Secuencia de aprendizaje 1

### Grados de representación en la escultura

#### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos reconocerán las características de esculturas que representan el cuerpo humano de tipo realista y no realista, y apreciarán sus cualidades plásticas.*

#### Contenido

### Sesión 64. Características de la escultura

#### Propósito

*Identificarán los diferentes tipos de escultura y las cualidades que las caracterizan.*

Desde las esculturas más antiguas creadas por el hombre prehistórico, la figura humana ha sido el tema predilecto del arte, y dicha predilección ha sido todavía más marcada en la escultura que en las demás manifestaciones de las artes visuales.



En el arte, el estudio anatómico del cuerpo humano logró su mayor expresión en la escultura griega y renacentista, donde los personajes presentados son de altos y bajos relieves, demostrando el conocimiento de la anatomía humana por parte de los artistas de esas épocas. A partir del Renacimiento fue que se determinó la forma de dividir la escultura europea; esta división perduró durante siglos y aún es una forma de identificar los diferentes géneros de la escultura; para esto se clasificó en dos grandes géneros: la *estatuaria*, o sea las estatuas (esculturas que representan a la figura humana), y la



*ornamental*, representando plantas, animales, cosas, la cual tenía un papel secundario, ya que por lo regular se consideraban como simple decoración, para adornar o acompañar las piezas pertenecientes a la estatuaria o en ocasiones a la arquitectura. En la cultura mesoamericana, en algunas pirámides con frecuencia se muestran piezas ornamentales de motivos importantes y de culto representativos de la cultura.

Fue hasta el siglo XX que se rompió esta formalidad, haciendo que la escultura occidental dejara de centrarse sólo en la representación de la figura humana y comenzara a abarcar todo tipo de temas, incluyendo las formas abstractas.

Otra de las características importantes de la figura humana en la escultura es que no siempre es representada de pie y de cuerpo entero. Es posible encontrar que en diferentes tiempo y culturas los artistas han esculpido o modelado al ser humano de diversas formas y posiciones, dependiendo de su intención comunicativa; en algunas obras las formas de representación son tan comunes que reciben nombres especiales para que sea sencillo clasificarlas y reconocerlas. Según la posición de la figura o las partes del cuerpo es que son nombradas; por ejemplo, en la antigua Roma fue muy común la realización de los *bustos* de los emperadores y monarcas; esta forma de conocerlos hace referencia a la obra escultórica en que se representa al personaje de los hombros a la cabeza.



Por otra parte, existe también la conocida como *torso*; este tipo de escultura se encuentra con mucha frecuencia en la cultura romana, donde se muestran figuras femeninas y masculinas sin cabeza, piernas y brazos, con sólo la zona del *torso*. Todas estas piezas muestran un gran manejo de la técnica, de la proporción y la anatomía humana.

Auguste Rodin es uno de los escultores del siglo XIX que realizó algunas de las magnas obras de *torso*, mostrando una gran libertad expresiva característica de sus obras. Este artista ha dejado una de las obras más famosas del arte y símbolo de la escultura, conocida como *El pensador*; en ella, el personaje se encuentra sentado en posición de reflexión; a este género, donde la figura humana se presenta completa y sentada, le conoce como *sedente*.

El siguiente tipo de escultura se puede encontrar por lo regular en una iglesia dentro de un sarcófago (caja de muerto) mostrando la escenificación de un personaje religioso; es la *yacente*; en ella el cuerpo humano se presenta completo y en forma recostada. Durante el siglo XIV fueron descubiertas varias de ellas en las *catácumbas* de Roma; un ejemplo de ello es la obra de Stefano Maderno –*El martirio de Santa Cecilia*–, donde se muestra a dicha santa recostada con la cara cubierta con una sábana.



Otra de las representaciones más recurrentes durante diferentes etapas de la historia es la *ecuestre*; en ella el personaje va montado en un caballo; este tipo de escultura fue muy recurrente para conmemorar algún héroe nacional, emperador o monarca, entre otros. En la antigua Roma se realizaban retratos ecuestres de los emperadores en bronce; desafortunadamente no todas las podemos conocer, ya que no sobrevivieron porque después del tiempo del gobierno de ese mandatario se fundían para ser usado el bronce en otro objeto.



Hay otro tipo de esculturas, algunas de las cuales fueron muy comunes durante el clasicismo francés del siglo XVII; estas obras muestran varios personajes en una misma pieza; se les conoce como “de grupo” o “conjunto escultórico”.

En la actualidad existen varios escultores contemporáneos que nos presentan un cuerpo de trabajo, es decir, toda una serie de esculturas realizadas con una misma preocupación, donde se retoma cada una de las formas de la escultura; un ejemplo lo son las esculturas monumentales de Ron Mueck, donde muestra como temática la vulnerabilidad humana y el motivo principal es el cuerpo humano de manera *hiperrealista*, es decir, que se muestra en la escultura hasta el más mínimo detalle similar al de la realidad; por ejemplo, se representan cabellos, arrugas, pestañas, etcétera.



También en la escultura existe la *máscara*, de la cual tal vez has visto porque es una de las obras más comunes realizadas por ciertas culturas a lo largo de la historia, debido a que tiene fines religiosos y divinos. En este tipo de escultura se representa el rostro humano, animal o divino; por lo regular llevan consigo una gran ornamentación según la cultura; algunas de ellas se encuentran con incrustaciones de minerales.

A varios de los tipos de escultura ya mencionados se les conoce como retrato; por ejemplo, los bustos, las esculturas ecuestres y las máscaras son considerados de este modo, ya que representan a personajes inexistentes, míticos o históricos.

Así como en la pintura, en la escultura existen diferentes tipos de representación; por ejemplo, ya se mencionó a un escultor *hiperrealista*, es decir, que la representación está muy apegada a la realidad, pero también existen el tipo de representación realista,  *sintética*, y algunas en las que se da un tratamiento expresionista, donde puede existir un grado de deformación en la forma.



Observa detenidamente las esculturas de esta sesión.





De acuerdo con la información de la sesión y la observación de las imágenes anteriores, responde las siguientes preguntas.

1. ¿Alguna de las esculturas es sedente o yacente?, ¿cuáles?

---

2. ¿Alguna de las esculturas es un torso?

---

3. ¿Alguna de las esculturas es una máscara?

---

4. ¿Cuáles de las esculturas crees que son retratos?

---

5. ¿Cuáles de las esculturas representan seres míticos?

---

6. ¿Cuáles de las esculturas son más realistas?

---

7. ¿Cuáles de las esculturas son más sintéticas?

---

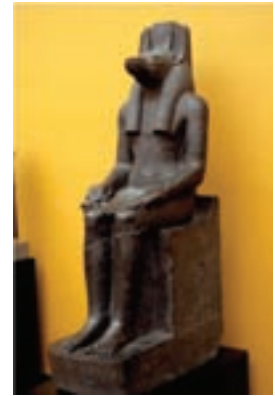
## Sesión 65. La escultura en el tiempo

### Propósito

*Identificarán el uso que se ha dado a la escultura en diversas culturas a través del tiempo.*

La historia de la escultura nos lleva hacia varios lugares, culturas y tiempos, ya que desde la antigüedad ha existido este tipo de manifestación. Desde el periodo neolítico el hombre sedentario desarrolló la cerámica, la *textilería* y las esculturas conocidas como megalitos, las cuales se refieren a las construcciones de dimensiones extensas, que son labradas o hechas por medio de ladrillos formados con tierra, piedra o distintos materiales.





En Mesopotamia, Egipto y en culturas mesoamericanas fueron los primeros lugares donde se construyeron estas primeras esculturas de gran formato. Las pirámides tienen como antecedente los dólmenes, que son construcciones a partir de piedras labradas de buen tamaño, una sobre otra. Éstos son construidos en forma circular; uno de estos ejemplos de escultura se encuentra en Cuicuilco, en la ciudad de México, la cual es conocida como la Pirámide de Cuicuilco.

Así, desde los inicios de la historia la escultura presenta diferentes tipos de manifestaciones, sobre todo en la arquitectura; una de éstas son también los obeliscos, los cuales se usan con frecuencia en capitales de Europa para conmemorar hechos importantes de la comunidad. ¿En tu región hay obeliscos? Para que los identifiques, es una escultura hecha con una sola piedra; por lo regular es alta y delgada.

En la antigua Grecia y en Roma se encuentran esculturas de grandes formatos que representan a los diferentes dioses; unos son *antropomorfos* y otros *zoomorfos*. Estas esculturas eran lugar de culto para los pobladores de esas culturas.



Por otra parte se encuentra el uso de los relieves que tenían el papel de narrar las hazañas de los dioses y de los soberanos de la cultura; dichos relieves están muy presentes en la cultura maya; su uso fue primordial para la edificación de algunos de sus templos.

También es posible encontrar las esculturas conocidas como movibles, las cuales estaban en el interior de los templos y palacios; los temas eran muy diversos, dependiendo la cultura. Asimismo, uno de los materiales más antiguos es la cerámica, la cual tuvo gran uso en las culturas mesoamericanas y centroandinas de América del Sur; por ejemplo, la cultura inca realizaba una producción estandarizada de cerámica mediante el uso de moldes; una de las piezas que producía era el *arríbalo*, que es el nombre de la vasija con forma de cono y cuello largo; ésta es muy usada en las fiestas de la cultura inca.



En varias culturas el uso de la cerámica es recurrente; algunas piezas son creadas con fines prácticos, como la ollería (esto es, objetos útiles como ollas). Algunas de ellas presentan ornamentación en el exterior, como es el caso de la cultura maya, donde representan animales y figuras geométricas pintadas. Por otra parte, los mayas llegaron a usar la cerámica con fines escultóricos, haciendo relieves o volúmenes mostrando personajes, situaciones o hazañas históricas.

Haz una recopilación de imágenes de esculturas donde ubiques el uso de cada una de las manifestaciones escultóricas ya mencionadas. Toma en cuenta quiénes las realizaban, en qué época, cuáles eran sus temas y cuáles sus materiales.

## Sesión 66. Técnicas de la escultura

### Propósito

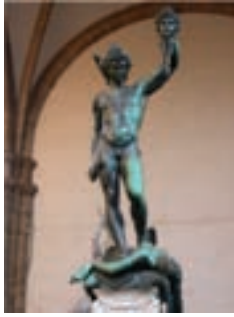
*Identificarán las principales técnicas utilizadas en la escultura.*

¿Conoces las técnicas que son usadas en la escultura? De seguro en tu comunidad existen diversas manifestaciones donde se hace uso de ellas. Identifica las esculturas de tu comunidad.

La escultura es una de las manifestaciones más antiguas por su riqueza estética, comunicativa, práctica y por la diversidad de materiales utilizados.

Desde la antigüedad la escultura ha evolucionado en tema y técnica; esta segunda ha sido consecuencia de la evolución de los materiales y su manipulación para crear formas.



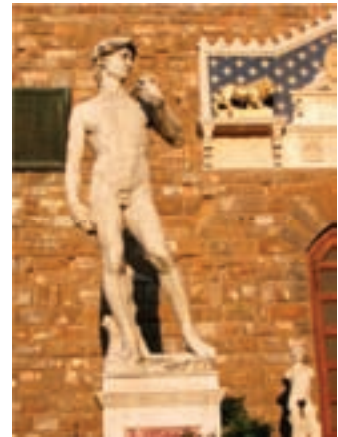


Una de las técnicas más frecuentes en la antigüedad fue la talla en madera, que consistía en esculpir una forma en un bloque de madera, el cual podría ser de diferente tipo (*nogal, ciprés y tilo*, entre otras).



En la actualidad las figuras tridimensionales son elaboradas mediante la creación de moldes con resina y fibra de vidrio, permitiendo tener más fidelidad y obtener más de una pieza de la misma forma, dependiendo siempre de la calidad del molde.






De seguro esta última técnica te es familiar; por ejemplo, en tu casa, mercado, centro comercial o tienda de recuerdos has visto figurillas pintadas y adornadas de porcelana, de yeso o de cerámica. Si observas detenidamente, éstas son reproducidas varias veces.




La escultura tiene mucho que ver en la reproducción de estatuillas, ya que gracias a la técnica de modelado es que se obtiene el modelo que se manipulará para crear más, permitiendo así tener una reproducción masiva de esta misma figurilla; es decir, que todas las que vemos a la venta han sido ejecutadas por una de las técnicas más comunes de la escultura, el modelado.



En el siguiente cuadro te hablaremos de las técnicas escultóricas más comunes.

| Técnica  | En qué consiste   | Ejemplo  |
|----------|---|--|
| Modelado | <p>Es cuando se manipula una masa de pasta con la finalidad de ir realizando formas, mediante la disposición que van teniendo en el espacio. Para esto, es necesario ir quitando, añadiendo e integrando para conseguir el propósito de modelar.</p> <p>Para hacerlo es necesario tener una pasta que se pueda amasar con las manos.</p> <p>Los materiales recomendados para realizarlo son los que en parte se puedan manipular fácilmente con las manos y, por otra parte, que endurezcan; algunos de ellos son plastilina, plastilina epóxica, barro, arcilla, masa para tortillas o migajón de pan.</p> <p>El barro y las arcillas son comúnmente usados para hacer cerámica; éstas se hacen primero en frío. Ahí son manipuladas. Después, en un horno especial, a altas temperaturas, son endurecidas obteniendo el resultado final (cerámica).</p> |     |
| Talla    | <p>Es una de las técnicas más antiguas; su material más común es la madera, siendo uno de los recursos naturales más importantes y comunes en el arte antiguo.</p> <p>La ejecución de esta técnica consiste en quitar las partes de un bloque de material duro como la piedra, con herramientas como el <i>cinzel</i>, el martillo, la sierra o el <i>buril</i>; para esto se llevan a cabo desbastes y se va puliendo para ir realizando la forma.</p>   |   |

|                 |  |  |
|-----------------|--|--|
|                 | <p>Los materiales suelen variar según la época, la cultura y la zona geográfica; por ejemplo, en la antigüedad se tallaban los huesos de los animales formando las puntas de las armas o adornos. Otra cultura que utilizaba la técnica de talla, es la griega, ocupando mármol para la creación de las figuras que representaban a sus dioses.</p> <p>En el México prehispánico se presenta mucho el uso de esta técnica sobre la piedra; por ejemplo, el Calendario Azteca, en lo que fue Tenochtitlán, o las cabezas olmecas de La Venta, en Tabasco, o la majestuosidad de los atlantes de Tula, donde se puede estudiar el elevado dominio de la técnica, al tratarse de piezas elaboradas en un solo bloque y que miden poco más de cuatro metros.</p> |   |
| <p>Ensamble</p> | <p>Esta técnica es una de las más recurrentes dentro del arte contemporáneo, debido a que tiene varias posibilidades para la realización de una pieza. El ensamblar consiste en ir uniendo –por medio del uso de herramientas y materiales– objetos, piezas de cualquier tipo de material, por ejemplo, tornillos, prensas, etcétera.</p> <p>Durante el movimiento dadaísta su uso fue recurrente, tal es el caso de la <i>Rueda de bicicleta</i>, realizada en 1913 por Marcel Duchamp, donde ensambla una rueda de bicicleta encima de un banco.</p> <p>El ensamble se acabó de definir como una forma escultórica durante los movimientos surrealista y dadaísta.</p>   |  |

|                        |  |   |
|------------------------|--|---|
| <p>Molde y vaciado</p> | <p>Esta es una de las técnicas más recurrentes no sólo para el arte contemporáneo si no para la reproducción de objetos comerciales.</p> <p>Existe una variedad de materiales para realizar el vaciado (como yeso, cemento, metal, vidrio, plásticos y resinas).</p> <p>La técnica consiste en hacer primero un molde a partir de un objeto o forma; para esto es necesario efectuar varios pasos que requieren de tiempos determinados. Los básicos son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Es necesario tener el objeto-modelo del que se va a hacer el molde; en ocasiones es la réplica de un objeto hecho en plastilina o una escultura modelada en cera o barro.</li> <li>2. Se elabora el molde, que deberá estar hueco; este molde es como el que se usa en tu casa para hacer una gelatina; recuerda que al sacar la gelatina cuajada tiene la forma del molde; éste es un positivo. Este paso tiene variedades técnicas; en la actualidad se hacen muchos moldes con resina y fibra de vidrio, ya que permiten mayor fidelidad y duración del molde.</li> <li>3. Se hace el vaciado; éste consiste en llenar con materia líquida el molde, para que ésta endurezca. Dicha materia líquida puede variar; por ejemplo, en las esculturas de la antigüedad era muy común hacer vaciados de metales como el bronce; para esto era necesario someter al bronce a altas temperaturas para que se fundiera y fuera líquido.</li> </ol> |  |
|------------------------|--|---|

En esta sesión haremos un modelado con plastilina, para lo que te daremos algunas instrucciones de cómo haremos nuestra estatuilla.

- Elige un animal que sea sencillo de modelar; de preferencia que se encuentre en una posición donde todas las partes de su cuerpo estén pegadas al volumen principal, es decir, que sea un animal cuyas piernas se encuentren cerca de su cuerpo.
- Elabora bocetos de la posición del animal.
- Realiza con plastilina el modelado de tu animal; recuerda que el calor de las manos sobre este material permite que sea más maleable.
- Utiliza herramientas como gubias o –en su defecto– materiales con punta que te permitan detallar a tu animal (como el pelaje y los ojos, entre otros). Pueden ser cubiertos de plástico, tapones de plumas, etcétera.
- Al terminar tu figura, cúbrela con una pasada de barniz o pegamento blanco ligeramente rebajado con agua para fijar la forma de tu figura. Guarda con cuidado tu estatuilla, porque te servirá para la siguiente sesión.

## Materiales de creación

Lápiz, goma de migajón, hojas blancas, imagen de un animal, plastilina, cubiertos de plástico, palillos, barniz o pegamento blanco, recipiente y agua.

## Sesión 67. La arquitectura parte de la escultura I

### Propósito

*Identificarán los diversos estilos de la arquitectura.*

La escultura ha estado presente en diferentes manifestaciones de la arquitectura; en ocasiones sólo como parte de la ornamentación y en otras desempeñando funciones prácticas y utilitarias.

El objetivo de la edificación influye en la forma de crear la arquitectura; un ejemplo de ello está en México, que de 1736 a 1775 el arquitecto Jerónimo de Valvas lo introdujo en varias iglesias, resaltando la magnitud religiosa. Este estilo fue introducido después de haber sido proyectado en España por el arquitecto José Benito Churriguera, por lo que es conocido como estilo *churrigueresco*.



Dentro de la arquitectura existen elementos que son importantes de conocer para identificar el uso de la escultura en ellos. El espacio es el elemento principal, que está compuesto de elementos primarios como las líneas y los planos que surgen a partir de un volumen. Las líneas –en la arquitectura– las identificamos en las orillas o en los bordes; los *volúmenes* se distinguen en las columnas, las cuales son los elementos primarios de la arquitectura. Los elementos secundarios son los muros, techos, bóvedas, *cúpulas* y arcos que suelen tener variantes de formas y ornamentos según la época y la cultura.



Los elementos son los mismos que en el plano bidimensional, teniendo líneas, planos y volúmenes con sus variantes. Para que todos estos elementos tengan un equilibrio, orden y armonía se encuentra presente en ellas la composición.



La composición en la arquitectura se hace presente en los volúmenes, espacios y la interacción que tienen. La cultura griega fue una de las primeras en desafiar el orden de los elementos; un ejemplo de ello son sus innovadoras construcciones donde desplazaban el uso de paredes por columnas, consecuencia de la estética y practicidad que querían dar a sus edificaciones, donde encontramos el uso de la escultura.

Las columnas de la Grecia clásica nos muestran diferentes variantes; por ejemplo, en unas se hace presente el uso de la figura humana; a este tipo de columnas se le conoció como *cariátides*; a las que presentan motivos parecidos a los vegetales se le conoce como *fitiformes*; estas segundas son muy comunes hasta nuestros días.

En la arquitectura existen varios estilos dependiendo de la cultura y la época; en ellos podemos ver diferentes formas en que se ha utilizado la escultura. En el cuadro 1 se mencionan algunos tipos de arquitectura y algunas de sus características; identificalas y haz una propuesta por medio del dibujo donde esté presente el uso de la escultura en su ornamentación.




Recuerda que para elaborar un boceto debes tener en cuenta las características de cada estilo de la arquitectura y el uso que se le dio a la escultura en ellas.





### **Materiales de creación**

Lápiz, goma de migajón, hojas blancas o media cartulina, lápices de colores pastel, tinta china y acuarelas.

Cuadro 1.

| Arquitectura | Características  | Imagen de la arquitectura   |
|--------------|--|---|
| Egipcia      | <p>Presencia de <i>megalitos</i> realizados con piedra.<br/>                     Uso de columnas con capiteles.<br/>                     Templos de gran magnitud en tamaño.<br/>                     Arquitectura influida por sus dioses.<br/>                     Construcción de tumbas.</p>   |   |
| Griega       | <p>Arquitectura religiosa con gran racionalidad, es decir, todo era muy planeado.<br/>                     División en subgéneros de su arquitectura.<br/>                     Cretense: su disposición de los volúmenes se muestra en forma de laberinto.<br/>                     Presencia de sus dioses mitológicos.<br/>                     Presencia de la escultura en sus columnas que respetan un canon.</p>   |  |
| Bizantina    | <p>Arquitectura de la época del cristianismo.<br/>                     Proliferación de la construcción de basílicas.<br/>                     Uso de la <i>cúpula</i> (circular, cuadrada o poligonal).<br/>                     Uso de arcos acentuados.<br/>                     La columna sólo sirve como soporte; no tiene la importancia como en otras obras arquitectónicas.<br/>                     Existe una influencia oriental en su ornamentación.<br/>                     Uso racional de mosaicos para el revestimiento de algunos espacios.</p> |  |

| Arquitectura | Características  | Imagen de la arquitectura  |
|--------------|--|--|
| Románica     | <p>Renovación de la arquitectura bizantina; en ella se proyectaron nuevas formas con gran magnitud y buscando la estabilidad de la edificación.</p> <p>Fundamentalmente se usó la piedra, la cual era labrada para su ornamentación.</p> <p>Uso de columnas, consecuencia de los techos en forma de bóveda.</p> <p>Se destacó la importancia del espacio, con fines del culto religioso.</p> <p>Uso de la escultura en la ornamentación.</p> |   |
| Gótica       | <p>Arquitectura religiosa, por lo que se edificaron muchos templos.</p> <p>Uso excesivo de la escultura en la ornamentación.</p> <p>Uso de la bóveda de crucería, donde se utilizan grandes ventanales.</p> <p>Uso de los altos pilares que sostienen bóvedas.</p> <p>Tuvo variaciones y modificaciones según la época y la cultura; por lo regular, las catedrales muestran las características de este estilo arquitectónico.</p>          |  |

## Sesión 68. La arquitectura parte de la escultura II

### Propósito

*Identificarán la importancia de la arquitectura para el conocimiento de una cultura.*

Como vimos en la sesión anterior, la escultura ha tenido una estrecha relación con la arquitectura, variando según sus fines, materiales y épocas.


En esta sesión nos centraremos en la arquitectura de diferentes culturas. En el cuadro 2 presentamos algunas de sus características principales.

Cuadro 2.

| Arquitectura            | Características  | Imagen de la arquitectura   |
|-------------------------|--|---|
| Musulmana               | <p>Arquitectura principalmente con fines religiosos, donde se rinde homenaje a Mahoma.</p> <p>Excesivo uso de ornamentos donde se utiliza la escultura.</p> <p>Tiene poca altura y sus columnas o dinteles son rectos.</p> <p>Se le llama Mezquita a su templo, el cual tiene un patio central sin techo.</p> <p>Uso del color en exceso en sus interiores.</p> <p>Uso del ladrillo y la cerámica.</p> |    |
| Mesoamericana           | <p>Arquitectura donde se usa principalmente la pirámide.</p> <p>Edificaciones realizadas para ser usadas como santuarios.</p> <p>La pirámide presenta escalones.</p> <p>Uso excesivo de ornamentación, realizada mediante bajorelieve.</p> <p>El material más utilizado fue la roca.</p>   |  |
| Hinduista<br>brahmánica | <p>Abundancia de ídolos o deidades de su cultura esculpidos.</p> <p>Esta arquitectura muestra varias etapas; la más característica es la tercera, en la que se realizan edificaciones de fantasía.</p> <p>Abundancia de ornamentos con líneas curvas.</p>  |  |

Tomando en cuenta las características de cada arquitectura, diseña una columna donde esté presente algún elemento de cada una; primero elabora un boceto.

Más adelante usaremos algunas de las técnicas vistas; necesitaremos plastilina, barniz o pegamento blanco y un kilo de yeso. Realiza las siguientes fases.

| Arquitectura | Características   | Imagen de la arquitectura   |
|--------------|---|---|
| China        | <p>Techos característicos conocidos como de montura, haciendo referencia a la silla de montar, donde se muestran en punta la parte superior y encorvada hacia el cielo. Éstos también pueden estar muy inclinados.</p> <p>Uso de materiales como la madera y el ladrillo.</p> <p>Uso de la técnica escultórica del tallado.</p> <p>Por lo regular sus columnas son bajas.</p> <p>La ornamentación es <i>policromada</i>.</p> <p>Los edificios son anchos.</p> |  |

**Fase 1.** Elabora con plastilina el modelado de la columna diseñada.

- Divide el objeto en dos partes, la delantera y la trasera.
- Cubre con una capa de barniz o pegamento blanco las partes de la figura modelada.
- En un recipiente mezcla una porción del yeso con agua a manera que la mezcla quede espesa. Recuerda guardar un poco de mezcla para la siguiente fase.
- Cubre cada parte por separado y en distintos lapsos con la mezcla de yeso, hasta que se tenga una capa con un espesor de cuatro centímetros. Recuerda no cubrir la zona donde se une con la otra parte, es decir, la parte interior de la figura, así como dejar un orificio sin cubrir en la parte de abajo, por donde entrará la mezcla.
- Cuando el yeso seca se tiene una parte del molde; saca la otra parte hasta donde se había delimitado, siguiendo los mismos pasos.

**Fase 2.** Cuando se tengan las dos partes se les ponen algunos tornillos o, en su defecto, ligas para unir las dos partes del molde.

- Se prepara otra mezcla espesa con el yeso sobrante y agua.
- Por el orificio en la parte inferior de la figura se introduce la mezcla de yeso. Se le puede agregar otro tipo de material, como polvo de mármol, pigmento o algún texturizador.
- Se coloca el molde en un lugar firme y se espera a que seque completamente.
- Por último, se abre el molde con cuidado, quitando los tornillos o las ligas, quedando como resultado una escultura.
- Dependiendo de la calidad del molde, éste se podrá usar varias veces para hacer duplicados de la misma pieza.

## Materiales de creación

Lápiz, hoja blanca, plastilina, barniz o pegamento blanco, yeso, agua, polvo de mármol, pigmento en polvo, recipiente para agua, recipiente mediano para molde y ligas grandes y gruesas.

## Para saber más

- Consulta libros, revistas, fotos familiares, periódicos o lo que tengas a la mano donde se muestre el uso de la escultura.
- Visita museos, zonas arqueológicas, iglesias coloniales, mercados de artesanías. ¿Qué técnicas escultóricas identificas en ellas? ¿Qué materiales se usan? ¿De qué época son? ¿Qué tipo de arquitectura tienen?
- Observa las artesanías que están alrededor; identifica el uso que tiene la escultura en tu región. Las culturas de todo México usan máscaras para las fiestas tradicionales. Investiga qué tipo de máscaras se hacen en tu región. Elabora una bitácora donde muestren las esculturas encontradas e identifica qué tipo de técnica tienen. Si vives cerca de una zona arqueológica, identifica el tipo de esculturas que se encuentran en ellas.
- Consulta los siguientes sitios y busca en ellos manifestaciones escultóricas.

<http://www.conaculta.gob.mx/>.

<http://www.muca.unam.mx>.

<http://www.munal.com.mx/>.

[www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx](http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx).

[www.bellasartes.gob.mx/](http://www.bellasartes.gob.mx/).

- Consulta la revista *Artes de México*, núm. 11, 2007, número monográfico dedicado a las máscaras de carnaval.

## La escultura en el arte y en la vida cotidiana

### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos conocerán y explorarán diferentes creaciones y formas de representación de la escultura en la vida cotidiana.*

### Contenido

#### Sesión 69. La escultura del cuerpo humano

##### Propósito

*Identificarán el tema del cuerpo humano en diferentes propuestas escultóricas.*

La escultura ha tenido diferentes formas en las que ha sido representada, desde técnicas, formatos y espacios. En la actualidad existen varios artistas que realizan sus propuestas escultóricas para exhibirlas en espacios de la vida cotidiana, como parques, cines, plazas y avenidas, entre otros, permitiendo que el espectador habite, transite y reflexione acerca de la obra que ve. Esto ha hecho que el arte permita enriquecer la experiencia cotidiana del espectador respecto a un espacio; por ejemplo, ¿cuántas veces te ha sucedido que en un lugar donde transitas todos los días se modifica algo?; puede ser un anuncio llamativo, una imagen impactante, una casa pintada, la construcción de un edificio, la siembra de un campo o el florecer de la naturaleza en el entorno, entre otros.

Esto ha permitido que tengas otra experiencia respecto al espacio, ya sea de agrado o de desagrado.



Esta es una de las consecuencias que causa el arte brindándonos elementos para crear experiencias. La escultura ha sido una de las manifestaciones que ha presentado más propuestas, permitiendo que el arte habite en el entorno del público.

Desde la antigüedad se veían esculturas movibles, ecuestres, torsos en las plazas principales, donde podían ser admiradas y veneradas por los pobladores. En la actualidad aún es igual, aunque la mayoría lleva una planeación teórica de la experiencia que quieren causar en el entorno; un caso de ello es la obra de la artista contemporánea

Sandy Skoglund, la cual hace esculturas para intervenciones (es decir, modificaciones del entorno) en diferentes espacios como un parque, una azotea o un cine, entre otros; algunas de sus obras muestran escenas donde las esculturas tienen como tema principal el cuerpo humano. ¿Te imaginas cómo sería hacer esculturas con elementos de este tipo en algún espacio de tu comunidad?

Por ejemplo, en la década de los años sesenta el artista Bruce Nauman realizó diferentes obras donde experimentó con el cuerpo humano. Para ello, hizo moldes de sus rodillas, manos, brazos y boca, entre otros; en ocasiones éstos eran deformados; con ellos hizo distintas obras donde utilizaba los significados de dichas partes del cuerpo; por ejemplo, en *De la mano a la boca* muestra una boca sostenida por la mano; en esta pieza se ejemplifica claramente la frase que denomina la obra.

También hay artistas que han desarrollado diferentes proyectos hablando de sus raíces; para ello, han hecho esculturas en soportes de diferentes materiales, como barro (siendo uno de los más maleables), mármol, madera y cerámica, entre otros; con estas piezas han intervenido el espacio para dar brindar al espectador una experiencia de espacio y de paisaje.



Por otra parte, hay artistas que han creado paisajes con la propia escultura, es decir, que la misma pieza escultórica nos alude a un paisaje; un ejemplo son las esculturas de Henry Moore realizadas entre los años cincuenta y sesenta; en ellas se muestra la figura humana de una forma paisajística; al observarlas pensamos en formas de la naturaleza.

En esta actividad harás una escultura; toma en cuenta el ejemplo de la obra de Bruce Nauman; sigue los siguientes pasos.



- Escoge un refrán, expresión o frase mexicana; puede ser alguno visto en la asignatura de Español.
- Interpreta el dibujo pensando cómo podrías hacer una escultura que ilustre el refrán, expresión o frase, y que en él esté presente alguna parte de la figura humana.
- Piensa cómo podrías hacer la escultura de la frase, refrán o expresión; para ello, utiliza alguna de las siguientes técnicas: modelado en plastilina, con papel maché o un ensamble.
- Realiza la escultura del refrán, frase o expresión.
- Compártela con tus compañeros e identifica cuál es la frase que ilustra las esculturas de tu clase.

### **Materiales de creación**

El material dependerá de lo que decidan hacer en clase; recuerda que deberás traerlo para esta sesión.



## Sesión 70. Proyecto de modelado y ensamble

### Propósito

*Realizarán un alebrije mediante el uso del modelado y el ensamble.*

La escultura ha tenido diversas funciones, así como distintas formas de interpretarse y usarse; algunas de ellas han servido para el fines utilitarios (es decir, que sea útil) o de entretenimiento; otras para la conmemoración; es una de las manifestaciones artísticas que más posibilidades ha dado en el ramo artesanal debido a la variedad de técnicas, teniendo como resultado la creación de diversas expresiones; tal es el caso del alebrije, el cual es un objeto artesanal de tradición mexicana que es modelado y ensamblado.

El alebrije es la representación de un animal creado en la imaginación con rasgos de diferentes animales. Generalmente este objeto es construido con la técnica de la cartonería, con la cual se hacen la piñatas; en ella se usa el modelado para darle forma al alebrije con el papel.

Por otra parte, también se usa la técnica del *ensamble* para elaborar una estructura de alambres que permita crear un cuerpo sobre el que se realiza el modelado con el papel y el engrudo.

La elaboración de un alebrije necesita de una planeación, tomando en cuenta qué animales estarán presentes; también es necesario pensar en los colores que tendrá, porque una de las características de esta manifestación es la riqueza de formas y colores del acabado que se le da.



El alebrije tiene su origen en la ciudad de México (Distrito Federal), en 1936, donde el artesano Pedro Linares López lo creó como consecuencia de un sueño. En la actualidad se ha realizado la incorporación de alebrijes de gran formato en diferentes festividades, llenando de alegría las calles con sus colores y formas.

En esta sesión aplicaremos el conocimiento obtenido en la secuencia anterior; el objetivo será la creación de un alebrije con los recursos que tengamos en nuestro entorno; para ello, primero te recomendamos recolectar envases de plástico, retazos de cartón (puede ser del centro del rollo del papel de baño), palitos de madera, papel periódico y, en su defecto, un poco de papel blanco que ya haya sido utilizado. Recuerda que es importante reciclar y hacer uso de los materiales hasta el último uso que le podamos dar.

Para llevar a cabo esta actividad sigue los siguientes pasos.

- Diseña un dibujo de cómo te gustaría que fuera tu alebrije; puedes considerar cuáles animales te gustan más y cuestionarte qué significan para ti.
- Recuerda tomar en cuenta varias partes de animales; visualiza cuáles van a ser y con qué material se te facilitará su realización; por ejemplo, para la creación de unos cuernos en forma de curva puedes usar las puntas del centro del rollo de papel de baño.
- No olvides que para la estructura general puedes usar una botella de agua, cartón o varios palitos en caso de que tu personaje lo requiera.

- Realiza las formas de las partes de tu alebrije; para ello, recorta los materiales.
- Ensambla las partes con el material que tengas a la mano y que sea el adecuado; usa *maskin tape*, cinta canela, tonillos y tachuelas.
- Cubre toda la figura con pedacitos de papel periódico y engrudo; pon atención en las zonas donde se ensamblan las otras piezas; coloca ahí más capas de papel y engrudo.
- Coloca varias capas de papel periódico con engrudo hasta que no se note el ensamble de las partes.
- Utiliza papel blanco para colocar la última capa; esto permitirá que el color de la pintura cubra completamente con la primera pasada.
- Haz tu alebrije con mucho color; te recomendamos usar pintura acrílica o pintura vinci; utiliza colores primarios y combínalos para obtener más colores.
- Recuerda usar tu imaginación para hacer un diseño innovador de tu alebrije.

### Materiales de creación

El material dependerá de lo que tengas a tu alcance; te recomendamos el siguiente: envases de plástico, papel maché (engrudo y papel periódico), retazos de cartón, rollo de papel de baño, palitos de madera, pintura Vinci de diferentes colores, pinceles de cerda suave de los números 2 y 8 y *masking tape*.




## Sesión 71. Tipos de modelado

### Propósito

*Realizarán un proyecto de modelado sobre un tema de relevancia para la comunidad, tomando en cuenta las variantes de la técnica de modelado.*

La técnica de modelado es una de las más antiguas; por su facilidad, desde sus principios ha sido utilizada para elaborar utensilios, herramientas y figurillas. Con el tiempo se desarrolló modificando las herramientas para realizarla. Existen tres variantes para llevarla a cabo, y son las siguientes.



| Variantes           | Características  |
|---------------------|--|
| Modelado a mano     | <p>Esta técnica consiste en hacer piezas mediante quitar y poner una masa para crear una forma. Son piezas únicas; nunca son idénticas. Esta técnica es muy libre e inmediata, por lo que el creador experimenta y deja volar su imaginación. Con frecuencia esta técnica es utilizada mediante el uso de plastilina, barro, arcilla y cerámica.</p>    |
| Modelado en vaciado | <p>Esta técnica es más exacta para la elaboración de piezas iguales. En esta técnica el material se encuentra de forma líquida dentro de un molde de yeso, realizando la forma requerida; se deja secar y se saca la pieza para que termine de secar de forma natural. Al final se ven los detalles y se hacen las modificaciones.</p>     |
| Modelado en torno   | <p>Esta técnica es frecuentemente usada debido a la riqueza, maleabilidad y control del material. Es uno de los modelados que por su naturaleza permiten sentir más el material. En esta técnica la arcilla se encuentra en forma de bola encima del torno que tiene forma de rueda; éste se hace girar impulsado – por lo regular– por el pie y la mano del alfarero. En la actualidad, también es impulsado con energía eléctrica eléctrica. Cuando el torno gira se presiona la arcilla para tornearse la forma.</p>  |

El modelado ha sido una de las técnicas usadas con mayor frecuencia; por ejemplo, en la actualidad la riqueza del modelado ha permitido a los artistas hacer varias piezas para realizar intervenciones de espacios; por ejemplo, recuerda que en la secuencia 1 hablamos de la publicidad BTL, que busca posicionarse donde están los consumidores, ya sea en la calle, en el Metro, en el supermercado y en las escuelas, entre otros. Este tipo de publicidad también ha servido para la realización de campañas sociales y el éxito que han tenido ha sido mediante los recursos técnicos como la escultura realizada en diferentes materiales, por lo regular todos ellos manufacturados en una producción en serie y presentándose de forma masiva, logrando causar en el espectador una reflexión sobre algo que le acontece en su entorno.

Te imaginas desarrollar un proyecto donde la reproducción en serie de varias esculturas modeladas lograra causar una reflexión social sobre alguna problemática existente en tu comunidad.

En esta sesión realizarás una actividad de modelado en equipo; para ello, toma en cuenta un problema respecto al medio ambiente en tu comunidad; deberás considerar los siguientes criterios para llevarla a cabo.

Haz la propuesta por escrito y los dibujos de cómo serán las figuras que realizarás para la actividad.

- Presta atención al significado de las figuras elegidas y considéralas para elegir el lugar de la comunidad donde serán colocadas.
- Elabora un boceto del lugar donde piensas colocarlas.
- Haz el modelado de las figuras realizadas en boceto; para ello toma en cuenta alguna de las técnicas vistas en la sesión; de preferencia usa el material y las herramientas que tengas a la mano o que sea de fácil acceso.
- Elabora las piezas necesarias para lograr el efecto deseado en quien transite por donde se hará la exhibición.
- Tu trabajo puede ser elaborado para causar una alerta, una crítica o un comentario sobre esa situación que afecta el medio ambiente de tu comunidad.
- Toma en cuenta algunos materiales utilizados en tu clase de Tecnología de primer año.
- Expongan el proyecto en clase y comenten, cuál es el que funciona mejor para llevarse a cabo en la comunidad.

### **Materiales de creación**

Lápiz, hojas blancas, lápices de colores, plastilina y cubiertos de plástico.

## **Sesión 72. Arte abstracto orgánico en la naturaleza**

### **Propósito**

*Realizarán un proyecto tomando en cuenta las características del arte orgánico.*

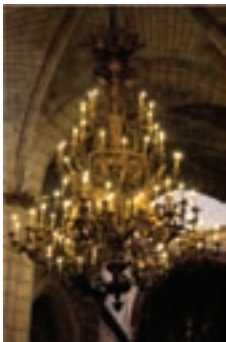
Durante el desarrollo de los temas de este segundo año hemos visto el desarrollo de diferentes manifestaciones artísticas, algunas bidimensionales y otras tridimensionales; en este bloque hemos visto algunas posibilidades de la escultura y su técnica, en diferentes culturas y épocas.

Ahora hablaremos de algunas manifestaciones contemporáneas en el ramo de lo tridimensional; iniciaremos con el arte abstracto orgánico, el cual es considerado uno de los más ricos, al partir de las formas de la naturaleza, incluido el cuerpo humano, las cuales se presentan abstractas y redondeadas. Henry Moore parte de las formas que encuentra en su entorno. Este arte no se considera como movimiento, sino más bien una forma en que se identifica a varios artistas. ¿Alguna vez has visto en la naturaleza formas que te inspiran a realizar un objeto similar, pero con otra funcionalidad? Analicemos las posibilidades que tiene la observación de la naturaleza para el desarrollo de diseños innovadores.





Esta influencia de arte abstracto orgánico se encuentra en artistas de los años cuarenta y cincuenta, siendo los que muestran rasgos similares en formas orgánicas, como Joan Miró —por el lado de lo bidimensional— o escultores como Barbara Hepworth y Eva Hesse, entre otros. Este tipo de arte también se extendió hasta el mundo del diseño, mostrando su influencia y desarrollo hasta nuestros días en muebles, lámparas, automóviles, etcétera. Unos de los diseñadores que más desarrolló este estilo fue Charles Eames.



En la arquitectura, este tipo de arte se encuentra muy presente realizando el diseño de espacios, tomando como punto de partida la riqueza de las formas orgánicas, aprovechando en destacar la preservación del medio ambiente, de la flora y fauna del lugar donde se desarrollan estos proyectos arquitectónicos, presentando un proyecto de arquitectura del paisaje que permite preservar las formas de ese hábitat natural. Si pensamos en el diseño de automóviles, éste se encuentra muy influido por las formas orgánicas de la naturaleza.

Realiza la siguiente actividad de análisis.

- De un periódico o revista selecciona un automóvil que aparezca en ellos.
- Identifica las formas de sus partes.
- Haz un listado de los elementos de la naturaleza que tienen formas similares a las de ese automóvil.
- Analiza qué tipo de sensaciones causa esa forma en el espectador.
- Salgan al patio de la escuela, observa a tu alrededor y elabora un boceto del diseño de un objeto útil; puede ser un mueble, una lámpara, un automóvil, etcétera.

La actividad puede terminar en un boceto muy bien realizado, pero en tu casa elabóralo tomando en cuenta que las formas deberán ser lo más orgánicas. Para su realización puedes usar la técnica de ensamble y materiales de reciclaje. Te recomendamos el uso de botellas de plástico, latas, etcétera.

### **Materiales de creación**

Lápiz, hojas blancas, goma de migajón, un cuarto de cartulina, lápices de colores, botellas de plástico, tijeras, latas y retazos de cartón.

## **Sesión 73. La escultura en el minimalismo**

### **Propósito**

*Realizarán un proyecto de arte minimalista considerando sus características principales.*



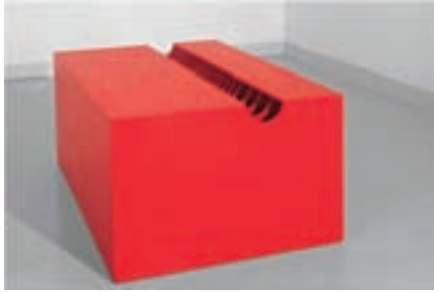
El minimalismo es una de las manifestaciones del arte neoyorkino más influyentes hasta nuestros días, desarrollándose en el arte, diseño y arquitectura, entre otros.

Al principio el minimalismo no fue muy aceptado por los críticos, considerando que este tipo de arte mostraba estructuras primarias como las geométricas, dejando de lado la expresividad, sobrevalorando con dichas críticas su importancia como movimiento artístico.

Con el tiempo este movimiento fue ganando importancia con artistas como Kasimir Malevich, encontrando el minimalismo características que después serían propias; por ejemplo, que no pretendía un fin representativo.

Este movimiento tuvo grandes innovaciones, algunas de ellas propuestas por Donald Judd, quien fascinado por el minimalismo hizo varias críticas planteando que este arte tenía semejanza con la escultura por el uso de estructuras colocadas en un espacio determinado, pero que a su vez tenía relación con la pintura en su preocupación por el color de las estructuras.





Este arte parece sencillo en aspecto, pero es uno de los más complejos al presentar sus exponentes toda una postura conceptual respecto al espacio, las formas y los soportes.

El minimalismo crea una pieza artística por medio del uso de elementos mínimos, colores puros, como el *pop art*, formas sencillas, siendo esta una de sus características más importantes.

En este movimiento –a diferencia del arte abstracto orgánico– se presenta el uso de geometría elemental donde las líneas rectas tienen una fuerte presencia.



Las piezas de este movimiento ofrecen un deleite a la vista por sus colores y su manufactura precisa en los acabados. Por lo regular, en el minimalismo los ornamentos son escasos; se puede ver claramente tanto en el arte como en la arquitectura, donde se muestran estructuras sencillas, de un acabado impecable con nulidad de ornamentos y un uso de color bien pensado, creando una armonía.

Dentro del diseño, este movimiento se ha usado para causar una atmósfera de tranquilidad para quien habita espacios con estas características. ¿En tu comunidad existe un espacio con estas características? Si es así, coméntenlo en clase e identifiquen qué sensación causa ese lugar. El arte minimal también tiene una preocupación por el espacio y la luz en él.



Tomando en cuenta las características del arte minimal, elabora un boceto el siguiente proyecto: ¿cómo podrías crear un espacio de tu escuela (un salón de clases, etcétera) con las características de dicho arte. Sólo haz un dibujo. Recuerda que dichos espacios proporcionan tranquilidad a quienes los habitan.

### **Materiales de creación**

Lápiz, hojas blancas, goma de migajón, un cuarto de cartulina, lápices de colores, acuarelas, pinceles, trapo, recipiente para agua y agua.

## Sesión 74. La escultura en el arte conceptual

### Propósito

Reconocerán algunas características del arte conceptual y su uso para la creación de una pieza escultórica.

El arte conceptual –denominado así desde los años sesenta– es uno de los movimientos artísticos principales del arte contemporáneo. Como lo dice su nombre, las obras de este movimiento parten de ideas y conceptos que son los que importan en la realización de ésta. Muchos lo han considerado con una fuerte carga del intelecto, basado en cuestionamiento, y teorías filosóficas.

El arte conceptual tiene varias manifestaciones, entre las que encontramos el *body art*, el *performance*, el videoarte, la instalación, el arte de tierra (conocido como *land art* o *earth art*), el *fluxus*, etcétera.

En el arte conceptual plantea que el material es el lenguaje y el concepto, por lo que lo que interesa son las ideas y significados que son la obra misma. Marcel Duchamp dio apertura al concepto sobre el objeto, consecuencia de cuestionar el mundo del arte.

Lo que pretende el arte conceptual es captar la mente del espectador y no las sensaciones visuales y estéticas causadas por la obra, por lo que al observar una obra de este tipo es primordial tomar en cuenta los elementos que contiene y los significados de ellos.

El arte conceptual hace mucho uso de los objetos ya manufacturados conocidos como *ready made*, pero también utiliza constantemente las diferentes técnicas de la escultura para llevar a cabo objetos que transmitirán el concepto deseado. Se pueden ver desde instalaciones que muestran partes de cuerpo en avenidas, hasta letreros creados con plásticos, acrílicos o mangueras que son iluminados, mostrando una frase al público dentro de una galería.

Los materiales y su uso son muy variados; en ocasiones, muchos artistas deciden comprar los objetos ya manufacturados para la realización de su pieza, aunque a veces también son hechos con diferentes técnicas.



¿Te imaginas una pieza de arte conceptual en algún espacio de tu escuela o de tu región? ¿Cómo crees que sería? En esta sesión realizarás una pieza tridimensional con características del arte conceptual con el tema “Mis raíces”; para ello, sigue los pasos que se enlistan a continuación.

- Investiga el significado de los conceptos relacionados con el tema.
- Reflexiona qué es lo que esos conceptos significan para ti y para tu comunidad.
- Plantea qué es lo que te gustaría decir respecto al tema, es decir, cuál es tu postura.
- Desarrolla una propuesta de instalación, donde plantees el uso de algún recurso escultórico (por ejemplo el modelado o el ensamble) que permita transmitir la idea. Toma en cuenta cuál sería la más factible.
- Recuerda que puedes usar materiales de reciclado.
- Elabora bocetos de la instalación.
- Haz un modelo de alguna pieza de la instalación con tus materiales de reciclado.
- Comenta en pequeños grupos tus propuestas y ve si se logra transmitir con facilidad la idea.



## **Materiales de creación**

Lápiz, hojas blancas, goma de migajón, un cuarto de cartulina, lápices de colores pastel o acuarelas, pinceles, trapo, recipiente para agua y agua.

## **Para saber más**

- Visita museos, zonas arqueológicas, iglesias coloniales o mercados de artesanías. Identifica en ellas cómo se usa la figura humana. ¿Qué materiales se usan? ¿De que época son?
- Observa las artesanías que están alrededor. Investiga qué tipo de alebrijes se hacen en tu zona. ¿Cómo son, qué colores usan, con qué los hacen?
- Identifica los diferentes tipos de modelado en artesanías de tu región o en objetos que estén a tu alrededor.
- Consulta las siguientes páginas y busca en ellas manifestaciones escultóricas.

<http://www.a.gob.mx/>.

<http://www.conaculta.gob.mx/>.

<http://www.muca.unam.mx>.

<http://www.munal.com.mx/>.

[www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx](http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx).

[www.bellasartes.gob.mx/](http://www.bellasartes.gob.mx/).

## La escultura en las comunidades

### Propósito

*Al finalizar la secuencia, los alumnos identificarán la importancia de la escultura para la elaboración de proyectos innovadores que ayuden a la integración del arte con la comunidad.*

### Contenido

#### Sesión 75. Escultura urbana

##### Propósito

*Diseñarán un proyecto de escultura tomando en cuenta las características del espacio de tu comunidad.*

¿Te has percatado de qué lugares, espacios y construcciones tienen piezas escultóricas?



Como hemos visto, la escultura ha servido para embellecer los espacios de palacios, catedrales, calles y plazas. Estas dos últimas se refieren a entornos urbanos, donde en la antigüedad la escultura sólo buscaba embellecer el espacio; en la actualidad no sólo tiene esa finalidad, sino también busca hacer reflexionar a la gente que transita por ellas. La escultura urbana –como su nombre lo indica– se originó en las urbes, las cuales determinan dónde se colocará una escultura, dependiendo de la estructura del espacio o, en su caso, homenajeando a un personaje importante de la comunidad.



En la actualidad la escultura urbana se ha transformado; la manera en que los artistas la entienden es distinta; a los artistas que han transformado el entorno con obras que parecen pinturas tridimensionales se les llama *street art*; estas obras son expuestas en calles y avenidas con materiales en su mayoría del reciclaje o de poca duración, por lo que sólo están por poco tiempo expuestas.





La creación de estas obras implica todo un proceso; primero, el artista se plantea la idea que se desea transmitir; esta idea va de la mano con el espacio donde se encontrará, es decir, su ubicación es importante. En tu comunidad puede haber un espacio donde sea importante dar un mensaje a quienes lo transitan; por ejemplo, puede ser una banqueta donde la gente tira su basura; este espacio puede estar muy afectado por esta mala costumbre; sería importante realizar una escultura urbana, la cual ayudara a reflexionar a la comunidad sobre la belleza de ese espacio, o una pieza que indique el uso de ese espacio; de esta forma el arte ayudaría a la comunidad a reconocer la belleza del espacio en que habita.

Un ejemplo de este tipo de artistas es el polaco Truth, el cual, con materiales como corcho y pintura, crea piezas tridimensionales que coloca en espacios urbanos (calles y paredes) como si fuera una pintura tridimensional, con lo que pretende hacer un comentario acerca del lugar, que ayude a reflexionar a quien transite en dicho espacio.

Para este tipo de expresiones es de suma importancia tomar un espacio que sea muy transitado y que la obra se identifique fácilmente; esto puede ser por su color, forma o material con que está hecho.

- Con todo el grupo comenten acerca de los espacios que es importante tomar en cuenta para hacer un diseño de proyecto de escultura urbana; identifíquenlos, pueden estar cerca de la comunidad o, en su defecto, cerca de la escuela. Hagan una lista de los espacios y, en conjunto, elijan uno.
- Analicen qué sería importante comunicar en ese espacio; esto con la finalidad de que tengan un tema para crear la pieza escultórica.
- Debido al tiempo que dispones de clase, realiza el proyecto en dibujo o en un modelo a escala.



### **Materiales de creación**

Lápiz, hojas blancas, goma de migajón y lápices de colores.

Comenten en grupo la importancia que tendría para la comunidad cada una de las piezas propuestas.

## Sesión 76. La escultura hiperrealista

### Propósito

*Reconocerán las características y la importancia de la escultura hiperrealista.*

¿Sabes qué es el hiperrealismo? Es el movimiento artístico surgido en los años setentas en Estados Unidos. Nació como contraparte del arte conceptual y el *minimalismo*, donde el artista pretendía realizar una representación a detalle de la realidad, al grado de confundirla con la misma. Un ejemplo son las esculturas hechas con moldes, los cuales se elaboraban sobre cuerpos, lo que hacía que se conservaran todas las texturas y proporciones.

Para mucha gente del arte el movimiento *hiperrealista* fue un retroceso, teniendo como prioridad al arte conceptual, gestual o expresivo. El hiperrealismo presentaba un aspecto frío donde no se veía la presencia del artista; aunque algunos otros (público, coleccionistas y galeros) lo recibían con beneplácito.



Los artistas de este movimiento tenían una concepción similar a los impresionistas en cuanto a la importancia de la imagen fotográfica en las formas de crear pintura. Para dichos artistas la fotografía sirve de modelo para captar los detalles de las formas, las texturas, la luz, etcétera.

Para muchos, el encanto del *hiperrealismo* surge desde sus temas representando paisajes urbanos, suburbanos, escenas de la vida cotidiana, así como la presencia de la realidad dos veces representada.

En la escultura el *hiperrealismo* se logra por el uso de moldes originarios de cuerpos humanos, conservando la proporción exacta de éste. Para ello, los moldes son realizados con materiales como resina, fibra de vidrio y poliéster. Posteriormente son pintados y detallados hasta con cabello natural, ojos de vidrio, ropa, etcétera.

Estas obras causan en el espectador extrañeza porque en ocasiones los artistas los presentan en espacios cotidianos y de forma convencional, en un escenario de gran similitud con la realidad.

¡Te imaginas haciendo obras *hiperrealistas* con un tema de importancia para tu comunidad! Comenta en grupo el tema de la migración y cómo afecta a una comunidad; elabora, por medio del dibujo, la planeación de una serie de esculturas *hiperrealistas*, que por sus características y acciones ayuden a la población a reflexionar sobre este tema.



- En equipos, comenten la importancia que tiene el pensar en esculturas *hiperrealistas* para el desarrollo del tema.
- En grupo, muestren su proyecto y comenten cuál es el que mejor comunica el tema.

### Materiales de creación

Lápiz, hojas blancas, goma de migajón y lápices de colores.

## Sesión 77. Instalación artística

### Propósito

*Reflexionarán acerca del papel de la instalación artística en la sociedad.*

¿Sabes lo que es una instalación artística? ¿Sabes cuándo se originó?

Los orígenes del arte de instalación se remonta a los años sesenta cuando comenzaba a ser reconocido por *ambientes*, los cuales eran creados para las obras, haciendo que se adaptaran al espacio para hacer partícipe al espectador en la obra; este principio cobró fuerza en los años setenta. La instalación se fue desarrollando de diferentes formas según la manera en que los artistas lo entendían, estando presente en el *fluxus*, el minimalismo, el *op art*, el *pop art*, el *earth art* y el arte conceptual, entre otros.

Pero esta manifestación había mostrado sus orígenes desde tiempo antes, consecuencia de artistas buscando la tridimensionalidad de la pintura o de la concepción de una obra, mostrando en dicha búsqueda el principio de instalación; un ejemplo lo representan Lucio Fontana y Marcel Duchamp.

En los años setenta las instalaciones fueron aceptadas por galerías que comenzaron a comercializarlas. En la actualidad esta práctica sigue siendo constante; su comercialización consiste en el registro de la pieza, los bocetos, la bitácora del desarrollo, permitiendo al coleccionista adquirir toda la idea y –en su caso, si no se trata de una instalación efímera– hasta la misma instalación colocada en otro espacio.

Como hemos dicho, la instalación busca crear una experiencia en el espacio que se habita, causando en el espectador diferentes emociones, sensaciones y reflexiones.



En la actualidad esta forma de arte ha permitido al artista acercarse a las masas por medio de habitar sus espacios, así como plantear su postura acerca de temas sociales, políticos y culturales. ¿Alguna vez has visto alguna de estas manifestaciones en tu comunidad? Para los artistas, la instalación les ha dado la alternativa de comunicar a los demás algunos sucesos de su vida diaria por medio del uso del espacio; muchos de ellos realizan esculturas de barro haciendo alusión a sus raíces; algunos otros usan el ensamblaje en la instalación para plasmar una situación premonitoria de ese lugar.

Como vimos en el primer bloque respecto a las imágenes publicitarias, notamos que existen recursos muy similares a la instalación artística, como la publicidad BTL que –aunque busca estar presente en el entorno del consumidor– su fin ha sido completamente comercial más que reflexivo o expresivo, siendo un ejemplo de cómo el arte ha influido en el desarrollo de diferentes áreas y medios.

- Realiza un ensayo donde reflexiones el papel que ha desempeñado la instalación artística en diferentes manifestaciones donde se ha hecho uso de ella. Toma en cuenta su importancia en el entorno, en la sociedad y en el arte.
- Intercambia tu ensayo con un compañero de clases y comenten acerca de lo escrito.

## Sesión 78. Expresión de la escultura

### Propósito

*Desarrollarán un proyecto de escultura con un tema libre que sea de tu interés.*

A lo largo de este bloque has aprendido y experimentado diferentes formas en que la escultura se ha manifestado, desde la antigüedad hasta nuestros días. Si es el medio tridimensional el que más te atrae, en esta sesión hablaremos de la planeación de un proyecto escultórico para que desarrolles uno.

- Toma en cuenta los siguientes pasos para desarrollarlo.
- Define lo que deseas comunicar; tiene que ser un tema de tu interés.
- Analiza las posibilidades para su desarrollo; piensa qué tipo de escultura será, dónde estará ubicada y quiénes quieres que la vean.
- Define qué técnica será la mejor para desarrollar este proyecto.
- Según la técnica, toma en cuenta los materiales que puedes usar para su elaboración.
- Haz una lista de los materiales a usar; toma en cuenta los que te servirán para el acabado.
- Realiza una planificación de actividades; es importante hacer un calendario donde indiques las fechas de cada proceso.
- Puedes tomar en cuenta concursos culturales o días festivos de tu comunidad donde la escultura realizada pueda participar; si este es el caso, ajusta tu planificación para entregar a tiempo todo el material o documentación requerida para el concurso, certamen o evento. Es importante que toda la documentación requerida esté completa y ordenada.
- Realiza el proyecto de manera ordenada; esto te permitirá disfrutar más el trabajo.



Si tomamos en cuenta lo visto en este bloque, nos percataremos que la expresión es uno de los principales objetivos del arte; puede ser a través de una pintura, escultura, grabado o dibujo, entre otros. En ocasiones, el proceso de las piezas tridimensionales nos permite ser más conscientes del proceso creativo y de lo que deseamos expresar con la obra, esto como consecuencia de la duración, el contacto con los materiales y la concepción de las formas, entre otras cosas.

En las esculturas donde se muestra el cuerpo humano, es primordial el uso de la expresión física ya que esto permite dar vida a las formas, logrando transmitirse por el uso correcto de la técnica, representando los estados de ánimo de los personajes, los gestos faciales y corporales; por ejemplo, en una escultura donde la cabeza se encuentra hacia abajo, se puede transmitir al espectador una sensación de derrota o desilusión, mientras que en una donde la cabeza está en alto se puede transmitir majestuosidad, valentía y heroísmo.

La escultura no sólo muestra el gesto del artista, sino también su concepción de ella. Por ejemplo, en las esculturas abstractas y geométricas el creador muestra la expresividad a partir de la síntesis, permitiendo que nosotros –como espectadores– comprendamos lo que para el artista es importante o relevante.

La expresividad funciona siempre en el creativo como un deseo de comunicar y transmitir. Por ejemplo, ¿cuántas veces has querido transmitir algo importante de tu vida o de tu comunidad? En esta sesión harás una escultura con un tema libre que sea importante para ti; puede ser relacionado con tu vida o con tu comunidad.

- Toma en cuenta los puntos mencionados para la realización de tu escultura.

### **Materiales de creación**

Dependerán del proyecto que desees realizar. Recuerda que deberán estar a tu alcance.

## **Sesión 79. Exposición en comunidad**

### **Propósito**

*Expondrán ante la comunidad los trabajos realizados durante el curso.*

En el mundo de las artes visuales la exposición es la culminación de una obra, ya que es el momento en que el artista exhibe su trabajo al espectador; en este instante surge la comunicación del arte y para lo que fue creado.

Existen diferentes tipos de exposiciones; algunas buscan fines económicos y otras sólo exhibir el trabajo realizado en determinado periodo. En la vida de un artista la exposición es una de las tareas más frecuentes e importantes, ya que permite cerrar un ciclo, comercializarse, verse reflejado y explorar nuevos recursos.

Para algunos creativos las piezas se realizan hasta el día de la exposición, porque su naturaleza está enfocada a ser arte del tipo *performance*, donde el momento, la acción y el público son primordiales para transmitir lo que se desea expresar. Para otros, el espacio es el ideal para hacer y mostrar la obra, por lo que realizan intervenciones del espacio mediante dibujos, pinturas o instalaciones.



En la actualidad la duración de las exposiciones son muy diversas, dependiendo de la importancia de la obra para la comunidad; por ejemplo, algunas exposiciones llegan a durar hasta tres meses, otras un mes y algunas hasta una semana, siendo las duraciones más frecuentes.

En una exposición es importante considerar varios aspectos al realizarla.

Para el desarrollo de la exposición es necesario considerar los siguientes aspectos.

- Tema del que va tratar.
- Espacio.

- Número de obras.
- En caso de tratarse de una exposición colectiva, número de artistas.
- Duración de la exposición.
- Selección de obras; realizar una *curaduría* tomando como punto de partida un tema y las característica de las obras o de los artistas implicados en la exposición.
- El lugar especificado.
- Museografía del lugar.
- *Curaduría* correcta; esto es, que exista una coherencia de lectura entre las obras que conviven en el espacio.
- Recursos y materiales necesarios para el montaje de la obra.
- La delimitación de recursos para la exposición.
- Realización y entrega de invitaciones para la exposición en la comunidad.
- Búsqueda de patrocinadores para el brindis de inauguración y para el montaje de la obra.
- Las especificaciones de la exposición.
- Discurso de bienvenida.
- Registro de la inauguración de la exposición.
- Despedida y clausura de la exposición.

Tomando en cuenta los aspectos anteriores, planifiquen en grupo la exposición de fin de ciclo; definan las tareas importantes para llevarlas a cabo. Trabajen en grupo para tener una excelente exposición de fin de año. Recuerden seleccionar de entre todos sus trabajos elaborados durante el ciclo escolar; tomen en cuenta el espacio que tendrán para exponer para que delimiten el número de obras por alumno.

Para la planeación de la exposición, consideren cada uno de los aspectos mencionados.

### **Materiales de creación**

Selección de los mejores trabajos realizados durante el ciclo escolar, lápiz, regla, tijeras, cartulina, papel ilustración, pegamento, martillo y clavos.

### **Para saber más**

- Consulta las siguientes páginas y busca en ellas manifestaciones escultóricas y ejemplos de proyectos y exposiciones artísticas.

<http://www.a.gob.mx/>.

<http://www.conaculta.gob.mx/>.

<http://www.muca.unam.mx>.

<http://www.munal.com.mx/>.



[www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx](http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx).

[www.bellasartes.gob.mx/](http://www.bellasartes.gob.mx/).

- Investiga acerca de asociaciones, instituciones o grupos que impulsen el arte en tu comunidad.
- Busca concursos donde puedas enviar alguno de los trabajos realizados durante este ciclo escolar.

Lee y contesta las siguientes preguntas.

| Indicadores   | Sí | No |
|---|----|----|
| 1. ¿Se te facilita expresarte mediante creaciones tridimensionales?                               |    |    |
| 2. ¿Se te facilita realizar representaciones tridimensionales donde el tema sea el cuerpo humano? |    |    |
| 3. ¿Identificas las características de la escultura?  |    |    |
| 4. ¿Ubicas las transformaciones que ha tenido la escultura en el arte?                            |    |    |
| 5. ¿Identificas las características principales de la técnica del modelado?                       |    |    |
| 6. ¿Reconoces el uso de la técnica del ensamble en las manifestaciones del arte contemporáneo?    |    |    |
| 7. ¿Ubicas los materiales usados para el modelado y el vaciado de una pieza escultórica?          |    |    |
| 8. ¿Identificas la presencia de la escultura en la arquitectura de diversas culturas?             |    |    |
| 9. ¿Reconoces las características y ubicas las diferencias entre cada tipo de modelado?           |    |    |
| 10. ¿Ubicas los pasos que se deben seguir para hacer una exposición?                              |    |    |

De acuerdo con la experiencia obtenida durante el desarrollo de este bloque, contesta la siguiente pregunta.

¿Se te facilitó realizar las técnicas escultóricas estudiadas en el bloque?

**Ambientes.** En el arte, manipulación del espacio por medio de materiales y recursos técnicos, creando una sensación en el espectador.

**Antropomorfos.** Cuando a los animales se les atribuyen características humanas.

**Buril.** Herramienta manual de corte o marcado; está conformado por una barra prismática, que termina en una punta y presenta formas variadas de acero templado con un mango en forma de pomo que sirve para cortar, ranurar o desbastar material en frío mediante el golpeo al que se somete.

**Cariátide.** Escultura de figura femenina utilizada como pilar en la arquitectura clásica.

**Catacumbas.** Galerías subterráneas donde se enterraron a muertos y se realizaron ceremonias de culto.

**Cinzel.** Herramienta terminada en punta utilizada por escultores, orfebres y otros artistas para grabar un material dándole golpes con un mazo.

**Ciprés.** Árbol de zonas cálidas o templadas, de crecimiento rápido, que llega a alcanzar 20 m de altura, con un diámetro de casi 60 cm.

**Cúpula.** Elemento arquitectónico que se usa para cubrir el espacio de una construcción con arcos semicirculares.

**Curaduría.** Acto realizado por un curador, donde se hace una selección de obra por medio del conocimiento teórico del curador hacia la obra; con ello busca conseguir una administración, acomodo y manejo correcto de la obra.

**Desbaste.** En escultura, acción de quitar las partes más duras o ásperas de un material que se va a trabajar.

**Filiformes.** Objetos que tienen forma o apariencia de hilo, fina y alargada.

**Fluxus.** Movimiento artístico que tuvo su apogeo en los años sesenta y setenta; plantea una postura propia sobre el arte y cómo debe ser.

**Hiperrealista.** Movimiento artístico que se desarrolló en la época de los años sesenta en Estados Unidos; propone realizar obras que representen la realidad con la mayor fidelidad.

**Manufactura.** Transformación de la materia prima en un producto terminado, hecho a mano o máquina.

**Megalitos.** Monumentos construidos en la antigüedad con grandes piedras.

**Nogal.** Árbol caducifolio y dioico de la familia de las juglandáceas cuyo fruto es la nuez. Alcanza 35 m de altura; posee grandes hojas pinnadas.

**Policromada.** Técnica de decoración pictórica de la escultura; puede usarse sobre varios soportes y materiales.

**Ready made.** Objetos que están ya elaborados y que son encontrados y usados para fines artísticos.

**Proliferación.** Multiplicación abundante del número o la cantidad de alguna cosa.

**Sintética.** Obtención de una forma a partir de realizarla de forma sencilla.

**Textilería.** Producción de objetos como ropa, tela, hilo y fibras, entre otros.

**Tilo.** Árbol con flores perfumadas que poseen cualidades tranquilizantes; siempre ha sido considerado como un símbolo de la amistad

**Volumen.** Magnitud física que expresa la extensión de un cuerpo en tres dimensiones: largo, ancho y alto. Su unidad en el Sistema Internacional de Medidas es el metro cúbico ( $m^3$ ).

**Zoomorfo.** Que tiene forma semejante a la de un animal.

## Bibliografía

---

Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. Artes plásticas, México, Trillas, 2007.

Aumont, Jacques, *La imagen*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1992.

Corrain, Lucía, *Europa del Renacimiento*, México, SEP-Serres, 2002. (Libros del Rincón).

Dávalos, Felipe, y María Eugenia Guzmán, *Esplendor de la América antigua*, México, SEP-CIDCLI, 2002. (Libros del Rincón).

Dempsey, Amy, *Estilos, escuelas y movimientos*, Barcelona, Art Blume, 2008.

Finlay, Cowan, *Dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Editora y Distribuidora Azteca, 2007. (Libros del Rincón).

Loria, Stefano, *Picasso: el genio de la pintura del siglo XX*, México, SEP-Serres, 2003. (Libros del Rincón).

Luptop, Ellen, y Millar Abbot (eds.), *El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño*, México, Gustavo Gili, 2004.

Midgley, Barry, *Guía completa de escultura, modelado y cerámica*, Madrid, H. Blume, 1999.

**p. 9:** publicidad de Coca-Cola, © Glow Images; **p. 10:** radio, televisión, web, periódicos, revistas, fotografía: Cristina Anguiano; **p. 11:** publicidad de frituras, © Photo Stock; **p. 12:** estación de autobuses, Java, Indonesia (arr. izq.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 12:** *Calle de París en tiempo de lluvia*, Gustave Caillebotte (arr. der.), dominio público; **p. 12:** lona impresa en gigantografía, fotografía: Carlos Martínez Rodríguez (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 13:** *Las Meninas*, Diego Velázquez (arr.); figuras artesanales de peces de colores de Cabo San Lucas, México (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 14:** maniqués en un escaparate (arr.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 14:** escaparate de ropa, fotografía: Martín Córdova; **p. 15:** comercio (dulcería), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 16:** publicidad de zapato deportivo, fotografía: Martín Córdova; **p. 18:** bolsa comercial de papel, fotografía: Óscar Javier Estupiñán, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 20:**, folleto interior DVD (arr.), Fotografía: Óscar Javier Estupiñán, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 20:** publicidad de comida, © Glow Images; **p. 23:** cartel de Cuba, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 24:** *Times Square*, fotografía: Francisco García García, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 27:** cartel taurino, Madrid (arr.), fotografía: Pilar Acero López; carteles de cine autóctono en Addis Abeba, Etiopía (ab.), fotografía: Pablo María García Llamas, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 28:** tienda de deportes, Nueva Zelanda (arr.), cartel publicitario (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; perspectiva de la disminución de los servidores (centro), © Photo Stock; **p. 30:** tarjeta de visita (der.), fotografía: Óscar Javier Estupiñán, cartel de paletas (izq.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 31:** barraca, Platja Castell, Girona, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 32:** *Piedad*, pPintura al óleo sobre tabla, Huesca (arr. Izq.), fotografía: Félix Vallés Calvo; *Retablo de la coronación de la Virgen*, Huesca (arr. der.), fotografía: Félix Vallés Calvo; *Tigre sorprendido en la tormenta*, Henri Rousseau (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 38:** señal, Ilustración: Armando Alvarado; **p. 39:** señal de paso de ovejas, Islandia, fotografía: Beatriz Sánchez Esteban, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 40:** manual de instrucciones (arr.), fotografía: Óscar Javier Estupiñán, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 40:** señal de construcción (ab.), © Glow Images; **p. 42:** *Escudo Nacional Mexicano*, Archivo Iconográfico DGME-SEP, **p. 43:** *La libertad guiando al pueblo*, Eugène Delacroix (arr.), dominio público; **p. 43:**, *La muerte de Marat*, Jacques Louis David, © Photo Stock; **p. 44:** *Venus de Marte y Cupido*, Piero di Cosimo (arr), dominio público; **p. 44:** *Las Meninas*, Diego Velázquez (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 46:** reproducción de mural (arr.), fotografía: Martín Córdova; **p. 46:** *Sacra conversazione*, Giovanni Bellini (ab.), © Photo Stock; **p. 47:** *San Marcos liberando al esclavo*, óleo sobre tela (arr.), dominio público; **p. 47:** *Adán y Eva expulsados del Paraíso*, Masaccio (ab.), © Photo Stock; **p. 48:** tótem en Vancouver, Canadá (arr.), lobo (*Canis lupus*), fotografía: Jorge Martínez Huelves, toro de lidia, serpiente, zorro del desierto (ab.), gallo doméstico (*Gallus gallus*), fotografía: Jorge Martínez Huelves, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 49:** escultura de Afrodita, diosa del amor (arr.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 49:** *Divina Comedia*, William Blake (ab.), dominio público; **p. 50:** Poseidón (arr.), © Glow Images; **p. 49:** Medusa (ab.), dominio público; **p. 51:** Quetzalcóatl, © Glow Images; **p. 52:** *Baco*, Caravaggio (arr.), dominio público, **p. 52:** Cupido (ab.), © Glow Images; **p. 54:** *Tríptico del Juicio Final*, dominio público; **p. 55:** Justicia ciega, fotografía: Cristina Anguiano; **p. 56:** *Venus y Cupido*, Lucas Cranach, dominio público; **p. 56:** *Dante y Virgilio*, Eugène Delacroix, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 57:** *La fiesta del maíz* (arr.), Archivo Iconográfico DGME-SEP, **p. 57:** imagen prehistórica (centro-izq.), fotografía: Martín Córdova;

**p. 57:** Mural de la Biblioteca de UACH, José Clemente Orozco (centro-der.), © Glow Images; **p. 57:** Mural de Bellas Artes, Alfaro Siqueiros, © Glow Images; **p. 58:** *La persistencia del tiempo*, Salvador Dalí (izq.), © Other images; **p. 58:** *Guernica*, Pablo Picasso, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 59:** *La nueva democracia*, Alfaro Siqueiros, © Photo Stock; **p. 65:** Macintosh eMac (izq), fotografía: Óscar Javier Estupiñán, Mancheta, fotografía: Carlos Martínez Rodríguez (centro), receptor de radio (der.), fotografía: Alessandro Quisi, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 66:** televisor, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 67:** periódicos (arr. izq.), fotografía: Martín Córdova; **p. 67:** página web, INBA (ab.); **p. 67:** venta de carteles en el barrio de Mangadua, Yakarta, Indonesia (arr. centro), fotografía: Pablo María García Llamas, globalización, Jogyakarta, Indonesia (arr. der.), fotografía: Pablo María García Llamas, revista de literatura (centro), fotografía: Óscar Javier Estupiñán, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 68:** grafiti en el Parque de les Tres Chimeneas, Barcelona (arr. izq.), fotografía: Juan F. Morillo, encarte (arr. der.), fotografía: Óscar Javier Estupiñán, vagón de tranvía decorado con publicidad, Budapest, Hungría (ab.), fotografía: Carlos Pérez Ferreira, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 69:** familia viendo T.V. (arr.), © Photo Stock; **p. 69:** superhéroes (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 70:** viñetas de un cómic (arr.), fotografía: Óscar Javier Estupiñán, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y sonidos; **p. 70:** nacimiento de una mariposa (ab.), © Photo Stock; **p. 71:** revista de moda, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 72:** revistas (arr.), © Photo Stock; **p. 72:** *Charles Darwin*, George Richmond (ab. Izq.), dibujar (ab. der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 73:** carátula de cd, fotografía: Óscar Javier Estupiñán, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 74:** *La Goulue, baile en el Moulin Rouge*, Henri Toulouse Lautrec (arr.), *Marilyn*, Andy Warhol serigrafía sobre lienzo (ab.), © Photo Stock; **p. 75:** publicidad BTL, © Glow Images; **p. 74:** instalaciones de arte, fotografía: Martín Córdova; **p. 76:** *Ascensor*, Gabriel Orozco (arr.), © Other images; **p. 76:** mural (centro), fotografía: Martín Córdova; **p. 76:** grafiti en el barrio de la Barceloneta (ab.), fotografía: Juan F. Morillo, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 81:** storyboard (arr.), fotografía: Pilar Acero López, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 81:** atletas corriendo (ab. izq.), zoopraxiscopio (ab. der.), Library of Congress; **p. 82:** storyboard de televisión, © Photo Stock; **p. 83:** viñetas de storyboard, © Latinstock; **p. 84:** Museo de Arte Moderno en Viena (arr. izq.), © Photo Stock; **p. 84:** serie de T.V. (arr. der.), © Other images; **p. 84:** interior de la sala principal del Museo Nacional de Historia Natural de Londres, Inglaterra (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 85:** Castillo de Warwick, exhibición en el Salón Azul, Inglaterra (arr.), © Glow Images; **p. 85:** El vuelo de las imágenes. Arte plumario en México-Europa (ab.), © Glow Images/news com; **p. 86:** estudiantes en el Museo de Arte e Historia de Ginebra, Suiza (arr.), interior del museo Orsay en París, Francia, fotografía: Elena Hervás (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 92:** *Venus*, Urbino Vecelio Tiziano (arr.), atlantes toltecas (centro), © Glow Images; **p. 92:** galo moribundo, Museos Capitolinos, Roma, Italia, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 93:** Bonampak, © Photo Stock; **p. 95:** mimo (arr. der.), mujer china maquillándose (ab. izq.), © Glow Images; **p. 95:** payaso (arr. izq), escena de representación de Kathakali, Kerala, India, fotografía: Rafael Bastante Casado y Silvia Sánchez Carretón, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 96:** mujer usando maquillaje (arr. izq.), mujer japonesa con maquillaje (centro izq.), rostro maquillado de azul (centro), nativos americanos en el baile galas en Pow Wow (ab. der.), © Glow Images; **p. 96:** hombre de máscara de demonio amarillo (arr. der.), © Photo Stock; **p. 96:** aborigen preparado para la danza, Australia, fotografía: Ángel Hernández Gómez, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 97:** *Amor sacro y amor profano*, Tiziano, dominio público; **p. 99:** mural de figuras prehispánicas (arr. der.), *L'Ermitage*, Paul Delvaux (ab. der.), © Glow Images; **p. 99:** danzante maya (arr. izq.), © Photo Stock; **p. 99:** *Ladies Toilet*, Remedios Varo (ab. izq.), © Latinstock; **p. 101:** *Vitruvio*, Leonardo Da Vinci, dominio público; **p. 102:** *Autorretrato*, Alberto Durero (arr. izq.), *Retrato de Cecilia Gallerani*, Leonardo da Vinci (arr. der.), dominio público; **p. 102:** *Adan*, Alberto Durero (ab. izq.), *Eva*, Alberto Durero (ab. der.), © Photo Stock; **p. 103:** ilustraciones de mujeres (izq.), © Glow Images; **p. 103:** ilustración de mujeres frente

a la Torre Eiffel (der.), © Photo Stock; **p. 104:** dibujante, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 105:** *Autorretrato*, Vincent Willem van Gogh, dominio público; **p. 106:** Bonampak (arr.), *Leonor de Toledo y su hijo Giovanni de Medici*, Agnolo Bronzino (centro), © Glow Images; **p. 106:** *La prehistoria de la familia Burrón*, portada (ab.), © Glow Images/news com; **p. 107:** Heidi Klum (der.), Daniel Swarovski (izq.), © Glow Images/news com; **p. 108:** *Reunión de una familia*, Frederic Bazille (ab.), © Glow Images; **p.108:** *Duque de Lerma*, Peter Paul Rubens (centro), *Autorretrato con Isabella Brandt*, Peter Paul Rubens (arr. izq.), tiendas famosas de Beijing (arr. der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 109:** código mixteco (arr.), © Glow Images; **p. 109:** *Maximiliano de Habsburgo* (ab.), © Photo Stock; **p. 110:** *La familia de Carlos IV*, Francisco de Goya (arr.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 110:** *Las dos Fridas* (ab.), © Glow Images/news com; **p. 112:** artista trabajando en un mercado de arte, fotografía: Luis Serrano, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 113:** manifestación frente a Palacio de Gobierno de la Ciudad de Toluca, © Glow Images/news com; **p. 116:** *Escultura ecuestre*, Cosme de Médici, Florencia, Italia, fotografía: Javier Eleta Salazar, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 117:** escultura de Rómulo y Remo (arr. izq.), *El Pensador*, Rodin, Plaza del Congreso, Buenos Aires (centro, izq.), Agripa Marco Bruto (arr. der.), Trajano (centro, der.), los burgueses de Calais, Washington, Estados Unidos, fotografía: Esperanza Rodríguez (ab. der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 118:** *Big Baby*, Ron Mueck (arr. der.), © Glow Images/news com; **p. 118:** Parque de esculturas Martynas Mazvydas, Klapedia, Lituania, fotografía: Natalia Casado García (arr. izq.), *W. Wemckumeme*, Parque de esculturas Martynas Mazvydas, Klapedia, Lituania, fotografía: Natalia Casado García (arr. centro), máscara (centro. arr.), *Laocoonte y sus hijos*, Agesandro, Polidoro y Atenodoro de Rodas, Museos Vaticanos, Roma, Italia, fotografía: Carmen Fernández Herráez (centro, ab.), escena de Jesús rezando en monte de los Olivos, Huesca, fotografía: Félix Vallés Calvo (ab. izq.), *Hércules y Neso*, Florencia, Italia, fotografía: Javier Eleta Salazar (ab. centro), *Moisés*, Miguel Ángel, San Pedro in Vincoli, Roma, Italia, fotografía: Carmen Fernández Herráez (ab. der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 119:** máscara funeraria de Tutankamón, museo de Egipto, El Cairo, Egipto, fotografía: Pedro García Barbudo (izq.), Templo de Abu Simbel, Egipto, fotografía: Pedro García Barbudo (centro), entrada principal al Templo de la reina Nefertari en Abu Simbel, Egipto, fotografía: Pedro García Barbudo (der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 120:** escultura de la reina Hatshepsut, Deir el-Bahari, Egipto, fotografía: Pedro García Barbudo (arr. izq.), tríada de Mikerinos (arr. centro), estatua sedente de Anubis (arr. der.), Dolmen de Arrako, Isaba, Navarra, fotografía: Montserrat Guillamón Pradas (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 121:** obelisco del templo de Karnak, Egipto (arr. izq.), obeliscos del Templo de Karnak, Luxor, Egipto, fotografía: Pedro García Barbudo (arr. centro), Obelisco de la Reina Hatshepsut en Karnak, Luxor, Egipto, fotografía: Pedro García Barbudo (arr. der.), Estatua de Perseo y Medusa, Florencia, fotografía: Alessandro Quisi (ab. izq.), Lado izquierdo de las cariátides del Erecteión, Atenas, Grecia, fotografía: José Dulac Ibergallartu (ab. centro), Lado derecho de las cariátides del Erecteión, Atenas, Grecia, fotografía: José Dulac Ibergallartu (ab. der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de imágenes y sonidos; **p. 122:** Perseo, Florencia, Italia (arr. izq.), fotografía: Javier Eleta Salazar David de Miguel Ángel en la Plaza de la Señoría, Florencia, Italia, fotografía: Javier Eleta Salazar (centro, der.), Piedad del Vaticano, de Miguel Angel Buonarroti, Roma, Italia, fotografía: Carmen Fernández Herráez (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de imágenes y sonidos; **p. 122:** Detalle Maya elaborado en Madera. Templo IV de Tikal, Guatemala (arr. centro), Ruinas mayas de Copán, Honduras (arr. der.), Estatua de Beethoven en el diseño de pop art (centro, izq.), © Glow Images; **p. 123:** Museo de Antropología, Vancouver, Canadá (arr.), Talla de madera en el Palacio de los Reyes Malla, Katmandú, Nepal, fotografía: Rafael Bastante Casado (centro, arr.), Máscara de la medicina y la salud del Museo de Máscaras de Ambalangoda, Sri Lanka, fotografía: Rafael Bastante Casado y Silvia Sánchez Carretón (centro), Artesanía India (centro, ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de imágenes y sonidos; **p. 123:** Cabeza Olmeca, fotografía: Martín Córdova; **p. 124:** cabeza olmeca (arr.), fotografía: Martín Córdova; **p. 124:** atlantes de Tula (centro), © Glow Images; **p. 124:** *El aplastamiento de chocolate*, Marcel Duchamp (ab.), © Glow Images/news com; **p. 125:** speculoos (galletas francesas), y los moldes, © Glow Images; **p. 126:** fachada de iglesia (arr. der.), fotografía: Martín Córdova; **p. 126:** fachada del antiguo hospicio de San Fernando, Madrid (arr. izq.), Iglesia de Santo Domingo en San Cristóbal de las Casas, Chiapas, México, fotografía:

Ainhoa Martín (arr. centro), cabeza de Hator, Tebas (ab. der.), capiteles del Pórtico Real de la catedral de Chartres, Francia, fotografía: Javier Eleta Salazar, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 127:** lado izquierdo de las cariátides del Erecteión, Atenas, Grecia (arr.), capiteles con escenas del Evangelio, Huesca, fotografía: Félix Vallés Calvo (centro), capiteles del portal de Santa Cecilia, Vallespinoso de Aguilar, Palencia, fotografía: Javier Eleta Salazar (ab. izq.); friso de un templo jónico (ab. der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de imágenes y sonidos; **p. 128:** (de arr. a ab.), colosos sedentes de Ramsés II, Abu Simbel, Egipto, patio interior, Luxor, Egipto, vista de la Esfinge y la pirámide de Kefren en Giza, El Cairo, Egipto, fotografía: Pedro García Barbudo, Atenea Niké, Atenas, templo de Hefestos, Atenas, Grecia, fotografía: José Dulac Ibergallartu, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 129:** iglesia de Agii Apostili en Atenas, Grecia (arr.), fachada occidental de la Catedral de Amiens, Francia, fotografía: Javier Eleta Salazar, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 130:** (de arr. a ab.) mezquita, mezquita, pirámide, plaza del palacio de los Reyes, Katmandú, Nepal, fotografía: Rafael Bastante Casado, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 131:** (de arr. a ab.) Pagoda, Pagoda, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 133:** *Puerta de Monterrey*, Sebastián, © Photo Stock; **p. 134:** *Pirámide animal*, Bruce Nauman (arr. der.), © Photo Stock; **p. 134:** Segadora (centro), figura reclinada en bronce, Henry Moore, Jardín de Esculturas de la Fundación (ab.), © Glow Images; **p.135:** Alebrijes, © Glow Images; **p. 136:** escena del quijote en plastilina (izq.), fabricación de prótesis en el hospital de Gambo, Etiopía, fotografía: Pablo María García Llamas (centro) , moldear (der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 137:** estudiante de Telesecundaria (arr.), Archivo Iconográfico DGEM-SEP, molde de cuerpo encontrado en el granero, Pompeya, Italia, fotografía: Cristina Ramírez Fernández (centro, arr.), molde de una mandíbula humana (centro), moldeado (ab.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 138:** (de izq. a der.) curso del río Alcanadre, Huesca, fotografía: Félix Vallés Calvo, paisaje de viñales, Cuba, fotografía: Ainhoa Martín, Abeto, fondo de un valle, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 139:** (de izq. a der. de arr. a ab.) corriente de un río, flor amarilla, Lucerna, Catedral de Badajoz, fotografía: Javier Trabadela Robles, baúl, fotografía: Paul Bangs, lámpara, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 140:** *La estación sin escalas*, Kuntsevo (arr. izq.), torso (ab. izq.), cuadrado negro (ab. der.), © Glow Images; **p. 141:** reapertura de la galería Palazzo Grassi en el Arsenal (arr. izq.), *Sin título*, Donald Judd (arr. der.), *Dun cercle un Lautre*, Daniel Buren (centro, izq.), Daniel Buren exposición en el castillo de Suze-la-Rousse (centro, der.), columnas, Daniel Buren (centro, izq.), © Glow Images/news com; **p. 142:** body paint (arr.), © Glow Images; *Christo, instalación de arte público*, Jeanne-Claude, the gates, Central Park, Nueva York, © Photo Stock; **p. 144:** escultura de toro, fotografía: Pilar Acero López (arr. izq.), mediterránea, Madrid, fotografía: Javier Penela García (ab. izq.), escultura de paparazzi en Bratislava, Eslovaquia, fotografía: Esperanza Rodríguez (ab. der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 145:** escultura de Picasso en la Plaza Daley (arr.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 145:** Sor Juana Inés de la Cruz, Ciudad de México, David Ceron, (ab.), © Glow Images/news com; **p. 146:** Susan, Chuck Close (arr.), © Glow Images; **p. 146:** escultura de chico, Aros Aarhus Kunstmuseum (ab.), © Glow Images/news com; **p. 147:** galería de arte (izq.), pórtico del Museo Francisco Goitia, Zacatecas, México (der.), Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 148:** (de izq. a der.) escultura de aguadora, Palencia, fotografía: Francisco Javier Martínez Adrados, escultura de Molly Malon, Dublín, Irlanda, fotografía: Ángel Hernández Gómez, escultura del escritor Miguel Hernández, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos; **p. 149:** (de izq. a der.), Sala del Museo de las Máscaras Mediterráneas, Mamoiada, Italia, Gobierno de España, Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas, Banco de Imágenes y Sonidos.



*Artes Visuales II. Apuntes*  
se imprimió por encargo de la Comisión de Libros de Texto Gratuitos,  
en los talleres de, México, D. F., en el mes de agosto de 2011.  
El tiraje fue de ejemplares.

