



GUÍA DE ESTUDIO PARA EXAMEN EXTRAORDINARIO DE
TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
DIRECCIÓN GENERAL DE INCORPORACIÓN Y REVALIDACIÓN DE ESTUDIOS

**GUÍA DE ESTUDIO PARA EXAMEN EXTRAORDINARIO DE
TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I**

Elaboraron:

Estévez Gómez Diana Yuriko
Gallardo Lara Miguel Ángel
Olvera Pacheco María Mercedes
Ramírez López María de los Remedios
Vijosa Coria Erwin



Introducción

La presente guía de estudios está elaborada con base en el Programa de Estudios del Taller de Expresión Gráfica I del programa actualizado (TEG I), aprobado por el H. Consejo Técnico del CCH; el cual tiene el propósito de servirte como material de apoyo para preparar tu examen extraordinario de esta asignatura.

Sobre el contenido:

Esta guía está compuesta de las tres unidades temáticas que conforman el programa de estudios del Taller de Expresión Gráfica I: a) **UNIDAD I.** Iniciación al dibujo artístico; b) **UNIDAD II.** Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica y c) **UNIDAD III.** La expresión gráfica a través de la pintura.

En cada unidad se incluye la información sobre el tema de forma concreta y objetiva junto con las referencias bibliográficas para consultar.

El contenido y las propuestas de aprendizajes teóricos-prácticos están desarrollados para fortalecer el entendimiento y aprendizaje de dichos temas, sin embargo, es importante mencionar que el alcance de los aprendizajes de los contenidos de esta guía no solo depende del contenido en si, sino del esfuerzo, dedicación y trabajo que el alumno destine a dicha guía y profundizar en los temas ya sea de forma individual o con acompañamiento de un asesor.

Información sobre el tema. - La información que se menciona en la guía, son referencias sobre los temas y sirven para contextualizar y orientar el trabajo de investigación. Sin embargo, es importante mencionar que para profundizar en el tema y mejorar los aprendizajes habrá que consultar los temas completos de referencia.

Referencias consultadas. - Se propone bibliografía básica para cada una de las unidades y referencias digitales, con la finalidad de profundizar y ejemplificar los contenidos.

Instrucciones

- 1.- Lee cuidadosamente la guía, los temas y trabájalos de forma paralela al programa de la materia.
 - 2.- Resuelve las actividades teórico-prácticas que vienen marcadas en la guía para fortalecer el aprendizaje.
 - 3.- Revisa las fuentes de consulta que se marcan, complementa con fuentes digitales actuales que hagan referencia al tema para ejemplificar y apóyate con alguno de los profesores que se encuentran en el departamento de asesorías.
 - 4.- Elabora un resumen y/o anotaciones de los contenidos para facilitar la comprensión de los temas el estudio y el aprendizaje.
-



UNIDAD 1.

Iniciación al dibujo artístico.

Presentación.

En esta unidad se desarrollan contenidos que te ayudarán a comprender la función de la expresión gráfica en la comunicación y en el arte para que puedas aplicar el dibujo artístico y sus técnicas de representación de manera real apoyándote de las técnicas como el claroscuro, el entendimiento de la perspectiva junto con el análisis de las proporciones básicas del cuerpo humano.

Como parte importante de tu aprendizaje, deberás identificar la función comunicativa y expresiva de la imagen dentro de la expresión gráfica y a analizar sus características.

TEMA 1. Importancia de la expresión gráfica.

- Función comunicativa de la imagen.
- Función expresiva de la imagen.

FUNCIÓN COMUNICATIVA DE LA IMAGEN

En nuestra vida cotidiana, nos hallamos rodeados de imágenes y mensajes visuales, que son elementos por medio de los cuales puede llevarse a cabo la comunicación visual que es el proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes, es decir de transmisión de ideas, conceptos e información de todo tipo, mediante el uso de un lenguaje no verbal. El lenguaje no verbal comprende al lenguaje visual cuyos elementos son el color, la textura, la forma, la tipografía, entre otros muchos elementos que se conjuntan en una imagen con la intención de decir o dar a entender algo.

En cuanto a la función comunicativa, que engloba las funciones informativa y documental; el propósito es transmitir hechos e información clara y objetiva. En este sentido, la imagen enseña a observar los pormenores de realidades visibles y nos genera ideas o pensamientos. El lenguaje comunicativo representa gráficamente los hechos; así como el idioma las representa mediante los sonidos de la palabra hablada o con las letras de la palabra escrita. En este sentido, podríamos estar hablando de imágenes referentes a la publicidad y al diseño gráfico.



Un ejemplo claro de la función comunicativa de la imagen se puede encontrar en un cartel, el cual es ampliamente utilizado en el ámbito del diseño gráfico. Este medio de comunicación impreso, también conocido como afiche o póster, es utilizado para dar información o anunciar algo, y se define como un material gráfico capaz de transmitir un mensaje; se caracteriza, por lo general, por tener una estética compuesta de imágenes que tienen un gran impacto y por llevar textos cortos.



FUNCIÓN EXPRESIVA DE LA IMAGEN

Respecto a la función expresiva, que engloba las funciones emotiva y estética, el objetivo es transmitir emociones y opiniones desde puntos de vista particulares y se utilizan recursos gráficos y plásticos; dándole importancia al valor estético de la composición. En este rubro se puede hablar del ámbito de la producción artística que es aquella que en los sentidos y en la sensibilidad nos produce placer y la llamada experiencia estética.

La obra de arte puede despertar nuestra sensibilidad, lo que significa que tiene una función estética o expresiva. La sensibilidad es la capacidad de sentir agrado o desagrado y se rige por preferencias o aversiones.

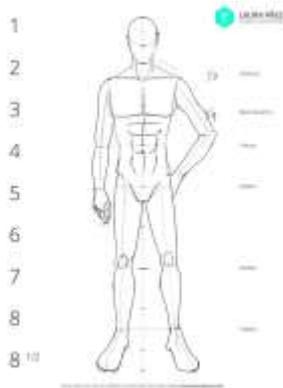


La producción artística, sin duda, es una actividad racional, reflexiva y argumentativa, pero además de todo ello, puede ser también evocativa, sensorial y subjetiva; es decir expresiva.

Existen 5 funciones de la imagen:

1. **FUNCIÓN CONATIVA:** Se relaciona con la persuasión, su objetivo es convencer y se utiliza con frecuencia en los mensajes publicitarios.
2. **FUNCIÓN FÁTICA:** Busca llamar la atención. Se observa en el uso de contrastes en los tamaños y es un recurso frecuente en algunos mensajes publicitarios.
3. **FUNCIÓN REFERENCIAL:** Pretende informar, se utiliza para ilustrar una noticia o un texto y es frecuente en la prensa o en los libros de texto.
4. **FUNCIÓN EMOTIVA:** Son imágenes utilizadas con finalidad sentimental y tienen por objeto transmitir emociones.
5. **FUNCIÓN POÉTICA:** Busca la belleza con sentido estético-artístico. Valen en sí mismas.

TEMA 2. Elementos básicos del dibujo de imitación y sus materiales.



- Importancia de la observación en el inicio del dibujo.
- La proporción y el encuadre.
- Geometría de las formas
- Boceto y estudio.

IMPORTANCIA DE LA OBSERVACIÓN Y VISUALIZACIÓN EN EL INICIO DEL DIBUJO

Para realizar dibujos de imitación, que son los dibujos con los que reproducimos o imitamos objetos o sujetos que estemos viendo, ya sea en un plano bidimensional (otro dibujo) o en el ámbito tridimensional (de la realidad); lo primero y más importante es aprender a observar para, de esta manera, reproducirlos correctamente.

La observación y la visualización, es un método para expresar y evaluar aquello que nuestra mente concibe cuando trabaja de manera efectiva, es un ciclo en el que el dibujo se realiza para permitir la prueba, evaluación y concepto visual. Uno de los objetivos del método de visualización por el dibujo en el desarrollo de la mente es capturar las imágenes mentales para su evaluación posterior. El método se llama método cíclico de expresión y evaluación. Esto significa dibujar aquello que se piensa y después evaluar lo que se dibujó, evaluar rápidamente los pensamientos e ideas es un proceso natural de la mente.

El dibujar comprende la habilidad de ver lo que se va a plasmar en el papel así como la habilidad de transferir esa imagen sobre una superficie.

PROPORCIÓN

La proporción es la relación entre las dimensiones de un objeto con respecto a él mismo, a su altura, a su anchura y a su profundidad o fondo y también en cuanto a los elementos y espacio que le rodea.

ENCUADRE



El encuadre es un término utilizado en la fotografía y en el cine para referirse a la colocación del objeto o tema en el visor de la cámara.

En el contexto de la pintura, encuadrar significa encerrar un objeto, espacio u objetivo en el marco representativo del cuadro. Es entonces, que, si se quiere encuadrar perfectamente una figura o un paisaje, la totalidad de éstos debe situarse

en el interior del cuadro, pero dejando fuera lo que carece de interés.

A partir de las vanguardias, el espacio se amplía, la perspectiva se modifica, las figuras no se representan completamente como si "algo" quedara afuera del campo visual, lo que hace que la pintura nos dé la sensación de ser una obra abierta.

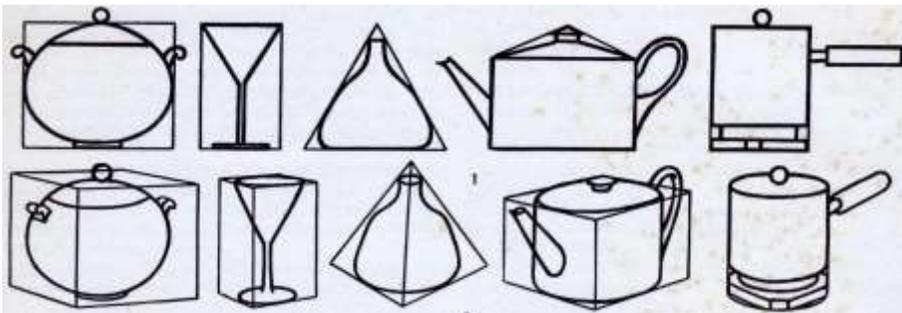
GEOMETRÍA DE LAS FORMAS

Todos los objetos se desarrollan a partir de 4 volúmenes básicos; el cubo, la esfera, el cilindro y el cono.

El uso de las figuras básicas permite dibujar de manera rápida y exacta, la tarea es más sencilla al descomponer figuras complejas en formas geométricas simples. El dibujo a base de figuras geométricas requiere de la adquisición de 2 habilidades, la primera es saber proporcionar a las figuras básicas, un sentido de Dimensión y profundidad, es decir darle apariencia tridimensional, la segunda habilidad es poder visualizar un número completo de figuras simples relacionadas de tal manera que dan origen a una más elaborada. La ilusión de Dimensión y profundidad se adquiere fundamentalmente con la colaboración del matizado sombras líneas de contorno y perspectiva en el caso de esta figura el matizado transforma el círculo en una esfera la figura es exactamente la misma el círculo sin embargo es sin embargo una de ellas de una apariencia plana y bidimensional mientras la otra refleja volumen.



Se puede dibujar cualquier cosa siguiendo los lineamientos de las 4 figuras básicas para fundamentar y simplificar el dibujo, la mayoría de los objetos cotidianos son una combinación de dichas figuras o sus derivados, por lo que nos resultan menos evidentes, observe su entorno con atención, traté de imaginar los objetos como si hubieran sido formados con figuras básicas, quizás le lleve algo de tiempo poder visualizar las figuras básicas pero con cierta práctica se convertirán en un proceso natural.



BOCETO

Es un dibujo que da una idea completa o un efecto definitivo. Puede estar tomado del natural (a partir de un apunte o esbozo) o constituir la plasmación inicial de una idea o de una obra de arte más compleja, como una pintura, una escultura, un personaje de cómic o un edificio.

ESTUDIO

Es un dibujo que analiza con cierto detalle una apariencia o un efecto concreto. Con frecuencia, un conjunto de estudios constituye la fase previa a la creación de una obra compleja.

TEMA 3. Representación del volumen por medio de tonalidades.

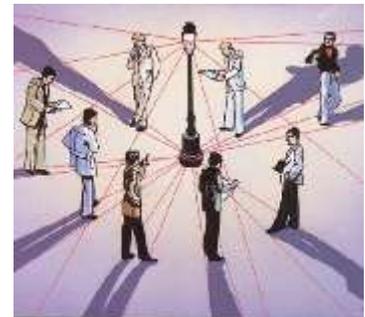
- Luz natural y artificial.
- Sombras propias y sombras reflejadas.

El estudio de la luz y la sombra permite al dibujo acercarse al realismo. Valorar es regular el desarrollo tonal de un objeto, es clarificar y comparar tonos, decidiendo cuales son más claros y más oscuros.

LUZ NATURAL



Es la luz reflejada por el sol y la luna. Se propaga en línea recta y en sentido paralelo debido a que la fuente de luz está lejos. La luz natural se proyecta sobre los cuerpos en un ángulo de 45° y arroja formas y extensión igual es a los cuerpos iluminados, dentro de una habitación.



LUZ ARTIFICIAL

Es la que produce la luz eléctrica proyectada por lámparas, linternas, bombillas y la luz de una vela. La luz se propaga en línea recta y en sentido radial (que se proyecta alrededor de un punto o un eje).

SOMBRAS

Las sombras son el resultado de la ausencia de luz. Esto es que cuando los rayos luminosos dan sobre un objeto producen sombras en el lado opuesto. Todos los cuerpos tienen un volumen y una forma, que es percibida gracias a la sombra, sin ésta todo lo



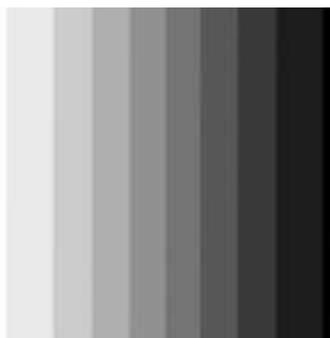
veríamos plano. Por lo tanto, los efectos de luz y sombra nos permiten saber cómo es un objeto.

SOMBRAS PROPIAS Y SOMBRAS REFLEJADAS.

Cuando la luz da sobre un objeto, éste queda iluminado en parte o la cara directa a la luz, mientras que el lado opuesto produce sombras. La sombra que se produce en el objeto se llama sombra propia, y la que proyecta en las superficies próximas a él se llaman sombras proyectadas. Cada objeto tiene una gran variedad de tonos, cuando se acerca o se aleja un objeto de la fuente de luz, esta variedad de combinaciones tonales en forma técnica se denomina claroscuro.



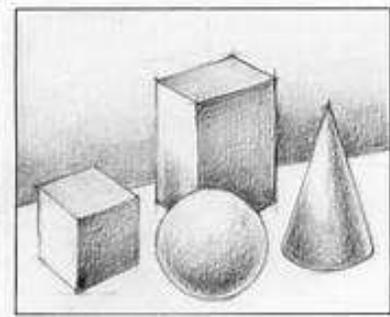
TONALIDADES



Cuando se ordenan los tonos sobre la representación de dibujo, se delimitan las zonas oscuras y se empiezan a realizar las formas, por lo tanto, es recomendable tratar de localizar la zona de mayor oscuridad y las de mayor



exposición a la luz, así como identificar los valores intermedios a través de la comparación “uno es más claro que el otro” o viceversa.



Los tonos se pueden crear con un lápiz blando (B) y lograr una intensidad del tono deseado mediante la presión que se aplica a medida que se dibuja. Otra manera consiste en emplear un lápiz más duro (H) y crear una serie de tonos mediante el sombreado en capas. En la técnica de carboncillo se aplica por todo el ancho de la barra creando un trazo grueso para dar textura al papel, según la fuerza que se ejerza sobre la barra puede variar la oscuridad o luminosidad del dibujo. Los tonos se pueden suavizar frotando con los dedos, al igual que con el lápiz de grafito. Un tono saturado es aquel que presenta su máxima intensidad, es el más oscuro. Se pueden distinguir muchos valores tonales, y para empezar a dibujar es importante localizar el tono más oscuro y el más claro y otros tres o cuatro valores intermedios.

TEMA 4. La perspectiva en la obra artística.

- Antecedentes históricos del dibujo y la pintura.
- Elementos básicos en el método de la perspectiva: Línea de horizonte y punto de fuga.
- Dibujo de perspectiva de uno, dos y tres puntos de fuga.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL DIBUJO Y LA PINTURA.

La perspectiva es la técnica de representación gráfica de uno o varios objetos en una superficie plana, que da idea de la posición, volumen y situación que ocupan en el espacio con respecto al ojo del observador.

El estudio y uso de la perspectiva se realiza de manera consciente durante el Renacimiento, Filippo Brunelleschi fija los principios geométricos de la perspectiva, alcanzado la pintura niveles de realismo impensables hasta el momento.



Durante los siglos posteriores artistas y arquitectos continuarán investigando sobre las aplicaciones artísticas del sistema cónico: León Battista Alberti, Piero della Francesca, Leonardo da Vinci, o Alberto Durero entre otros.

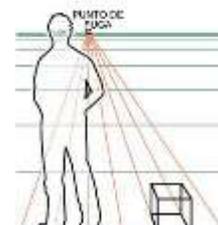
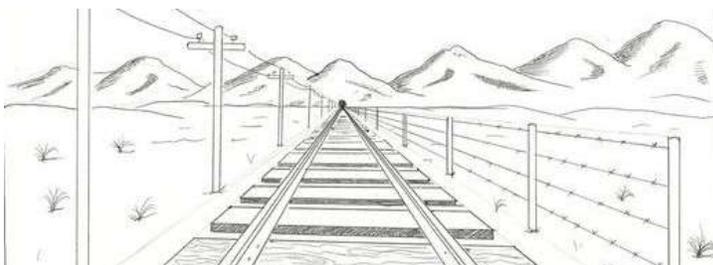
ELEMENTOS BÁSICOS EN EL MÉTODO DE LA PERSPECTIVA:

LINEA DE HORIZONTE

Se encuentra algunas veces con las siglas LH, por lo que la línea de horizonte es una línea imaginaria que, mirando al frente, se halla situada a la altura de nuestros ojos. El ejemplo típico que se emplea para ilustrar la línea de horizonte es un día en la playa. La línea del horizonte coincide con la línea que delimita el cielo y el agua. Si estamos tumbados en la playa vemos poco mar, la línea de horizonte está baja, si nos ponemos de pie, vemos más superficie de agua, con nosotros ha subido la línea del horizonte, y mucho más si nos asomamos a los acantilados, la línea del horizonte habrá subido con nosotros y estará muchísimo más alta. Por lo tanto antes de empezar a dibujar, a pintar o a elaborar alguna representación gráfica tenemos que determinar donde se encuentra la línea del horizonte, encima o debajo del tema que queremos representar, incluso puede ser que se halle situada fuera del cuadro.

PUNTO DE FUGA

Un punto de fuga, es el punto situado en la línea de horizonte donde convergen todas la líneas de proyección para la representación del espacio o el objeto; un ejemplo básico de punto de fuga es el lugar donde "veríamos juntarse" los dos rieles de una vía del tren un terreno plano infinito.

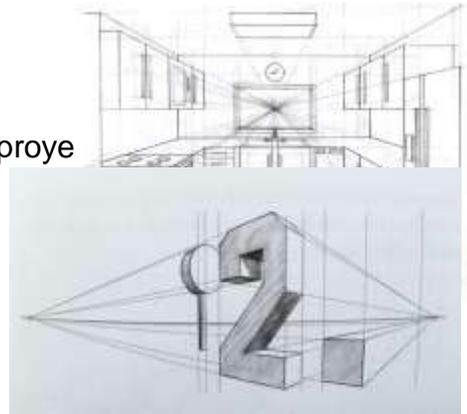




DIBUJO DE PERSPECTIVA DE UNO, DOS Y TRES PUNTOS DE FUGA

UN PUNTO DE FUGA / Perspectiva frontal

Ocurre cuando una de las caras del objeto o espacio a proyección ("cubo") es paralela al plano de proyección, por tanto dos ejes del espacio son paralelos al plano de proyección. Las proyecciones de las rectas en esas direcciones se verán realmente paralelas en el dibujo.



DOS PUNTOS DE FUGA / Perspectiva oblicua

Es cuando el objeto o el espacio ("el cubo") está parcialmente adeado, y solo un eje espacial es paralelo al plano de proyección. Las rectas con esa dirección se proyectan realmente paralelas en el dibujo.

TRES PUNTOS DE FUGA /



Perspectiva aérea

Es cuando el objeto o el espacio (“el cubo”) está parcialmente ladeado y volcado. Ninguna dirección ortogonal es paralela al plano de proyección.

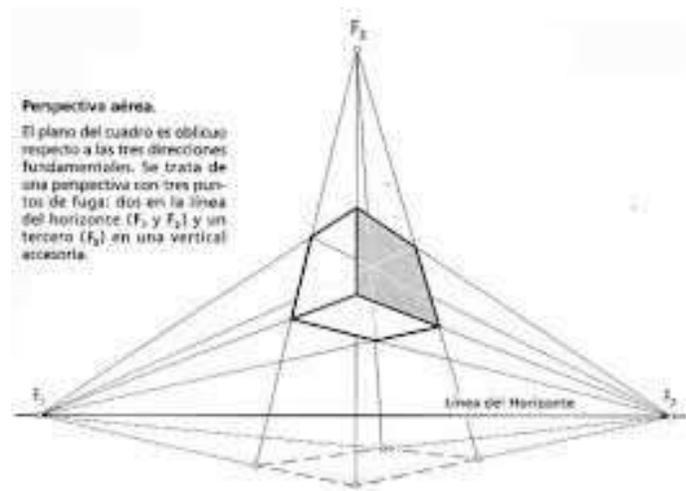
TEMA 5. El dibujo de la figura humana.

- Proporciones básicas de la figura humana aplicando la medida del canon clásico de 7 y medio y/u ocho cabezas.

Proporciones de la figura humana, canon clásico de 7 y medio u ocho cabezas

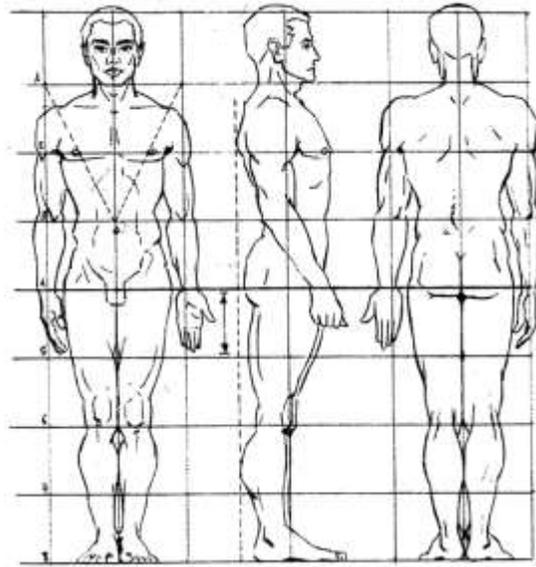
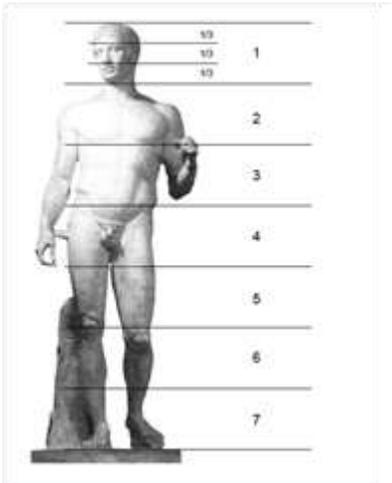
Definición de canon: Regla o medición. Marca las proporciones perfectas para el cuerpo humano ideal y su relación entre todas sus partes. Es decir, debe de haber una proporción en la altura del cuerpo con respecto a su cabeza, y esta proporción (o canon) se entiende en cuántas cabezas caben en la altura del cuerpo.

En la Grecia clásica los artistas tenían la influencia perfeccionista de los egipcios, empezando de forma empírica sus trabajos. Uno de los resultados de estos estudios es en el canon de Policleto (s. V a.C.) con su escultura “Doríforo”, la cual varía entre las 7 y 8 cabezas de estatura. En este canon ideal se enumeran las cabezas según la posición que se encuentren en el cuerpo, es decir:



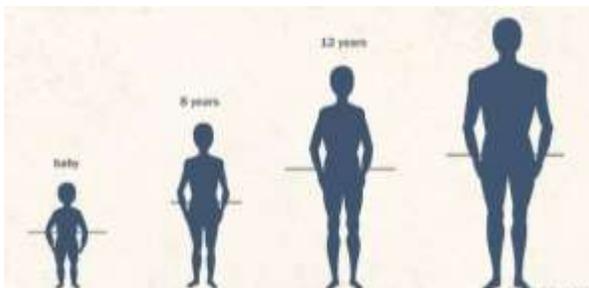


- Cabeza no. 1: Cabeza
- Cabeza no. 2: Pecho
- Cabeza no. 3: Cintura
- Cabeza no. 4: Tiro
- Cabeza no. 5: Medio muslo
- Cabeza no. 6: Rodilla
- Cabeza no. 7: Pantorrilla
- Cabeza no. 8: Pies



“Doríforo”, 450 y 440 a. C. es la representación clásica del canon perfecto en la figura humana.

El canon ideal nace a partir de los griegos y es esta la base en el cuerpo de un adulto, para la construcción de la figura del “súper héroe” en donde encontramos cánones de 7, 8 hasta 9 cabezas, donde se exageran las proporciones y la musculatura de la figura humana real, creando una forma ideal. El ejemplo más claro de esta situación es del famoso súper héroe de comics “Superman” cuyo canon varía entre las 8 y 9 cabezas.



La proporción se conservará en este cuerpo adulto ideal siempre y cuando los siguientes elementos se establezcan de la siguiente forma:

- El ancho de los hombros de forma vertical debe ser de una cabeza



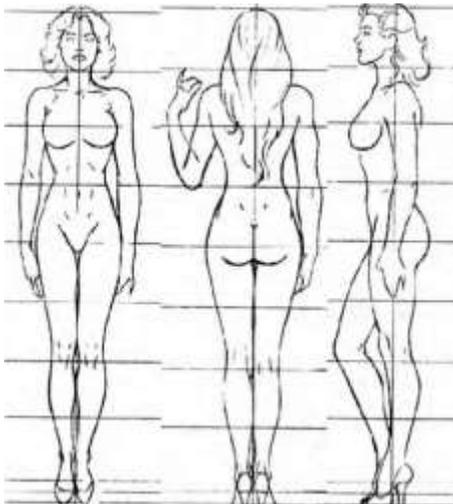
- Los codos deben llegar a la altura de la cintura.
- Las muñecas deben llegar a la altura del tiro
- Las manos extendidas sobre los costados deben llegar a la altura del medio muslo.

Así si la figura humana consta de menos cabezas (en caso de niños adolescentes o figuras no ideales) si esos elementos se conservan, seguirá manteniendo sus proporciones.

Así también cambiará el nombre de las cabezas según su posición en el cuerpo. Por ejemplo, en el caso de un niño de 8 años sus cabezas se definen así:

- 1- Cabeza
- 2- Pecho
- 3- Cadera
- 4- Medio muslo
- 5- Pantorrillas
- 6- Pies

En el caso de la figura humana femenina, el ideal puede ser de 7 u 8 cabezas manteniendo la misma proporcionalidad con sus miembros, la diferencia consistirá en el ancho de sus hombros, el cual no deberá superar el de una cabeza, y el ancho de sus caderas y pecho con respecto al de la cintura.



La proporción ideal en la figura femenina se mantiene si:

- El ancho de los hombros no supere a una cabeza.
- El pecho y las caderas tienen un ancho similar.
- La cintura tiene un ancho de una cabeza.



GUÍA DE ESTUDIO PARA EXAMEN EXTRAORDINARIO DE
TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

UNIDAD 2.

ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN QUE INTERVIENEN EN LA OBRA GRÁFICA.

Presentación.

En esta unidad comprenderás los elementos básicos de la composición a través del estudio de la obra gráfica y tendrás un acercamiento para poder aplicar dichos elementos en propuestas gráficas. Dentro de esta unidad conocerás el formato como soporte de la obra gráfica sus elementos conceptuales y comprenderás la distribución de espacios armónicos dentro de una composición por medio de la sección aurea.

TEMA 1. Concepto de composición en la obra gráfica.

La composición es el acomodo, la organización y la combinación de los elementos que integran una obra, un dibujo o una pintura hasta obtener un resultado agradable a la vista. Es algo organizado, un conjunto de elementos dispuestos adecuadamente sobre la superficie para realizar una función. (Kandinsky)

TEMA 2. Elementos de la composición.

La composición puede estar contenida dentro de un soporte o plano rectangular de dimensiones y proporciones adecuadas. El rectángulo es una forma geométrica estática, pero todo lo que se coloque en el interior modificará la forma en la que lo percibimos. Algunos autores clasifican las figuras en dos grupos: figuras geométricas y figuras libres. Las geométricas se construyen con formas elementales como el triángulo, el círculo, el rectángulo y también pueden ser una combinación o segmentos de éstas. Las figuras libres, también son llamadas orgánicas o naturales se construyen con trazos libres de líneas.





FORMA

La forma, en sentido estricto, no es más que la delimitación de una superficie por otra. Ésta es su caracterización externa. Pero como todo lo externo encierra necesariamente un elemento interno (que se manifiesta de manera más o menos clara), toda forma tiene un contenido interno. La forma es, pues, la expresión del contenido interno. Ésta es su caracterización interna.

TEMA 3. El formato como soporte de la obra gráfica.

- Expresividad de los diferentes tipos de formato.
- Formatos regulares e irregulares.

FORMATO.

EXPRESIVIDAD DE LOS DIFERENTES TIPOS DE FORMATO

Es la forma de orientación de la superficie a pintar o dibujar, y está sujeta al tipo de sensación que se quiere transmitir. El concepto de formato se refiere a las dimensiones de altura, ancho y profundidad una obra de arte. En el caso de las obras bidimensionales se omite la profundidad. Las expresiones “pequeño formato”, “formato mediano” y “gran formato” se utilizan para clasificar las obras por su tamaño y la convención variará de acuerdo al contexto en que se utilice. Los formatos pueden ser de distintos tipos como, por ejemplo:

1. **Formato vertical**, ligado al equilibrio, elevación y espiritualidad (temas religiosos).
2. **Formato horizontal**, calma y estabilidad, mayormente se utiliza para los paisajes.
3. **Formato ovalado**, tiende agrupar formas en su interior, da la sensación de sosiego.
4. **Formato circular**, crea un movimiento envolvente, cuyas formas parecen flotar, generalmente lo usan en las cúpulas.
5. **Formato Triangular**, limita expansión de las formas en la parte superior, genera estabilidad en la base.



FORMATOS REGULARES E IRREGULARES

Además de las clasificaciones anteriores, los formatos también se pueden clasificar en Formatos regulares Irregulares.

- **Formatos regulares:** son aquellos que se derivan de figuras geométricas:
- **Apaisado u horizontal:** de manera horizontal, se utilizan principalmente en paisajes.
- **A cartelado o vertical:** su nombre proviene de la definición de "cartel" y son verticales.
- **Formatos irregulares:** son aquellos que no tienen forma regular y de esta manera el artista aprovecha para dar más expresión a su obra.

TEMA 4. Elementos conceptuales.

Los elementos básicos conceptuales del diseño son elementos que ayudan a construir modelos mentales que posteriormente se convertirán en objetos tangibles, sin embargo, en

la realidad es imposible tomar con una mano un punto o una línea, de ahí que les llamemos conceptuales a estos elementos.

(Punto, línea, plano, volumen).

PUNTO

El punto como elemento de representación gráfica.

Es el generador principal de toda forma, indica una posición en el espacio y no tiene dimensiones (largo ni ancho). Cuando se sitúa en el centro de su entorno, es estable y se percibe como estático, pero cuando se mueve, se vuelve dinámico y puede crear tensiones y competir por supremacía visual

- Aglomeración y dispersión.

A través de la aglomeración y dispersión del punto, pueden generarse degradaciones que produzcan claros y oscuros y degradaciones.



LÍNEA

La línea como elemento de representación gráfica.



Es formada por la sucesión de puntos o el desplazamiento de un punto en cualquier dirección. Indica una dirección y tiene una dimensión (longitud).

- Tipos de líneas y su cualidad expresiva.

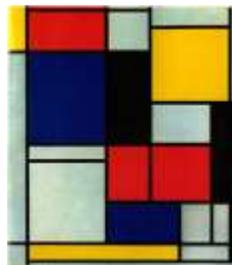
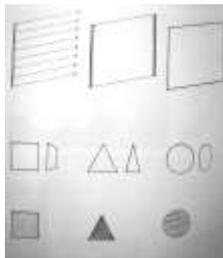
Las líneas pueden tener distinta expresividad, es decir que dependiendo de sus características o de las variaciones que tengan los elementos que las componen, pueden reflejar o propiciar distintas sensaciones.



PLANO

El plano como elemento de representación gráfica.

El plano es un espacio bidimensional enmarcado por una línea o contorno, gráfico o conceptual, se forma cuando una línea se desplaza en una dirección paralela a la misma; éste tiene dos dimensiones: longitud y ancho. La forma es una característica primaria que identifica un plano.



Existen distintos tipos de planos o figuras y pueden ser:

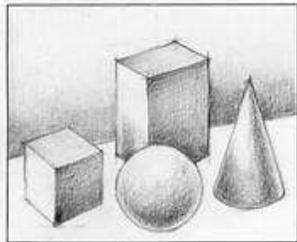
- a) Geométricos: construidas matemáticamente.



- b) Regulares: Son los planos que tienen armonía y equilibrio, por consiguiente, son geométricos y proveen una sensación visual de estabilidad.
- c) Irregulares: limitadas por líneas rectas y curvas que no presentan diferencias en la medida de sus lados y ángulos o son irregulares en sus contornos y por consiguiente producen sensación de inestabilidad y movimiento.

VOLUMEN

Cómo elemento de organización gráfica.



Es un cuerpo que contiene tres dimensiones (longitud, ancho y profundidad), puede ser también un vacío (espacio contenido o encerrado por planos).

TEMA 5. Elementos visuales.

Los elementos visuales son aquellos que nos hablan de las características físicas de los objetos y nos ayudan a identificarlos y diferenciarlos de otros, éstas se perciben por medio de la vista y son:

Elementos de peso visual en la composición: (forma / tamaño / color / textura)

FORMA

Se refiere a la apariencia externa de los cuerpos que en el diseño y las artes se utiliza como estructura y tratamiento concreto de un objeto; la cual es importante ya que va directamente ligada a la interpretación, estética y funcionalidad de las diversas creaciones.

Cuando hablamos de la forma en las artes, no es solo en la apariencia visual, sino que recoge lo que vemos y lo que sabemos, no solo es el contorno y que refleja las cualidades espaciales, volumetría e incluso puede transmitir información sobre el interior de un objeto y que así mismo refleja las cualidades estructurales, ejes de simetría, trayectorias, organización, tensiones, etc.

En el mundo del arte, es posible modificar las formas y según el modo de tratarla puede ser realista, figurativa y abstracta de manera que un mismo motivo puede ser representado de varias maneras.

Figuración



Abstracción



TAMAÑO

Son las dimensiones físicas del producto visual y su grado de ocupación física, eligiéndose en relación al tamaño del espectador haciendo que el producto sea grande o pequeño y este se da por cuatro factores:

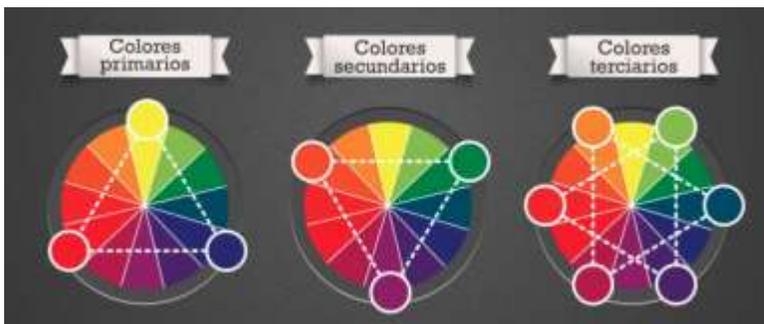


- 1.- Depende del formato o marco donde generalmente es vertical u horizontal y condiciona la forma y orientación del producto visual.
- 2.- Se da por adaptación al soporte, facilidad de lectura y su valor comunicativo.
- 3.- Tiene relación al campo visual se da entre sus formas, composición, su ángulo de visión del espectador en relación al producto.
- 4.- Depende del soporte físico sobre el que se presenta el producto.



Los tres tamaños que se manejan de forma general son formato pequeño (21.5 X 28cm), formato medio (60 X 90 cm) y gran formato (120 X 200 cm).

COLOR



Es la impresión sensorial que produce la luz sobre cualquier objeto de los que pueda captar el ojo, para poder percibirlo necesitamos de tres condicionantes: la fuente de luz, el color de cada cuerpo y la retina del ojo estando dividida en 3 secciones o vertientes:

Primarios: Rojo, amarillo y azul

Secundarios: violeta, anaranjado y verde (*surgen de la combinación de dos colores primarios*)

Terciarios: rojo-naranja, amarillo-naranja, amarillo verdoso, azul turqués, azul violáceo y rojo violáceo. (*surgen de la combinación de un color primario y un secundario*).

TEXTURA

Es aquel elemento visual que tiene la particularidad de proporcionar la información acerca de las características de las superficies, pudiendo ser descritas como: suave, rugosa, lisa o decorada, opaca, brillante, blanda o dura.



Se puede clasificar a la textura en dos:

FÍSICA o TÁCTIL: La textura más evidente y que se percibe con el sentido del tacto. Ésta puede estar determinada por el material del que se componen los objetos.

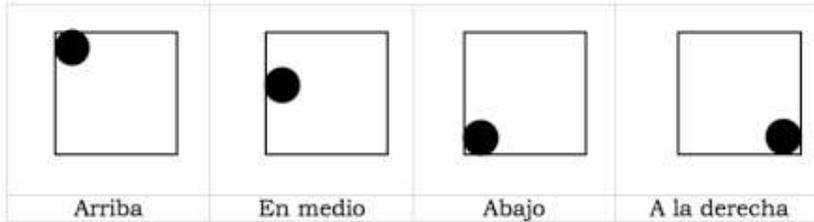
VISUAL: No se percibe con el sentido del tacto sino con la vista; ya que, en una superficie lisa, podemos encontrar diferentes calidades y elementos, que se perciben como textura visual.



Este tipo de textura puede crearse por nosotros utilizando elementos pictóricos o de dibujo y diseño.

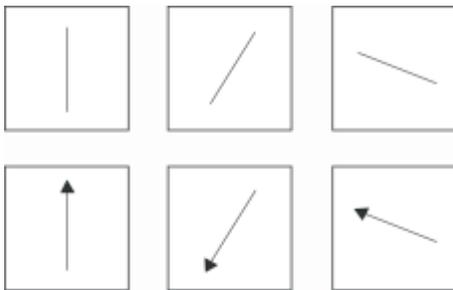
TEMA 6. Elementos de relación.

Cómo elementos de organización en la composición. (Dirección, posición, intervalo, ritmo, armonía, simetría, asimetría y sección aurea.



Los elementos de relación son aquellos que nos hablan de las interacciones que tienen entre sí, los cuerpos o elementos dentro de una composición bi o tridimensional.

DIRECCIÓN



La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el espacio bi o tridimensional que la contiene y con otras formas cercanas a él. Existen tres direcciones primarias: vertical (ascendente y descendente); horizontal (izquierda y derecha); oblicua (hacia el frente y hacia atrás).

POSICIÓN

Es la localización de una forma respecto a su entorno o dentro del espacio bi o tridimensional de la composición.



RITMO

Consiste en la repetición de un elemento visual en un intervalo espacial determinado. Es la continuidad de elementos que sugieren cierto movimiento. Para que una



imagen contenga ritmo compositivo, deben darse dos factores: periodicidad y estructuración.

La estructuración es el modo en que se organizan dichas estructuras, y éste puede ser: continuo, alterno, discontinuo y creciente.

INTERVALO

Es el espacio que hay entre los elementos o las formas dentro de una composición. Se puede referir como la constancia entre las partes



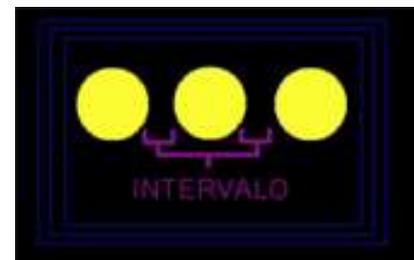
ARMONÍA

La armonía es el principio estético que configura toda composición como unidad, como un todo en el que sus partes se combinan buscando una cierta concordancia. Se logra armonía en una composición cuando las formas actúan como partes de dicho contenido y no por simple asociación de las relaciones formales.

SIMETRÍA Y ASIMETRÍA

La simetría es la armonía de posición de las partes de un objeto con referencia a un punto, línea o plano determinado; o con respecto de otros objetos.

Podemos clasificar la simetría en dos: simetría bilateral que es la que se establece en torno a un eje; y simetría radial o central, que es la que se establece en torno a un punto en el centro del objeto. La asimetría es la carencia de proporcionalidad e igualdad entre las partes de un todo, o entre diferentes objetos dentro de una composición.

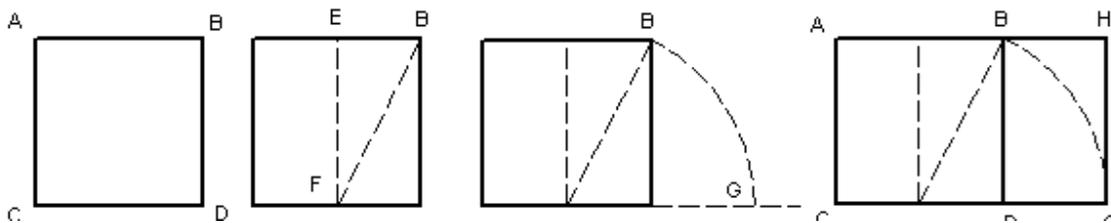


SECCIÓN ÁUREA

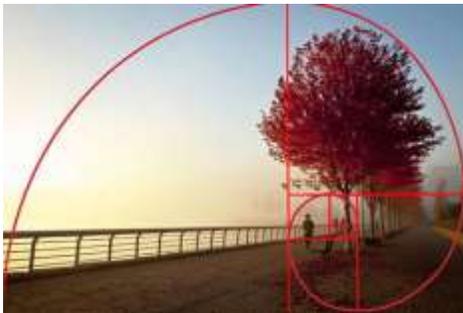
La proporción áurea o sección Áurea es un número armónico que se encuentra al dividir una línea en dos partes, de modo que la parte más larga dividida por la parte más pequeña también es igual a la longitud total dividida por la parte más larga.

Esta espiral o proporción puede ser encontrada en la naturaleza, desde las semillas de un girasol, las conchas marinas o hasta la misma vía láctea.

Esta proporción se ha utilizado a lo largo de la historia del arte y del diseño, para la organización de elementos visuales dentro de una obra o un trabajo visual manteniendo proporción, orden y equilibrio.

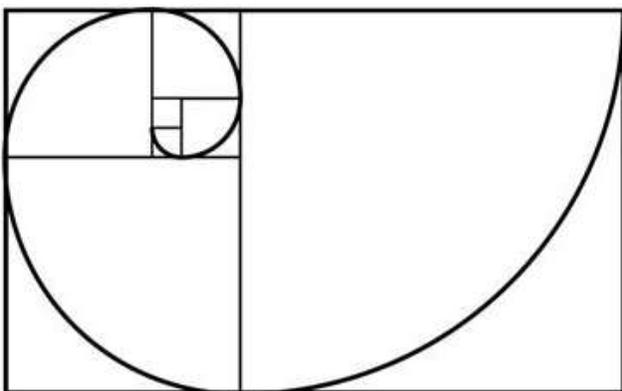


Componer una imagen, un proyecto o cualquier cosa a partir de esta espiral resulta agradable visualmente porque las proporciones obtenidas parecen naturales. Si colocamos los elementos principales del diseño, en una de las líneas que dividen la sección aurea se consigue el equilibrio entre estos elementos y el resto del diseño.



Para poder realizar una composición con cualquier formato a partir del rectángulo áureo se puede realizar lo siguiente:

- Trazar el cuadrado A, B, C, D
 - Trazar la línea media EF y la bisectriz FB
 - Con centro en F y radio en B, trazar el arco BG
- El rectángulo AHGC es áureo $CG/CD = CD/DG = \text{Phi}$





UNIDAD 3.

La expresión gráfica a través de la pintura.

Presentación.

Dentro de esta unidad podrás reconocer la relación de la expresión gráfica con el arte y su función, identificando al dibujo como el fundamento de las artes plásticas tales como la arquitectura, escultura, el grabado y especialmente en la pintura como imagen artística para poder distinguir las características que originaron los estilos pictóricos.

TEMA 1. El dibujo como principio de las actividades plásticas. (Pintura, escultura, arquitectura y grabado)

El dibujo como principio de las actividades plásticas.

Se denomina dibujo al proceso o técnica que se pone en práctica para representar algo, un objeto, un entorno, una idea trazando líneas sobre una superficie. Independientemente de la forma que se represente en un dibujo, éste es el modo principal que usamos para organizar y expresar nuestros pensamientos y percepciones visuales. Por tanto, podemos decir que el dibujo no es únicamente una expresión artística sino también un instrumento práctico con el que formular y abordar los problemas del diseño. A través del dibujo podemos presentar el desarrollo de una idea desde la fase conceptual a la fase de propuesta de una realidad materializada.

Es por todo lo anterior, que resulta claro que el dibujo es una disciplina que puede ser esencial para el desarrollo de cualquier creación o producción plástica o visual.

PINTURA

La pintura es la disciplina artística que consiste en la representación gráfica a partir de la utilización de pigmentos y otras sustancias. El origen de este arte se encuentra ya en la Prehistoria, y más concretamente en las conocidas como pinturas rupestres. Durante la Historia se han utilizado multitud de técnicas. En concreto, entre las más significativas se encuentran el óleo, la acuarela, el temple, la acuarela, el puntillismo o el fresco.



ESCULTURA

La escultura es una disciplina de las bellas artes en que se da forma a un concepto o idea a través de la conformación de una imagen tridimensional. Para la creación de una escultura se puede usar cualquier material, siempre que otorgue al artista la capacidad de crear formas. Se puede usar, por ejemplo, diversos materiales como la piedra, madera, barro, arcilla, oro, plata, bronce arena, hielo.

ARQUITECTURA

La arquitectura se encarga de modificar y alterar el ambiente físico para satisfacer las necesidades del ser humano. Los arquitectos no sólo se encargan de desarrollar construcciones en función de su forma y utilidad, sino que también siguen preceptos estéticos. Por eso, la arquitectura suele ser considerada como una de las bellas artes. El arquitecto debe tener en cuenta una gran cantidad de preceptos a la hora de desarrollar sus proyectos. Las obras deben levantarse de modo seguro y respetando las condiciones medioambientales, así como cubrir las necesidades del ser humano que cohabitará en dichos espacios.

GRABADO.

Un grabado, en este marco, es una estampa que se obtiene a partir de la impresión de planchas que se preparan especialmente para este procedimiento. También se llama grabado a la disciplina artística que se supone que desarrollo esta técnica. Para crear un grabado, el artista se encarga de realizar un dibujo sobre una matriz, marcando la superficie donde se depositará la tinta que luego se transfiere, mediante presión, a otra superficie (como una tela o un papel). De esta manea es posible realizar múltiples reproducciones. La matriz puede ser de piedra, madera, metal u otro material. El grabador suele recurrir a un instrumento cortante o punzante para dibujar, aunque también existen procedimientos químicos, laser, digitales o fotográficos según el material en cuestión

TEMA 2. Análisis de una obra pictórica, sus características.

- Lo que se ve y se conoce, características temporales y técnicas.
- Lo que se expresa y cómo se expresa: lo cómico, dramático, trivial, sublime, grotesco.

EL TEMA. LO QUE SE VE Y SE CONOCE, CARACTERÍSTICAS TEMPORALES Y TÉCNICAS.



El tema de una obra, es aquello de los que habla o lo que retrata, sin embargo, es importante comprender que los elementos del dibujo y de la composición como la línea, el plano, el claro-oscuro y los colores son los elementos sobre los cuales el pintor compone los temas. Hay temas poéticos, temas musicales, y pictóricos o plásticos. En la poesía está en las imágenes; en la música en los acordes o conjuntos de sonidos o de notas que le dan carácter a toda la obra; en pintura está en las formas, figuras y colores.

En pintura los temas suelen sugerir argumentos, historias o episodios, pero después de su organización plástica.

CATEGORÍAS ESTÉTICAS. LO QUE SE EXPRESA Y CÓMO SE EXPRESA: LO CÓMICO, TRÁGICO, TRIVIAL, SUBLIME, GROTESCO.

Los sentidos, enseñan a ver los pormenores de realidades visibles. En la sensibilidad nos produce sensaciones. En el pensamiento las figuras o expresiones de la obra de arte nos despierta ideas. Se puede hablar de propiedades estéticas en las imágenes, en tanto que éstas repercuten en la sensibilidad humana provocando sensaciones de agrado o desagrado, como un indicio de belleza o fealdad. Por lo tanto, las categorías estéticas son la impresión afectiva y las sensaciones que una obra de arte hace experimentar debido a como actúa en el subconsciente del ser humano respecto a su juicio estético. La categoría principal de la estética es lo bello y partir de ella existen otras siendo las mas relevantes lo sublime, la fealdad, lo trágico, lo cómico y lo grotesco.

CÓMICO

Lo cómico responde a la capacidad de percibir con sentido lúdico los aspectos defectuosos, deformes o insólitos de la realidad física y de los comportamientos sociales del hombre, que, por esas razones, son interpretadas como ridículas o hilarantes.

TRÁGICO

Episodios funestos y eventos desafortunados, son parte de la vida humana y son hechos sangrientos, de gran amargura y dolor, son sentimientos humanos que pueden ser expresados artísticamente, lo cual crea una categoría estética, esta también nos llega desde los griegos, las tragedias de Esquilo, Eurípides y Sófocles son algunos ejemplos. En las obras trágicas, el destino juega un papel muy importante, puede estar incluido el desamor, el engaño, homicidios, etc. Lo que caracteriza a las obras trágicas es la imposibilidad de salir de esa situación funesta, es un conflicto sin solución. La situación es desdichada, cerrada y con un desenlace funesto.

SUBLIME

Proviene del latín, y quiere decir, elevado o alzado del suelo. Esta palabra se usa para denominar algo excelso, eminente o muy elevado, puede entenderse como la mezcla entre la admiración y la sorpresa. Lo sublime se puede encontrar en ciertos fenómenos naturales, como lo puede ser un arco iris, un cielo estrellado, o también se puede aplicar a



determinadas acciones humanas. Lo sublime entonces se aplica a lo que está dotado de un gran poder y grandiosidad y que opaca nuestra limitación como humanos. Algunas obras de arte nos elevan sobre nuestros propios límites, nos arrebatan por su grandiosidad o infinitud, nos estremecen.

GROTESCO

Se ha designado “grotesco” a una categoría estética y literaria que alude a lo exagerado premeditadamente, a una reconstrucción desfigurada de la naturaleza; a una unión imposible de los objetos, tanto en la naturaleza como en nuestra experiencia cotidiana (Bajtín), a una distorsión de la apariencia externa, a una fusión de lo animal con lo humano, a una mezcla de la realidad con el ensueño.

TEMA 3. Desarrollo de la imagen en los estilos pictóricos

(Prehistoria, Egipto, Grecia, Roma, Gótico, Renacimiento, Barroco, Romanticismo, Impresionismo, Fauvismo, Expresionismo, Dadaísmo, Cubismo, Arte Abstracto, surrealismo, Pop Art, e Hiperrealismo)

La historia del arte no debe considerarse como la historia de la evolución de las herramientas que se utilizaron para hacerlo, sino como el proceso creativo que el ser humano ha utilizado, desde los primeros pueblos, para comunicarse y manifestarse a partir de lo visual y el objeto, primero a través de la experiencia pasando a la observación, al entendimiento, modificación y finalmente al dominio o abstracción de la realidad. El ser humano es, ante todo, un ser visual y el entendimiento de las diferentes perspectivas por medio de las manifestaciones artísticas de los contextos de la humanidad amplía la visión de nuestra realidad.

PREHISTORIA

Se conoce como arte prehistórico a aquellas demostraciones culturales que no tienen documentación escrita en los albores de la humanidad. Los primeros hallazgos de cultura o arte se remontan hasta la época del Paleolítico (40,000 años A.C) y se considera hasta el Neolítico (2,500 a.C.). Las primeras representaciones de arte de la humanidad deben entenderse más por *objetos de empleo* que por *objetos de belleza o perfección*, como lo hacemos hoy en día. Es decir, los primeros pueblos consideraban a la imagen y la



edificación (o arquitectura) como objetos que cargaban con un poder, el cual podría aplicarse a su vida cotidiana de manera que influyera en su supervivencia, desde rituales para las estaciones del año, hasta los animales que cazaban. Es decir, las manifestaciones artísticas de la prehistoria atribuían una connotación mágica.



ERA PALEOLÍTICA (4 000 000-10 000 a.c)



El arte paleolítico aparece en el año 40,000 antes de nuestra era (paleolítico superior). Cuando ya toda la tierra estaba poblada por seres humanos. Lo que consideramos arte ahora, era para ellos una actividad mítico-religiosa. La mentalidad estaba dominada por el pensamiento mágico y espiritual.

Pinturas rupestres, Lascaux, Altamira.

Las pinturas rupestres son hechas en lo profundo de las cuevas donde habitan debido a las condiciones climáticas en el exterior, por lo que se conservan en mejor estado a pesar de ser más antiguas que las de periodos más recientes.

Figuraciones animales.

Se pensaba que lo que se representara pictóricamente iba a suceder en la realidad. Por tanto, los animales que se representan son en posiciones de presa, o dormidos, etc., no son específicos, sino genéricos. Pero tratan de ser lo más parecido a la realidad.

Sobre posición en las formas.

Esto denota que no se pinta con la intención de que la composición sea contemplada, sino sólo por carácter ceremonial. Las figuras son generalmente lineales y de contorno y con colores cálidos y tierras. Casi no aparecen figuras humanas, o si las hay están en un segundo plano.

En escultura, se realizan representaciones femeninas: Venus de Willendorf (venus paleolítica). Con atributos sexuales destacados. Representando la fertilidad. Sin rasgos faciales ni brazos ni extremidades definidas. Representa la importancia de la mujer dentro de la sociedad, de ella depende la comida, el vestido, la organización social, etc.)

ERA MESOLÍTICA (10000 A. C. - 5000 A. C)



Durante el Mesolítico se construyen las primeras chozas y se abandonan temporalmente las cuevas para vivir al aire libre en cabañas. Apogeo de la recolección y la caza y pesca.

Inicios del sedentarismo humano.

Primeras aldeas levantadas, chozas humanas en las orillas de los cursos de agua, abandonando las cuevas y cavernas. La figura humana es primordial en la representación, ya no tanto el resto de los animales. Se

representa al hombre en sus actividades grupales, fiestas, ceremonias, actividades cotidianas.

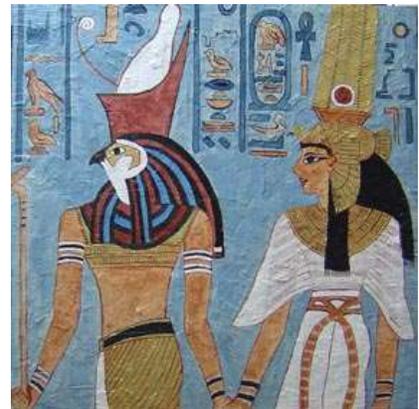
Son figuras más bien narrativas, no representativas.

ERA NEOLÍTICA (6,000 – 3,000 a.C):

En esta era se da la invención de la agricultura y la ganadería, cunas de su invención, se consolida del sedentarismo.

Nace la minería la invención de la cerámica y la textilería.

La pintura y escultura se da más geométrica y estilizada, ya no tanto naturalista; son más bien signos ideográficos y representaciones conceptuales; cambios que se deben a que la sociedad ha evolucionado, así como sus ideas y concepciones. Aparece el megalitismo o los primeros indicios de elementos arquitectónicos: menhir, taula, dolmen, crómlech.

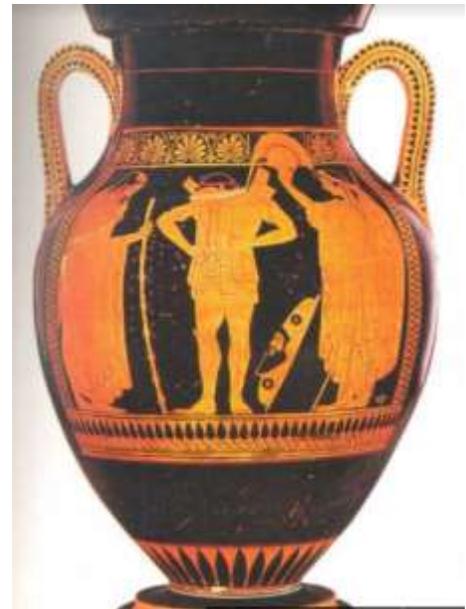


EGIPTO

- Se caracteriza principalmente por la creencia de una vida después de la muerte, por lo cual la principal función del arte era la de la conservación (y tradición) en todos sus aspectos posibles, por lo que las pinturas, construcciones y esculturas estaban dedicadas principalmente a que los grandes gobernadores (Faraones) y su grandeza fueran recordadas por generaciones y que además les permitiera la vida después de la muerte. Es decir, el arte egipcio ante todo era funerario y religioso.
- Debido a ello las técnicas en la elaboración de todas sus manifestaciones debían ser perfectas, sin cambios en el tiempo por ser un arte de tradición, las técnicas pasaban de maestro a discípulo generación tras generación durante los 3000 años del imperio, lo cual no permitía paso a la creatividad ni al conocimiento nuevo. Los artistas griegos realizaron su aprendizaje con los egipcios, y todos nosotros somos alumnos de los griegos. De ahí que el arte de Egipto tenga formidable importancia sobre el de Occidente.



- Religión politeísta. Las fuerzas naturales eran conceptualizadas como deidades, por lo que los dioses eran depositarios de los mayores y principales cultos. Así como también lo era el faraón puesto que éste se consideraba también un dios.
- Religión y vida eran conceptos que se hallaban estrechamente relacionados. El concepto de la vida en el más allá, era una idea fuertemente establecida en el hombre de la cultura egipcia. Todo se realizaba en la vida terrenal pensando siempre en la continuación en la vida en el más allá.
- El arte no se basaba en lo que el artista veía o en la realidad misma, es decir no era el conocimiento de las formas sino el de su significado. Por ejemplo, nosotros, a veces, llamamos grande a un hombre importante. Los egipcios dibujaban al señor en tamaño mucho mayor que a sus criados, e incluso que, a su propia mujer, he de ahí la diferencia y diversidad de tamaños que vemos en las pinturas y grabados de estos artistas.
- La pintura está subordinada a la arquitectura y por tanto a la religión en su mayoría. La pintura se utiliza para decorar los templos, las tumbas y también para narrar acontecimientos importantes.
- No hay un manejo real de la perspectiva; representaban la anatomía por medio de la mejor vista de sus partes, por ejemplo, la mejor manera de representar al rostro era en su perfil al igual que las piernas y pies y al torso y manos, de frente, de ahí su característica representación de la anatomía como un cuerpo contorsionado.
- Paleta polícroma, los colores son extraídos de minerales y productos orgánicos y se utiliza la técnica del fresco.
- En su mayoría se utiliza para honrar a los dioses.



GRECIA

- Los egipcios basaron su arte en el conocimiento, los griegos ya no trataban de emular el arte de sus antepasados con la misma fidelidad, sino que comenzaron a servirse de sus ojos.
- El arte griego antiguo o puede ser caracterizado por tres principios: 1) Imitación de la naturaleza, 2) El ser humano como objeto principal de representación, 3) Representación de la belleza ideal del ser humano.
- El hombre es el principio ordenador de todo lo que existe, se convierte en el elemento a partir del cual tiene sentido y se explica el mundo. Todo tiene medida humana. Por tanto, la escultura siempre tiene tamaño natural, sólo en el periodo helénico esto tiende a modificarse.
- La observación y el análisis de las cosas es muy importante para el artista griego.
- No hay vestigios de la pintura griega, por lo que sólo se puede observar en la cerámica y la alfarería.



- El tipo de pintura contenía por lo general temáticas de héroes y dioses o historia de los guerreros de la localidad.
- El descubrimiento del escorzo fue la revolución de los griegos, ya que se basó totalmente en la observación y en el rompimiento de la tradición egipcia. Al representar un pie de frente en una de las cerámicas cuidadosamente pintada, vemos este rompimiento de la tradición egipcia.
- Alrededor del siglo IX a. C. Florece un tipo de cerámica denominada de Estilo geométrico; seguido del estilo oriental originado por las relaciones o comunicaciones con países de este continente.
- Más adelante surge el estilo de figuras negras, inventado en Corintio alrededor del siglo VII a.C. y que para el siglo VI tendrá su auge en Atenas. En este se hace uso del color negro plasmado sobre el fondo de arcilla. Se hallan motivos naturales en su mayoría.
- Y por último se halla el estilo de figuras rojas o naranjas, en el cual se invierte el uso del color. Los fondos se pintan de color negro, haciendo surgir a las figuras en el color de la arcilla (rojos o naranjas). Es el estilo más importante y surgió entre los años 520 y 530 a. C.
- Otra manifestación plástica bidimensional que se conservan son los mosaicos griegos.



ROMA

- Durante su proceso de expansión Roma asimilará aportaciones culturales de los diversos pueblos que conquista, incorporará elementos de éstos en su arte. Por ello, es innegable ser considerado como el heredero del arte helenístico.
- Los romanos fueron una civilización pragmática que se preocupaba menos que los griegos por imaginar a los dioses, sus métodos prácticos de narrar las proezas de los héroes resultaron de gran valor para las religiones que entraron en contacto con su dilatado imperio. Las ideas de claridad y sencillez comenzaban a sobreponerse de nuevo a los ideales de una imitación fidedigna. Su arte fue por y para la guerra.
- Pocos artistas parecían preocuparse de lo que había sido la gloria del arte griego, su armonía y refinamiento. Los escultores ya no tenían la paciencia de cincelar el mármol y de tratarlo con aquella delicadeza y refinamiento que habían sido el orgullo de los artistas griegos.
- Al igual que otras artes, la pintura en Roma tenían una finalidad práctica: decorar las casas y palacios. La condición social del pintor era la de un artesano, aunque los que pintaban a caballete tenían mayor prestigio.
- La pintura mural se realizaba con la técnica del fresco generalmente. Para la pintura de caballete se utilizaban las técnicas al temple y la encáustica.
- La pintura romana se clasifica en cuatro estilos a partir del siglo XIX, los cuales se utilizan para la pintura de las paredes de los recintos:



Estilo de Incrustación, Estilo Arquitectónico, Estilo Mixto u Ornamental e Ilusionismo arquitectónico.

- La pintura de caballete y los pequeños frescos también se dan. Los temas se enriquecen: historia, paisajes de distintos tipos, mitología, bodegón, vida cotidiana, animales y el retrato.
- El retrato se da desde el s.I a.C. pero es en el s.II cuando proliferan.



GÓTICO

- El estilo gótico nació en el norte de Francia, a principios del siglo XII, dentro de la llamada Edad Media y se va expandiendo a otros lugares de Europa.
- Este estilo se encuentra principalmente en la arquitectura, pues tras siglos de conflictos bélicos y cambios religiosos, los antiguos templos romanos así como las iglesias fueron evolucionando principalmente por el avance de las técnicas de construcción que buscaron innovar estos lugares sagrados, su majestuosidad e importancia en el ámbito religioso y social.
- El contexto histórico en el que se desenvuelve es una nueva fase del sistema feudal (prolifera el comercio y la movilidad económica, se da un auge de la nueva clase social denominada burguesía, y se da la secularización de la cultura).
- Es una época en que comienza el crecimiento de las ciudades, y el trabajo arquitectónico se concentra en las catedrales.
- Surgen nuevas soluciones constructivas que son el arco y bóveda ojival, así como los arbotantes.
- Un elemento descriptivo importante con respecto a la arquitectura gótica es la obsesión por la verticalidad y la luz, se buscó dar una especial importancia a la luz, ya que representaba divinidad, trataron de hacer que la mayor cantidad de luz y coloreara los espacios interiores de las catedrales, así también creando un efecto de elevación. Crearon los famosos vitrales góticos, que son uno de los elementos representativos de esta época.

RENACIMIENTO

- Se desarrolla durante los siglos XV y XVI en Italia, y posteriormente se expande a otros países de Europa. Es la etapa posterior a la Edad Media.
- Es el renacimiento de la humanidad, en el sentido cultural, el ser humano se abre al conocimiento y al estudio terminando la larga etapa de obscurantismo.



- El Interés científico por la naturaleza y la realidad, se busca conocer, en lugar de contemplar y que el conocimiento esté dirigido por la observación y el análisis de las cosas.
- Es el momento en que el arte y la ciencia se conjuntan. La producción artística está estrechamente relacionada o surge de conocimientos científicos (matemáticas, por ejemplo).
- En el siglo XV tiene lugar un amplio desarrollo de la circulación monetaria y de la actividad mercantil en Europa, lo que hace posible el crecimiento de una clase media urbana que demanda cultura.



- Interés por las formas del arte clásico como fuente y motivo de inspiración.
- A partir del Renacimiento la pintura adquiere una mayor importancia para la gente, por el carácter de prestigio social que puede dotar a la sociedad.
- Podemos diferenciar dos estilos o “escuelas” en la pintura del renacimiento”: la escuela florentina y la escuela veneciana.
- En la escuela florentina se dibuja previamente y se pinta después. La composición está dominada por el diseño, el proyecto; el color es un elemento adicional. A esta pertenecen Leonardo, Miguel Ángel, y Rafael.
- En la pintura veneciana, que es la que surge después, se privilegia al color, el carácter pictórico. Tiziano, Giovanni Bellini, etc.
- Para el pintor renacentista, lo importante no es sólo imitar la realidad, sino realizar una interpretación científica de ella.
- Se concibe la pintura bajo un sistema de proporción que es el que creará la belleza.
- El punto referencial para ello es el hombre. La figura humana se concibe aritmética y geoméricamente y en virtud de él y de los cálculos matemáticos se concebirá la armonía en la composición.
- Se utilizan sistemas matemáticos y de perspectiva como la sección áurea y la perspectiva de punto de fuga. Todo ello para generar de manera racional y analítica las composiciones pictóricas.
- Las técnicas que se utilizan son el fresco, el temple, y se potencia el óleo.
- Algunos nombres importantes de la pintura florentina: Masaccio, Paolo Ucello, Piero della Francesca, Sandro Boticelli, etc.
- Fuera de Italia, un artista renacentista importante es Alberto Durero. Junto con Da Vinci, uno de los más grandes investigadores de las proporciones del cuerpo humano, estudioso de la perspectiva y experimentador de las técnicas más variadas. Durero también será un majestuoso grabador.



BARROCO

- Se puede ubicar el origen del Barroco en Italia. Abarca, aproximadamente, desde fines del siglo XVI hasta mediados del XVIII. Surgió como resultado de una transformación del pensamiento que había sido cimentado por el Renacimiento. Posteriormente se extendió a otros países de Europa.
- Se suele entender al Arte Barroco como de la Contrarreforma ya que para reaccionar contra la severidad e iconoclastia del Protestantismo, la Iglesia Católica dirigió a los artistas a alejarse de los temas paganos que se desarrollaron durante el Renacimiento, evitar los desnudos. Y se edificaron múltiples templos religiosos.
- El origen y algunos de los significados del término barroco son: *baroque*, término francés aplicado a las perlas que no son perfectamente redondas; fue utilizado por los neoclásicos franceses para designar despectivamente las tendencias del siglo XVII. Es así que se consideró a lo barroco como irregular, extravagante, de formas artificiosas, contrarias a las normas.
- El arte barroco se caracteriza por el movimiento de las formas y la libre expresión de los sentimientos, y por contener demasiados elementos ornamentales, por tanto, un arte del desequilibrio. Asimismo, integró elementos de continuidad del clasicismo y un nuevo estilo cuyos rasgos son la distorsión, el dinamismo, la tensión y el contraste entre luces-sombras, formas cóncavas-convexas y cercanía-lejanía.
- Los pintores barrocos hacen un uso dramático y contrastante de la luz y el claroscuro, al iluminar ciertas zonas del cuadro de manera brillante y dejar otras zonas en sombra, es lo que se conoce como tenebrismo.
- Los colores y la iluminación de la obra difuminan los contornos y el dibujo pierde las líneas marcadas que había hasta entonces. “Predomina el color sobre el dibujo”.
- A diferencia de la composición renacentista que se guiaba por geometrías simples y simétricas, la composición barroca es mucho más compleja, se crea una sensación de desorden y asimetría que busca dotar de movimiento las escenas.
- La técnica que se usa con mayor frecuencia es la pintura al óleo sobre lienzo aunque el fresco aún se emplea sobre todo para la pintura de techos o interiores de los edificios.
- La profundidad y el dinamismo son las principales características de las obras pictóricas del barroco. Se dominan los volúmenes y la tercera dimensión.
- Se pueden encontrar temáticas muy variadas, todavía predomina el tema religioso, pero comienza a surgir una fuerte pintura pagana con representación de la vida cotidiana, la naturaleza y retratos.

ROMANTICISMO

- El romanticismo surge en el siglo XIX el cual se desarrolla de una manera muy activa políticamente hablando, se producen movimientos independentistas, se desarrolla el nacionalismo, la industrialización, el nacimiento de la burguesía. La Revolución francesa, las guerras napoleónicas en Europa, entre otros conflictos, provocan la pérdida de la fe en la razón.
- Como reacción, aparece una nueva filosofía que se aborda en el arte y la literatura, la cual se caracteriza por enaltecer la libertad del individuo para que éste libere sus instintos y pasiones naturales; a la par que recreaba escenas idílicas de naturaleza y de épocas pasadas, así como a la vez mostraba un interés por lo exótico de otras culturas.
- Se enaltece también la subjetividad y se cuestiona la primacía de la razón, privilegiando a las emociones y los sentimientos.
- En el campo del arte se renueva la arquitectura con la aparición del hierro que ofrece nuevas posibilidades y surge la arquitectura utilitaria.
- El Romanticismo es un movimiento artístico y literario que se opone al carácter rígido de la pintura académica, rompiendo con las reglas de composición. Se plasman personajes de obras literarias del pasado, narraciones épicas, naufragios, cruzadas, pesadillas, erotismo y seres sobrenaturales como vías de expresión del sentimiento; entre sus principales representantes se pueden mencionar a los franceses Eugène Delacroix, Théodore Géricault, el alemán Friedrich, y los ingleses Constable y Turner, quienes anticipan el impresionismo.
- La pintura romántica rechaza las convenciones neoclásicas y sus rígidas reglas; supone un momento de renovación técnica y estética de importantes consecuencias para el futuro.
- Utiliza diferentes técnicas: el óleo, acuarelas, grabados y litografías.
- Desaparece la línea frente al color. Se recupera la potencia sugestiva del color, liberándose las formas y los límites excesivamente definidos. Es el agente emocional de primer orden.
- Por último, la fantasía, y sobre todo el drama con un obsesivo sabor por la muerte, la noche y las ruinas, así como por los monstruos y las criaturas anormales.



IMPRESIONISMO

- Se desarrolló a partir de la segunda mitad del siglo XIX en Europa (principalmente Francia). Su vertiente más conocida, y aquella que fue la precursora, es la pintura.
- Se pronuncia en contra de las formulas artísticas impuestas por la Academia Francesa de Bellas Artes y se caracteriza por el intento de plasmar la luz (la «impresión» visual) y el instante.
- Para los impresionistas las mezclas de coloridos crean tonos sucios, de ahí que ellos no mezclan colores en la paleta, sino que las pinceladas cortas y yuxtapuestas de color saturado y puro se aplican directamente sobre el lienzo, dejando el trabajo de fusión al espectador, con dicho tratamiento pictórico se consigue aplicar una ilusión de la realidad.
- Se ciñen a la teoría el color y la teoría de la Gestalt; ningún color existe por si mismo en la naturaleza, los objetos y su coloración son producto de la imaginación.
- Basados en la representación de la luz, los impresionistas se percatan de que la coloración depende de las horas del día y la manera en que se aprecie la luz, la cual a su vez revelará las diferentes formas.
- Algunos de sus exponentes son Edgar Degas, Auguste Renoir, Eduard Manet, entre otros. Y también se deben mencionar a Paul Signac y George Seurat, entre otros, que van a desarrollar un impresionismo más meticuloso aún, logrando lo que se denomina Puntillismo, que es la composición de imágenes y escenas, bajo los mismos paradigmas impresionistas pero utilizando ya sólo el uso de puntos, más que pinceladas lineales.
- Otra vertiente del impresionismo se materializará con otros artistas como Vincent Van Gogh y Paul Gauguin, quienes se conocen como post impresionistas ya que continúan pintando bajo las mismas intenciones y paradigmas, pero los temas y las composiciones que realizan tienen un carácter más subjetivo y personal, es decir son más interioristas.



FAUVISMO

- El fauvismo es un movimiento pictórico francés que se desarrolla a principios del siglo XX. El nombre de «fauves» (fieras en español) fue dado por el crítico francés Louis Vauxcelles a un grupo pintores (Maurice de Vlaminck, André Derain, Albert Marquet, Charles Camoin, Henri-Charles Manguin, Otho Friesz, Jean Puy, Louis Valtat, Georges Rouault, Raoul Dufy, y Kees van Dongen), cuyas obras

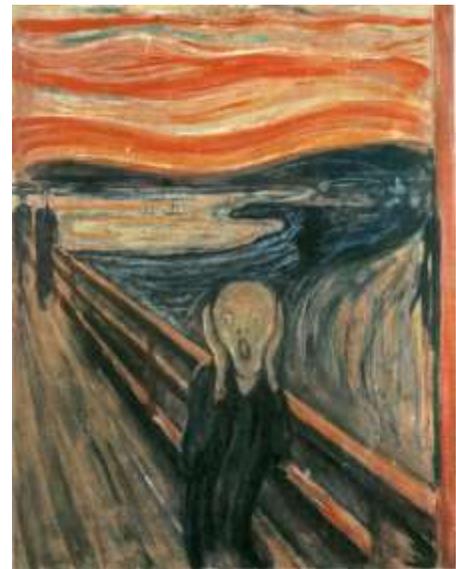


resultan demasiado polémicas al presentarse en el Salón de otoño de París de 1905, a causa de la «salvaje» violencia expresiva del color, aplicada en tonos puros.

- Las acuarelas del maestro Gustave Moreau, con manchas de color libres y dinámicas, y la línea suelta y de tipo bosquejo de sus bocetos constituyen una primera contribución a la formación pictórica de los futuros “fauvistas”.
- El fauvismo, surge con base en diversas influencias, se define como un nuevo modo de percepción y expresión fundado sobre la autonomía del cuadro, la realidad visible ya no es la que conocemos y todos los elementos de la naturaleza y el mundo se construyen en la pintura por medio de signos que la transcriben libremente.
- La influencia de Gauguin, marca también, el desarrollo del fauvismo después del famoso Salón de 1905: las pequeñas pinceladas con colores puros van a ser sustituidas por grandes superficies coloreadas (donde se evidencia también la influencia de Manet) atravesadas e interrumpidas por signos sinuosos y muy móviles.
- En las primeras pinturas fauvistas se percibe el divisionismo y gruesos empastes, aunque más adelante devienen en pinceladas sueltas y vigorosas. El uso de los colores primarios en contraste con los complementarios es uno de los aspectos formales del *fauvismo*.
- El color es utilizado con autonomía respecto a la forma.
- Al pintor fauvista le interesa la escultura de Oceanía y del África ya que tiene el convencimiento de que el arte primitivo realiza la síntesis de percepción y de expresión; lo que busca desarrollar cuando plasma sobre la tela, los azules, los rojos, los amarillos, los colores puros sin ninguna mezcla de tonos.
- Contrariamente a los impresionistas, el grupo de los fauvistas ponía énfasis en la expresividad y en la dinámica de los colores, renunciando a matizar la luz y la sombra dentro de estos mismos colores.

EXPRESIONISMO

- Movimiento cultural surgido en Alemania alrededor de 1908 (siglo XX).
- Se busca una deformación de la realidad, y la expresión libre de los sentimientos.
- El contexto social y político que rodea al expresionismo (la primera guerra mundial), como en el caso de la mayoría de los movimientos, influye de manera evidente en las intenciones y modos de crear del mismo. Los artistas abogan por derrocar el orden, en pos de un nuevo arte para un nuevo mundo.
- Se caracteriza por darle prioridad a la expresión, lo cual abarca muchas cosas como el ejercicio de la libertad de creación, la prioridad puesta en las emociones, la subjetividad, el uso de símbolos; pero sobre todo el uso de los colores que pueden sugerir fuerza, violencia, drama.
- En las composiciones se busca aflorar o desatar los sentimientos más íntimos del ser humano de un modo muy gestual y expresivo.





- Las influencias en las que se basa la pintura expresionista es la pintura de los post-impresionistas Vincent Van Gogh y Paul Gauguin.
- El simbolismo es uno de los principales conceptos alrededor del cual gira el desarrollo de la pintura expresionista, y éste puede definirse como un búsqueda en la cual el artista, alejándose de una pintura objetiva, concreta los sentimientos, los estados del alma, los miedos subjetivos, las fantasías y los sueños.
- El expresionismo se formó a partir de la estética de pintores que conformaron el grupo creado en 1905 y que denominaron Die Brücke (El Puente), conformado por artistas como Ernst Lüwig Kirchner, Karl Schmidt-Rottluf, Erich Heckel, Otto Müller y Emile Nolde.
- Otro grupo expresionista alemán fue Der Blue Reiter (El jinete Azul) que se conformó en 1911 en la ciudad de Munich y que estuvo integrado por pintores como Franz Marc, Wassily Kandinsky, Paul Klee y Heinrich Campendonk.
- En otros países de Europa también se materializó el expresionismo en artistas franceses como Georges Rouault y Marc Chagall, o el italiano Amadeo Modigliani.
- El expresionismo en la obra del noruego Munch, se evidencia en sus representaciones del miedo, la desesperación, la sexualidad atormentada, los celos y la morbosidad. Todos estos son temas que Munch representó para "liberarse a sí mismo de los demonios". Aunque el grito sea la expresión pictórica de un sentimiento de miedo personal mientras paseaba con un amigo, Munch logra expresar en este cuadro el desfallecimiento del hombre ante una realidad cada vez más compleja y confusa.
- Las obras de James Ensor muestran, con un idioma simbólico expresivo pasado por encima de la materialidad, relaciones místicas, religiosas o psicológicas. Ensor, mediante la utilización de colores incandescentes, pinta desfiles fantasmales de enmascarados y de personajes caricaturescos; recreando la oposición hostil del individuo y la masa. La máscara, el leitmotiv de toda la obra de Ensor se convierte en la expresión de lo amenazador y desconocido.

DADAÍSMO

- El Dadaísmo es un movimiento revolucionario que se originó en 1916 en un café Cabaret Voltaire en Zúrich (Suiza), donde el filósofo alemán Hugo Ball, el poeta y ensayista rumano Tristan Tzara, el pintor Marcel Janko y el pintor, escultor y poeta Jean Arp, crean una corriente que va en contra de los códigos, pautas y marco conceptual del arte en esta época, establecidos en la primera guerra mundial.
- Utilizaron el arte abstracto para expresar su disgusto contra los ideales sociales, culturales y políticas que creían que había causado la guerra.
- Hugo Ball escribió el primer manifiesto en 1916 y Tzara en 1918 escribió otro, que fue uno de los mas importantes. Posteriormente Tzara se convirtió en el líder del movimiento y esparció el dadaísmo por todo el continente europeo.





- Antes que una manifestación artística, fue un movimiento antiarte que se caracterizó por gestos provocativos, creando una especie de rebelión contra el orden establecido.
- Es la expresión de protesta contra el militarismo existente durante la Primera Guerra Mundial e inmediatamente después.
- Emplea materiales no convencionales con intención provocadora.
- Rechaza todos los valores sociales y estéticos del momento y todo tipo de codificación.
- Todos los objetos de la realidad pueden ser objetos de arte por la simple acción y voluntad del artista. El deleite estético queda relegado.
- Recurre a la utilización de métodos artísticos deliberadamente incomprensibles, que se apoyan en lo absurdo e irracional.
- Utiliza nuevos materiales, como los de desecho encontrados en la calle.
- Uno de los métodos predilectos es la inclusión del azar para determinar los elementos de las obras.

CUBISMO

- Los orígenes del Cubismo giran en torno a 1907, fecha en la que Picasso concluye *Las Señoritas de Avignon*, que será el punto de partida.
- El cubismo fue uno de los primeros movimientos artísticos que surgió en el siglo XX, transformándose en una verdadera revolución dentro de la pintura.
- Las formas que construyen los pintores del cubismo siguen unos esquemas rígidamente geométricos, muy propios de la pintura intelectualista.
- El Cubismo es un arte mental, se desliga completamente de la interpretación o semejanza con la naturaleza, la obra de arte tiene valor en sí misma, como medio de expresión de ideas. La desvinculación con la naturaleza se consigue a través de la descomposición de la figura en sus partes mínimas, en planos, que serán estudiados en sí mismos y no en la visión global de volumen. Así un objeto puede ser visto desde diferentes puntos de vista, rompiendo con la perspectiva convencional y con la línea de contorno. Desaparecerán las gradaciones de luz y sombra y no se utilizarán los colores de la realidad, apareciendo en las representaciones el blanco y negro. Las formas geométricas invaden las composiciones. Las formas que se observan en la naturaleza se traducirán al lienzo de forma simplificada, en cubos, cilindros, esferas. Nunca cruzaron el umbral de lo abstracto, la forma siempre fue respetada.





- Los principales temas serán los retratos y las naturalezas muertas urbanas. Pablo Picasso, Georges Braque (1882-1963), con una producción marcada por la predilección por las naturalezas muertas.
- Otros destacados cubistas son Juan Gris (1887-1927); Fernand Léger, que buscó cierta simplificación de las formas en su obra por medio de estructuras tubulares y figuras de autómatas; Albert Gleizes, Jean Metzinger, los hermanos Duchamp y el futuro dadaísta Francis Picabia.
- El cubismo se dividió en dos tendencias: el cubismo analítico y el cubismo sintético.
- El cubismo analítico es caracterizado por la descomposición de la forma y de las figuras en múltiples partes, todas ellas geométricas. El objetivo es examinarlas y ordenarlas por separado. Es el cubismo más puro y el de más difícil comprensión.
- El cubismo sintético es la libre reconstitución de la imagen del objeto disuelto. El objeto ya no es analizado y desmembrado en todas sus partes, sino que se resume su fisonomía esencial. La síntesis se realiza resaltando en el lienzo las partes más significativas de la figura que serán vistas por todos sus lados. Algo fundamental en esta etapa es la técnica del collage, la inserción en el cuadro de elementos de la vida cotidiana como papeles, telas y objetos diversos. El primero en practicarlo fue Braque. El collage nos ayuda a recuperar el referente concreto, a partir de aquí ya no interesa el análisis minucioso, sino la imagen global.

ABSTRACCIONISMO

- El Abstraccionismo, se puede considerar como el movimiento que resulta del impresionismo. Es una corriente artística donde la forma y el color tienen un papel muy importante, expresando una sensación de libertad en el arte y su creación en sí mismo.
- Se denomina arte abstracto, al estilo que no pretende reproducir las formas de la naturaleza u otros modelos, sino que se enfoca en las características de la estructura, colores y formas de la composición en sí. Este estilo es como una especie de oposición a la fotografía y el realismo.
- Dentro del arte abstracto, es posible destacar el Expresionismo Abstracto, un movimiento de pintura que se originó en la década de 1940 en los Estados Unidos.
- En el arte, la abstracción surgió en el siglo XX para comenzar una nueva tendencia en la que se exploran nuevas formas. Hasta ese momento las obras de arte imitaban la naturaleza con sus paisajes, personas y objetos que la habitan; se creía que algo más se parecía a la pintura a la realidad, era más perfecto.
- La pintura abstracta compone imágenes con base en los elementos de la naturaleza, pero no se representan bajo ningún parámetro establecido, el artista manifiesta su mundo interior y el arte se vuelve absolutamente subjetivo.
- Hay dos tipos de abstracción: Abstracción Lírica Cromática y Abstracción Geométrica.



- **Abstracción Lírica Cromática:** Es el que utiliza la función expresiva y simbólica de los colores y el ritmo producido por la relación entre ellos para manifestar procesos emocionales a través de la pintura, cuyo máximo representante es Kandinsky. Esta forma de abstracción también se llama cromática, con Kandinsky y Delaunay como los representantes más sobresalientes.
- **Abstracción Geométrica:** esto, por el contrario, usa la simplificación y el rigor matemático de las formas y colores en un ritmo estricto y un orden calculado. Sus principales representantes son Malevich y Mondrian. Un claro ejemplo es el trabajo de Mondrian.

SURREALISMO

- Inició en 1924 con el “Manifiesto surrealista” de André Breton.
- El surrealismo o superrealismo es un concepto que proviene del francés *surréalisme*. Se trata de un movimiento literario y artístico que busca trascender lo real a partir del impulso psíquico de lo imaginario y lo irracional.
- Se basa en las teorías psicoanalistas de Sigmund Freud ya que éstas pretenden revalorar aspectos como el subconsciente y la parte no racional de la mente humana.
- Breton define surrealismo como: *“Automatismo psíquico puro a través del cual se intenta expresar de manera oral, escrita o a través de cualquier otro método, el funcionamiento real del pensamiento. En ausencia de cualquier control ejercido por la razón y exento de cualquier exigencia estética o moral”*.
- Se utilizan recursos como: animación de lo inanimado, aislamiento de fragmentos anatómicos, elementos incongruentes, metamorfosis, máquinas fantásticas, relaciones entre desnudos y maquinaria, evocación del caos, representación de autómatas, de espasmos y de perspectivas vacías. El pensamiento oculto y prohibido será una fuente de inspiración, en el erotismo descubren realidades oníricas, y el sexo será tratado de forma impúdica.
- El Surrealismo tiene dos modalidades: el abstracto y el figurativo.
- En el surrealismo abstracto, los artistas como Masson, Miró o Klee crean universos figurativos personales a partir del automatismo más puro.
- En el Figurativo cuyas obras exhiben un realismo fotográfico, aunque totalmente alejadas de la pintura tradicional por ejemplo Ernst, Tanguy, Magritte o Dalí que se interesan más por la vía onírica.



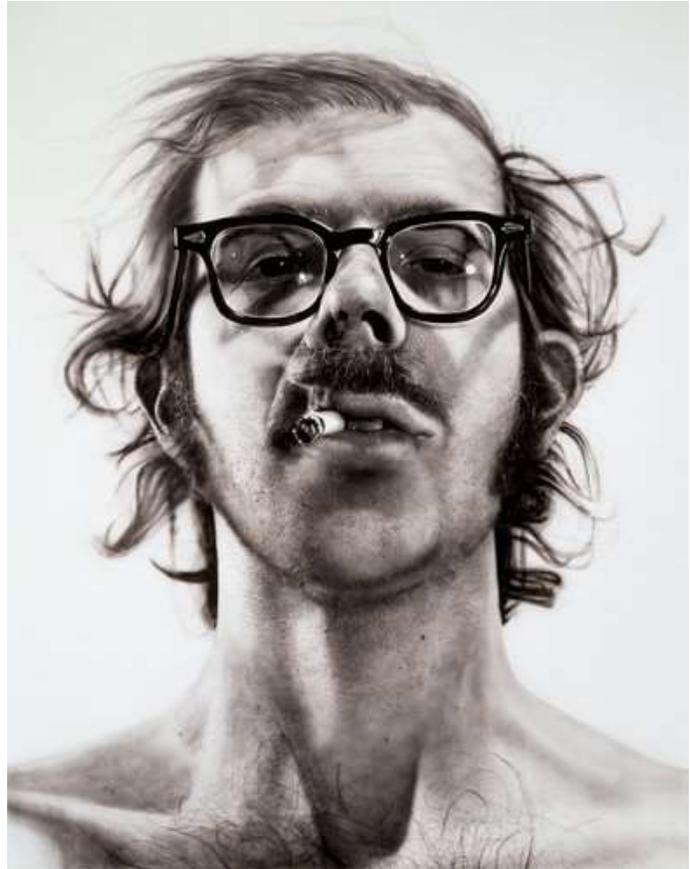
POP ART

- Movimiento artístico que surgió a finales de los años 50 en Inglaterra y Estados Unidos. Lawrence Alloway usó por primera vez este término, refiriéndose al arte popular, que tenía como objetivo principal los intereses colectivos del pueblo.
- Surge postulándose como un rechazo del Expresionismo abstracto. Utiliza un lenguaje figurativo y realista.
- El arte pop se desarrolla en el pleno contexto en el que se da el proceso de conformación de la sociedad de consumo, tuvo lugar tras la segunda guerra mundial y la llegada de la televisión, la nueva hogares.
- El Pop Art surgió como una iniciativa por llevar a cabo un arte que recuperara o se valiera del inmenso universo de símbolos y temas de aquellos símbolos importantes o de interés masivo, es decir, "populares" que tan determinantes se vuelven para el imaginario colectivo.
- Los artistas pop se apropiaban para el desarrollo de sus composiciones, de aquellos objetos cotidianos que se estaban convirtiendo en los nuevos símbolos de "civilización": ídolos mediáticos, figuras políticas, objetos fabricados en serie, tiras cómicas (cómic), carteles, embalajes y toda clase de imágenes simbólicas (señales de tráfico, *collages*, etc.).
- En esta tendencia no se consideraba el virtuosismo técnico como un valor, esto significa que el arte pop rompía con la idea de una obra de arte como resultado de un proceso complejo, largo y difícil, lo que sustentaba la posibilidad de la reproducción múltiple, por lo que implementaron técnicas no consideradas o utilizadas tradicionalmente dentro del ámbito artístico, como la serigrafía, el comic, algunas técnicas de la publicidad y de la producción masiva, además de *collages* y fotografías.
- En el arte Pop resulta evidente la ausencia del planteamiento crítico.
- Algunos de sus representantes más importantes son Claes Oldenburg, Wesselmann, Andy Warhol y Roy Lichtenstein.



HIPERREALISMO

- El hiperrealismo fue un estilo artístico surgido a finales de la década de 1960 y principios de 1970 en el que el artista intentaba replicar una imagen en un lienzo de la manera mas apegada a la realidad posible.
- En los años 1960s surge como corriente una de las corrientes pertenecientes a Estados Unidos, contrastando con movimientos intelectuales como el expresionismo abstracto y el minimalismo, siendo mas a fin con el Pop-Art.
- A mediados de los años sesenta surgió en Estados Unidos un grupo de artistas, que utilizando la fotografía como base, pintaban con gran realismo objetos y escenas de la vida cotidiana contemporánea. Formaron el movimiento hiperrealista, que en el mundo anglosajón se conoce con el término *photorealism*.
- El movimiento establecía que eran “fotorrealistas” aquellos artistas que abiertamente empleaban la cámara fotográfica como herramienta esencial para ejecutar sus pinturas. Trasladaban la imagen al lienzo lo más objetivamente posible y con una ejecución tan minuciosa que producía en el espectador una sorprendente ilusión de realidad, privada de cualquier emoción.
- Las técnicas utilizadas por autores hiperrealistas son el uso de retículas o proyección de diapositivas sobre el lienzo, trabajando directamente con las fotografías.
- La figuración centrada en representar temas intrascendentes y el método pictórico basado en el uso de imágenes fotográficas llevadas al lienzo mediante procedimientos más o menos mecánicos generaron una auténtica convulsión en el mundo del arte. A pesar de ello la vinculación entre fotografía y pintura no era nueva y ya desde el impresionismo, y hasta las serigrafías pop de **Warhol**, entre otros, el interés por la realidad y el entorno personal del artista tuvo en el uso de la cámara un aliado fundamental.
- Con la incorporación de la moderna tecnología de la imagen, el hiperrealismo abrió un enorme campo para el arte, que desde entonces no ha cesado de aprovechar sus





avances. Si en un primer momento los artistas utilizaron imágenes publicadas en periódicos y revistas, más tarde decidieron realizar ellos mismos la toma fotográfica. Trasferían después la imagen al lienzo utilizando un sistema de cuadrícula o de proyección de diapositivas para, finalmente, ejecutar la pintura con pincel o aerógrafo. En la actualidad la era digital ha añadido el uso de cámaras fotográficas de alta resolución, ordenadores y programas de imagen que han revolucionado el oficio de pintar y que permiten a cada artista elaborar un método propio y a la medida de sus intereses.

- Además del uso de la cámara, el movimiento hiperrealista heredó del pop la pasión por los iconos de la sociedad de consumo y el mundo de la publicidad, aunque la ironía pop es sustituida en el hiperrealismo por la distancia emocional. Comparten ambos movimientos el gusto por las superficies acristaladas de los escaparates que permiten recrearse en las imágenes que se reflejan deformadas en ellos, los automóviles y las motos relucientes, los letreros luminosos de los cines y teatros, el colorido de los restaurantes de comida rápida y sus botes de ketchup, la arquitectura *art decó* o la iconografía *kitsch*. Son fragmentos de la vida cotidiana norteamericana, escenas banales y artículos de consumo convertidos en motivo artístico. Temas intrascendentes del mundo que nos rodea dominado por la sociedad de consumo, la publicidad y los medios de comunicación de masas, captados primero a través de la fotografía y trasladados después al lienzo mediante un laborioso proceso completamente opuesto a la inmediatez de la instantánea fotográfica que da origen al cuadro. Los temas evolucionan desde los iconos culturales del *american way of life* hasta las grandes vistas panorámicas urbanas o las representaciones de figuras humanas, más propias de los hiperrealistas europeos.
- Dicha corriente se ha desarrollado en tres generaciones desde su inicio: en los 60, con artistas como Robert Bechtle, Richard Estes y Audrey Flack entre otros; en los 80 y 90, con Anthony Brunelli, Robert Gniewek y Davis Cone; y en la actualidad con Roberto Bernardi, Bernardo Torrens y Raphaela Spence, entre otros, todos valiéndose de las nuevas tecnologías de su época.

TEMA 4. Muralismo y Grabado en México

- Grabado. José Guadalupe Posada, Leopoldo Méndez.
- Muralismo. Orozco, Rivera, Siqueiros.
-

Grabado. José Guadalupe Posada, Leopoldo Méndez

Antecedentes

El grabado en México tiene sus inicios en 1826, cuando el conde italiano Claudio Linati introdujo a nuestro país la técnica de la litografía, en 1895 José Guadalupe Posada hizo lo mismo con el grabado en zinc, técnica que marco su obra durante el resto de su trabajo. El periodo de la Revolución Mexicana impuso un estilo diferente, así como un nuevo contenido ideológico; esta nueva visión artística, se caracterizó por una militancia activa y la formación de una conciencia política y nacionalista.



Con la introducción del grabado en la gráfica mexicana, dio pauta a diferentes acontecimientos que, marcando su propia historia, como por ejemplo:

- a) 1924, por iniciativa de José Vasconcelos, se organizó la Feria del Libro en el Palacio de Minería, donde se mostraron por primera vez grabados en madera.
- b) 1928 inició el movimiento ¡30-30!, cuyos manifiestos y su revista ¡30-30! Órgano de los Pintores de México fueron ilustrados por grabados, ya que tanto los directores de las Escuelas al Aire Libre y de los Centros Populares pertenecían a este grupo.
- c) 1934 vio el surgimiento de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR), en medio de un clima de intenso nacionalismo y gran interés de las ideas socialistas.
- d) Una corporación fundamental fue el Taller de Gráfica Popular, creado en 1937 por iniciativa de Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgins y Luis Arenal. En el Taller de Gráfica Popular, prevalecía una filosofía de apoyo a los movimientos obreros y campesinos, enfatizando la importancia de conseguir mejores salarios, la expansión de la educación entre el pueblo, así como terminar con la guerra y el fascismo.

En 1947 el grabado recibió un fuerte estímulo con la fundación de la Sociedad Mexicana de Grabadores, cuyo propósito principal era difundir más ampliamente este tipo de arte.

José Guadalupe Posada (1852-1913) *

Fue un dibujante, caricaturista y grabador mexicano. Estudió a los 15 años en la Academia de Artes y Oficios de la ciudad de León y empezó a colaborar en el periódico "El Jicote" – "periódico hablador, pero no embustero, redactado por un enjambre de avispas"- en la ciudad de Aguascalientes en el taller del político liberal José Trinidad Pedroza en 1868. Por la represión política los dos se asientan en León, Guanajuato y trabajan en sus proyectos hasta 1888, año que pierden sus instalaciones a causa de una inundación. Posada se muda a la Ciudad de México e instala su taller en la calle de Moneda (hoy Madero) número 5 donde trabajaría hasta su muerte. Se estima que realizó alrededor de 15.000 grabados, un número inigualado en su época y retrata la realidad porfiriana: la modernización de los transportes (trenes y automóviles), los nuevos medios de comunicación, las nuevas fuentes de energía (la electricidad), las acciones de gobierno, el movimiento revolucionario.

Leopoldo Méndez (1902-1969) *

Leopoldo Méndez fue un artista plástico, considerado uno de los grabadores más importantes del México moderno. Nació en la Ciudad de México el 30 de junio de 1902, el menor de ocho hijos en una familia muy pobre pero políticamente activa. Dicha crianza en condiciones duras inspiraron su arte para denunciar las injusticias sociales del Porfiriato, régimen bajo el cual sufrieron muchos de sus familiares. A pesar de su origen humilde, su talento lo llevó a estudiar en la Academia de San Carlos, donde aprendió con los grandes, como Saturnino Herrán, Germán Gedovius, y Francisco de la Torre. Después de San Carlos, fue aprendiz de Alfredo Ramos Martínez en la Escuela de Pintura al Aire Libre. Su estilo artístico se definió por la excelencia de sus grabados, los cuales casi siempre eran de índole política.



Sus ideales y acciones izquierdistas y pro-pacíficas le valieron el Premio Internacional de la Paz, emitido por el Consejo Mundial de la Paz en 1953. Murió en la Ciudad de México el 8 de febrero de 1969, víctima de una hepatitis severa. Aunque su trabajo no es muy conocido por el público en general, el ambiente artístico en México lo venera como un artista extraordinario.



Muralismo. Orozco, Rivera, Siqueiros

“El muralismo ayudó a configurar la imagen de un país unificado y a difundir los ideales de México posrevolucionario”.

Carlos Monsiváis.

El muralismo mexicano es un movimiento que se originó en el año 1910 en la Revolución Mexicana. Su influencia fue muy amplia, extendiéndose rápidamente por toda Latinoamérica, llegando a ser considerado como uno de los géneros más representativos de la región de América del Sur. Aunque el muralismo mexicano surgió en la Revolución Mexicana, no es hasta la década de los años 20 que comienza a ser percibido como un arte. Es en esta época cuando se realizaría una de sus principales obras, los murales de la Secretaría Nacional. De este modo se inicia un periodo de gran apogeo que convertiría al movimiento muralista mexicano en fuente de inspiración y modelo artístico a nivel internacional.

Influencias

Es importante señalar que el movimiento muralista mexicano hay un intento de crear un arte diferente que no sea una réplica de los movimientos artísticos que se dan en Europa o en Estados

Unidos, de este modo, algunas de las principales influencias fueron:

- Los grandes murales de la civilización Olmeca.
- La cultura maya y azteca.
- El trabajo de José Guadalupe Posada, que se encontraba impregnado de una crítica feroz político social y que incluía caricaturas respecto al arte europeo.

Características

Las obras se van a caracterizar sobre todo por el uso de una paleta de colores vivos y puros: rojos, amarillos. Respecto a las técnicas se recuperan algunas como la técnica del fresco o el uso de mosaicos con cerámica o piezas de metal. Por el impacto que causó en el momento cabe destacar a nivel de la técnica usada, la figura de Siqueiros usaba un esmalte denominado piroxlono y el aerógrafo en sus obras.

Ideología

Nos encontramos ante un movimiento con una fuerte implicación política y social. En la base del



mismo, nos encontramos con una crítica política, social y económica firme, pudiendo ser considerado como un movimiento artístico con ideología socialista o de izquierdas. En su origen encontramos una fuerte alianza con los sentimientos de identidad y pertenencia nacional, fomentándose el sentimiento de unión del pueblo mexicano y de amor a la patria. Se produce un intento de acercar a los momentos importantes de la historia de México. De este modo, se

representas escenas trascendentales en sitios públicos como plazas, avenidas, calles, edificios. Su clara implicación política, producirá el uso del arte urbano con fines publicitarios y para representar problemáticas económicas, políticas y sociales. Dentro del movimiento muralista mexicano hay un intento de recuperar la cultura indígena, así como las fiestas, las costumbres del mundo agrícola.

REPRESANTANTES

Antecedentes

En este periodo histórico, el noventa por ciento de la población mexicana era analfabeta, es probable que este fuera el motivo que determinó que el Secretario de Educación Pública de México, José Vasconcelos apoyará y patrocinará al que se considera el padre del muralismo mexicano, el profesor Atl Gerardo Murillo. Él fue el encargado de crear el Centro Artístico de la ciudad de México que ocuparía un lugar importante en el movimiento. Otros dos aspectos importantes dentro del movimiento del muralismo mexicano sería el Sindicato Revolucionario de Obreros Técnicos y Plásticos y la revista "el Machete". Algunos de los miembros más destacados fueron David Alfaro Siqueiros, Federico Cantú, José Clemente Orozco, Ramón Alva, Diego Rivera, Rufino Tamayo, Roberto Montenegro, Pablo O'Higgins, el arquitecto Juan O'Gorman entre otros.

Diego Rivera (1886-1957) *

Nacido en Guanajuato, ingresó a los diez años de edad a la Escuela Nacional de Bellas Artes – antigua Academia de San Carlos–, donde recibió las enseñanzas de Santiago Rebull y Félix Parra. Viajó a Europa, becado por el gobierno porfirista. Formó parte del movimiento cubista, encabezado por Pablo Picasso, y se dejó influir por la pintura de Paul Cézanne, Amedeo Modigliani y los futuristas rusos. Hacia 1920 viajó por Italia, en compañía de David Alfaro Siqueiros, para observar de vivos ojos la técnica del fresco. Su regreso a México significó el descubrimiento del pasado prehispánico. Ingresó al Partido Comunista Mexicano, con el que mantuvo siempre una relación tormentosa. consagró a la factura de las que muchos críticos juzgan sus mejores obras: los frescos de la Universidad de Guadalajara y las pinturas de la ex capilla del Hospicio Cabañas. Su postura artística denota una fuerte inclinación por el arte barroco, el expresionismo alemán y la obra del pintor francés Henri de Toulouse-Lautrec.

David Alfaro Siqueiros*

Originario de Ciudad Camargo, Chihuahua, estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes y a los

Prolífico, incansable, controvertido, su obra gráfica, de caballete y mural es una referencia obligada para comprender la fusión entre las vanguardias europeas de principios del siglo xx y la tradición popular mexicana.

José Clemente Orozco (1883-1949) *

Nacido en Jalisco, estudió Agronomía e ingresó en la Escuela Nacional de Bellas Artes (enba), donde fue alumno de Gerardo Murillo, el doctor Atl. Trabajó como ilustrador en periódicos revolucionarios, realizó murales para algunas escuelas y universidades estadounidenses y en 1932 viajó por Europa. Entre 1936 y 1939 se

dieciséis años se enlistó para luchar en la Revolución, a las órdenes del general Diéguez. Por su actividad política y sindical estuvo preso en varias ocasiones (incluso planeó el atentado fallido contra Trotsky en 1940). Viajó por Latinoamérica y Estados Unidos, en donde estableció un taller experimental al que Jackson Pollock asistió como alumno. Siqueiros pensaba que si la pintura estaba destinada a generar el cambio, entonces debía hablar el lenguaje de su tiempo.

Por ello, utilizó técnicas modernas y materiales industriales –la piroxilina, las lacas automotrices y



GUÍA DE ESTUDIO PARA EXAMEN EXTRAORDINARIO DE
TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

la fotografía— como apoyos en la construcción compositiva.

El Muralismo Mexicano fue una corriente artística trascendental en el siglo XX. Supo ofrecer “otro arte”, que obligase al resto del mundo a mirar

hacia América del Sur, que hasta el momento no había sido considerada dentro del panorama del mundo de arte. En realidad, no sólo se realizaron obras en México, sino también en EEUU, Guatemala, Perú, Colombia y Brasil.





ACTIVIDADES TEÓRICO-PRÁCTICAS.

Las siguientes actividades representan los temas vistos en las tres unidades, los cuales te ayudarán a alcanzar los aprendizajes de los contenidos revisados dentro de esta guía.

ACTIVIDAD 1

Elabora una perspectiva cónica a 2 o 3 puntos de fuga a lápiz o carboncillo de algún mobiliario como silla, mesa, sillón, taburete, escritorio etc., donde aplicarás sombras en áreas específicas para darle mayor volumetría al dibujo aplicando alguna técnica para el uso del tono; Una vez concluido el ejercicio, represéntalo a 1 punto de fuga dentro de un espacio ambientándolo con una temática referente al objeto tal como una cocina, recámara, baño etc.

ACTIVIDAD 2

Realiza un dibujo de imitación de un bodegón o paisaje, que contenga textura, composición, ritmo, simetría, posición, armonía, dirección y forma, estando organizado bajo una composición áurea.

ACTIVIDAD 3

Realiza el análisis de una de las OBRAS de los siguientes autores considerando su categoría estética, el movimiento al que pertenece, su estilo y características generales.

AUTORES A ELEGIR.

- **Roy Lichtenstein**
- **Michelangelo Buonarroti**
- **David Alfaro Siqueiros**



REFERENCIAS

- Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*, Trillas, México, 2008.
- Gombrich, E. H., *La Historia del Arte*, Phaidon, primera edición 1950, decimosexta edición 1995.
- Hanks Kurt, Belliston Larry, *El dibujo, la imagen como medio de comunicación*. Trillas, México, 1995.
- Boerboom Peter, Proetel Tim, *Dibujar el espacio*, Gustavo Gili, España, 2018
- García Estévez Edmundo, *Fundamentos geométricos del diseño y la pintura actual*, Trillas, UAM, México, 2010.
- *Fundamentos del dibujo artístico*, Parramón. España. 2012.
- *Introducción al dibujo artístico. Taller de Expresión Gráfica I*. Villegas. UNAM. 2102
- Blake, Wendon. *Dibujo del desnudo*. Barcelona, España.
- Loomis, Andrew. *El dibujo de figura en todo su valor*. Buenos Aires: Hachette.
- Gordon, Louse. *Dibujo anatómico de la figura humana*. México: Daimon.
- Tosto, Pablo. *La composición áurea en las artes plásticas*.
- Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*, Trillas, México, 2008.
- Kandinsky, Wassily. *Punto_ y_ línea_ frente_ al_ plano*. México: Grupo Editorial Tomo.
- Wong, Wuicius. (2008). *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*. México: Gustavo Gili.
- *Historia del arte*, Julieta de Jesús Cantú, editorial Trillas, México 2004.
- *Curso completo de dibujo*, Ian Simpson, editorial Blume, Singapur 1999.
- Vandayke, Scott, *De la línea al diseño*, México, Gustavo Gili, 1990.
- Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*, Barcelona, Gustavo Gili, 1998.
- Antonino, José. *La composición*. SEP Balmori, Santos. Áura Mesura. México: UNAM.

REFERENCIAS DIGITALES.

<https://definicion.de/proporcion-aurea/>

<https://jmlpanadero.wordpress.com/2012/03/16/lenguaje-y-comunicacion-visual-las-funciones-de-la-imagen/>

<https://es.slideshare.net/6052/funciones-de-la-imagen-39785084>

<https://es.slideshare.net/86xs/formatos-3303275>