

o 1

Arq. Eduardo Campo Marscovetere  
Prof. Oscar Klée Fleischmann

# Artes Plásticas

Enseñanza Básica

2

SEXTA EDICION  
Corregida, aumentada y actualizada  
de acuerdo a las Guías Programáticas

Guatemala, C.A.

# Introducción

**L**os libros actualizados de Artes Plásticas, en su Quinta Edición, que ponemos a la disposición de maestros y estudiantes en general, tienen como propósito coadyuvar con el Maestro, para que los estudiantes al finalizar el presente curso, ofrezcan un **perfil** que satisfaga las características que ellos habrán desarrollado en los dominios Cognoscitivo, Psicomotriz y Afectivo del proceso enseñanza-aprendizaje de las **Artes Plásticas**.

Nuestro libro no es una simple exposición de las Artes Plásticas, sino que es una **obra didáctica** que se ha realizado con el objeto de orientar el curso, dentro de la libre expresión, propiciando una formación integral del estudiante, a través del arte, de acuerdo a los nuevos derroteros que, los pedagogos modernos, han trazado para la didáctica de una asignatura; a las recomendaciones que los Profesores de Artes Plásticas, hicieron en la realización del Séptimo Seminario Nacional de Artes Plásticas y Educación Estética, celebrado en la ciudad de Guatemala en noviembre de 1986; y a la orientación del trabajo docente, a través de las Guias Programáticas, puestas en vigencia por el Ministerio de Educación a partir de 1988.

En tal sentido, cada tema de la expresión plástica, lo hemos considerado como una unidad programática; por lo que el Segundo Curso de Artes Plásticas, comprenderá las unidades siguientes:

Unidad 1:	<b>El Punto;</b>	Unidad 5:	<b>El Claroscuro</b>
Unidad 2:	<b>La Línea;</b>	Unidad 6:	<b>El Color;</b>
Unidad 3:	<b>El Área;</b>	Unidad 7:	<b>La Textura;</b>
Unidad 4:	<b>La Perspectiva</b>	Unidad 8:	<b>El Volumen.</b>

Y los temas, considerados como unidades programáticas, llevarán:

- a) **Introducción;**
- b) **Objetivos didácticos específicos;**
- c) **Contenidos y exemplificaciones;**
- d) **Actividades;**
- e) **Evaluación de los trabajos realizados.**

- a) Una **introducción** somera a las unidades para que el alumno tenga una idea de lo que comprende su estudio y, a la vez, conozca el concepto de la unidad de que se trate;
- b) Los **objetivos didácticos** específicos de cada unidad programática de la expresión plástica, inscritos en tres dominios:
  - \* **Dominio Cognoscitivo**, para la adquisición de conocimientos y juicio crítico;
  - \* **Dominio Afectivo**, para lograr cambios en las actitudes, intereses y valores;
  - \* **Dominio Psicomotriz**, para el aprendizaje de habilidades y destrezas.

Para que el alumno los lea, los medite e interprete las metas que se persiguen en el estudio de la expresión plástica.

- c) Los **contenidos** de cada tema o unidad programática (dosificados en un orden de dificultad en tres libros: I, II y III) han sido tratados y expuestos al nivel que cursa el estudiante, que es el nivel medio, como corresponde a su edad, para que adquiera la confianza necesaria, en sus propios medios de expresión; y con suficientes exemplificaciones para facilitar su comprensión..

El estudiante debe leer y examinar los **ejemplos** que se le ofrezcan, en los contenidos de los temas desarrollados, para realizar en seguida, todo lo que el Profesor le indique; o bien, realizar los laboratorios correspondientes a dichos temas.

Que quede bien claro que la educación de la expresión plástica, no pretende formar artistas, sino que el Maestro debe despertar, en el estudiante, el deseo de manifestar su propio mundo, a través

# Indice

## NOCIONES GENERALES

7. Perfil Terminal del Alumno
8. Evaluación por Escalas de Apreciación
9. Ficha de Evaluación

## UNIDAD I: EL PUNTO

11. Introducción y Objetivos
12. El Arte Griego
15. El Arte Romano
17. El Arte Románico y Bizantino
22. El Arte Gótico
24. Definición de Términos Artísticos
25. Introducción y Objetivos
26. Sensaciones Espaciales del Punto
26. Situaciones del Punto dentro del Plano
27. Cantidad de Puntos; Tamaño y Color del Punto
28. Agrupación y Dispersión
31. El Puntillismo
34. Trabajo de Investigación
35. Laboratorio No. 1

## UNIDAD II: LA LINEA

43. Introducción y Objetivos
44. Características de la Línea
45. Dirección Lineal
48. Sentido Lineal y Movimiento Lineal
49. Contornos
52. Textura Lineal
53. Agrupamiento de las Funciones de la Línea
53. El Aspecto Expresivo
54. El Aspecto Formal o Constructivo
55. El Aspecto Representativo
56. El Diseño y El Centro de Interés
59. El Equilibrio
60. Tipos de Equilibrio y Equilibrio Axial
61. Equilibrio Radial
62. Equilibrio Oculto
63. El Ritmo
64. Diseño Formal e Informal
66. Estudio de la Figura Humana
67. Los Módulos
69. La Proporcionalidad en la Figura Humana
70. La Simplificación de la Figura Humana
71. El Movimiento en la Figura Humana
73. El Maniquí
74. Actividad Planificada
75. Laboratorio No. 2

## UNIDAD III: EL AREA

95. Introducción y Objetivos
96. Fondo-Figura
98. Figuras Geométricas Básicas
100. Principios de la Decoración
103. La Silueta
105. La Mancha
106. El Monotipo
108. Estampación por Pliegue
111. Técnica de Húmedo sobre Húmedo
113. Técnica del Estampado con Huellas
115. La Rotulación. Trazo de Letras
116. Líneas Guias para la Rotulación
117. El Diseño de las Letras
118. El Contraste de Tamaño
119. El Contraste de Grosor y El Contraste de Forma
120. El Contraste de Dirección
121. El Contraste de Color
122. El Contraste de Textura
123. Técnicas: La Forma Antigua

# Índice

## UNIDAD IV: LA PERSPECTIVA

124.  
125.  
145.  
146.  
147.  
150.  
151.  
152.  
153.  
154.  
155.  
158.  
159.
- Trabajo de Investigación  
Laboratorio No. 3  
  
Introducción y Objetivos  
Perspectiva Frontal o Paralela  
Elementos de la Perspectiva Frontal  
Perspectiva Oblicua o de Dos Puntos de Fuga  
Construcciones del Cuadrado  
en Perspectiva Oblicua.  
Construcción del Cubo en  
Perspectiva Oblicua  
Construcción del Círculo en Perspectiva  
Perspectiva Oblicua del Cilindro  
Construcción del Cono y otras Figuras,  
en Perspectiva Oblicua  
Trabajo de Investigación  
Laboratorio No. 4

## UNIDAD V: EL CLAROSCURO

177.  
178.  
180.  
183.  
184.  
185.  
187.  
188.  
189.
- Introducción y Objetivos  
La Luz se hizo y con ello llegaron las Sombras  
Escala de Valores  
Sombras sobre Superficies Planas  
Sombras sobre Superficies Curvas  
Zonas del Claroscuro  
Algunos ejemplos de Claroscuro  
Trabajo de Investigación  
Laboratorio No. 5

## UNIDAD VI: EL COLOR

209.  
210.  
212.  
212.  
213.  
214.  
215.  
216.  
216.  
217.  
218.  
219.  
220.  
221.
- Introducción y Objetivos  
Luz y Color  
Color y Materia; Color y Colores  
La Mezcla Sustractiva  
La Mezcla Aditiva  
Círculo Cromático  
Colores Complementarios  
Cualidades del Color y Matiz o Tinte  
Intensidad o Saturación  
Valor o Tono  
Aspectos Psicológicos del Color  
Simbolismo del Color  
Trabajo de Investigación  
Laboratorio No. 6

## UNIDAD VII: LA TEXTURA

241.  
242.  
243.  
244.  
245.  
246.  
247.  
248.  
249.  
250.  
251.
- Introducción y Objetivos  
Textura Natural  
Textura Artificial  
Textura Viso-Táctil  
Textura Visual  
Textura Brillante y Textura Opaca  
Creando Texturas: Técnica del Mosaico  
Técnica del Collage con Patrón.  
Técnica de Raspar  
Trabajo de Investigación  
Laboratorio No. 7

## UNIDAD VIII: EL VOLUMEN

271.  
273.  
274.  
275.  
278.  
279.  
  
285.  
291.  
292.
- Introducción y Objetivos  
Construcción de Títeres  
Modelado con Plasticina  
Máscara de Papel  
Actividad Planificada  
Laboratorio No. 8  
  
Glosario  
Directorio de Museos y Galerías  
Bibliografía

# *Perfil Terminal del Alumno Egresado de Segundo Grado Básico en esta Asignatura*

## **1. Conocimientos**

***Al finalizar el Segundo Grado del Ciclo de Educación Básica, sin Orientación Ocupacional, el estudiante habrá desarrollado los procesos intelectuales que le permitan:***

- 1.1. Conocer aspectos básicos de la Historia del Arte
- 1.2. Reafirmar y ampliar los conocimientos básicos sobre el punto, la línea, el área, la perspectiva, el claroscuro, el color, la textura y el volumen.
- 1.3. Conocer la terminología básica relacionada con las Artes Plásticas.
- 1.4. Ampliar la teoría básica de algunas técnicas propias de las Artes Plásticas.
- 1.5. Conocer los elementos básicos de la cultura popular tradicional.

## **2. Habilidades y Destrezas**

***Al finalizar el Segundo Grado del Ciclo de Educación Básica, sin Orientación Ocupacional, el estudiante habrá desarrollado los procesos corporales que le permitan:***

- 2.1. Utilizar eficazmente sus habilidades y destrezas en el manejo de instrumentos y materiales del equipo artístico.
- 2.2. Manejar creativa y eficientemente materiales e instrumentos del equipo artístico para la ejecución de proyectos artístico-escolares.
- 2.3. Desarrollar su inteligencia, percepción y emotividad, mediante trabajos de plástica.

## **3. Actitudes y Valores**

***Al finalizar el Segundo Grado del Ciclo de Educación Básica, sin Orientación Ocupacional, el estudiante habrá interiorizado los valores que le permitan:***

- 3.1. Utilizar su libertad creadora responsablemente.
- 3.2. Aplicar creativamente las diferentes técnicas artísticas aprendidas.
- 3.3. Respetar y apreciar las manifestaciones artístico-culturales de su país.
- 3.4. Mantener una actitud de crítica y autocritica constructiva.
- 3.5. Manifestar una actitud creativa individual y de grupo.
- 3.6. Refinar su gusto y cultura artística, a través de experiencias logradas en la contemplación y análisis de obras artísticas.
- 3.7. Ejercer una expresión artístico creadora para canalizar sus emociones.
- 3.8. Mantener una actitud positiva hacia el trabajo artístico-escolar.
- 3.9. Producir emoción, satisfacción y goce íntimo en el desenvolvimiento de sus ideas creativas.
- 3.10. Apreciar las artesanías y arte popular de su país.
- 3.11. Mantener una actitud de sobriedad en el uso de los recursos y materiales artísticos

# Nociones Generales

## Objetivos

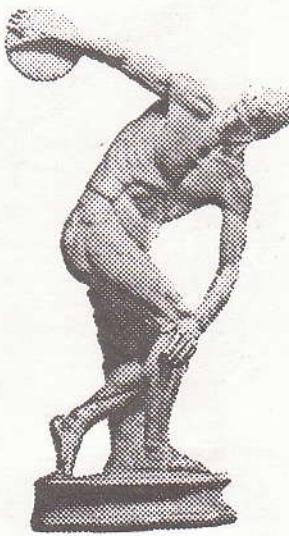
- *Conocer, a través de la presentación de las obras artísticas más famosas, el significado de los términos empleados en la expresión plástica;*
  - *Incrementar la cultura del alumno, mediante el estudio de las obras artísticas universales más sobresalientes;*
  - *Conocer la evolución de las Artes Plásticas, a través de la exposición de una breve historia del arte;*
  - *Despertar el interés, a través de la lectura de esta breve historia del arte, por el estudio y aprendizaje de las Artes Plásticas.*
- \* *Definir los términos artísticos básicos.*

## Introducción

Bajo el nombre de Nociones Generales, comprendemos la unidad programática que se refiere a una historia cronológica del arte, en el mundo occidental, desde la Prehistoria hasta la Edad Moderna, con la finalidad de despertar (motivar) el interés del alumno por el estudio de las Artes Plásticas y para que, en una forma objetiva, comprenda que la expresión plástica es inherente al hombre y que no se puede prescindir de ella, así como del significado y comprensión de los términos artísticos de la misma. En este curso comprenderemos:

- El Arte Griego
- El Arte Romano
- El Arte Románico y Bizantino
- El Arte Gótico

# Naciones Generales



El Discóbolo de Mirón.



Copia en mármol de la Atenea Parthenos, de Fidias. Mide en el original unos 12 metros de altura.

## El Arte Griego

El arte griego (siglo VIII al siglo IV A.C.), se inició en las islas del mar Egeo que rodean a Grecia: Creta, Micenas y otras; después se desarrolló en el continente.

El pueblo griego -sabemos- era amante de la libertad y de la belleza; las cuales sentía, necesitaba y proyectaba en todas sus manifestaciones de arte. Los griegos buscaban la belleza por sí misma, no en función de la religión, como en Egipto y otros pueblos; aún así, el arte griego tiene mucha influencia del arte egipcio.

En Grecia nació la democracia (gobierno del pueblo); los gobernantes y poderosos eran respetuosos de la libertad; el rey no era un dios, como en otros pueblos, sino que era un ser inteligente y justo; estas creencias influyeron grandemente en la manifestación de su arte.

Es en Grecia, en donde más se justifica el pensamiento que expresa que la historia del arte es la historia del hombre, de sus obras y de sus realizaciones; en una palabra, de su civilización.

El significativo desarrollo que alcanzó el arte en Grecia, se debió a tres factores:

- Al gran sentido de la belleza que tenían los artistas griegos;
- Al dominio de la técnica en la realización de sus obras;

c) Al empleo del mármol (un material mejor para trabajar y más bello que la piedra), tan abundante en el suelo griego.

En escultura fue en donde más sobresalieron; su mayor gloria era la representación de la figura humana en estatuas, bustos y relieves. Las estatuas, que manifestaban gracia y serenidad, adornaban las plazas, los frentes de los templos, el interior de los edificios; se esculpían en mármol o se realizaban en bronce, aunque también utilizaban el barro cocido y entonces se llamaban terracota. Entre las más importantes, tenemos: El Discóbolo (atleta que participaba en las Olimpiadas lanzando el disco), esculpida por Mirón; Atenea (diosa de la sabiduría), la gigantesca estatua de espléndida belleza, en marfil y oro, esculpida por Fidias, considerado la cumbre de los escultores griegos; El Doriforo (que representaba el ideal de las proporciones del cuerpo humano: la cabeza cabe 7 veces en todo el cuerpo), esculpida por Policleto; Afrodita o Venus de Cnido (diosa del amor), esculpida por Praxíteles; Alejandro Magno, esculpida por Lisipo; la Venus de Milo, esculpida por Escopas (al menos atribuida a él). Los bustos o cabezas de sus hombres prominentes, como: Pericles, Demóstenes, Heródoto, era corriente encontrarlos. Los relieves los realizaban en los frisos de los templos y mausoleos, como el

## Nociones Generales

friso que adornaba el Partenón, que representaba la celebración de una procesión, durante las fiestas de las Panateneas; el friso que adornaba el templo de Halicarnaso; también usaban los relieves en estelas funerarias, como la de Proclés; terracotas como la del Rapto de Ganímedes (470 A.C.)

En arquitectura, se destacaron en la construcción de templos, de moderadas y armoniosas proporciones; no eran tan monumentales como las de los egipcios. El templo griego era la residencia de la divinidad, la cual era representada por una estatua, como el Partenón dedicado a la diosa Palas Atenea; como el templo de Zeus, dedicado a este dios, en Atenas.



Alejandro Magno, escultura creada por Cares de Lindos a principios del siglo III a. de C.

Venus de Cnido, donde el artista, llega al más alto valor en el desnudo femenino, cuyo vestido se desliza por sus caderas.



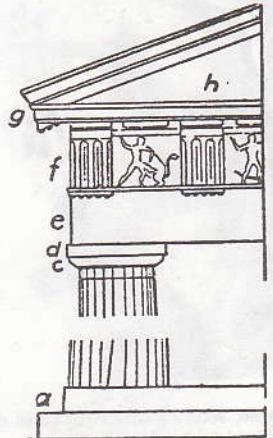
Busto de Demóstenes, el más grande de los oradores griegos, que vivió en el siglo IV a. de C.



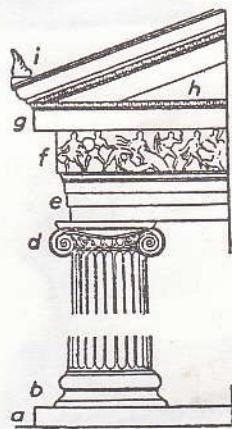
Vista del Partenón, templo dedicado a la diosa Atenea en la Acrópolis de Atenas.

# Nociones Generales

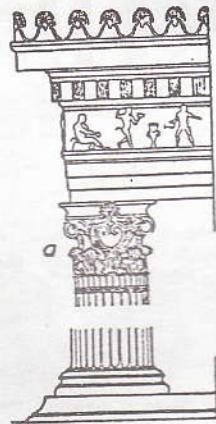
## Columnas



Orden dórico



Orden jónico



Orden corintio

Un templo griego era una combinación de columnas, entablamentos y arcos. El tipo de las columnas dio lugar a tres órdenes arquitectónicos:

**Orden dórico:** de columna sencilla, por ejemplo el Partenón en Atenas.

**Orden jónico:** de columna más elegante que la anterior, por ejemplo, el Santuario de Erechteo en Atenas.

**Orden corintio:** el capitel de la columna muy adornado, por ejemplo, el Monumento o Lámpara de Lisícrates en Atenas.

Usaron la piedra y el mármol en la construcción de sus templos.

El Partenón (casa de la virgen) es la obra maestra de la arquitectura griega, construida en la Acrópolis de Atenas (siglo V A.C.), de forma rectangular, constaba de 6 columnas en la fachada y 13 columnas de cada lado, dedicado a la diosa Palas Atenea, según los planos de los

arquitectos Ictino y Calícrates, bajo la dirección de Fidias que decoró toda la construcción.

Construyeron, también, casas pequeñas y sencillas; gimnasios y palestras para los deportes; estadios para las luchas y carreras; hipódromos para las carreras de carros; teatros con graderíos circulares donde se realizaban sus representaciones dramáticas.

Se sabe que la pintura, en Grecia, alcanzó alta perfección por referencias de los contemporáneos, por las reproducciones romanas y por los objetos de cerámica; ya que, de su obra pictórica no queda nada; toda fue destruida por la acción del tiempo y de los hombres que no la supieron apreciar.

En cerámica destacaron maravillosamente; la cerámica griega es famosa en todo el mundo; dieron muestra de su arte de pintar en jarras, vasos y ánforas, como las jarras de figuras negras sobre fondo rojo y las de figuras rojas sobre fondo negro.



Vaso del siglo VI antes de J.C., donde aparece representada una escena cotidiana del taller de un zapatero.



Vasija de figuras rojas, hacia el año 430 antes de J.C.

## Arte

### Romano

Roma, una ciudad de la península itálica, fundada en el año 753 A.C. por Rómulo, creó la civilización latina y llegó a ser la cabeza del más poderoso imperio de la Antigüedad: **EL Imperio Romano.**

Después de Grecia, Roma ocupó el primer lugar en el mundo antiguo, en cuanto a civilización y poderío.

El arte romano es una imitación del arte griego y del etrusco; sin embargo, se superó de tal manera que se puede considerar como propio.

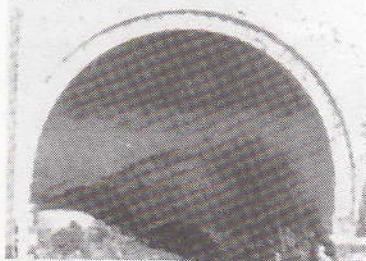
Los romanos eran más prácticos, en sus realizaciones, que verdaderos artistas; así su arquitectura es arquitrabada y abovedada; tomaron el arco y la bóveda de los etruscos, la cúpula de los mesopotámicos y las columnas en sus tres órdenes: dórico, jónico y corintio, principalmente este último, de los griegos; sus construcciones eran monumentales; empleaban el ladrillo y algo propio de ellos: el concreto reforzado u hormigón; los materiales nobles como el estuco y el mármol, los empleaban para revestimientos de las paredes de sus edificios. La obra cumbre de la arquitectura romana es el Panteón, templo de todos sus dioses; sobresalen también las basílicas que eran edificios públicos que servían



Vista del estado actual del anfiteatro de los Flavios en Roma, llamado Coliseo, construido por Vespasiano para ofrecer en él las luchas de gladiadores y demás espectáculos públicos.



Acueducto romano de Segovia, construido en el siglo de Augusto. Estas construcciones se hacían con el fin de conducir a las ciudades el agua necesaria para los menesteres diarios. Este acueducto tiene una altura máxima de 31 metros.

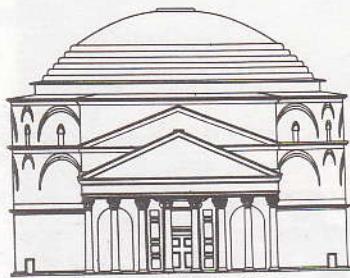


Una de las bocas de la cloaca Máxima en Roma, construida para desecar los pantanos de El Foro.



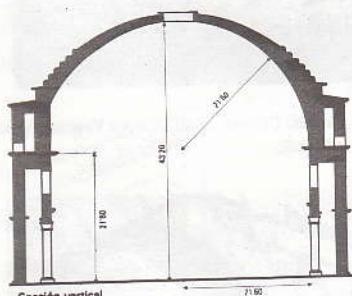
Uno de los mayores puentes construidos por los romanos es el de Alcántara que mide 194 m. de longitud.

# Naciones Generales

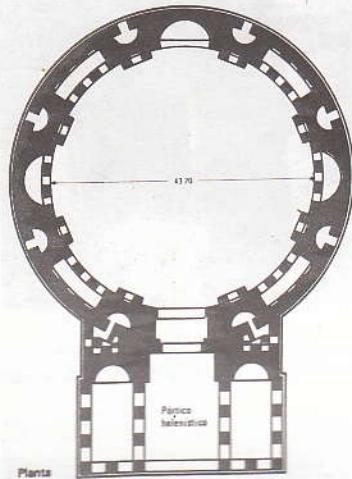


Esquema exterior del Panteón de Roma

43.20



Sección vertical



Planta

Dibujos esquemáticos del Panteón, en los que podemos apreciar la altura (43.20 mts.) que es igual a su anchura; y el radio de la planta equivale al de la cúpula, que es una esfera en equilibrio estático dentro de un cilindro. La majestad interior lograda en este edificio, uno de los más armoniosos de la historia de la arquitectura, es el resultado de la exactitud matemática de sus proporciones.

para administrar justicia y realizar negocios; las termas o baños públicos que eran centros de diversión, en donde había salas de juego, paseos, gimnasios, biblioteca, salas de conferencias y baños; sobresale la terma de Caracalla en Roma; las vías o calzadas como la Vía Apia; anfiteatros como el Coliseo de Roma, en donde se libraban luchas de gladiadores o fieras; los circos, como el Circo Máximo de Roma, en donde se realizaban las carreras de carros; los teatros, semejantes a los griegos, para las representaciones dramáticas, como el teatro de Pompeyo; las casas de habitación, entre las cuales se distinguieron la de pisos, con muchas ventanas en la fachada para iluminación y ventilación, llamadas insulas y las de desarrollo horizontal, sin pisos y sólo con una ventana junto a la puerta de entrada, llamadas domus; los mausoleos, como el de Adriano, actualmente llamado Castillo de Saint Angelo, de vastas extensiones; construían murallas, puentes, acueductos; estos últimos para conducir el agua, que proveía a la ciudad, como el

acueducto de Segovia; y arcos de triunfo para conmemorar las victorias de sus emperadores, como el arco de triunfo de Tito en Roma.

La escultura griega era muy apreciada por los romanos, pues se servían de las estatuas griegas para adornar sus casas, sin embargo, los romanos esculpían sus propias estatuas, como la de Augusto; bustos y cabezas, como el de Julio César, Augusto, Constantino. Roma introduce el retrato y el relieve histórico, de fuerte realismo, diferente a la idealización que hacían los griegos de sus obras, como el relieve en la columna de Marco Aurelio.

La pintura romana tenía sentido ornamental y servía para decorar los interiores de los edificios públicos o bien las ricas mansiones de los romanos acaudalados, como el fresco de la Casa de Baños y el fresco de la Villa de los Misterios, en Pompeya. Manejaron bien la técnica del mosaico, en la combinación de piezas de piedra o mármol de colores, para la realización de obras artísticas y decoración de muros.



Busto de Julio César, coronado de laurel.



Soldados de la guardia pretoriana en un relieve del siglo II.

## El Arte Románico y Bizantino

El Cristianismo, al triunfar en Roma, se valió del imperio para propagarse por todo el mundo. Primero, se refugió en lugares subterráneos, llamados Catacumbas, cuando era perseguido; después, en el año 313, el emperador Constantino declaró la libertad de acción del Cristianismo, por medio del Edicto de Milán; y entonces el Cristianismo salió al mundo, llevando el nuevo mensaje, por medio de los apóstoles, principalmente por Pablo de Tarso, a todos los confines del imperio y fuera de él, hasta la India.

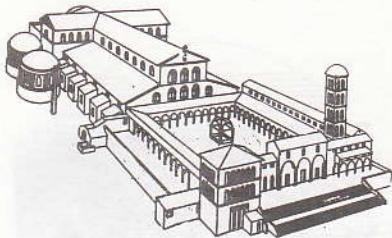
Es en las catacumbas, en donde se manifiestan las primeras obras del arte cristiano, como la pintura de el Buen Pastor, realizada en sus paredes.

Como el número de cristianos aumentaba cada día, y los templos paganos eran insuficientes para alojarlos, se utilizaron las basílicas, que luego se convirtieron en iglesias cristianas; y no fue sino hasta después de que se declaró la libertad religiosa, que se autorizó a los cristianos para construir sus propios templos; los planos de las primeras iglesias se copiaron de las antiguas basílicas: salones rectangulares, con naves laterales y techos inclinados de madera, decoradas con esculturas y pinturas al fresco y mosaicos; la primera gran basílica que se construyó, fue la de San Pedro en Roma.



El Buen Pastor pintado en una de las paredes de las catacumbas de Priscila, en Roma, es una de las pinturas alusivas a las parábolas del Evangelio, pintadas en el siglo III.

# Naciones Generales



Perspectiva de la antigua iglesia de San Pedro del Vaticano, construida por el Emperador Constantino y demolido en 1450 para levantar la actual Basílica Vaticana.



Ilustración de la Biblia de San Pedro de Roda (siglo XI). Pintada a la acuarela, que la hace de una gran sotura en su trazo y colorido, diferenciándola de la mayoría de miniaturas y grabados de la época.



Puerta de las Platerías, de la Catedral de Santiago de Compostela, exponente del Arte Románico en España.

El Imperio Romano se fraccionó en Imperio Romano de Occidente y el Imperio Romano de Oriente o Imperio Bizantino; este último con capital Constantinopla. El Imperio Romano había llegado a la cima de su poderío; la corrupción campeaba por todas partes; el patriotismo había desaparecido; entonces las tribus germanas del norte, de raza blanca o caucásica, lo invaden simultáneamente con los hunos, tribus de raza mongólica que procedían de Asia, hasta destruir el Imperio Romano de Occidente en el año 476 de nuestra era; mientras tanto el Imperio Romano de Oriente o Bizantino, resistió los ataques y subsistió por 10 siglos más, hasta el año de 1453, en que fue destruido por los turcos.

Los primeros siglos de la era cristiana fueron de guerra y oscurantismo; nadie sabía leer, ni los propios reyes; pues la cultura y el arte se perdieron con las invasiones bárbaras; afortunadamente lo poco que quedaba se salvó en los conventos, en donde los monjes guardaron todo lo que pudieron, en cuenta los manuscritos clásicos que dieron a copiar a los escribas y aquí fue donde surgieron los primeros iluminadores (ilustradores) de manuscritos; arte que alcanzó gran desarrollo y belleza, al grado que se funda-

ron escuelas para enseñarlo. Es así, como los monasterios fueron los primeros centros de arte y cultura, en esta nueva época.

La iglesia cristiana se valió del arte, principalmente de la pintura, como medio de difusión del evangelio entre los bárbaros, para quienes el arte era solamente un elemento decorativo de sus espadas, escudos y carros.

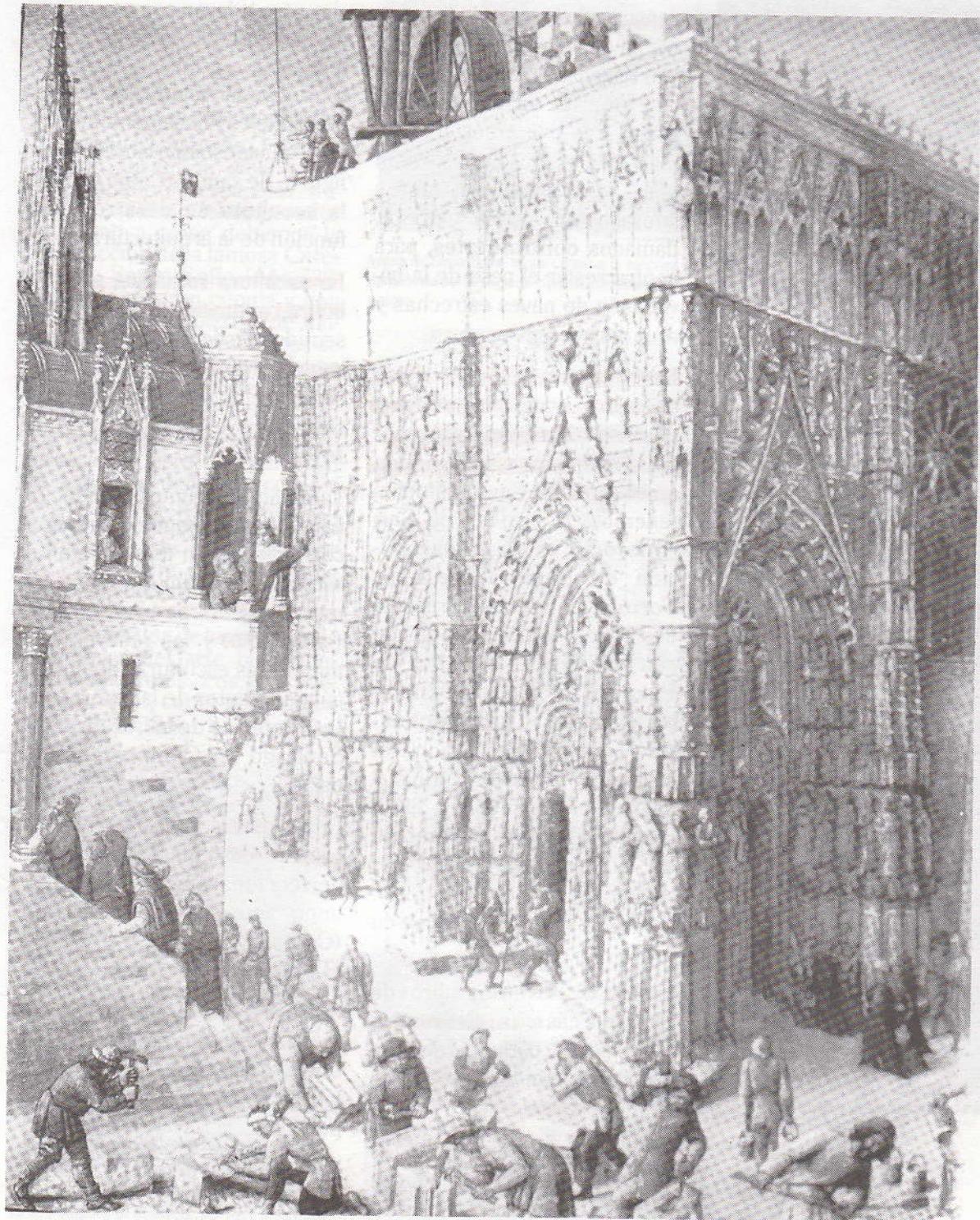
Algunos nuevos gobernantes bárbaros, como Teodorico el Grande, Clodoveo y Carlomagno, se constituyeron en protectores del arte.

Es hasta los siglos XI y XII que principió la producción artística de los pueblos de Europa, (después de superada la crisis en la cultura y el arte que produjeron las invasiones bárbaras), conocida como el arte románico, nombre debido a que se tomó como base el viejo arte de Roma.

El arte románico es como una escritura, en donde se explica la religión; ilustrada con imágenes que inspiran devoción y temor al pecado, que floreció en España, Francia, Italia y Alemania.

A partir del siglo XI se construyeron edificios civiles, como los castillos feudales; y religiosos, como los monasterios y las catedrales, para lo cual se utilizó la piedra y se inventaron máquinas para levantarla y nuevos métodos para tallarla.

## Naciones Generales



En la ilustración podemos apreciar, con bastante realismo, cómo se construían las iglesias y en general toda edificación de grandes proporciones.

# Naciones Generales



Iglesia de San Miguel de Lillo, en Asturias España; abovedada, con contrafuertes, columnas adosadas a las pilastras y ventanas pequeñas en sus muros.



"Pilar de los Profetas", es un detalle del conjunto escultórico del Pórtico de la Gloria de Santiago de Compostela, el que se considera como una verdadera joya del Arte Románico.

Las catedrales románicas eran **construcciones de piedra**, con planta de forma de cruz latina; con bóvedas de medio punto o de cañón (de forma redonda), reforzadas por arcos torales; muros de gran espesor y con pocas aberturas; con muros adosados en la parte exterior, llamados **contrafuertes**, para contrarrestar el peso de la bóvedas; y de naves estrechas y oscuras.

Las características de la arquitectura románica son **solidez y perfecta distribución geométrica de masa y volúmenes en el espacio**. Como ejemplos tenemos: la basílica de San Ambrocio, en Milán; las basílicas de Saint Angelo in Formis, Capua, que presenta decoradas las naves y el ábside con pinturas; la **catedral de Pisa**, Italia, y su célebre campanario adosado o torre inclinada, construidas por el arquitecto Buscheto (iniciadas en el año 1063 y 1173, respectivamente); la **catedral de Módena**, Italia (siglo XII); la **catedral de Génova** en Italia; la **catedral de Maguncia** en Alemania.

Los **ventanales** en los muros de estas iglesias eran relativamente **pequeños**, para no debilitarlos; y estaban **cubiertos por vidrieras de colores**.

De esta época son algunos castillos, pueblos y ciudades amuralladas, como la ciudad medieval de Avila, España.

Los arcos y fachadas de las iglesias se cubrieron con **esculturas de escenas del viejo y nuevo testamento**, y en los muros se reprodujo la vida de los santos; los capiteles y basamentos de las columnas estaban labrados con figuras de santos. Como vemos, la escultura se desarrolló en función de la arquitectura.

La escultura románica es **simbólica, antinaturalista**, de gran sentido plástico; buscaba la **instrucción gráfica** de los fieles, como ejemplo tenemos la **Lucha entre el Bien y el Mal, Juicio Final**.

También, son dignos de mencionarse los sarcófagos adornados con relieves, en donde se utilizaron motivos bíblicos, como los **que se encuentran en el Vaticano (Año 350)**; y los relieves con magníficas esculturas de flores, pájaros, santos de la **Puerta de las Platerías** de la Catedral de Santiago de Compostela, España.

En **un principio las esculturas eran toscas**, más adelante se perfeccionaron; el tema más importante era el **Pantocrátor** (Cristo Majestad), **La Virgen y el Niño**.

Encontramos en esta época dos tipos de escultura: las **majes- tades y las vírgenes sentadas**, labradas en piedra o madera policromada.

En el año 330 de nuestra era, el emperador Constantino fundó la nueva capital del Imperio Romano en Constantinopla, la antigua

ciudad de Bizancio, y se trasladó a ella.

El arte bizantino fue el arte de la iglesia cristiana oriental, una combinación del arte griego y del oriental, que brilló con más esplendor que el arte occidental.

El Imperio Romano de Oriente o Imperio Bizantino alcanzó su mayor poderío y esplendor, durante el gobierno del Emperador Justiniano a quien debemos la construcción de la famosa Catedral de Santa Sofía (Año 532-537), con su gran cúpula y con sus interiores cubiertos de mosaicos; los famosos mosaicos de la Corte de Teodora; la Corte de Justiniano; la Emperatriz Teodora.

Son también dignos de mencionarse: la Iglesia de San Vital de Rávena, decorada con los mosaicos más célebres de todo el arte bizantino; la Anastasis del Abside de San Salvador de Cora, obra maestra de la pintura medieval; la Imagen del Pantocrátor en la Iglesia de Santa Sofía, una de las obras más grandiosas del arte bizantino, realizada en mosaicos; los relieves en marfil, como el Tríptico de Harlozville.



El Imperio Bizantino continuó la tradición romana, aunque después de Justiniano se volcó progresivamente a la oriental, en la foto se ve a la emperatriz Teodora, esposa de Justiniano, con su séquito, en un mosaico de San Vital de Rávena.



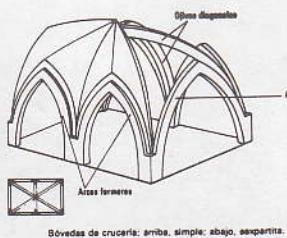
Iglesia de Santa Sofía, la que conserva la sencillez de las primitivas iglesias cristianas en su exterior, aunque enriquecida por el juego de cúpulas. Los minaretes y contrafuertes son adiciones posteriores realizadas por los turcos.



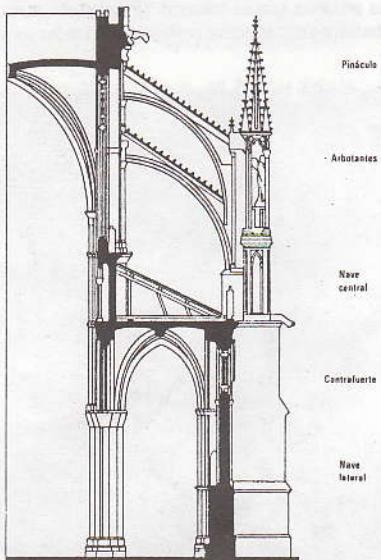
Imagen del Pantocrátor, se encuentra en la parte sur de la galería alta de Santa Sofía de Constantinopla, realizada en mosaico a principios del siglo XIII y es una de las más excelsas obras del arte bizantino.

# Naciones Generales

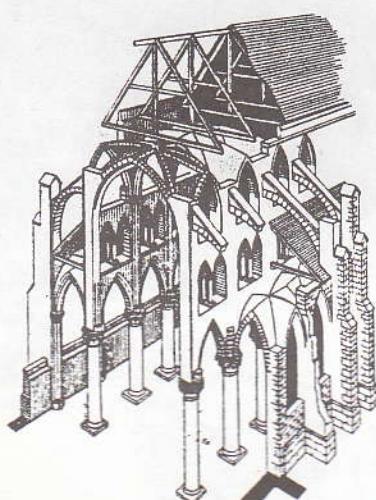
## El Arte Gótico



Bóvedas de crucería: arriba, simple; abajo, serpentín.



Contrafuerte y arbotantes de finales del siglo XIII.  
Corte típico de una iglesia gótica del siglo XIII.



Perspectiva de una Catedral gótica, donde se puede ver el carácter funcional de las bóvedas de nervadura, así como el papel que desempeñan las costillas, que es el de las varillas de la armazón de una sombrilla.

Se considera el arte gótico como una de las creaciones más grandes y geniales que han existido. El término gótico (de Godos) es sinónimo de bárbaros, no clásico.

El gótico nació en el norte de Francia y se difundió por toda Francia, Inglaterra, España, Alemania, Italia y Países Bajos.

Así como el románico era un arte monacal, el gótico era un arte laico, realizado por artesanos.

Una orden religiosa introdujo el románico y otra orden, lo modificó y perfeccionó, dando origen así al nuevo estilo, llamado gótico.

Hasta mediados del siglo XII, el monasterio era el centro de la cultura y el arte; pero, a partir de ese momento y del siglo XIII al XVI, la ciudad pasa a ser el centro de la vida económica, artística y cultural de los países.

La arquitectura gótica se realiza en la construcción de palacios, de castillos y, principalmente, en la construcción de catedrales.

Los elementos arquitectónicos en las catedrales góticas son:

- Planta de cruz latina;
- Naves laterales, 3 ó 5;
- Muros reducidos de espesor, con grandes ventanales;

- Vidrieras o vitrales que cerraban los ventanales y permitían la entrada de mucha luz;
- Arcos apuntados u ojivales;
- Bóvedas de crucería, obtenidas por el cruce de arcos apuntados u ojivales;
- Nervios de la bóveda;
- Relleno de los espacios entre ellos;
- Pilares fasciculados;
- Rosetones que decoraban la fachada y dejaban entrar la luz al interior.
- Arbotantes o contrafuertes exteriores formados por segmentos de arco;
- Torres o campanarios.

Las características de las catedrales góticas son: altura, esbeltez y verticalidad.

Las diferencias que presenta una catedral gótica con respecto a una románica son: los muros reducidos; las naves muy elevadas; grandes ventanales; vidrieras grandes y abundantes; mucha iluminación; toda la estructura de la catedral gótica queda reducida a arcos ojivales.

Entre las catedrales más importantes podemos mencionar: la de Chartres, considerada la más clásica del gótico francés; la de Reims, en Francia, con cuatro figuras esculpidas en la fachada; la de Amiens y la de Notre

## Naciones Generales

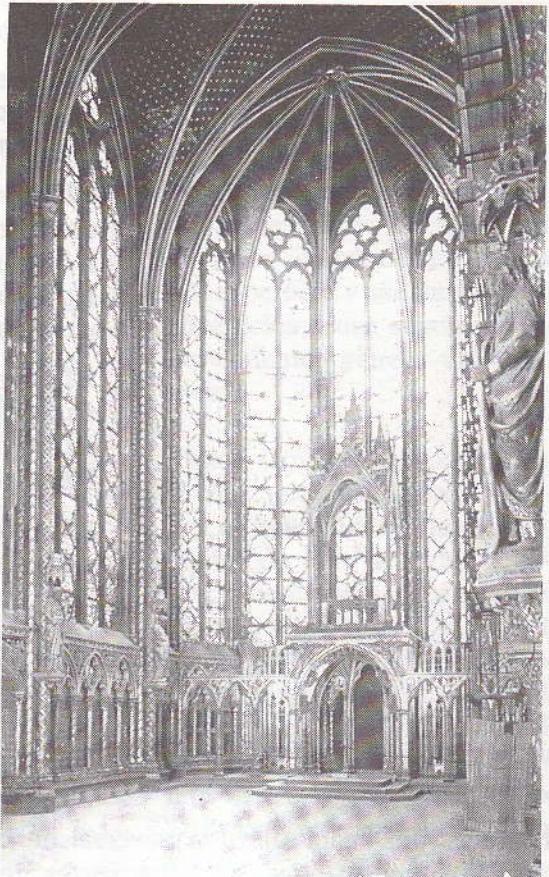
Dame, en Francia; la Abadía de Westminster, en Inglaterra; la de Estrasburgo y Colonia, en Alemania; la de Milán, en Italia; la de León, Burgos y Toledo, en España.

La escultura gótica proviene de la escultura románica; es majestuosa, es realista, expresa serenidad, se realiza en la estatuaria religiosa, pórticos de las iglesias, retablos y sepulcros.

Como ejemplos, tenemos los pórticos de las catedrales de Chartres, Reims y Amiens; el retablo del Santo Espíritu de Pere Serra, España; sepulcro del arzobispo Juan de Aragón, labrado en mármol blanco (1337).



La Catedral de Reims ( 1211-1400 ), representa el ideal gótico de construcción religiosa, tanto en el exterior como en el interior, cuyas columnas conducen la mirada hacia lo alto para admirar el impulso ascendente de sus arcos ojivales.



El uso de ventanales y multicolores vitrales en el gótic alcanzó su máximo esplendor en La Sainte-Chapelle de París, en donde las paredes han sido totalmente remplazadas.

La pintura gótica es miniaturista; los temas se sacaron de los libros; se usó, también, para pintar los retablos (tablas pintadas que se colocaban detrás del altar); es realista y detallista, como la Virgen de Corsellers, Barcelona; como la miniatura sacada del libro Les Trés Riches Heures du Duc de Berry (Siglo XV)

## Conclusiones

De la lectura meditada de esta breve historia del arte, podemos sacar las siguientes conclusiones:

- *El arte griego, en lo que respecta a la escultura, fue grandioso al reproducir la figura humana en la forma más perfecta posible.*
- *El espíritu práctico de los romanos, los llevó a realizar una arquitectura que ha servido de base a la construcción posterior de edificios civiles y religiosos; desarrollo de vías de comunicación, acueductos y puentes.*
- *El arte gótico ha sido una de las creaciones más ingeniosas, impresionantes y bellas que registra la historia del arte universal, en lo que respecta a las catedrales.*
- *El arte de los mosaicos en la antigua Bizancio alcanzó fama universal por su belleza y acabado.*

## Definición de Términos Artísticos

**Arte:** Es la expresión de las ideas y de los sentimientos a través de la forma, el sonido, el ritmo, el color y el espacio.

El arte es una manifestación universal de la actividad humana; pues, en todas partes del mundo, desde la época primitiva, el hombre ha manifestado sus ideas y sentimientos a través de la música, el dibujo, la pintura, la escultura, la poesía, la construcción de un edificio, creando así la belleza.

**Plástica:** Es cuando el arte se manifiesta a través de formas expresivas, realizadas con materiales plásticos, maleables, dúctiles o flexibles, como la arcilla, el yeso, la madera, etc.

**Artes Plásticas:** Es la expresión de las ideas y de los sentimientos, a través de la línea, la forma, el ritmo, el color, el espacio, utilizando para ello materiales plásticos.

Las Artes Plásticas comprenden: la Pintura, la Escultura y la Arquitectura.

**Pintura:** Es el arte de representar objetos, seres vivientes, paisajes o temas imaginativos sobre una superficie plana, por medio de la línea y el color.

Pintura, se le llama también a una obra de arte realizada con líneas y colores.

**Escultura:** Es el arte de representar las formas reales o abstractas en tres dimensiones (volumen) por medio del tallado o del modelado.

El tallado es el arte de “quitar” de un bloque todo lo que tiene de más, para obtener la figura deseada; se hace con materiales duros como la piedra, la madera, el mármol, el yeso, etc.

El modelado es el arte de “quitar y poner” hasta perfeccionar la figura. Se modela con materiales blandos como la arcilla, la cera, la plasticina, el papel molido, etc.

**Arquitectura:** Es el arte de proyectar, construir y adornar los edificios, conforme a reglas determinadas.

# Unidad I

## El Punto

### Objetivos:

- \* *Apreciar el valor del punto, como elemento importante en el dibujo y la decoración.*
- *Comprender que el punto es el elemento generador de la expresión gráfica.*
- *Producir sensaciones de superficie, volumen, textura y claroscuro al usar el punto.*
- *Producir diferentes matices que se necesitan en la pintura, a base de solo puntos de colores puros.*
- \* *Conocer la técnica del Puntillismo y aplicarla a trabajos de expresión plástica.*

### Introducción

Hemos dicho, en el curso anterior, que el punto es el elemento fundamental o básico de la expresión gráfica, puesto que una sucesión de puntos o un punto en movimiento genera una línea; una sucesión de líneas o una línea en movimiento, genera una superficie; y una sucesión de superficies o una superficie en movimiento, genera un volumen.

Vimos, también, que para realizar cualquier manifestación gráfica, en nuestro diario quhacer, y dentro de toda actividad artística, necesitamos y hacemos uso de tres elementos básicos; el plano, el punto y la línea dentro de los cuales el primero es el Plano, siendo los otros dos el Punto y la Línea, sin los cuales no puede existir ningún género artístico o de comunicación visual.

Y definimos el punto como la expresión gráfica más pequeña que podemos realizar sobre un plano, con la punta de un lápiz o con la intersección de dos líneas.

Al analizar la definición anterior, podemos observar que mencionamos el plano como primer elemento básico de toda manifestación gráfica; elemento del cual no podremos prescindir en adelante, en nuestro curso, pues está íntimamente ligado con los otros dos elementos básicos, a tal grado que el punto y la línea no se pueden dar sin el plano.

## Sensaciones Espaciales del Punto

1 El plano, en la mayoría de los casos, y dentro de nuestro curso, estará representado por la hoja de papel y algún otro material sobre el cual trabajaremos.

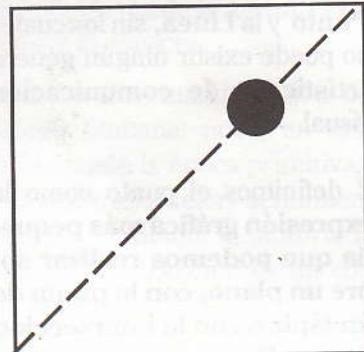
Si el punto lo relacionamos entre sí y con el plano, manipulándolo para variar su posición, provocamos diferentes "sensaciones espaciales", según sea la situación que el punto ocupe en la superficie de nuestro plano; así como la cantidad, tamaño, color, agrupación y dispersión de los puntos con relación al plano.

### Situación del Punto

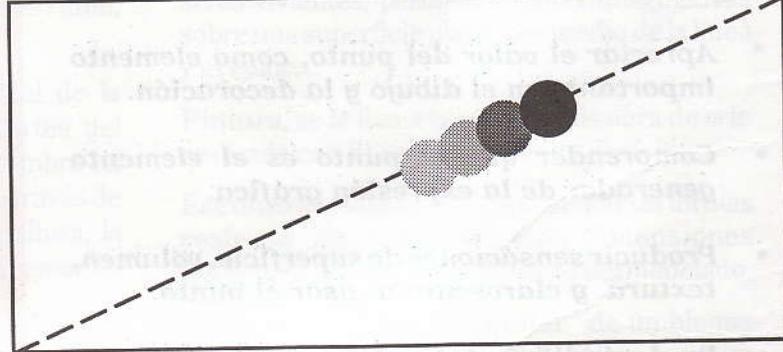
#### dentro del Plano

2 Si colocamos un solo punto, en el centro del plano, lograremos una sensación de equilibrio o reposo (figura 1).

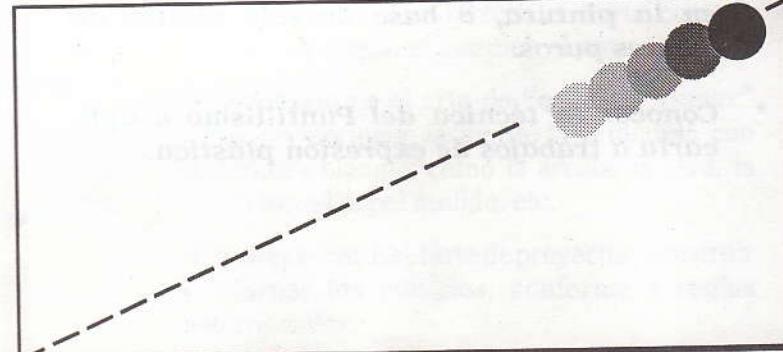
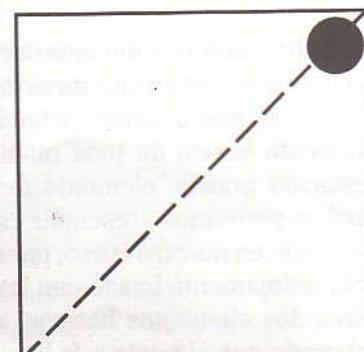
Si el punto, por el contrario, es localizado fuera del centro y de las diagonales del plano, se rompe el equilibrio y la sensación de reposo, provocando **fuerzas de atracción** que visualmente nos hace llevar el punto hacia el centro del mismo plano (figura 2). Ahora bien, si el punto está sobre una de las diagonales del plano, la fuerza de atracción hacia el centro, se va haciendo más débil cuanto más alejemos el punto hacia los extremos del plano (figuras 3 y 4).



3



4



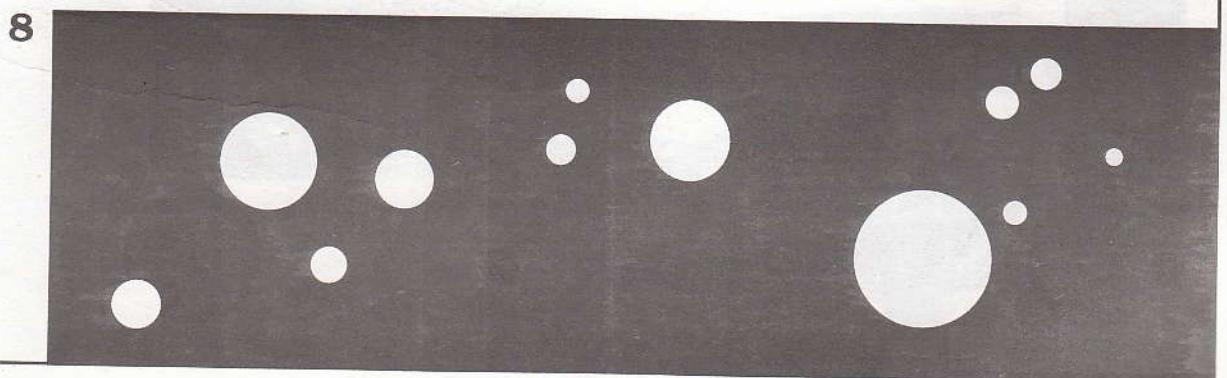
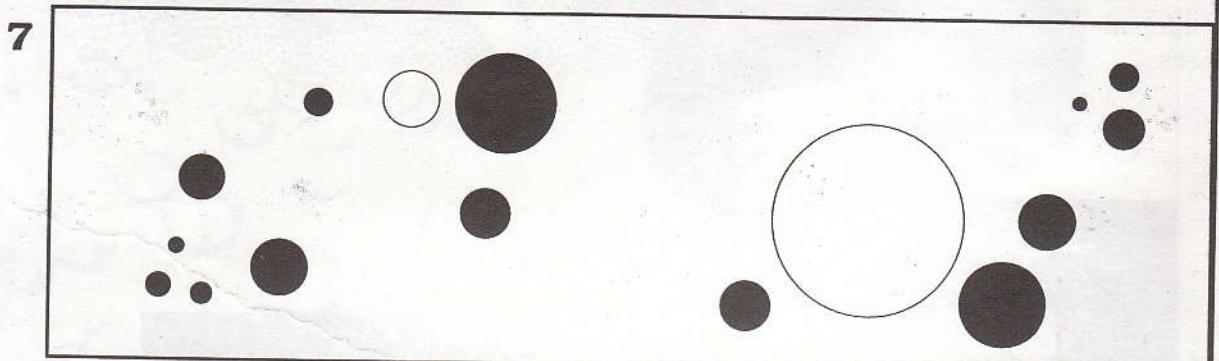
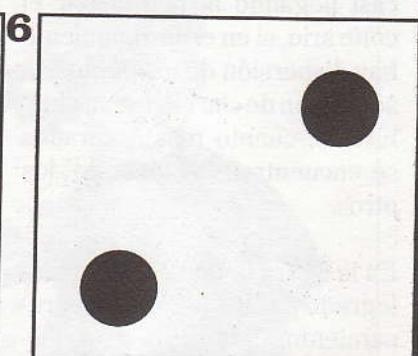
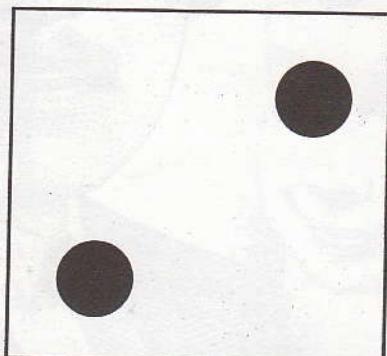
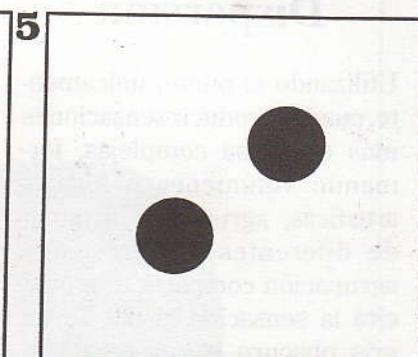
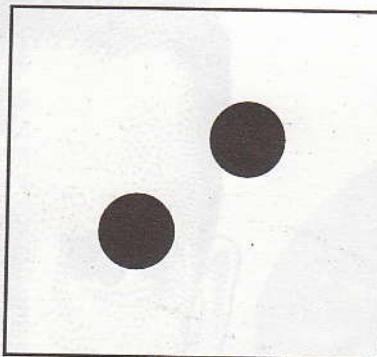
## Cantidad de Puntos

La colocación de más de un punto en el plano, genera sensaciones más complejas que las mencionadas anteriormente; pues, si bien éstas son válidas, tanto para un solo punto como para varios, existe en este caso, además, una inter-relación entre los puntos, sean éstos dos, tres o más.

Esta atracción visual, ejercida sobre unos y otros puntos, es comparable a la atracción real entre dos o más imanes (figuras 5 y 6).

## Tamaño y Color del Punto

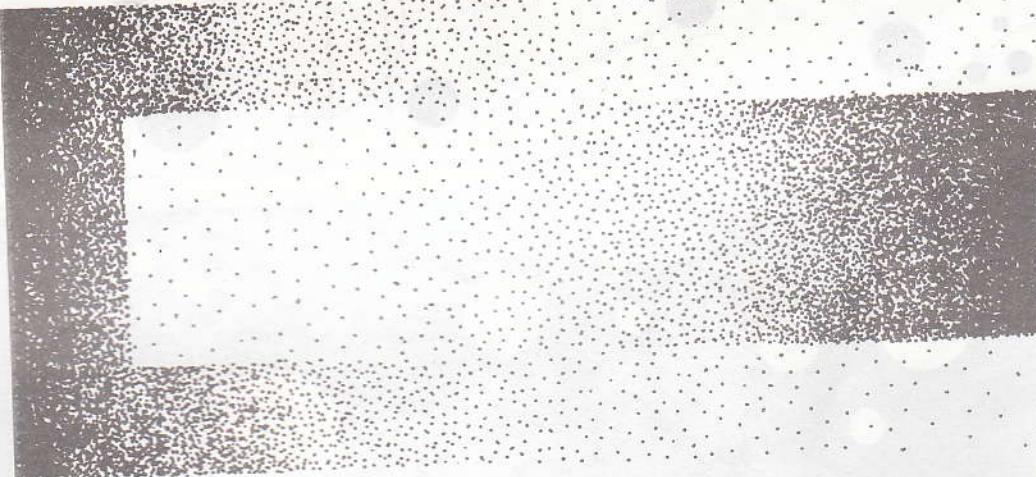
Los puntos pueden variar de tamaño y color, factores éstos que alterarán grandemente el equilibrio visual en nuestro plano (figuras 7 y 8).



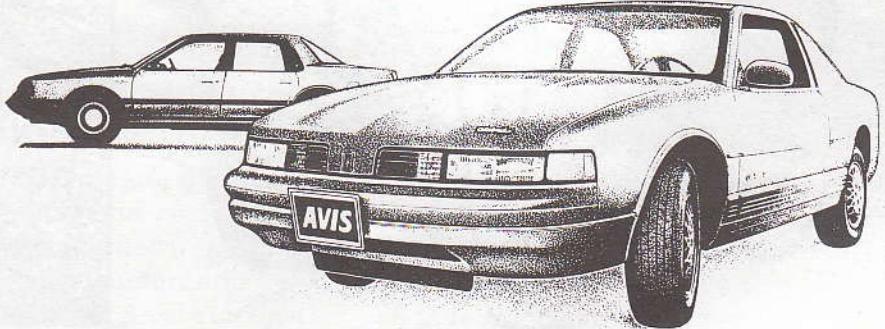
## Agrupación y Dispersión

Utilizando el punto, únicamente, puedes producir sensaciones más o menos complejas, formando volúmenes o formas artísticas, agrupando el punto de diferentes maneras; una agrupación compacta te producirá la sensación visual de un gris oscuro o una tonalidad casi llegando al negro; por el contrario, si en el agrupamiento hay dispersión de los puntos, la sensación de claridad se va obteniendo, cuanto más separados se encuentren los unos de los otros.

En la figura notarás el volumen, logrado por los diferentes agrupamientos del punto, en un efecto de claroscuro, al producir las diferentes tonalidades de grises.

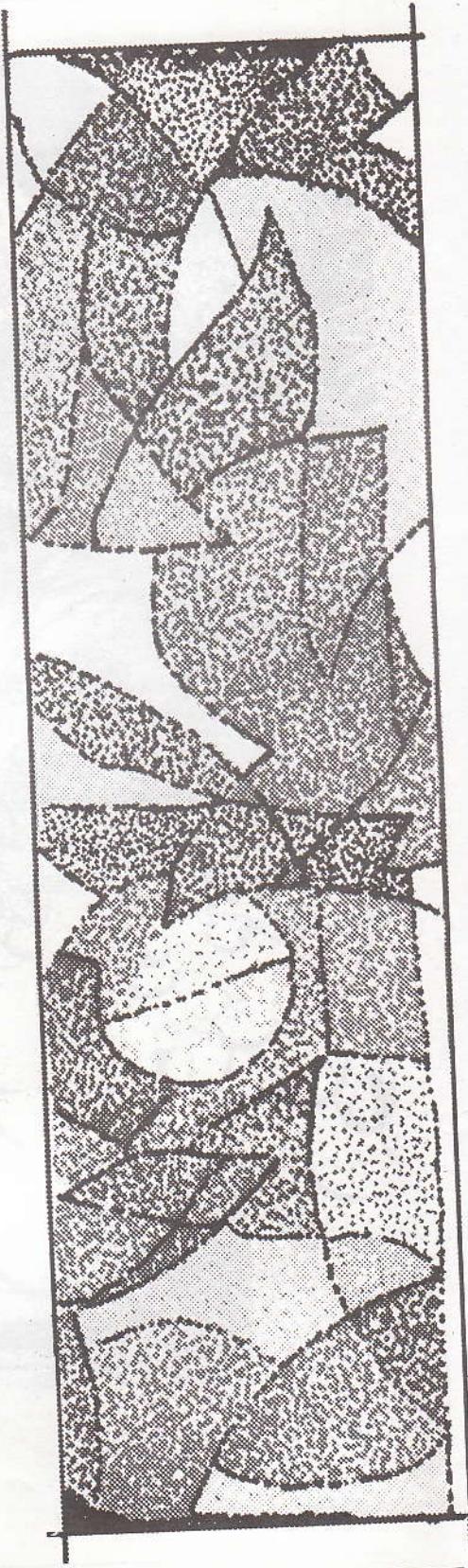
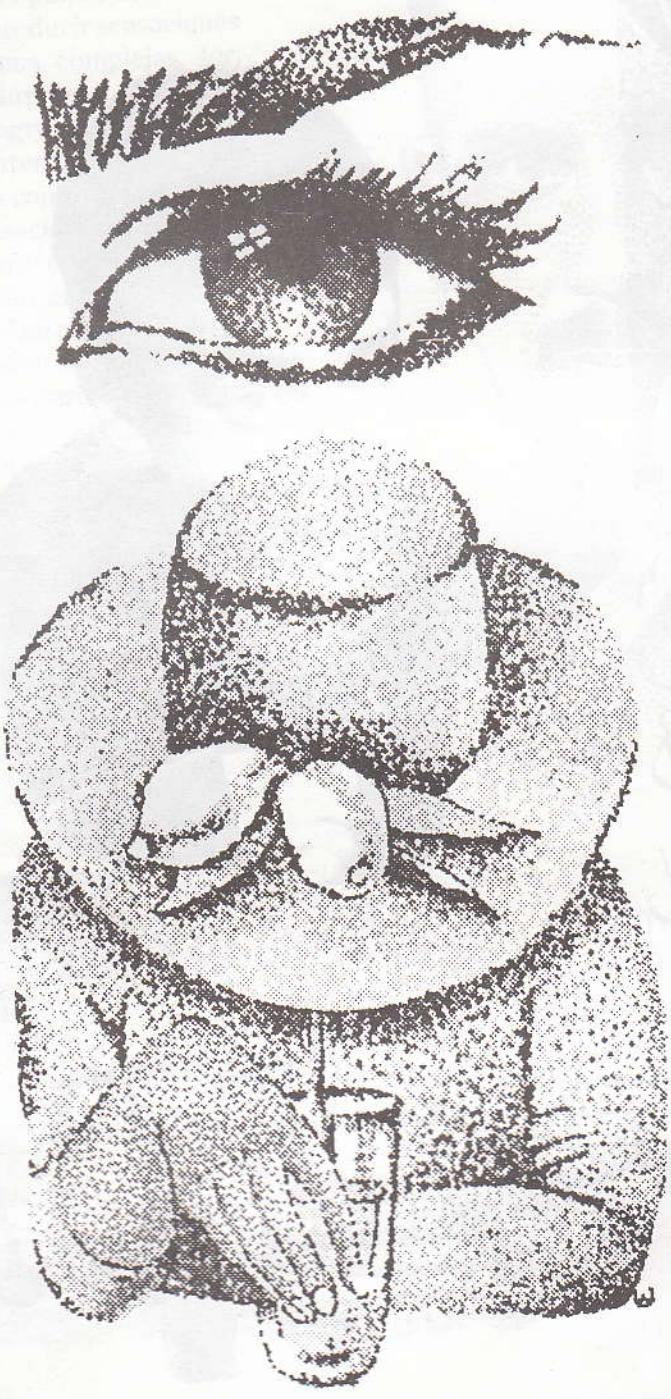


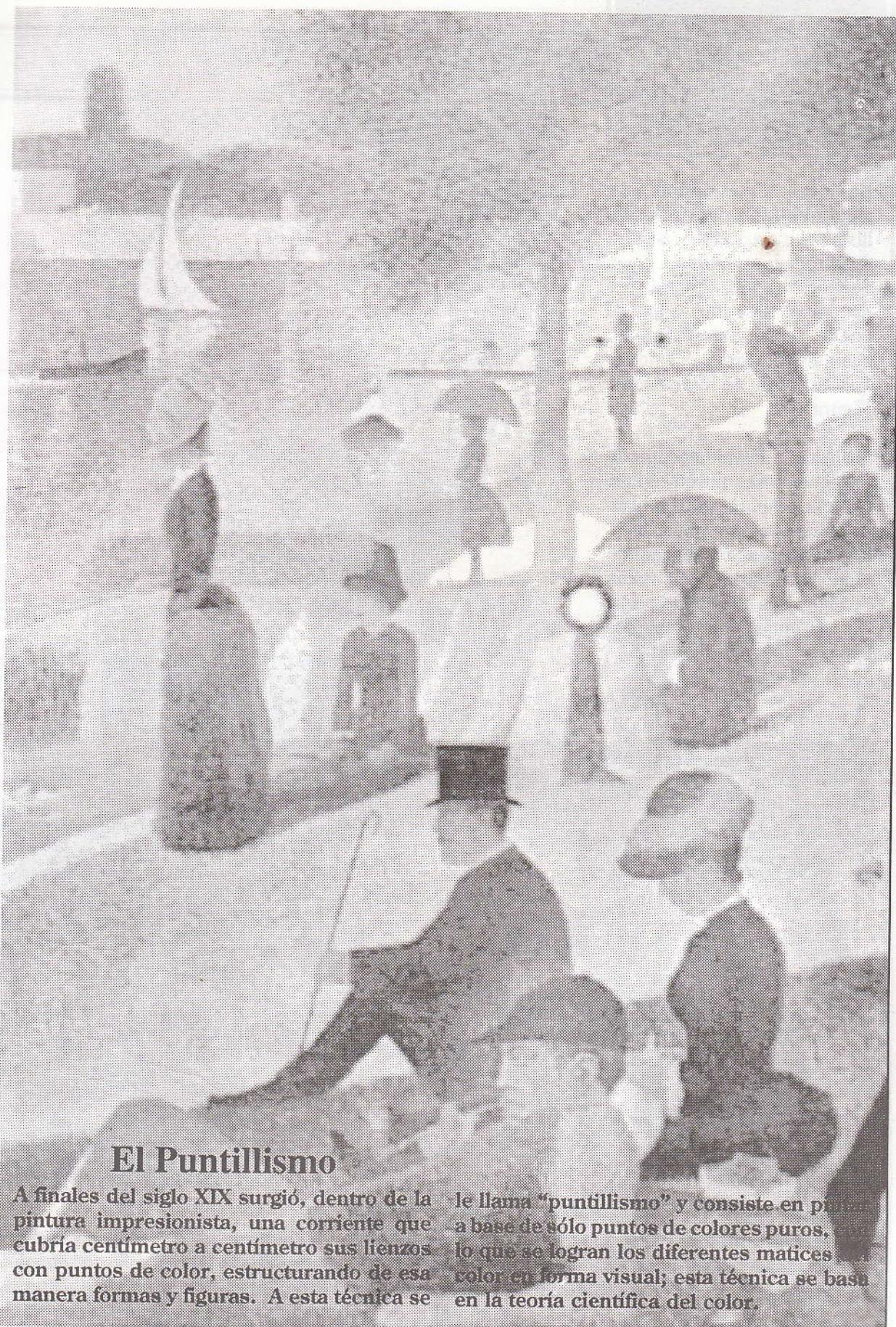
En esta página se te presentan varios ejemplos de la utilización del punto, aplicado al desarrollo de trabajos artísticos.



## *El Punto*

También, puedes utilizar rotuladores de diferentes colores para realizar tus ejercicios, con lo que obtendrás resultados de gran belleza.





## El Puntillismo

A finales del siglo XIX surgió, dentro de la pintura impresionista, una corriente que cubría centímetro a centímetro sus lienzos con puntos de color, estructurando de esa manera formas y figuras. A esta técnica se

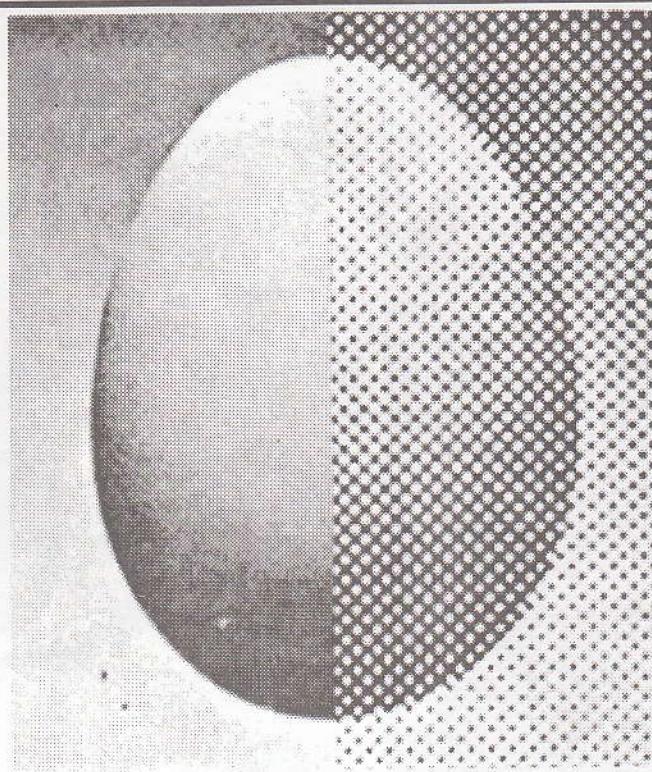
le llama "puntillismo" y consiste en pintar a base de sólo puntos de colores puros. Es lo que se logran los diferentes matices de color en forma visual; esta técnica se basa en la teoría científica del color.

## *El Punto*

Basándose en el mismo principio que los pintores "puntillistas", en Artes Gráficas se ha desarrollado toda una técnica de reproducción, a base de tramas de puntos, con las que se puede reproducir fielmente cualquier imagen, con todos sus efectos de claroscuro (figura 1).

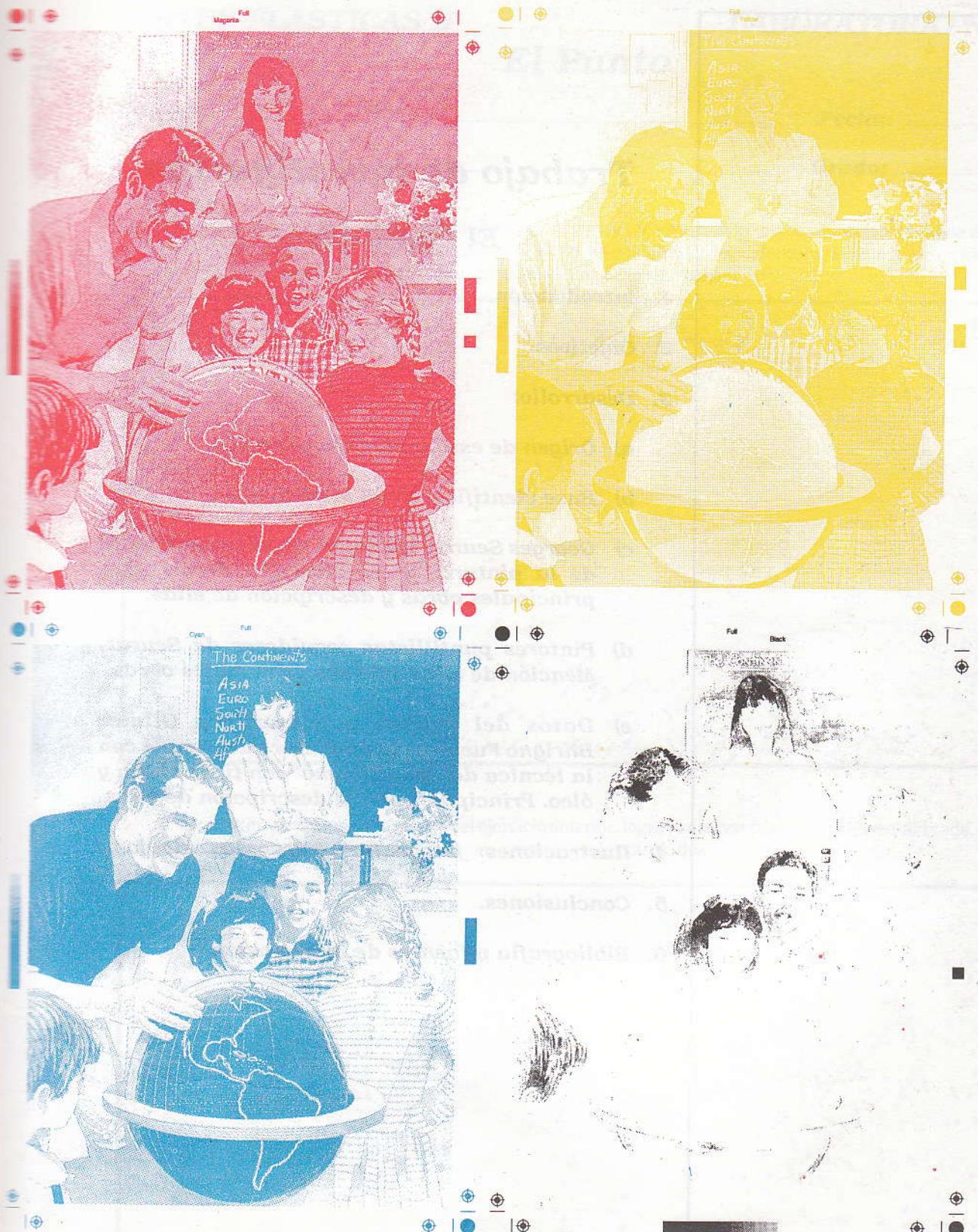
Si observas detenidamente con una lente, verás que en las ilustraciones litográficas, en blanco y negro, los puntos son blancos y negros, no existiendo puntos grises; ya que la visión de los grises se obtiene por la "fusión óptica" de los puntos blancos y negros (figuras 2).

1



2





Al utilizar en litografía los colores, se ocupan solamente cuatro: rojo, amarillo, azul y negro, obteniendo con ellos, toda la gama de matices, por la fusión óptica en nuestra retina, de los puntos de colores; en el ejemplo de esta página, no se uso el color negro, para que puedas observar como aún sin el uso de éste, se logran los tonos más oscuros de color.

# **Trabajo de Investigación**

## **El Puntillismo**

- 1. Introducción.**
- 2. Objetivos.**
- 3. Desarrollo:**
  - a) Origen de esta tendencia pictórica.
  - b) Base científica de El Puntillismo.
  - c) Georges Seurat iniciador de este movimiento de la pintura. Breve biografía de él. Sus principales obras y descripción de ellas.
  - d) Pintores puntillistas seguidores de Seurat. Mención de ellos y de sus principales obras.
  - e) Datos del artista guatemalteco Gilmer Bhrigno Fuentes, como pintor que cumple con la técnica del "puntillismo" con tinta china y óleo. Principales obras, descripción de ellas.
- 4. Ilustraciones: fotografías, fotocopias, dibujos.**
- 5. Conclusiones.**
- 6. Bibliografía y fuentes de información.**

## Unidad II

# La Línea

### Objetivos

- *Reafirmar los conocimientos adquiridos en años anteriores sobre la línea y ampliarlos.*
- *Analizar la línea y definirla.*
- \* *Practicar creativamente las funciones de la línea en diversos diseños.*
- *Emplear correctamente el ritmo caligráfico y el ritmo lineal.*
- *Desarrollar la capacidad creadora para que, por medio de ella, comprender los aspectos intrínsecos de la línea.*
- \* *Distinguir la línea y su predominio en la arquitectura nacional.*

### Introducción

Recordemos que el arte es una de las necesidades que el hombre tiene que satisfacer, y que se manifestó desde la época primitiva, cuando él quiso expresar un pensamiento o un sentimiento, para lo cual usó la **línea**, al dibujar símbolos o figuras, en las paredes de las cuevas en donde habitaba.

Figuras de personas, de animales, escenas de caza, de combates, etc., han quedado dibujados, pintados o grabados en dichas paredes, desde hace miles de años.

Conforme el hombre se civiliza, su arte mejora; pero, en sus obras, la **línea** siempre se manifiesta como elemento fundamental de la composición y de la creación, como lo podemos observar en las pinturas, esculturas y edificios del oriente antiguo y de los mayas.

En la edad media, observamos el predominio de la linea vertical en la construcción de las catedrales góticas de Europa, de los siglos XII y XIII

Y qué decir de la época colonial en América, en donde hubo un predominio de la linea curva en la construcción de los edificios y de las iglesias, al igual que en las esculturas del barroco colonial.

Y en esta época moderna, en donde los edificios son de muchos niveles, con un predominio de las líneas verticales y horizontales, en su construcción.

En conclusión, en el principio de toda obra de arte, encontraremos las líneas, en sus distintas posiciones y relaciones.

## *La Línea*

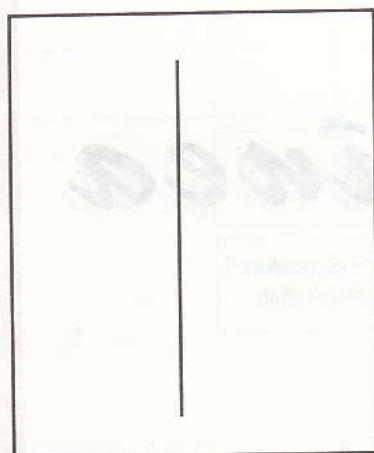
La línea, teóricamente, posee longitud; pero carece de anchura y espesor. Pero, para cumplir con los objetivos de nuestro estudio, diremos que la línea es bidimensional o sea que tiene longitud y anchura; de manera que podemos utilizar términos tales como: una línea ancha o delgada, larga o corta.

Estos términos son subjetivos, por lo que siempre los referiremos con respecto al plano sobre el que trabajamos; pues, una línea nos puede parecer larga referida a un plano, pero, la misma línea nos parecerá corta, en un plano de mayores dimensiones (figuras 1 y 2).

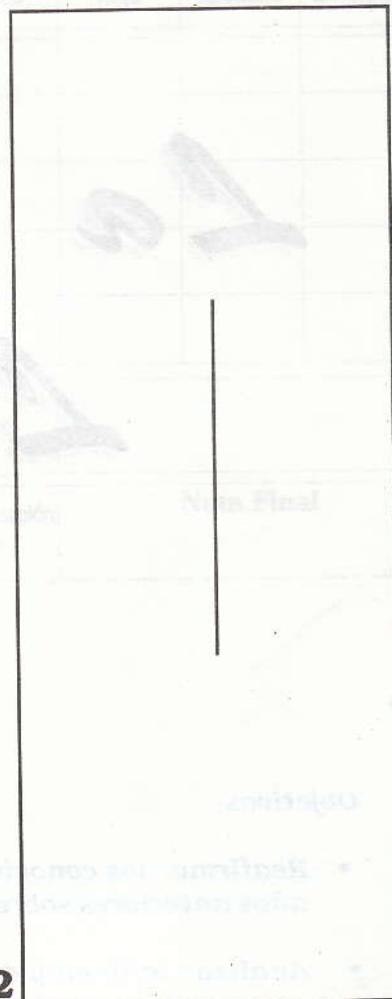
Cuando la relación del largo con respecto al ancho de una línea, no se mantiene en una proporción lógica, según lo definido, ésta deja de ser línea para convertirse en una superficie o plano (figura 3).

3

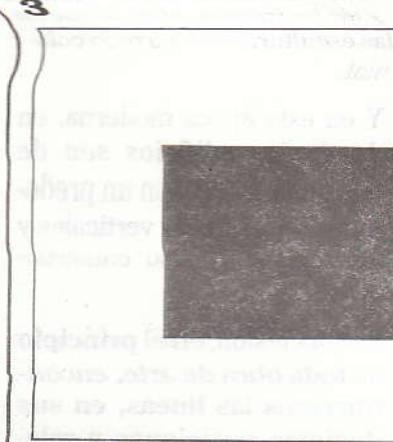
## *Características de la Línea*

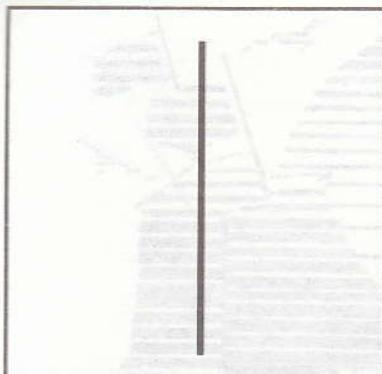


1

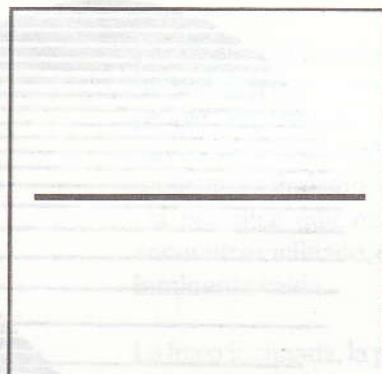


2

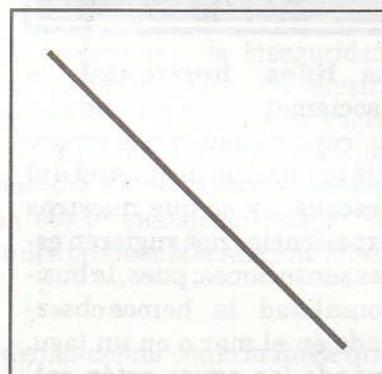




Vertical

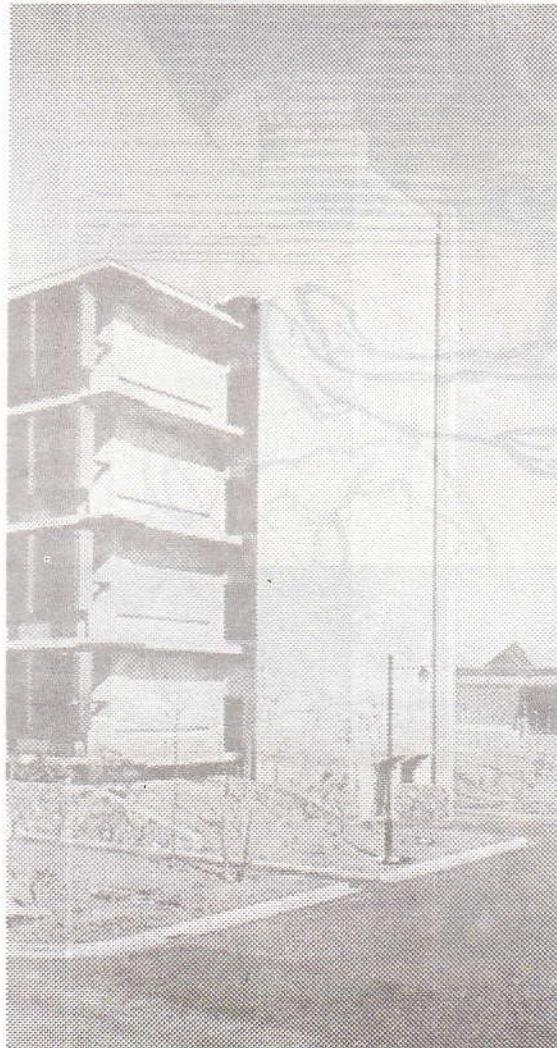


Horizontal



Inclinada

## Dirección Lineal



La línea recta toma diferentes nombres, según sea su posición en el espacio; de esa manera diremos que una recta es **vertical**, **horizontal** o **inclinada**. Estas posiciones de la línea, en el espacio bidimensional, genera en nosotros diferentes sensaciones, según las asociemos con experiencias vividas anteriormente.

Es así como la línea vertical, la asociamos con el equilibrio, la seguridad, la justicia y la espiritualidad; y es porque, inmediatamente, al observar una línea vertical, consciente o inconscientemente, la asociamos a la verticalidad de los edificios y ¡qué más estable a nuestra vista que un edificio!

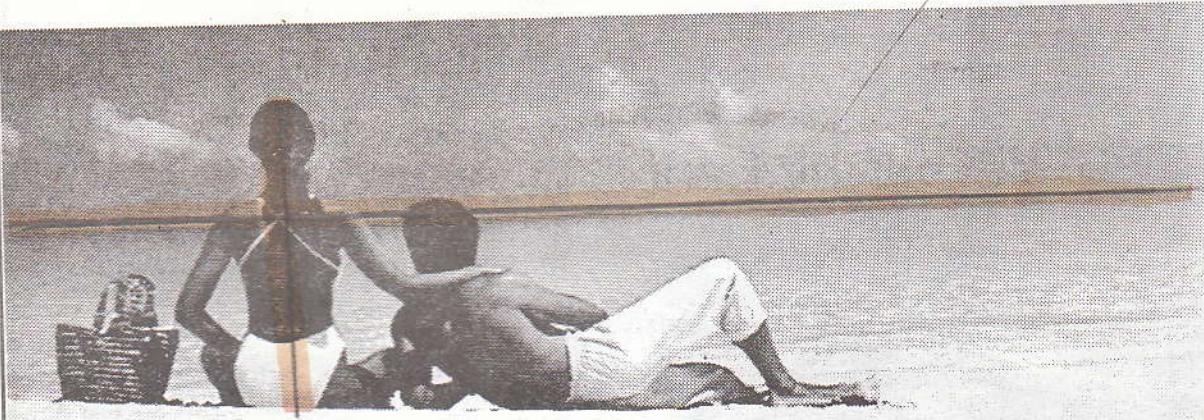
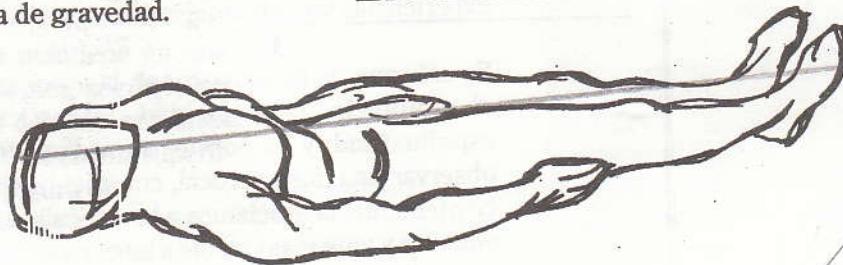
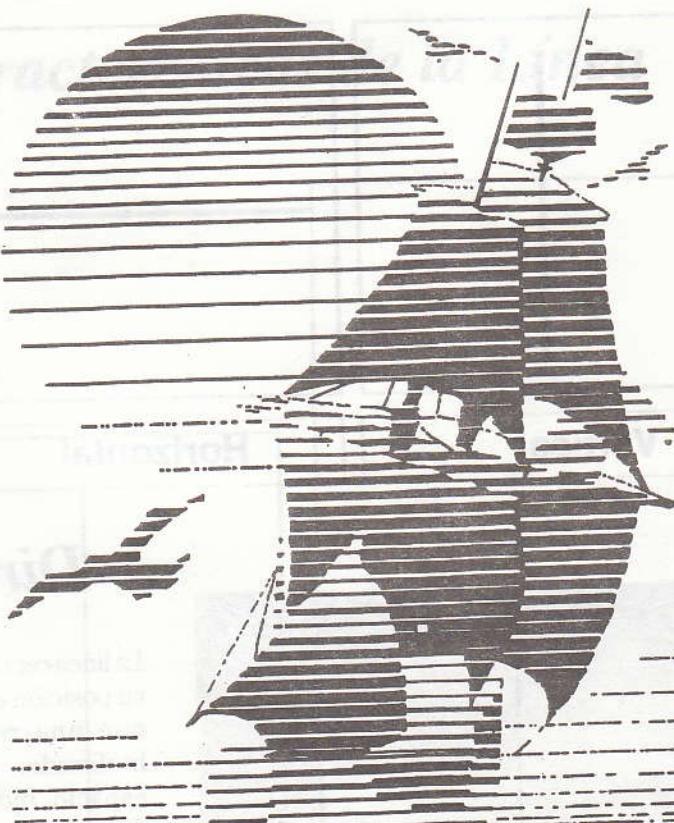
Esta verticalidad, en la construcción, está dada por un instrumento muy simple y tan antiguo, casi como el hombre mismo, que es la **plomada** (figura 1).

La plomada es un instrumento sencillo que se basa en la ley de gravedad, que es la fuerza que atrae todos los cuerpos hacia el centro de la tierra; por consiguiente, podemos definir la línea vertical como la trayectoria que sigue un cuerpo al caer libremente en el espacio, por acción de la gravedad.

## *La Línea*

La línea horizontal la asociamos con la serenidad o la tranquilidad, con el reposo o la calma, con la quietud o el descanso; y es que nuestras experiencias nos sugieren estas sensaciones; pues, la horizontalidad la hemos observado en el mar o en un lago, cuando las aguas están calmadas y en reposo; asimismo, cuando nosotros descansamos, alcanzamos un mayor reposo cuanto más cerca estamos de adaptar nuestro cuerpo a la línea horizontal.

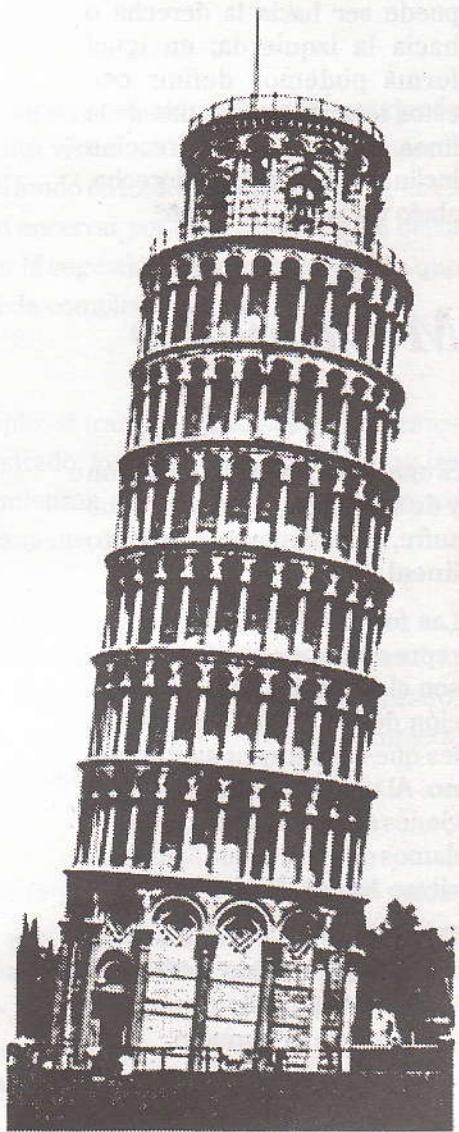
La horizontalidad la podemos definir como la posición que toma la superficie de un líquido en equilibrio o reposo, en donde la superficie es perpendicular a la dirección de la fuerza de gravedad.





La **línea inclinada**, la asociamos a la inseguridad, inestabilidad, dramatismo, caída y descenso. Por nuestra propia experiencia sabemos que al sufrir una caída, nuestro cuerpo pierde el equilibrio y toma una posición inclinada; asimismo, si un edificio, que nuestra experiencia nos dice que es un objeto totalmente estable, se encuentra inclinado, eso nos produce la sensación de una inminente caída.

La línea inclinada, la podemos definir como la **línea que toma cualquier posición en el espacio, fuera de la posición vertical y horizontal**.



## Sentido Lineal

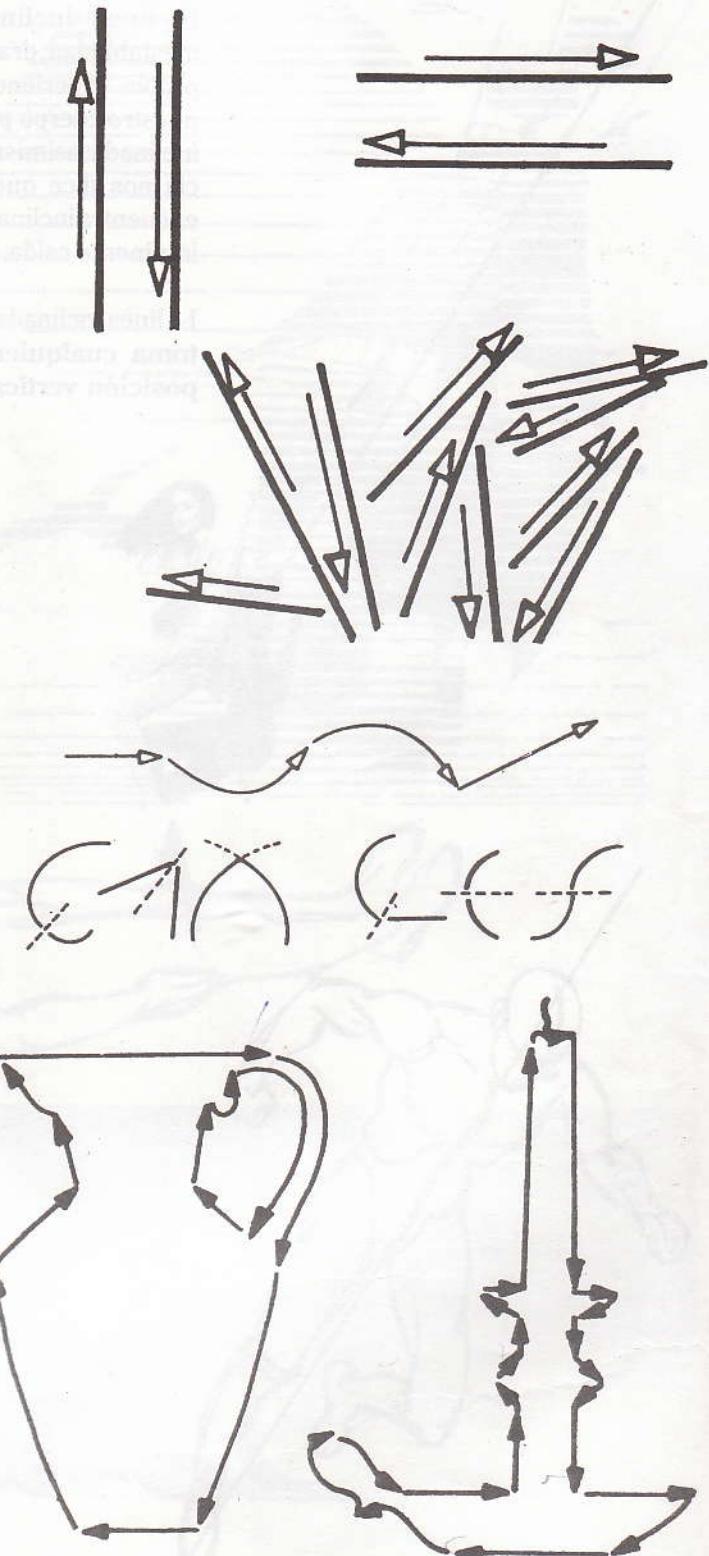
Ahora, agregaremos una característica más a la dirección lineal y es el **sentido de desarrollo** de la línea; así, si la línea está en dirección vertical, su sentido puede ser hacia arriba o hacia abajo; si está en dirección horizontal, su sentido puede ser hacia la derecha o hacia la izquierda; en igual forma podemos definir con estos términos, el sentido de la línea que sigue la dirección inclinada: arriba y a la derecha, abajo y a la izquierda, etc.

## Movimiento Lineal

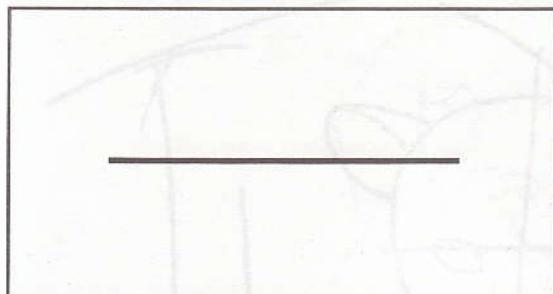
Si una línea cambia de dirección y de sentido, a este cambio que sufre, le llamamos **movimiento lineal**.

Las formas de los objetos que representamos gráficamente, son el resultado de la combinación de los movimientos lineales que constituyen **su contorno**. Al unir diferentes combinaciones de movimientos lineales, damos origen a lo que llamamos **ritmo lineal**.

Definimos el **Ritmo Lineal** como la **repetición ordenada y encadenada** de elementos lineales en el espacio.

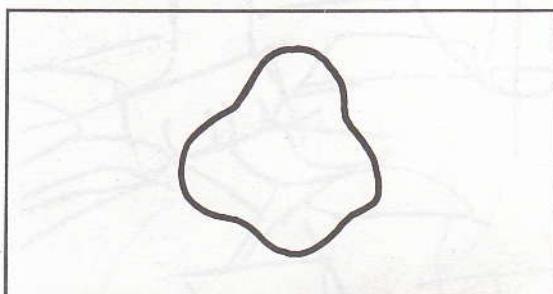


## *Contornos*



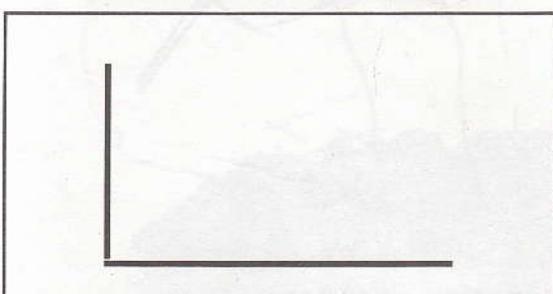
1

Una línea puede ser un elemento visualmente aislado sobre un fondo (figura 1); pero, tan pronto como una línea o combinación de ellas encierra un área, su carácter cambia radicalmente y se convierte en **contorno** (figura 2).



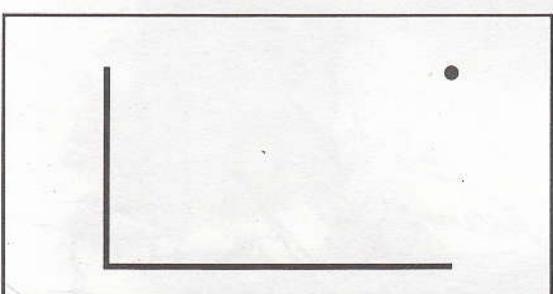
2

La línea constituye, ahora, como **contorno**, los límites de una superficie bidimensional que se encuentra sobre otra superficie que le sirva de fondo.



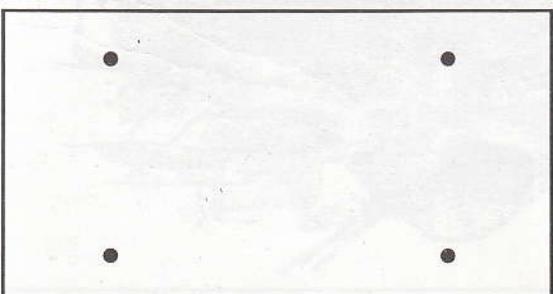
3

La línea, como **contorno**, tiene un gran poder de cerramiento visual, y de esa manera convierte partes del fondo en figura. Para lograr esto, no es necesario encerrar por completo un área, basta con lograr la sugerión de cerramiento para que el ojo pueda completar la figura.



4

Por ejemplo, si trazamos dos lados adyacentes de un cuadrado, formamos un ángulo recto y las líneas comienzan a definir un espacio; pero, no muy claramente (figura 3).



5

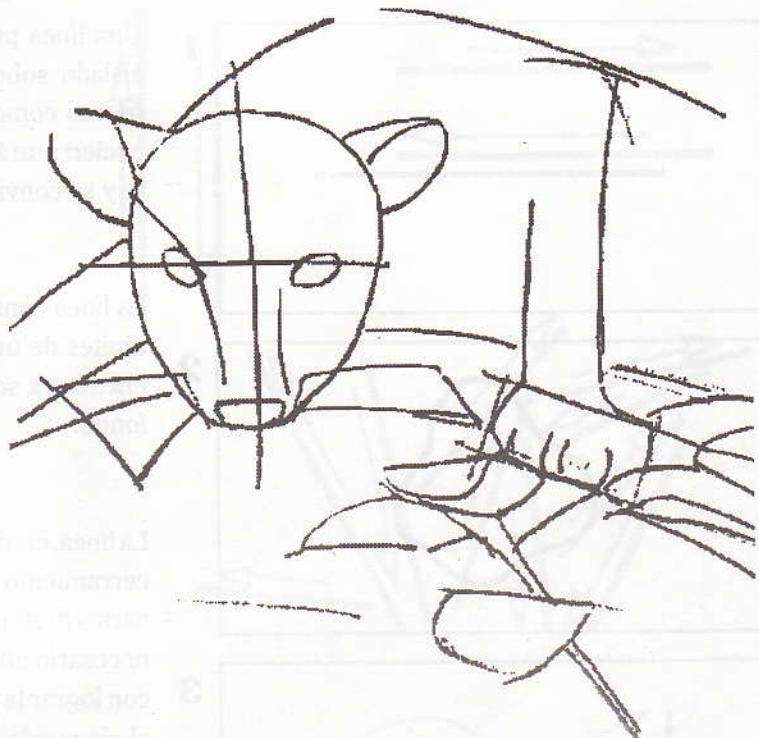
Ahora, si colocamos un punto en donde tendría que estar el vértice opuesto al ángulo trazado, vemos un rectángulo; mentalmente completamos los dos lados ausentes (figura 4).

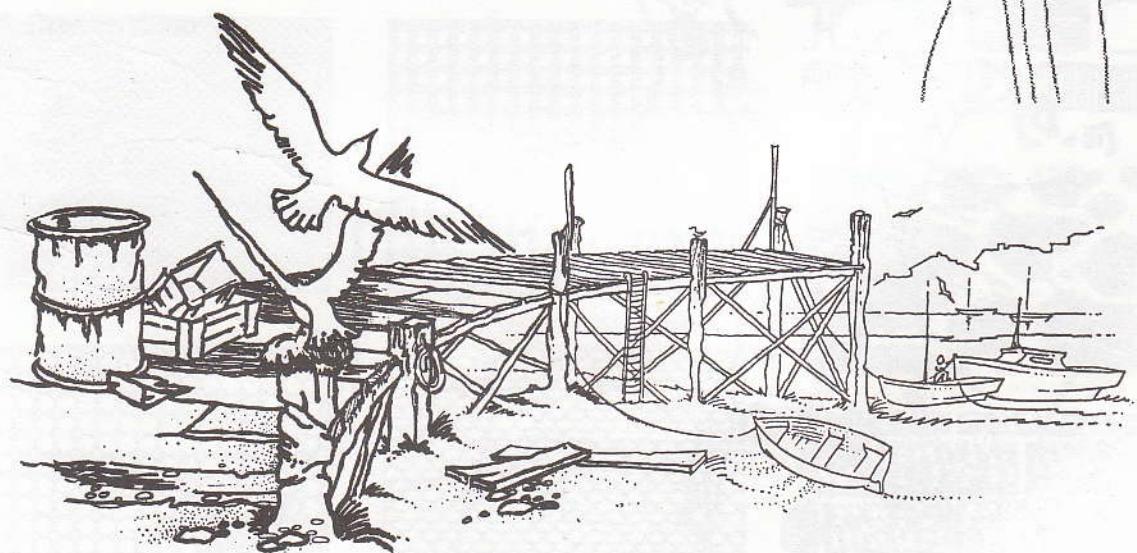
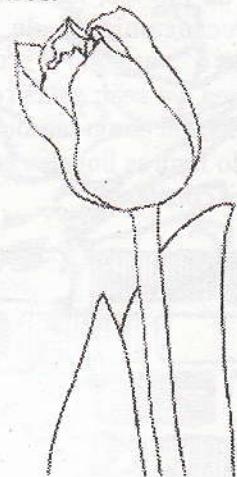
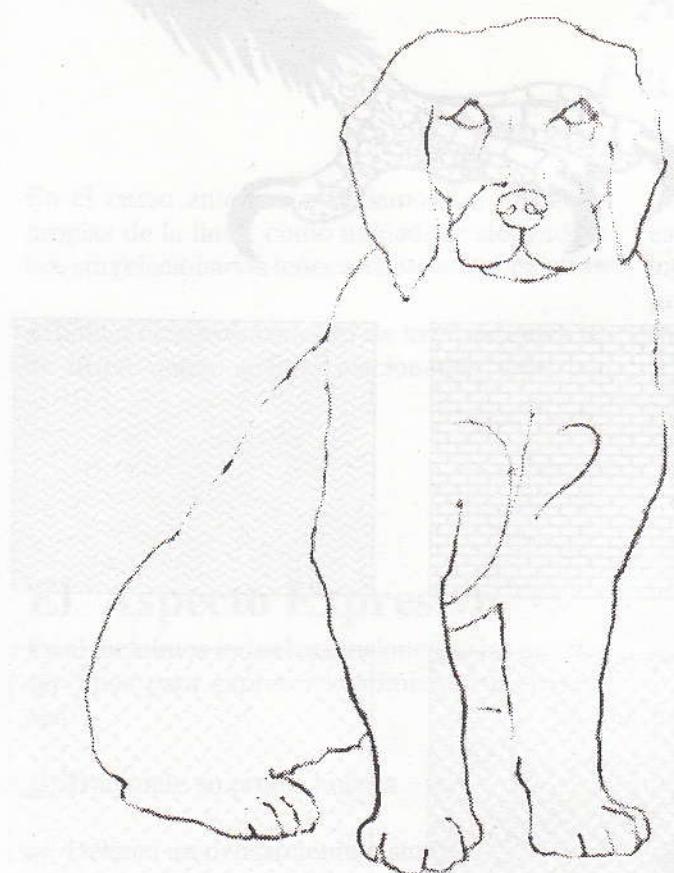
## *La Línea*

La facultad que tiene la línea de **cerramiento**, es de la que nos valemos para nuestras representaciones gráficas. Pero, ten presente que al observar los objetos naturales, no verás en ellos, líneas que definen su forma; el hecho de trasladar los objetos a nuestro papel, por simples líneas, es un proceso mental de abstracción.

Valiéndonos de este proceso de abstracción, al realizar cualquier dibujo, empezaremos trazando esquemáticamente el contorno de la figura o bien el contorno de la figura geométrica que contiene el objeto que queremos representar.

A esta representación esquemática del contorno es a lo que llamamos **bosquejo** o **sketch**.





Recuerda, siempre, que por el **contorno** son reconocidas las cosas, siendo éste el primero y más simple informe de la realidad tangible; por el contorno es, también, posible expresar las tres dimensiones de los objetos, **largo, ancho y altura**, en un plano bidimensional.

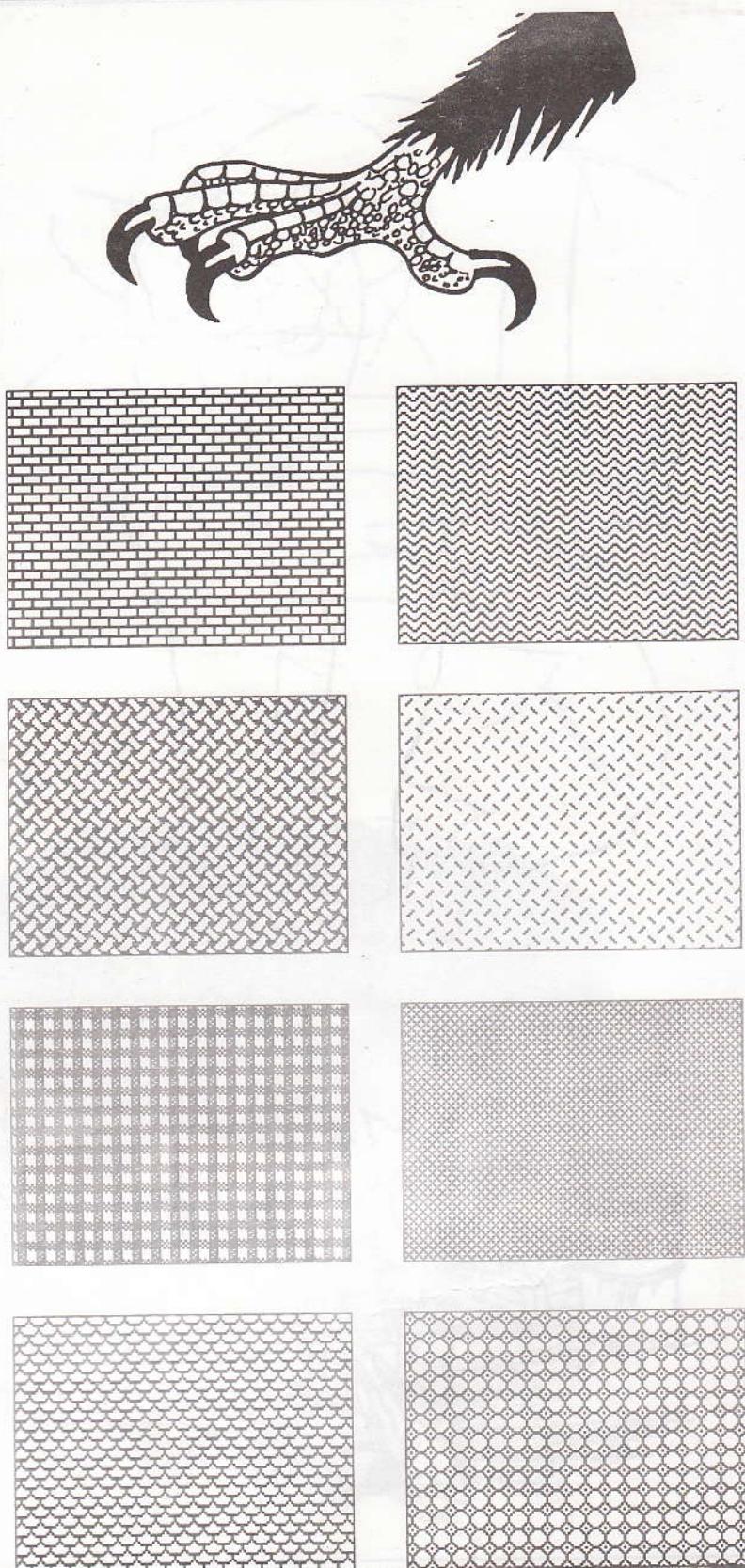
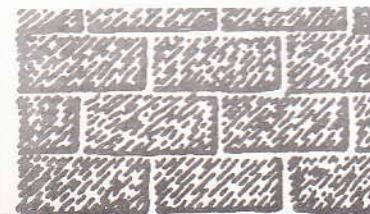
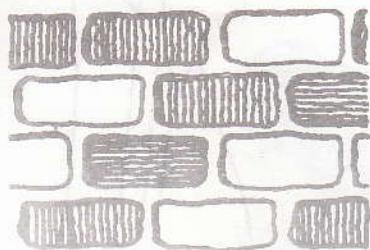
Para lograr el efecto de profundidad, en nuestro bosquejo o sketch, recurriremos a la ilusión que nos produce la línea, trazándola más gruesa cuanto más próximo se supone el objeto y más delgada a medida que se aleja de nosotros.

# *La Línea*

## *Textura Lineal*

Al representar gráficamente los objetos, por medio de líneas, además de realizar su contorno, tratamos de representar, lo más natural que nos sea posible, las diferentes calidades y aspectos de su superficie.

Para lograr el efecto visual de "textura", en nuestras representaciones, se recurre a infinidad de efectos, tales como el entrecruzamiento de líneas rectas o variando el grosor de la línea, ya sean éstas rectas o curvas; así como también utilizando figuras lineales en repetición constante.



## Agrupamiento de las Funciones de la Línea

En el curso anterior, estudiamos las funciones propias de la línea, como unidades independientes, sin relacionarlas teóricamente unas con otras.

Al hablar de **agrupamiento de las funciones de la línea** estamos interrelacionando unas con

otras, de acuerdo a la función que cumplen, y de esa manera formaremos tres grupos básicos, tomando en cuenta las siguientes aspectos: **expresivo, formal o constructivo y representativo**.

### El Aspecto Expresivo

En él incluimos todas las funciones de las que nos servimos para expresar sentimientos y emociones.

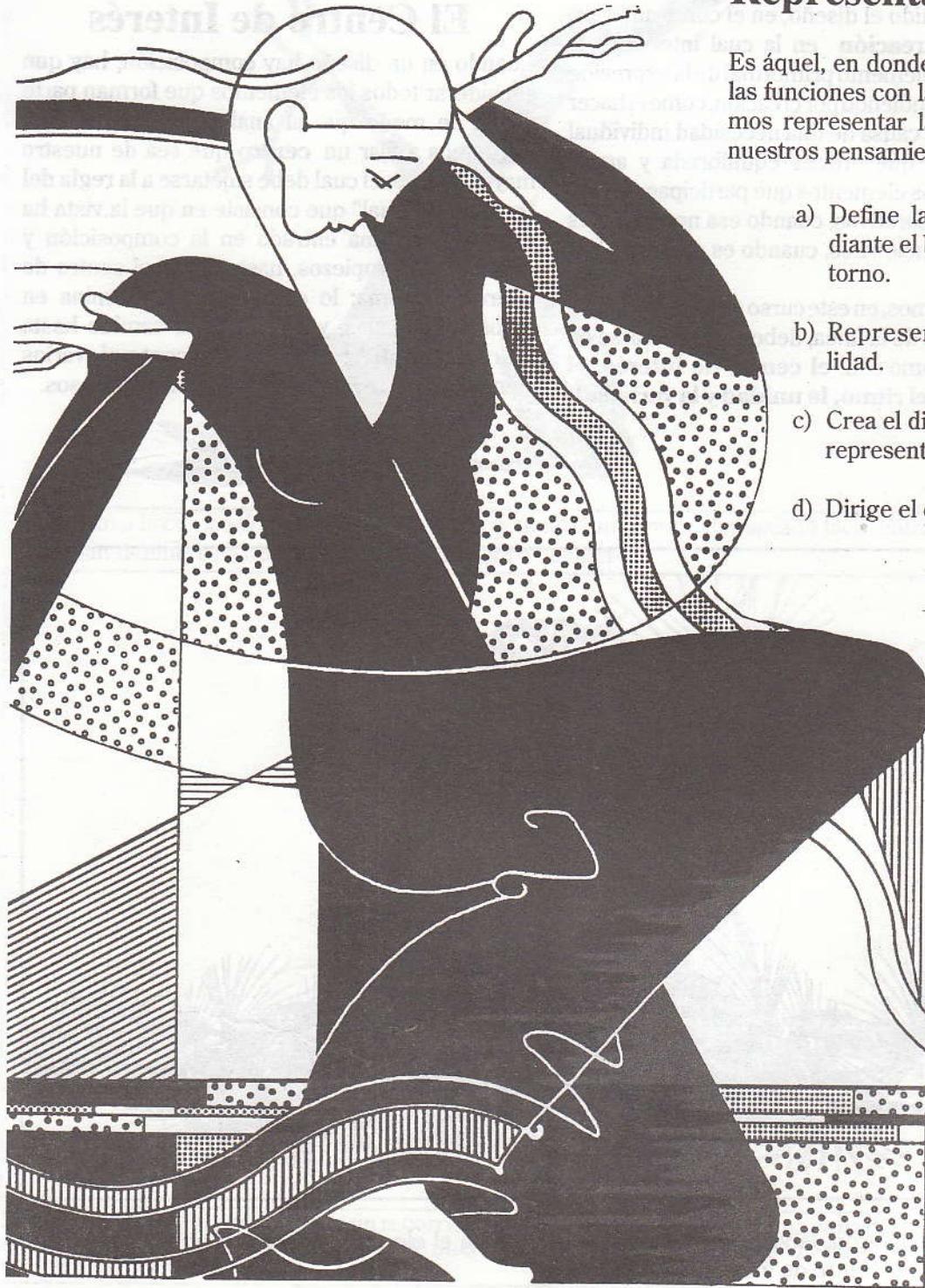
- a) Transmite su propia belleza
- b) Delinea un pensamiento o símbolo
- c) Expresa un sentimiento
- d) Crea un ritmo



## El Aspecto Representativo

Es aquél, en donde agrupamos las funciones con las que podemos representar la realidad o nuestros pensamientos.

- a) Define la forma mediante el borde o contorno.
- b) Representa la realidad.
- c) Crea el diseño o representación.
- d) Dirige el ojo por



## *La Línea*

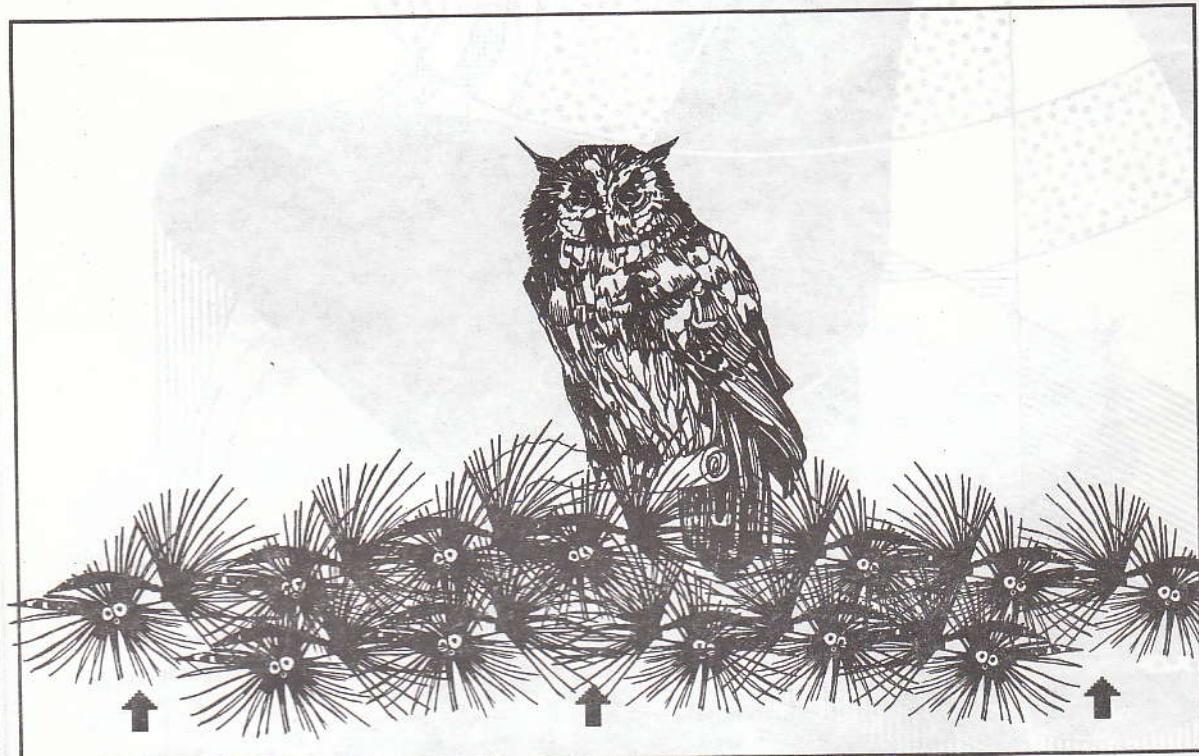
## *El Diseño*

Hemos definido el diseño, en el curso anterior, como una **creación** en la cual interviene la línea, como elemento primordial de la expresión plástica; entendiendo por creación, como el hacer algo nuevo a causa de una necesidad individual o de grupo, que ordena equilibrada y armónicamente los elementos que participan en ella; con fines decorativos, cuando esa necesidad es estética o funcionales, cuando es utilitaria.

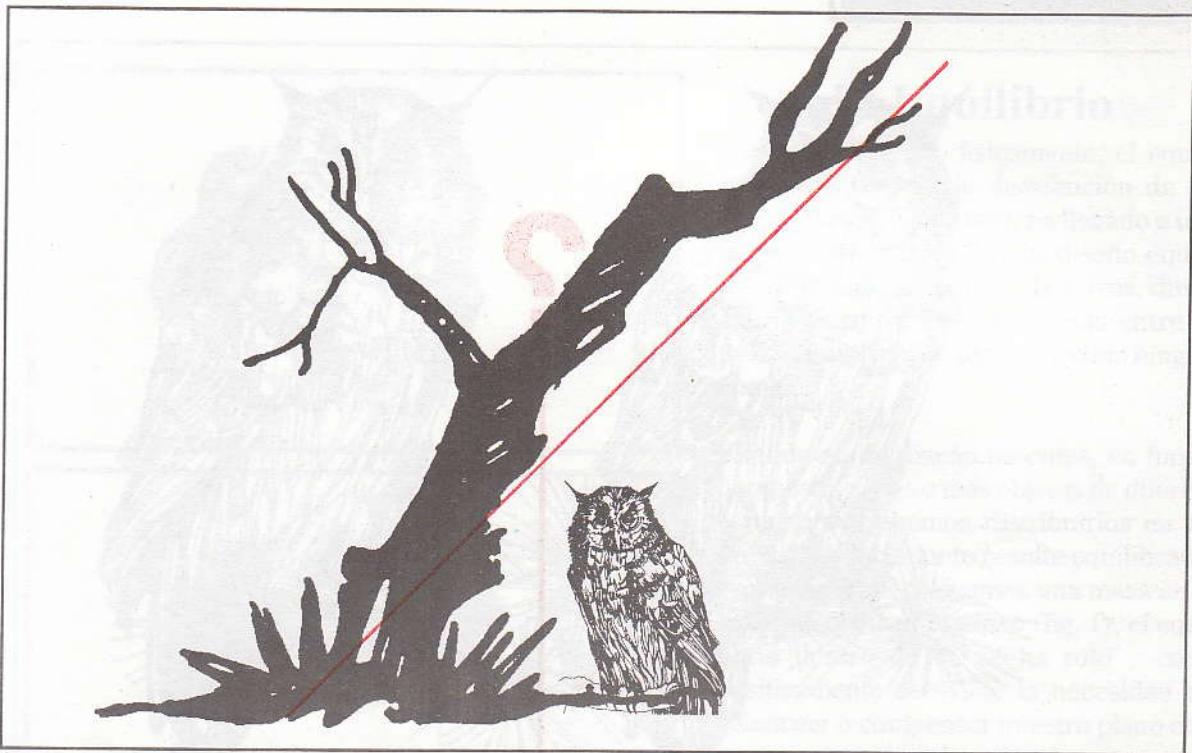
Nos referiremos, en este curso a otros elementos que, además de la línea, deben considerarse en el diseño, como son: **el centro de interés, el equilibrio, el ritmo, la unidad y la variedad.**

### **El Centro de Interés**

Cuando en un diseño hay composición, hay que considerar todos los elementos que forman parte de él; de modo que al analizarlos, uno a uno, lleguemos a fijar un **centro** que sea de nuestro mayor interés; el cual debe sujetarse a la regla del "recorrido visual" que consiste en que la vista ha de encontrar una entrada en la composición y marchar, sin tropiezos, hasta llegar al centro de interés del tema; lo contempla, lo examina en todos sus detalles, y prosigue su camino hasta salir del cuadro. A continuación encontrarás varios ejemplos, que te ilustrarán los diferentes casos.



En esta composición, la vista, encuentra una barrera en el elemento inferior, y no encuentra una entrada hacia el centro de interés.

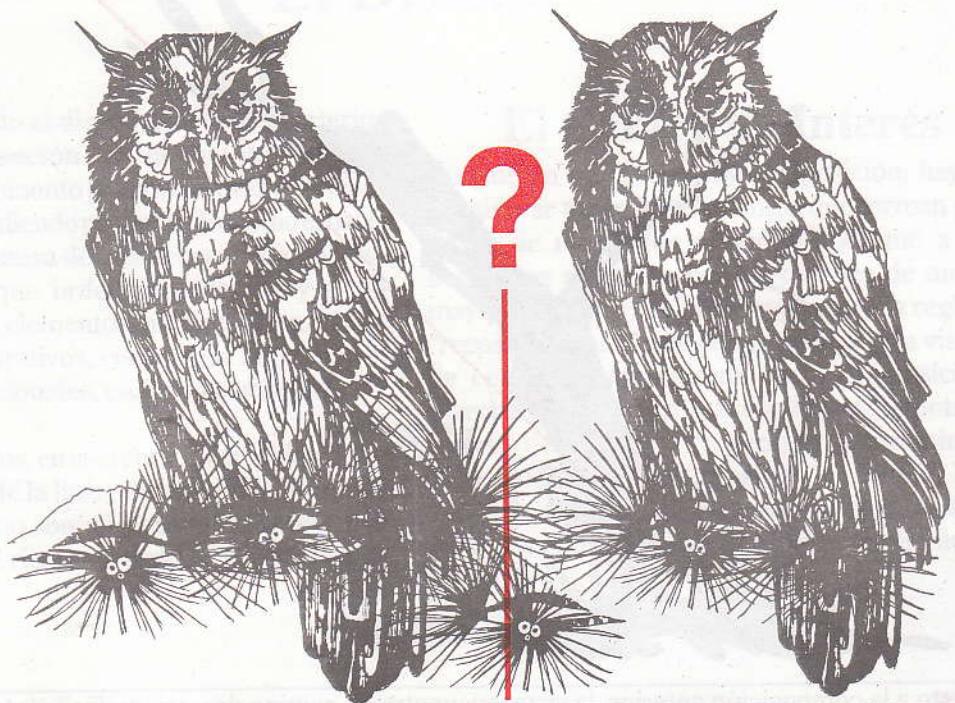


Lo opuesto a la composición anterior, la vista, encuentra un camino demasiado fácil, entra y sale del cuadro sin detenerse a observar y no fija un centro de interés

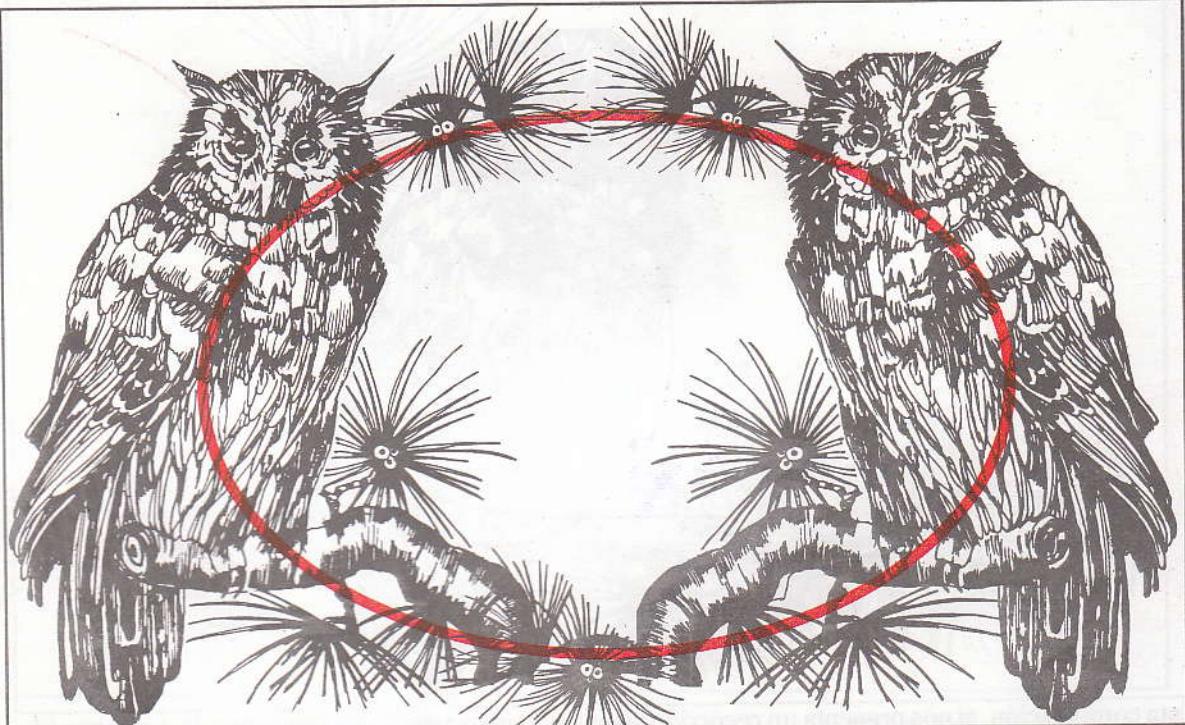


Esta composición, sí nos presenta un recorrido visual, teniendo claramente una entrada, un recorrido que centra nuestra atención en el centro de interés, donde se detiene para examinarlo y posteriormente se desplaza por una salida.

## *La Línea*

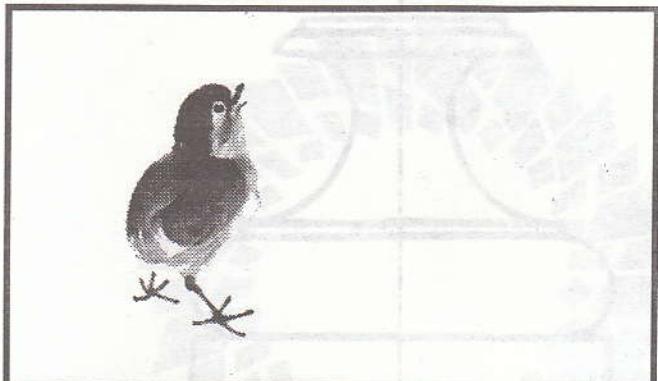


Una composición desafortunada, la vista se desorienta y no sabe donde fijar su atención; esto hace que el cuadro carezca de interés y la mirada se aparte de él.

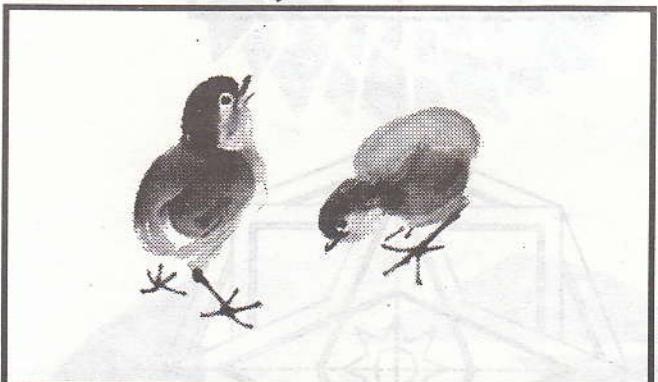


En esta composición, la vista al no encontrar una salida natural, se cansa de dar vueltas.

1



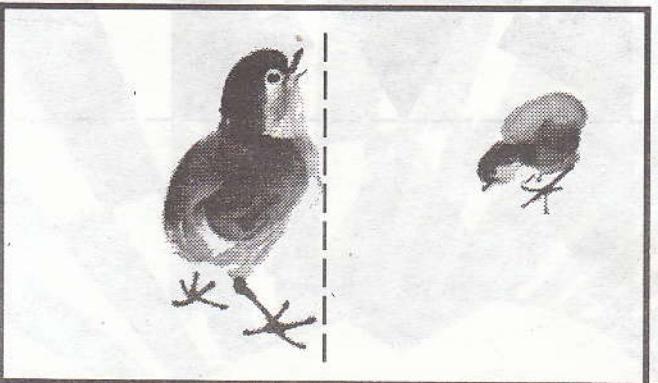
2



3



4



## El Equilibrio

Tanto visual como físicamente, el equilibrio es el estado de distribución de las partes, por el cual el todo ha llegado a una situación de reposo. En un diseño equilibrado, todos los factores de forma, dirección y ubicación, se determinan entre sí, del tal modo que no parece posible ningún cambio.

Cuando en un diseño tenemos, en forma compositiva, dos o más objetos de diferente tamaño, debemos distribuirlos en tal forma que el conjunto resulte equilibrado. Por ejemplo, si colocamos una masa en el extremo de nuestro plano (fig. 1), el equilibrio dentro de él, se ha roto y compositivamente se siente la necesidad de balancear o compensar nuestro plano con otra masa, colocada más al centro, que equilibre la composición (fig. 2). Para aclarar esto, hagamos una comparación con una balanza romana (fig. 3), en la cual se dispone de un peso y de un objeto a pesar.

Para conseguir el equilibrio hay que mover el peso hacia el extremo del aparato o a la inversa; en términos compositivos lo expresamos así: **“a menor masa, más al margen; a mayor masa, más al centro”**.

Al expresar la regla anterior, llamada “regla del equilibrio”, hemos hecho mención de un nuevo concepto, el de **“masa”**. En Artes Plásticas, el término masa lo emplearemos para designar cualquier mancha de color, dentro de nuestro plano; y es importante hacerte notar que las masas pesan y por eso es que, dentro de un diseño compositivo, podemos compensar una masa grande de color claro con una masa pequeña de color oscuro.

## Tipos de Equilibrio

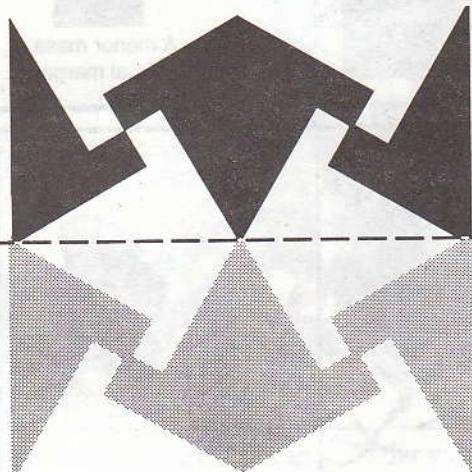
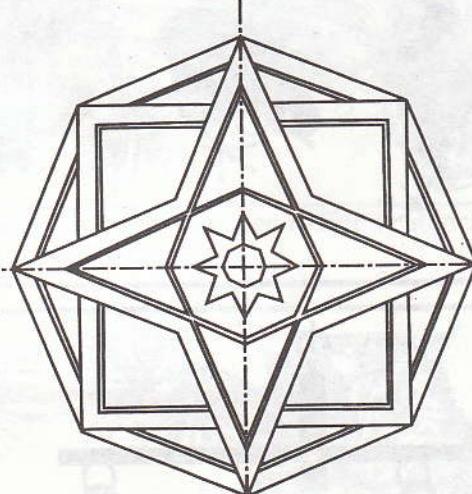
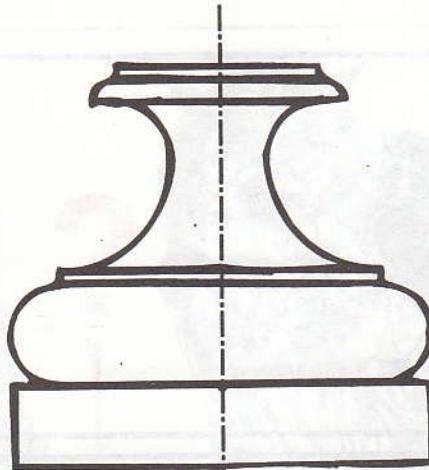
Pero, la manera más fácil de lograr el equilibrio, en un diseño compositivo, es pensar en él como en una igualdad de oposición. Ello implica la existencia de un eje de simetría o punto central en el campo, alrededor del cual las masas opuestas están en equilibrio. A partir de este concepto, tenemos tres clases de equilibrio: **axial**, **radial** y **oculto**.

### Equilibrio Axial

Consiste en el control de las masas opuestas, por medio de un eje central que puede ser: vertical, horizontal o ambos. La forma más simple en que se nos manifiesta el equilibrio axial es la **simetría**.

En un esquema exactamente simétrico, los elementos se repiten, como imágenes reflejadas en un espejo, a ambos lados del eje o ejes. Es el tipo más obvio de equilibrio y, en consecuencia, el más pobre en cuanto a variedad. Resulta especialmente útil en esquemas decorativos o composiciones muy formales.

Una composición puede ser simétrica, en cuanto a la forma; pero, asimétrica respecto al color. Esto significa que usamos principios distintos para equilibrar la forma y el color; este recurso nos da muy buenos resultados, cuando realizamos diseños decorativos.





### Equilibrio Radial

Significa el control de las atracciones de las masas opuestas, por la rotación alrededor de un punto central, o sea que dos o más elementos idénticos giran alrededor de dicho punto.

Para que te sea fácil identificar un diseño, realizado con equilibrio radial, recurriremos a la comparación de éste, con un diseño realizado con equilibrio axial, a partir del centro.

Observa y analiza las figuras y encontrarás que existen semejanzas entre el diseño radial y el axial, alrededor de un punto. La diferencia radica en que, el diseño radial, siempre debe tener movimiento giratorio; mientras que el simétrico es estático.

Se logra una variedad muy interesante de composiciones con el equilibrio radial, usando solo dos repeticiones del motivo.

El equilibrio radial se aplica, en especial, en esquemas decorativos, si bien aparece a veces en proyectos arquitectónicos.

Estos dos tipos de equilibrio: **axial** y **radial**, dan origen al **diseño simétrico**.

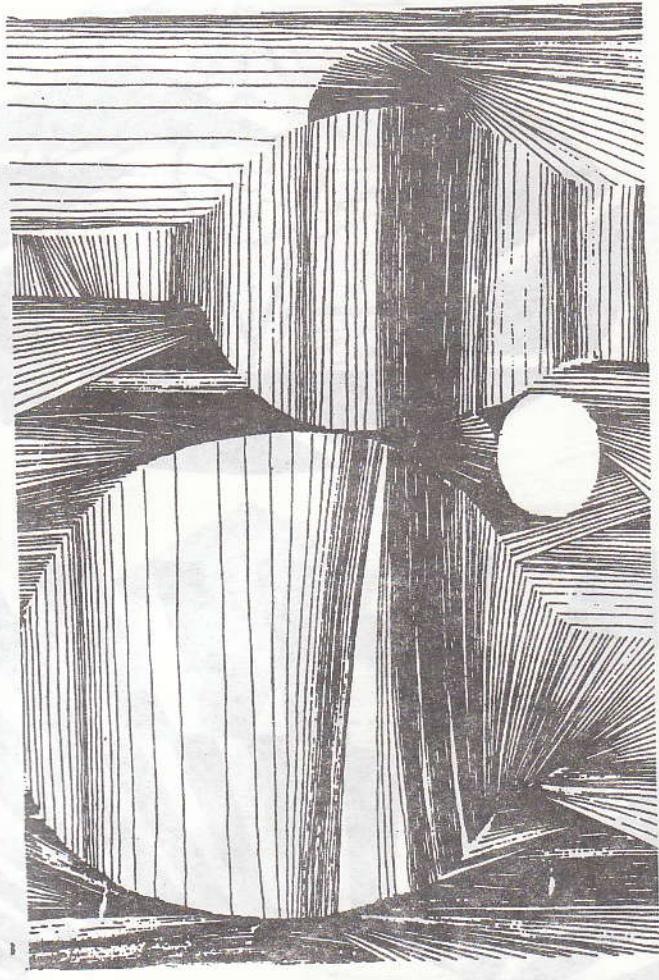
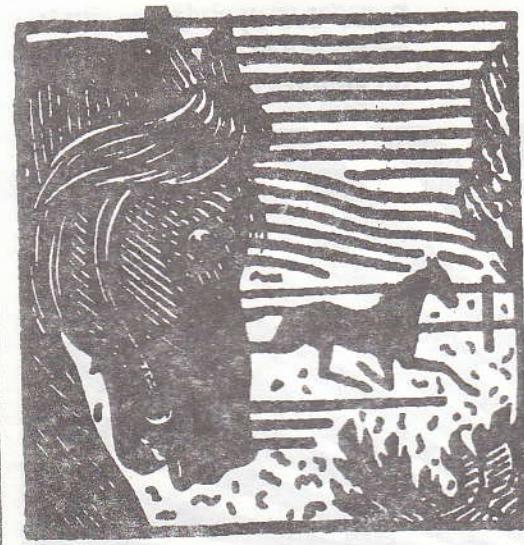
## *La Línea*

### Equilibrio Oculto

Significa el control de las atracciones opuestas por medio de una igualdad "sentida" entre las partes de una composición. No hay reglas para el equilibrio oculto, pues es cuestión de sensibilidad establecer las atracciones opuestas.

No utiliza ejes reales, como el equilibrio axial, ni puntos centrales como el radial; pero siempre existe un centro de gravedad "sentido" por el cual las partes de la composición, se equilibran.

El equilibrio oculto resulta el más interesante de los tres tipos; porque proporciona más libertad, aunque resulte el más difícil, pues exige un mayor control de las masas. Este tipo de equilibrio da lugar al diseño asimétrico.



## Diseño Formal

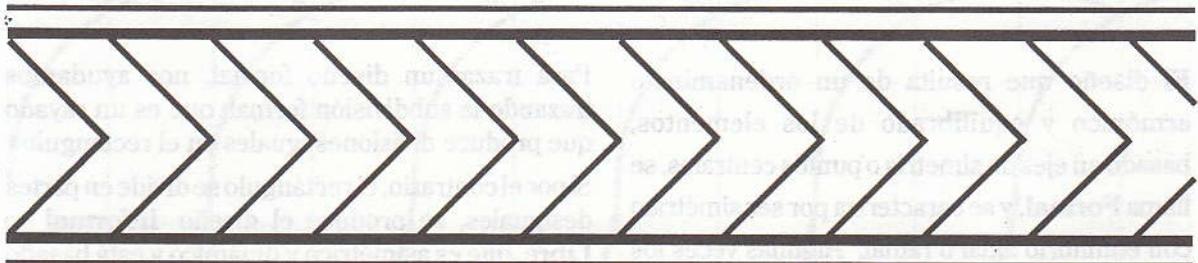
### El Ritmo

Es la constante repetición, con variantes de espacio, tamaño y forma entre un elemento y otros, conservando una unidad lógica. También lo definimos como la repetición ordenada y encadenada de elementos, en relación con el espacio.

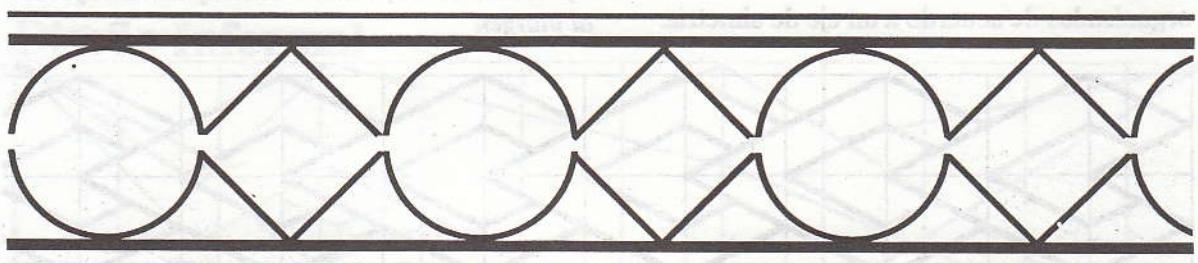
Los ritmos en la naturaleza son infinitos; pero éstos pueden ser descompuestos y reducirse a un pequeño número de tipos básicos. Por ejemplo, podemos notar que un solo ritmo ondulado, en diferentes combinaciones, nos permite crear una serie de formas diferentes.

Podemos realizar una clasificación de ritmos lineales básicos, atendiendo a la unión de dos o más movimientos lineales.

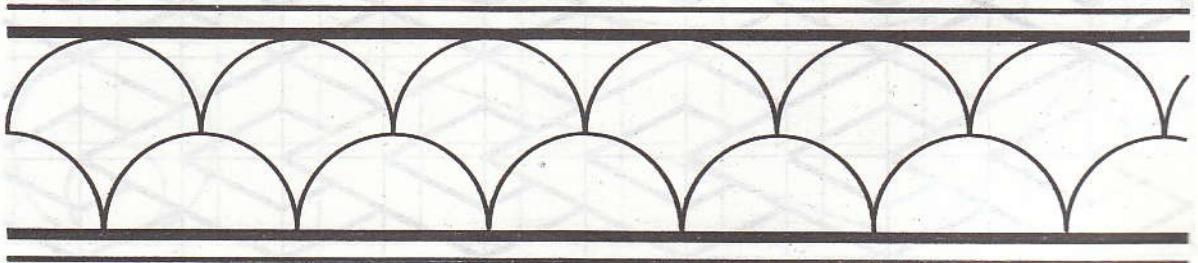
a) **Ritmo Rectangular:** Dos movimientos lineales rectos en dirección distinta.



b) **Ritmo Rectocurvado:** Dos movimientos lineales uno recto y el otro curvo, en diferente dirección.

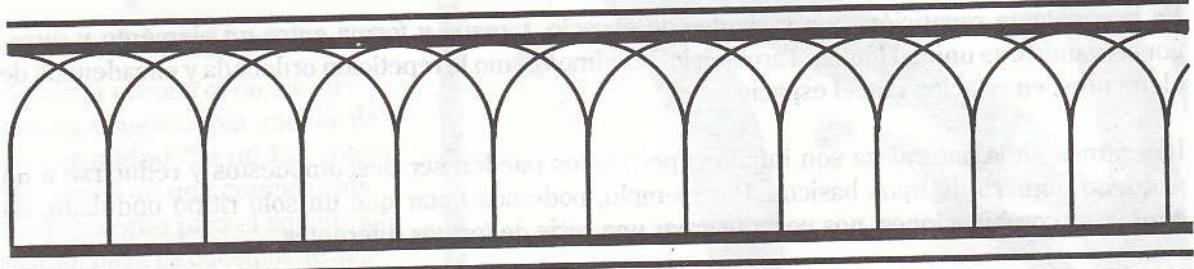


c) **Ritmo Curvo:** Dos movimientos lineales, curvos en diferente dirección.



## La Línea

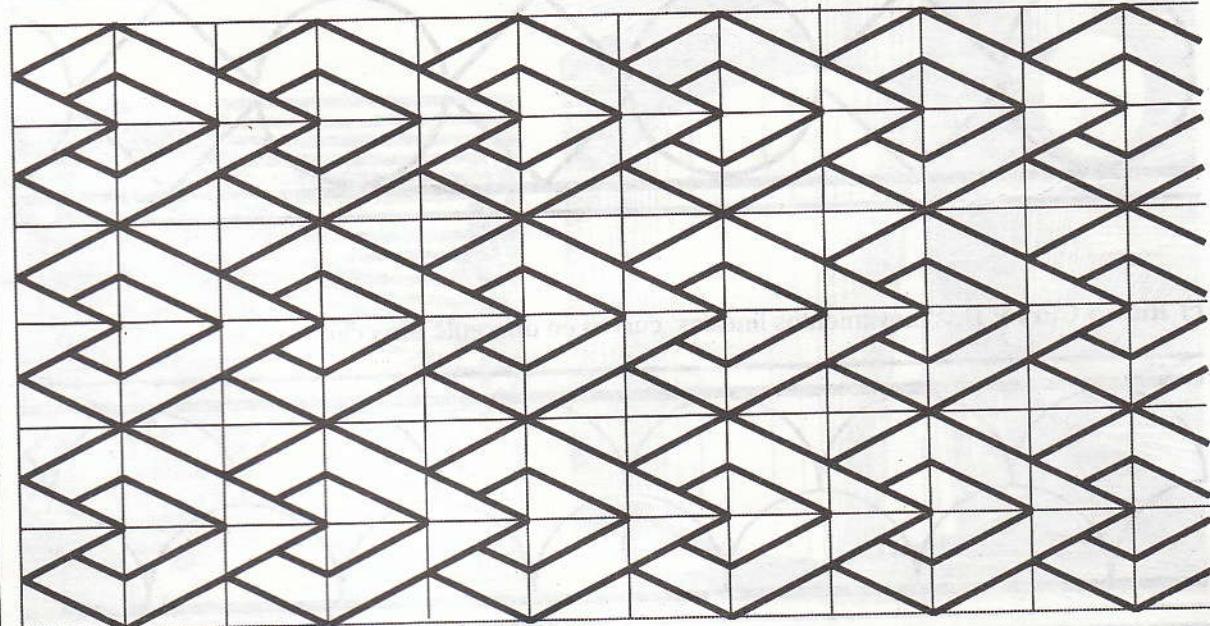
d) Asociación Rítmica: Está producida por la unión de más de dos ritmos lineales.



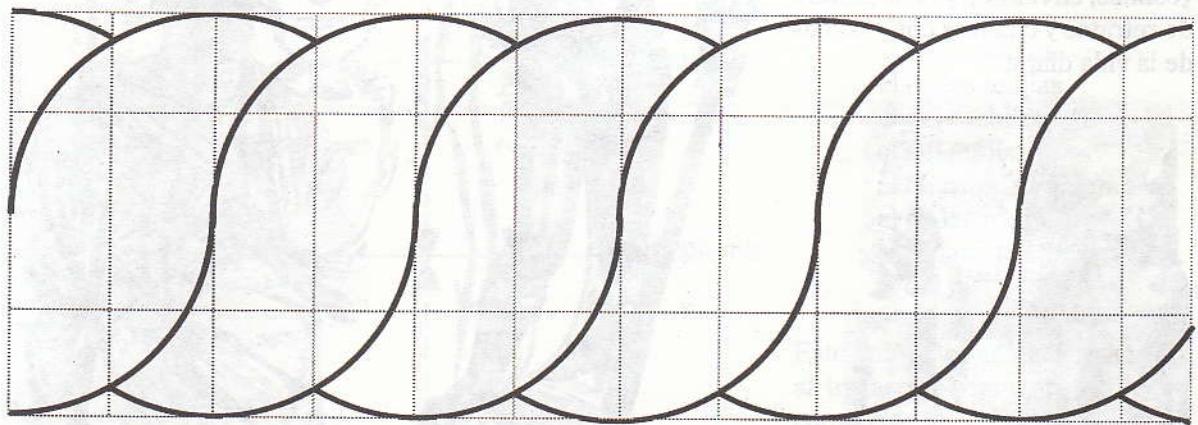
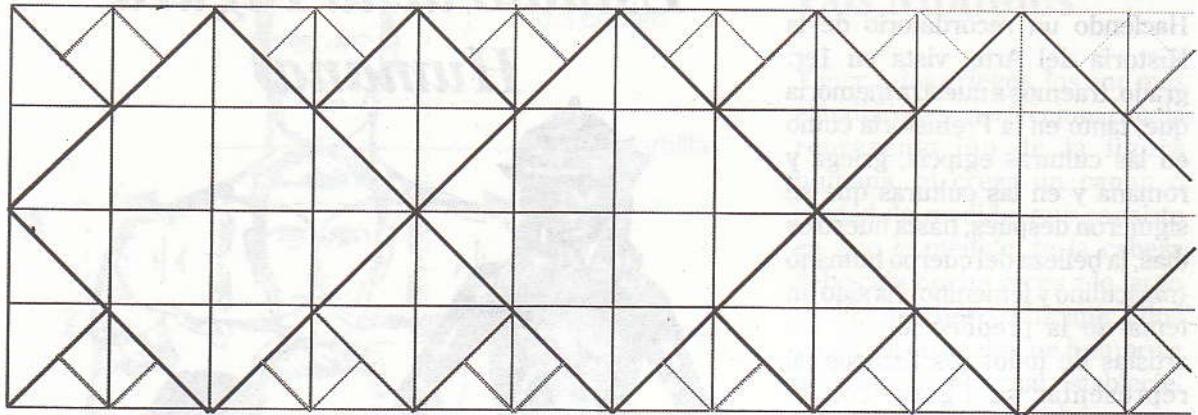
## Diseño Formal e Informal

El diseño que resulta de un ordenamiento armónico y equilibrado de los elementos, basado en ejes de simetría o puntos centrales, se llama **Formal**, y se caracteriza por ser simétrico con equilibrio axial o radial. Algunas veces los diseños formales son figuraciones de carácter decorativo que están constituidos por arabescos, lacerías, figuras geométricas, organizadas de acuerdo a un eje de simetría.

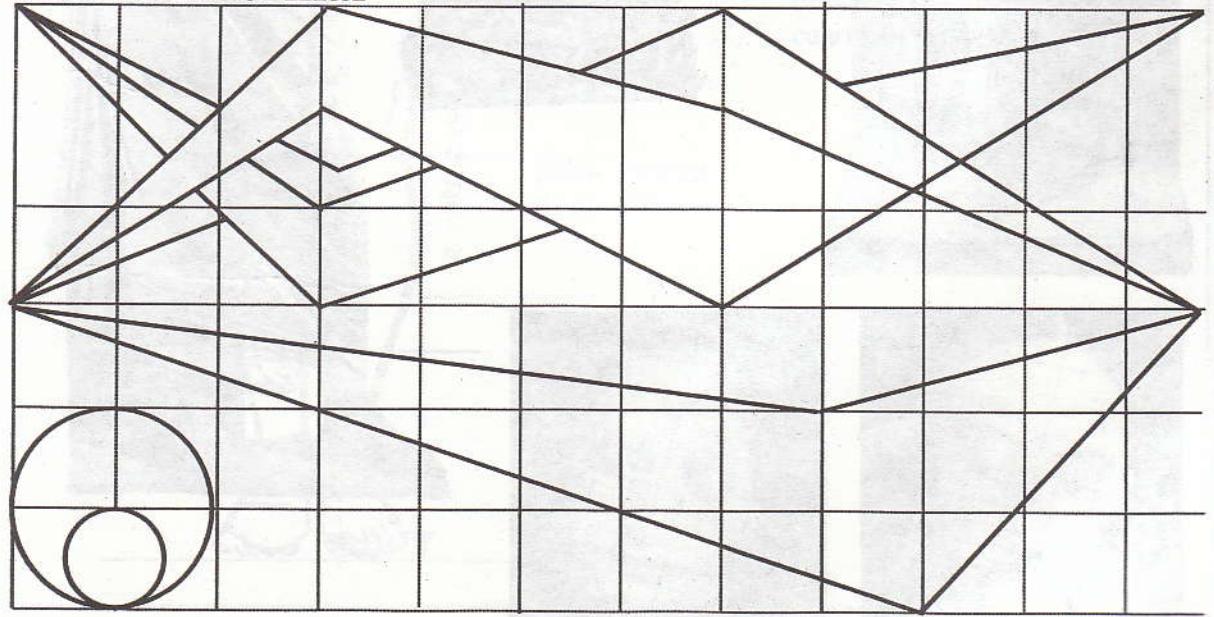
Para trazar un diseño formal, nos ayudamos trazando la subdivisión formal, que es un rayado que produce divisiones iguales en el rectángulo. Si por el contrario, el rectángulo se divide en partes desiguales, se produce el diseño **Informal** o **Libre**, que es asimétrico y dinámico y está basado en el equilibrio oculto de los elementos que intervienen en la ordenación, en donde se aplica el principio de la balanza: *"Si los elementos son diferentes, el más pesado al centro y el menos pesado al margen"*



**Diseño formal**



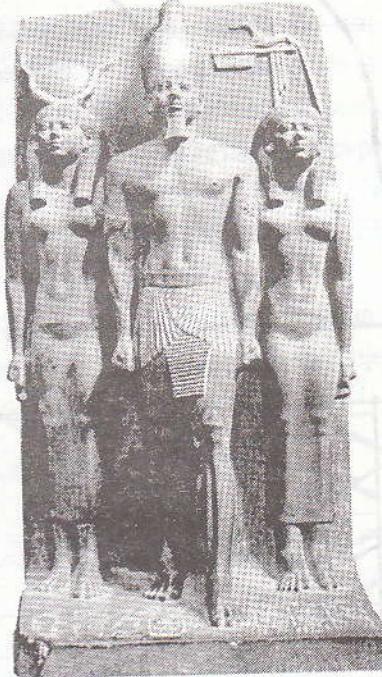
**Diseño Informal**

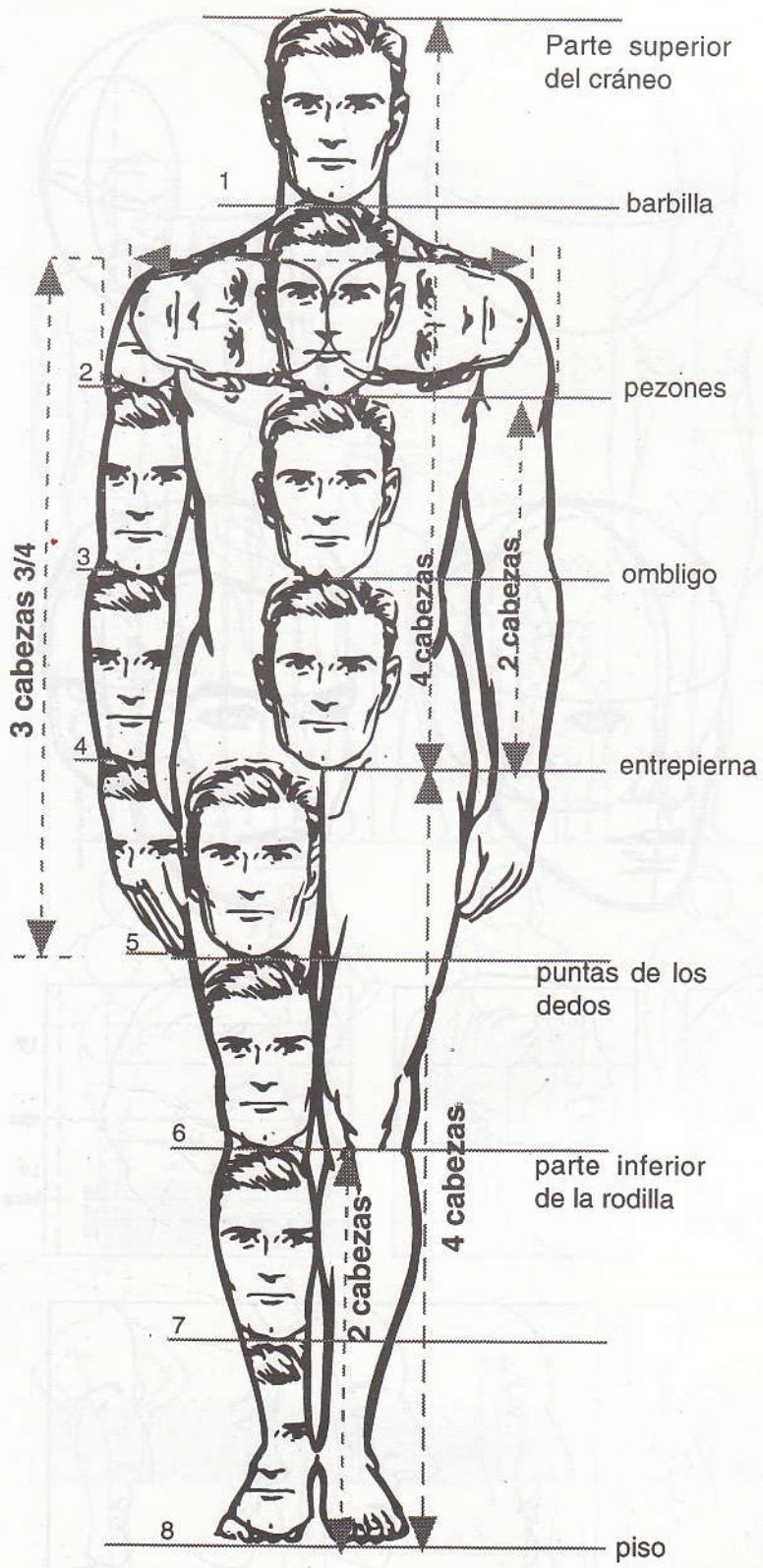


## *La Línea*

Haciendo un recordatorio de la Historia del Arte, vista en 1er. grado, traemos a nuestra memoria que, tanto en la Prehistoria como en las culturas egipcia, griega y romana y en las culturas que se siguieron después, hasta nuestros días, la belleza del cuerpo humano (masculino y femenino) ha sido un tema de la predilección de los artistas de todos los tiempos, al representar su figura, con el esculpido de estatuas, desnudas o vestidas; en relieve; y en la pintura de retratos y cuadros con escenas de la vida diaria.

## *Estudio de la Figura Humana*





## Los Módulos

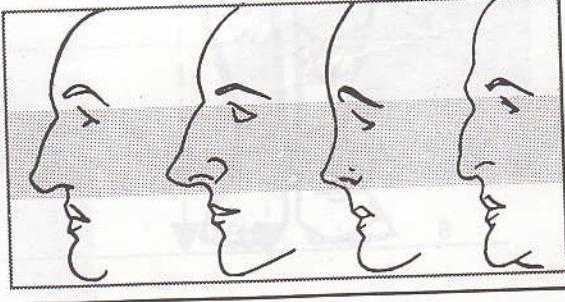
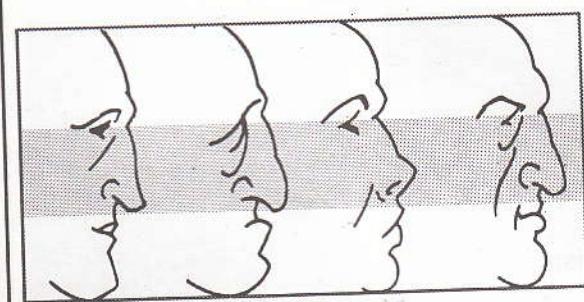
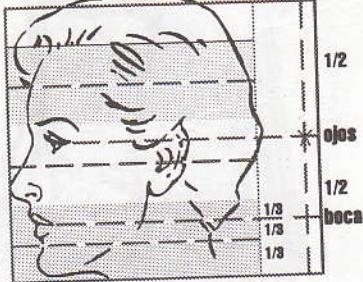
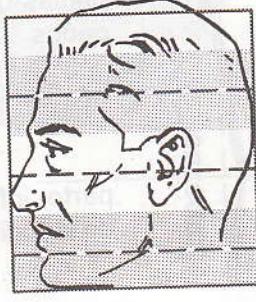
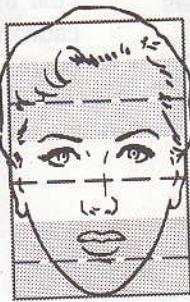
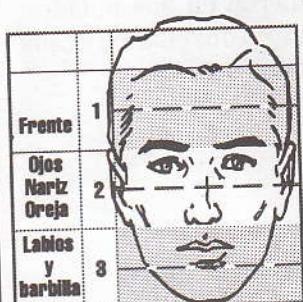
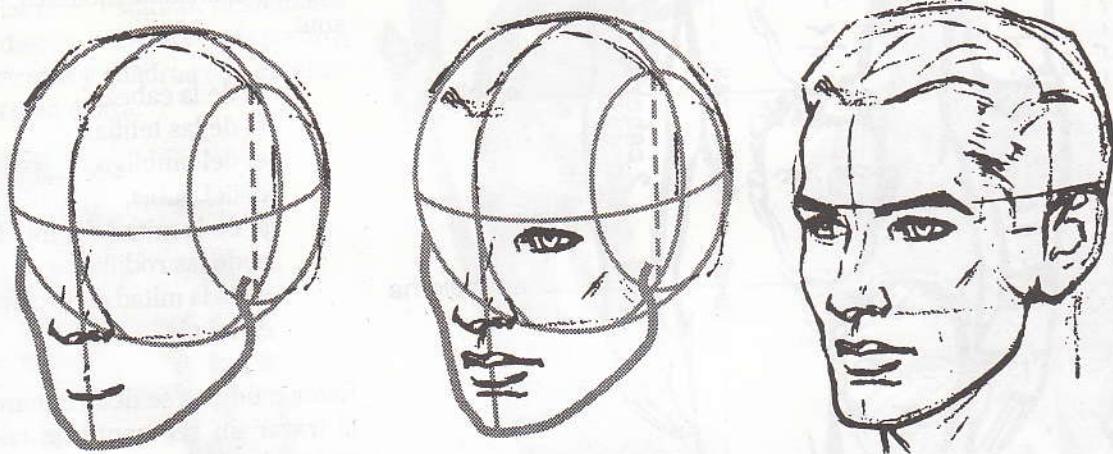
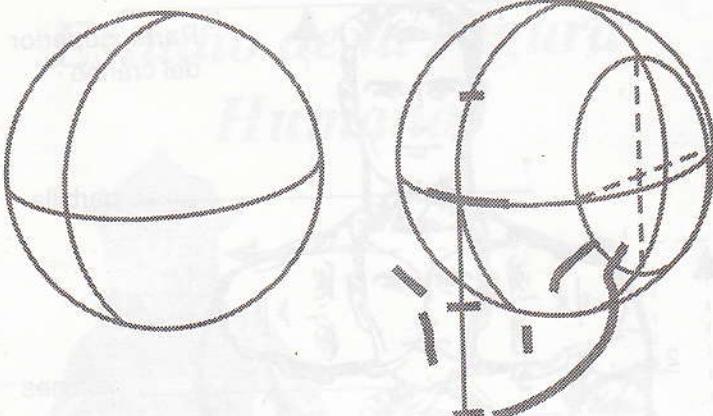
Y fueron los griegos, los que más estudiaron y perfeccionaron la representación de la figura humana, al crear un canon o unidad de medida, que consiste en que la medida de la cabeza debe caber ocho veces a lo largo (o alto) del cuerpo humano; y dos veces, en su ancho, de hombro a hombro; para lo cual establecieron los llamados módulos, que son:

- el de la cabeza,
- el de las tetillas,
- el del ombligo,
- el del pubis,
- el de la mitad del muslo,
- el de las rodillas,
- el de la mitad de la pierna,
- el del pie.

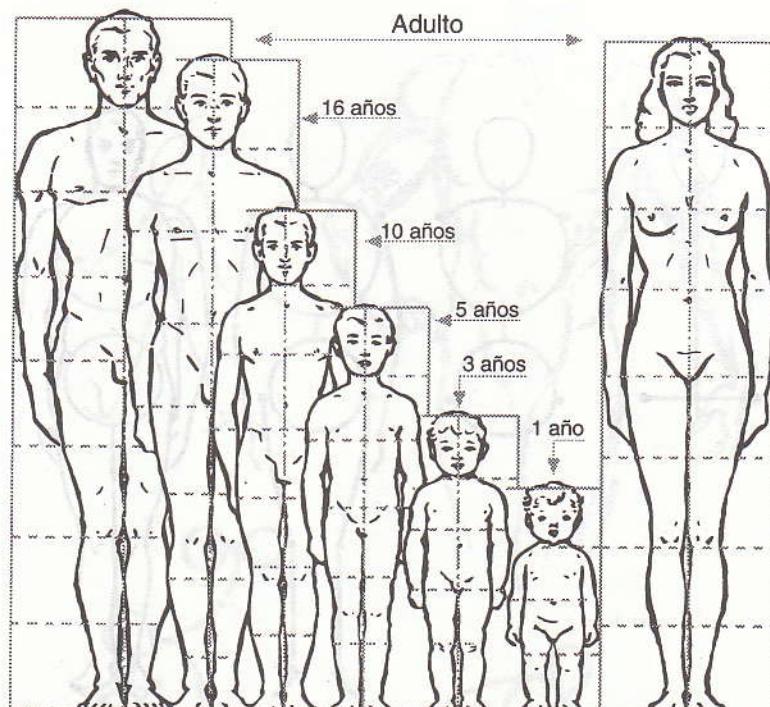
Estos módulos se determinaron, al trazar un segmento de recta como eje vertical de simetría; el cual dividieron en dos mitades; cada mitad, en dos cuartos y cada cuarto en dos octavos.

## La Línea

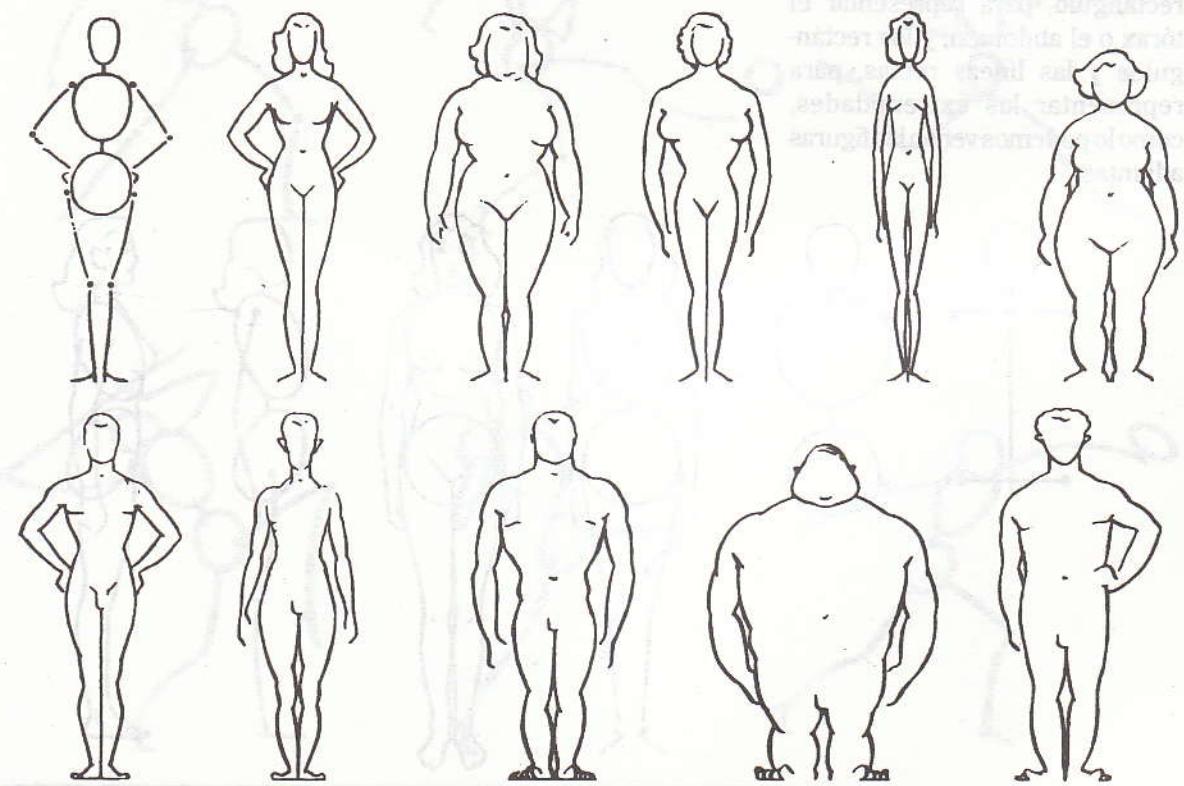
Con respecto a la cabeza, también establecieron un canon, el cual consistió en trazar un círculo o un óvalo y un eje de simetría vertical sobre él, el cual dividieron en cuatro partes iguales o módulos: el del pelo, el de los ojos, el de la nariz y el del mentón.



## La Proporcionalidad en la Figura Humana



Como hemos dicho, al dibujar la figura humana, deben tenerse presente las proporciones ideales del cuerpo humano; pues, todas sus partes deben guardar cierta proporción entre sí, para que la figura humana sea considerada normal y agradable a nuestra vista; ya que algunas veces hay personas desproporcionadas que tienen la cabeza muy grande o muy pequeña; con las extremidades muy largas o muy cortas; con el torso muy grande o muy pequeño, en relación con las otras partes del cuerpo.

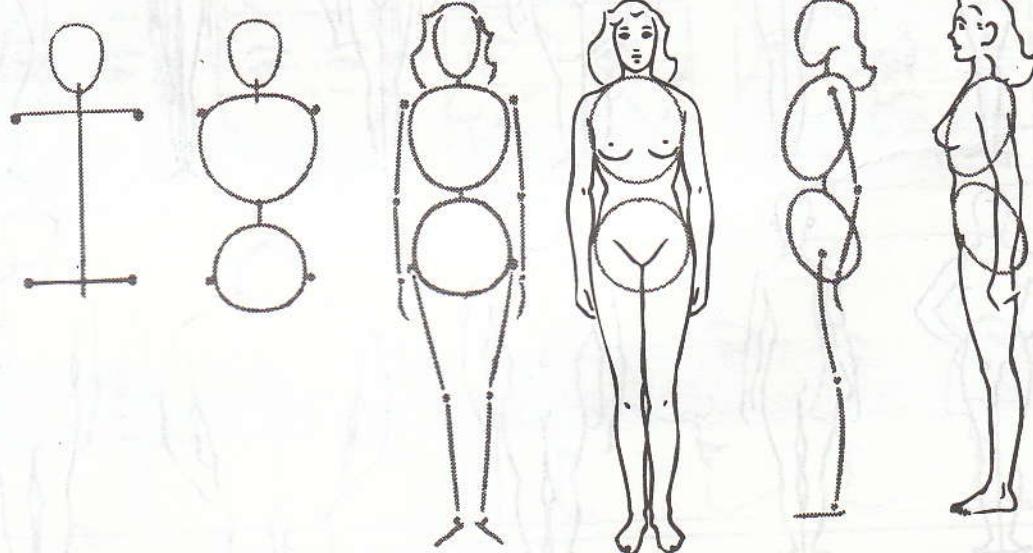
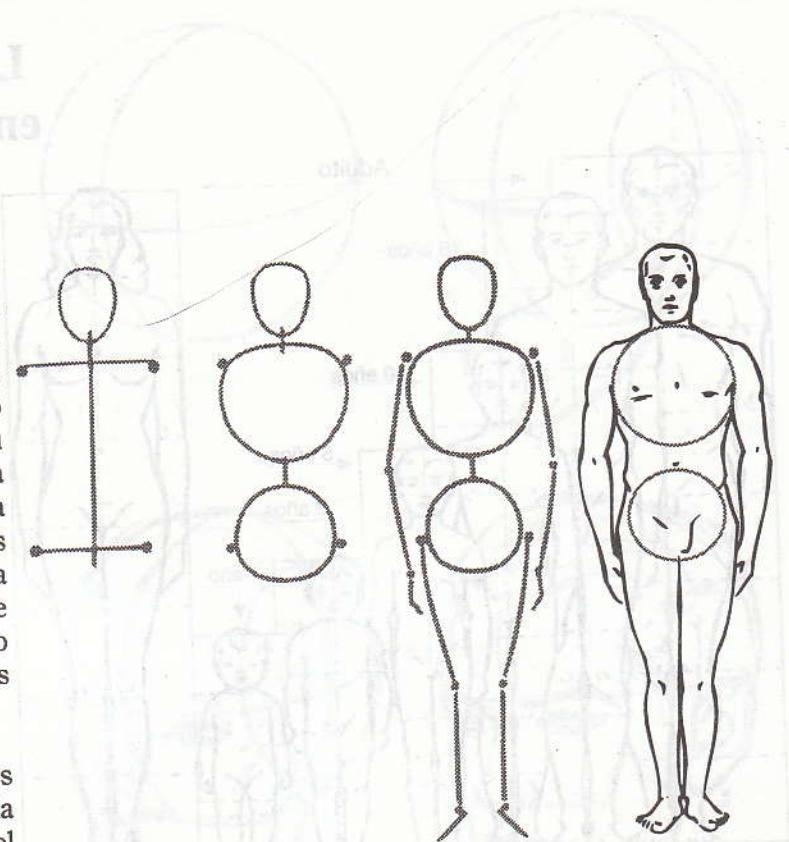


## *La Línea*

### **La Simplificación de la Figura Humana**

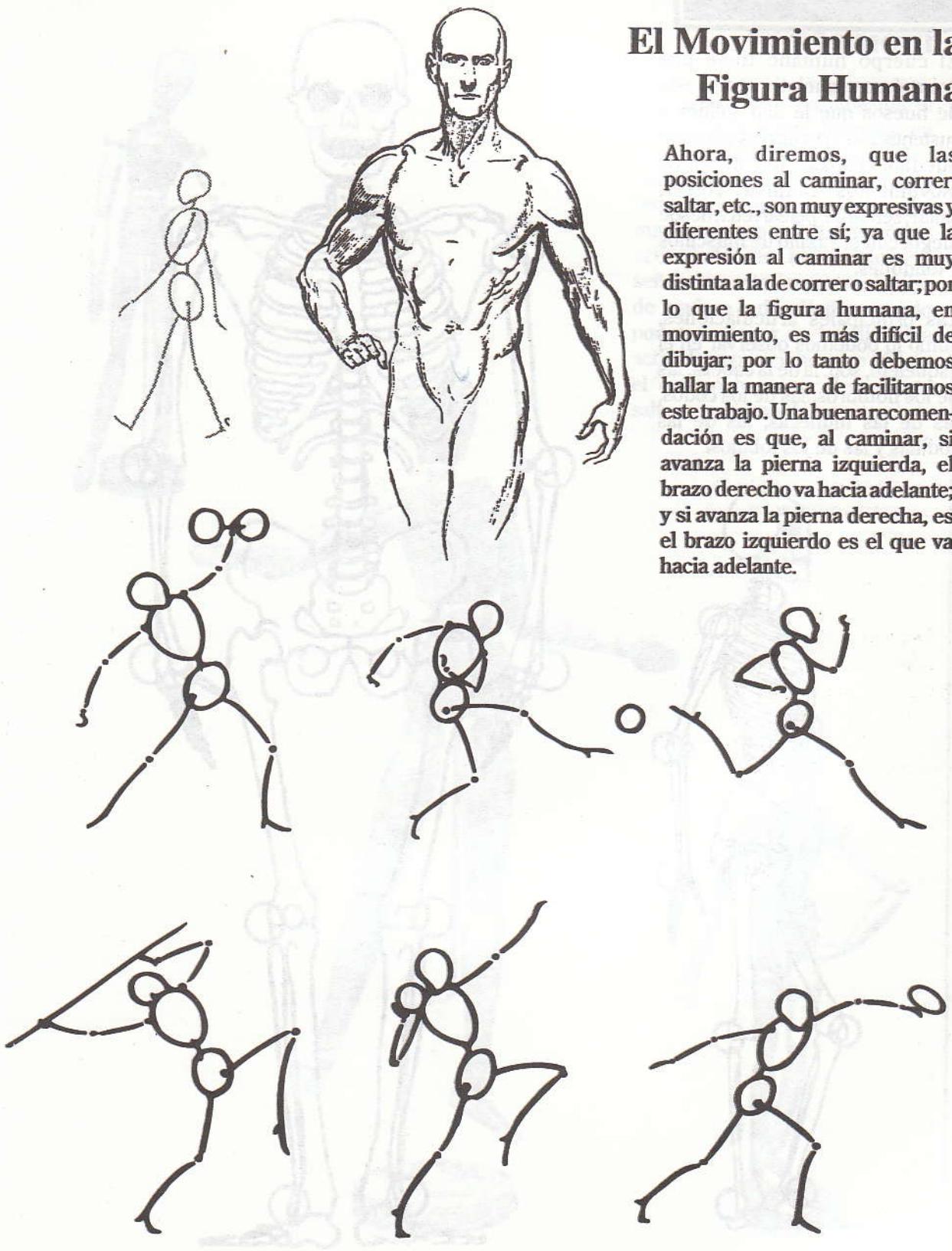
Haciendo uso de las figuras generatrices: circunferencia, óvalo, trapecio, rectángulo, podemos reducir el cuerpo humano al esqueleto, que es su sustentación, y simplificar la figura de éste al presentar la figura humana, en su forma más elemental o básica, como la dibujan los niños; con el objeto de principiar nuestros dibujos, como lo podemos apreciar en las figuras siguientes.

La circunferencia y el óvalo, los podemos usar para representar la cabeza; el óvalo, el trapecio y el rectángulo, para representar el tórax o el abdomen; y los rectángulos y las líneas rectas, para representar las extremidades, como lo podemos ver en las figuras adjuntas.



## El Movimiento en la Figura Humana

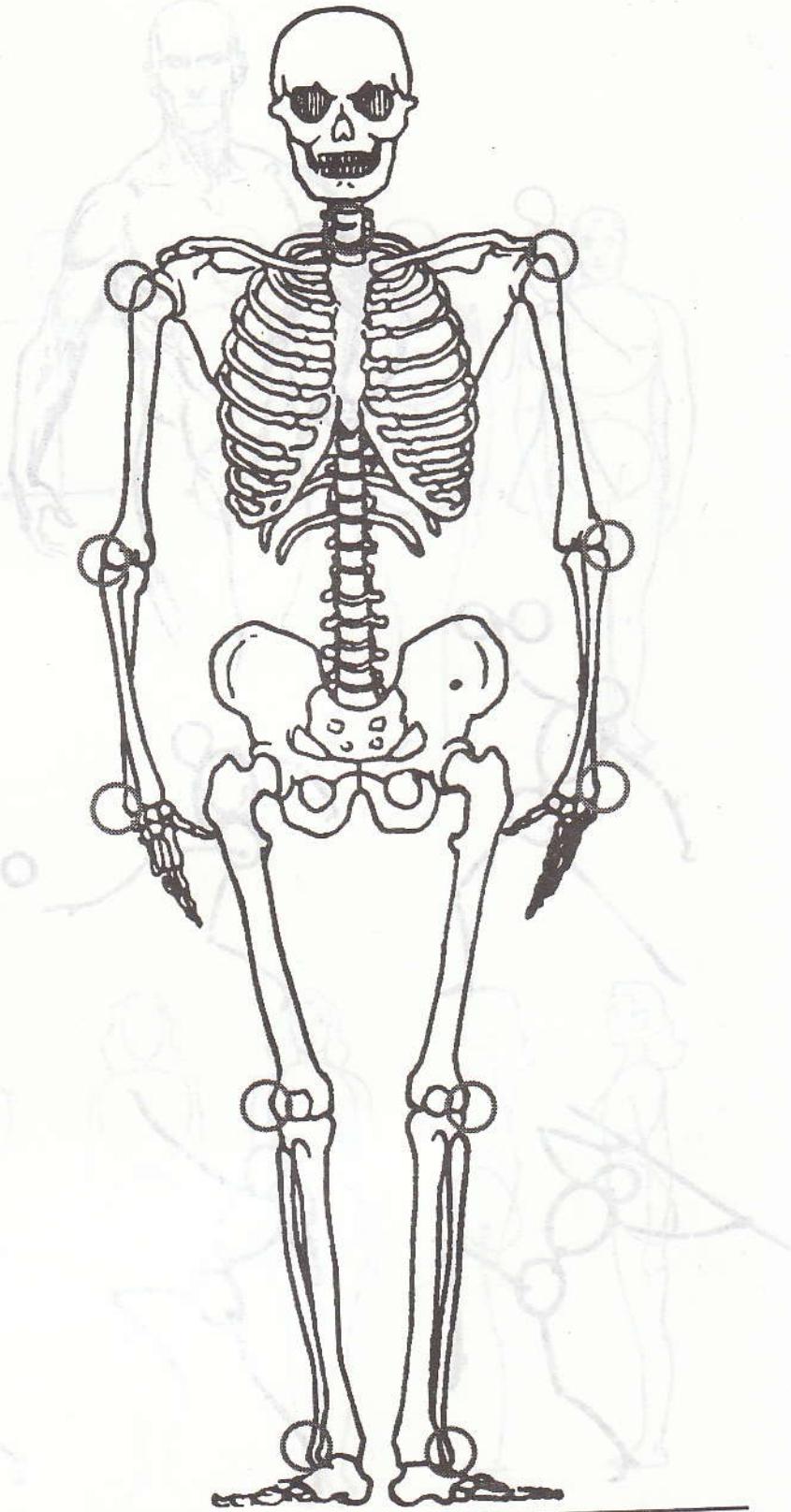
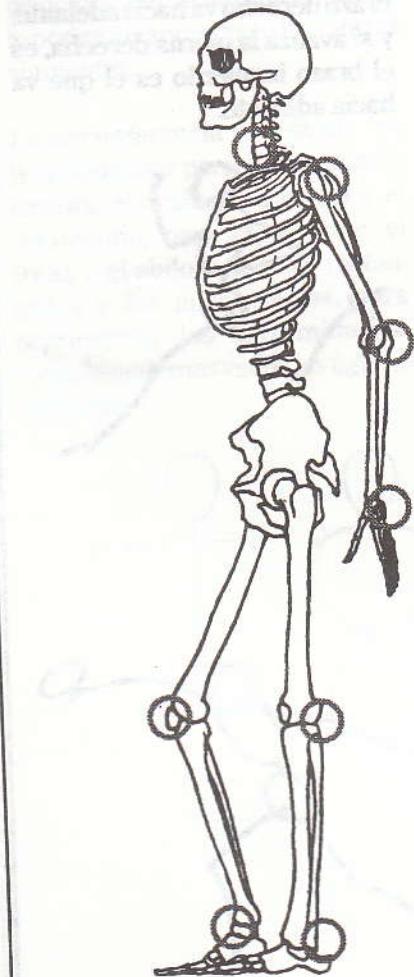
Ahora, diremos, que las posiciones al caminar, correr, saltar, etc., son muy expresivas y diferentes entre sí; ya que la expresión al caminar es muy distinta a la de correr o saltar; por lo que la figura humana, en movimiento, es más difícil de dibujar; por lo tanto debemos hallar la manera de facilitarnos este trabajo. Una buena recomendación es que, al caminar, si avanza la pierna izquierda, el brazo derecho va hacia adelante; y si avanza la pierna derecha, es el brazo izquierdo es el que va hacia adelante.



## La Línea

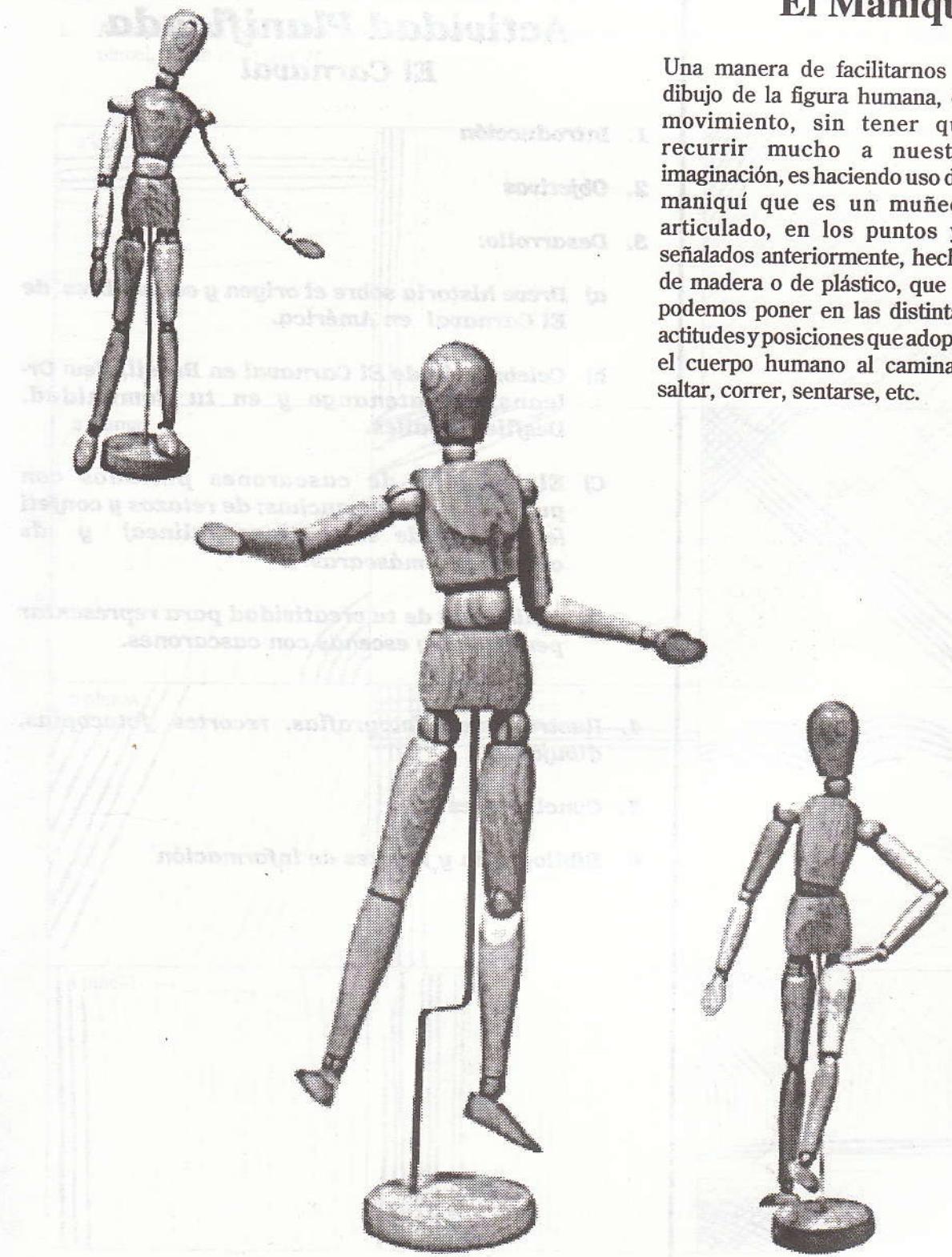
El cuerpo humano tiene una armazón o esqueleto, compuesto de huesos que le dan solidez y sustentación; articulados, para que puedan realizar los distintos movimientos: caminar, correr, saltar, sentarse, pelear, etc.; desde luego, con el auxilio de músculos y tendones.

Las principales articulaciones, como lo podemos observar en el esqueleto, son: la de la cabeza, las de los hombros, las de los codos, las de las muñecas, las de las rodillas y las de los tobillos?



## **El Maniquí**

Una manera de facilitarnos el dibujo de la figura humana, en movimiento, sin tener que recurrir mucho a nuestra imaginación, es haciendo uso del maniquí que es un muñeco articulado, en los puntos ya señalados anteriormente, hecho de madera o de plástico, que lo podemos poner en las distintas actitudes y posiciones que adopta el cuerpo humano al caminar, saltar, correr, sentarse, etc.



## *El Área*

Al dibujar sobre un plano, se delimitan dos áreas: la que corresponde al **fondo** y la que corresponde a la **figura**.

Una figura, dibujada sobre un plano, no parece encontrarse en el plano, sino sobre éste; nos da la sensación de que la superficie en derredor de ella, no bordea la figura, sino que se encuentra por debajo de la misma, sin interrupción (figura 1).

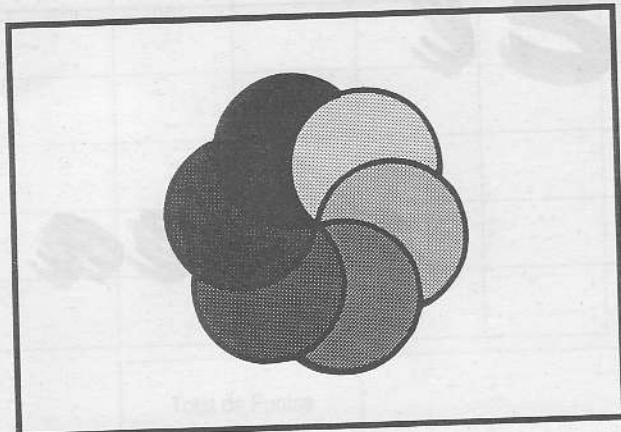
Esto se debe a que, por regla general, el fondo es mayor que la figura y más simple; pero, si por el contrario, el mayor detalle se encuentra en el fondo y la figura tiene poco detalle o carece de él, el plano colocado sobre este fondo, ya no parece estar colocado sobre él; sino más bien, se convierte en una perforación del plano (figura 2).

Como puedes ver, la relación **fondo-figura**, en determinadas circunstancias, es una mera ilusión óptica y es que todas las formas de la naturaleza que vemos y conocemos, las percibimos gracias al contraste que la luz hace entre fondo y figura.

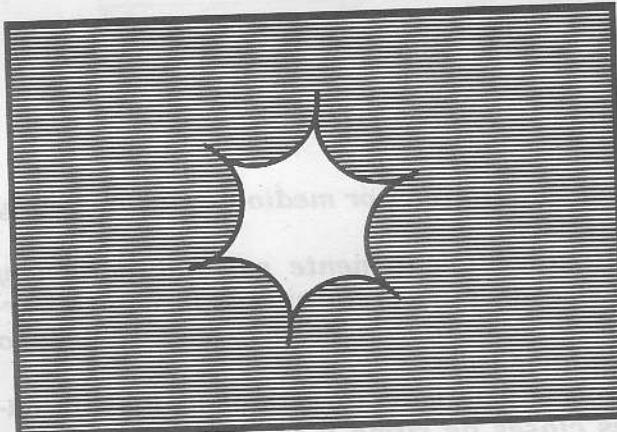
Cuando este contraste no está bien definido, la figura y el fondo se confunden; ya sea por similitud de forma o de tono. Esto produce una confusión óptica y por momentos nos parece difícil distinguir cuál es el fondo y cuál es la figura; pero, inmediatamente, con sólo un parpadeo de nuestros ojos, los papeles se invierten (figura 3).

## *Fondo-Figura*

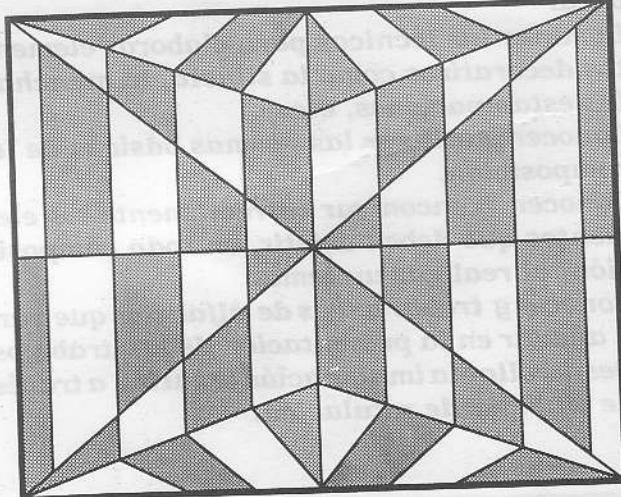
1

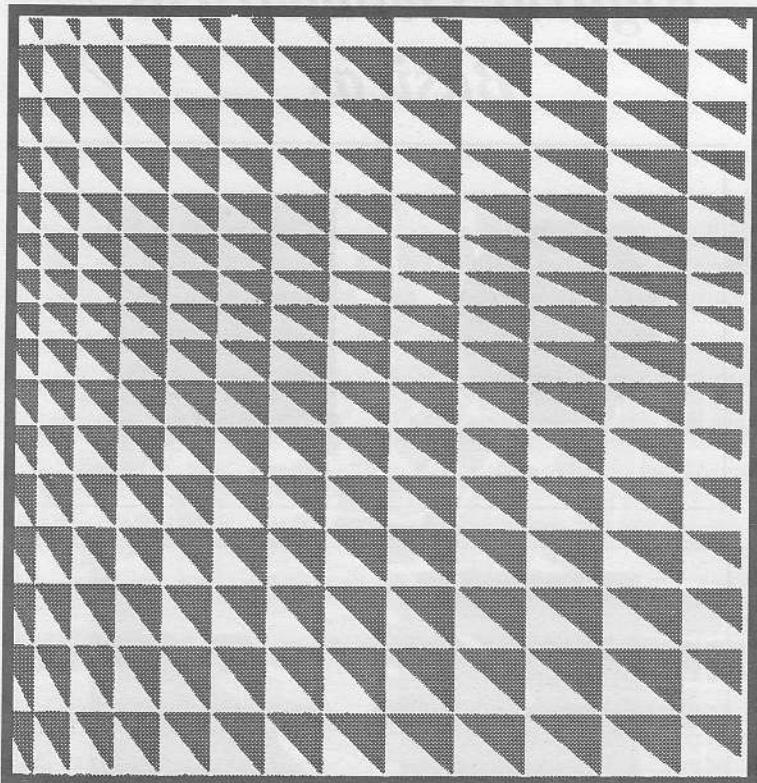


2

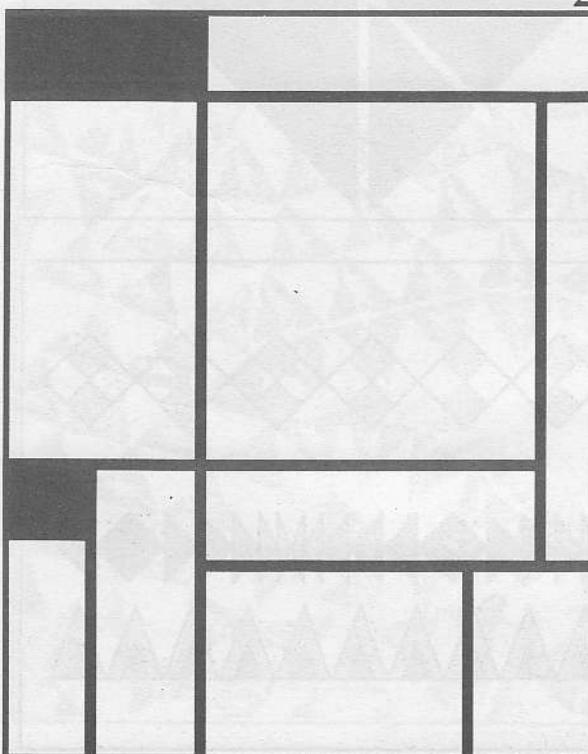


3

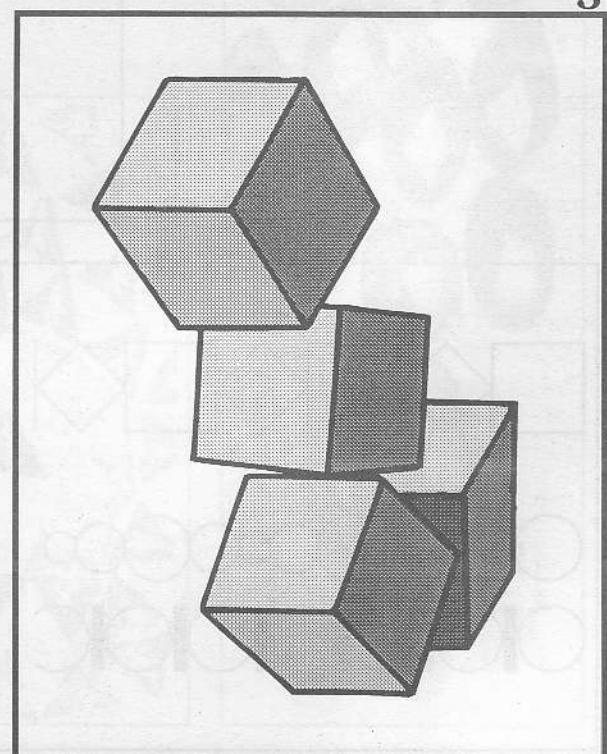




1



2



3

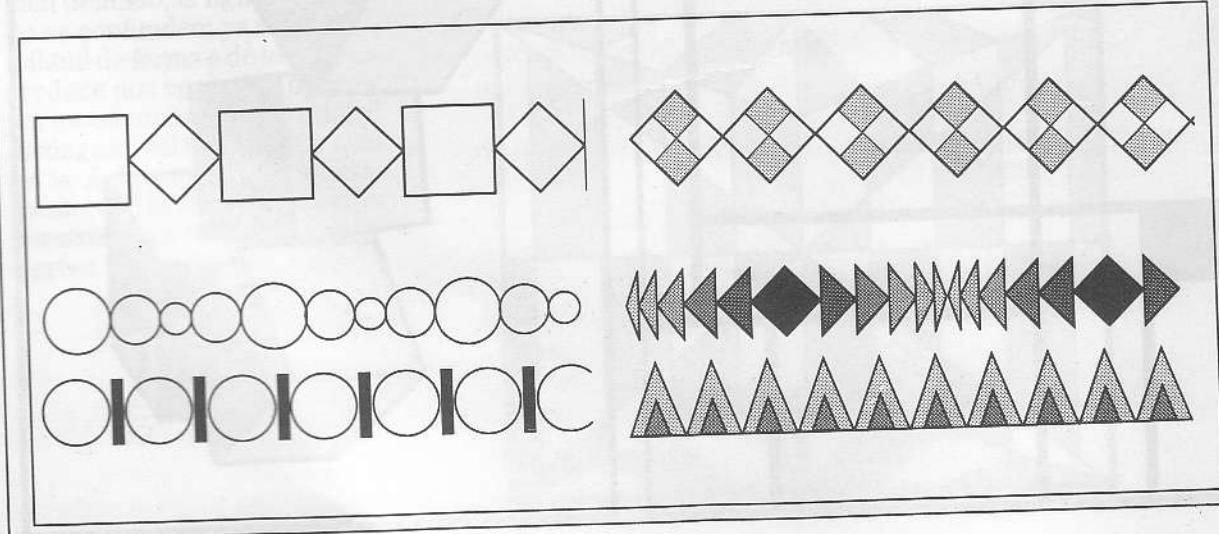
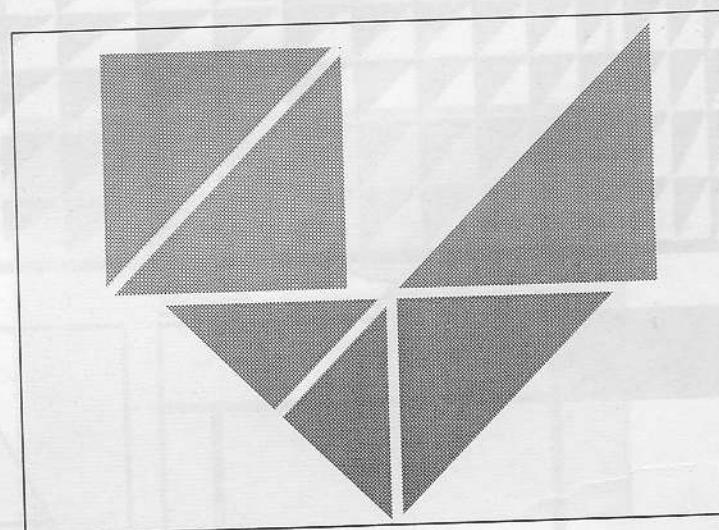
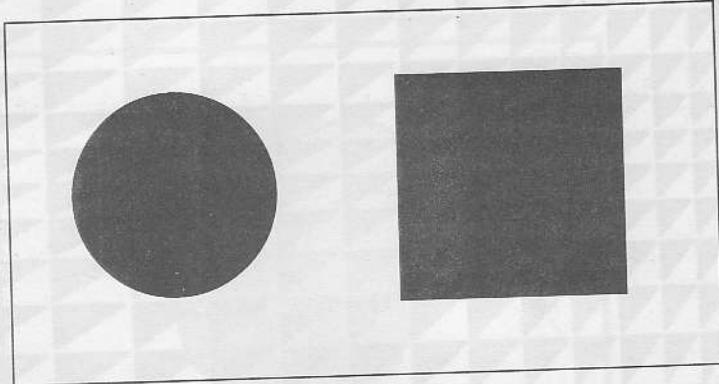
## *El Área*

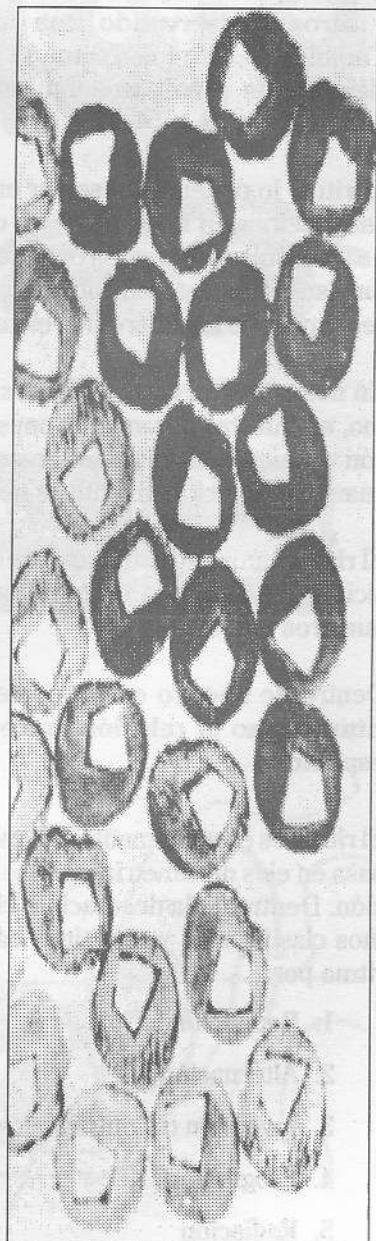
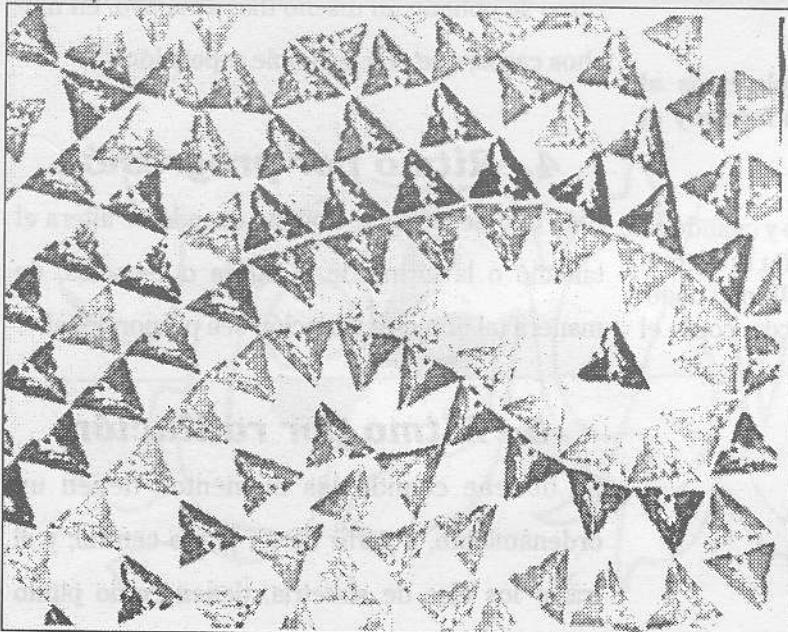
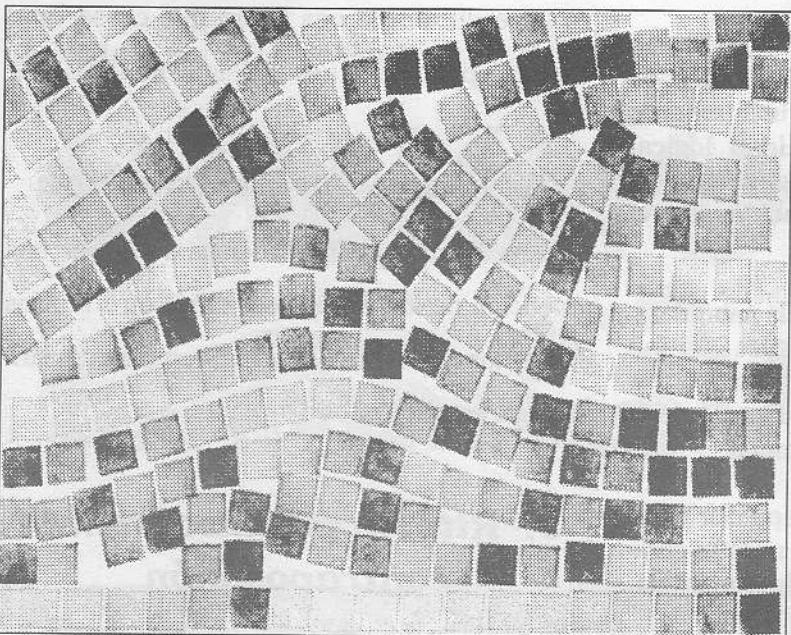
El punto, al igual que la línea, al no guardar una proporción lógica, con respecto al plano que los contiene, deja de ser punto y línea para convertirse en superficie; así, el punto se convierte en un **disco o círculo** y la línea en un **cuadrado** (figura 1).

Si dividimos el cuadrado por su diagonal, obtenemos otra figura básica, que nos será muy útil, que es el **triángulo** (figura 2).

La utilización de estas tres figuras geométricas básicas: **cuadrado**, **círculo** y **triángulo**, en combinaciones armónicas, de tal manera que se repita su propia forma o tamaño, dará como resultado un ordenamiento geométrico simple (figura 3).

## *Figuras Geométricas Básicas*





Si el ordenamiento armónico de las figuras se desarrolla con diferentes tamaños, direcciones o intervalos , se puede llegar a un ritmo más elevado, creando "redes moleculares".

## Principios de la Decoración

Cuando anteriormente hablamos de redes moleculares, al hacerlo, introdujimos un concepto muy importante: **EL RITMO**.

En el curso pasado, definimos **EL RITMO** como la constante repetición, con variantes de espacio, tamaño y forma, entre un elemento y otros, conservando una unidad lógica. También, lo definimos como la repetición ordenada de elementos en relación con el espacio.

El ritmo lo podemos observar en la naturaleza; así lo vemos en las plantas, las cuales guardan una armónica proporción entre todas sus partes, formando una unidad, un todo, a pesar de la repetición de los diferentes elementos.

En nosotros mismos, podemos apreciar el ritmo, en nuestro organismo; pues, nuestro corazón y nuestros pulmones guardan un ritmo, cuando su funcionamiento es normal.

El ritmo, también, está presente en toda composición musical, para que ésta sea agradable a nuestros oídos.

Dentro de nuestro curso, contemplaremos al ritmo como la relación entre la forma y el espacio.

El ritmo es esencialmente dinámico y cuando se basa en ejes de simetría, es base para la decoración. Dentro de la decoración, el ritmo lo podemos clasificar en varios tipos básicos, como el ritmo por:

1. Repetición
2. Alternación
3. Inversión o Contraposición
4. Progresión
5. Radiación

### 1.- Ritmo por repetición

Es la forma más sencilla del ritmo en la decoración; es la repetición de una figura que conserva el mismo espacio entre una y la siguiente.

### 2.- Ritmo por alternación

En esta forma de ritmo, además de existir una repetición de los elementos, existe otro u otros elementos diferentes que se repiten con regularidad y se suceden unos a otros.

### 3.- Ritmo por inversión o contraposición

Este ritmo se da cuando un mismo elemento se repite en sentido inverso a otro; con este tipo de ritmo se obtiene un diseño más atractivo, en muchos casos, que con la simple repetición.

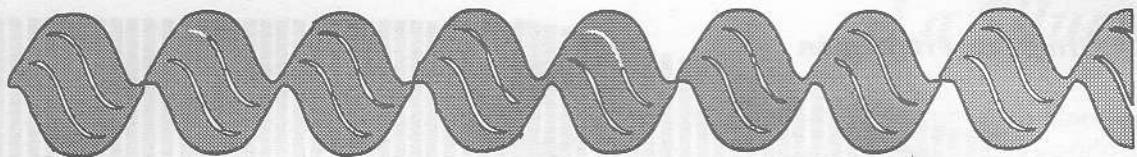
### 4.- Ritmo por progresión

Este tipo de ritmo se obtiene cuando se altera el tamaño o la forma de la figura o espacios, de manera tal que esta variación sea proporcional.

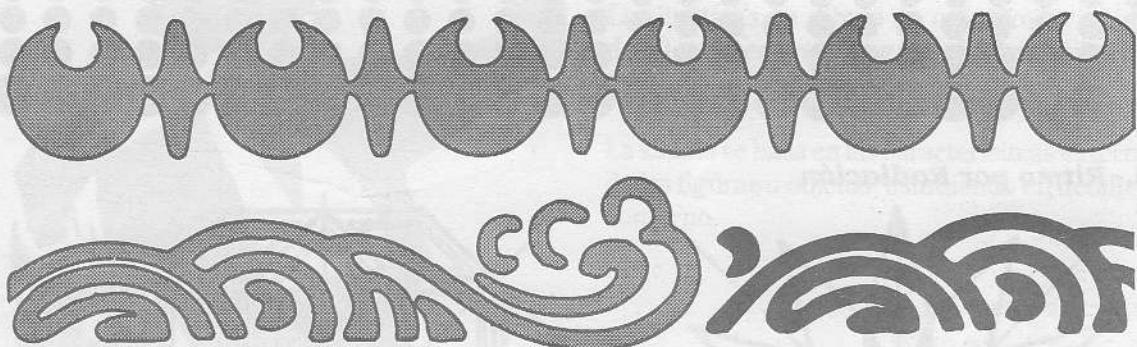
### 5.- Ritmo por radiación

Se obtiene cuando los elementos tienen un ordenamiento, a partir de un punto central; y al trazar los ejes de simetría, tienen como punto común, dicho centro.

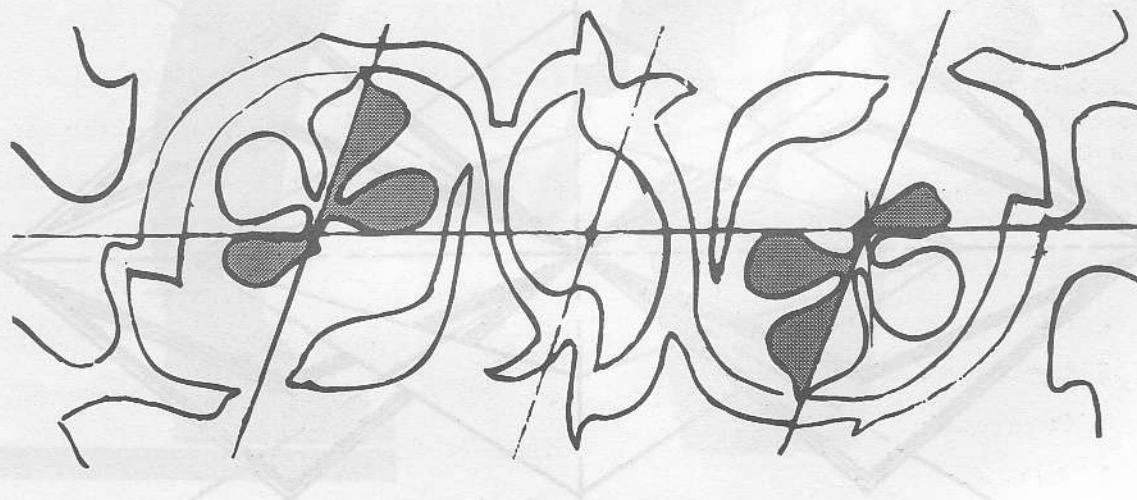
*1.- Ritmo por Repetición*



*2.- Ritmo por Alternación*

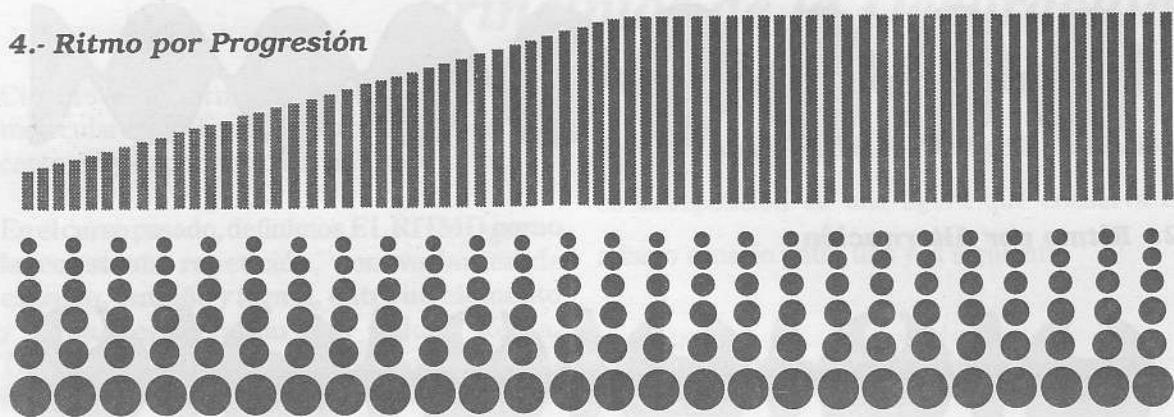


*3.- Ritmo por Inversión o contraposición*

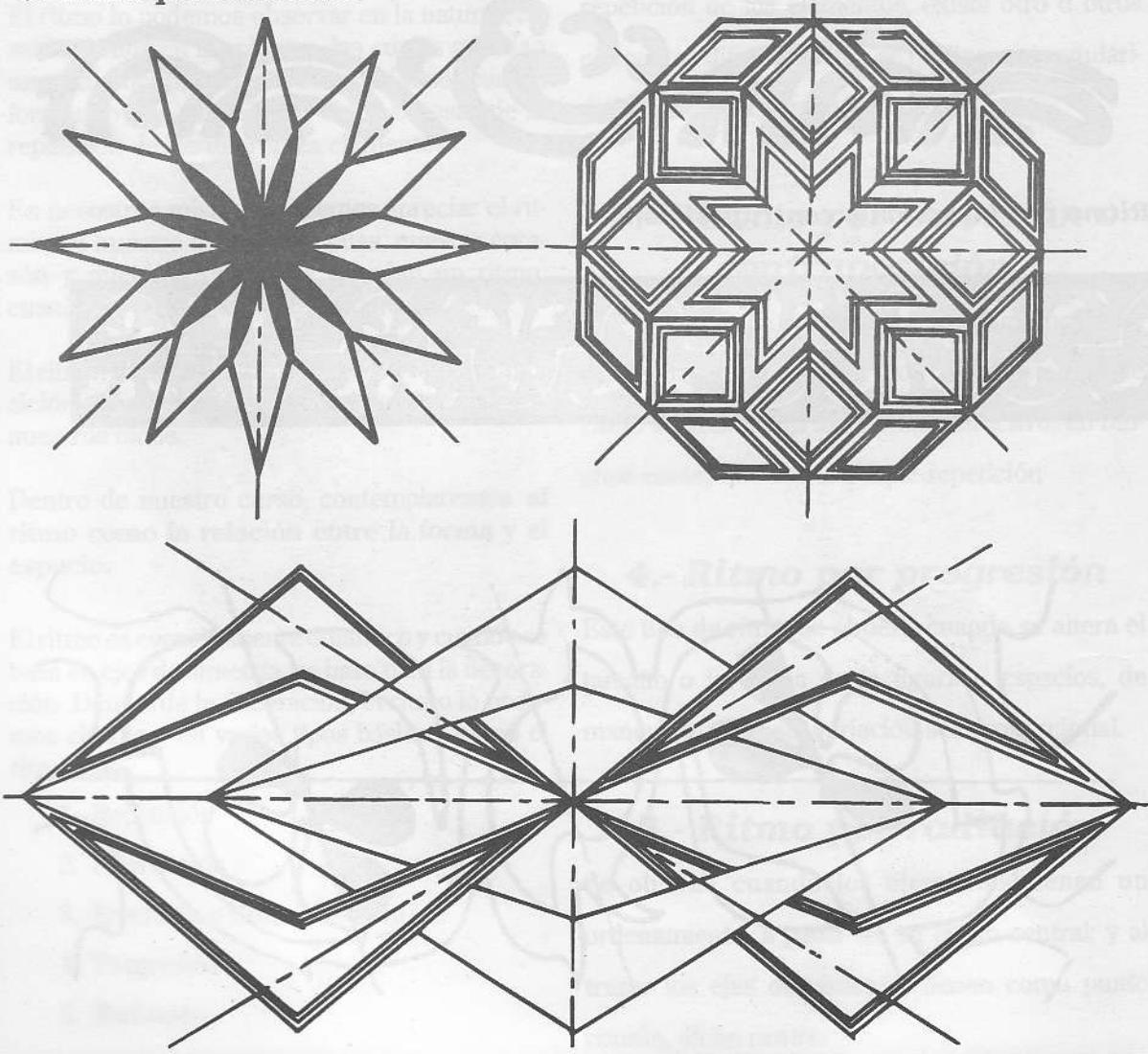


# *El Área*

## *4.- Ritmo por Progresión*



## *5.- Ritmo por Radiación*



## *La Silueta*

Como tú sabes, el contorno es la línea que bordea el dibujo de una figura, encerrando una superficie; cuando el contorno y la superficie que encierra son de un mismo color, se le llama silueta.

La silueta es un dibujo de color uniforme, sin detalles interiores, que se destaca sobre un fondo de color diferente.

La silueta se basa en las características externas de las figuras u objetos, estudiando en detalle el contorno.

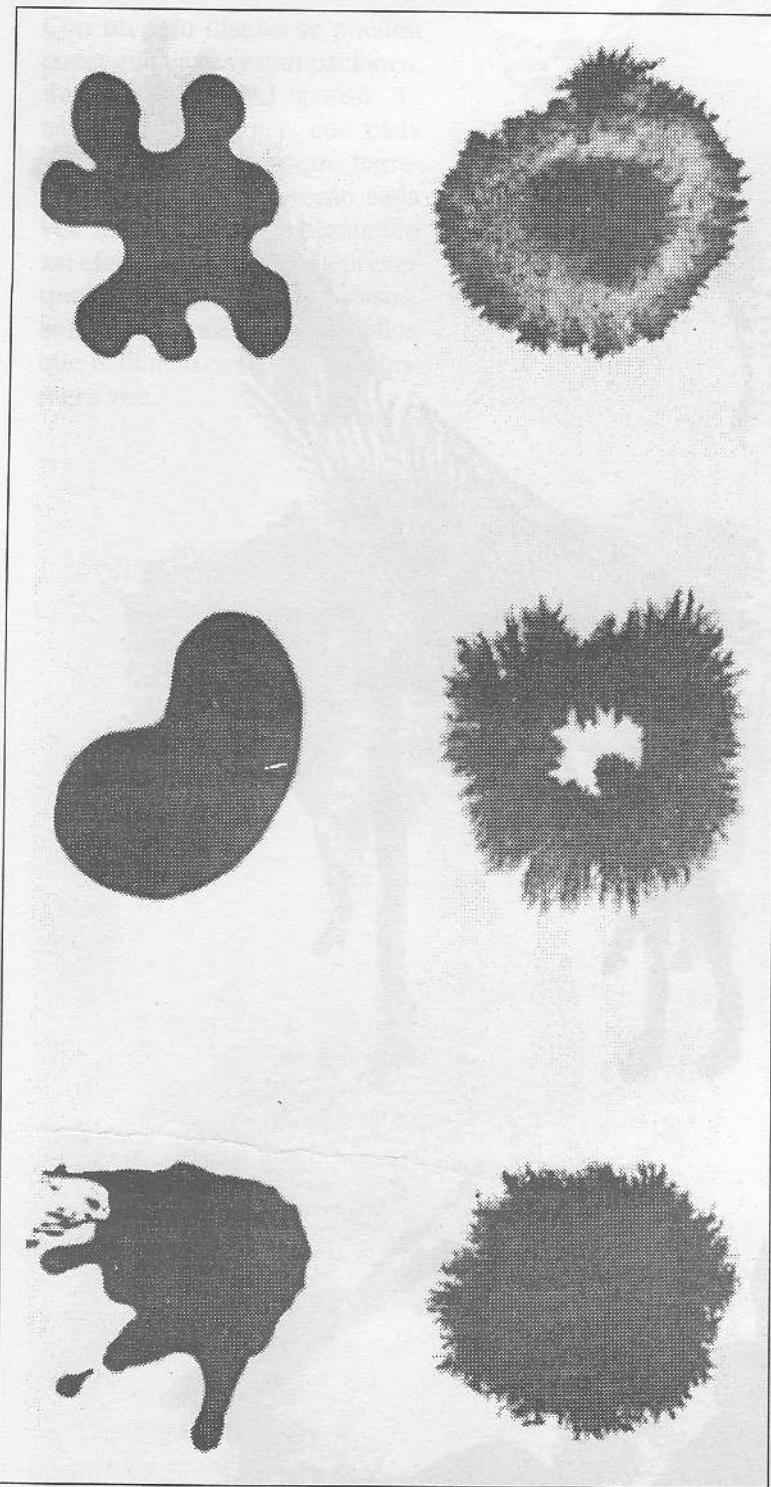


## *El Área*

La silueta es una representación simple, pero a la vez muy expresiva; no presenta ninguna sensación de volumen, pues es plana. Por su simplicidad y expresividad, la silueta ha sido empleada como elemento decorativo, principalmente dentro de las artesanías.



## *La Mancha*



La mancha, al igual que la silueta, son formas especiales de superficies. La mancha la encontramos frecuentemente en la naturaleza, en el mundo de las plantas, de los animales y de los minerales. La vemos en el dibujo de las alas de una mariposa o en el cuerpo de un pez; en la belleza de una flor o de una hoja; en la forma de una roca o en la tierra.

Existe gran variedad de técnicas para el uso de la mancha; pero, todas son eficaces, porque hay factores comunes en ellas que determinan los buenos resultados, en el proceso de creación.

La utilización de la técnica de la mancha, produce resultados sorprendentes; pues, la intervención del azar juega un papel muy importante, al producirse la mancha, sobre todo en ejercicios sencillos. Pero, cuando se va adquiriendo experiencia, en esta técnica, se descubre un mundo de formas y efectos sorprendentes, los que debemos de usar en forma controlada, para llegar a soluciones en las que los resultados espontáneos del azar, pasan de un intento a una búsqueda y de ahí se llega al descubrimiento.

Dentro de la variedad de técnicas de uso de la mancha, veremos a continuación, algunas de las cuales creemos que te serían de mucha utilidad, en tu desarrollo creador.

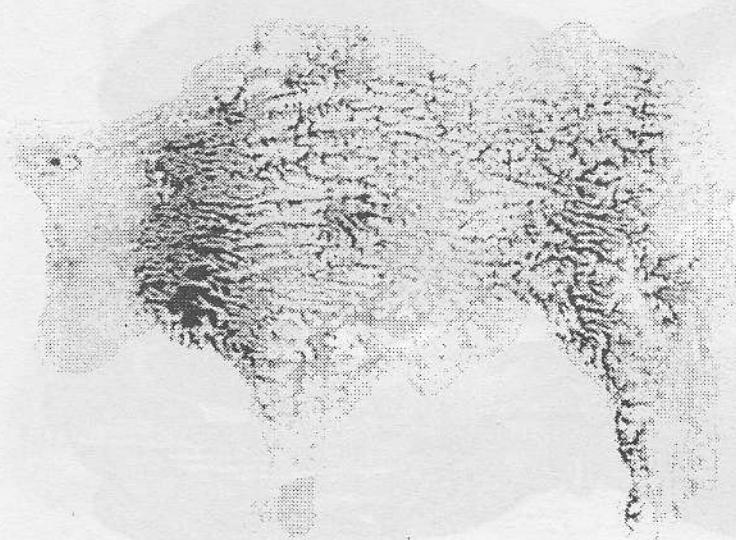
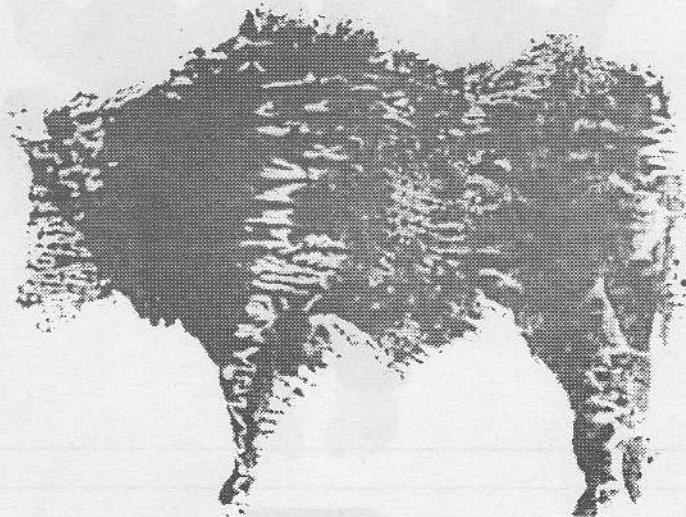
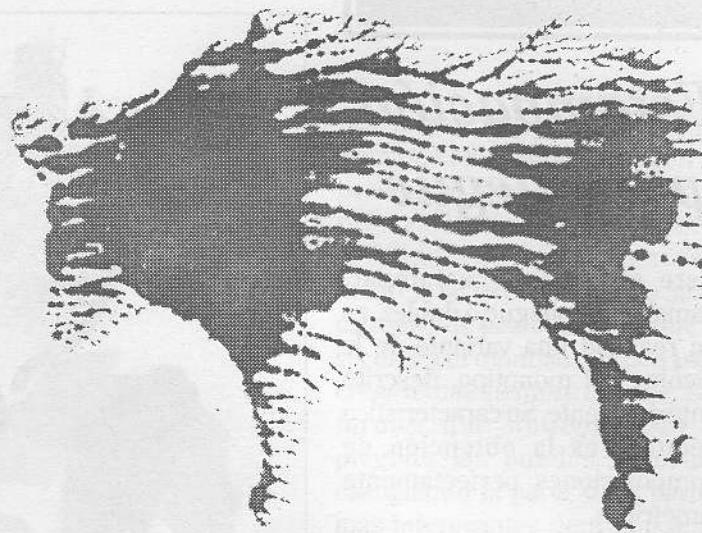
## *El Monotipo*

Es un sistema de estampación de la mancha, muy sencillo; el cual consiste en realizar manchas de color o bien un dibujo o diseño sobre un cristal corriente, sobre un azulejo de cerámica o sobre alguna otra superficie tersa, sobre la cual se deposita el papel, presionándolo con los dedos o la mano, para conseguir que la pintura quede estampada en él.

El obtener óptimos resultados de esta técnica, dependerá tanto de la clase de papel como de la pintura empleada, así como de la forma y sentido conque presionemos el papel.



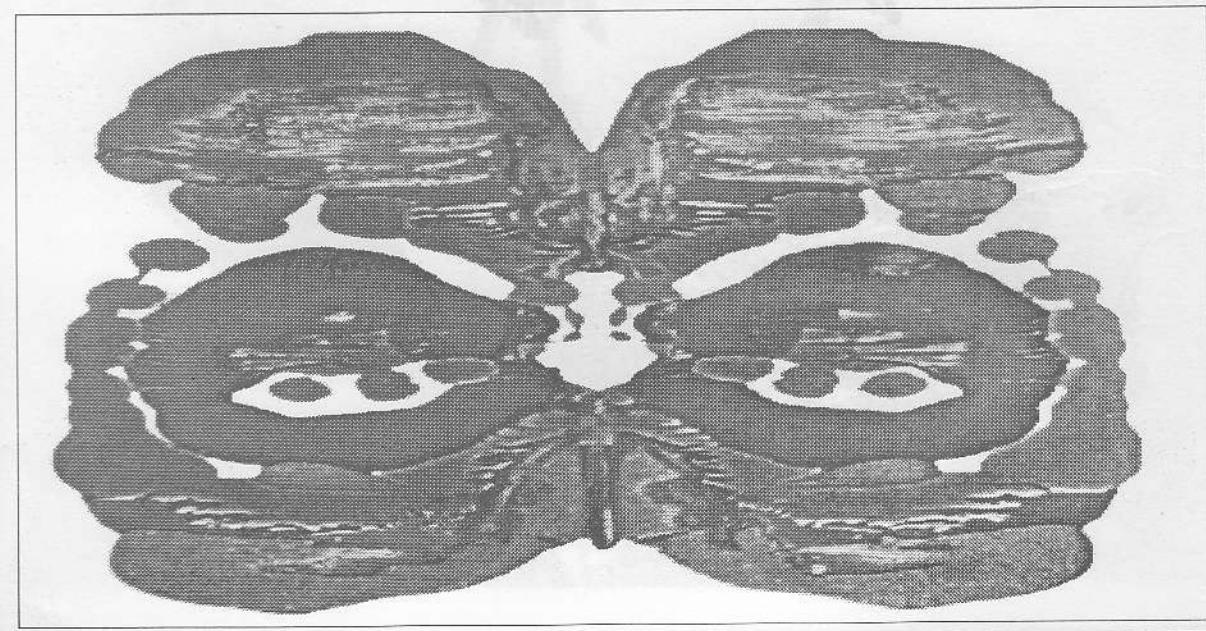
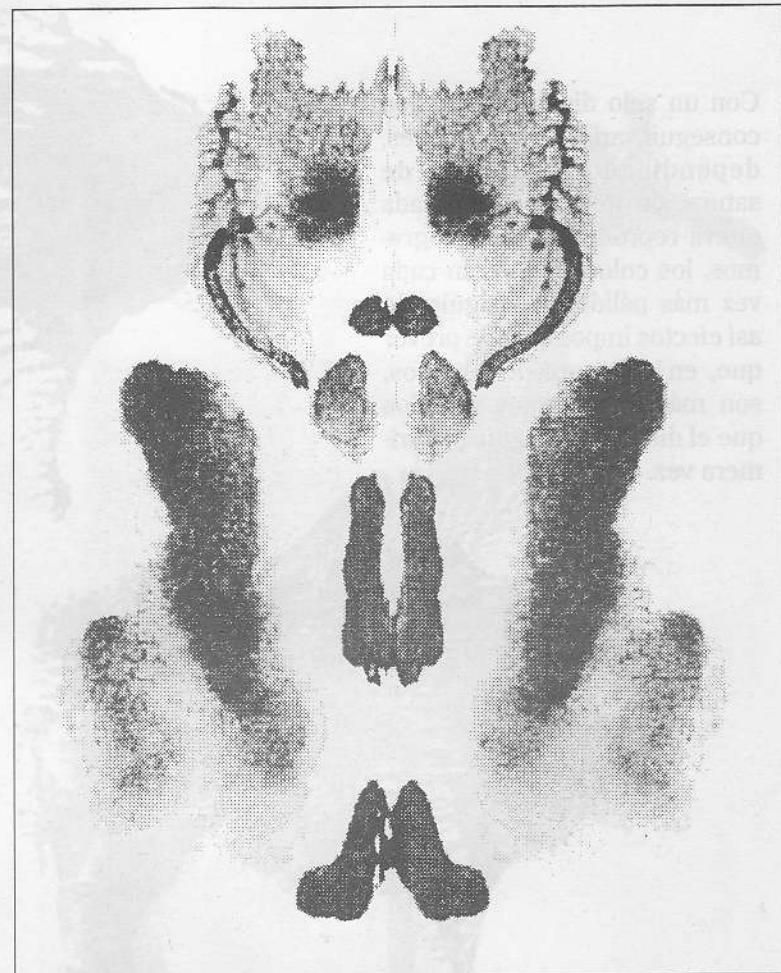
Con un solo diseño se pueden conseguir varias estampaciones, dependiendo del grado de saturación del color; con cada nueva reproducción que logremos, los colores se verán cada vez más pálidos, consiguiendo así efectos imposibles de prever que, en la mayoría de los casos, son más interesantes y bellos que el diseño conseguido la primera vez.



## *Estampación por Pliegue*

Este sistema de estampar, llamado por pliegue o doblez, es en realidad una variante de la técnica del monotipo, descrito anteriormente. Su característica peculiar es la obtención de composiciones perfectamente simétricas.

El procedimiento es muy sencillo y consiste en hechar unos manchones de tinta o pintura sobre un papel, al que inmediatamente se le dobla en dos, se le prensa con los dedos y al desplegarlo, nos encontramos con unas imágenes extrañas, animales curiosos, formas espirituales, seres fabulosos y en fin, un mundo de fantasía, en el que la imaginación se pierde dentro de las formas.



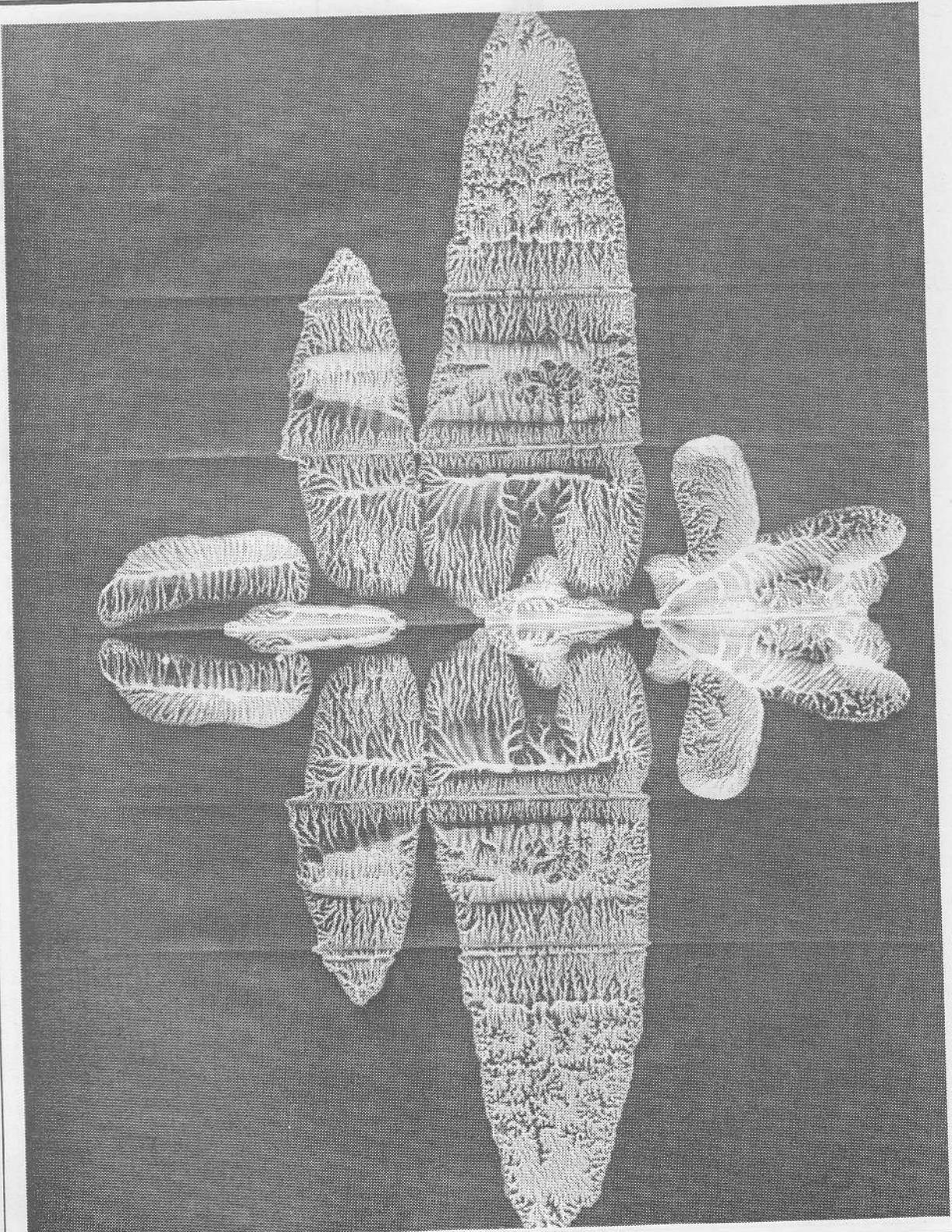


Las formas que se obtienen al azar, en el plegado, nos sugieren imágenes que nos incitan a reforzarlas, para obtener el resultado deseado. Generalmente, se explota poco la gran cantidad de posibilidades, que el recorte y el montaje ofrecen para crear temas siempre nuevos. Las formas que obtienes con el plegado las puedes recortar, escogiendo la parte o las partes más interesantes de trabajos de estructuras diferentes y montarlas en una composición determinada.

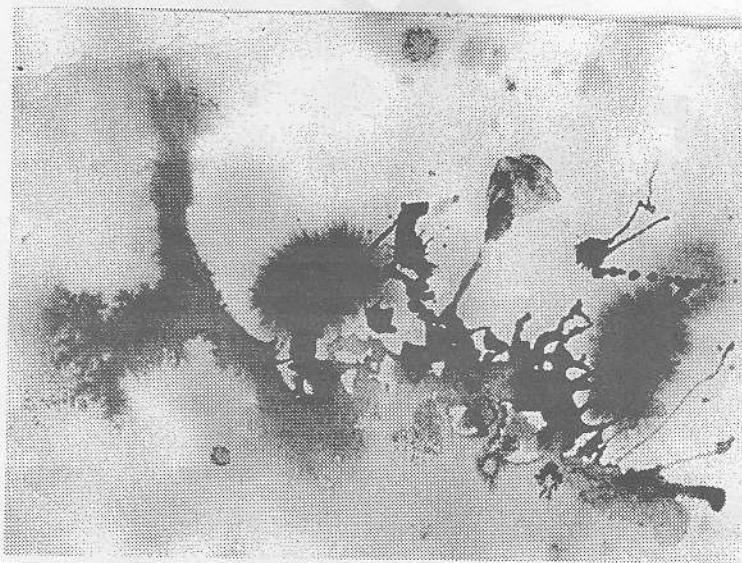
La obtención de buenos resultados, no debes dejarlos únicamente al azar, sino que puedes reforzar colores y formas, en una segunda o tercera etapa, agregando una nueva mancha de color en un lado y volviendo a plegar el papel; con la presión cuidadosa del dedo, la mano o un rodillo, podrás de antemano dirigir la impresión, para obtener el resultado deseado.

En la página siguiente, se realizó una impresión sobre un fondo oscuro, con lo cual se lograron unos matices de color muy delicados.

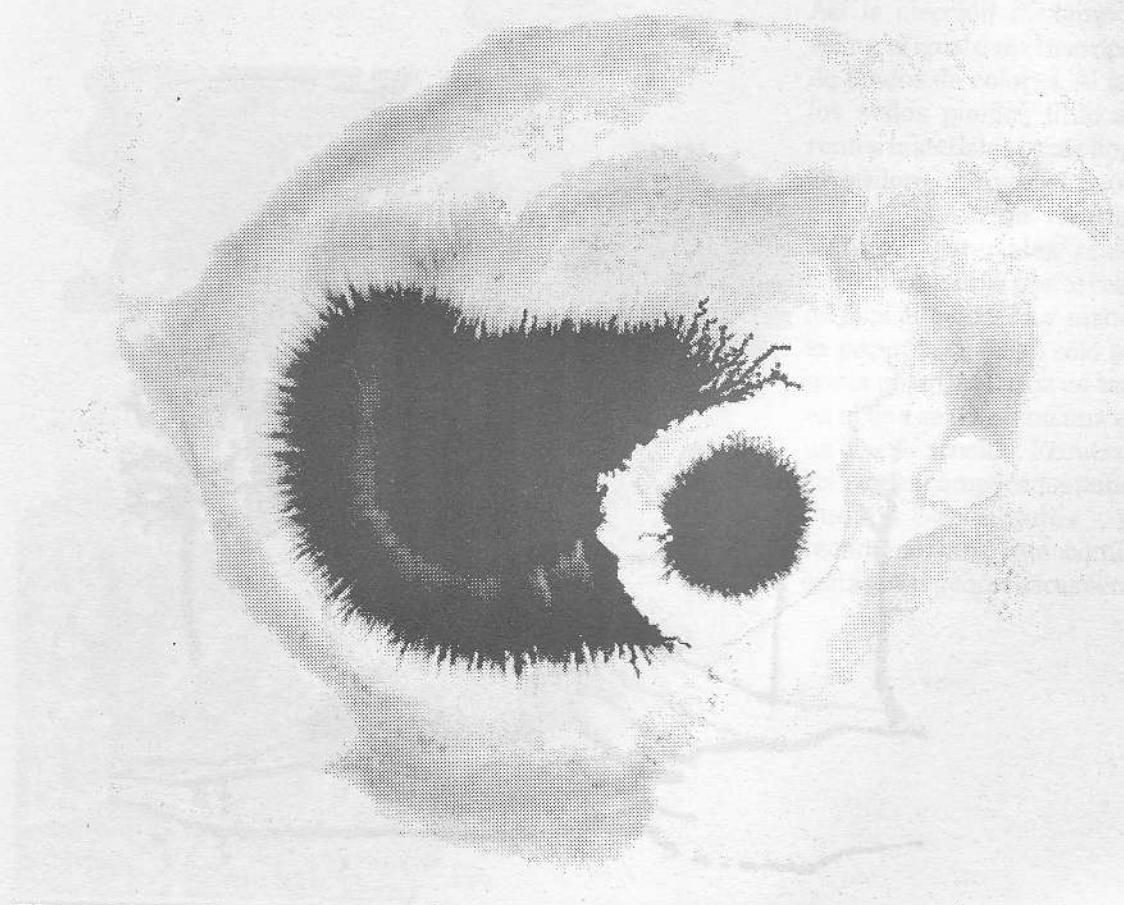
*El Area*



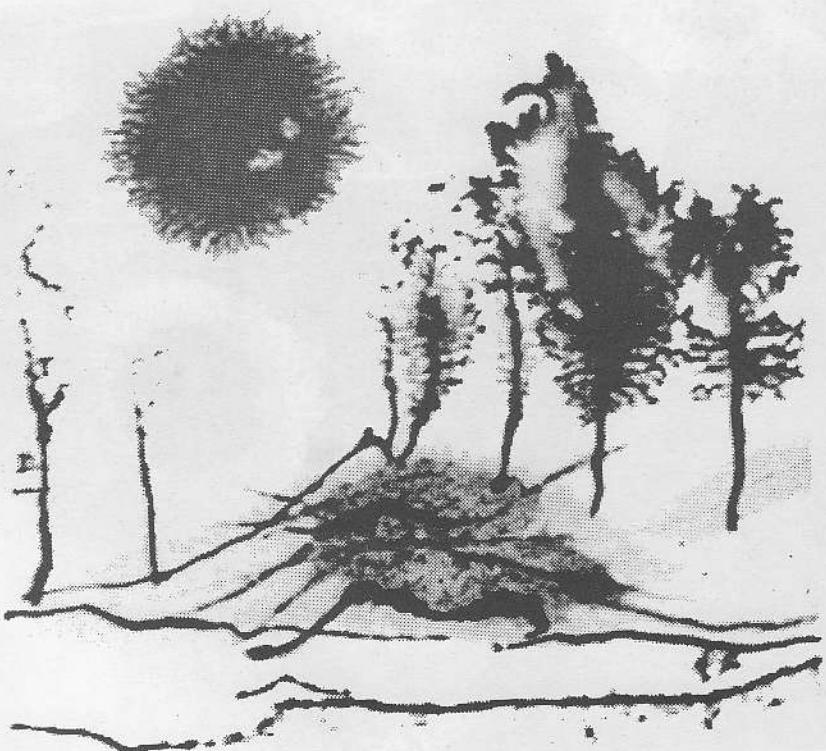
## *Técnica de Humedo sobre Humedo*



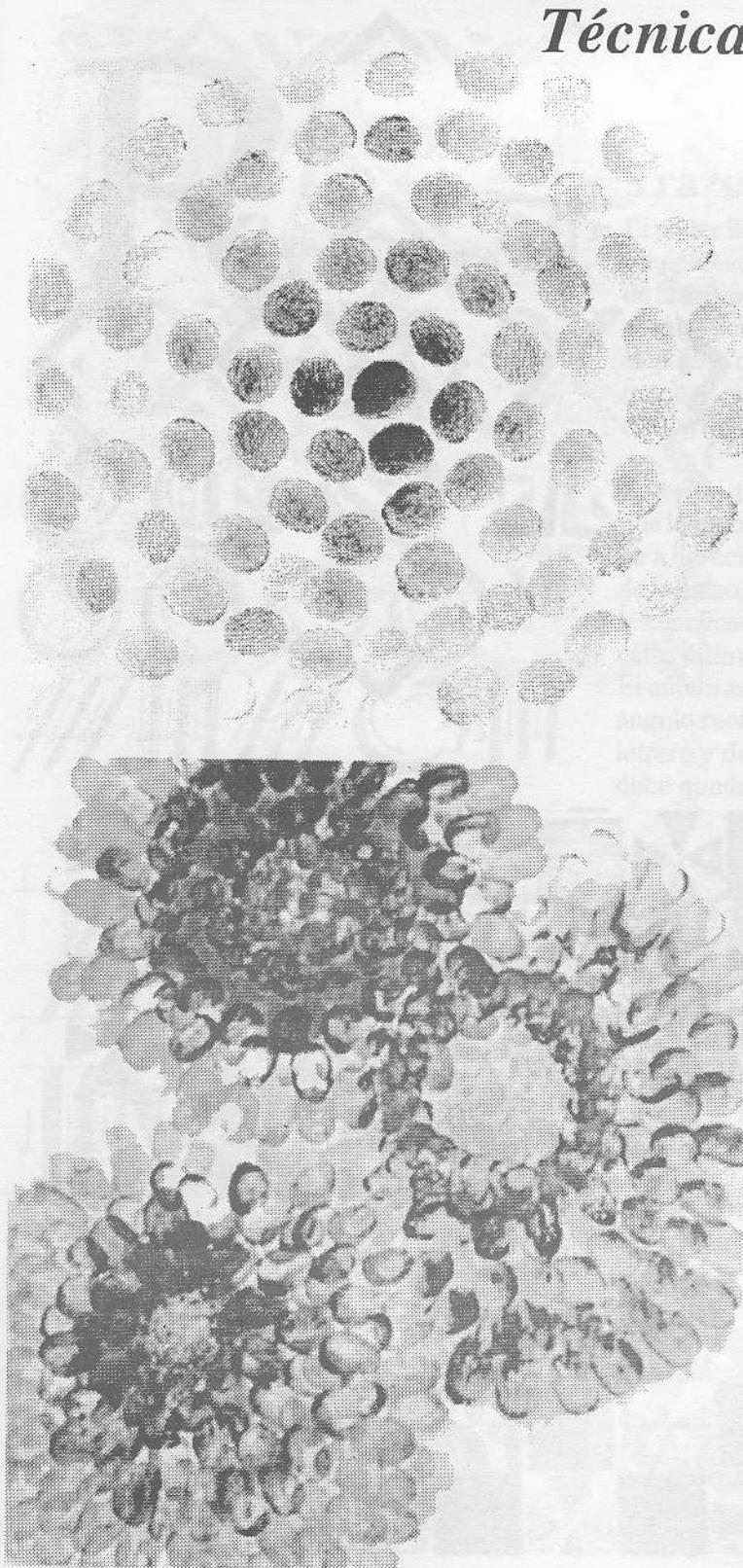
Como su nombre lo indica, esta técnica se basa en la disolución de la pintura sobre una base húmeda. Para facilidad de aplicación, recomendamos que esta técnica se realice con acuarela, témpora o tinta china de colores; pues, estos materiales son solubles al agua, que es un medio húmedo de muy fácil manejo; así, también, aconsejamos que se utilicen papeles resistentes, ya que éstos tienen que ser humedecidos previamente a la aplicación de la pintura.



*El Area*



## *Técnica del Estampado con Huellas*



Entre los procedimientos más sencillos de impresión, se encuentra éste: **imprimir con huellas**, de donde resulta un estampado. Con esta técnica no obtendrás composiciones decorativas ordinarias o demasiado conocidas, sino que te pone al alcance de la mano un sistema con el que podrás expresarte libremente de acuerdo a tus interpretaciones personales.

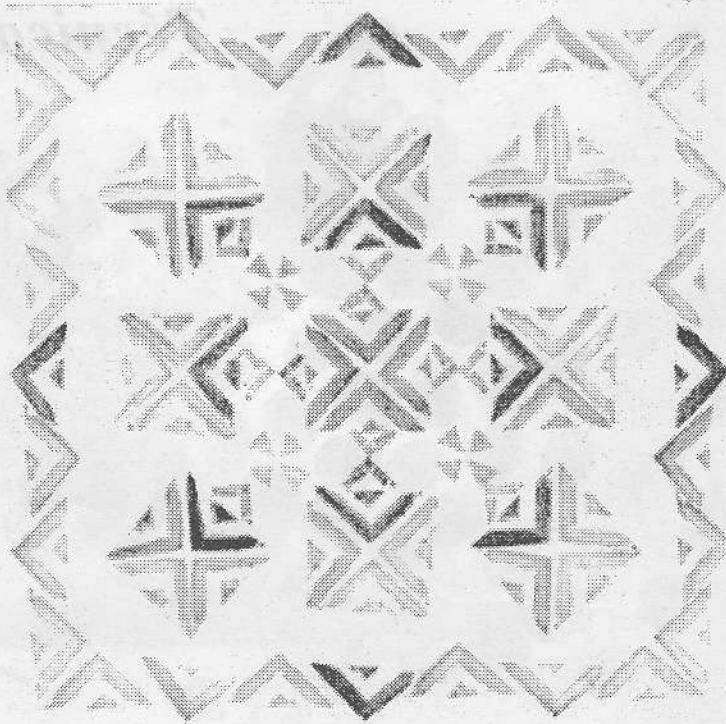
Los materiales que utilices, tienen mucha importancia, de acuerdo a los resultados que deseas obtener. Así la elección de tampones o sellos, al igual que el uso oportuno de fondos de colores. Al fabricar los sellos puedes utilizar diferentes materiales para ello, como la madera, el hule, el linóleo, el corcho, el cartón resistente y algunos materiales plásticos. Pero, un material que te resultará de fácil adquisición y manejo, es la **papa**, la cual con sólo partirla por la mitad, te forma un tampón, en el que se talla, con una navaja, un diseño sencillo. Recuerda que las formas complicadas nunca dan buenos resultados y te recomendamos que comiences con figuras geométricas sencillas.

## *El Área*

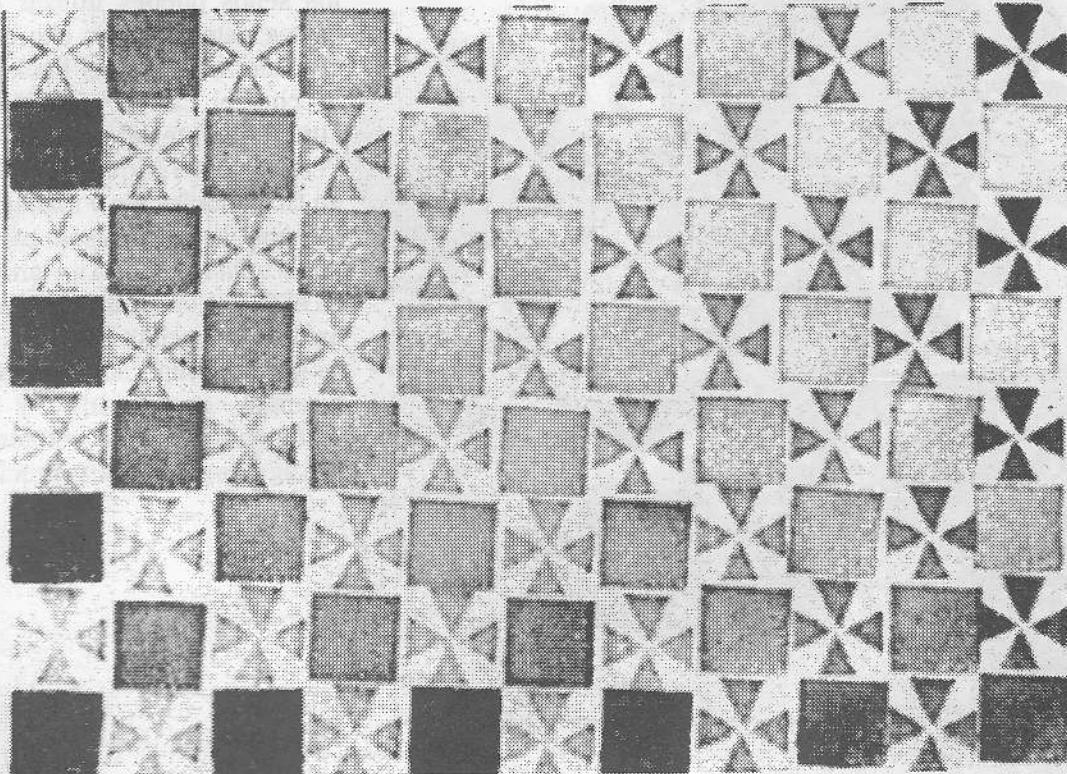
Unicamente las formas sencillas, bien ajustadas entre sí, pueden llegar a componer un conjunto homogéneo. Recuerda que los espacios en blanco participan y son parte importante en la armonía de la composición.

Los ejemplos de esta página, se realizaron con dos tampones diferentes, recortados en una papa. Con ellos se imprimió varias veces sin tener que volver a tomar pintura, y así la huella se va aclarando progresivamente. En el ejemplo 2, el trabajo se matizó en sentido diagonal. Un tampón se emplea de arriba hacia abajo y el otro de abajo hacia arriba.

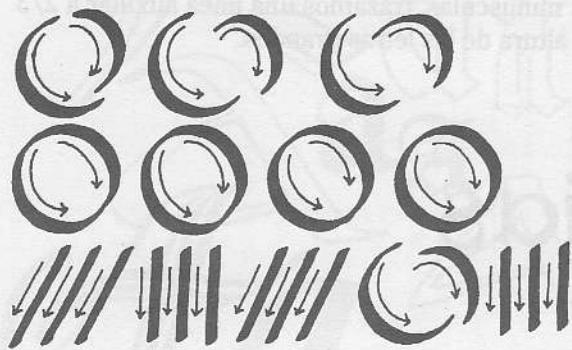
1



2



## *La Rotulación*



### **Trazo de las Letras**

El poder llegar a trazar letras correctamente, es un proceso de práctica y observación minuciosa de la forma de las ellas. El dibujo de las letras no es una escritura, sino un dibujo a mano alzada o al pulso; de ahí la conveniencia de practicar mucho, siguiendo las normas básicas de la rotulación, ya vistas en I Curso.

Pero, en términos generales, podemos decir que los trazos horizontales se dibujan de izquierda a derecha, con un movimiento de la muñeca de la mano, sin mover el papel; los trazos verticales, inclinados y curvos, se dibujan hacia abajo; estos últimos, con un movimiento de los dedos. El antebrazo debe estar, aproximadamente, en ángulo recto con respecto a las líneas guías del letrero y debe descansar sobre la mesa, nunca debe quedar suspendido en el aire.



## Líneas Guias para la Rotulación

El primer paso, para dibujar un letrero, es dibujar las líneas guías o pauta, que consiste en líneas horizontales que se dibujan para regular la altura de la letra. Además, debemos trazar las líneas guías verticales o inclinadas para mantener la uniformidad de las letras.

Las líneas guías son absolutamente esenciales para la buena rotulación y deben considerarse como una buena ayuda y no como un requisito innecesario.

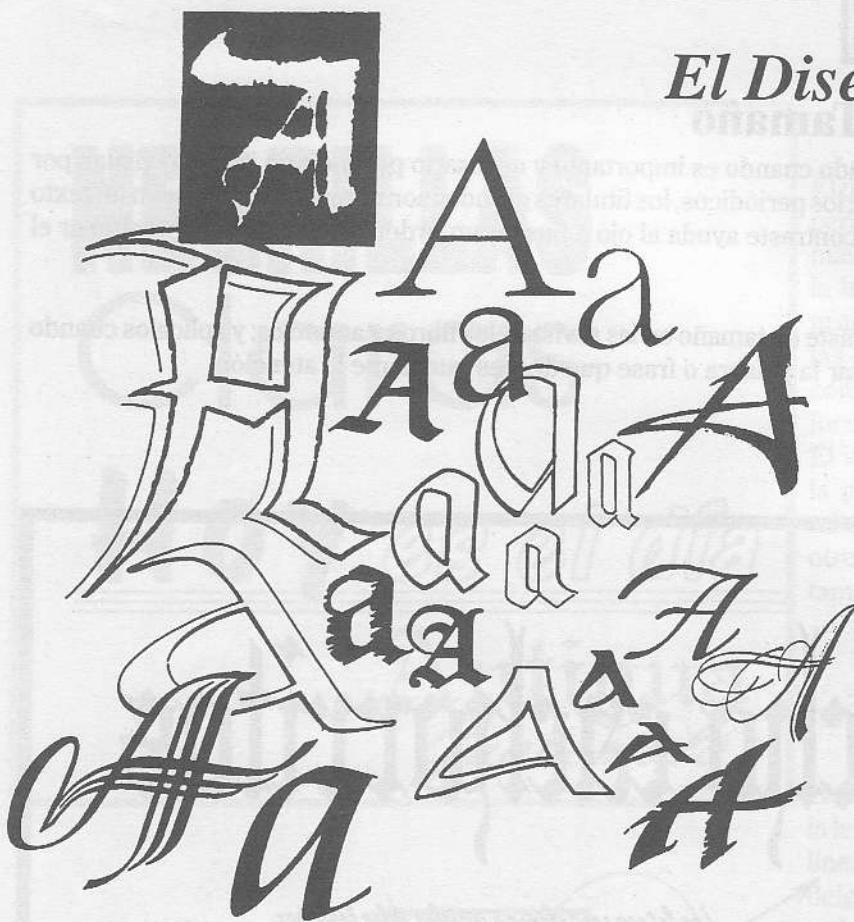
Cuando las letras a trazar son de un mismo tamaño, solo mayúsculas o sólo minúsculas, las líneas guías se trazan del tamaño que se le dé a la letra, teniendo el cuidado, únicamente cuando sean varios renglones, de mantener la distancia entre los mismos.

Cuando las letras a trazar sean mayúsculas y minúsculas, las líneas guías principales, se trazan con una distancia igual a la de la letra mayúscula y para las minúsculas, trazamos una línea auxiliar a 2/3 de altura de las letras grandes.

**Lineas Guias**

*Lineas Guias*

**A B C D E F G H I J K L M**  
**N O P Q R S T U V W X Y**  
*Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r*  
*s t u v w x y z & 1 2 3 4 5 6 7 8 9*  
**A B C D E F G M P Q**



## *El Diseño de Letras*

El buen diseño de letras enfatiza la importancia de las palabras, cuando escribimos; crea interés y expresa el estado de ánimo o sentimiento. Esto se alcanza por medio del contraste de tamaño, peso, forma, dirección, color y textura.

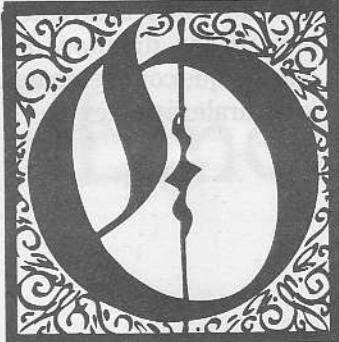
En las siguientes páginas, veremos cómo usar cada uno de estos contrastes, para crear diseños originales, que complementen la naturaleza del texto.

Tamaño	Grosor	Forma
Dirección	Color	Textura

## El Contraste de Tamaño

El contraste de tamaño, es usado cuando es importante y necesario producir un impacto visual; por ejemplo, en los encabezados de los periódicos, los titulares grandes son complementados con un texto pequeño, que va debajo; este contraste ayuda al ojo a buscar un orden de importancia y asimilar el mensaje.

Observa cómo utilizan el contraste de tamaño en las revistas, los libros y anuncios; y aplícalos cuando hagas tus diseños, para resaltar la palabra o frase que deseas que llame la atención.

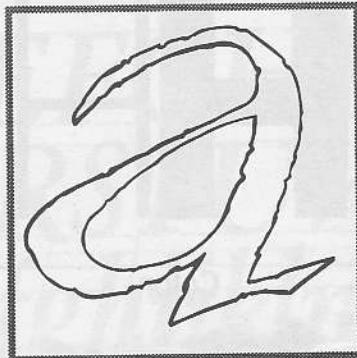


# Ocho cachorritos

Las letras capitales o iniciales y los logotipos, pueden dominar sobre el texto, para crear un buen diseño y contraste.



Papel & Papel



alcaraz  
ASOCIADOS

F-E-D-E-R-I-C-O  
**Gonzales**

La diferencia de tamaño entre las letras es otra forma de contraste.

## NEGRILLAS Claras

**Hoy** es el día

Antigua  
Guatemala



## El Contraste de Grosor

El peso es comparable al tamaño, pero se refiere al grosor del trazo más que a la altura o al ancho de la letra. En tipografía, las letras gruesas son llamadas negrillas y las letras delgadas, claras. El contraste en el grueso, es una forma dramática de crear interés. El interés visual puede enfatizar la palabra clave, título o sentimiento. A menudo es usado con otros tipos de contraste, como tamaño, color y forma.

## El Contraste de Forma

La forma se refiere al aspecto de la letra. Puede ser construida con líneas rectas o curvas, gruesas o delgadas. Pueden ser cuadradas, redondas o triangulares, elegantes o sencillas. La forma de las letras tiene una bella característica de contraste, que nos ayuda a visualizar significados especiales. Algunos estilos crean suavidad, gracia y un sentimiento de paz; mientras que otros, son fuertes, audaces, graves y decorativas. Escoger la forma de letra correcta, para sugerir un estado de ánimo en particular, es muy importante. A menudo el contraste se puede alcanzar, combinando letras compatibles, como por ejemplo, letras mayúsculas negras con minúsculas claras. El contraste de la forma puede ser utilizado para destacar ciertas palabras iniciales, encabezado de título o logotipo.

### El Contraste de Dirección

Estamos acostumbrados a leer y escribir en dirección horizontal. Las líneas horizontales crean un sentimiento de paz, como la línea del horizonte, en una bella puesta del sol. Las líneas rectas son fáciles de balancear y de alcanzar su punto de reposo.

Algunas veces, necesitamos romper con esa paz y llamar la atención, creando contraste. Podemos recostar o inclinar, dar vueltas o curvar las líneas para proyectar el movimiento que se deseé.

Un letra cursiva nos da movimientos de acercamiento; las líneas verticales hacen que las cosas se vean altas; mientras que las horizontales, las hacen verse más largas. Intersecar las líneas, crea tensión; se convierten en dinámicas o causan confusión.

Usa hábilmente tu sentido de dirección, para crear movimientos, que enfoquen la atención en tus diseños.

Recto Circulo  
Globo

# Perspectiva

Forma de Pez

Exprimir

Forma de Arco Doble Perspectiva

*Estudio*

**ORIGINAL**

*Creatividad*

**ENTUSIASMO**

**ELOCUENCIA**

*Historia*

**Aprendizaje día a día**

**El Lenguaje y la Comunicación**

### **Contraste de Color**

El color es la forma más fácil de crear interés y enfatizar. Es perfecto, para expresar el estado de ánimo y variedad de sentimientos.

Los colores cálidos como el rojo, amarillo y naranja atraen el ojo. Saltan a la vista y hacen fijar su atención. Los colores cálidos indican acción, calor, peligro, claridad, emoción, temor. Los colores fríos como el azul y el verde, dan la sensación de retroceso, haciendo que parezca que las palabras retroceden, que están más lejos; asimismo dan una sensación de calma, frío, soledad, paz y melancolía.

Para crear impacto con colores fríos, se deben usar grandes áreas de color, algo así como pintar un fondo.

Usa colores que complementen la naturaleza y el estado de ánimo que pueda manifestar el tema. Si un trabajo necesita un color, no necesariamente debe ser negro la mejor opción. Prueba con varios colores y escoge el que creas mejor.

## Contraste de Textura

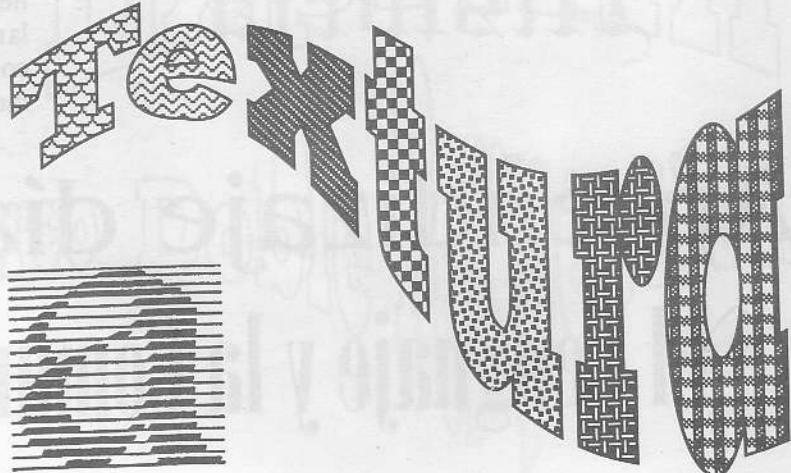
La textura es usada para crear interés y exteriorizar el estado de ánimo deseado. Hay muchas formas de ganar contraste con la textura; la más simple es la textura gruesa del papel, sobre la que trabajemos; absorbe menos la tinta que la textura fina, creando la apariencia de muy cargado.

Pantallas de puntos, líneas y otros patrones pueden ser puestas sobre las letras para crear texturas visuales. Escribir sobre papel mantequilla, puesto sobre una tabla de madera, produce un efecto interesante. A menudo, la forma de las letras crean texturas por sí solas.

Agrega textura a la escritura de tus palabras, letras o áreas que las rodean, y pronto, la página manifestará un carácter, interés y estado de ánimo muy pronunciados.

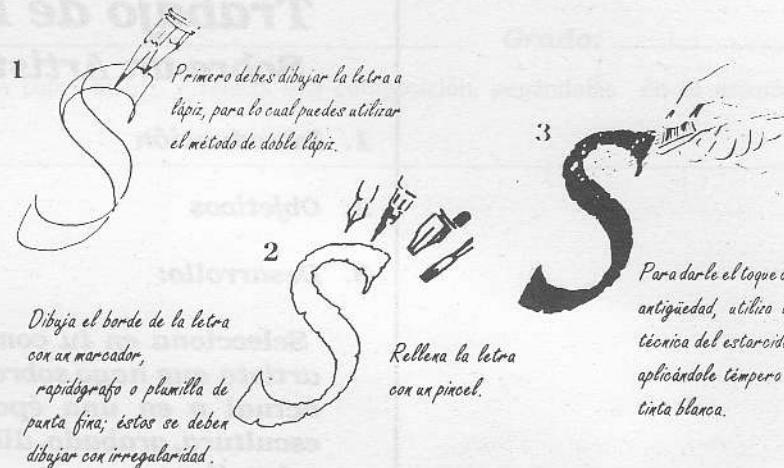


# Textura



## Técnicas: La Forma Antigua

Efectos especiales de antigüedad se pueden lograr, en el diseño de tus letras, con un trabajo a pluma, en un papel de textura ordinaria o dibujando cuidadosamente las letras y rellenándolas; luego, utiliza la técnica del estarcido, con témpera blanca, creando una apariencia de antigüedad.



# Estilo Antiguo

## Corte de Madera

Puedes crear, en el diseño de tus letras, esta apariencia de corte de madera, con un mínimo de esfuerzo y tiempo. Esta técnica se ve magnífica en ciertos temas; y puede,

# EXPO ARTE



# Unidad IV

## La Perspectiva

### Objetivos

- Desarrollar el sentido espacial y la representación de la tridimensionalidad en dos dimensiones.
- Desarrollar habilidades en el manejo y exactitud del dibujo con instrumentos.
- Afianzar al alumno en la representación gráfica, a través de la perspectiva frontal o paralela.
- \* Practicar la perspectiva frontal para realizar diferentes proyectos.
- Contribuir al desarrollo de las etapas del desenvolvimiento gráfico, a través de la representación de la perspectiva oblicua.
- Conocer la perspectiva oblicua con dos y tres puntos de fuga.
- \* Trazar, con instrumentos de dibujo técnico, objetos en perspectiva oblicua.
- Conocer la construcción del cuadrado y el cubo en perspectiva oblicua.
- \* Dibujar a mano alzada objetos en perspectiva oblicua.
- Iniciar al alumno en las construcciones en perspectiva del círculo y del cilindro.

### Introducción

Te has iniciado en I Curso, en el estudio y la aplicación de la perspectiva a tus dibujos, para que te reproduzcan la realidad lo más cerca posible. Has aprendido las reglas más importantes de la perspectiva y ahora las aplicas. Sin embargo, como el estudio sobre la perspectiva es más profundo, prosigamos en II Curso adentrándonos en su conocimiento.

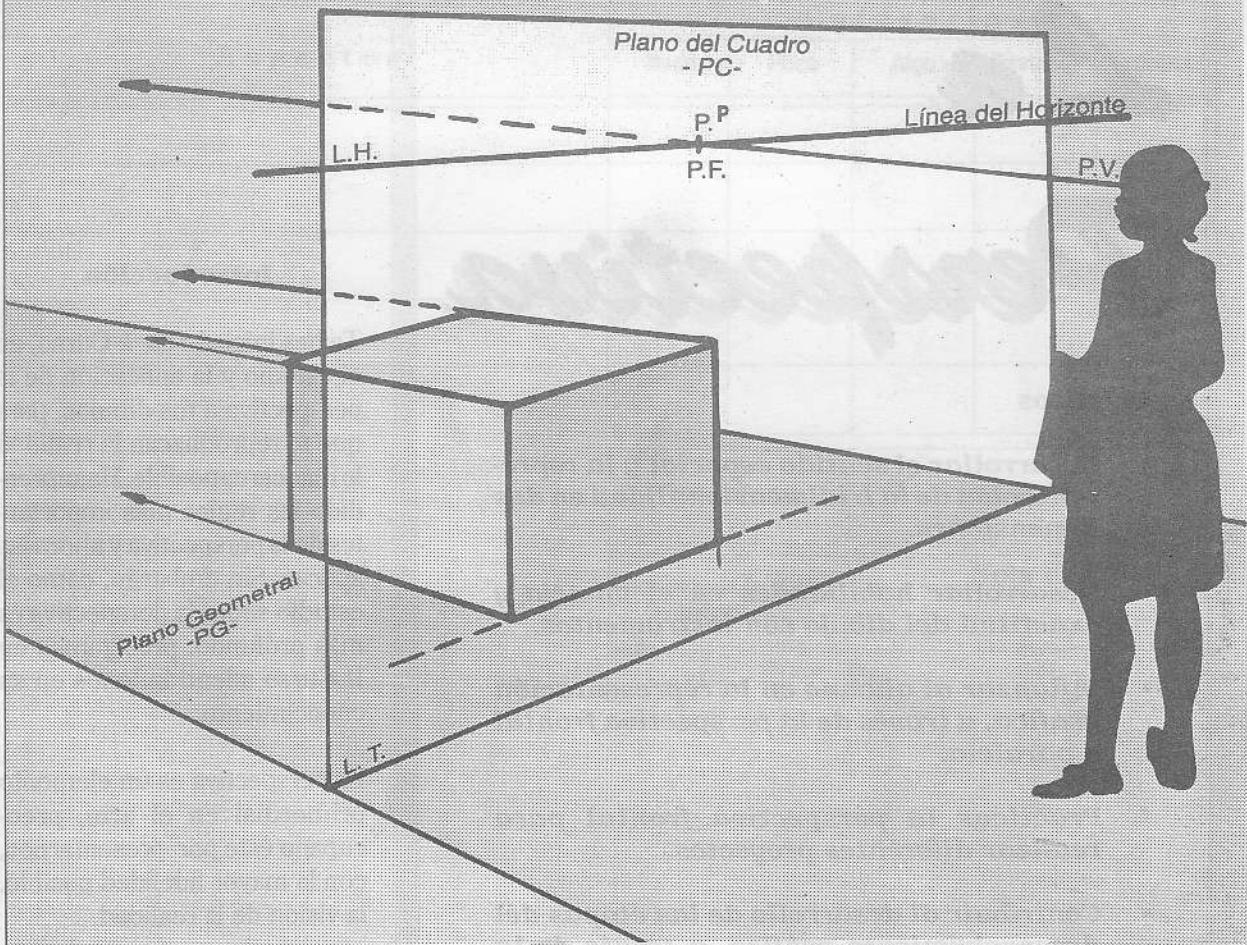
La perspectiva es un elemento primordial en el arte, preocupado éste por presentarnos, con la mayor fidelidad posible, la visión de la realidad.

Los artistas del siglo XIV descubrieron la perspectiva lineal, ante la necesidad de estructurar la profundidad espacial, en la realización de sus obras, en las áreas de pintura, escultura y arquitectura.

La Antigüedad no supo de la existencia de la perspectiva, en la realización de las obras de arte; fue hasta la edad media, en la época del Renacimiento, que el arte medieval renacentista se distinguió por haber incorporado, la tercera dimensión en el plano.

# La Perspectiva

## Perspectiva Frontal o Paralela



Dijimos, en el curso anterior, que la Perspectiva es la técnica del dibujo, por medio de la cual, se presentan los objetos visibles, no como ellos son en la realidad, sino como nuestra vista los aprecia. Por consiguiente, nuestro dibujo, en el plano bidimensional, debe aparecer con una dimensión más: la profundidad.

### Clases de Perspectiva

Se presentan las siguientes clases de perspectiva: Frontal o Paralela (de un punto de fuga), Oblicua de dos puntos de fuga, Oblicua de tres puntos de fuga (llamada también "a vista de pájaro" o "a ojo de hormiga"), Aérea o del Color y en Planta girada.

**Elementos de la Perspectiva Frontal**  
Recordarás que tres son los elementos que intervienen en la Perspectiva Frontal o Paralela (de un punto de fuga):  
*Planos, Puntos y Líneas*

#### Planos:

PC: Plano del Cuadro  
PG: Plano Geometral

#### Puntos:

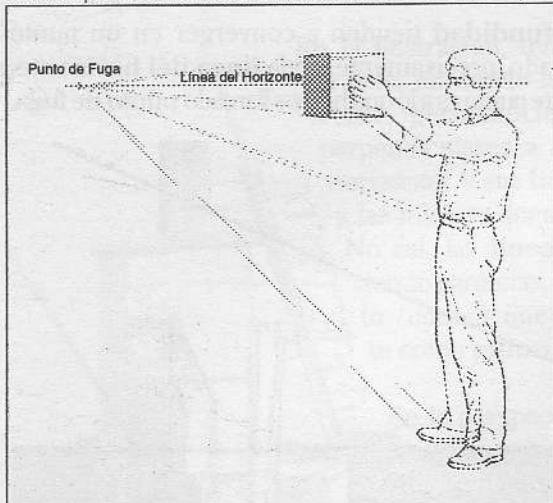
PV: Punto de Vista  
PP: Punto Principal  
PF: Punto de Fuga

#### Líneas:

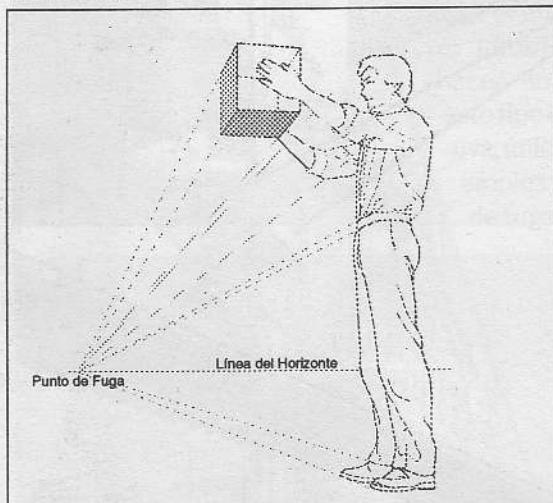
LH: Línea del Horizonte  
LT: Línea de Tierra  
LP: Línea de Profundidad o Distancia principal

# La Perspectiva

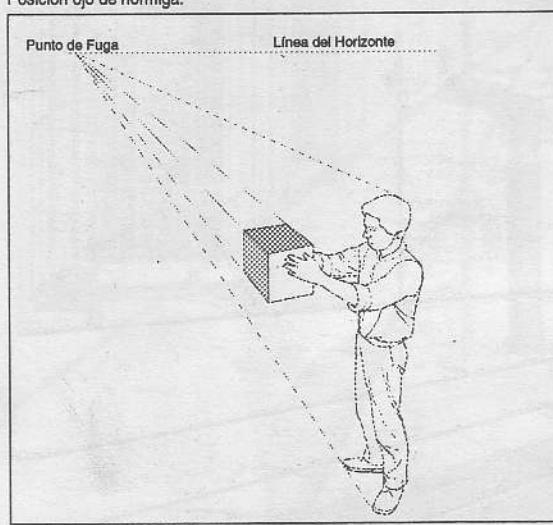
La altura o posición de la línea del horizonte determina como se ve el objeto.



Posición normal



Posición ojo de hormiga.



Posición a vista de pájaro.

## Elementos de la Perspectiva Frontal

Recordemos que tres son los elementos que intervienen en la perspectiva:

**Planos, Puntos y Líneas.**

### Planos

**El Plano del Cuadro** es en donde fijamos o dibujamos los objetos observados y que, en la mayoría de los casos, estará dado por el papel o tela sobre los que trabajamos.

**El Plano Geometral** es el plano horizontal, en donde se encuentra parado o se apoya el observador y en donde se encuentran, también, los objetos a representar. Se le llama también **Plano de Tierra**; es perpendicular al plano del cuadro y se considera paralelo al plano del horizonte.

### Puntos

**El Punto de Vista**, representa la posición desde la cual el observador está mirando el objeto.

**El Punto Principal** es el punto de vista proyectado sobre la línea del horizonte; hacia él convergen las líneas de profundidad y se le llama, también, **Punto de Fuga** en la perspectiva frontal.

### Líneas

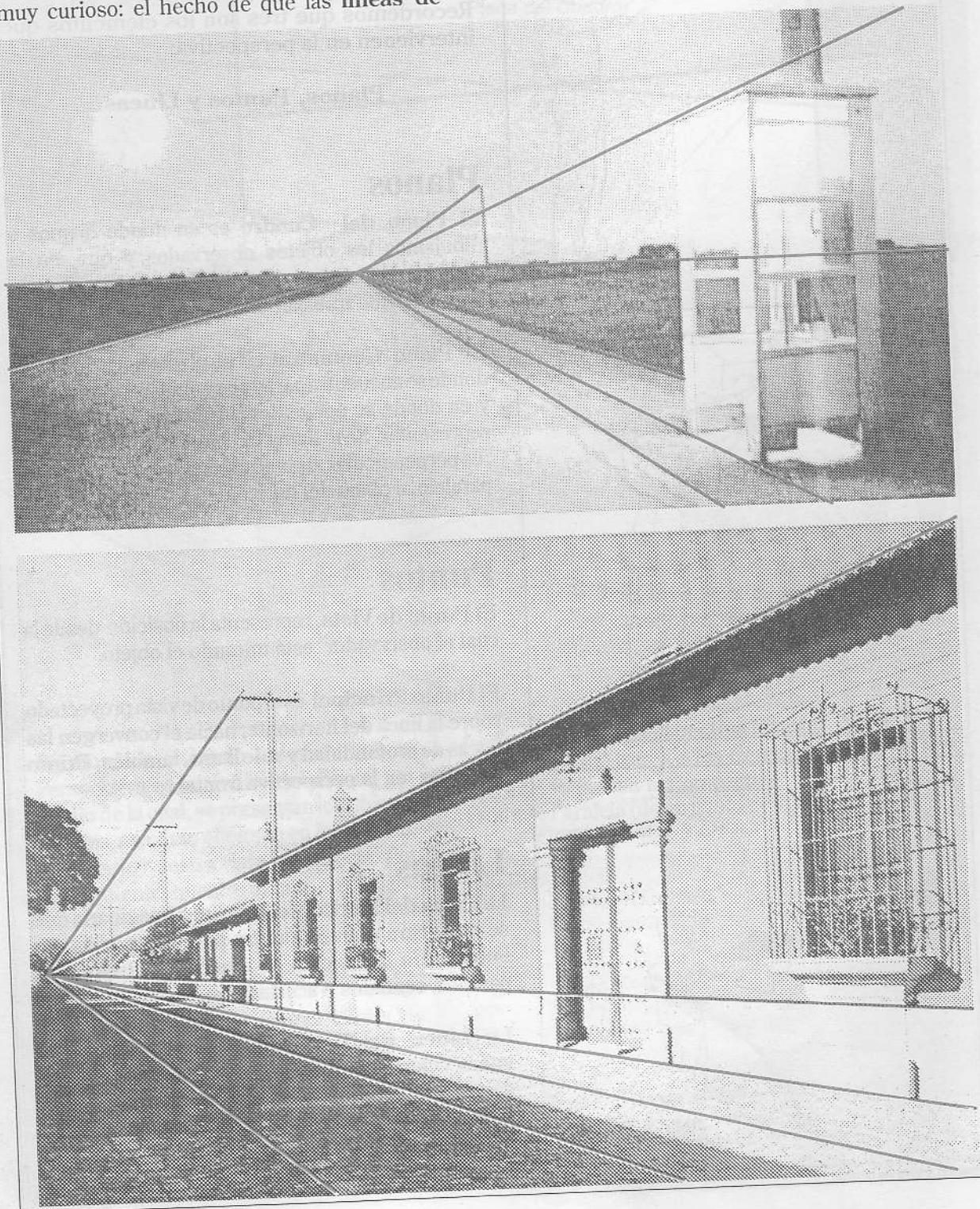
**La Línea del Horizonte** es la línea imaginaria que se encuentra a nivel o altura de nuestra vista, no importando la posición en que nos encontremos: parados, sentados o acostados.

**La Línea de Tierra** es la producida por la intersección del plano del cuadro con el plano geométral o de tierra. O sea la base del cuadro sobre la cual construimos nuestro dibujo.

## *La Perspectiva*

Observa, con detenimiento, las fotografías que se encuentran en esta página y notarás algo muy curioso: el hecho de que las líneas de

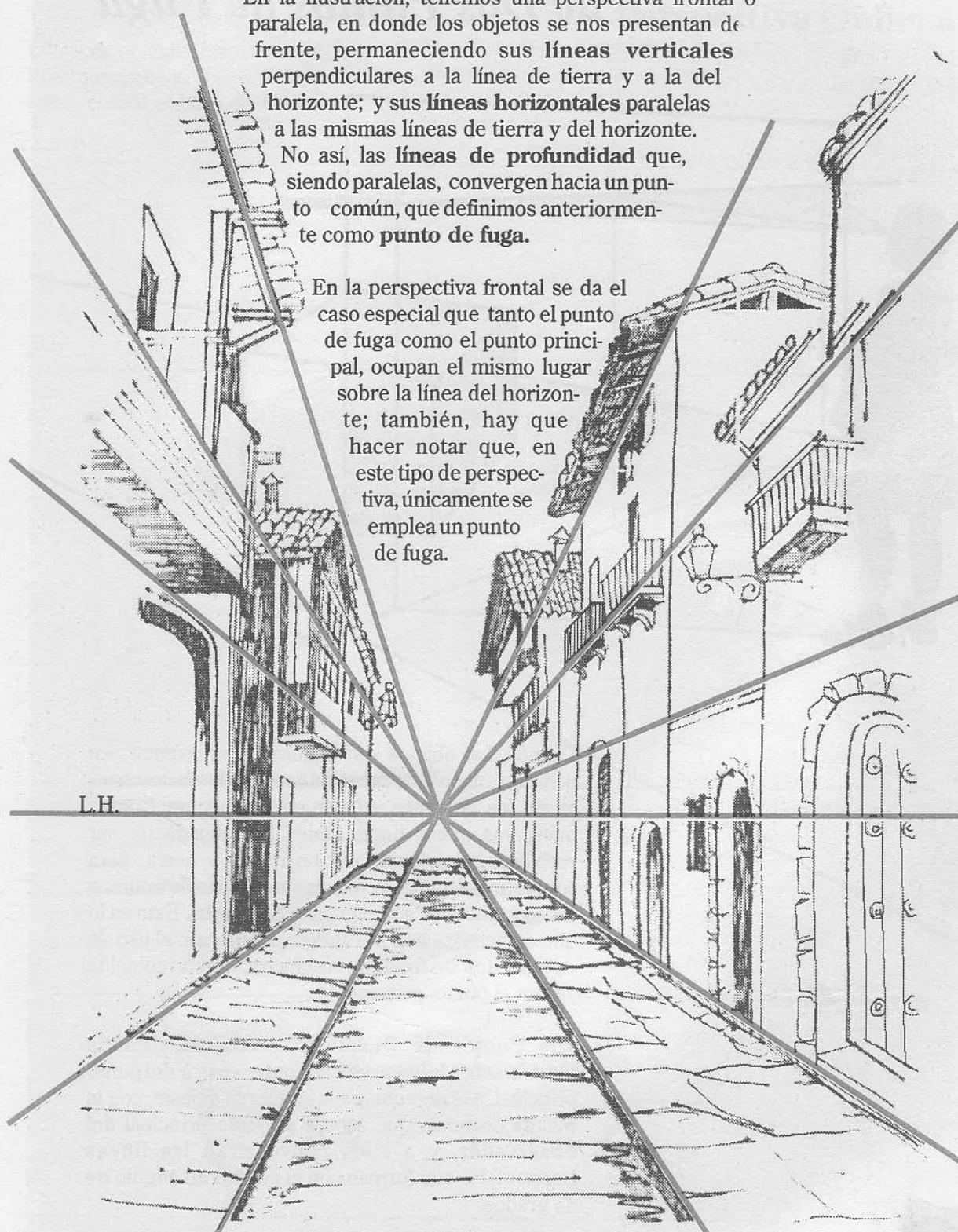
profundidad tienden a converger en un punto situado, precisamente, en la **línea del horizonte**. A este punto es a lo que hemos llamado **punto de fuga**.



## *La Perspectiva*

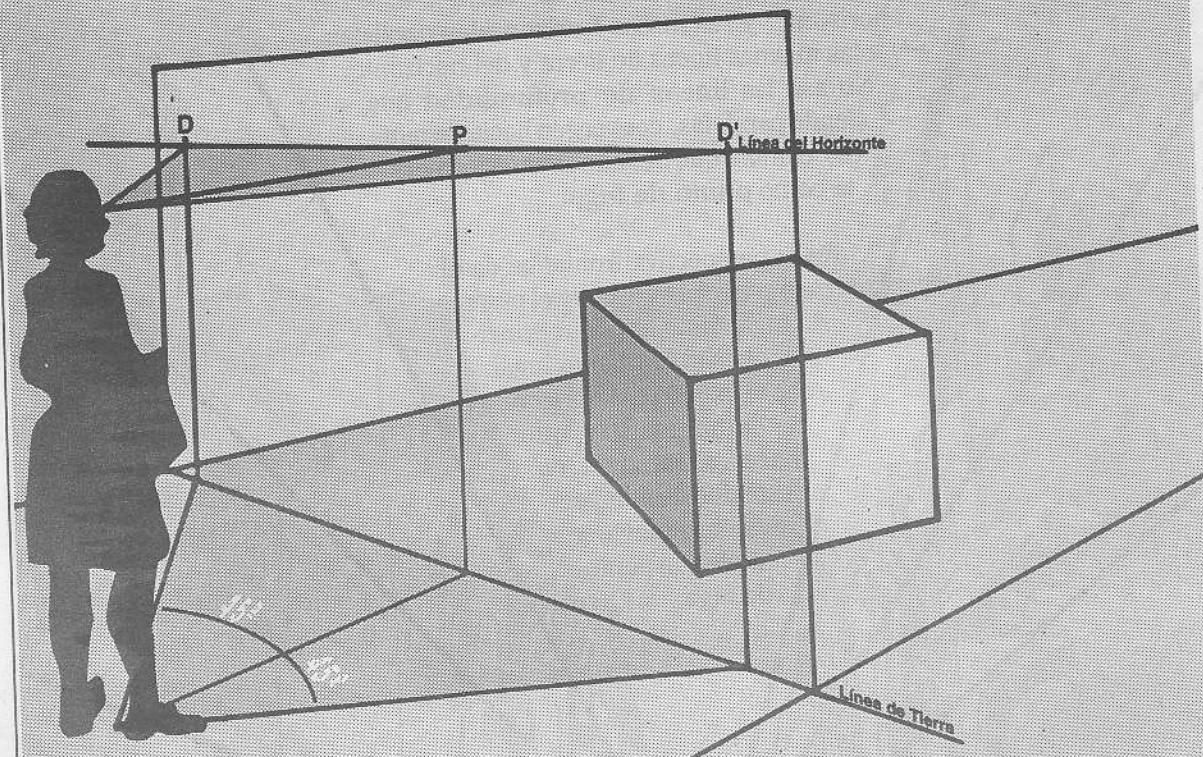
En la ilustración, tenemos una perspectiva frontal o paralela, en donde los objetos se nos presentan de frente, permaneciendo sus **líneas verticales** perpendiculares a la línea de tierra y a la del horizonte; y sus **líneas horizontales** paralelas a las mismas líneas de tierra y del horizonte. No así, las **líneas de profundidad** que, siendo paralelas, convergen hacia un punto común, que definimos anteriormente como **punto de fuga**.

En la perspectiva frontal se da el caso especial que tanto el punto de fuga como el punto principal, ocupan el mismo lugar sobre la línea del horizonte; también, hay que hacer notar que, en este tipo de perspectiva, únicamente se emplea un punto de fuga.



# *La Perspectiva*

## *Perspectiva Oblicua o de Dos Puntos de Fuga*



Cuando los objetos que vamos a representar, en perspectiva, no se encuentran de frente hacia nosotros, ya no los podemos dibujar en perspectiva frontal; pues, sus líneas horizontales han dejado de ser paralelas a las líneas del horizonte y tierra, para convertirse en líneas concurrentes hacia dos puntos de fuga, situados sobre la línea horizontal. Esto es lo que caracteriza a la **perspectiva oblicua**: el uso de **dos puntos de fuga**, de los cuales ninguno coincide ya con el punto principal.

**Los Puntos de Distancia** señalan la distancia tomada sobre la línea del horizonte, a partir del punto principal, a la derecha y a la izquierda de este, con la misma distancia que separa al punto principal del observador, y a ellos convergirán las líneas horizontales que forman con el cuadro un ángulo de 45 grados.

# Unidad III

## El Área

### Objetivos

- *Conocer el área por medio de su concepto y análisis.*
- *Utilizar eficientemente sus habilidades y destrezas para crear nuevas formas, a partir de las figuras geométricas básicas o fundamentales.*
- *Conocer y aplicar correctamente las diferentes clases de ritmo a la decoración de un área.*
- *Dominar las técnicas para elaborar elementos decorativos como la silueta, la mancha, las estampaciones, etc.*
- *Conocer y utilizar las normas básicas de la composición.*
- *Conocer y encontrar correctamente los elementos que deben existir, en toda composición, al realizar un tema.*
- *Conocer y trazar letras de alfabetos que van a ayudar en la presentación de los trabajos*
- *Desarrollar la imaginación creativa a través de trabajos de rotulación.*

### Introducción

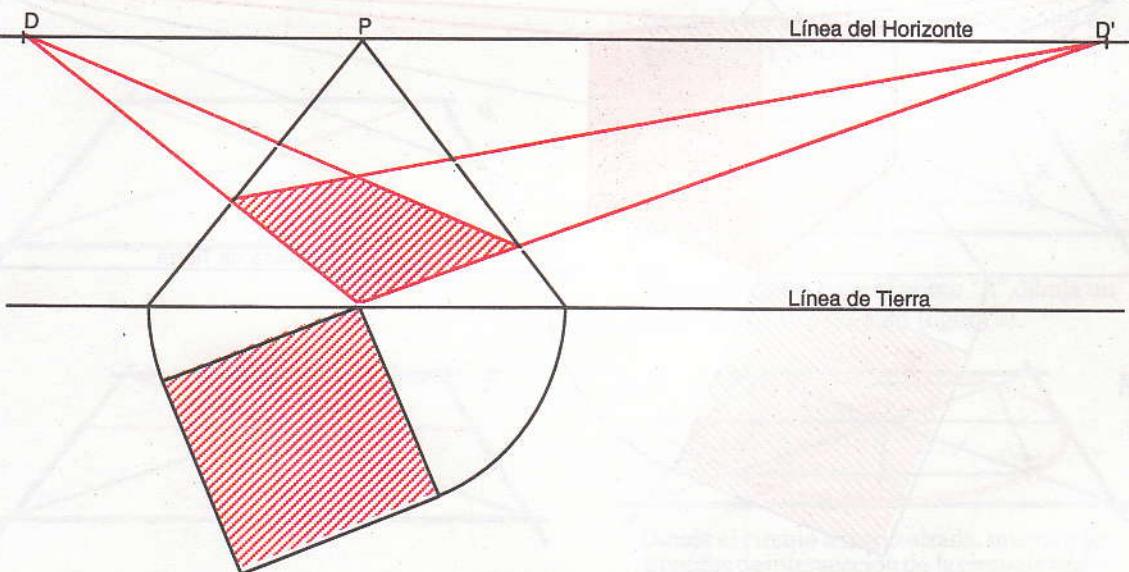
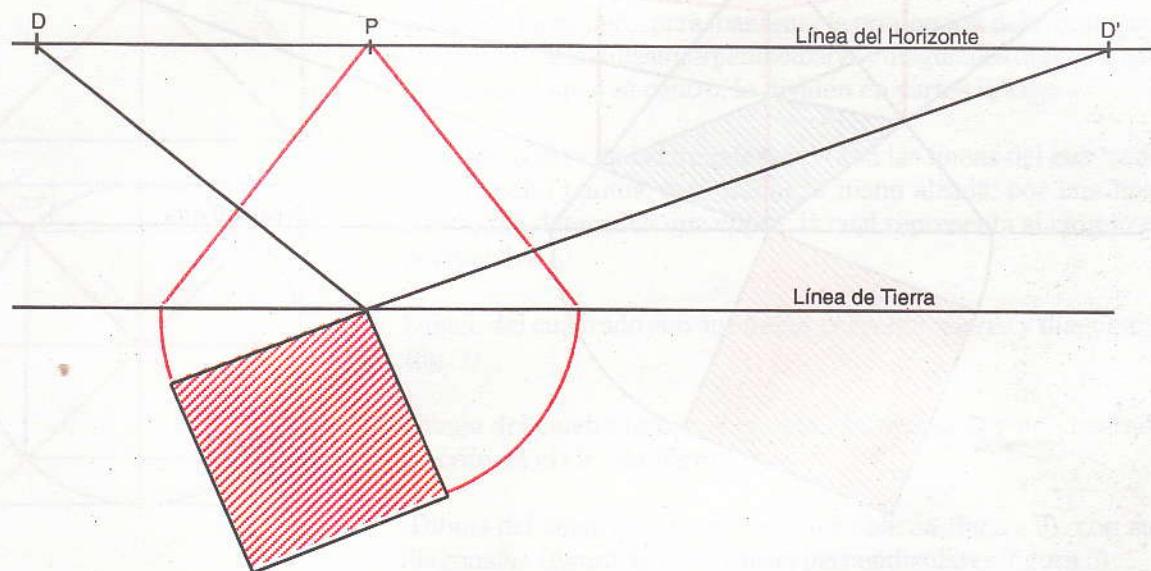
La Geometría es un producto de la mente del hombre, aunque sus manifestaciones las encontramos en la naturaleza; que, a la vez, ha sido el eje de sus expresiones artísticas; ya que con la variedad de trazos geométricos que se realizan, se constituyen muchas obras de arte.

En el tema anterior, tratamos el contorno o perímetro de los objetos y estudiamos la capacidad que tiene la línea de cerramiento, dando lugar a que se determine una porción del plano llamada superficie, cuya medida se llama "área".

De donde, definimos, que área es la medida de una superficie o porción del plano, limitado por líneas.

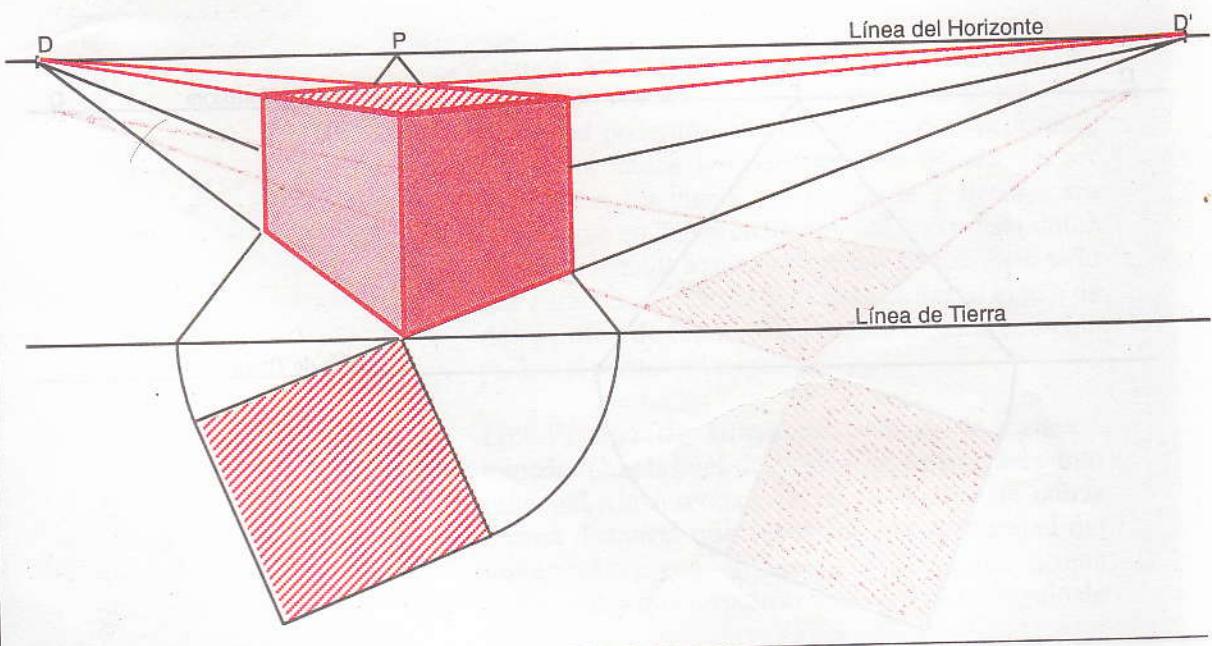
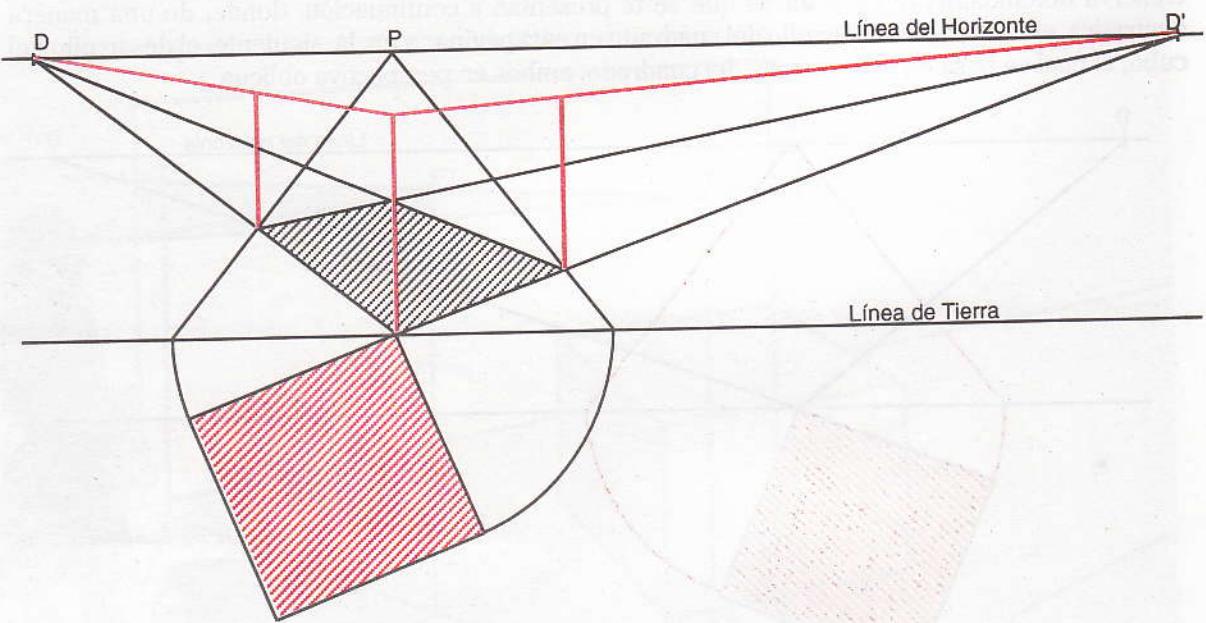
## Construcciones del Cuadrado en Perspectiva Oblicua

Observa detenidamente las gráficas que se te presentan a continuación, donde, de una manera ilustrativa, encontrarás el desarrollo del cuadrado en esta página; y en la siguiente, el desarrollo del cubo, el cual se basa en el desarrollo del cuadrado; ambos en perspectiva oblicua.

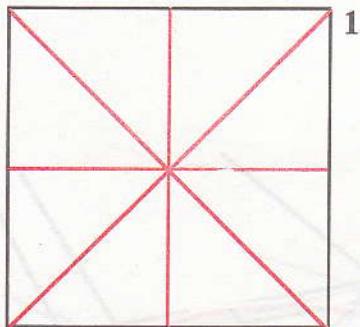


# *La Perspectiva*

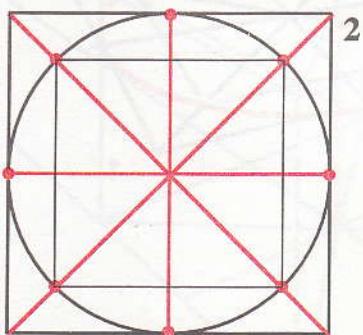
## Construcciones del Cubo en Perspectiva Oblicua



## Construcción del Círculo en Perspectiva



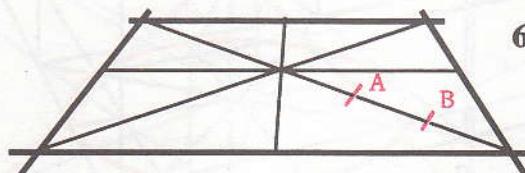
1



2

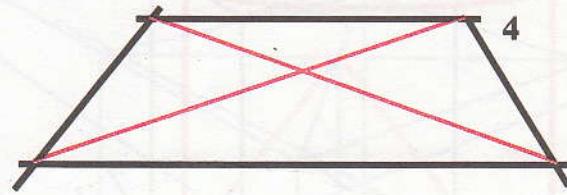


3

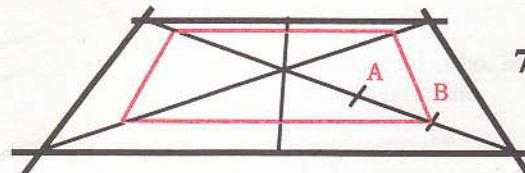


6

Divide la mitad de una de las diagonales en tres partes iguales (figura 6).

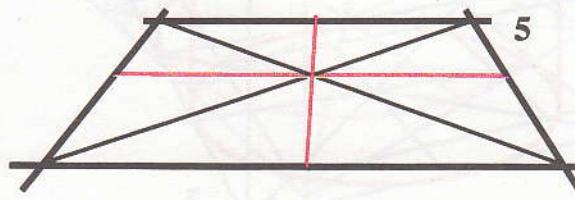


4

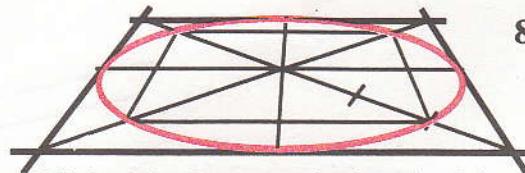


7

Tomando como base el punto "A", dibuja un cuadrado dentro del otro (figura 7).



5



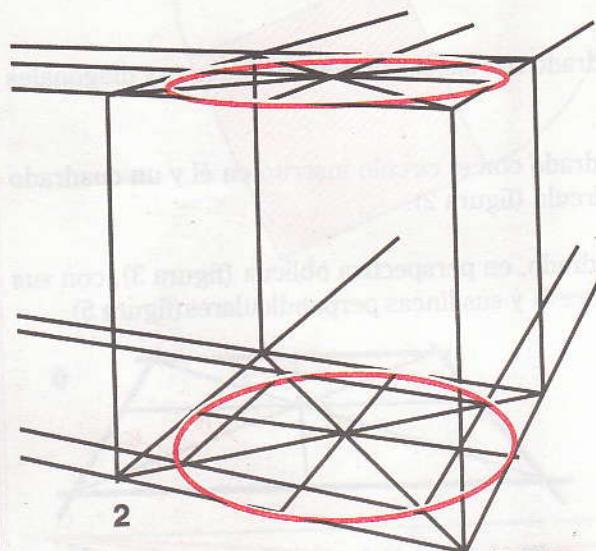
8

Dibuja el círculo a mano alzada, uniendo los 8 puntos de intersección de la circunferencia con las líneas.

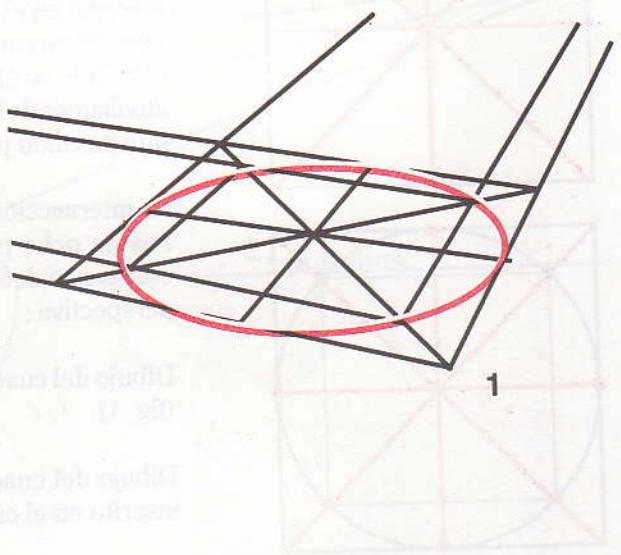
## Perspectiva Oblicua del Cilindro

Para dibujar el cilindro en perspectiva oblicua, se utiliza un cubo como base y se inscribe el cono en él.

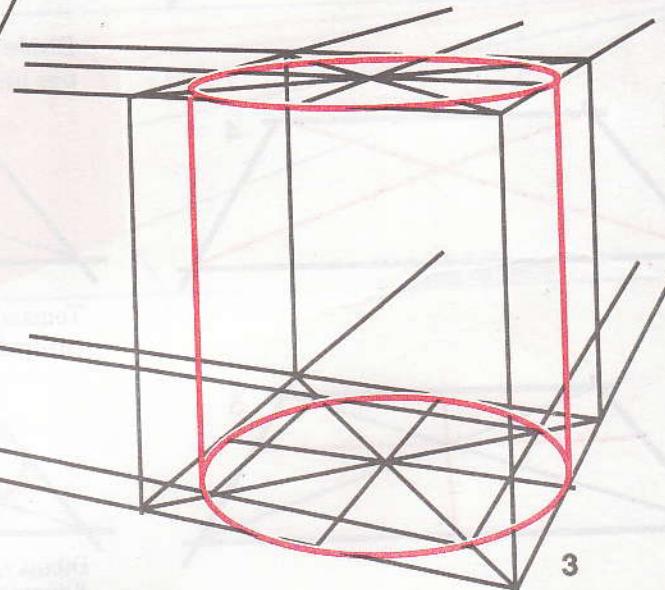
Construye un cuadrado en perspectiva oblicua (figura 1), y a partir de él, el cubo; en la cara inferior y superior del cubo trazas el círculo en perspectiva, utilizando el procedimiento antes visto (figura 2), uniendo los círculos en perspectiva con líneas verticales y tangentes a los mismos, se obtiene el cilindro (figura 3).



2



1

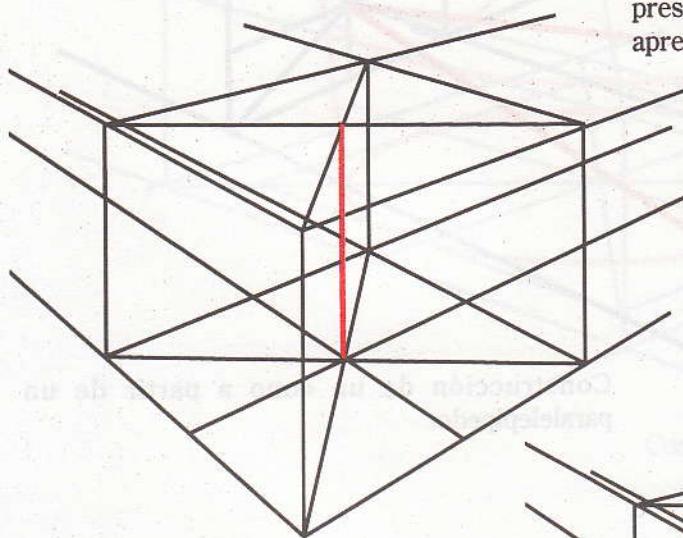


3

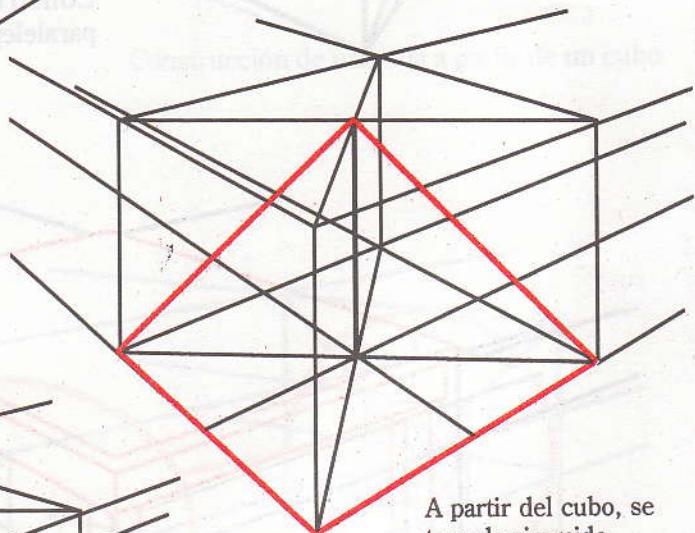
## Construcción del cono y otras figuras en Perspectiva Oblicua

A partir del cubo en perspectiva oblicua, como figura base, se pueden desarrollar con relativa facilidad otras figuras.

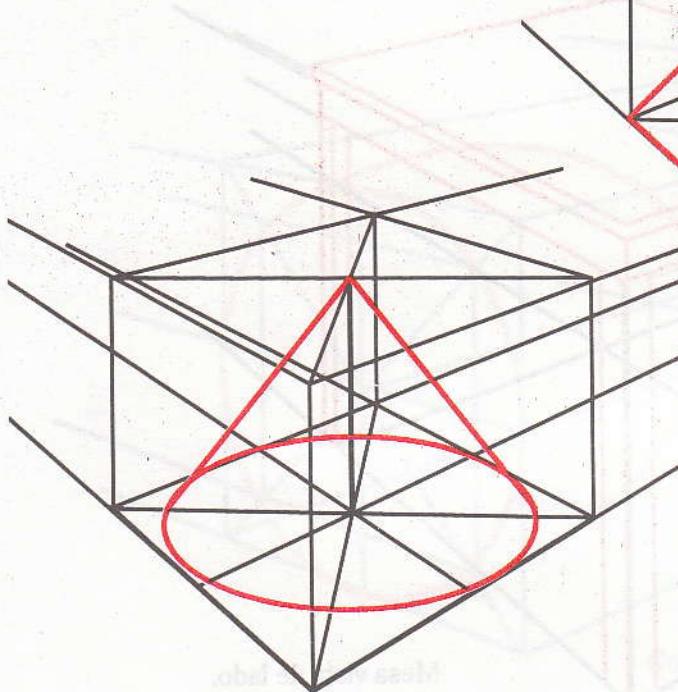
Observa con detenimiento, los dibujos que se te presentan en esta página y las siguientes, para aprender a trazar otras figuras en perspectiva.



Cubo en perspectiva oblicua.

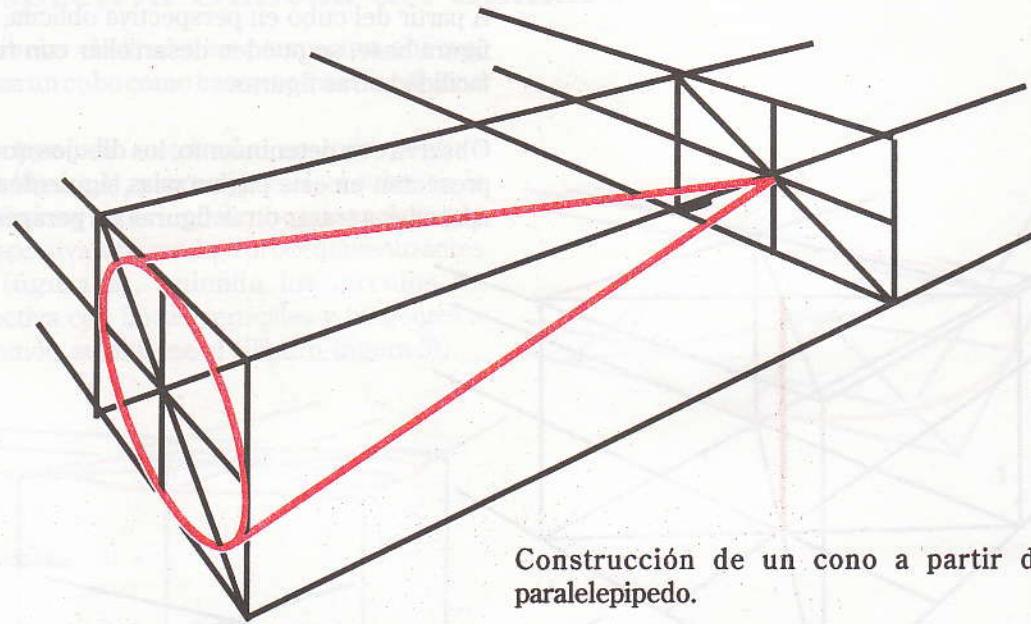


A partir del cubo, se traza la piramide.

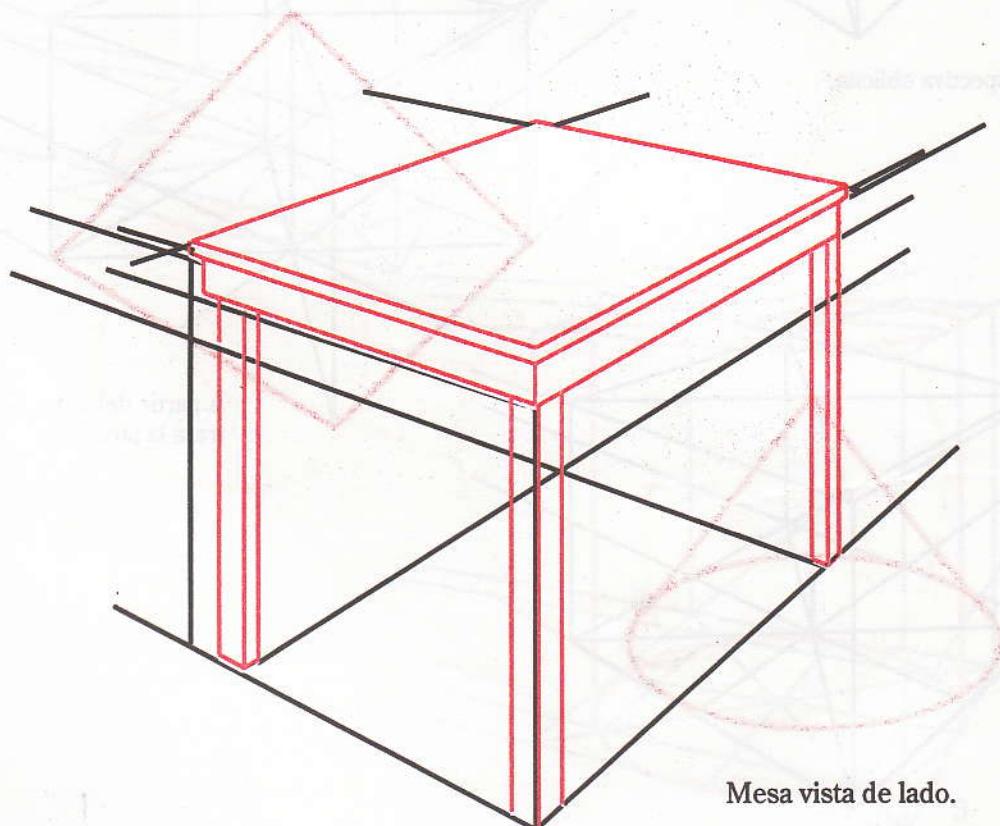


A partir del cubo, se traza el cono.

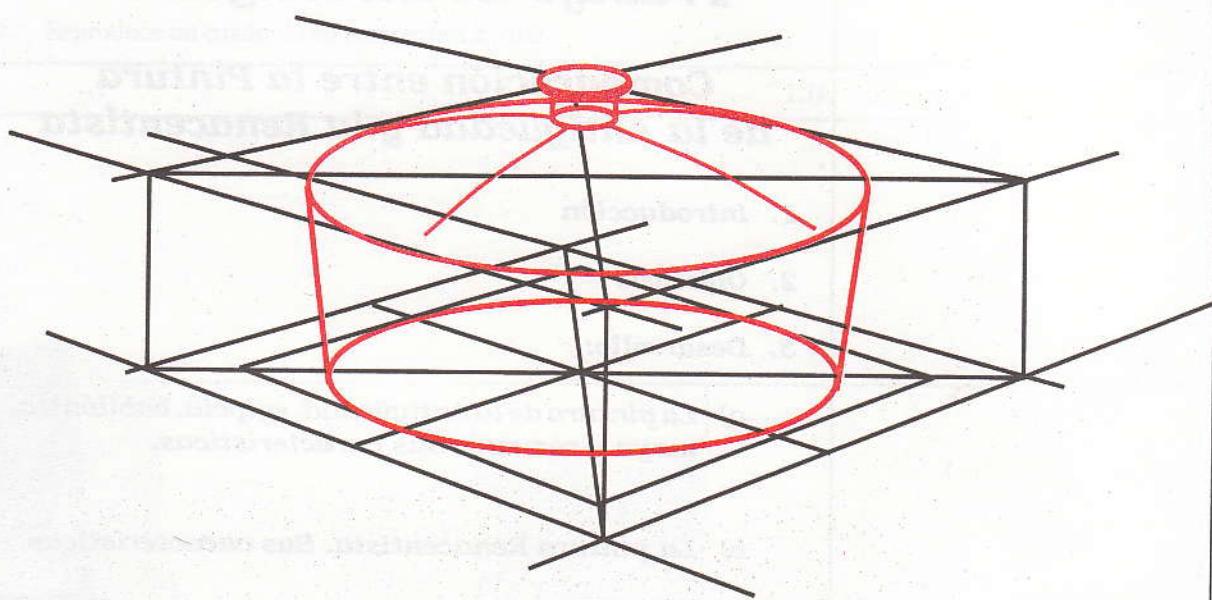
## *La Perspectiva*



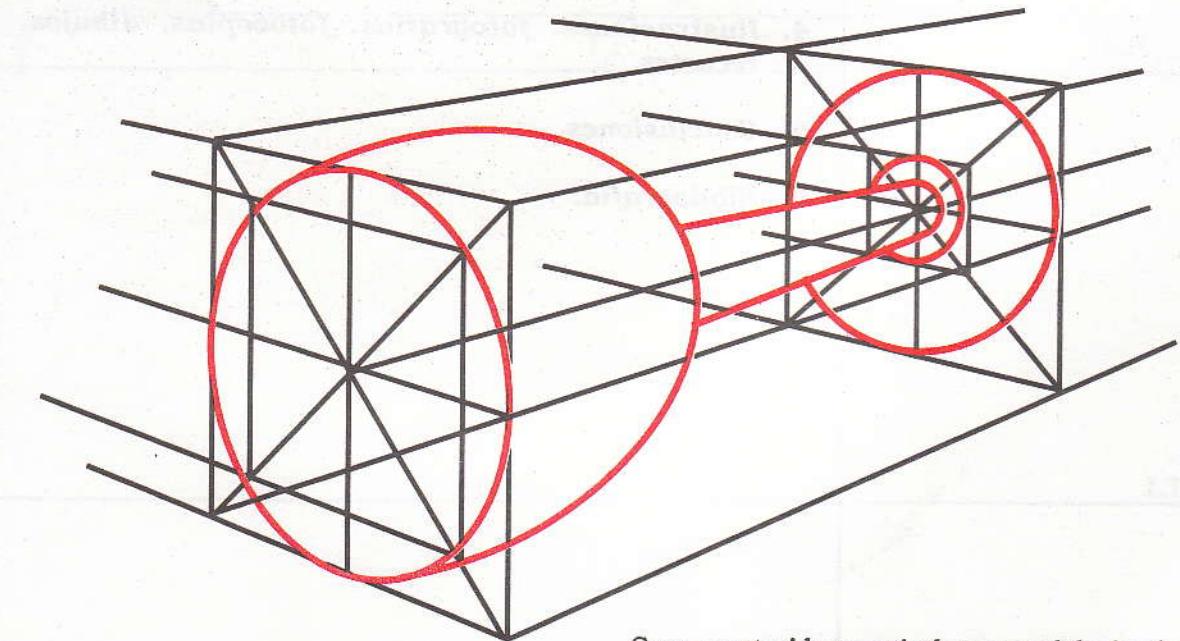
Construcción de un cono a partir de un paralelepípedo.



Mesa vista de lado.



Construcción de una olla a partir de un cubo.



Copa construida a partir de un paralelepípedo.

# Unidad V

## El Claroscuro

### Objetivos

- Identificar los contrastes de luz y sombra en la naturaleza, expresándolos en ejercicios sencillos.
- Desarrollar y enriquecer la capacidad de percepción y apreciación visual, en relación a luces y sombras.
- Confeccionar tablas de valores al claroscuro, en blanco y negro y en color.
- Aplicar el claroscuro a trabajos expresivos y representativos; co relación a la importancia en la perspectiva y representación del volumen.
- Utilizar el claroscuro, como medio expresivo y representativo de las formas tridimensionales.
- Aplicar las técnicas del claroscuro a sólidos y bodegones.
- Aplicar las técnicas del claroscuro, de acuerdo a los materiales encontrados en la comunidad.
- Identificar obras de maestros renacentistas del claroscuro.
- Expresar diversas emociones, a través de la observación de obras en claroscuro.

### Introducción

Sabemos que el trazo de un dibujo simplemente con líneas, o sea su contorno, no expresa la realidad ni la belleza que debe haber en una obra, en donde se manifiestan los contrastes de luces y sombras; es necesario ponerle al dibujo un toque de profundidad, de relieve, de la dimensión que hace falta para reproducir esa realidad.

Esto lo comprendieron los pintores del siglo XV: Giotto, da Vinci, Velásquez, Rembrandt y otros que principiaron a aplicar en sus obras la técnica del claroscuro, con lo cual dichas obras ganaron en belleza y se acercaron a la realidad, manifestando la emoción y el sentimiento que sus autores quisieron imprimirles.

# *El Claroscuro*

## **"La Luz se Hizo y con ello Llegaron Las Sombras"**



Al representar sobre nuestro papel un volumen, por medio del dibujo, es cuando nos damos cuenta de la importancia fundamental que tiene la **luz** y con ello la **sombra**, en la representación gráfica, por medio del **claroscuro**.

Definimos, en el curso anterior, el claroscuro como la representación gráfica (dibujo, pinturas, fotografías) del fenómeno de gradaciones tonales de luz y sombra que se produce en los objetos iluminados.

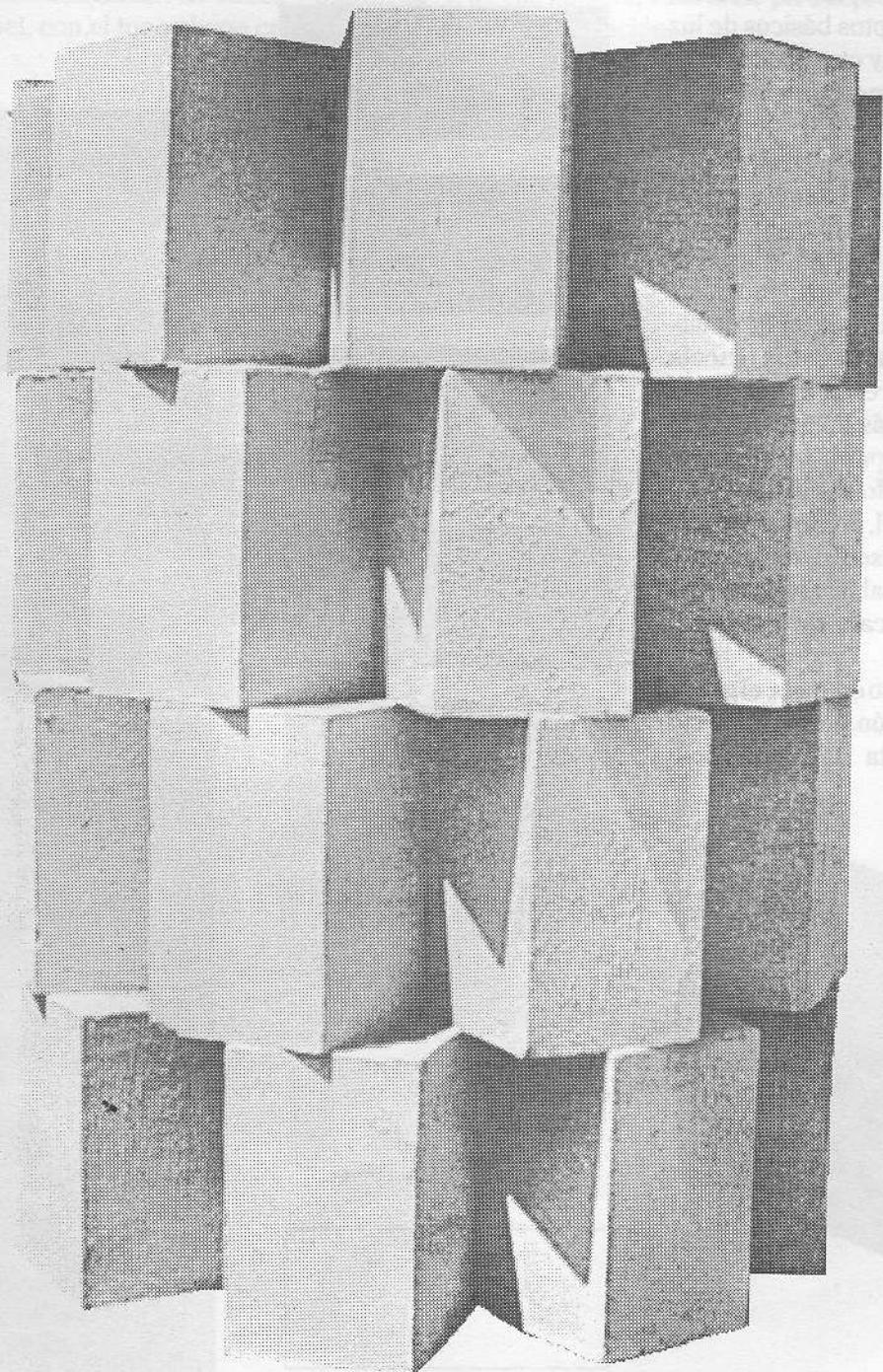
Pues bien, partiendo de este concepto, al examinarlo, lo primero que nos salta a la vista son los términos de **luz** y **sombra**. Dos elementos básicos, fundamentales, sin los cuales nos sería imposible ver los objetos que nos rodean.

La **luz** nos muestra todo lo que vemos; sin ella nos sería imposible poder apreciar nada, ningún volumen, ningún objeto, sea cual fuere su forma..

La **sombra** es lo opuesto a la luz; es su complemento. La luz no atraviesa los cuerpos sólidos y de esa forma, cuando un cuerpo se ilumina con la luz, se produce la sombra ahí donde la luz no llega, porque encuentra un obstáculo.

Observación que nos enseña lo que tienen el dibujo y la representación como forma práctica de establecer una comparación entre las diferentes partes de un mismo objeto.

Esta oposición de la sombra a la luz es lo que nos permite observar las características de los objetos, fijar sus volúmenes y darnos cuenta de su consistencia y textura.

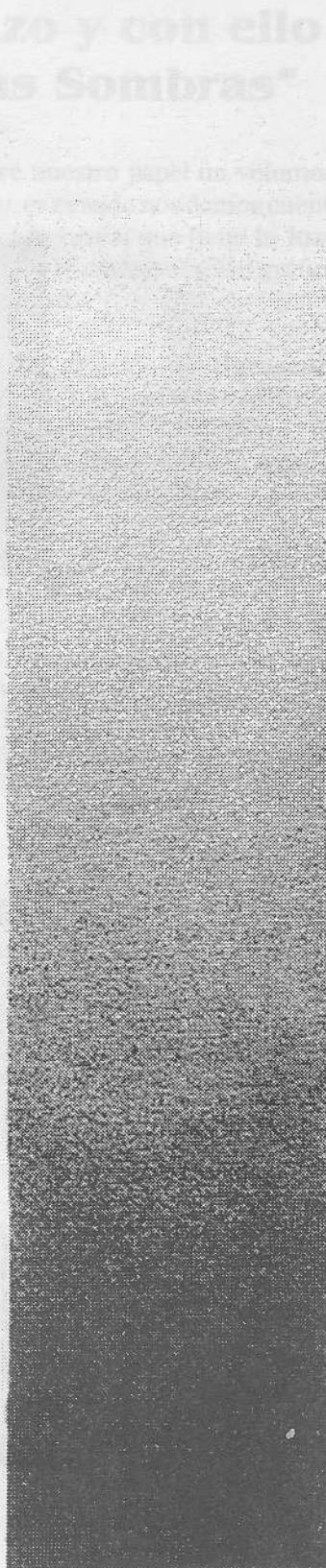
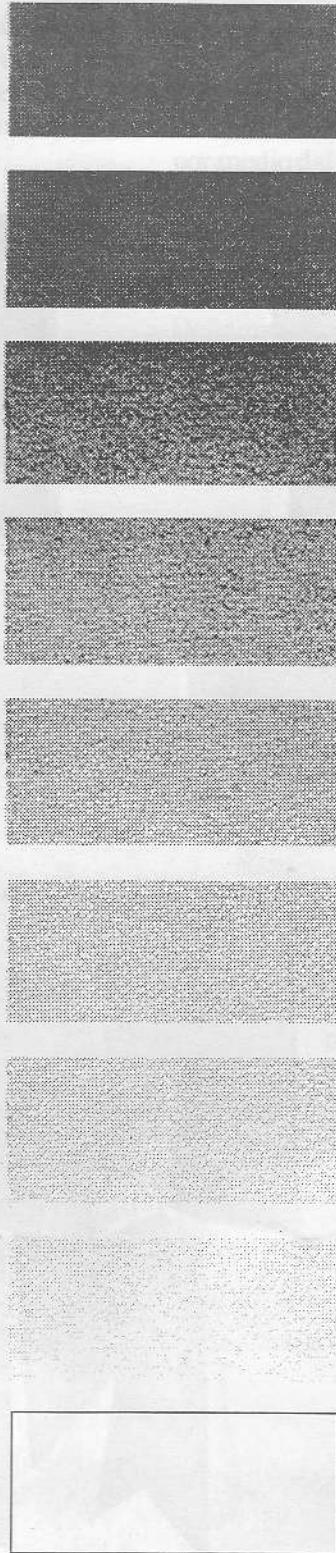
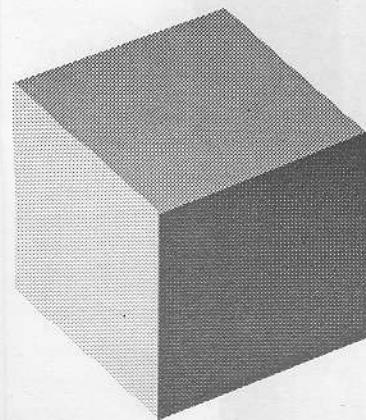


## Escala de Valores

Dentro de la definición que dimos de claroscuro, además de los conceptos básicos de luz y sombra, hay otro concepto: el de **gradaciones tonales**.

Por medio del concepto de gradaciones tonales, queremos expresar la disposición de las sombras, en un orden progresivo ascendente o descendente, las que forman una escala de tonalidades. Al realizar **una escala tonal** y representar, desde la oscuridad más intensa hasta el blanco más puro, que en este caso está dado por el blanco de nuestro papel, pasamos por una serie de grises o tonos muy variados; estableciendo de esa forma, **la escala de valores**.

**Valor del tono** es, pues, el grado de iluminación o de oscuridad que presenta una superficie cualquiera.



Observa, también, que mencionamos la escala tonal como **escala de valores** y es que, en realidad, lo que hacemos al dibujar en claroscuro, es una valoración constante de las luces y las sombras para representarlas como tonos grises o de color; o sea que la **valoración es un proceso mental y práctico de establecer una comparación de unas partes del modelo con otras, observando las diferentes calidades de luces y sombras** y, de esa manera, valorarlas para representarlas en nuestro papel, con el tono al que creemos corresponde la valoración.



## *El Claroscuro*

babilón, se supone y se observa alrededor de la sombra que se proyecta en el suelo. La sombra es la proyección del objeto en el suelo. La sombra es la proyección del objeto en el suelo.

Al entrar en el mundo del claroscuro y tratar de representar con él, la infinidad de formas de la naturaleza, nos damos cuenta de que para lograrlo, hay que recurrir a la simplificación de la luz y las formas; pues, de no ser así, sería una tarea casi imposible.

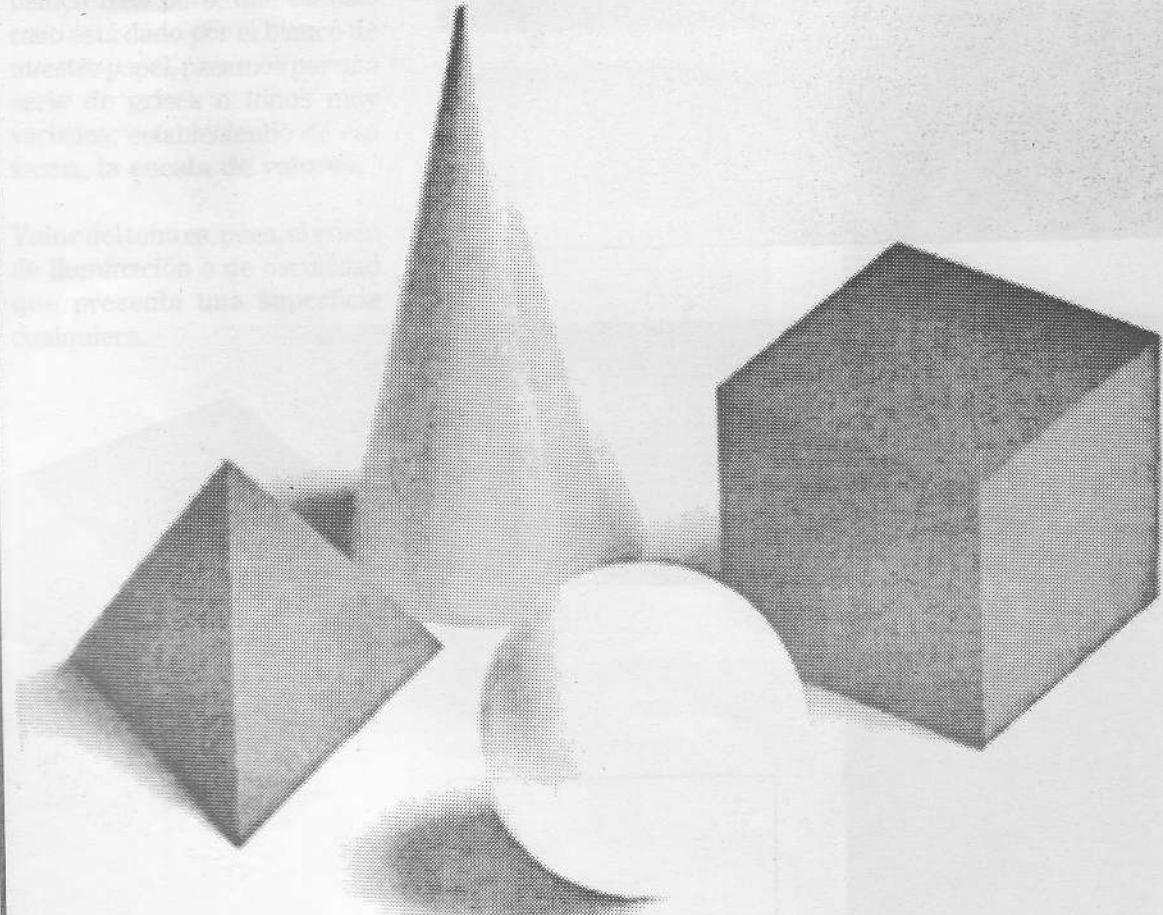
Empezaremos, pues, con las formas geométricas básicas, las cuales deben de carecer de

irregularidades en su superficie, poseer una textura lisa y no presentar variaciones de color.

Recomendamos que, en esta fase del aprendizaje, los modelos sean de preferencia de un color blanco simple y que posean una superficie uniforme que nos permita observar el efecto de la luz, sin la influencia de otros factores.

escondida entre las sombras que el blanco mantiene con intensidad. En este caso es el efecto que el blanco tiene de aumentar la sombra que proyecta el blanco. Pensemos que el efecto de sombra se produce en todos los colores, pero es más evidente en el blanco, lo que es de mucha utilidad.

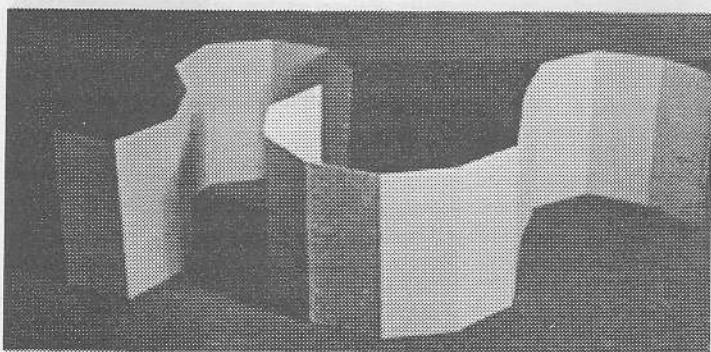
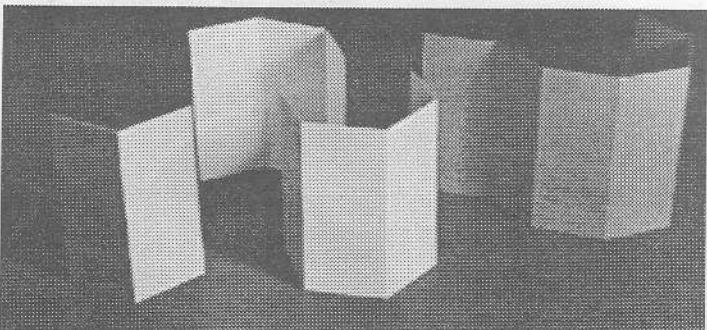
Todos los tonos de gris, de acuerdo con su intensidad, se observan en el blanco que presenta una sombra más o menos.



Zonas de Sombra y Sombras

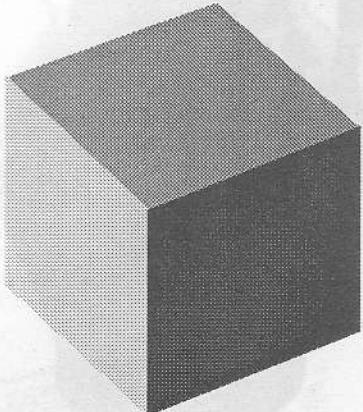
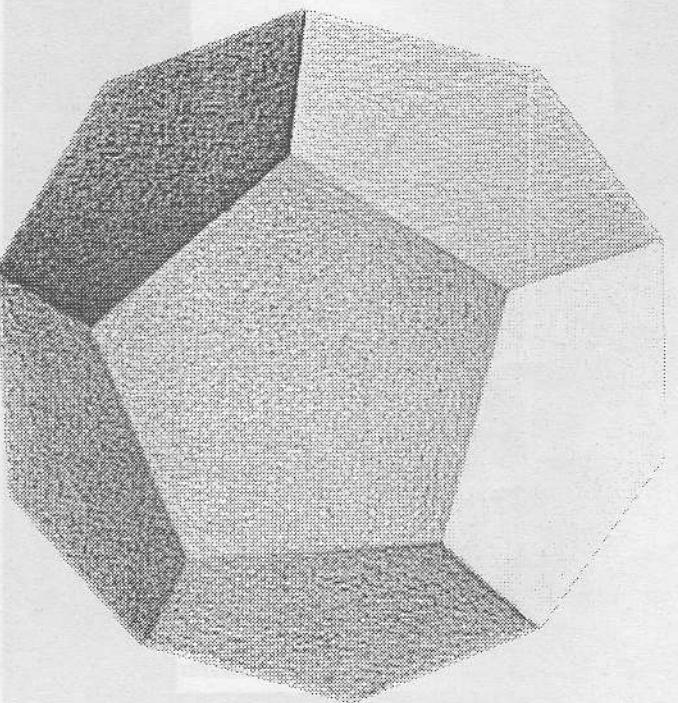
Iluminación y Sombras

## *Sombras Sobre Superficies Planas*



En las formas básicas, con **superficies planas**, como el cubo, la pirámide o los prismas, podrás observar que cada una de sus caras o áreas planas tienen un tono o valor uniforme y se debe a que cada una de las superficies que componen el objeto, ofrecen un ángulo distinto con respecto a la dirección de donde proviene la luz.

En la ilustración, las cartulinas dobladas en pliegues, presentan superficies con diferentes ángulos, respecto al punto de donde proviene la luz, por lo que podrás observar tantas gradaciones o tonalidades, como pliegues hay, desde el más claro hasta el más oscuro.

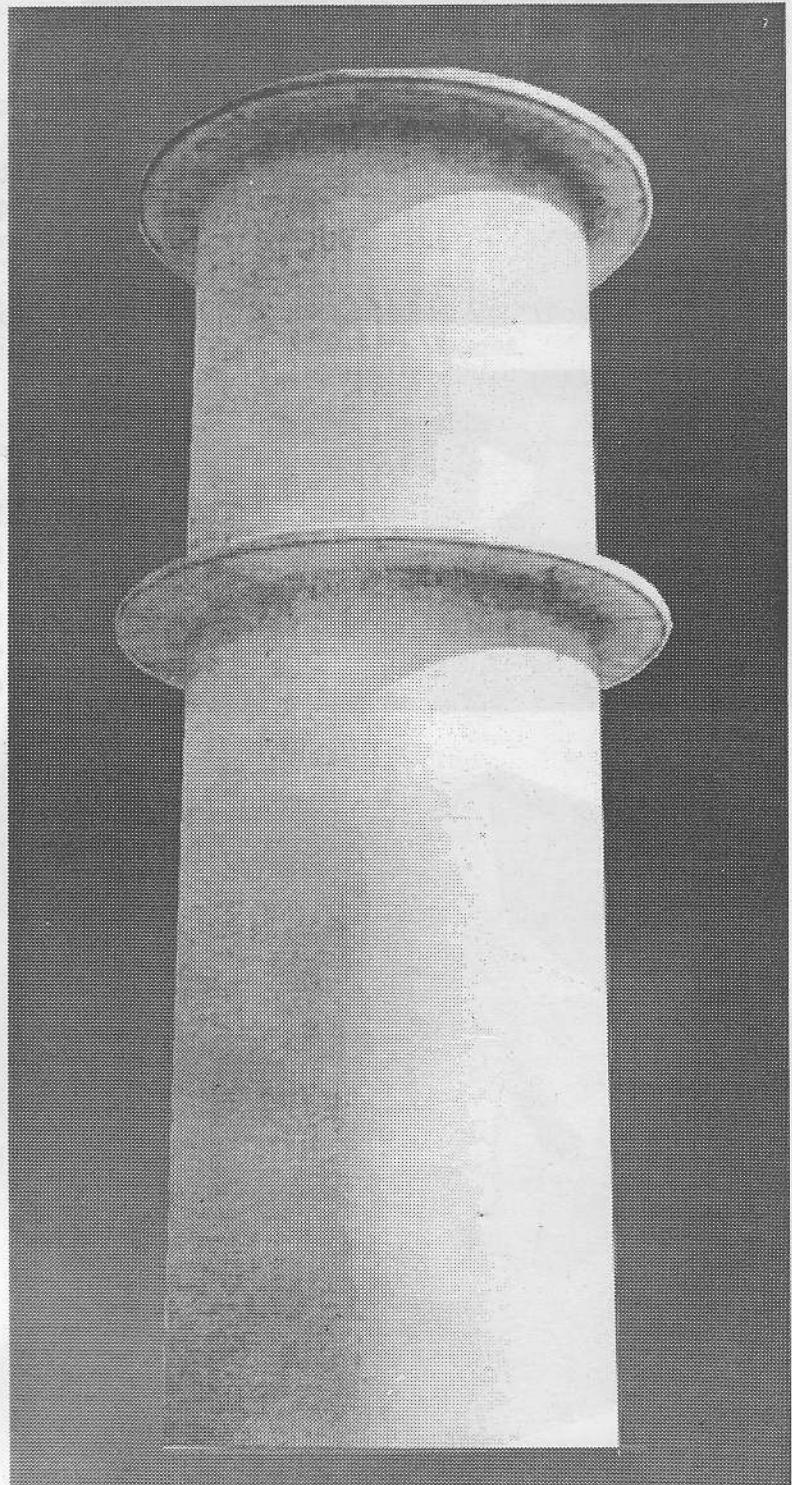
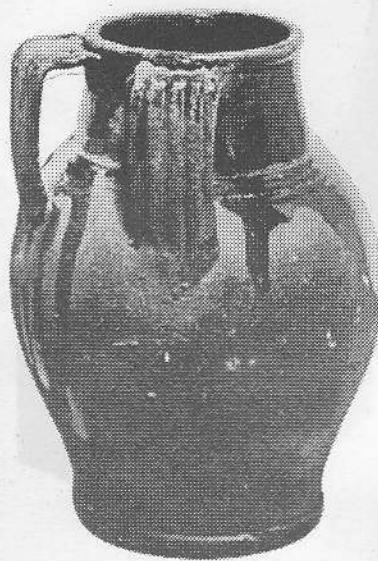


## *Sombras Sobre Superficies Curvas*

La determinación de las sombras sobre superficies curvas, como en el cilindro, el cono y la esfera, ya no se da en un tono uniforme, como sobre las superficies planas, sino que por el contrario, están modeladas en tonos graduados.

El paso de la luz a la sombra es suave, fundiéndose éstas entre sí y no hay una línea divisoria definida, como en los cuerpos prismáticos. Esto se debe a que la superficie curva impide que la luz, la sombra y la penumbra queden exactamente determinadas.

Una superficie curva carece de aristas que separan, por decirlo así, las zonas de luz, sombra y penumbra; y el paso de una a la otra es gradual.



## Zonas de claroscuro

Las zonas del claroscuro, en superficies curvas, son:

1. Zona de luz directa.
2. Zona de medios tonos de luz (penumbra).
3. Zona de medios tonos de sombra (penumbra).
4. Zona de sombra propia.
5. Zona de reflejo o de luz indirecta.
6. Zona de sombra proyectada o arrojada.

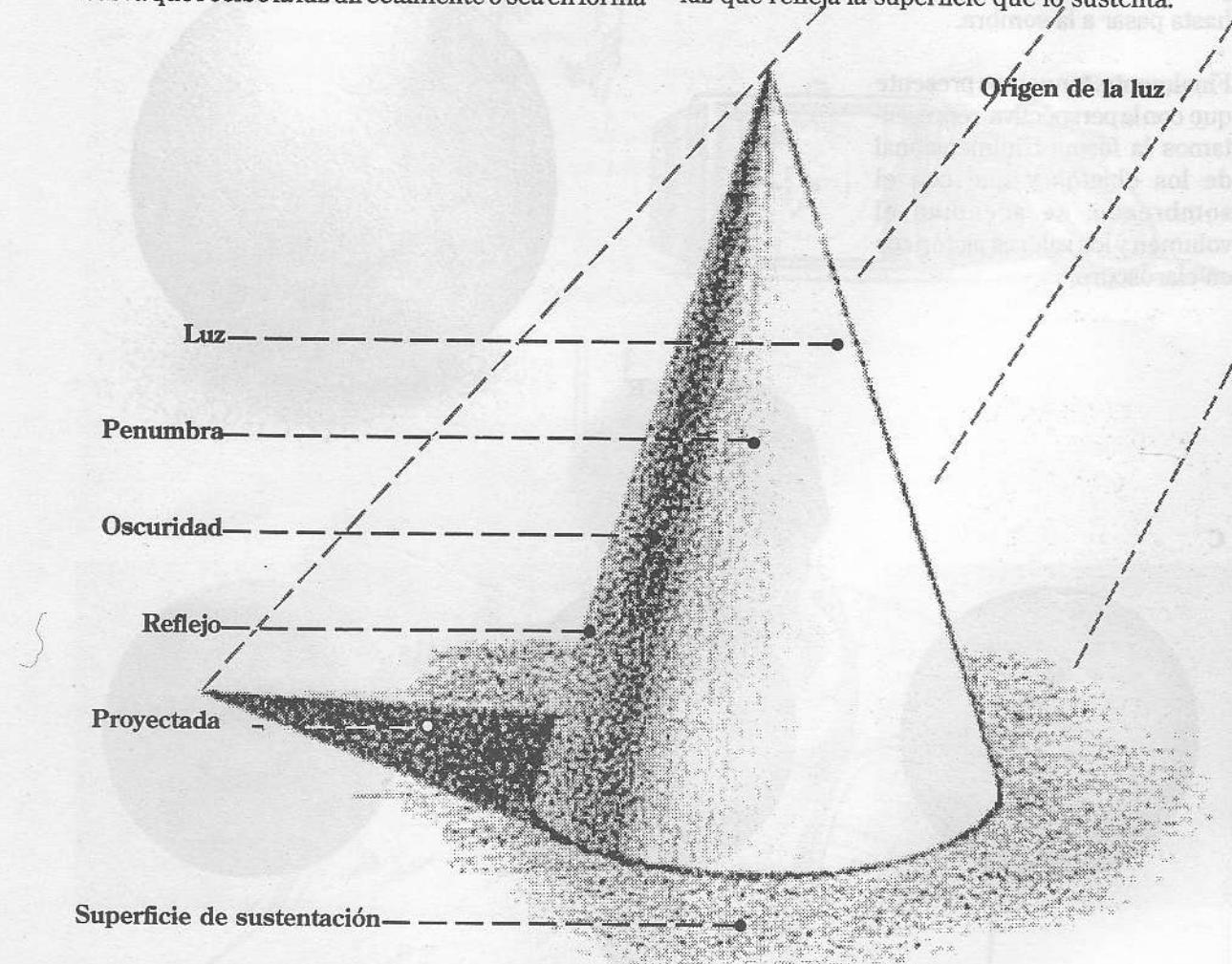
La **zona iluminada** es aquella parte de la superficie curva que recibe la luz directamente o sea en forma

perpendicular; teóricamente ésta sería sólo en un punto; pero, como la luz tiene una determinada densidad, ese punto de luz se convierte en una zona iluminada.

Cuando la sombra está en el objeto, se llama propia y determina la **zona de sombra propia** y cuando está fuera del objeto, se llama arrojada y determina la **zona de sombra proyectada**.

El paso de la luz a la sombra, determina las **zonas de medios tonos de luz o de sombra** que corrientemente llamamos **penumbra**.

La **zona de reflejo** es aquella parte de la zona de sombra que se ve alterada por la luz que reflejan otras superficies que rodean al modelo o por la luz que refleja la superficie que lo sustenta.



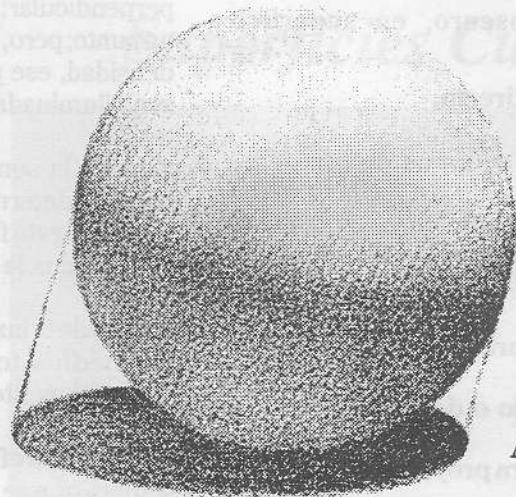
## *El Claroscuro*

En la esfera de "A", al recibir la luz directa, la luz y la sombra propia como la proyectada están bien definidas.

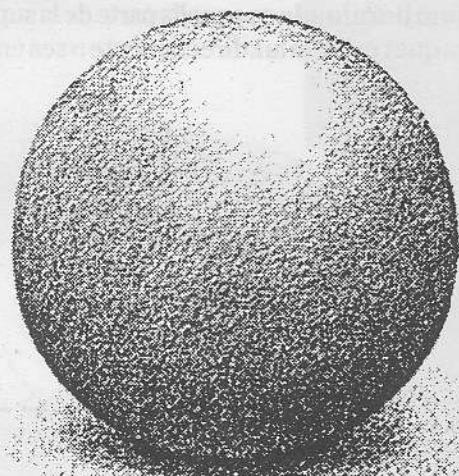
En la esfera de "B", la luz que la ilumina es difusa, con lo que el modelado es muy gradual, sin definición precisa.

La luz sólo puede iluminar totalmente las superficies planas; en las superficies curvas "C" la luz pierde intensidad gradualmente hasta pasar a la sombra.

Finalmente, tengamos presente que con la perspectiva, representamos la forma tridimensional de los objetos y que con el sombreado, se acentúan el volumen y los valores pictóricos en claroscuro.

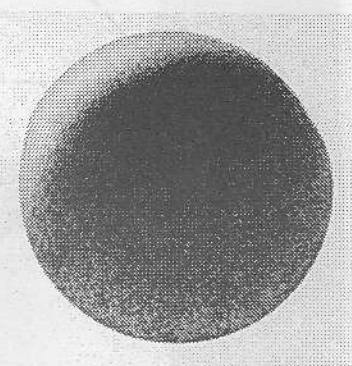
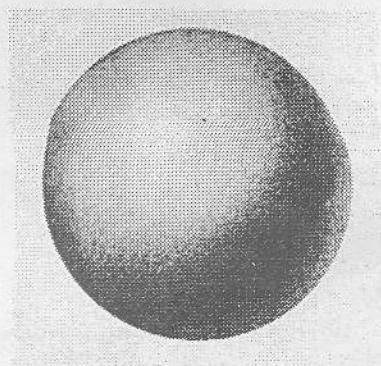
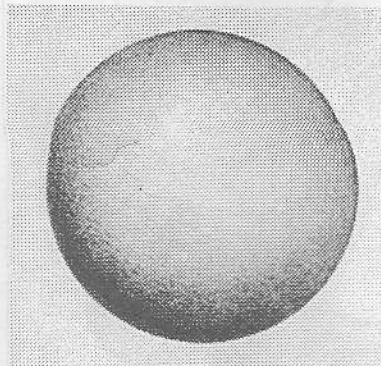


A



B

C



## *El Claroscuro*

Algunos ejemplos  
de Claroscuro



## **Unidad VI**

# *El Color*

### *Objetivos:*

- *Utilizar el color, en forma técnica en trabajos libres y aplicarlo a otras áreas de la vida del estudiante.*
- *Utilizar las teorías del color, en forma técnica, y que se apliquen a trabajos y ejercicios.*
- *Expresar las ideas y emociones, mediante el uso del color, en diseños imaginativos.*
- *Aplicar las diferentes técnicas coloristas que existen a diseños creativos.*
- *Ser capaces de aprender las distintas combinaciones de unos colores entre sí, para obtener otros.*
- *Elaborar trabajos, utilizando las diferentes técnicas que existen (tempera, óleo y collage).*

### ***Introducción***

En el curso anterior, hemos visto la enorme importancia que tiene el color, en el mundo actual; las teorías que se han dado para explicar de dónde proviene el color; hemos llegado a la definición de color como: la propiedad que tienen los cuerpos de absorber ciertas ondas lumínicas y de difundir otras; siendo éstas las que nos producen la sensación de color; hemos concluido que la luz es la causa real y efectiva de todos los colores; y partiendo del conocimiento del espectro solar, hemos hecho una clasificación de los colores para comprenderlos mejor. Ahora, en este curso, seguiremos adentrándonos, en el conocimiento del color, para lo cual principiaremos por revisar algunos conceptos muy importantes.

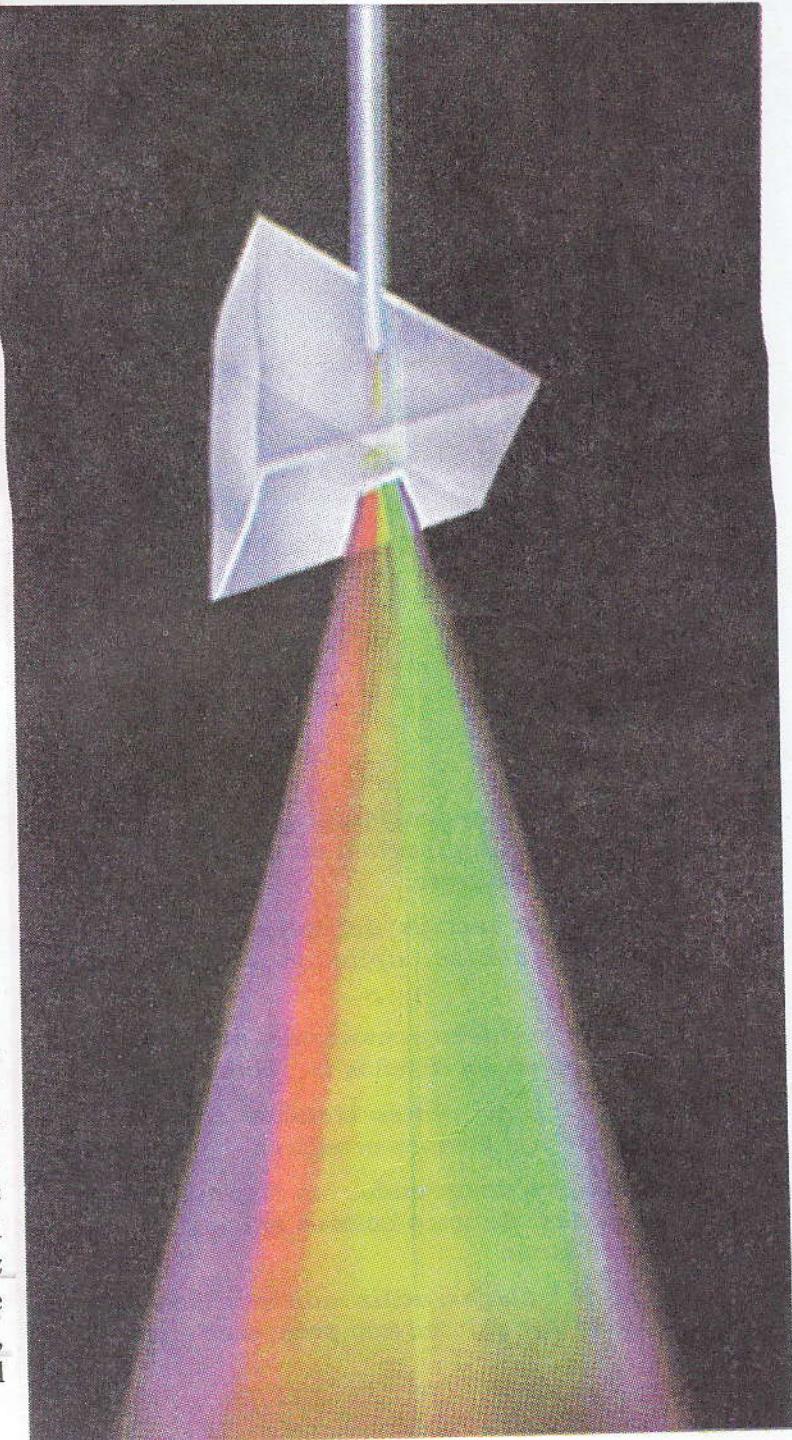
## *Luz y Color*

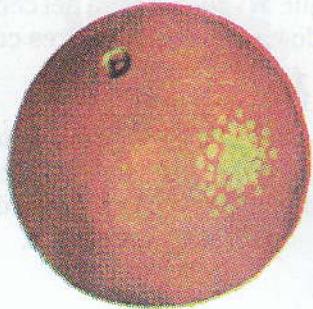
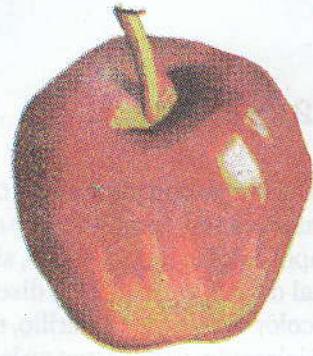
La luz es el agente que hace posible el **acto de ver**; sin ella no son visibles los cuerpos ni pueden ser apreciadas sus cualidades tonales de modelado; además, sin luz sería imposible apreciar el volumen o sean las tres dimensiones de un cuerpo.

**Sin la luz, no hay color;** hecho éste que es de muy fácil comprobación; pues, durante la noche, habrás podido observar la poca visibilidad que tienes de los objetos, cuando son iluminados artificialmente; y al no existir luz alguna, se produce la oscuridad completa.

La luz producida por el sol o por un foco, se propaga en ondas luminosas que son percibidas por nuestros ojos, que son los receptores, y se convierten en la sensación del color en nuestro cerebro.

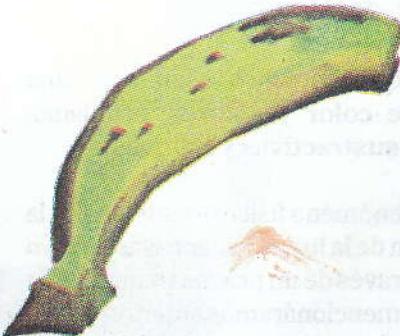
La **luz blanca** está compuesta por una serie de ondas o colores que son visibles, al reflejarse sobre los objetos. Esto lo comprobó Isaac Newton, en el año de 1666, al lograr descomponer la luz blanca o solar, por medio de un prismatriangular de cristal, en los seis colores del **espectro solar**.





Así, pues, las ondas lumínicas o colores, son visibles si éstas son reflejadas o absorbidas por los cuerpos que iluminan; de manera que una manzana roja, la vemos de ese color, porque refleja el color rojo y absorbe el amarillo y el azul; una naranja, presenta su color característico; porque refleja el grupo de radiaciones rojas y amarillas y absorbe el azul; una hoja es verde, porque refleja el grupo de radiaciones amarillas y azules y absorbe las rojas; una berenjena es violácea, porque refleja el grupo de radiaciones rojas y azules y absorbe las amarillas; una hoja de papel es blanca, porque refleja todas las radiaciones y no absorbe ninguna; la tinta china es negra, porque absorbe todas las radiaciones y no refleja ninguna.

Una fuente de luz blanca, producirá en los cuerpos lo que llamamos colores naturales; pero, cuando la fuente de luz es de color, el color natural de los cuerpos se transforma; pues, a éste se suma el color de la fuente luminosa. Así, un clavel rojo será más rojo, si se le ilumina con una luz roja; se verá violáceo, bajo una luz azul y anaranjado bajo una luz amarilla.



## Color y Materia

Las pinturas o tintas que utilizamos tan comúnmente, están constituidas por **pigmentos**, materias o polvos coloreados, de origen vegetal, mineral o animal, elaborados por la industria y que tienen la propiedad de reflejar determinadas ondas de luz o colores.



## Color y Colores

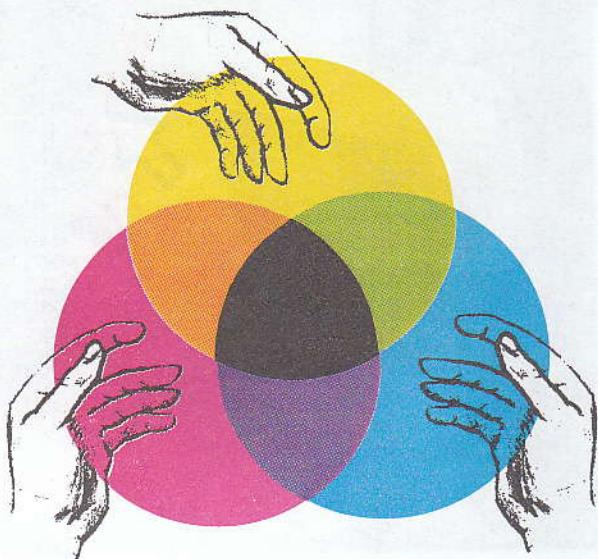
Es necesario que podamos establecer una diferencia entre **color** y **colores**; asimismo, entre mezclas **sustractivas** y **aditivas**.

**El color** es un fenómeno físico producido por la descomposición de la luz, al hacer pasar un rayo de luz blanca a través de un prisma triangular de cristal, como lo mencionáramos anteriormente; y **colores** son los pigmentos o substancias colorantes que se encuentran en los objetos y en las pinturas que sirven para realizar las obras de arte.

## La Mezcla Sustractiva

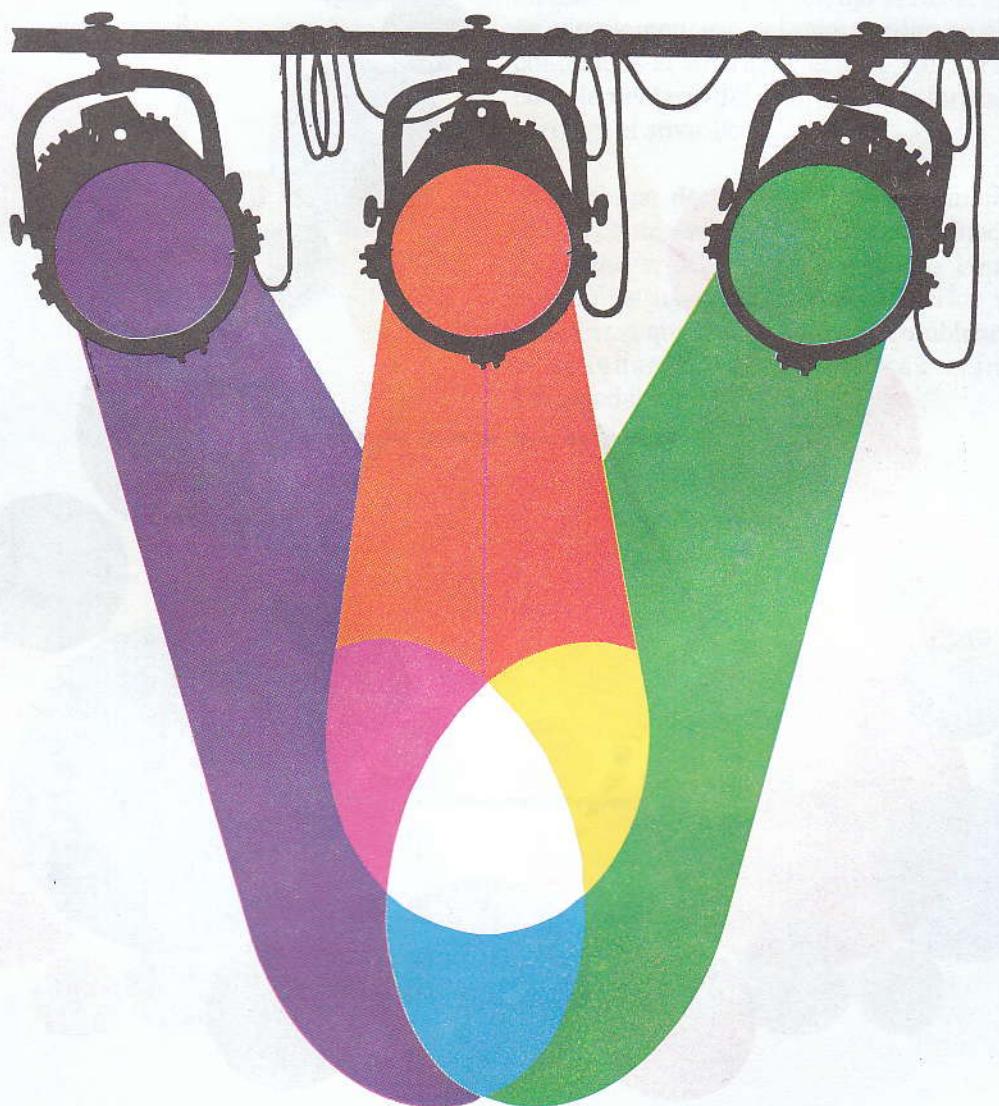
Es aquélla que realizamos con pigmentos o colores o bien, con materiales coloreados como cristales, plásticos o papel celofán; por ejemplo, si colocamos en el cristal de una ventana tres discos de papel celofán de color rojo, azul y amarillo, superponiéndolos parcialmente, se verá que en la parte central, la superposición de los tres discos de color producen una zona oscura, casi negra; mientras que en las zonas donde se mezclan de dos en dos, aparecen el anaranjado, el verde y el violeta. Es por esta razón que este tipo de mezcla se llama **sustractiva**; ya que a la zona oscura del centro le han sido sustraídos a la luz, sus colores componentes.

El mismo caso se da cuando utilizamos los pigmentos, ya que al mezclar unos con otros, y formar determinado color, se le ha sustraído a la luz, el resto de sus colores componentes.



## La Mezcla Aditiva

Es el caso contrario de la sustractiva o sea que al proyectar tres haces de luz de color anaranjado, verde y violeta, éstos se suman de dos en dos, produciendo el amarillo, azul y rojo, respectivamente; mientras que en la zona del centro, donde se suman los tres haces, aparece el blanco; ya que éste es la suma de todos los colores del espectro. De donde podemos definir: la **síntesis sustractiva como la mezcla de pigmentos** o la **sobreposición de superficies pigmentadas**; y la **síntesis aditiva como la conjugación de luces de distintos colores que sumadas dan la luz blanca**.

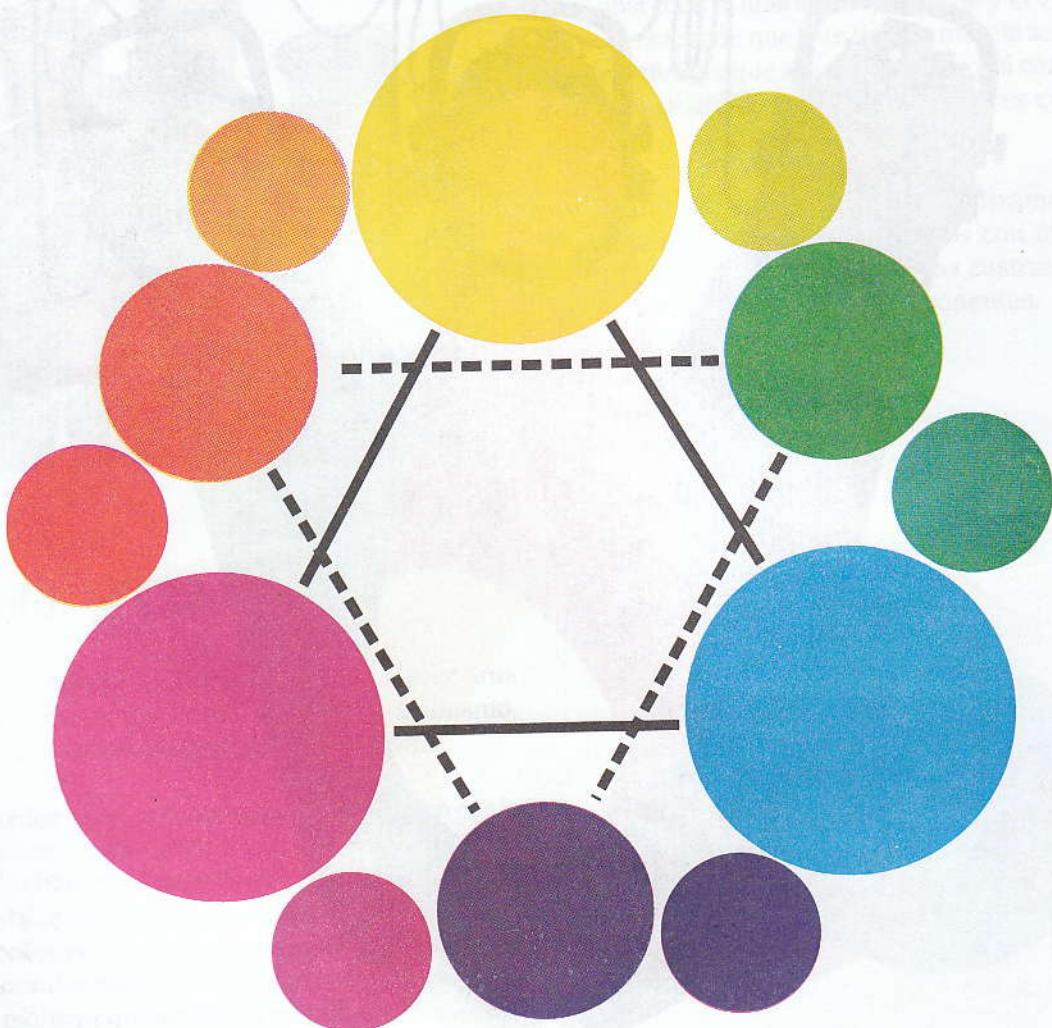


## Círculo Cromático

El círculo de colores está formado por doce colores, de los cuales tres son los primarios o fundamentales: rojo, amarillo y azul; tres secundarios o binarios: anaranjado, verde y violeta, los que son obtenidos de la mezcla de cada dos primarios en partes iguales; y seis colores intermedios que se forman de la mezcla de un primario con un secundario o binario, en

partes iguales: rojo-anaranjado, amarillo-anaranjado, amarillo-verdoso, azul-verdoso, azul-violeta, rojo-violeta.

En esta forma, con los colores primarios, secundarios e intermedios, se estructura el **círculo cromático**; pero, aún entre cada dos de los colores que lo conforman, hay sitio para múltiples y variadas gradaciones de cada uno de los matices.

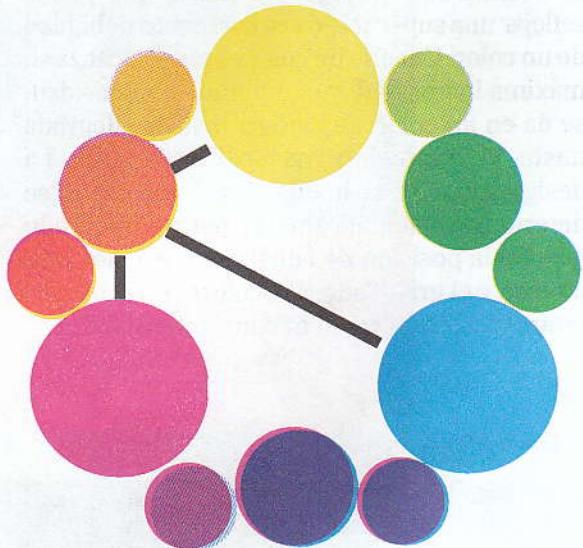
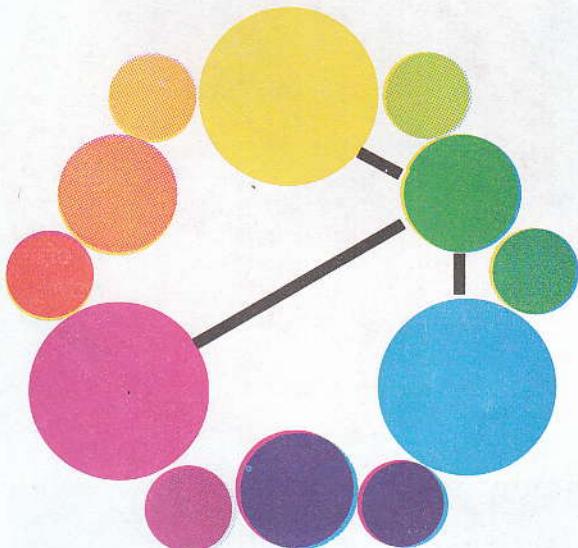
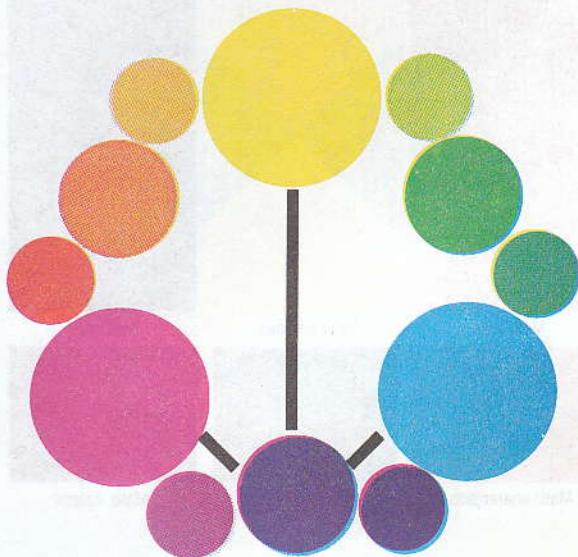


## Colores Complementarios

Al analizar el círculo de colores, notamos que frente a cada color primario, encontramos un secundario, formado siempre por la suma de los otros dos primarios o sea que cada primario con el secundario opuesto, se **complementan sustractivamente** y anulan sus matices, formándose un color gris o negro. Es por esto que se llaman **complementarios**.

El amarillo es complementario del violeta; porque en éste están contenidos el rojo y el azul; el verde es complementario del rojo; porque en él están contenidos el amarillo y el azul y el naranja es complementario del azul, por estar formado por el rojo y el amarillo.

Al combinar dos colores complementarios, se crea el contraste más vivo en la combinación de los colores; alcanzan su máximo contraste cuando se usan los complementarios puros; tanto es así, que si observas estas combinaciones, te resultarán poco armónicas e incluso desagradables a la vista.



## Cualidades del Color

Así como todos los objetos tienen largo, ancho y grueso, el color tiene características o dimensiones inherentes a él: **matiz**, **valor** e **intensidad**.

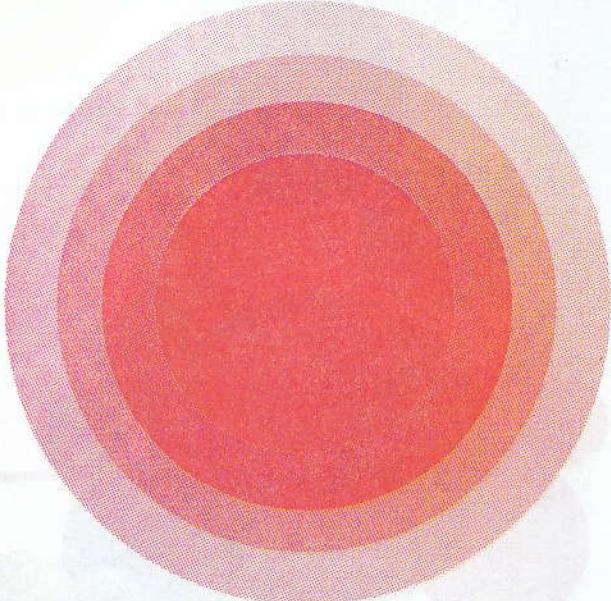
### Matiz o Tinte

Significa la **propia calidad** de un color. Es la diferencia de ser rojo, azul, amarillo, anaranjado, etc.; más claramente, es el nombre que le damos a cada color corrientemente; de manera que si un azul no es puro, sino que se acerca al verde, diremos que es un azul-verdoso y si su matiz se acerca al violeta, le llamaremos azul-violáceo.



### Intensidad o Saturación

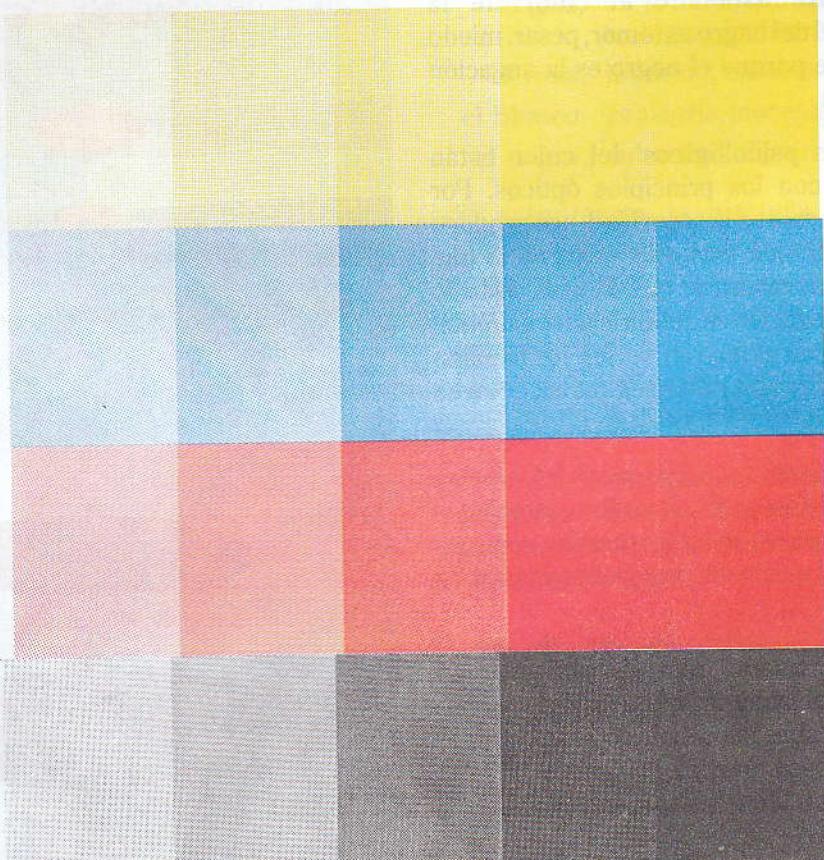
Se refiere a la **pureza de matiz** que puede reflejar una superficie o sea la fuerza o debilidad de un color. Cuando un color es puro, alcanza su máxima intensidad; y el mínimo de intensidad, se da en un color, cuando su matiz se degrada hasta la impresión más pálida o sutil. La designación de la intensidad de un color se determina matemáticamente por un quebrado que fija la posición de aquél entre el color más intenso y el gris. Todos los colores en el círculo cromático, están en su máxima intensidad.



## Valor o Tono

Es la cualidad clara o obscura de un color; significa realmente la cantidad de luz que puede reflejar una superficie coloreada y la relación o grado que ésta tiene con una escala tonal entre el blanco y el negro.

El blanco es el valor más alto en luz y en claridad; el negro es el valor más bajo. Entre los extremos blanco y negro, se puede formar una escala dividida en valores intermedios y así, el valor de cada color podrá ser comparado con los grados de la escala y establecer su equivalencia. Ningún color alcanza el límite tonal de un color negro, con respecto a la profundidad del tono; ni el de un color blanco, con respecto a la claridad de éste.



# El Calor

## Aspectos Psicológicos del Color

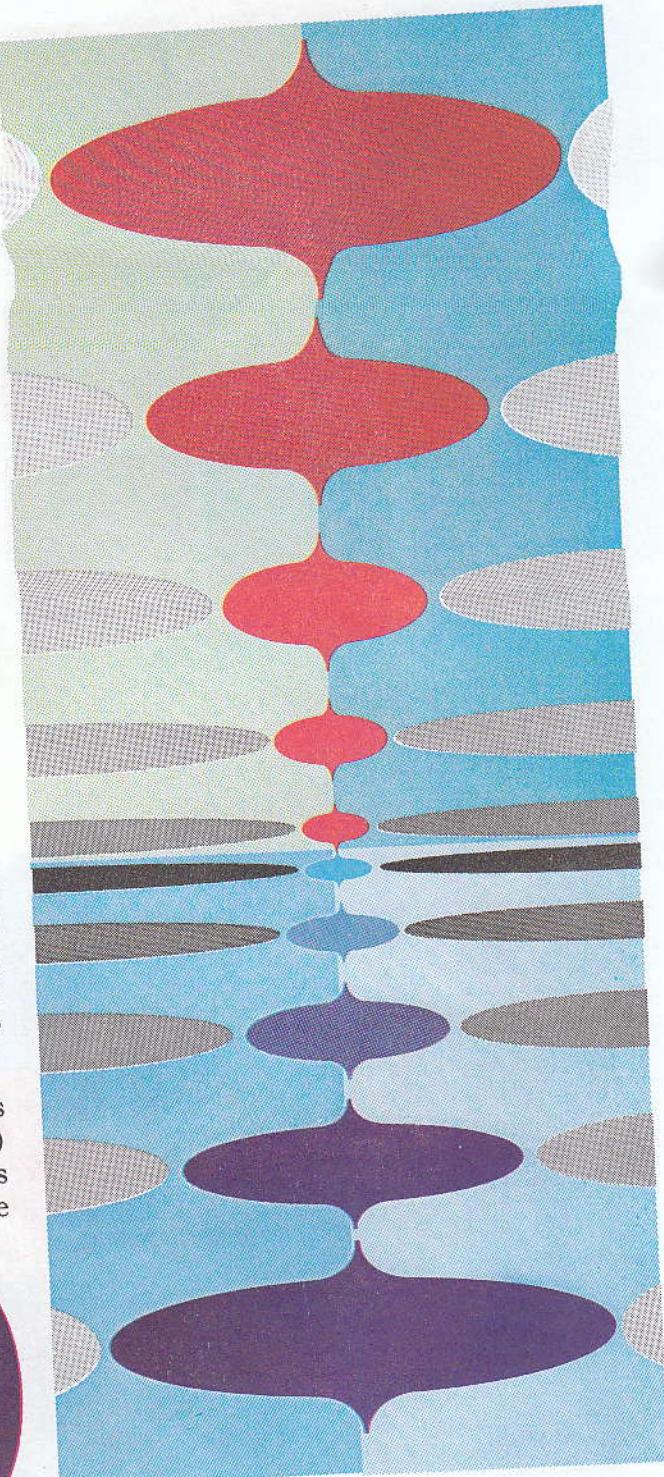
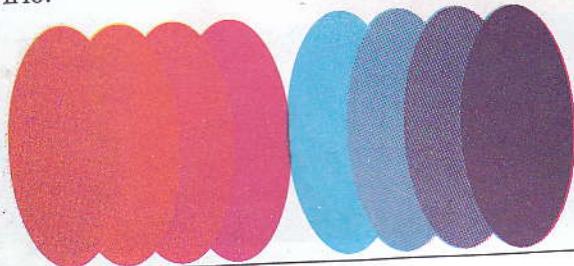
Entendemos que ciertos colores, por sí mismos, ejercen una influencia sobre nuestras emociones. Por ejemplo, el rojo produce excitación; así como el verde produce calma y el amarillo indolencia.

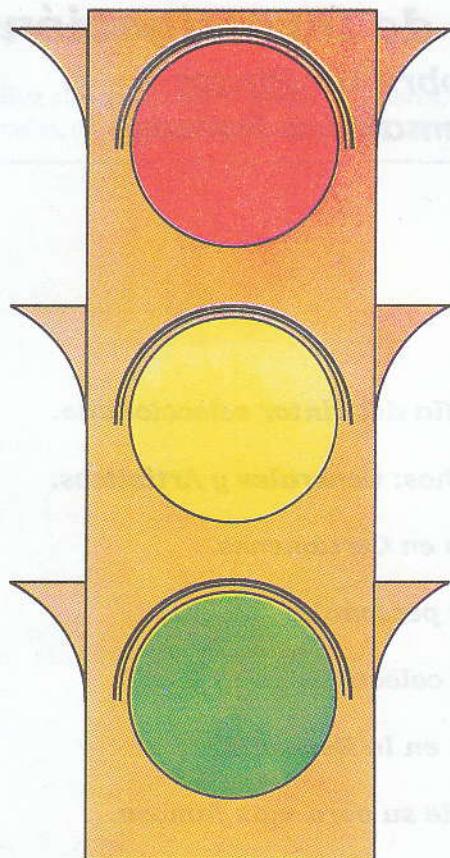
También, a veces, nuestras emociones están determinadas por la acción de ciertos colores sobre la retina de nuestros ojos. Así, en las habitaciones de los hospitales, los enfermos se duermen más fácilmente, cuando están pintadas de azul que de cualquier otro color.

Asimismo, los colores actúan sobre nuestros sentimientos; lo cual se ha demostrado plenamente. Por ejemplo, el efecto del rojo sobre nosotros es de peligro (posiblemente asociado al color de la sangre); el del verde es de esperanza (posiblemente asociado al color de la vegetación); el del negro es temor, pesar, miedo (posiblemente porque el negro es la negación de todo color).

Otros efectos psicológicos del color están relacionados con los principios ópticos. Por ejemplo, la luz roja en la oscuridad, nos produce la sensación de que está más cerca de lo que realmente está; mientras que la azul, todo lo contrario, la sensación es de una lejanía aparente; por lo que a los primeros se les ha llamado colores de avanzada y a los segundos, colores que se retiran.

Y qué decir de la clasificación que se hace de los colores en cálidos (rojo, amarillo, anaranjado) y fríos (azul, verde, violeta); porque los primeros producen la sensación de calor y los segundos, de frío.

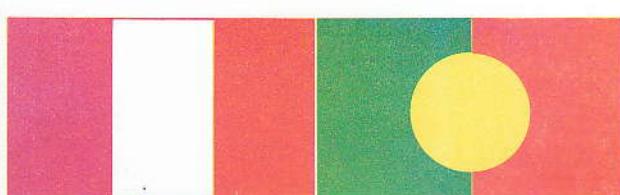




## Simbolismo del Color

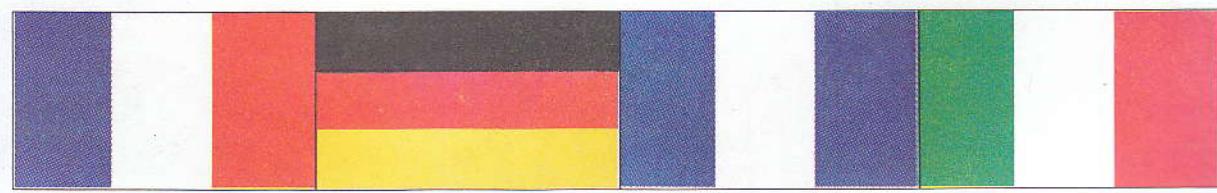
El significado psicológico del color es producto de simples sensaciones aceptadas por la costumbre popular, la tradición, la política, el arte y la liturgia religiosa, de manera que ha dado lugar a un simbolismo que utilizan, en la vida diaria, muchos pueblos. Por ejemplo, en algunos pueblos:

- el amarillo**, significa engaño y cobardía; es enervante, seco y agrio;
- el verde**, es sedante, esperanza, primavera;
- el azul**, es infinito, placidez, calma, prudencia y honradez;
- el rojo**, es violento, acción, peligro, martirio, (en política, revolución);
- el violeta**, es amable, dulce, penitencial, sacrificio;
- el gris**, es lo intermedio, lo neutro, lo ambiguo, lo discreto;
- el rosa**, juventud, ensueño, dulzura;
- el blanco**, es alegría, inocencia, pureza, paz;
- el negro**, sobriedad, dignidad, duelo, luto;



Si estudiamos la historia del vestido, encontramos que en muchos pueblos han tenido colores favoritos; por ejemplo, el púrpura fue el color imperial en la antigüedad; el amarillo es el color imperial hoy en el lejano Oriente; el rojo, es el color preferido de los cardenales de la iglesia católica.

Unas simples franjas de color distribuidas de forma conveniente sobre una tela de ciertas dimensiones, se convierte en una bandera que simboliza un país.



# Unidad VII

## La Textura

### Objetivos:

- *Iniciar al alumno en el conocimiento e interpretación del significado de textura, mediante trabajos creativos.*
- *Conocer la terminología usada en la textura.*
- *Experimentar sensaciones táctiles en trabajos creativos.*
- *Identificar la textura, diferenciándola de otros aspectos viso-táctiles del ambiente.*
- *Utilizar diferentes técnicas para aplicar la textura a diseños creativos, en trabajos de grupo.*
- *Conocer los efectos visuales que las diferentes texturas producen al aplicarlas a los cuerpos.*
- *Aplicar la textura con color, en los diseños.*
- *Desarrollar la técnica del collage, como actividad de la textura, usando los materiales predominantes en la comunidad.*

### Introducción

Dijimos, en el curso anterior, que un objeto natural o artificial se define por sus cualidades de forma, color, luces y sombras, volumen y textura.

Siendo la textura el aspecto que presenta la superficie de los objetos, que se puede percibir por medio de los sentidos del tacto y de la vista.

Los objetos se nos presentan con sus cualidades que los diferencian, a cada uno, de los demás; así, por ejemplo, una piedra, una hoja o la corteza de un árbol se diferencian en que, tienen una superficie distinta a la de un vidrio; y éste, a su vez, distinta a la de una prenda de vestir; pero, es la forma cómo reflejan la luz que crea la textura.

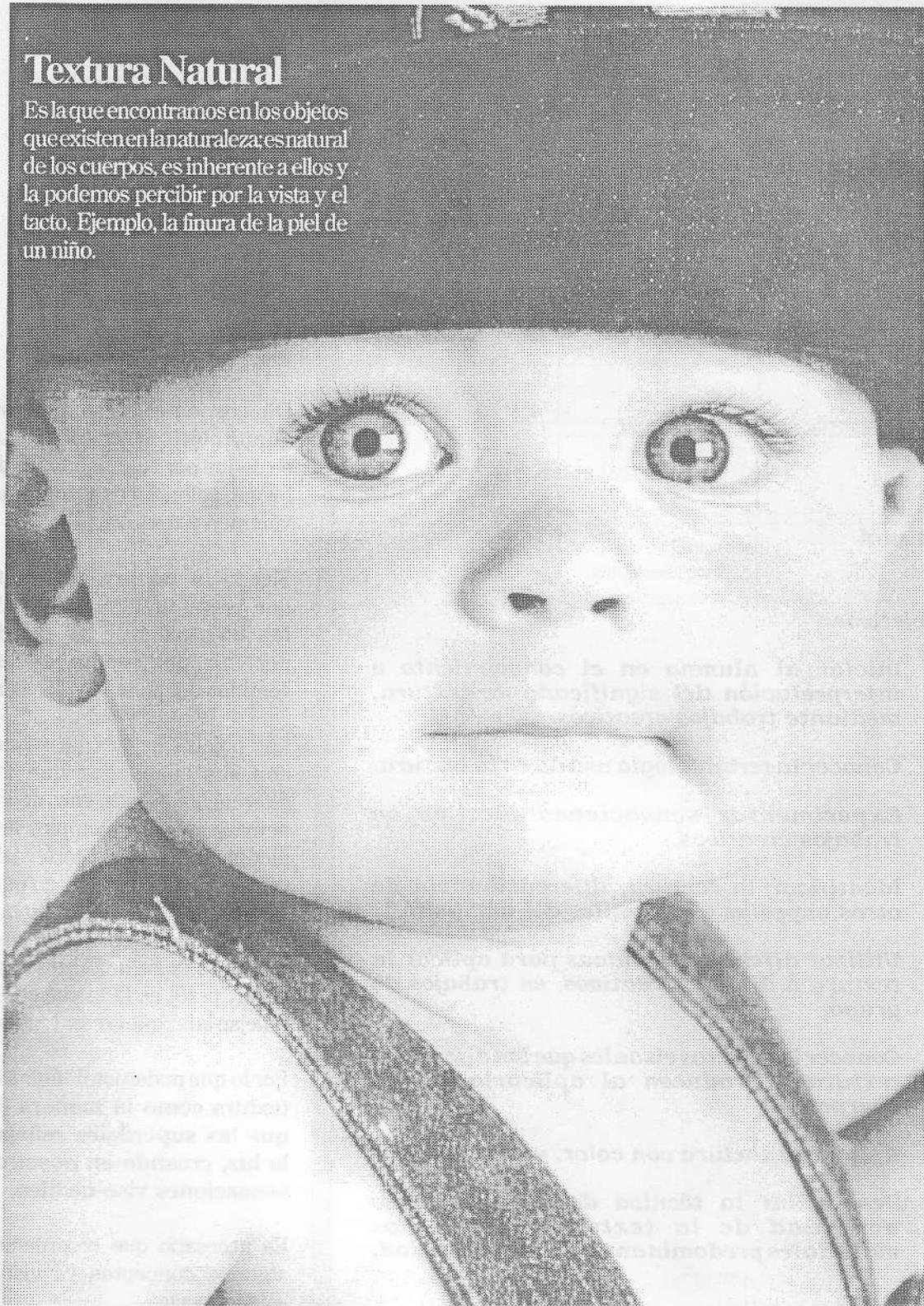
Por lo que podemos definir a la textura como la manera en que las superficies reflejan la luz, creando en nosotros sensaciones viso-táctiles.

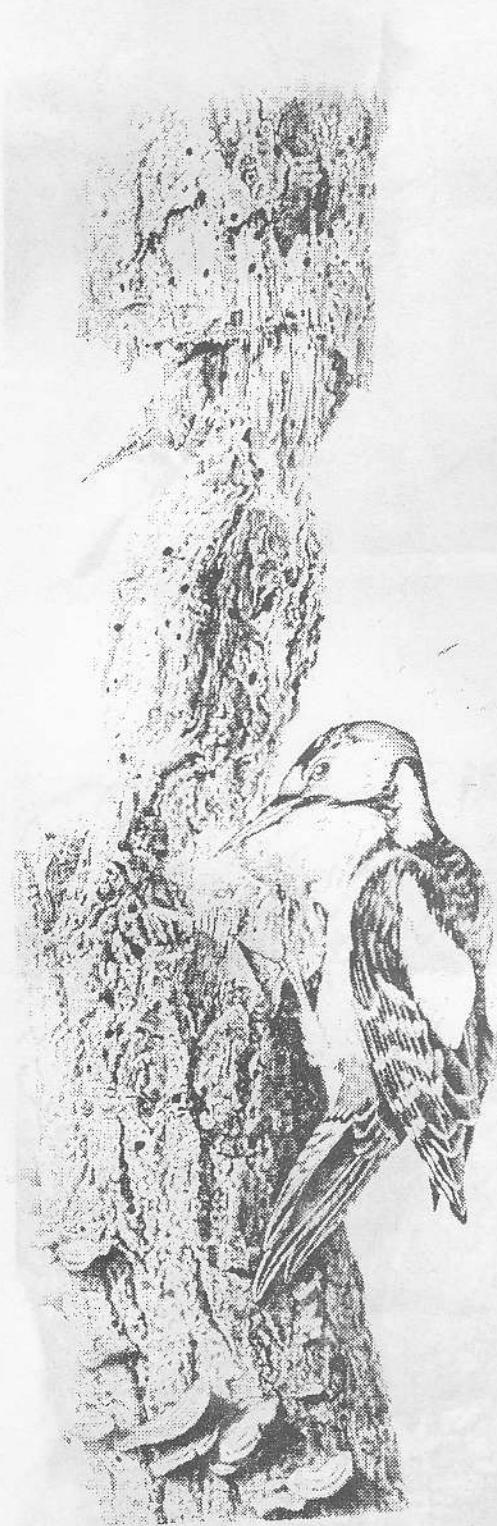
Es necesario que recordemos algunos conceptos ya vistos anteriormente.

## *La Textura*

### **Textura Natural**

Esa que encontramos en los objetos que existen en la naturaleza; es natural de los cuerpos, es inherente a ellos y la podemos percibir por la vista y el tacto. Ejemplo, la finura de la piel de un niño.





## **Textura Artificial**

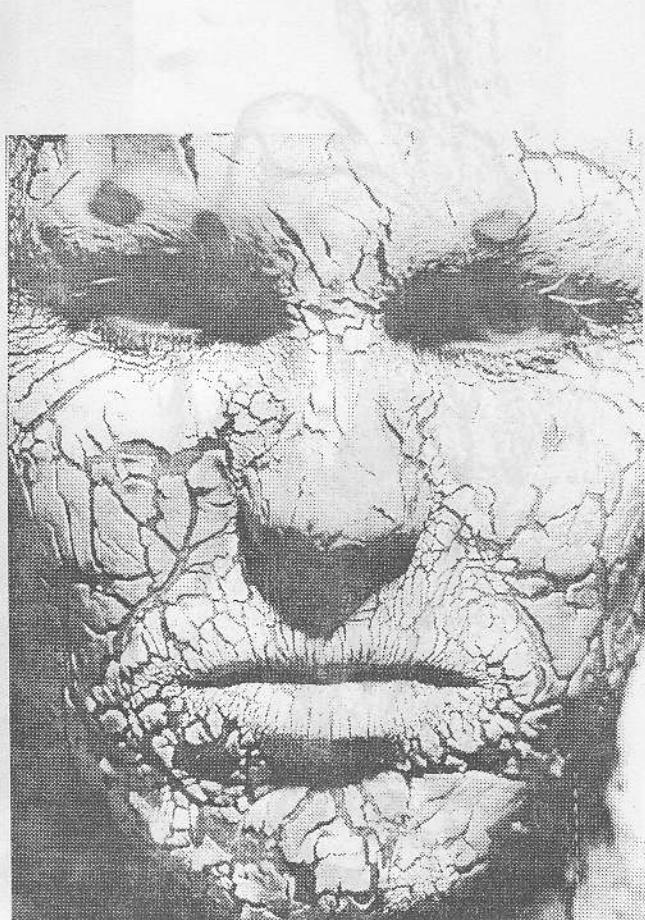
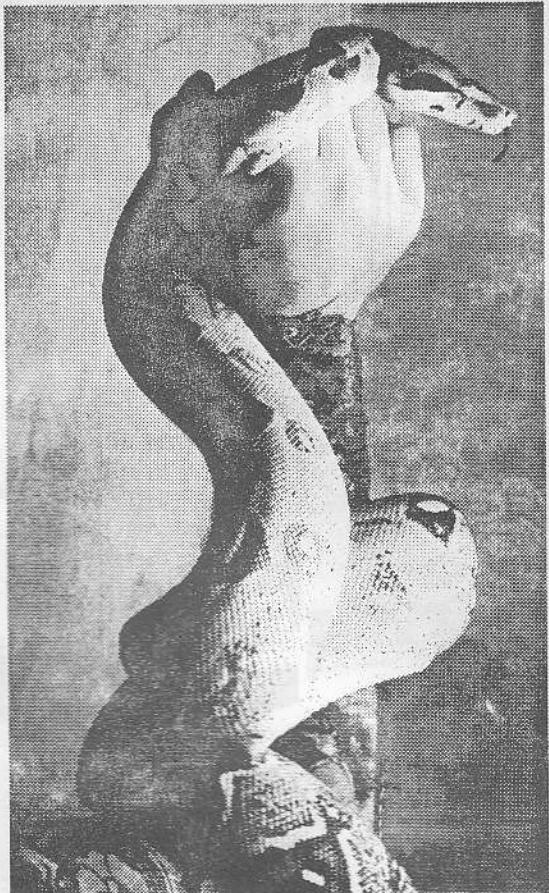
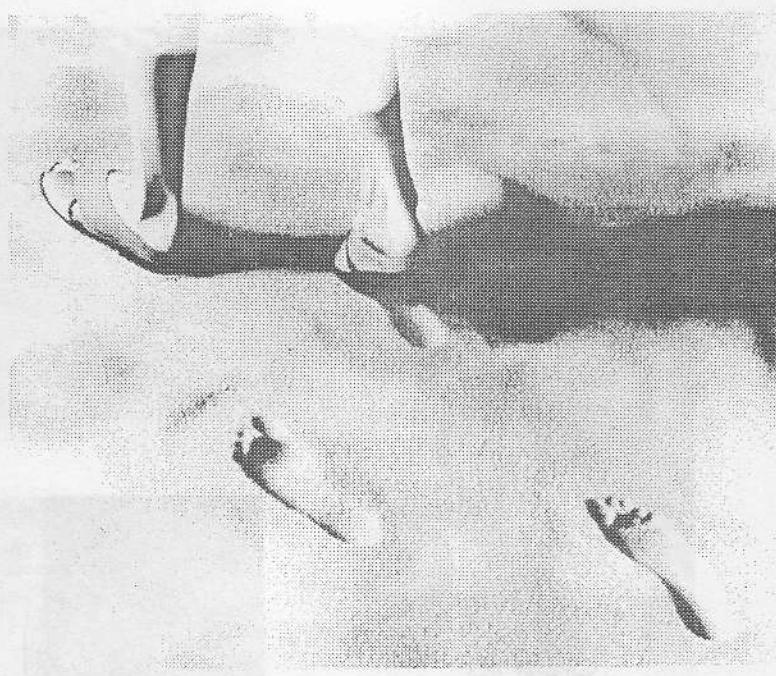
Es la que crea el artista, valiéndose de ciertos materiales o técnicas; y es en la pintura, donde hacemos uso del mayor número de recursos, para representarla; o bien, es la que encontramos en los objetos que fabrica el hombre.

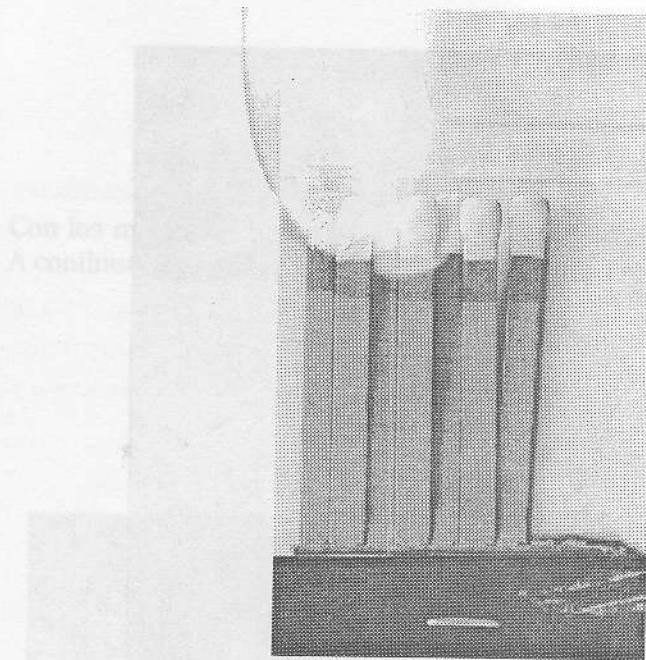


## *La Textura*

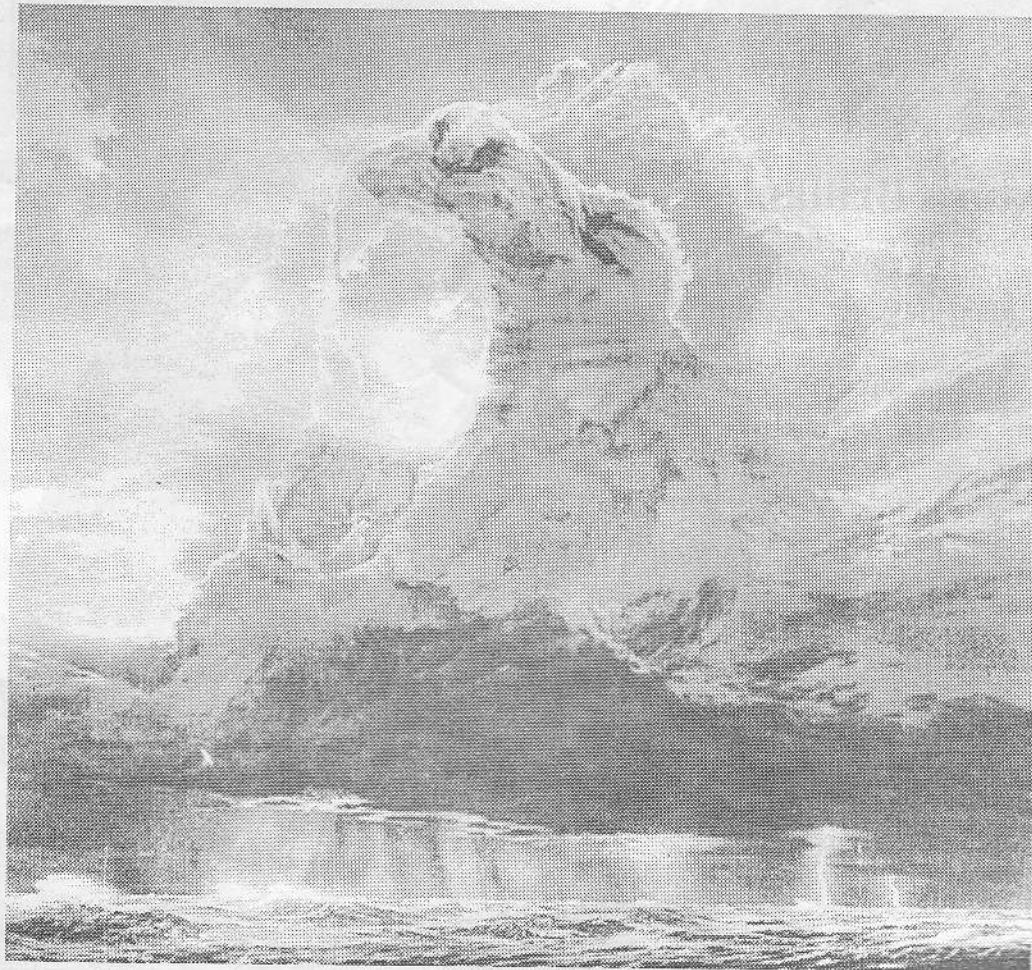
### **Textura Viso-táctil**

Es aquélla que se percibe por la vista y se aprecia o se siente por medio del tacto. Al tocar un objeto, el sentido del tacto nos informa de las cualidades que nos presenta su superficie, dándonos información, si ésta es lisa, blanda, dura, áspera, rugosa, felposa, etc; y el sentido de la vista nos confirma esta situación; por esa razón esta textura, se llama viso-táctil.





Con los ojos  
A continuación



## **Textura Visual**

Es la que se aprecia únicamente por medio del sentido de la vista, aunque en realidad no existe; ya que es solamente una impresión óptica que depende de la luz y la forma cómo ésta se refleja sobre las superficies, presentándonos apariencias brillantes, opacas, transparentes, etc. Ejemplo, cuando los artistas, en sus pinturas, sugieren fuego, neblina, lluvia, humo, etc.

## *La Textura*



### **Textura Brillante**

Es cuando la superficie del objeto, refleja la luz. Ejemplo, la brillantez de las piedras preciosas.



### **Textura Opaca**

Es cuando la superficie del objeto, no refleja la luz. Ejemplo, la opacidad de la superficie de una hoja de papel o de una barra de crayón pastel seco.

## Creando Texturas

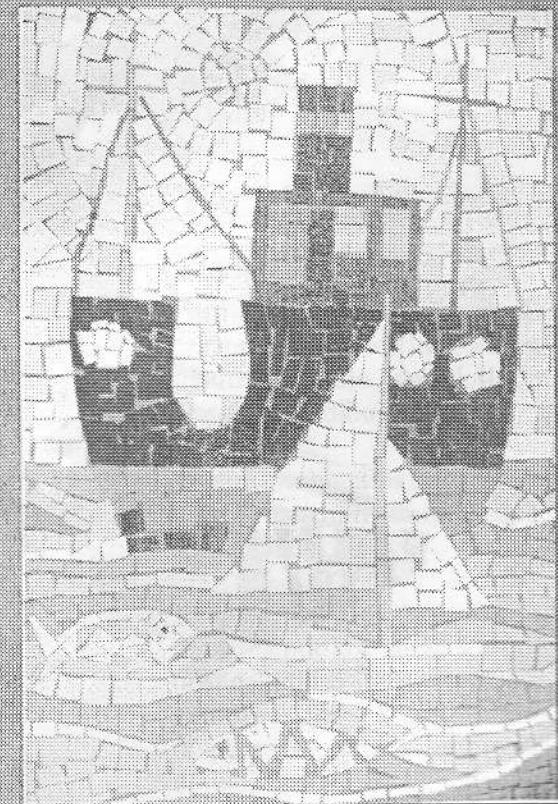
Con los materiales y las técnicas adecuadas, los dibujantes y los pintores, pueden crear texturas. A continuación aprenderás varias técnicas que pueden ser muy útiles para la creación de texturas.

### Técnica del Mosaico

Para realizar esta técnica, necesitas muchos papeles de colores, tijeras, goma blanca, y cartulina gruesa.

Recorta en cuadritos los papeles de colores.

En la cartulina, debes dibujar el motivo que deseas convertir en mosaico; y comienza a pegarle los cuadritos de papel.



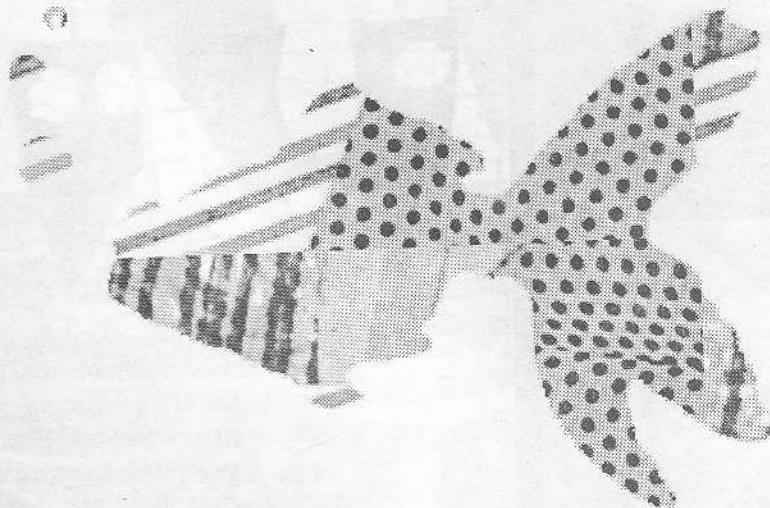
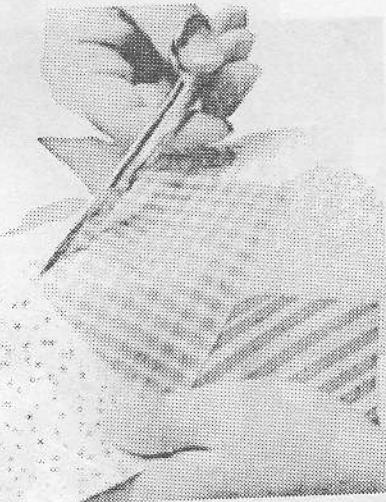
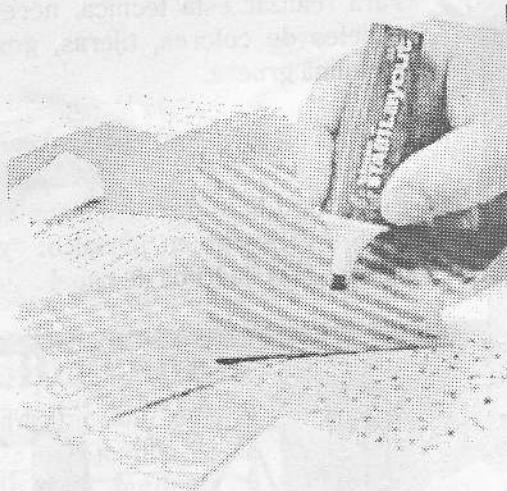
## Técnica de Collage con patrón

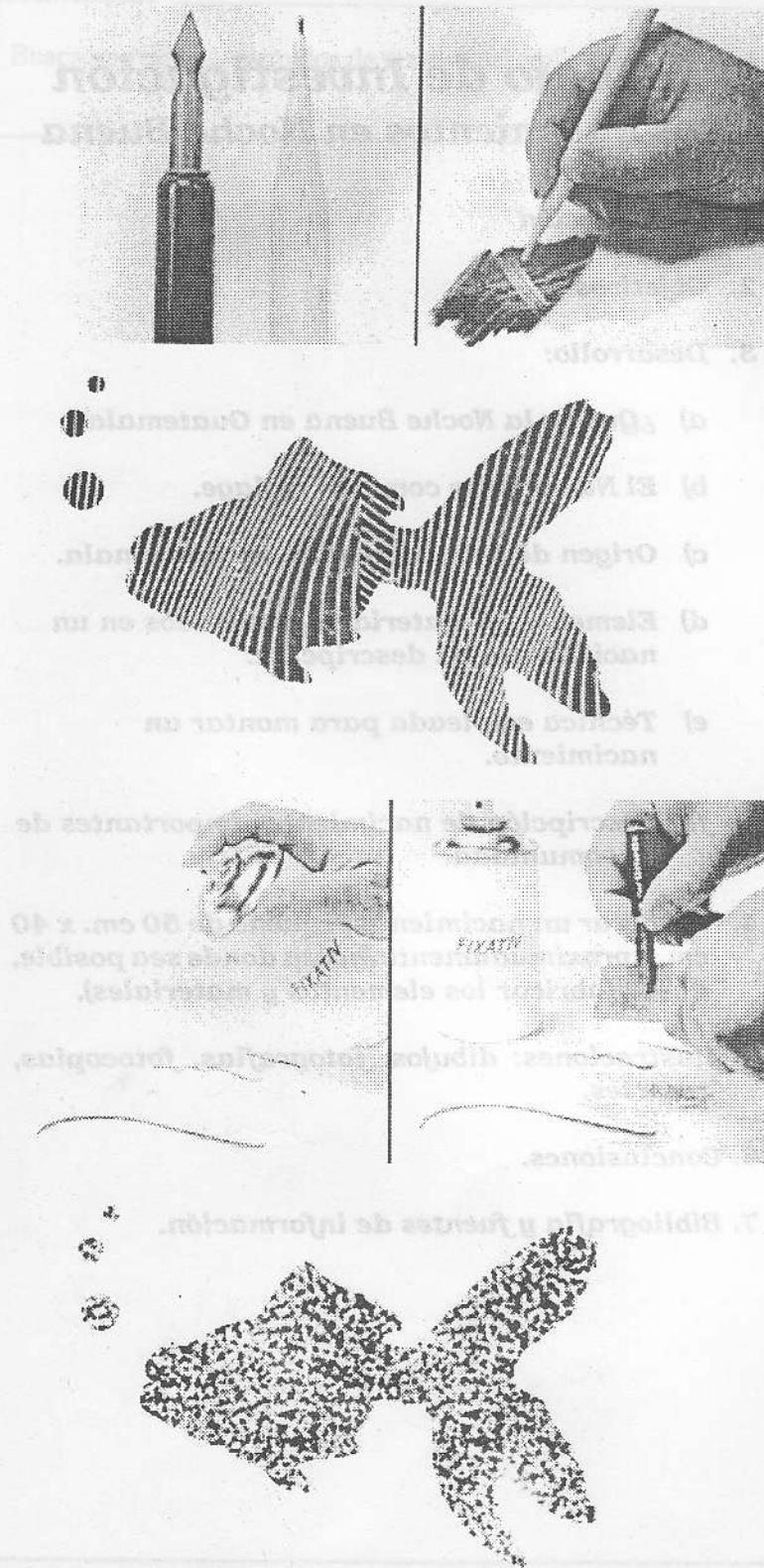
Necesitas para realizar esta técnica, tus rotuladores de colores, papel de colores, tijeras, pegamento y cartulina gruesa.

Se puede utilizar papel coloreado o impreso, inclusive papel periódico. Las superficies de estos papeles se cubren con distintos patrones que tú puedes realizar, con los rotuladores de

colores; sea con líneas, puntos o superficies completamente pintadas.

Después pega los papeles coloreados sobre una hoja de papel y sobre éstos, dibuja el motivo que deseas realizar, en este caso el pez. Recórtalo y pégallo en la cartulina fina.





## Técnica de Raspar

Necesitas crayones de cera, aguja o pluma cortante, pincel y cartulina de dibujo.

Con esta técnica aplica los colores claros por todo el dibujo. Luego pinta encima los colores oscuros.

Al raspar, con la pluma cortante o con una aguja, se puede descubrir la superficie clara. Si se raspa, en direcciones diferentes, se obtienen texturas muy diversas que enriquecen el motivo.

## Técnica de Dispersión

Para esta técnica, necesitarás crayones pastel seco de colores, fijador de pelo, papel lija y cartulina de dibujo.

Realiza una plantilla de tu dibujo y sobre esta humedece el papel con el fijador.

Luego lija los crayones; dependiendo la granulación que deseas, utiliza un papel de lija grueso o fino. Y por último dispersa el polvillo sobre tu dibujo. Puedes utilizar cuantos colores deseas.

## Unidad VIII

# El Volumen

### Objetivos:

- *Reconocer el concepto de volumen.*
- *Desarrollar la habilidad manual y la creatividad en la realización del volumen.*
- *Ser capaz de establecer en que áreas artísticas se trabaja tridimensionalmente.*
- *Aplicar tu expresión creativa en formas tridimensionales, como en la realización de títeres y modelado en plasticina .*
- *Realizar máscaras a base de papel de recorte.*
- *Fomentar las tradiciones guatemaltecas por medio de trabajos tridimensionales.*

### Introducción

Desde la época primitiva, el hombre ha sentido la necesidad de expresar, comunicar y manifestar su sentido estético en tres dimensiones; esta necesidad de expresarse es tan fuerte que, desde el principio, se manifestó a través del dibujo, la pintura y la escultura; primero en las cavernas y después, en todos los pueblos y razas del mundo, en unos con mayor perfección que en otros, hasta culminar con el pueblo griego y el romano y su evolución posterior en otros pueblos, durante la Edad Media, el Renacimiento y la Edad Moderna.

Tanto los artistas primitivos como tú, cuando fuiste niño, manifestaron su interés por la expresión plástica; pues, desde el primer momento, tus dedos comenzaron a manipular los materiales, como la arcilla y la plasticina, manifestando tu creatividad en trabajos de tres dimensiones.

# El Volumen

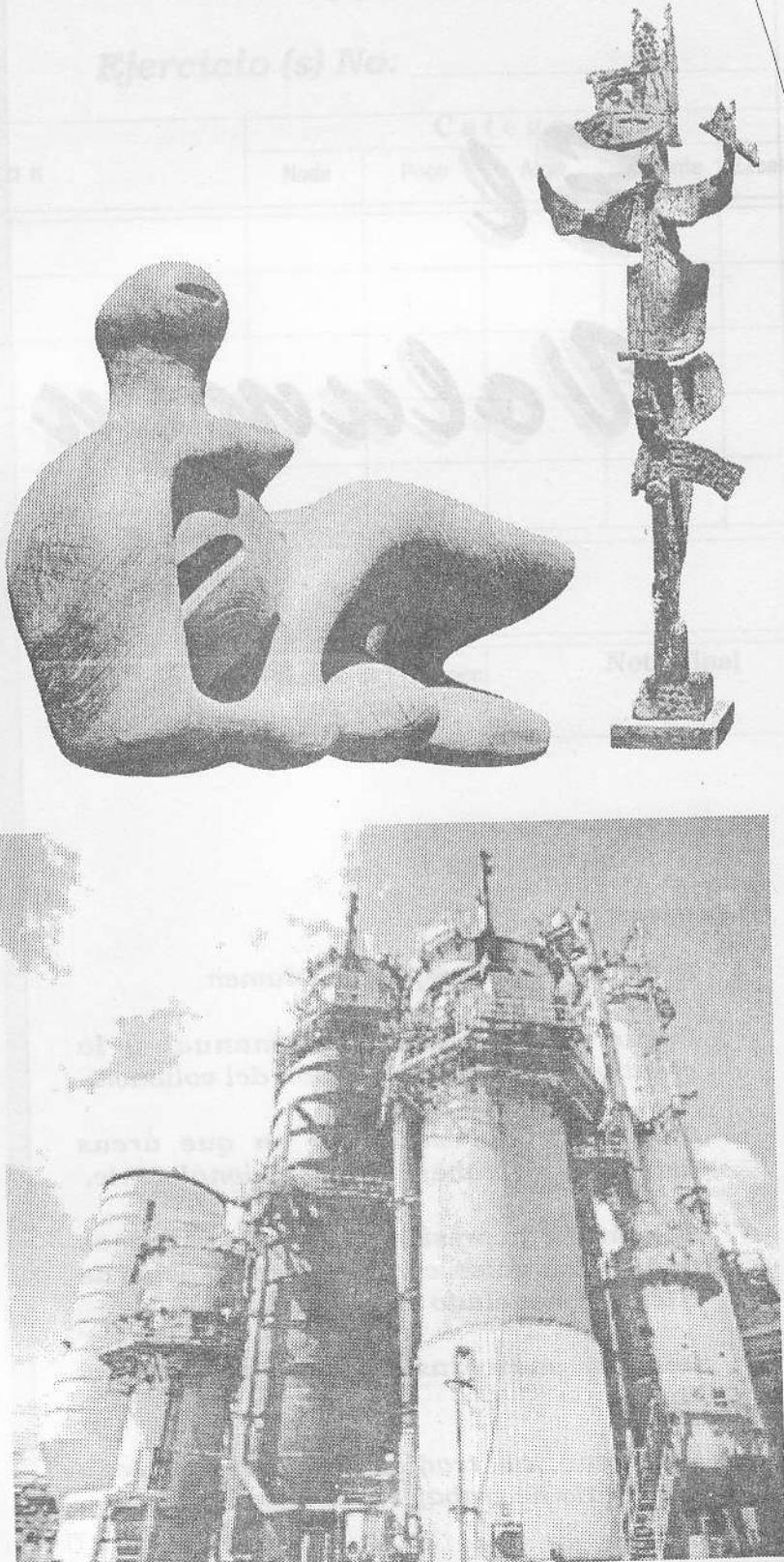
Al hablar de **volumen**, luego pensamos en la **escultura**, en sus dos aspectos: el **modelado**, con sus materiales blandos (arcilla o barro, plasticina, cera, papel molido, etc.), en donde hay que "quitar y poner" el material para trabajar; y el **tallado o cortado**, con sus materiales duros (piedra, mármol, madera, etc.), en donde sólo hay que "quitar" material.

Definimos la **escultura** como *el arte de reproducir las formas de la realidad o imágenes creadas por la mente, con relieve o bulto o sea en sus tres dimensiones.*

Relacionado con el volumen están las técnicas para crearlo: **el modelado, el tallado, el doblado y el armado.**

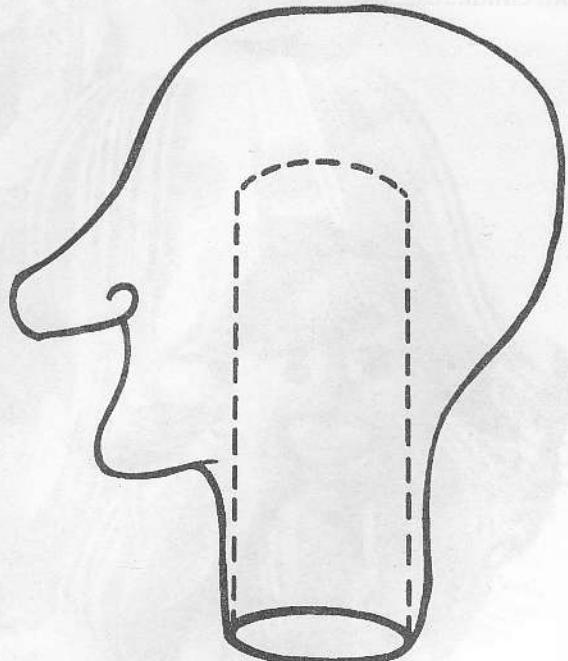
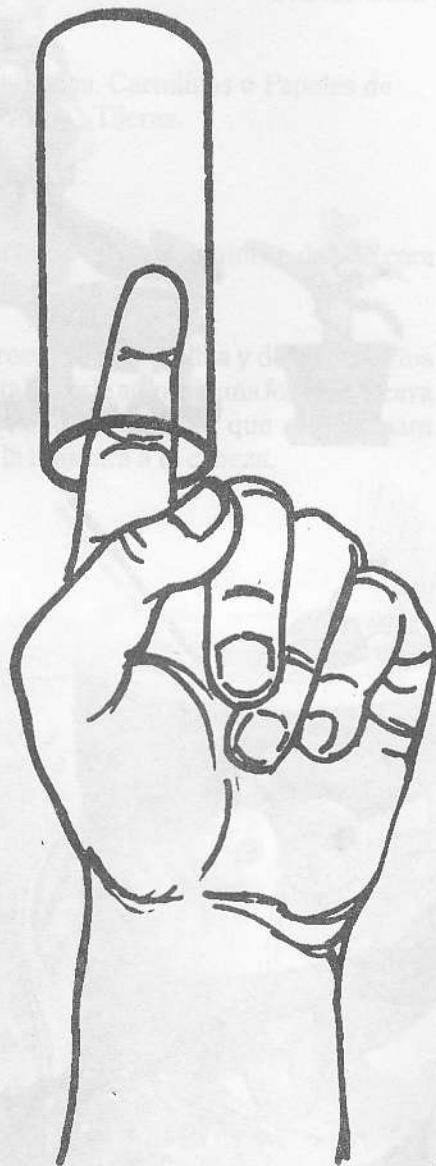
Actualmente, se consideran como esculturas, también, aquellas formas que se han obtenido por ensamblajes o armaduras, atornillado o pegado de varias piezas de materiales, como vidrio, alambre, fibras y otros.

Al hablar de **volumen**, también, nos referimos a la **arquitectura**; ya que ésta maneja los espacios, al construir edificios, en donde se manifiestan más claramente las tres dimensiones del **volumen**: largo, ancho y altura o profundidad.



## Construcción de títeres

1. Preparas una pasta de papel con pedazos de periódico que se echan en un recipiente con agua, para que se suavice el papel; después de un día entero, escurres el agua y, luego, amasas el papel hasta que forme una pasta.
2. En seguida, agregas engrudo en cantidad suficiente a la masa de papel, para que se haga pastosa.
3. Colocas un tubo de cartón entre tus dedos índice y medio y modela, alrededor de él, la cabeza de un títere, tomando como sujeto cualquier personaje popular.
4. Déjalo secar, píntalo con colores al temple y vístelo.



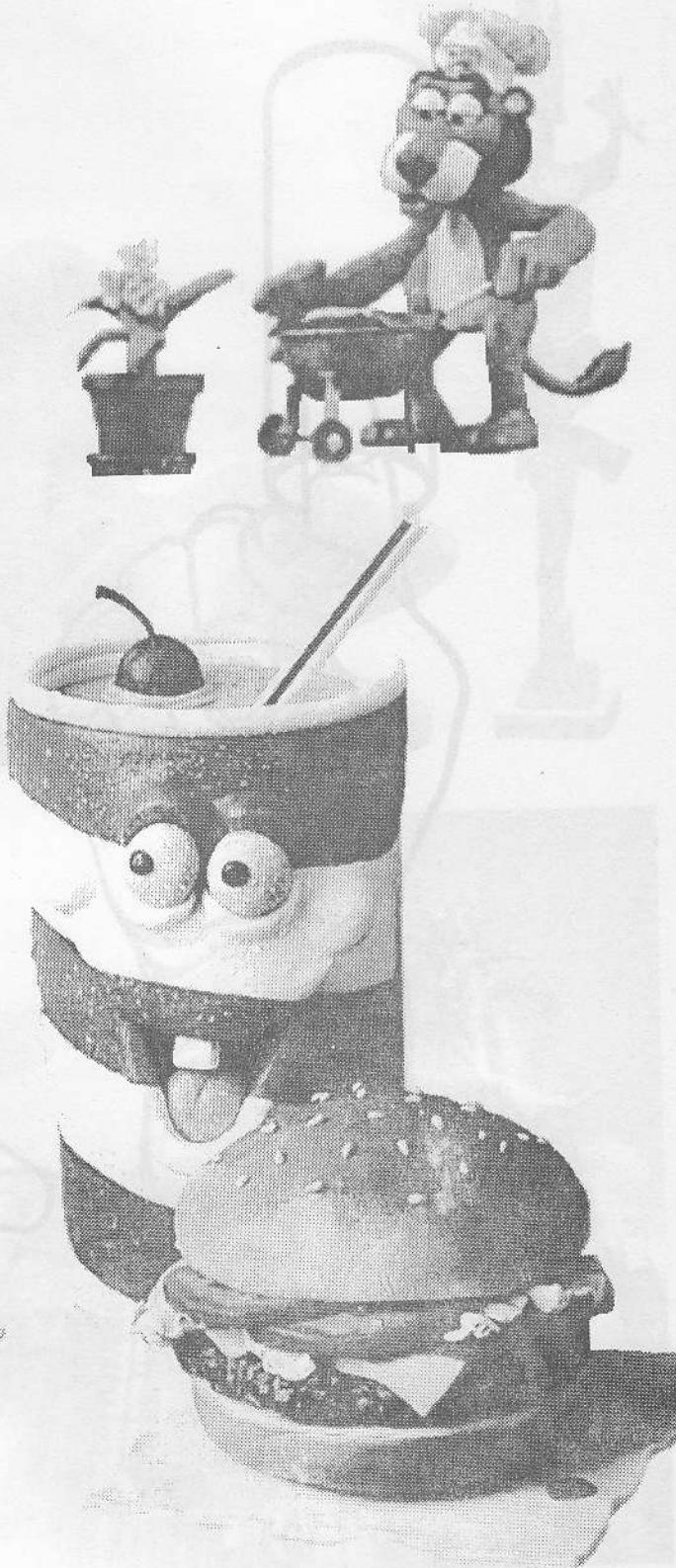
# *El Volumen*

## **Modelado con plasticina**

La plasticina es una pasta que sirve para modelar; la venden en las papelerías, en forma de barra, de distintos colores.

Previamente a modelar figuras, debe practicarse, haciendo bolitas, rollos y pastillas; en seguida, con los dedos y con el auxilio de los palillos, se procede a dar la forma del objeto que vemos o imaginamos.

Puedes modelar animalitos y pequeñas figuras de pie, sentadas, en diferentes posiciones; haciendo uso de las bolitas para modelar el tronco y la cabeza y de los rollos, para modelar las extremidades.



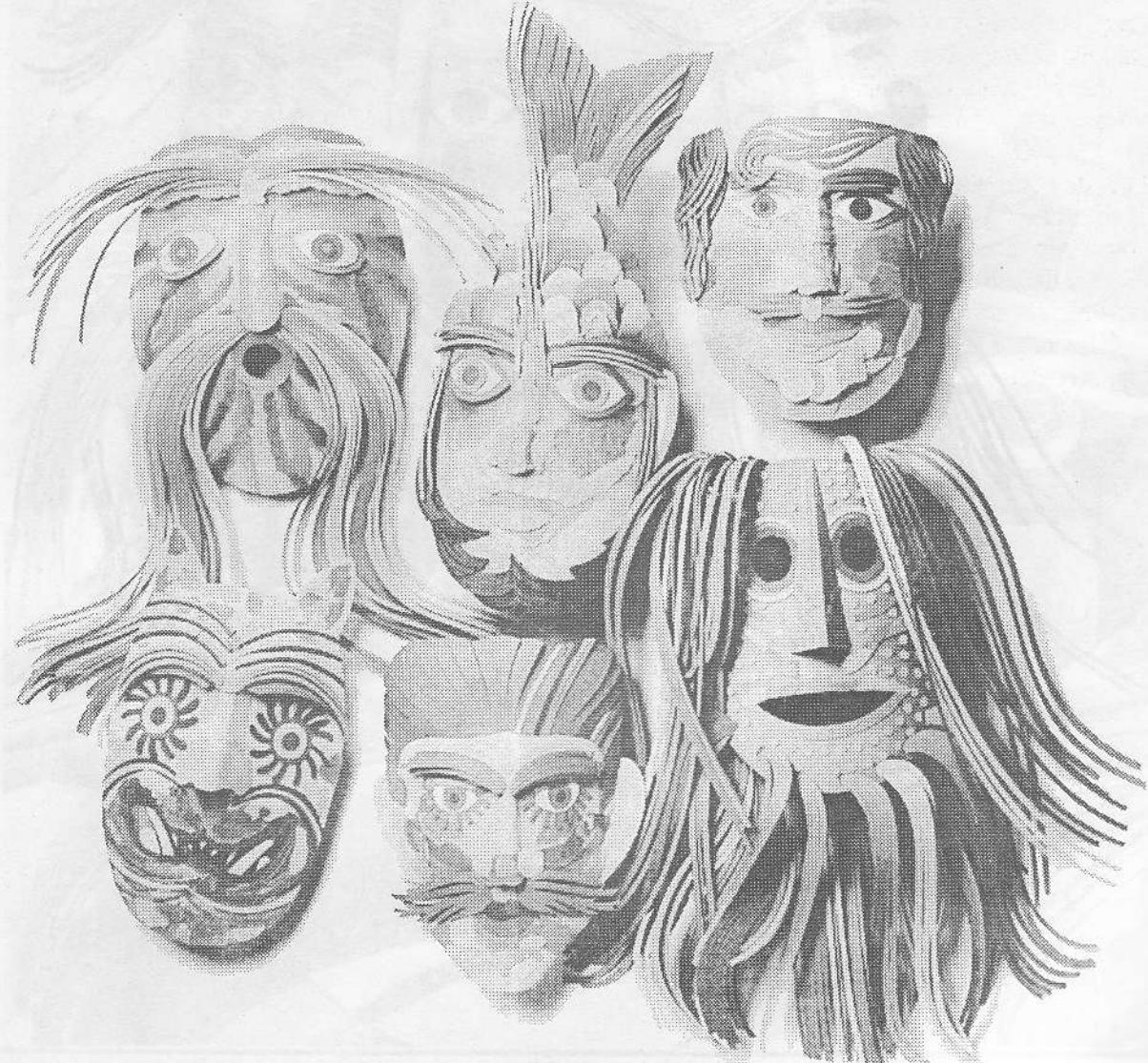
## Máscara de Papel

### Materiales:

Cartulina blanca, Cartulinas o Papeles de colores, Goma , Tijeras.

### Instrucciones:

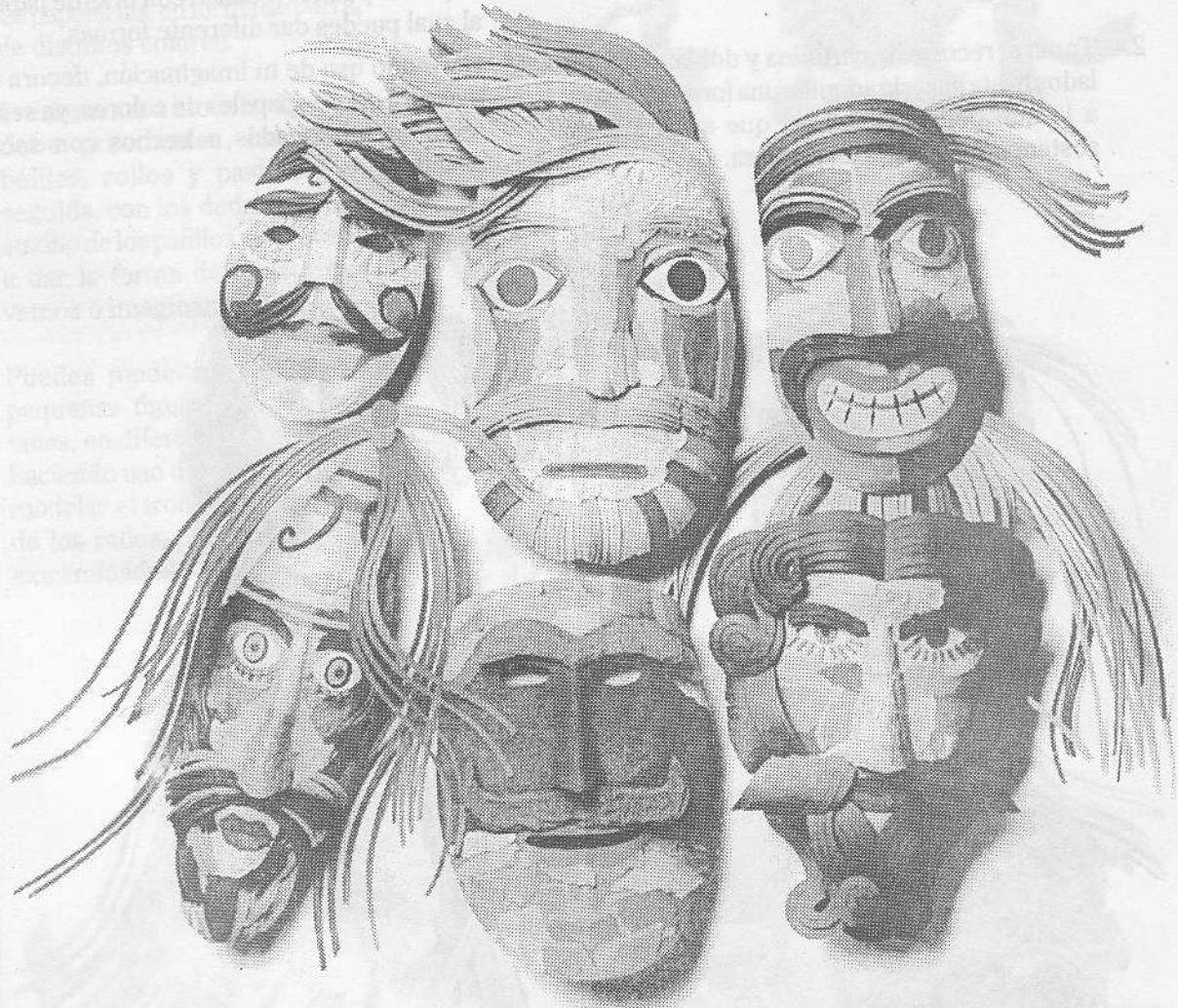
1. Dibuja en la cartulina el contorno de una cara y recórtala.
2. Toma el recorte de cartulina y dóblalo por los lados hasta hacerle adquirir una forma cóncava a la que pondrás un hule que servirá para sostener la máscara a la cabeza.
3. Luego, recorta un triángulo de cartulina que moldeas de tal forma que simule la nariz.
4. Utilizando el papel de colores haz la boca y los ojos, que pegas en los lugares correspondientes, teniendo el cuidado de recortar los agujeros de los ojos.
5. El pelo lo puedes realizar, con tiras de papel, al cual puedes dar diferente formas.
6. Haciendo uso de tu imaginación, decora la máscara con los papeles de colores, ya sean recortados, rasgados o hechos con sacabocados.



## *El Volumen*

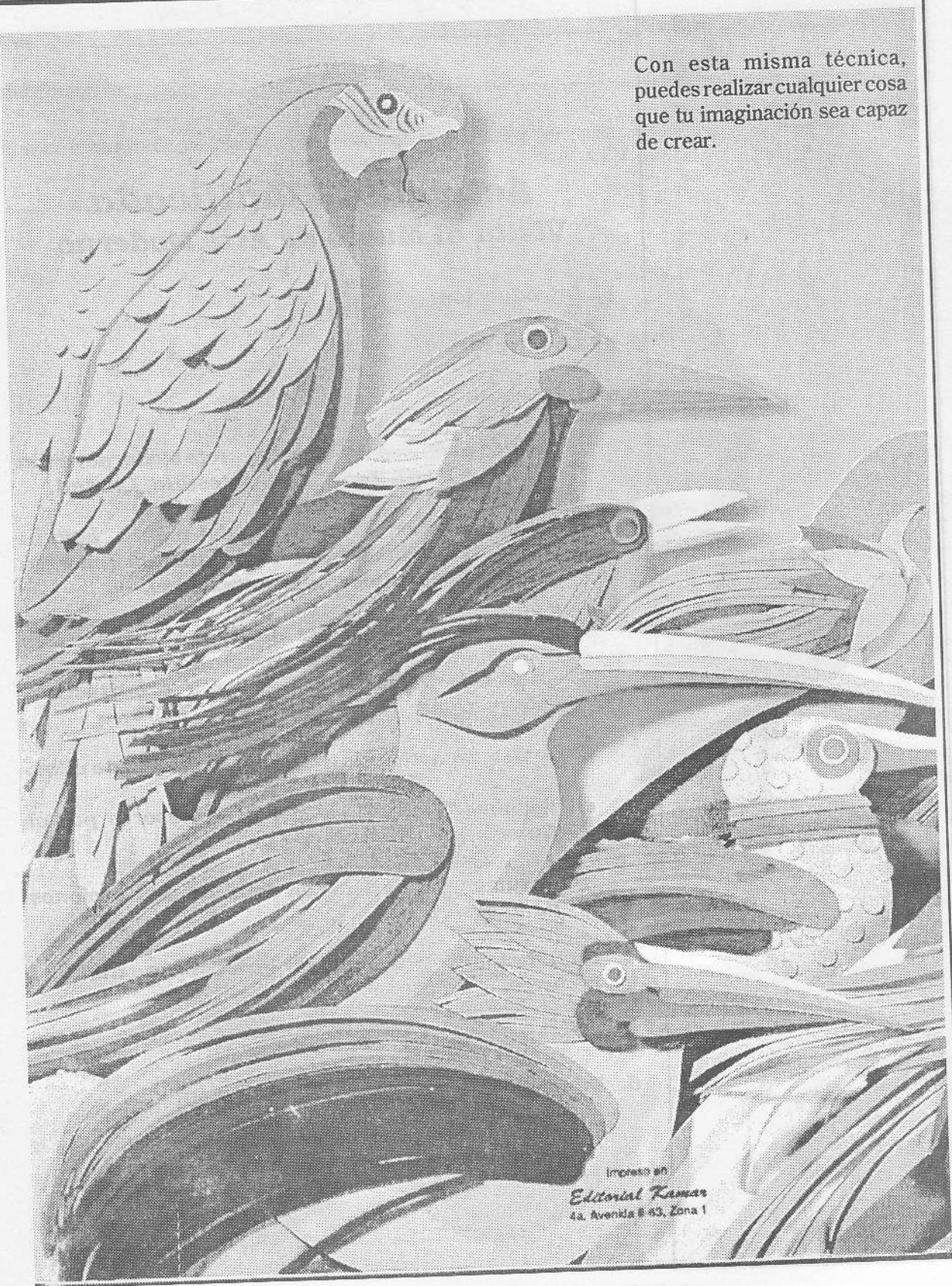
### Máscara de la abuela

En esta página encuentras otros ejemplos de máscaras hechas de papel, para que te sirvan de modelo y puedas crear tus propios diseños.



# *El Volumen*

Con esta misma técnica,  
puedes realizar cualquier cosa  
que tu imaginación sea capaz  
de crear.



Impreso en  
Editorial Kamar  
4a. Avenida 8-43, Zona 1