



EDUCACIÓN ARTÍSTICA

# ARTES VISUALES 2

Apuntes

2do Grado



TELEsecundaria







EDUCACIÓN ARTÍSTICA

2do Grado

# ARTES VISUALES 2



**SEP**



TELEsecundaria

La elaboración de *Artes Visuales 2. Apuntes*, estuvo a cargo de la Dirección General de Materiales Educativos de la Subsecretaría de Educación Básica, con la colaboración de la Universidad Pedagógica Nacional.

**Secretaría de Educación Pública**  
Josefina Vázquez Mota

**Subsecretaría de Educación Básica**  
José Fernando González Sánchez

**Dirección General de Materiales Educativos**  
María Edith Bernáldez Reyes

**Coordinación**  
María Cristina Martínez Mercado

**Revisión**  
Claudia Elín Garduño Néstor  
Alejandra Monserrat Castillo Robledo  
Aydée Cristina García Varela

**Ilustración de portada**  
Marco Tulio Ángel Zárate

**Formación y corrección**  
Dirección Editorial DGME

**Universidad Pedagógica Nacional**  
**Rectoría**  
Sylvia Ortega Salazar

**Secretaría Académica**  
Aurora Elizondo Huerta

**Coordinación general y pedagógica**  
Rosa María Torres Hernández

**Elaboración de textos**  
Liliana Riva Palacio  
María Teresa Vázquez Lobo Yurén

**Revisión**  
María Yolanda Quiroz Arce

Primera edición, 2008 (ciclo escolar 2008-2009)

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2008  
Argentina 28, Centro,  
06020, México, D.F.

ISBN 978-968-01-1254-8

Impreso en México  
DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

# Índice

## Presentación

### 9 Bloque 1. Las imágenes publicitarias

11 Secuencia 1. Las imágenes publicitarias

### 21 Bloque 2. Imágenes y símbolos

23 Secuencia 1. El símbolo y la iconografía

29 Secuencia 2. Imágenes mitológicas, sagradas y mágicas

38 Secuencia 3. Identificación de alegorías

### 47 Bloque 3. Medios de difusión de las imágenes

49 Secuencia 1. Medios de difusión de las imágenes:  
prensa, revistas y televisión

56 Secuencia 2. Medios de difusión de las imágenes

### 63 Bloque 4. El cuerpo humano en la imagen

65 Secuencia 1. Representaciones y recursos que se emplean  
para adornar, decorar o modificar el cuerpo

74 Secuencia 2. El cuerpo humano en la imagen. El retrato

### 81 Bloque 5. El cuerpo humano en la escultura

83 Secuencia 1. Las técnicas escultóricas

93 Secuencia 2. El cuerpo humano en la escultura



## Presentación

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

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

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

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

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



EDUCACIÓN ARTÍSTICA

# ARTES VISUALES 2

## Bloque 1

Las imágenes publicitarias



# Secuencia de aprendizaje 1

---

## Las imágenes publicitarias

### Propósito

---

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

### Temas

---

1. La imagen y sus funciones.
  - 1.1 Imagen publicitaria e imagen artística.

### Contenido

---

#### 1. La imagen y sus funciones

La **imagen** es la apariencia o representación del aspecto físico de una cosa, y tiene la capacidad de comunicar conceptos e ideas complejas, de narrar historias y sucesos. También puede **expresar** la amplia gama de **sensaciones** y emociones humanas.

La imagen tiene la cualidad de impactar al espectador de manera inmediata, porque es un **lenguaje** no verbal. Los lenguajes que se basan en la palabra escrita o hablada requieren que el mensaje pase por el pensamiento lógico-racional para ser interpretados, mientras que la imagen describe las cosas y transmite emociones, aun antes de que las ideas que comunica puedan ser comprendidas o interpretadas.

Para decirlo de un modo más simple, cuando vemos la fotografía de una persona, por ejemplo, obtenemos, en pocos segundos, mucha información: su sexo, su edad aproximada, el color de su piel, cómo está vestida, en dónde se encuentra y qué está haciendo. También podemos saber de manera rápida, por su gesto, postura y actitud, cuál es su estado de ánimo. Además, la imagen da más detalles de los que ninguna descripción verbal podría dar. Para probarlo vamos a describir, de la manera más detallada posible, una prenda de vestir, por ejemplo:

Es un vestido ligero de algodón, azul oscuro un tanto verdoso. Tiene pequeñas florecitas de color gris claro, con un tallo ondulado y dos hojas cada una, bordadas a la altura del pecho con hilo muy delgado. Tiene tirantes de dos centímetros de ancho, tres botones pequeños y blancos en el escote y varios pliegues enfrente, a la altura de la cintura. La falda, que es más o menos amplia, llega a los tobillos. También se ve que es bastante vieja y está un poco descolorida, además tiene varias manchas que parecen de grasa en la parte baja del faldón, del lado izquierdo el cual está bastante arrugado.

¿Cuánto tiempo tardaste en leer este párrafo? ¿Cuánto tiempo te hubieras tardado en notar todo esto en una fotografía? Además de obtener toda esta información, de manera mucho más precisa, con sólo un vistazo, tendrías muchos más detalles. Sabrías cuáles son los colores exactos, cómo está iluminado, en qué contexto se encuentra (si está colgado de un gancho o lo trae puesto una señora), etcétera.

Sólo la imagen tiene esta capacidad de comunicar y expresar instantáneamente. La música es otro ejemplo de lenguaje no verbal, pero, a pesar de que el sonido también tiene gran capacidad para expresar emociones, la música transcurre en el tiempo, así que no puede ser instantánea, y no puede comunicar conceptos si no se apoya en la palabra.

A la imagen se le pueden dar infinidad de usos, es decir, puede tener muchas funciones: difundir ideas, ilustrar, exaltar el sentimiento religioso, presentar un hecho real, vender un producto, estimular la fantasía, expresar emociones, etcétera. A grandes rasgos, se puede decir que la imagen funciona de los siguientes modos:

- informativo
  - estético
  - expresivo
  - simbólico
- Modo informativo

Si haces memoria, recordarás que durante el curso de primer año hablamos de la imagen documental y su función informativa. La imagen documental puede comunicar hechos e ideas que pueden ser **interpretados** fácilmente por el pensamiento racional. Para informar, la imagen necesita ser descriptiva, puesto que proporciona detalles y,

cuanto más realista es su forma de representar (mientras más parecido tiene con lo que representa), estos detalles son más precisos.

- Modo estético

También hablamos, de las características estéticas de la imagen. La imagen es estética cuando sus **elementos visuales y compositivos** (color, luz, forma, volumen, posición, ritmo, etcétera) atraen y agradan al observador. Toda forma de *representación* puede ser estética, sea realista o no.

- Modo expresivo

También hablamos de las cualidades expresivas de la imagen. Vimos la diferencia entre la imagen puramente estética y la que, además, es expresiva. Aprendimos que la **expresión sensible** de las sensaciones y emociones humanas es lo que caracteriza a la imagen artística, esto hace que una imagen creada por el hombre sea una obra de arte. Toda forma de representación, realista o no, puede ser expresiva. Sin embargo, en el arte, hay una tendencia (que durante la modernidad se convirtió en escuela y estilo artístico) llamada **expresionismo**.

#### ¿Sabías que...?

El expresionismo es un movimiento artístico surgido en Alemania a principios del siglo XX en donde el artista intenta ofrecer una nueva visión basada en la búsqueda subjetiva, atendiendo exclusivamente al sentimiento vital. Y para lograrlo, se vale de una forma de representación que tiende a la deformación, la exageración y el contraste en el uso de los elementos visuales como el color, las formas y los materiales.

- Modo simbólico

Ahora vamos a hablar de la imagen simbólica. El **símbolo** representa o sustituye algo valiéndose de algunas características que, por convención social o cultural, se asocian con aquello a lo que representa.

Trataremos de explicarlo de un modo más sencillo, pues una imagen puede representar algo imitando su apariencia física. En cambio, el símbolo no imita, sino que significa, por eso es muy útil para comunicar, en una imagen, conceptos abstractos (que no tienen apariencia física) como la libertad, la paz, la patria o la fe religiosa. Otro ejemplo es el amor, aunque la ciencia nos diga que éste se experimenta en una parte del cerebro llamada hipotálamo (imagínate decirle a alguien: “¡Te amo con toda la fuerza de mi hipotálamo!”), por convención social se acepta que el amor se siente en el corazón. ¿Con qué imagen representamos el amor? La forma más fácil es usando su símbolo: un

corazón. Pero, esa forma, geométrica y simple, con la que representamos el amor es muy diferente del aspecto real de un corazón y sería inútil para explicar en un esquema médico su funcionamiento porque tiene una función simbólica, no informativa.

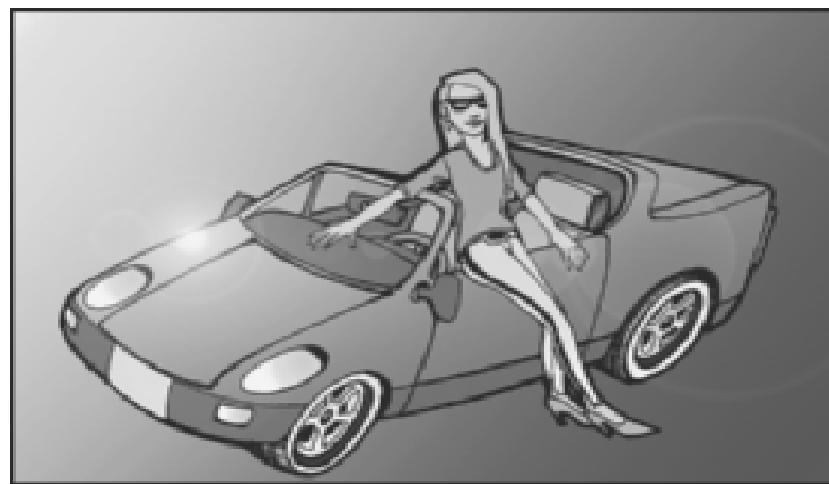
Por otra parte, la simbolización de una representación descriptiva (realista) suele considerarse simple y hasta en ocasiones inútil, pero imagínate en una representación abstracta lo complicado que sería sin el recurso de los símbolos, por ejemplo, llenar una carta romántica de corazoncitos realistas, con vasos sanguíneos, cuatro válvulas y dos ventrículos cada uno. Pues, sería tan laborioso dibujarlos, como interpretarlos, en cambio, cualquiera puede dibujar un corazón simbólico. El símbolo funciona mejor si es una imagen básica, sin detalles que entorpezcan su función. A este tipo de representación le llamaremos, desde ahora, **sintética**. No hay que olvidar que el símbolo es una convención, es decir, sólo es comprendido por quienes han aprendido a reconocerlo, porque es propio de su cultura. Algunos ejemplos de símbolos que tú conoces son el águila, la serpiente y la paloma de la paz.

Las representaciones simbólicas y realistas pueden combinarse en una misma imagen. Todos los modos de funcionamiento de la imagen pueden estar presentes al mismo tiempo. Una misma imagen puede ser simbólica, informativa, estética y expresiva.

## 1.1 Imagen publicitaria e imagen artística

La imagen publicitaria

Hay que reconocer que la imagen publicitaria puede tener cualidades estéticas, sin embargo, esto no la convierte en una imagen artística. Una imagen que tiene un efecto estético puede fácilmente pasar por una imagen artística y, en el caso de la publicidad, esta confusión es frecuente por la estética que llega a tratar.



Las imágenes publicitarias cumplen el objetivo de convencer al comprador de que un objeto o servicio es el mejor del mercado. Para ello, se valen de **estereotipos**. Un estereotipo es una forma estandarizada de concebir una realidad, mediante un marco cultural e ideológico particular. Dicho de otro modo, es una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad, que no varía con facilidad. La gente puede reconocerse en los estereotipos, o bien, anhelar sus características. Por ejemplo, el estereotipo de mujer hermosa: rubia, blanca, delgada, alta y joven. Es importante comprender que el estereotipo es una convención social, pues no se sostiene en cualidades reales. Volvamos al ejemplo del estereotipo de mujer hermosa. Ser rubia es una característica, no una cualidad, que no es positiva ni negativa, sólo es descriptiva.

El estereotipo se establece en una sociedad determinada y es muy difícil de romper. Esto no quiere decir que sea imposible, simplemente que sus cambios son poco frecuentes. Por ejemplo, si vemos en el arte realista a lo largo de la historia, la mayor parte de los desnudos femeninos que se representan, son de mujeres más voluminosas que las modelos de hoy en día. Esto se debe a que el estereotipo de mujer bella que ha predominado en la historia del hombre ha tenido, por muchos siglos, la característica de ser de caderas muy anchas. Otro ejemplo: los mayas se deformaban los dientes y la cabeza, para verse "más hermosos". Ese aspecto hoy en día nos parece muy antiestético, pero seguramente, opinarán lo mismo, dentro de algunos siglos, de la forma en la que ahora está socialmente aprobado deformarse la nariz (mediante cirugías plásticas). La belleza es relativa, es una construcción cultural.

Recordemos que las cualidades estéticas de una imagen dependen de su composición y de sus elementos visuales (color, luz, textura, etcétera). Por otra parte, podemos percibir cualidades estéticas en una imagen de cualquier tipo: en la naturaleza, en la imagen documental, en nuestro entorno cotidiano, en la publicidad y, por supuesto, en el arte. Una imagen estética puede agradarnos, sorprendernos, e incluso, conmovernos. Todos estos son recursos que la publicidad utiliza para convencer a la gente para comprar algo. Por eso, los publicistas buscan que sus imágenes sean contundentes y estéticas, porque les ayudan a vender.

### La imagen artística

A diferencia de la imagen estética, la imagen artística tiene cualidades expresivas. De hecho, ésta es el único tipo de imagen que puede expresar toda la gama de emociones y sensaciones humanas.

La obra de arte es toda creación humana que tiene la clara intención de expresar las emociones de su creador y compartirlas con el observador. A la obra de arte se le pueden dar muchos usos, pero su función primaria es compartir el profundo y complejo mundo emocional.

Toda imagen puede provocar emociones en el espectador, pero sólo en la imagen artística el autor las trasmite personal, honesta y profundamente. La honestidad, a la hora de expresar, es uno de los valores del arte, que la publicidad no comparte.

Todas las imágenes documentales, informativas o publicitarias tienen características estéticas. Se les puede dar incluso un uso decorativo. Tienen, además, una función: informar, educar, promover un producto comercial o adornar un objeto o lugar. Pero una imagen sólo puede ser considerada obra de arte cuando su autor logra expresarse sensiblemente al crearla, cuando sus características expresivas se sobreponen a su función original. Por ejemplo, la artesanía. El objeto artesanal tiene una utilidad práctica (se dice que es *utilitario*), sirve como mueble, recipiente, utensilio de cocina, juguete, etcétera, pero también está hecho con una intención estética que responde a la tradición cultural de una región, población o etnia. El creador artesanal se atiende a la tradición y al carácter utilitario del objeto que crea, pero la artesanía tiene la capacidad de expresar, fácilmente, la emoción interior de su autor, ya que es un trabajo manual, el cual tiende a ser expresivo, a diferencia del objeto industrial o la imagen hecha en una computadora. En este caso, la utilidad del objeto y la expresión sensible no se entorpecen entre sí.

A la imagen publicitaria, en cambio, la expresión sensible le estorbaría para cumplir su función de vender, dado que una obra de arte tiene un significado y un sentido más profundos que cualquier producto comercial. Al publicista no le conviene que la imagen trascienda su función original y se vuelva más importante que el producto que quiere vender.

Escogí la pintura: me era más necesaria que la comida. El arte me parece ser sobre todo un estado del alma.

## Marc Chagall

¿Qué piensas de estas dos citas? ¿Qué sientes? ¿Qué quiso decir el pintor citado? ¿Tiene sentido para ti?

En una cartulina, rotula imágenes artísticas de un lado e imágenes publicitarias del otro.

Busca imágenes artísticas de tu agrado e imágenes publicitarias y pégalas.

¿Cuáles son las diferencias entre la imagen publicitaria y la artística? Piensa en su función, en lo que comunican y en cómo lo hacen. Encuentra también sus similitudes. ¿Cuáles te gustan más?

**Imagen artística**

---

---

---

---

---

---

**Imagen publicitaria**

---

---

---

---

---

---

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
1.1 Imagen publicitaria e imagen artística.	Reinterpreta una imagen publicitaria para darle características estéticas.

### Desarrollo de las actividades sugeridas:

#### 1.1 Imagen publicitaria e imagen artística

Reinterpreta una imagen publicitaria para darle características estéticas.

Material: pinturas vinílicas blanca y de colores, pinceles, brochas, trapo y un recipiente con agua. Un cartón grande (puedes usar una caja). Un recorte de periódico o revista con una imagen publicitaria.

- Dale a tu cartón una capa de pintura blanca (a esto se le llama *imprimatura*, verás como la superficie del cartón absorbe la pintura de manera diferente, además el color blanco de fondo le dará más luz a tu pintura).

- Elige una imagen publicitaria para partir de ella. Pinta un cuadro que esté basado en algunas de sus cualidades estéticas (color, luz, forma, composición, etcétera) pero reinterpretalas a tu manera. Piensa en cambiar el sentido de su mensaje de modo que te sirva para expresarte. Sé crítico, da tu propio mensaje.
  - Es importante que pintes en una superficie grande, eso te obligará a moverte más y a usar la energía de todo tu cuerpo. Muchas veces pintamos moviendo sólo los dedos, trata de mover todo el brazo y hacer trazos largos, aunque te queden chuecos, eso te ayudará a darle expresión al cuadro.
  - Al terminar, reúnete con tus compañeros y comparen las imágenes publicitarias con los cuadros. ¿Son los cuadros expresivos? ¿La expresión ayuda a cambiar el mensaje? ¿Cómo reinterpretaron las imágenes? ¿Te das cuenta de que darle otro contexto a una imagen le da un nuevo significado? ¿Te das cuenta de que rehacer la imagen con tus propias manos le dio características expresivas?

## Autoevaluación

Responde las siguientes preguntas:

¿Comprendiste cuáles son las funciones de la imagen? Si tu respuesta es sí, ¿cuándo lo comprendiste? ¿Cuándo leíste la explicación? ¿Cuándo contestaste las preguntas sobre el texto? o ¿cuándo hiciste tu trabajo creativo?

Si la respuesta es no, no te preocupes, estamos hablando de conceptos abstractos, y cuando hablamos de imágenes, a veces es muy difícil verbalizar las ideas, sólo trata de entender mirando. Seguramente todavía no lo has comprendido del todo, pero tu vista lo tiene más claro.

¿Sientes que te pudiste expresar? ¿Te sentiste tenso o relajado? ¿Disfrutaste y te divertiste con los ejercicios?

Recuerda que el arte es “un lenguaje”. Disfruta, relájate y siente.

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
1. La imagen y sus funciones.  1.1 Imagen publicitaria e imagen artística.	El mundo está lleno de imágenes. Observa con atención los anuncios publicitarios en revistas, televisión, periódicos y en los empaques de comida.	Sé crítico. Recuerda que toda imagen publicitaria lleva un mensaje.

## Glosario

**Elementos compositivos.** Dirección, posición, espacio, equilibrio o gravedad.

**Elementos visuales.** Color, luz, textura, forma, tamaño o medida.

**Expresar.** En el arte, manifestar con viveza los sentimientos.

**Expresión sensible.** Es la expresión de lo que se percibe con los sentidos, en la que no interviene el pensamiento racional.

**Expresionismo.** Escuela y tendencia estética que se opuso al impresionismo y propugnó la intensidad de la expresión sincera aun a costa del equilibrio formal.

**Estereotipo.** Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.

**Imagen.** Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.

**Interpretar.** Explicar o declarar el sentido de algo. Concebir, ordenar o expresar de un modo personal la realidad.

**Lenguaje.** Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente.

**Percepción.** Acción y efecto de percibir. Sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos. A diferencia de la interpretación en ella no interviene la razón.

**Representación.** Figura, imagen o idea que sustituye a la realidad.

**Sensación.** Impresión que las cosas producen en los sentidos.

**Símbolo.** Representación sensorialmente perceptible de algo real, compuesta por ciertos rasgos que se asocian con ésta por una convención socialmente aceptada.

**Sintético.** Que procede componiendo, o que pasa de las partes al todo. Composición de un todo por la reunión de sus partes.

## Bibliografía

Meléndez Crespo, Ana, “Análisis de publicidad gráfica”, en Javier Arévalo Zamudio y Guadalupe Hernández Luviano (coords.), *Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas*, México, SEP, 1998, pp. 91-117.

## Sitios de Internet

<http://redescolar.ilce.edu.mx/>

[http://www.todoenlaces.com/index.php?t=sub\\_pages&cat=93](http://www.todoenlaces.com/index.php?t=sub_pages&cat=93)

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

# ARTES VISUALES 2

**Bloque 2**

**Imágenes y símbolos**



## Secuencia de aprendizaje 1

# El símbolo y la iconografía

### Propósito

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

### Temas

1. El símbolo y la iconografía.
  - 1.1 El símbolo.
  - 1.2 Diseño de una iconografía personal utilizando imágenes simbólicas.

### Contenido

#### 1.1 El símbolo

Ya vimos que la imagen es la apariencia de algo o la representación del aspecto físico de una cosa, y tiene la capacidad de comunicar de modo no verbal. Hablamos de que la imagen puede funcionar de modo informativo, estético, expresivo y simbólico, y que una misma imagen puede funcionar en más de un modo. También hablamos, a grandes rasgos, sobre qué es el símbolo.

El símbolo visual es algo que puede percibirse con la vista, que representa o sustituye algo mostrando ciertas características que, por convención social o cultural, se asocian con aquello a lo que representa. En el bloque anterior pusimos el corazón como ejemplo, ahora abundaremos en este tema.

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

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

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

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

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

Observa a tu alrededor todos las imágenes simbólicas que te rodean. Dibújalas y descríbelas.

---

---

---

---

---

Piensa en qué otros símbolos conoces.

---

---

---

---

Dibuja los símbolos de la siguiente lista de conceptos:

- Paz
- Justicia
- Muerte
- Peligro
- Mujer
- Hombre
- Dinero
- Pirámide
- Amor
- Aeropuerto
- Parque

Reúnete en equipos, comparte tu trabajo con el resto del grupo y el maestro. Discutan sus resultados.

## **1.2 Diseño de una iconografía personal utilizando imágenes simbólicas**

Todo puede ser representado por medio de símbolos, lugares, cosas, personas y conceptos abstractos. Todas las culturas tienen sus símbolos propios, son parte de su identidad y una forma muy útil de comunicarse. Hay símbolos tan útiles que se vuelven casi universales, gran parte de la humanidad asocia el corazón con el amor y una calavera con el peligro de muerte. Casi todos podemos entender los símbolos que se colocan afuera de los baños públicos, aunque estemos viajando por otro país. Pero también hay símbolos que representan cosas más pequeñas o locales, que sólo pueden ser comprendidos por un grupo de gente. Como el emblema de un equipo local de fútbol o de un partido político. Otro ejemplo, hay que vivir en la Ciudad de México para entender la simbología de las estaciones del metro. Tal vez tu maestro usa una simbología personal para calificar, o para organizar las actividades de la escuela.

Piensa en que hay algún símbolo propio de tú comunidad, es decir, algo que sólo pueda entender con facilidad quien ha vivido en esa región.

---

---

---

Puedes crear tu propio sistema de símbolos, basta con que imagines cómo podrías representar aquello que quieras simbolizar y diseñas una imagen simple (sintética). Recuerda que sólo van a entender tus símbolos las personas a quienes le enseñas sus significados. Haz un cuaderno con tu símbolos, usa recortes colores, objetos de la naturaleza, hecha a volar la imaginación.

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
1.2 Diseño de una iconografía personal utilizando imágenes simbólicas.	Trabajo en equipo. Realización de un mapa de su comunidad.

### Desarrollo de las actividades sugeridas

Diseño de una iconografía personal utilizando imágenes simbólicas.

Trabajo en equipo

Vamos a hacer una especie de mapa del lugar en donde viven. Dibujen un mapa, muy simple, de su comunidad. Que sea grande para que todos puedan agregar sus propios símbolos. Pueden hacerlo sobre papel o dibujarlo con gises en el piso. Inventen un símbolo para la escuela y que cada quién haga uno para su casa. ¿Qué otros lugares de su comunidad quieren representar? Cada uno debe inventar símbolos para lo que quieren poner en su mapa, pueden ser dibujos o pequeños objetos (por ejemplo, si en su comunidad hay plantíos de maíz, pueden poner una mazorca en ese lugar). Cada uno debe hacer un símbolo para su casa y para sí mismo y ubicarlos en el mapa. Pueden hacer símbolos para diferentes personas. También hagan símbolos que representen lo que están haciendo o lo que les ocurre a esas personas. Mezclen sus símbolos y construyan con ellos su mapa.

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

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

Muestren su trabajo a otras personas de la comunidad, para ver qué tanto pueden entender la simbología que crearon.

## Autoevaluación

Responde lo siguiente:

- ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo? ¿Te gusta o prefieres trabajar por tu cuenta?
- ¿Te gustó hablar sobre lo que ocurre en tu comunidad?
- Entre compañeros ¿Tuvieron problemas para comprender los símbolos propuestos por los demás?
- ¿Crees que alguien de otro país podría entender su mapa?
- ¿Te costó trabajo trabajar con símbolos?
- ¿Qué te gusta hacer más: representación simbólica o descriptiva?

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
1.1 El símbolo 1.2 Diseño de una iconografía personal utilizando imágenes simbólicas	Mira atentamente a tu alrededor, podrás encontrar varios símbolos.	Mira con todos tus sentidos. Si quieras buscar imágenes en el internet hay una sección que es especial para imágenes. No creas todo lo que te dice la publicidad, aprende del uso de los símbolos.

## Glosario

**Concepto.** Se le llama concepto a la abstracción intelectual de las características o notas esenciales de un elemento físico o ideal, y prácticamente es toda aquella especificación que se le da a algún objeto, trabajo, etcétera.

**Iconografía.** Palabra compuesta de *icono* y *grafía*, es la descripción de imágenes y también el tratado o colección de éstas.

**Signo.** Es todo carácter gráfico que por su forma, convenio o naturaleza evoque en la conciencia la idea de algo en la cual uno es sometido.

**Símbolo.** Representación perceptible de una realidad, compuesta por rasgos asociados por una convención socialmente aceptada.

**Sintética.** Es la capacidad de hablar de una forma a partir de sus elementos más característicos y básicos.

## Bibliografía

Meléndez Crespo, Ana María, “Análisis de publicidad gráfica”, en Javier Arévalo Zamudio y Guadalupe Hernández Luviano (coords.), *Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas*, México, SEP, 1998, pp. 91-117.

## Sitios de Internet

<http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>

[www.minid.net/images/symbols.png](http://www.minid.net/images/symbols.png)

## Secuencia de aprendizaje 2

# Imágenes mitológicas, sagradas y mágicas

### Propósito

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

### Temas

2.1 Ubicación y descripción de imágenes mitológicas, sagradas o mágicas de diversas religiones, culturas y épocas.

### Contenido

#### 2.1 Ubicación y descripción de imágenes mitológicas, sagradas o mágicas de diversas religiones, culturas y épocas

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

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

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

Por ejemplo, en el siglo XIX en Europa se dio el movimiento artístico, político, social e ideológico llamado romanticismo, donde la exaltación de los sentimientos, la libertad, la democracia y el nacionalismo, eran los principios más importantes. En la pintura también se observó y el simbolismo pasó a ser de gran importancia para expresar la inconformidad del pueblo y exaltar su participación en la lucha hacia la revolución. Una de las pinturas más importantes del romanticismo es *La libertad guiando al pueblo* la cual fue realizada por el pintor Delacroix en 1830, en donde se hace referencia a varios elementos de manera simbólica, por ejemplo en el centro vemos a una mujer de blanco la cual representa la libertad. Se observa en el cielo y en la luz que cae, sobre los personajes, los colores de la bandera francesa, la cual representa la revolución; uno de los personajes, con la mano en alto, simboliza el triunfo de la democracia.

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

Averigua cinco símbolos de la cultura occidental, luego dibújalos y escribe lo que observas en ellos.

Con contadas excepciones, la mayoría de las manifestaciones del arte antiguo y hasta principios de la Edad Media son simbólicas: el arte persa, fenicio, asirio, egipcio, hindú, etcétera. También el arte prehispánico de América: el azteca, el maya, el inca, etcétera. A lo largo de la historia, la fe religiosa ha estado ligada a una serie de símbolos significativos y todas las religiones han estado estrechamente ligadas al arte. En las sociedades primitivas, los símbolos y los tótems sirven para expresar las cualidades esenciales de la fe. En las religiones politeístas es común la representación de los fenómenos de la naturaleza personificados en seres mitológicos que terminaron por encarnar los valores morales de la sociedad, estos seres eran símbolos de diferentes aspectos de la naturaleza y a su vez se representan por medio de símbolos.

El símbolo también sirve para que un grupo de personas se identifique y reconozca. Los primeros cristianos tenían que practicar su religión en secreto debido a la persecución del imperio romano, por eso, usaban símbolos para reconocerse entre sí, como peces de bronce o cristal que los bautizados llevaban colgados al cuello. También era costumbre que los viajeros que habían recibido hospitalidad en una casa rompieran un

símbolo, del que dejaban la mitad, de modo que cuando ellos o sus descendientes regresaran, fueran bien recibidos al mostrar la otra mitad.

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

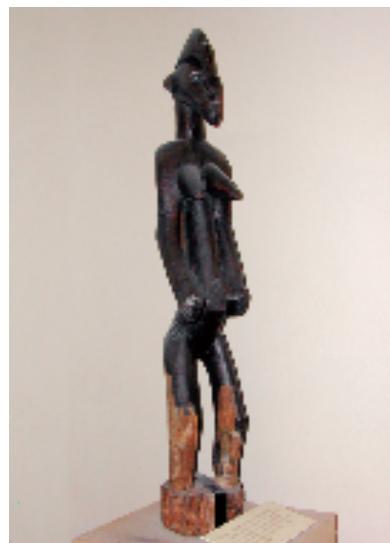
Cuando el arte simbólico fue sustituido por un arte figurativo realista, el símbolo no desapareció, sino que se adaptó a una representación menos sintética para representar atributos o cualidades humanas, en ocasiones ya sin darles un carácter religioso o mitológico, de modo que el símbolo y la figuración realista siguen conviviendo en el arte.

Observa detenidamente las siguientes imágenes.



Ra, Egipto

CONACULTA-INAH-Museo Nacional de las  
Culturas, INAH



Escultura femenina, África

CONACULTA-INAH-Museo Nacional de las  
Culturas, INAH



Budha. Corea  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de las Culturas, INAH



Niño Shogun  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de las Culturas, INAH



Peter Brueghel, el Joven  
(Bruselas, Bélgica, c. 1564-Amberes, Bélgica, c. 1637/1638)

*La crucifixión*

c. 1610

Óleo sobre tabla

83.5 x 121.5 cm.

Fotografía Javier Hinojosa

Colección Museo Soumaya, Fundación Carso

Aunque no conozcas el significado simbólico de estas imágenes, puedes darte cuenta de cuáles son sus símbolos, tratar de imaginar qué significan.

---

---

---

¿Reconoces algunos símbolos? ¿Cuáles? ¿Qué significa cada símbolo en estas imágenes?

---

---

---

---

---

---

Estas pinturas son un buen ejemplo de cómo el significado simbólico puede adaptarse a una forma de representación realista.

Todas estas son obras de arte de diferentes culturas que utilizan símbolos, y tienen una función mágica o religiosa.

¿Cuáles te parecen más descriptivas y cuáles más sintéticas?

---

---

¿Crees que se trata de un retrato realista?

---

---

¿Por qué?

---

---

---

---

---

---

---

¿Crees que la posición y el tamaño de los personajes tiene un significado simbólico?

---

---

¿Crees que representan a personas reales o a seres mitológicos?

---

---

---

---

---

---

---

---

¿Cuáles imágenes son sintéticas y cuáles descriptivas?

---

---

---

---

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
2.1 Ubicación y descripción de imágenes mitológicas, sagradas o mágicas de diversas religiones, culturas y épocas.	Crea tu propio tótem.

### Desarrollo

#### Crea tu propio tótem

Material. Cajas de cartón, botes, latas, corcholatas, ramas, etcétera. Cualquier cosa que ya no se use y te pueda servir para hacer una pequeña escultura. Necesitarás cuerda, alambre, ligas, pegamento, o lo que encuentres para unir las piezas.

Piensa en uno o varios animales que te gusten y con los que te identifiques y conviértelos en tu símbolo. Busca objetos que te sirvan para armar una escultura que represente a tu animal, recuerda que no tiene que ser una imagen realista sino sintética. Ensambla los diferentes objetos uniéndolos con cuerda, pegamento o lo que se te ocurra. Puedes hacer un poco de engrudo para pegar papel y cartón (mezcla harina con un poco de agua y ponla en la estufa, revolviendo hasta que se disuelvan los grumos y se ponga espeso). Al final puedes dar un poco de color a tu tótem, usa pintura, pedazos de papel, barro, hojas, lo que encuentres.

### Autoevaluación

¿Cómo te sentiste elaborando tu tótem? ¿Disfrutas de verdad o te presiona el trabajo? ¿En qué pensaste al realizar estos trabajos? ¿Te importa el resultado más que lo divertido de la creación y experimentación?

---

---

---

---

---

¿Cuáles creen que son las diferencias entre las imágenes sintéticas y las descriptivas?  
¿A quiénes se dirigen?

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
2.1 Ubicación y descripción de imágenes mitológicas, sagradas o mágicas de diversas religiones, culturas y épocas.	<p>El mundo está lleno de imágenes mitológicas, sagradas o mágicas de diversas religiones, culturas y épocas. Observa libros, revistas, fotos familiares, iglesias, templos, etcétera. Si en tu comunidad hay museos o centros culturales donde se exhiba imágenes religiosas o míticas, visítalos. Busca libros sobre arte en las bibliotecas públicas y escolares, lee y mira las fotos.</p> <p>Busca en páginas de Internet.</p>	<p>Usa todos tus sentidos, tu cerebro y tu corazón. Diviértete y goza creando, mirando y sintiendo. Observa con detenimiento, descubre los detalles.</p>

## Glosario

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

**Símbolo.** Representación perceptible de una realidad, compuesta por rasgos asociados por una convención socialmente aceptada.

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

## Bibliografía

Meléndez Crespo, Ana, “Análisis de publicidad gráfica”, en Javier Arévalo Zamudio y Guadalupe Hernández Luviano (coords.), *Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas*, México, SEP, 1998, pp. 91-117.

*Pequeño Larousse ilustrado a color*, Madrid, 1999.

## Sitios de Internet

<http://www.rae.es/rae.html>

## Secuencia de aprendizaje 3

# Identificación de alegorías

### Propósito

Interpretar el significado de las alegorías y diseñar algunas en las que empleen sus intereses y creatividad.

### Temas

3. Identificación de alegorías.
  - 3.1 La alegoría.
  - 3.2 La alegoría en el arte mexicano.

### Contenido

#### 3.1 La alegoría

La alegoría es un recurso estilístico usado en la Edad Media y el Barroco, ya que a través de ella se pueden realizar metáforas en las cuales se ponen a los personajes y las acciones en una narrativa. Así, una alegoría es una historia con dos significados el literal y el simbólico. Por ejemplo, un esqueleto provisto de guadaña es una alegoría de la muerte. La lechuza, símbolo de sabiduría, es uno de los atributos de la diosa griega Atenea. O bien, un trono simboliza a la Justicia o Monarquía o la Fortuna y un ave es un emblema del Aire o la Libertad o la Naturaleza; los colores también se utilizan como atributos: el verde simboliza esperanza o fertilidad; el rojo, pasión; el negro, luto, etcétera.

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

En el lenguaje plástico, la función de la alegoría es traducir en imagen concreta una idea. Por ejemplo, ¿cómo se expresa pictóricamente un concepto abstracto como la justicia? La alegoría de la justicia, que en la tradición artística occidental se representa a través de la imagen de una mujer con los ojos vendados que sostiene una balanza en una mano y una espada en la otra. Así, una alegoría es la atribución de una doble significación a un objeto, en el que existe. El significado literal que a final de cuentas viene de una convención social y cultural significado simbólico es equivalente a lo que el autor y el espectador le atribuyen al objeto. Es decir, mediante el lenguaje alegórico se inventa una relación entre una forma determinada y una abstracción, con el fin de comunicar al espectador un mensaje. Para que un espectador pueda leer claramente una imagen alegórica, debe conocer el significado atribuido a cada figura usada en la representación. En otras palabras, una alegoría sólo será comprendida en la medida en que el público que la observa comprenda el código en que fueron escritas esas imágenes.

En el arte, las alegorías expresan ideas sobre la vida o la naturaleza humana mediante símbolos. El arte siempre contiene más de lo que percibe la mirada, incluso en los paisajes. Un cuadro de un valle verde no sólo se refiere al valle si el artista lo realizó como una alegoría. Como alegoría, un valle verde podría representar muchas ideas, por ejemplo, prosperidad o el optimismo por el futuro. En la mayor parte de la tradición artística occidental (desde la Edad Antigua hasta el siglo XIX), a las alegorías se les ha dado una función didáctica o moralizadora que sobre todo se expresa en el arte religioso.

Desde la antigüedad se ha creído que las alegorías son un medio que transmite a todo público verdades éticas y religiosas, a través de imágenes que caractericen virtudes, vicios y pasiones y de todos los entes, morales y metafísicos. El acervo de alegorías es infinito. Muchas de ellas han sido fijadas por la tradición, algunas de ellas han sido recopiladas en forma de "diccionarios de imágenes". Por otra parte, también existe la posibilidad de crear alegorías personales, en las que sólo el autor o un grupo reducido de personas conocen el significado de ciertas imágenes y, por lo tanto, de las ideas que representan. Las alegorías constituyen una importante fuente de conocimiento histórico, porque la visión del mundo de determinada época está contenida en el significado que se atribuyó a las imágenes que ella misma produjo.



Alberto Durero (1471-1528)  
*El caballero y la muerte*, ca.1513  
Aguafuerte  
25 x 19.2 cm  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de San Carlos

Presta mucha atención a los símbolos en esta alegoría. ¿Qué crees que representa?

---

---

---

---



Lucas Cranach (1472- 1553)  
*Adán y Eva*, 1530  
Óleo sobre tabla  
68 x 51 cm  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de San Carlos

Observa detenidamente las dos primeras imágenes. ¿Te transmiten algún mensaje?

¿Los símbolos que utilizan los pintores son actuales? ¿De qué época supones que son?

---

---

---

### 3.2 La alegoría en el arte mexicano

En la historia del arte mexicano existen infinidad de alegorías. Un ejemplo contemporáneo es *La Patria* que produjo el pintor Jorge González Camarena en 1962. Esta alegoría se usó por primera vez en la portada de los libros de texto gratuitos para educación primaria. La imagen que realizó González Camarena se utiliza a veces completa y en ocasiones se reproduce únicamente la figura femenina. *La Patria* es una alegoría que pretende sintetizar los tres tiempos de la nación mexicana: presente, pasado y futuro. La mujer, de tez morena, para representar el elemento indígena, sostiene en la mano izquierda una bandera nacional y con mirada altiva nos transmite un futuro promisorio del país. A un lado, las figuras colosales del águila y la serpiente hablan del origen mítico de la nación. Con la mano derecha porta un libro abierto, que es el emblema de la educación. Detrás de la mujer se ven varios elementos que hablan de las riquezas productivas y culturales del país: frutos de las regiones agrícolas del país (plátanos, elotes, trigo, cacao, duraznos, mandarinas, etcétera); las arquitecturas griega y mexica representan el legado histórico y cultural, el templo y las espadas coloniales aluden al pasado colonial. González Camarena muestra imágenes de progreso económico en la industria que emerge. Los grandes muralistas Rivera, Orozco y Siqueiros pintaban alegorías que representaban motivos de la justicia social.

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



Códice Mendoza o Mendocino  
Lámina I f. 2r. Fundación Tenochtitlán.  
Águila posada sobre un nopal. Documento nahua.  
Proviene del Distrito Federal. Colonial.  
Bodleian Library, Oxford, Inglaterra.  
Reprografía: Carlos Blanco/Raíces



Detalle del mural de la batalla de Cacaxtla  
Tlaxcala, Nativitas  
Acervo de Arqueología Mexicana /Raíces

Distingue la utilización de símbolos de acuerdo con el contexto histórico y cultural. Anota tus comentarios y discute con el grupo.

Trabajo en equipo

Pintura o dibujo

Representa estos conceptos y agrega un contexto, es decir, ponlos en un lugar específico, por ejemplo, en un parque o en la sala de una casa. Al terminar, muestren sus trabajos a todo el grupo.

- Libertad
- Felicidad
- Amor
- Paz
- Respeto
- Locura
- Ayuda
- Amistad
- Caridad
- Justicia

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
3.1 La alegoría. 3.2 La alegoría en el arte mexicano.	Diseña una alegoría.

## Desarrollo

Crea y diseña tu propia alegoría

Dibuja, pinta o recorta y pega tus imágenes. Crea tus propios símbolos.

El proceso de trabajo es fundamental. Relájate y diviértete.

Usa los materiales que tengas a la mano. Recuerda reciclar. En el arte, cualquier objeto es utilizable y transformable. Usa tu creatividad. Experimenta. Utiliza una cartulina doble cara.

# Autoevaluación

## ¿Qué es una alegoría?

¿Identifica las alegorías en una imagen que tengas en tu casa?

Reflexiona sobre tu propia manera de crear. ¿En dónde pones tu atención, en el proceso o en el resultado? ¿Le encuentras sentido a elaborar tu propia alegoría? ¿Te dio elementos para saber más de ti mismo?

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido
3.1 La alegoría. 3.2 La alegoría en el arte mexicano.	Busca en libros o en Internet a los muralistas mexicanos.

## Glosario

**Código.** Libro anterior a la invención de la imprenta; libro manuscrito de cierta antiquedad.

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

**Valores.** Son aquellos juicios éticos sobre situaciones imaginarias o reales a los cuales nos sentimos más inclinados debido a que perfeccionan al hombre, mejorando su calidad humana.

## Bibliografía

*Artes de México*, núm. 75, 2007, número monográfico dedicado al arte huichol.

*Artes de México*, núm. 77, 2007, número monográfico dedicado a máscaras de carnaval.

*Pequeño Larousse ilustrado a color*. Madrid, Larousse, 1999.

*Posada: Monografía de 406 grabados de José Guadalupe Posada*. México, SEP-RM, 2003 (Libros del Rincón).

## Sitios de Internet

<http://www.monografias.com>

<http://www.rae.es/rae.html>

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

# ARTES VISUALES 2

## Bloque 3

Medios de difusión de las imágenes



# Secuencia de aprendizaje 1

## Medios de difusión de las imágenes: prensa, revistas y televisión

### Propósito

Analizar las características de las imágenes en algunos medios de difusión.

### Temas

1.1 Investigación acerca de la importancia de la prensa, las revistas y la televisión.

### Contenido

#### 1.1 Investigación acerca de la importancia de la prensa, las revistas y la televisión

La imagen como representación de una porción de la realidad muestra algunos elementos que identificamos con cierta facilidad o, por el contrario, con dificultad, según se trate de referentes próximos a nuestra experiencia o lejanos por razones culturales, cronológicas o educativas. En la imagen, identificamos lo que está presente en los límites del marco de la imagen, sea ésta una pantalla de televisión o cine, un cartel o una fotografía. Hay, pues, un significado y una interpretación que se complementan gracias a los elementos constitutivos de la imagen, los presentes y los ausentes que aportamos a través de las imágenes que recreamos en nuestra mente. Por ello, hay imágenes que nos son más familiares que otras o que les son más cercanas a miembros de una misma generación o un estrato sociocultural. Los medios de comunicación manejan imágenes y textos para comunicar ideas, posiciones políticas, ideológicas, religiosas y la venta de productos comerciales, entre otras.

¿Te has dado cuenta de lo poderoso que son los medios de comunicación? ¿Cómo influyen éstos en nuestra manera de pensar y actuar? Si reflexionamos un poco nos daremos cuenta de que muchas de las actitudes, formas de vestir e incluso de hablar, las hemos tomado, de manera inconsciente, de lo que vemos, escuchamos o leemos. Por ejemplo, ¿cuántas veces hemos corroborado la veracidad de un suceso que aparece en un noticiero? ¿Cuántas veces hemos querido estar en el lugar del personaje que aparece en la televisión y hemos actuado y hablado similar a él?

Esto podría considerarse como una imitación, no obstante estamos ante un fenómeno que más bien tiene que ver con la idealización de ciertas personas, cosas o situaciones, de querer ser algo que no somos. Sin que sea un asunto generalizado, pensemos: ¿cuántas veces hemos escuchado a alguien decir: "yo quisiera verme como tal artista" o "me voy a pintar el pelo de rojo porque tal actriz lo tiene de ese color y se le ve muy bien"? Puede ser que muchas o pocas, lo que no podemos negar es la influencia que algunos de los estereotipos que se utilizan en los medios de comunicación han tenido en los criterios y el pensamiento de la gente.

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

¿Te has cuestionado alguna vez lo que te dicen de la belleza en la televisión, en la publicidad de las revistas de entretenimiento y espectáculos? ¿Qué es la belleza para ti?

¿Recuerdas qué son los estereotipos? Escoge una revista o un programa de televisión y encuentra cuáles son sus mensajes ocultos, lo puedes buscar en la publicidad que se encuentra dentro de ella. Por ejemplo, en algunos se habla del éxito: en los hombres ser exitoso se asocia con los automóviles que adquieren. Tener un coche carísimo y último modelo significa ser "un hombre exitoso". Por lo tanto, si compras determinado automóvil se considera que eres un triunfador. Así, observamos que los medios van manipulando hasta hacer creer que para ser feliz necesitas una serie de objetos de un valor agregado por las marcas. Si reflexionamos un poco nos asombraremos de la

manipulación que ejercen los medios sobre nuestras opiniones. Discutan en equipo lo que observaron en las imágenes de la revista o en el programa de televisión y lleguen a una conclusión.

---

---

---

---

---

Las imágenes muestran aspectos del mundo a los cuales no tenemos acceso por su dimensión, su lejanía o por ser representaciones de momentos pasados (con las imágenes virtuales creadas por la informática podemos recrear incluso escenarios que parecieran imposibles, tal es el caso de una pieza diseñada en una pantalla antes de fabricarla). Imágenes sucesivas de una oruga, un capullo y una mariposa contraen el tiempo real para que veamos un proceso que difícilmente podríamos percibir de otra manera, así sucede con lo microscópico o lo lejano en nuestra limitada percepción óptica. También la imagen hace énfasis en aspectos que de tan cotidianos pasan desapercibidos, como las texturas de los objetos, que nos sorprenden en una buena fotografía.

Este tipo de imágenes contribuye al desarrollo de procesos educativos sobre temas muy específicos, es decir se puede educar con la imagen. Otro aspecto importante es la lectura de la imagen a partir de descifrar sus códigos visuales. Para ello es importante tomar en cuenta el contexto en que fue realizada: si pertenece a una serie de imágenes, de qué tipo de imagen se trata: publicitaria, documental, artística, periodística, etcétera. Generalmente nuestra percepción de las imágenes se da intuitivamente, es decir nuestros parámetros al observarlas se reducen a saber si nos gusta o nos molesta. El ejemplo más contundente es la imagen poética o la artística, que nos llevan a una percepción estética. Al observarla, nos fijamos intuitiva e inconscientemente en los elementos que reconocemos: las formas, los colores y la composición, pero por lo regular no analizamos si son los adecuados, es decir, si la pintura o la obra están bien realizadas. Por esto, es muy importante “educarnos para las imágenes”, es decir, conocer los factores que determinan su creación, sus factores formales o técnicos para, de esta forma, llegar a la conclusión de cómo son percibidas por un sujeto determinado. Apreciar la imagen artística es también parte de la formación que se necesita para ser más humanos y más completos, con lo que llegaremos a ser consumidores de imágenes más críticos .

Toma una revista o periódico cualquiera y observa el discurso de las imágenes asociadas al texto y pregúntate si las imágenes son una simple ilustración o, por el contrario, articulan un lenguaje propio que aporta información al significado del contenido en cuestión. O simplemente observa una fotografía familiar y pregúntate cómo la utilizarías para explicar concepto, tema o simplemente una anécdota personal.

Realiza este ejercicio y escribe tus conclusiones. Al terminar, discute con todo el grupo.

---

---

---

---

---

Lleva imágenes variadas de revistas y periódicos.

Contesta las siguientes preguntas.

¿Cuál de todas las fotografías te resulta más atractiva? ¿Por qué? ¿Cuál de todas te conmueve más? Elabora tus preguntas y comparten la información en equipos pequeños.

---

---

---

---

---

Elige una imagen y escríbete una nota informativa. Comparte tu trabajo.

---

---

---

---

---

Busca imágenes de periódicos y revistas de otras épocas. ¿Qué te dicen estas imágenes? ¿Las conoces? ¿Puedes relacionarlas con el hecho histórico que describen? Es importante reflexionar sobre lo que el autor pensaba al realizar esta imagen, por consiguiente, debemos tomar en cuenta el contexto en el que fue realizada.

---

---

---

---

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
1.1 Investigación acerca de la importancia de la prensa, las revistas y la televisión.	Elabora un periódico.

### Desarrollo

Recuerda que para realizar las actividades nosotros proponemos ciertos materiales, pero si no los tienes, utiliza lo que tengas a la mano.

#### Trabajo en equipo

Elabora un periódico. Utiliza todo lo que has aprendido.

Recorta, dibuja, pinta, etcétera. Pónganle un nombre a tu periódico; para ello, elijan temas de interés.

## Autoevaluación

Responde lo siguiente:

1. ¿Qué son los medios de comunicación?

---

---

---

2. ¿Para qué sirven?

---

---

---

3. ¿Cuál es tu medio de comunicación favorito y por qué?

---

---

---

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
1.1 Investigación acerca de la importancia de la prensa, las revistas y la televisión.	<p>El mundo está lleno de imágenes. Observa libros, revistas, fotos familiares, lo que tengas a la mano. Si en tu comunidad hay museos o centros culturales donde se exhiba arte, visítalos.</p> <p>Busca libros en las bibliotecas públicas y escolares.</p> <p>Crea tus propias obras, experimenta.</p> <p>Consulta la obra de los siguientes pintores: Miguel Ángel, Leonardo Da Vinci, El Bosco, Claude Monet, Toulouse-Lautrec, Juan Gris, Remedios Varo y Rufino Tamayo.</p>	<p>Utiliza las imágenes que estén a tu alcance para ilustrar tu periódico. Puedes realizar un reportaje de las imágenes que se encuentran en tu entorno: en la escuela, camino a tu casa, en la casa de cultura.</p>

## Glosario

**Documental.** Es el género cinematográfico, televisivo o fotográfico realizado a base de imágenes en el que se pretende exponer un hecho de la realidad.

**Estética.** Es una rama de la filosofía, la cual habla de lo bello y lo relativo a él.

**Génesis.** Origen, principio de algo; serie encadenada de hechos y causas que conducen a un resultado.

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

## Bibliografía

---

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

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

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

## Sitios de Internet

<http://redescolar.ilce.edu.mx>

<http://www.sepiensa.org/>

## Secuencia de aprendizaje 2

# Medios de difusión de las imágenes

### Propósito

Analizar las funciones y procesos de producción implicados en algunos medios de difusión de imágenes.

### Temas

- 2.1 Breve historia de la prensa y de su producción.
- 2.2 Espacios de difusión de la imagen artística.

### Contenido

#### 2.1 Breve historia de la prensa y de su producción

El primer periódico fue el *Acta Diurna* que Julio César mandaba colocar en el foro romano en el siglo I antes de nuestra era. En la baja Edad Media, las hojas escritas con noticias comerciales y económicas eran muy comunes en las bulliciosas calles de las ciudades burguesas. En Venecia se vendían hojas al precio de una *gazzetta* (moneda utilizada en Venecia en el siglo XVI), de las que provienen los nombres de muchos periódicos publicados en la Era Moderna y Contemporánea. En los siglos XVIII y XIX, los líderes políticos tomaron conciencia del gran poder que podían tener las gacetas para influir en la población y proliferaron los periódicos de facciones y partidos políticos. Hacia fines del siglo XIX, los empresarios descubrieron el potencial comercial del periodismo y surgieron las primeras publicaciones parecidas a los diarios actuales. En Estados Unidos, Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst crearon grandes diarios destinados a la venta masiva. Nuevas invenciones, como el telégrafo, facilitaron la obtención de noticias. Ya en el siglo XX surgieron empresas dedicadas a recolección de información sobre la actualidad que eran vendidas a los diarios. Estas empresas son las agencias periodísticas o de prensa. La fotografía comenzó a usarse en la prensa diaria en 1880. En Alemania se produjeron revistas ilustradas con fotografías.

En el siglo pasado, durante los años veinte, surgieron las primeras emisoras de radio, que sustituyeron a los diarios en el seguimiento de los hechos de actualidad. Las primeras emisiones de televisión se hicieron en Estados Unidos en los años treinta, y ya en los años cincuenta la televisión competía con la radio en la posibilidad de trasmitir instantáneamente la información, con el agregado seductor de la imagen.

Durante siglos, el periódico fue el elemento informativo principal, hasta que su monopolio empezó a ser desplazado por la radio, primero, y posteriormente por la televisión. Cabe resaltar que al principio la mayoría de los medios sirvieron para informar acerca de sucesos o presenciar modos de vida de la sociedad, para posteriormente pasar a ser un recurso de entretenimiento. Tal es el caso de los principios de la fotografía que primordialmente se usaron para el registro de las familias burguesas y posteriormente se fueron utilizando para la venta de productos.

La lectura del periódico como actividad social implicaba varias cosas para sus lectores; fundamentalmente, dos:

- a) El lector tenía que aguardar la salida del impreso, que lo hacía con una periodicidad conocida, por lo general, imposible de reducir, ya que los tiempos de realización y entrega en las calles implicaban de procesos mecánicos.
- b) Por consiguiente, para hacer llegar una publicación se tenía que desplazar primero al punto donde los distribuidores se encontraban. Ese punto podía ser el lugar de impresión o el quiosco de venta, posteriormente llegaba el distribuidor personal o alguien que estuviera al servicio del lector. Para finalmente hacer llegar la impresión hasta las manos del lector.

Investiga cómo se hace un periódico.

¿Te gusta leer el periódico? Sí o no. ¿Por qué?

---

---

---

¿Crees que es mejor usar Internet que el periódico? Escribe tus razones.

---

---

---

¿Qué tipo de revistas te gustan y explica por qué? ¿Te llaman la atención por sus imágenes o por su contenido textual?

---

---

---

El video es otra forma de difundir la imagen. Los programas de video pueden ser catalogados como: series, musicales, telenovelas y documentales. La televisión hoy en día es una poderosa fuente de información, no olvides utilizar tu criterio para no creerte todo lo que te dicen a través de la televisión.

## 2.2 Espacios de difusión de la imagen artística

### Los museos

La obra artística se difunde principalmente a través de museos y galerías. Un museo es una institución pública o privada, permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, y pública, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe, con propósitos de estudio, educación y deleite, colecciones de arte, científicas, etcétera, siempre con un valor cultural, según el International Council of Museums (ICOM). Este tipo de colecciones, casi siempre valiosas, existió desde la antigüedad. En los templos se guardaban objetos de culto u ofrendas que de vez en cuando se exhibían al público para que pudiera contemplarlos y admirarlos. Lo mismo ocurría con los objetos valiosos y obras de arte que colecciónaban algunas personas de la aristocracia en Grecia y Roma; los tenían expuestos en sus casas o jardines y los enseñaban con gran orgullo a los amigos y visitantes. En el Renacimiento recibieron el nombre de "museo", tal y como lo entendemos hoy, los edificios expresamente dedicados a tales exposiciones. Por otra parte, están las galerías de arte, donde se muestran pinturas y esculturas. Su nombre deriva de las galerías (de los palacios y castillos), que eran los espaciosos vestíbulos de forma alargada, con muchas ventanas o abiertos y sostenidos por columnas o pilares, destinados a los momentos de descanso y la exhibición de objetos de adorno, muchas veces obras de arte.

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

Investiga

Haz una lista de los museos artísticos más importantes de México.

---

---

---



Hersua (Manuel de Jesús Hernández)

Ovi, 1986

Hierro, cemento y lámina de cobre

340 x 370 x 980 cm

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
2.2 Espacios de difusión de la imagen artística.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elabora una dibujo, una escultura o una pintura, para la exposición en el aula.</li><li>• Haz un museo en el salón de clases, presentando los dibujos de todos tus compañeros.</li><li>• Toma en cuenta que debe existir un museógrafo y un curador para determinar la colocación de las obras en el espacio de exposición.</li></ul>

## Desarrollo

Recuerda que para realizar las actividades nosotros proponemos ciertos materiales y, si no los tienes, utiliza lo que tengas a la mano.

### Trabajo en equipo

- Elabora un dibujo. Te puedes basar en un tema propuesto en el aula.
- Realiza entrevistas a diferentes personas de tu comunidad. Pregúntales sobre algún tema de interés y debátelo en el aula para que lleguen a una temática de la exposición.
- Conviertan su salón de clases en un museo y coloquen allí sus obras de arte. Titulen sus obras, transformen el espacio. Pueden elegir objetos que traigan de casa o construir sus propias esculturas.
- Forren las paredes con telas o papel. Usen lo que tengan disponible. Conviertan el salón. Recuerden que la disposición de las obras es importante para la lectura del espectador.
- Hagan de esta actividad una posibilidad de convivir y mostrar sus trabajos al resto de la comunidad escolar. Inviten a sus padres y a otros maestros. Hagan invitaciones por escrito.

### Autoevaluación

Responde lo siguiente:

¿Qué es un periódico?

¿Qué es un museo?

¿Te gustó la actividad del museo en el salón de clases?

### Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
2.2 Espacios de difusión de la imagen artística.	Si en tu comunidad hay museos, casas de cultura o centros culturales donde se exhiba arte, visítalos. Busca libros en las bibliotecas públicas y escolares. Crea tus propias obras, experimenta. Visita museos del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) y casas de cultura.	Busca información acerca de las imágenes que veas en la casa de cultura o en el museo . Investiga a qué estilo pertenece y después compáralo con tus dibujos, pinturas o esculturas realizadas en clase.

## Glosario

**Curador.** El curador es el autor intelectual de una exposición, así como también posibilita la valuación, manejo, preservación y administración de bienes artísticos.

**Institución.** Son los mecanismos de orden social y cooperación que gobiernan el comportamiento de un grupo de individuos.

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

## Bibliografía

*Artes de México*, núm. 4, 2006, número monográfico dedicado al Museo Franz Mayer.

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

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

## Sitios de Internet

<http://redescolar.ilce.edu.mx>

<http://www.sepiensa.org>

[www.museosdevenezuela.org](http://www.museosdevenezuela.org)



EDUCACIÓN ARTÍSTICA

# ARTES VISUALES 2

## Bloque 4

El cuerpo humano en la imagen



## Secuencia de aprendizaje 1

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

### Propósito

El alumno analizará las diferentes formas en las que se ha representado el cuerpo humano en el arte y cómo se ha usado como medio de expresión visual.

### Temas

- 1.1 El cuerpo y sus representaciones.
- 1.2 Recursos para adornar, decorar o modificar el cuerpo.

### Contenido

#### 1.1 El cuerpo y sus representaciones

El cuerpo humano ha sido uno de los temas principales del arte, desde las primeras manifestaciones del arte prehistórico, abarcando toda la diversidad de estilos artísticos, culturas y medios. Al ser humano le gusta representarse a sí mismo y lo ha hecho en un sinfín de formas.

En el arte más antiguo, era común que la representación del cuerpo humano fuera sintética y desproporcionada. Por ejemplo, en los primeros períodos de la cultura tolteca era común representar las figuras humanas con la cabeza grande en relación con el cuerpo, en proporción de dos a uno o de uno a uno (o sea, la cabeza media la tercera

parte, o incluso la mitad de todo el cuerpo). La desproporción de la cabeza o las extremidades, aumentando o disminuyendo su tamaño, es una deformación común, también el ensanchamiento o alargamiento de partes del cuerpo y la exageración u omisión de algunos rasgos. También es común que la representación humana se mezcle y fuse con la de animales o cosas.

Generalmente estas representaciones de la figura tienen un carácter simbólico y se modifican las partes de un cuerpo para representar cualidades, valores o ideas. Muchas veces son representaciones de deidades, es decir, dioses o diosas que regían distintos elementos de la naturaleza o ciclos anuales.

La cultura griega se caracterizó por la búsqueda de la belleza ideal. Para los griegos, la belleza estaba en la perfección, la proporción y la armonía. Protágoras, un filósofo griego, mantenía que el hombre era la medida ideal de todas las cosas y una de sus máximas fue “Mente sana en cuerpo sano”. Por eso, el ideal de belleza, tanto masculino como femenino, consistía en cuerpos muy fuertes y atléticos y su forma de representación era altamente realista. Griegos y romanos produjeron un sinfín de representaciones de cuerpos desnudos, fuertes y sanos. Siguiendo el ideal artístico de la Grecia clásica, en el Renacimiento, el estudio de la anatomía y el arte comenzaron a estar estrechamente ligados. Médicos y artistas realizaban disecciones para comprender el funcionamiento y la estructura del cuerpo humano, con la idea de que no se puede llegar a un alto grado de realismo, si no se comprende la estructura anatómica. Si se dibuja a un modelo desnudo buscando la perfección anatómica, se debe saber qué músculos y huesos sostienen las formas que se reproducen.

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

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

## 1.2 Recursos para adornar, decorar o modificar el cuerpo

Así como en todas las culturas ha existido la representación del ser humano, también han existido recursos para adornar, decorar o modificar el cuerpo, los cuales resultan importantes, porque son algunas de las formas de identificación con un grupo.

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

Muchos de estos ornamentos son simplemente decorativos, pero otros tienen un sentido social o ritual. Todas las culturas tienen rituales: para los matrimonios, la guerra, las fiestas religiosas, etcétera. También puede ocurrir que cierto tipo de ornamentos sean exclusivos para ciertos grupos, como las mujeres casadas, los guerreros, los sacerdotes o los chamanes. Por ejemplo, en el pueblo maorí, de Nueva Zelanda, los hombres se tatúan toda la cara para marcar el paso de la infancia hacia la edad adulta.

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

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

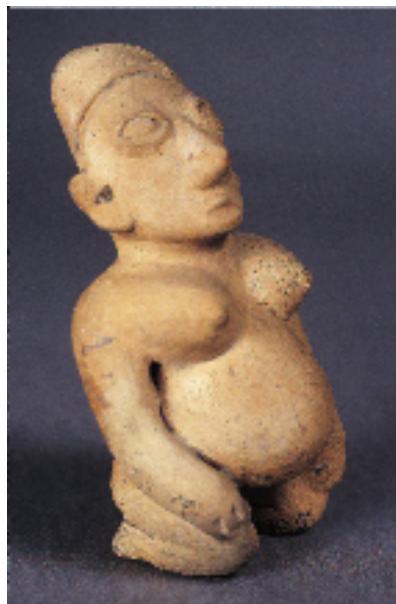
Observa estas imágenes.



Detalle del mural de la batalla de Cacaxtla  
Tlaxcala, Nativitas.  
Banco de imágenes de *Arqueología Mexicana /Raíces*



Lucas Cranach, el Viejo (1472-1553)  
Adán y Eva, 1530  
Óleo sobre tabla  
68 x 51 cm  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de San Carlos



Figurilla antropomorfa: mujer arrodillada en posición de parto  
Proviene de Colima. Clásico. Cerámica  
Alto 12 cm; ancho 7cm; espesor 4.8 cm  
Área cultural Mesoamérica. Región Occidente de México.  
Cultura Tumbas de Tiro.  
Museo María Ahumada, Colima, Colima.  
Foto: Ignacio Guevara/Raíces



Escultura femenina, África  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de las Culturas, INAH

¿Cuáles de estas imágenes son realistas y en cuáles la figura ha sido modificada?

---

---

---

---

---

¿Qué tipo de deformaciones tienen las figuras y qué crees que significan?

---

---

---

---

---

---

---

¿Qué características especiales tiene cada representación de la figura humana que vemos en estas imágenes?

---

---

---

---

---

---

¿Cuál te gusta más y por qué? ¿Cuál de estas características representa algo importante para ti?

---

---

---

---

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
1.1 El cuerpo y sus representaciones. 1.2 Recursos para adornar, decorar o modificar el cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Representaciones de la figura humana.</li><li>▪ Diseño y realización de vestuarios.</li><li>▪ Maquillajes.</li></ul>

## Representaciones de la figura humana

Material. Lo que tengas a la mano, pintura, lápices, crayolas, etcétera, y papel o cartulina.

Realiza un dibujo de figura humana lo más realista posible, intentando respetar las proporciones. Puedes usar a algún compañero o familiar y tomar sus medidas; esto se logra mediante la observación. Para dibujar, lo primero es observar.

Luego realizarás otros tres dibujos tomando como referencia el anterior. Utilizarás las posibilidades que te da sintetizar y cambiar las proporciones y formas de las distintas partes de la figura, pero teniendo en cuenta que tiene que ser una representación de la figura. Imagina que debes crear tres dioses con características especiales y tareas específicas. Utiliza colores.

- Diseño y realización de vestuarios
- Maquillajes

Necesitamos primero papel y lápiz. Busca un cuento o una leyenda. Léelo y escribe las características de los personajes. Ahora dibújalos poniendo mucha atención en cómo están vestidos. Imagina cuál es la característica de su vestuario que los hace únicos.

Ahora diseñaremos un maquillaje para estos personajes teniendo en cuenta sus características.

Dibuja en grande su rostro y con colores resalta los rasgos que lo caracterizan. Recolecta ahora papeles y cartones de distintos tipos y colores (periódicos, cajas, crepe, china, cartulina, corrugado, kraft, etcétera), tijeras, resistol, cinta adhesiva y pinturas.

Elige uno de los personajes y realiza su vestuario con los materiales que recolectaste.

Con maquillaje o pintura que puedas hacer tú mismo (utilizando vaselina, acuarelas, pigmentos naturales) realiza el maquillaje del personaje. Puedes hacértelo tu mismo o trabajar con un compañero.

Una sugerencia: pueden escoger una historia en grupo, y hacer el vestuario y el maquillaje para luego representar la historia en el salón de clases y si se animan, al resto de la escuela.

## Autoevaluación

Responde lo siguiente:

- ¿Qué tipo de representaciones de la figura humana puedes reconocer?
- ¿Qué recursos se utilizan para componer las distintas representaciones?
- ¿Cuál puede ser su significado?
- ¿Qué nos dicen estas representaciones?
- ¿Cómo resultó la experiencia de transformar la figura?
- ¿Qué recursos se utilizan para adornar el cuerpo? Describe alguno que uses o hayas observado en tu entorno.
- ¿Qué resultados se obtuvieron con el maquillaje y el vestuario? ¿Pudieron darles vida a esos personajes?

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
1.1. El cuerpo y sus representaciones. 1.2 Recursos para adornar, decorar o modificar el cuerpo.	El mundo está lleno de imágenes. Observa libros, revistas, fotos familiares, lo que tengas a la mano. Investiga ¿Qué tipo de vestidos, peinados y ornamentos corporales son propios de tu región? ¿Qué atuendos especiales se usan para distintas ceremonias?	Usa todos tus sentidos, tu cerebro y tu corazón. Diviértete y goza creando, mirando y sintiendo.

## Glosario

**Anatomía.** Ciencia que estudia la forma y estructura externa e interna de los seres vivos, y especialmente del cuerpo humano.

**Ornamento.** Adorno, compostura, atavío que hace vistosa una cosa.

**Proporción.** Disposición, conformidad o correspondencia debida de las partes de una cosa con el todo o entre cosas relacionadas entre sí. Mayor o menor dimensión de una cosa.

**Tatuar.** Se le denomina a grabar dibujos sobre la piel humana, a partir de introducir materias colorantes indelebles bajo la epidermis o infligiendo pequeños cortes para formar cicatrices.

## Bibliografía

---

- Beckett, Wendy. *Historia de la pintura*. México, SEP-Blume, 2004 (Libros del Rincón).
- Hamill, Pete, et al., *Mirada y Memoria*. México, SEP-Editorial Océano de México, 2003 (Libros del Rincón).
- Loria, Stefano. *Picasso: el genio de la pintura del siglo XX*. México, SEP-Serres, 2003 (Libros del Rincón).

## Sitios de Internet

<http://history.hanover.edu>

<http://www.wordreference.com>

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

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

## Secuencia de aprendizaje 2

# El cuerpo humano en la imagen. El retrato

### Propósito

El alumno conocerá las formas de representación del retrato, y experimentará con sus posibilidades expresivas.

### Temas

- 2.1 ¿Qué es un retrato?
- 2.2 El retrato y sus formas de representación.

### Contenido

#### 2.1 ¿Qué es un retrato?

El retrato es una de las formas más comunes de representación de la figura humana, pero no la única. Para que una representación sea un retrato, es necesario que reproduzca los rasgos físicos del retratado, que se parezca, pero también que lo represente. El artista que hace un retrato intenta que su representación no sólo se parezca a su modelo, sino que también procura percibir la expresión del que está siendo retratado.

Un retrato dice mucho más de la persona de lo que parece a simple vista, pues transmite la impresión que el artista tiene del individuo retratado y al mismo tiempo refleja la expresión sensible del artista.

Un retrato puede ser realizado en diferentes técnicas, como: pintura, grabado, fotografía, escultura, etcétera.

El autorretrato es el retrato que un artista hace de sí mismo. Muchos de los grandes genios del arte hicieron autorretratos, lo que nos permite saber la imagen que tenían de sí mismos. Algunos pintores hicieron del autorretrato su tema principal, como los holandeses Rembrandt y Van Gogh, o la mexicana Frida Kahlo.

## 2.2 El retrato y sus formas de representación

El retrato realista se convirtió en uno de los temas centrales del arte durante el periodo clásico greco-latino. Hay un sinfín de bustos y esculturas griegas y romanas que representan a los personajes importantes de la época, artistas, filósofos y políticos, con un alto grado de realismo.

Pero también hay ejemplos de retrato en el arte simbólico. En el arte egipcio hay algunos retratos, aunque la mayoría de sus representaciones eran simbólicas. Hubo un periodo conocido como Amarniense, en el que se acostumbró el retrato, aunque con una forma de representación bastante sintética. No podemos saber cómo se veía la reina Cleopatra, famosa por su belleza, porque en su época la representación era puramente simbólica, pero existen retratos de su predecesora, la reina Nefertiti, que vivió en el periodo amarniense.

Las pinturas de la zona arqueológica maya de Bonampak, Chiapas, son otro buen ejemplo de retrato en una cultura que hacía representación simbólica. En algunos de estos frescos aparece una serie de personajes importantes, pero, a diferencia de otras representaciones mayas, hay notorias diferencias anatómicas entre un individuo y otro. Algunos son más gordos, otros más fuertes y sus rostros también son diferentes.

Otro ejemplo de retrato, usado en muchas culturas, son las máscaras mortuorias. Cuando una persona importante moría, se le hacía un retrato a manera de máscara (a veces incluso se hacía un molde con su cara) que se colocaba sobre el rostro en los rituales funerarios.

A partir del Renacimiento, el retrato se convirtió en uno de los grandes temas de la pintura realista y siguió vigente en todas las escuelas figurativas de la modernidad. Desde que el retrato existe como tal, las personas con poder y dinero han querido ser retratadas. Los reyes y gobernantes de todo el mundo han encargado retratos a los grandes artistas de su época. No fue sino hasta el siglo XIX que el retrato de personas comunes, de cualquier estatus social, se popularizó, y desde que la cámara fotográfica se extendió por el mundo cualquiera puede conservar un retrato de sus seres queridos.

Hay retratos en los que las características físicas de la persona se distorsionan a favor de la expresión. Un buen retratista puede deformar o sintetizar la imagen del retratado y, aun así, hacer un retrato “parecido” a su modelo. Un buen ejemplo es la caricatura. La caricatura es una ilustración humorística que exagera o distorsiona la esencia básica de una persona para crear un parecido fácilmente identificable. La técnica usual de la caricatura se basa en recoger los rasgos más marcados de una persona (labios, cejas, etcétera) y exagerarlos de forma que provoquen risa.

Hay muchos ejemplos de esto en el arte moderno en el cubismo, expresionismo, etcétera.

Como puedes ver, el retrato abarca todas las formas de representación: realista, expresionista o sintético. Pero, independientemente de su forma de representación, puede limitarse a describir físicamente a un sujeto o reflejarlo profundamente, puede idealizarlo o ser crudamente honesto, puede ser superficial o profundizar en el espíritu del retratado.

Hay retratos documentales, como las fotografías que tenemos en casa que relatan y muestran un momento de nuestra vida, y retratos documentales en video, periódicos y revistas que muestran a personas en distintas situaciones.

Los retratos publicitarios los vemos en anuncios que ofrecen algún producto específico. Los retratos alegóricos nos muestran personajes, héroes, mártires y resaltan las características que los hicieron notables en la historia, para esto se usan muchos símbolos que tiene que ver con el retratado.

Los retratos psicológicos nos describen la personalidad del retratado y reflejan sus características principales.

Observa detenidamente los siguientes retratos y responde.

Eugenio Lucas y Villamil (1858-1918)

*La familia de Carlos IV*, 1912

Óleo sobre tela

275 x 335 cm

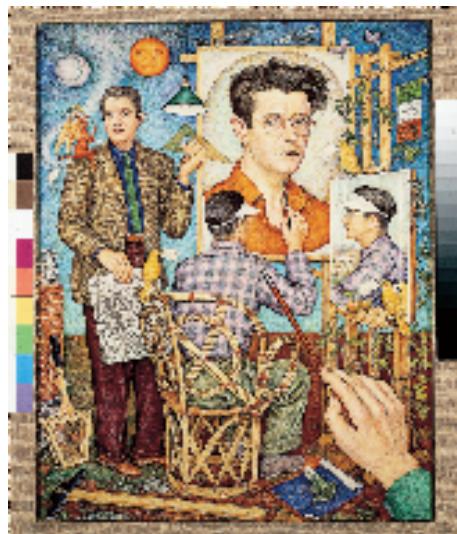
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de San Carlos



Antonio Solá (1787-1861)  
*Paris y Helena*, 1840  
Mármol  
99.5 x 51.3 x 44.7 cm  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de  
San Carlos



Peter Paul Rubens (1577-1640)  
*Retrato del cardenal infante Fernando de Habsburgo*  
c. 1630  
Óleo sobre lienzo  
114.3 x 88.4 cm  
Fotografía Javier Hinojosa  
Colección Museo Soumaya, Fundación  
Carso



Juan O'Gorman (1905-1982)  
*Autorretrato (múltiple)*, 1950  
Tempera sobre masonite  
73 x 56.5 cm  
Colección Museo de Arte Moderno, acervo INBA

¿Cuáles tienen un tratamiento más realista?

---

---

¿Cuál es más sintético?

---

---

¿Cuál es una caricatura?

---

---

¿Qué tipo de retrato es cada uno?

---

---

---

---

---

¿Qué información te da cada retrato del personaje que estás observando? Haz una descripción de cada uno.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
2.1 ¿Qué es un retrato? 2.2 El retrato y sus formas de representación.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Haz el retrato de un compañero</li><li>• Realiza un autorretrato</li></ul>

Elige materiales con los que te sientas cómodo para trabajar, papeles, cartulinas, lápices, gises, crayolas, acuarelas, acrílicos, etcétera.

Siéntate frente a un compañero y realiza su retrato eligiendo la manera de representarlo que creas será más acorde para realzar sus características personales. No olvides trabajar el fondo del retrato. Observa muy bien y detenidamente. Recuerda que la observación es lo más importante. Luego trabaja cómodo y sin sentirte presionado.

Repite el ejercicio pero ahora haciendo tu autorretrato. Puedes usar un espejo o simplemente dibujar la imagen que tienes de ti mismo.

## Autoevaluación

Responde lo siguiente:

1. ¿Qué es un retrato?
2. ¿Logras captar un parecido entre tu compañero y el retrato que realizaste de él? ¿Se parece en los rasgos físicos? ¿Crees que refleja la personalidad de tu compañero?
3. ¿Qué percibes al observar el retrato tuyo realizado por tu compañero?
4. ¿Qué diferencias encuentras entre el retrato realizado por tu compañero y tu autorretrato?
5. ¿Crees que tu autorretrato te describe?
6. ¿Podrías describir las características de tu autorretrato?

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
2.1 ¿Qué es un retrato? 2.2 El retrato y sus formas de representación	El mundo está lleno de imágenes. Observa libros, revistas, fotos familiares, lo que tengas a la mano. Cuando veas un retrato analízalo, descubre que tanto puedes ver en él. Dibuja siempre que tengas ganas, hazlo como un juego, por diversión.	Usa todos tus sentidos, tu cerebro y tu corazón. Diviértete y goza creando, mirando y sintiendo.

## Glosario

**Caricatura.** Es un retrato que se vale de la distorsión y la exageración de la apariencia física de una persona, con la finalidad de hacer una sátira de los rasgos y de la personalidad del retratado.

**Retrato.** Es una representación artística de una persona, en la que la intención es representar su apariencia física y en ocasiones hasta su personalidad.

## Bibliografía

Beckett, Wendy. *Historia de la pintura*. México, SEP-Blume 2004 (Libros del Rincón).

Corrain, Lucía. *Europa del Renacimiento*. México, SEP-Serres, 2002 (Libros del Rincón).

Hamill, Pete, et al., *Mirada y memoria*. México, SEP-Correo del Maestro-Ediciones Vasija, 2003 (Libros del Rincón).

Nielsen, Anna. *Detective de fraudes artísticos*. México, SEP-Correo del Maestro-Ediciones La Vasija, 2003 (Libros del Rincón).

## Sitios de Internet

<http://redescolar.ilce.edu.mx>

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

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

# ARTES VISUALES 2

## Bloque 5

El cuerpo humano en la escultura



# Secuencia de aprendizaje

1

## Las técnicas escultóricas

### Propósito

El alumno conocerá y experimentará con diferentes formas técnicas de la escultura.

### Temas

1. Las técnicas escultóricas.
  - 1.1 Modelado.
  - 1.2 Talla.
  - 1.3 Ensamble.
  - 1.4 Molde y vaciado.

### Contenido

#### 1. Las técnicas escultóricas

Las técnicas y materiales con los que se puede hacer escultura son muchas, pero, en términos generales, pueden dividirse en cuatro formas diferentes de hacer escultura: modelado, talla, ensamble y molde y vaciado. Cada forma abarca muchas técnicas distintas que, además, se pueden combinar entre ellas. Aquí sólo te vamos a mencionar algunas. Recuerda que el arte tiene posibilidades infinitas y que todos los días los artistas inventan técnicas y métodos nuevos.

## 1.1 Modelado

Modelar es dar forma a una pasta, añadiendo y quitando porciones de masa. Puede hacerse con cualquier material que se pueda amasar con las manos, como la cera, el barro, la arcilla. Incluso podrías hacer modelado con masa para tortillas o con migajón de pan. En general, se modela con un material que endurezca después de trabajarla, para que la escultura perdure. Los barro y las arcillas se usan para hacer cerámica. Son tierras que se mezclan con agua y que tienen la cualidad de endurecerse a altas temperaturas. Primero se hace el modelado, se deja secar a temperatura ambiente y después se mete a un horno para quemarlo. Cuando sale del horno ya está duro. Con las diferentes técnicas cerámicas se hacen objetos utilitarios, como ollas, platos y jarrones, pero también escultura artística. En México existe una rica tradición de cerámica artesanal.

## 1.2 Talla

Consiste en quitar partes a un bloque de material duro con ayuda de herramientas, como cincel y martillo, buril o sierra. Lo más común es hacer talla en madera o piedra, pero también se pueden usar otros materiales, como hueso (antes se usaba mucho el marfil de los colmillos de los elefantes, pero ahora esa práctica está prohibida para proteger a estos animales), yeso o, incluso hielo. La mayor parte de las esculturas griegas y romanas fueron talladas en mármol. Hay muchos ejemplos de talla en piedra en el arte mexicano prehispánico, como el Calendario azteca (o Piedra del sol), los atlantes de Tula o las cabezas olmecas de La Venta, en Tabasco.

## 1.3 Ensamble

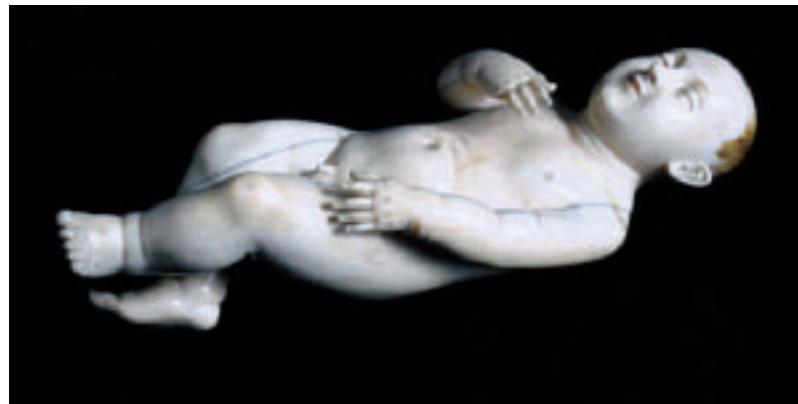
Algunos ejercicios que has hecho en este curso son ensambles. Ensamblar es unir por cualquier medio, piezas u objetos ya existentes de cualquier material o mezcla de materiales. Por ejemplo, el famoso artista español Pablo Picasso construyó la escultura de una cabra con un bote doblado de lámina, una lata y unos cuantos tubos. Se puede hacer ensamble con todo tipo de materiales, tela, alambre, plástico, papel, cartón, etcétera. El ensamble se definió como forma escultórica con los movimientos cubista y dadaísta, pero mucho del arte tradicional se ha hecho mediante el ensamble de objetos y materiales diversos en la elaboración de máscaras, altares y objetos rituales. En México, por ejemplo, se utilizan materiales como plumas, paja, conchas, caparazón de armadillo, cuernos de animales, corteza de coco, etcétera.

## 1.4 Molde y vaciado

Es un procedimiento que requiere varios pasos. Primero se necesita el objeto del que se va a hacer un molde, que generalmente es una escultura modelada en cera o barro, pero con diferentes técnicas se pueden hacer moldes de objetos, incluso se pueden hacer moldes de partes del cuerpo o la cara de una persona. El segundo paso es hacer el molde, que es hueco. Funciona igual que un molde para pastel o gelatina, pues cuando se saca a la gelatina del molde tiene la misma forma que éste, pero en positivo. Después viene el vaciado, que consiste en llenar el molde con una materia líquida que se endurezca estando adentro. Para darte más idea describiremos brevemente cómo se hace un vaciado en cemento. Primero, se modela una figura en barro, después, para hacer el molde, se cubre el barro completamente con varias capas de una mezcla de yeso con agua, hasta que la capa mida 2 cm. Cuando el yeso se seca ya está listo el molde y se separa de la figura de barro. Generalmente el molde debe estar hecho en varias partes, para poder separarlo fácilmente. Se vuelven a juntar las partes del molde de yeso, ya vacío, y se fijan amarrándolas con alambre y usando más yeso. Después se llena con mezcla una mezcla de cemento con agua. También se puede agregar alguna arena o polvo de mármol, para darle una textura especial, y pigmentos, para darle color. Cuando la mezcla se endurece por completo, el molde se desprende o se rompe, y lo que queda ya es la escultura. Algunos moldes se pueden usar muchas veces, de modo que se pueden tener muchas copias de una misma pieza. El vaciado en bronce suele hacerse a partir de un modelado en cera, del que se hace un molde de metal que se llena con el bronce fundido a alta temperatura. Se puede hacer vaciado en yeso, cemento, metal, vidrio y en diversos plásticos y resinas. Los moldes pueden hacerse también con materiales plásticos.

Todas estas formas de hacer escultura se pueden combinar y hacer, por ejemplo, una talla en madera que se ensambla con otros materiales. Muchas requieren de buen conocimiento de la técnica y de los materiales que se usan, como el fundido en metal o la talla en piedra. Muchas veces, a las esculturas se les da algún tipo de acabado, es decir, se trabaja en su superficie para darle color y textura: se pule, lija, pinta o barniza. A algunos de estos acabados se les llama **pátina**. La escultura también puede estar complementada con diversas técnicas pictóricas, o con incrustaciones de piedras, hueso, conchas, etcétera. A algunas estatuas, como muchas de las figuras de santos que vemos en las iglesias, se les viste o se les adorna con joyería.

Observa las siguientes esculturas. Míralas con atención.



Anónimo hispanofilipino  
*Niño Jesús dormido*  
Segunda mitad del siglo XVII-primera mitad del XVIII  
Marfil policromado  
18.5 x 6 x 5 cm  
Fotografía: Javier Hinojosa  
Colección Museo Soumaya, Fundación Carso



Máscara antropomorfa funeraria, Palenque, Chiapas.  
Clásico. Jadeíta.  
12 x 12 cm  
Área cultural Mesoamérica. Región maya  
Cultura maya  
Museo Nacional de Antropología  
Marco Antonio Pacheco/Raíces



Auguste Rodin (1840-1917)  
*El llamado de las armas*, 1879  
Bronce  
113 x 59.5 x 45.1 cm  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de San Carlos



Gran Coatlicue, Zócalo de la Ciudad de México  
Posclásico tardío. Andesita  
3.50 x 21.30 m  
Cultura mexica  
Banco de imágenes de *Arqueología Mexicana*



Auguste Rodin  
(1840-1917)  
*El pensador*, 1880-1881  
Bronce con pátina café  
72.5 x 35 x 53.5 cm  
Fotografía: Javier Hinojosa  
Colección Museo Soumaya, Fundación Carso

¿Con qué técnicas y materiales crees que están hechas?

---

---

---

¿Cuáles fueron modeladas?

---

---

---

¿Cuáles fueron talladas?

---

---

---

¿Cuáles fueron vaciadas en un molde?

---

---

---

¿Cuáles tiene un acabado (pátina, pulido, policromado, etcétera)?

---

---

---

---

---

¿Qué técnicas te agradan más?

---

---

---

---

Elige dos muy diferentes y describe ¿Cómo crees que se sientan al tacto (fría, tibia, suave, áspera, dura, blanda, etcétera)?

---

---

---

---

---

---

## Actividades sugeridas

Temas	Actividades
1.1 Modelado	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Haz una figura humana con una técnica de modelado.</li></ul>
1.3 Ensamble	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Crea una máscara ensamblando materiales diversos.</li></ul>

Haz una figura humana con una técnica de modelado.

Material. Barro o plastilina, una tabla o cartón rígido como base y estiques (herramientas especiales para modelar, pero si no te es fácil conseguirlos puedes sustituirlos por cubiertos de mesa, palitos de paleta, hasta un lápiz te puede servir. Recuerda que la mejor herramienta son tus manos).

Toma el material que hayas elegido y siéntelo en tus manos. Aprecia su temperatura, su textura, su peso y consistencia. Amásalo hasta que esté suave y fácil de manejar. Si trabajas con barro recuerda que debe estar suficientemente húmedo para modelarlo y si comienza a secarse rocíalo con un poquito de agua. Puedes envolver el barro ya amasado en un trapo bien húmedo.

Puedes hacer una figura de cuerpo entero o sólo una parte. Puede estar sentada, recostada. No tiene que ser realista, pues puedes hacerla sintética o deformada. Concéntrate en trabajar bien los volúmenes de toda tu pieza antes de trabajar la superficie o de incluir detalles. Al final, puedes decorarla con algunas incrustaciones de arroz, frijoles, cuentas o piedrecillas.

Crea una máscara ensamblando materiales diversos.

Material. Lo que te sirva: cartón, papel, un pedazo de cuero, tela, plástico, etcétera. Materiales para decorarla: botones, hojas, pluma ponte creativo. Pegamento, cordón, hilo y aguja, para unir las partes.

Haz una máscara que se adapte a tu cara o tu cabeza. Debes poder usarla, así que debe permitirte ver y respirar y no debe lastimarte ni caerse. Tal vez sea útil aprovechar una gorra, un sombrero viejo, un paliacate o una diadema. Piensa en el personaje en el que te convertirás cuando uses tu máscara. Puede ser un animal o un ser fantástico. Con una máscara te puedes convertir en lo que quieras: dragón, tigre, águila. Decora tu máscara con diferentes materiales, que tenga orejas de cartón y barbas de listón, cuernos de ramas y ojos de botón. Procura que todo quede bien unido, ya sea pegado, atado o cosido, para que no se le empiecen a caer las partes. Cuando termines, úsala, conviértete en tu personaje y diviértete.

## Autoevaluación

Responde lo siguiente:

Describe las diferentes técnicas y materiales que se usan para hacer esculturas.

¿Con qué técnica que no has utilizado te gustaría experimentar?

¿Qué tipos de técnicas y materiales has observado que usan los artistas de tu comunidad?

En el modelado, ¿pudiste trabajar bien los volúmenes? ¿Y en el ensamblaje?

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
1. Las técnicas escultóricas.	<p>Todo.</p> <p>El mundo está lleno de imágenes. Observa libros, revistas, fotos familiares, lo que tengas a la mano.</p> <p>Visita museos, zonas arqueológicas, iglesias coloniales, mercados de artesanías. ¿Qué técnicas escultóricas puedes encontrar? ¿Qué materiales se usan?</p> <p>Observa la artesanía que hay a tu alrededor. Las culturas de todo México usan máscaras para las fiestas tradicionales.</p> <p>Observa y averigua, qué tipo de máscaras se hacen en tu región.</p>	<p>Usa todos tus sentidos, tu cerebro y tu corazón.</p> <p>Diviértete y goza creando, mirando y sintiendo.</p>

## Glosario

**Esgrafiado.** Trazar dibujos con una punta en una superficie, haciendo saltar en algunos puntos la capa superficial.

**Incrustación.** Acción de incrustar. Cosa incrustada.

**Incrustar.** Embutir en una superficie lisa y dura piedras, metales, maderas, etcétera, formando dibujos. Hacer que un cuerpo penetre en otro o quede adherido a él.

**Pátina.** Especie de barniz duro, que por la acción de la humedad, se forma en los objetos antiguos de bronce. Tono que da el tiempo a las pinturas y a otros objetos antiguos. Este mismo tono obtenido artificialmente.

**Técnica.** Conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte.

**Volumen.** Magnitud física que expresa la extensión de un cuerpo en tres dimensiones: largo, ancho y alto. Su unidad en el Sistema Internacional de Medidas es el metro cúbico ( $m^3$ ).

## Bibliografía

*Artes de México*, núm. 11, 2007, número monográfico dedicado a las máscaras de carnaval.

Beckett, Wendy. *Historia de la pintura*. México, SEP-Blume, 2004 (Libros del Rincón).

Corrain, Lucía. *Europa del Renacimiento*. México, SEP-Serres, 2002 (Libros del Rincón).

Dávalos, Felipe y Guzmán, María Eugenia. *Esplendor de la América antigua*. México, SEP-CIDCLI, 2002 (Libros del Rincón).

## Sitios de Internet

[www.mondomostre.it](http://www.mondomostre.it)

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

[www.spirit-of-paris.com](http://www.spirit-of-paris.com)

[www.todoenlaces.com](http://www.todoenlaces.com) (artes plásticas)

## El cuerpo humano en la escultura

### Propósito

El alumno conocerá y explorará diferentes formas de representación del cuerpo humano en la escultura.

### Temas

2.1 El cuerpo humano en la escultura.

### Contenido

#### 2.1 El cuerpo humano en la escultura

Desde las esculturas más antiguas creadas por el hombre prehistórico, la figura humana ha sido el tema predilecto del arte y esta predilección ha sido todavía más marcada en la escultura que en las demás artes visuales.

El estudio anatómico del cuerpo humano en el arte alcanzó su mayor expresión en la escultura griega y renacentista de personajes desnudos. Esto llegó hasta el punto de que a partir del Renacimiento, por siglos, la escultura europea se dividió en dos grandes géneros: la *estatuaría*, o sea las estatuas (esculturas que representan a la figura humana) y la *ornamental*, que representa plantas, animales, cosas, la cual tenía un papel secundario y era considerada simple decoración para adornar y acompañar la estatuaría y la arquitectura. Fue hasta el siglo XX que la escultura occidental dejó de centrarse sólo en la representación humana y comenzó a abarcar todo tipo de temas, incluyendo las formas abstractas.

La figura humana no se representa siempre de pie y de cuerpo entero. Algunas formas de representación son tan comunes que reciben nombres especiales, ya sea por la posición de la figura o por las partes del cuerpo que representa. Por ejemplo, se le llama

*busto* si sólo representa la cabeza y los hombros, y *torso* si le faltan la cabeza, las piernas y los brazos. Si el personaje está sentado se le llama *escultura sedente*, si está recostado, *yacente*, si va a caballo es una *escultura ecuestre* y, por último, si representa a varios personajes es una *escultura de grupo* o *conjunto escultórico*. También existe la máscara, de la que hablamos antes, que representa un rostro humano. Además, cuando una estatua representa a un ser divino, de cualquier culto religioso, se le llama *imagen*.

¿Recuerdas cuando hablamos del retrato? Muchas estatuas y bustos son retratos, otras son representaciones de personajes míticos, históricos o creaciones del artista para expresar emociones o ideas. También hay esculturas que representan seres antropomorfos (con forma humana) pero combinados con partes de algún animal, como ángeles, sirenas, centauros, etcétera.

Así como en la pintura, en la escultura existen diferentes tipos de representación. La forma puede ser realista, sintética, y se le puede dar un tratamiento expresionista, en el que puede haber deformación.

Observa detenidamente las esculturas de ésta y la secuencia anterior.



Ra, Egipto  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de las Culturas



Budha, Corea  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de las Culturas



Escultura de madera, Mares del Sur  
CONACULTA-INAH-Museo Nacional de las Culturas



Auguste Rodin (1840-1917)  
*La muerte de Adonis*  
Mármol blanco  
29.7 x 55.6 x 29.7 cm  
Fotografía: Javier Hinojosa  
Colección Museo Soumaya, Fundación Carso



Mardonio Magaña  
*Maternidad*, ca. 1920-1930. Talla en madera  
Banco de imágenes del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2008



Francisco Arturo Marín  
*Desolación*, 1954

Banco de imágenes del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2008

¿Alguna es sedente o yacente? ¿Cuáles?

---

---

---

¿Alguna es un torso?

---

---

¿Alguna es una máscara?

---

---

---

---

¿Alguna es una imagen?

---

---

---

¿Cuáles crees que son retratos?

---

---

---

¿Cuáles representan seres míticos?

---

---

---

¿Cuáles son más realistas?

---

---

---

¿Cuáles son más sintéticas?

---

---

---

### Actividades sugeridas

Temas	Actividades
2.1 El cuerpo humano en la escultura.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza una escultura de figura humana.</li></ul>

Haz una escultura que represente una figura humana.

Material. Periódico, engrudo, pintura o papel de china de colores y alambre, ramas, palitos, cajas, latas, pequeños objetos, lo que te sirva para hacer una estructura sobre la cual trabajar. Lazos, cinta adhesiva, o cordón, para unir la estructura.

Vamos a hacer una escultura que represente una figura humana de cuerpo entero. No tiene que ser realista ni parecerse a nadie en particular. Piensa en un personaje que te agrade, puede ser un futbolista, una bailarina, un superhéroe, un pirata, un personaje mitológico, etcétera, algo que a ti te llame la atención.

¿Has visto cómo se hacen las piñatas? Pues vamos a usar la misma técnica. Primero hay que preparar engrudo, pueden hacer una olla grande para todo el grupo: se pone agua a calentar a fuego lento y se le va agregando harina, poco a poco, procurando que se disuelvan los grumos, dándole vueltas hasta que se vuelva un atole muy espeso. Despues, tienes que hacer la estructura: puedes usar una tabla o un cartón para hacer una base sobre la cual trabajar. Ve uniendo las partes de tu estructura, podrías usar una caja para hacer el torso, una lata para la cabeza, ramas para los brazos, lo que se te ocurra. No tiene que estar de pie, puedes hacerla sentada, acostada, bailando.

Después corta hojas de periódico en pedazos pequeños, ve bañándolos en el engrudo uno a uno y pegándolos sobre la estructura hasta que quede completamente cubierta. Debe tener por lo menos dos capas de periódico. Cuando el engrudo se seque, el periódico quedará como una coraza dura. Puedes probar con otros detalles, como la nariz, las cejas o partes de la ropa, añadiendo bolitas de periódico y tratando de darle la forma que buscas. Al final, píntala o pégale papel de China, para darle color.

## Autoevaluación

Responde lo siguiente:

¿Qué tipos de representación de la figura humana se usan en la escultura?

¿Conoces o has observado distintos tipos de escultura de figura humana? ¿Cuáles?

¿Dónde?

¿Cómo te sentiste haciendo tu escultura?

¿Deformaste la figura?

¿La hiciste sintética?

¿Te costó trabajo dominar el material?

## Materiales de apoyo

Temas	Material sugerido	Sugerencias de uso
2.1 El cuerpo humano en la escultura.	<p>El mundo está lleno de imágenes. Observa libros, revistas, fotos familiares, lo que tengas a la mano. Observa toda la escultura que puedas y analiza cómo representa al cuerpo humano.</p> <p>Busca formas nuevas de hacer obras tridimensionales y experimenta con distintos materiales.</p>	<p>Usa todos tus sentidos, tu cerebro y tu corazón.</p> <p>Diviértete y goza creando, mirando y sintiendo.</p>

## Glosario

**Antropomorfo.** Que tiene forma o apariencia humana.

**Ecuestre.** Perteneciente o relativo al caballo y particularmente a la equitación. En escultura y pintura, una figura a caballo.

**Ornamental.** Que sirve de adorno. En escultura y arquitectura, ciertas piezas que se ponen para acompañar a las obras principales.

## Bibliografía

Beckett, Wendy. *Historia de la pintura*. México, SEP-Blume, 2004 (Libros del Rincón).

Corrain, Lucía. *Europa del Renacimiento*. México, SEP- Serres, 2002 (Libros del Rincón).

## Sitios de Internet

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

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

[www.simonho.org](http://www.simonho.org)

**ARTES VISUALES 2. APUNTES**

se imprimió por encargo de la  
Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,  
en los talleres de \_\_\_\_\_  
con domicilio en \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, el mes de \_\_\_\_\_ de 2008.  
El tiraje fue de \_\_\_\_\_ ejemplares.





