



CARTILLA EDUCACIÓN ARTÍSTICA: ARTES VISUALES

3er Año

EESO N°259 "Juan Vicente Giménez"



Profesora: Sponton Betiana
betisp57@gmail.com

Introducción a la materia:

El arte es un de las necesidades humanas que nos diferencia de los animales y da sentido espiritual a nuestras vidas. Gran parte del mundo que nos rodea nos llega a través de las imágenes. Las percibimos con nuestros sentidos. Algunas son procedentes de la naturaleza y otras, de la cultura, es decir las realizadas por el hombre.

En distintos momentos de la historia y en diferentes culturas, las imágenes han tenido y tienen, distintas funciones. Las imágenes invitan al espectador a detenerse a mirarlas y cada uno interpreta de distintas maneras aquello que percibe. Esto se debe a que las imágenes artísticas son polisémicas, es decir que se les puede asignar múltiples significados.

Veremos y describiremos diferentes técnicas y procedimientos. Solo explorando y trabajando con diversas técnicas podrán elegir aquellas con las que se sientan más cómodos para crear sus propias imágenes, utilizando los materiales y herramientas adecuados.

Lo importante no es determinar si una imagen es un dibujo pintado, una pintura combinada con collage o una foto coloreada, sino conocer cada una de estas técnicas para poder realizarlas, interpretarlas, combinarlas y disfrutarlas. Toda imagen visual está constituida por elementos del lenguaje visual. Del mismo modo que al escribir utilizamos los signos propios del lenguaje, como el punto, la línea, la forma, el color, las texturas y el espacio bi o tridimensional. Estos elementos del lenguaje visual, su organización y sus relaciones, permiten conformar una infinidad de imágenes.

El dibujo:

Es uno de los primeros gestos gráficos realizados por los seres humanos. Quienes vivieron en la prehistoria dibujaron y hasta le pusieron color a sus representaciones. Desde entonces el dibujo nos acompaña.

El concepto de dibujo está asociado a la imagen que resulta de definir las formas, ya sea mediante el trazado de líneas, luces y sombras y/o planos de valor.

El dibujo es aquello que de alguna manera reduce las figuras o formas a su carácter más esencial. Los dibujos también pueden enriquecerse con texturas visuales. Además, un dibujo es una composición, es decir, una organización de elementos elegidos por su autor con sentido estético. A veces, lo que estamos viendo, lo que sentimos o sencillamente el placer de “desarrollar líneas” nos lleva a dibujar.

No siempre los dibujos son espontáneos. Hay también algunos procedimientos propios de dibujo.

A veces, el dibujo es en sí mismo la obra final; otras, es el primer paso, en la realización de una obra; en este caso se denomina boceto.

En algunos dibujos, el autor describe objetos, personas o paisajes, etc.; en ese caso, decimos que se trata de dibujos descriptivos. Otros captan ambientes o estados de ánimo, los llamamos dibujos expresivos. Otras veces el dibujo es no figurativo o abstracto, es decir que el tema de la obra utiliza las formas y los colores por sí mismos.

Al experimentar y realizar diferentes tipos de dibujos podemos reconocer las diferencias que se pueden obtener dibujando los límites de las formas o si se tienen en cuenta los claros y oscuros, las sombras y las texturas.

Es posible dibujar también con líneas dando la sensación de volumen y claros oscuros. Generalmente esto se resuelve realizando un entramado de líneas, que visualmente crean la sensación de planos y volúmenes a través de superficies claras y oscuras. Estas tramas y texturas transmiten la sensación de tridimensionalidad.

Otra manera de representar la tercera dimensión a través del dibujo es a través del sombreado.

Los diferentes grises que componen las sombras pueden conseguirse con lápices, marcadores, carbonillas, realizando líneas entrecruzadas que, al ser miradas desde cierta distancia, dan por resultado tonos de grises. Cuando más tupido es el trazado, más oscuro resulta; en cambio, si el trazado o trama es más abierto, resultará más claro.

Actividad:

Tema: Dibujo- Luz y sombra/ color y valor (sombreado con colores, con grafito y/o birome)

Para realizar este dibujo van a elegir una imagen con luces y sombras, después de dibujarla en la hoja, van a dividir la hoja en zonas con formas geométricas y/o irregulares para pintar utilizando colores para dar luces y sombras en algunas zonas y otras con grafito valores acromáticos (blanco, negro y grises); además pueden agregar sombreado con tramas en birome o lapices.



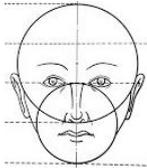
ejemplo

El rostro humano – proporciones

Las medidas y proporciones de las cabezas pueden ser variadas.

La cabeza vista de frente cabe perfectamente en un rectángulo cuyo ancho tiene 5 divisiones y de alto 7. Además, se traza una línea horizontal a la mitad de las medidas de esas unidades; que es la que nos va a dar la ubicación de los ojos y otra línea vertical en la mitad de las unidades que nos va a ayudar a ubicar la nariz y la boca.

Se dibuja un óvalo dentro del rectángulo (para ayudarme puedo hacer un círculo grande en la parte superior y uno más pequeño en la inferior, superpuestos).

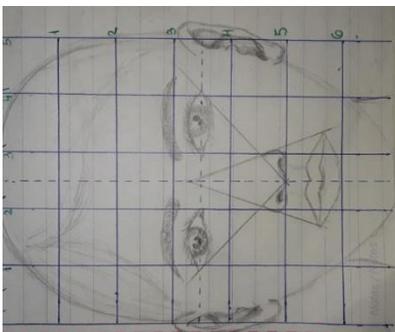


Ejemplo de como dibujar los círculos para poder hacer el óvalo.

La distancia entre un ojo y otro equivale a un ojo, al igual que el ancho de la nariz; la cual se ubica sobre la 5ta línea horizontal y en el 3er cuadro. El ancho de la boca llega casi hasta la mitad de los ojos y se ubica sobre la sexta línea horizontal. (Es importante mantener la altura de los elementos: la nariz, los ojos y la boca)

Las cejas se ubican sobre la línea N°3 horizontal arriba de los ojos. El alto de las orejas, aunque pueda parecer grande se ubica desde la altura de las cejas hasta la base de la nariz. El pelo se ubica en 1 1/3 parte de la parte superior de la cabeza.

Las líneas del cuello salen de la 1era y 4ta línea vertical y desde la 6ta horizontal aproximadamente.



Actividad:

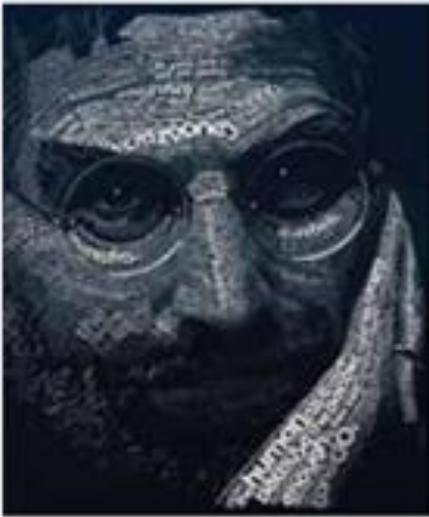
Tema: Rostro de frente – canon de proporciones

Dibujar el rostro siguiendo las proporciones; para hacer las divisiones haga los cuadros o líneas de 3 cm. Cada una. Sería que el rectángulo en el que vamos a ubicar la cabeza va a medir 15 cm. De ancho x 21 cm de alto.

Actividad:

Tema: Retrato tipográfico.

Realiza un retrato con una fotografía tuya o de un compañero, saca una ampliación de ésta y calca, traza el contorno de la imagen en la hoja de dibujo. Trabaja el volumen, las formas y el detalle de las expresiones con letras y textos; si lo crees conveniente, recorta tipografía de revistas o periódicos.



ejemplos

El cuerpo humano en las artes visuales

4.1 Observación de producciones artísticas que abordan el cuerpo humano en distintas épocas de la historia de las artes visuales.



Adán y Eva, Alberto Durerro, 1507.

El tema del cuerpo ha sido una fuente de inspiración y elemento de representación, en el campo del arte a lo largo del tiempo. La figura humana como objeto de estudio ha significado una estrategia de reflexión, en torno de cómo se ve así mismo el hombre y cómo ve la realidad de su tiempo.

REPRESENTACIONES REALISTAS

A lo largo de la historia, culturas como Egipto y Grecia han usado la figura humana como elemento de representación de sus deidades; la pintura egipcia, como se muestra en la imagen, establece un máximo control sobre la representación del cuerpo humano, estableciendo un canon rígido que prohibía incorporar cambios en el diseño físico de las figuras. Cada sujeto se mostraba de perfil y desde el ángulo que lo hacía más fácilmente identificable.

En Grecia, a mediados de siglo V a.C., en tiempos de Pericles, se concreta el clasicismo griego. En este momento encontramos por primera vez, el concepto de la belleza basada en el idealismo de las proporciones del cuerpo humano, gracias a la obra de tres grandes escultores: Mirón, Policleto y Fidias.



En el caso de los mayas en Mesoamérica, la figura humana es representada, en algunos casos, con el cuerpo en posición frontal y el rostro de perfil, similar al tratamiento que los egipcios daban a sus personajes; en otras, completamente de perfil o frontal.



Discóbolo, Mirón, 450 A.C.



Murales de Bonampak (fragmento).

En sus representaciones, abunda la descripción de detalles de la vestimenta, y guardan cercanía con las proporciones reales del cuerpo, en un esfuerzo por no suprimir nada de la realidad.

En Europa, durante el Renacimiento y posterior a este, la figura humana es representada con mucho más realismo y expresividad, fruto del redescubrimiento y de la creencia griega que asociaba la perfección del espíritu, con la perfección física.



El poeta Li Po, Liang Kai, siglo XII.



Las tres gracias, Rafael Sanzio, 1504-1505.

Es así como el desnudo en la pintura asume un significado esencial en el arte. Una de las obras representativas del desnudo femenino la encontramos en Las tres gracias, (1504-1505), de Rafael Sanzio. Fue pintado en tiempos en que todavía no estaba permitido pintar mujeres desnudas. Sin embargo, muestra una confiada asimilación de los modelos clásicos.

Los pintores decorativos del Barroco del siglo XVII, sobre todo Rubens, están expuestos a la acusación de presentar principalmente mujeres como objetos de deseo masculino, pero la exuberancia física de sus personajes es resultado natural de la inagotable energía de su estilo, y de la concepción estética que Rubens tenía del cuerpo humano.

En el dibujo de (lado izquierdo, abajo) de origen chino del artista Liang Kai, con líneas esenciales y sin detalles ni volumen retrata al poeta Li Po, con mucha exactitud en las proporciones y rasgos físicos.



El juicio de Paris, Peter Paul Rubens, 1635 - 1938.

REPRESENTACIONES NO REALISTAS

Poco a poco los cánones y la estética fueron cambiando a finales del siglo XIX. El arte sufre una profunda transformación, y los artistas dejan de representar la figura humana, como tradicionalmente se hacía desde el Renacimiento.

Pablo Picasso revoluciona la representación de la figura humana con su obra, Las señoritas de Avignon en 1907.

Con la revolución contra el arte figurativo, pareció que el desnudo perdía su categoría como centro del mundo artístico. Picasso experimenta plenamente con la luz, la forma y la línea, logrando reconciliar la representación no literal, con una voluptuosa insinuación de lo corporal.

En esta obra de Boccioni, el tratamiento formal a la figura del bebedor, se desdibuja con formas y líneas anguladas, que generan volumen mediante el color. En el personaje se percibe algo de melancolía, incluso de resignación y pesimismo, acentuado por el predominio de los tonos amarillos, color que expresa como ningún otro, las situaciones deprimentes; resaltadas por su postura inclinada y sus ojos cerrados.



Las señoritas de Avignon, Pablo Picasso, 1907.



El bebedor, Umberto Boccioni, 1914.



Observa estas dos obras detenidamente, ambas representan al cuerpo humano pero con un concepto distinto del mismo. Emite tu opinión acerca de estas dos pinturas, escribe cual te gusta más y en el espacio en blanco de tu libro, realiza un dibujo con tu propia interpretación del cuerpo humano.



Mujer I, Willem de Kooning, 1952.



Antropofagia, Tarsila do Amaral, 1929.

El norteamericano Willem de Kooning, intentaba disolver las fronteras entre la abstracción y la figuración en su obra. En la serie de pinturas de mujeres, nos presenta una imagen monstruosa y poco común del cuerpo femenino.

La pintora modernista Tarsila do Amaral, hace su propia interpretación, deformando la anatomía de modo que las extremidades adquieren proporciones gigantescas, y la cabeza queda reducida a una mínima expresión. El título de la obra, hace alusión a un movimiento artístico en Brasil, a principios del siglo XX, que pretendía "devorar" la influencia artística europea.

¿Qué opinas?:



Observa esta obra del muralista Jorge González Camarena, llamada *El abrazo*; ésta representa a dos guerreros en el campo de batalla en el período de la Conquista, y finalmente la fusión de dos razas. Analiza el mural y responde a las siguientes preguntas.



Describe ¿cómo es representado el cuerpo humano en esta obra?

Escribe de qué te habla este mural.

¿Qué personajes o figuras históricas están representados en esta obra?

Emite tu opinión acerca del planteamiento de los elementos de composición.

La Pintura:

Desde las primeras pinturas realizadas por el hombre en las paredes de las cavernas hasta nuestros días, el color sigue siendo uno de los elementos que brinda mayor riqueza para representar, expresar y simbolizar visualmente. En este recorrido, el color y la pintura nos acompañarán a través de las imágenes realizadas en distintas épocas, con diferentes procedimientos y modos de representación.

En tiempos remotos, los primeros humanos descubrieron que con tierras, piedras y vegetales obtenían colores y que con ellos podían representar imágenes sobre los muros de roca de las cavernas donde vivían.

¿Qué es pintar?

Pintar es cubrir una superficie con pintura. Al pintar una imagen, la intención, posiblemente, además de embellecer y decorar, sea comunicar algo, expresar un sentimiento, una idea o una sensación. También se puede pintar por el placer que le cause mezclar la pintura, aplicarla y contemplarla. A estas se le llama pintura artística.

El color es utilizado como medio de expresión, comunicación y también como elemento decorativo. En la pintura, el color es un elemento de fundamental importancia: podríamos decir que la pintura es color.

Los colores surgen a partir de las ondas luminosas, que son un tipo particular de energía que compone la luz. Estas ondas son incoloras, pero en nuestros ojos y en nuestro cerebro se produce la sensación de ver un color cuando esas ondas luminosas se encuentran con un determinado cuerpo. Las células de la retina del ojo humano tienen la capacidad de percibir esas sustancias y su relación con los cuerpos que la reflejan. Cuando decimos que algo es azul, se debe a que ese objeto, al recibir la luz, absorbe la onda luminosa y refleja la que corresponde al color azul.

Los colores con los que pintamos no son haces de luz sino pigmentos, o sea, sustancias que tienen la propiedad de producir determinados colores al ser mezclados con otras sustancias.

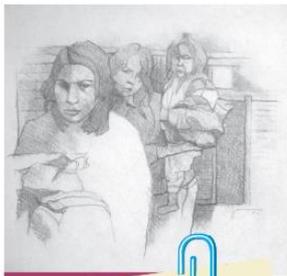
En la pintura, los colores, las formas y las texturas son usados de manera especial, según la intención del que pinta y según sus necesidades en cada momento determinado.

Durante gran parte de la historia, la pintura, al igual que las otras técnicas plásticas, tuvo también una función documental –Era el único medio que permitía dejar testimonio del aspecto visual de las personas, objetos, lugares y hechos. Para hacerlo, los pintores partían de la observación de la realidad tratando de representarla tal cual la veían.

A través del largo recorrido de la historia de la humanidad, el hombre ha buscado y ha utilizado distintos materiales para realizar sus pinturas. Es posible pintar con sustancias simples como el jugo de una remolacha, hasta con pinturas mucho más elaboradas.

Hay muchos tipos de pinturas. Algunas son transparentes como las tintas, otros son opacos como la ténpera y el acrílico. Algunas espesas y otras más líquidas.

El componente esencial de todas las pinturas es el pigmento, lo que les da color. Estos pigmentos están suspendidos en distintas sustancias a las que denomina vehículos o medios. El vehículo puede ser agua, aceite o resinas sintéticas, o alcohol, entre otros. Un material se diferencia de otro porque está elaborado con distintos medios o vehículos, la función de estos es aglutinar el pigmento y permitir que el material se adhiera a las distintas superficies.



3.1 Identificación de las técnicas en diversas manifestaciones artísticas.

El arte, entendido generalmente como una actividad del pensamiento y la expresividad del ser humano, tiene como finalidad la comunicación; ésta se da a través de diversos lenguajes o disciplinas, dentro de las que se encuentra el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, la fotografía y el video; además de contar con otras disciplinas como: el diseño, el performance y las artes electrónicas. Pero algo en común tienen todas; estos son, sus procedimientos y formas de utilizar los materiales.

Todas las artes experimentan transformaciones en sus diferentes procesos y procedimientos técnicos, a partir de la evolución y utilización de sus materiales, las artes visuales no son la excepción. A través de las creaciones y recreaciones de la realidad, el artista renueva sus técnicas, adaptando sus herramientas y medios con las que va construyendo su devenir creativo, logrando así, una convergencia e interacción con otras disciplinas, que enriquecen los lenguajes y las técnicas del arte.

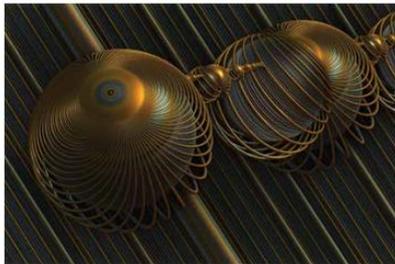
Nota:
Los materiales son las herramientas con que podemos dibujar, pintar, esculpir o realizar las técnicas de impresión, en el caso del grabado, la serigrafía y la fotografía. Para el caso de las artes digitales, la herramienta es un software que ayuda en la edición de imágenes y videos.



Además de las técnicas tradicionales, existen otras técnicas desarrolladas a partir de los avances tecnológicos.

Las nuevas tecnologías como el video, la informática e Internet, han provocado la aparición de un nuevo lenguaje estético, caracterizado por la integración de medios audiovisuales; el lenguaje multimedia.

Las nuevas tecnologías se utilizan como medios de creación, que proporcionan magníficos efectos plásticos que han transformado las posibilidades de ejecución, en proyectos de arte y diseño. Algunas de estas nuevas disciplinas artísticas, basadas en las nuevas tecnologías, son el arte digital o el net art.



El arte digital es una disciplina de las artes plásticas, que comprende obras en las que se usan elementos digitales, tanto en el proceso de producción como en su exhibición. Los soportes de este tipo de imágenes son digitales, un ordenador efectúa cálculos para crear una imagen y sonido, combinando los parámetros programados con un componente de aleatoriedad. Las técnicas utilizadas para el arte digital son muy diversas, una de ellas es el modelado 3D.



ACTIVIDAD 3.3.2

Observa la siguiente imagen y analiza la propuesta artística, después responde las preguntas.



Actividad:

Tema: Pintura sobre cartón.

Elegir una composición y tratar de reproducirla teniendo en cuenta luces, sombras, tonos, colores, valores, etc.

COLLAGE - El divino corta-pegar

El Collage es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos en un todo unificado. Manipulando diversos materiales utilizados como materia prima tales como periódicos viejos, revistas, papeles de colores o embalaje, fragmentos de fotos, telas, materiales sólidos, pintura acumulada etc., y disponerlos sobre un espacio plano y en un

CONTEXTUALIZACIÓN

3.3 Investigación de las técnicas utilizadas en manifestaciones artísticas a lo largo de la historia.

LA PINTURA



Claude Monet, Camille Monet y un niño en el jardín del artista en Argenteuil, 1875

Históricamente, la pintura ha tenido un lugar especial en el arte. En la antigüedad era considerada como un oficio menor, por el hecho de que se ejecutaba a partir de una destreza manual, más que intelectual. La pintura es una técnica de representación mediante la cual, se impregnan pigmentos sobre una superficie, y permite plasmar un gesto que va directamente de la mano al soporte, cualquiera que este sea: tela, papel, tabla, muro, entre otros.

Algunas de sus técnicas son: al fresco, óleo, temple, pastel, acuarela, encáustica, gouache, acrílico, entre otras.

ÓLEO

El origen de esta técnica pictórica, se sitúa alrededor del año 1420, cuando Jan Van Eyck propuso crear una escuela de pintura realista, a un grupo de artistas; este pintor, investigó y experimentó con la posibilidad de añadir aceite al pigmento, para un retardado del secado y una mejora del acabado. Así, dio lugar a un pintura de gran luminosidad, profundidad y transparencia; que alcanzó su auge en torno al siglo XVIII, enmarcado en el florecimiento del estilo Barroco y utilizado con gran maestría, desde el momento de su creación, por autores como Caravaggio, Georges de La Tour, Nicolas Poussin, hasta pintores del siglo XIX y XX, como: Cézanne, Monet, Van Gogh, Salvador Dalí, Picasso, Matisse, y una lista interminable de grandes artistas.



cierto orden es el objetivo perseguido. A través del manejo de estos materiales se logra como resultado la creación de una composición original e imaginativa.

Tiene su Origen en China pero es a principios del S.XX cuando lo encontramos convertido en una práctica artística de relevancia; resultado de las investigaciones de los cubistas Braque, Gris y Picasso.



Pablo Picasso. Naturaleza Muerta

Actividad:

Tema: Técnica mixta (pintura- collage)

Teniendo en cuenta lo leído en el link de técnicas de pinturas; vamos a realizar una composición en la que combinemos la pintura con el collage. (Se pueden usar materiales que tengas en casa, como telas, cartones, corchos, bolsas, etc.).

Imágenes a modo de ejemplo.



La imagen plástica en la TRIDIMENSION

CONCEPTOS:

Introducción: Hay dos elementos que determinan la clasificación de las artes: el tiempo y el espacio, esta clasificación viene de los griegos y nos ayuda a comprender la naturaleza de cada expresión artística de acuerdo a como la percibimos.

Las artes plásticas y visuales son artes del espacio pues las percibimos por que ocupan un lugar, las podemos ver y / o tocar. Hay también artes del tiempo, como la música: la obra transcurre en un tiempo determinado hasta que termina y desaparece, la podemos escuchar pero no ver ni tocar. Hay artes del tiempo y del espacio como el cine, la danza y el teatro pues además de ocupar un lugar en el espacio, transcurren en un tiempo determinado.

Las artes que vemos en la asignatura PLÁSTICA son artes del espacio así que empezaremos por definir que es el espacio.

ESPACIO:

- 1) Dimensión, extensión, relación entre los objetos.
- 2) continente de los mismos
- 3) Dirección en todos los sentidos
- 4) sugerencia de profundidad o volumen plástico en una superficie bidimensional
- 5) Fenómeno psicológico a través de la cual vemos que una figura se separa del fondo
- 6) Experiencia perceptual a través de las posiciones, direcciones, distancias, tamaños, movimientos y formas de los cuerpos en relación.

Espacio **BIDIMENSIONAL:** plano, de dos dimensiones (alto y ancho). La pintura, el dibujo, la fotografía, el grabado son artes que se realizan sobre el plano bidimensional, aunque hay obras en las que vemos profundidad y volumen, estos son una ilusión de profundidad, es virtual, generada por el artista en el plano con diferentes recursos de dibujo

Espacio **TRIDIMENSIONAL**: organización que se da en el espacio físico como relación de volúmenes cóncavos y convexos, llenos y vacíos. De tres dimensiones: alto, ancho y largo.

CÓNCAVO: espacio hueco, vacío. De gran importancia en la escultura contemporánea en la que el espacio vacío forma parte de la obra (Archipenko, Moore, Lipchitz, el artista argentino Julio Le Parc). Ver "La familia" de Henry Moore.

CONVEXO: opuesto a concavidad, lleno, saliente. Corresponden a la escultura tradicional, aunque en toda escultura debe haber equilibrio entre espacios cóncavos y convexos.

RELIEVE: en el arte se dice de la obra escultórica en la cual las formas no se llevan a cabo en la totalidad de su volumen, es decir en bulto entero, sino que se manifiestan en medio bulto sobre un plano o bien inscriptas en el. Alto y bajo relieve.

Actividad:

Tema: Tridimensión – esculturas

Actividad: Construir un volumen escultórico con materiales reciclables.

Buscar elementos desechables (tarros, tubos de cartón, cajitas pequeñas, vasos de yogurt, alambres, tapas, corchos, etc.); luego pensar que quiero construir y... ¡A ensamblar!

A modo de ejemplos:



Vitral



El vitral tiene sus antecedentes en pompeya y herculano, donde se encontraron restos, como parte del decorado lujoso de palacios y villas.

La técnica del vitral no ha experimentado muchos cambios a través de su historia, y los métodos actuales, son muy similares a los empleados en la edad media.

El vitral es una composición formada por vidrios de colores, unidos por medio de varillas que pueden ser de diferentes materiales: plomo, los más comunes, bronce, etc.

La técnica de colorear vidrios ya fue empleada por los egipcios y los pueblos mesopotámicos en el 3000ac. Mil años más tarde, se moldeaban objetos de cristal transparente. En las ruinas de pompeya y herculano, se encontraron restos de vitrales, formando parte de la lujosa **decoración** de las villas y palacios.

El *vitral* comenzó a considerarse una manifestación artística luego del período de constantino, con la construcción de iglesias.

Técnicas del vitral:

Previo a la construcción del vitral, se creaba, un cartón con el diseño, y luego en base a este, se cortaba un gran número de trozos de cristal, coloreadas, que luego eran unidos con cinta de plomo, delimitando las figuras y aislando los colores.

Los primeros vitrales cristianos, empleaban una técnica que consistía en cortar los cristales de color, y pintarlos con un barniz de óxidos metálicos, y someterlo a cocción para fijar la pintura. Estos trozos eran unidos mediante bordes de plomo. Las zonas de color están muy definidas, y se pasa de una a otra sin modulación tonal. Las formas son geométricas, y predominan el rojo y el azul. La temática es bíblica, ya que se encuentran emplazados en iglesias.

A principios del siglo xiv se introduce el amarillo de plata, que es una sal metálica, que luego de la cocción, adquiere un color dorado, y permitía cambiar el color de la superficie del cristal, algo imposible hasta el momento.

Durante el gótico, la técnica del **vitral** experimentó la mayor variedad en diseño, estilo, color y sentimiento. A mediados del siglo xv, comienzan a usarse los esmaltes.

Durante el siglo xx, nuevas técnicas surgieron, como el “dalle de verre”, pedazos de cristal con superficies facetadas, metidas dentro de resina epoxi o cemento.

Todavía en la actualidad, se corta el vidrio de patrones de tamaño real, se pinta y hornea, para luego ser unidos mediante tiras de plomo, bronce, o estaño.

Procedimiento de elaboración del vitral:

Se realiza un boceto previo, y luego un **dibujo** a escala real, conocido como cartón. El delineado con plomo, se marca a tinta en un papel de trazado, para determinar las dimensiones correctas de los cristales a cortar.

El patrón sirve de guía para cortar los cristales, y se emplea un cortador de punta de diamante, con el cual se dibuja el contorno en el vidrio, luego se golpea suavemente por debajo del cristal, y se separa en el corte. Se colocan los cristales sobre el diseño, y se procede a unirlos. Puede emplearse cera como fijación temporal para que no se muevan.

Para dar efectos de color en la superficie de los cristales, se aplica nitrato de plata, que produce cambios en la misma. Luego se hornea, para obtener un amarillo que va desde el limón pálido hasta un naranja profundo. Esta técnica se empleaba para el cabello rubio, o el halo de los santos. También se emplea este amarillamiento para cambiar colores, por ejemplo, en un vidrio azul, obtenemos verde.

El ensamblado se realiza igual que en el medioevo, con un marco de madera para el contorno, y uniendo las piezas con tiras de plomo, que serán más gruesas en la parte del contorno. El plomo se suelda.

Para el montaje, también se suelda el armazón a los marcos de ventanas y puertas.

Actividad:

Tema: falso vitral

Realizar un dibujo simple con bordes gruesos en hoja negra o en hoja de dibujo y con fibrón negro o lápiz negro. Luego calar con trincheta o tijera las zonas que irían pintadas de color. Tiene que quedar el dibujo unido al borde. (Nos va a quedar un armazón).

Luego con papel celofán, papel barrilete o bolsas de plástico de colores ir cortando las formas y pegando detrás para dar color, hasta completar todo el diseño.



Imágenes de ejemplo:

Grabado – estampas

Técnicas de grabado y estampación

Grabado o estampa: El grabado o estampa es una obra gráfica original múltiple. Es decir, de una plancha realizada por el artista se estampan (normalmente sobre papel o tela) un número determinado de ejemplares. El término grabado se puede utilizar tanto para la matriz como para el resultado de la estampación. Las técnicas de estampación en las que no se usa incisión en la matriz (como la litografía o la serigrafía) no pueden llamarse grabados en sentido estricto. Por tanto el término estampa sirve para todas las técnicas en las que se utiliza una matriz de la que proceden un cierto número de ejemplares. Este número dependerá de la técnica utilizada y de la intención del artista.

Las técnicas de estampación son el conjunto de procesos de elaboración de obras de arte mediante impresión, en la mayoría de los casos sobre papel y textil. Estas técnicas son capaces de reproducir múltiples copias de un documento o imagen, a la que se suele denominar impresión. La utilización de las piedras es la forma más antigua de impresión con sellos. Los primeros ejemplos conocidos de impresión se obtuvieron a base de letras e imágenes talladas en relieve en bloques de madera.

El grabado es el resultado del trabajo realizado sobre una superficie de madera o metal, llamada plancha o matriz, por medio de instrumentos cortantes, punzantes o de ácidos que atacan la superficie metálica. El resultado es la estampa, soporte generalmente de papel al que se ha trasladado la imagen por medio de la tinta, al poner en contacto la hoja con la plancha grabada entintada y ejercer precisión con un tórculo o una prensa vertical. Las

técnicas en relieve en las que la tinta queda en las partes que sobresalen de la matriz, donde lo opuesto de las técnicas en hueco, quedará en blanco son la xilografía (madera) y la linoleografía (linóleo).

El grabado al linóleo es una variante de la xilografía, en la cual se sustituye la plancha de madera por una porción de linóleo. Es un material blando y de densidad muy uniforme, que permite ser tallado en todas direcciones, por lo que se pueden conseguir detalles muy finos. Las herramientas usadas en la linoleografía son las mismas que se utilizan para la xilografía a fibra.

Técnicas más utilizadas:

Aguafuerte: Técnica indirecta de grabado en hueco. Primero se cubre la plancha, normalmente de cobre, con un barniz que la protege. A continuación, con una punta de grabar se dibuja la composición, quitando el barniz en las líneas del dibujo. Después se introduce la plancha en una cubeta con ácido (aguafuerte o similar) que muerde estas zonas desprotegidas de barniz, creando la imagen deseada. Este procedimiento se puede repetir en fases sucesivas, consiguiendo mordidas más o menos profundas. Posteriormente se entinta, introduciendo la tinta en los surcos y limpiando la superficie, y se estampa en un tórculo, sobre un papel humedecido.

Aguatinta: Es una técnica indirecta de grabado en hueco. Se rocía la plancha de metal con resina en las zonas en las que se quieren crear diferentes tonalidades de grises y se calienta la plancha para que la resina quede adherida en esas zonas. Posteriormente se introduce la plancha en el ácido para que muerda los intersticios entre los granos de resina que la protegen. Después se entinta y se estampa como otros grabados calcográficos. Se puede utilizar en solitario o, más frecuentemente, junto con el aguafuerte. Sirve para crear diferentes tonalidades de más oscuro a más claro con diferentes escalas de grises. Una variante bastante utilizada es el aguatinta al azúcar.

Buril: Técnica directa de grabado en hueco. Se graba directamente la plancha metálica, normalmente de cobre, con un buril, que va desprendiendo hilos de cobre que dejan surcos que forman el dibujo. Posteriormente se entinta y se estampa en un tórculo, sobre un papel humedecido. Se puede utilizar en solitario o completando el trabajo del aguafuerte o la punta seca.

Gofrado o grabado en seco: Técnica consistente en estampar una plancha grabada en relieve sin entintarla. También se puede crear la matriz añadiendo objetos, creando un collage que produzca el relieve deseado. Esta técnica se utiliza muchas veces combinando la plancha de gofrado con otras de diferentes técnicas.

Linografía o linograbado: Es un grabado en relieve, (por lo que la técnica es muy similar a la xilografía) utilizando planchas de linóleo. El linóleo es un material formado por aceite de lino mezclado con polvo de madera o de corcho sobre un entramado de yute. Se rebajan las zonas que se quieren dejar en blanco con gubias y cuchillas (e incluso con buriles) y se dejan en relieve las líneas del dibujo. Se entinta y estampa como la xilografía y, en ocasiones, se usa conjuntamente con ésta.

Litografía: Se trata de una técnica de estampación planográfica, es decir, en la que no existe incisión, basada en el rechazo entre el agua y la grasa. La matriz es una piedra caliza muy absorbente en la que se dibuja con lápices, plumillas o pinceles especiales utilizando una tinta grasa. Posteriormente se pasa sobre la piedra una esponja humedecida con ácido nítrico y goma arábiga. Después se entinta y la tinta queda retenida solamente en las partes dibujadas con la tinta grasa. Finalmente se estampa en una prensa litográfica. Para las litografías en color es necesaria una piedra para cada color y realizar estampaciones sucesivas.

Punta seca: Técnica directa de grabado en hueco. Se graba directamente la plancha, normalmente de cobre, con una punta de grabar que deja una incisión, apartando el cobre que deja unas rebabas a los lados. Posteriormente se estampa en un tórculo, como otros grabados calcográficos. El resultado son unas líneas más suaves y aterciopeladas que las del buril o el aguafuerte. No admite muchos ejemplares de buena calidad pues las rebabas se van aplastando, hasta casi perderse, debido a la presión del tórculo. Esta técnica se puede usar en solitario o completando el trabajo del aguafuerte o el buril o ambas técnicas.

Podes ver más en "[Técnicas de grabado y estampación II](#)" [Vídeo](#) ""[Técnicas de grabado](#)"" en el Canal Youtube de la BNE

Imágenes:

1. AGUAFUERTE Rembrandt. El hijo pródigo, 1636
2. AGUATINTA Y AGUAFUERTE. Goya. Volavérunt (Los Caprichos) 1799
3. BURIL A. Durero. La Melancolía, 1514
4. IMPRESIÓN DIGITAL, GOFRADO Y AGUATINTA. Otty Pérez Laspra, Estados límite, 2008
5. LINÓLEO. Julio Tejado, Homenaje a Millet, 1997

6. LITOGRAFÍA. Goya. Los Toros de Burdeos, ca. 1825
7. LITOGRAFÍA EN COLOR. Manuel Oyonarte, Mujer sentada, 2007
8. MEZZOTINTA. Grabado por E. Fisher según W. Hoare. William Pitt, 1760
9. PUNTA SECA. Ana Porras, Mercedes-1935, 1999

Por pegado o collage

Otra forma de realizar matrices es mediante el pegado de formas realizadas con distintos elementos texturantes sobre un soporte. Plumas, botones, telas con distintas tramas, cartón corrugado, puntillas, trocitos de esponja, piolines, lanas, hilo sisal serán algunos de los tantos elementos que los alumnos podrán recolectar para luego emplearlos en sus producciones.



Estampas con taco realizado en plancha de Telgopor



Actividad:

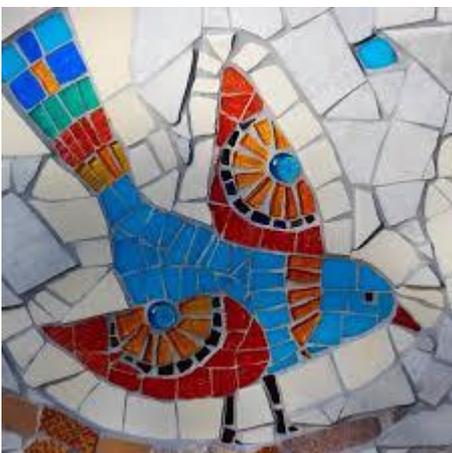
Tema: estampas

Luego de ver las técnicas de grabado y estampación crea tu propia estampa a través de la aplicación de materiales diversos con volumen (cordones, cortones, botones, etc.) sobre una base de cartón para lograr el taco. Luego entintar y estampar. Una primer copia con la hoja húmeda y la segunda con la hoja seca.

Igual que en el collage común, la imagen de la matriz resultará de la combinación y el pegado de formas y texturas, las que, una vez organizadas, deben fijarse con plasticola y luego dejarse secar para que queden firmemente adheridas al cartón de base.

Luego pasamos pintura sobre los objetos pegados en el cartón. Antes de que se seque estampamos en una hoja de dibujo.

MOSAIQUISMO.



Desde la antigüedad el mosaico ha sido utilizado como elemento decorativo de valor suntuario (Producto que tiene un precio muy alto y que se considera como algo accesorio), tanto por su aspecto deslumbrante como por su elevado coste y laboriosa ejecución.

El mosaico es un arte ornamental que se coloca como pavimento o en las paredes como revestimiento mural con objeto de conseguir un efecto espacial suntuoso.

La técnica del mosaico consiste básicamente en acoplar sobre una superficie trozos o teselas de piedra (desde guijarros hasta piedras preciosas), vidrio o cerámica, de distintos colores, generalmente formando figuras o motivos geométricos.

Los griegos utilizaron el mosaico como pavimento, uso que continuaron los romanos, entre quienes tuvo una extraordinaria importancia. Fruto de ello son los numerosos mosaicos que se han encontrado en las ruinas romanas, especialmente aquellos que pertenecían a las residencias de las clases más pudientes, ya fuesen en viviendas urbanas o en las campestres.

La época dorada del mosaico coincide con el desarrollo del arte paleocristiano y bizantino. El arte del mosaico vuelve a tener un papel relevante a fines del siglo XIX, con el Modernismo, se encuentran buenos ejemplos de ello en numerosas obras arquitectónicas de aquel período, que volvieron a utilizarlo como una de las formas más habituales de decoración mural.

Actividad:

Tema: Mosaiquismo

Realizar una imagen simple e intervenirla con cartulinas de colores. Recortar las cartulinas como teselas, pegar en toda la imagen tanto figura y fondo, si hay blanco también pegar teselas blancas, para recrear un mosaico.

LAS VANGUARDIAS EN LAS ARTES VISUALES



Las cómplices del mago, 1927, René Magritte.

5.1 Observación de las obras más representativas de la producción artística de las vanguardias del siglo XX.



"Mujer sentada", Ems L. Kirchner, 1910.

Entre las últimas décadas del siglo XIX y las primeras del siglo XX, en casi todos los países con un cierto grado de desarrollo industrial, se puso de manifiesto un sentido del presente y una necesidad de romper con los estilos del pasado. Se conoce como vanguardias históricas, a los estilos artísticos que aparecieron en la primera mitad del siglo XX. Su propuesta rupturista fue tan radical que más de un siglo después, siguen siendo un modelo que influye en los lenguajes artísticos de la época actual, produciendo obras con esta misma intención de transformar y concebir de forma crítica, la realidad que nos rodea.

Tomando literalmente el término de vanguardia, implica la idea de lucha, de combate, de pequeños grupos destacados del cuerpo mayoritario que avanza, que se sitúan por delante. Efectivamente, la vanguardia artística se manifestó, como acción de grupo reducido, que se enfrentaba a situaciones más o menos establecidas y aceptadas por la mayoría. Estas tendencias se enfrentaron al orden establecido, a los criterios asumidos por las clases altas económicas e intelectuales, hablando con ánimo de ruptura.

Escultura y pintura, participan de estos mismos supuestos. Los movimientos de vanguardia, son más una actitud ante el arte, que una estética que abandonará la imitación de la naturaleza, para centrarse en el **lenguaje de las formas y los colores**.

Al espectador se le exige una nueva actitud ante la obra de arte. Los estilos dejan de ser internacionales para ser característicos de un grupo de artistas.

Estos movimientos artísticos renovadores, en general dogmáticos, se produjeron en Europa en las primeras décadas del siglo XX, de ahí, se extendieron al resto de los continentes, principalmente hacia América, en donde se enfrentaron al modernismo. La característica primordial del vanguardismo es la libertad de expresión, que se manifiesta alterando la estructura de las obras, abordando temas tabú y desordenando los parámetros creativos. En poesía se rompe con la métrica y cobran protagonismo, aspectos antes irrelevantes, como la tipografía; en arquitectura se desecha la simetría, para dar paso a la asimetría; en pintura se rompe con las líneas, las formas, los colores neutros, la perspectiva, las representaciones figurativas y realistas.

CONTEXTUALIZACIÓN

5.3 Socialización en torno a las distintas concepciones artísticas que postularon los creadores de las vanguardias del siglo XX.



Velocidad de un automóvil, Giacomo Balla, 1912.

Dentro de la corriente vanguardista, los ismos en el arte, surgieron contra una concepción envejecida y desgastada de los lenguajes tradicionales, los artistas de vanguardia propusieron innovaciones radicales de contenido, lenguaje y actitud vital, a la escena artística de ese momento histórico; influyeron también la evolución tecnológica del siglo XX, propiciando diversos movimientos artísticos como el futurismo, caracterizado por el replanteamiento de los cánones estéticos y temáticas del arte. Los artistas asumieron la libertad de expresión como una necesidad capital, para el proceso creativo individual; así como para los movimientos colectivos de vanguardia.



ACTIVIDAD 5.3.1

Reúnete en equipo con tres compañeros, para investigar en la biblioteca de tu escuela, en libros de arte o en Internet; a cerca de las diferentes manifestaciones artísticas de vanguardia como: el postimpresionismo, el cubismo, el fauvismo, el expresionismo, el futurismo y el surrealismo. Con la información obtenida realiza un cuadro sinóptico con imágenes que ilustren tu investigación. Sigue el ejemplo de la siguiente página.

Vanguardia FAUVISMO 1905-1908	CONTEXTO HISTÓRICO	IMAGEN	CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS
	<p>Agotamiento de las distintas tendencias del siglo XIX, especialmente del realismo, provoca en artistas y escritores un deseo de ruptura con el pasado.</p> <p>Crecimiento económico, descubrimientos científicos y técnicos, las potencias europeas comienzan su expansión colonial en África y Asia</p>	 Puente en Londres. 1906 André Derain (1880-1954)	<p>El Fauvismo cuestiona el Arte como representación de la realidad, abogando por un arte subjetivo que expresa sentimientos por medio del color.</p> <p>Denominado así por su violencia cromática, por sus agresivos contrastes, tintas planas, simplicidad en el dibujo y su ausencia de claroscuro. Se trataba de enfrentarse a la realidad por medio de la visión, el Fauvismo intenta pintar con la mente. Sus autores principales son Matisse, Derain, Dufy y Braque.</p>

Vanguardia EXPRESIONISMO	CONTEXTO HISTÓRICO	IMAGEN	CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS

Vanguardia FAUVISMO 1905-1908	CONTEXTO HISTÓRICO	IMAGEN	CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS

Vanguardia Impresionismo	CONTEXTO HISTÓRICO	IMAGEN	CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS

Vanguardia CUBISMO	CONTEXTO HISTÓRICO	IMAGEN	CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS

Vanguardia FUTURISMO	CONTEXTO HISTÓRICO	IMAGEN	CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS

Vanguardia Arte Pop	CONTEXTO HISTÓRICO	IMAGEN	CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS.

Vanguardia SURREALISMO	CONTEXTO HISTÓRICO	IMAGEN	CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS