



ALICIA CARRERA
SECUNDARIA

2

 | castillo

castillo
Education

ÍNDICE

CONOCE TU LIBRO	6
PROYECTO	8
UNIDAD 1 Símbolos y técnicas de las artes visuales	9

Aprendizajes esperados	Lección	Pág.	Ejercicio	Pág.
Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.	1. Los símbolos en las artes visuales	10	1. Lotería simbolista	89
Analiza su entorno para identificar los recursos de la imagen publicitaria.	2. Signos y símbolos	12	2. Mi signo del zodiaco	91
Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.	3. El sentido simbólico de una obra	14	3. Pintura simbólica del <i>Popol Vuh</i>	93
Propone una disposición original de los elementos, materiales y técnicas de las artes visuales, para resolver retos de una manera novedosa.	4. Alegorías y atributos	16	4. Mis alegorías	95
Investiga los trabajos más importantes de artistas visuales mexicanos, así como de la diversidad cultural y nacional de México.	5. Imágenes simbólicas en obras mexicanas	20	5. Mi símbolo mexicano	97
Propone una disposición original de los elementos, materiales y técnicas de las artes visuales, para resolver retos de una manera novedosa.	6. Las técnicas en las artes visuales	22	6. Bodegón	99
Utiliza el espacio a partir de la interacción cuerpo-tiempo para explorar sus posibilidades expresivas.	7. Técnicas y posibilidades expresivas	24	7. Temple- <i>collage</i>	101
Propone una disposición original de los elementos, materiales y técnicas de las artes visuales, para resolver retos de una manera novedosa.	8. Otras técnicas artísticas	28	8. Mosaico-vitral	103
Investiga los trabajos más importantes de artistas visuales mexicanos, así como de la diversidad cultural y nacional de México.	9. Técnicas y materiales mexicanos	30	9. El estambre es mi pincel	105
Experimenta las calidades y cualidades del sonido para crear ambientes con diferentes emociones.	10. La tecnología: una nueva técnica	32	10. Tecnoarte y estarcido	107

PROYECTO	34
Unidad 2 El paisaje y los muros en las artes visuales	35

Aprendizajes esperados	Lección	Pág.	Ejercicio	Pág.
Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.	1. El paisaje en las artes visuales	36	1. Un tema y un paisaje	109
Investiga los trabajos más importantes de artistas visuales mexicanos, así como de la diversidad cultural y nacional de México.	2. Paisajismo mexicano	38	2. Paisaje mexicano	111
Utiliza los conceptos básicos de la teoría del color para elaborar gradaciones cromáticas.	3. Elementos compositivos del paisaje	42	3. Reflejos, transparencias y más	113
Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.	4. Ideas y sentimientos a través del paisaje	44	4. Emociones y paisaje	115

Aprendizajes esperados	Lección	Pág.	Ejercicio	Pág.
Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.	5. Origen de la pintura mural	46	5. Mural al fresco	117
Investiga los trabajos más importantes de artistas visuales mexicanos, así como de la diversidad cultural y nacional de México.	6. Muralismo mexicano	50	6. Homenaje a un muralista	119
Utiliza el espacio a partir de la interacción cuerpo-tiempo para explorar sus posibilidades expresivas.	7. Murales y espacio públicos	52	7. Mi hoja, mi muro	121
Propone una disposición original de los elementos, materiales y técnicas de las artes visuales, para resolver retos de una manera novedosa.	8. Técnicas y materiales del muralismo	54	8. Minimural de mosaicos	123
Investiga los trabajos más importantes de algunos artistas visuales de la región o de su país, para reconocer sus características como patrimonio cultural.	9. Arte callejero	56	9. Grafiti	125
Investiga los trabajos más importantes de artistas visuales mexicanos, así como de la diversidad cultural y nacional de México.	10. Generación de la Ruptura	58	10. Mi generación, mi inquietud	127

PROYECTO 60
UNIDAD 3 Obras tridimensionales: cualidades y significados 61

Aprendizajes esperados	Lección	Pág.	Ejercicio	Pág.
Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.	1. Abstracción del arte	62	1. Proceso de abstracción	129
Propone una disposición original de los elementos, materiales y técnicas de las artes visuales, para resolver retos de una manera novedosa.	2. El lenguaje de la abstracción	64	2. <i>Collage</i> abstracto	131
Utiliza el espacio a partir de la interacción cuerpo-tiempo para explorar sus posibilidades expresivas.	3. Abstracción geométrica	66	3. Tucán abstracto	133
Utiliza el espacio a partir de la interacción cuerpo-tiempo para explorar sus posibilidades expresivas.	4. Abstracción orgánica	68	4. Cordón abstracto	135
Investiga los trabajos más importantes de artistas visuales mexicanos, así como de la diversidad cultural y nacional de México.	5. La abstracción en el arte mexicano	70	5. Mi yo abstracto	137
Utiliza el espacio a partir de la interacción cuerpo-tiempo para explorar sus posibilidades expresivas.	6. Las formas en el espacio arquitectónico	72	6. Boceto arquitectónico	139
Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.	7. Abstracción lírica o espontánea	74	7. Libertad y espontaneidad	141
Experimenta las calidades y cualidades del sonido para crear ambientes con diferentes emociones.	8. Técnicas de la abstracción lírica o espontánea	76	8. Música y <i>frottage</i>	143
Utiliza los conceptos básicos de la teoría del color para elaborar gradaciones cromáticas.	9. Informalismo y expresionismo abstracto	80	9. Campos de color	145
Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.	10. Ideas y sentimientos a través de la abstracción	84	10. Sentimientos, arte y poesía	147

BIBLIOGRAFÍA 86
CRÉDITOS ICONOGRÁFICOS 86
BITÁCORA 88

SÍMBOLOS Y TÉCNICAS DE LAS ARTES VISUALES

PROYECTO ARTÍSTICO

A lo largo de esta unidad obtendrás aprendizajes y habilidades que te ayudarán a concebir, diseñar, crear y exhibir un proyecto artístico de manera individual.

En las lecciones de esta unidad abordaremos temas que te permitirán planear el proyecto y definir los materiales que necesitarás. Aprenderás qué son los símbolos y cómo pueden expresar conceptos, temas y emociones en el arte. Conocerás las principales técnicas de las artes visuales y llevarás a cabo ejercicios artísticos que te ayudarán a desarrollar tus habilidades.

- Para iniciar tu proceso creativo, elige un tema que te interese, ya sea de entretenimiento (música, teatro, cine, viajes), ecología o tecnología, y piensa en algo específico que quisieras promocionar; por ejemplo, si es música, el disco de un artista; si es cine, una película; si son viajes, un lugar.
- El proyecto para esta unidad es realizar una **imagen publicitaria**; por ejemplo, un cartel, un folleto, un video o una escultura para promover un producto. Para crear esta imagen puedes utilizar símbolos, alegorías, colores, elementos compositivos, una o más técnicas y materiales orgánicos, reciclados o tecnológicos.
- Puedes inspirarte en las obras de los artistas que conozcas a lo largo de la unidad, en las técnicas que se explicarán, y también consultar las ligas de la sección @rte y los ejercicios de CreArte para obtener más ideas.
- Investiga en libros, revistas, periódicos o internet acerca de los aspectos implicados en tu proyecto: el tema que elegiste, qué es el simbolismo, las características y finalidades de las imágenes publicitarias y la relación entre arte y publicidad.
- Procura observar la mayor cantidad de imágenes artísticas, simbólicas y publicitarias hechas por artistas, diseñadores o ilustradores. Por ejemplo, cuando vayas por la calle procura ver los anuncios publicitarios o

espectaculares y observa sus características, analízalas y compáralas. Registra tus observaciones en una tabla en la que señales el tipo de obra de que se trata, la técnica, el material y los elementos que más llamen tu atención. Esto puede ayudarte a hacer comparaciones, tomar ideas e ir definiendo la obra de tu proyecto.

- Con ayuda de tu profesor, identifica las tareas necesarias para la planeación y realización de la obra, así como para su exhibición y presentación al público.
- Haz bocetos y apuntes; mejóralos a medida que incorpores los aprendizajes de la unidad hasta que tengas claro el tipo de obra que quieres realizar.
- ¡Manos a la obra! Con la asesoría de tu profesor, comienza a darle vida a tu idea hasta convertirla en realidad.
- Escribe una ficha técnica en la que indiques título, autor, técnica, materiales, lugar y año de creación.
- Investiga con tu profesor dónde pueden hacer el montaje y exhibición de sus obras; por ejemplo, en el patio de la escuela u otro espacio donde la comunidad escolar pueda apreciarlas.
- Organízate con el grupo para montar la exhibición; coloquen la ficha técnica a un lado de cada obra que el público conozca sus datos.
- Reflexiona en estas preguntas: *¿Consideras que tu obra refleja el tema que elegiste? ¿Por qué? ¿Con qué materiales disfrutaste más trabajar? ¿Ya conocías la técnica que usaste o aprendiste alguna nueva? ¿Cuál fue la reacción o los comentarios de las personas que vieron tu obra?*
- Al término de la exhibición, reúnanse en grupo y reflexionen con su profesor acerca del proceso creativo, las dificultades que encontraron, las soluciones que buscaron para resolverlas, los aciertos o problemas para la exhibición y lo que aprendieron a lo largo del proyecto.



Vida y muerte, Gustav Klimt, 1916



LECCIÓN 1

LOS SÍMBOLOS

EN LAS ARTES VISUALES

Un símbolo tiene en sí mismo su propia evidencia.

Lucian Blaga, poeta, filósofo y dramaturgo rumano (1895-1961)

ENTERARTE

La iconografía y la iconología son disciplinas del arte. Estos términos se derivan del griego *eikon* (imagen), *graphia* (representación) y *logia* (discurso). Su estudio es fundamental para los historiadores del arte que buscan analizar, descifrar y comprender a profundidad los temas, las ideas o los sentimientos que expresa una pieza artística, al desvelar el significado oculto de una obra a través de la interpretación de los signos, los símbolos y las imágenes que el artista plasmó y que representan algo diferente en la obra.

El arte es un medio de expresión que permite al artista **comunicar** su mundo, tanto interno como externo, a través de las **obras que crea**. Así como los literatos se expresan mediante la palabra escrita o los bailarines por medio de la danza, los artistas visuales lo hacen a través de las imágenes.

La **comunicación visual**, como lo estudiaste el año pasado, se logra al conjuntar los elementos del aspecto **formal** o visible de una obra (es decir, las líneas, texturas, perspectiva, colores y figuras, entre otros) con el contenido de la misma obra, o lo **invisible**, lo que **expresa más allá de la forma**.

Es precisamente en el contenido de la obra donde tiene cabida lo **simbólico**. Una manera de expresar ideas, emociones o conceptos más allá de lo evidente a simple vista es por medio de símbolos. Un ejemplo de esto son los símbolos patrios, que tienen un sinnúmero de significados para los habitantes de un país.

Los símbolos sirven para expresar ideas o pensamientos de **gran profundidad** o complejidad. Vamos a explicarlo con uno de los elementos básicos de las artes visuales: la línea. Si vemos una línea ondulada en una pintura, se trata de un elemento compositivo o formal que tiene muchas funciones, como crear formas, dar contorno a las figuras o generar movimiento o ritmo; sin embargo, si esa línea se alarga y se une para formar la figura de una especie de ocho alargado y horizontal, se convierte en un **símbolo** que **representa un concepto** tan vasto como el infinito (figura 1.1).

1.1. Símbolo de infinito.

¿Qué son los símbolos visuales?

Los **símbolos visuales** son **formas, figuras o colores** que representan una idea, un concepto o un sentimiento. Para la iconología los símbolos son indispensables para descifrar e interpretar las obras; sin embargo, un símbolo puede tener varias lecturas según el contexto (tiempo y espacio) en el que se haya creado y la interpretación que le dé quien lo observa.

Por ejemplo, cuando vemos la figura de una paloma blanca en un cartel publicitario o propagandístico es probable que simbolice la paz mientras que, si la vemos en una imagen de la religión católica, adquiere otro significado, pues simboliza al Espíritu Santo (figuras 1.2 y 1.3, siguiente página).



1.2. Esta imagen de una paloma blanca con una hoja de olivo en el pico es el símbolo de la paz que Pablo Picasso realizó para el Congreso Mundial de la Partidarios de Paz, celebrado en París en 1949.

Paloma de la paz, Pablo Picasso, 1961



Cada pueblo crea sus propios símbolos. Algunos se van universalizando con el paso del tiempo y adquieren el mismo significado en muchos rincones del mundo, como la paloma y el símbolo del infinito.

Según el lugar o la época, los símbolos tener sus propios significados, aunque se trate de la misma figura. Esto es frecuente con los animales; por ejemplo, el conejo es un animal muy enigmático que representa algo distinto en varias culturas. Para los aztecas simbolizaba la luna (figura 1.4); en China representa el cuarto signo del zodiaco; en la cultura celta se relacionaba con la adivinación, y en el famoso libro *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll, el conejo tiene un gran simbolismo relacionado con el tiempo.

En las siguientes lecciones profundizaremos sobre las características de los símbolos.

1.3. En esta obra la imagen de una paloma blanca simboliza al Espíritu Santo en la religión católica.



Pintura de la Iglesia del Santo Sepulcro, Jerusalén, siglo XIX

@RTE

■ Observa los símbolos que elaboran las mujeres *mataji* (madre respetada) en las puertas de las casas en la India en <http://www.edutics.mx/3F8>.

■ Observa algunas imágenes de símbolos de colores, dioses y números en la cultura náhuatl en <http://www.edutics.mx/3FX>.

EXPRESARTE

Ve a la página 89 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 89 y lee las instrucciones para realizar la obra "Lotería simbolista" en la página 90.

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

- lápiz
- goma
- lápices, acuarelas, plumones, acrílicos o pasteles de colores
- averigua y anota las características de tu signo del zodiaco: animal, objeto, elemento, colores, piedra, metal, número, planeta regente, personalidad y formas de los signos o símbolos que lo representen



1.4. El conejo o *tochtli* representa el octavo día en el calendario azteca y se le relacionaba con la luna, la fertilidad y la abundancia del ciclo agrícola. Este animal es un símbolo en diversas culturas y tiene diferentes significados.

Tochtli del calendario azteca

LECCIÓN 2

SIGNOS Y SÍMBOLOS

1.5. Diferentes usos de la flecha como signo y como símbolo.

Aquello que es profundo ama el silencio de los signos.

Rafael Lasso de la Vega, poeta español (1890-1959)

El uso de símbolos parece ser inherente al ser humano. No se sabe cuándo surgieron, pero en las pinturas rupestres es posible apreciar diversas formas y figuras que representan signos o símbolos que los seres humanos de aquel tiempo utilizaron para expresar su cosmovisión; es decir, su manera de ver y comprender el mundo. En la sección @rte puedes consultar más información al respecto.

¿Signo o símbolo?

Los signos y los símbolos están estrechamente relacionados, por lo que pueden llegar a confundirse. Sin embargo, son diferentes porque cada uno tiene sus propias características, sobre todo por la función que desempeñan en una imagen o composición. Para explicarlo, recuerda que el análisis de una obra de arte considera dos aspectos: lo formal (o lo visible) y el contenido (o lo invisible).

Los signos y los símbolos también tienen que ver con esta distinción. Así pues, los signos se refieren a la forma o figura de "algo", mientras que los símbolos incluyen el significado profundo de ese "algo", y su interpretación depende mucho de la manera en que dichos símbolos se representen en una imagen y de los demás elementos que los acompañan.

Ya hemos dicho que los símbolos son figuras o formas que han ido cambiando o adquiriendo diferentes significados con el paso del tiempo, según el lugar o la cultura en la que se originaron. Así, no es lo mismo la imagen de una flecha sola que una flecha a punto de ser disparada



por un ángel; la primera imagen es un signo y la segunda un símbolo que representa a Cupido, el dios del amor en la mitología romana.

Veamos algunas maneras de utilizar una flecha en varias imágenes para explicar las diferencias entre signo y símbolo (figura 1.5); es evidente que, según la forma en la que se utilice, tendrá diferentes significados o simbolismos. Como puedes ver en la imagen de una flecha (A), este signo es una figura formada por la unión de líneas que terminan en punta. El signo de una flecha se convierte en un símbolo cuando se coloca en un formato con ciertos colores para integrar una señal de tránsito que indica que está permitido dar vuelta a la derecha (B). Las flechas también son un

ENTERARTE
En ocasiones los símbolos adquieren un significado que no tenían en un principio. Éste es el caso del caduceo y el bastón de Esculapio, usados hoy en día para representar la medicina. Ambos símbolos son similares pues contienen serpientes y un bastón o una vara, pero originalmente el primero simbolizaba el intercambio, el comercio o la mensajería. En la sección @rte puedes conocer la historia de estos símbolos y apreciar sus similitudes y diferencias.



símbolo en una ilustración sobre la transfusión sanguínea en la que se usaron en forma creativa para representar la circulación de la sangre durante las transfusiones (C). Por último, en el anuncio (D), la flecha se mantiene como signo, ya que se utiliza para indicar la ubicación de un comercio y no para transmitir una idea o concepto.

Para seguir con el ejemplo de la flecha, cuando este signo se combina con otros elementos, figuras o escenas adquiere un significado para indicar algo y simbolizar una actividad, emoción, idea, concepto o personaje. Por ejemplo, cuando en las pinturas rupestres la flecha se representa junto a una figura humana simboliza la caza, una actividad muy importante para la supervivencia en esa época. Y si la

encontramos unida a un círculo en la parte superior, forma el símbolo de masculino ♂.

En un nivel más complejo y profundo, que suele requerir del estudio de la **iconografía** y la **iconología**, los signos y símbolos ayudan a los especialistas e historiadores del arte a **identificar** personajes, temas o conceptos. Un ejemplo es cuando una flecha atravesada en el corazón simboliza la transverberación o experiencia mística profunda de Santa Teresa de Ávila, la mística española más importante del siglo XVI (figura 1.6).

Observa las imágenes a tu alrededor para reconocer los signos y los símbolos que se utilizan. Estos recursos suelen emplearse con frecuencia en la publicidad.

@RTE

Mira el video sobre la historia del caduceo y el bastón de Esculapio en <http://www.edutics.mx/3FB>.

Lee sobre algunos símbolos de la Edad de Hielo que pudieron dar origen a la escritura en <http://www.edutics.mx/3F2>.

EXPRESARTE

Ve a la página 91 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 91 y lee las instrucciones para realizar la obra "Mi signo del zodiaco" en la página 92.

1.6. La iconología señala que la imagen de una mujer vestida con hábito de monja, en una postura de entrega religiosa y con el corazón atravesado por una flecha divina, representa a Santa Teresa de Ávila.

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

- lápiz
- goma
- lápices, acuarelas, plumones, acrílicos o pasteles de colores

LECCIÓN 3

EL SENTIDO SIMBÓLICO EN UNA OBRA

El hombre no vive, como las bestias salvajes, en un mundo de cosas meramente físicas, sino en un mundo de signos y símbolos.

Pitigrilli, escritor italiano (1893-1975)

ENTERARTE

Los códices prehispánicos (*tonalámatl* en náhuatl, que significa "libro de los destinos") son documentos visuales que muestran la cosmovisión de las culturas mesoamericanas mediante figuras, signos y símbolos que conforman imágenes llenas de color. El códice Borgia es uno de los menos de 20 códices que sobrevivieron a la Conquista. Hay diversas interpretaciones de su contenido, entre otros temas, muestra los símbolos de los días y de las deidades relacionadas con éstos. Observa sus imágenes en la sección @rte.

Así como las obras de arte tienen una **función**, los símbolos también tienen un sentido. A través de los elementos que los componen buscan **expresar** un concepto, una idea, una emoción o un sentimiento **particular** de la persona o cultura que los creó. Gracias a esto **adquieren un sentido** que puede ser **religioso, mitológico, sagrado, funerario o ritual**, entre otros.

Para conocer el sentido de una obra de arte basta fijarte en sus cualidades estéticas y en los signos, símbolos y otros elementos que componen una **pintura, vasija, escultura, instalación, performance o artesanía**. Esta observación te ayudará a interpretar mejor el sentido y la intención de la obra. Entre mayor sea tu conocimiento sobre los símbolos, mejor y más profundo será tu análisis.

El **sentido simbólico** de una obra refleja también la **innata necesidad** del ser humano de explicarse el mundo y de responder preguntas como **¿Quién soy? ¿De dónde vengo? ¿A dónde voy?** Estas preguntas inspiran a los artistas a crear sus imágenes y a darles diferentes sentidos, de modo que reflejen su vida, su entorno, sus costumbres y sus creencias. Es así como cada cultura expresa su propia visión del mundo a través de sus leyendas, mitos, imágenes, objetos o personajes que representan en sus obras artísticas.

Una representación artística muy conocida está basada en un mito y muestra a una loba amamantando a dos niños: Rómulo y Remo. Esta imagen simboliza la fundación de la ciudad de Roma, lo que le da una función histórica (figura 1.7).

1.7. El símbolo de dos niños amamantados por una loba se refiere al mito de Rómulo y Remo, y también simboliza la fundación de la ciudad de Roma en Italia, por lo que tiene funciones mitológicas e históricas.



Escultura de Rómulo y Remo, Roma, Italia

Un símbolo de función religiosa muy poderoso es la cruz. En cuanto se observa una imagen donde se vea representada una cruz, lo más probable es que el espectador comprenda que se trate de un símbolo del cristianismo.

En cambio, el sentido simbólico de una serpiente dependerá de otros elementos o de las cualidades con las que se le represente. Por ejemplo, si vemos una serpiente en una pieza artística en la que hay cruces, ángeles, vírgenes, santos o palomas se trata de un símbolo con sentido religioso que representa a Satanás (figura 1.8, siguiente página).

Sin embargo, cuando vemos una serpiente con plumas en una obra prehispánica de Mesoamérica, estamos ante un símbolo mitológico sagrado que representa a Quetzalcóatl o la serpiente emplumada, uno de los dioses más importantes de nuestra cultura. La serpiente simboliza la parte

1.8. La serpiente tiene diferentes sentidos simbólicos según los elementos de los que se acompaña. Cuando se le representa siendo pisada por una mujer que se apoya en la luna se trata de un símbolo con sentido religioso que encarna a Satanás despreciado por la Virgen María, lo que simboliza el triunfo del bien sobre el mal.



La Inmaculada Concepción, Pedro Pablo Rubens, 1628-1629

física o limitada del ser humano y las plumas su parte espiritual (figura 1.9).

Cada obra tiene un sentido simbólico acorde con el lugar y tiempo en el que fue creada. Tenerlo en cuenta es fundamental para descifrar mejor su contenido. Una constante de todas las culturas es que este sentido simbólico se relaciona por completo con sus necesidades de expresión. En muchos casos, los colores, las formas y las figuras representadas tienen que ver con conceptos, personajes o creencias relacionados con la vida, ya sea en la Tierra o en el más allá (figura 1.10).



Templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan

1.9. La representación prehispánica de una serpiente con plumas evoca a Quetzalcóatl, uno de los dioses prehispánicos de mayor importancia, y tiene una función mitológica.



Pintura en el Valle de los Reyes, Luxor, Egipto

1.10. La antigua cultura egipcia está llena de símbolos con sentido ritual y sagrado que refieren a sus creencias respecto a la vida y la muerte. Por ejemplo, un ojo con una línea ondulada es el símbolo del ojo de Horus, que representa protección, el orden y estabilidad del cosmos. Aprende más sobre el sentido sagrado de los símbolos egipcios en la sección @rte.

@RTE

■ Conoce el significado de algunos símbolos de la antigua cultura egipcia en <http://www.edutics.mx/Ukw>.

■ Observa las numerosas imágenes con sentido simbólico ritual y sagrado que conforman el código Borgia en <http://www.edutics.mx/Uk5>.

EXPRESARTE

Ve a la página 93 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 93 y lee las instrucciones para realizar la obra "Pintura simbólica del Popol Vuh" en la página 94.

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

- lápiz
- goma
- sacapuntas
- lápices, acuarelas, plumones, acrílicos o pasteles de colores

LECCIÓN 4

ALEGORÍAS Y ATRIBUTOS

El símbolo universal es aquel en el que hay una relación intrínseca entre el símbolo y lo que representa.

Erich Fromm, psicólogo y filósofo alemán (1900-1980)

ENTERARTE

El simbolismo es una corriente artística europea de finales del siglo XIX. Aunque sus obras más importantes representan mitos o alegorías, los artistas simbolistas no buscaban darles a sus símbolos significados específicos o establecidos, sino todo lo contrario: su intención era despertar a través de éstos emociones e ideas profundas más libres y evocadoras, como ocurre con la poesía. Observa obras de esta corriente en la sección @rte.

En esta lección abordaremos un tema imprescindible en las artes visuales, las **alegorías** y los **atributos**, y la manera en que los artistas combinan o disponen estos elementos para expresar lo que desean.

¿Atributo o alegoría?

Comenzaremos por explicar las diferencias entre una alegoría y un atributo. Ambos son imágenes simbólicas que expresan ideas, conceptos o emociones.

Alegoría: son imágenes de **figuras** de personas, animales u objetos que adquieren un significado simbólico para representar un **valor o concepto abstracto**, como la **justicia**, la **muerte**, la **patria** o la **caridad**, entre otros.

Atributo: son las cualidades características de un **objeto o animal**, y se representan de manera simbólica en una obra.

Usemos un ejemplo muy conocido para explicarlo: el concepto de **justicia**. La imagen de una mujer con una venda que le cubre los ojos, y que lleva una balanza en una mano y a veces una espada en la otra, es una **alegoría de la justicia**, y sus **atributos** son la **venda** y la **balanza** (figura 1.11).

Una alegoría recurrente en las artes visuales es la de la **muerte**. Se representa como una calavera o un esqueleto con una túnica larga, guadaña u hoz, que es un instrumento para segar. Los atributos son la calavera o el esqueleto, la túnica y la guadaña (figura 1.12, siguiente página).

Las alegorías y sus atributos no siempre representan lo mismo ni son del todo evidentes, por ello el trabajo de la

1.11. Esta alegoría es ampliamente conocida. Representa el poder de la razón y la justicia, la cual es ciega, pues debe aplicarse por igual a todos los seres.



Estatua de la justicia



1.12. Esta obra de Gustav Klimt se titula *Vida y muerte*; es un ejemplo del uso de alegorías, atributos y símbolos. La alegoría de la muerte es la figura con los atributos del esqueleto, la túnica y la guadaña en mano. La alegoría de la vida es la figura de un bebé que simboliza el nacimiento.

Vida y muerte, Gustav Klimt, 1916



1.13. La alegoría de la verdad se reconoce por la figura femenina con atributos como el espejo y el pozo, y la del tiempo por un hombre mayor con alas y un reloj de arena. La figura que es pisada simboliza la mentira o la calumnia. Ambas alegorías suelen representarse juntas, ya que simbolizan que el tiempo siempre acaba revelando la verdad.



Alegoría del Tiempo y la Verdad, Annibale Carracci, 1584-1585



Venus de Willendorf, ca. 25000-28000 a. C.

iconología es tan importante para descifrar el contenido de una obra y lo que expresa. Algunos atributos se utilizan en varias alegorías; por ejemplo, si la guadaña está en la mano de un señor mayor con alas, se trata del dios griego Cronos y es una alegoría del tiempo. Otro caso es la alegoría de la verdad, representada por una figura humana saliendo de un pozo con un espejo o halo luminoso en la mano; los atributos del sol y el espejo tienen distintos significados si hay otros elementos en la composición (figura 1.13).

La mitología grecorromana ha sido muy utilizada en las artes visuales occidentales para representar alegorías.

Por ejemplo, la vida, el amor, la fertilidad y la belleza se representan con imágenes de la diosa Venus o Afrodita. Sus atributos más conocidos son la manzana, la concha o la paloma. Por su gran sentido simbólico se le ha dado el nombre de esta diosa a figurillas prehistóricas que representan dichos conceptos. Tal es el caso de una de las estatuillas más importantes del arte paleolítico, la *Venus de Willendorf* (figura 1.14).

En el arte europeo, la diosa Venus ha sido representada en gran cantidad de obras de las artes visuales (figura 1.15, siguiente página) y de literatura, música, danza y teatro.

1.15. Esta obra de Botticelli es una de las más famosas de la historia de las artes visuales no sólo por sus cualidades estéticas sino por su contenido simbólico. Gracias a los atributos, como la concha que sostiene a la mujer, podemos interpretar que se trata de la diosa Venus.



El nacimiento de Venus, Sandro Botticelli, 1484

1.16. Observa en la imagen los elementos característicos de san Jorge. Vestido y armado como romano, monta en su caballo para combatir a un dragón, que es su atributo característico.



Monumento a San Jorge, Moscú, Rusia

En otras culturas, el planeta Venus ha inspirado infinidad de símbolos y alegorías; por ejemplo, en la simbología precolombina el planeta Venus está directamente relacionado con Quetzalcóatl o Kukulcán en un sentido alegórico de creación y vida, pero sus atributos son la serpiente y las plumas en lugar de una mujer.

Los atributos son elementos clave para identificar a los numerosos santos en las imágenes religiosas. Por ejemplo, un

santo con llaves se trata de san Pedro, mientras que una cabeza en una bandeja representa a san Juan Bautista. Un ángel con armadura de romano y espada es san Miguel, y si lo vemos derrotando a un dragón se trata de san Jorge (figura 1.16).

En el arte colonial mexicano, cuya función era religiosa y evangelizadora, predominan las imágenes con alegorías, atributos y símbolos católicos. Sin embargo, luego de la guerra de Independencia se crearon imágenes con alegorías





1.17. Esta obra del siglo XIX, *Alegoría de la patria*, representa la patria con la corona de laureles que simboliza la victoria, y el águila y la bandera que representan la libertad e identidad mexicanas. La corona de plumas refiere al espíritu prehispánico, y la mujer sentada sobre cañones señala el triunfo de la patria en la guerra de Independencia.



La Libertad guiando al pueblo, Eugène Delacroix, 1830

1.18. Una de las obras más famosas en las artes visuales es esta alegoría de la libertad, representada por una mujer que sostiene la bandera de Francia, símbolo del triunfo de la revolución francesa.

que reforzaron el sentimiento de libertad, identidad y patria (figura 1.17).

La libertad es otra alegoría que ha sido muy representada en obras artísticas y monumentos alrededor del mundo. Por lo general la reconocemos por la figura de una mujer con un brazo alzado y una antorcha o fuego patrio en la mano (figuras 1.18 y 1.19).

1.19. La Estatua de la Libertad es muy representativa de la ciudad de Nueva York, en Estados Unidos.



Estatua de la Libertad, Nueva York, EUA

@RTE

■ Conoce las características de la corriente del simbolismo y algunas de sus obras en <http://www.edutics.mx/Uke>.

■ Mira el video del montaje de la exposición Escudo Nacional. Flora, fauna y biodiversidad, que mostró alegorías y atributos de este símbolo patrio en <http://www.edutics.mx/Ukm>.

■ Conoce un análisis alegórico del amor en la obra *La Primavera* de Botticelli en <http://www.edutics.mx/Uks>.

EXPRESARTE

Ve a la página 95 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 95 y lee las instrucciones para realizar la obra "Mis alegorías" en la página 96.

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

- lápiz
- goma
- tijeras
- lápiz adhesivo o pegamento
- revistas para compartir
- lápices, acuarelas, plumones, acrílicos o pasteles de colores que representen a México

LECCIÓN 5

IMÁGENES SIMBÓLICAS EN OBRAS MEXICANAS

Una pintura es un poema y nada más. Un poema hecho de relaciones entre formas, como otras clases de poemas hechos de relaciones entre palabras, sonidos o ideas.

José Clemente Orozco, muralista mexicano (1883-1949)

ENTERARTE

El arte huichol o *wixárika* es creado a base de signos, símbolos y colores con los que los artistas representan su cosmovisión. Entre sus principales cualidades está el brillo de sus colores, formas y figuras, pues los huicholes consideran que con estos elementos se abre un *nierika* o puerta para comunicarse con los dioses. Este proceso creativo lleva implícito un sentido místico.

En esta lección observaremos algunos trabajos de artistas mexicanos que están llenos de simbolismo y maestría tanto en su forma como en su contenido, y que son parte importante de nuestro patrimonio cultural y ejemplo de la diversidad artística de México. Ya sea en un objeto prehispánico que apreciemos en un museo, una pintura religiosa del arte colonial, un mural o una artesanía podremos encontrar simbolismos **propios de nuestra identidad y cultura**. Por ello a veces nos estremecen, nos conmueven o nos impactan, pues nos sentimos **identificados** porque expresan nuestra historia, creencias y cultura; o nos despiertan algo muy personal y que obedece a cierta experiencia de nuestra propia vida.

Iniciaremos con el arte huichol, una manifestación artística mexicana con gran contenido simbólico. Los artistas huicholes reciben el nombre de *marakames* o chamanes, quienes plasman un contacto místico en sus obras a través de un simbolismo profundo que expresa sus creencias.

Algunos símbolos, atributos y significados de la mitología *wixárika* son las flechas que representan lo masculino; las jícaras para lo femenino; el fuego o Tatewari es dios abuelo fuego que es más viejo que el Sol; el águila, es el puente entre dioses y seres humanos; la lagartija es protectora del fuego, y el venado, es el animal sagrado y dios principal, creador del maíz y relacionado con la prosperidad (figura 1.20).

Otra corriente artística mexicana con gran contenido simbólico es el muralismo. Cabe destacar la obra de José Clemente Orozco por la fuerza de sus imágenes, muchas

1.20. En la cultura *wixárika* la deidad más importante es Kauyumari, también conocido como venado azul o hermano mayor, cuyo símbolo es un venado. Se le equipara con Quetzalcóatl por su dualidad terrenal-espiritual.



Arte huichol, Alejandro Linares García, s/f

veces dramáticas, inquietas o inspiradoras. Gracias al uso de figuras, colores alegorías o atributos difícilmente puede verlas sin sentirse confrontado, maravillado, conmovido o abrumado. Y es que Orozco abordó en sus obras temas de fuerte contenido social y recurrió a los mitos para simbolizar problemáticas sociales y representar sucesos históricos o políticos (figura 1.21, siguiente página).

1.21. Esta imagen no sólo impacta por su tema sino también por su simbolismo: el ser humano que rompe con enojo las ideologías que pretenden someterlo aprovechándose de sus miedos y debilidades. Este sentimiento de arrebató y quebranto se refuerza con elementos compositivos como el color rojo del fuego, las texturas en los trozos de cruz y los contrastes de luz y sombra.

Cristo destruye su cruz, José Clemente Orozco, 1943



Los colores de Oaxaca, Rodolfo Morales, 1996



1.22. Mediante colores y figuras de iglesias, frutas, banderas y personajes indígenas, las obras de Rodolfo Morales expresan un claro sentimiento nacional y revelan la belleza de las comunidades oaxaqueñas. Gran parte de sus ganancias fueron destinadas a la conservación del patrimonio cultural de Oaxaca.



Dos muertos con tortuga azul, Francisco Toledo, 1989

1.23. En la obra del pintor oaxaqueño Francisco Toledo se aprecian alegorías de la muerte y el uso de formas, figuras y animales con un gran simbolismo mitológico prehispánico.

Otros artistas mexicanos que cabe mencionar en esta lección son los oaxaqueños Rodolfo Morales (figura 1.22) y Francisco Toledo (figura 1.23), tanto por el simbolismo que emplean en sus obras como por su labor en la difusión y conservación del patrimonio artístico de nuestro país.

@RTE

- Observa un proceso de creación de arte huichol o wixárika en <http://www.edutics.mx/UZE>.
- Mira cómo se representa México en la obra de Rodolfo Morales en <http://www.edutics.mx/UZD>.
- Conoce sobre las formas simbólicas del sonido de la lengua zapoteca en las obras de Toledo en <http://www.edutics.mx/UZR>.
- Mira el video del análisis de *Las dos Fridas* en <http://www.edutics.mx/UZZ>.

EXPRESARTE

Ve a la página 97 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 97 y lee las instrucciones para realizar la obra "Mi símbolo mexicano" en la página 98.

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

- carboncillo o lápiz HB
- organícense en el grupo para traer 4 frutas, un mantel y utensilios de cocina (jarra, cuchara, cucharón, pala o plato)
- observa las características de bodegones en libros o internet

LECCIÓN 6

LAS TÉCNICAS EN LAS ARTES VISUALES

El espíritu creador no pregunta, sabe.

Salvador de Madariaga, escritor español (1886-1978)

ENTERARTE

El bodegón, también conocido como naturaleza muerta, es una representación artística de objetos como frutas, flores, jarrones, canastas, libros o animales sin vida. Por lo general el artista los coloca en cierta disposición antes de plasmarlos en su obra. *Vanitas* es un tipo de bodegón con gran carga simbólica, muy común en el barroco, que utiliza símbolos como cráneos y relojes para recordarnos lo breve que es la vida. Observa en la sección @rte una interpretación reciente de los bodegones.

En esta primera parte de la unidad abordaremos un elemento fundamental de las artes visuales: la técnica.

La palabra **técnica** se deriva del griego *techne*, que significa **arte, habilidad, ciencia o destreza**. En el mundo de las artes visuales el término *técnica* suele utilizarse para referirse al manejo que hace el artista de los **materiales y las herramientas** durante su proceso creativo para resolver retos y crear su obra. La técnica no define el nombre del material que utiliza, pero a veces coinciden y pueden confundirse. Como ejemplo podemos mencionar las técnicas al óleo y la acuarela, que llevan el mismo nombre que el de los materiales que se utilizan. La técnica al óleo usa pinturas llamadas *óleos* que están hechas a base de aceite; mientras que la acuarela usa pinturas llamadas *acuarelas* que se fabrican a base de agua.

La misma técnica puede utilizarse de varias maneras; por ejemplo, en la técnica al óleo es posible manejar las pinceladas de modo enérgico y cargado de pintura, lo que dará mayor textura a la composición (figura 1.24), o que las pinceladas sean suaves, como en las pinturas realistas (figura 1.25, , siguiente página).

Cada técnica tiene su potencial, pero también sus limitaciones, y los artistas eligen la que brinde mayor **fuerza expresiva** a su obra (figura 1.26). Hay casos en los que deciden **adaptarlas o combinarlas** con otras técnicas o materiales.

El desarrollo y la creación de nuevas técnicas van de la mano con la necesidad del ser humano de expresarse. La primera técnica de la historia podrían ser las manos que,

1.24. Observa cómo en esta imagen de técnica al óleo se usan pinceladas enérgicas y con más pintura para crear diversas texturas.



Textura de pintura al óleo

utilizadas a manera de pincel, plasmaron imágenes en las paredes de las cuevas con algunos pigmentos. Éste es el antecedente de una de las técnicas más importantes de la pintura mural: la técnica del fresco.

Las técnicas se crean, perfeccionan y enriquecen cada vez más. Su uso depende de la creatividad, habilidad y destreza manual del artista, lo que permite que cada obra tenga un sello personal e irrepetible. En las siguientes lecciones notarás que, ya sea con el uso de materiales rudimentarios o de las tecnologías más recientes, el arte no tiene límites, ni la imaginación de los artistas al crear las formas, las figuras y los diseños de su obra (figura 1.27, siguiente página).



1.25. En esta obra de Bacchiacca se usa la técnica al óleo, pero las pinceladas son más suaves y delicadas, con lo que se logra otro tipo de textura.



1.26. Una de las técnicas más utilizadas es el lápiz o el carboncillo, sobre todo para crear bocetos. Los bodegones con esta técnica son frecuentes gracias a las posibilidades que brinda de crear claroscuros, sombras, texturas, tonos y la ilusión de volumen.



Artista trabajando vidrio soplado

1.27. Las posibilidades de las técnicas y los materiales son numerosas. Un ejemplo es el vidrio, que permite crear desde pequeñas piezas únicas hasta majestuosos vitrales en iglesias y edificios.

@RTE

■ Mira fotografías de bodegones con objetos de tecnología obsoleta en <http://www.edutics.mx/U4U>.

■ Observa cómo se dibuja un bodegón a lápiz en <http://www.edutics.mx/U43>. Te servirá para el ejercicio de esta lección.

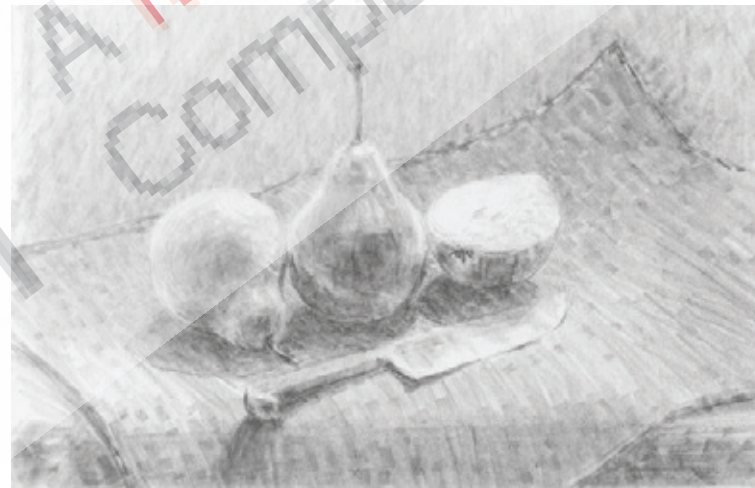
■ Observa a Henry Matisse trabajar con su técnica de recorte de papeles en <http://www.edutics.mx/U4J>.

EXPRESARTE

Ve a la página 99 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 99 y lee las instrucciones para realizar la obra "Bodegón" en la página 100.



Dibujo a lápiz

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

Por equipos traigan:

- 6 pinceles
- un huevo, agua
- tijeras y lápiz adhesivo
- 2 recipientes pequeños
- pigmento rojo, azul y amarillo en polvo
- papel de varios tipos: periódico, revistas, boletos, folletos
- cuchara, palillo, colador, tabla de picar de plástico o vidrio, charola para hacer hielos, espátula, gotero o popote

LECCIÓN 7

TÉCNICAS Y POSIBILIDADES EXPRESIVAS

La creatividad es permitirse cometer errores; el arte es saber cuáles conservar.

Scott Adams, dibujante caricaturista estadounidense (1957-)

ENTERARTE

El estarcido, también llamado esténcil, es una técnica tan antigua que incluso se utilizó en pinturas rupestres como las de la *Cueva de las manos*, en Argentina. Consiste en colocar una plantilla en una superficie y rociarla con pintura mediante un cepillo, popote, brocha, rodillo, esponja o aerógrafo, de manera que al levantar la plantilla la silueta quede impresa en la superficie.

Esta técnica se utiliza para realizar motivos decorativos en paredes, objetos, papeles o telas. Aprende cómo usarla en la sección @rte.

Existen numerosas técnicas en las artes visuales. A continuación mencionaremos las más conocidas y utilizadas.

Fresco: es una técnica con la que se pinta un muro o una pared. Consiste en aplicar pigmentos terrosos mezclados con agua sobre una superficie previamente enyesada y humedecida, de manera que los pigmentos se sellan gracias al proceso químico que se genera durante el procedimiento (figura 1.28).

Óleo: técnica que utiliza pinturas llamadas óleos, elaboradas a base de aceites de linaza, nuez o amapola. Los óleos se diluyen con aceites disolventes para hacerlos menos pesados. Suelen usarse en soportes de tela o madera, y una de sus características es su lentitud para el secado. Fue la técnica más utilizada en la Edad Media y el Renacimiento, aunque por sus cualidades estéticas sigue utilizándose.

Temple: técnica que utiliza materiales orgánicos como aglutinante para adherir los pigmentos o colores en polvo (figura 1.29). Por lo general se utiliza yema de huevo, pero también es posible utilizar leche, gomas u otras colas.

Grabado: consiste en marcar imágenes sobre una superficie dura como metal, piedra o madera con ayuda de instrumentos puntillosos, de manera que la imagen quede grabada en el soporte; esta imagen se utiliza como molde o matriz. Para estampar el grabado se entinta la matriz, se coloca el papel encima y se pasa un rodillo sobre éste de modo que la imagen quede impresa (figura 1.30).

El grabado es una técnica antigua y con muchas variantes. Algunos ejemplos son la litografía, un tipo de grabado en

1.28. Los colores de los murales mayas de Bonampak conservan su brillo a pesar del paso del tiempo. Esto habla de que los artistas dominaban la técnica del fresco, ya que si la superficie está muy mojada no absorbe el pigmento, mientras que si está muy seca, la pintura no penetra bien al muro y al secarse se vuelve polvo.



Templo de las Pinturas, Bonampak, ca. 790 d. C.



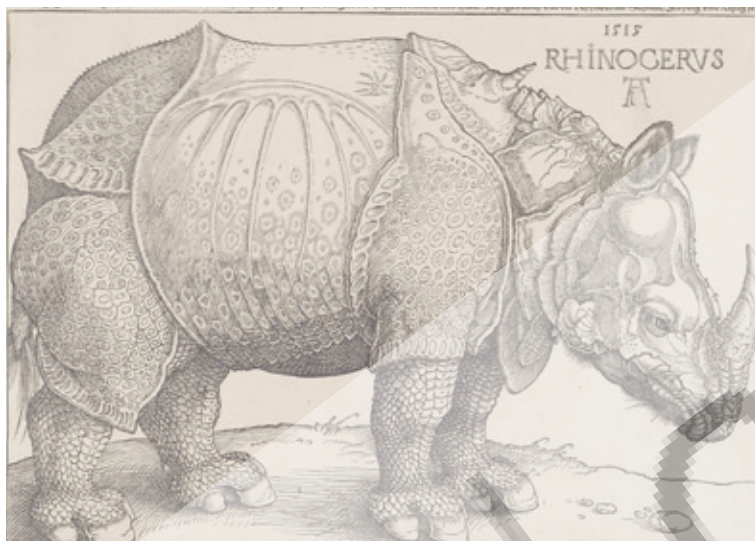
La última cena, Leonardo Da Vinci, 1494-1498

1.29. *La última cena*, de Leonardo da Vinci, una de las obras más famosas de la historia de las artes visuales, está realizada con la técnica de temple sobre yeso. Tiene grandes dimensiones; mide cerca de 4.60 x 8.80 metros.



1.30. Alberto Durero y Martin Schongauer son algunos de los mejores grabadores de la historia. Durero realizó este grabado de un rinoceronte a partir de una descripción escrita, pues nunca vio uno de estos animales en vivo.

El rinoceronte, Alberto Durero, 1515



Acuarela



plano que se basa en el principio de incompatibilidad del agua y el aceite, por lo que utiliza trazos con materiales grasos sobre superficies porosas y se plancha con tintas que se adhieren sólo a las partes porosas. En la **xilografía** se hacen figuras en relieve en una plancha de madera para estamparlas a manera de sello. El grabado a **buril** es exactamente lo contrario, pues las figuras se trazan en hueco. Otras variantes son la **serigrafía**, **punta seca**, **aguafuerte**, **mediatinta** y **aguatinta**. Consulta la sección @rte para saber más sobre el grabado.

Acuarela: técnica que consiste en pintar sobre una superficie, casi siempre papel, con **colores** a base de goma arábiga

diluidos en agua. Su principal cualidad es que permite dar efecto de transparencias, aunque para lograrlo hay que tener gran dominio de la técnica (figura 1.31).

En Egipto la acuarela se utilizaba sobre papiro, y en China en soportes de seda y papel de arroz. Uno de los mejores acuarelistas mexicanos es Edgardo Coghlan, quien dedicó su obra a representar temas de la vida cotidiana y paisajes de México. Aprecia su obra en la sección @rte.

Pastel: técnica a base de **colores puros en polvo** mezclados con gomas y ceras, y moldeados en forma de barra pequeña, dura o blanda. Se aplica directamente al papel y sus cualidades son el brillo de los colores y que es posible

1.31. Una cualidad de la técnica de la acuarela es la posibilidad de crear transparencias y reflejos. Observa cómo se logran en esta composición mediante los matices, las luces y las sombras en el agua, y las pinceladas de un color muy diluido para crear las nubes.



1.32. Edgar Degas, un gran pintor francés famoso por sus cuadros de bailarinas, utilizó mucho la técnica del pastel. Mira en la obra de la página anterior en los trazos de color azul en el piso y la textura que crean, y también los azules más brillantes que dan acentos visuales en el moño, el paraguas, la pierna de la bailarina, las manos y el sombrero.

difuminarlos con el dedo. Sin embargo, el acabado es polvoso y frágil, por lo que a veces es necesario usar fijadores. Se desarrolló a finales del siglo xv, pero se perfeccionó en el siglo xviii (figura 1.32, página anterior).

Encáustica: técnica que consiste en mezclar pigmentos o colores con ceras calientes o resinas que se pueden diluir con esencias de aceites, como trementina, para luego aplicarlos en la superficie con un pincel o una espátula (figura 1.33). Se utilizó desde la Antigüedad y, aunque cayó en desuso, en la actualidad recobró vigencia y los artistas la utilizan.

Collage: es una técnica muy utilizada por artistas de las vanguardias del siglo xx. Consiste en pegar a una superficie plana diversos materiales como papel, fotografías, periódicos, telas o cualquier otro material ligero. Suele complementarse con la pintura para expresar lo que el artista desea (figura 1.34).



1.34. Esta obra en formato circular se considera la primera pieza artística del cubismo elaborada con la técnica del collage. Picasso pegó un trozo de hule que asemeja el trenzado del respaldo de una silla, utilizó óleo y pastel en el resto de la pintura y enmarcó la obra con una cinta de cáñamo.

Retrato de momia de El Fayum, ca. 120-130 d. C.



1.33. Los retratos de momias encontradas sobre sarcófagos en la región de El Fayum, al norte de Egipto, se elaboraron en los siglos i y ii d. C. Las mejor conservadas están realizadas con la técnica del temple, y las otras con encáustica, la técnica con la que se creó esta obra.

@RTE

- Aprende cómo usar el estarcido en <http://www.edutics.mx/U4P>.
- Conoce algunas técnicas del grabado en <http://www.edutics.mx/U4W>.
- Observa obras de Edgardo Coghlan en <http://www.edutics.mx/U4m>.
- Aprende a hacer pigmentos y pegamento en casa en <http://www.edutics.mx/U4s> y <http://www.edutics.mx/U4e>.

EXPRESARTE

Ve a la página 101 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 101 y lee las instrucciones para realizar la obra "Temple-collage" en la página 102.

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

- tijeras, regla y exacto
- lápiz y goma
- cinta adhesiva transparente y lápiz adhesivo
- un pedazo de cartón más grande que el libro
- compartan celofán y papeles de diferentes tipos y colores
- observa vitrales y mosaicos en iglesias, libros o internet

Naturaleza muerta con silla de rejilla, Pablo Picasso, 1912

LECCIÓN 8

OTRAS TÉCNICAS ARTÍSTICAS

*Aprende las reglas
como un profesional
para poder romperlas
como un artista.*

Pablo Picasso, artista español
(1881-1973)

ENTERARTE

En China y Japón una de las técnicas más usadas es la tinta. Antes los artistas chinos no pintaban al aire libre, sino que copiaban obras de grandes maestros en espacios cerrados hasta ser hábiles en el trazo. Luego salían a admirar la naturaleza, grababan la experiencia en su mente y la plasmaban en un lienzo en el estudio. La tinta china se elabora con un pigmento negro de humo del carbón vegetal.

Cuando se diluye en agua para crear matices o transparencias se llama aguada. Observa cómo se usa en la sección @rte.

En artes visuales **no existe una técnica mejor que otra**, sino que el artista decide cuál o cuáles le permiten expresar lo que desea de acuerdo con el lugar donde se exhibirá su obra, ya que no es lo mismo una pintura colgada en una pared, un vitral en las vidrieras de una iglesia o un mural que se exhibe en la calle. Hay numerosas técnicas que dan al artista la posibilidad de combinar materiales de manera novedosa. En seguida explicaremos algunas de estas técnicas. **Esculpido:** técnica de la escultura que consiste en golpear una piedra de mármol, granito, cantera, alabastro u otro material con una herramienta resistente. Si el golpe se da con un cincel se le llama **cincelado** (figura 1.35); en cambio, cuando las figuras se trazan en una lámina de metal, la técnica recibe el nombre de **repujado**. Miguel Ángel decía que, al esculpir, él sólo descubría las figuras que estaban contenidas en los bloques de piedra.

Modelado: en esta técnica de escultura las figuras se crean usando principalmente **las manos**, por lo que los materiales suelen ser suaves, como barro, arcilla, yeso o plastilina, y también se utilizan algunas herramientas.

Vaciado: consiste en hacer un **molde hueco** con la forma de la escultura, **rellenarlo** con metal fundido y quitar el molde para sacar la obra. Un tipo de vaciado es la **cera perdida**.

Tallado: es una técnica con la que se **talla un material resistente pero manejable**; por ejemplo, madera como nogal, roble, caoba, cedro, hasta obtener la escultura deseada.

Mosaico: consiste en **unir pequeños pedazos** de piedras, esmaltes o cristales adheridos con yeso u otro aglomerado

1.35. La técnica de esculpido con cincel y martillo, conocida como cincelado, se utilizó mucho durante la época clásica grecorromana y el Renacimiento, en especial para crear esculturas con bloques de mármol.



Artista esculpiendo mármol con martillo y cincel

a una pared o superficie plana para crear imágenes o diseños (figura 1.36, página siguiente).

Vitral: es una técnica importante de la **arquitectura**, sobre todo del arte gótico en la Edad Media y el *art nouveau* de finales del siglo XIX. Consiste en la **unión de vidrios coloreados** con tintas especiales. El vitral se forma a manera de rompecabezas y los vidrios se unen con **tiras de plomo** (figura 1.37).

Tejido: es la unión y el entrelazado de hilos de lana, seda o algodón, fibras naturales o materiales sintéticos. Existen varios tipos de telares, horizontales o verticales, para hacer

1.36. Las paredes y columnas del palacio de la Alhambra son en España, ejemplos magistrales del uso del mosaico. En la imagen se aprecia otra técnica, un trabajo en estuco, que consiste en labrar diseños sobre una capa húmeda de cal, arena o yeso fino.

Interior de la Alhambra, España



1.37. En la técnica del vitral, para lograr los efectos brillantes de las aureolas de los santos se coloca nitrato de plata en los vidrios, pues al hornearlo se transforma y crea efectos dorados.



Vitral, iglesia de San Gumarus, Bélgica

@RTE

- Mira cómo se trabaja la aguada con tinta china en <http://www.edutics.mx/U4u>.
- Observa cómo se hace el modelado en arcilla en <http://www.edutics.mx/U4b>.
- Conoce cómo crear un vitral con papel celofán en <http://www.edutics.mx/U4L>. Te servirá para el ejercicio de esta lección.
- Observa cómo se elabora una mesa con mosaicos en <http://www.edutics.mx/U4E>.

EXPRESARTE

Ve a la página 103 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 103 y lee las instrucciones para realizar la obra "Mosaico-vitral" en la página 104.

trenzados y tramas con distintas herramientas (figura 1.38). El tejido se usa en muchos lugares del mundo. La conquista musulmana de los territorios de Persia, Mesopotamia, Egipto, el norte de África y el sur de España propició la difusión de la habilidad árabe para el tejido; un ejemplo son los tapetes persas. En México son reconocidos los tapetes de Teotitlán del Valle, Oaxaca.

1.38. Las herramientas para confeccionar tapetes y sirven para apretar los hilos o cortar las hebras.



Herramientas de tejido

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

- pegamento líquido blanco
- pincel fino, palillos o palito fino
- estambre delgado de varios colores

LECCIÓN 9

TÉCNICAS Y MATERIALES MEXICANOS

En cierta forma toda mi obra habla de amor... amor en un sentido universal... amor a la naturaleza, a los objetos, al trabajo mismo... contemplo la tierra y el espacio, observo, pinto y siento que va surgiendo en mí un gran amor.

Rufino Tamayo, artista plástico mexicano (1899-1991)

ENTERARTE

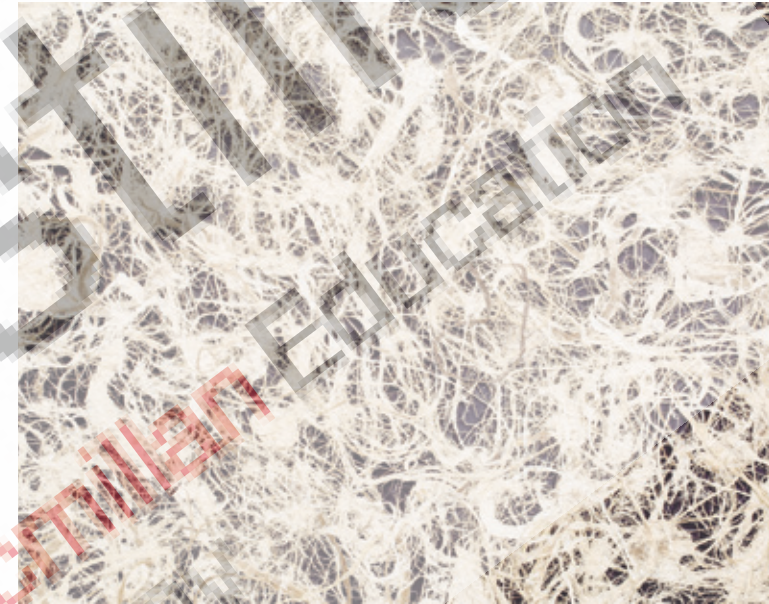
Héctor Xavier fue uno de los mejores dibujantes mexicanos. Trabajó con la técnica punta de plata, en la que se utiliza un papel preparado con polvo de huesos con agua, goma arábiga y pigmentos de colores. Los trazos se hacen con una herramienta parecida a un lápiz que tiene punta de plata y no se pueden borrar, por lo que se requiere gran precisión. Su obra *Bestiario* contiene dibujos de animales del Bosque de Chapultepec. Conoce un libro e imágenes de su obra en la sección @rte.

Pocos países poseen tantos recursos naturales que se pueden aplicar al arte como México, los cuales incluyen arcillas, barros, fibras, pigmentos, huesos, conchas, ceras, metales y piedras preciosas. Esta gran variedad de recursos ha sido aprovechada por artistas mexicanos de diversos lugares y épocas para experimentar y desarrollar técnicas muy particulares con los materiales que tienen a su alcance. Así han creado obras que son parte de nuestro patrimonio cultural.

Un ejemplo es el **papel amate**, un material cuyo uso se remonta a la época prehispánica, como se puede apreciar en los códices mesoamericanos que sobrevivieron a la Conquista, elaborados con papel amate y pigmentos naturales. El proceso de fabricación es artesanal, ya que se obtiene de la corteza del árbol del jonote (una clase de ficus) que se cuece en agua con cal o ceniza. Se obtiene así una pasta fibrosa que se aplana con una piedra pulida hasta darle la forma de una lámina que se deja secar al sol (figura 1.39). Cuando se pinta, se usa el jugo del *tzauhtli*, un tipo de goma proveniente de las orquídeas, y aceite de chía para fijar el color. Aunque el papel amate fue sustituido por otros tipos de papel a la llegada de los españoles, sigue utilizándose para crear artesanías de gran calidad, como en el pueblo otomí de San Pablito, Pahuatlán, en Puebla. Puedes conocer el proceso de elaboración en la sección @rte.

El trabajo en **arcilla** y **barro** es un **arte ancestral** en nuestro país. Desde hace miles de años muchos artistas y artesanos mexicanos han creado extraordinarias obras de cerámica

1.39. En la imagen se ven las fibras de la corteza del árbol del jonote, una vez que fueron cocidas con cal, antes de ser aplanadas con piedras pulidas para crear las láminas de papel amate.



Fibras de corteza de papel amate

mediante la técnica del modelado. Así, podemos apreciar tanto bellos objetos prehispánicos en museos arqueológicos como innovadoras esculturas y piezas de cerámica modernas que muestran un gran dominio de esta técnica. Un artista mexicano que utiliza el barro como materia prima de todas sus piezas es Gustavo Pérez. Este ceramista, que ha expuesto sus obras en museos por todo el mundo, considera que el barro es un material con posibilidades expresivas inagotables, pues cada arcilla y cada movimiento de las manos, o tan sólo la presión de un dedo, pueden generar algo nuevo (figura 1.40).

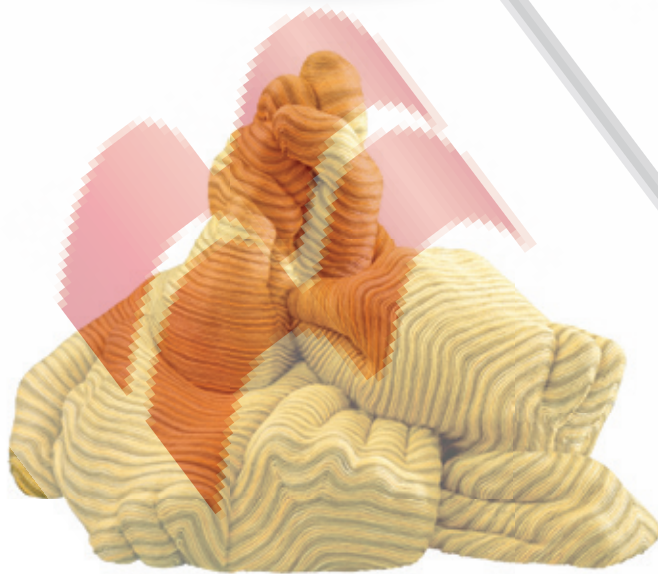


1.40. Para Gustavo Pérez, ceramista mexicano, las posibilidades del barro son infinitas, por lo que combina el arte zapoteco y la cerámica de Nayarit y Colima con otras tradiciones, como la japonesa y la europea, para crear sus obras.

Otro gran ceramista es Tavo Silveira de Chihuahua; observa su trabajo en la sección @arte.

La caña de maíz, los metales, las fibras, los huesos, las conchas y el vidrio también son materiales abundantes en nuestro país que ofrecen infinidad de posibilidades artísticas. Un ejemplo es el trabajo con vidrio soplado, técnica que consiste en derretir vidrio en hornos especiales y soplarlo con la boca, para luego estirarlo, torcerlo, enrollarlo o cortarlo con herramientas cuando aún está caliente y suave. En Tonalá, Jalisco, se producen extraordinarias piezas de vidrio soplado. Observa esta técnica en @arte.

Un trabajo innovador con hilos, estambre, telas, vendas y yeso lo realiza el artista mexicano Héctor Velázquez, quien creó una técnica con la que cubre esculturas de yeso con estambre o hilos para explorar la relación que existe entre el cuerpo humano y sus formas (figura 1.41). Sus obras están inspiradas en temas relacionados con las emociones del ser humano o en deidades prehispánicas; por ejemplo, Xipe Tótec, dios que simboliza la renovación o regeneración.



1.41. Esta obra del escultor mexicano Héctor Velázquez está elaborada con una técnica personal del artista a base de moldes de yeso cubiertos con hilos o estambre de diferentes colores. Observa el ritmo y movimiento que logra con la combinación de colores y formas.

@RTE

- Lee una reseña de un libro sobre la obra de Héctor Xavier en <http://www.edutics.mx/U4V>.
- Conoce el proceso de elaboración de papel amate en <http://www.edutics.mx/U4j>.
- Observa el trabajo de Tavo Silveira en <http://www.edutics.mx/U49>.
- Observa cómo se elabora el vidrio soplado en <http://www.edutics.mx/U4C>.

EXPRESARTE

Ve a la página 105 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 105 y lee las instrucciones para realizar la obra "El estambre es mi pincel" en la página 106.

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

- lápiz y tijeras
- agua y recipientes
- papeles para recortar
- cepillo de dientes
- colador
- pinturas acrílicas de varios colores
- periódico o plástico
- orgánicense para compartir alguno de estos objetos que ya no utilicen: cables, usb, discos duros, cargadores, celulares, antenas o tarjetas de memoria

LECCIÓN 10

LA TECNOLOGÍA: UNA NUEVA TÉCNICA

*El arte en vez de declinar,
debe conquistar la esfera
de la tecnología.*

Otto Wagner, arquitecto
austriaco (1841-1918)

ENTERARTE

Theo Jansen es un artista holandés, físico de profesión, que emplea su conocimiento científico para crear esculturas móviles accionadas por el viento, con las que expresa su interés por la evolución y su preocupación por la crisis ambiental. En su proceso creativo utiliza materiales como tubos para circuitos eléctricos, cordones y botellas de plástico. Jansen llamó a sus obras "Bestias de la playa", pues por lo general ahí las exhibe; sin embargo, también lo hace en museos y espacios cerrados. Observa sus obras en movimiento en la sección @rte.

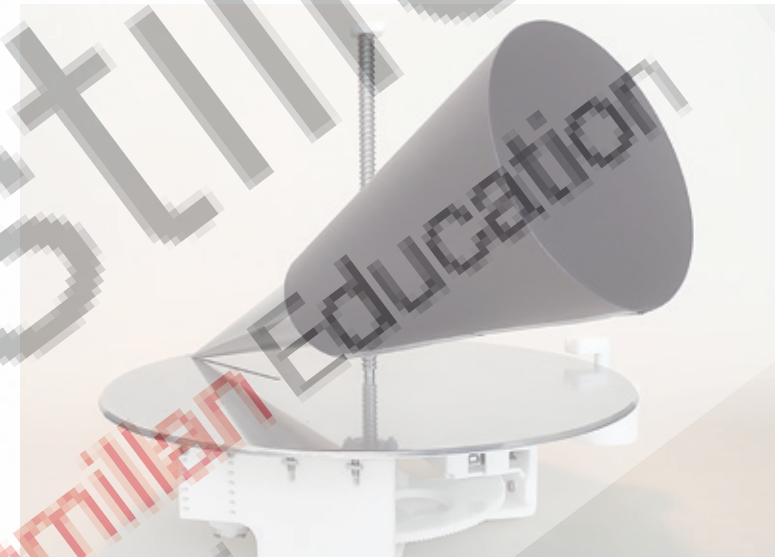
Si bien las técnicas artísticas persisten con el tiempo, las **nuevas tecnologías** están **revolucionando el mundo del arte** al transformar las formas de expresión artística y generar nuevas maneras de expresarse. Lo digital, la nanotecnología, el internet, la impresión en 3D y demás desarrollos tecnológicos tienen un espacio en el arte para propiciar la creación de obras que reflejan el tiempo en el que vivimos. Esto plantea nuevos retos de expresión artística, invención, creatividad, innovación e imaginación (figura 1.43).

Gracias a la **fusión arte-tecnología** están surgiendo propuestas que revolucionan las formas, los materiales y las técnicas artísticas. Los artistas están recurriendo a este avance tecnológico para ir más allá, romper fronteras y crear obras cada vez menos estática. Por ello, el movimiento, el ritmo, el sonido y la luz se convierten en protagonistas de este tipo de obras que se observan mejor en vivo o en video (figura 1.43, siguiente página).

En México, uno de los espacios culturales dedicados a la exhibición, investigación y documentación de la relación entre arte y tecnología es el Laboratorio Arte Alameda en la Ciudad de México.

Otro ejemplo del uso de la tecnología en el arte son las obras del artista israelí Eyal Gever. Varias de éstas simulan el movimiento del agua mediante tecnología en tercera dimensión; por ejemplo, *Bailarín de agua* muestra un cuerpo líquido que se disipa conforme baila, como puedes revisar en la sección @rte, donde también encontrarás su obra sobre una cascada. Uno de sus proyectos recientes lo realiza en

1.42. El artista cubano-mexicano Iván Abreu experimenta en su trabajo con diversas técnicas, desde dibujo, fotografía, diseño e instalación hasta dispositivos, arte en red y *software*. Así lleva a cabo una experimentación visual, de movimiento y sonora. Esta obra consta de un aparato que "lee" el espacio arquitectónico en forma espiral (similar al movimiento de un disco de vinilo en un fonógrafo). Utiliza una larga "aguja" de luz láser que escanea e interpreta los relieves del espacio y los convierte en sonido.



Helicoidal, Iván Abreu, 2015

colaboración con la NASA, pues el artista se propone crear, desde una estación espacial, una obra que represente la risa humana. Para ello busca capturar el sonido, las vibraciones y los movimientos de risas grabadas en el espacio para luego generar una imagen que las represente e imprimirla en 3D. Esto le daría vida a la primera obra de arte creada en el espacio (figura 1.44, siguiente página).

Una especie de nuevo *happening* son los llamados *flash mobs* (multitud relámpago). Con éstos se convoca a las personas en redes sociales u otra plataforma digital para que acudan a un lugar con el fin de realizar un acto espontáneo en forma artística sobre un tema político, social, publicitario, propagandístico o de simple entretenimiento.

1.43. Esta obra se presentó durante una feria de arte cinético en las instalaciones construidas para exhibiciones de arte y arquitectura contemporánea de la Universidad de Westminster en Londres, Inglaterra. La feria se enfoca en obras de artistas de todo el mundo que trabajan con luz, sonido, electrónica, robótica, ciencia y nuevas tecnologías.

Por otra parte, el internet ha contribuido en muchos aspectos a la difusión de las obras de arte, ya que antes los artistas necesitaban de un galerista o corredor de arte para exhibir y promocionar sus obras, mientras que hoy sólo necesitan crear una página electrónica y tener redes sociales para llegar a muchos espectadores. De hecho, existe un financiamiento colectivo que recibe el nombre de *crowdfunding* para recaudar dinero a través del internet, el cual se destina a patrocinar proyectos artísticos.

Como ha sucedido a lo largo de la historia, muchos artistas actuales se inspiran en sus antecesores, en una especie de homenaje y valoración del pasado. Rama Hoetzlein, un ingeniero artista en *software* gráfico, considera que la unión de arte y tecnología no sólo crea un nuevo arte sino nuevas formas, pero señala que los artistas de las nuevas tecnologías no deben olvidar el pasado sino establecer un diálogo con los grandes artistas de la historia del arte que nos desafían a superar lo mundano.

1.44. Eyal Gever crea obras tridimensionales a partir del movimiento de elementos naturales o acciones que captura en una computadora y “congela” para después crear una obra a través de una impresora 3D. Su trabajo es un ejemplo de la fusión entre arte y tecnología, movimiento, sonido y vida en sus infinitas posibilidades expresivas.



Niña sentada (Columba), Roseline de Theijn, 2013



Eyal Gever presentando uno de sus proyectos

@RTE

■ Observa la obra de Theo Jansen arte y tecnología en movimiento en <http://www.edutics.mx/U4y>.

■ Observa cómo se combinan arte, agua y tecnología en 3D en la obra de Eyal Gever en <http://www.edutics.mx/U4F> y <http://www.edutics.mx/UTv>.

■ Mira una danza de hormigas con la máquina que creó el artista Ollie Palmer en <http://www.edutics.mx/U4t>.

EXPRESARTE

Ve a la página 107 y lleva a cabo la actividad indicada.

CREARTE

Ve a la página 107 y lee las instrucciones para realizar la obra “Tecnoarte y estarcido” en la página 108.

PREPARARTE

Material para la siguiente clase:

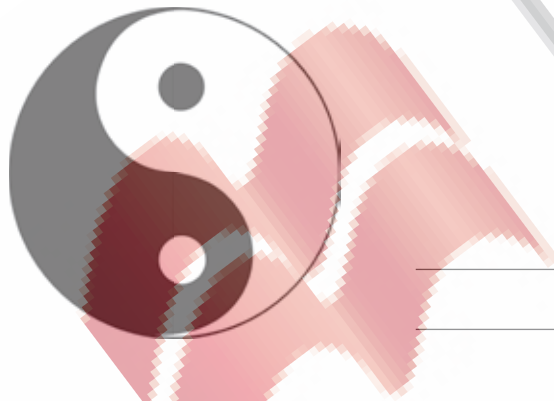
- lápiz
- goma
- sacapuntas
- lápices, acuarelas, plumones, acrílicos o pasteles de colores



EXPRESARTE

- Existen símbolos que con el paso del tiempo se vuelven universales y otros más que están relacionados con la cultura a la que pertenecen, por lo cual se requiere de ciertos conocimientos para reconocerlos e interpretarlos.
- Observa estos símbolos y escribe en el espacio señalado la cultura o filosofía a que pertenecen y su significado.
- Comparte con tus compañeros lo que cada símbolo despierta en ti.





PROYECTO

Piensa en el tema de tu proyecto y qué conceptos, ideas o sentimientos quieres expresar en una imagen publicitaria.

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio? Registra tu experiencia en la página 149.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Crearás imágenes simbólicas con cualidades estéticas para expresar visualmente varios conceptos.

¿Qué voy a hacer?

- En la siguiente página diseñarás una tabla de lotería con imágenes simbólicas; es decir, con figuras de animales, objetos o formas que representen el concepto que está escrito en cada recuadro.
- Traza tus figuras con lápiz si no traes pinturas de colores, y colorea tus símbolos en casa.
- Considera estas ideas: una estrella o la luna pueden simbolizar la noche, pero también pueden tener un significado más abstracto y profundo, como la lejanía o lo inalcanzable. Procura ir más allá de lo evidente al crear tus símbolos; por ejemplo, trata de no utilizar un corazón o una flecha para representar el amor. Ve más lejos, tu creatividad no tiene límites.
- Recuerda que los elementos compositivos que aprendiste el año pasado, como colores, texturas, puntos, líneas, claroscuros, entre otros, pueden ayudarte a expresar lo que quieres y a dar cualidades estéticas a tus símbolos.
- Dale a tu tabla de lotería un título creativo que comience con un artículo.
- Desprende tu ejercicio y exhibelo en el salón junto con el de tus compañeros. Explica el simbolismo de las figuras que realizaste y observa si algunos de ustedes coincidieron en los símbolos que propusieron para el mismo concepto.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio. Una vez que termines las lecciones sobre simbolismo de esta unidad, revísalo para ver qué elementos agregarías.

EL TIEMPO	LA SABIDURÍA	LA LIBERTAD
LA SOLEDAD	EL PODER	LA RAZÓN
LA PIEDAD	LA EMPATÍA	EL AMOR

Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____



EXPRESARTE

- Observa la imagen. Mira cómo las figuras por sí solas son cinco círculos, mientras que al unirse en una forma particular se convierten en un símbolo universal. Luego responde las preguntas.



- ¿De qué símbolo se trata?
- ¿Qué supones que representa cada aro o círculo?
- ¿Pienzas que los colores tienen algún simbolismo? ¿Cuál?
- Comenten en grupo si conocen otros símbolos conformados por figuras que cuando se unen o acompañan de otros elementos o colores expresan algo diferente.

PROYECTO

¿Qué formas o figuras puedes utilizar para crear símbolos que te ayuden a presentar el tema de tu proyecto artístico?

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio? Registra tu experiencia en la página 149.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Crearás una imagen publicitaria en la que utilices signos y símbolos para expresar una idea.

¿Qué voy a hacer?

- Imagina que formas parte de una agencia de publicidad y tienes que crear una imagen publicitaria que simbolice tu signo del zodiaco; esta imagen se incluirá en un cartel de un libro de astrología.
- Dibuja la imagen en la siguiente página. Deberá estar conformada por signos, formas, figuras y colores que simbolizen las principales características de tu signo del zodiaco. Utiliza signos, como flechas, cruces o estrellas; formas como círculos, triángulos o cuadrados; figuras, como animales, objetos o personas, y también diversos colores, que son grandes apoyos simbólicos.
- Usemos como ejemplo el signo Leo. Su elemento principal es el fuego; su planeta, el Sol; su piedra, el oro; sus colores, el dorado y el naranja; su animal, el león, y su carácter es apasionado, noble y generoso, aunque dominante y orgulloso. Con base en esto, o en las características de tu propio signo, elige las formas, figuras y colores que consideres que lo simbolizan.
- Piensa que la imagen que crearás es para un cartel publicitario y que debe ser muy atractiva para lograr la atención del espectador.
- En la parte del título escribe el nombre de tu signo del zodiaco.
- Formen equipos con los compañeros del mismo signo del zodiaco y observen si hay similitudes en las formas, figuras o colores que utilizaron.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____

EXPRESARTE

- Elijan a alguien que lea en voz alta el siguiente fragmento del *Popol Vuh*, uno de los textos simbólicos más importantes de la cultura maya.
- Pon mucha atención en el sentido simbólico del texto y en las imágenes mentales que te vayan surgiendo al escucharlo.
- Comenten en grupo qué les pareció el texto, qué tema piensan que aborda, qué función consideran que tiene y por qué, así como las emociones e ideas que les provocó.

Solamente había inmovilidad y silencio en la oscuridad, en la noche. Sólo el Creador, el Formador, Tepeu, Gucumatz, los Progenitores estaban en el agua rodeados de claridad. Estaban ocultos bajo plumas verdes y azules, por eso se les llama Gucumatz. De grandes sabios, de grandes pensadores es su naturaleza. De esta manera existía el cielo y también el Corazón del Cielo, que éste es el nombre de Dios. Así contaban.

Llegó aquí entonces la palabra, vinieron juntos Tepeu y Gucumatz, en la oscuridad, en la noche, y hablaron entre sí Tepeu y Gucumatz. Hablaron, pues, consultando entre sí y meditando; se pusieron de acuerdo, juntaron sus palabras y su pensamiento.

Entonces se manifestó con claridad, mientras meditaban, que cuando amaneciera debía aparecer el hombre.

PROYECTO

Analiza el sentido simbólico de obras artísticas de diferentes culturas para inspirarte y tomar ideas para tu proyecto.

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio?
Registra tu experiencia en la página 149.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Plasmarás el sentido simbólico de una obra artística utilizando diferentes elementos compositivos.

¿Qué voy a hacer?

- Analiza el sentido simbólico que piensas que tiene el *Popol Vuh* y el tema que aborda.
- En la siguiente página, plasma en un dibujo las imágenes mentales que creaste mientras escuchabas el texto.
- Utiliza formas, figuras, signos, símbolos, colores o personajes que te ayuden a expresar el sentido de tu trabajo.
- Dale un título a tu ejercicio y escribe el sentido simbólico que tiene.
- Exhibe tu trabajo junto con los de tus compañeros. Observen las similitudes y diferencias de cada obra, considerando que partieron del mismo texto.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____

EXPRESARTE

- Completa la tabla con lo que has aprendido. Guíate con el ejemplo de la primera fila. Revisa con tu grupo y con el profesor las respuestas correctas.

Alegoría	Atributos	Dios, planeta, mito, animal o personaje que te recuerde
Mensajería, intercambio, mediación	Casco, sandalias con alas, caduceo	Hermes o Mercurio, Flash
		Cupido
Tiempo		
		Quetzalcóatl o Kukulcán
	Balanza, venda, espada	
Verdad		
Vida, fertilidad, belleza		
Muerte		

PROYECTO

Analiza qué alegorías y atributos son un apoyo visual para expresar un concepto, idea o sentimiento en tu proyecto

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio? Registra tu experiencia en la página 149.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Diseñarás una imagen simbólica al combinar elementos compositivos y atributos para expresar una o varias alegorías.

¿Qué voy a hacer?

- Elabora en la siguiente página una imagen simbólica que exprese por lo menos dos alegorías que se complementen, como se hace en las obras de la página 17 sobre el tiempo y la verdad, de Carracci, o la de la vida y la muerte, de Klimt.
- Elige los atributos que desees según la función que le quieras dar a tu imagen; por ejemplo, si quisieras hablar de justicia en un sentido educativo, podrías buscar un animal, dios, signo o figura que para ti simbolice la educación o el aprendizaje, y colocarle los atributos de la justicia (venda y balanza).
- Piensa en un título original que reúna tus alegorías y que exprese el contenido de tu trabajo. Por ejemplo, de acuerdo con las obras antes mencionadas, podría ser algo como “El tiempo revela la verdad” o “El triunfo de la vida sobre la muerte”.
- Exhibe tu ejercicio junto con los de tus compañeros y comenten si por medio de los atributos utilizados expresaron las alegorías implícitas en el título.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____

EXPRESARTE

- El himno, el escudo y la bandera nacional son nuestros tres símbolos patrios y son parte fundamental de nuestra identidad nacional. Observa la imagen de la bandera e identifica los elementos que contiene el escudo.



- Con base en lo que han aprendido sobre simbolismo, comenten en grupo lo que sepan acerca de lo que representan los símbolos patrios:
 - Las alegorías de conceptos, ideas, sentimientos que se representan.
 - Los atributos representados con animales u objetos, y lo que simbolizan.
 - Los elementos compositivos: colores, formas y figuras.
 - Los mitos o historias que conozcan sobre los símbolos patrios.

PROYECTO

Decide qué elementos simbólicos puedes utilizar en tu proyecto para darle un sentido de mexicanidad.

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio?
Registra tu experiencia en la página 149.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Crearás una obra simbólica inspirada en los símbolos patrios que exprese la importancia de la preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico de México.

¿Qué voy a hacer?

- En la siguiente página crearás un *collage* que exprese aspectos de nuestro patrimonio artístico y cultural, así como la necesidad de conservarlo y difundirlo.
- Piensa en un tema que te interesaría difundir. Por ejemplo, si te parece importante que las obras de arte mexicanas se den a conocer mediante exposiciones en otros países, busca en revistas imágenes de museos, medios de transporte, banderas u obras de arte nacionales, o crea figuras o símbolos que te ayudan a comunicar tu idea. Otro ejemplo es expresar a través de signos, símbolos, colores o figuras que no se debe tirar basura en los sitios arqueológicos, o que no se deben permitir ciertas acciones en estos lugares.
- Recurre a lo que has aprendido para crear tu imagen simbólica. Puedes inspirarte en cualquier alegoría, atributo, mito, elemento o color de los símbolos patrios para darle identidad y expresión mexicana a tu trabajo.
- Dale a tu trabajo un título que exprese el tema que quieres comunicar.
- Expongan sus trabajos y coméntenlos entre ustedes.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____

EXPRESARTE

- Observa la siguiente imagen. Esto te servirá para crear tu obra, pues antes de dibujar bodegones es indispensable mirar con mucha atención los objetos, para después plasmarlos de la manera más realista posible.
- Considera estas preguntas para guiar tu observación: *¿Cómo son las formas que componen las figuras: circulares, triangulares, cuadradas o cilíndricas? ¿Cómo piensas que el artista logró dar volumen a las figuras? ¿Los contornos de las figuras son definidos? ¿Cómo lucen los trazos: son a base de puntos o de líneas? ¿De qué lado de la composición proviene la luz y dónde descansa la sombra? ¿Cómo son los trazos en las partes iluminadas, medias y oscuras? ¿A qué elemento recurre el artista para crear la ilusión de profundidad? ¿Cómo maneja las formas y los trazos para representar las telas y sus pliegues?*



- Comenta tus respuestas con tus compañeros.

PROYECTO

Utilizar la técnica a lápiz te será de gran utilidad para crear varios bocetos de la obra de tu proyecto.

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio? Registra tu experiencia en la página 149.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Experimentarás con la técnica al lápiz para plasmar varios objetos con una disposición particular.

¿Qué voy a hacer?

- Coloquen a manera de bodegón el mantel, las frutas y los utensilios que trajeron. Cuiden que todos puedan observarlos bien desde su lugar.
- Observa con detenimiento la disposición de los objetos del bodegón; es decir, ubica cuáles están en primer y segundo planos, y cuáles al fondo. Mira cómo son las luces y las sombras, los medios tonos, las texturas y si las formas de los objetos son circulares, rectangulares, cilíndricas o triangulares.
- Haz tus trazos en la siguiente página. Comienza por los contornos de las formas; es decir, si hay una naranja o una manzana, traza líneas circulares y adáptalas poco a poco al añadir o borrar trazos hasta que se acerquen lo más posible a la forma y la disposición reales.
- Dibuja las partes de sombras y medios tonos como se hace en el video de la sección @rte. Recuerda que para crear puntos de luz puedes dejar en blanco ciertas partes de la obra o hacerlos al final con tu goma.
- Dale un título a tu ejercicio que incluya la palabra *bodegón*.
- Exhibe tu trabajo junto con los de tus compañeros para que todos observen las diferentes maneras de representar un bodegón con la misma técnica.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____

EXPRESARTE

- Relaciona las columnas con las respuestas que correspondan.
- Procura no volver a la lección, para comprobar qué tanto aprendiste.

- | | |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| () Grabado | a) Manejo que el artista hace de los materiales y las herramientas para crear su obra. |
| () Fresco | b) Consiste en aplicar pigmentos terrosos mezclados con agua sobre una pared o un muro previamente enyesado y humedecido. |
| () Óleo | c) Consiste en trazar imágenes con un instrumento puntilloso sobre una superficie dura. |
| () Temple | d) Técnica que utiliza como aglutinante de los colores materiales orgánicos como la yema de huevo. |
| () Encáustica | e) Técnica muy utilizada en la Edad Media y el Renacimiento, cuyas pinturas están hechas a base de aceite. |
| () Técnica | f) Técnica que consiste en mezclar pigmentos con ceras o resinas calientes. |

PROYECTO

Elige las técnicas que consideres más adecuadas para experimentar con ellas al crear la obra de tu proyecto.

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio?
Registra tu experiencia en la página 149.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Experimentarás con dos técnicas de las artes visuales.

¿Qué voy a hacer?

- Lee todas las instrucciones antes de comenzar. Crearás una obra individual que combine dos técnicas: temple y *collage*. Para ello, elige un tema, haz un boceto en la siguiente página y recorta papeles de distintos tipos y colores.
- Reúnete con tu equipo y compartan su material. Dividan las tareas para preparar el aglutinante y los pigmentos al mismo tiempo.
- **Aglutinante:** separen con cuidado la clara y la yema de huevo para que ésta no se rompa. Coloquen la yema en el colador y rómpanla con el palillo; cuiden que caiga en un recipiente. Agreguen una cucharadita de agua y mezclen. Tomen en cuenta que puede perder sus propiedades con rapidez.
- **Pigmentos:** coloquen en forma de volcán los pigmentos de color en polvo en forma de volcán sobre la tabla de picar. Añadan gotas de agua con el gotero o el popote, y mezclen con la espátula hasta tener una pasta uniforme.
- Tomen pasta de cada color con la espátula y pónganla en los espacios de la charola de hielos. Agreguen un poco de aglutinante y revuelvan hasta tener una mezcla líquida de cada color, uniforme y sin grumos.
- Combinen los colores primarios para obtener colores secundarios; coloquen un pincel en cada color y compártanlos.
- Pinta una parte de tu dibujo con los colores al temple y pega a su alrededor los papeles a modo de *collage*.
- Dale un título a tu trabajo relacionado con el tema que elegiste.
- Exhibe tu trabajo junto con los de tus compañeros y coméntenlos.
- Deja secar tu trabajo y entrégalo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____

EXPRESARTE

■ Completa los párrafos con la palabra que falta de acuerdo con lo que aprendiste en la lección.

1. La _____ se elabora con un pigmento negro del humo del carbón vegetal; si se diluye en agua para crear matices o transparencias recibe el nombre de _____.
2. El _____ es una técnica de la escultura que utiliza las manos para dar forma a materiales suaves como barro, yeso o plastilina.
3. El _____ es una técnica que consiste en la unión de vidrios coloreados con tintas especiales para formar figuras que se separan mediante tiras de plomo.
4. El _____ consiste en el entrelazado de hilos o fibras naturales.
5. El _____ es una técnica que consiste en la unión de pequeños pedazos de piedras, esmaltes o cristales pegados al con yeso a una pared o superficie plana.



PROYECTO

Considera si alguna de las técnicas de esta lección, o una combinación de varias, te serviría para tu proyecto.

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio? Registra tu experiencia en la página 149.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Aplicarás los principales procedimientos de dos técnicas de las artes visuales para combinarlas en una obra.

¿Qué voy a hacer?

- Lee con atención todas las instrucciones antes de comenzar.
- Combinarás las técnicas de vitral y mosaico utilizando papeles de colores. Consulta las ligas de la sección @rte en la página 29 para observar el proceso de cada técnica.
- Traza en la siguiente página dos figuras sencillas; por ejemplo, una mariposa, estrella o luna, y delimita sus contornos, de modo que puedas hacerle varios orificios, mismos que cubrirás con el papel celofán.
- Desprende la hoja del ejercicio y colócala sobre el cartón para proteger tu lugar de trabajo. Recorta los contornos de las figuras con las tijeras o el exacto y la regla para hacer los orificios. Luego recorta pedazos de papel de celofán de varios colores. Cuida que sean un poco más grandes que el orificio que van a cubrir para que puedas pegarlos con la cinta adhesiva en la parte trasera de la hoja. Coloca diferentes colores en la figura para que luzca como un vitral.
- Voltea la hoja para cubrir los espacios blancos entre las figuras con mosaicos de papel. Une y dobla varios papeles de colores para recortar cuadritos del mismo tamaño (0.5 cm).
- Pega los recortes de papel uno junto a otro con el lápiz adhesivo, de modo que cubras los espacios blancos que separan las figuras.
- Expón tu trabajo con los de tus compañeros y observen las obras que crearon a partir de estas dos técnicas.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____

EXPRESARTE

- Comenta en grupo cuáles técnicas y materiales de las artes visuales reconoces en alguna pieza de arte mexicano que hayas visto en un museo o espacio cultural. Por ejemplo, en códices prehispánicos, en la Piedra del Sol o en un mural, una pintura, instalación, escultura o artesanía. Señala todos los detalles que recuerdes.
- Comparte con tus compañeros en qué espacio cultural viste la pieza, así como en qué lugar de México.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Crearás una obra inspirada en una técnica de un artista visual mexicano.

¿Qué voy a hacer?

- Observa la obra del artista Héctor Velázquez en la página 31; mira cómo la escultura está cubierta con estambre. Con una técnica similar, en este ejercicio cubrirás con estambre el dibujo prehispánico de la siguiente página.
- Utiliza el palito o palillo para colocar pegamento blanco líquido en el estambre. Pégalo de modo que delinee cada área del dibujo con un color diferente; por ejemplo, la camisa de un color, los pantalones de otro y la flama de otro.
- Unta pegamento en cada espacio delineado y cúbrelo con el estambre, ya sea en zigzag, en forma circular u otra que elijas. Cuida que la figura no se pierda.
- Dedica tiempo al ejercicio pues requiere paciencia y precisión.
- Dale un título a tu trabajo relacionado con la técnica que utilizaste.
- Exhibe tu trabajo junto con los de tus compañeros. Comenten las similitudes y diferencias que encuentren.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.

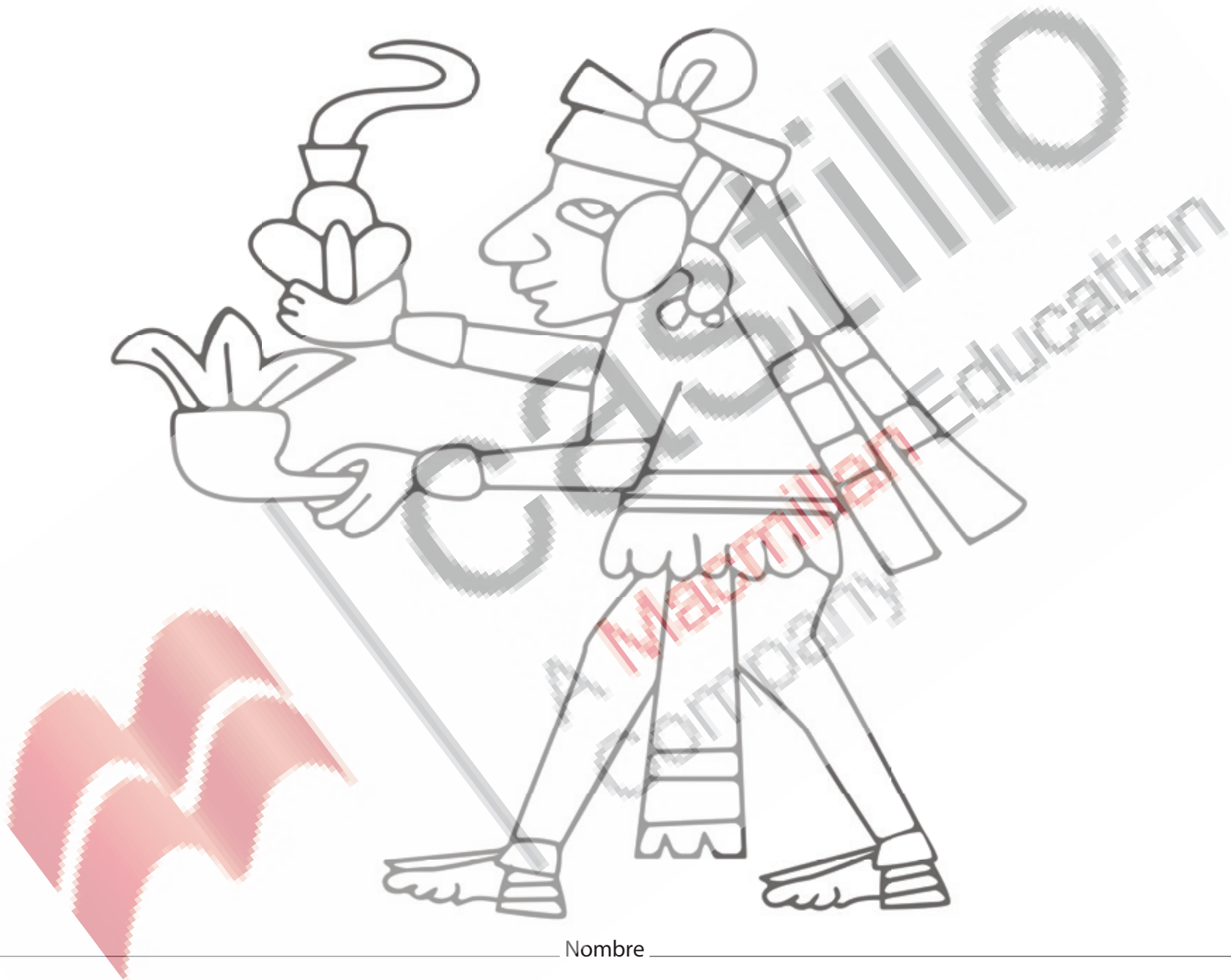


PROYECTO

Considera si puedes inspirarte en la técnica de algún artista mexicano para usarla en tu proyecto.

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio? Registra tu experiencia en la página 150.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____

EXPRESARTE

- Comenta en grupo si has estado en contacto con obras de arte y tecnología. Platica con tus compañeros dónde tuviste la oportunidad de verlas y qué materiales las conformaban; si tenían sonido, movimiento, luces o pantallas, y si te gustaron o no.
- Imaginen una obra de arte que inventarían por medio de la tecnología: cómo la harían, qué materiales usarían, qué temas les gustaría expresar y con qué elementos: sonido, movimiento, ritmo, luces, colores, líneas o puntos.
- Describe la obra que imaginaron en las siguientes líneas.

PROYECTO

Piensa de qué manera puedes utilizar la tecnología para realizar tu proyecto artístico.

BITÁCORA

¿Qué aprendiste al hacer este ejercicio? Registra tu experiencia en la página 150.

CREARTE

¿Qué voy a aprender?

Transmitirás ideas o emociones utilizando la tecnología como medio de expresión artística.

¿Qué voy a hacer?

- Consulta las secciones EnterArte y @rte de las páginas 24 y 27 para recordar la técnica de estarcido. Utilizarás esta técnica para crear en la siguiente página una obra basada en dispositivos tecnológicos.
- Observa los dispositivos de tecnología que trajeron y decide cuáles te pueden servir para expresar lo que buscas. Además de esos objetos, puedes diseñar tus propias plantillas. Por ejemplo, si piensas que la tecnología está afectando la ecología recorta siluetas de árboles, rocas o animales para usarlos como plantillas y combinarlas con los dispositivos tecnológicos.
- Protege tu lugar de trabajo con el periódico o plástico. Coloca en un recipiente pintura acrílica de un color y dilúyela con un poco de agua. Cuida que no quede demasiado líquida para que la hoja de tu ejercicio no se moje demasiado y se rompa. Haz lo mismo con el resto de los colores; puedes compartirlas con tus compañeros.
- Ordena los dispositivos y las plantillas en tu hoja de trabajo. Toma el cepillo, sumérgelo en la pintura y frótalo contra el colador arriba de tu hoja, para que los objetos se cubran de la pintura que caerá a manera de rocío.
- Repite con otros colores, dispositivos o plantillas. Cuida que no sean demasiadas capas de pintura para evitar que se pierdan las primeras figuras.
- Dale a tu ejercicio un título relacionado con arte y tecnología.
- Exhibe tu trabajo con los de tus compañeros y coméntenlos.
- Entrega tu trabajo al maestro para que lo evalúe. Cuando te lo devuelva, guárdalo en tu portafolio.



Título _____ Nombre _____

Grupo _____ Fecha _____