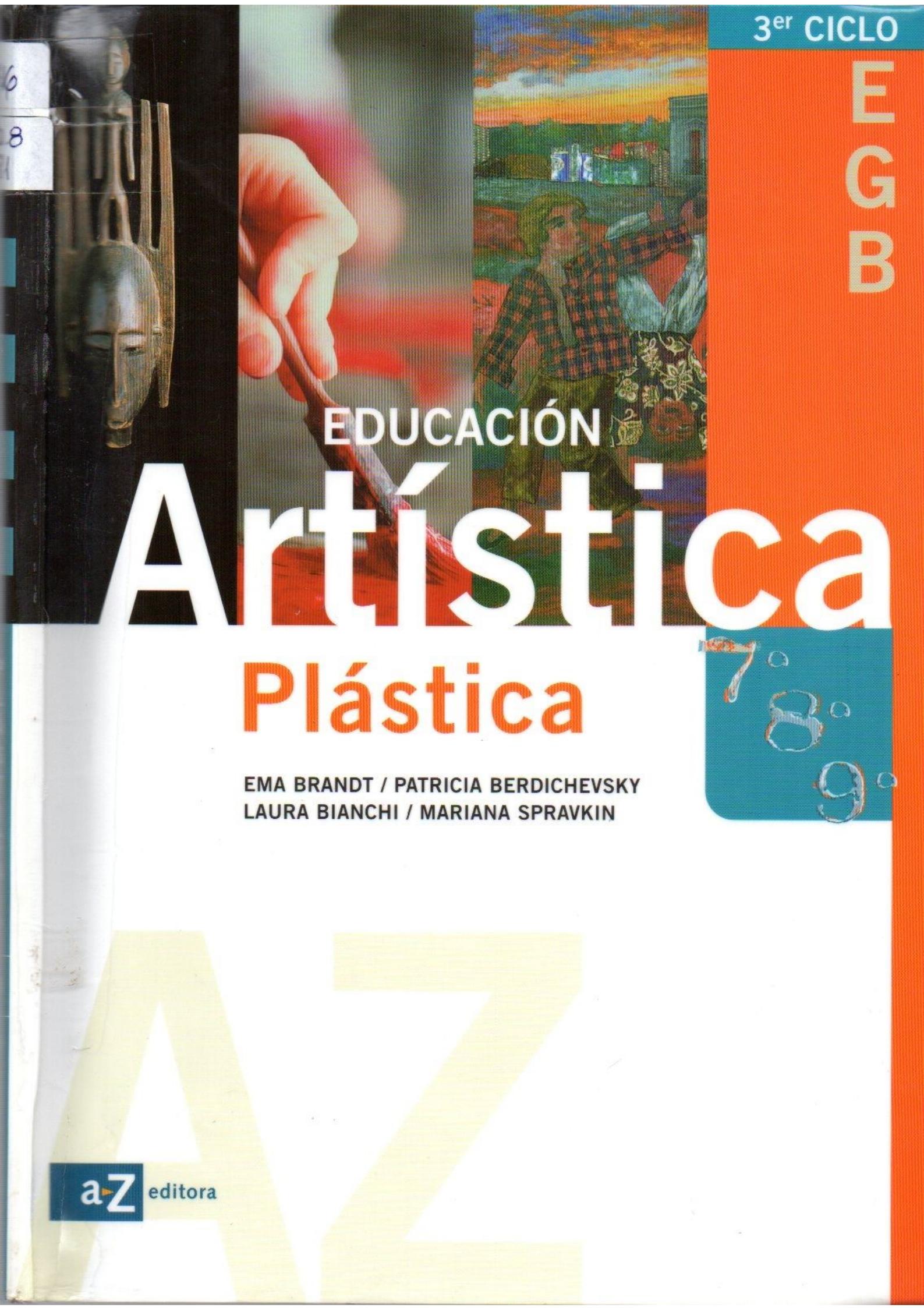


3^{er} CICLO

E
G
B



EDUCACIÓN

Artística Plástica

EMA BRANDT / PATRICIA BERDICEVSKY
LAURA BIANCHI / MARIANA SPRAVKIN



aZ editora

Concepción gráfica de cubierta e interiores:
ESTUDIO MANELA & ASOC.

Ilustraciones: Leandro Pitocco.

Fotografía: Archivo A-Z editora, Carlos Tabachnik, Marcelo Perinetti, Ignacio Corbalán, Super Stock, Image Bank Argentina, Eduardo Rey, Delgado Foto Service, Breno Quaretti, Mónica Hasemberg, Archivo General de la Nación, Juan Laguna, Fernando Calzada.

Agradecimientos: A Luis Felipe Noé y Miguel Angel Vidal, que nos permitieron generosa y desinteresadamente publicar sus obras.

A los herederos de Antonio Berni, que nos permitieron generosa y desinteresadamente publicar *La gallina ciega* (1973).

A Rodolfo Fiadone, César Lozano, Adriana Lauría, Enrique Llambías, Mariana Alievi, Matilde Grant, Juana y Cristina Torralladona y Eduardo Rey.

Al Museo de Arte Moderno del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

A Walt Disney Pictures.

A nuestras familias.

Y a nuestros hijos: María Sol y Rocío; Juan Manuel y Diana; Lucía, Julián y Mariano; María y Silvana.

1a. edición: febrero de 1998

2a. edición: marzo de 1999

© A-Z editora S. A.
Paraguay 2351 (1121)
Buenos Aires, Argentina
Tel.: (01) 4961-4036 y líneas rotativas
Fax: 4961-0089

Libro de edición argentina.
Hecho el depósito de ley 11.723
Derechos reservados.

ISBN: 950-534-448-1

3^{er} CICLO

E
G
B

EDUCACIÓN

Artística

Plástica

EMA BRANDT / PATRICIA BERDICEVSKY
LAURA BIANCHI / MARIANA SPRAVKIN



Índice



EL MUNDO DE LAS IMÁGENES

Unidad 1

IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES:	
EL DIBUJO	14/15
EL DIBUJO	16
¿Qué es el dibujo?	17
Las formas	18
Dibujo, pintura... un límite difícil	21
El dibujo: su resolución	23
El dibujo y la perspectiva	25
MATERIALES Y HERRAMIENTAS PARA DIBUJAR	26
El lápiz	27
El marcador, el rotulador, la fibra	27
La tinta	28
Las tizas	29
Los crayones	29
Las carbonillas	29
Los pinceles	30



Unidad 2

14/15
16
17
18
21
23
25
26
27
27
28
29
29
30

IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES:

LA PINTURA	32/33
LA PINTURA	34
¿Qué es pintar?	35
El color en la pintura	35
¿Qué es el color?	38
Colores primarios	40
Colores secundarios	40
Acromáticos	40
Círculo cromático	41
Gamas armónicas	42
Colores complementarios	43
Colores cálidos y fríos	44
Diferentes funciones del color	44
El color y la descripción de la realidad	45
El color y la representación	
de las formas tridimensionales	46
El color y la expresión	
de emociones y sensaciones	48
El color puede utilizarse simbólicamente	49
¿Con qué pintamos?	52
MATERIALES	52
Pinturas	53
Pintura al fresco	54
Pintura al temple	55
Acuarela	55
Pintura al óleo	56
Pintura acrílica	57
Pasteles	58
Tintas	59
HERRAMIENTAS	60
Paletas	61
Soportes	61
¿Cómo se pinta?	62

Unidad 3



IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES: GRABADO, COLLAGE, TÉCNICAS MIXTAS Y DISEÑO GRÁFICO

EL GRABADO	64/65
DIFERENTES PROCEDIMIENTOS	66
DE GRABADO E IMPRESIÓN	
Xilográfia	68
Maderas y otros materiales	68
Litografía	70
Punta seca	70
Aguafuerte y agua tinta	71
Serigrafía	72
El grabado en la Argentina	72
EL COLLAGE	73
UN GRAN APORTE DEL SIGLO XX	74
La historia del collage	75
LAS TÉCNICAS MIXTAS	78
LOS MATERIALES Y LAS HERRAMIENTAS	79
EL DISEÑO GRÁFICO	80
¿Qué es el diseño?	80
¿Qué es el diseño gráfico?	82
El diseño gráfico comunica	84
Los símbolos	86
Los logotipos	86
Los isotipos	87
Los isologotipos	87



Unidad 4

IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES: ARTE Y TECNOLOGÍA

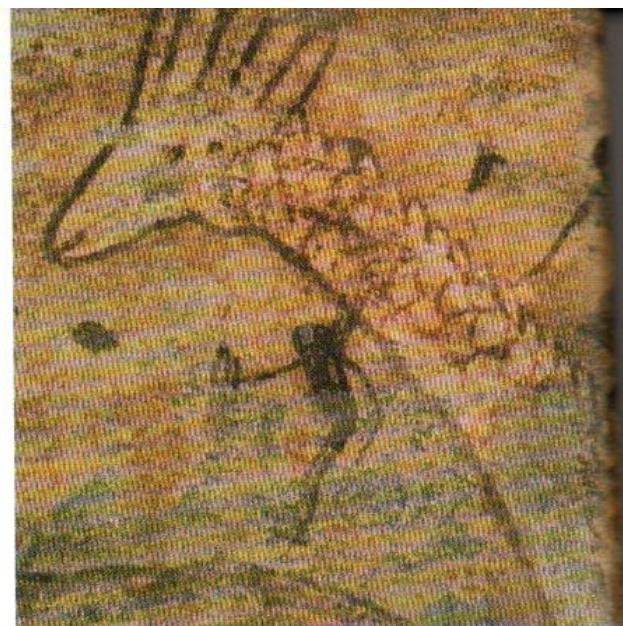
ARTE Y FOTOGRAFÍA	90/91
El daguerrotipo: antepasado de la fotografía	92
¿Cómo eran los daguerrotipos?	93
La fotografía... un invento revolucionario	94
IMÁGENES EN MOVIMIENTO:	95
UN DESAFÍO DEL SIGLO XX	98

DE LA FOTOGRAFÍA AL CINE	99
Una apuesta interesante	100
El cine logra reconstruir el movimiento	101
NUEVOS INVENTOS: DEL TELÉFONO	
A LA TELEVISIÓN	106
La televisión	107
ANIMACIÓN	109
La historieta y el dibujo animado: algo en común	110
Un revolucionario de los dibujos animados	111
Los dibujos animados y la plástica	112



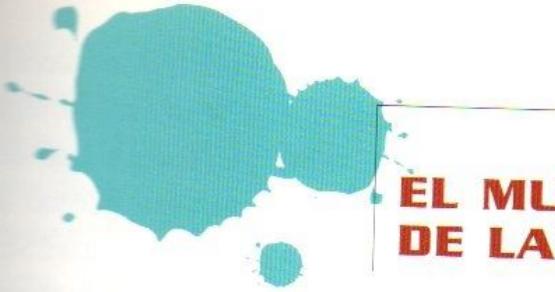
Unidad 5

IMÁGENES EN TRES DIMENSIONES	114/115
IMÁGENES TRIDIMENSIONALES	
ESTÁTICAS: LA ESCULTURA	116
El origen de la escultura	116
¿Qué es la escultura?	117
EL MODELADO	120
Las herramientas necesarias	121
Distintos materiales para modelar	121
EL TALLADO	127
Las herramientas	129
Los materiales	131
LA CONSTRUCCIÓN	132
Las herramientas	133
Los materiales	133
Las esculturas y el color	134
IMÁGENES TRIDIMENSIONALES	
EN MOVIMIENTO	136
EL ARTE CINÉTICO	136
Escultura, aire y movimiento: los móviles	139
Escultura, luz y movimiento: los objetos cinético-luminosos	142
EL LENGUAJE PLÁSTICO	
Y EL TEATRO: LA ESCENOGRAFÍA	144
Decorado y escenografía	145
El proceso de construcción de la escenografía	146
El escenógrafo	148
Ecenografía, vestuario e iluminación	148
Cómo se ve y cómo se diseña la escenografía	149
El espacio y el tiempo	150



Unidad 6

EL ARTE EN EL TIEMPO	152/153
ARTE: UNA PALABRA	153
Y MUCHOS SIGNIFICADOS	153
El arte y el pensamiento mágico	153
El arte y los dioses	153
ARTE EN ORIENTE	156
El arte chino en la Edad de Bronce	156
GRECIA Y ROMA	156
Grecia	156
Roma	156
EL ARTE EN LA EDAD MEDIA	156
El arte bizantino	156
El románico y el gótico	157
EL RENACIMIENTO	157
Los seres humanos, centro del Universo	157
Manierismo, Barroco y Rococó	158
ROMANTICISMO Y NEOCLASICISMO	158
SE ANUNCIA EL SIGLO XX	158
El impresionismo	158
El postimpresionismo	159
EL SIGLO XX	159
El fauvismo	159
El expresionismo	159
El cubismo	160
El futurismo	160
El dadaísmo	160
El surrealismo	160
El arte abstracto	160
La Bauhaus	160
Una nueva posición social para el arte	160
El expresionismo abstracto	160
El Pop Art	160
SIGLO XXI: INVENTAR EL FUTURO	160



EL MUNDO DE LAS IMÁGENES

Las primeras páginas de un libro son siempre las que nos atrapan e invitan a seguir leyéndolo. Por eso, desde aquí echamos a volar las imágenes y las ideas, con toda la pasión de quienes amamos, hacemos y enseñamos Plástica.

Contarles en forma escrita lo que se siente y se hace con nuestros ojos, nuestras manos y nuestra mente en la actividad plástica, no es tarea fácil. Pero lo intentaremos acompañándolos a través de las páginas de este manual, donde les presentaremos algunos aspectos sobre el dibujo, la pintura, el grabado, la escultura, el cine y otros medios que utilizamos los seres humanos para expresarnos y comunicarnos visualmente a través de la historia. Seguramente, ustedes ya conocen y utilizan algunos de ellos.

Los monos Frieze, de Franz Marc
(alemán, 1880-1916).



152/153

154

155

156

160

160

161

161

163

164

166

167

170

170

173

174

176

177

180

181

182

183

184

184

185

186

188

189

189

190

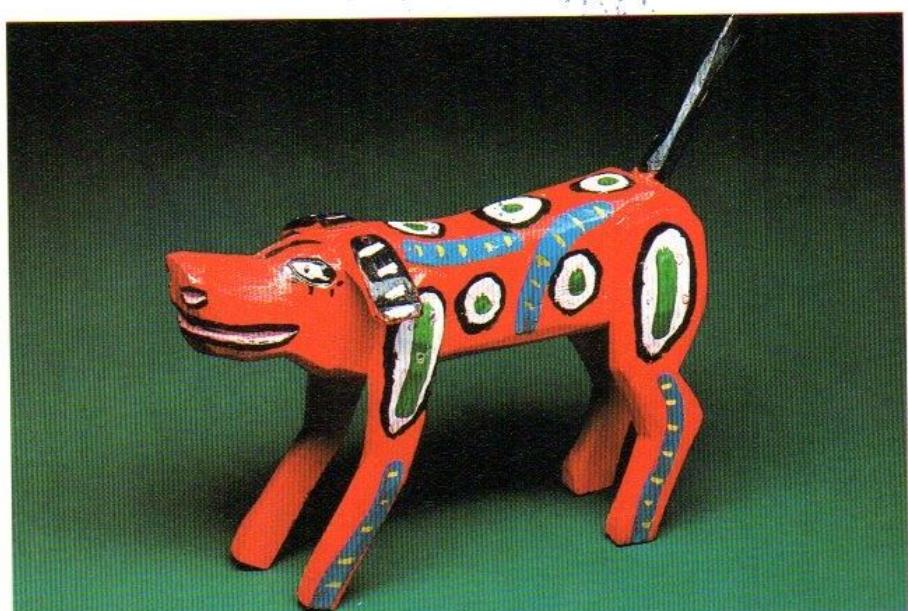
190

¿Alguna vez se preguntaron por qué los seres humanos somos artistas? ¿Por qué se le ocurrió a alguien, por primera vez, imitar sobre una tosca pared de roca las formas y los colores de lo que veía? ¿Cómo descubrió su propia capacidad para dibujar o pintar? Sin duda, el arte es tan antiguo como la humanidad, pero sus orígenes son misteriosos.

Al igual que otros seres vivos, el ser humano necesita alimentarse, reproducirse, protegerse y organizar su vida en sociedades o núcleos, uniéndose con otros para enfrentar dificultades. Pero las personas tenemos, además de estas necesidades básicas, otras que son muy especiales: descubrir, conocer, comunicarnos y crear.

Algunas de nuestras primeras creaciones hoy nos parecen muy simples: agregar una punta de flecha o de lanza a un palo para poder cazar y alimentarse, o colocar un trozo de piel alrededor del cuerpo para obtener abrigo. Las herramientas y las vestimentas nos ayudan a satisfacer necesidades de las que depende la supervivencia. Pero los seres humanos también inventamos cosas que no están directamente relacionadas con la protección de la vida. Así, nació la música, la danza, la poesía; fabricamos elementos para adornarnos, embellecemos los lugares donde vivimos; inventamos juegos y pasatiempos para divertirnos; escribimos libros y creamos imágenes.

El arte es otra de las necesidades humanas que nos diferencia de los animales y hace más agradable la vida.



◀ Escultura policromada guatemalteca.

humanos
en, por
roca las
scubrió
luda, el
ad, pe-

umano
otegere-
o nú-
tar di-
s, ade-
s que
er, co-

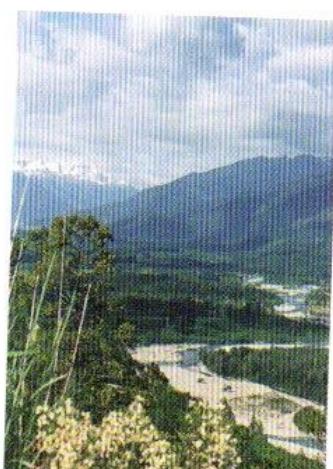
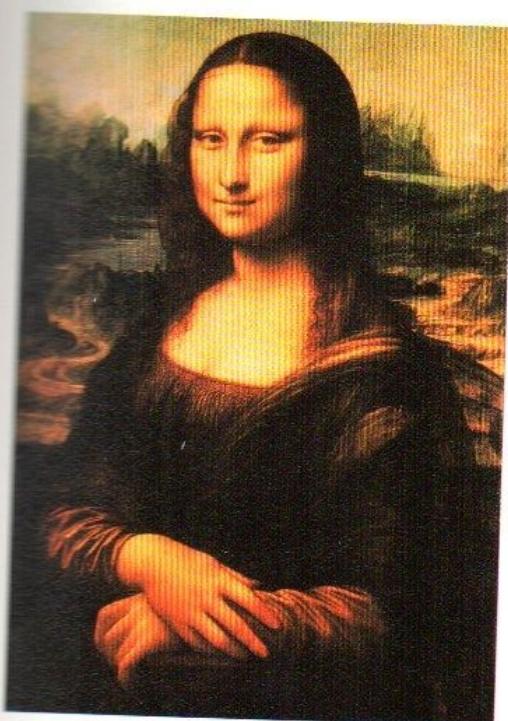
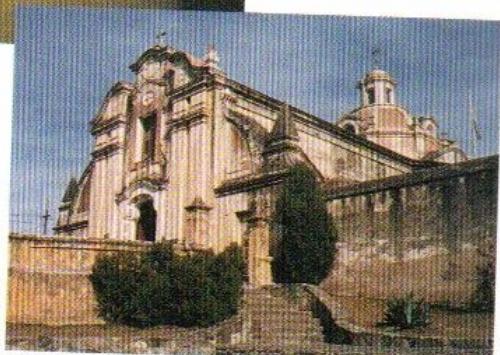
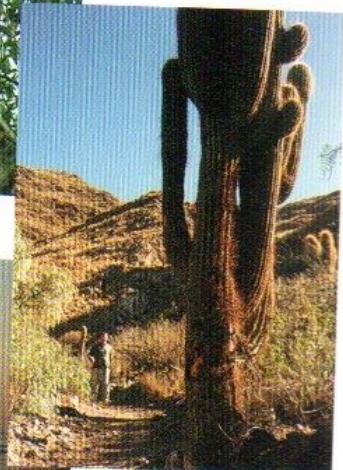
ones
una
zar y
r del
ves-
que
am-
ela-
nú-
ara
os;
es-
ca-

e-
os
es
la

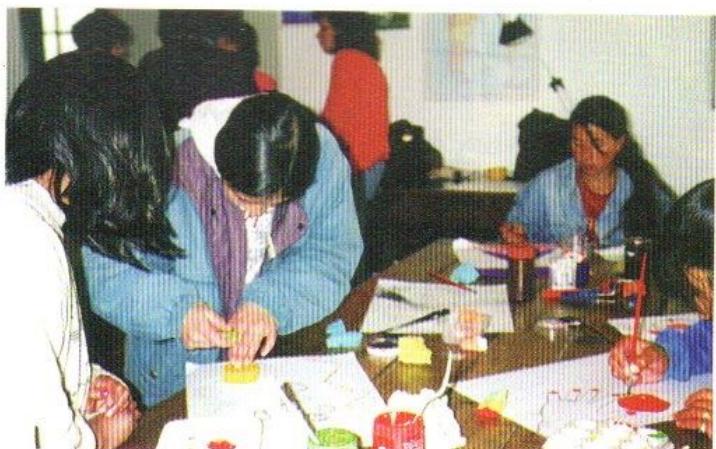
Como no podía ser de otra manera, en este libro las imágenes nos acompañan durante todo el recorrido, porque hablar de arte, de expresión plástica, es sentir y pensar en imágenes.

La naturaleza, el lugar donde vivimos o el que visitamos en las vacaciones están llenos de imágenes que permanentemente llegan a nuestros ojos. Pero una característica de nuestra época es que, quienes vivimos en las ciudades, estamos rodeados de imágenes creadas por distintas personas, imágenes que llegan a nosotros a través de la televisión, el video, las tapas de los compact discs, las computadoras, la publicidad en las calles, los diarios, las revistas...

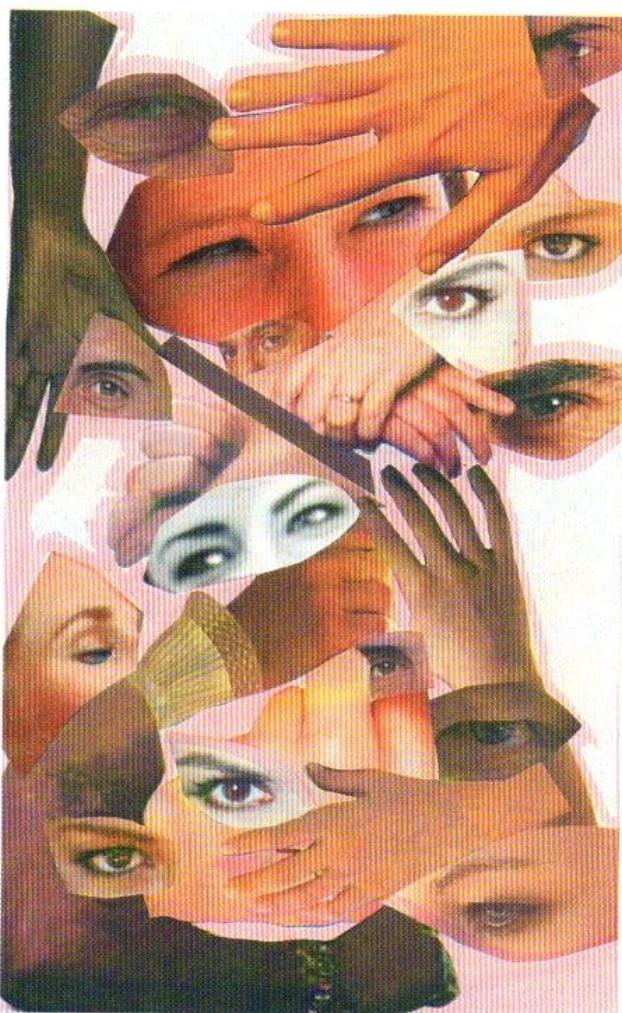
También existen otras imágenes muypreciadas que vienen en los museos y, a veces, viajan de uno a otro lugar para que las personas que gustan del arte puedan disfrutar de ellas. Nos referimos a las pinturas, grabados, esculturas, collages, dibujos, fotos y muchas otras obras realizadas por reconocidos artistas de distintas épocas y países.



◀ *Mona Lisa*, pintura al óleo sobre madera realizada por Leonardo Da Vinci (italiano, 1452-1519). Se encuentra en el Museo del Louvre.



▲
Alumnos de 3º Ciclo EGB
de una escuela rural de la zona
de El Bolsón.



Las imágenes invitan a detenerse para mirarlas, y siempre dicen muchas cosas más que lo que expresan las palabras que las acompañan. Poder leer una imagen es uno de los primeros pasos para introducirnos en el mundo de la plástica y comenzar a entender, discriminar, opinar y disfrutar de lo que nos transmiten.

Para que puedan trabajar plásticamente, les mostraremos y describiremos diferentes técnicas y procedimientos. Algunos de ellos seguramente son bien conocidos por ustedes. Y los que no... podrán experimentarlos para conocerlos mejor. Sólo trabajando con una y otra técnica podrán elegir aquéllas con las que se sientan más cómodos para crear sus propias imágenes, utilizando los materiales y herramientas adecuadas.

Si bien hemos separado las técnicas en las distintas unidades de este libro para facilitar su comprensión y su estudio, es necesario tener en cuenta que no existen divisiones tajantes. Dibujo y pintura, fotomontajes con pinturas, historietas y fotos, las distintas combinaciones de técnicas son una consecuencia de la búsqueda permanente del hombre por expresarse y comunicarse.

Lo importante no es determinar si una imagen es un dibujo pintado, una pintura combinada con collage o una foto coloreada, sino conocer cada una de estas técnicas para poder realizarlas, interpretarlas, combinarlas y disfrutarlas.

Antes de comenzar a explorar las distintas posibilidades técnicas, vamos a presentarles los elementos que hacen posible la construcción y lectura de las producciones plásticas.

◀ Fotomontaje realizado por Julián (14 años).

rse para
as cosas
palabras
na ima-
os para
a plásti-
iminar,
trans-

amen-
nos di-
los se-
os que
mejor.
elegir
crear
tierra-

s dis-
ar su
tener
ntes.
uras,
ones
pús-
arse

ma-
bi-
ño
der
is-

o-
os
y

Toda imagen visual está constituida por ciertos elementos que conforman el **lenguaje plástico visual**. Del mismo modo que al escribir utilizamos los signos propios del lenguaje escrito, como las letras, las palabras, los puntos y las comas, en plástica, para realizar una composición, también necesitamos utilizar los signos propios de este lenguaje, es decir, el punto, las líneas, las formas, los colores, las texturas y el espacio bidimensional o tridimensional.

Quien realiza una composición plástica distribuye los signos de un modo tal que le permita comunicar lo que quiere decir.

A continuación les presentaremos uno por uno los signos del lenguaje plástico visual.

El **punto** es el trazo más pequeño que se puede realizar al apoyar una punta sobre una superficie -un lápiz, un crayon o una birome sobre un papel; un buril sobre una chapa, etcétera-. Su tamaño dependerá de la herramienta o material con que se realice.

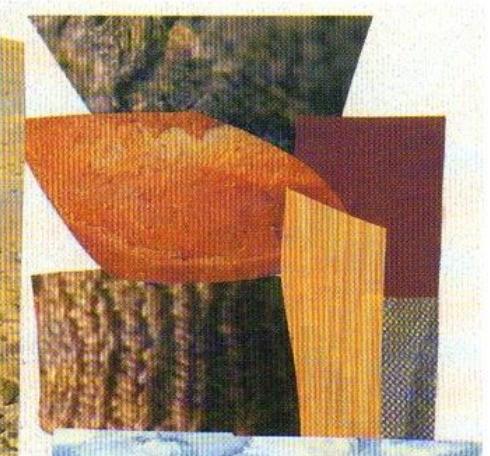
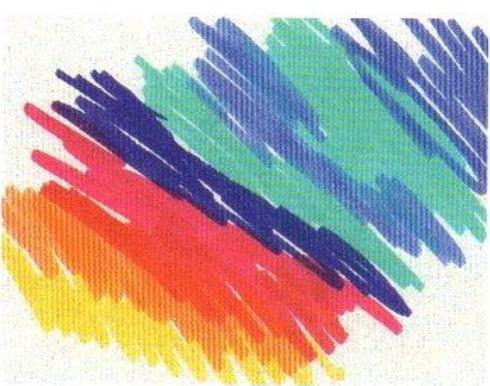
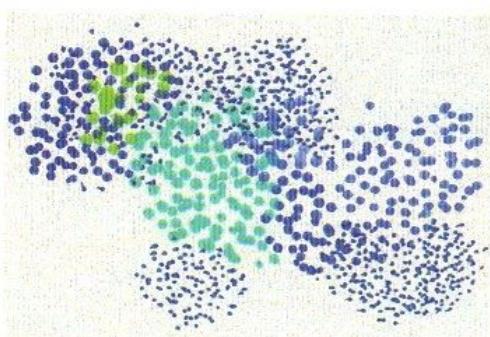
La **línea** surge de la realización de un trazo continuo sobre una superficie. Estos trazos tienen distintas características, como su **extensión** (línea corta o larga), su **dirección** (línea horizontal, vertical o diagonal), su **grosor** (líneas gruesas o finas), su **forma** (línea recta, curva, ondulada, etcétera). Cuando el trazado de una línea es igual en todo su recorrido, se llama línea **homogénea**; si el grosor se va modificando, se llama línea **modulada**.

La **forma** nace de la combinación de líneas que delimitan una zona en una superficie bidimensional, o de la combinación de volúmenes que delimitan una zona en el espacio tridimensional. Las primeras son formas **planas**; las segundas son formas **volumétricas**.

El **color** es también un elemento del lenguaje plástico. Más adelante, en la unidad referida a la pintura volveremos a hablar del color.



▲ Composición bidimensional. El dibujo del árbol contrasta sobre un fondo de colores.





Pequeña música para Ediel,
óleo sobre tela de Jean Dubuffet
(francés, 1901-1985).

Los objetos que nos rodean, además de forma y color, tienen una determinada **textura**, que es la calidad de una superficie, cuyas características podemos percibir mediante el tacto y/o la vista. Las primeras se llaman **texturas táctiles**, y las segundas, **texturas visuales**. Rugoso, liso, suave, áspero, tramado, rayado, punteado, son algunas texturas que podemos percibir. Por último, toda imagen ocupa un determinado lugar o espacio que puede ser **bidimensional** o **tridimensional**.

Una vez presentados los signos del lenguaje plástico visual podemos abordar el tema de la comunicación. Hay diferentes lenguajes y maneras de comunicar algo: podemos hacerlo hablando, escribiendo, cantando o tocando un instrumento, bailando, dibujando o pintando. La comunicación es una necesidad primordial para los seres humanos. En el transcurso de la historia han ido cambiando profundamente las posibilidades de comunicación; hoy en día los periódicos nos informan casi al momento sobre hechos que ocurren en latitudes bien lejanas, tanto a través del lenguaje escrito como a través del lenguaje de las imágenes, con fotos y dibujos. En otros tiempos, para transmitir a varias personas la misma idea o información, se necesitaba de un grabado, técnica de impresión que permitía, en forma manual, obtener copias iguales. Hoy en día, las computadoras, el fax y otros modernos sistemas de impresión nos permiten simplificar el proceso de obtención de copias de un original. Gracias a estos procedimientos, el lenguaje de las imágenes se ha universalizado. En cualquier parte del mundo una señal roja indica peligro y la imagen de un círculo con un número en la ruta indica la velocidad permitida.

odean, tienen a, que superficie, lemos y/o la aman segun- goso, o, ra- runas cibir. cupa spacio nal o

o vi- Hay pode- ndo

a los ido mu- casi des o a s la pa- na- ta- ón de os, En li- u-

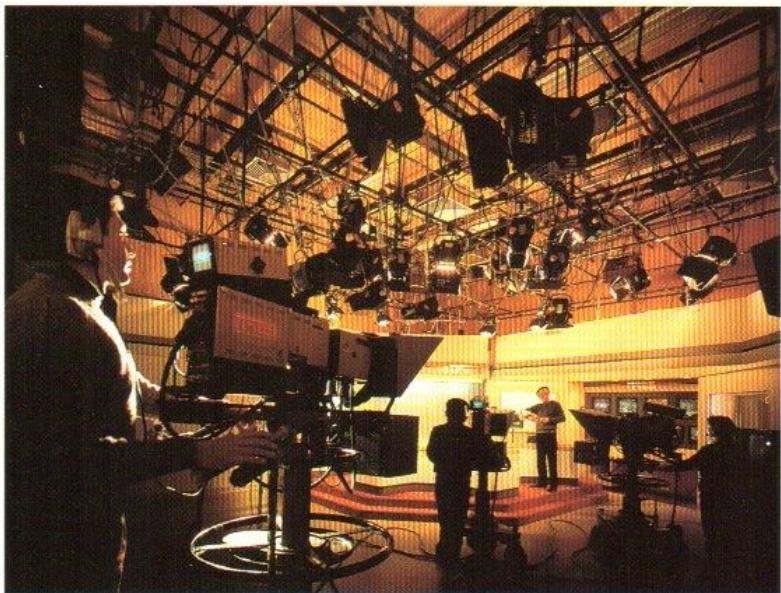
lla televisión, los periódicos, los carteles publicitarios, el cine, nos aportan gran cantidad de imágenes. La comunicación visual es cada vez más habitual, y quien quiere comunicar algo, ya sea un publicitario, un artista o cualquiera que decida expresarse plásticamente, selecciona, entre muchas posibilidades técnicas, el modo mediante el cual lo quiere decir.

Para entender una imagen es necesario saber mirar, y para poder hacerlo es necesario desarrollar la percepción. Cuanto más miramos, más vemos y mejor lo hacemos: somos capaces de entender los mensajes y disfrutarlos.

Es posible que, ante una misma imagen plástica, cada persona vea y sienta diferentes cosas, porque esta capacidad está relacionada con la experiencia personal de cada uno.

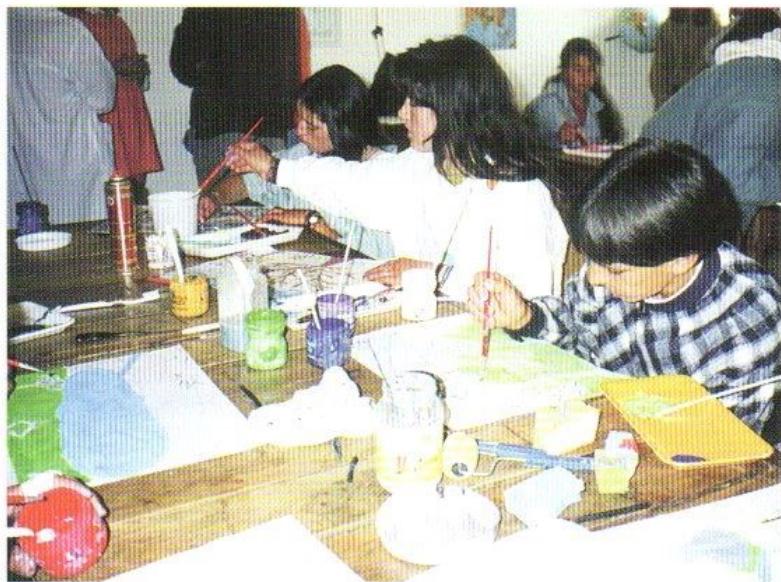
La percepción visual nos permite no sólo observar sino también distinguir y relacionar, analizar, interpretar y emitir juicios sobre lo que vemos. Los estímulos sensoriales nos acercan cada vez más al mundo que nos circunda, y a la vez nos permiten imaginar otros mundos, como los de la fantasía.

El objetivo de nuestro libro es ampliar estas capacidades, acercándonos poco a poco al riquísimo mundo de lo visual, explorando bien de cerca los elementos que componen el lenguaje plástico y conociendo sus distintas expresiones. Esperamos que, durante todo el recorrido, puedan disfrutarlo tanto como nosotras.



▲ Estudio de televisión, donde se producen los programas.

▼ Alumnos del 3º ciclo EGB de una escuela rural de la zona de El Bolsón.



LAS AUTORAS



Lo que van a aprender

- El dibujo: una técnica plástica bidimensional.
- Materiales y herramientas utilizados para dibujar.
- Diferencias entre el dibujo y la pintura.
- Funciones del dibujo.





Unidad 1

IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES: EL DIBUJO

En esta unidad comenzaremos a explorar las imágenes planas producidas mediante la técnica del dibujo. Muchas de ellas parecen tener profundidad pero, aunque sugieren la tercera dimensión, desde el punto de vista físico son bidimensionales. Estas dos dimensiones son el alto y el ancho.

En contraste con la realidad, que está en permanente movimiento, las imágenes planas que surgen de un dibujo son estáticas, permanecen a lo largo del tiempo tal como fueron concebidas, expresando los gustos y valores de una época determinada.

◀ *Café*, dibujo realizado por el artista Carlos Torrallardona (argentino, 1913-1980).

EL DIBUJO



El **dibujo** es históricamente uno de los primeros gestos gráficos realizados por los seres humanos en la conquista y dominio de las artes plásticas. Quienes vivieron en la prehistoria dibujaron, tallaron y a veces hasta le pusieron color a sus primeros dibujos, que representaban* aspectos de la vida cotidiana.

También en la actualidad, todos dimos nuestros primeros pasos en el camino de las representaciones plásticas dibujando. Pensemos en los garabatos que realizamos desde muy pequeños, hasta que pudimos expresar lo que deseábamos a través de dibujos.



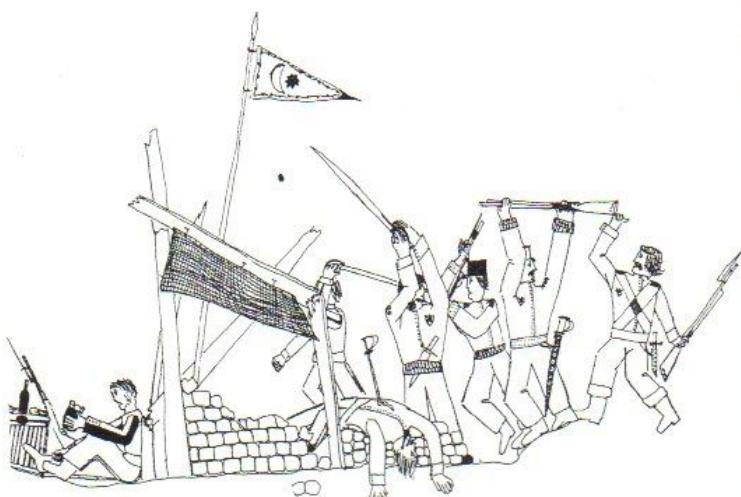
Estos dibujos fueron realizados por niños de distintas edades.



Vocabulario

representar: reproducir mediante palabras o imágenes visuales algún aspecto de la realidad.

tono: escala resultante de un color mezclado con negro, blanco o gris.



¿Qué es el dibujo?

Un dibujo puede definirse como un conjunto de trazos realizados sobre una superficie con la intención de crear una imagen.

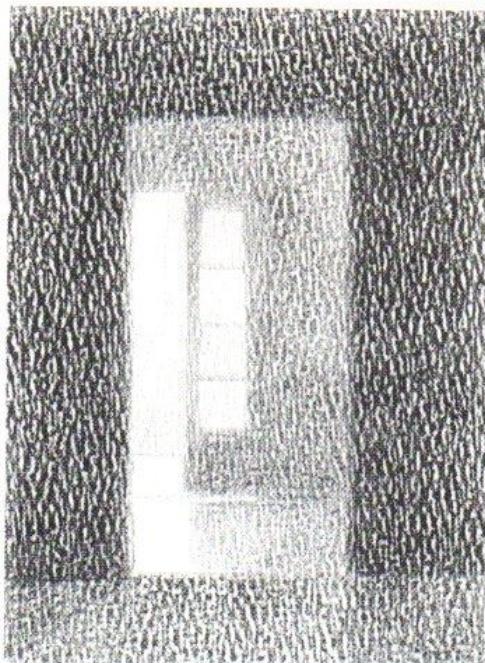
Las formas de la imagen pueden construirse por medio de líneas y/o contrastes de tono* y/o texturas visuales.

En plástica, cuando hablamos de contraste nos referimos a la combinación de cualidades opuestas, que pueden ser formales, tonales o de distintas texturas visuales.

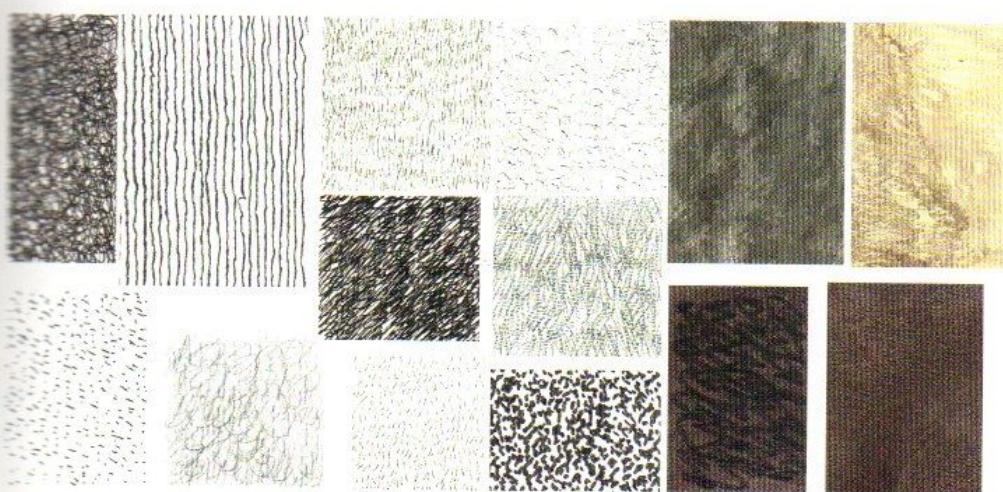
En cuanto a la textura, ya sabemos que es la apariencia externa de los materiales. Si queremos representar visualmente una calidad determinada, por ejemplo la aspera de una pared de cemento, podemos aplicar al dibujo un tratamiento especial, con lo que estaremos logrando una textura visual.



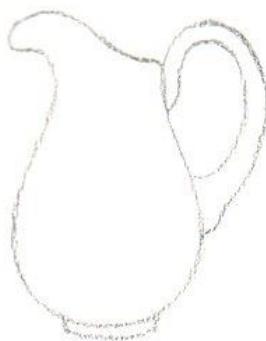
Ejemplos de escala tonal.



Ejemplos de texturas.



Las formas



Dibujo lineal del contorno de una jarras.

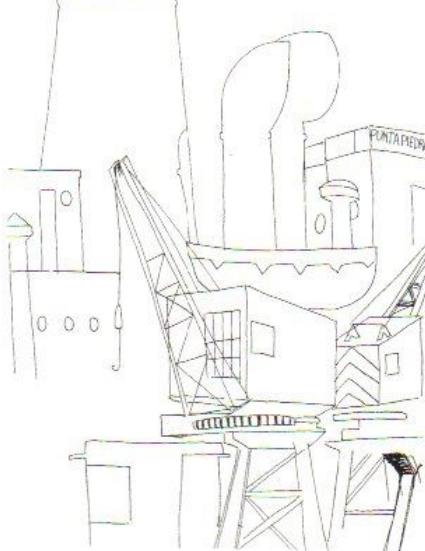


Dibujo lineal donde las líneas construyen la figura.

Dibujo realizado con líneas que, por medio de texturas, sugieren la tridimensionalidad. Realizado por Julián (15 años).



Dibujo lineal que da cuenta de la tridimensionalidad de las figuras representadas.



Los dibujos, entonces, pueden presentar diferentes características:

- dibujos lineales que presentan los límites o contornos de lo dibujado, en cuyo caso el autor despoja a la forma de todos los elementos secundarios;
- dibujos lineales en los que la forma adquiere corporeidad.

En este último caso cobran valor también los planos y volúmenes, que pueden estar construidos por líneas paralelas, cruzadas o superpuestas, que crean tramas formales de una infinita variedad.

En estos dibujos esencialmente lineales las herramientas utilizadas son aquéllas que sirven para graficar, como los lápices, plumas y tintas, marcadores, entre otros. Los dibujos también pueden ser no lineales, con planos que sugieren el volumen por medio de manchas y esfumados. Los claros y oscuros están trabajados por degradé de tonos, y dan también la sensación de volumen en el plano. Estos esfumados son realizados con materiales y herramientas que posibilitan tal resultado, por ejemplo las carbonillas o las barras grasas.

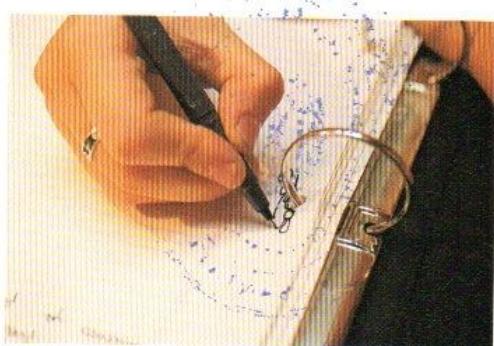


▲
Mujer desnuda secándose después del baño.
Dibujo esfumado realizado con pastel graso
por Edgar Degas (francés, 1834-1917).

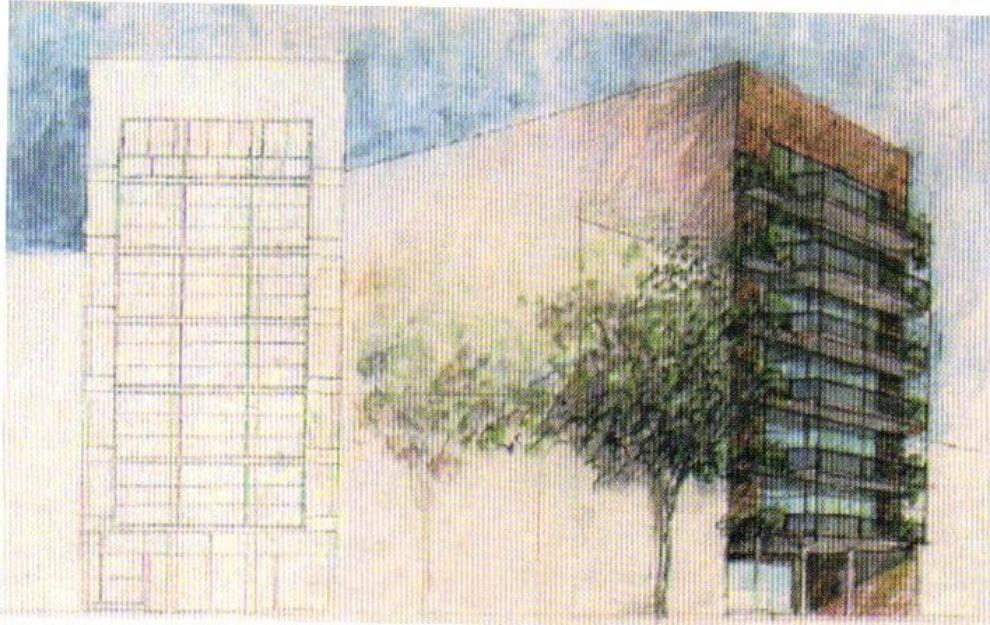


Actualmente, cuando se habla de dibujo, se piensa en una gran variedad de posibilidades para su realización. Uno de los aspectos del dibujo que cabe destacar es su espontaneidad, la posibilidad de que sea realizado sin preparaciones previas.

▲
Mineros, aguada
y pluma
de Henry Moore
(inglés, 1898-1986).



Boceto de un edificio.



¿Cuántas veces han dibujado casi mecánicamente sobre el costado de una hoja de la carpeta de clase, o desarrollado simples o intrincados grafismos mientras conversaban por teléfono?

A veces, en estas situaciones, a través de unos simples trazos dibujamos lo que estamos viendo o lo que estamos sintiendo.

Muchos de los dibujos que se realizan sobre el costado de una carpeta o agenda son realizados por movimientos casi automáticos.

El dibujo ofrece la posibilidad de registrar rápidamente una imagen. A diferencia de otras técnicas plásticas como la pintura, el grabado o la escultura, el dibujar no necesita de mucha preparación previa al momento de disponerse a hacerlo. Un lápiz y un papel es lo que seguramente tendremos casi siempre a mano.

Pero no siempre los dibujos son tan espontáneos ni tan sencillos en su realización. Hay también algunos procedimientos propios del dibujo cuya realización es más compleja y necesita de una planificación previa. Como veremos más adelante, hay algunos procedimientos dentro de la técnica del dibujo que requieren preparativos, conocimientos y manejos técnicos específicos.

A veces el dibujo es en sí mismo la obra final, con jerarquía de trabajo plástico. Otras veces, el dibujo es el primer paso en la ejecución de una obra que termina siendo realizada con otra técnica; en ese caso, se denomina boceto.



Dibujo, pintura... un límite difícil

El límite entre el dibujo y la pintura es difícil de precisar. En la escuela, muchas veces se le dice dibujo a las pinturas y collages que se realizan.

Tradicionalmente, el dibujo era entendido como una etapa preparatoria del trabajo propiamente dicho, ya fuese éste una pintura, un grabado o una escultura.

Muchas veces el dibujo era un registro tomado del natural para luego ser transferido a una pintura, que era rellenada en un taller a partir del dibujo confeccionado.

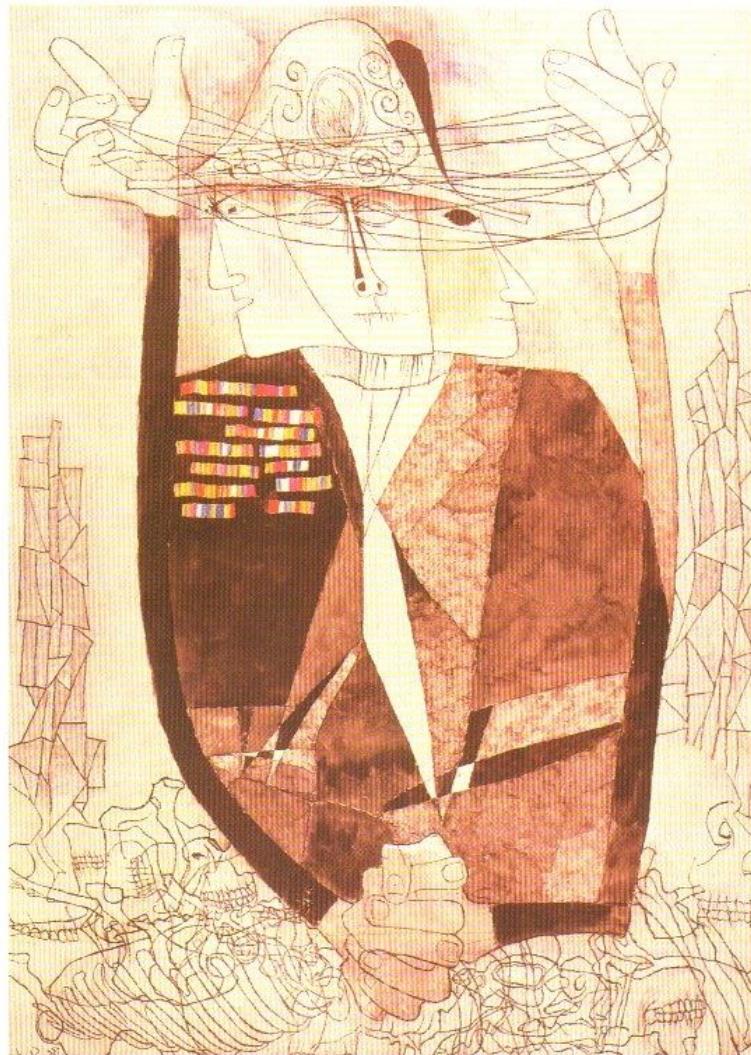
A fines del siglo XIX se modificó esta concepción del dibujo. En esa época surgieron dibujantes muy importantes como Millet y Corot, entre otros.

La necesidad de dibujar puede surgir por diferentes motivaciones:

- por placer personal;
- para registrar algo que se está viendo, alguna información que se quiere retener;
- para planificar una acción, un movimiento;
- como boceto para realizar una pintura, una escultura o un diseño;
- para proyectar una obra arquitectónica;
- como elemento decorativo.

Ciertas veces se combinan más de uno de estos aspectos en el momento de dibujar.

Los dibujos nos permiten comunicarnos y expresar distintas emociones e ideas.



Goyaesque. Dibujo realizado con líneas, planos y texturas visuales por el artista Ben Shan (norteamericano, 1898-1969).

Para saber más

LOS ESTÍMULOS PARA DIBUJAR

Refiriéndose al tema del origen de los estímulos que producen finalmente un dibujo, Joan Miró, un artista catalán contemporáneo manifestó:

"Si tengo una idea, hago un croquis sobre cualquier cosa, en cualquier parte y, a medida que pasa el tiempo, va trabajando en mi espíritu y un día se transforma en un cuadro (...).

Como dije, ya no hago dibujos de cosas reales. Los objetos que veo me sirven como estímulo, pero el resultado son formas analógicas. Violentas, pero con frecuencia más esquemáticas. De cualquier modo, no tengo ninguna intención de hacer retratos.

No, un retrato no me dice nada. Mi mujer se queja porque jamás le he hecho uno... Cuando hago algo necesito que alguna cosa me impulse."

Joan Miró.

Tomado del catálogo de la exposición *Caminos de la expresión*, realizada en el Centro Cultural Borges, Buenos Aires, 1995.



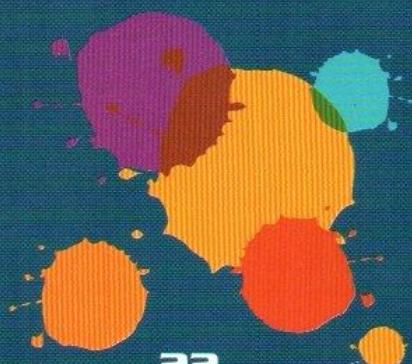
En algunos dibujos se observa la intención del autor de describir objetos, personas o paisajes; en ese caso, decimos que se trata de dibujos **descriptivos**. Otros, en cambio, se proponen captar ambientes o estados de ánimo, entonces los llamamos dibujos **expresivos**. Muchas veces los dibujos son, a la vez, descriptivos y expresivos.

Ambas intenciones pueden estar al servicio de registrar, en forma rápida, una información.

Dicha información puede provenir del mundo exterior (algo observado o experimentado) o ser un hecho, objeto o sensación imaginados por el dibujante.

ACTIVIDAD

Observen los dibujos de este capítulo.
¿En cuáles predomina lo expresivo
y en cuáles lo descriptivo?



■ dibujo: su resolución

Seguramente ustedes ya habrán experimentado y realizado diferentes tipos de dibujos, y reconocerán las diferencias sustanciales que se alcanzan en el resultado de un dibujo, si uno comienza mirando los límites de la forma a dibujar o si se tienen en cuenta los claros y oscuros, las sombras y las texturas.

La forma de mirar el objeto que se quiere dibujar y los aspectos a los que se presta atención influyen en el estilo de dibujo que se obtenga. Por ejemplo, para dibujar los contornos de una forma hay que estar atento a los bordes o perfiles de la misma.

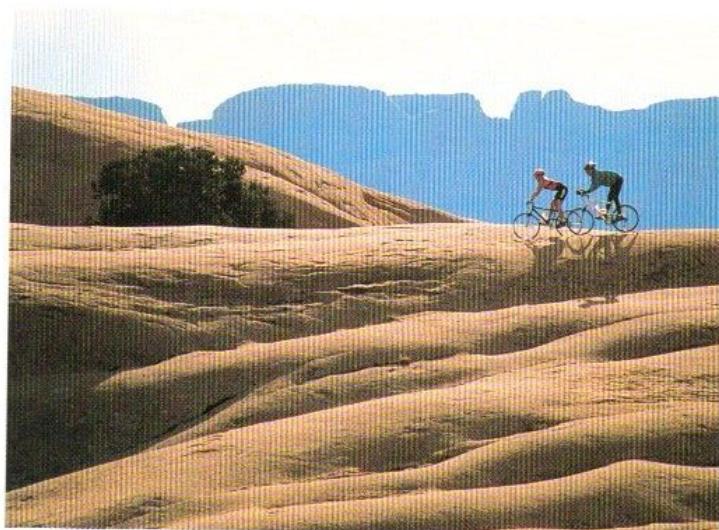
Otros dibujos se realizan a partir de mirar especialmente los claros y oscuros, el juego de luces y sombras, el interior y exterior de las formas a representar. En estos casos se logra la representación tridimensional, en el plano de la hoja, (que solo tiene dos dimensiones), dándole profundidad a las figuras y formas por medio de esfumados, aguadas, pinceladas, etcétera.

También es posible dibujar con líneas dando la sensación de volumen y claroscuros. Generalmente ésto se resuelve realizando un entramado de líneas, que visualmente da la sensación de planos y volúmenes, a través de superficies claras y oscuras.

Estas tramas y texturas dan la sensación de la tridimensionalidad.



Dibujo con líneas y tramas.
Representación de volumen
dado mediante el trazado de líneas.



Las sombras de las bicicletas son proyectadas; en cambio, el relieve de la arena es su propia sombra.

Otra manera de representar la tercera dimensión en el dibujo es a través del sombreado. En este caso, la observación de la luz siempre es fundamental.

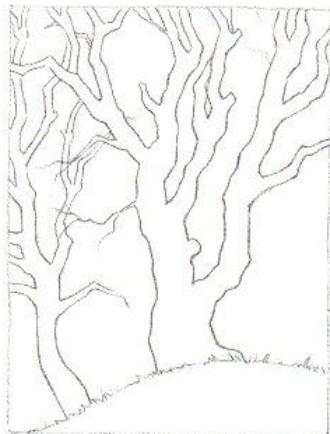
Los diferentes grises que componen las sombras* pueden conseguirse con una herramienta de dibujo como el lápiz, marcador, pluma o carbonilla, realizando líneas entrecruzadas que resultan, al ser miradas desde cierta distancia, de tonos diferentes de grises. Cuanto más tupido es el trazado, más oscuro resulta; en cambio, si este trazado o trama es más abierto, resulta más claro. De este modo se pueden realizar los claros y oscuros que representan las zonas más o menos iluminadas.

Otro de los aspectos a tener en cuenta al seleccionar qué y cómo se va a dibujar, es la relación que tendrá la figura con el fondo, lo que indefectiblemente influirá sobre la imagen resultante.

En los dibujos en los que las luces y las sombras son relevantes, se observa que las figuras muchas veces se funden con el fondo.

Además de ocuparse de los contornos de las figuras, de las luces y sombras, el dibujo también puede tener en cuenta las calidades de las distintas superficies.

A través del dibujo se puede representar la apariencia de esas superficies. A esto se lo llama *textura visual*. Las texturas enriquecen los dibujos.



Vocabulario

sombra: zona no iluminada de un objeto o lugar.

En estas imágenes se ve cómo se enriquece el dibujo por medio de texturas visuales.

Para saber más

EL DESCUBRIMIENTO DE BRUNELLESCHI

En el siglo XV, en Florencia, el arquitecto Brunelleschi recibió el encargo de finalizar una enorme catedral comenzada bastante tiempo atrás. Se le exigió que construyera una cúpula tan grande que parecía imposible su realización. Brunelleschi, a través de importantes estudios de medición, descubrió que la aparente disminución de tamaño de los objetos dependía de la cercanía del observador. Este cambio en la percepción estaba regido por leyes matemáticas. Esto también podía ser aplicado a la representación, en un plano bidimensional, para obtener la ilusión de profundidad de la tridimensionalidad.

Gracias a este descubrimiento, el genial arquitecto pudo finalmente construir esta cúpula, que aún hoy se puede ver en Florencia.

■ dibujo y la perspectiva

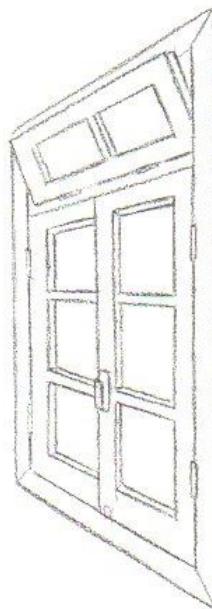
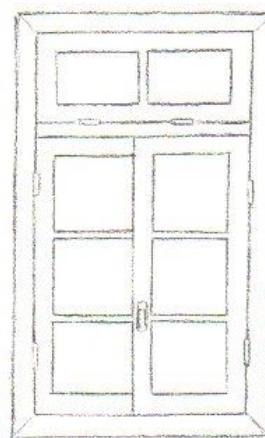
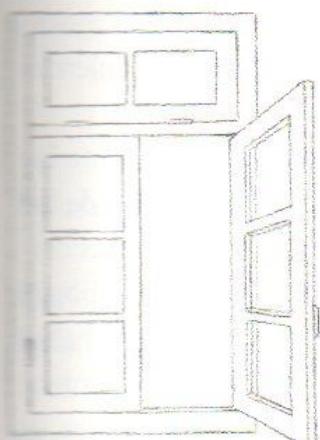
llamamos perspectiva al efecto de profundidad de un dibujo. La perspectiva que actualmente conocemos comenzó a ser utilizada por los artistas en el siglo XV, a partir de ciertos descubrimientos matemáticos que posibilitaron su aparición. Anteriormente, los artistas lograban dar esta sensación de diferentes maneras. Una de ellas era achicando las figuras que se encontraban más lejos. Los griegos recurrieron a esta forma de resolución y lograron dar cierta sensación de profundidad.

El trabajo con perspectiva requiere, para su realización, de determinados conocimientos o de una aguda capacidad de observación.

Si se dibuja una ventana rectangular vista de frente, no hay mayor problema. El problema surge al tener que dibujarla un poco abierta.

Por un lado se sabe que esa ventana es y sigue siendo rectangular, sin embargo al mirarla parece que las líneas del contorno determinan otra forma.

La ventana perdió ante nuestros ojos su forma rectangular. Esto se debe a que las líneas fugan hacia un punto imaginario llamado punto de fuga*.



Vocabulario

punto de fuga: punto imaginario del horizonte al que parecen converger todas las líneas horizontales paralelas de un plano.

MATERIALES Y HERRAMIENTAS PARA DIBUJAR

Algunos materiales y herramientas para dibujar.



Vocabulario

soporte: superficie sobre la que se realiza un dibujo o una pintura. Puede ser papel, tabla, tela, cartón, etcétera.

Para dibujar se pueden utilizar diversos materiales y herramientas:

- lápices de diferentes clases, blandos o duros, más o menos grasos, etcétera;
- pasteles a la tiza, al óleo, etcétera;
- sepías, sanguíneas;
- carbonillas o barritas de grafito;
- plumas;
- pinceles;
- marcadores;
- hisopos;
- aerógrafo.

Al dibujar con cada uno de estos materiales y herramientas se pueden obtener diferentes trazos que tienen características particulares y determinarán calidades expresivas diferentes. Estas características también pueden variar según se usen distintos soportes* o si se modifica la presión ejercida con las herramientas sobre el soporte utilizado.

Al conocer cada vez más profundamente las características particulares de cada uno de los materiales y herramientas, podrán seleccionar el más apropiado para el tipo de dibujo que quieran realizar. Por ejemplo, para hacer un dibujo con muchos detalles necesitarán herramientas de punta fina. Si quieren lograr líneas moduladas, es decir que se afinen y engrosen, pueden recurrir a pinceles o plumas y tinta.

Un mayor conocimiento de los materiales y herramientas, tanto para dibujar como para pintar, esculpir, etcétera, les permitirá conocer el comportamiento y las particularidades de cada uno de ellos.

Este conocimiento permite pensar, imaginar y crear una mayor variedad de imágenes en la bidimensión y en la tridimensión.

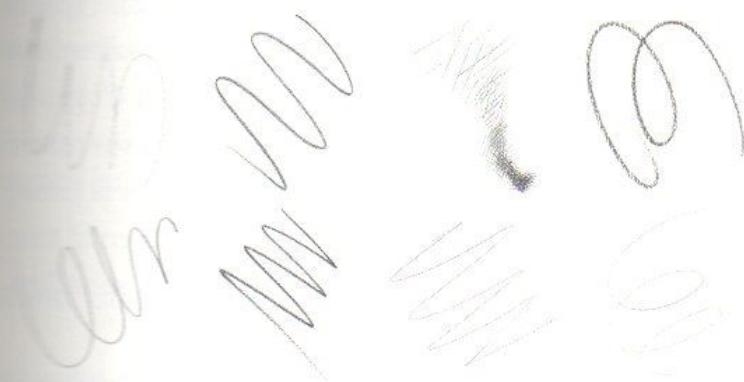
Lápiz

Alguna vez se fijaron cómo es un lápiz? Está formado por una mina de grafito y un recubrimiento de madera. Actualmente también se fabrican de plástico y de metal; a estos se los llama portaminas.

Una de las características del lápiz es que resulta fácil borrar y que sus trazos no son indelebles: es fácil corregir lo que se está dibujando, dado que podemos borrar los trazos y volver a realizarlos. A su vez, es una herramienta económica y limpia.

Existen diferentes tipos de lápices que posibilitan diversidad de grafismos.

Estos grafismos serán más o menos rígidos o suaves en relación con el trazado y con la dureza o blandura de las minas. En estos resultados también influye el papel seleccionado para la realización.



Para saber más

TIPOS DE LÁPICES

El grafito es un carbón natural que proviene de la madera en estado de descomposición.

Hay lápices cuya mina es más *dura* o más *blanda* según la mayor o menor cantidad de arcilla con que se haya mezclado el grafito.

Los lápices pueden clasificarse con números y letras que permiten identificar su grado de dureza.

Lápiz duro: **9H**.

Lápiz blando: **9B**.

Lápiz de dureza media: **HB**.

El marcador, el rotulador, la fibra

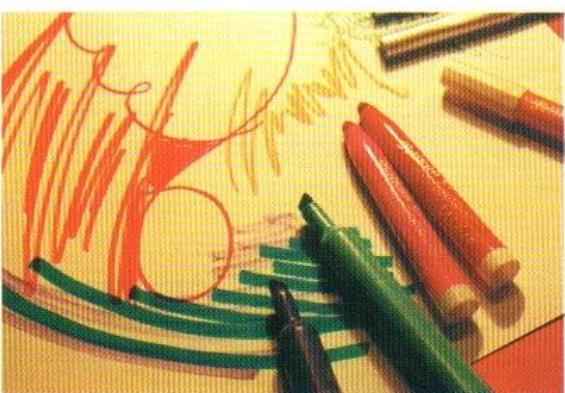
El marcador, el rotulador y la fibra son una evolución del lápiz y del pincel que comenzaron a ser conocidos hacia 1960. Actualmente, son diarios acompañantes de la vida escolar y nos parece increíble que antes no existieran.

Como ustedes ya saben, tienen dos partes: el depósito y la punta. Las puntas de los marcadores tienen una gran variedad de formas y grosores. También tienen una casi infinita variedad de colores.

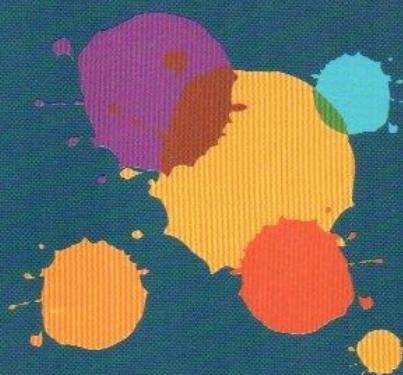
¿Cuántas veces se han deleitado mirando esas cajas de marcadores con una gran gama de colores? Es un medio directo y permanente pero, como sucede siempre con la tinta, no es sencilla la corrección de lo realizado.

Diferentes trazos realizados con lápices de distinto grado de dureza.

Marcadores y sus trazos.



ACTIVIDAD



Ustedes pueden fabricar sus propias plumas. Todo es cuestión de probar con algún material que les permita realizarlas. Hasta un escarbádiente mojado con tinta puede servir, ¡y hasta le pueden sacar punta para hacerlo más finito!



Vocabulario

pigmento: el pigmento es un material sólido reducido a pequeñísimas partículas, que se dispersa, sin disolverse, en un medio líquido. Los pigmentos pueden ser orgánicos, o sea de origen animal, vegetal o mineral; otros se obtienen sintéticamente.

orgánico: material proveniente de la naturaleza, compuesto de carbono y mezclado con otras sustancias.

sintético: producto obtenido por procedimientos químicos o industriales que imitan las cualidades de los productos de la naturaleza.

La tinta

La **tinta** es una mezcla de pigmentos* orgánicos* o goma laca, o con un agente sintético*, y un medio líquido.

Se cree que es el medio más antiguo utilizado para dibujar. En China, fabricaban tintas ya en el año 250 a.C. Las hacían con pigmentos naturales en negro, ocre y rojo. Formaban tacos con la tinta sólida y luego para usarla, la diluían con agua. Hoy se las conocen como **tinta china** debido a su origen.

Es una tinta muy persistente, que se puede disolver en agua y da una gran variedad y riqueza de posibilidades expresivas. Estas dependen de los instrumentos o herramientas que se utilicen para dibujar, que pueden ser plumas, pinceles, hisopos, etcétera.

El instrumento utilizado para dibujar con tinta en la antigüedad era la pluma de un ave. Las plumas que usaron más adelante, como las que empleaban con gran maestría los pintores Rembrandt y Van Gogh, estaban fabricadas con cañas. Posteriormente se crearon plumas con cargadores que permitían retener la tinta, otras que exigían la permanente inmersión en la tinta para seguir dibujando. Esta clase de plumas se utilizaban habitualmente también para escribir.

Actualmente se puede obtener cualquiera de estos tipos de plumas, y, si les interesa experimentar con ellas, podrán observar los distintos efectos que se logran trabajando con unas u otras.



Saskia con gran sombrero de paja.
Dibujo sobre pergamino de Rembrandt
(alemán, 1606-1669).

Las tizas

Las tizas están fabricadas con pigmentos y un aglutinante; se presentan en forma de barras, por lo general de colores tenues.

Pueden ser usadas de diferentes maneras: de punta, de canto, apretando fuerte o suave, lo que determinará la calidad de su trazado.

Los crayones

Los crayones están compuestos por pigmentos de color y un aglutinante que en este caso es la cera, que les otorga su calidad grasa.

La cantidad de cera en su composición determina su poder cubritivo. Existen actualmente distintas calidades de crayones. Los hay gruesos y finos. Se pueden obtener fácilmente en cualquier quiosco o librería y tienen bajo costo.

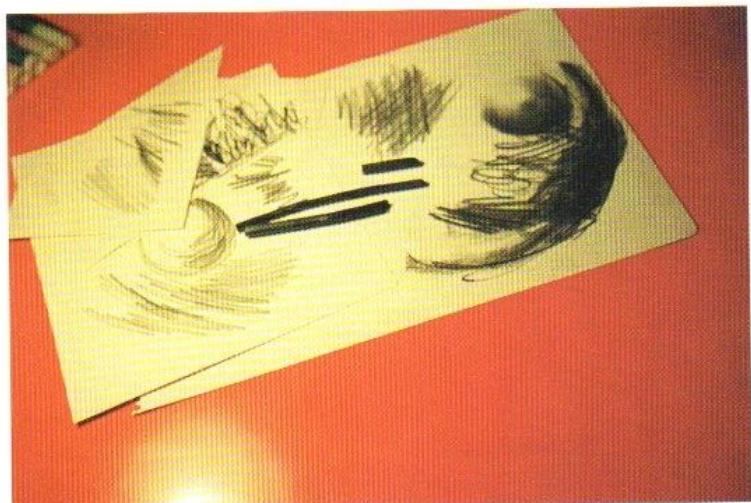


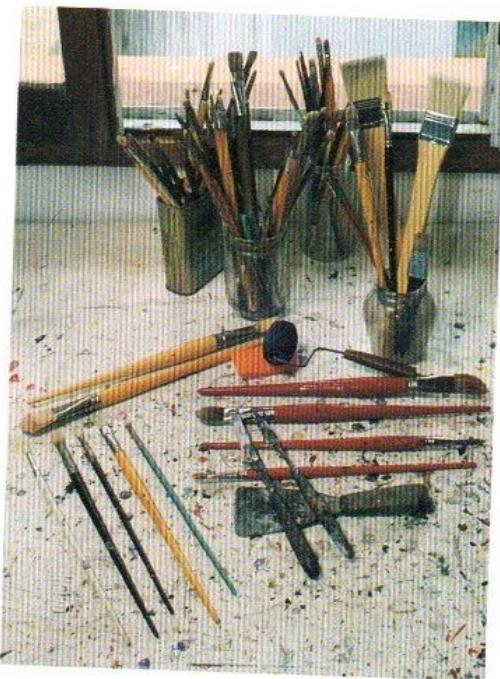
Las carbonillas

Las carbonillas son una de las herramientas más antiguas utilizadas por los seres humanos para dibujar. Su fabricación resulta de quemar o carbonizar barritas de madera; generalmente se usa la madera del sauce y también las varillas de mimbre. De acuerdo con la presión que se ejerce con ellas sobre una superficie, se obtienen diferentes calidades de líneas y de planos.

De la misma manera, cambia la calidad obtenida si se traza una línea hacia arriba o hacia abajo o si se la utiliza de punta o trozándola y usando la acostada.

También es posible superponer trazados, lo que produce un negro muy saturado.





En esta imagen hay una gran variedad de pinceles. Su forma, su ancho y la calidad de su pelo determinan, además de la presión o soltura que se ejerza sobre él, la diferente calidad de las pinceladas.

Para modular los grises o para sacar algo de lo rojo, se puede frotar con los dedos y usar trapos. Ademas se puede borrar con la goma.

Como pueden ver, la carbonilla ofrece una cantidad enorme de posibilidades para dibujar. Esta misma cantidad hace necesario fijar la imagen con fijadores especiales para que no se borre, una vez finalizada.

Los pinceles

Al nombrarlos, generalmente se piensa en una pintura. Sin embargo, el pincel es una herramienta muy útil para dibujar.

Existe una enorme variedad de calidades. Seguramente ustedes, gracias a su experiencia en la escuela o en algún taller, ya saben cuáles son los mejores.

Antiguamente, eran muy apreciados los de pelo de marta, pero hoy en día existen buenos pinceles de otros materiales.

Los pinceles tienen diferentes diseños según sea el cerdito previsto.

Los chatos y de diferentes anchos son utilizados para pintura al óleo.

Los que tienen punta generalmente son fabricados para dibujar o pintar con materiales más acuosos, como por ejemplo la acuarela.

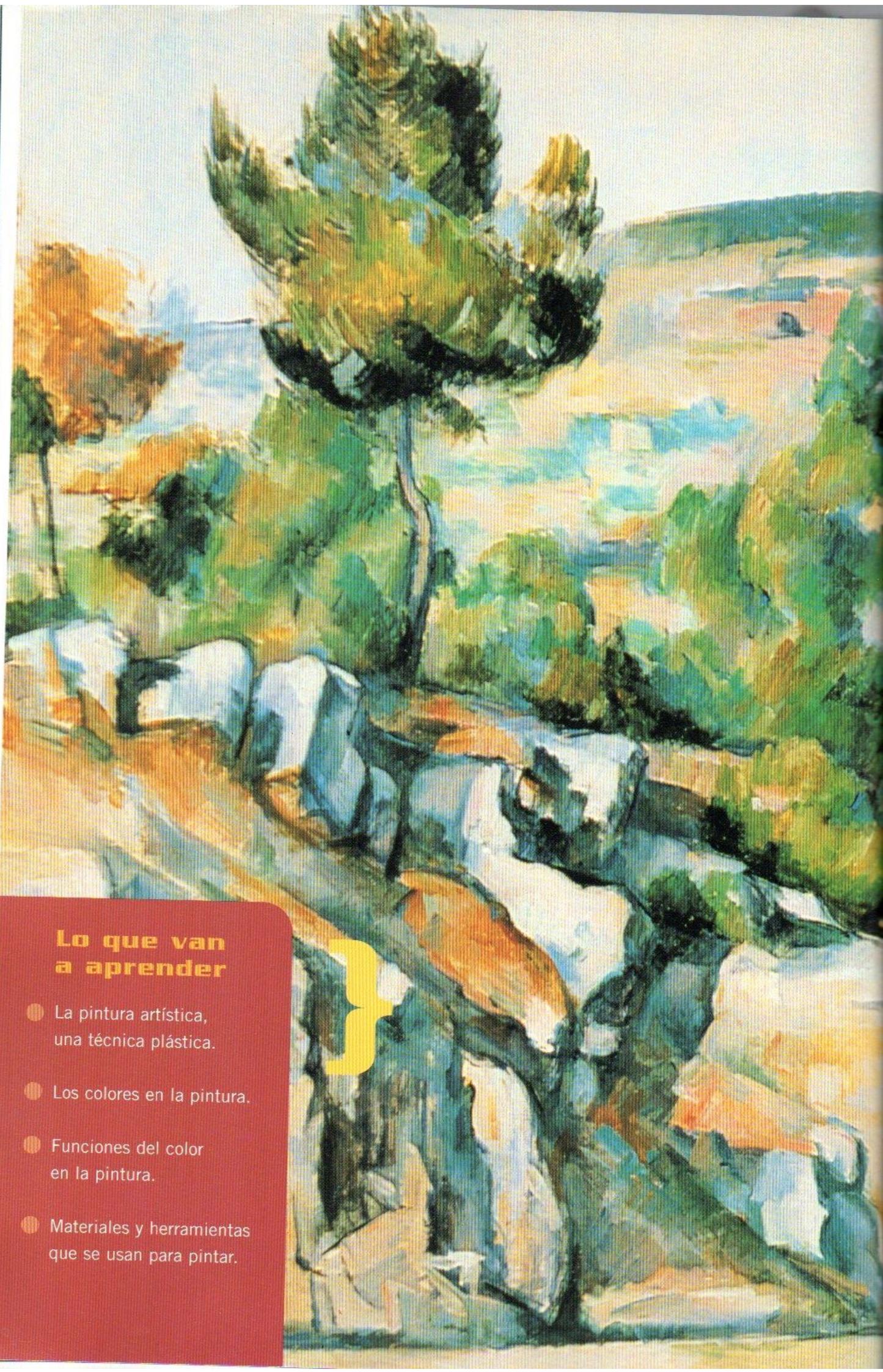
Ustedes podrán seleccionar cuáles son los pinceles más apropiados para el dibujo que quieran realizar.



ACTIVIDAD

- Selecciónen algunas de las herramientas para dibujar. Piensen qué quieren dibujar. Recuerden que con cada herramienta se consiguen calidades expresivas y compositivas diferentes.
- Luego de realizar el dibujo contesten por escrito las siguientes preguntas:
¿están conformes con el dibujo que hicieron?, ¿por qué?, ¿hay alguna relación entre el resultado y la herramienta que seleccionaron para hacerlo? Fundamenten sus respuestas.





Lo que van a aprender

- La pintura artística, una técnica plástica.
- Los colores en la pintura.
- Funciones del color en la pintura.
- Materiales y herramientas que se usan para pintar.

Unidad 2

IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES: LA PINTURA

En esta unidad profundizaremos los conocimientos sobre las imágenes bidimensionales producidas mediante otra técnica: la pintura.

Nos acompañarán en este recorrido sobre el color y la pintura, imágenes realizadas en distintas épocas y con diferentes procedimientos.

Desde las primeras pinturas de las cavernas hasta nuestros días, el color sigue siendo uno de los elementos que brinda mayor riqueza para representar, expresar y simbolizar plásticamente.

◀ *Montañas en Provence*. Pintura de Paul Cézanne (francés, 1839-1906).

LA PINTURA

*Gran toro negro, Cuevas de Lascaux,
Francia. Pintura rupestre.*

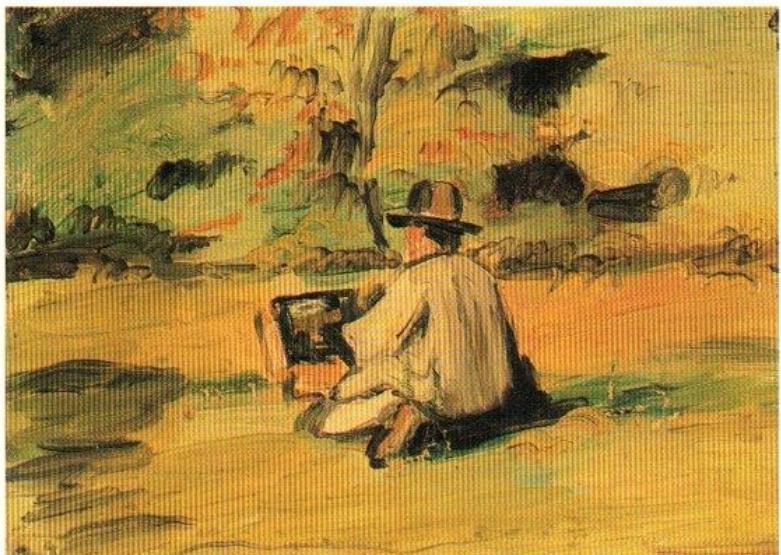


¿Qué es pintar?

Pintar es cubrir una superficie con pintura. Por ejemplo se puede pintar una pared, pintarse la cara, pintar un mueble con la intención de embellecer, adornar o decorar.

Al pintar un cartel o un cuadro la intención, posiblemente, además de embellecer y decorar, sea comunicar algo, expresar un sentimiento o sensación. También puede suceder que alguien pinte, simplemente, por el placer que le causa mezclar la pintura, aplicarla y contemplarla.

Para diferenciarla de otros tipos de pintura, llamamos *pintura artística* a estas últimas manifestaciones, que no necesariamente deben estar realizadas por un artista.



▲ *Un pintor trabajando*. Óleo sobre madera de Paul Cézanne (francés, 1839-1906).

EL COLOR EN LA PINTURA

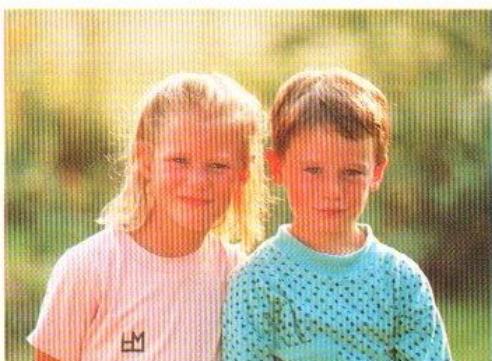
Los colores nos acompañan en cada uno de los actos de nuestra vida. Desde que un niño nace, sus padres seleccionan los colores de su vestimenta.

En un negocio, una de las primeras preguntas del vendedor a su cliente es: *¿de qué color?*

Elegimos los colores con especial dedicación porque sabemos que son capaces de provocar múltiples sensaciones y de intervenir en nuestra sensibilidad.

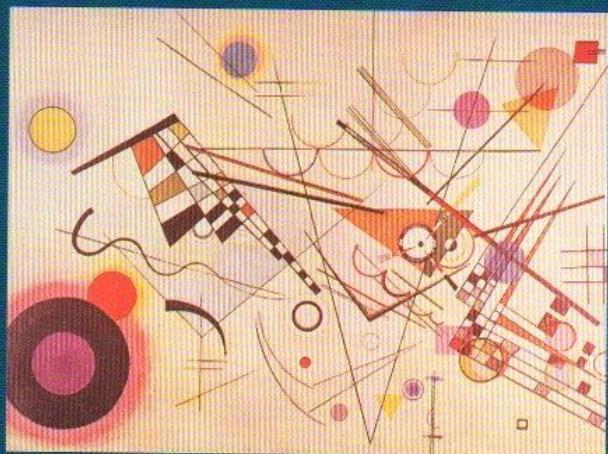
Por estas y otras razones, el color es utilizado como medio de expresión y también como elemento decorativo.

En la pintura, el color es un elemento de fundamental importancia.

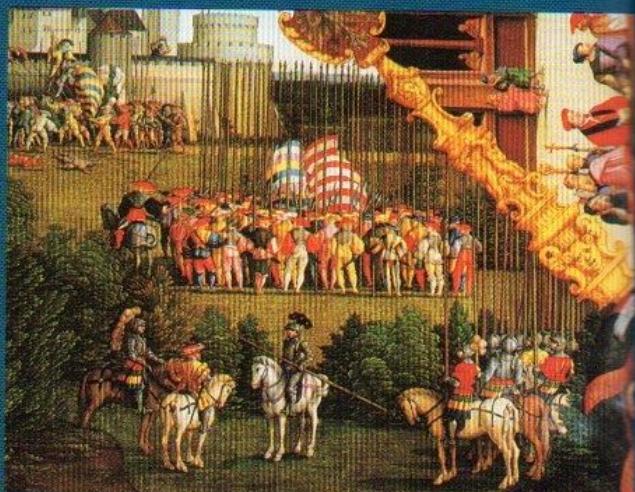


ACTIVIDAD

- Observen estas imágenes detenidamente.
- Encuentren semejanzas y diferencias entre ellas.



Composición Nº 218, óleo sobre tela de Vasily Kandinsky, (ruso, 1866-1944).



King David Sending Uriah To Siege Of Rabat, óleo sobre panel de madera de Hans Sebald Beham (alemán, 1500-1550).



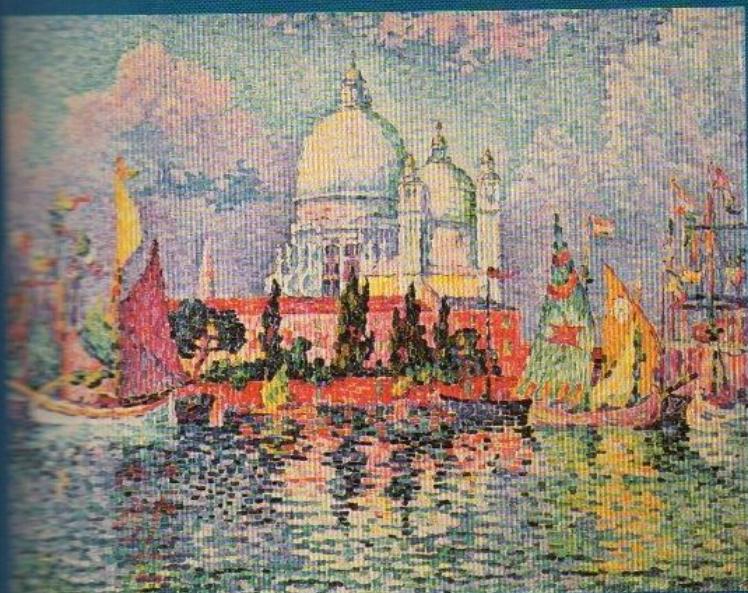
Ilustración de un manuscrito. El rey David tocando la lira rodeado de músicos.



Témpera realizada por Rocío (5 años).

llas.

El espacio pictórico
(homenaje
a Uccello, Cezanne
y Pollock). Técnica
mixta sobre tela
de Luis Felipe Noé
(argentino,
contemporáneo).



▲ *La Salute*, óleo sobre tela de Paul Signac
(francés, 1863-1935).

- Mírenlas nuevamente y comparan en grupo qué sensaciones, pensamientos y emociones les sugiere cada una de ellas.

En todas las imágenes hay colores y formas sobre una superficie determinada, hay un material: pintura, y fueron hechas por personas que quisieron expresarse, comunicar algo, o que simplemente deseaban mezclar esa pintura, aplicarla y contemplarla.

¿Qué es el color?

Los **colores** surgen a partir de las ondas luminosas que son un tipo particular de energía que compone la luz. Estas ondas son incoloras, pero en nuestros ojos y en nuestro cerebro se produce la sensación de ver un color cuando esas ondas luminosas se encuentran con un determinado cuerpo. Las células de la retina del ojo humano tienen la capacidad de percibir esas sustancias y su relación con los cuerpos que las reflejan. Cuando decimos que algo es azul, se debe a que ese objeto, al recibir la luz, absorbe la onda luminosa y refleja la que corresponde al color azul. El ojo humano es capaz de discernir alrededor de 100 matices de luminosidad y varios miles de diferencias de colores.

Improvisación, de Vasily Kandinsky (ruso, 1866-1944). Pintor que creó la no-figuración para resaltar las cualidades expresivas de los elementos plásticos, como el color.

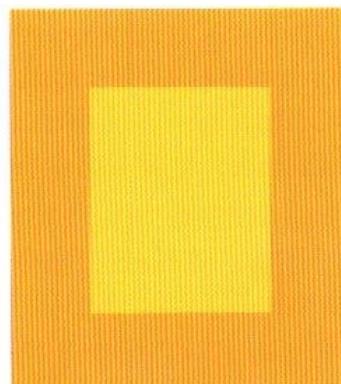
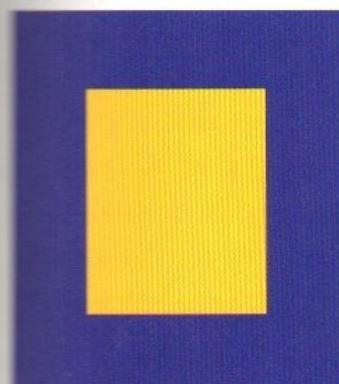
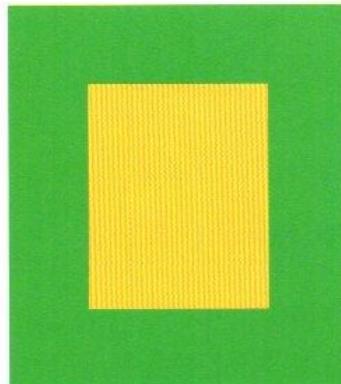


Para saber más

Los colores con los que pintamos no son haces de luz sino pigmentos, o sea sustancias que tienen la propiedad de producir determinados colores al ser mezcladas con otras sustancias para pintar. Existen diferencias en el comportamiento de los colores-luz y los colores-pigmento. Si mezclamos haces de luz de todos los colores del espectro obtendremos la luz blanca. Si mezclamos pigmentariamente, es decir con pinturas, más los colores, obtendremos un color pardo grisáceo.

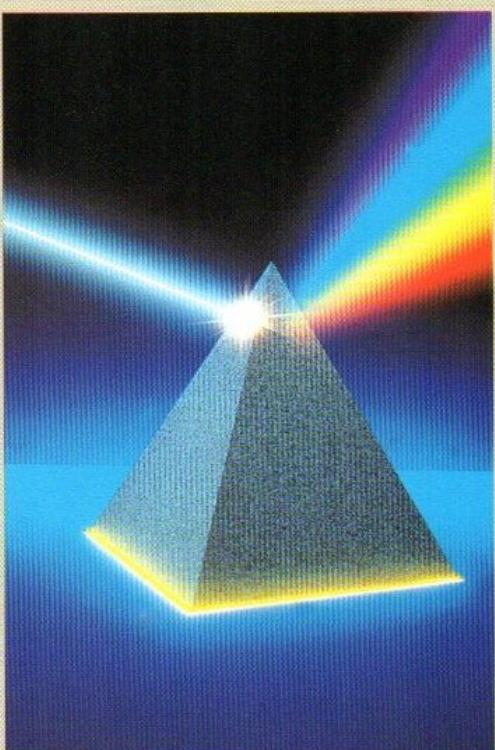
Los colores interactúan y reaccionan entre sí sobre la superficie de trabajo. La manera en que percibimos un color está condicionada por el contexto en que se encuentra, es decir por los colores y formas que lo rodean, y por el lugar que ocupa en la imagen.

En estos gráficos observamos cómo un mismo color parece distinto según qué color lo rodea.

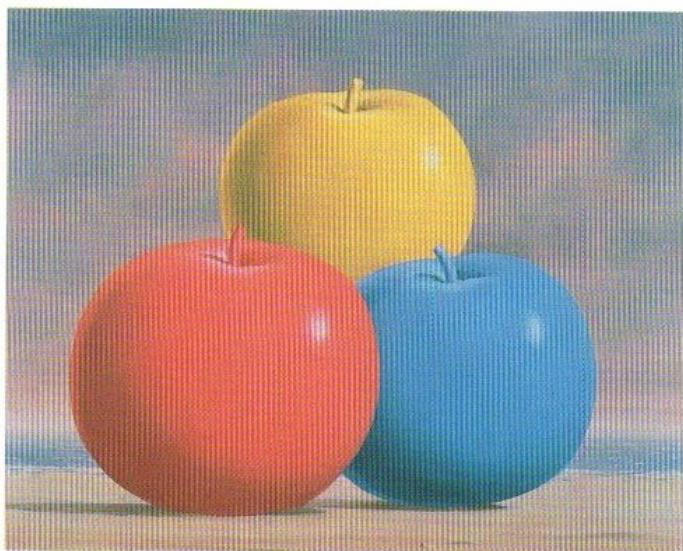


NEWTON Y EL ESPECTRO SOLAR

En el año 1676, el físico inglés Isaac Newton probó experimentalmente que la luz solar se descompone, al hacerla pasar por un prisma de cristal, en los distintos colores que conforman el llamado *espectro solar*.



Descomposición de la luz al pasar por un prisma.



Colores primarios

ROJO AZUL AMARILLO

Estos tres colores no pueden obtenerse a partir de la mezcla de otros colores. Por eso se llaman **colores primarios** o **fundamentales**. Si los mezclamos de a pares obtendremos los colores secundarios.



El canto del Amor de René Magritte
(belga, 1898-1967).

Colores secundarios



Amarillo + Rojo = NARANJA

Amarillo + Azul = VERDE

Rojo + Azul = VIOLETA

Pintura en acromáticos,
realizada por José (12 años).



Acromáticos

El blanco y el negro son llamados **acromáticos**; así se llama también a los grises, que se obtienen mezclándolos. Hablando en términos de haces de luz, el blanco corresponde a la luz, que es la suma de todos los colores del espectro, mientras el negro corresponde a la ausencia de luz, la oscuridad total. El grado de claridad u oscuridad de un color se denomina **valor**. Cuando un color es luminoso, claro, decimos que es de valor alto; los colores oscuros corresponden a valores bajos. Al mezclar un color con blanco se obtienen tonos más claros. Las mezclas con negro permiten, en cambio, obtener tonos más bajos u oscuros.

Círculo cromático

tenerse a
ores. Por
s o fun-
e a pares
rios.

Una manera de organizar visualmente las relaciones y mezclas entre colores es a través del **círculo cromático**. Para formarlo, ubicaremos los tres colores primarios, que son los fundamentales, en los tres vértices de un triángulo equilátero.

Luego colocaremos entre cada par de primarios el color secundario resultante de la mezcla entre ellos en partes iguales. También los podemos ubicar en los vértices de un triángulo equilátero.

¿Dónde colocarían un amarillo verdoso? ¿y un verde azulado?

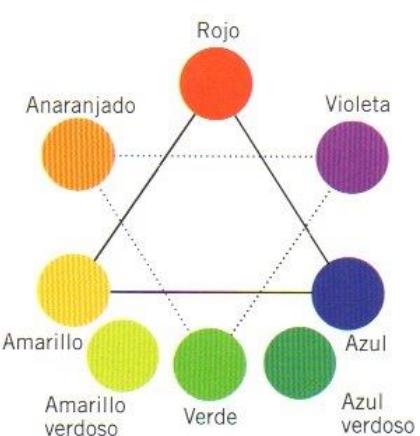
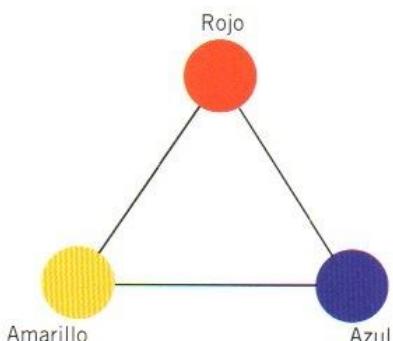
Obviamente, estos colores se sitúan entre los dos colores que ellos mismos contienen y más próximos al que resulta predominante.

El círculo se completa entonces con las mezclas, en diferentes proporciones, de los colores de a pares.

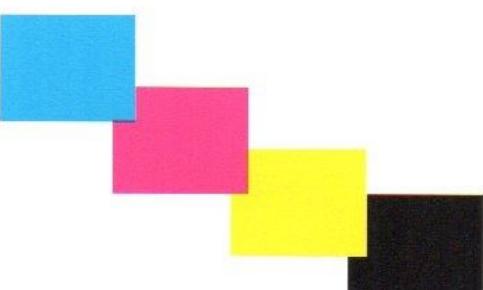
Es preciso mencionar que estamos manejándonos con la teoría del color. En la práctica, al mezclar los colores, es difícil obtener mezclas limpias, ya que es prácticamente imposible conseguir primarios absolutamente puros.

Por ejemplo, la mayoría de los rojos contiene algo de amarillo. Así, al mezclarlos con azul, se obtiene un color amarronado. Además se suma que no todos los pigmentos tienen la misma capacidad para teñir.

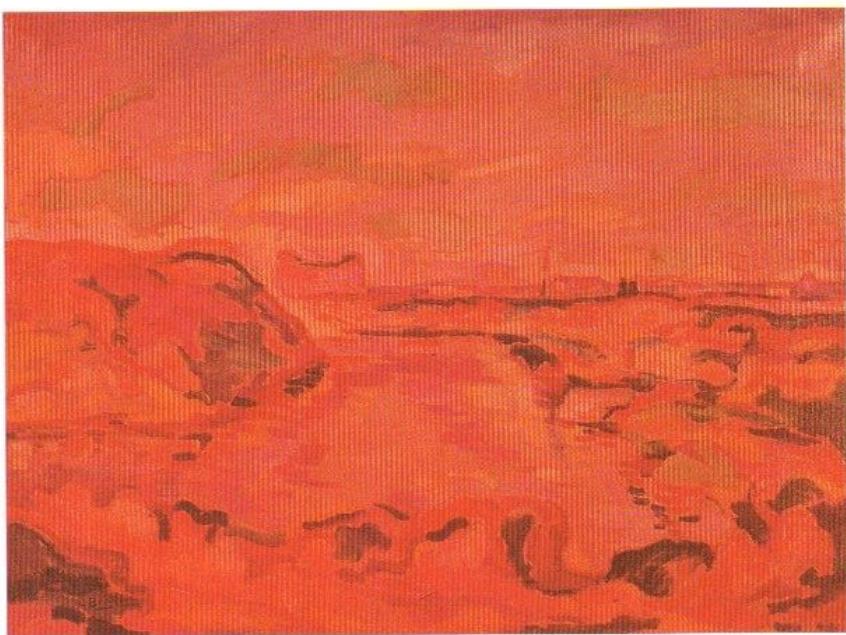
Para obtener un verde mediano se necesita apenas un poco de azul y bastante más amarillo; si se mezclaran por partes iguales predominaría el azul y se obtendría un verde azulado. Entonces, al mezclar los colores, si se usa témpera, hay que ir agregando al color más claro, de a poquito, el más oscuro. Aconsejamos, para obtener mejores resultados, utilizar como primarios los colores que se usan en impresión. Si piden, en un comercio donde se hacen photocopies color, la hoja donde se hace la prueba de impresión, verán cuáles son los colores de las tintas utilizadas: a partir de esos colores se obtienen todos los que vemos en las photocopies.



▲ Círculo cromático.



▲ Las cuatro tintas básicas de impresión.



▲
Landscape de Georges Braque (francés, 1882-1963). En este cuadro se usaron variantes de rojos (rosa, bordeaux, naranjas rojizos). El rojo, mezclado con blanco, negro y amarillo, provoca la armonía.

Gamas armónicas

Los colores que se relacionan entre sí y van constituyendo una secuencia forman **gamas**; por ejemplo: amarillo, amarillo verdoso, verde, verde azulado, azul. Cuando en un cuadro se utilizan colores de una misma gama, generalmente se produce un efecto armonioso, provocado por el color que tienen en común. Estos colores son adyacentes entre sí.

El uso de tonos de una misma familia de colores hace que el cuadro tenga una armonía natural.

▼
Water Lilies de Eduard Monet (francés, 1840-1926). Cuadro pintado con gamas armónicas. El único contraste está en las flores, que se destacan por ser mucho más claras y de un color completamente distinto al del resto.



Colores complementarios

Los colores que se ubican enfrentados en el círculo cromático son, entre sí, **complementarios u opuestos**. Los tres pares de complementarios más importantes son los que están formados por un color primario y un secundario formado por la mezcla de los otros dos primarios. Entre los dos completan la luz blanca.

- = { ROJO y VERDE
ROJO Y (AZUL + AMARILLO)
- = { AMARILLO y VIOLETA
AMARILLO y (AZUL + ROJO)
- = { AZUL y NARANJA
AZUL y (ROJO + AMARILLO)

Al estar juntos dos colores complementarios se resaltan sus características individuales y sus atributos; por ejemplo, un amarillo es más luminoso contra un violeta, que a su vez se verá más profundo y frío.

Si mezclamos los pares de complementarios entre sí obtendremos colores neutros pardos o amarronados. La relación entre complementarios existe en todo el círculo cromático; por ejemplo, el complementario de un azul violáceo es el naranja amarillento.

Rhythme colore de Sonia Delaunay
(rusa, 1885-1979).

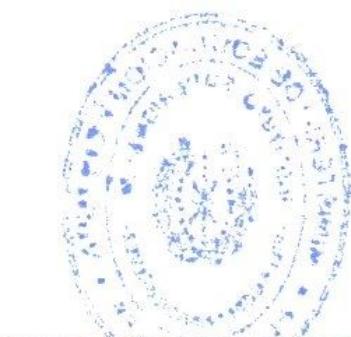
En esta imagen los colores vibran por contraste entre complementarios.



Colores cálidos y fríos

Los **colores cálidos** son los colores de mayor longitud de onda en el espectro solar: rojo, naranja, amarillo no verdoso. Los colores cálidos, como los claros, tienden a avanzar perceptivamente.

Los **colores fríos** son los que se ubican, dentro del espectro, en el sector de ondas más cortas, como el azul y el violeta. Perceptivamente, tenemos la sensación de que retroceden.



El vuelo en Egipto de Giotto
(italiano, 1267-1334).
En las escenas religiosas
se aprovechan las cualidades
de los colores para provocar
distintas sensaciones.

Diferentes funciones del color

Los colores se presentan ante nuestros sentidos asociados a las formas. En la imagen plástica, las formas y colores son ubicados por el autor de una manera especial y personal. Esta organización de los elementos dentro de una determinada obra se llama **composición**, igual que en lengua y en música.

Utilizamos los colores para distintos fines: para informar, para decorar, para expresar, para simbolizar, etcétera.

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

■ color y la descripción de la realidad

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

En este cuadro, el pintor argentino Prilidiano Pueyrredón quiso documentar la apariencia visual de la escena que estaba presenciando: partiendo de una observación rigurosa, intentó plasmar en su cuadro los colores tal como los veía.



Un alto en el campo. Óleo sobre tela de Prilidiano Pueyrredón.
(argentino, 1823-1870).





▲
Napoleón cruzando los Alpes.
Óleo sobre tela de Jacques David
(francés, 1748-1825).

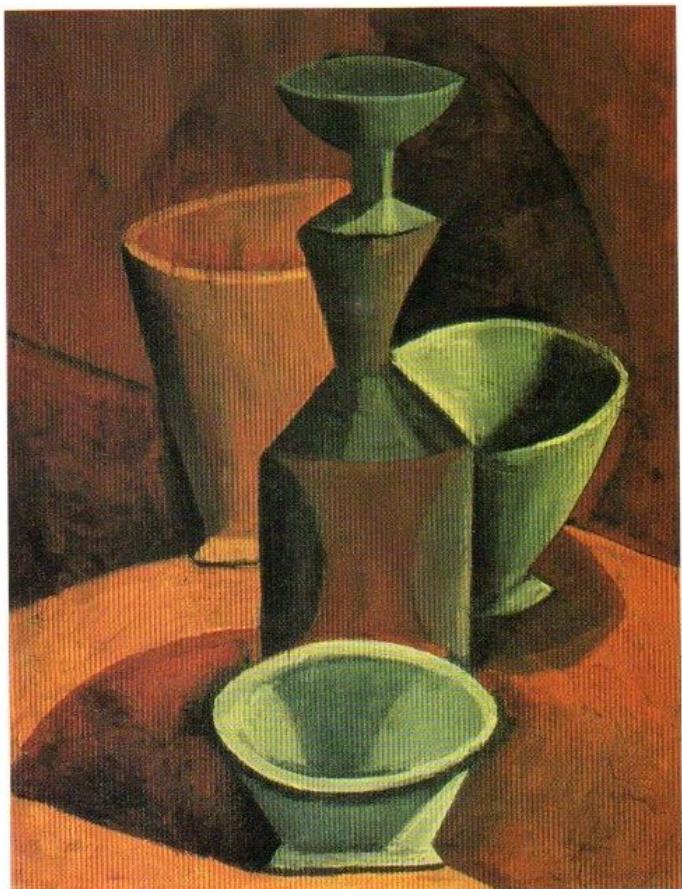
El color y la representación de las formas tridimensionales

En Occidente, desde la época del Renacimiento, los pintores tuvieron la preocupación por simular en el plano la realidad tridimensional y hacer que los objetos pintados pareciesen reales, es decir, que se apreciaran sus volúmenes. Aún hoy, frecuentemente se valora un cuadro de acuerdo a lo real que parezca.

En este cuadro de Jacques David se puede ver el uso del claroscuro: la sensación de profundidad y corporeidad se logra con los efectos de luces y sombras. El color puede ayudar a dar, en el plano, sensación de volumen al cambiar de valor. Los tonos claros avanzan perceptivamente, y los oscuros parecen retroceder. Aclarando y oscureciendo paulatinamente un color se puede sugerir el volumen.

También se puede sugerir volumen pintando las sombras con colores fríos que, como hemos visto, tienen para nuestra percepción la cualidad de retroceder.

►
Jarro y copa. Óleo sobre tela de Pablo Picasso (español, 1881-1973).
Para sugerir volumen, Picasso aclaró el color de los objetos agregando blanco en las zonas de luz y lo esfumó, de a poquito, oscureciéndolo con negro en las sombras. Los colores pierden intensidad y se agrisan por efecto de las mezclas.



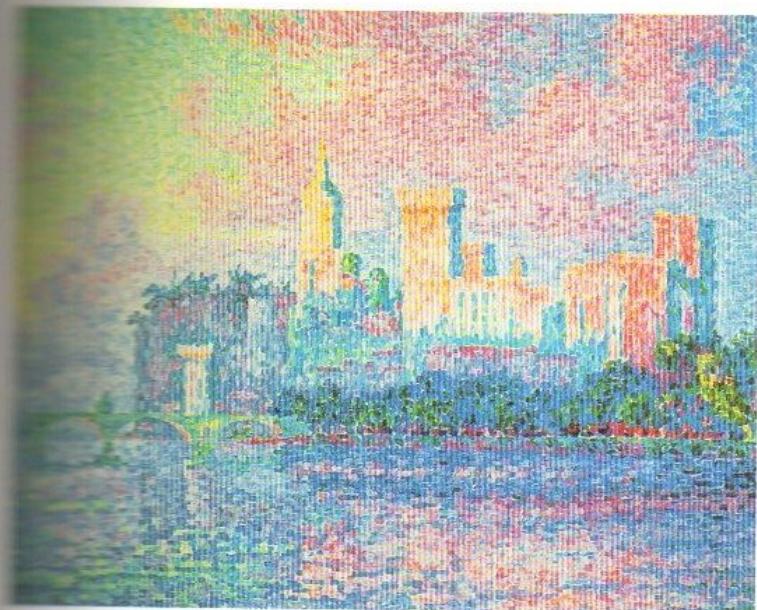
Para saber más

LA PINTURA EN EL SIGLO XVII

M. Blanchard, miembro de la Real Academia de Pintura y Escultura Francesa, en 1671 explicó cómo se entendía la pintura en su época:

"La pintura es un arte que por medio de la forma y de los colores imita sobre una superficie plana los objetos que caen bajo el sentido de la vista. (...) ¿Cuál es el fin de un pintor? ... engañar a los ojos e imitar a la naturaleza, pero hay que agregar que tal cosa se consigue por medio de los colores, y no existe más que esta sola diferencia que haga particular el fin de la pintura y la distinga de las demás artes. Y un pintor no es un pintor sino en tanto emplea colores capaces de seducir a los ojos e imitar a la naturaleza."

Los grandes pintores hablan de su arte, Buenos Aires, Editorial Hachette, 1958.



Palacio de los Papas en Avignon. Óleo sobre tela de Paul Signac (Frances, 1863-1935).

En el cuadro pintado por Signac, las sombras no están pintadas con el color local, el propio de cada objeto, oscurecido con negro, sino con azul turquesa muy claro.

Ubicado junto al naranja, que por ser cálido avanza perceptivamente, da sensación de mayor profundidad.



Interior de una galería de arte. Óleo sobre tela de Cornelis de Baellieur.

Para saber más

LA PINTURA SEGÚN MATISSE

Como otros pintores de su época, Matisse se valió del color y de las formas para expresar emociones y sentimientos. En este fragmento de una entrevista radial, realizada en 1942, expresó su opinión:

Entrevistador: -Señor Matisse, ¿por qué pinta usted?

Matisse: -Para traducir mis emociones, mis sentimientos y las reacciones de mi sensibilidad en términos de color y forma, cosa que no puede hacer ni la cámara fotográfica más perfeccionada, incluso en colores, ni el cine.

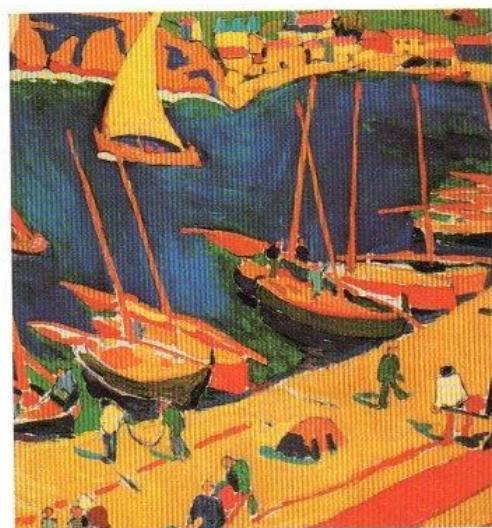
Henri Matisse, *Reflexiones sobre el arte*, Buenos Aires, Emecé, 1977.



Paisaje de Collioure (View of Collioure). Óleo sobre tela de Henri Matisse (francés, 1869-1954).

El color y la expresión de emociones y sensaciones

Actualmente, la tecnología nos proporciona infinitas de medios para documentar la apariencia de la realidad. La fotografía, el video y el cine liberaron al artista de esta tarea.



Collioure, Le port de peche. Óleo sobre tela de André Derain (francés, 1880-1954). Derain, gran amigo de Matisse, además de compartir su taller, comparte sus ideas acerca del uso del color.

Aun así, el pintor sigue representando realidades de otras maneras. Algunos parten de la realidad y la imitan; otros parten de ella y la deforman, modifican sus formas o sus colores. Otros toman el mundo exterior como referencia pero lo recrean hasta que es imposible reconocerlo. Y algunos desean crear una realidad nueva, la de sus emociones y sus fantasías, expresando lo que sólo pueden decir con formas y colores.

Uno de los cambios más importantes en la pintura del siglo XX fue que muchos artistas dejaron de usar el color de manera descriptiva.

En los pintores coloristas el color está en función de la expresión, y su manera de aplicarlo obedece a la necesidad de reflejar sus emociones y estados de ánimo.

Para saber más

Para ellos, el color es el protagonista. Es posible que les resulte más apropiado un naranja o un rojo para un campo sembrado y hacerlo vibrar contra un cielo de turquesa brillante -aunque no corresponda a la realidad que tienen ante sus ojos- porque esos colores responden a la sensación que intentan producir.

El color puede utilizarse simbólicamente



▲ *La Anunciación.* Pintura al fresco de Giusto de Menabuoi. A la Virgen María se la pinta con un manto azul que simboliza el cielo.

Al color, como a las palabras, puede dársele significados simbólicos. Muchas veces esos símbolos son propios de una cultura. Esto hace que puedan ser interpretados por quienes los conocen.

En nuestra cultura, el luto es simbolizado por el color negro. En algunas culturas de Oriente, en cambio, el color del luto es el blanco.

Para los hindúes, el naranja es el color místico, en cambio, en Occidente, nos asombraríamos de ver a un sacerdote con sotana naranja.

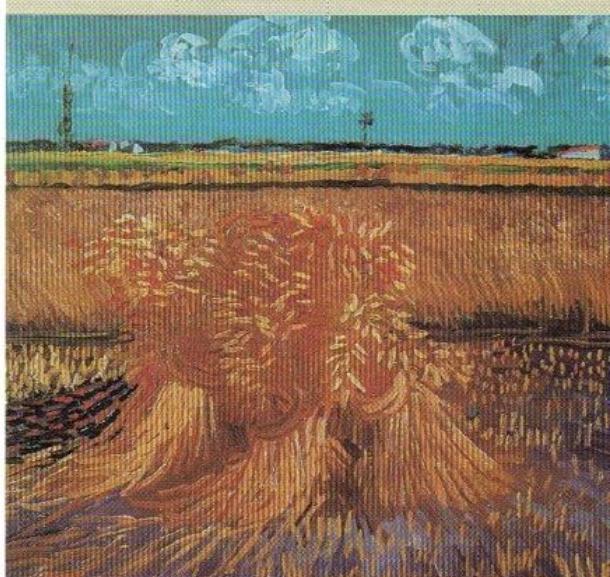
LA INNOVACIÓN DE VAN GOGH

Vincent Van Gogh fue uno de los primeros en tomarse ciertas libertades con los colores. Tal vez por eso fue poco comprendido en su época.

Aquí pueden leer algunas de sus opiniones:

“...siempre ha habido, entre los pintores, una tendencia a convencer a la gente de que un cuadro era algo distinto de la representación de la naturaleza como se la veía ante un espejo, algo distinto de imitación, es decir que es una recreación (...)"

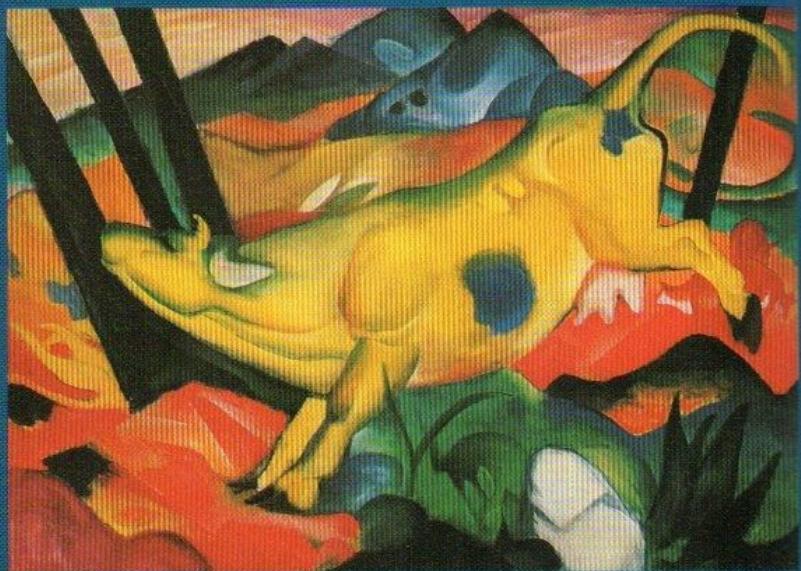
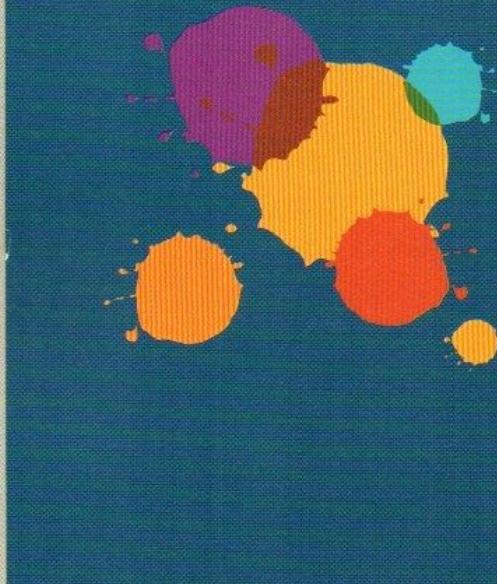
Los grandes pintores hablan de su arte,
Buenos Aires, Editorial Hachette, 1958.



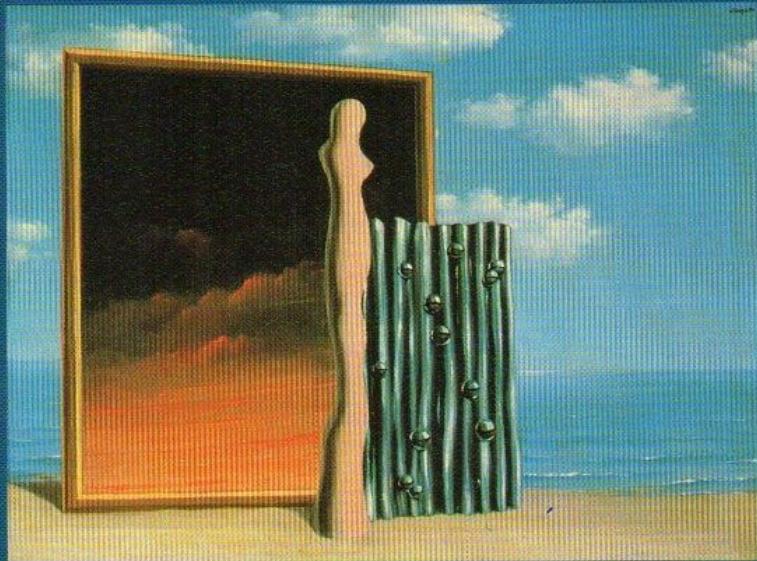
▲ *Trigo con gavillas.* Óleo sobre tela de Vincent Van Gogh (holandés, 1853-1890).

ACTIVIDAD

• Observen las siguientes imágenes.



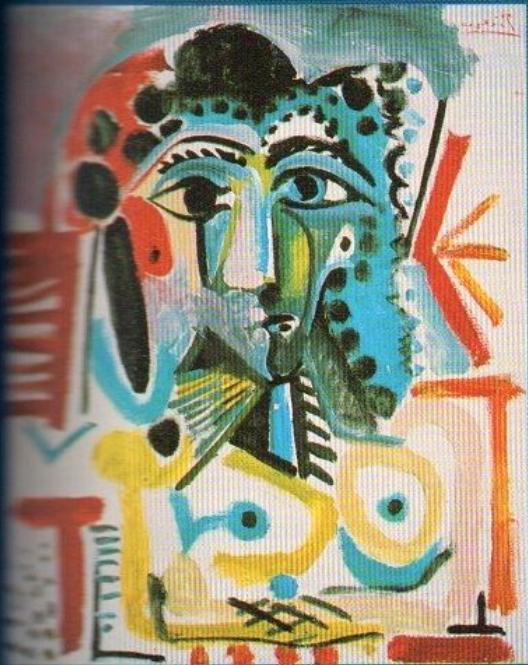
La vaca amarilla. Óleo sobre tela de Franz Marc
(alemán, 1880-1916).



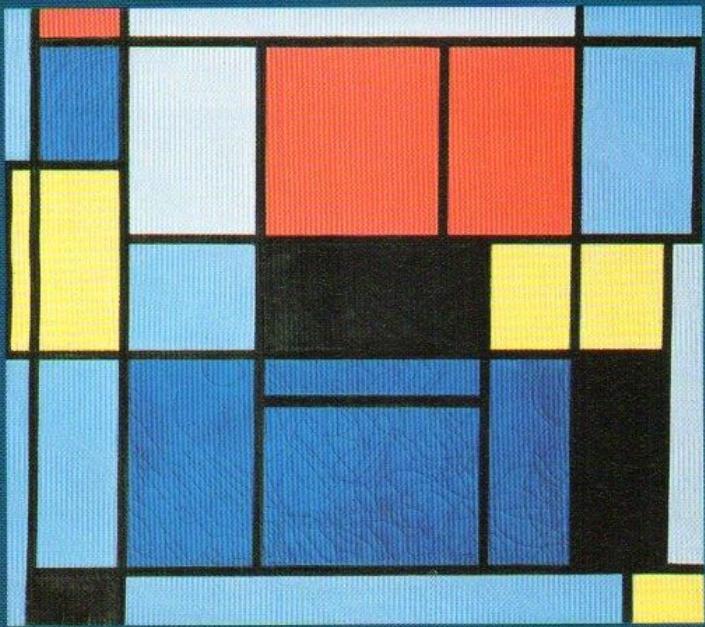
▲
Sin título. Óleo sobre tela de René Magritte
(belga, 1898-1967).



▲
Tokugawa Ieyasu y Tokugawa Hidetada.
Arte Japonés.



▲
Busto de mujer. Pablo Picasso (español, 1881-1973).



▲
Tabla N° 1. Piet Mondrian (holandés, 1872-1944).



►
Caffe Florian. Pintura al óleo realizada por Kennington Dale (norteamericano, contemporáneo).

- En cada una de las imágenes, traten de determinar si el autor:
 - partió de la realidad;
 - transformó la imagen de lo que veía (en ese caso, descubran qué elementos tomó de la realidad y cómo los modificó).
 - creó una imagen que no se parece a nada existente en la realidad.

¿Con qué pintamos?

Mujer y gato. Tinta y acuarela sobre tela de Joan Miró (español, 1893-1983).

En este detalle vemos cómo Miró combinó la opacidad de la tinta china con la transparencia de la acuarela muy rebajada, hasta tal punto que permite ver, en algunos lugares, la trama de la tela. En otros, la acuarela está más espesa y opaca.



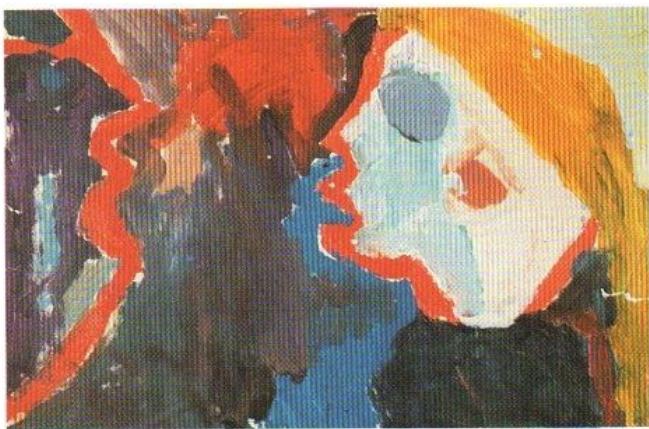
MATERIALES

Hay muchos tipos de pinturas. Algunas son transparentes, como las tintas. Otras pinturas son opacas, como la témpora y el acrílico. Algunas pinturas son espesas, como la tinta china y otras, más líquidas, como las acuarelas. Cada persona elige una técnica o un material determinados porque siente que se adaptan a sus necesidades, a las condiciones de trabajo y, sobre todo, a lo que quiere expresar. De los materiales con que se pinta depende, en gran medida, el aspecto de la obra. Por eso, en cada época de la historia, los pintores han utilizado e inventado nuevos materiales, han experimentado con ellos y, en algunos casos, hasta han padecido, al comprobar el deterioro de sus trabajos por la humedad, el paso del tiempo y otros factores.

Muchos de los problemas inherentes al uso de los materiales se han ido resolviendo con los progresos tecnológicos. Los materiales sintéticos, como pinturas y barnices, sustituyen hoy a otros que, por ser orgánicos, se deterioraban o no se adaptaban a las distintas superficies.

Actualmente se puede ir a un comercio y con mucha facilidad comprar los materiales necesarios para pintar sobre madera, tela, metal, etcétera.

Aún hoy, con todo el avance tecnológico, los pintores sienten la necesidad y el placer de experimentar, de buscar materiales nuevos, de combinarlos, y también de probar herramientas no convencionales.



▲
Perfil. Témpera sobre papel realizada por Juan (12 años).

Pinturas

El componente esencial de todas las pinturas es el **pigmento**, ya que es lo que les da color. Estos pigmentos están suspendidos en distintas sustancias a las que se denomina vehículos o medios. El vehículo puede ser agua, aceite o resinas sintéticas.

Un material, o tipo de pintura, se diferencia de otro porque está elaborado con distintos medios o vehículos que -como ya dijimos- son los que contienen los pigmentos y les permiten adherirse a la superficie donde se pinta.



Para saber más

PINTURA MURAL

La pintura, en sus comienzos, fue **mural**, es decir, realizada sobre paredes. Los soportes de esas primeras pinturas fueron las paredes de las cavernas y las rocas al aire libre. Se las denomina **pinturas rupestres**.

Los egipcios también pintaron, generalmente al fresco, en los muros de sus obras arquitectónicas.

Actualmente, la pintura mural está ligada a la arquitectura y al urbanismo. Se han renovado sus materiales con la incorporación de resinas sintéticas. También se hacen murales en cerámica y otros materiales que sirven de revestimiento de las paredes. Muchas pintadas o *grafittis*, realizados con esmaltes en aerosol, pueden considerarse verdaderos murales.

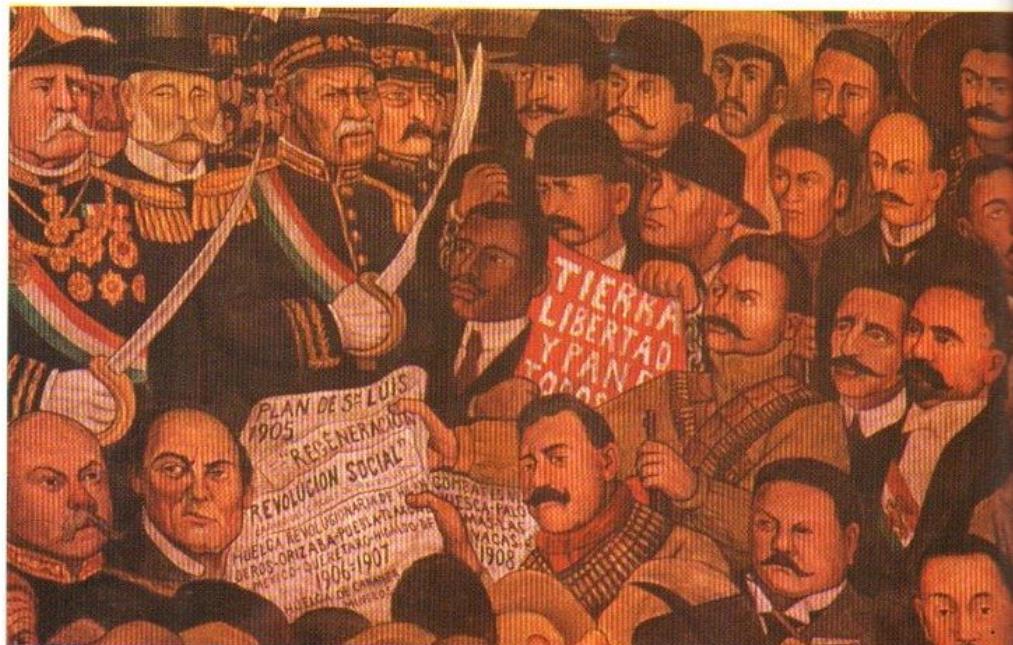
Pintura al fresco

Hasta que se comenzó a utilizar el óleo, en el siglo XV, los pintores pintaban usando la técnica del **fresco**: se aplicaba la pintura diluida en agua de cal sobre el yeso húmedo (en las paredes) y los pigmentos quedaban mezclados con el yeso.

Cámara de los
esposos, el
encuentro (detalle).
Pintura al fresco
de Andrea Mantegna
(italiano,
1431-1506).



Pintura mural
que describe
escenas de la
revolución mexicana,
realizada
por Diego Rivera
(mexicano, 1886-
1957).



Pintura al temple

Antiguamente, también se utilizaba la **pintura al temple**. En esta pintura, los pigmentos se mezclaban con yema de huevo, que actuaba como medio adhesivo.

La **témpera** que usamos actualmente es muy parecida al temple. Al estar fabricada industrialmente con colas ligantes muy simples no es resistente al frotado con agua. Por eso, en los museos, para proteger las pinturas realizadas con **témpera**, si están hechas sobre papel, se les coloca un vidrio protector.

Las pinturas al temple, en cambio, se mantienen inalterables.

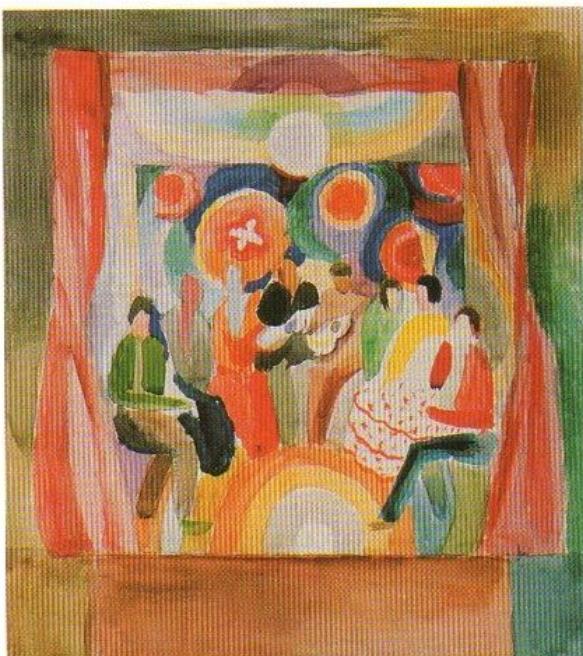


▲ Pintura realizada con **témpera espesa** sobre papel, por Brenda (14 años).



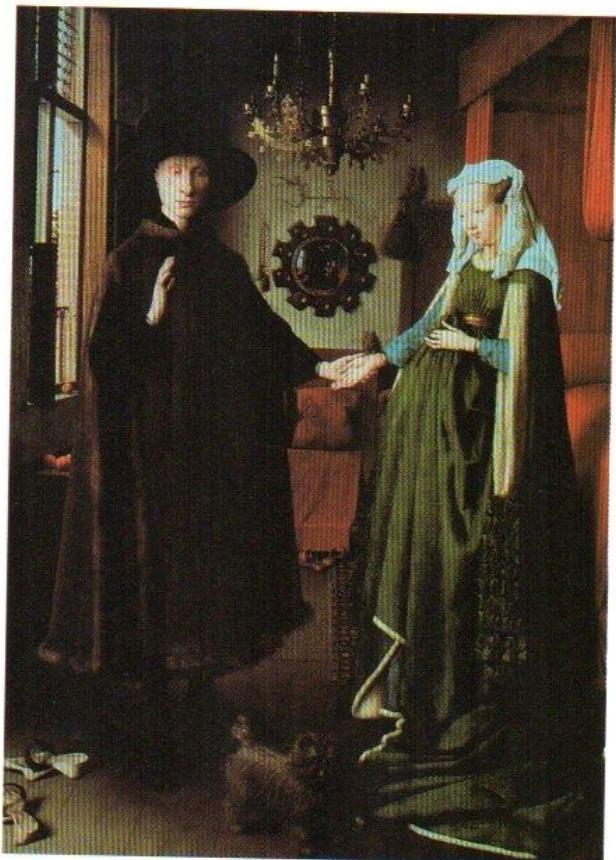
◀ *El nacimiento de Venus*. Temple sobre tela de Sandro Botticelli (italiano, 1445-1510).

Escena de fiesta. Acuarela sobre papel de Sonia Delaunay (rusa, 1885-1979). ▼

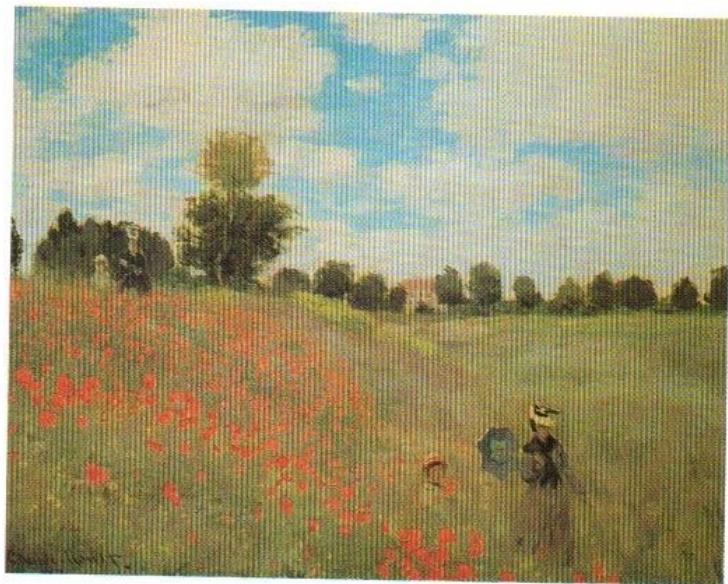


Acuarela

La **acuarela** está fabricada con una mezcla de pigmentos y colas aglutinantes que le da transparencia. Se presenta en pomos o en pastillas; estas últimas requieren que se las frote con el pincel húmedo. Se usa sobre papel y los tonos oscuros se obtienen por superposición de capas; el blanco, casi siempre se logra dejando ver el papel. Cuando se seca, aún sigue siendo soluble en agua. Una variante muy utilizada es la **gouache**: un tipo de acuarela a la que se le ha agregado blanco para hacerla más opaca.



▲
El matrimonio Arnolffini. Óleo sobre tabla de Van Eyck (flamenco 1390-1441). Este pintor es considerado uno de los primeros en usar el óleo.



▲
Amapolas en Argenteuil, óleo sobre tela, del pintor impresionista Claude Monet (francés 1840-1926). Pintura realizada al aire libre.

Pintura al óleo

Para mejorar la calidad de sus pinturas los artistas comenzaron a probar otros aditivos, así encontraron que, mezclando los pigmentos con aceite de linaza, se obtenía una pintura brillante y de secado lento. Este material se llama **óleo**, se puede pintar con él usándolo muy espeso o muy diluido en capas finas y transparentes superpuestas llamadas **veladuras**, en las que cada una modifica muy sutilmente a las otras.

Con este material se consiguió dar un mayor nivel de realismo a las imágenes. Como su secado es muy lento, permite esfumar con el pincel y mezclar pinceladas sobre la pintura fresca. Cuando el óleo se aplica sin diluir o muy poco diluido (en aceite o trementina) es espeso y cremoso.

En el siglo XIX se inventaron los tubos de plomo cerrados herméticamente y se incorporaron los pigmentos artificiales, de este modo se multiplicó la cantidad de colores y muchas cosas cambiaron para los pintores. Por ejemplo, hasta ese momento, los artistas acostumbraban tomar bocetos rápidos al aire libre y concluían sus cuadros en el taller porque era allí donde preparaban artesanalmente sus pinturas. Ahora, por primera vez, podían pensar en salir a pintar fuera de su taller llevando en los pomos la pintura lista para usar.

Los pintores impresionistas, que deseaban captar los cambios de la luz en la naturaleza, necesitaban pintar al aire libre para hacer una observación rigurosa; gracias a la invención de los tubos de plomo, su tarea fue posible.

El óleo se mantuvo vigente en la preferencia de los artistas durante siglos, hasta alrededor de 1950 cuando se impuso la pintura acrílica. Si leen los epígrafes de las pinturas reproducidas en este libro comprobarán que la mayoría fueron pintadas con óleo.

Pintura acrílica

En la pintura acrílica los pigmentos están mezclados con resina sintética. Es muy utilizada en la actualidad, muchas veces como sustituto del óleo. Sus ventajas son que seca rápido, que se diluye tanto con agua como con diluyentes y se adhiere prácticamente a cualquier superficie.

Actualmente, los artistas suelen combinar materiales y soportes no convencionales. El acrílico es ideal para este tipo de trabajos porque puede usarse sobre tela, madera, cartón, etcétera.

Las pinturas acrílicas pueden usarse espesas, para lograr una superficie texturada, y líquidas, con el agregado de diluyentes o agua. Así las usan los pintores que utilizan aerógrafo.

Además de estos materiales, creados para la pintura artística, se pueden usar otros materiales como esmaltes y pinturas al látex, originariamente fabricadas para ser utilizadas en la pintura de brocha gorda. Todos estos materiales se caracterizan por poseer medios fluidos. Pueden usarse puros, tal como salen del envase, o diluidos.

PARA REPASAR

Materiales al agua: acrílicos, témperas, látex, etcétera. Se llaman así porque, precisamente, se disuelven en el agua.

Materiales al aceite: óleo y esmalte. Se diluyen con aceite, aguarrás o trementina.

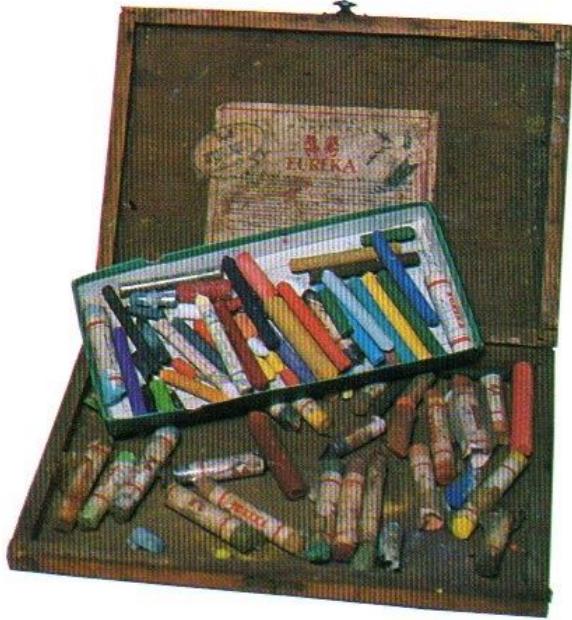


Pintura acrílica con aerógrafo
de Miguel Angel Vidal
(argentino, contemporáneo).



Estructura para un paisaje. Técnica mixta sobre tela y madera de Luis Felipe Noé (argentino, contemporáneo). Aunque este pintor argentino suele usar distintos tipos de pinturas, en sus obras predomina el acrílico, que se adapta a cualquier tipo de soporte.

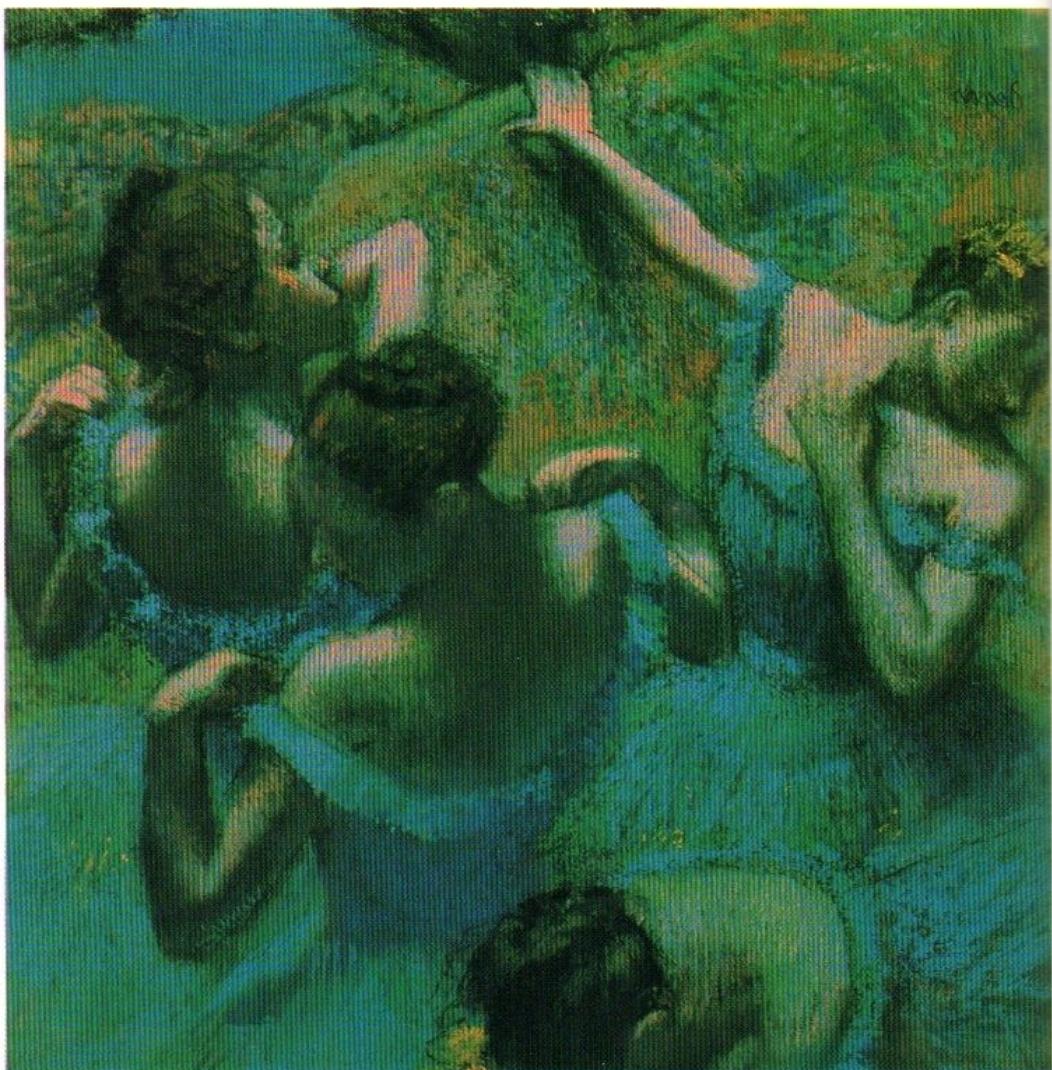
Pasteles



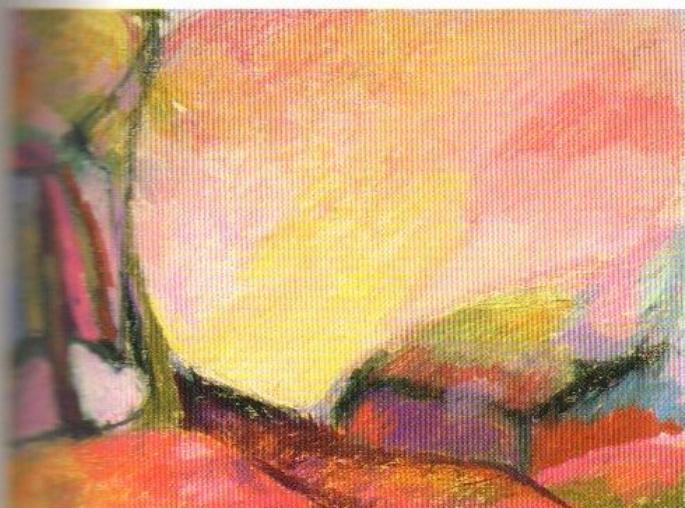
También existen materiales sólidos como los **crayones, tizas y pasteles**, que se usan directamente sobre el soporte.

Los **pasteles** pueden ser secos, y en ese caso son barras de color en las que el pigmento está casi puro, o grasos, llamados **pasteles al óleo**. Estos últimos pueden usarse puros y también diluirse, aplicados con aguarrás.

Los **pasteles secos**, que se usan generalmente sobre papeles con cierta textura rugosa, pueden esfumarse. Son llamados, también, **pastel-tiza**. Para que queden adheridos es preciso fijarlos con sustancias especiales que se aplican mediante una pulverización sobre la pintura ya aplicada.



Bailarinas azules.
Pastel de Edgar Degas
(francés, 1834-1917).



Paisaje imaginario. Pastel al óleo sobre papel, realizado por Patricia Berdichevsky.

Tintas

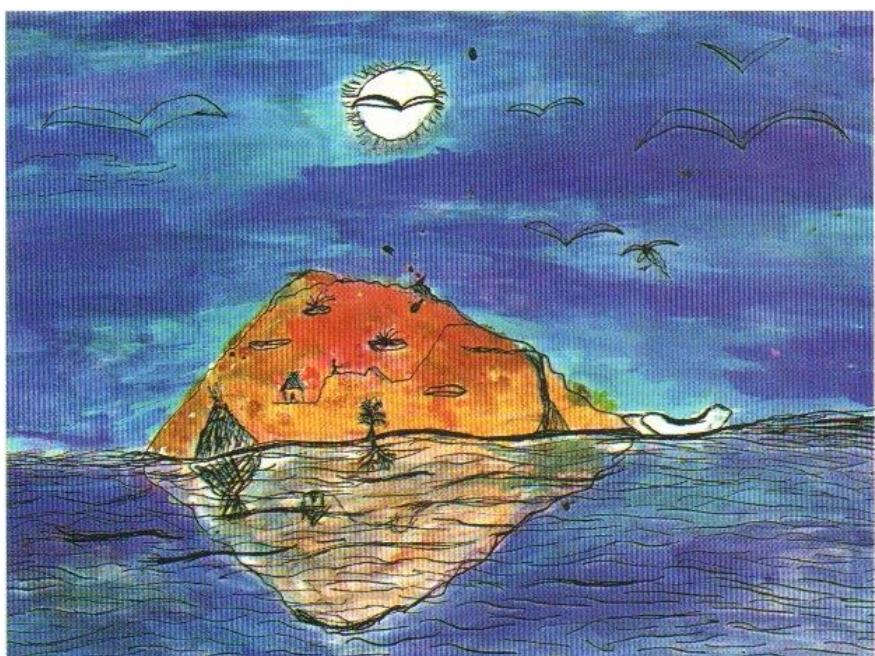
También se puede pintar con tintas de color que son absolutamente líquidas y, por lo general, transparentes. Se usan con diferentes herramientas como pinceles, hisopos, plumas, o pueden estar dentro de la fibra de un marcador, una lapicera, o cargadas dentro de la impresora de una computadora o fotocopiadora.

La mayoría de los materiales son combinables entre sí. Para relacionarlos, es importante tener en cuenta el medio. Por ejemplo, los materiales al agua son compatibles. Lo mismo sucede con los materiales solubles en aceite.

En el arte moderno es cada vez más difícil encuadrar una obra dentro de una técnica determinada y, de hecho, ya casi nadie pretende hacerlo.

Actualmente, los pintores se toman la libertad de combinar pintura con collage, fotografía con pintura, grabado y pintura, dibujo y fotocopia, y cuantas posibilidades se les ocurran.

Tintas chinas negra y de color, obra realizada por Diego (12 años).



HERRAMIENTAS



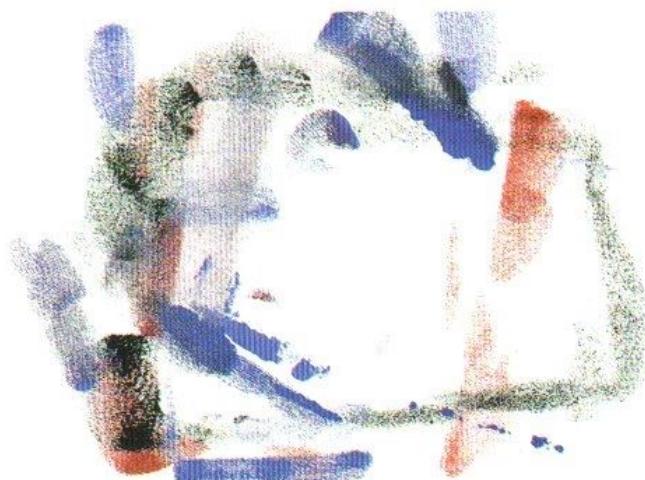
Para aplicar las pinturas sobre el soporte se usan variadas **herramientas**.

Pinceles, esponjas, rodillos, espátulas, etcétera. Los pinceles pueden ser de pelo suave (como los de pelo de marta) o de pelo duro (como los de cerda). A su vez, pueden ser chatos o redondos.

También pueden utilizarse pinceletas y brochas, sobre todo en los trabajos de grandes dimensiones. Actualmente existe gran variedad de pinceles de pelos sintéticos.

Las espátulas se utilizan principalmente cuando se desea obtener una superficie texturada con mucha materia.

Con esponjas y rodillo se pueden lograr efectos diferentes, como las texturas visuales y los esfumados.



Actualmente se utilizan herramientas como el aerógrafo que difunden, lanzan o esfuman la pintura. La diferencia con el soplete es que el aerógrafo permite graduar la pintura que lanza, cubriendo desde una fina línea hasta un gran plano.

Paletas

Para colocar la pintura, diluirla y mezclarla, se puede utilizar una **paleta**.

Cualquier superficie plana que no sea absorbente puede ser utilizada como paleta; en algunas circunstancias resultan más prácticas las paletas mezcladoras con compartimientos.



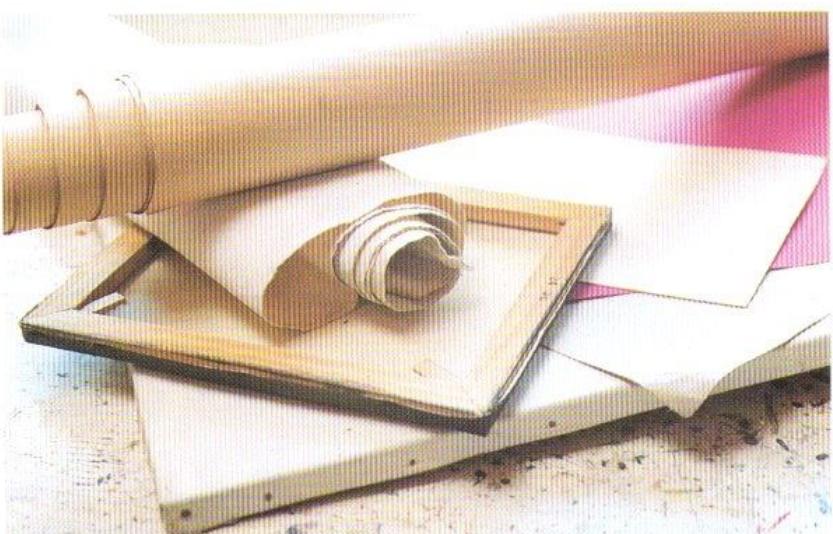
Soportes

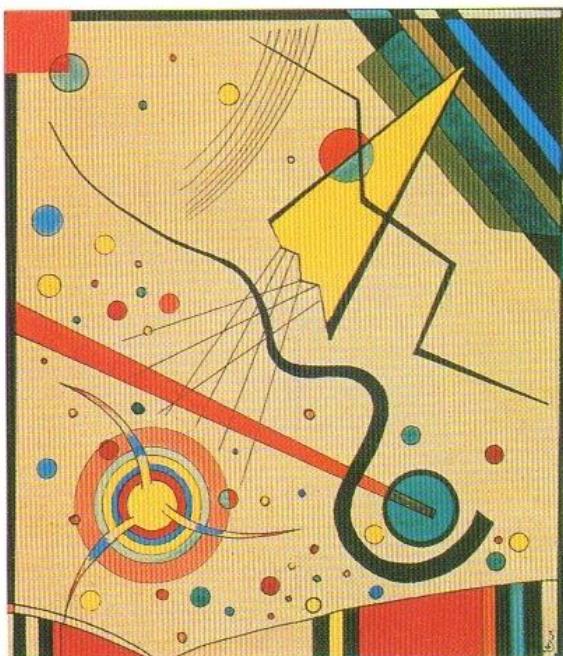
Llamamos **soporte** a la superficie sobre la que se dibuja, se pinta, etcétera.

Muchas superficies pueden ser aptas para pintar. La selección del soporte está relacionada con el tipo de pintura que se va a utilizar.

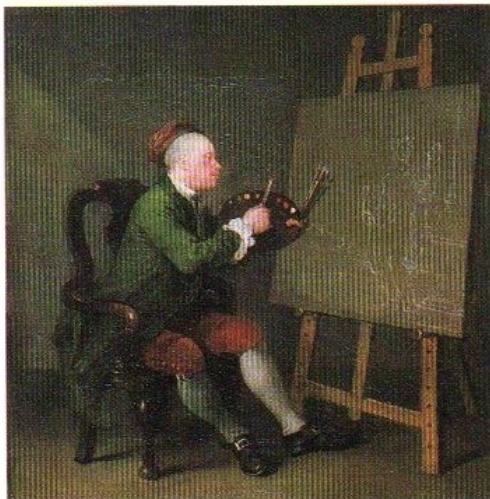
Las pinturas líquidas requieren soportes resistentes a la humedad. Para pinturas transparentes, como la acuarela o la tinta, son más adecuados los soportes blancos que no modifican el color de lo que se está pintando. Papel, lienzos tensados sobre bastidor, tablas de madera, aglomerados, cartones, planchas metálicas, paredes, pueden ser utilizados como soportes para los distintos tipos de pintura.

En muchos casos es preciso preparar la superficie de manera tal que el soporte no absorba demasiado líquido, y para evitar que la pintura se rechupe. Los pintores usan la palabra *rechupar* para aludir a los casos en que el soporte absorbe las colas de la pintura y ésta pierde brillo o pureza. Esta aislación o imprimación se hace con una base de tiza y cola. También puede comprarse ya preparada.





▲
Variación VI. Óleo sobre tela de Vasily Kandinsky (ruso, 1866-1944).
Pintura geométrica.



¿Cómo se pinta?

¿Alguna vez se preguntaron cómo se empieza una pintura?

No hay una manera única de pintar. Algunos comienzan con el **esbozo o boceto**, que es un dibujo apenas sugerido, como un borrador de lo que desean hacer, y después continúan con el color.

Otros comienzan distribuyendo zonas de color y sobre esas manchas realizan el diseño.

También están los que comienzan por manchar la superficie y, según les sugiera la mancha, siguen construyendo la imagen. Otros prefieren dar texturas al soporte, incorporando otros materiales.

Hay algunos pintores que parten de planteos geométricos y usan reglas, compases y tiralíneas. En sus cuadros, los protagonistas, además de los colores, son las líneas, las formas geométricas y los puntos.

◀ *Autorretrato.*
Óleo sobre tela
de William Hogarth
(inglés, 1697-1764).
Puede verse aquí
el esbozo.



▲
Pintura en temple sobre papel previa-
mente manchado, de Diego (11 años).



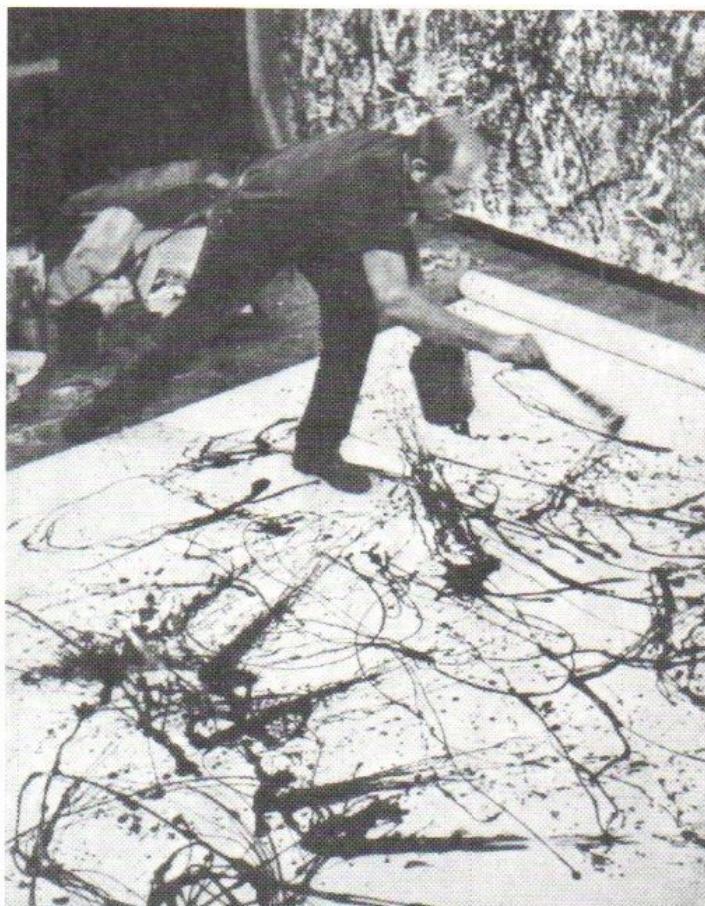
▲
Quinteto. Óleo sobre soporte de tela manchada previa-
mente, realizado por Raoul Dufy (francés, 1877-1953).

Algunos pintores que trabajan apoyando el bastidor sobre un caballete, a la manera tradicional, disponiendo sus paletas sobre una paleta.

Otros autores utilizan esmalte sintético y otros materiales que no se habían utilizado antes en pintura americana. Jackson Pollock, por ejemplo, aplicaba los colores directamente desde el pomo o del tacho chorreando sobre la tela que colocaba extendida horizontalmente en el suelo. Pollock dijo: "necesito la resistencia del suelo; sentirme como parte de la pintura y estar de verdad en ella". Además de haber abandonado la manera tradicional de pintar, sintió la necesidad de recurrir a materiales diversos.

Para muchos artistas, es la imagen la que va ordenando qué color, qué linea, qué forma poner y dónde hacerlo, como si se estableciera un diálogo silencioso entre la obra y su creador. ¡Y eso es, precisamente, lo que sucede! Otros, en cambio, tienen una idea más acabada de lo que pretenden lograr como producto final.

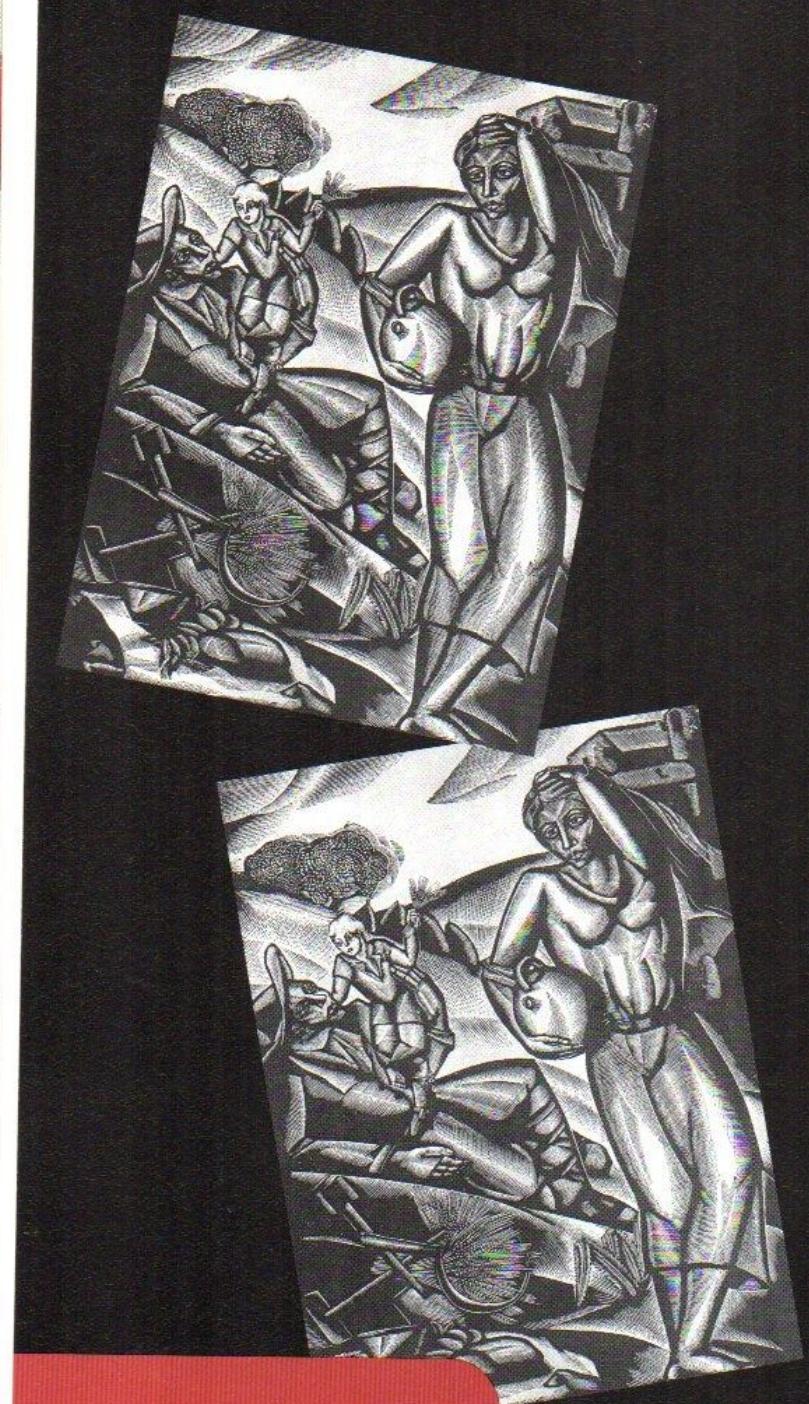
Para terminar... pintar es expresar a través de formas y colores, en un espacio determinado, ideas, emociones, sentimientos, la realidad y la fantasía. No hay un solo camino para lograrlo. Probando alguno de los caminos transitados por otros, seguramente ustedes podrán encontrar su propia forma de expresarse.



Jackson Pollock (norteamericano, 1912-1956) en plena obra. ►

Lo que van a aprender

- Qué es el grabado, el collage, las técnicas mixtas y el diseño.
- Cómo nacieron y se desarrollaron a lo largo del tiempo.
- Distintos procedimientos para aplicar estas técnicas.
- Qué materiales y herramientas se usan en cada una de ellas.





Unidad 3

IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES: GRABADO, COLLAGE, TÉCNICAS MIXTAS Y DISEÑO GRÁFICO

En esta unidad les presentaremos el grabado, el collage, las técnicas mixtas y el diseño gráfico. Cada uno de ellos aportó al mundo de las Artes Visuales sus posibilidades expresivas y nuevas perspectivas para la realización de imágenes en la bidimensión.

◀ *Descanso*. Grabado en madera con buril realizado por Pompeyo Audivert (español, naturalizado argentino, contemporáneo).

EL GRABADO

Se llama **grabado** a la imagen que resulta de la impresión, sobre una superficie, de un trabajo que fue realizado previamente sobre otro material, al que se llama **plancha o taco**. El resultado de imprimir sobre papel, tela u otro material, ejerciendo presión en el taco previamente entintado, recibe el nombre de **estampa**.

Se pueden realizar grabados a través de varios procedimientos, lo que requiere la utilización de materiales y herramientas específicos de acuerdo con las distintas etapas de su realización. Cada uno de ellos determina estampas que tienen calidades y cualidades expresivas muy diferentes, que dependen esencialmente de la manera en que se trabaja el taco. Se pueden agrupar en:

- impresión en relieve.
- impresión en hueco.
- planografía.
- estarcido.

El grabado fue la primera posibilidad de reproducir imágenes en múltiples ejemplares idénticos. Actualmente, nos es difícil percibir la enorme importancia que tuvo este descubrimiento. La reproducción de imágenes posibilitó que más gente estuviera en contacto con textos e imágenes que antes sólo eran accesibles a quienes pertenecían a clases sociales privilegiadas como los nobles y los clérigos. Su descubrimiento tuvo un impacto revolucionario en la cultura, ya que fue precisamente la técnica del grabado la que permitió que, en 1440, Gutenberg creara la imprenta. Hoy en día, las nuevas técnicas de reproducción (fotocopia, fotografía, infografía, etc.) permiten obtener reproducciones de imágenes por otros medios. Sin embargo, el grabado continúa siendo valorado y utilizado como medio expresivo por muchos artistas plásticos. Los procedimientos usados con mayor frecuencia por los artistas grabadores de la actualidad son la xilográfia y el aguafuerte.



▲
Madre con hijo, xilografía de Ernst L. Kirchner (alemán, 1880-1938).

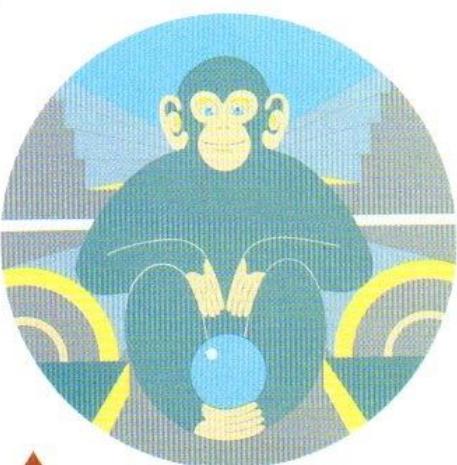
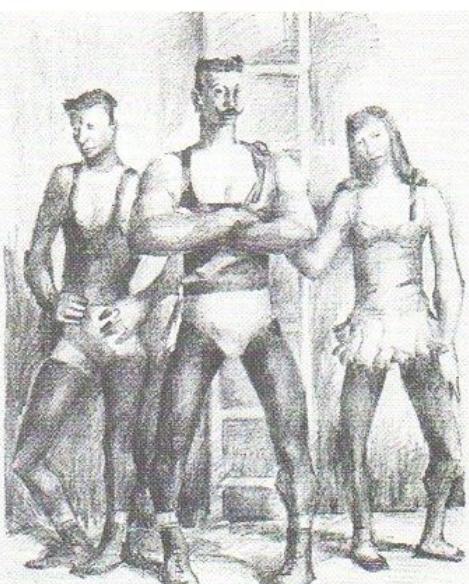
Las siguientes imágenes son estampas de diferentes procedimientos de grabado:



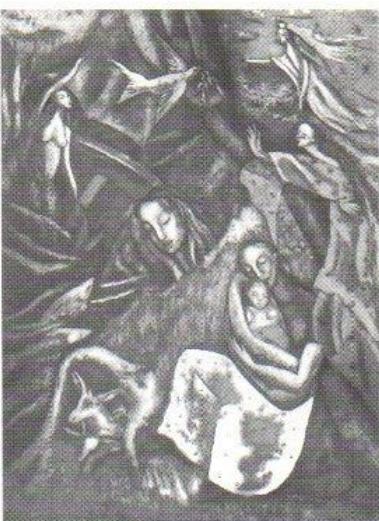
▲ Aguafuerte. *Las carretas* de Eduardo Sívori (argentino, 1847-1918).



Litografía.
Acróbatas de Larrañaga
(argentino 1900-1956).



▲ Serigrafía. *Mono* de Edgardo Gómez (argentino, contemporáneo).



▲ Agua tinta. *Canción de cuna* de Lilia Rotondaro (argentina, contemporánea).

▲ Aguafuerte. *Las carretas* de Eduardo Sívori (argentino, 1847-1918).

Se puede observar en estas imágenes cómo el grabado se diferencia del dibujo y la pintura por los resultados visuales que se obtienen.

A su vez, cada uno de los diferentes procedimientos del grabado produce cualidades visuales distintas; por ejemplo, las líneas en un aguafuerte se diferencian de las líneas de una xilográfia o de una litografía.

Estas particularidades, sumadas a la posibilidad de obtener muchas copias idénticas a partir de cada plancha o taco, hacen que el grabado sea muy apreciado por los artistas.

Para saber más

LA XILOGRAFÍA: TAREA DE ESPECIALISTAS

De todos los procedimientos del grabado, éste es el más antiguo. En un principio, la xilográfía sirvió para señalar las estampas religiosas, que eran vendidas en las ferias o en las peregrinaciones a los santuarios.

El grabado en madera sirvió también para estampar cartas de juego y para el decorado de telas.

Los distintos pasos de la xilográfía eran realizados por diferentes especialistas: los decoradores realizaban el boceto, que luego era tallado en la madera por los tallistas y finalmente estampado por los estampadores. Las más antiguas tablas grabadas datan del principio de la era cristiana.

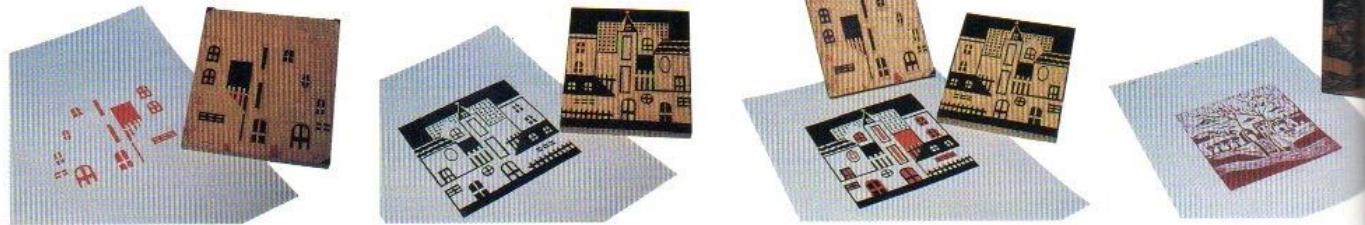
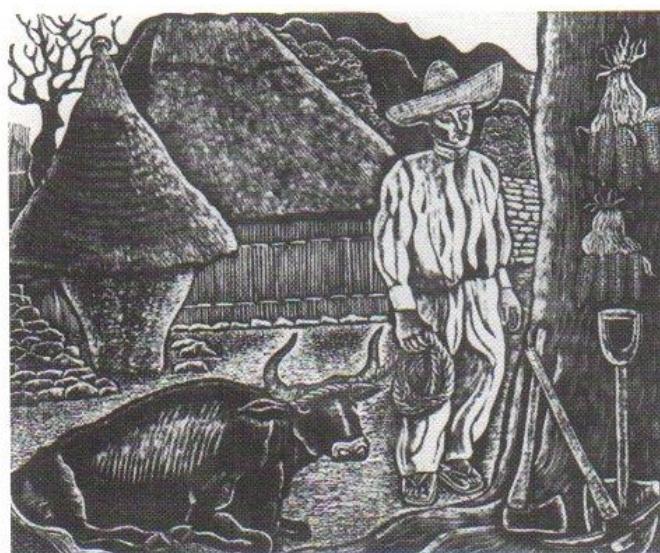
La troje, xilográfía realizada por Erasto Cortes (mexicano, contemporáneo).

DIFERENTES PROCEDIMIENTOS DE GRABADO E IMPRESIÓN

Como decíamos, hay distintos procedimientos para realizar grabados. Cada procedimiento determina diferentes formas de impresión, que se pueden agrupar de acuerdo a su manera de resolución en: **impresión en relieve**, **impresión en hueco**, **planografía** y **estarcido**.

Xilográfía

Se llama xilográfía a la estampa que se obtiene luego de tallar una plancha o taco de madera. El proceso completo, compuesto de varias etapas, requiere trabajar con distintos materiales y herramientas.



En estas imágenes se pueden observar los pasos seguidos hasta la estampación, en la realización de un grabado.

5
os para
ina di-
grupar
presión
y estar-

ego de
o com-
abajar

los pasos que habrá que seguir para realizar una xilográfia son los siguientes:

- **boceto de la imagen:** es esencial realizar un boceto. Luego se deben tomar en cuenta qué partes quedarán en negro y cuáles en blanco en la imagen final, con el fin de respetar eso en el tallado.

- **calcado del boceto sobre el tajo de madera:** una vez realizado el boceto, se calca. Pero ¡cuidado!, se calca en espejo con respecto a lo que se ha trabajado en el boceto, es decir, lo que va a la derecha en el boceto se calca a la izquierda en el tajo y viceversa.

- **tallado del tajo:** luego hay que tallar o desvastar la madera. Es decir, hay que sacar madera de los lugares que, en el boceto, se ha decidido que vayan blancos. Los lugares que queden sin desvastar se imprimirán. Para tallar la madera es necesario usar herramientas adecuadas: cuchillos, formones, buriles y especialmente las gubias. La gubia es la herramienta propiamente dicha para grabar la madera. Las hay de diversas formas y tamaños y difieren en sus puntas ya que éstas determinan el tipo de líneas que cada una permite lograr. Si la gubia está bien afilada, con ella se puede dibujar rápidamente, es decir que se puede trazar una línea neta.

- **entintado del tajo:** se realiza pasando un rodillo sobre el tajo, cubriendo toda la superficie con una tinta especial (también se puede usar témpora). Las superficies huecas no reciben tinta, en cambio, las zonas sin tallar quedan entintadas y van a ser las que luego se estampen sobre el papel. Los rodillos son esenciales para entintar el tajo; son cilindros de goma dura. Para entintar, se los hace rodar sobre la tinta y luego se los pasa sobre el tajo.

- **estampación:** para obtener la copia, se coloca un papel o tela sobre el tajo entintado y se frota con fuerza a mano. También se puede hacer presión con una prensa de grabado. Una vez realizado el estampado, se pueden obtener muchas copias de un mismo trabajo.



Boceto realizado en témpora blanca sobre papel negro, y la preparación del calco.



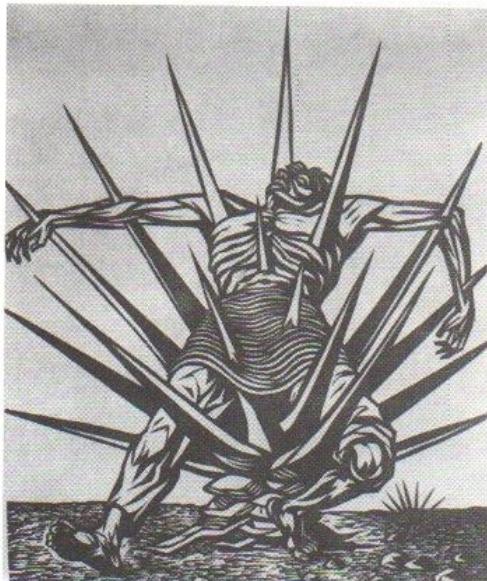
Herramientas para xilografía.

Para saber más

LA CURIOSA HISTORIA DE LOS NAIPES EN LA EDAD MEDIA

Las primeras cartas de juego fueron realizadas a mano, luego se comenzaron a producir mediante la técnica de la xilográfía.

Las barajas fueron introducidas por los cruzados, que a su vez las tomaron de los árabes, en los comienzos del siglo XII. En ese entonces era un juego practicado por los militares, lo mismo que el ajedrez. Luego fue difundiéndose entre las distintas clases sociales, pero fue combatido por la Iglesia. Como la industria de las cartas era clandestina, su producción era disimulada por los fabricantes. El grabado en madera debe gran parte de su primer desarrollo y posterior perfeccionamiento a estas cartas.



▲
Henequén. Linóleo realizado por Fernando Castro Pacheco (mexicano, contemporáneo).

Maderas y otros materiales

Actualmente se utiliza una gran variedad de materiales para realizar grabados con propiedades similares a los de las xilogravías.

En el caso de utilizarse maderas, el resultado de una estampa tiene una relación directa con el tipo de este material que se use en su ejecución.

Los artistas suelen potenciar las calidades y texturas propias de las maderas. Algunos grabadores utilizan sus nudos como elemento plástico. Hay maderas blandas que resultan fáciles para tallar, pero al ser tan tiernas resulta más difícil controlar el trazado del surco; también sucede que, al sacar muchas copias, pueden desaparecer las líneas, fundidas por la presión que ejerce la prensa.

Como decíamos, muchos materiales pueden ser usados con procedimientos y resultados similares al de la xilográfía: cartón, linóleo, material plástico, celuloide, yeso y telgopor, entre otros.

Sin embargo, el grabado xilográfico es aquél que se realiza sobre madera y del cual se obtienen las calidades propias de ese material.

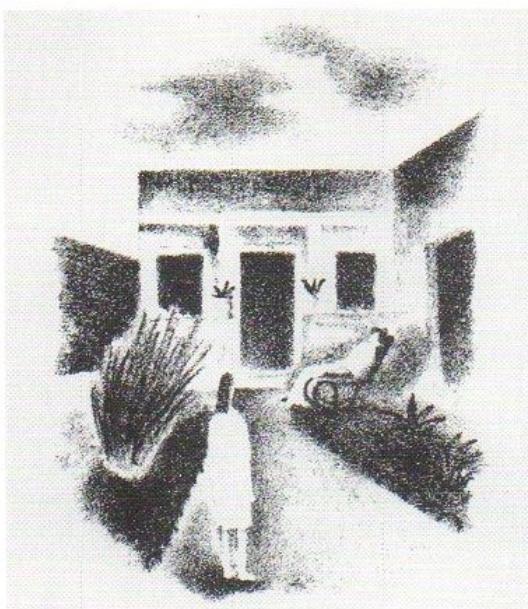
Litografía

La palabra litografía quiere decir escritura sobre piedra. Esta técnica se llama así porque se trabaja sobre una piedra de una dureza y porosidad especial, dibujando sobre ella con un lápiz graso (lápis litográfico). Más tarde se aplica una sustancia ácida, y al pasar la tinta, ésta penetra solamente en la superficie dibujada. Cuando se estampa, lo dibujado pasa al soporte con toda la frescura del dibujo realizado originalmente sobre la piedra.

Por sus cualidades la litografía brinda la posibilidad de dibujar, directa y espontáneamente, sobre la piedra.

Esta técnica tuvo sus primeros ejecutores en Buenos Aires hacia el año 1827 y adquirió en esta ciudad un desarrollo extraordinario. Retratos y costumbres de la época colonial pasaron a ser los temas principales. Los primeros maestros litógrafos eran extranjeros. A Carlos Morel se lo considera el primer litógrafo argentino de importancia.

La litografía revolucionó en forma significativa las artes gráficas. Su forma rápida de resolución hizo que muchos optaran por este nuevo procedimiento que sustituyó, en muchos casos, a los grabados realizados en chapas de acero o madera.



▲ *Niña del ángel*, litografía realizada por Héctor Basaldúa (argentino, 1895-1976).

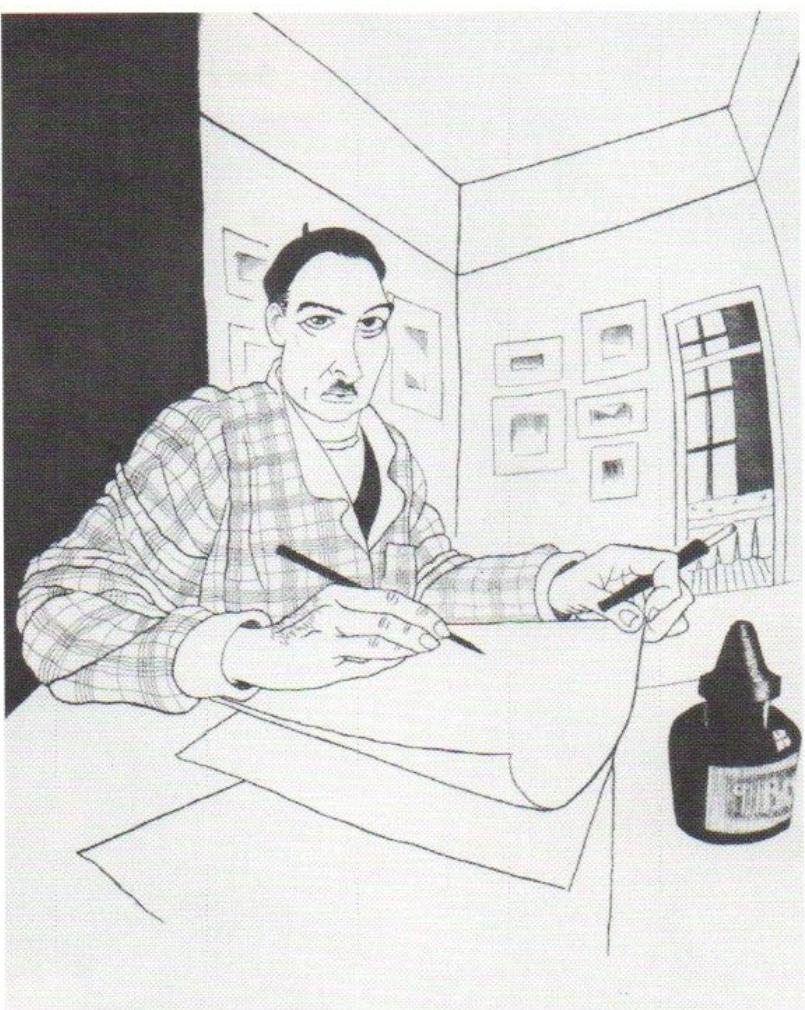
Punta seca

Es el más simple de los procedimientos para grabar sobre metal.

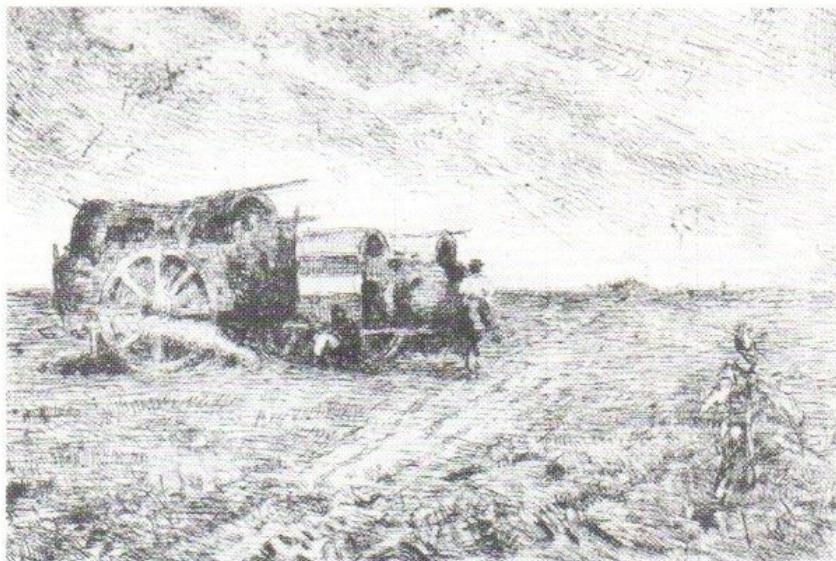
Se trabaja dibujando directamente sobre una plancha de metal que, de acuerdo con su dureza, permitirá realizar diferentes marcas. Al hacerlo, es necesario realizar cierta presión con la herramienta. Si se ejerce más presión, aparecerán luego líneas más profundas. Al arrastrar la herramienta sobre el metal se desprenden de éste algunas partículas llamadas rebarba, que luego es necesario sacar.

Las herramientas para grabar son puntas de diferentes grosores, resistentes y muy bien afiladas.

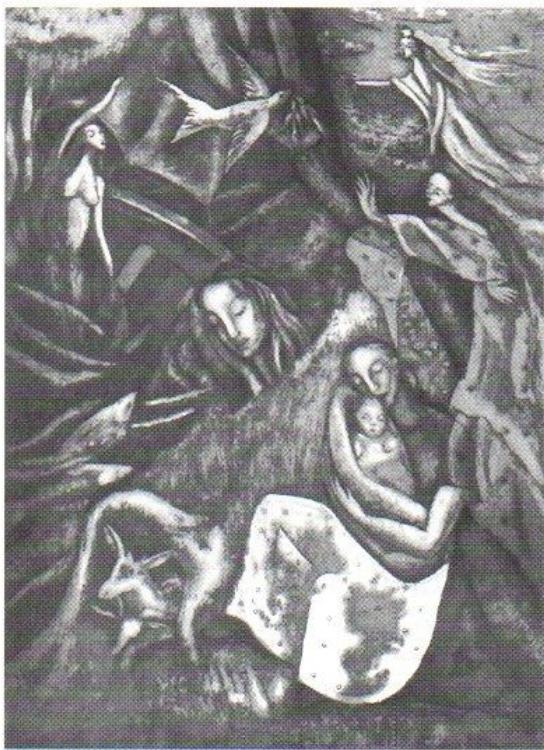
Hay que tener en cuenta que la estampa resultante, al igual que en las xilogravías, resulta en espejo respecto de lo que se dibujó.



► *Autorretrato*. Punta seca realizada por Ginzo (argentino, contemporáneo).



▲
Las carretas. Aguafuerte realizada por Eduardo Sívori (argentino, 1847-1918).



▲
Canción de cuna. Agua tinta realizada por Lilia Rotondaro (argentina, contemporánea).

►
Mono. Serigrafía realizada por Edgardo Gómez (argentino, contemporáneo).

Aguafuerte y agua tinta

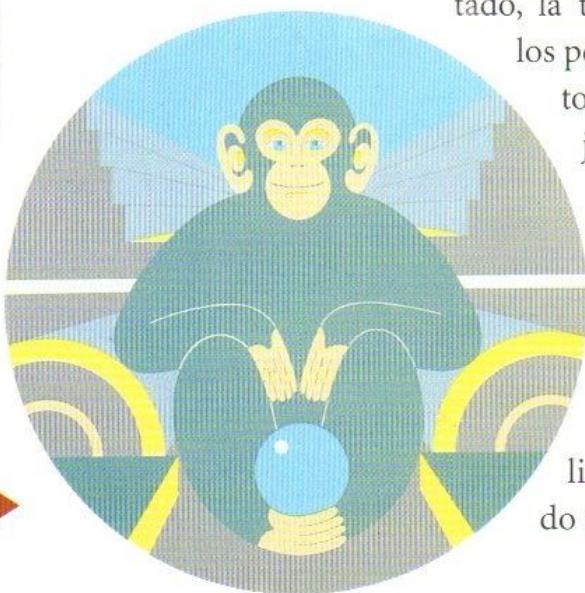
En este tipo de grabados, las incisiones y planos se consiguen a partir de dibujar sobre una chapa de metal, a la que se le ha aplicado una capa de material que la impermeabiliza. Al trabajar sobre ella con diferentes herramientas se raspa la capa impermeabilizada, que se levanta y deja el metal al desnudo. La plancha se introduce en ácido y éste corroe el metal que quedó al aire.

A diferencia de la xilografía, las líneas dibujadas que están en bajorrelieve, alojarán la tinta para la impresión. Las copias se sacan por presión con una prensa de grabado.

Serigrafía

Pertenece a los procedimientos más nuevos del grabado y su principal ventaja es que permite trabajar con una amplia variedad de colores.

A diferencia de los otros procedimientos, en este caso se trabaja realizando un diseño sobre una superficie de tela tramada (por ejemplo, sobre tul). Durante el entintado, la tinta pasará por los pequeños agujeritos del tejido, dejando impreso el diseño. En aquellos lugares en que no se quiere dejar pasar la tinta, la tela se impermeabiliza con un líquido especial.



Para saber más

El grabado en la Argentina

El grabado nació en el Virreinato del Río de La Plata a principios del siglo XVIII. Fueron los padres de las Misiones Jesuitas del Paraguay los que enseñaron a los indios la técnica del grabado y de la imprenta.

Facia el año 1700 establecieron la primera imprenta, y en el año 1705 publicaron el primer libro impreso en las misiones. Su autor fue el padre Juan Eusebio Nienemberg y se llamó *De la diferencia entre lo temporal y lo eterno*.

Los primeros grabados cumplieron una misión evangelizadora que acompañó la palabra de los misioneros. Los grabados que se realizaron en la época de la colonia nos permiten conocer cómo era entonces la vida cotidiana. Al no existir la fotografía, era una forma de dejar testimonio de los diferentes acontecimientos e intereses de la gente.

Luego, muchos artistas de nuestro país eligieron el grabado como medio de expresión, destacándose su utilización humorística, la caricatura, y el tratamiento de los temas políticos y sociales en sus obras.

Alonso, Berni y Spilimbergo son algunos de los artistas contemporáneos que, con gran entusiasmo, se manifestaron por medio del grabado, y produjeron imágenes en las que la ternura y la adversidad que se vivía en su época quedaron plasmadas.

Grabado del general San Martín, realizado por Nuñez de Ibarra.

UN MAESTRO DEL GRABADO ARGENTINO

Manuel Pablo Nuñez de Ibarra fue uno de los primeros grabadores que se conocieron en nuestra ciudad. Se dedicaba a grabar la plata, metal muy corriente en esa época, y por eso se lo llamaba *maestro platero*.

Este artista se radicó en Buenos Aires hacia 1809, proveniente de Corrientes. Se conoce de él un retrato del general San Martín del año 1818 que fue dedicado al Cabildo de la Ciudad de Buenos Aires. También realizó cuatro retratos del general Manuel Belgrano entre los años 1818 y 1822.

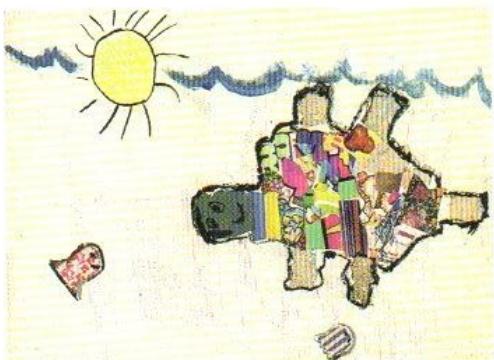


EL COLLAGE

UN GRAN APORTE DEL SIGLO XX



Collage realizado por Román (12 años).



Collage realizado por Alina (7 años).

Gente B.A.,
collage
de M. Spravkin.



La historia del collage

Por qué esta técnica, que es hoy tan conocida hasta por los más pequeños, produjo tanto revuelo entre los pintores? Lo que sucedió fue que, hasta la llegada del siglo XX, los artistas plásticos continuaron trabajando con las técnicas tradicionales, es decir la pintura, la escultura, el dibujo y el grabado.

Como vimos anteriormente, para cada una de estas técnicas se utilizaba una serie de materiales y herramientas también tradicionales. Si bien los recursos materiales se fueron ampliando a lo largo de los siglos, las técnicas no tuvieron mayores modificaciones. Las imágenes fueron variando en su estilo, en la manera de representar, en los temas que se elegían, pero las innovaciones en cuanto a las técnicas y materiales artísticos habían sido muy pocas.

A principios de este siglo, en 1912, a los artistas Georges Braque y Pablo Picasso se les ocurrió introducir en sus obras trozos de materiales no tradicionales, pegados en la superficie sobre la que estaban trabajando e integrados a la imagen.

Cuentan que Picasso estaba realizando una obra llamada *Bodegón con silla y rejilla* y le pegó remiendos de una tela plastificada que imitaba el esterillado de la silla. Casi al mismo tiempo, en su taller, Braque decidió pegar trozos de un papel tapiz (que es el que se usa en el empapelado de paredes) que imitaba las vetas de la madera, sobre un dibujo a carbonilla llamado *Cáscaras de fruta y vaso*.

Para saber más

Pablo Picasso

(1881 - 1973)

Fue un pintor nacido en Málaga, España. Es considerado uno de los mayores artistas plásticos del siglo XX. Durante su vida, investigó y trabajó intensamente en las más diversas expresiones plásticas: pintura, escultura, grabado, cerámica, collage, etc.

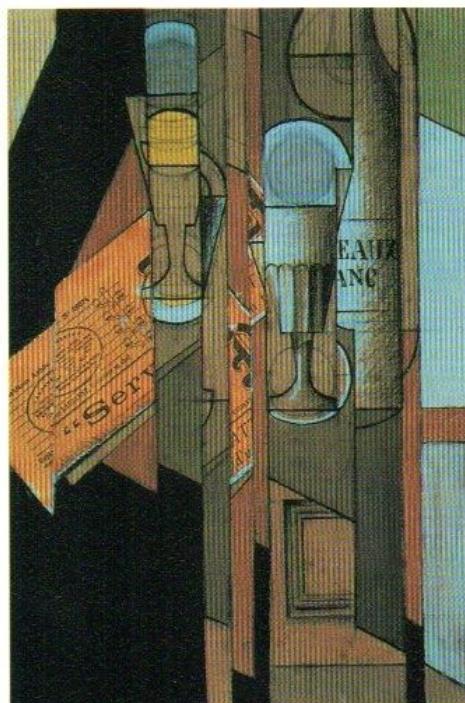
Desde muy joven mostró un estilo sumamente personal.

Georges Braque

(1882 - 1963)

Este pintor francés realizó estudios de pintura en la Escuela de Bellas Artes de París y se interesó por las corrientes más modernas de su época.

Conoció al pintor Pablo Picasso y este encuentro fue decisivo para ambos, ya que juntos crearon una importante e innovadora corriente plástica: el cubismo.



◀ *Vasos, periódico y botella de vino*, collage realizado por Juan Gris (español, 1887-1927).

Para saber más

HENRI MATISSE (1869 - 1945)

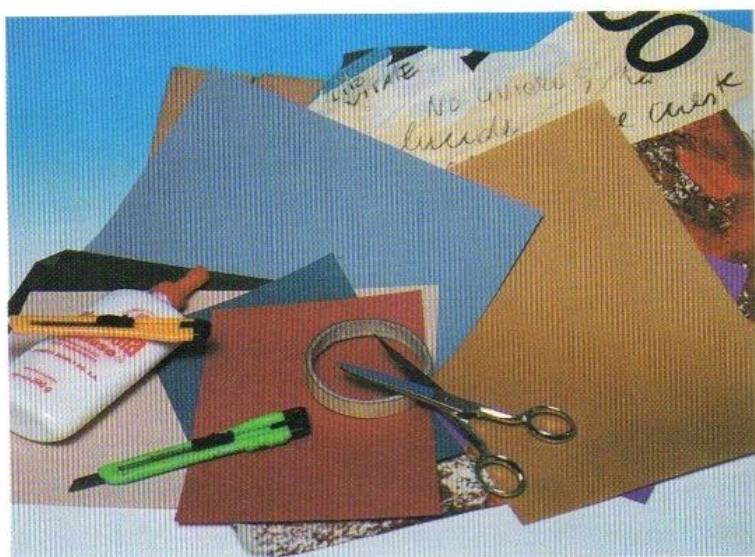
La obra de este pintor francés muestra un marcado interés por el color y, especialmente, por las relaciones que establecen dentro del cuadro los colores entre sí.

Matisse padeció, durante un largo período de su vida, una enfermedad que le impedía mantenerse en pie. En esa época empezó a trabajar en su cama con papeles recortados de revistas.

Más adelante, en lugar de usar papeles impresos, él mismo coloreó hojas para recortarlas y pegarlas después.

En 1932, para la realización de una obra por encargo destinada a decorar tres espacios murales en Pensilvania, trabajó utilizando grandes papeles coloreados y recortados en tamaño natural, para componer la imagen como si fuera un gran rompecabezas. Ésta fue su primera versión de *La danza*.

En los inicios del siglo XX resultaba toda una audacia considerar que los elementos de la vida cotidiana podían formar parte de una obra de arte. Y ese acto significó una puerta abierta a la libertad, ya que, en adelante, muchísimos artistas tomaron la idea de combinar distintos materiales en sus trabajos. Así nacieron una gran cantidad de técnicas plásticas derivadas del collage.



La técnica de **collage** más conocida, y la más difundida escolarmente es la que se conoce con el nombre de **papeles pegados** o **papiers collés**. Podríamos definirla como el recorte y pegado de papeles, con los que se conforma una imagen o composición. Muchas veces es utilizada como único sinónimo de collage, pero, como verán más adelante, resulta sólo una de sus tantas posibilidades.

Fue Henri Matisse el artista que dio verdadero vuelo expresivo al uso de sencillos papeles de colores, creando maravillosas obras de arte.

También el **fotomontaje** es una forma de collage, que se realiza combinando trozos de fotografías o cualquier otro tipo de imágenes impresas, integrándolas entre sí hasta construir con ellas una nueva imagen.

Esta técnica nació en Francia de la mano de una corriente artística que se llamó dadaísmo.



Influenciado por el collage, el pintor norteamericano Robert Rauschenberg introdujo en sus pinturas diferentes elementos de producción industrial: fragmentos de carteles publicitarios, de historietas, de etiquetas de productos comerciales, etc.

Todos estos elementos los combinaba con otros sectores pintados, y por eso se llamó a este tipo de imagen **pintura combinada**. Ella constituyó una de las primeras expresiones de técnicas mixtas.

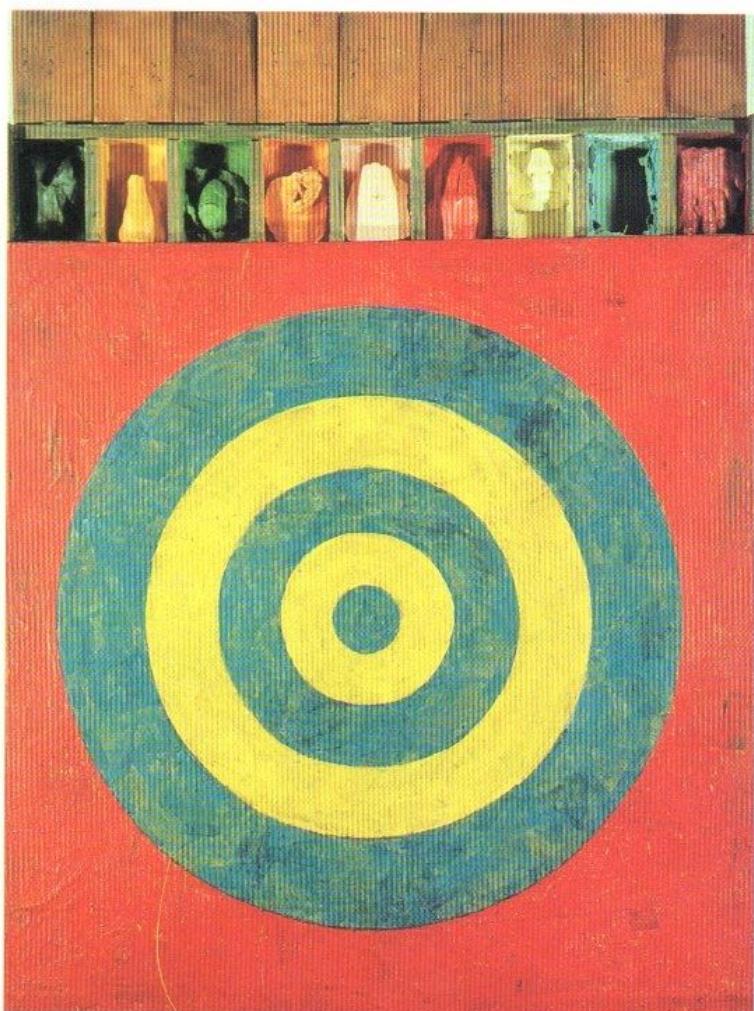
El pintor alemán Kurt Schwitters, en 1923, comenzó a recoger y colecciónar objetos sin ningún valor que iba encontrando por la calle: alambres, boletos, tapones, trozos de cuerdas, tornillos, arandelas metálicas, fragmentos de espejos o chapas... para pegarlos luego en sus obras según un orden que él mismo decidía.

Este tipo de collage se conoce con el nombre de **objetos encontrados** (en francés se dice: *objet trouvé*).

¿Qué intenciones tenía el autor al hacer este tipo de collages? Según él lo explicaba, quería lograr un contraste de materiales: madera, papel, metal, plástico, para que cada material aportara a la imagen su textura, forma y color.

El collage también indujo nuevas ideas. El **ensamblado**, por ejemplo, propone crear una imagen pegando diversos objetos sobre un soporte lo suficientemente fuerte como para sostenerlos: madera, chapa, etcétera. La imagen se forma según el tipo de objetos que se eligen (botellas plásticas, cajas, etc.) y por el modo en que se distribuyen. Este tipo de collage deja de ser bidimensional y se convierte en un relieve, es decir, en una figura que es tridimensional.

Blanco con figuras en yeso,
de Jasper Johns
(norteamericano, contemporáneo).



Para saber más

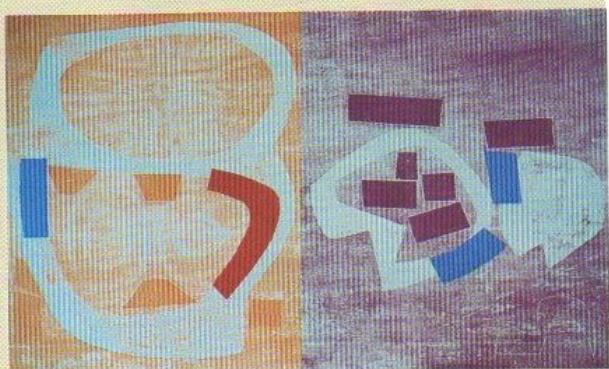
ANTONIO BERNI (1905 - 1981)

Fue un importante pintor y grabador argentino, un verdadero innovador que incorporó a sus cuadros y grabados distintos materiales de origen industrial, dándoles sentido expresivo. Se interesó por la técnica del collage. Creó dos personajes urbanos: Ramona Montiel y Juanito Laguna, que constituyeron el centro de muchas de sus obras.

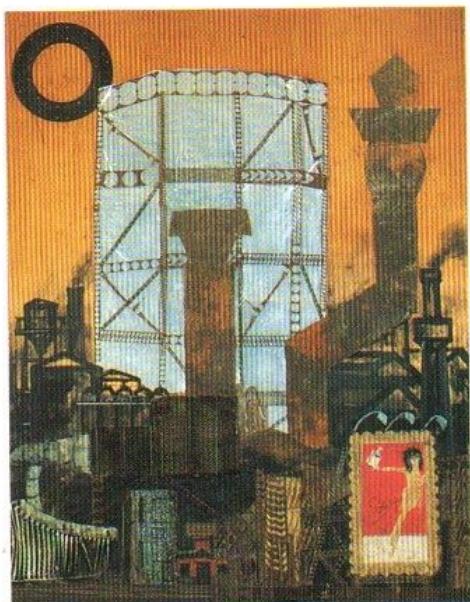
LUIS SEOANE (1910 - 1979)

Pintor y grabador nacido en Buenos Aires, cuya infancia transcurrió en España. Volvió a la Argentina durante la Guerra Civil Española.

Como grabador ilustró numerosos libros, exploró la técnica del collage y también realizó importantes murales (como el que se encuentra en la planta baja del Teatro Municipal General San Martín de Buenos Aires).



Antiguo guerrero cantábrico,
xilografía-collage-estarcido de Luis Seoane.



Juanito Laguna lleva comida a su padre, peón metalúrgico, collage sobre madera de Antonio Berni (argentino, 1905-1981).

LAS TÉCNICAS MIXTAS

Hemos visto cómo la idea original de incorporar distintos materiales a la imagen, iniciada por Picasso y por Braque dio lugar a la técnica del collage. Luego, muchos artistas fueron recreando y ampliando el campo de posibilidades expresivas, al combinar esta nueva técnica con las ya conocidas.

De este modo nació el concepto de **técnicas mixtas**, es decir, un modo de producir imágenes que se sirve de la combinación de varias técnicas y de las posibilidades materiales y expresivas que aporta cada una de ellas. Diferentes artistas se interesaron por las técnicas mixtas, realizando las combinaciones más diversas. Ya mencionamos la obra de Rauschenberg, quien fue uno de los primeros en utilizarlas.

También en las matrices que se realizaban para los grabados se comenzaron a pegar distintos elementos como puntillas, cartones, telas, etcétera. Esos elementos, al ser estampados, enriquecieron la imagen con sus formas y texturas. De esta manera nació el **xilo-collage**. Uno de los artistas que exploró y cultivó este modo de expresión fue Antonio Berni.

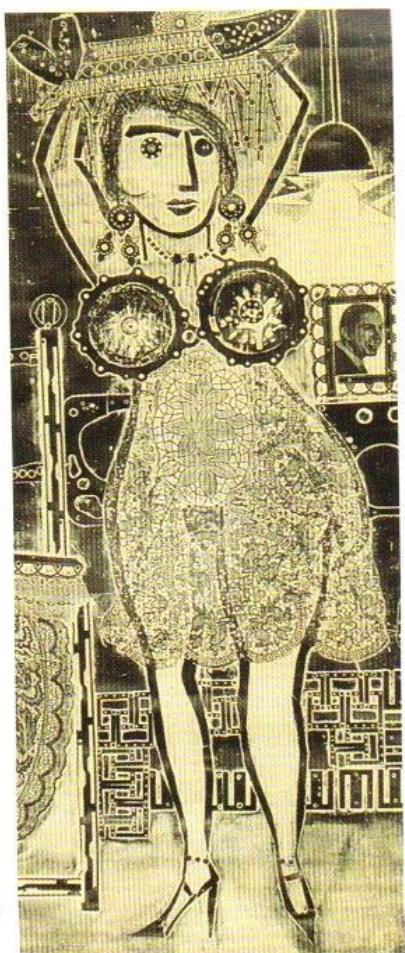
LOS MATERIALES Y LAS HERRAMIENTAS

Las nuevas maneras de realizar obras de arte hicieron necesaria la incorporación de materiales nuevos para su confección, así como de nuevas herramientas para transformarlos.

Por este motivo, los artistas del siglo XX utilizan todo tipo de herramientas para expresarse; además de los clásicos pinceles y espátulas, emplean brochas, rodillos, escobas, esponjas...

También experimentan y combinan todo tipo de materiales: mezclan las distintas pinturas ya conocidas con arena, yeso, tierra, y hasta con alquitrán. Pegan sobre los soportes, como ya hemos visto, distintos objetos, como trapos, cartones, viejas fotografías, cajitas de fósforos. ¡Con el collage, todo empezó a ser posible!

*Ramona vive su vida, xilo-collage
de A. Berni (argentino, 1905-1981).*



*Del desconcierto humano,
técnica mixta
sobre tela y madera
de L.F. Noé
(argentino,
contemporáneo).*

EL DISEÑO GRÁFICO

¿Qué es el diseño?

Cuando necesitamos algún objeto para nuestra vida de todos los días, no nos resulta lo mismo elegir cualquiera, y nos tomamos tiempo para seleccionar aquél que más se adapta a nuestras necesidades y también a nuestros gustos personales.

Tomemos, por ejemplo, nuestra tan humana necesidad de beber. Para poder beber cualquier líquido, por ejemplo agua, necesitamos juntarla en un cuenco o concavidad para llevárnosla a la boca.

Seguramente, el primer cuenco que el hombre utilizó para satisfacer su sed es el que formó ahuecando las palmas de sus manos. Pero este cuenco no le permitía almacenar el líquido más que por unos momentos; tampoco podía transportarlo de un lado a otro, o guardarlo por tiempos prolongados. De manera que, imitando esa forma cóncava y hueca de sus palmas, buscó en su entorno un material adecuado (que no permitiera que el agua se filtrase y que no la absorbiera) y creó distintos recipientes destinados a almacenar líquidos. Con el paso del tiempo, estos recipientes fueron elaborados con variaciones, tanto en relación a su forma como a los materiales con los que se construyeron.



▲
Vaso precolombino.

Cultura Chorotega, Costa Rica.



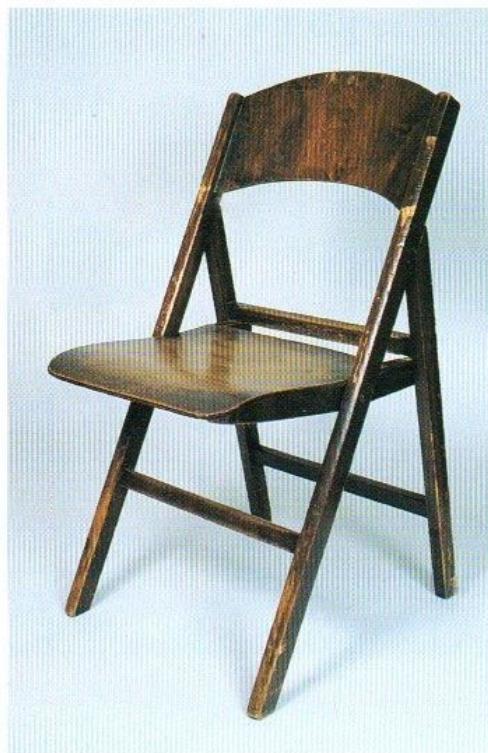
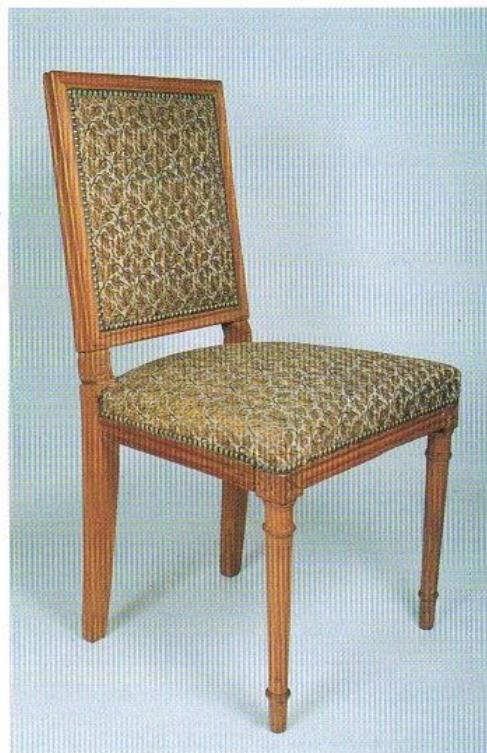
Actualmente, hay vasos de muy diversas formas y materiales: altos, bajos, redondos, facetados, de vidrio, cerámica o plástico.

Todos los objetos que utilizamos han sido creados para satisfacer distintas necesidades, es decir que cumplen una función. Su forma y los materiales con los que han sido construidos no son casuales, tienen que ver con esa función a la que están destinados. Las sillas deben ser resistentes al peso de los cuerpos, los envases deben ser adecuados a sus contenidos, las vestimentas deben ser abrigadas o livianas de acuerdo a que sean para el frío o el calor, etcétera.

Sin embargo, además de la función para la que fueron creados esos objetos, los seres humanos elegimos según nuestro sentido estético, es decir según nuestros gustos personales.

En la vida cotidiana tendemos a unir lo bello con lo funcional, lo que nos resulta útil con lo que nos resulta agradable, lo que necesitamos con lo que nos gusta.

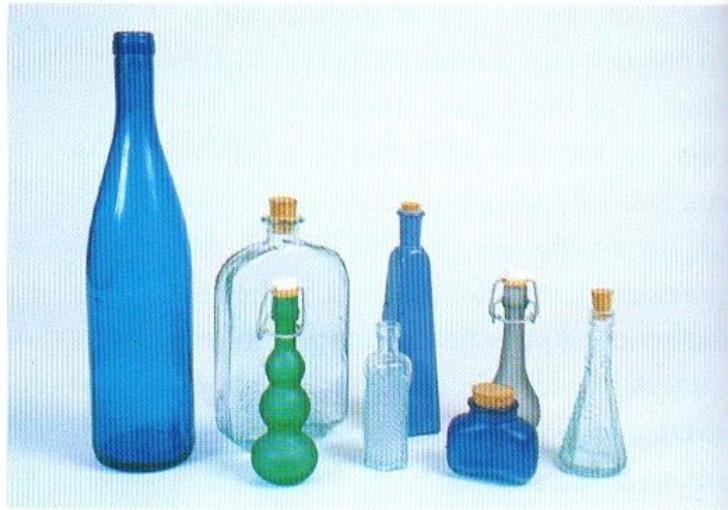
Dos diseños diferentes para una misma función. ▼



La variedad de diseños permite satisfacer los distintos gustos personales.



▲
Botellas con distintos diseños.



¿Qué es el diseño gráfico?

¿Alguna vez observaron que los objetos que nos rodean y de los que nos servimos todos los días también tienen forma, color y texturas? Es decir que los elementos del lenguaje plástico están presentes en todo aquello que tenga una apariencia visual, ya sean obras de arte u objetos de la vida cotidiana.

¿Quién decide qué apariencia tendrán las cosas? El proceso de fabricación de los objetos comienza, justamente, con la anticipación de la imagen que tendrán, es decir, con su diseño.

El diseño es la descripción o proyecto que hace el artesano, técnico o diseñador de los objetos de uso antes de ser fabricados.

El plano de un mueble, los croquis de un nuevo modelo de zapatillas, el boceto de un afiche publicitario o de la tapa de un libro son distintos diseños que se realizan antes de la producción definitiva de esos objetos, con el fin de visualizar su forma final.

Pero el diseño no se ocupa solamente de la apariencia exterior de las cosas sino también de la relación de las formas proyectadas con las funciones que el objeto debe satisfacer, de la selección de los materiales que se adecuen a la función y de los aspectos tecnológicos relacionados con su fabricación.

Es decir que, en el caso del diseño, los aspectos estéticos y funcionales están relacionados.

También es preciso tomar en cuenta que cada época y cada grupo social tiene determinadas preferencias y gustos. Así, los diseñadores expresan en sus trabajos las preferencias del momento en el que trabajan y tomarán en cuenta los gustos del público al cual va dirigido el objeto que deben diseñar.

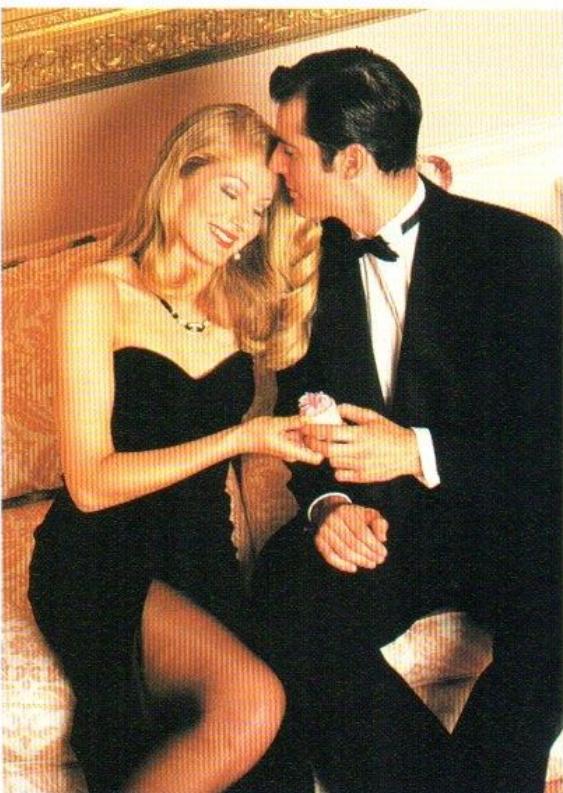
Aun cuando la palabra diseño aparece en nuestro tiempo asociada a distintos aspectos de la vida -diseño gráfico, publicitario, textil, industrial, de indumentarias, entre otros- podemos dividir el diseño en dos grandes grupos: el **diseño gráfico** y el **diseño industrial**.

El diseño gráfico se ocupa del desarrollo de las imágenes en el plano bidimensional, y el diseño industrial se ocupa del diseño de objetos que luego han de ser producidos en la industria, generalmente en grandes cantidades.

La ropa se diseña de acuerdo con el gusto de cada época y también de acuerdo al uso que se le dará.



Indumentaria deportiva.



Indumentaria de gala.

El diseño gráfico comunica



▲
Señal que advierte a los conductores la proximidad de las vías por donde pasa el ferrocarril.



▲
Señal que indica a los conductores la posible presencia de ciclistas.

Estas imágenes fueron diseñadas para que el peatón pueda orientarse al cruzar la calle.

Hemos dicho que el **diseño gráfico** es aquel que crea imágenes en el plano bidimensional. Decir esto en la actualidad implica la inclusión de una gran variedad de producciones: anuncios publicitarios, ilustraciones de textos, diagramación de libros, diarios y revistas, sistemas de señalizaciones, creación de símbolos, logotipos e isotipos, etcétera.

Toda esta variedad de campos del diseño gráfico tiene algo en común: la función de establecer la comunicación con el receptor.

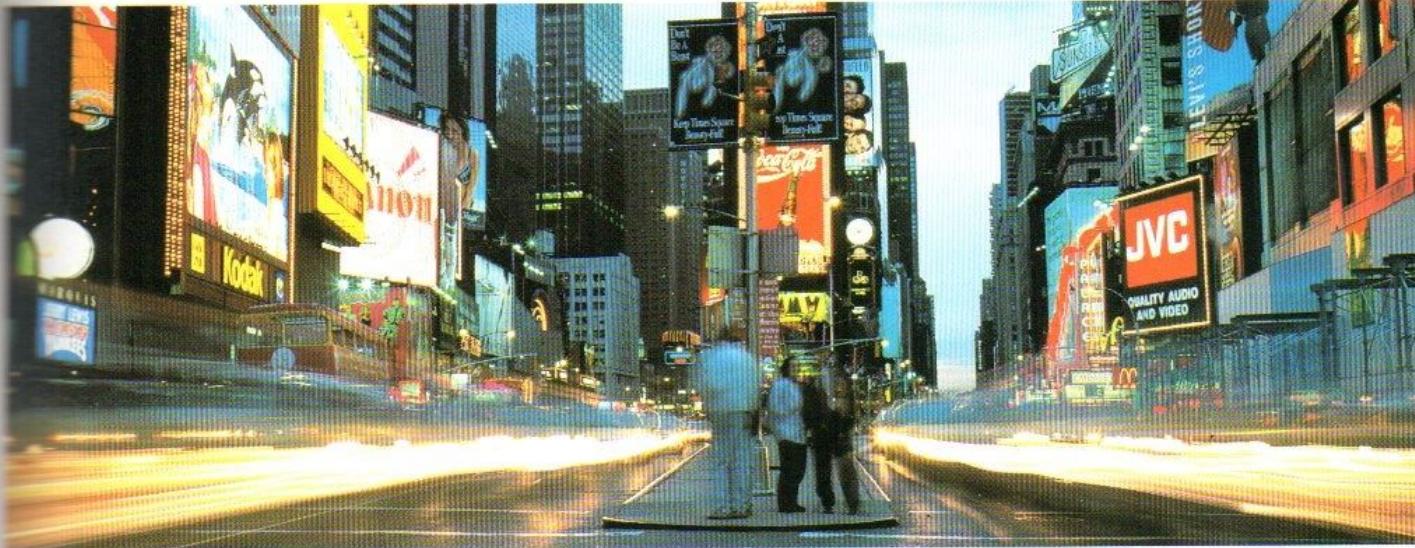
Frente a la necesidad de crear un **sistema de señalizaciones**, el diseñador se propone que el receptor pueda orientarse en un determinado lugar o situación. Generalmente estos sistemas de señalizaciones están pensados para superar las barreras idiomáticas.

En la **diagramación de libros, revistas y diarios**, el diseñador apuntará a organizar visualmente el texto para facilitar la lectura del mismo y la búsqueda de información; pensará en la ubicación más adecuada de las ilustraciones o fotografías, etcétera.

También pensará en una tapa conveniente, que llame la atención del lector.

La **publicidad gráfica** es actualmente una poderosísima forma de comunicación. También en este tipo de publicidad, al mismo tiempo que se da a conocer un producto o se brinda información sobre el mismo, se intenta convencer al receptor e inducirlo a que lo compre.





Hemos hablado ya de los distintos elementos que integran el lenguaje plástico: el punto y la línea, la forma, el color, el espacio y las texturas. Al igual que en las obras de arte, en el diseño gráfico todos estos elementos conforman la base sobre la que se desarrollan las imágenes. Pero, generalmente, distintas intenciones guían el accionar de artistas plásticos y diseñadores.

En la pintura, la escultura, el grabado o el dibujo, el uso que el artista hace de los elementos del lenguaje plástico responde exclusivamente a sus deseos y necesidades expresivas, a lo que tiene ganas de hacer.

El diseñador, en cambio, responde a la necesidad de comunicar visualmente algo. El gran desafío para el diseñador gráfico es captar la atención del espectador, y lograr que su percepción se detenga en esa imagen por él diseñada, para que así se efectivice la comunicación. Los elementos que el diseñador elige (colores, formas, texturas) y la forma en que los distribuye y combina en el plano son los que despiertan el interés del espectador, obligándolo a detenerse para observar y comprender lo que ve. El mensaje llega así al destinatario.

En el diseño gráfico es muy frecuente que se combinen imágenes con textos. El diseñador debe organizarlos visualmente: los ubica en un determinado lugar del plano, les da un determinado tamaño, color y tipografía*.



En esta foto de la ciudad de New York se observan distintos diseños de carteles publicitarios.



Vocabulario

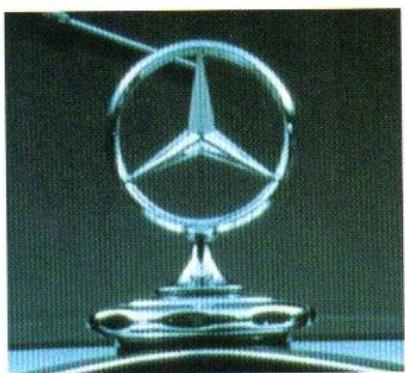
tipografía: distintas maneras en que cada una de las letras o números pueden ser diseñados. Existen distintos estilos formales para el diseño de letras y números.

Por ejemplo:

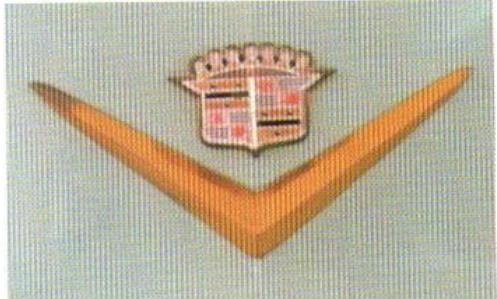
R R R R R



▲ Símbolos que identifican los baños públicos para mujeres y para hombres.



▲ Símbolos que identifican a dos marcas de automotores.



El diseñador combina de distintas maneras la palabra escrita con la imagen y crea una unidad visual.

Los símbolos

Se llama **símbolo** a una imagen diseñada y utilizada para identificar convencionalmente algo en particular. Puede tratarse de un producto, marca o empresa; también de un lugar, como el baño de hombres, el de mujeres, un hospital, o una situación, por ejemplo la indicación de una ruta sinuosa, cruce de animales, etc.



La cruz roja se ha convertido, en todo el mundo, en símbolo de la ayuda humanitaria.

Los logotipos

Un **logotipo** está conformado por un grupo de letras que poseen un determinado diseño y tipografía, lo que conforma un conjunto visual que se utiliza para identificar cierto producto, marca, empresa o institución.



alabrá

Los isotipos

Un **isotipo** es una imagen recordable fácilmente que permite identificar una marca, producto, empresa, lugar o situación.



Los isologotipos

Un **isologotipo** es la suma de un logotipo y un isotipo distribuidos de modo tal que se facilite su asociación con alguna institución, empresa o producto, destacando, al mismo tiempo, alguna característica de la misma.



En síntesis, todo producto humano que tiene una apariencia visual ha sido diseñado. En la actualidad, existe una profunda conciencia de los alcances comunicativos que tiene el diseño, el que ha logrado un enorme grado de desarrollo en casi todos los campos de la vida del hombre.

Para saber más

LA BAUHAUS, PRECURSORA DEL DISEÑO MODERNO

En 1919, Walter Gropius fundó en Alemania una escuela llamada Bauhaus, una de las más famosas escuelas de diseño de todas las épocas.

La intención de Gropius era crear una escuela que integrara el arte y la vida cotidiana, lo técnico y lo artístico, la belleza y la utilidad.

Gropius creía en una idea del arte ligado a la vida de todos los días pues pensaba que los conceptos de armonía y belleza que rigen la labor de los artistas debían estar unidos a todo aquello que rodea al hombre en su vida diaria: no debían existir objetos bellos sólo para mirar (cuadros, esculturas) y objetos sin ningún valor estético para usar; él creía que si lo que usamos cotidianamente está realizado con sentido estético, nuestra vida como seres humanos será más armónica y agradable.

Uno de los grandes objetivos de la Bauhaus, restablecer el contacto entre el arte y la vida cotidiana, fue cumplido, ya que es la base del concepto de diseño que se desarrolla en nuestros días.

ACTIVIDAD

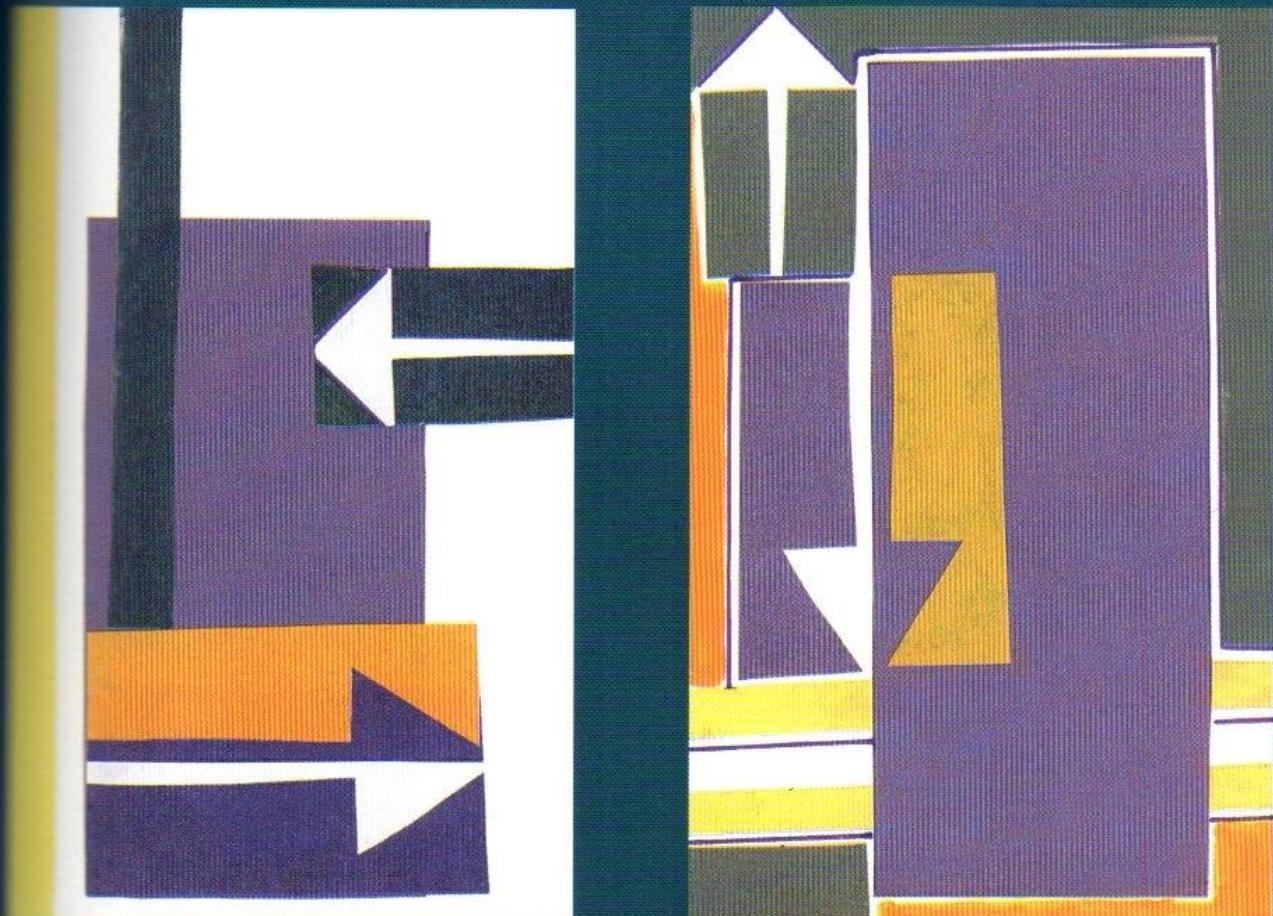


¿Cómo se realiza un collage? A pesar de la diversidad de procedimientos, ideas, materiales y herramientas, existe algo en común en las distintas formas de realizar un collage, y es que esta técnica permite probar distintos caminos y soluciones antes de la realización definitiva de la imagen. Cuando quieran realizar una obra de este tipo, vale la pena aprovechar las posibilidades que ofrece esta técnica. Ya desde la selección de los materiales se pueden tener en cuenta distintas alternativas: ¿todo el trabajo será realizado en papel?, ¿se trabajará con variedad de texturas?, ¿se buscará la diversidad de elementos?

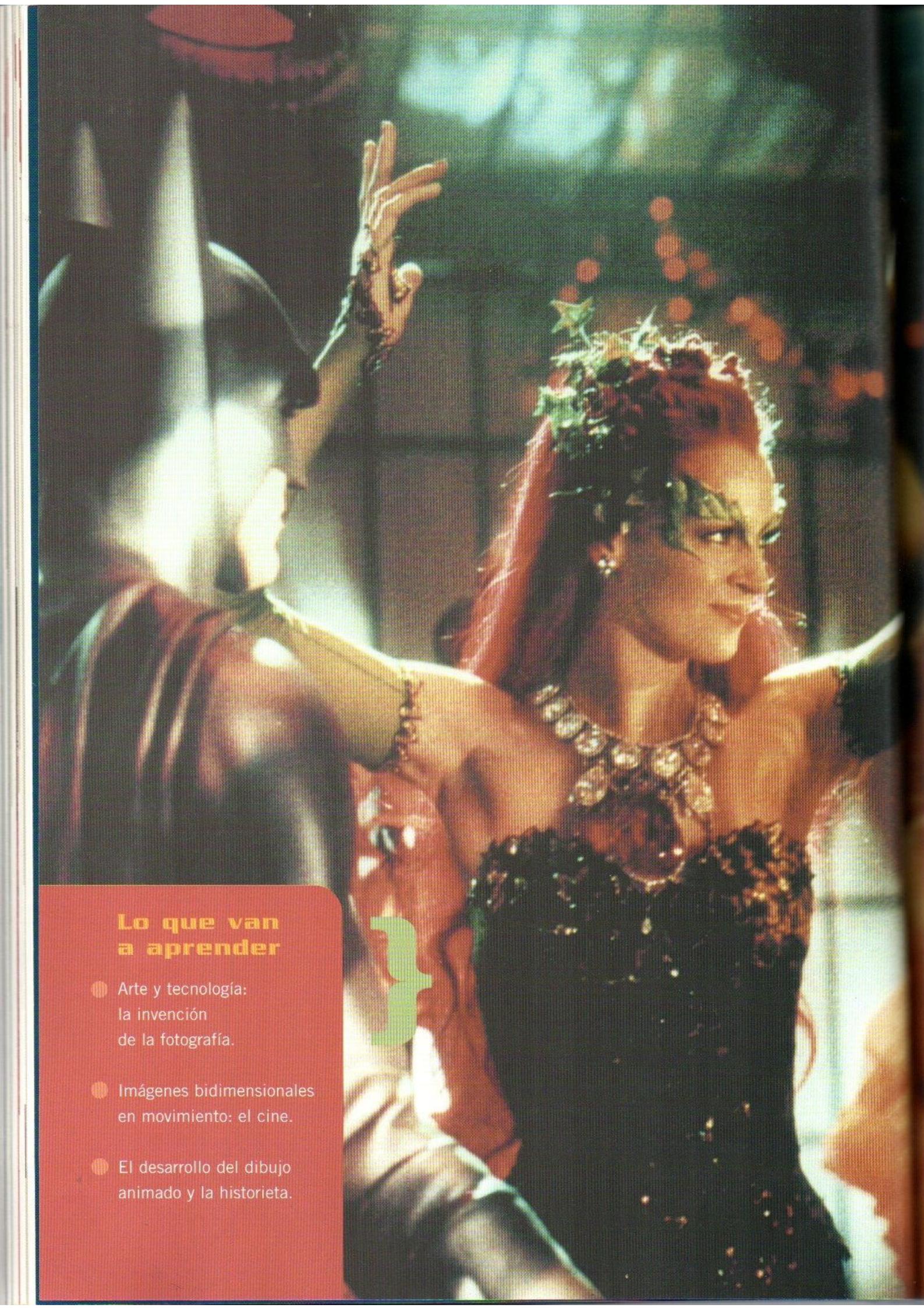
Una vez elegidos los materiales no es necesario pegarlos inmediatamente; conviene tomarse el tiempo para ubicarlos de maneras diversas, cambiarlos de lugar o posición sobre el soporte, agruparlos de diferentes formas. En esta etapa todavía se podrán realizar distintos retoques y transformaciones, poniendo atención no sólo a la idea que se quiere desarrollar sino también a lo que la casualidad ofrece en este libre juego con los materiales.



ad de
ste al-
llage,
s y re-
gen.
pena
a. Ya
er en
izado
bus-
os in-
carlos
sobre
etapa
orma-
uiere
e en



Y entonces sí, cuando se haya elegido la combinación que sea más interesante, será el momento de pegarla sobre el soporte. Puede ser que entonces se considere el trabajo terminado o puede ser que aún no resulte del todo convincente. La técnica del collage brinda muchas posibilidades de re-elaboración. Pueden seguir agregando elementos o tapar algún sector de trabajo que no les guste pegando nuevos materiales. También puede suceder que el soporte resulte inadecuado (demasiado pequeño o demasiado grande) para una idea que fue cambiando en el transcurso del trabajo; la misma técnica permite ampliar o reducir el soporte. El collage puede combinarse con sectores pintados o dibujados, de todas las formas que se les ocurran. La combinación de estas técnicas permitirá contar con mayores recursos expresivos.



Lo que van a aprender

- Arte y tecnología:
la invención
de la fotografía.
- Imágenes bidimensionales
en movimiento: el cine.
- El desarrollo del dibujo
animado y la historieta.

Unidad 4

IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES: ARTE Y TECNOLOGÍA

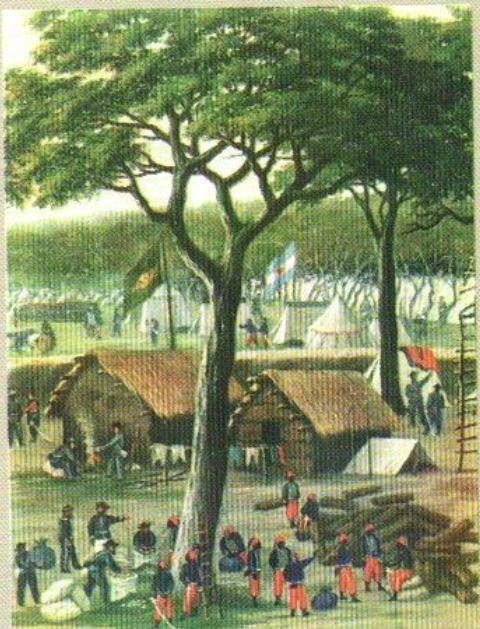
Los seres humanos hemos sido siempre protagonistas del descubrimiento e invención de distintos medios para la creación de imágenes. Hasta aquí, hemos visto distintas técnicas para producir imágenes que permanecen quietas sobre un papel, un cartón, una tela, una piedra o un metal; ellas son el dibujo, la pintura, el grabado y el collage. Pero a partir del dominio de la fotografía, que se dio junto al surgimiento de importantes adelantos tecnológicos, pretendimos mucho más... así fue que comenzamos a buscar el modo de lograr que la imagen adquiriera movimiento.

◀ Escena de la película *Batman y Robin*.

Para saber más

UN PINTOR QUE TRABAJÓ COMO CRONISTA

Cándido López (1840-1902) fue un pintor argentino que se incorporó como teniente 1º en la Guerra del Paraguay. Se encargaba de registrar, a través de croquis, o dibujos hechos a lápiz, distintas escenas de la guerra; hasta el momento en que se libró la batalla de Curupaytí, donde perdió su mano derecha. Posteriormente se dedicó a educar su mano izquierda, con la que pintó veintinueve cuadros sobre motivos de batallas. Muchos de ellos están expuestos en el Museo Nacional de Bellas Artes de la Capital Federal, y son valorados no solamente como un documento histórico, sino también por su calidad artística.



ARTE Y FOTOGRAFÍA



Foto del Obelisco.



Ciudad Simulada. Pintura al óleo de Mariana Spravkin.

La tecnología nos permite, a través de la utilización de ciertas máquinas, registrar y representar imágenes. Es el caso, por ejemplo, de la cámara fotográfica. Alrededor del año 1800 se realizó el gran descubrimiento técnico que revolucionó la historia del arte vinculado a las imágenes: se inventó la **fotografía**. Un aspecto de la fotografía que entusiasmó a la gente de la época fue que sus imágenes resultaban casi tan iguales como la realidad misma. Hasta ese momento, algunos pintores, como por ejemplo Cándido López, intentaban reflejar la realidad lo más fielmente posible, pero ante el invento de la fotografía la pintura quedó liberada de esta responsabilidad.

Cámara fotográfica antigua con flash de gran tamaño.



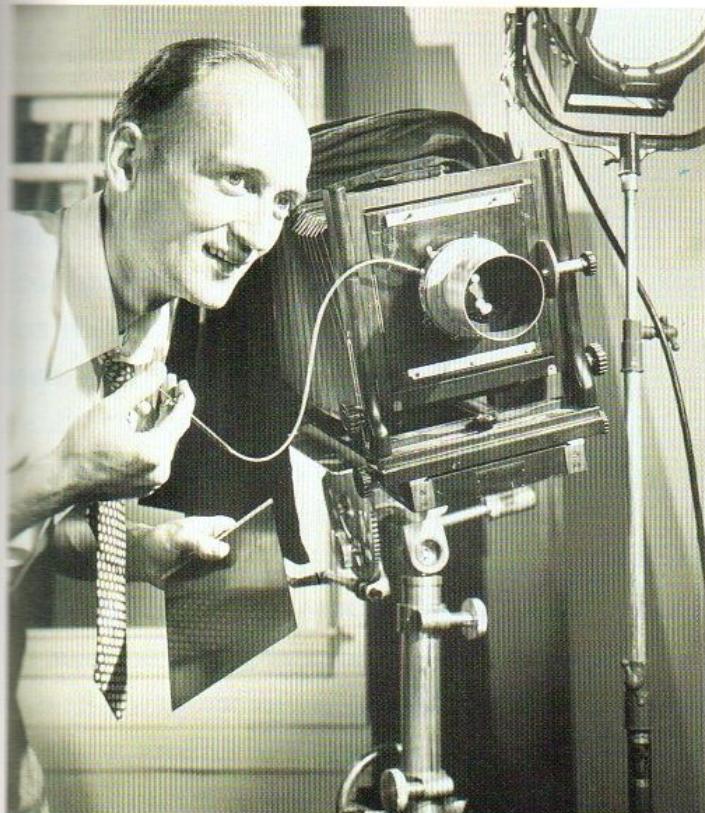
■ daguerrotipo: antepasado de la fotografía

La fotografía, como hoy la conocemos, proviene de un invento del siglo pasado llamado **daguerrotipo**. La experiencia comenzó cuando Joseph Nicéphore Niépce, que utilizó la técnica de la litografía durante más de diez años, intentó fijar, mediante sustancias químicas, las imágenes reflejadas en el interior de una cámara oscura. Este artista, en 1816, después de muchos intentos logró fijar imágenes de la realidad en unas placas sensibles... ¡luego de 8 horas de estar expuestas!

Actualmente, no necesitamos más que unas décimas de segundo, el tiempo que lleva apretar el botón de la cámara, para que una imagen quede fotografiada.

Pero Joseph Niépce, unos años antes de su muerte, se asoció con Louis Jacques Mandé Daguerre, quien en 1826 logró reducir el tiempo de exposición* a media hora y se llevó la gloria de este invento, que se llamó daguerrotipo en honor a su apellido.

Cámara con disparador externo.



▲
Daguerrotipo de un soldado
de la Guerra del Paraguay.



Vocabulario

tiempo de exposición: es el tiempo que necesita la película fotográfica (el rollo de fotos que introducimos en la cámara) para lograr, en contacto con la luz, que la imagen quede registrada en ella. Cuando se dispara el botón de la cámara fotográfica escuchamos un sonido que dura unas décimas de segundo. Ese es, exactamente, el tiempo que tarda en abrirse y cerrarse el ojo de la cámara para capturar la imagen que está enfocando.

Para saber más

TOMAS DE DAGUERROTIPO

Para que las personas que posaban en las tomas se mantuvieran quietas durante media hora, les colocaban unos aparatos especiales que sostenían inmóviles la cabeza y el cuerpo durante todo ese tiempo. Por supuesto, los disimulaban bajo las ropas para que no salieran en las imágenes.



En este daguerrotipo puede verse cómo vestían las mujeres y los hombres hace más de un siglo.

¿Cómo eran los daguerrotipos?

Los daguerrotipos eran piezas únicas de las que no podían obtenerse copias, motivo por el que eran muy costosos. Se presentaban enmarcados en finos estuches de madera cubiertos por un vidrio y rodeados de seda y terciopelo. De este modo, también se los protegía del contacto de las manos y el aire, que podían deteriorar la placa donde se registraba la imagen, oxidándola o borrándola totalmente.

Una vez que se revelaba la placa de cobre, la imagen se coloreaba a mano, utilizando un pincel finísimo de pelo de marta o una pluma de paloma.

En el caso de que fuera un retrato de mujer se le pintaban las mejillas de color rosado, y para los botones o condecoraciones de los hombres (si eran militares) se usaba aceite dorado. Este descubrimiento ingresó a nuestro país en el año 1843, de la mano del norteamericano John Elliot.

Algunos argentinos, al sentirse atraídos por el invento, comenzaron a fotografiar ceremonias de la vida cotidiana, hechos políticos y militares, y también a retratar a algunas personas. Sin embargo, no todas las personas accedían a ser fotografiadas debido al temor y la desconfianza que les provocaba ver su imagen reflejada hasta en los más mínimos detalles. El general José de San Martín sólo accedió a ser fotografiado dos años antes de su muerte en Francia, y por expreso pedido de su hija Merceditas, que logró convencerlo.

Gracias a este invento hoy podemos conocer el rostro de muchos de nuestros antepasados, como así también las características de lugares que ya no conservan la apariencia que tenían hace más de un siglo.

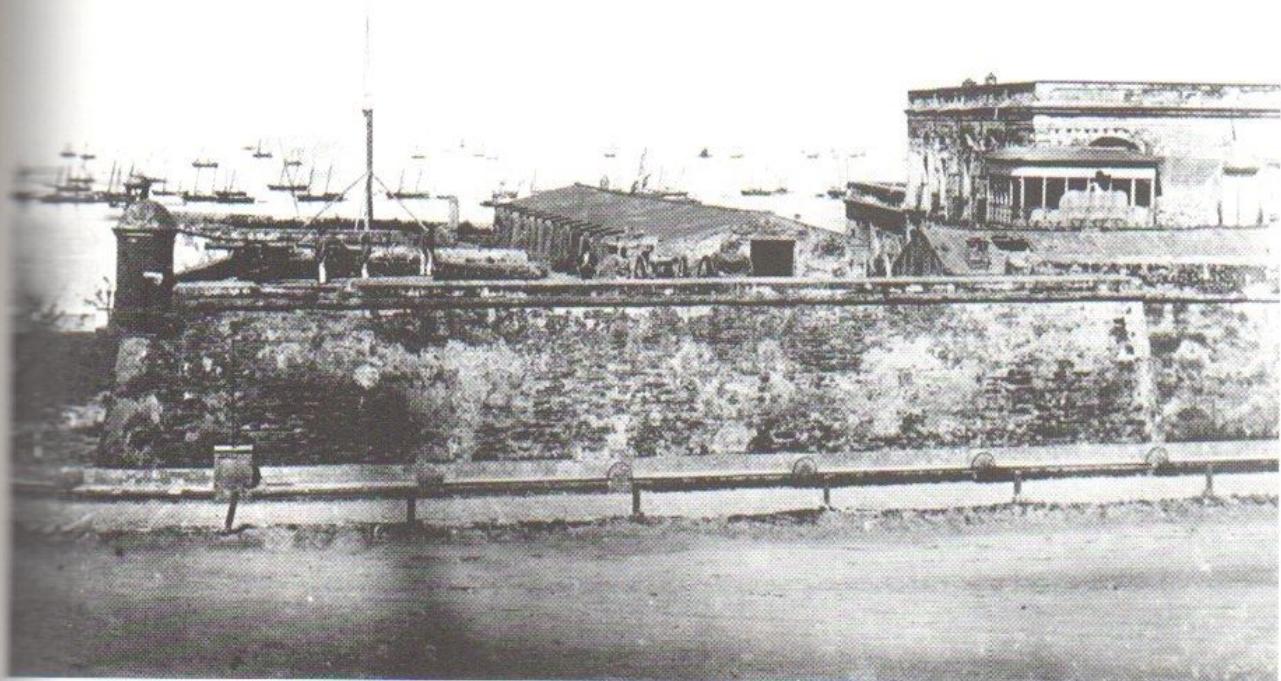
que no
an muy
os estu-
ados de
s prote-
ían de-
en, oxi-

agen se
de pe-

pinta-
ones o
res (si
orado.
uestro
el nor-

atraí-
foto-
tidia-
tam-
s. Sin
acce-
al te-
voca-
n los
José
foto-
uerte
de su
incer-

mos
ques-
n las
apa-



El daguerrotipo sigue manteniendo un lugar de privilegio en la historia de la fotografía por varios motivos:

- por el grado de definición de las imágenes captadas, ya que permite ver hasta el más mínimo detalle, casi tanto como las mejores cámaras actuales;
- por el valor que poseen como piezas únicas e irrepetibles;
- y, el más importante, por permitirnos conocer y disfrutar de un tiempo pasado en el que no vivimos.

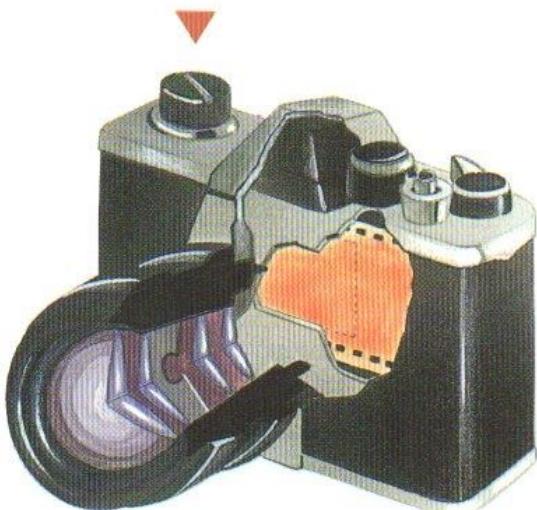
La fotografía... un invento revolucionario

Con el tiempo, los descubrimientos en el campo de la química fueron avanzando y permitieron pasar del daguerrotipo a la fotografía.

Ambos sistemas comparten el modo en que capturan las imágenes, esta función se cumple a través de una cámara oscura, una lente y la posibilidad de que se introduzca un haz de luz por un tiempo, estipulado especialmente para cada caso.

Daguerrotipo de la Buenos Aires antigua.

Corte del interior de una cámara fotográfica reflex.



Para saber más

EL LABORATORIO FOTOGRÁFICO

El laboratorio es el lugar donde se realiza todo el proceso de revelado de las películas fotográficas, y debe permanecer a oscuras mientras se desarrolla toda la tarea.

Si las películas entran en contacto con la luz se velan, es decir que se pierden las imágenes que están allí registradas.

Durante el copiado, que dura unos minutos, sólo hay encendida una pequeña luz roja que le permite, a quien realiza el revelado, ver cuándo la foto ya apareció en el papel.

En el laboratorio se puede ampliar o reducir una parte de la imagen, lograr deformaciones, cambiar los colores que presenta la realidad, etcétera.

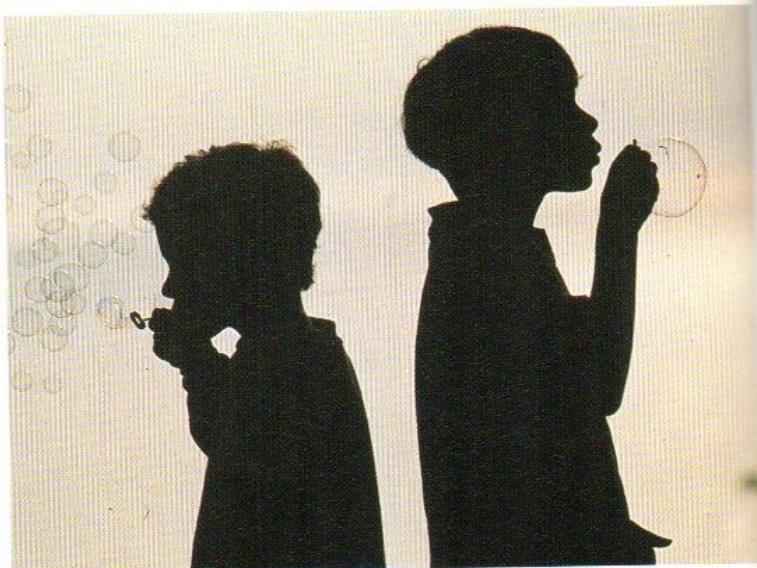
Es decir que la fotografía, al igual que la pintura o el grabado, lleva todo un trabajo de elaboración, hasta que se logra componer la imagen deseada.



▲
Foto en negativo.
El negativo de esta
foto permite sacar
muchas copias.



▲
Foto en positivo.



▲
En la composición de esta fotografía el uso del contraluz realza las siluetas de los chicos y las burbujas.

La fotografía se diferencia del daguerrotipo en que ya no es una pieza única, porque la película (o negativo) en la que queda fijada la imagen permite sacar la cantidad de copias que se quiera.

Las fotos, con el paso del tiempo, llegaron a ocupar un lugar cotidiano en nuestras vidas. Hoy las vemos en los distintos medios de difusión, como los diarios, las revistas, la televisión, la publicidad en las calles y registrando cada hecho importante de nuestra vida diaria.

Con el tiempo, la fotografía se fue perfeccionando no sólo como técnica para documentar distintos momentos, situaciones o personas, sino también como una nueva técnica dentro del arte.

Tal vez ustedes se pregunten por qué incluimos a la fotografía como un medio más de expresión artística.

Las razones son varias: una foto, al igual que un cuadro, nos permite captar una parte elegida de la realidad (tridimensional), y representarla en un papel que es bidimensional.

Otra razón es que en las fotos también aparecen colores, formas, texturas visuales, proporciones. Es decir que pueden analizarse y leerse como los dibujos, pinturas o grabados, y encontrar en ellas muchos de los elementos que conforman el lenguaje plástico.

También son imágenes con las cuales podemos conectarlos en forma sensible y apreciar estéticamente.

Los fotógrafos que se dedican a realizar fotos artísticas utilizan materiales y herramientas diferentes a los que usa un pintor: cámara, distintos tipos de lentes, filtros, películas, lámparas, etcétera.

Sin embargo, pueden lograr con su cámara o en el laboratorio de revelado una gran diversidad de efectos plásticos, como por ejemplo: transparencias, superposiciones, deformaciones, cambios de color, etcétera.

Podemos apreciar las obras de los fotógrafos en fotografías, centros de exposición o museos.



En esta toma de Nueva York, el fotógrafo argentino Eduardo Rey captó una serie de elementos, asociándolos espontáneamente, y creando un interesante juego de planos y matices.

ACTIVIDAD



Ahora que ya saben cuáles son las posibilidades expresivas de la fotografía y que también conocen la técnica del collage... ¿se animan a crear imágenes plásticas utilizando fotos? Pueden hacer así:

- busquen fotos en revistas o diarios;
- observen cómo están organizadas esas imágenes;
- luego pueden recortar fotos enteras, o partes de ellas que les interesen y componer sus propias imágenes haciendo un collage;
- también pueden ampliar toda la foto, o una parte a través de una fotocopia, y dibujar encima de ella modificando la imagen. O hacer algo absolutamente distinto... que se les ocurra en el momento de trabajar. ¡Sigan su propia inspiración!

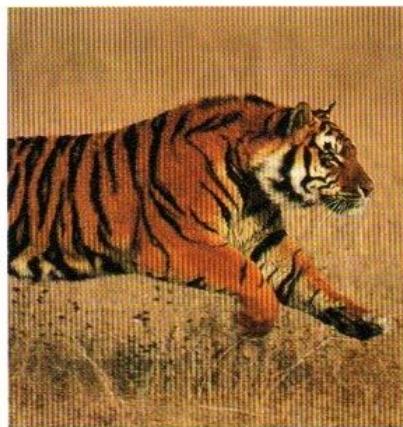
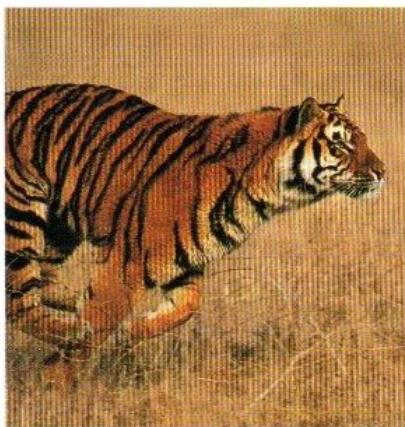


IMÁGENES EN MOVIMIENTO: UN DESAFÍO DEL SIGLO XX

Una vez lograda la representación directa de la realidad, mediante la fotografía, surgió un nuevo desafío para los artistas. Se trataba, ahora, de poder reproducir plásticamente el movimiento que tiene la vida. Para lograr este objetivo fueron necesarios nuevos descubrimientos tecnológicos realizados por diversas personas a lo largo de la historia; se inventaron novedosas máquinas y aparatos que se continúan perfeccionando día a día.

El cine, la televisión, el video y la computadora son algunos de ellos y, en mayor o menor medida, todos forman parte de nuestra vida cotidiana.

En las próximas páginas iremos conociendo las características de cada uno de estos inventos que posibilitaron el desarrollo de nuevas manifestaciones artísticas: el cine, la televisión, el video y los dibujos animados.



En cada cuadro o fotograma se puede percibir una leve variación de movimiento.

DE LA FOTOGRAFÍA AL CINE

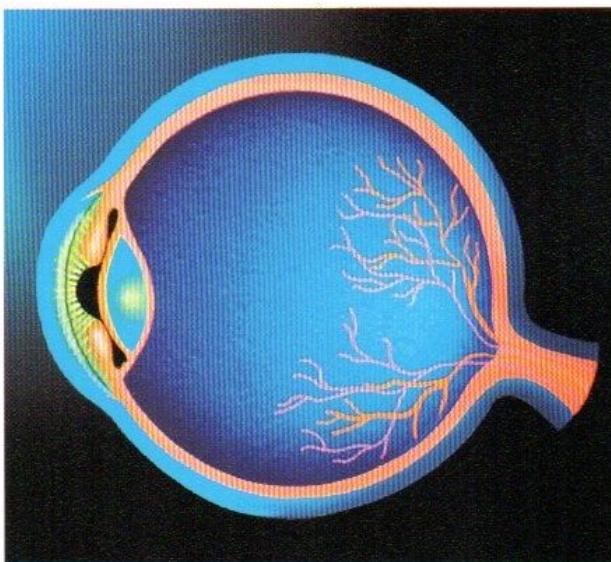
Casi todos los inventos son producto de alguna invención previa, y el cine no es la excepción. Su existencia fue posible gracias al desarrollo tecnológico que dio origen a la fotografía y también por un importante descubrimiento sobre el funcionamiento del ojo humano que realizó un médico inglés: la persistencia retiniana.

El doctor Peter Mark Roger descubrió que la retina* de nuestros ojos mantiene por unos segundos las imágenes que pasan por ella y que no se borran de inmediato, ya que tiene como una cierta memoria. Es decir que la duración de la sensación en nuestros ojos dura más tiempo que lo que dura el estímulo que la provoca. Esta característica permite percibir el movimiento de las imágenes en el cine. En realidad, lo que vemos en la pantalla es una sucesión de fotos inmóviles, proyectadas a gran velocidad.

La percepción del movimiento es, por lo tanto, una ilusión óptica.

Pero, ¿cómo se asociaron la fotografía y la persistencia retiniana para dar paso al descubrimiento del cine? La historia sigue así. Quienes investigaban las posibilidades de la fotografía, que como sabemos es estática, se propusieron representar el movimiento. En el primer intento lograron inventar la **cronofotografía**, que se utilizó en 1874 para registrar el movimiento de los planetas, y que se llamó *revólver astronómico*. En un segundo intento, se estudió el galope de los caballos, el movimiento de otros animales y del hombre, y se denominó, esta vez, *fusil fotográfico*.

Ambas invenciones, a pesar de tener nombres de armas, se proponían capturar imágenes.



El ojo humano tiene una parte central transparente, la pupila, por donde entra la luz; ésta atraviesa el cristalino y se proyecta sobre la retina, que funciona como una pantalla que envía las imágenes al cerebro.



Vocabulario

retina: es la membrana interior del ojo, en la cual se reciben las impresiones luminosas y se representan las imágenes de los objetos.

DE LA FOTOGRAFÍA AL CINE

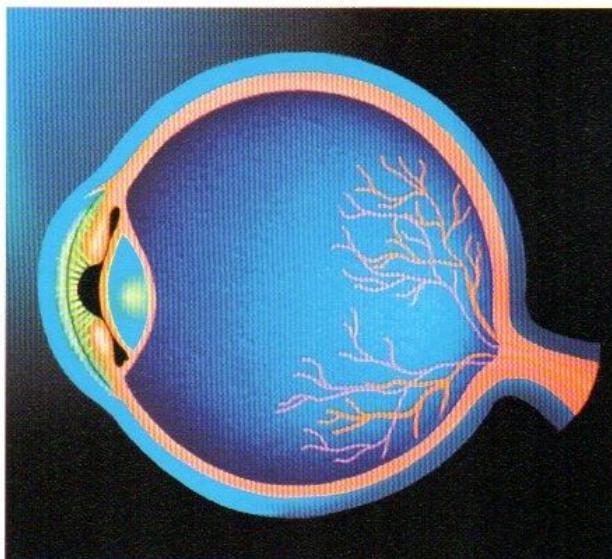
Casi todos los inventos son producto de alguna invención previa, y el cine no es la excepción. Su existencia fue posible gracias al desarrollo tecnológico que dio origen a la fotografía y también por un importante descubrimiento sobre el funcionamiento del ojo humano que realizó un médico inglés: la persistencia retiniana.

El doctor Peter Mark Roger descubrió que la retina* de nuestros ojos mantiene por unos segundos las imágenes que pasan por ella y que no se borran de inmediato, ya que tiene como una cierta memoria. Es decir que la duración de la sensación en nuestros ojos dura más tiempo que lo que dura el estímulo que la provoca. Esta característica permite percibir el movimiento de las imágenes en el cine. En realidad, lo que vemos en la pantalla es una sucesión de fotos inmóviles, proyectadas a gran velocidad.

La percepción del movimiento es, por lo tanto, una ilusión óptica.

Pero, ¿cómo se asociaron la fotografía y la persistencia retiniana para dar paso al descubrimiento del cine? La historia sigue así. Quienes investigaban las posibilidades de la fotografía, que como sabemos es estática, se propusieron representar el movimiento. En el primer intento lograron inventar la **cronofotografía**, que se utilizó en 1874 para registrar el movimiento de los planetas, y que se llamó *revólver astronómico*. En un segundo intento, se estudió el galope de los caballos, el movimiento de otros animales y del hombre, y se denominó, esta vez, *fusil fotográfico*.

Ambas invenciones, a pesar de tener nombres de armas, se proponían capturar imágenes.



El ojo humano tiene una parte central transparente, la pupila, por donde entra la luz; ésta atraviesa el cristalino y se proyecta sobre la retina, que funciona como una pantalla que envía las imágenes al cerebro.



Vocabulario

retina: es la membrana interior del ojo, en la cual se reciben las impresiones luminosas y se representan las imágenes de los objetos.

Una apuesta interesante

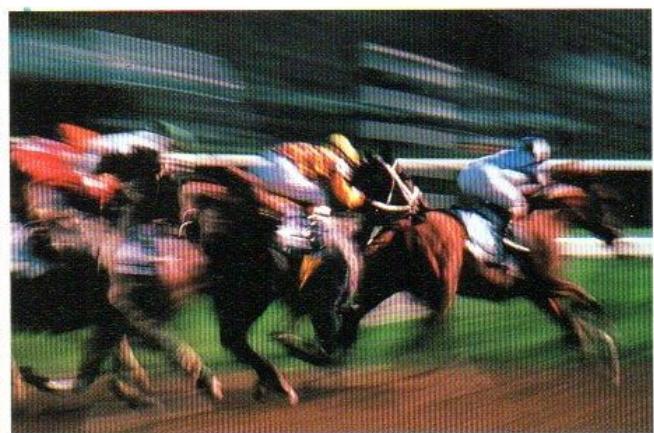


Foto de una carrera de caballos con un efecto plástico llamado *barrido*, creado por el fotógrafo.



Un millonario llamado Leand Stanford, que había sido gobernador de California, le apostó 25.000 dólares a unos amigos, a que podría descifrar la siguiente incógnita: ¿es posible que un caballo al galope permanezca parado en una sola de sus patas, aunque sea por una décima de segundo?

Para poder responder a la pregunta contrató al mejor fotógrafo de San Francisco, Eadweard Muybridge, quien podría conseguir las únicas pruebas evidentes a través de la fotografía, ya que el ojo humano no llega a percibir ese detalle, por la velocidad a la que corre el animal.

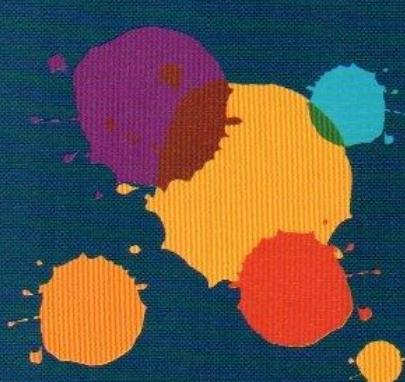
Muybridge consiguió armar un sistema de cronofotografías colocando 24 cámaras fotográficas a lo largo de una pista de carrera con hilos que se extendían atravesándola. El caballo, al correr por la pista, iba cortando los hilos que hacían disparar las cámaras, y así se registraron todos los momentos del galope del animal.

Sólo después de cuatro años de pruebas logró la respuesta a su pregunta, y ya había gastado aproximadamente 40.000 dólares.

ACTIVIDAD

Investiguen a través de distintos medios visuales si un caballo al galope puede mantenerse suspendido sobre una de sus patas o si en algún momento queda totalmente en el aire.

Pueden buscar la información en fotos de diarios que registren carreras de caballos, o en una video reproductora que les permita ver las imágenes en cámara lenta, o que las detenga cuando lo necesiten.



■ cine logra reconstruir el movimiento

El sistema de cronofotografías logró descomponer el movimiento, registrando en imágenes sucesivas cada ínfimo cambio de posición de lo que se está moviendo.

El próximo paso para llegar a la creación del cine fue reconstruir el movimiento a través de la **proyección** de las sucesivas fotografías en una pantalla.

Reynaud fue el primero en dibujar y colorear minuciosamente distintos personajes sobre bandas de papel transparente, lo que le mereció ser considerado el padre de los dibujos animados. Estas imágenes eran proyectadas en una pantalla, por reflexión*, mediante un tambor de espejos.

Más adelante, Tomás Edison le agregó perforaciones a las películas para que puedan ser arrastradas por un engranaje, sistema que mantienen los rollos de fotografía actualmente.

El último de los pasos para la creación del cine lo dio Louis Lumière, quien logró inventar un dispositivo que permitió arrastrar la película rápidamente a través de un aparato llamado **proyector**. Esto permitió, finalmente, una proyección con cualidades similares a las actuales.



Afiche publicitario del Teatro Óptico de Reynaud, espectáculo en el cual proyectaba sus dibujos animados.



Rollo de fotografía con perforaciones.



* Vocabulario

reflexión: cambio de dirección que experimenta la luz en su trayectoria, al chocar contra una superficie reflejante, como podría ser un espejo o un metal pulido.

Luis Lumière, realizó este invento conjuntamente con su hermano Auguste. Se llamó **cinematógrafo**.

Tanto Reynaud como los hermanos Lumière persiguieron un mismo propósito: la proyección de imágenes en

movimiento, y por cierto lo lograron. Pero el tipo de imágenes que proyectaban a sus espectadores diferenció notoriamente sus descubrimientos.

Reynaud realizaba lo que hoy llamamos **dibujos animados**: dibujaba directamente sobre la película imágenes de arlequines, pa-

yosos, píerrots, clowns, perros amaestrados, malabaristas y otras tantas que surgían de su imaginación.

Los hermanos Lumière utilizaron este mismo sistema de cronofotografía registrando en forma documental, es decir, sin incorporar elementos de la fantasía, imágenes de la realidad, como la llegada de un tren, un partido de cartas, la salida de trabajadores de una fábrica o multitudes desplazándose por una calle.

Cuentan que al estrenarse la película *Llegada de un tren* muchos espectadores salieron corriendo del cine asustados por el realismo de las imágenes. El impacto fue tal que no pudieron darse cuenta de que sólo se trataba de una película, y que en realidad no serían aplastados por un tren.

Pero hubo alguien que se encargó de mezclar estas dos maneras de llegar al espectador y fue Georges Méliès. Él utilizó la fantasía, la imaginación y hasta trucos de magia -tarea parecida a la de Reynaud-, pero en películas realizadas con la técnica cinematográfica de los hermanos Lumière.



King Kong, una de las primeras películas de ciencia ficción.



Imágenes similares a ésta asustaban a los primeros espectadores de cine.

Mèlies fue además de director, actor de cine, y creó el primer estudio cinematográfico de Europa. Sus películas más famosas fueron *Viaje a la luna*, *El hombre orquesta*, *Magia diabólica* y *20.000 leguas de viaje submarino*.

Las primeras películas no tenían sonido, eran mudas: sus actores sólo hacían mímica.

Las proyecciones eran acompañadas con melodías acordes a los climas de las películas, e interpretadas por una orquesta en vivo. Los climas que creaba esta conjunción de imagen y música podían evocar suspense, terror o romanticismo.

También por entonces, comenzaron a aparecer carteles escritos que aclaraban algún aspecto de la escena que no podía ser representado a través de los gestos, como por ejemplo el lugar donde sucedía la acción. En muchas de las películas de Carlitos Chaplin de esa época se utilizaba este recurso. Por ejemplo, en *Tiempos Modernos*.

Pasó el tiempo y recién a comienzos de nuestro siglo la imagen y el sonido lograron unirse para dar paso a las películas sonoras.

UNA FILMACIÓN MUY ESPECIAL

Hoy en día es muy fácil registrar el paso de la gente por la calle, en lugares públicos y en comercios, con cámaras de video. Luego, a través de la reproducción de las imágenes en una pantalla de TV, es habitual poder observar nuestros propios cuerpos. Pero, en el año 1887, era algo absolutamente inusual. Así fue que, en ese año, se programó un determinado lugar y hora para filmar a las personas que pasaran por allí. Esas imágenes luego fueron proyectadas para que la gente se viera a sí misma, lo que les causó verdadera sorpresa.



Chaplin en
Tiempos Modernos.



ACTIVIDAD

Seguramente ya estarán pensando algunas ideas para armar y filmar sus propios video clips, una publicidad o, tal vez, una película corta.

Si les gusta la idea, con seguridad encontrarán a alguien que se ofrezca para filmarlos con una videocámara.

Antes de empezar, deben preparar un plan, tan detallado como les sea posible. Incluyan en él qué personas los ayudarán, qué materiales serán necesarios, dónde van a filmar y todas las ideas que tengan. También pueden hacer el story board, que es el modo en que, entre los cineastas, se llama a los bocetos de cada toma que se hará.

¡Suerte con la producción!



▲ Cámara actual de filmación profesional.

El cine, el gran invento que se había desarrollado en Europa y Estados Unidos, rápidamente llegó a nuestro país.



▲ *Los tres chiflados*, película para niños y adultos.

Las máquinas cinematográficas que se usaron en un comienzo, al igual que en otras partes del mundo, tenían una doble función: servían para filmar y proyectar.

La primera función en la Argentina se realizó en 1896 y fue anunciada como *Vivomatógrafo*, con imágenes que venían de otros países.

La primera filmación nacional fue proyectada el 24 de noviembre del mismo año, y mostraba imágenes de la Avenida de Mayo y del barrio de Palermo.

La sala donde se realizó esta importante exhibición se llamaba Novedades. Estaba ubicada en la calle Florida al 100, en la Capital Federal. Otras salas que proyectaban en la misma época fueron los teatros Odeón y Casino.

Con el tiempo, en todas partes del mundo, el cine comenzó a ser utilizado como un medio de expresión artística. Esta cualidad nos permite, en la actualidad,

disfrutar de infinidad de películas que contemplan todos los gustos: las de terror, las de acción, las románticas y las infantiles, entre otras.

En todas las películas están presentes todos los elementos del lenguaje plástico. En las imágenes en movimiento se utiliza el color, la luz y las sombras, las transparencias, y se cuida especialmente el pasaje de una imagen a la otra a través de distintos efectos.

Una de las particularidades del cine son los efectos especiales que se han ido incorporando con más frecuencia en los últimos tiempos. Las computadoras han facilitado su concreción.

Algunos ejemplos de ellos son las deformaciones en el cuerpo de los personajes, como en la película *La Máscara*, objetos que se transforman en otros, como en *Volver al futuro*, y hasta la posibilidad de ver actuar en una misma película a personajes vivientes con dibujos animados, como en *Roger Rabbit*.

En definitiva, el cine fue una creación colectiva que surgió gracias a una serie de hallazgos, descubrimientos e inventos que se fueron perfeccionando a través del tiempo. En nuestros días, lo disfrutamos plenamente, y es seguro que seguirá modificándose y asombrándonos en el futuro.

La Máscara. La deformación en el cuerpo del personaje es producida con sofisticados efectos especiales computarizados.



ANIMACIÓN

Los dibujos animados son otro tipo de imágenes que fascinan a los chicos y también a los grandes.

A su creador, Emile Reynaud, se le ocurrió, en 1888, dibujar y pintar pequeñísimas imágenes sucesivas, cuyos personajes y objetos iban modificando sus posiciones milímetro a milímetro en cada uno de los cuadros* o fotogramas.

Así se creó una banda o tira con miles de imágenes que, al ser proyectadas a gran velocidad sobre una pantalla, dan la sensación de estar moviéndose.

Los personajes que le gustaba dibujar a Reynaud estaban relacionados con el circo, uno de los principales entretenimientos de la época.

Pero como las formas de vida y los gustos fueron cambiando a través de los años, los personajes de los dibujos animados también se fueron renovando.

Algunos muy viejos, como *Los Picapiedras*, hoy siguen teniendo admiradores.

Actualmente, algunos canales de cable dedican toda su programación a los dibujos animados.

Allí podemos ver desde *El gato Félix* (uno de los primeros de este siglo), pasando por *Betty Boop*, *Bugs Bunny*, *Mickey*, *Tom y Jerry*, *Asterix*.... y todos los que puedan recordar, hasta llegar a algunos de los ídolos actuales, como *Garfield* o *Los Simpson*.



Asterix.



Obelix.

Vocabulario

cuadro: cada uno de los dibujos o fotografías que componen una secuencia animada.

La historieta y el dibujo animado: algo en común

Muchos dibujantes se dedican a la creación de dibujos animados. Otros realizan historietas, como por ejemplo Mafalda, Matías o Inodoro Pereyra.



▲
Cada cuadro muestra acciones sucesivas de los personajes.

El procedimiento para la realización de historietas y dibujos animados es casi el mismo. Sólo difiere el papel sobre el cual se dibuja, los materiales con los que se pintan los personajes y, fundamentalmente, la cantidad de escenas que se dibujan.

Una historieta está compuesta por cuadros sucesivos que nos muestran a los personajes, y las acciones que éstos realizan. Y también nos dan la idea del paso del tiempo en la historia.

Para el dibujo animado se sigue el mismo procedimiento, sólo que es necesario dibujar muchísimos cuadros más. Podrían hacer un cálculo de la cantidad de dibujos que se necesitan para ver sólo un minuto de animación, teniendo en cuenta que para un segundo de imagen se realizan 20 cuadros. El resultado es ¡1.200 cuadros por minuto, dibujados uno por uno!

Sin embargo desde hace algunos años, esa tarea se facilitó muchísimo para los dibujantes, con la aparición de la computadora. Ahora, sólo se necesitan unos pocos dibujos, que luego adquieran movimiento a través de distintos programas para animación computada.

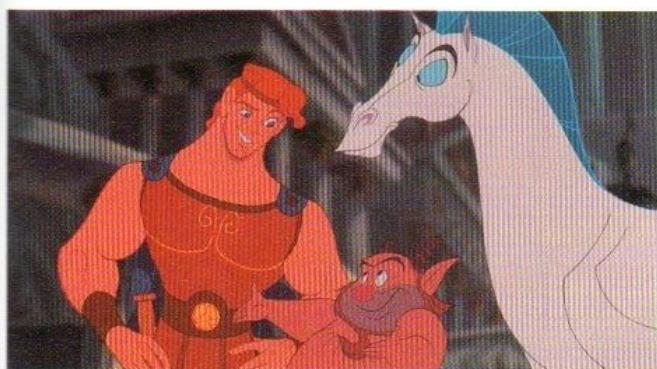
Un revolucionario de los dibujos animados

Si hablamos de dibujos animados, no podemos dejar de mencionar a Walt Disney, quien fue un pionero en la realización y producción de dibujos animados. También creó largometrajes, es decir, películas de más de una hora de duración para chicos y grandes, en las que recreó muchos cuentos tradicionales.

¿Saben cuánto tiempo llevó la realización de *Blanca-nieves y los siete enanitos*? ¡Nada menos que 5 años! Por supuesto que no trabajó un solo dibujante, sino un equipo completo de artistas que invirtió todo ese tiempo hasta finalizar la película. Esto ocurría con las primeras producciones, que año tras año se fueron perfeccionando con los avances tecnológicos.

Un ejemplo de los cambios técnicos ocurridos es *El Rey León*, que pudo ser realizada en unos pocos meses, ya que sólo se pintaron seis imágenes originales de sus personajes, y el resto se completó con la ayuda de las computadoras. Esos dibujos fueron vendidos como obras de arte y por ellos se pagaron miles de dólares, tal como suele suceder con una obra de Picasso, o de cualquier otro pintor famoso.

Pero no crean que todo es tan fácil; para llegar a esas pinturas originales se realizaron infinidad de bocetos de leones en sus distintas posturas, actitudes y expresiones del rostro. Para ello, los dibujantes necesitaron observar detenidamente y durante largas horas a leones verdaderos caminando, durmiendo, comiendo, mimándose y también peleando.



Algunos personajes de *Hércules*, una de las últimas producciones realizadas por la empresa que creó Walt Disney.

Para saber más

LOS GAUCHOS DE MOLINA CAMPOS

El artista plástico argentino Florencio Molina Campos (1891-1959) rescató en sus obras el tema de nuestras tradiciones: paisajes campestres, sus paisanos (como él los llamaba) o gauchos con sus vestimentas típicas, sus costumbres, los bailes y sus distintas actividades y entretenimientos.

Sus pinturas, de estilo caricaturesco, aparecieron en el diario La Razón a través de una serie llamada *Los Pica-piedras criollos*. Pero su producción más famosa es la que realizó durante muchos años ilustrando los almanaques de la firma Alpargatas.



En el año 1942 Walt Disney decidió contratarlo para que lo asesorara en una parte de la realización de una película llamada *Saludos Amigos*, en la cual el personaje Goofy o Tribilín recorre distintos países de Sudamérica. En su visita por la Argentina el personaje aparece vestido de gaucho, realizando sus típicas travesuras y disparates. Molina Campos, durante su viaje a los Estados Unidos, también realizó exposiciones e ilustró almanaques para empresas locales.

Los dibujos animados y la plástica

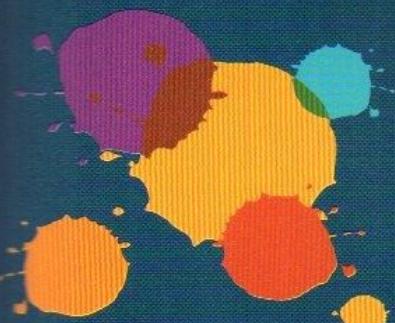
Seguramente ustedes tendrán sus ídolos o personajes preferidos de dibujos animados. Pero, ¿alguna vez se detuvieron a observar cuáles son los colores que los caracterizan, sus formas particulares, sus expresiones más frecuentes?

Hay muchos personajes que son de un solo color, por ejemplo el amarillo caracteriza a *Los Simpsons*, el anaranjado a *Garfield*, el rosa a *La Pantera Rosa*. Otros están contorneados con líneas negras que resaltan sus formas contra el fondo, como en el caso del *Correcaminos*.

Estas son algunas de las particularidades que se pueden descubrir y analizar en los dibujos animados a partir de una lectura plástica.

Cuadro de una animación realizada en computadora por Tucho Salarí (argentino, contemporáneo).





ACTIVIDAD

Puede llegar a ser una experiencia fascinante crear nuestros propios dibujos animados. Una manera fácil de realizarlos es la siguiente:

- tomen un cuaderno y dibujen un cuadro distinto en cada hoja. Cada cuadro deberá tener una pequeña diferencia de posición en el movimiento de sus personajes en relación al anterior y al posterior;
- dibujen por lo menos 20 cuadros con las acciones sucesivas de un personaje en un mismo paisaje;
- una vez finalizado, deberán hojear rápidamente de atrás hacia adelante los dibujos del cuaderno, y así tendrán la sensación de que sus dibujos tienen movimiento.



Lo que van a aprender

- Imágenes con tres dimensiones: alto, ancho y profundidad.
- La escultura y los distintos procedimientos:
 - modelado
 - talla
 - construcción
- La plástica y el teatro: la escenografía.
- Los móviles; esculturas en movimiento.





Unidad 5

IMÁGENES EN TRES DIMENSIONES

Hasta ahora nos hemos referido a imágenes bidimensionales como las que surgen mediante el dibujo, la pintura, el grabado y la fotografía, que son representadas sobre una superficie plana, del mismo modo que las imágenes del cine, el video o la animación.

Pero otras producciones plásticas se desarrollan en el espacio tridimensional. Es decir que no poseen solamente dos dimensiones, alto y ancho, sino que incorporan una más: la profundidad.

Las imágenes tridimensionales, como nuestro propio cuerpo y los objetos que nos rodean en la vida cotidiana, ocupan un lugar en el espacio, tienen volumen, y logran despertar interesantes sensaciones en quienes las contemplan, aunque plantean nuevas dificultades y desafíos en su producción.

◀ *El Beso.* Escultura en mármol realizada por Rodin (francés, 1840-1917).

IMÁGENES TRIDIMENSIONALES ESTÁTICAS: LA ESCULTURA

El origen de la escultura

La **escultura**, como el resto de las técnicas plásticas que describimos hasta aquí, tiene orígenes muy antiguos.

En el Paleolítico, cuando los seres humanos eran cazadores de animales y recolectores de alimentos, comenzaron a fabricar útiles y armas de piedra, madera y hueso para poder realizar estas actividades. Las puntas de flecha que fabricaban ya eran objetos tallados.

En el interior de sus cavernas también se han descubierto estatuillas, grabados y relieves.

Todas estas producciones eran creadas por los primitivos hombres para cubrir necesidades de su vida cotidiana o con un sentido mágico o religioso.

Sabemos que estos objetos no fueron creados con la idea de ser observados en una plaza o un museo, tal como ocurre hoy con las esculturas.

Aunque no tuvieran el mismo significado que para nosotros, encontramos algo en común: fueron realizados casi con las mismas técnicas y procedimientos que se siguen usando actualmente.

Puntas de flecha talladas en la antigüedad.



Piedra



Mármol

Los hombres de la Prehistoria también realizaron grandes construcciones con bloques de piedra, que se elevaban desde la tierra, y son actualmente llamados **menhires**. Quizás sean los primeros monumentos creados por los seres humanos. Se han hallado menhires en diferentes lugares del planeta.

Y es entonces cuando comienza la historia de la escultura. A lo largo de ella encontraremos obras realizadas en distintos materiales, con diferentes formatos y tamaños, y con diversos significados, de acuerdo al momento y a los intereses de la sociedad en que fueron creadas.

Menhires de Tafí
del Valle (Tucumán).
Monumentos
formados por una
gran piedra clavada
en el piso y tallada.

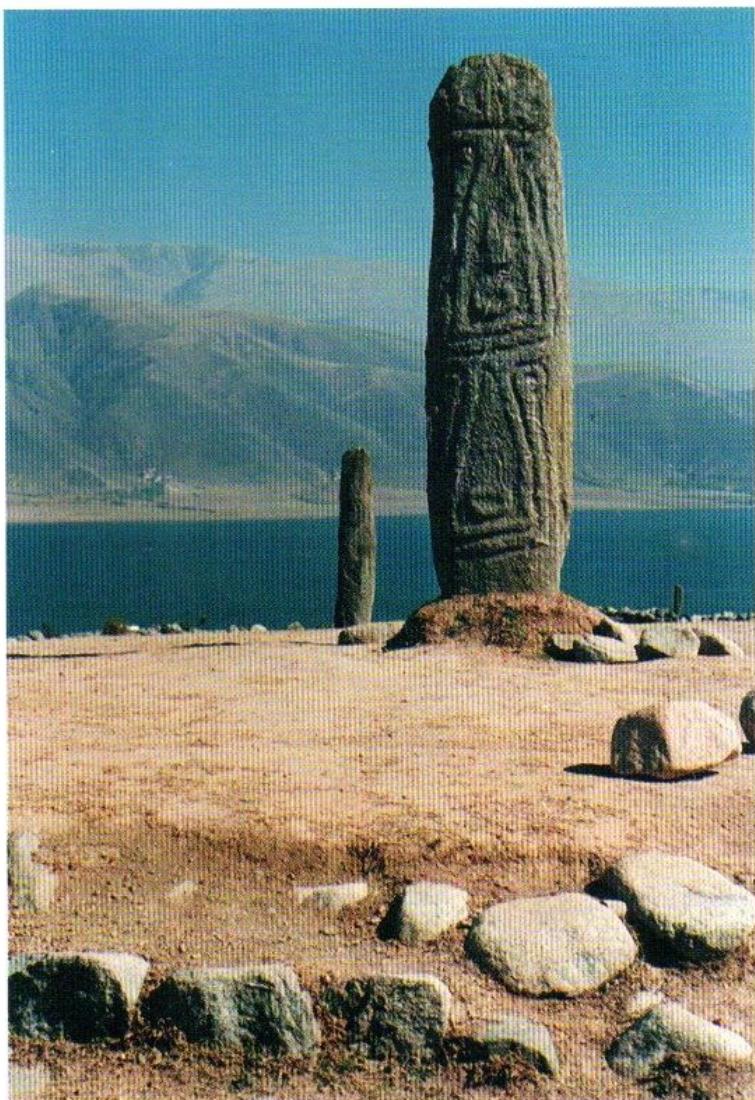
¿Qué es la escultura?

Si la pintura es color, la escultura es forma con volumen.

Los huecos y las salientes de una piedra pueden hacernos imaginar miles de formas.

La textura de un mármol o la veta de una madera nos invitan a recorrer sus superficies.

Éstos son algunos de los atractivos que motivan al escultor a transformar un material en una obra de arte.





Para apreciar una escultura en toda su magnitud es necesario recorrerla y mirarla desde todos los ángulos posibles.



Modelado de pequeño formato.

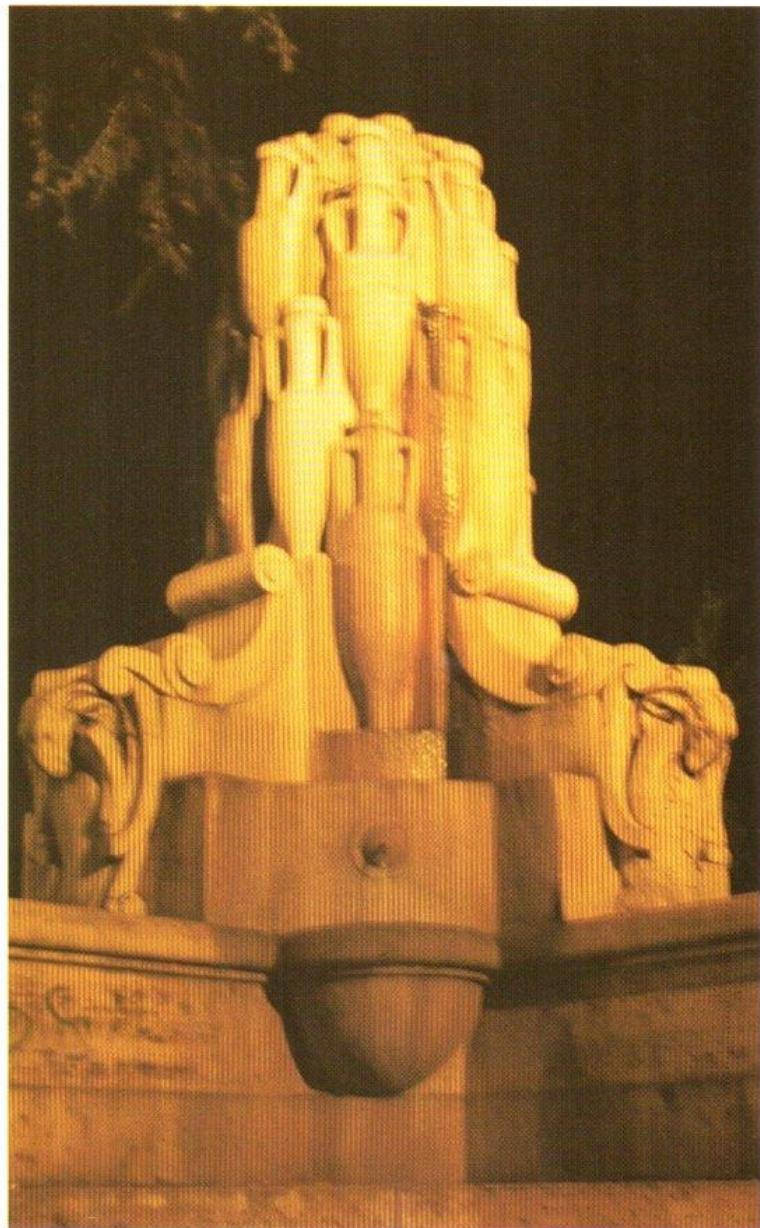


Mujer Atada. Escultura de tamaño mediano realizada por Pablo Rivero.

Como ya dijimos, la escultura es una técnica que se desarrolla en el espacio tridimensional. Esta característica hace posible apreciar las obras y observarlas desde distintos ángulos. Con frecuencia están montadas sobre un pedestal y ubicadas en lugares que permiten al espectador circular alrededor de ellas.

Las esculturas pueden estar realizadas en tamaños diversos: las hay desde muy pequeñas hasta de grandes dimensiones, como los monumentos.

Una escultura puede ser realizada a través del **modelado**, la **talla** o la **construcción**, tres procedimientos muy distintos que también nos permiten disfrutar de imágenes diferentes.



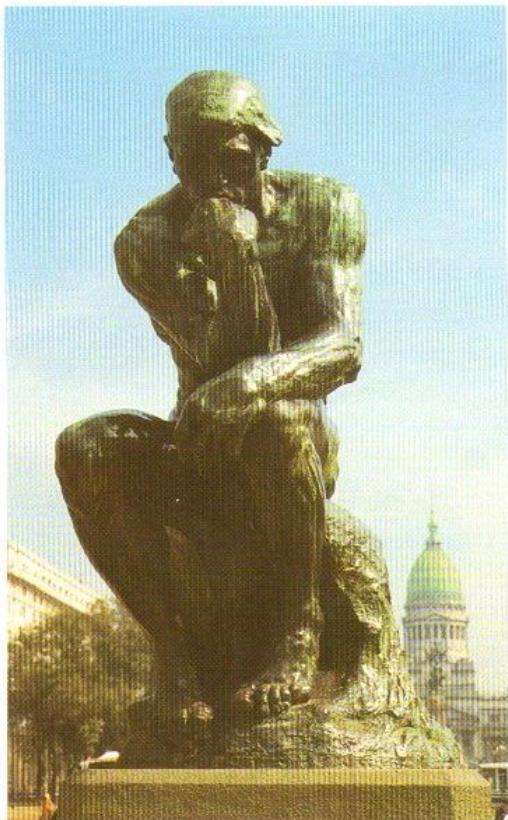
Monumento llamado *Fontana Delle Anfore* de B. Quarete.

e se
te-
las
ta-
er-

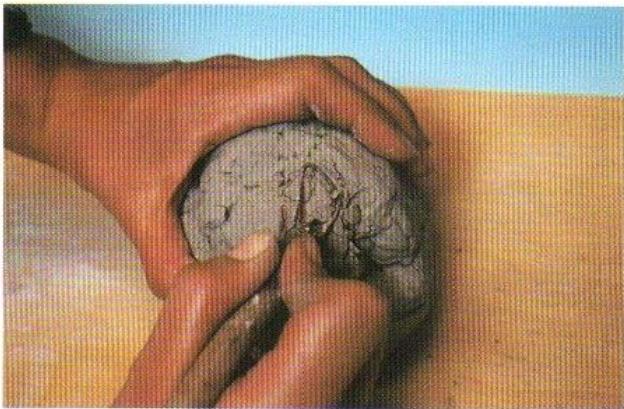
l-
es
e-
s
e

Modelado
y fundido
en bronce.
El pensador
de Rodin
(francés,
1840-1917).

Talla. *Forma única
desarrollada
en el espacio,*
de H. Boccioni
(italiano, 1882-
1916).

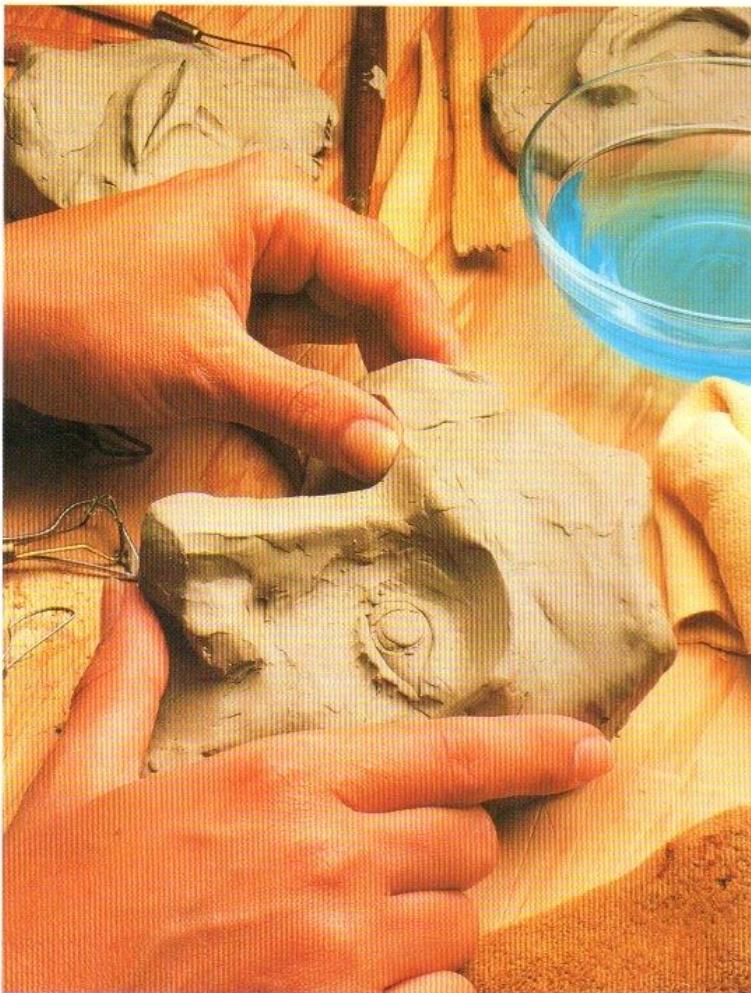


Construcción. *Noia Evadint-se*
de Joan Miró (español, 1893-1983).



▲
Bloque de arcilla al que se le están sacando o desvastando partes.

►
Manos modelando la arcilla.



Muchos de ustedes habrán experimentado alguna vez todo lo que se puede hacer cuando se tiene entre las manos un trozo de plastilina, masa, arcilla, tierra o arena húmeda.

La posibilidad de que una forma se transforme en otras nuevas sólo por la acción de nuestras manos es, sin duda, algo fascinante. Infinidad de imágenes aparecen y desaparecen constantemente.

Existen dos maneras distintas para iniciar un modelado:

- una es partir de un bloque de arcilla del tamaño que se elija, al que se le irán sacando pedazos con distintas herramientas o con las propias manos, para producir de esa manera entrantes y salientes.

A esta tarea se la llama desvastar;

- otra manera es comenzar por un bloque al que luego se le irán agregando pequeños trozos de arcilla para dar más volumen. Muchas veces, al modelar, se combinan ambos procedimientos.

Las herramientas necesarias

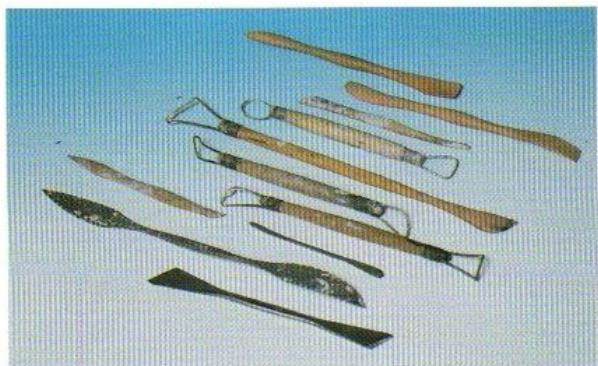
Las primeras herramientas que utiliza cualquier escultor son sus propias manos. Sólo con ellas es posible realizar un modelado, ya que los dedos permiten meterse en el material, sacar partes, estirar otras, alisar o crear texturas.

Pero también es posible ayudar a las manos con otras herramientas fabricadas caseramente o diseñadas especialmente para ese fin.

Podemos encontrar en nuestras casas, por ejemplo, cuchillos, tenedores, cucharas, un exprimidor de ajo o cualquier utensilio de cocina que ayude a realizar las formas deseadas.

Las herramientas que han sido diseñadas especialmente para el modelado son:

- las **estecas**, nombre que se les da a las espátulas de madera o de metal utilizadas para el modelado. Las hay con distintos tipos de puntas y sus diversas formas permiten realizar pequeños detalles, terminaciones o texturas en la superficie.
- los **desvastadores** son otras herramientas necesarias que sirven para sacar parte del material de las zonas de la pieza en donde se desea crear profundidad o un ahuecamiento. Pueden ser de distinto tamaño y se utilizan de acuerdo con el volumen de la porción de material que se quiera trabajar.



▲ Herramientas para modelado: estecas y desvastadores.

Materiales para modelar: yeso, arcilla, plastilina, cera.

Distintos materiales para modelar

Los materiales con que se puede realizar una escultura en modelado son diversos y variados. Los más antiguos son aquéllos que los hombres extraían directamente del suelo del lugar donde vivían, como por ejemplo el barro, la arcilla y el yeso.





▲
Pieza modelada en barro cocido.
Terracota realizada por Mérida
(peruano, contemporáneo).

Al barro y a la arcilla cocidos se los llama **terracota**; se los puede hornear a altas temperaturas para secarlos y endurecerlos.

La cera de abejas también es un material muy antiguo que se presta para el modelado, y permite registrar hasta los más mínimos detalles.

Además, los científicos han descubierto nuevos materiales que, aunque no hayan sido pensados para realizar esculturas, son óptimos para modelar. Por ejemplo, la masilla plástica que se usa para arreglar automóviles, u otra similar que sirve para la colocación de vidrios.

Los escultores actuales pueden usar desde migas de pan, plastilina, arcilla, masilla o cualquier otro material que les permita lograr el tipo de imagen tridimensional que desean crear.

La diferencia entre un material y otro está dada por sus características y cualidades particulares. Por ejemplo, si se realiza una pequeña figura con migas de pan, se podrá modelar sus partes, pero con poca elasticidad. En cambio, si se prepara una masa con harina, agua y unas gotas de aceite, esta mezcla será más fácil de estirar y modelar que la migra seca.

Lo mismo ocurre con la plastilina o las masas que se venden en los negocios: algunas son más duras y otras más blandas. Esto permite trabajar de diferentes maneras y lograr imágenes altas y esbeltas, o pequeñas y achatadas. En los resultados también influye la resistencia del material, es decir, su capacidad de estiramiento o maleabilidad.

Lo cierto es que en la historia del modelado los materiales nuevos no han desplazado a los más antiguos. Todavía se siguen usando el barro, la arcilla, el yeso y la cera.

La **arcilla** tiene características muy particulares: es fría y algo dura cuando recién la tocamos, pero ante el contacto con las manos se vuelve dúctil y maleable.

Para saber más

Tiene muy buena adherencia, ya que se puede pegar fácilmente una parte con otra.

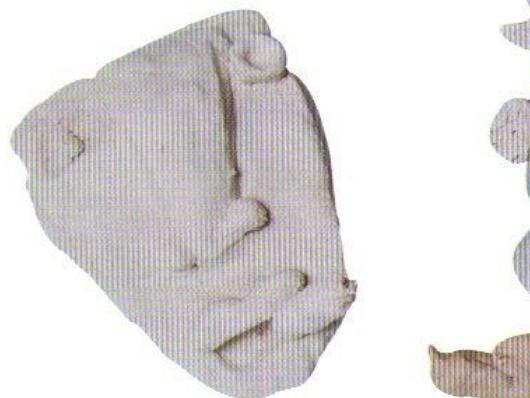
Si se la mantiene húmeda puede ser eterna, siempre que no se olviden de conservarla adentro de varias bolsas de nailon y de rociarla con agua periódicamente y cuando trabajen con ella.

Hay que tener en cuenta que si se la deja en contacto con el aire durante un tiempo prolongado, se seca y endurece; aunque en ese caso, también es posible blandirla y volverla a usar. Solamente es necesario partirla en pequeños trozos y colocarla en un recipiente con bastante agua, dejarla un tiempo hasta comprobar que se ha vuelto blanda, y por último amasarla para que la arcilla permita ser modelada nuevamente.

Hay quienes trabajan con arcilla y hornean sus piezas para que endurezcan y sean más duraderas. Se llama cerámica a este procedimiento que realizan algunos artistas.

Muchos escultores, en cambio, utilizan la arcilla para la primer parte de su trabajo, ya que les permite modelar la pieza tal cual desean que quede. Luego, deben seguir nuevos pasos hasta que la escultura adquiera finalmente su forma, en el material definitivo. Este puede ser el yeso, cemento o cualquier metal como, por ejemplo, el bronce.

El proceso hasta su finalización es largo, y debe cumplirse en distintas etapas.



Piezas modeladas en arcilla por Malena, Alina y Juan Manuel (10, 15 y 8 años).

CÓMO SE HACE UN MOLDE

Un molde se realiza recubriendo el modelado inicial de arcilla con una capa de otro material, que puede ser yeso o resina.

Una vez realizado esto, se abre el molde y se vacía, retirando toda la arcilla que hay en su interior. Después se vuelve a cerrar el molde y se ata bien para que no se mueva. Cuando se quiere sacar una copia, por la parte de abajo se rellena el molde con el material deseado, que siempre debe estar casi líquido para que penetre bien en todas las entrantes y salientes de la pieza. Una vez que este material se endureció, llegó el momento de picar, es decir romper el molde con mucho cuidado hasta que vuelvan a aparecer las formas del modelado, pero en el material definitivo.

Para saber más

PROCEDIMIENTO A LA CERA PERDIDA

Cuando el modelado en cera está concluido se realiza un molde con un material que resiste altas temperaturas. Éste será colocado en un horno especial para que la cera se derrita y salga por un agujero llamado colada. El espacio que ocupaba la cera ha quedado vacío, entonces el molde se saca del horno y se deja enfriar. Ése es el momento en que el metal debe ocupar ese espacio, ¿pero cómo se logra si los metales son materiales duros? Ellos también deberán derretirse a temperaturas muy altas, para que cuando estén en estado líquido se puedan introducir en el molde anterior y tomar las formas que antes ocupaba la cera. Cuando el metal se enfria vuelve a endurecerse y el molde se rompe para dejar que aparezca la escultura en el material definitivo.

La **cera virgen**, que es la que producen las abejas, permite realizar un procedimiento llamado a la **cera perdida**, que se practica desde el siglo V a.C.

La cera es un material que puede ser duro y rígido si la temperatura es baja, pero que ante el calor de las manos se ablanda con facilidad. Más aún, si está en un ambiente cálido puede llegar a derretirse como un helado y dejar desintegradas las formas que se hayan modelado con ella.

Aunque esta característica hace que la cera sea un material muy práctico y eficaz para el modelado, resulta poco duradero. Como a nadie le gusta que una de sus obras se desintegre cuando llega el calor, es necesario hacer que la pieza modelada en cera sea pasada a otro material más duradero, como por ejemplo metales: oro, plata o bronce.

Crecer II.
Escultura modelada
en cera y fundida
luego en bronce,
de Laura Bianchi.



El **yeso** también tiene sus atractivos.

Utilizándolo, es posible realizar una escultura sin tener que atravesar todos los pasos que implica trabajar con la cera o la arcilla, pero el procedimiento es otro y los resultados también. La técnica llamada al **yeso directo** consiste, como su nombre lo indica, en trabajar con ese material tratando de darle forma antes de que se endurezca. Debido a que una de las características del yeso es que se solidifica en poco tiempo, es necesario modelarlo rápidamente con la ayuda de algunas espátulas. Para poder modelar volúmenes grandes se puede construir una estructura o armazón de alambre que luego quedará recubierta por el yeso y, al mismo tiempo, lo sostendrá y le dará firmeza a la pieza una vez terminada.

Estudio de figura humana
realizado en yeso directo. ▶





Esculturas modeladas en papel maché.

Otro material muy conocido para el modelado es el **papel maché**. Una de sus ventajas es que se puede preparar en casa, usando papel de diario cortado en pequeños trozos y humedeciéndolos. Luego se los escurre y con un poco de agua se los muele en una batidora, hasta obtener una pasta.

Después se le mezcla engrido o cola para papel, con lo que se consigue una masa para modelar.

Con el papel maché se pueden realizar esculturas, utilizando solo o recubriendo con él otras superficies, así se crean grandes volúmenes muy livianos.

La apariencia externa o textura que deja el papel maché es rústica pero, una vez seco, puede lijarse y quedar más liso en las zonas donde uno quiera. Luego la pieza puede ser pintada con cualquier tipo de pintura.

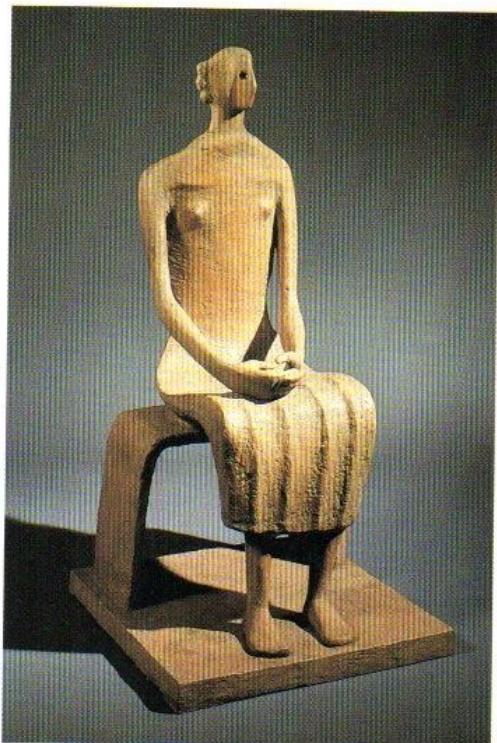
ACTIVIDAD



- Pueden inflar un globo y recubrirlo con varias capas de papel maché, dejando que se seque cada capa antes de poner otra, para que no se arrugue demasiado. Una vez que tiene el grosor deseado, se lo deja secar hasta comprobar que endureció totalmente. El resultado será un volumen grande como el globo pero hueco por dentro. Luego le pueden agregar más material y crear salientes, o calar algunas partes.

IMÁGENES TRIDIMENSIONALES EN MOVIMIENTO

EL ARTE CINÉTICO*



Mujer sentada (La reina) de Henry Moore (inglés, 1898-1986).

La gran vitalidad, de Alexander Calder (norteamericano, 1898-1976).



Vocabulario

cinético: que posee movimiento.



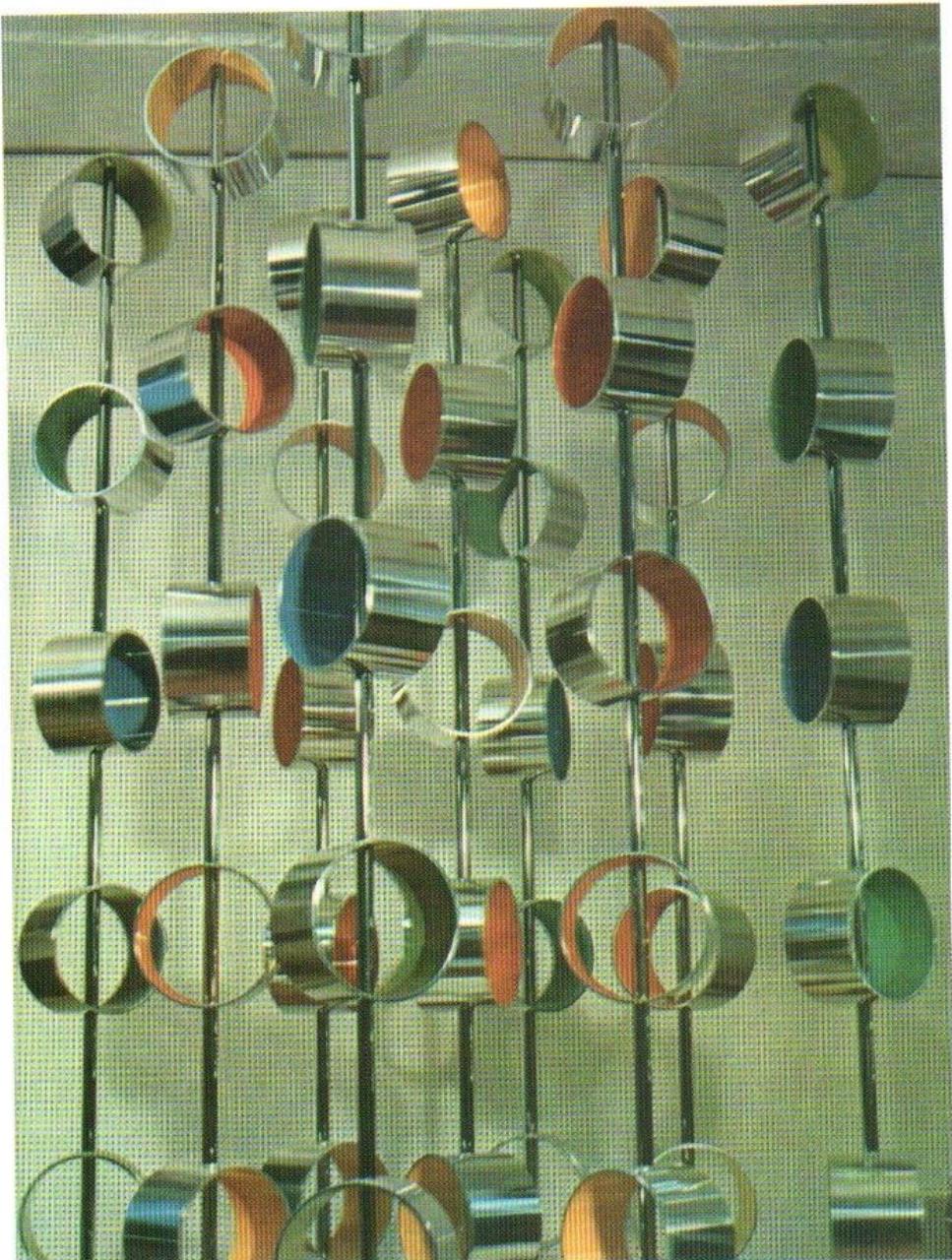
Al llegar el siglo XX, algunos artistas se interesaron por realizar obras con mayor dinamismo que el que se había logrado hasta ese momento, y comenzaron a pensar en la posibilidad de lograrlo imprimiendo movimiento a las esculturas.

Muchos escultores realizaron experiencias artísticas en las que sus obras adquirían movimiento real, y dieron origen a lo que se conoce como **arte cinético**.

El arte cinético nace de la idea de agregar, a las tres dimensiones -alto, ancho y profundidad- el movimiento. Pero no se trataba en este caso de que la imagen tuviera la apariencia de moverse, sino que se buscaron los mecanismos para que el movimiento existiera realmente.

El movimiento se desarrolla tanto en el espacio como en el tiempo, por lo tanto se considera que este tipo de esculturas tiene cuatro dimensiones, ya que tomamos el tiempo como la cuarta.

*Rotaciones cinéticas,
realizada
por Martha Boto.*



Para saber más

UN ARTISTA INQUIETO

Marcel Duchamp, un artista plástico francés, comenzó su carrera como pintor y se interesó por los movimientos artísticos más modernos de su época. En Nueva York presentó su cuadro *Desnudo bajando una escalera*, en el que representó el movimiento de una figura femenina al descender una escalera, sugiriendo el movimiento en el plano. Con este cuadro alcanzó su celebridad como pintor.

Se interesó también por la escultura, desarrollando ideas novedosas. Su obra fue de gran influencia para otros artistas posteriores.



▲ *Desnudo bajando una escalera N° 2*, de Marcel Duchamp.

Al tener movimiento real, las esculturas van cambiando frente al espectador y muestran una gran variedad de imágenes sucesivas.

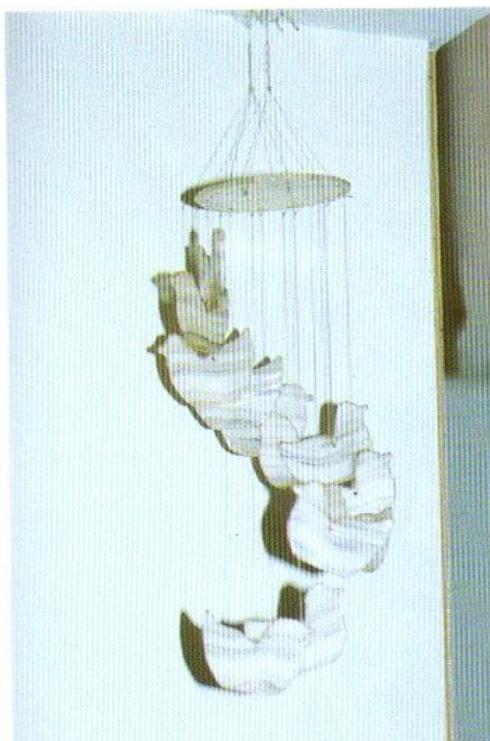
Una de las primeras esculturas cinéticas fue creada por el artista francés Marcel Duchamp quien, en 1920, trabajó en los Rotorrelieves, que eran esculturas compuestas por discos con forma de espiral que se movían accionados por un mecanismo.

En adelante, varios artistas plásticos crearon distintos tipos de objetos cinéticos y les dieron movimiento de diferentes maneras. Se encontraron dos caminos para lograr impulsar el movimiento:

- 1) utilizando medios naturales, principalmente las corrientes de aire;
- 2) incorporando a las esculturas sistemas magnéticos, mecánicos o eléctricos que las movieran total o parcialmente.

►
Rueda de bicicleta,
de Marcel Duchamp,
realizada en 1913.





Escultura, aire y movimiento: los móviles



Móviles compuestos por varias figuras.

Imaginemos por un momento formas que, en lugar de estar apoyadas, se encuentran suspendidas, es decir que no reposan sobre su base sino que están colgadas. Esas formas, al estar colgando, se mueven y giran, impulsadas por el viento. Cuanto más livianas sean las formas, tanto más sensibles serán al movimiento del aire.

Un móvil no es otra cosa que formas suspendidas que se mueven, impulsadas por las corrientes del aire.

En algunas culturas se tiene la creencia de que estos objetos, con sus movimientos, ahuyentan a los malos espíritus.

El móvil, como creación artística, es una de las formas de la escultura cinética.

Un móvil puede estar compuesto de una o varias formas, y los escultores y artesanos los crean y diseñan teniendo muy en cuenta su peso, para que luego puedan ser colgados.

Las formas pueden suspenderse de distintas maneras: pueden colgar directamente del techo, de varillas que a su vez cuelgan del techo o estar suspendidas de un pie o estructura que se apoya sobre el piso.

Para saber más

ALEXANDER CALDER

(1898 - 1976)

Fue un talentoso artista norteamericano que se interesó por las más diversas manifestaciones de las artes plásticas. Desarrolló su obra en el campo de la escultura, la gráfica, realizó tapices, decoró aviones para la compañía aérea Braniff International, y también decoró edificios, diseño móviles, fuentes, esculturas mecánicas, juguetes, joyas, etcétera.

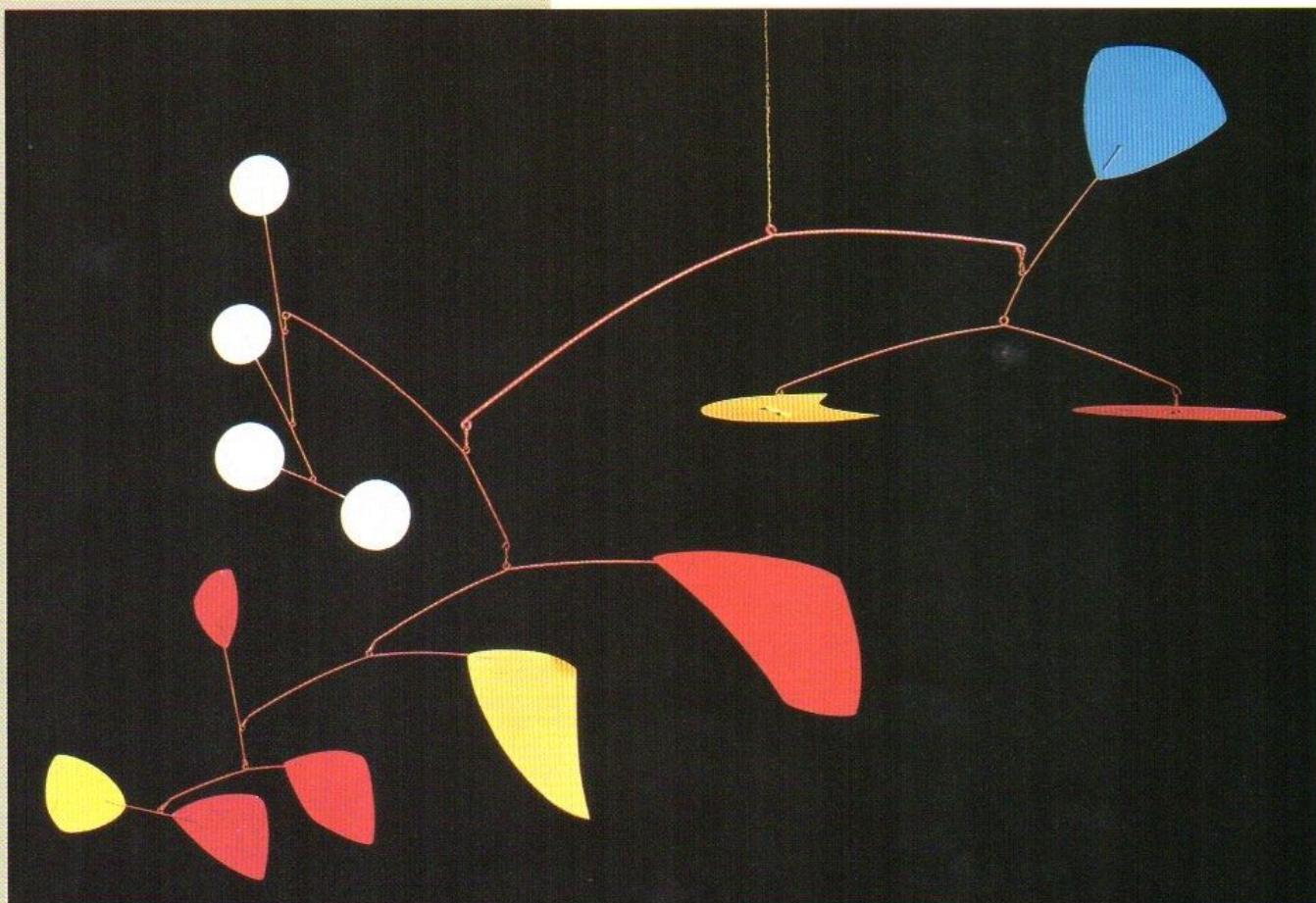
Trabajó con una gran diversidad de materiales y en distintos tamaños.

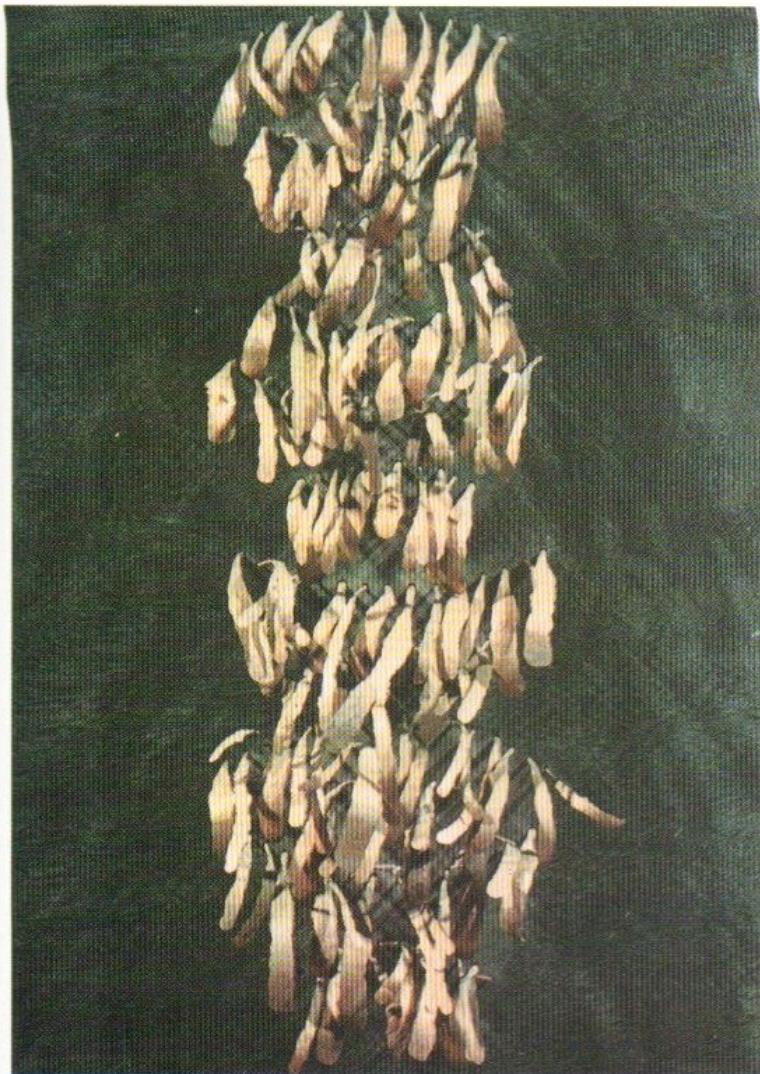
Cuando se trata de un móvil de varias formas suspendidas de varillas, el autor debe tomar en cuenta la distribución del peso de manera de lograr una estructura en equilibrio. Es decir que, al colgar alguna forma en el extremo de una varilla, se debe colocar otro peso equivalente en el otro extremo para que la varilla quede en equilibrio, como en una balanza.

El móvil nos da la sensación de ser un objeto liviano y flotante, casi sin peso. Suspendidas en el aire, sensibles al aire, las formas que componen el móvil, al entrar en movimiento, cambian de posición en el espacio, y provocan distintas combinaciones visuales.

Alexander Calder fue uno de los artistas que más se interesó por desarrollar el móvil como objeto artístico, y se convirtió en el creador de obras notables.

Pez en blanco y negro, móvil de Alexander Calder.





◀ *Vibrante*,
móvil de Pol
Bury (belga,
contemporáneo).

El mismo Calder dijo acerca de sus propias creaciones: “un móvil es un trozo de poesía que baila con el gozo de la vida y las sorpresas...”.

En el catálogo de la exposición de móviles que Calder realizó en 1946, el filósofo y escritor Jean-Paul Sartre escribió:

“Un móvil, puede decirse, es una pequeña celebración privada, un objeto definido por su movimiento sin otra existencia. Es una flor que se desvanece cuando cesa de moverse, puro juego de movimiento en el sentido en que hablamos del puro juego de la luz. Un móvil no sugiere nada: captura movimientos vivos y les da forma. Los móviles no tienen sentido, no te hacen pensar en nada más que en ellos mismos. Son, eso es todo, absolutos. Hay más de impredecible en ellos que en cualquier otra creación humana.”

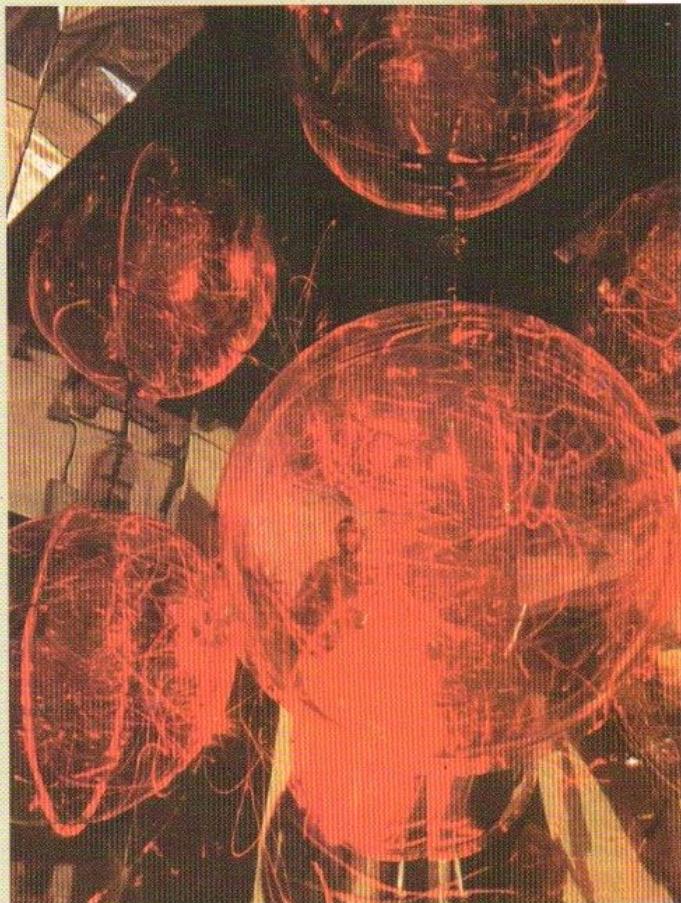
Para saber más

LÁZLÓ MOHOLY-NAGY

(1895 - 1946)

Fue un artista, investigador y teórico del arte nacido en Hungría.

Trabajó junto a Gropius en la Bauhaus y dirigió la Escuela de Diseño de Chicago. Trabajó también en cine y fotografía. Fue el creador del primer objeto cinético-luminoso en 1930.



Escultura, luz y movimiento: los objetos cinético-luminosos

Entre las muchas experiencias del arte cinético, las realizadas con luz tuvieron un desarrollo importante, y despertaron el interés de muchos artistas plásticos. La luz, además de iluminar los objetos, puede generar distintos efectos visuales. ¿Alguna vez jugaron en la oscuridad con haces de luz provenientes de linternas? ¿O se divirtieron proyectando sombras sobre una pared? ¿O se sumergieron en los juegos de luces, móviles y cambiantes, de una discoteca?

Cualquiera de estas experiencias nos muestra cómo la luz puede generar sensaciones visuales.

Así, muchos artistas comenzaron a experimentar con haces de luz para generar imágenes con ellos. La luz, que es un elemento leve y cambiante, puede moverse con facilidad.

Formas escultóricas combinadas con haces de luz en movimiento, ¡qué innovación en el mundo del arte! Como vemos, ya no se trata de representar la luz o el movimiento sino de incorporarlos como elementos reales a la obra de arte.

Para lograrlo, los artistas tuvieron que resolver dos problemas técnicos: instalar focos que proyectaran luces y combinarlos con mecanismos que movieran los haces de luz.

Al moverse las luces, el espectador veía frente a sí efectos ópticos cambiantes, una sucesión de juegos de luces y sombras.

Entre los artistas plásticos argentinos, Julio Le Parc fue uno de los mayores exponentes del arte cinético. Desarrolló su obra en París y perteneció a un grupo llamado Groupe de Recherche d'Art Visuel que se dedicó a la experimentación relacionada con efectos visuales provocados por distintos medios.

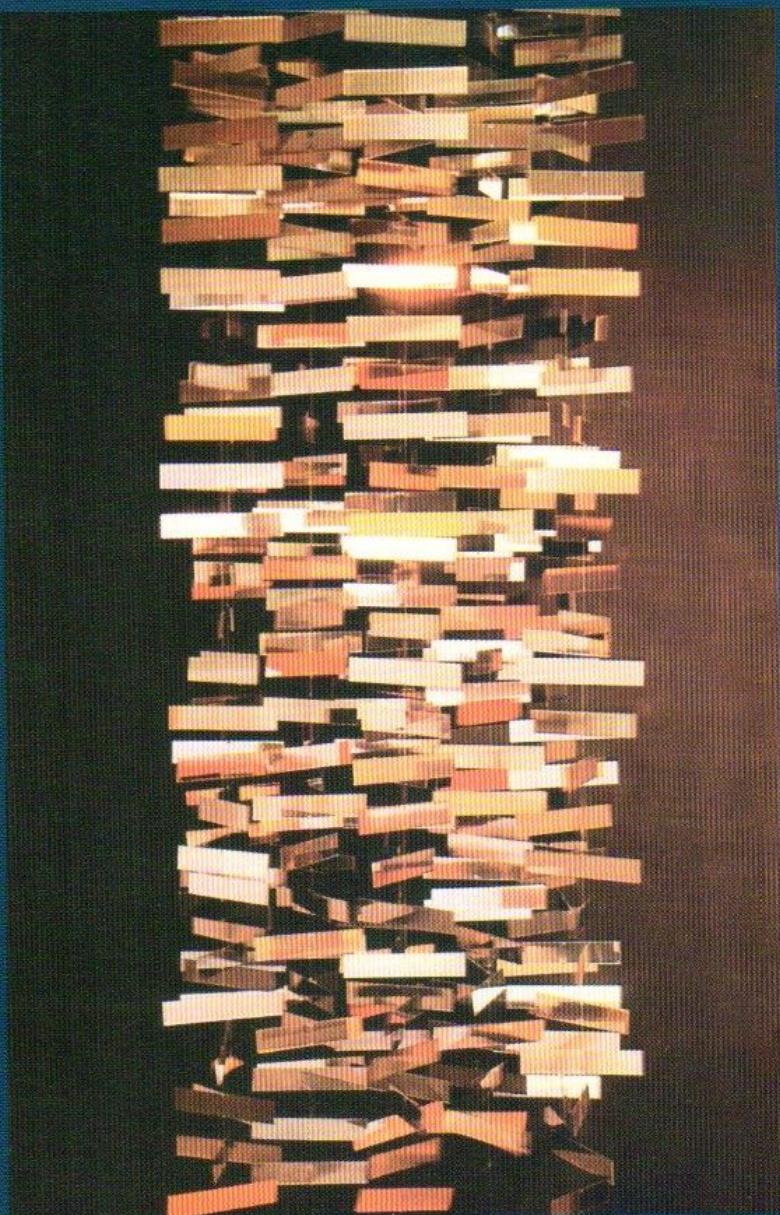
Imagen del Láser, obtenida por Joël Stein (francés, contemporáneo), miembro del Groupe de Recherche d'Art Visuel.



Móvil continuo, realizado
en acero inoxidable por Julio
Le Parc (argentino, contemporáneo).

ACTIVIDAD

- Para armar sus propios móviles sólo tendrán que buscar una percha, una maderita o un alambre resistente que les servirá para sostener los otros elementos.
- Busquen algunos objetos livianos que puedan ser colgados o sino pueden realizarlos ustedes mediante la técnica del collage con papeles de colores.
- Aten los objetos a la punta de hilos finos (puede ser hilo de nailon como el que se usa en las cañas de pescar). Cuelguen los hilos de la percha o maderi-



ta, cuidando que los objetos queden a distintas alturas y tratando de que queden equilibrados. Si lo logran, verán que los objetos se mueven con las corrientes de aire. Prueben su funcionamiento antes de colgar el móvil en algún sitio donde pueda ser apreciado por todos.



Lo que van a aprender

- Distintas expresiones artísticas de la antigüedad.
- Arte y religión.
- Nuevas concepciones del arte desde el Renacimiento.
- La renovación estética del siglo XX.





Unidad 6

EL ARTE EN EL TIEMPO

Desde el comienzo de este libro fuimos conociendo las características del lenguaje plástico. Ahora, que ya hemos explorado juntos las principales expresiones del arte, nos resta hacer un viaje muy particular: recorrer lugares y tiempos lejanos, para encontrarnos con los distintos usos y significados del lenguaje plástico a través de la historia, hasta llegar a nuestros días. Porque no siempre fue igual: cuando cambia el modo de ver y sentir el mundo, también cambia la idea de qué es y cómo es el arte.

◀ Escena de cazadores. Arte levantino.

ARTE: UNA PALABRA Y MUCHOS SIGNIFICADOS

Cada época tiene distintas formas de pensar y de sentir y, por lo tanto, diferentes costumbres y creencias. Estos cambios fueron desarrollándose, en las sociedades humanas, a lo largo de miles de años.

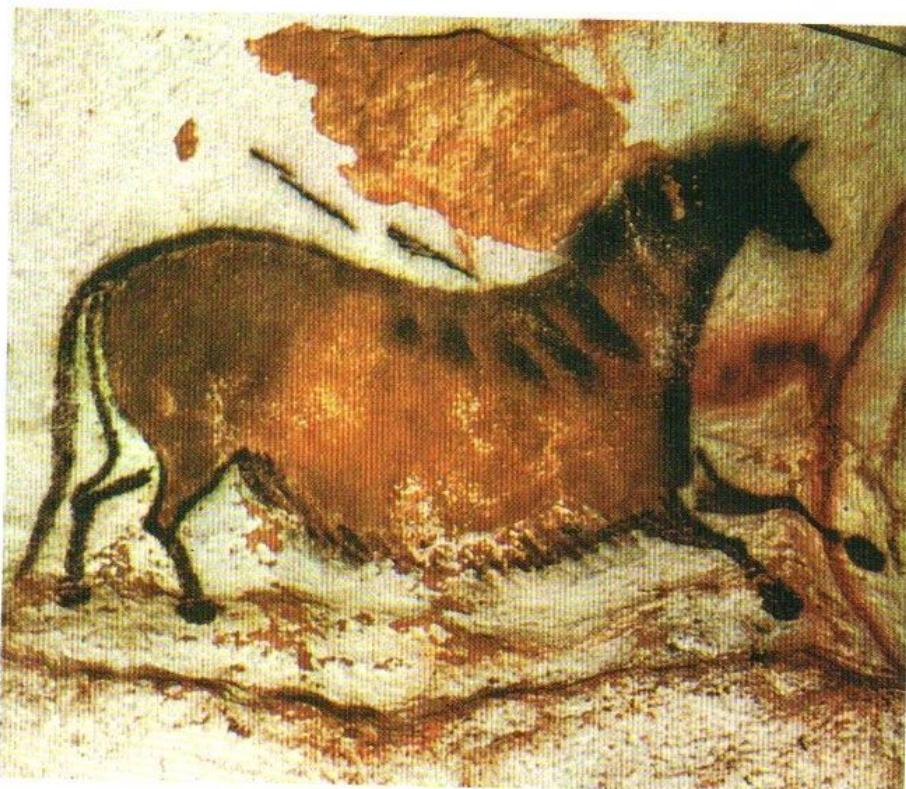
Tenemos muy poco en común con los primitivos hombres y mujeres que vivían en las cavernas, y seguramente no nos resultaría sencillo comunicarnos con personas de épocas pasadas.

También el arte ha ido cambiando su sentido y su significado con el paso de los siglos, a medida que fue variando el modo de ver el mundo.

Los artistas son y fueron personas que vivieron en distintos momentos históricos. Sus creaciones, además de expresar una visión personal de la realidad, representan

una forma de sentir y percibir que se corresponde con la de la sociedad de su época.

Vamos a viajar en el tiempo, en este caso a través de las imágenes producidas por los seres humanos en distintos momentos históricos. Podremos comprender así algunos aspectos de su expresión y comunicación a través de los siglos, además de acceder a los posibles significados de su creación.



▲
Pintura rupestre
que representa un caballo,
en la caverna
de Lascaux, Francia.

Para saber más

El arte y el pensamiento mágico

Nuestro viaje comienza en la Prehistoria, hace cientos de miles de años. Los seres humanos vivían en cavernas, y todavía no habían inventado sistemas de escritura ni formas de organizarse socialmente.

Estos hombres dependían, para sobrevivir, de la caza de animales; esta actividad les permitía alimentarse y, a la vez, obtener pieles para abrigarse. Resulta natural, entonces, comprender que la caza representara una parte muy importante en la vida de aquellos hombres. También era muy necesario, en esa época, que sus mujeres pudieran tener hijos, porque la reproducción aseguraba la continuidad de la especie.

Si nos fijamos en las primeras manifestaciones artísticas encontraremos que estos dos temas, la caza y la fertilidad femenina, son los que los artistas eligieron para representar en sus dibujos, pinturas y esculturas.

Para aquellos seres humanos primitivos, la naturaleza era un misterio y no podían explicarse el porqué de las cosas que sucedían a su alrededor. Así, la lluvia, la sequía, el nacimiento, la muerte, el dolor, los cambios de estaciones, entre tantas otras cosas que hoy sabemos por qué y cómo suceden, para ellos eran situaciones de origen desconocido.

El hombre primitivo se explicaba todos estos sucesos a través de la magia; pensaba que la vida estaba dirigida por fuerzas ocultas y misteriosas que eran las responsables de todo cuanto sucedía a su alrededor.

Los historiadores modernos creen que las primeras representaciones que realizó el hombre prehistórico formaban parte de los rituales mágicos y tenían como finalidad favorecer a aquello que representaban, para que sucediera después realmente.

LAS PRIMERAS CREACIONES

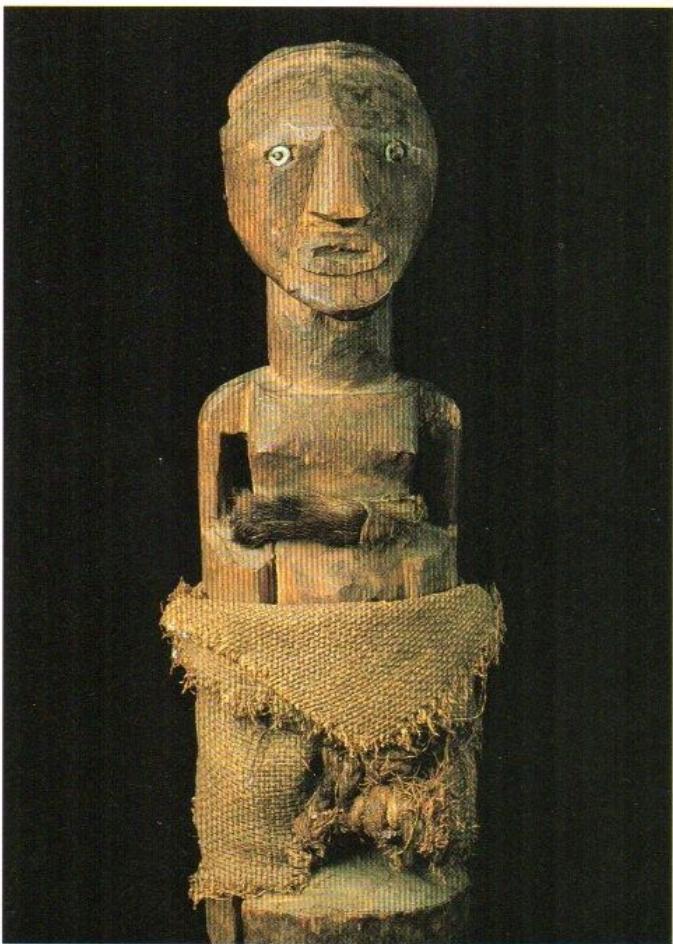
En las escenas de caza de las creaciones artísticas primitivas, frecuentemente aparecen flechas o animales heridos por flechas y lanzas, pues se creía que, al representarlos, ese animal dibujado sería realmente atrapado por los cazadores.

Siguiendo la misma forma de pensar, al esculpir figuras femeninas, éstas aparecían con los vientres prominentes del embarazo y con pechos grandes capaces de amamantar. Ellos creían que, de esa manera, las mujeres darían fácilmente a luz y podrían alimentar a sus hijos.

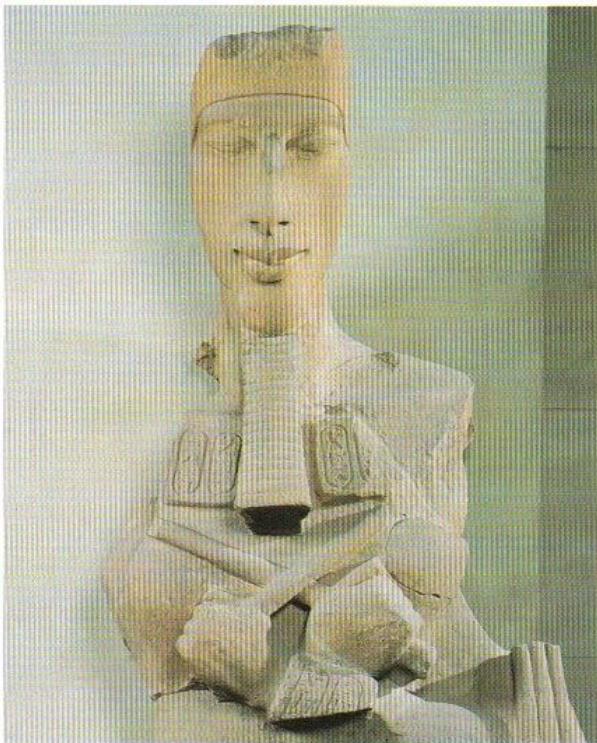


Venus de Willendorf.

El arte y los dioses



Arte africano. Figura fetichista de la tribu Basonge.



Escultura del faraón egipcio Akhenaton.

A medida que iban pasando los siglos, los antiguos seres humanos lograron adaptarse a las características del ambiente, y fueron superando las distintas dificultades que les presentaba la misma naturaleza. Así, la cultura siguió su camino.

Los hombres aprendieron a construir viviendas, y abandonaron las cavernas. También fueron formando las primeras sociedades, creando poblados cada vez más grandes. Aprendieron a cultivar la tierra, a criar animales y a comerciar.

Los distintos grupos humanos comenzaron a fabricar herramientas y utensilios para ayudarse en sus nuevas actividades. Los distintos materiales que encontraron en los lugares que habitaban les brindaron la materia prima para su fabricación; al mismo tiempo, fueron perfeccionando las técnicas para su utilización.

La aparición del lenguaje escrito brindó la posibilidad de dejar testimonio del pensamiento, de las costumbres y de las creencias.

Por esta misma época surgieron las más antiguas religiones. Los hombres pasaron, de un pensamiento mágico, a un pensamiento religioso, es decir que comenzaron a creer que había seres superiores a ellos mismos, que crearon el Universo y que dirigían el curso de la vida.

Como toda religión, las de los pueblos de la antigüedad trataban de explicar el origen del mundo, del hombre y, en muchos casos, explicaban lo que sucedía después de la muerte.

A excepción del judaísmo, la mayoría de los pueblos antiguos creían en muchos dioses que frecuentemente relacionaban con elementos de la naturaleza como el Sol, la Luna, la lluvia, etcétera.

Gran parte del arte de los pueblos de la antigüedad tuvo relación con estas creencias religiosas. Representaron a los dioses y a otros seres considerados sagrados. Así, encontramos pinturas, dibujos, y esculturas con las imágenes de los dioses, de los hombres y mujeres que se dedicaban a rendirles culto como sacerdotes y sacerdotisas y también de los reyes y gobernantes, a los que se creía descendientes directos de las divinidades.



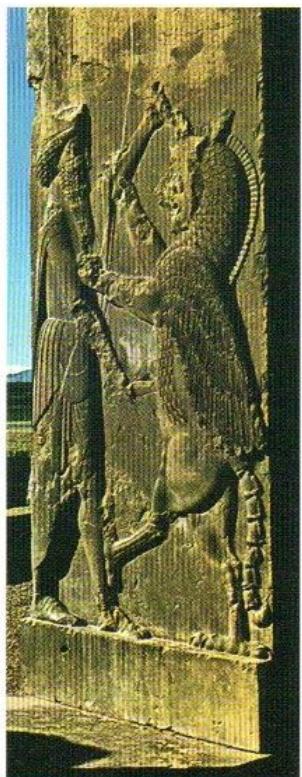
Arte babilónico. Escultura que representa a un hombre orando.



Arte egipcio. Esculturas que se encuentran en exposición en el museo Capitolino de Roma.

Altorrelieve del rey egipcio Narmer.

Relieve
de un rey
asirio.



Cuando nacieron las antiguas religiones se comenzaron a construir lugares especiales para adorar a los dioses, llamados templos. Allí se desarrollaban los distintos actos o rituales que constituían el culto religioso.

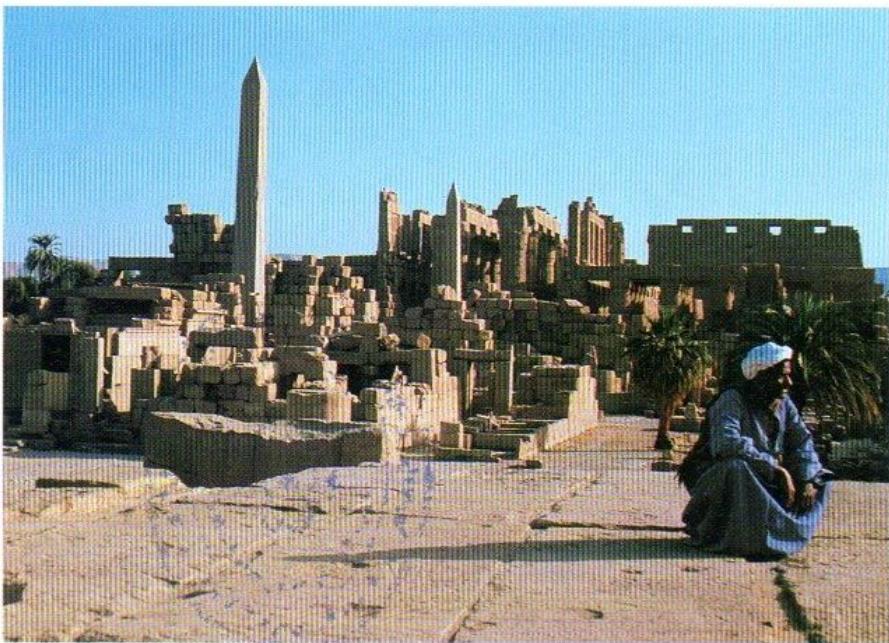
Una parte importante del arte antiguo lo constituye la arquitectura de templos y palacios que, por lo general, eran muy grandes y estaban construidos con materiales sólidos para que pudieran resistir el paso del tiempo.

Gran parte de las creencias religiosas estaban relacionadas con la muerte; cada una de las religiones explicaba lo que pasaba más allá de la vida y tenía sus propios rituales funerarios. Y así como los reyes y gobernantes vivían en lujosos palacios, cuando morían eran enterrados en tumbas especialmente construidas para mostrar la jerarquía y el poder que esas personas habían tenido en vida.

El arte funerario dio lugar a la construcción de grandes monumentos que combinaron la arquitectura, la escultura en algunos casos, como en el arte egipcio, y también la pintura.

De todos los pueblos de la antigüedad, los egipcios tuvieron un desarrollo cultural muy rico e importante en muchísimos aspectos, como la agricultura, la medicina, la escritura, etcétera.

También se destacaron en el campo de las artes visuales, tanto en la pintura como en la escultura y la arquitectura.



Templo de Karnak
en Luxor, Egipto.



Arte funerario egipcio. Fragmento de una pintura mural de la tumba del sacerdote Nakht, en Tebas. Representa a tres tañedoras.

El arte egipcio se basaba en las creencias religiosas, especialmente en lo relacionado con el culto de la muerte. De acuerdo a su religión, ellos pensaban que después de la muerte existía otra vida, muy similar a la vida en este mundo pero sin dolor ni sufrimiento.

En Egipto, cuando una persona moría, era preparada para la otra vida con todos los elementos que se creían necesarios y se conservaba el cuerpo momificándolo, es decir transformándolo en momia mediante distintos y complicados procedimientos. Así, detenían la putrefacción de las materias orgánicas que componen los cuerpos, lo que permitía su conservación por largos períodos de tiempo. También se decoraban los féretros y las paredes de la tumba, se rodeaba al muerto de una gran cantidad de estatuillas que representaban a los sirvientes que iban a trabajar para él en el otro mundo, y se enterraban sus joyas, armas y otras pertenencias.

Para saber más

LA VIDA PENDIENTE DE UNA PLUMA

Según lo creían los egipcios, Osiris, dios de los muertos, era quien decidía si el muerto podía tener otra vida, después de realizar un juicio; sólo accedían al más allá quienes en vida hubieran actuado en forma justa y correcta.

Para ello, Osiris ponía el alma del muerto en el platillo de una balanza y en el otro platillo ponía una pluma. Si la persona había llevado una vida justa y correcta la balanza se mantenía en equilibrio.



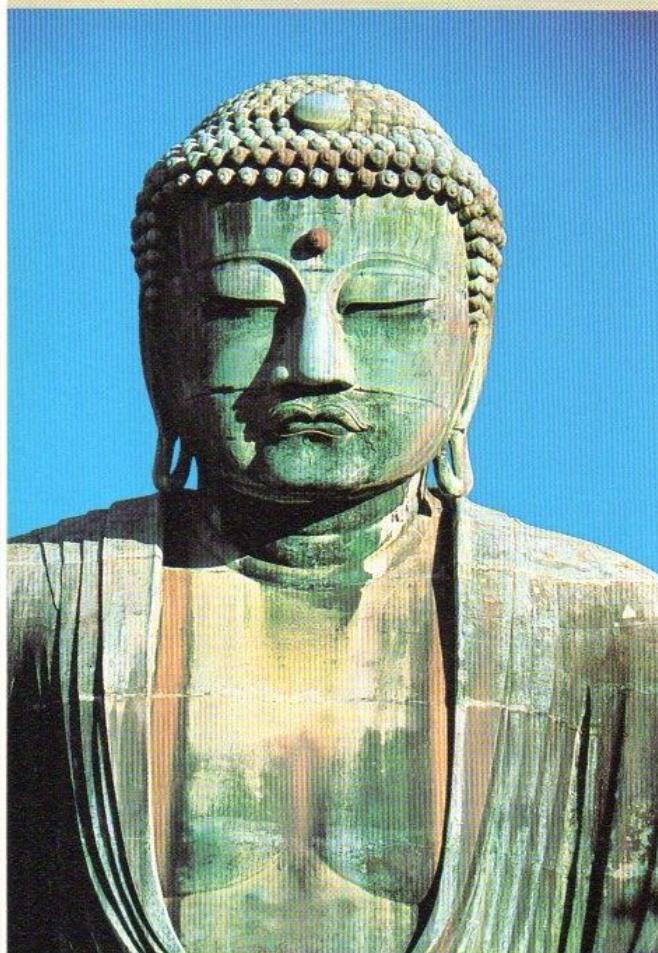
Estatuillas encontradas en la tumba de Beni Hassan.



EL CUERPO DE BUDA

Recién en el siglo I de nuestra era los artistas orientales pudieron representar la imagen del cuerpo de Buda.

Anteriormente no estaba permitido representarlo con forma humana, por lo que se recurrió a formas que lo simbolizaban.



El gran Buda de Kamakura. Escultura monumental ubicada en Daibutsu, Japón.

ARTE EN ORIENTE

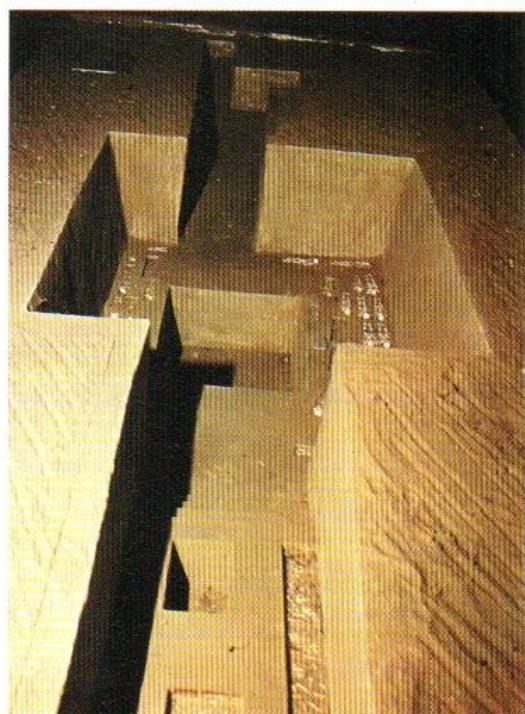
En todas sus variantes, el arte de Oriente se basa en ideas religiosas y espirituales.

Con el auge de la religión llamada budismo, se construyeron monasterios y santuarios rupestres que fueron excavados en la misma roca.

Se conservan algunos frescos de esas construcciones, aunque muy dañados. Estas pinturas representan las diferentes encarnaciones que se le adjudican a Buda, el creador de esta religión.

El arte chino en la Edad de Bronce

El arte chino producido entre los años 1.600 a 475 a.C. ha perdurado en gran medida hasta nuestra época gracias a una singular costumbre. Los nobles, pertenecientes a las dinastías más encumbradas, enterraban a sus familiares en grandes sepulturas subterráneas. Ellos suponían que, desde ese lugar, los antepasados muertos cuidaban a sus parientes vivos. De esa época han quedado vasijas de cerámica y bronce que usaban en las ceremonias para aplacar a los espíritus inquietos.



Tumba real china en Wukuants'on. Este yacimiento pertenece a la penúltima dinastía Chang.

GRECIA Y ROMA

Grecia



▲ Edificación de la Grecia arcaica en Delfos.

El pueblo griego expresó en sus creaciones artísticas sus sentimientos hacia lo religioso. En estas obras se puede apreciar el culto que profesaban a infinidad de deidades.

Los templos griegos fueron decorados por los artistas de esa época con imágenes de los dioses, sus hazañas, batallas y reuniones cívicas, a las que llamaban asambleas.

Para los griegos, los dioses tenían una presencia cercana y cotidiana. De alguna manera, consideraban que éstos convivían con los hombres, y la única diferencia residía en que, por ser dioses, no participaban del esfuerzo cotidiano.

En esta época, las esculturas tenían un valor único, porque para los griegos no eran representaciones del dios, sino que eran el dios mismo.

Tal característica hizo posible la creación de nuevos mitos y creencias a partir de una misma divinidad.

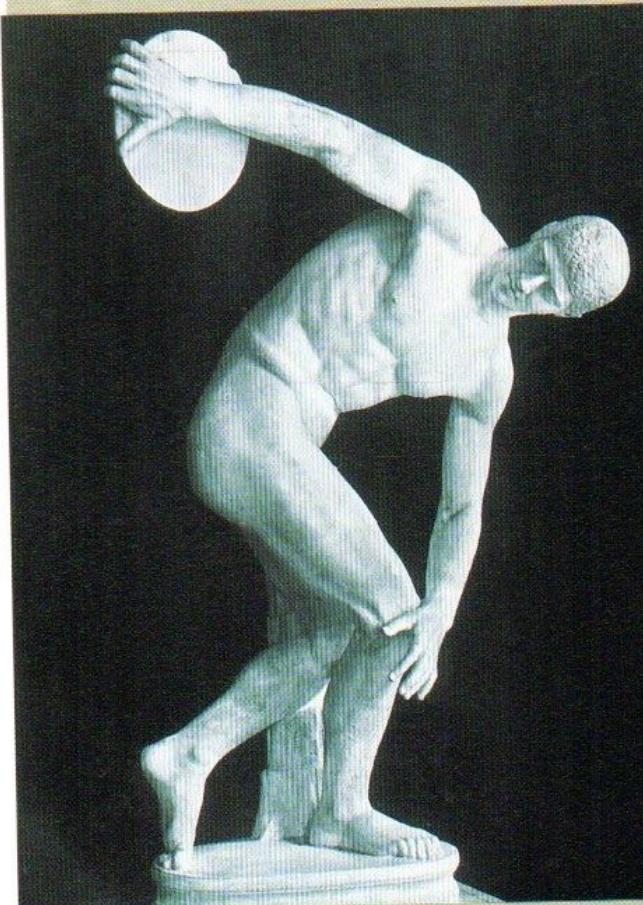
La escultura fue, en ese momento histórico, la expresión máxima del arte, ya que cumplía una función central en la vida de los griegos: ser la manifestación más apropiada y suprema de un dios.

Para saber más

LA ESCULTURA Y EL MOVIMIENTO

La representación del movimiento y del esfuerzo físico mereció, en la antigua Grecia, toda la atención de los artistas; un ejemplo es el Discóbolo, adjudicado a Mirón, que intenta retener lo fugaz del movimiento.

También se representaban los despliegues físicos de las batallas. En ellas, aparecían los dioses compartiendo las acciones con los hombres.



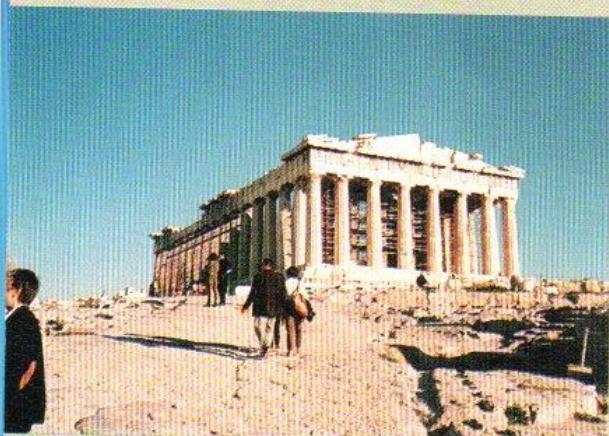
▲ El Discóbolo.

Para saber más

EL PARTENÓN: UN MODELO MUY IMITADO

Las ruinas de las construcciones griegas son admiradas por todo el mundo.

El Partenón, por ejemplo, ha sido copiado en muchas oportunidades a lo largo de la historia. En nuestro país, en la ciudad de Buenos Aires, la facultad de Derecho y la de Ingeniería están construidas a semejanza de ese edificio.



Ruinas actuales del Partenón en La Acrópolis de Atenas.

Hoy en día, en Atenas, la belleza y fuerza de las construcciones, ya en ruinas, siguen siendo impactantes.

Atenas fue una de las ciudades-estado más importantes de Grecia, durante el siglo V a.C.

En esa ciudad el sitio más importante de la vida social era el mercado, llamado Ágora. Estaba compuesto por tiendas, templos, lugares de venta, paseos, etcétera.

La Acrópolis era el centro militar y religioso, y estaba rodeado por una muralla y tenía varios templos y santuarios.

La mayoría de los templos estaban dedicados a Atenea, que era la diosa de la sabiduría y también la patrona de la ciudad.

Dos grandes templos de esa época muestran la decoración escultórica de la arquitectura del momento: el Partenón, en la acrópolis de Atenas y el templo de Zeus en Olimpia, donde están representadas escenas mitológicas. Con estas obras, los artistas comenzaron a cobrar individualidad y sus nombres se divulgaron, adquiriendo fama, ese es el caso por ejemplo, de Fidias y Mirón. Su interés por la figura humana con todo su desarrollo muscular es una de las características del arte griego que influyó en la escultura de los siglos siguientes.

A lo largo de los siglos los griegos crearon diferentes estilos. Produjeron infinita cantidad de esculturas, murales y construcciones para el culto y para el desarrollo de la vida en sociedad. Algunos de estos edificios han perdurado en el tiempo, y son un testimonio de la gran capacidad de los hombres que los pensaron y construyeron.



Roma

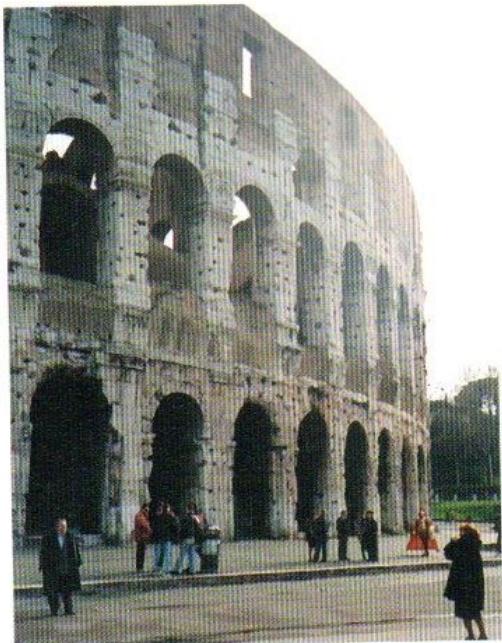
Los romanos conquistaron militarmente a los griegos y los sometieron bajo su imperio. Sin embargo, los griegos ejercieron una influencia cultural muy fuerte sobre sus conquistadores. Esto se debió en parte al enorme desarrollo y esplendor que habían extendido por toda la región.

Después de la muerte de Alejandro, muchos artistas griegos se instalaron en Italia, continuando allí su obra.

Los romanos, como conquistadores, llevaron muchísimas esculturas desde Grecia a Roma.

Sin embargo, existen diferencias entre el arte griego y el romano. Algunas de ellas son:

- los griegos buscaron siempre la belleza y la proporción; en cambio, los romanos privilegiaron la utilidad, el aspecto de grandiosidad y de fuerza. También quisieron transmitir la sensación de eternidad a lo construido. Estas ideas fueron representadas en las diferentes manifestaciones plásticas que producían los artistas luego de su paso por los territorios sometidos;
- las esculturas griegas y romanas están dedicadas a los mismos dioses mitológicos, pero los romanos les cambiaron los nombres; así, Zeus es nombrado como Júpiter, Poseidón como Neptuno, Afrodita como Venus, etcétera.



Coliseo romano.

Foto actual
del Arco de Constantino
en Roma.

Para saber más

EL ASPECTO DE CRISTO

La imagen de Cristo fue representada, en un principio, como la de un muchacho joven y con cabellos ondulados. Recién después del siglo V se comenzó a representar con aspecto solemne y con barba.



Representación antigua de Cristo.

Fragmento de
Los Reyes Magos.
Mosaicos en
San Apolinario
Nuevo. Siglo VI.

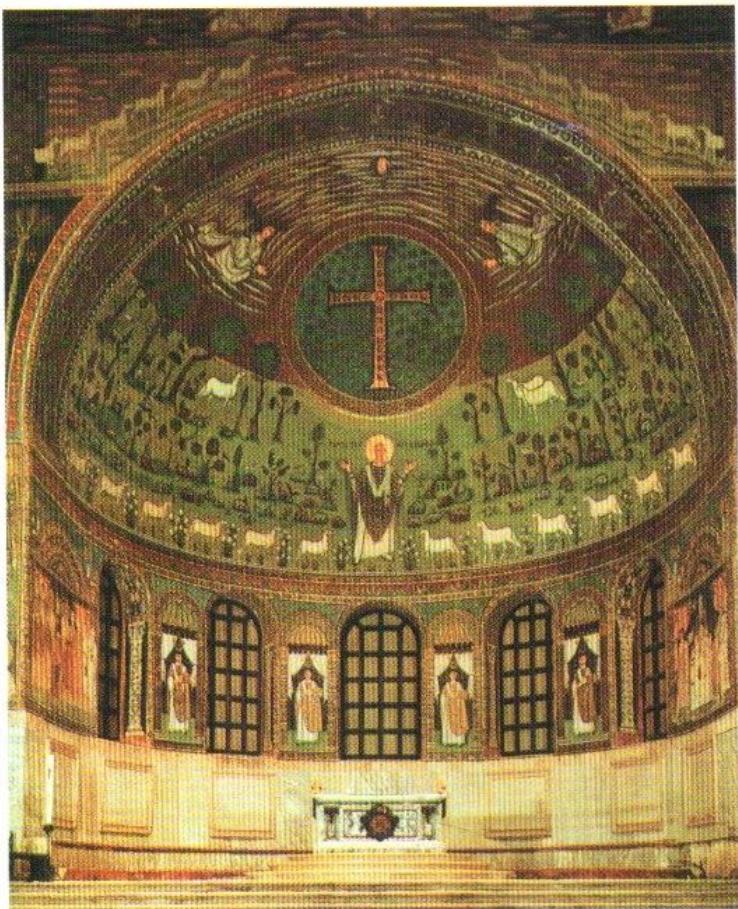


EL ARTE EN LA EDAD MEDIA

Con el surgimiento del cristianismo comenzaron a desarrollarse nuevas expresiones artísticas. En estos cambios influyeron los principios y valores de la doctrina de Cristo. Los cristianos adoraban a un único dios.

En el transcurso de los primeros cinco siglos de la era cristiana, la vida y el arte se modificaron. En un principio, los cristianos utilizaron para su culto las edificaciones paganas realizadas con anterioridad. Más adelante comenzaron a construir las propias.

Al igual que en todas las culturas, las construcciones medievales reflejan aspectos de la vida de la sociedad humana del momento y también los cambios que se fueron operando. La religión cristiana condicionó casi por completo las diferentes creaciones artísticas. Así fue como el arte nuevamente se puso al servicio de la religión.



Ábside recubierto de mosaicos, de la Basílica de San Apolinario en Rávena, Italia.
Siglo VI.

Para los romanos, el emperador era hijo de los dioses, y ellos veían en la nueva religión monoteísta una amenaza contra el poder del imperio. Por ese motivo el cristianismo se desarrolló, en un principio, clandestinamente, en las catacumbas de Roma. Las catacumbas eran grandes galerías subterráneas donde los primeros cristianos enterraban a sus muertos, practicaban el culto a su dios y además podían esconderse cuando los romanos los perseguían. Como necrópolis, se diferenciaban de las de

Egipto y Grecia por la distribución de los espacios, ya que en estas últimas existía un mayor orden y estaban más decoradas.

Con el cristianismo comienzan a representarse imágenes de Jesús, de los santos y también de ángeles. Una infinita cantidad de imágenes fueron pintadas y/o esculpidas con estos motivos.



Mosaicos de la Basílica de San Vitale. Siglo VI.

Para saber más

LOS OFICIOS EN LA EDAD MEDIA

Se llamaba maestros-artesanos a los artistas que trabajaban en forma anónima, en grupos que conformaban gremios.

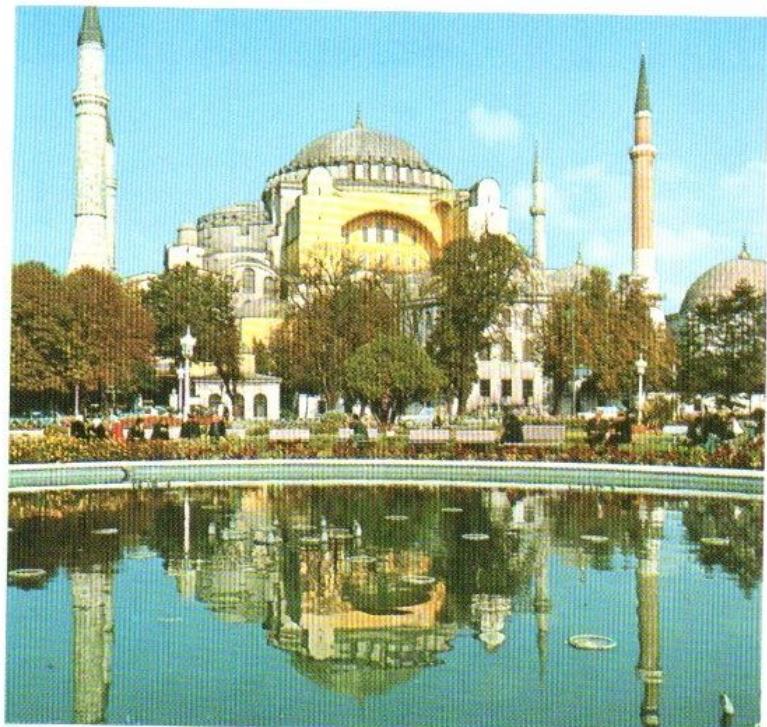
Los gremios agrupaban a la gente que realizaba un mismo oficio, diferenciándola de otros grupos. Una de las tareas que cumplía el gremio era supervisar la calidad de las tareas y los precios que cobraban los artesanos. En general, los grupos de artesanos estaban conducidos por un maestro. Estos maestros eran muy celosos de sus conocimientos, y nunca divulgaban cómo se conseguían ciertos resultados.

Había secretos a los que sólo accedían por haberlos aprendido y heredado de padres o de otros maestros. Ésta era la manera en que en esa época se aprendían las diferentes artes.

El arte bizantino

La población de la Edad Media estaba compuesta, en su mayoría, por campesinos, quienes se nucleaban alrededor de los castillos de los señores feudales y de las abadías. La religión era el organizador social, y conducía la vida comunitaria. Fue por entonces que se hizo necesario construir iglesias y monasterios.

La Basílica de Santa Sofía es un ejemplo de construcción bizantina.



Al transformarse la antigua Bizancio en Constantinopla, surgió el arte **bizantino**, que resultó de la mezcla e influencias helénica -que es otro modo de nombrar a los griegos-, romana y oriental. Esta combinación produjo un arte rico y sumptuoso.

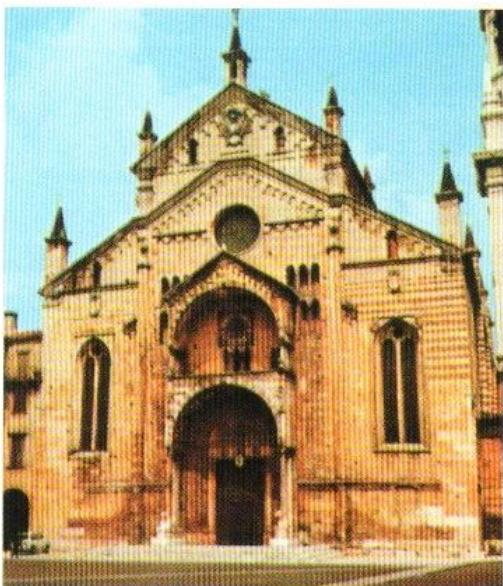
Pertenecen a este estilo las basílicas de Santa Sofía, de Constantinopla y la de San Marcos de la plaza de Venecia. También la iglesia de San Vital, en Rávena. Estas construcciones están muy decoradas y son lujosas.

El románico y el gótico

Los monasterios eran construcciones donde vivían, oraban y trabajaban los monjes. Estaban compuestos por un grupo de edificios: la iglesia, una galería con columnas y arcos, y el claustro. En la construcción de los monasterios trabajaban diferentes operarios con categorías jerárquicas. Estas categorías estaban relacionadas con sus conocimientos sobre las tareas que realizaban, es decir con los distintos oficios.

Las iglesias comenzaron a construirse bajo el estilo **románico**, y se caracterizaron por tener una sólida presencia y poca altura, especialmente si las comparamos con el estilo gótico posterior. Las iglesias románicas tienen pocas ventanas y puertas, lo que las hace muy oscuras.

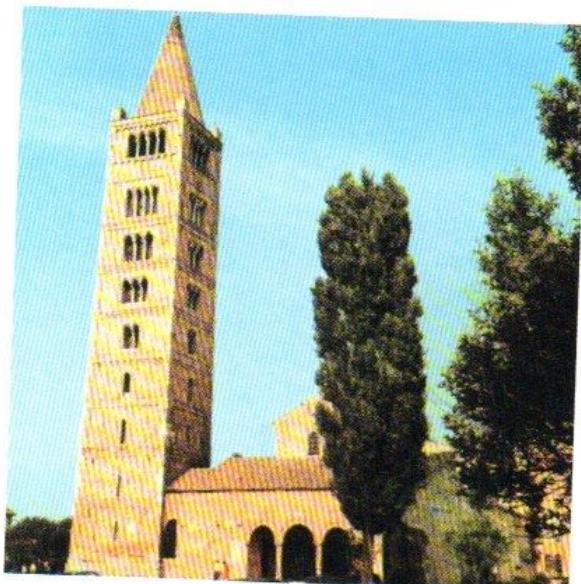
Paulatinamente fueron cambiado las formas de vida, determinadas por nuevas necesidades, como por ejemplo, la de comerciar. A pesar de que, en un principio, la mayor parte de la población vivía en el campo dedicándose a la agricultura, los artesanos y los mercaderes comenzaron a concentrarse en ciudades que se crearon alrededor de abadías, cruces de caminos y castillos. Las ciudades fueron cada vez más importantes y con ellas creció también un poderoso grupo social, la burguesía.



Fachada del Duomo, en Verona, Italia.



Tres construcciones románicas en Pisa, Italia: el Baptisterio, el Duomo y al fondo la famosa Torre de Pisa.

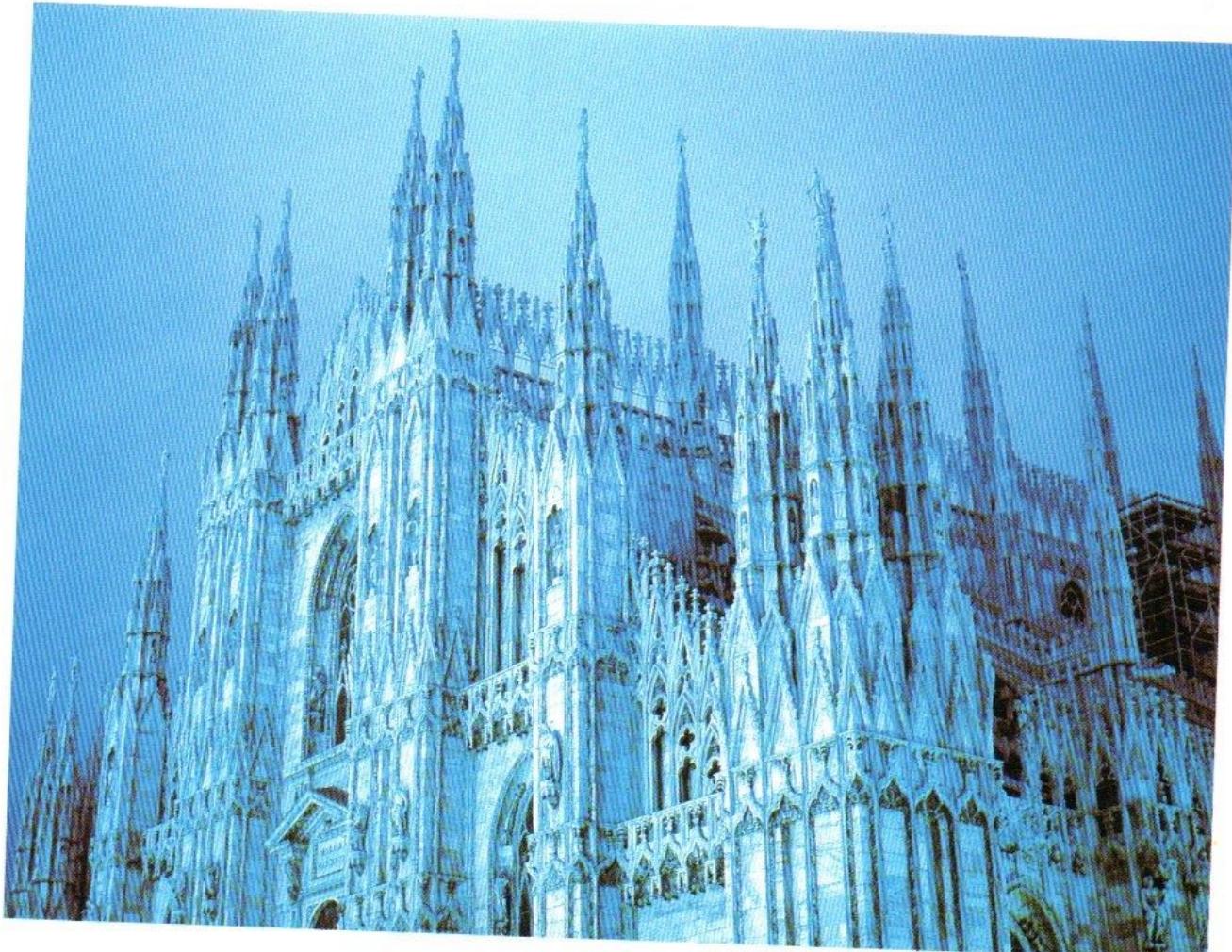


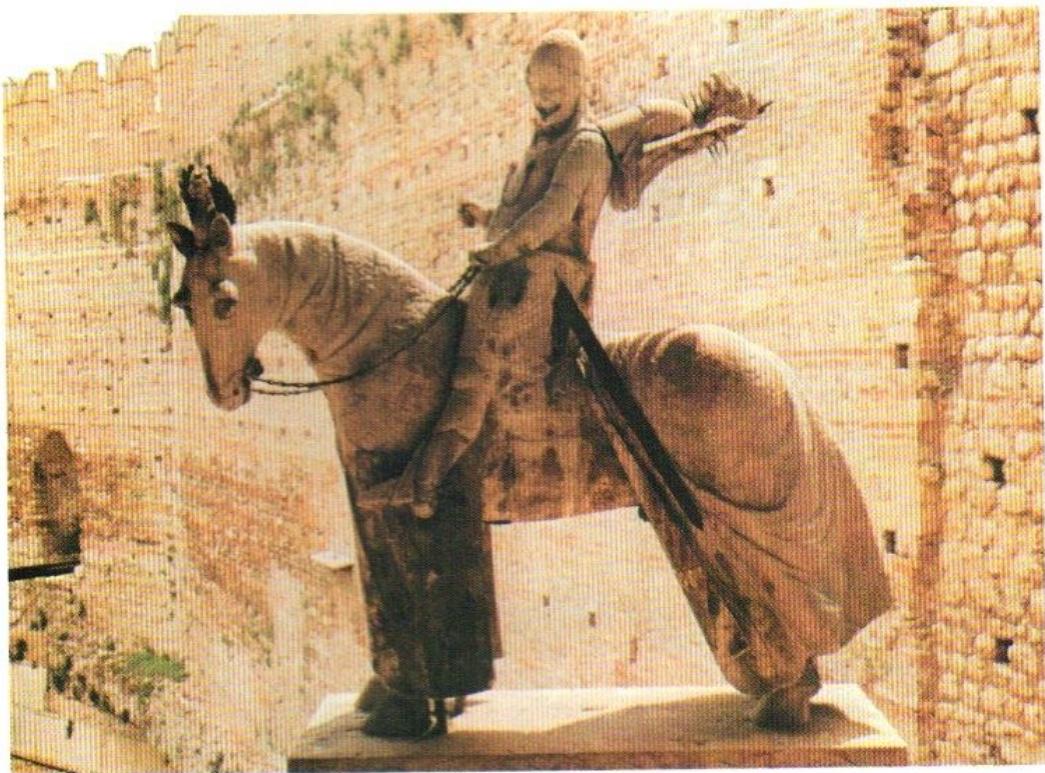
▲
Abadía de Pomposa. Arquitectura románica en Ferrara, Italia.

▼
Construcción gótica:
el Duomo de Milán, Italia.

Junto a estos cambios del orden social, también el arte y la arquitectura fueron modificando sus expresiones. Así fue que el concepto románico de arte debió dar paso al surgimiento de un nuevo estilo: el **gótico**, que nació en Francia alrededor del siglo XII y se extendió a toda Europa. Los hombres de la época mostraban orgullosos sus gustos estéticos, sus nuevas ideas y también el esplendor de las ciudades.

Las catedrales se comenzaron a construir en los centros de las ciudades, y evidenciaban el poder de la Iglesia. Los edificios góticos se diferencian especialmente de los románicos por su esbeltez, su altura, y por la cantidad de aberturas que poseen. El modo en que se alzan hacia el cielo, con sus formas alargadas y en punta (casi como agujas), trasmite aún hoy sensación de elevación. Lo que se quería expresar a través de estas construcciones era que los seres humanos centraban su mirada en el firmamento, de donde provenía todo lo divino.



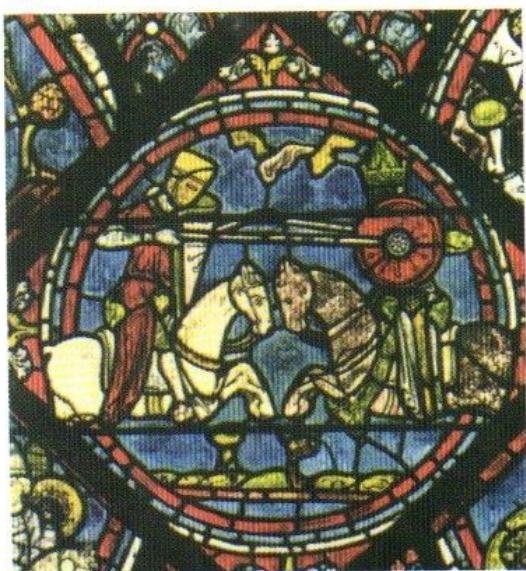


Las construcciones, en la Edad Media, eran en general de gran tamaño. En algunos casos, para finalizar algunas de ellas, se tardó más de un siglo. No es fácil imaginarse la variedad y cantidad de artesanos que trabajaron en ellas, durante todo ese tiempo, sin perder el sentido del trabajo total. Eran esencialmente obras colectivas y anónimas.

En el período románico, los temas tratados por los artistas fueron esencialmente de tipo religioso. La iglesia era el lugar donde ellos volcaban su talento. Existía gran preocupación por difundir el cristianismo, y las imágenes cumplían una función didáctica: se enseñaba la religión por medio de ellas, dada la escasa cantidad de personas alfabetizadas. La vida de Jesús, de los santos, los mandamientos, eran representados en imágenes. Las iglesias románicas poseían gran cantidad de pinturas y esculturas, de altos y bajorrelieves con imágenes que cumplían esa función educativa. En el gótico, esa función fue reemplazada por las vidrieras llamadas *vitraux* donde también se representaban escenas religiosas. Éstas eran de vidrio, lo que permitía que la luz ingresara en el espacio interior, iluminando las escenas intensamente.

▲
**Estatua ecuestre
de un maestro toscano
en Castelvecchio, Italia.**

▼
**Vitraux de Notre-Dame
de París, Francia.**



EL RENACIMIENTO



Esculturas renacentistas en Florencia, Italia.

Los seres humanos, centro del Universo

El Renacimiento es un movimiento bautizado así por sus propios integrantes, a diferencia del románico o gótico que fue denominado de ese modo por historiadores o críticos posteriores.

Estos hombres que vivieron entre el siglo XIII y el XIV, y se autodenominaban renacentistas, habían escogido ese nombre porque su intención era hacer renacer las formas o, al menos, el espíritu de las obras clásicas de Grecia y Roma.

Los artistas concebían el arte como una ciencia que poseía sus propias leyes, y lograron alejarlo de la intensa influencia que la religión había ejercido durante la Edad Media.

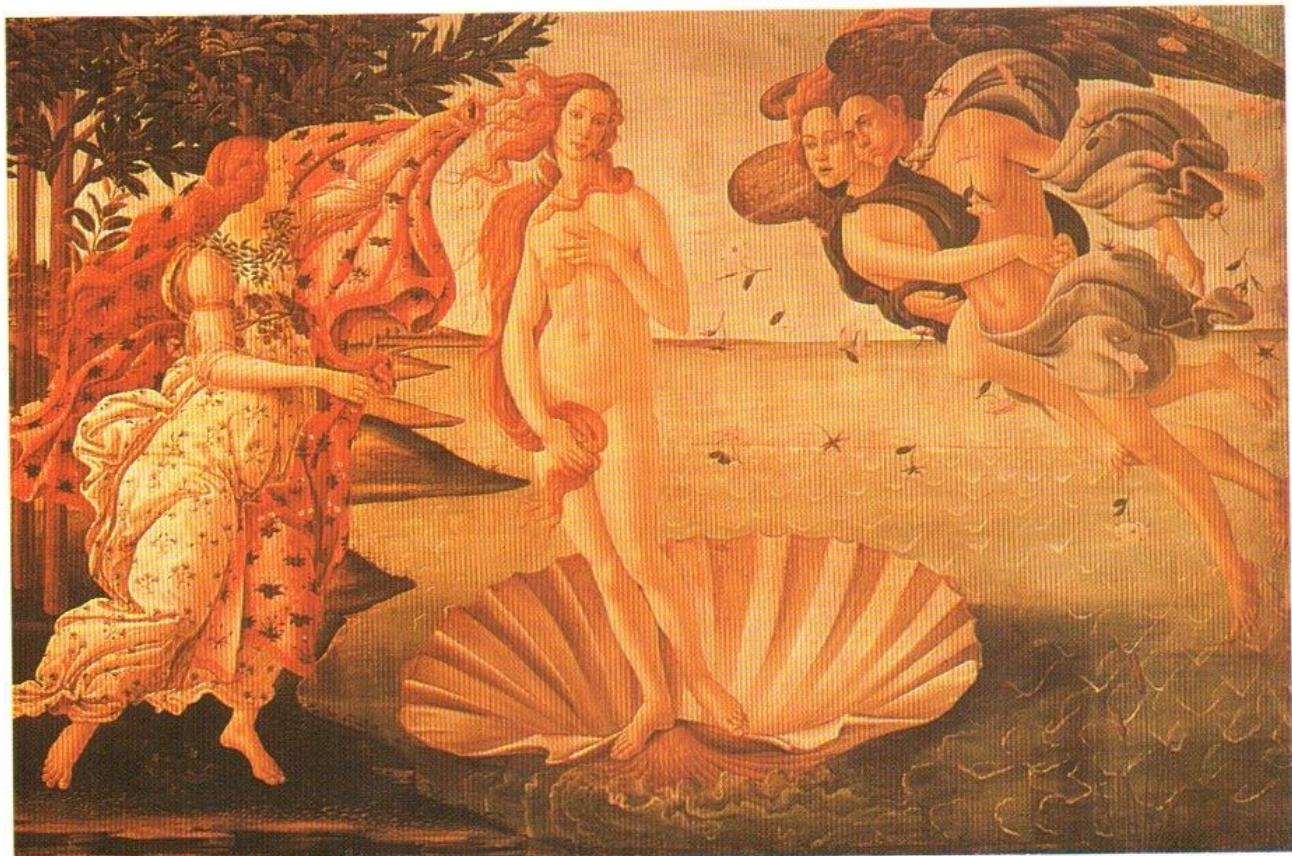
La fe en Dios dejó de ser el motor de las producciones de la sociedad. Surgió una nueva consideración de la humanidad: el hombre se convirtió, ahora, en el centro del Universo.



La Virgen del Clavel, pintura de Leonardo Da Vinci (italiano, 1452-1519).



Detalle de la Virgen del Clavel, donde se observa la minuciosa representación de la naturaleza.

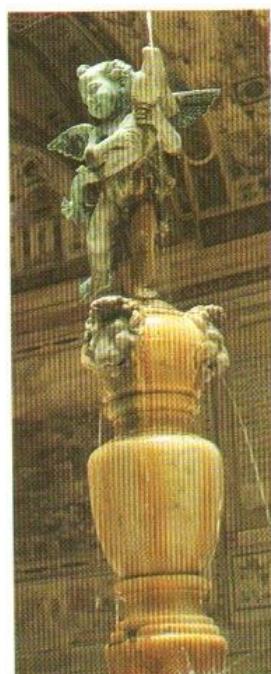


▲
El nacimiento de Venus, de Sandro Boticcelli
(italiano, 1445-1516).

Con la revalorización social de lo científico, lo racional y lo filosófico, de modo similar a como ya lo habían sentido y expresado anteriormente los habitantes de la antigua Grecia, los hombres de esta época también comenzaron a aceptar sólo aquellas ideas que pudieran ser comprobadas. Fue así como también el razonamiento rigió la vida del arte. Éste se convirtió en la captación racional del mundo exterior, sin perder fundamentalmente sus criterios de belleza.

El Renacimiento vio florecer a muchas personalidades, entre ellas a Brunelleschi, Miguel Ángel y Leonardo Da Vinci.

Estos hombres valoraban el arte clásico, pero colocaron el acento de su acción más en el desarrollo de las obras de arte que en los fundamentos filosóficos. El arte renacentista, fenómeno particularmente italiano, surgió en ciudades pequeñas enriquecidas recientemente, para extenderse luego a otras ciudades.



▲
Escultura renacentista.

Para saber más

UNA NUEVA PERSPECTIVA

Filipo Bruneleschi (italiano, 1377-1446) representó la perspectiva con un único *punto de fuga*, en un intento también científico de mostrar la profundidad del espacio real en la bidimensión. Aunque hoy en día nos resulta natural, esta forma de representación significó un cambio revolucionario para la época. Las ciencias matemáticas también influyeron en el arte a través de las relaciones que derivaron en los estudios de la proporción áurea.

LOS MECENAS

Los mecenas eran generalmente personajes pertenecientes a la nobleza europea que protegían a literatos y artistas.

La palabra deriva del nombre de un diplomático llamado Cayo Mecenas que vivió entre los años 70 y 8 a.C. y que ejerció un importante patronazgo sobre los poetas de su época, entre ellos Horacio y Virgilio.

Los mecenas posibilitaron la construcción por encargo de múltiples obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de elevado valor artístico.

El comercio que se estableció entre unas y otras posibilitó también el surgimiento y desarrollo de este período artístico en el que las investigaciones y el arte tuvieron un amplio desarrollo.

A los príncipes del Renacimiento les gustaba estar rodeados de obras de arte y de los hombres que las producían. Contrataban y mantenían a una corte de artistas, entre otras cosas para que los inmortalizaran a través de retratos, esculturas y construyendo enormes y bellísimas catedrales. Estas personas que encargaban o mantenían a los artistas fueron denominadas **mecenas**. En ese momento, el arte comenzó a cobrar autonomía; el artista se independizó del artesano, y la obra, a la vez, se convirtió en un objeto para ser expuesto y en una mercancía muy deseada.

Para esta misma época, la Iglesia como institución adquirió gran poder económico, y mandó a construir, entre otras obras, la Capilla Sixtina.



▲ *La Sibila Delfica*, de Miguel Ángel (italiano, 1475-1564). Detalle de la Capilla Sixtina.

Miguel Ángel fue el artista elegido, al que le encargaron la ejecución de una obra descomunal: pintar la bóveda de esa capilla. Muchas veces, Miguel Ángel estuvo tentado de abandonar la gran empresa en la que estaba embarcado, pues para concretarla tuvo que resolver diferentes problemas, tanto estéticos como técnicos y económicos.

Manierismo, Barroco y Rococó

El fin del Renacimiento encontró a Italia inmersa en un profundo cambio: junto con la exploración del mundo y el ensanchamiento de sus fronteras, la sociedad estaba involucrada en un gran número de luchas políticas y en una crisis religiosa provocada por el cisma de la Iglesia católica a partir de la Reforma.

El arte no tardó en reflejar estos cambios, que se expresaron en un movimiento que nació en Italia y se llamó **Manierismo**. Los artistas manieristas partieron de las formas clásicas, pero para exagerar distintos aspectos, hasta lograr deformaciones casi fantásticas que alejaban a sus imágenes de la realidad.

Los artistas manieristas, por ejemplo, gustaban de elegir poses que mostraban la distorsión de los cuerpos o exageraban los contrastes de luces y sombras.

Esta escuela dio paso a otro movimiento llamado **Barroco**. El nombre de Barroco proviene de la palabra portuguesa *barruoco* o *berrueco*, denominación que se le da a un tipo de perla irregular, que no posee una forma perfectamente redonda.

Al igual que esta perla imperfecta, los artistas barrocos se alejan de las proporciones clásicas y de un espacio dominado por la perspectiva, para internarse en lo raro, en imágenes ornamentales y de gran dinamismo.

En lugar de organizar la imagen para que pareciera clara y ordenada a los ojos del espectador, los artistas barrocos preferían mostrar imágenes donde las figuras se confundieran con el fondo, o grupos humanos en los que los cuerpos parecían mezclarse, o espacios en los que el ojo del espectador podía perderse.

Para saber más

LOS MANIERISTAS

Para los manieristas, la representación de la realidad no era lo más importante. Entre ellos prevalecía la visión fantástica, de la que provenían las deformaciones, desproporciones y la transformación de los espacios. Miguel Ángel, Rafael y Corregio dieron los primeros pasos de esta nueva corriente estética, llamada **manierista**.



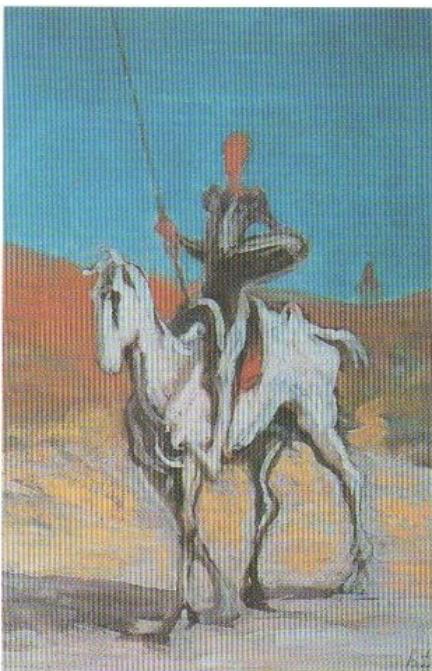
Fragmento de *El martirio de Santa Giustina*, del Veronese (italiano 1528- 1588).



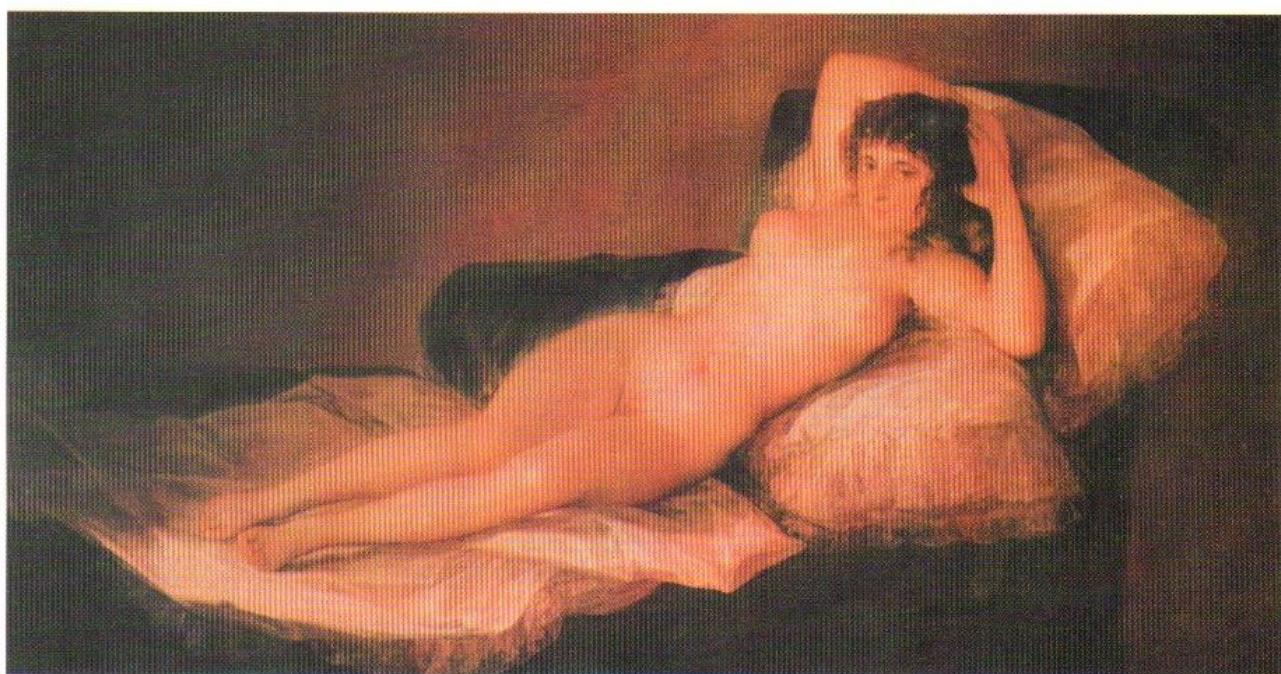
La novia judía, pintura de Rembrandt (holandés, 1606-1669).

El Barroco fue un movimiento que se extendió a todas las disciplinas artísticas, tanto de las artes plásticas como de la literatura y de la música.

Don Quijote,
de Honoré Daumier
(francés 1810-1879).



La maja desnuda,
de Francisco Goya
(español, 1746-1828).



ROMANTICISMO Y NEOCLASICISMO

Como rechazo al arte rococó y al barroco surgió el Neoclasicismo. Los artistas neoclásicos querían transmitir ideas sobre la moral, el honor y el patriotismo, retomando y recreando el arte clásico de Grecia y Roma.

La perfección de las formas, la armonía en las proporciones y el equilibrio en la composición son los rasgos que caracterizan a las imágenes de este movimiento.

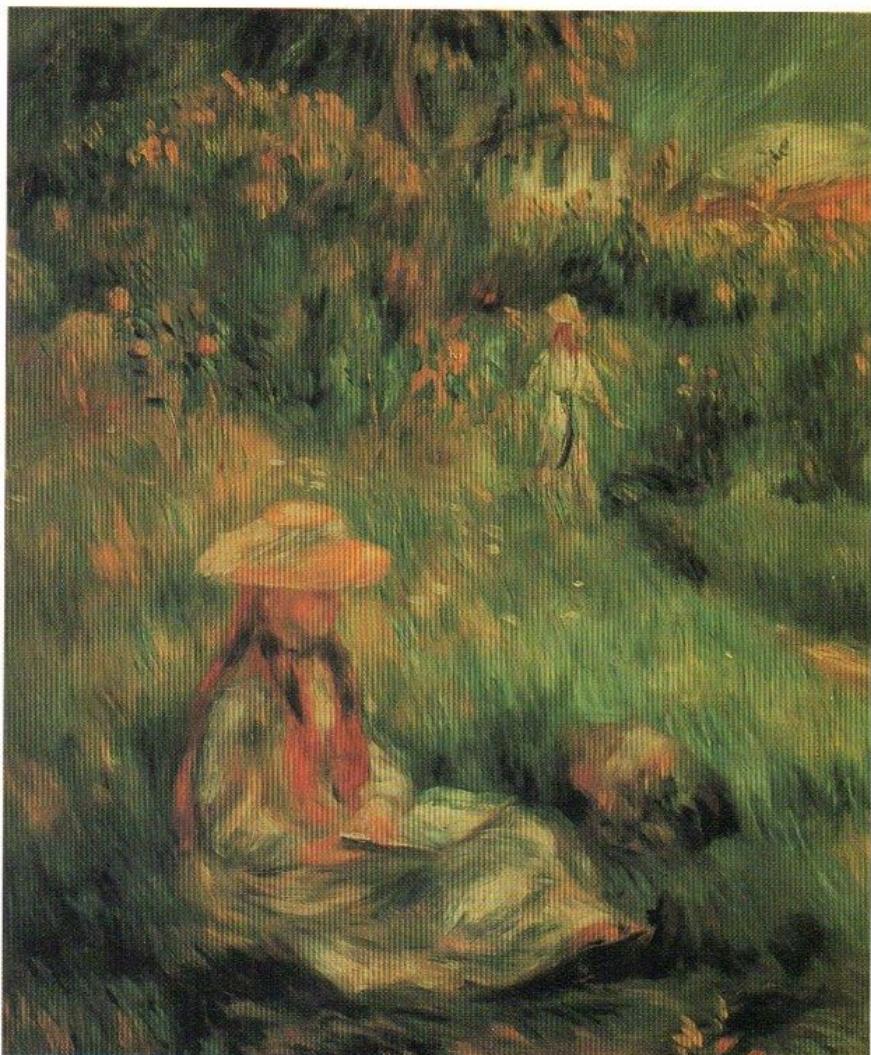
El Romanticismo, en cambio, que surgió en la misma época que el neoclasicismo, le dio más importancia a la expresión. Las producciones románticas, en todas las ramas del arte, respondían a una particular y determinada filosofía de vida.



▲
La libertad guiando al pueblo, óleo de F. Delacroix (francés, 1798-1863). En este cuadro el tema y la forma en que el autor pintó el cielo y las figuras reflejan una actitud romántica, casi teatral.

Los artistas románticos no sustentaban normas fijas sobre la belleza y se alejaron voluntariamente de las normas estéticas tradicionales. De alguna manera significó una huida de lo real hacia lo imaginario, y resultó para sus contemporáneos un movimiento transgresor. A sus artistas no les interesaban las normas clásicas del academicismo imperante. Sus temas, lo misterioso, la muerte, la noche, tenían una intención clara: mostrar los aspectos psicológicos que hasta entonces no habían sido abordados plásticamente.

El Neoclasicismo y el Romanticismo convivieron en medio de grandes debates. Este último se perfiló, en la primera mitad del siglo XIX, como el arte dominante.



Jardín en Metzin,
pintura impresionista
de Pierre-Auguste
Renoir (francés,
1841-1919).



▲
Hyde Park, Londres. Pintura realizada
por el pintor impresionista Camille
Pisarro (francés, 1839-1903).

En la segunda mitad del siglo XIX las distancias se acortaron gracias a la invención de nuevos medios de transporte y de comunicación. Los avances tecnológicos y las nuevas ideas se difundieron con rapidez. Se hablaba de progreso, el que a partir de ese momento se entendió como la invención y descubrimiento de distintos elementos que contribuyeran a prolongar y mejorar la vida humana. Lamentablemente, en muchos casos se utilizaron estos elementos para la dominación y la guerra. Esta tendencia ya estaba anticipando las características que tendría el próximo y cercano siglo XX. Los grandes inventos cambiaron la vida del hombre. Ese mundo había cambiado de ritmo: ahora, los trenes y los automóviles se desplazaban con velocidad.

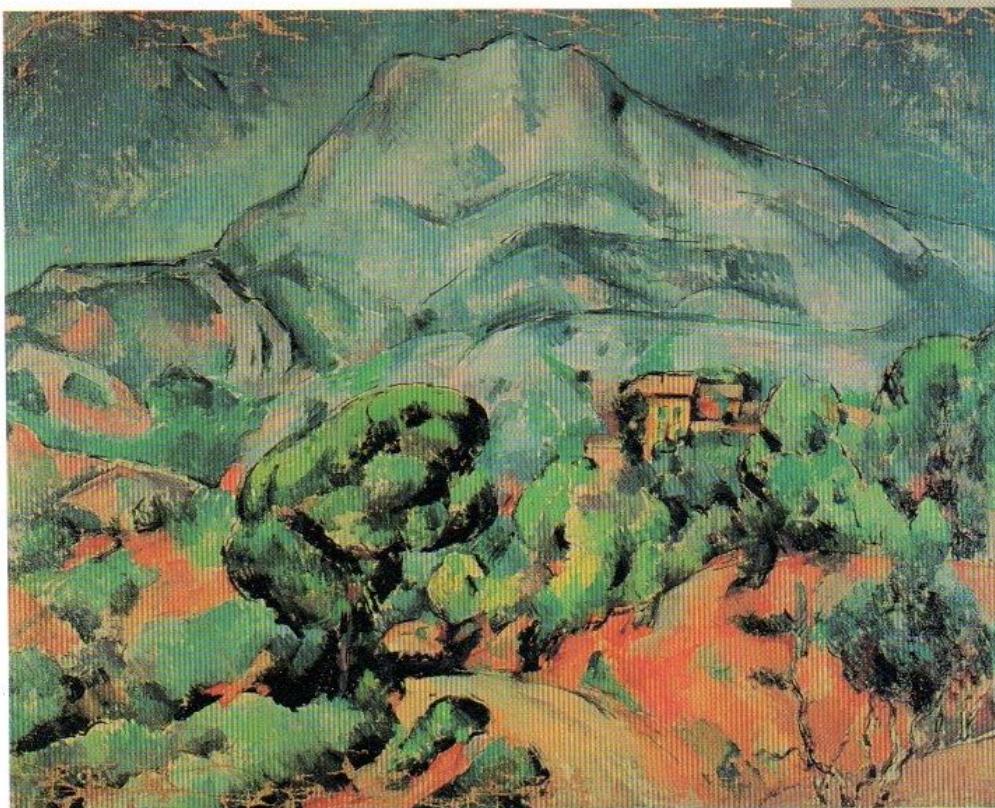
Para saber más

La humanidad, tal vez por la rapidez con que se sucedieron los hechos, tuvo que hacerse más consciente del movimiento, y de la posibilidad de cambio.

El impresionismo

En Francia, hacia el final del siglo XIX, nació el **impresionismo**, cuya importancia fue marcar decididamente el inicio del arte moderno. Surgió como un nuevo lenguaje, nacido a la luz de los grandes progresos técnicos y científicos.

Los pintores impresionistas, como muchos de sus antecesores, deseaban pintar la realidad, la naturaleza que tanto los atraía. Influenciados por los descubrimientos científicos y las ideas de su época, decidieron comenzar a pintar al aire libre para captar la luz y sus efectos con mayor precisión.



Montaña Sainte Victoire de Paul Cézanne,
pintor posimpresionista (francés, 1839-1906).

LAS IDEAS DE LA ÉPOCA

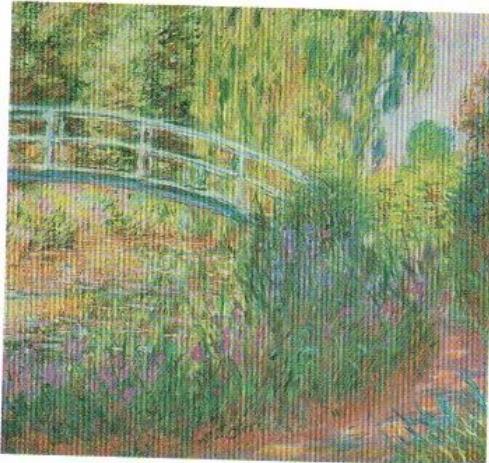
Alrededor de 1950, un filósofo importantísimo de aquella época, Augusto Comte, influyó con sus teorías sobre toda la sociedad y, en gran medida, también sobre los artistas. Este filósofo sostenía que todo fenómeno podía ser analizado científicamente siguiendo el método de observación y experimentación, propio de las ciencias naturales.

CÉZANNE, LA NATURALEZA Y LA GEOMETRÍA

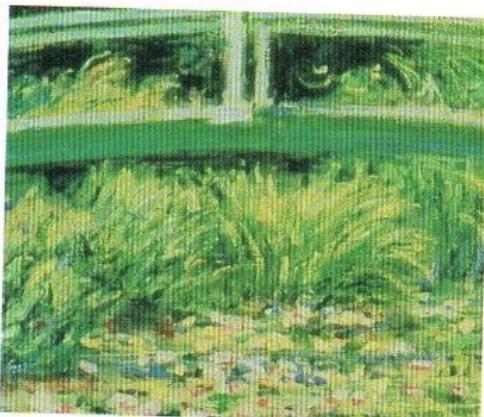
Cézanne, amigo de los impresionistas, se preocupó por las formas perdidas entre las pinceladas impresionistas y trató de construir sus cuadros interpretando la naturaleza a través de la geometría. Él decía: "todo en la naturaleza debe ser tratado a través del cilindro, el cono y la esfera".



▲
Foto tomada en los jardines de la casa de Monet. Puente que pintó en el cuadro *Las ninfeas blancas*.



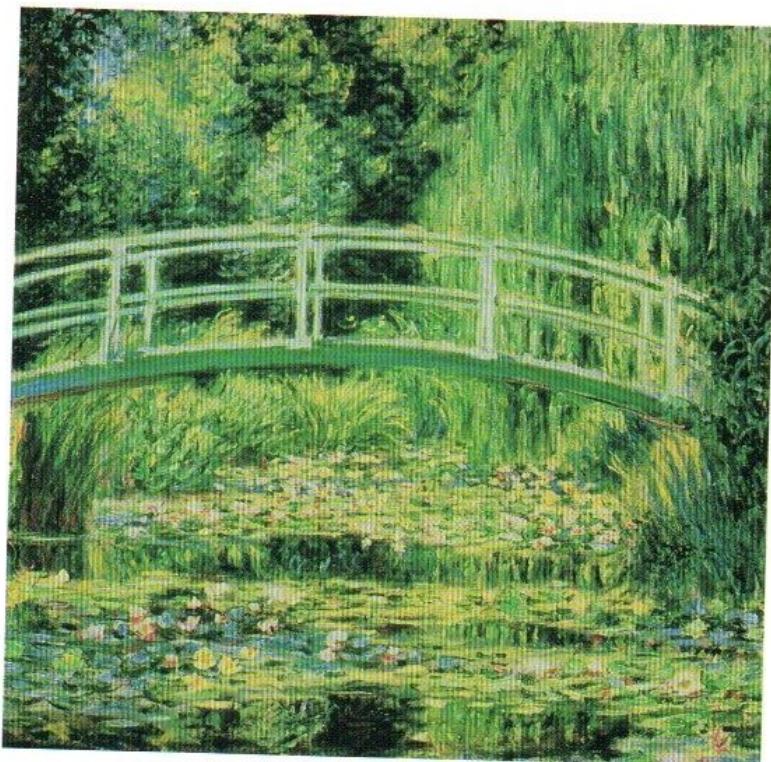
▲
Fragmento de *Las ninfeas blancas*, óleo sobre tela de Claude Monet.



▲
En este fragmento ampliado se ven claramente las pinceladas yuxtapuestas.

Los impresionistas no querían pintar lo que sabían de las cosas. Deseaban pintar lo que veían. Al observar rigurosamente los colores, descubrieron los cambios que se producen con el correr de las horas. Eso era, precisamente, lo que les interesaba: lo que cambia, la luz, sus reflejos en el agua, las nubes.

Era, por lo tanto, necesario para ellos, pintar rápidamente. Muchas veces tomaban un mismo motivo a distintas horas del día, y allí surgía el problema; si querían pintar la luz ¿cómo dar luminosidad a los colores?, ¿cómo lograr los diferentes tonos sin que éstos perdiessen intensidad al mezclarse? Se hizo entonces necesario cambiar la forma de pintar. Así comenzaron por usar sólo los colores del espectro solar y, en lugar de hacer todas las mezclas en la paleta, colocaban sobre la tela pinceladas de colores una al lado de la otra, o sea, yuxtapuestas.



▲
Las ninfeas blancas. Óleo sobre tela de Claude Monet (francés, 1840-1926). Las pinceladas de amarillo y azul, entremezcladas, a cierta distancia se perciben como color verde.

Para crear esta técnica, los pintores impresionistas se basaban en sus conocimientos de física, como la descomposición de la luz en los colores del espectro, y en los fenómenos de la visión recientemente conocidos como, por ejemplo, la recomposición de la mezcla óptica. Este último concepto explica cómo, si se contraponen sin mezclar dos colores sobre la tela, el ojo los recomponen, percibiéndolos mezclados en su retina. El nombre de este movimiento surgió por el comentario de un crítico, quien, despreciando esas imágenes en que los contornos se desdibujan, dijo: son impresionistas.

Los cuadros impresionistas, justamente, no parecen fotos. Como ya era conocida la técnica y los resultados de la fotografía, los pintores buscaron y lograron que sus cuadros captaran otros aspectos de la realidad.

Para saber más

ALGUNOS IMPRESIONISTAS ARGENTINOS

En la Argentina hubo pintores impresionistas como Malharro, que estudió en Francia, y Fernando Fader que pintó motivos gauchescos con la técnica impresionista.

Corral de cabras. Óleo realizado en 1926 por Fernando Fader (argentino, 1882-1935).



Para saber más

INTENSIDAD DE COLORES Y TEXTURAS

Paul Gauguin decía: "si ves ese árbol verde, hazlo pues con el verde más hermoso que tengas en tu paleta". Aplicaba los colores en forma casi plana y, para no perder las formas, marcaba bien los contornos con la línea, algo que había visto en el arte oriental y que tanto gustaba a los artistas de su época.

Van Gogh también decidió apostar a la expresión y al color intenso. Usaba mucha cantidad de materia en sus cuadros. Le gustaba dejar la huella de la herramienta, lo que provocaba abundantes texturas táctiles y visuales.



Retrato
de Camile Roulin,
pintura
de Vincent Van
Gogh (holandés,
1853-1890).



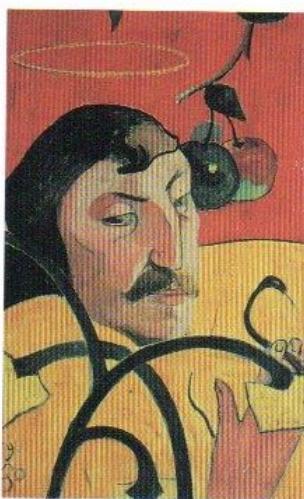
Autorretrato con
sombrero gris
de Vincent Van
Gogh.

El postimpresionismo

Los impresionistas comenzaron a mirar y a pintar de otra manera. Otros pintores contemporáneos a ellos siguieron probando nuevos caminos. Y abrieron, definitivamente, la senda al arte del siglo XX. Actualmente a estos artistas se los llama postimpresionistas.

Algunos artistas trascendentales de esa época fueron Cézanne, Van Gogh, Gauguin, Toulouse Lautrec y Degas; éstos se preocuparon fundamentalmente por el color, pero ya no les interesó imitar a la naturaleza, sino que, partiendo de ella, hicieron prevalecer la expresión subjetiva.

Los resultados de las experiencias de estos artistas posibilitaron el comienzo del arte moderno, con diversidad de imágenes y propuestas muy innovadoras, las que tomaron expresión plena en distintos movimientos del siglo XX.



P. de los Milagros,
autorretrato caricaturesco
de Paul Gauguin (francés,
1848-1903).



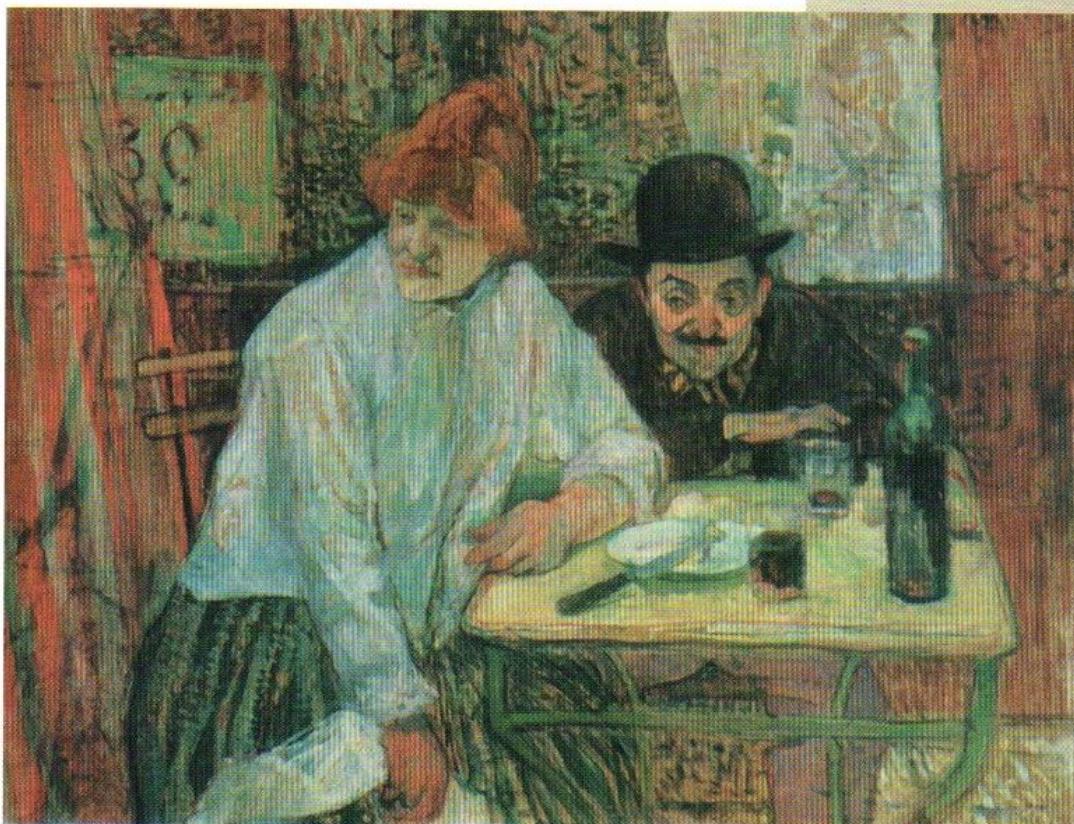
Montaña en Provence,
pintura de Paul Cézanne
(francés, 1839-1906).

El siglo XX nació bajo el signo de la ciencia y la técnica, a la vez que rechazó las expresiones académicas y tradicionales del pasado, lo preestablecido. El arte de este siglo se caracteriza por la diversidad. Simultáneamente, coexisten diferentes movimientos artísticos, y cada uno de ellos se propone distintas búsquedas, cada uno refleja diferentes ideas o la incorporación de otros materiales y herramientas. Sin embargo, si algo tienen en común todos los artistas de este siglo, es el rechazo a las convenciones, el replanteo de problemas, y la actitud investigadora que han aprendido de los científicos.

En el comienzo del siglo, los artistas se nuclearon formando grupos unidos por búsquedas similares. Algunos se centraron en innovaciones respecto del color, de las formas, de la composición; otros, en cambio, quisieron expresar críticas sociales, o manifestar su descontento.

EL NACIMIENTO DE UN ARTE NUEVO

Toulouse-Lautrec se distinguió, sobre todo, como artista gráfico y reflejó en sus obras el fin de siglo francés, la *belle époque*. Se destacó por sus obras gráficas, y es considerado el padre del afiche artístico publicitario, ya que fue quien logró darle a esa práctica la categoría de obra de arte. En sus carteles integró el lenguaje plástico y literario con tal maestría que aún hoy sirve de ejemplo su audacia compositiva y su creatividad.



A la mie, pintura de Henri De Toulouse-Lautrec (francés, 1864-1901).

Para saber más

COLORES FAUVISTAS

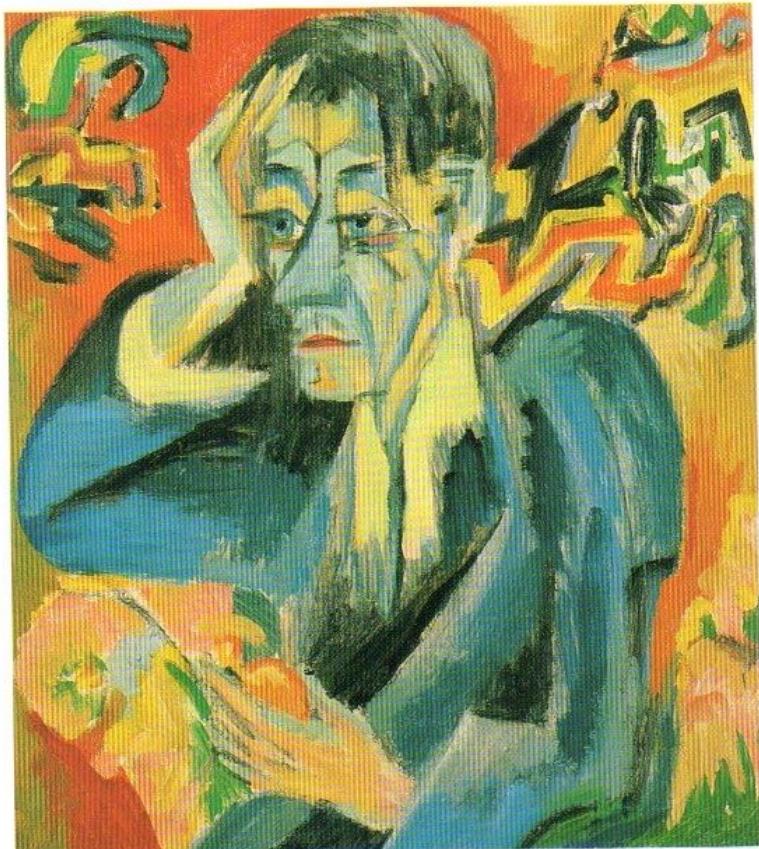
Este movimiento debe su nombre a un crítico de arte que, al asistir a una de sus exposiciones, encontró que los cuadros de este grupo de pintores estaban dispuestos en una sala en cuyo centro había una escultura del artista renacentista Donatello. Asombrado, y disgustado, ante la violencia expresiva de los colores de las obras expuestas, exclamó: "Donatello entre las fieras" (en francés, *fiera* se dice *fauve*).

Estudio del Artista, pintura fauvista de Henri Matisse (francés, 1869-1864).

El fauvismo

El movimiento llamado **fauvismo** fue integrado por un grupo de pintores que buscaron la expresión a través del uso de intensos colores, siguiendo los pasos de Van Gogh y Gauguin. Esta concepción del arte surgió como reacción ante el sometimiento de los impresionistas al modelo que había regido anteriormente las producciones estéticas. Ellos no pretendían, con el color, exaltar la luz y reflejar la apariencia real de las cosas, sino que usaban el color arbitrariamente, para exaltar sus propias emociones y reflejar sentimientos.





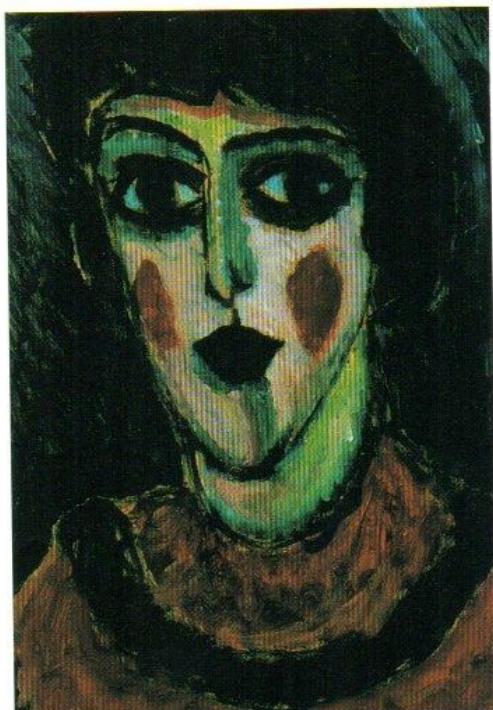
◀ *Bildnis Des Dichters*
de, Frank Ernst Kirchner
(alemán, 1880-1938).



El expresionismo

Si bien se designa con este nombre al movimiento artístico desarrollado principalmente en Alemania alrededor de 1905, el concepto **expresionismo** puede aplicarse también a todas aquellas obras en las cuales lo que se representa se halla distorsionado, o resulta grotesco o deformado, cualquiera sea la época en que haya sido realizada la obra. En este sentido, el expresionismo se presenta en distintos momentos históricos y en obras de diferentes artistas.

Los expresionistas intentaban comunicar en sus obras angustias, emociones, miedos, y para poder manifestarlos con más fuerza recurrieron a la distorsión de las formas y a la exaltación dramática del color. Estos artistas se dedicaron, además de a la pintura, a la gráfica. Les atraía, en especial, la técnica del grabado en madera, por la fuerza de los trazos angulosos que luego trasladaban a sus obras pictóricas. Muchas de ellas fueron creadas durante la Primera Guerra Mundial, y reflejaron la crisis de valores, denunciando la violencia, el sufrimiento y las miserias humanas.



▲ *Kopf Blau Brun* de Alexei von Jawlensky
(ruso, 1864-1941).



Botella de Pernod, pintura cubista de Pablo Picasso (español, 1881-1973).

El cubismo

El **cubismo** se inspiró en las ideas de Cézanne; de él, nuevos artistas tomaron la geometrización y la descomposición de las formas para construir un nuevo espacio pictórico. En las obras cubistas los objetos se representan sobre el plano, desde diferentes puntos de vista. Esto hace que muchas veces no puedan ser reconocidos totalmente, ya que los pintores elegían lo más significativo del objeto pero lo representaban simultáneamente desde distintos ángulos. Por eso, en algunas obras se puede ver la cara de frente y de perfil al mismo tiempo. La mayoría de los cuadros cubistas son naturalezas muertas ya que, para ellos, el tema no era tan importante, como lo fue para el expresionismo. Lo fundamental era la ruptura y la construcción de las formas. También el color

pasó a tener un papel secundario; ya que utilizaron, generalmente, paletas en las que predominaban los tierras y los grises.

En la Argentina, un afamado pintor cubista fue Emilio Petorutti.

El futurismo

Este movimiento nació en Italia, y en su manifiesto, sus representantes declararon la devoción ante la belleza de la velocidad y los modernos motores, razones que para ellos simbolizaban el progreso.

Quienes adoptaron el criterio estético del **futurismo** trataron de imprimir a sus cuadros y esculturas la sensación de que tenían movimiento.

Para ello, recurrieron a la repetición secuenciada, de modo similar a la de una cinta cinematográfica, y en otros casos, al uso de diagonales y figuras fragmentadas. Aun así, no siempre lograron provocar sensaciones de dinamismo, algo que sí se logró posteriormente en el Op Art y el arte cinético.

Al estallar la Primera Guerra Mundial, intelectuales y artistas provenientes de distintos países llegaron a Suiza, huyendo del horror de la guerra. Eligieron ese país porque su posición neutral, ante el conflicto bélico, les brindaba un marco de seguridad y libertad para elaborar y expresar sus ideas.

Entre los actores, pintores, escritores y músicos residentes en el país, como Tristan Tzara, Hans Arp, Hans Richter, Francis Picabia y Kurt Schwitters, comenzó a gestarse, en un viejo café llamado Cabaret Voltaire, un movimiento que ellos mismos denominarían **Dadá**.

Este grupo estaba unido por una fuerte posición ideológica: el rechazo a la violencia y al uso de los avances tecnológicos con fines destructivos. Su propósito era crear un efecto tal en el público que lo llevara a la reflexión sobre sus actos.

Para hacerlo, cuestionaban los valores tradicionales utilizando un lenguaje provocativo pero no violento. La ironía, el humor y el cuestionamiento de lo establecido fueron utilizados para provocar distintas reacciones en el público.

Este movimiento tuvo, y tiene actualmente, una enorme influencia en diferentes disciplinas artísticas de nuestro siglo.

Muchos de sus integrantes se trasladaron a Nueva York, desde donde sus obras, sus acciones y sus ideas, se difundieron por todo el mundo.

Les contaremos algunas de sus ocurrencias: una taza cuyo interior estaba recubierto de piel, un inodoro con clavos en el asiento, una rueda de bicicleta rodando sin parar, pero siempre en el mismo lugar, la Mona Lisa con bigotes. Aunque actualmente, a través de la publicidad, estamos acostumbrados a la utilización de obras de arte distorsionadas, en ese momento tal tipo de creación era considerada irreverente.

Daban conferencias en las que varios disertantes hablaban al unísono, invitaban al público a destruir las obras expuestas, como una propuesta de romper con el arte y los valores existentes con el fin de crear algo nuevo.

Para saber más

DADÁ: UNA EXPRESIÓN DEL SIN SENTIDO

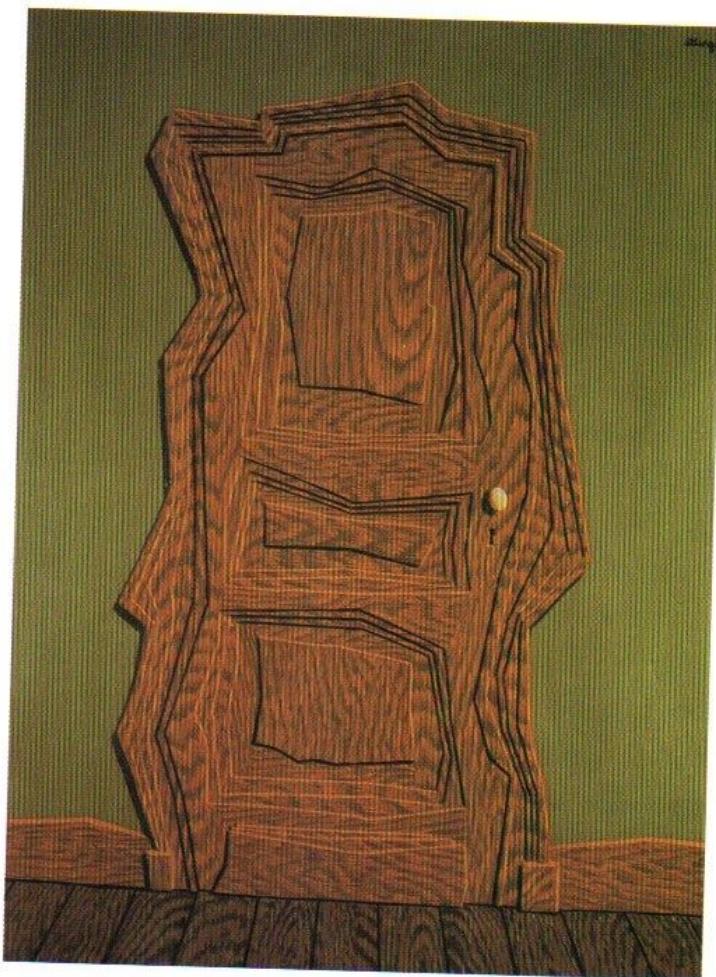
La palabra Dadá alude, en Francia, a los primeros balbuceos de los bebés. Con esta palabra, sus representantes querían expresar el absurdo. Precisamente, deseaban que la sociedad reflexionara sobre lo absurdo de ciertos valores que llevan a los hombres a matarse unos a otros.



▲ *La Puericultura*, objeto realizado en bronce policromado por Man Ray (norteamericano, 1890-1976).



▲
Mujer y gato, de Joan Miró (español, 1893-1983)



▲
El modelo vivo, de René Magritte (belga, 1898-1967).

Otra de las invenciones del Dadá fueron los fotomontajes, en los que con fotos de revistas de actualidad y otros elementos se componían escenas con relaciones absurdas o satíricas.

La actitud Dadá fue inspiración para infinidad de propuestas que, en la actualidad, circulan a lo largo del planeta, ya sea en la plástica, el cine, el teatro, la poesía o la música.

El surrealismo

Las guerras trajeron como consecuencia, en el campo del arte, la necesidad de atraer la mirada hacia otras realidades, o de proponer la creación de un nuevo orden.

Uno de estos intentos fue el **surrealismo**, creado por el poeta André Bretón. Tiene sus raíces en el Dadá y en el psicoanálisis*; buscaba provocar una crisis moral y de conciencia a través de distintas manifestaciones artísticas subversivas.

André Bretón definió el surrealismo de este modo: "Automatismo psíquico mediante el cual se pretende expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, sin intervención alguna de la razón y al margen de toda preocupación estética y moral".

En 1929, en el *Segundo Manifiesto Surrealista*, Breton expresó: "...existe cierto lugar en el espíritu donde la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, el pasado y el futuro, lo comunicable y lo incomunicable, lo alto y lo bajo, dejan de percibirse como elementos contradictorios". Allí también declara que lo inconsciente, lo casual, y lo irracional tienen más valor que la lógica.

Para hacer surgir estos dictados del pensamiento recurrieron a diferentes juegos como los dibujos automáticos, las asociaciones libres (como las que surgen en los sueños), el frottage*, y el cadáver exquisito*.

Algunos surrealistas, como Joan Miró, crearon sus propios símbolos. Las formas y colores de los cuadros de este pintor no se corresponden con la apariencia de la realidad. A Miró le gustaba dejarse llevar por lo casual, y a partir de una mancha continuaba pintando según lo que su imaginación le dictaba.

Otros artistas, como Dalí y Magritte, utilizaron como recurso la representación ultra-realista de objetos asociados de manera insólita. Sus cuadros eran como *folios* de esas extrañas realidades. Para ellos era de suma importancia lo que el cuadro era capaz de describir. En los otros pintores, en cambio, lo novedoso era la forma de expresarlo.



Naturaleza Muerta, de Salvador Dalí (español, 1904-1989). Dalí combinaba arbitrariamente objetos de la vida cotidiana, ubicándolos en relaciones y espacios que escapan a la lógica.



Vocabulario

psicoanálisis: método psicoterapéutico creado por el doctor Sigmund Freud, que se basa en el análisis del inconsciente, que la razón no controla. Uno de los modos de ponerlo en práctica es a través de la interpretación de los sueños y de los llamados actos fallidos.

frottage: procedimiento que consiste en frotar una barra de carbón, crayón o grafito en un papel apoyado sobre una superficie con relieve. A partir de lo que les sugerían las imágenes que quedaban registradas, quienes participaban continuaban dibujando o pintando.

cadáver exquisito: juego en el que un participante escribe una frase sobre un papel, luego lo dobla hacia atrás y otro continúa escribiendo sin conocer lo escrito por el anterior. Cuando se despliega, el resultado es un texto que no guarda conexión lógica. Lo mismo puede hacerse dibujando: cada participante dibuja un fragmento de un personaje, dejando apenas las señas de los extremos y doblando hacia atrás el resto del dibujo. Al abrirlo, después de varios jugadores, el personaje resultante suele ser monstruoso y divertido.

El arte abstracto

El pintor Antonio Tàpies expresó en el libro *La práctica del arte*: “La pintura siempre ha sido una abstracción, desde las cuevas de Altamira hasta Picasso, pasando por Velázquez... la realidad nunca ha estado en la pintura sino únicamente en la mente del espectador... El arte es un signo, un objeto, algo que nos sugiere la realidad de nuestro espíritu”.

Toda obra plástica, por más figurativa o concreta que sea, a pesar de pretender reflejar fielmente la realidad, es abstracta, ya que no es la realidad misma sino una representación de ella.

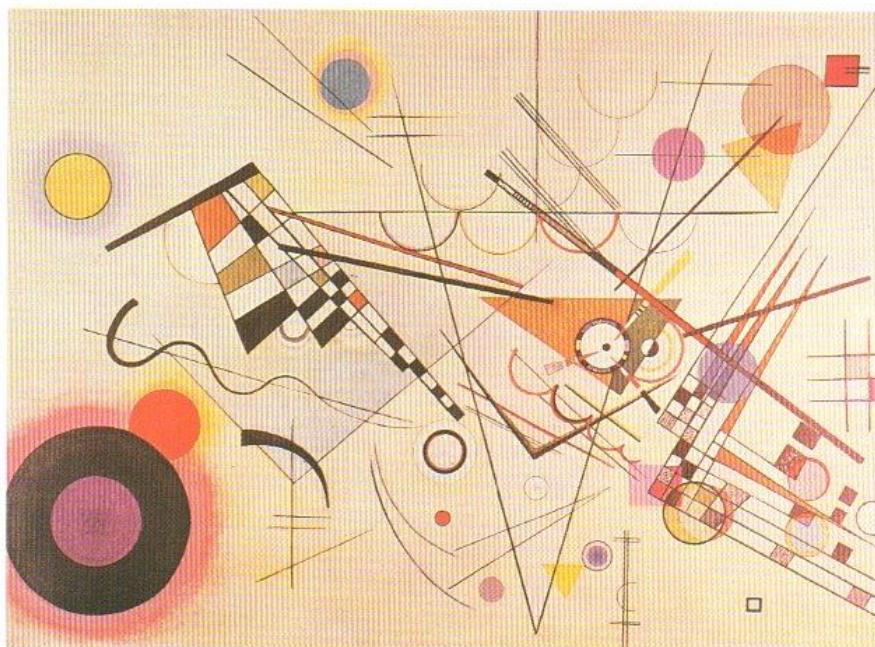
Cuando se habla de **abstracción** en las artes plásticas, se utiliza el término como sinónimo de no figuración. La palabra suele usarse tanto para designar a lo que se abstraen de una imagen de la realidad, deformándola o distorsionándola, como para calificar a aquellas obras decididamente no objetivas ni representativas de formas del mundo externo.

Se considera a Kandinsky como el creador del llamado **arte abstracto**. En estas obras no hay figuras que correspondan a objetos de la realidad. La intención del **arte no figurativo** es concebir imágenes donde se apele a la sensibilidad del espectador, no por lo que el cuadro describe, sino por el libre juego de los elementos plásticos: formas, colores, puntos, líneas.

En una etapa de su producción, Kandinsky realizó obras muy expresivas compuestas por manchas de colores intensos, con gran dinamismo.

En una segunda etapa fue orientando sus búsquedas hacia la geometría, y escribió dos libros fundamentales sobre este tema: *De lo espiritual en el Arte* y *Punto y línea sobre el plano*.

Composición 218, de Vasily Kandinsky (ruso, 1866-1944). Como indica el título de la obra, su autor no ha pretendido describir objetos de la realidad, sino componer con formas, líneas y colores en el espacio del lienzo.



A partir de su obra y sus puntos de vista, distintos artistas abordaron la no figuración.

Algunos hicieron hincapié en la construcción geométrica y en lo racional. Otros, como Piet Mondrian, buscaron en el equilibrio de las horizontales y verticales, y en los colores puros, lo permanente, lo espiritual, lo universal.

La Bauhaus

Esta institución de origen alemán realizó importantes investigaciones sobre el arte e integró el diseño industrial y la arquitectura al resto de las artes plásticas.

Muchos de sus profesores fueron famosos artistas, como, por ejemplo, Paul Klee.

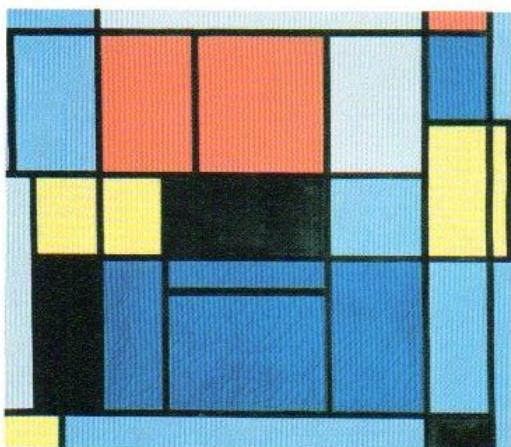
Una nueva posición social para el arte

Terminada la Segunda Guerra Mundial, el epicentro de los grandes acontecimientos artísticos se situó en Nueva York, ciudad a la que habían emigrado numerosos artistas europeos.

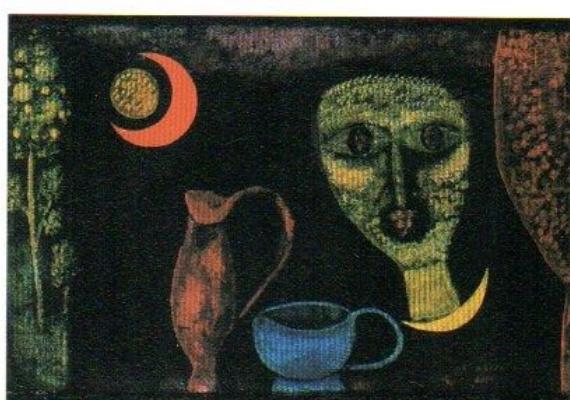
Su prosperidad económica hizo que floreciera el consumo del arte. Los artistas pasaron a formar parte de una nueva clase intelectual mimada y admirada por la sociedad. En esta nueva tendencia, coexisten infinidad de estilos y posturas filosóficas. Por ese motivo, podríamos definir la época actual como la era de la diversidad, aunque desconozcamos cuál pueda ser la conclusión que sacarán las próximas generaciones al analizarla desde otra perspectiva.

El expresionismo abstracto

Las manifestaciones del **expresionismo abstracto** en el campo de la pintura tienen por característica la transmisión de un fuerte contenido emocional a través de la creación de manchas vigorosas cargadas de materia. Así se van borrando los límites entre figuración y no figuración y también los límites entre una y otra técnica.



▲
Tabla N° 1 de Piet Mondrian (suizo, 1872-1944).



▲
Keranisch-mystisch
de Paul Klee (suizo, 1879-1940).

▼
Mujer 2 de Williem De Kooning
(holandés, contemporáneo).



Para saber más

OP ART

Las pinturas y esculturas del **Op Art** no tienen movimiento real, pero producen en el ojo del espectador la ilusión de poseer movimiento, por la vibración de sus colores y porque crean ambigüedades espaciales.

PINTURA GESTUAL

La corriente llamada **pintura gestual** pone el acento en la materia misma con que se trabaja, más allá de la representación. Se valora el gesto, el surco dejado por la herramienta, que constituye la huella del creador.



Nekropolis, pintura de Paul Klee (suizo, 1879-1940). La obra de Klee atraviesa distintas tendencias estéticas.

El Pop Art

El Pop Art surgió en la década de los '60. Uno de sus principales cultores fue Andy Warhol, quien adquirió gran fama por sus gestos extravagantes.

Tanto él como Robert Rauschenberg, Roy Lichtenstein y Jasper Johns, algunos de los impulsores de este movimiento, pretendieron a través de sus obras glorificar, irónicamente, a la sociedad de consumo que comenzaba a imponerse en esa época. Sus obras ridiculizan objetos cotidianos, que, a través de su representación publicitaria en los medios masivos de comunicación, aparecían ocupando posiciones que exageraban la verdadera dimensión de su uso. El arte volvió a ser una forma de crítica, y su objetivo era que los espectadores pudieran reflexionar sobre sus propios hábitos y gustos.

SIGLO XXI: INVENTAR EL FUTURO

Los seres humanos, que alguna vez vivimos en cuevas, hemos llegado a construir hermosos palacios, hemos cruzado el espacio y hasta caminado sobre la Luna. La ciencia y la técnica han realizado avances muy importantes en los últimos años. En pocos segundos, una imagen es captada y reproducida por una cámara en cualquier lugar de la superficie terrestre y hasta en el espacio.

Este es nuestro presente. Y el siglo XXI nos promete continuar por la misma senda: los medios de comunicación han acortado tanto las distancias que nada en la Tierra es demasiado lejano. Es posible comunicarse con cualquier lugar del planeta donde haya un teléfono o una computadora, en cuestión de segundos...

Sin embargo, aún sigue siendo necesario expresar lo que sentimos frente a aquello que, como humanidad, no hemos logrado eliminar: las guerras y el hambre que padecen los hombres en muchos rincones del planeta.

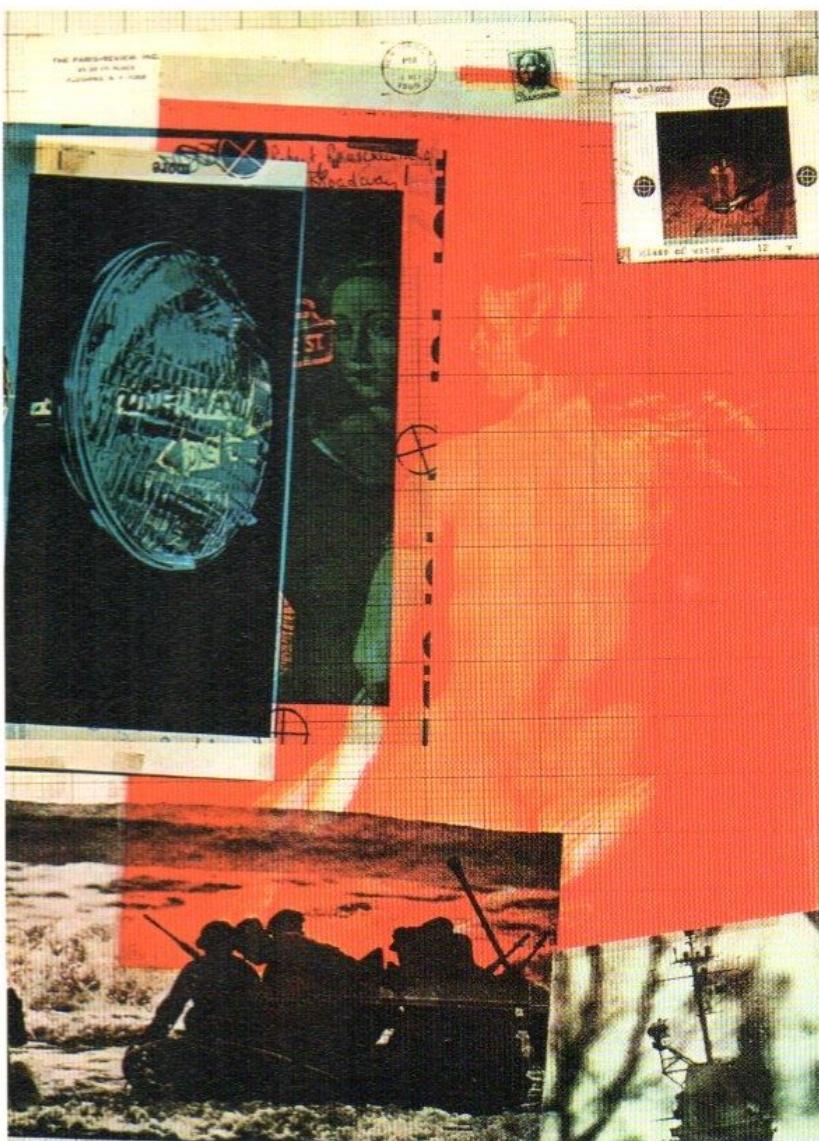
En varias oportunidades, el arte fue el medio de expresión privilegiado para generar cambios importantes en el mundo. Creemos que este desafío sigue en pie, así como la posibilidad de generar belleza a través de toda creación artística, individual o colectiva, que se proponga compartir una visión particular sobre la realidad.

El objetivo de este largo viaje consistió en que pudieran apreciar plenamente las obras de arte, tanto para disfrutar con su contemplación como para reflexionar sobre su mensaje.

Nuestro siglo se caracteriza por la absoluta libertad en relación con las técnicas, materiales y procedimientos utilizados por los artistas. Creemos que, el haberlos conocido y explorado, les permitirá, a quienes lo deseen, lanzarse a la aventura de crear e inventar nuevas formas; bien preparados, listos para darle un lugar a sus ideas, sentimientos, emociones y deseos más profundos, para continuar esta travesía que, mientras existan los seres humanos, seguirá teniendo senderos por explorar.



▲
Signo Pesos de Andy Warhol
(norteamericano, 1931-1987).



►
Serigrafía de Robert Rauschenberg
(norteamericano,
contemporáneo).

7º - 8º - 9º

Plástica

63-601

ISBN 950-534-448-1



9 789505 344482