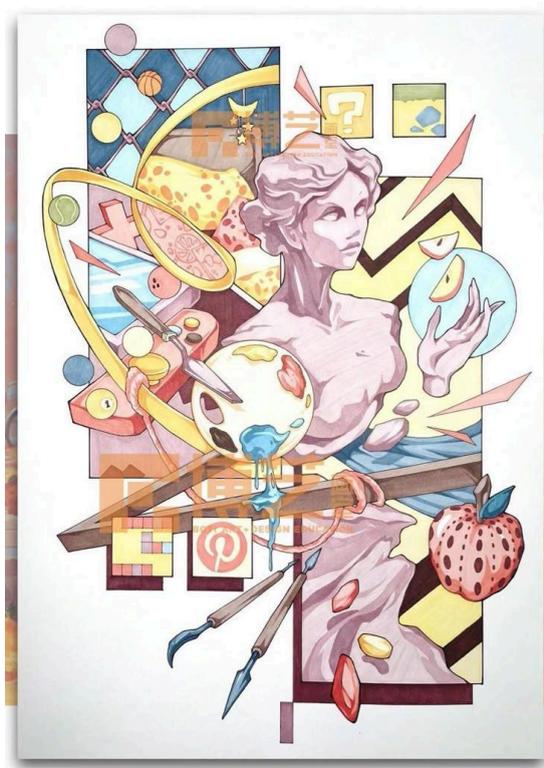




**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA ORIENTADA  
N°259 "JUAN VICENTE GIMÉNEZ"**

**Educando para una mejor convivencia en el tercer milenio...**



**cartilla: Lenguaje y Producción de las Artes Visuales**

**Profesor: Fernandez Fabricio**

**curso: 4to año C**

**Correo: faabriciofernandezz@gmail.com**

-La percepción del cuerpo. Movimiento. Tensión. El cuerpo como sistema social.

-El cuerpo en la performance, en la danza, en las acciones. Lo sonoro en las producciones visuales.

-Cuerpos clandestinos (grafitis), cuerpos ausentes (pintor tradicional), cuerpo como soporte (body art, tatuajes, piercing).

## 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 Durero, 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.

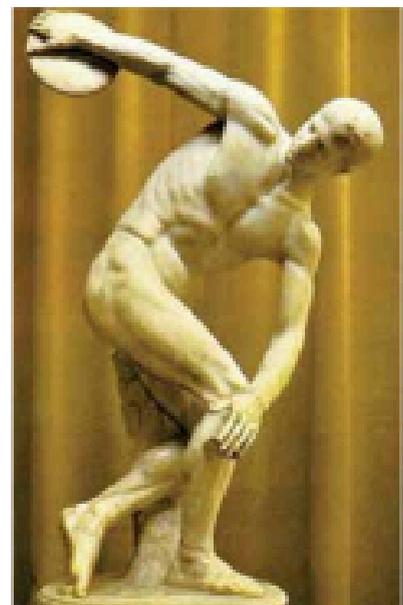
### REPRESENTACIONES REALISTAS

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.

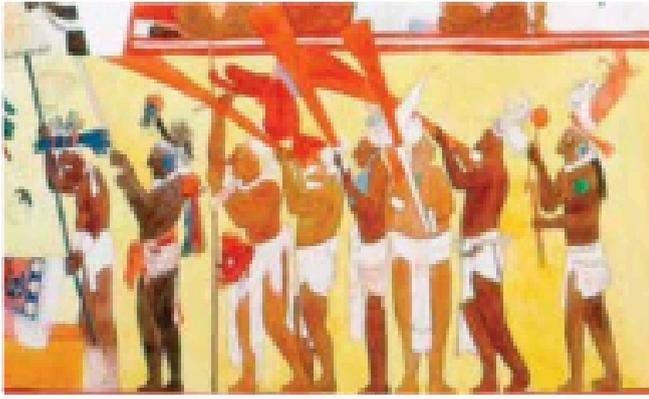
En Grecia, a mediados de siglo V a.C., en tiempos de Pericles, se concreta el clasicismo griego. En este momento encontramos por primera vez, el concepto de la belleza basada en el idealismo de las proporciones del cuerpo humano, gracias a la obra de tres grandes escultores: Mirón, Policleto y Fidias.



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.



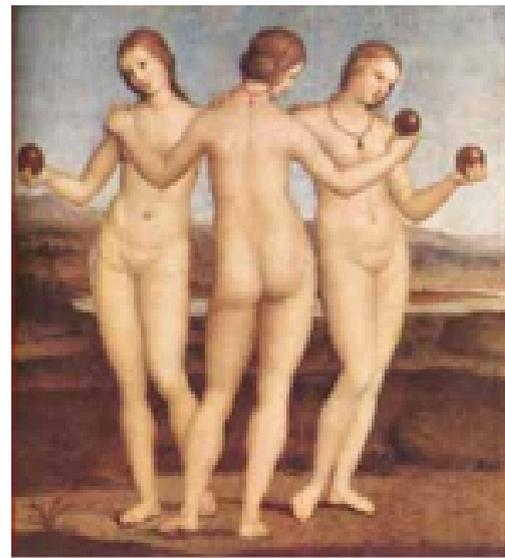
Murales de Bonampak (fragmento).

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.

*El juicio de Paris, Peter Pauls Rubens, 1635 – 1938.*

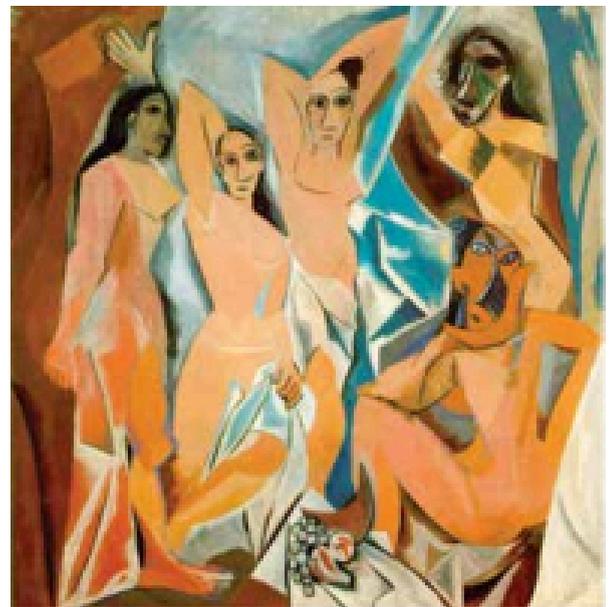
## REPRESENTACIONES NO REALISTAS

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 hacia desde el Renacimiento.

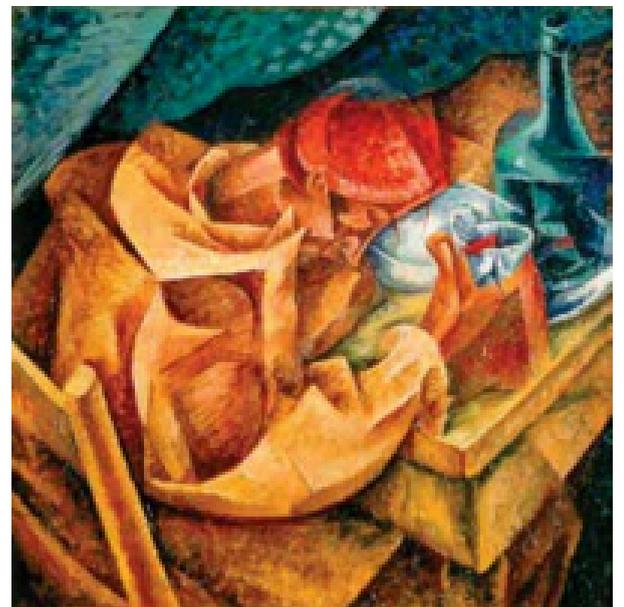
Pablo Picasso revoluciona la representación de la figura humana con su obra, *Las señoritas de Avignon* en 1907.

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.



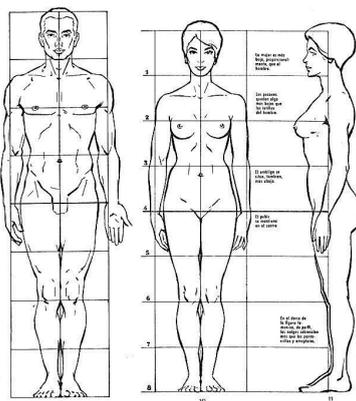
*Las señoritas de Avignon, Pablo Picasso, 1907.*



*El bebedor, Umberto Boccioni, 1914.*

### La Proporción del Cuerpo Humano en el Arte: Descubriendo la Armonía de las Formas

Los artistas han representado el cuerpo humano a través del tiempo. Lo han estudiado tanto que gracias a sus representaciones podemos saber cómo se vestían y cómo vivían las personas de otras épocas. También podemos conocer cómo era el aspecto físico de los grupos humanos según la época y sociedad así como comprender la idea de belleza que cada cultura ha tenido.



La proporción del cuerpo humano es un concepto fundamental en el arte que nos ayuda a entender cómo se relacionan las diferentes partes del cuerpo entre sí. Imagina que el cuerpo humano es como un rompecabezas, donde cada pieza encaja de manera precisa para formar una imagen completa y equilibrada.

Un principio importante en la proporción del cuerpo humano es la medida de 8 cabezas de Lisipo. Según esta medida, la altura del cuerpo se divide en partes iguales, cada una equivalente al tamaño de la cabeza. Esta medida, propuesta por el escultor griego Lisipo, nos proporciona un marco más detallado para entender cómo se distribuyen las diferentes partes del cuerpo a lo largo de su longitud.

Imagina que el cuerpo humano es como una escultura, donde cada sección se modela con precisión para crear una figura armoniosa y equilibrada. Dividir la altura del cuerpo en ocho partes iguales nos permite observar cómo se relacionan estas secciones entre sí.

Por ejemplo, la cabeza se encuentra en la parte superior, seguida por el torso, las piernas y los brazos. Con esta medida más refinada, podemos comprender mejor la longitud relativa de cada parte del cuerpo y cómo se combinan para formar una figura humana proporcional y realista.

Una de las preocupaciones de los artistas ha sido estudiar la proporción, es decir la comparación y medida de las diferentes partes del cuerpo. De esta manera establecieron unos cánones o modelos de belleza deseables de la figura humana. Estos sistemas de proporciones, se basaban en cálculos matemáticos y eran usados para asegurarse que las pinturas, dibujos, esculturas y obras de arte que se produjeran fueran bellos y armoniosos.



Como puedes ver, los ideales de belleza cambian bastante de una época y cultura a la otra. A menudo los artistas experimentan con las proporciones, hasta encontrar su propio modelo de belleza. Esto le sucedió a Fernando Botero, quien empezó pintando la figura humana de una manera bastante realista, para luego ir variando el volumen de las partes del cuerpo, hasta encontrar su propio canon o modelo de belleza.

### **Trabajo Practico N°1:** Estudio de las Proporciones del Cuerpo Humano

-En una hoja de papel, dibuja una línea vertical que representa la altura total de la figura. Divide esta línea en ocho secciones iguales, indicando las posiciones clave: cabeza, pecho, cintura, caderas, rodillas y pies.

-Sobre el esqueleto, utiliza formas geométricas simples (óvalos, rectángulos) para representar las diferentes partes del cuerpo, manteniendo las proporciones estudiadas.

-Añade detalles como músculos, articulaciones y rasgos faciales, asegurándote de mantener las proporciones correctas.

### **Trabajo Practico N°2:** Creación de una Obra al Estilo de Fernando Botero

-Observa diversas obras de Fernando Botero, prestando atención a cómo exagera las formas y volúmenes para crear su estilo distintivo.

-Elige un tema cotidiano que desees representar (por ejemplo, una persona, un animal o una naturaleza muerta).

-Sobre el boceto, ajusta las proporciones aumentando el volumen de las figuras, inspirándose en el estilo de Botero. Por ejemplo, amplía el tamaño de las extremidades, el torso y otros elementos clave.

-Pinta tu obra utilizando colores vivos y saturados, característicos en las pinturas de Botero.

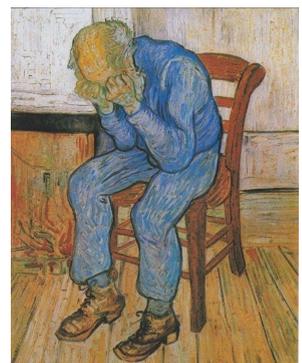
**Cuerpo-espacio-tiempo EN LAS EXPRESIONES artísticas existen elementos comunes:** El cuerpo, el espacio y el tiempo, pero dependiendo de cada una, estos elementos se visualizan y se aplican desde concepciones y puntos de vista distintos. Lo anterior se puede identificar a partir del análisis de las obras o al crearlas. Por ejemplo, no es lo mismo escuchar una pieza musical porque agrada, que escucharla para analizar alguna parte de su estructura, como el ritmo y los instrumentos que intervienen. Esto sucede con todas las expresiones del arte.

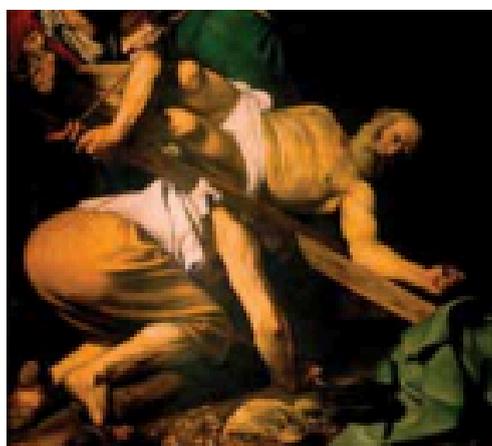
**El cuerpo:** para realizar pinturas; diseñar y construir edificios, tallar, esculpir o modelar cuerpos. Cuando el conjunto de elementos integran una buena composición se dice que la obra tiene cuerpo. La figura humana es uno de los retos principales para los artistas, porque al realizarla se deben cuidar las proporciones para que no se pierda la armonía visual.

**El espacio:** es otro elemento básico en las disciplinas del arte. Se trata de la zona que ocupa la producción artística, como sucede en las artes visuales, la arquitectura o la escultura. Es importante resaltar que el cuerpo siempre ocupa un espacio, que puede ser parcial o total con respecto a los movimientos del cuerpo, por los niveles de trabajo: superior, medio y bajo; por las direcciones: arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás; por las amplitudes: amplio-reducido, etcétera.

**El tiempo:** se concibe de diferentes formas. Una es por el periodo en que se ejecuta la obra, por ejemplo en la pintura hay técnicas que requieren de lapsos de secado para continuar, mientras que otras técnicas son de secado más rápido. Hay esculturas y pinturas que se realizaron desde hace siglos, en cambio algunas expresiones actuales como el performance, art land o las instalaciones artísticas son efímeras.

El principal fin de las artes es la expresión de las emociones. Éstas se muestran empleando el tiempo y el cuerpo. Al cambiar la postura del cuerpo indicamos cómo nos sentimos, pues es el lenguaje corporal el que ayuda a que los demás nos perciban, es decir, "hablamos" con los movimientos . así te pueden apreciar como optimista, abierto, seguro, confiado, etcétera. El cerebro recibe estos estímulos y produce pensamientos y emociones de acuerdo con tu lenguaje corporal.



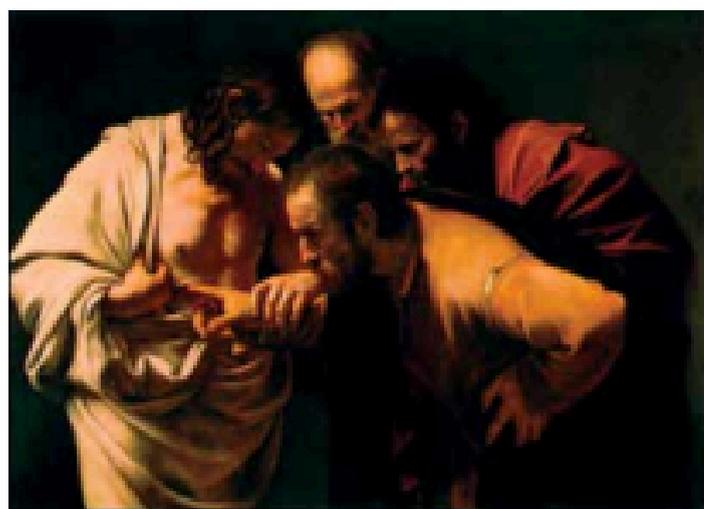


*La crucifixión de San Pedro,*  
Michelangelo Merisi da Caravaggio.  
1600-1601.

#### 4.5 Investigación del trabajo de artistas visuales que han realizado obras, producciones o representaciones cuyo tema principal es el cuerpo humano.

El cuerpo humano es uno de los temas más contundentes en las artes visuales, las representaciones del cuerpo realistas y no realistas ocupan un lugar destacado en los contenidos de la pintura, la escultura, el grabado, la fotografía y el cine. El interés por representar la figura humana nace de la necesidad de explicarse y plantearse dilemas universales como el amor, la vida, la muerte, el

tiempo, la sexualidad, la individualidad, la trascendencia, etc. En todas las épocas del arte, desde la Antigüedad hasta las vanguardias del siglo XX, el cuerpo ha funcionado como espejo y depósito de la esencia humana; el alma, como una manifestación más de la belleza y la naturaleza.



*La incredulidad de Santo Tomás,* Michelangelo Merisi Da Caravaggio, 1602.

Michelangelo Merisi da Caravaggio, fue un pintor rebelde y temerario, cuya obra influyó mucho en el periodo Barroco. Su trabajo llamó la atención de la iglesia y el público en general, aunque no siempre de buena manera. La controversia giró en torno al uso de gente común y de clase trabajadora como modelos para representar personajes y escenas de carácter religioso. En esta obra de Caravaggio, encontramos una reflexión sobre el tema de la muerte y la resurrección de Jesús, planteada por el teólogo y filósofo del medievo Santo Tomás de Aquino.



*La lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp,*  
Rembrandt Hamernszoon Van Rijn, 1632.

El insuperable dominio de la técnica que Rembrandt alcanzó, en la representación de la figura humana, le permitió capturar con gran naturalidad, la variedad de expresiones en los rostros de los protagonistas que vemos en esta obra; miradas de asombro,

curiosidad en la actitud de los retratados, reflexión y análisis en la conducta de otros, además del concepto de identidad, explorado a través de los retratos y la recreación de esta escena.

El amor es uno de los temas más recurrentes, no sólo de las artes visuales, sino también en la literatura, la música, el teatro, la ópera y la danza. Las pasiones por la vida y las relaciones entre seres humanos, han inspirado composiciones repletas de sentimientos relacionadas con el amor. En esta obra del escultor Augusto Rodin, *El beso*; vemos una escena colmada de emotividad, producto de la efusión generosa de un beso.



*El beso, Augusto Rodin, 1898*

Otro tema que se relaciona con la imagen del cuerpo, es el erotismo y la sexualidad; en la pintura de Occidente, fue poco habitual hasta antes del siglo XVIII. Escenas cargadas de erotismo las encontramos en pintores del Barroco como Peter Paul Rubens.

Egon Schiele es un pintor de confrontación; notablemente diferente en el modo de representar la figura humana; en mucha de su producción se halla una constante presencia del erotismo. Sin embargo, de alguna manera, en otra parte de su trabajo, encontramos alguna relación con el tema de la edad en el ser humano, la expresividad. El modo de usar la línea y el tratamiento de la fisonomía de sus personajes, sirven de pretexto para hablar de la fugacidad de la vida y los efectos del tiempo en nuestro cuerpo.



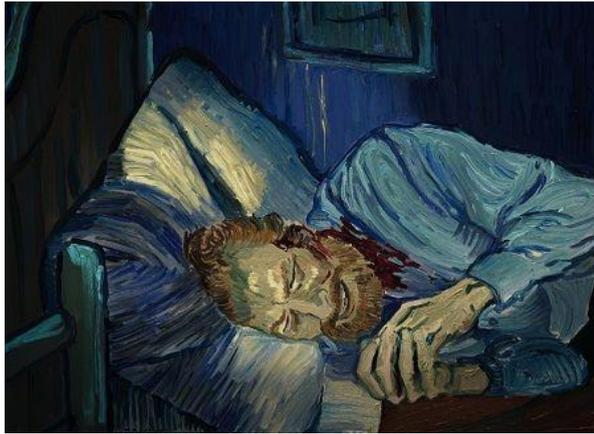
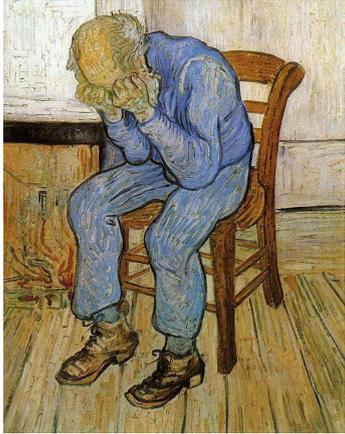
*Susana y los viejos, Peter Paul Rubens, 1607.*



### **Trabajo Práctico N°3:** Pintura y Collage de la Figura Humana en el Espacio

- Observar obras de artistas que han representado la figura humana en diversos espacios y contextos.
- Dibuja la figura humana en una posición que sugiere movimiento o interacción con el espacio circundante.
- Pinta la figura humana, enfocándose en las proporciones y la expresión corporal.

-Añade elementos de collage que represente el entorno o el espacio, integrándose con la figura humana para crear una composición armoniosa.

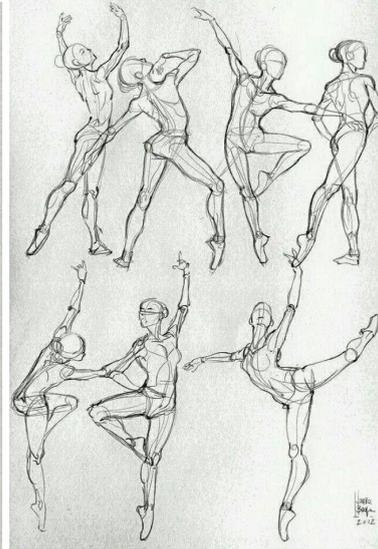
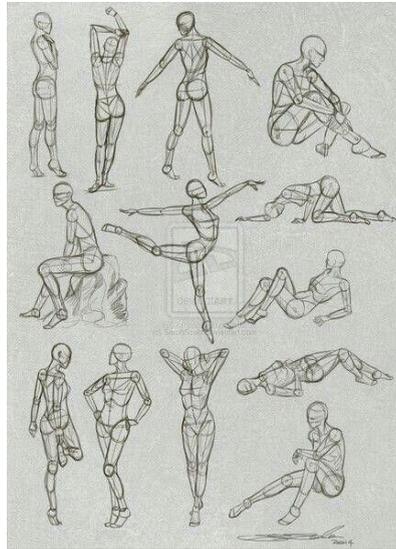
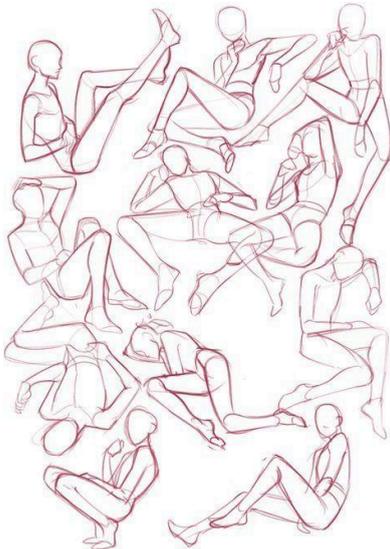


#### Trabajo Práctico N°4: Escultura Estática que Simula Movimiento

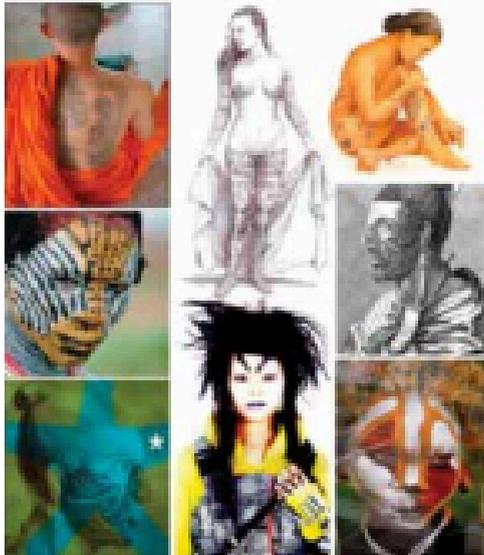
-Diseñar y construir una escultura que, a través de su forma, líneas y composición, sugiere dinamismo y acción, a pesar de su naturaleza estática.

-Elabora bocetos de la escultura desde diferentes ángulos para visualizar cómo se percibirá el movimiento.

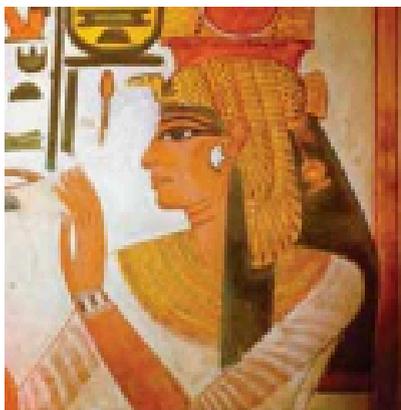
-Incorpora líneas curvas, torsiones o elementos que sugieren fluidez y dinamismo.



## 4.6 El cuerpo como soporte artístico en diversas culturas.



El ser humano ha acostumbrado usar su cuerpo como medio de expresión. La transformación de la apariencia natural del cuerpo, ya sea de manera temporal o permanente, está presente en casi todas las culturas. El uso de tatuajes, maquillaje, adornos y alteraciones de algunas partes del cuerpo, han sido característicos de la vida religiosa y social del hombre. A través del tiempo han variado los modos y estilos de intervenir el cuerpo con color, maquillaje o tatuajes; seguramente al principio sólo acostumbraban colorearse el cuerpo, con el fin de protegerse de las inclemencias ambientales o como camuflaje artificial, que sirviera en la caza de algún animal. Lo cierto es que esta práctica se perpetuó hasta nuestros días, formando parte de las costumbres que embellecen nuestra apariencia.



### Maquillaje

Desde siempre, la gente ha hecho uso del maquillaje para potenciar su atractivo y disimular sus defectos. Siempre ha tenido el mismo fin, aunque a lo largo de la historia se han usado diferentes utensilios y materiales para ello. Las costumbres de maquillarse han variado según la cultura; los egipcios realzaban sus ojos con colores fuertes y vivos, expandiendo la línea hacia la sien, fueron ellos los primeros en pintar sus labios con ocre rojo y óxido de hierro natural, los griegos y romanos blanqueaban su piel y rostro.



Un sadhu, monje del hinduismo, esparce cenizas en su rostro en un campamento de Calcuta.

Lo mismo sucedía con los pueblos asiáticos, hindúes, africanos y mesoamericanos, pintaban sus cuerpos para ceremonias religiosas, rituales funerarios y bélicos. Marcar el cuerpo significaba de algún modo, prepararlo para alguna de estas actividades.

### El tatuaje

El arte de tatuar se puede decir que es tan antiguo como el propio ser humano. En el año 1991 se encontró una momia neolítica dentro de



Los Mbororo, en África.



Mujer de la tribu Mbororo, en África.

un glaciar de los Alpes austro-italianos: la momia tenía 57 tatuajes en la espalda. Sin embargo, las distintas culturas que utilizaron el tatuaje lo hicieron de distintas maneras; tanto como arte en el sentido de creación de significados rituales, religiosos y simbólicos.

En la cultura africana, encontramos en su concepción de belleza la escarificación (marcas de cicatriz), las incrustaciones, perforaciones y tatuajes en el cuerpo. Por ejemplo, los mbororo, del norte de Camerún, usan marcas tribales con escarificaciones e incrustaciones, éstas son un elemento de diferenciación entre etnias. Se ejecutan con frecuencia en los ritos de pubertad, y en ocasiones determinan la pertenencia a un clan, una clase social determinada o a ciertas sociedades secretas masculinas, además de ser consideradas un elemento decorativo.

Hoy en día, los tatuajes son parte de las diferentes posibilidades de significar el cuerpo. Consiste en una moda que ha cobrado un nuevo auge entre los jóvenes, los hay de todas formas, estilos y tamaños.

### Trabajo Práctico N°5: Taller de Maquillaje Cultural

- Selecciona una cultura específica y estudia los estilos de maquillaje tradicionales, como el maquillaje tribal africano, el maquillaje de geishas en Japón o el maquillaje de las culturas indígenas de América.
- Elige un diseño representativo y planifica los colores y patrones a utilizar.
- Con la ayuda de pinceles y esponjas, aplica el maquillaje siguiendo el diseño seleccionado, respetando las técnicas tradicionales.
- Analiza el significado cultural detrás del maquillaje y cómo se relaciona con la identidad y las tradiciones de la cultura elegida.

### Trabajo Práctico N°6: Diseño de Tatuajes Culturales Temporales

- Selecciona una cultura y estudia sus símbolos y patrones de tatuajes tradicionales, como los tatuajes maoríes en Nueva Zelanda o los tatuajes tribales africanos.

-Crea una plantilla de tatuaje temporal inspirada en los patrones seleccionados.

-Coloca la plantilla en la piel y, con la ayuda de pinceles y pintura corporal, reproduce el diseño, respetando los colores y formas tradicionales.

-Investiga el significado cultural del tatuaje y cómo se relaciona con la identidad y las tradiciones de la cultura elegida.

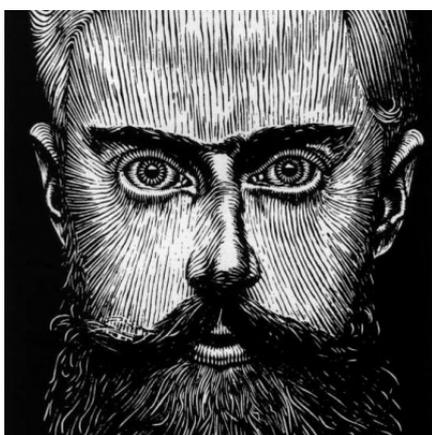
**-Espacios equívocos. Ambigüedad o distorsiones perceptivas (Escher). La ambigüedad en los espacios urbanos.**

**-Relación entre la obra y el espectador en las obras de vanguardia y en el Arte contemporáneo.**

**-El texto en la imagen, el texto como imagen.**

## M.C. Escher

Países Bajos, 1898–1972



Maurits Cornelis Escher es el maestro de las figuras imposibles, las ilusiones ópticas y los mundos imaginarios. Siempre interesado por representar con tridimensionalidad espacios paradójicos que desafían a los modos tradicionales de representación, se podría decir que abrazó el relativismo de su época. El mundo es mucho más de lo que se nos presenta ante el ojo, como bien sabían los artistas, literatos, intelectuales y científicos de la época. El mundo es inquietantemente relativo.

Por supuesto estudió arquitectura pero lo que le interesaba era la técnica de grabado en madera, la cual llegó a dominar con maestría. Su interés por las relaciones entre figura y fondo se consolida en sus viajes a Granada, donde conoce la Alhambra y sus motivos ornamentales. Ahí empezaría su característico uso de patrones que rellenan el espacio sin dejar huecos, o

mejor dicho, cuyos huecos forman a su vez otras figuras.

M. C. Escher es un artista difícil de clasificar. Desde aquí, muy ingenuamente lo clasificamos dentro del Op-art, pero sin duda este movimiento (posterior a él) no representa el conjunto de su trabajo. A veces sencillo, a veces conceptual, a veces con mensaje o a veces sin él, su trabajo se basó en soluciones a problemas, juegos visuales y muy elaborados guiños al espectador, que a veces rozan lo onírico, lo abstracto y lo conceptual.

Le gustaba el blanco y negro, la simetría, lo infinito y lo limitado, las metamorfosis en las figuras...

El espacio es el protagonista en sus cuadros, ya sea por su estructura, su superficie o su proyección en un plano como espacio tridimensional.

Sea como sea, sus ilustraciones son uno de los ejemplos más interesantes del estudio del espacio y la psicología del arte en la historia.

### Ambigüedad y percepción visual

La percepción visual es el proceso a través del cual interpretamos la información que recibimos a través de los ojos. En ciertos casos, el cerebro puede ser engañado, generando ilusiones ópticas o interpretaciones erróneas del espacio.

Ejemplo: Las ilusiones de Escher juegan con la manera en que nuestro cerebro interpreta las líneas y perspectivas.

### Perspectiva y profundidad en el arte

La perspectiva es una técnica que permite representar la profundidad en una superficie bidimensional. Se divide en:

- **Perspectiva lineal:** Uso de puntos de fuga para generar la sensación de profundidad.
- **Perspectiva forzada:** Alteración de la escala o la posición de los objetos para manipular la percepción.
- **Perspectiva imposible:** Representación de espacios que no podrían existir en la realidad.

Ejemplo: En la obra *Relativity* de Escher, las escaleras parecen cambiar de dirección según el punto de vista.

## Espacios equívocos en la arquitectura y la ciudad

En la vida cotidiana, existen construcciones que desafían la lógica espacial. Algunos ejemplos son:

- Edificios con fachadas que crean ilusiones ópticas.
- Pasillos o escaleras que parecen no llevar a ninguna parte.
- Juegos de sombras y reflejos que confunden la percepción.

Ejemplo: La Casa Danzante en Praga, que parece estar en movimiento.

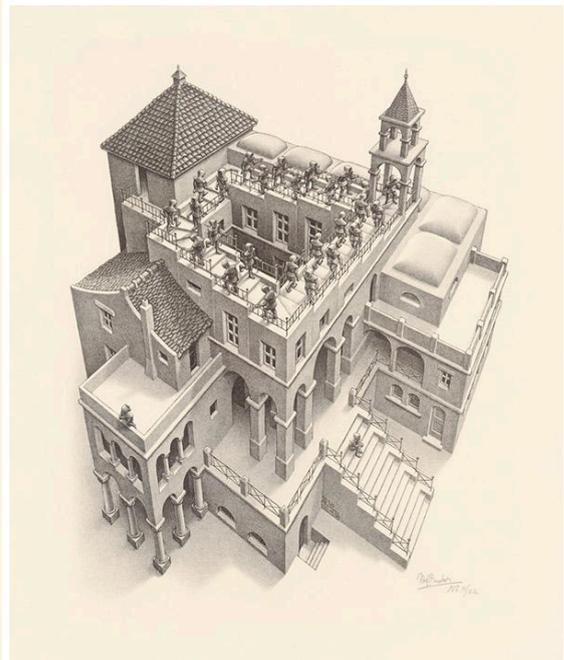
### Trabajo Práctico N°7: Descubriendo a Escher

-Proyección de obras de Escher (*Relativity*, *Ascending and Descending*, *Waterfall*).

-Cada alumno diseña un dibujo original inspirado en Escher. Opciones:

- Un laberinto con escaleras imposibles.
- Un edificio con perspectivas contradictorias.
- Un paisaje donde la gravedad funciona de forma inusual.

-Usarán puntos de fuga y líneas de perspectiva para construir su dibujo.



## 2.1 Observación de las características más relevantes de las producciones visuales del arte contemporáneo



La DS, Gabriel Orozco, 1993.

Los movimientos de vanguardia de principios del siglo XX, fueron más allá de un mero cambio en las técnicas y en los modos de expresión, estos implicaron también, posturas políticas e intelectuales frente a los acontecimientos de su época, que buscaron no sólo la revolución en el arte y las tradiciones establecidas, sino también un cambio en las formas de ver y relacionarse con el mundo, es decir, un cambio de pensamiento. En ese sentido, el arte contemporáneo tiene sus antecedentes y referencias conceptuales, con movimientos artísticos de principios del siglo XX; y con los movimientos surgidos

posteriores a la segunda guerra mundial. Con la intención de entender las manifestaciones artísticas, que hoy en día apreciamos en internet o en museos de arte, y que en muchas ocasiones podrían parecernos extrañas y superficiales; sería importante saber entonces, como se fueron gestando las expresiones de estos lenguajes, que hoy conocemos como arte contemporáneo.

La referencia más significativa y relevante de los lenguajes del arte contemporáneo, los encontramos en un movimiento llamado Dadá, que se caracterizó por adoptar gestos y manifestaciones provocadoras, en las que los artistas pretendían destruir todas las convenciones conocidas, con respecto al arte; creando el concepto de anti-arte, que rechazaba absolutamente toda tradición o esquema de producción artística.



Fuente, Marcel Duchamp, 1917.

Se manifestó en contra de toda belleza tradicional, contra toda eternidad de los principios y las leyes de la lógica costumbrista, contra la inmovilidad del pensamiento y contra la pureza de los conceptos abstractos, que en ese entonces estaban surgiendo. Sus orígenes se localizan, cuando una serie de artistas de distintas nacionalidades, se encontraron como refugiados en Zúrich; durante la Primera Guerra Mundial.



Botellero, Marcel Duchamp, 1914.

De este movimiento, surgió un personaje que vino a cambiar todas las concepciones, que sobre arte se tenían; su nombre es Marcel Duchamp, quien exhibiera un urinario como obra de arte, en una exposición en Nueva York; causando además de un escándalo entre el público y los críticos, una revolución en el campo del arte.

Duchamp planteó con sus objetos, que por el simple hecho de que el artista seleccionara un objeto y lo descontextualizara, es decir; lo separa, lo sacara de su función, situación y entorno y lo presentara en un museo o galería; este adquiriría un nuevo valor; el estatus de obra de arte. Sugiere además que el arte está más allá de la definición tradicional. Sus objetos como él lo dijo, son "una forma de negar la posibilidad de definir el arte."

Esta manera de presentar, manipular e intervenir los objetos por el artista, representó igualmente una forma de apreciar y resignificar las cualidades estéticas propias de los objetos. Las repercusiones que estas expresiones tuvieron en su momento significaron cambios radicales en los modos de hacer y entender el arte.

Sus ideas permearon en toda una generación de artistas y movimientos, que después de la segunda guerra mundial, renovaron los lenguajes del arte. Aquí un esquema de los conceptos que nacieron con Duchamp y que después fueron desarrollándose, en movimientos artísticos de postvanguardia.



## 2.3 Investigación en torno a producciones visuales de artistas contemporáneos.



*Cosa cósmica (VW '83), Damián Ortega, 2002.*

La serie de movimientos artísticos que trajo la posguerra, consiguió afianzar una serie de revaloraciones y propuestas, a cerca de los conceptos que históricamente, se habían implantado en la sociedad. Artistas de toda índole, transformaron la idea de que el objeto artístico, era el centro y valor de la riqueza creativa; comenzaron a recurrir a los conceptos y las experiencias, como los medios para resignificar los valores del arte. Así surgieron, propuestas de carácter efímero como la instalación, el happenings y el performance.

### LA INSTALACIÓN

Este género tridimensional comienza en la década de los 70s, las características que definen este lenguaje, son la incorporación de cualquier elemento visual, sonoro y objetual; para crear una experiencia sensorial y conceptual, en un ambiente y espacio específico, ya sea en un museo, galería de arte o espacios urbanos de diversa índole.

### EL ENSAMBLAJE

Se trata igualmente de un género tridimensional, donde varios objetos componen una pieza; puede ser

construida con materiales de diversa naturaleza, chatarra metálica, madera, retazos de tela, llantas, aparatos electrodomésticos, zapatos, fotografías, etc. Su origen lo encontramos en piezas de Marcel Duchamp y Man Ray, que se denominaron ready-made (prefabricados) eran objetos encontrados por el artista y modificados con fines estéticos.



*Mi patria roja, Cera y pintura al aceite, aspa de acero y motor; 12 m (diámetro) Anish Kapoor, 2003.*

**Trabajo Práctico N°8:** Lluvia de ideas y boceto del proyecto

Dividir la clase en grupos de 3 alumnos.

Cada grupo elige un concepto para su instalación (ej. percepción, memoria, identidad, naturaleza, sueños).

Bocetan su idea considerando:

- Materiales disponibles.
- Espacio a intervenir (aula, pasillo, patio).
- Cómo el espectador interactúa con la obra.

Creación de la Instalación

Cada grupo comienza a construir su espacio.

Se pueden usar diferentes elementos como:

- Juegos de luces y sombras (linternas, proyectores).
- Texturas y materiales reciclados.
- Efectos de sonido con teléfonos o bocinas.
- Interacción con el espectador (lugares donde puedan escribir, moverse, tocar).

### Trabajo Práctico N°9: "Caja Mágica"

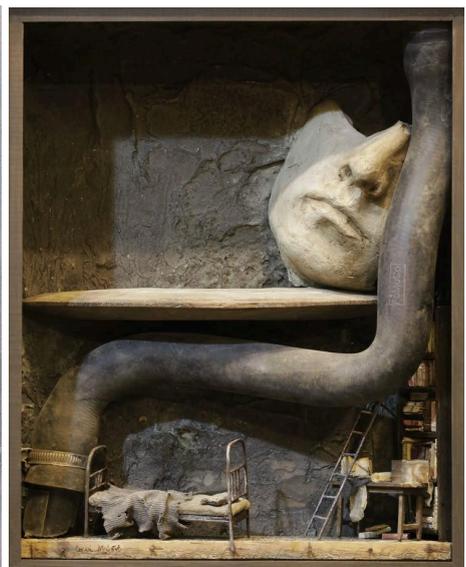
-Presentar imágenes de sus obras Joseph Cornell

-Cada estudiante elige un tema personal o imaginativo (ej. sueños, infancia, recuerdos, viajes).

-Realizan un boceto o lista de objetos que representen su idea.

-Preparación: Pintar o forrar la caja según la temática elegida.

-Composición: Disponer y pegar los objetos dentro de la caja, pensando en la disposición espacial y la relación entre los elementos.



## LA IMAGEN COMO LENGUAJE

Los estudiantes de hoy antes que aprender a leer o escribir, aprenden a ver imágenes, o mejor dicho, están habituados a verlas y consumirlas. Las imágenes tienen un lenguaje propio, transmiten mensajes y símbolos que configuran nuestra cultura, la sociedad y los valores que la sostienen.

Es importante recordar que se producen imágenes por diversos motivos: algunas imágenes son utilizadas para comunicar mensajes o representar situaciones, otras publicitan algún producto o funcionan como logotipo o emblema de alguna empresa; hay imágenes que son de culto y otras solamente cumplen con una función decorativa.



### Trabajo Práctico N°10: Creando una obra donde el texto es imagen

-Elección de un concepto (amor, protesta, identidad, ciudad).

-Creación de una composición:

- Pueden jugar con formas de letras, tamaños, repetición, distorsión.
- Pueden recortar letras y formar imágenes con ellas.
- Pueden hacer un caligrama o un mensaje con impacto visual.

-Presentación y reflexión:

- ¿Qué comunica su obra sin leer las palabras?
- ¿Cómo afecta la forma del texto su significado?

La fotografía como recurso para la producción de la imagen.  
Producciones en distintos formatos y soportes (libro de artista, afiche, graffiti, mural, celumetrage, online).

## La imagen fotográfica

▶ En las primeras décadas del siglo XIX, se produjo la invención de la *fotografía*. Por primera vez un dispositivo técnico permitió registrar imágenes con un alto grado de fidelidad.

Hasta ese momento, todo registro visual se realizaba por medio de las técnicas como el dibujo, la pintura, el grabado e incluso la escultura. Desde la aparición de la fotografía, el registro visual se realizó también por medio de esta técnica.

Ya desde sus inicios, la fotografía trascendió la mera función documental y sumó a sus posibilidades la expresión artística.



*Antigua cámara fotográfica, con flash externo de gran tamaño, utilizada en la década de 1940.*

te la Ciudad de Buenos Aires.

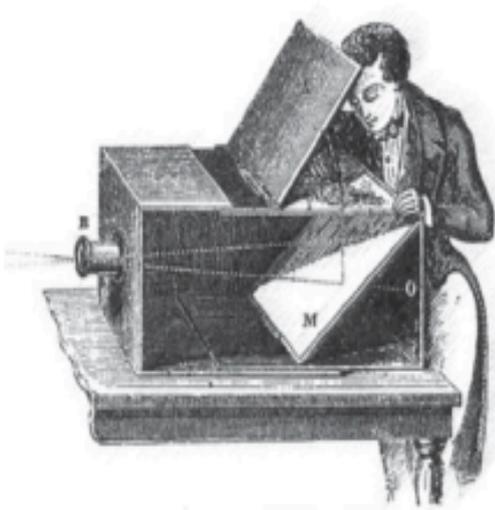


La idea de la fotografía nace como síntesis de dos experiencias muy antiguas. La primera es el descubrimiento de algunas sustancias sensibles a la luz, y la segunda fue el descubrimiento de la cámara oscura.

La cámara oscura de la que deriva la cámara fotográfica, fue realizada mucho tiempo antes de que se encontrara el procedimiento, para fijar con medios químicos, la imagen óptica producida por ella.

En la antigüedad, los artistas disponían de una habitación oscura en la que entraban para fotografiar un paisaje circundante, pero estos montajes e instrumentos, tenían un gran inconveniente, eran muy poco manejables. Hacia la segunda mitad del siglo XVII se inventó una mesa de dibujo portátil siguiendo el principio de la cámara oscura.

Era una gran caja de madera, cuyo lado delantero estaba cerrado por una lente, el artista dirigía esta caja hacia donde quería, y copiaba la imagen fotografiada sobre una cartulina semitransparente, apoyándola en un cristal situado en la parte superior. Este artilugio, fue utilizado durante varios siglos por artistas pintores, incluyendo entre ellos dos personalidades famosas, como Canaletto y Durero, que lo utilizaban para recabar apuntes con bastante precisión en la perspectiva y la proporción de la figura humana.



Visita la pagina web:  
[fotonostra.com](http://fotonostra.com)

Posteriormente y a principios del siglo XX, las personas podían adquirir las cámaras del tipo de caja y de fuelle. Después de estas primeras cámaras, la industria fotográfica ha desarrollado las cámaras del tipo de película de 35 mm y la cámara reflex. Los



aparatos fotográficos modernos, están provistos de objetivos cambiables para poder emplear diferentes distancias focales. No obstante, las fotografías de estudio se toman aún siguiendo el antiguo principio de la cámara de fuelle. Las fotografías solo podían hacerse en una escala de tonos, o sea blanco y negro, pero ya en 1861 se conocían los principios fundamentales de la fotografía en color. Lumière introdujo, en 1907, las primeras placas fotográficas para obtener fotografías en colores, aunque la verdadera fotografía en color no se divulgó hasta 1935, cuando las compañías Kodak y Agfa empezaron a vender sus películas con emulsión de tres capas para color.

Sin embargo, el problema del revelado inmediato fue resuelto por el joven Edwin H. Land; quien desarrollaría el



primer filtro polarizador sintético y que en 1932 fundaría los Laboratorios Land-Wheelwright, que en 1935 adoptaron la denominación de Polaroid. Estas cámaras hacen que una pasta reveladora se introduzca entre la película y el papel, cuando el rollo aún se encuentra en la cámara, produciendo la aparición de la imagen en tan solo 60 segundos.



De ahí damos el salto a lo que sería la fotografía digital, que consiste en la grabación de imágenes mediante una cámara con sistema electrónico de registro; las imágenes en las cámaras análogas, quedaban grabadas sobre una película que se revelan posteriormente mediante un proceso químico; en la fotografía digital, las imágenes son capturadas por un sensor electrónico, que dispone de múltiples unidades fotosensibles y desde allí, se archivan en otro elemento electrónico que constituye la memoria.

La primera cámara digital fue desarrollada por Kodak, que encargó a Steve Sasson la construcción de un ejemplar el 12 de Diciembre de 1975. Ésta tenía el tamaño de una tostadora y una calidad equivalente a 0.01 Megapíxeles. Necesitaba 23 segundos para guardar una fotografía en blanco y negro, en una cinta de casete, y otros tantos en recuperarla.

Hoy en día, no solo hay cámaras digitales muy sofisticadas y rápidas, para capturar movimientos extremadamente veloces, y con gran calidad, sino que, también existen programas de cómputo que nos permite manipular y alterar las formas y colores de una imagen, con la finalidad de cambiar su apariencia con fines expresivos, lúdicos o con el propósito de comercializar una imagen para vender y promocionar algún producto o servicio.

Realicemos un ejercicio que te acerque un poco a este proceso de la cámara fotográfica.



La imagen fotográfica está integrada por elementos del lenguaje visual, al igual que otro tipo de imágenes. El fotógrafo no solo elige aquello que quiere fotografiar sino también el momento preciso en el cual hacerlo, el encuadre que le parece más adecuado, la luz, todo lo cual conforma un valor estético de la imagen. El proceso de revelado o edición permite al fotógrafo seguir trabajando en la imagen mediante procesos químicos de laboratorio o procesamiento digital.



Eduardo Rey (1960), *Vista de la ciudad de Nueva York* (fotografía).  
El artista logró, en un instante preciso y mediante un determinado encuadre, captar un interesante juego de rostros en distintos planos.

## Tipos de Ángulos Fotográficos



### 1. Ángulo Normal (a la altura de los ojos)

- ◆ La cámara se encuentra a la misma altura que el sujeto.
- ◆ Sensación de equilibrio y naturalidad.
- ◆ Ejemplo: Retratos convencionales, fotografía documental.

### 2. Picado (desde arriba hacia abajo)

- ◆ La cámara está inclinada hacia abajo.
- ◆ Hace que el sujeto parezca más pequeño o indefenso.
- ◆ Ejemplo: Para transmitir vulnerabilidad o pequeñez.

### 3. Contrapicado (desde abajo hacia arriba)

- ♦ La cámara se coloca en un punto bajo apuntando hacia arriba.
- ♦ Genera sensación de poder, grandeza o amenaza.
- ♦ Ejemplo: Fotografía de arquitectura, retratos con presencia fuerte.

### 4. Cenital (vista de pájaro, totalmente desde arriba)

- ♦ La cámara apunta directamente hacia el suelo.
- ♦ Permite ver composiciones geométricas y texturas.
- ♦ Ejemplo: Fotografía urbana, naturaleza, comida.

### 5. Nadir (contrario al cenital, totalmente desde abajo)

- ♦ Cámara ubicada en el punto más bajo, mirando hacia arriba.
- ♦ Efecto dramático, exagera las proporciones.
- ♦ Ejemplo: Fotografía de edificios altos o tomas creativas.

### Trabajo Práctico N°11: Explorando los Ángulos"

-Explicar los tipos de ángulos con ejemplos visuales.

-Ejercicio práctico:

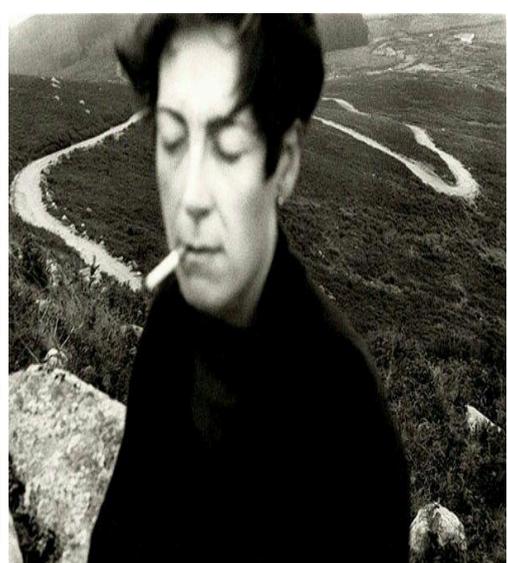
- Dividir la clase en grupos.
- Cada grupo debe tomar 5 fotos del mismo objeto/persona desde diferentes ángulos.

-Comparación y análisis:

- ¿Cómo cambia la sensación de la imagen según el ángulo?
- ¿Qué emociones transmiten las diferentes perspectivas?

### Trabajo Práctico N°12: "Surrealismo Fotográfico"

Analizar fotografías surrealistas de Man Ray, Jerry Uelsmann, Chema Madoz o artistas contemporáneos.



-Planeación del concepto:

- Elegir un tema surrealista: sueños, ilusiones, tiempo, reflejos, etc.

- **Hacer un boceto o escribir ideas.**

**-Toma de fotografías:**

- **Usar perspectivas extrañas (picados, nadir, reflejos en espejos).**
- **Incluir objetos fuera de contexto (ej. paraguas bajo el agua, libros flotando).**
- **Jugar con luces y sombras para generar misterio.**

**-Edición y montaje:**

- **Aplicar técnicas de doble exposición o superposición.**
- **Ajustar colores y contrastes para un efecto más onírico.**

**-Presentación y análisis:**

- **Cada alumno explica su foto y el concepto detrás de ella.**
- **Reflexión grupal: ¿Cómo se transforma la realidad a través del surrealismo?**