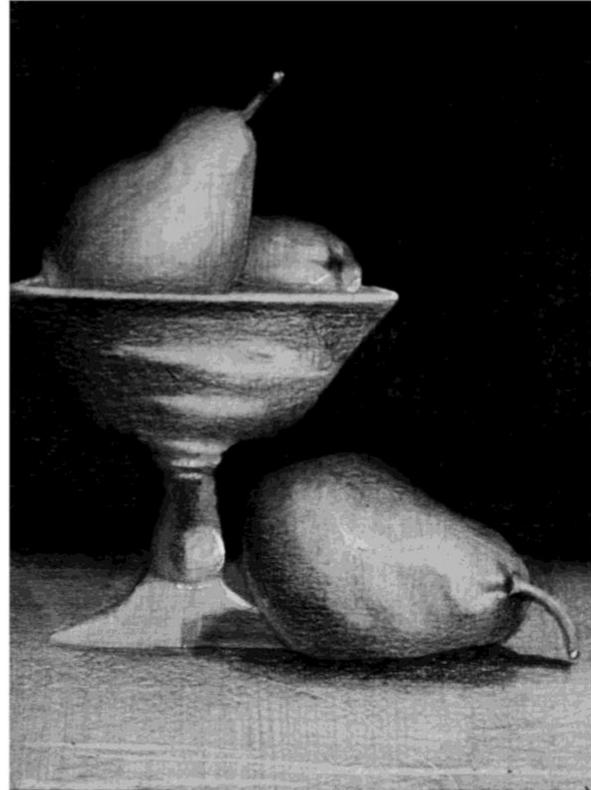




UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
PLANTEL ORIENTE
ÁREA DE TALLERES DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN



Guía para preparar el examen extraordinario Taller de Expresión Gráfica I



Basada en el programa actualizado de la asignatura

Octubre 2022

Alumno(a): _____

No. de cuenta: _____ Fecha: _____ Periodo: _____

Elaboraron los profesores: *Marina Angélica Muñiz Paz* *Xóchitl Alejandra Ruiz Hernández*
Israel García Gómez *Alejandro Ortiz López*

ÍNDICE

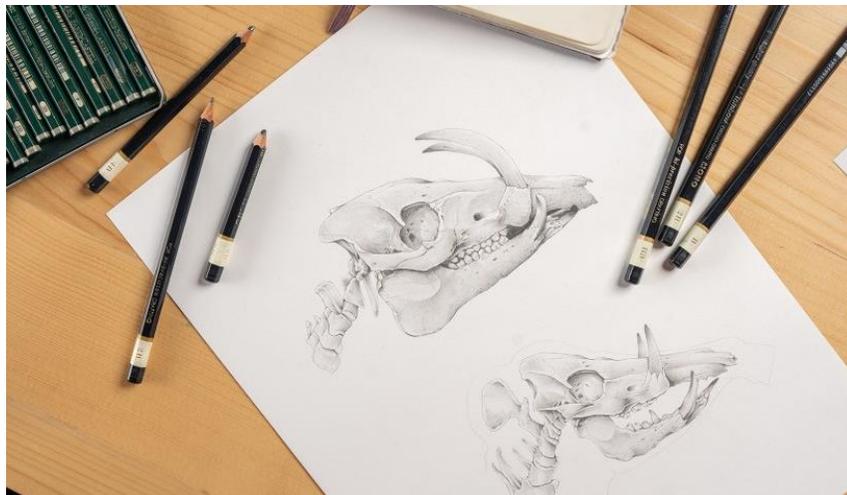
INTRODUCCIÓN	Pág. 3
INSTRUCCIONES DE USO	Pág. 4
PRESENTACIÓN UNIDAD I <i>Iniciación al dibujo artístico</i>	Pág. 5
MARCO TEÓRICO DE LA UNIDAD I	Pág. 6
SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES TEÓRICAS y PRÁCTICAS DE LA UNIDAD I	Pág. 14
PRESENTACIÓN UNIDAD II <i>Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica</i>	Pág. 16
MARCO TEÓRICO DE LA UNIDAD II	Pág. 17
SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES TEÓRICAS Y PRÁCTICAS DE LA UNIDAD II	Pág. 27
PRESENTACIÓN UNIDAD III <i>La expresión gráfica a través de la pintura</i>	Pág. 29
MARCO TEÓRICO DE LA UNIDAD III	Pág. 30
SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES TEÓRICAS Y PRÁCTICAS DE LA UNIDAD III	Pág. 50
AUTOEVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	Pág. 52
FUENTES DE CONSULTA	Pág. 55

El Taller de Expresión Gráfica I, tiene el propósito, que aprendas a desarrollar técnicas de dibujo para representar el volumen por medio del clarooscuro y la perspectiva, comprendas los elementos básicos de la composición, a través del estudio y análisis de obras pictóricas con la finalidad de generar propuestas gráficas armónicas y reconozcas la relación de la Expresión Gráfica con el arte y su función dentro de la sociedad.

Esta guía te ayudará a repasar algunos que posiblemente viste en clase o bien, si por alguna causa no pudiste cursar la asignatura, podrás conocer los temas y practicarlos para preparar tu examen extraordinario de Taller de Expresión Grafica I.

El taller de expresión gráfica requiere, que manejes instrumentos y técnicas de dibujo, así como el manejo de los conceptos y teorías en los que se basan los temas del programa, ésta guía fomenta ambas cosas, además como requisitos indispensables para acreditar la asignatura son presentar el día de la prueba, la guía resuelta incluyendo los trabajos prácticos y los cuestionarios resueltos, resolución y acreditación de tu examen escrito y el desarrollo de las prácticas de dibujo, que se te soliciten, por lo que debes informarte si el profesor o profesora que aplicará el examen, pedirá algunos materiales.

Como recomendación puedes acercarte al Programa Institucional de Asesorías (PIA) de tu plantel, en el caso de que tuvieras alguna duda.



INSTRUCCIONES DE USO

La presente guía tiene el propósito de apoyarte con los conocimientos y prácticas necesarias para resolver con éxito, tu examen extraordinario de Taller de Expresión Gráfica I.

La guía está dividida en tres unidades, correspondientes al programa de estudios de la asignatura, incluye un marco teórico, en donde se desarrollan de manera general los temas más relevantes del programa de estudios. Algunas palabras están en negritas por ser conceptos importantes. También anexamos fuentes de consulta para que tengas la oportunidad de ampliar tus conocimientos si así lo deseas.

Las actividades para verificar tu aprendizaje, están divididas en teóricas y en prácticas. Así mismo en la sección de autoevaluación se incluye un cuestionario parecido a la prueba teórica que presentarás el día de tu examen.

Se te recomienda, si tienes dudas sobre algún tema, acudas con tiempo al Programa de Asesorías (PIA de tu plantel o con algún profesor de la asignatura).

En cada unidad hay cinco apartados señalados con los siguientes gráficos, para que los identifiques con mayor facilidad.



MARCO TEÓRICO

Exposición sintetizada de los temas más relevantes



ACTIVIDADES TEÓRICAS

En esta sección te proponemos actividades teóricas que podrás realizar para prepararte para tu examen.



ACTIVIDADES PRÁCTICAS

En esta sección te proponemos actividades prácticas que podrás realizar para prepararte para tu examen.



AUTOEVALUACIÓN

En este apartado puedes encontrar un cuestionario auto-evaluable para que reflexiones sobre tu aprendizaje.



FUENTES DE CONSULTA

Aquí te recomendamos fuentes de consulta para ampliar tus conocimientos.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD I

Iniciación al dibujo artístico

En esta unidad conocerás los materiales de dibujo con los que podrás realizar imágenes con diversas técnicas, practicarás el dibujo, la obtención de volumen y la proporción de la figura humana. Es importante que leas el marco teórico para fundamentar tu conocimiento y lo puedas poner en práctica con los ejercicios que te proponemos.

En esta unidad se abordarán temas como el boceto, las texturas para el dibujo auxiliares para dar volumen, el manejo de la luz y sombra, resaltando los tipos principales de sombras, la perspectiva como método para la realización de dibujo tridimensional y el tema de figura humana, a partir de su canon de proporción y medidas.

En el caso de que algún tema no te quede claro, te recomendamos acercarte al departamento de Asesorías (PIA) del plantel para recibir asesoría extra.





MARCO TEÓRICO

FUNCIÓN COMUNICATIVA DE LA IMAGEN

La imagen es **polisémica**, es decir que transmite muchos significados y puede interpretarse de distintas formas. Las imágenes tienen dos lecturas, la denotativa y la connotativa.

CARÁCTER DENOTATIVO DE LA IMAGEN

En el ámbito **denotativo** (objetivo) es lo que vemos y es común para todos los espectadores, tiene un carácter descriptivo.

CARÁCTER CONNOTATIVO DE LA IMAGEN

La función **connotativa** (subjetiva) es cuando hacemos una interpretación de manera personal de lo que significa la imagen, de acuerdo a nuestra experiencia, edad, religión, sexo, nivel cultural, educación y hasta el estado de ánimo.

EJEMPLOS:



El carácter **denotativo** de esta imagen son los elementos descriptivos que tenemos, vemos un mapa de la República Mexicana sangrando, un hombre mayor tapándose los ojos.

El carácter **connotativo** de la imagen es lo que significa, en este caso el hombre es el presidente Andrés Manuel López Obrador que se ciega ante los problemas de violencia de México, y nos engaña

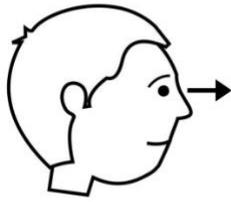
diciendo que todo está bien, pero México arroja otras cifras de violencia.

FUNCIÓN EXPRESIVA DE LA IMAGEN

Esta función nos proporciona, aparte de la denotación y connotación una evocación de sentimientos, con valores estéticos y carga emotiva. Por ejemplo cada una de estas dos imágenes expresa y evoca diferentes sentimientos y esta interpretación tiene que ver con el contexto social, cultural, económico, edad, de quién las mira.



ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO DE IMITACIÓN Y SUS MATERIALES



Importancia de la observación en el inicio del dibujo

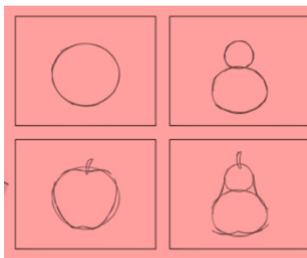
La observación no es una actividad causal o pasiva sino un proceso activo de aprendizaje. No se trata de ver algo que simplemente te parezca interesante, sino de estudiar lo que vas a dibujar y el mundo que te rodea. Se **trata de mirar, en lugar de simplemente ver**. Observar es un ejercicio que tienes que aprender a realizar a menudo, caminando por la calle, en clase, el trabajo, en un parque, reunión con amigos, conviértelo en un proceso natural y habitual. Observa que cada persona u objeto es distinto, se forma con figuras geométricas diferentes, cada pose es distinta, cada dibujo es distinto, cada artista es distinto y cada situación que te encuentres será distinta, si que dispones del poder de la observación, del entendimiento y la comprensión, podrás utilizarlo a tu favor en cada imagen que realices.

7



La proporción y el encuadre

Por **encuadre** de una imagen entendemos el fragmento de realidad que captamos o seleccionamos bien por medios fotográficos o manuales, como el caso del dibujo y que se va a traducir en la porción de realidad que quedará representada dentro de los márgenes en la superficie de nuestra hoja de papel.



Geometría de las formas

En el dibujo se tiende a utilizar las **figuras básicas de la geometría** como los círculos, cuadrados y triángulos, para así representar y proporcionar más fácil y rápido un diseño o dibujo y después empezar a dar forma orgánica con las líneas, pero la estructura se basa en figuras geométricas.



Boceto y estudio

El boceto es la abstracción de un objeto o sujeto por medio de líneas que limitan sus formas y contornos, es un dibujo previo a la obra final, por lo general son trazos a lápiz y no está muy detallado.

Estudio

Es una serie de bocetos preparatorios de una obra pictórica, , puede ser realizado con cualquier tipo de técnica. Se realizan estudios para planear los elementos que terminarán componiéndola, en aspectos tales como la luz, el color, la forma, la perspectiva y la composición.



Los materiales básicos para dibujo son:



Lápices

La gama de lápices de grafito, podrás identificarlos porque aparte de su graduación en número llevan una extensión en letra. Se clasifican en:

Los **lápices suaves** son los que terminan en la **letra B**, así podemos tener desde el B hasta el 9B, entre mayor sea el número, más suave es la mina y por lo tanto dibuja más oscuro.

Los **lápices duros** se clasifican con la *letra H* y encontramos desde el H hasta el 9H, el 9H estará dibujando más tenue, ya que, al contrario de los lápices suaves, entre mayor sea el número, el tono que produce en el papel es más claro. También podemos encontrar los **intermedios** que son los que llevan las letras **HB y F**.

También se utiliza el siguiente material:



Papeles de diferentes grosores y texturas



Esfuminos



Pinceles



Gomas



Godete



Instrumentos de precisión

Técnicas diversas



REPRESENTACIÓN DEL VOLUMEN POR MEDIO DE TONALIDADES

Las texturas para el dibujo

Las texturas en el dibujo nos ayudan a generar volumen por medio de tonalidades. Algunas texturas utilizadas en el dibujo son:



EJEMPLO DE USO DE TEXTURAS



Luz natural y artificial

La luz nos ayuda a dominar la entonación y a formar degradados, formas perfiladas y suaves ondulaciones. La luz y sombra dentro de una imagen gráfica sirve para generar volumen y realismo a ésta. Esto se conoce como claro-oscuro porque la imagen se logra a través de la monocromía y su escala tonal.

La iluminación puede ser:

1) NATURAL: Ésta no se puede modificar porque es la luz del día, sólo podemos considerar la hora del día y trabajar en interior o exterior. Puede ser:

- a) Directa: Es cuando nada se interpone entre los rayos de luz y nosotros.
- b) Difusa: Es cuando bloqueamos la luz con papel, acrílico o cuando está nublado o trabajamos en la sombra.



10

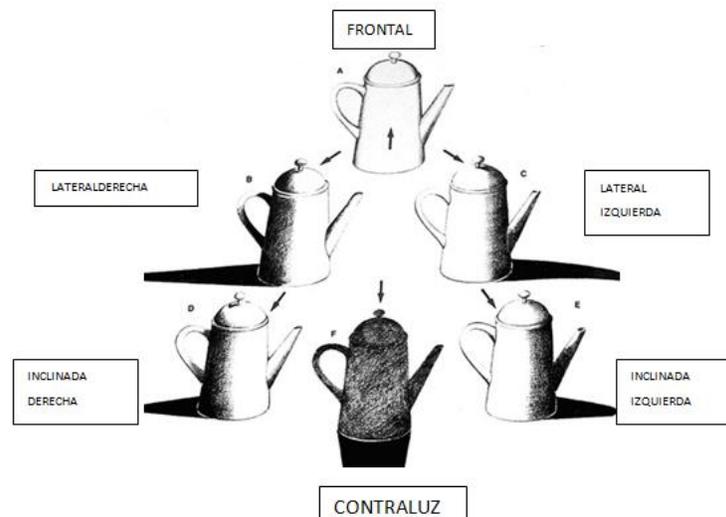
2) ARTIFICIAL: Es la proveniente de las lámparas, reflectores, velas, etc. Los rayos de luz artificial llegan en sentido radial.

También puede ser directa o difusa, pero ésta sí se puede modificar en tres aspectos:

- a) Intensidad: Es la cantidad de luz proyectada, puede ser mucha, poca o casi nada y está medida en watts.
- b) Dirección: Es cómo nos llega la luz, puede ser frontal, lateral, a contra luz (detrás), cenital (arriba), nadir (abajo).
- c) Distancia: Es saber que tan lejos se encuentra nuestra fuente de luz.

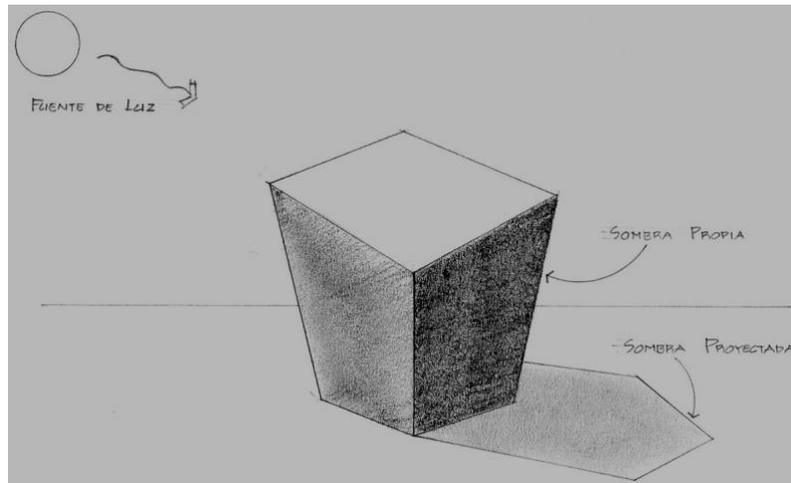


La luz puede llegar de diferente forma:



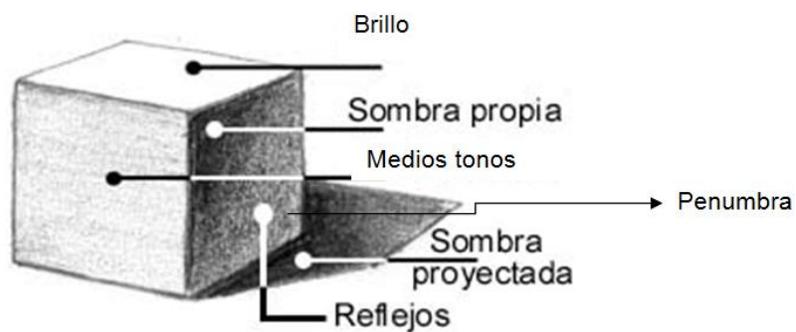
Sombras propias y sombras reflejadas

Se pueden distinguir básicamente 2 tipos de sombras, *la propia*, es la sombra que tiene el objeto de acuerdo a la posición que tiene respecto a la fuente de luz, y *la proyectada*, es la sombra lograda por el objeto sobre otra superficie cuando aquel se interpone entre la fuente de luz y la superficie.



11

Existen luces dentro de la imagen trabajada al claro oscuro, los cuales pueden ser *altas luces*, en donde se aprecia la máxima intensidad de la luz incidente sobre el objeto dibujado; *luces medias* en donde se observan sombras tenues; y finalmente *penumbras* o zonas muy oscuras donde no existen luces.



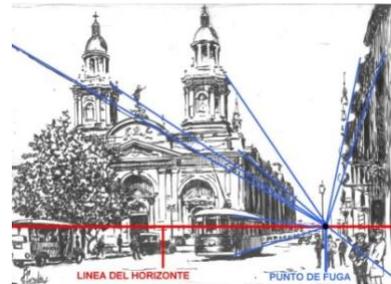
La perspectiva, es un sistema que permite representar tres dimensiones sobre una superficie plana de dos dimensiones; por lo tanto, crea una sensación de profundidad, es una simulación de lo visible de la naturaleza que permite figurar el efecto volumétrico de los objetos, colocados éstos, a su vez, en un ambiente de falsa profundidad. El ojo estima la distancia en base a la disminución de tamaño de los objetos y al ángulo de convergencia de las líneas (perspectiva lineal). Del objetivo y de la distancia dependerá el que la imagen tenga más o menos profundidad. La sensación de profundidad es puramente ilusoria, pero forma parte una técnica de composición muy importante.

Algunos tipos de perspectiva son:



Perspectiva paralela, frontal o lineal tiene un solo punto de fuga (1PF). Consiste en que las líneas paralelas que van de más cerca a más lejos, convergen en un **punto llamado de fuga**, lo que crea una ilusión de profundidad.

Utilizando esta perspectiva, entonces, el pintor sitúa las figuras, de más cerca a más lejos, en diferentes planos, que son paralelos al fondo, e interpone el vacío entre unas y otras.

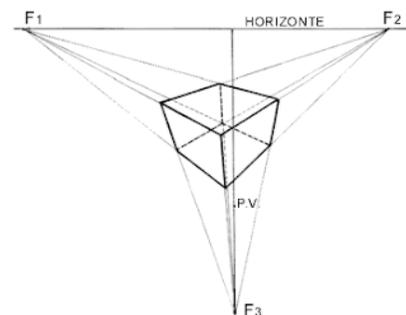


Perspectiva oblicua o a 2 Puntos de fuga (2PF)

Se llama así a la que dispone de dos “puntos de fuga” de las diagonales del objeto, los cuales se encontrarán como es lógico sobre la Línea del Horizonte que es nuestro “punto de vista”.

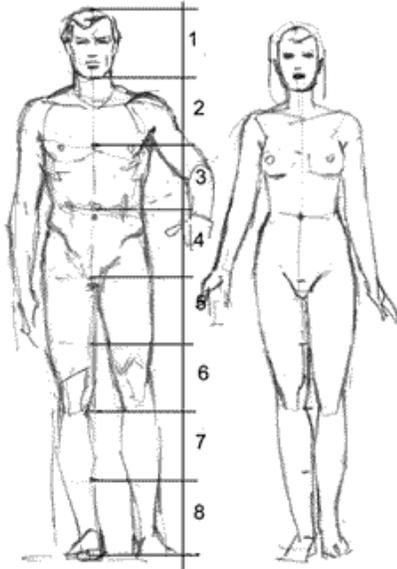


La perspectiva aérea o 3 puntos de fuga (3PF), perfecciona la perspectiva lineal representando la parte de arriba de un objeto y a la vez dos caras más de él.



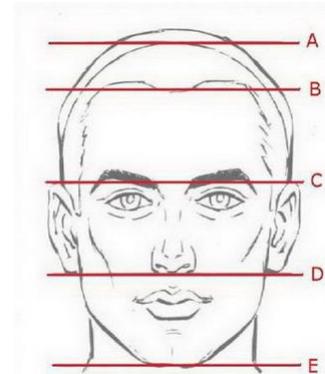
EL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA

Proporciones básicas de la figura humana aplicando la medida del canon clásico de 7 y media y/u ocho cabezas



Para dibujar la figura humana es necesario observar, conocer la anatomía y las proporciones.

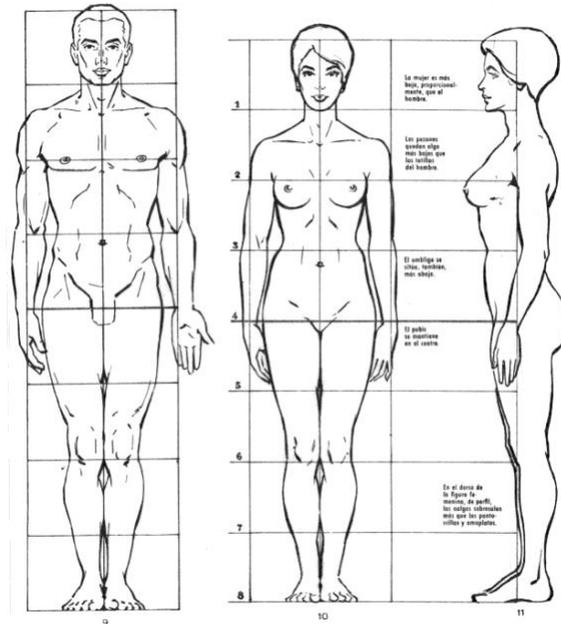
El canon de proporción clásico es la de las ocho cabezas, y es la más común. La utilizaban Praxíteles, Durero y Leonardo por citar a algunos artistas. En cuanto a la cabeza, uso el canon de las tres partes y media: media parte desde el cráneo (A) hasta el nacimiento del cabello (B) y una parte hasta las cejas (C), la nariz (D) y la barbilla (E).



En la época del Renacimiento, Miguel Ángel estableció en sus pinturas un dimensionado para la figura humana de la siguiente manera 7 ½ cabezas para los varones adultos, 8 cabezas para las personas con cuerpo ideal y para las figuras heroicas las 8 ½ cabezas.

Esto es igualmente válido tanto para **varones** como **fémimas** y sólo se diferencian el hombre de la mujer en el dimensionado de la altura, en la que la altura del hombre es superior al de la mujer aproximadamente en media cabeza.

Basta recordar que, la proporción del ANCHO por el ALTO es de DOS y OCHO cuadrantes exactos.



SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



ACTIVIDAD 1. MAPA CONCEPTUAL

Realiza un organizador gráfico con los conceptos básicos vistos en esta unidad.

ACTIVIDAD 2. CUESTIONARIO UNIDAD I

En una hoja blanca con tu nombre y número de cuenta, contesta correctamente las siguientes preguntas. Reflexiona sobre estas preguntas, si puedes responderlas es que está claro el conocimiento en esos aspectos, de no ser así, lee otra vez los conceptos teóricos.

1. Menciona y dibuja 3 texturas para el dibujo, vistas en esta guía.
2. ¿Cuáles son las principales sombras en un objeto iluminado?
3. En la luz y sombra, las fases del brillo, sombras medias y zona de penumbra ¿A qué tipo de sombras pertenecen?
4. ¿Qué aspectos podemos modificar cuando trabajamos con la luz artificial?
5. ¿Qué aspectos podemos modificar cuando trabajamos con la luz natural?
6. ¿Con qué letra se representan los lápices suaves?
7. El lápiz con la letra HB es un lápiz suave, medio o duro?
8. Menciona 3 tipos de perspectiva vistos en esta guía
9. ¿Cuál es el canon de proporción de la figura humana?
10. Dibuja tu nombre con perspectiva a 1PF



ACTIVIDADES PRÁCTICAS

ACTIVIDAD 1. REALIZA SOBRE UNA HOJA DE BLOCK MARQUILLA UN DIBUJO CON LÁPIZ GRAFITO, APLICANDO TEXTURAS Y RESALTANDO LA LUZ Y SOMBRA. Observa la imagen ejemplo.



ACTIVIDAD 2. DIBUJA UN BODEGÓN EN 1/8 DE PAPEL ILUSTRACIÓN CON LA TÉCNICA DE AGUADA YA SEA DE TINTA CHINA O CAFÉ SOLUBLE. Observa la imagen ejemplo.

ACTIVIDAD 3. DIBUJA EN UNA HOJA DE BLOCK MARQUILLA, UNA FIGURA HUMANA COMPLETA QUE ESTÉ REALIZANDO ALGUNA ACTIVIDAD FÍSICA O DEPORTE, UTILIZA LA TÉCNICA QUE PREFIERAS Y NO OLVIDES APLICAR EL CANON DE PROPORCIÓN. Observa la imagen ejemplo.



PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD II

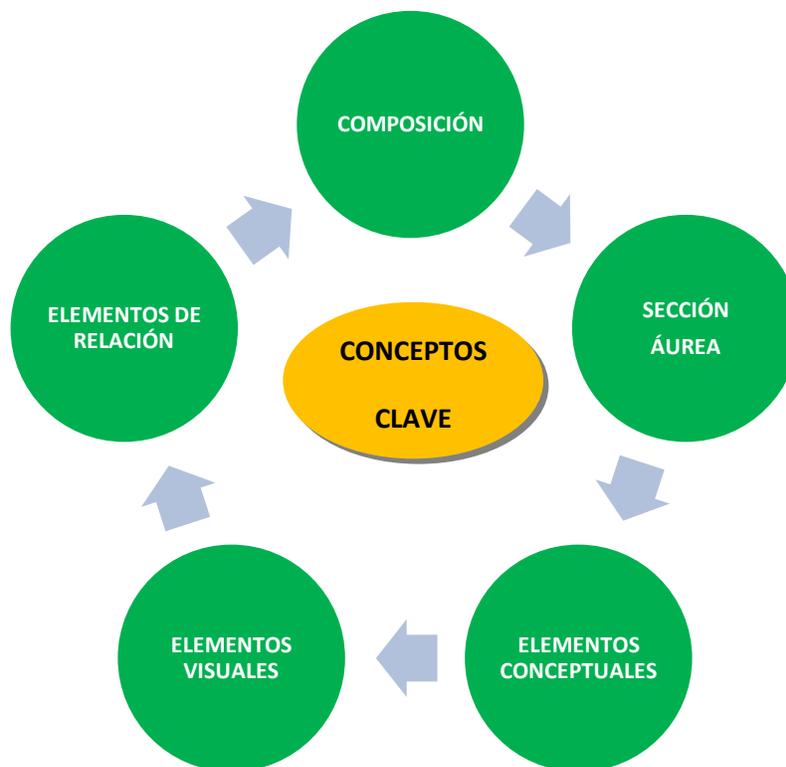
Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica

En esta unidad desarrollarás tu capacidad de componer y armonizar dentro de un formato, diversos elementos gráficos como puntos, líneas, planos, colores, texturas, formas, entre otros. Siempre con ayuda de los elementos de relación y las técnicas visuales de composición. Así mismo identificarás cuáles son los elementos conceptuales y los distinguirás de los visuales y de relación.

16

Los temas que se tratarán en esta unidad están vinculados unos con otros para que tu conocimiento sea gradual y puedas llevar a cabo una propuesta de composición de una obra artística.

Los temas pueden tornarse un poco abstracto, por lo que te recomendamos, en el caso de que no te quede claro en un primer momento, volver a leer el marco teórico para resolver tus dudas.





MARCO TEÓRICO

Concepto de composición

La **composición** es una representación, manipula los elementos gráficos fundamentales, como la línea, la textura y el color, de manera coherente, en un espacio apropiado para transmitir un mensaje visual.

Elementos de la composición

La estructura puede estar contenida en un soporte o plano rectangular de magnitudes y proporciones correctas. El rectángulo es una manera geométrica estática, empero todo lo cual se coloque en el interior modificará la manera en la que lo percibimos.

Ciertos autores clasifican las figuras en 2 conjuntos: figuras geométricas y figuras libres. Las geométricas se construyen con maneras necesarias como el triángulo, el círculo, el rectángulo y además tienen la posibilidad de ser una mezcla o segmentos de éstas.

Las figuras libres, además son denominadas orgánicas o naturales se construyen con trazos libres de líneas.



EL FORMATO COMO SOPORTE DE LA OBRA GRÁFICA

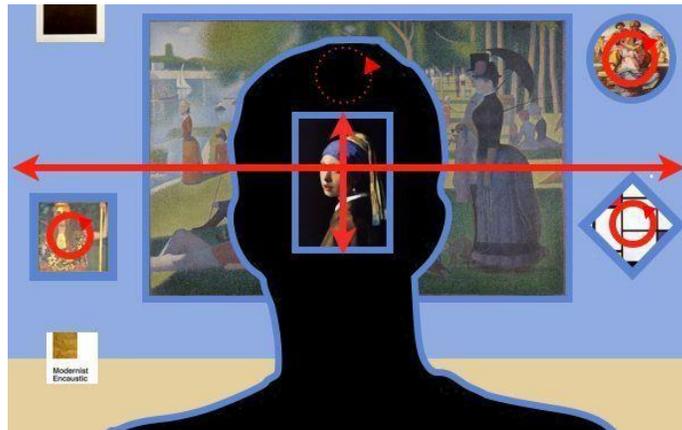
Expresividad de los diferentes tipos de formato

Es la manera de orientación del área a pintar o hacer un dibujo, y está sujeta al tipo de sensación que se desea transmitir. El término de formato tiene relación con las magnitudes de elevación, ancho y hondura una obra de arte. En la situación de las obras bidimensionales se omite la hondura. Las expresiones “pequeño formato”, “formato mediano” y “gran formato” se aplican para clasificar las obras por su tamaño y la convención variará conforme el entorno en que se use.

18

Los formatos tienen la posibilidad de ser de diversos tipos, como, ejemplo:

1. **Formato vertical**, ligado al equilibrio, elevación y espiritualidad (temas religiosos).
2. **Formato horizontal**, calma y estabilidad, mayormente se utiliza para los paisajes.
3. **Formato ovalado**, tiende agrupar formas en su interior, da la sensación de sosiego.
4. **Formato circular**, crea un movimiento envolvente, cuyas formas parecen flotar, generalmente lo usan en las cúpulas.
5. **Formato triangular**, limita expansión de las formas en la parte superior, genera estabilidad en la base.



Formatos regulares e irregulares

Además de las clasificaciones anteriores, los formatos también se pueden clasificar en Formatos regulares e Irregulares.

Formatos regulares: son aquellos que se derivan de figuras geométricas:

- Apaisado u horizontal: de manera horizontal, se utilizan principalmente en paisajes.
- A cartelado o vertical: su nombre proviene de la definición de “cartel” y son verticales.

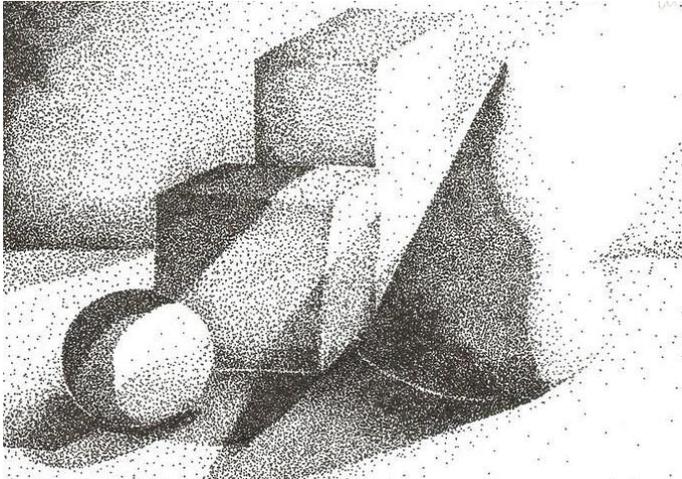
Formatos irregulares: son aquellos que no tienen forma regular y de esta manera el artista aprovecha para dar más expresión a su obra.



ELEMENTOS CONCEPTUALES

Los elementos básicos conceptuales del diseño son recursos que ayudan a edificar modelos mentales que después se van a convertir en objetos tangibles, no obstante, en la verdad es imposible tomar con una mano un punto o una línea, de allí que les llamemos conceptuales a dichos recursos.

(Punto, línea, plano, volumen).



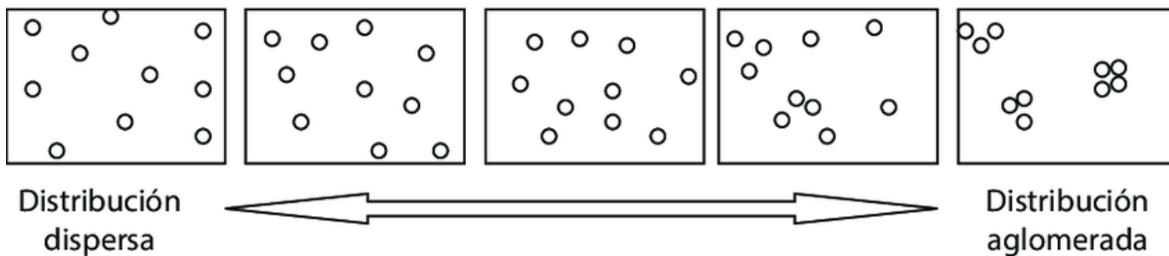
PUNTO

Es el generador principal de toda forma, indica una posición en el espacio y no tiene dimensiones (largo ni ancho). Cuando se sitúa en el centro de su entorno, es estable y se percibe como estático, pero cuando se mueve, se vuelve dinámico y puede crear tensiones y competir por supremacía visual.

19

Aglomeración y dispersión

A través de la aglomeración y dispersión del punto, pueden generarse degradaciones que produzcan claroscuros y degradaciones.



LÍNEA

Está formada por la sucesión de puntos o el desplazamiento de un punto en cualquier dirección. Indica una dirección y solo tiene una dimensión (longitud).

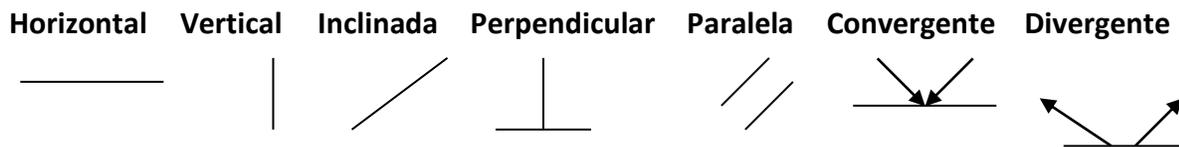
Tipos de líneas y su cualidad expresiva.

Las líneas pueden tener distinta expresividad, es dependiendo de sus características o de las variaciones que tengan los elementos que las componen, pueden reflejar o propiciar distintas sensaciones.

El tamaño de la línea dependerá en el espacio en donde se encuentra.

La forma de una línea dependerá de la dirección que siga, así por ello podemos clasificar la línea en las siguientes categorías:

A) RECTAS: Se pueden considerar como la trayectoria de un punto que no cambia de dirección y se pueden dividir en:



B) CURVAS: Es cuando un punto se desplaza cambiando de dirección. Las líneas curvas se dividen en: abiertas que no existe intersección entre ellas, y cerradas que sí existe intersección entre ellas.

Abiertas



Cerradas



C) MIXTAS: En este tipo de líneas se encuentran líneas rectas y curvas con diferentes direcciones dentro de una misma línea.



D) QUEBRADAS: Este tipo de líneas se caracteriza por cambiar de dirección constantemente y casi siempre las conforman puras líneas rectas. Este tipo de líneas se divide en:

Poligonal

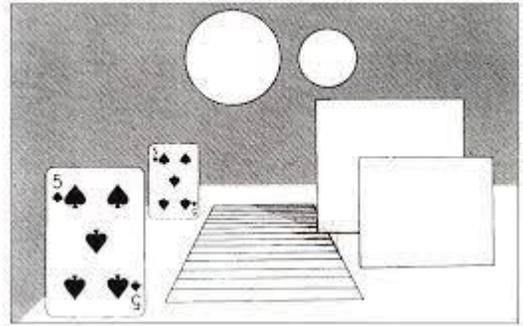


Angular



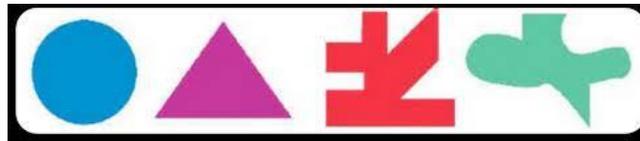
PLANO

El plano es un espacio bidimensional enmarcado por una línea o contorno, gráfico o conceptual, se forma cuando una línea se desplaza en una dirección paralela a la misma; éste tiene dos dimensiones: longitud y ancho. La forma es una característica primaria que identifica un plano.



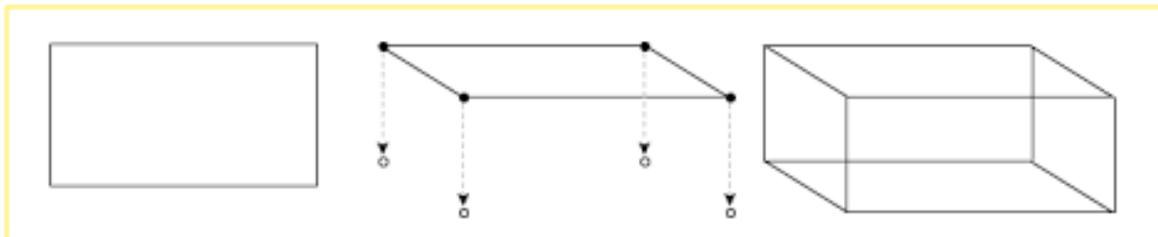
Existen distintos tipos de planos o figuras y pueden ser:

- a) Geométricos: construidas matemáticamente.
- b) Regulares: Son los planos que tienen armonía y equilibrio, por consiguiente, son geométricos y proveen una sensación visual de estabilidad.
- c) Irregulares: limitadas por líneas rectas y curvas que no presentan diferencias en la medida de sus lados y ángulos o son irregulares en sus contornos y por consiguiente producen sensación de inestabilidad y movimiento.



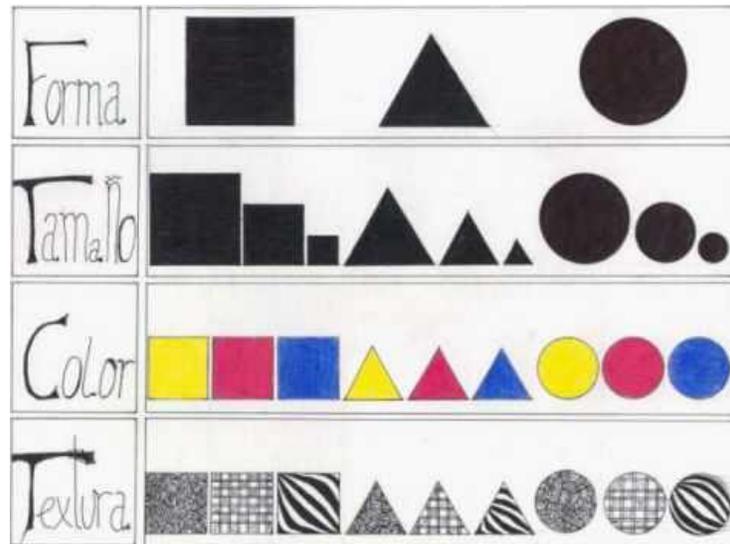
VOLUMEN

Es un cuerpo que contiene tres dimensiones (longitud, ancho y profundidad), puede ser también un vacío (espacio contenido o encerrado por planos).



ELEMENTOS VISUALES

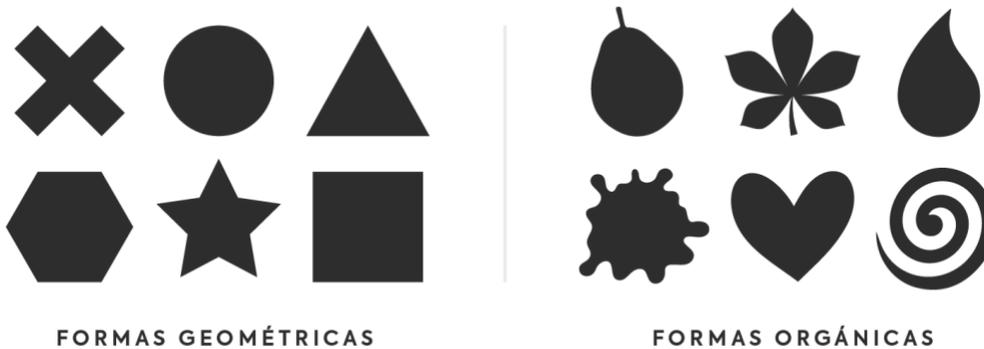
Los elementos visuales son esos que nos hablan de las propiedades físicas de los objetos, éstas se perciben mediante los sentidos y son: forma, tamaño, color, textura.



FORMA

Es lo que permite identificar los objetos y diferenciarlos de otros, tiene relación con el aspecto externa de los cuerpos que en el diseño y las artes se usa como composición y procedimiento concreto de un objeto; la cual es fundamental debido a que va de forma directa ligada a la interpretación, estética y funcionalidad de las múltiples innovaciones.

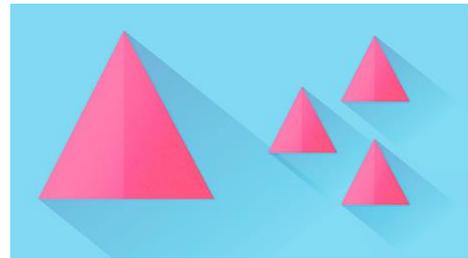
Una vez que hablamos de la manera en las artes, no es solamente en el aspecto visual, sino que recoge lo cual vemos, y lo cual entendemos sobre el objeto. Refleja las cualidades espaciales y estructurales, como ejes de simetría, trayectorias, organización, tensiones, etcétera.



TAMAÑO

Son las dimensiones físicas del producto visual y su grado de ocupación física, eligiéndose con relación al tamaño del soporte y de otros elementos a su alrededor. Se hace grande o pequeño de acuerdo a:

1. El formato o marco donde generalmente es vertical u horizontal y condiciona la forma y orientación del producto visual.
2. Al compararlo con otros elementos.
3. La relación al campo visual se da entre sus formas, composición, su ángulo de visión del espectador con relación al producto.



COLOR

Es la impresión sensorial que crea la luz sobre cualquier objeto. El color se clasifica en:

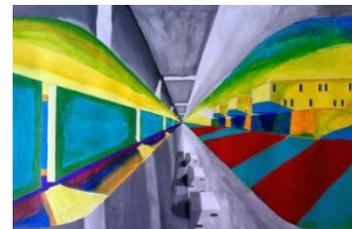
Primarios: Rojo, amarillo y azul.

Secundarios: violeta, anaranjado y verde (surgen de la combinación de dos colores primarios).

Terciarios: rojo-naranja, amarillo-naranja, amarillo-verdoso, verde-azulado, azul-violeta y rojo-violeta. (Surgen de la combinación de un color primario y un secundario).



El color es un instrumento discursivo, del cual pintores y dibujantes pueden valerse para comunicar. No sólo es útil para colorear objetos en un plano de forma "armónica", sino que también puede tener la función de transmitir y expresar ideas, sensaciones y emociones.



TEXTURA

Elemento visual que tiene la particularidad de proporcionar la información acerca de las características de las superficies, se puede describir como: suave, rugosa, lisa o decorada, opaca, brillante, blanda o dura. Se clasifica en:



TÁCTIL: La textura más evidente y que se percibe con el sentido del tacto. Ésta puede estar determinada por el material del que se componen los objetos.



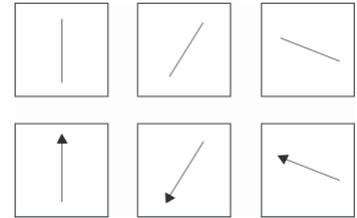
VISUAL: No se percibe con el sentido del tacto sino con la vista; ya que, en una superficie lisa. Este tipo de textura puede se crea con elementos pictóricos, de dibujo y diseño.

ELEMENTOS DE RELACIÓN

Los elementos de relación son aquellos que nos hablan de las interacciones que tienen entre sí, los cuerpos o elementos dentro de una composición bi o tridimensional. Son muchos los elementos de relación, algunos de ellos son:

DIRECCIÓN

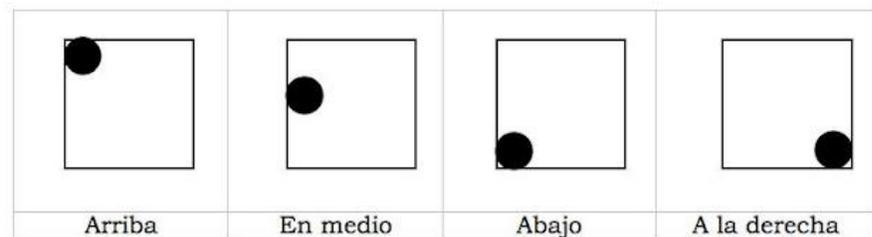
La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el espacio bi o tridimensional que la contiene y con otras formas cercanas a él. Existen tres direcciones primarias: vertical (ascendente y descendente); horizontal (izquierda y derecha) y oblicua (hacia el frente y hacia atrás).



24

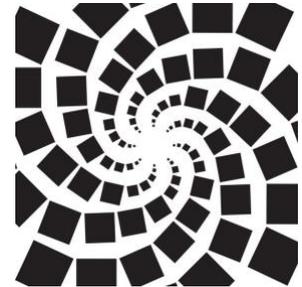
POSICIÓN

Es la localización de una forma respecto a su entorno o dentro del espacio bi o tridimensional de la composición.



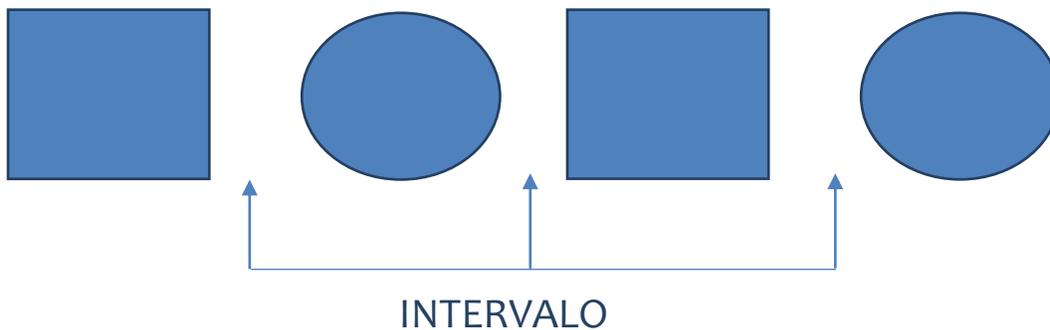
RITMO

Consiste en la repetición de un elemento visual en un intervalo espacial determinado. Es la continuidad de elementos que sugieren cierto movimiento. Para que una imagen contenga ritmo compositivo, deben darse dos factores: periodicidad y estructuración. La estructuración es el modo en que se organizan dichas estructuras, y éste puede ser: continua, alterna, discontinua y creciente.



INTERVALO

Es el espacio que hay entre los elementos o las formas dentro de una composición. Se puede referir como la constancia entre las partes.



ARMONÍA

La armonía es el principio estético que configura a composición como unidad, como un todo en el que sus partes se combinan buscando una cierta concordancia. Se logra armonía en una composición cuando las formas actúan como partes de dicho contenido y no por simple asociación de las relaciones formales.

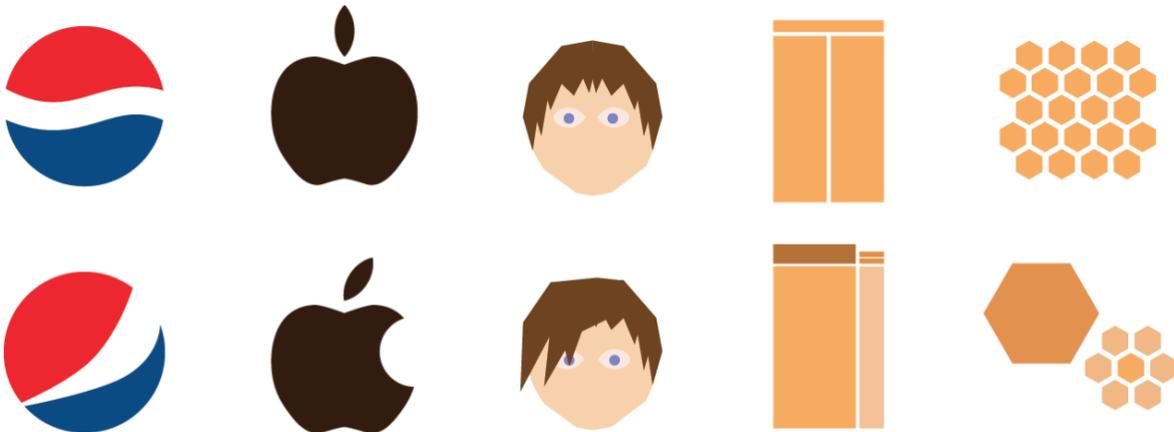


SIMETRÍA Y ASIMETRÍA

La simetría es la armonía de posición de las partes de un objeto con referencia a un punto, línea o plano determinado; o con respecto de otros objetos.

Se puede clasificar la simetría en dos: simetría bilateral que es la que se establece en torno a un eje; y simetría radial o central, que es la que se establece en torno a un punto en el centro del objeto.

La asimetría es la carencia de proporcionalidad e igualdad entre las partes de un todo, o entre diferentes objetos dentro de una composición.



SECCIÓN ÁUREA

La proporción áurea o sección áurea es un número armónico que se encuentra al dividir una línea en dos partes, de modo que la parte más larga dividida por la parte más pequeña también es igual a la longitud total dividida por la parte más larga. Esta espiral o proporción puede ser encontrada en la naturaleza, desde las semillas de un girasol, las conchas marinas o hasta la misma vía láctea.

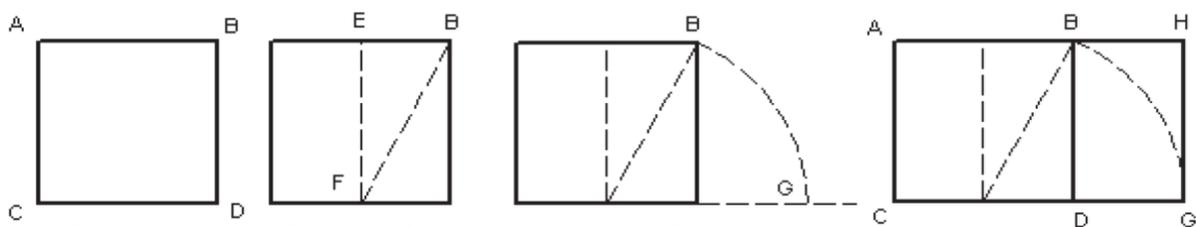
Esta proporción se ha utilizado a lo largo de la historia del arte y del diseño, para la organización de elementos visuales dentro de una obra o un trabajo visual manteniendo proporción, orden y equilibrio.



Componer una imagen, un proyecto o cualquier cosa a partir de esta espiral resulta agradable visualmente porque las proporciones obtenidas parecen naturales. Si colocamos los elementos principales del diseño, en una de las líneas que dividen la sección aurea se consigue el equilibrio entre estos elementos y el resto del diseño.

Para poder realizar una composición con cualquier formato a partir del rectángulo áureo se puede realizar lo siguiente:

- Trazar el cuadrado A, B, C, D.
- Trazar la línea media EF y la bisectriz FB.
- Con centro en F y radio en B, trazar el arco BG.
- El rectángulo AHGC es áureo $CG/CD = CD/DG = \text{Phi}$.





ACTIVIDADES TEÓRICAS

ACTIVIDAD 1. CUADRO SINÓPTICO

Con la información anterior realiza un cuadro sinóptico con los principales conceptos de la unidad, resaltando sus características, puedes hacerlo digital o a mano.

ACTIVIDAD 2. CUESTIONARIO UNIDAD II

En una hoja blanca con tu nombre y número de cuenta, contesta correctamente las siguientes preguntas. Reflexiona sobre estas preguntas, si puedes responderlas es que está claro el conocimiento en esos aspectos, si no lee otra vez los conceptos teóricos.

1. Escribe el concepto de composición
2. ¿Cuáles son los elementos conceptuales?
3. ¿Qué es el punto?
4. ¿Qué es una línea y menciona 4 tipos de línea?
5. ¿Qué es un plano?
6. ¿Cuáles son los elementos visuales?
7. Define a la textura
8. Menciona los 2 tipos de textura
9. ¿Qué son los elementos de relación?
10. Menciona 3 elementos de relación



ACTIVIDADES PRÁCTICAS

ACTIVIDAD 1. EN UNA HOJA DE BLOCK MARQUILLA, REALIZA UNA IMAGEN EN DONDE SOLO UTILICES PUROS PUNTOS, NO OLVIDES DARLE LUZ Y SOMBRA. PUEDES UTILIZAR UN PLUMÍN NEGRO DE PUNTO FINO. Observa la imagen muestra.



28

ACTIVIDAD 2. REALIZA UN PAISAJE EN DONDE SOLO UTILICES LINEAS TANTO PARA EL CONTORNO COMO PARA EL RELLENO DE LAS FORMAS. PUEDES UTILIZAR PLUMAS DE COLORES. Observa la imagen muestra.



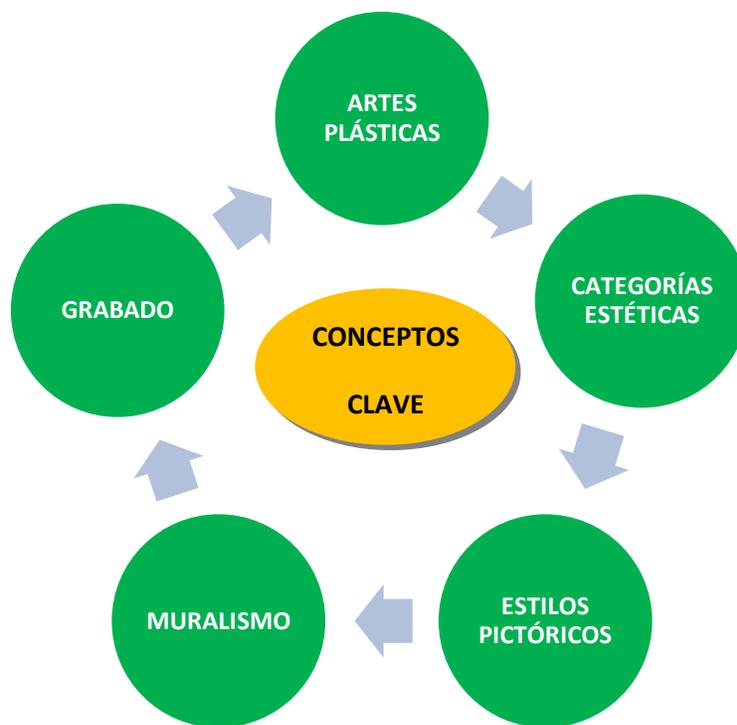
ACTIVIDAD 3. REALIZA UNA COMPOSICIÓN EN UNA HOJA DE BLOCK MARQUILLA, EN DONDE SE DISTINGAN LOS ELEMENTOS CONCEPTUALES, VISUALES Y UN ELEMENTO DE RELACIÓN, MENCIONA CUÁL UTILIZASTE. Observa la imagen muestra de un cartel con la técnica de asimetría.



PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD III LA EXPRESIÓN GRÁFICA A TRAVÉS DE LA PINTURA

En esta unidad conocerás y valorarás el proceso histórico por el que ha pasado la imagen, desde sus inicios en la prehistoria hasta el arte de nuestros días. Se definirá la estética y sus categorías con la finalidad que te ayude a entender el arte que nos rodea y sus diferentes formas.

Así mismo, se resaltaré la importancia que tuvo el grabado como medio de comunicación y crítica social y la trascendencia que tiene en la historia de la gráfica de nuestro país, el trabajo de diferentes grabadores mexicanos, que al igual que los muralistas encontraron la forma de crear arte por medio de la expresión y denuncia social a través de la pintura mural, exaltando los sentimientos del pueblo mexicano y de ellos mismos.



LAS ARTES PLÁSTICAS



MARCO TEÓRICO

Las artes plásticas son aquellas artes que utilizan materiales capaces de ser modificados o moldeados por el artista mediante distintas técnicas para crear una obra. Son aquellas manifestaciones del ser humano que reflejan, con recursos plásticos, algún producto de su imaginación o su visión de la realidad.



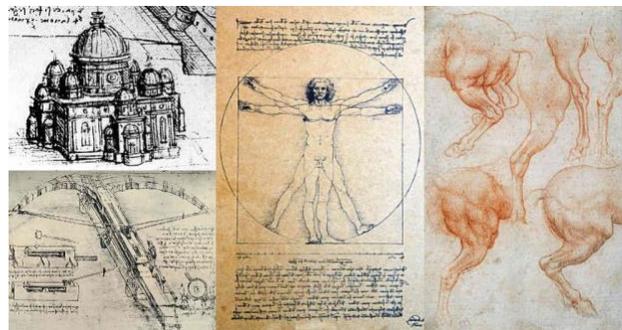
30



Las disciplinas artísticas de bellas artes catalogadas como artes plásticas son, fundamentalmente, la pintura, la escultura y la arquitectura, pero también podemos contar entre ellas el dibujo, el grabado, la cerámica, la orfebrería y la pintura mural.



Todas estas artes tienen en común al dibujo como principio generador de ideas, expresiones y concepciones.



¿Qué es la estética?

Es la sensación de percepción sensible, a través de los sentidos. La palabra estética deriva del latín moderno *aestheticus*, y éste del griego *aisthētikós* que significa “percepción o sensibilidad” a través de los sentidos. *Estética* posee diferentes acepciones según el contexto donde se emplee, aunque todas giran en torno a la percepción de *lo bello*. En contextos cotidianos, se usa para referirse a la apariencia física de una persona, de una cosa o de espacio.



¿Cómo percibimos la estética?

Los estímulos sensoriales de mundo y que perciben nuestros sentidos, originando una impresión que provoca sensaciones en el ser humano y nos hacen emitir un juicio estético.

Todo lo que nos rodea lo analizamos automáticamente por medio de nuestra idea de estética, con nuestro punto de vista y este punto de vista va creciendo de acuerdo a nuestra experiencia y conocimiento. La estética va cambiando según la época y los lugares, los estilos, los intereses y preferencias estéticas.



Categorías Estéticas

Las categorías estéticas definen conceptos utilizados para denotar las características propias de un objeto, que nos provocan ciertos sentimientos o pensamientos.

Los sentidos juegan un papel importante sobre todo la vista y el oído. Principalmente se emiten estos juicios en el arte y otras manifestaciones artísticas. Pero se aplican en todo nuestro alrededor, en la contemplación de la naturaleza, así como en el comportamiento humano.



Existen varias categorías estéticas, las más sobresalientes son:



LO BELLO

Produce un placer equilibrado, da la idea de perfección. Es una configuración social de lo bello y es subjetivo y se modifica a través del tiempo y los estándares sociales. Representa lo bueno, lo bien hecho, lo que está en armonía, simetría, perfección, agrado a la vista o a los sentidos.



LO FEO

Es lo negativo. Lo contrario a lo bello. Lo asimétrico, lo raro. Carente de belleza, produce desagrado físico y moral.



LO SUBLIME

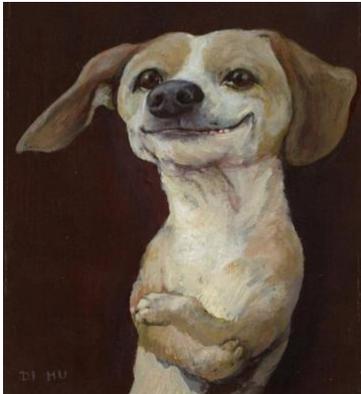
Simboliza lo elevado de lo terrenal, es irreal, intangible, digno de admiración, excelso, eminente, sagrado. Difiere de la belleza por en ésta hay limitación y en lo sublime no.



LO GROTESCO

Es lo contrario a sublime, algo absurdo, de proporción desmedida, erróneo, desagradable, trasgrede límites, es irracional, incómodo, antinatural. Provoca la destrucción del orden normal. Puede provocar horror.

33



LO CÓMICO

Produce risa (como forma de libertad). Puede llegar hasta la crítica social (sátira o ironía, burla). Es festivo, inesperado, divertido, provoca simpatía, vergüenza, desvaloriza lo real.



LO TRÁGICO

Provoca indignación, es sangriento, terrible, evoca a sentimientos tristes, provoca ira, hace alusión a lo irremediable, representa muerte, pérdida, derrota, sufrimiento, final.

PREHISTORIA

PALEOLÍTICO



La palabra Paleolítico viene del vocablo paleo- viejo y lítos – piedra, la edad más antigua de los instrumentos tallados. En este periodo el hombre es nómada, su principal actividad es la cacería y en menor medida la recolección, pesca, debido a esto fabrica instrumentos como hachas, cuchillos, lanzas con materiales como el hueso y la piedra, avances importantes son el dominio del fuego y la sepultura de sus muertos. Aquí el hombre desarrolla el arte dentro la magia para su supervivencia, ya que tiene la creencia de que a través de la imagen se apodera de el alma del animal asegura el éxito de la cacería también realiza ritos, relieves, pinturas y esculturas. La pintura que realiza es figurativa, tratando de acercarse lo más fiel posible a la realidad, Los materiales que utiliza son pedazos de carbón y pigmentos de origen animal, vegetal y mineral. (óxido ferroso, sangre y grasa de animal). Muestras de esto se encuentran en las cuevas de Altamira al norte de España y en las cavernas de Lascaux al sur de Francia en donde se pueden apreciar pinturas rupestres de caballos, bisontes, mamuts, ciervos, etc. y en cuanto escultura se han encontrado venus paleolíticas.

NEOLÍTICO



La palabra Neolítico pertenece al vocablo *neo- nuevo* y *lítos- piedra*, período de la piedra nueva. Momento de la dominación de la naturaleza por el hombre, utiliza instrumentos de piedra pulida y tallada, el hombre se vuelve sedentario, conoce la agricultura, domestica animales y recolecta frutos, hace cerámica y tejidos. Inventa la rueda, la red y el anzuelo. El clima se estabiliza, el hombre ya no se preocupa por sus necesidades primarias, se dedica más al arte y ornamentación, como la elaboración cerámicas, máscaras, tatuajes, y adornos corporales. La vida social se hace más compleja. La religión se separa de la magia y creen en el alma, perfeccionan las sepulturas, existen santuarios y observatorios. Al progresar en la industria de sus instrumentos de caza la piedra es sustituida por el metal y aprende a desarrollar procedimientos metalúrgicos.

Como obras principales podemos mencionar los cuencos de cerámica, esculturas de bronce, joyería y monumentos funerarios como los menhires que se encuentran en Inglaterra y Francia, así como el complejo megalítico conocido como Stonehenge.

EGIPTO



La cual basó su arte en la religión y la muerte, por ello su desarrollo de templos y pirámides. También desarrollaron la escritura jeroglífica y las tintas de colores que utilizaban para escribir sobre papiro. La característica principal de sus frescos eran las figuras planas y de perfil. Entre sus principales obras destacan; el Conjunto funerario de Gizeh en el que se encuentran las pirámides de Keops, Kefren y Micerino así como la esfinge, el Templo de Ramsés, los relieves de los interiores de los templos, la escultura del escriba sentado, la Cabeza de Nefertiti, la Máscara funeraria de Tutan Kamón.

GRECIA

Se basa en las líneas simples y graciosas, esa perfecta proporción y simetría, esa fuerza y serenidad que caracterizan a la arquitectura y la escultura griegas. El arte griego fue sentido y creado a la medida humana, no sólo porque casi todos los temas fueron humanos sino porque se hizo el hombre la medida de todas las cosas. El concepto de belleza lo ocupaba el cuerpo humano. Utilizaban la composición, armonía, y sobresalieron en escultura, trabajando principalmente en mármol blanco. Otra actividad era la cerámica de jarrones, vasijas, etc. En su arquitectura utilizaron el estilo dórico, jónico y corintio. Emplearon también los colores, tanto en su escultura como en su arquitectura, si bien el tiempo ha hecho desaparecer los rojos y azules y otros colores brillantes con los cuales retocaban sus obras. Se considera como la máxima obra arquitectónica al Partenón de la Acrópolis en Atenas, así como también cientos de templos que hay en el Egeo y teatros como el de Epidauro. En escultura podemos citar el Discobolo de Mirón, el Doríforo de Policleto, la victoria de samotracia y la Venus de Milo. También podemos mencionar la cerámica roja y negra. Dentro de los principales exponentes se encuentran Fidias, Praxíteles, Policleto, Mirón, Calícrates.



ROMA



Fueron un pueblo de pastores que se dedicaron a la agricultura y la guerra, conquistando todas las regiones alrededor del Mediterráneo. Nos legaron el sistema de gobierno conocido como república, el senado y el derecho así como la escritura llamada latina. La caída de Roma marca el fin de la edad antigua. Su arte se basó en esculturas de autorretratos bustos y figuras de animales. La arquitectura consistía en obras públicas, lugares de reunión social, civil y religioso como templos, las tumbas, los teatros, los anfiteatros, circos, acueductos, baños de agua caliente y fría, masaje y vestidores, arcos del triunfales, mercados, basílicas, hipódromos, casas multifamiliares, etc. Entre sus obras están El coliseo, Arcos del triunfo

como el de Séptimo Severo o el de Tito, columnas como la de Trajano, Las termas de Caracalla, y el panteón de Agripa, así como algunas esculturas como la de Augusto de Prima Porta.

BIZANTINO



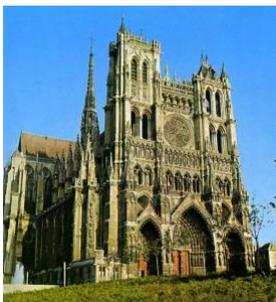
Herencia Grecolatina con influencia oriental (persa), se desarrolla desde el siglo V. El arte de la época se caracteriza por su gran misticismo que inundaba los espíritus de una Fe ciega; se construyeron enormes construcciones basilicales, multitud de monumentos religiosos, predominaba la penumbra en Iglesias, esplendores dorados en sus mosaicos y en los muros enigmáticos símbolos que ponían en evidencia el poder absoluto de la iglesia y del imperio. En la arquitectura, predomina la bóveda, y la cúpula pero abundan en la decoración elementos griegos, sirios, egipcios y persas. La creación de la basílica con cúpula adquirió significación cósmica. En la escultura lo más logrado fueron las decoraciones vegetales y figuras de alto relieve. Las obras de talla de marfil constituyeron un arte muy importante. El arte de las miniaturas para la decoración de libros fue casi nacional. En pintura lo simbólico se convierte en icono. Generalmente los edificios bizantinos de categoría van revestidos de frescos y mosaicos. Ejemplos de estos son la basílica de San Apolinare en Classe; las basílicas con cúpula, como la de Santa Sofía en Constantinopla; Las iglesias de plantas en cruz griega, que aparecieron en el siglo IV, como la de los Santos Apóstoles en Constantinopla y por último, Las Iglesias de planta concéntrica, a las que corresponde el baptisterio de San Vitale, en Ravena, San Marcos en Venecia.

ROMÁNICO



El Románico tuvo sus brotes en Italia, la Galia, España, la Germania del Rin y parte de Britania. El arte de este período abarca los siglos XI y XII y queda ligado a un sentimiento opresivo por parte de la iglesia. En pintura hay frescos con proporciones geométricas no naturales. En el arte románico la pintura y escultura estaban al servicio de la arquitectura. Sus figuras carecían de movimiento y tendían al alargamiento de las formas y exageración de las figuras. Principalmente utilizados los vitrales y mosaicos. Las figuras son rígidas, tienen un gesto imperativo, inevitable, dogmático, que se tiene que aceptar sin discusión. Los pliegues de los ropajes caen rígidos, paralelos, para acentuar más este gesto. Su arquitectura se caracterizaba en volumen y dureza el arco de medio punto, predominio del macizo sobre el vano, la bóveda o cañón de arista y el contrafuerte, como elemento de sostén vital: el pilar, torre campanario y el claustro (monasterio y fortaleza, arquitectura para guerra.), las cornisas son antropomorfas o zoomorfas. Como ejemplo de este arte está, la Iglesia de Nuestra señora la Grande en Poitiers, Francia; San Climent de Taüll en España o la célebre catedral de Pisa, Italia, con su torre inclinada o la catedral de Maguncia por mencionar sólo algunas.

GÓTICO



Surge en Francia, y después se extiende a Inglaterra, Alemania, España y débilmente a Italia. La época gótica comprende los siglos XIII, XIV, XV y marca la etapa final de la Edad Media. El gótico se caracteriza por el llamado estilo Flamígero o Florido, estilo afiligranado, sumamente decorado y ornamentado que se recreaba en sus propias formas y cuyas ondulaciones recuerdan las de una llama. Todo el edificio parece agitado, turbulento, en tremenda vibración como si estuviera el edificio bordado de piedra. Las figuras cobraron vida; parecían moverse y mirarse entre sí. La arquitectura se caracterizó por arcos ojivales, los ventanales eran más lumínicos o claros, se utilizaron vitrales. Este estilo es menos pesado que el Románico. En Francia las catedrales de Notre Dame de París, Chartres, Reims, y en España la de Burgos.

RENACIMIENTO

Se conoce con el nombre de Renacimiento a la tendencia a volver hacia la cultura y el pensamiento griego y romano antiguo. El proceso de renacimiento se desarrolló en Italia durante los siglos XIV, XV y XVI d. C. En ésta época se suscitan las tres invenciones más grandes: La brújula, la pólvora y la imprenta.

Se crea la perspectiva para la profundidad y el claroscuro para el volumen. Después de siglos de representación simbólica, los artistas comenzaron a estudiar la naturaleza y a trabajar con modelos vivos. La escultura y demás artes plásticas adquirieron un nuevo sentido, gracia, armonía y belleza; en esta época, se sucedieron los descubrimientos y se renovaron los métodos técnicos, como las leyes de la perspectiva y el procedimiento para pintar al óleo. Al centro del arte se coloca nuevamente el hombre pero como un ser con defectos y virtudes, ya no como en la antigüedad, como centro del universo.

Entre las principales obras se encuentran *La flagelación* de Piero de la Francesca; *El nacimiento de Venus* y *la primavera* de Boticelli. *La virgen de las rocas*, *La última cena*, *La Gioconda* y *Mujer con armiño* de Leonardo Da Vinci; *La creación*, *El David*, *La piedad* de Miguel Angel; *retrato de Carlos V* y *Asunción de la Virgen* de Tiziano; *La escuela de Atenas* y *la Madona y el gran Duque* de Rafael, *Entierro del conde de Orgaz* de el Greco; *Adán y Eva* de Durerro; *Cúpula de Santa María de las Flores* de Brunelleschi; *el Templete de San Pedro* de Bramante; *Santa María la Nueva* de Alberti, entre otros.

BARROCO

Surge entre los siglos XVII y XVIII principalmente en Italia y después al resto del mundo. Es una contrarreforma de la iglesia respecto a la reforma del Renacimiento, esto lo hace con el fin de volver a tomar el poder y atraer a lo fieles a ella nuevamente.

En la arquitectura se liberan de la geometría elemental y la simetría, existe exhuberancia ornamental, columnas salomónicas, el mármol policromado, sobre salen las espirales y las curvas, la saturación de elementos en el plano visual, predomina la curva sobre la recta, en la pintura, la composición se hace más compleja, se nota el movimiento y se acentúa vigorosamente con los contrastes del claroscuro, se realizan grabados, retratos e inclusive caricaturas de personajes, paisajes, temas que a la gente les podía interesar, cuadros de la vida cotidiana.

Éxtasis de Santa Teresa y *el Baldaquino de San Pedro* de Bernini, *Baco adolescente* y *el Santo entierro* de Caravaggio; *Judith y Holofernes* de Artemisa Gentileschi; *La inmaculada Concepción* de Esteban Murillo; *El Martirio de San Bartolomé* de José de Ribera, *Las meninas* y *la Venus del espejo* de Velásquez; *La piedad* de Annibale Carracci; *Alegoría de los frutos de la paz* de Rubens; *La Ronda* y *La lección de Anatomía* de Rembrandt; *El columpio* de Fragonard. En arquitectura *La columnata de San Pedro*, *Santiago de Compostela*, *El palacio de Versalles*, y la mayoría de las Catedrales que se levantaron en América durante la colonia.



NEOCLASICISMO

A finales del siglo XVIII surge el estilo del neoclásico que se apegaba a los convencionalismos del arte, rompe con el barroco porque es el arte que representa a la burguesía y el barroco pertenecía a la aristocracia y clero, se regresa a lo clásico griego y romano en ese tiempo se descubren las ruinas de Pompeya y Herculano. Predomina la línea recta sobre la curva, las obras son sobrias y austeras, se basan en lo figurativo e imitativo y tienen un dominio de la representación naturalista, los temas son paganos y heroicos. El trabajo artístico es académico donde se dictan reglas para pintar.

Dentro de las obras neoclásicas tenemos en arquitectura *el Capitolio*,. En pintura *Psique y Eros*, de Francois Gérard *La gran bañista* de Jean Auguste Dominique Ingres, *Juramento de lo Horacios*, *Rapto de las Sabinas*, *retrato ecuestre de Napoleón* Jacques Louis David, entre otros.

ROMANTICISMO

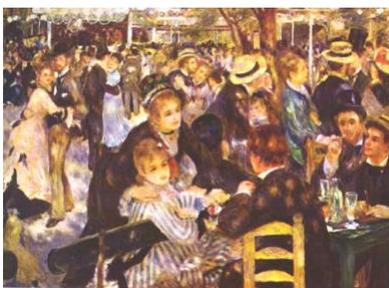


A finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX sucedieron 2 hechos muy importantes uno es la revolución francesa de 1789 y otro es la revolución industrial de 1850. La Revolución Francesa dio un impulso enorme al interés por la historia y a la pintura de asuntos heroicos. Este tipo de pintura es sumamente importante dentro de la ruptura de la tradición por que el artista se sintió con la libertad de plasmar sus visiones sobre el papel.

Existe una ruptura con la tradición ya que los románticos se rebelaban contra los convencionalismos del neoclásico, existe una exaltación del sentimiento, nostalgia por el pasado, se tocan temas históricos y de movimientos sociales, así también se evade la realidad ya que se ilustran temas de brujas y fantasmagóricos, existe una valoración de las culturas medievales y civilizaciones exóticas (Oriente y África principalmente), Surge el concepto de exposición en donde la gente concurría a admirar obras de arte.

Ejemplos de esta corriente son la *Libertad guiando al pueblo* y *La balsa de medusa* de Eugenie Delacroix, *Los Caprichos*, *La Maja desnuda*, *El fusilamiento del 3 de mayo* de Francisco de Goya, *Baño turco* de Ingres, *El viajero frente al mar* de Caspar David Friedrich. Otros autores son William Blake, William Turner, John Constable.

IMPRESIONISMO



En el siglo XIX se inventa la fotografía, la cual estuvo a punto de desposeer a la pintura de sus fines utilitarios, pues los pintores eran los únicos que podían captar la belleza de una rosa o la imagen de alguien para siempre. Este estilo surge en París en 1860, con un grupo de pintores que gustaba salir a pintar a la luz del día, argumentaban que a la luz del sol, los colores se veían realmente como eran, además existían interesantes contrastes y brillos. Ellos descubrieron que al contemplar la naturaleza no se ven los objetos con colores propios, si no que es una mezcla de tonos que se combinan en nuestros ojos. La coloración es pura ilusión; la única fuente creadora de colores es la luz. Si no hay luz no hay color ni forma.

En éstas obras se representaban escenas cotidianas que a simple vista parecían simples manchas de colores. El procedimiento de estas pinturas eran trazos rápidos y yuxtapuestos, en los cuales se debía depositar el

pigmento directamente sobre la tela en rápidas pinceladas; se preocupaban menos de los detalles que del efecto general del conjunto.

Entre las obras más importantes están *Impresión al amanecer* de Monet, *Almuerzo sobre la hierba* de Manet, *La clase de Danza* de Degas, *El tren* de Monet, *Le Moline de Galette* de Renoir, *Los girasoles* de Van Gogh, *Los jugadores* de Cezane, *Dos mujeres tahitianas* de Gauguin, *La toilette* de Henri Toulouse Lautrec, *El pensador* de Rodin.

VANGUARDIAS DEL SIGLO XX

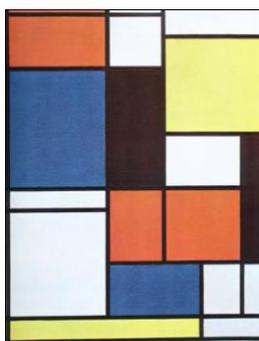
Se conoce con el nombre de Vanguardias al movimiento artístico desarrollado durante la primera mitad del siglo XX. Este movimiento está formado por varias corrientes con características particulares y no dejan de estar influenciados entre sí, debido a la búsqueda de los artistas de aquel tiempo para encontrar una nueva estética acorde a las condiciones históricas del momento que estaban viviendo. Los artistas de este período incurrieron por lo tanto en más de una de estas corrientes, por lo tanto resulta importante aclarar que algunos autores pueden aparecer en varias corrientes. También resulta indispensable mencionar que estas corrientes son contemporáneas unas de otras y que muchas de ellas pueden durar unos pocos años o periodos más prolongados en los que van a sufrir una evolución. Lo más importante de este movimiento es el rompimiento con el academicismo establecido y la estética tradicional, así como también la búsqueda y la experimentación que sentará las bases del arte posmoderno así como la pluralidad y la interdisciplina dentro de la obra artística.

Brevemente se mencionaran las características de los más sobresalientes:



CUBISMO.

Es el movimiento más importante del siglo XX, surge en Francia, 1906 en el cual se propuso una nueva espacialidad, que consiste en un espacio imaginario creado por la razón y la percepción. El artista buscó moverse hacia el interior y el exterior de un objeto, el problema no era ya representar un objeto en un espacio determinado, sino darle una simultaneidad de visiones reduciéndolo a sus elementos geométricos. Así el mundo fue contemplado fragmentariamente y de manera simultánea desde muchos puntos de vista, y no de una manera total desde una sola perspectiva. El cubismo como corriente artística surge en 1907 con la presentación del cuadro de Picasso *Las señoritas de Avignon*, pero además Picasso fue un artista muy prolifero que creó obras como *Los tres músicos*, *La musa*, *El alba* y una de las más importantes por su carácter político y su sentido de denuncia de las injusticias cometidas por los alemanes durante la guerra civil española: *El Guernica*. También podemos mencionar *Jarras periódico y botellas* de Juan Gris, *El portugués* de George Braque y *Desnudo bajando la escalera* de Marcel Duchamp.



ABSTRACTO

El arte abstracto es una tendencia artística moderna, creada por Kandinsky en 1910, que se caracteriza porque en la pintura, o en la escultura, “no hay nada representado”. El abstraccionismo rechazó la representación objetiva y convencional, ya que el arte abstracto no contiene ninguna referencia a objetos reconocibles, siendo su referencia la pintura misma, la obra en sí, sus líneas, sus colores y sus formas, es decir que el lenguaje de la obra de arte se pudiese comprender desde sus elementos de composición como el color, la línea o el gesto expresivo. Los artistas de este movimiento al eliminar la representación figurativa creían alcanzar un lenguaje puro que se comprendería mediante las emociones,

Entre los principales representantes está Vasili Kandinsky que pintó una serie de cuadros que se titulaban *improvisación* y agregaba un número consecutivo para cada cuadro, además tiene otras obras como *Zigzag blanco* y *Con mancha roja*; de Piet Mondrian se pueden mencionar *Tableau II* y *Composición* y de Casimir Malevich *Suprematismo 417*.



FAUVISMO

Se desarrolla en Francia 1905 significó ante todo la total liberación del temperamento y del instinto. Los fauvistas deseaban trasladar las sensaciones al lienzo con la mayor brutalidad. Interesados en expresar su interioridad a través de la organización del color, rechazaron la razón y el intelecto. Pero por otro lado podían expresar sus obras como ingenuas o como borrones de niño pero igualmente agresivas en su color.

Algunas obras son *La roya verde*, *La danza* y *El lujo* de Henry Matisse; *El estanque* y *Las riberas del Sena* de André Derain; *El puente de Chateau* y *La calle de Marly le Roi* de Vlaminck son algunos ejemplos de esta corriente.



EXPRESIONISMO

Nace dentro del escenario de la primera guerra mundial, en Alemania 1905 y 1925 sobre una base de protesta y crítica se distinguió por buscar un mundo de estados emocionales, psicológicos y descubrir mundos interiores, a base de nuevos símbolos de colores fuertes y formas distorsionadas, propuso un arte que surgiera de la experiencia emocional de la realidad, con el fin de despertar la conciencia del hombre.

Una de las obras que mejor representa el sentir de los artistas de esta corriente es *El grito* de Eduard Munch, de este mismo autor está la *Madona* y *El día siguiente*; *Máscaras*, *Santa María egipciaca* y *Danza del becerro de oro* de Emil Nolde; *La guerra* de Marc Chagall; *Muchacha con sombrilla oriental* de E. Ludwig Kirchner por citar solo algunas. *Entre otros Exponentes están* Franz Marc (1880- 1916), Paul Klee (1879-1940)

y Wassil Kandinsky (1866- 1944).

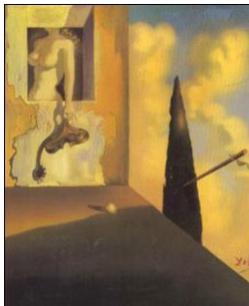


DADÁ

Nace en Zürich, 1916, en el Cabaret Voltaire, lugar de reunión de poetas, músicos y pintores en su mayoría exiliados de guerra. Su cabeza fue Tristán Tzara. Convertido en un verdadero movimiento que buscaba destruir toda imagen y concepto previos al arte, se dedicó a negarlo mediante la expresión de su nuevo sentir y su nuevo ser en el mundo en formas nuevas, que llegaron hasta lo absurdo, lo obsceno y lo blasfemo. Se buscaba un arte elemental que salvara a la humanidad de la locura de su tiempo. El dadá significó ricas fuentes de espontaneidad, fantasía e invención formal en su necesidad de contactarse con las más profundas raíces y verdaderos orígenes del hombre, de manera que dejó su impronta en el arte de su tiempo, y sentó las bases para el arte del siglo XX.

Entre sus representantes está Francis Picabia, Marcel Duchamp con *Porta vasos*, *Urinario (Ready-made)*, *La Gioconda con bigote y barba*,

Corte con cuchillo de cocina, collage de Hannah Höch y *El espíritu de nuestro tiempo*, figura tridimensional de Raoul Hausmann.



SURREALISMO

Surge en España 1924. Frente al impulso de destrucción de los dadaístas, nace el surrealismo como alternativa artística a la tradicional. Su propósito es liberar al mundo de lo pulsional y sumergirlo en lo onírico, en lo inconsciente. Estas teorías ya habían sido estudiadas en el Psicoanálisis de Sigmund Freud. Sueños y deseos son pues el material favorito del surrealismo. Las imágenes surrealistas operan a través de la contradicción, de ahí el gusto por las imágenes dobles o invisibles, es decir aquellas que pueden leerse de manera distinta según como se les mire.

Algunas obras son *La persistencia de la memoria*, *Mesa al sol* y *Venus de Milo con cajones* de Salvador Dalí; *Manía de grandeza* y *El terapeuta* de René Magritte; *El bello*

pájaro y *Muchacha* de Joan Miró.



FUTURISMO

Un movimiento artístico contemporáneo del cubismo, surge en Italia en 1903 y está bajo la dirección del poeta y dramaturgo Filippo Tommaso Marinetti. Los futuristas admiraban el movimiento, la fuerza, la velocidad y la potencia de las formas mecánicas, y en sus obras buscaron sobre todo incluir la sensación dinámica del movimiento. También se puede apreciar como parte de la temática de estos artistas los movimientos sociales que caracterizaron el inicio del siglo XX.

Algunas obras son *Dinamismo de un Perro* y *La fuerza de un puñetazo* de Giacomo Balla; *Riña en la galería* y *Formas únicas en la continuidad del espacio* de Umberto Boccioni; *Dinamismo de una bailarina* y *La danza de pan pan* de Severini; *Funeral de Galli* de Carlo Carrá.

ESTILOS POSMODERNISTAS

41

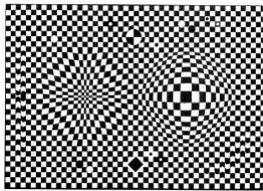


ARTE POP

Surge a mediados de la década de 1950 en Inglaterra y casi de inmediato en los Estados Unidos y de allí al resto del mundo. El artista se acerca a la cultura popular, a la gran ciudad y examina los objetos que nos rodean, las actitudes que nos configuran y la realidad de a cual todos participamos. El arte pop se nutrió de las imágenes del consumismo, de imágenes tomadas de los medios de comunicación y publicitarios y del cine estadounidense de acción, de sus ídolos populares, de las tiras cómicas, de los letreros de anuncios. A su vez, devolvió al hombre cotidiano una imagen de sí mismo y de su mundo como algo que valorar. El arte pop fue una actitud que

matizó la vida de una generación e incluyó a todas las artes y mezcló unas con otras.

Algunas obras son: *Cuatro latas de sopa Campbell's*, *Serigrafía de Marilyn Monroe*, *Elvis Presley*, de Andy Warhol, *Comics* de Roy Lichtenstein.



OP ART

Las posibilidades expresivas de la luz y del movimiento son tema principal de las artes visuales de la década de los 70's. Los pintores investigan la manera de relacionar con la visión el color, las líneas y la luz, creando efectos ópticos. Se basaban en los aspectos puramente formales renunciando a cualquier participación emotiva, buscando sólo el efecto óptico. Consideraban que el arte es un fenómeno que sólo afecta la visión.

Explotan los fenómenos ópticos conocidos como la tendencia del ojo a producir imágenes latentes al ser sometido a contrastes muy brillantes de blanco y negro y a la yuxtaposición de ciertos tintes.

Sobresalen artistas como Naum Gabo, Antoine Pevsner, y obras como *Capello*, *Metagalaxia* de Victor Vasarely, *Cresta* de Bridget Riley.



ARTE CINÉTICO

El término se afianza en un sentido amplio referido al movimiento real y virtual. El arte cinético en sentido estricto se refiere a la introducción del movimiento real-espacial como elemento plástico determinado. La existencia de éste como determinante distingue claramente estas obras de toda posibilidad de alusión histórica.

Esto quiere decir que son obras que a pesar de estar estáticas pueden moverse y pueden ser de dos o tres dimensiones. Se rigen por puntos de equilibrio, cables y pesos diferentes.

Se distinguen obras como *Antenas con puntos rojos y azules*, *Pez blanco y negro* de Alexander Calder.



HIPERREALISMO

El hiperrealismo es un género de pintura y escultura que se asemeja a la fotografía. El hiperrealismo es considerado un avance del fotorrealismo por los métodos utilizados. El término se aplica a un movimiento y estilo de arte independiente que surge en Estados Unidos y Europa a finales de 1960 y a principios de 1970. El término *hiperrealismo* también es aplicable a la escultura y los cómics. También se llama *superrealismo* y pintores como Richard Estes, Denis Peterson, Audrey Flack y Chuck Close trabajaron a menudo partiendo de fotografías para crear pinturas que parecían ser fotografías. En escultura, una característica es la monumentalidad.



ARTE CONCEPTUAL

A finales de los 80, los artistas combinan el mundo subjetivo de la creatividad con la realidad histórica y social, produciendo arte que analiza el valor de los signos o la realidad de los conceptos. Las referencias culturales son parte fundamental de las imágenes surgidas en los 80. El arte conceptual es pariente directo del dadaísmo, por lo cual su objetivo es descontextualizar objetos, existe una estrecha relación entre el artista, la obra y el espectador. El arte conceptual hace a un lado el objeto como tal y daba prioridad a la idea o concepto. Así el objeto tenía un cambio en sus funciones y hacia uso de las metáforas. Dentro del arte llamado conceptual podemos ubicar diferentes estilos y obras como son

Land art o arte de la tierra donde el artista ya no le es suficiente un lienzo para su obra sino ocupa la naturaleza misma como soporte para su obra; el *arte póvera* o *arte pobre*, el cuál manipula diferentes materiales económicos y reciclados con el fin de expresarse con lo más básico; *arte minimal* éste arte tiene un lema mínimos elementos máxima expresión, es decir utilizar lo mínimo de recursos para representar lo que se quiere, *hiperrealismo* El *hiperrealismo* surgió íntimamente ligado con el pop art, recogiendo el gusto por los temas referentes a una sociedad de consumo y al incorporar en la obra un cierto tono de ironía.

MURALISMO EN MÉXICO

Orozco, Rivera y Siqueiros



El muralismo mexicano fue un movimiento artístico que se desarrolló después de la revolución mexicana, ligado estrechamente a los movimientos sociales, así como al marxismo y al socialismo. Estaba dirigido sobre todo a las clases trabajadoras y buscaba crear en ellas una conciencia de clase y una visión

crítica de la sociedad, por un lado, y por otro definir la identidad nacional a partir de las raíces indígenas y los acontecimientos históricos que dieron forma a la nación.

Como antecedentes de este movimiento plástico podemos considerar la obra del artista **Gerardo Murillo** conocido como el **Dr. Atl**, quien afirmaba que el arte mexicano debería reflejar el estilo de vida nacional. Otro antecedente importante fue la obra del artista gráfico **José Guadalupe Posada**, quien hacía grabados con un contenido político muy crítico acerca de las enormes diferencias sociales de la época inmediatamente anterior a la revolución mexicana.

El Muralismo mexicano recibió también influencias del movimiento vanguardista que se había desarrollado en Europa sobre todo de la corriente conocida como expresionismo.

Estas características hicieron del muralismo mexicano un movimiento artístico moderno de carácter nacionalista que se proyectó internacionalmente y fue reconocido como una pieza importante dentro del arte universal.

Sus principales exponentes fueron:



Diego Rivera



José Clemente Orozco



David Alfaro Siqueiros

Además de estos pintores, destacaron dentro del movimiento muralista artistas como Rufino Tamayo, Federico Cantú, Fermín Revueltas, Pablo O'Higgins y el arquitecto Juan O'Gorman entre otros.

Las obras más importantes de este movimiento se encuentran plasmadas en muchos edificios públicos ya que, a partir de los años veinte y como consecuencia del fin de la revolución mexicana, se crearon las instituciones nacionales y sus edificios se convirtieron en el espacio público por excelencia en el que se pudieron plasmar las obras de los muralistas de acuerdo con los principios que ellos sostenían, llevar el arte al pueblo para inculcar la historia, definir la identidad y promover las ideas revolucionarias.



Su culminación se ve alcanzada en una de las obras más importantes de aquellos años: la construcción de la Ciudad Universitaria en la que participaron los más sobresalientes artistas y arquitectos mexicanos, dando lugar al Movimiento de Integración Plástica, único en el mundo.

Las obras principales las podemos encontrar en los siguientes edificios:

- Palacio Nacional, murales de Diego Rivera
- Antiguo Colegio de San Ildefonso, murales de Diego Rivera, José Clemente Orozco, Fermín Revueltas, Fernando Leal, Ramón Alva
- Palacio de Bellas Artes, murales de Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Jorge González Camarena, Rufino Tamayo, Manuel Rodríguez Lozano, Roberto Montenegro
- Secretaría de Educación Pública murales de Diego Rivera, Adolfo Best, Cirilo Almeida Crespo, David Alfaro Siqueiros, Roberto Montenegro y Amado de la Cueva
- Castillo de Chapultepec, murales de Juan O 'Gorman, David Alfaro Siqueiros, Jorge González Camarena y Antonio González Orozco
- Biblioteca Central en Ciudad Universitaria, mural en mosaico de Juan O 'Gorman
- Ciudad Universitaria, murales de Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, José Chávez Morado, Francisco Eppens y Juan O 'Gorman
- Suprema Corte de Justicia, murales de José Clemente Orozco
- Hospicio Cabañas en Guadalajara, murales de José Clemente Orozco
- Polyforum Cultural Siqueiros, murales de David Alfaro Siqueiros



Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central
Diego Rivera



El hombre controlador del universo
Diego Rivera



Ciudad prehispánica de México Tenochtitlán
Diego Rivera



La trinchera
José Clemente Orozco



Miguel Hidalgo
José Clemente Orozco



Reforma y la caída del Imperio
José Clemente Orozco



Del porfirismo a la Revolución
David Alfaro Siqueiros



La nueva democracia
David Alfaro Siqueiros



Tormento de Cuauhtémoc
David Alfaro Siqueiros

José Guadalupe Posada, Leopoldo Méndez.
El grabado en México



El grabado es una técnica de impresión que consiste en dibujar una imagen sobre una placa de algún material rígido, llamada matriz, donde se deja una huella que después alojará tinta y será transferida por presión a otra superficie llamada soporte. Tiene sus orígenes en la China del siglo VIII, donde se utilizaban placas de madera para realizar las impresiones de textos budistas.

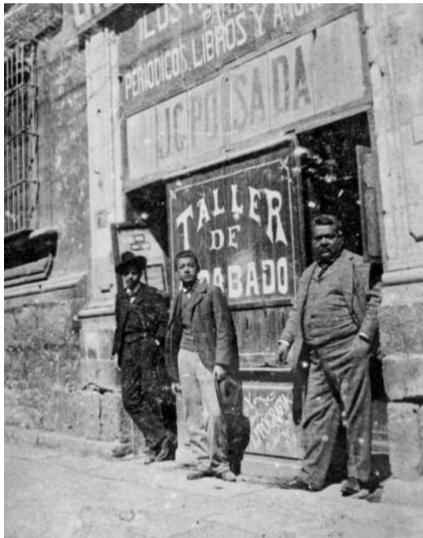
47

Posteriormente se desarrolló también en Europa durante el renacimiento, alrededor del siglo XV, donde se crearon nuevas técnicas cada vez más eficientes en las que se usaban placas de metal. En el siglo XVIII se desarrolló la litografía, una técnica que permitía el uso de varias tintas.

En México el grabado se desarrolló sobre todo durante el siglo XIX, a través de medios periodísticos en los que se criticaba regímenes políticos como el de Antonio López de Santa Anna o el de Porfirio Díaz.



JOSÉ GUADALUPE POSADA



Uno de los grabadores más importantes de aquella época fue José Guadalupe Posada, quien se hizo célebre por sus grabados y litografías políticas, en las que satirizaba al gobierno y la sociedad del periodo Porfirista y los primeros años de la Revolución Mexicana.

Posada nació en Aguascalientes donde estudió en la Academia Municipal de Dibujo para posteriormente trabajar en un taller litográfico en el que aprendió el

oficio. Después se mudó a León Guanajuato donde se dedicó a la litografía comercial para después poner su propio taller. En esa misma ciudad impartió clases en la Escuela de Instrucción Secundaria donde enseñaba la técnica de litografía.

A finales de 1888 se trasladó a la Ciudad de México donde aprendió nuevas técnicas y se dedicó a la ilustración y a la caricatura política en diversos medios. Su obra retrata la decadencia del régimen porfirista haciendo una aguda crítica a las diferencias sociales y los abusos del gobierno. Sin embargo también retrató muchas escenas costumbristas y episodios de la vida cotidiana del país, manejando mucha sátira a través de sus calaveras y calacas. A pesar de que fue un gran artista su obra fue reconocida muchos años después de su muerte, gracias a la difusión que hizo de ella el artista plástico Diego Rivera.



LEOPOLDO MÉNDEZ

Leopoldo Méndez es considerado uno de los grabadores más importantes del México del siglo XX. Se formó en la Academia de San Carlos donde conoció a grandes artistas que fueron sus profesores. Su formación artística estuvo ligada a movimientos sociales y una postura política de izquierda. Formó parte del grupo de los Estridentistas y más adelante se



49



unió al Partido Comunista Mexicano, donde militó por algunos años para después alejarse y formar el Partido Popular Socialista de México. Fue merecedor de la beca Guggenheim, por lo que vivió un tiempo en Nueva York. Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, viajó a la Unión Soviética donde tuvo la oportunidad de ver el socialismo en la práctica.

Fue un artista que se preocupó por hacer llegar a las masas el arte y difundir las artesanías y el folclor nacional. Sus trabajos reflejan su pensamiento político, así como la promoción de los ideales de la revolución mexicana y un fuerte rechazo hacia el fascismo de los años treinta.

Fue un artista que se preocupó por

hacer llegar a las masas el arte y difundir las artesanías y el folclor nacional. Sus trabajos reflejan su pensamiento político, así como la promoción de los ideales de la revolución mexicana y un fuerte rechazo hacia el fascismo de los años treinta.



Aunque es reconocido como grabador, también incursionó en otras actividades plásticas como la pintura, el diseño y la creación de gráficos para algunas películas de la época de oro del cine nacional. Su obra refleja la realidad del México contemporáneo posterior a la revolución mexicana, en el que se enfatizan las demandas sociales de la clase obrera y campesina. A pesar de que su obra es muy realista, incorporó en ella elementos de las vanguardias que estaban en su apogeo en aquellos años. Se le considera el sucesor de José Guadalupe Posada.



ACTIVIDAD 1. MAPA MENTAL

Realiza una línea de tiempo en donde de manera cronológica organices las corrientes artísticas vistas en el marco teórico de la unidad, distingue las edades en que se desarrollan, nombre de los estilos pictóricos, las características, principales obras y artistas. No olvides poner imágenes.

ACTIVIDAD 2. CUESTIONARIO UNIDAD III

En una hoja blanca con tu nombre y número de cuenta, contesta correctamente las siguientes preguntas. Reflexiona sobre estas preguntas, si puedes responderlas es que está claro el conocimiento en esos aspectos, si no lee otra vez los conceptos teóricos.

1. Menciona las tres principales disciplinas que son consideradas artes plásticas e ilústralas.
2. ¿Qué finalidad tenían las pinturas rupestres?
3. ¿Cuáles son las categorías estéticas vistas en esta guía?
4. ¿Cuáles son las tres corrientes artísticas que surgieron en la Edad Media?
5. ¿Qué descubrimientos e innovaciones, respecto a la Expresión Gráfica surgen en la Edad Moderna?
6. Menciona 3 artistas del renacimiento.
7. ¿Cuáles son las características del arte Barroco?
8. Menciona 2 grabadores mexicanos.
9. Menciona tres muralistas mexicanos
10. ¿En qué consiste el estilo del expresionismo?



ACTIVIDAD 1. BUSCA UN EJEMPLO DE CADA CATEGORÍA ESTÉTICA Y PÉGALAS EN UNA HOJA DE BLOCHE MARQUILLA, MENCIONA POR QUE LAS SELECCIONASTE.

Ejemplo:



ACTIVIDAD 2. DIBUJA EN UNA HOJA DE BLOCK MARQUILLA UN FRAGMENTO DE ALGÚN MURAL QUE TE HAYA GUSTADO Y PINTALO CON LÁPIZ DE COLOR O ACRÍLICO. Observa el ejemplo:



ACTIVIDAD 3. BUSCA LA FECHA EN QUE SE ELABORARON LOS MURALES MOSTRADOS EN LA GUÍA Y MENCIONA EL LUGAR EN DONDE SE ENCUENTRAN FÍSICAMENTE. PUEDES IMPRIMIR LAS HOJAS SONDE VIENEN LOS MURALES Y COMPLETAR LOS DATOS AHÍ MISMO. Observa el ejemplo:



TÍTULO: RETABLO DE LA INDEPENDENCIA

PINTOR: JUAN O'GORMAN

FECHA: 1961

LUGAR: CASTILLO DE CHAPULTEPEC

11. ¿Cuál es el canon de proporción clásico de la figura humana?
A) 8 ½ cabezas B) 8 cabezas C) 7 cabezas
12. ¿Cuál es el canon de proporción de la cabeza humana?
A) 6 partes B) 2 partes C) 3 ½ partes
13. ¿Cuál es de los siguientes es un elemento conceptual?
A) punto B) Equilibrio C) color
14. ¿Cuál es de los siguientes es un elemento visual?
A) plano B) simetría C) textura
15. ¿Cuál es de los siguientes es un elemento de relación?
A) línea B) ritmo C) Forma
16. ¿Cuál de estas es un tipo de línea?
A) Angular B) Geométrica C) Gruesa
17. ¿Cuáles de las siguientes son corrientes artísticas surgidas en la Edad Moderna?
A) Románico y Gótico B) Neoclásico y Romántico C) Renacimiento y Barroco
18. Es un estilo pictórico que se basa en sueños e imágenes dobles
A) Cubismo B) Surrealismo C) Futurismo
19. ¿Quién de los siguientes es un muralista?
A) Leonardo Da vinci B) José Guadalupe Posada C) David Alfaro Siqueiros
20. ¿Quién de los siguientes es un grabador?
A) Leopoldo Méndez B) Juan O' Gorman C) Diego Rivera

AUTOEVALUACIÓN DEL EXÁMEN DE SIMULACIÓN

RESPUESTAS CORRECTAS:

1. B
2. C
3. A
4. A
5. C
6. A
7. B
8. A
9. B
10. A
11. B
12. C
13. A
14. C
15. B
16. A
17. C
18. B
19. C
20. A





FUENTES DE CONSULTA

Te proporcionamos algunas fuentes de consulta para ampliar tus conocimientos y resolver dudas.

Acha, Juan. (2000). *Expresión y Apreciación Artísticas*. México: Trillas.

Blake, Wendon. (1997). *Iniciación al dibujo*. Barcelona

Calabrese, Omar. (1993). *Cómo se lee una obra de arte*. Madrid. Cátedra.

Dondis, D. A. (2011). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona. Gustavo Gili.

Figueroa, Antonio (2000). *Historia del Arte*. México. Mc Graw Hill.

Gallego García, Raquel. (2006). *Historia del Arte, 2º bachillerato*. España. Editex, Humanidades y Ciencias Sociales/Arte.

Gombrich, Ernst. (1987). *Historia del Arte*. Madrid. Alianza.

Guillam, Scott Robert. *Fundamentos del diseño*. México. Trillas

Kandinsky, Wassily. *Punto y línea frente al plano*. México. Grupo Editorial Tomo.

Lozano Fuentes, José Manuel. (1998). *Historia del Arte*. España. CECSA.

Parramón, José Ma. *Luz y sombra en dibujo y pintura*. Barcelona Inst. Parramón

Susan, Woodford. (2011). *Cómo mirar un cuadro*. México. Gustavo Gil

Sánchez Vázquez, Adolfo. (1997). *Invitación a la estética*. México. Grijalbo.

Villegas Maciel, Carlos. (2012). *Introducción al dibujo artístico*. México CCH. UNAM

Wong, Wuicius. (2011). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. México. Gustavo Gili