

Artes visuales

| Introducción al lenguaje
de las imágenes |



- ▶ Ema Brandt
- ▶ Patricia Berdichevsky
- ▶ Laura Bianchi
- ▶ Mariana Spravkin

aZ editora

SERIE BLANCA

Reg: 15.593

Artes visuales

| Introducción al lenguaje de las imágenes |



- ▶ Ema Brandt
- ▶ Patricia Berdichevsky
- ▶ Laura Bianchi
- ▶ Mariana Spravkin



aZ editora

SERIE BLANCA

En esta obra participó el siguiente equipo:

Jefa de Edición: Norma Alicia Sosa Pereyra
Diseño de tapa e interiores: María C. Martorell
Diagramadora: María Florencia Garaventa
Corrector: Gastón Rodríguez
Fotografías: Archivo AZ, Uri Gordon, The Estate of László Moholy-Nagy, Gabriel Torrallardona, Gabriela Ricardi y autoras.

Imagen de tapa y contratapa: Luis Felipe Noé, *La estática velocidad*, 2009.

Agradecemos a los artistas Luis Felipe Noé, Gyula Kosice, Luis Scafati, Tomás Espina, Adolfo Nigro, Guillermo Roux, Jorge Gamarra y Juan Carlos Distéfano. También a la Fundación Augusto y León Ferrari Arte y Acervo (FALFAA) y a la Fundación László Moholy-Nagy, que, generosa y desinteresadamente, nos permitieron publicar sus obras. A Marcela y Alejandro Vidal por autorizar la publicación de las obras de Miguel Ángel Vidal; a Ramón de la Vega y familia por autorizar la publicación de las obras de Jorge de la Vega; a los herederos de Antonio Berni; a Juana y Cristina Torrallardona por las obras de Carlos Torrallardona y Matilde Grant; a Eduardo Rey. A la Fundación Pan Klub Museo Xul Solar por la autorización de publicación de las obras de Xul Solar; a Gonzalo Doble, de Galería Hollywood In Cambodia. A Adriana Lauría, Enrique Llambías y Mariana Allievi. A Graciela Limardo. A Gabriela Ricardi. A los distintos museos de nuestro país que nos facilitaron obras de su patrimonio. A nuestras familias: Alina y Malena Ramos Madero; María Sol y Rocío Lozano; Juan Manuel Diana; Lucía, Julián y Mariano Devries; María y Silvana Lorenzutti, y César Agustín Lozano. A María Inés Freggiari por su colaboración en el capítulo de "El arte en la Argentina".

La reproducción total o parcial de este libro –en forma textual o modificada, por fotocopiado, medios informáticos o cualquier otro procedimiento– sin el permiso previo por escrito de la editorial, viola derechos reservados, es ilegal y constituye delito.

© 2012 Shahn Ben / VAGA, NY / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Constantin Brancusi / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Georges Braques / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Pol Bury / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Alexander Calder / ARS, NY / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Fundación Gala - Salvador Dalí, VEGAP, Madrid / SAVA, Buenos Aires
© 2012 André Derain / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Jean Dubuffet / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Marcel Duchamp / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Raoul Dufy / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Jasper Johns / VAGA, NY / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Wassily Kandinsky / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Fenaz Kline / ARS, NY / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Julio Le Parc / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Estate of Roy Lichtenstein / SAVA, Buenos Aires
© 2012 René Magritte / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Sucesión H. Matisse / SAVA / Buenos Aires
© 2012 Sucesión Miró/ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Sucesión Picasso, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Jackson Pollock / ARS, NY / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Robert Rauschenberg / VAGA, NY / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Kurt Schwitters / BILD KUNST, Bonn / SAVA, Buenos Aires
© 2012 David Alfaro Siqueiros / SOMAAP, México / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Jesús Rafael Soto / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Victor Vasarely / ADAGP, París / SAVA, Buenos Aires
© 2012 Pablo Curatella Manes / SAVA, Buenos Aires
© The Estate of László Moholy-Nagy

© A-Z editora S. A.
Paraguay 2351 (C1121ABK)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina
Tel.: (+54 11) 4961-4036
Fax: (+54 11) 4961-0089
az@az.com.ar
az.com.ar
facebook.com/AZeditora
youtube.com/azeditora

Argentina



A-Z, la editorial argentina
orgullosa de ser Marca País.

Libro de edición argentina
Hecho el depósito según la Ley 11.723
Derechos reservados

A-Z editora S.A. ha dado término
a la impresión de esta obra en enero de 2013.

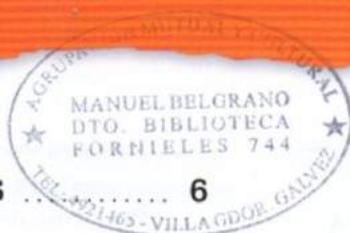
Impreso en China

Artes visuales / Ema Brandt ... [et.al.]. - 1a ed. - Buenos Aires : AZ, 2012.
232 p. ; 28x21 cm.

ISBN 978-987-35-0116-6

1. Artes Visuales. 2. Enseñanza Secundaria. I. Brandt, Ema
CDD 700.712

Fecha de catalogación: 24/10/2012



EL MUNDO DE LAS IMÁGENES 6

IMÁGENES EN DOS DIMENSIONES

CAPÍTULO 1 El dibujo 12

¿Qué es el dibujo?	14
¿Qué nos lleva a dibujar?	17
El dibujo: su resolución	20
El dibujo y la perspectiva	22
Materiales y herramientas para dibujar	23
El lápiz	24
El marcador o fibra	24
La tinta	24
Las tizas	26
Los crayones	26
Las carbonillas	26
Los pinceles	27
Taller	28
Galería de arte	29

CAPÍTULO 2 La pintura 30

¿Qué es pintar?	32
¿Qué es el color?	32
Colores primarios y secundarios	34
Acromáticos	34
Círculo cromático	35
Gamas cromáticas	38
Colores complementarios	38
Colores cálidos y colores fríos	40
Diferentes funciones del color	40
Uso descriptivo del color	41
El color y la representación de las formas tridimensionales	42
El color y la expresión de emociones y sensaciones	44
El color puede utilizarse simbólicamente	45
¿Con qué pintamos? Los materiales	46
Distintos tipos de pinturas	47
Pintura mural	48
Pintura al fresco	48
Pintura al temple	50
Acuarela	51

Pintura al óleo	52
Pintura acrílica	53
Pasteles	54
Tintas	55
Herramientas para pintar	56
Soportes	57
¿Cómo se pinta?	58
Taller	60
Galería de arte	62

CAPÍTULO 3 El grabado 64

Diferentes procedimientos para la realización de grabados	66
Xilografía	67
Litografía	69
Punta seca	70
Aguafuerte y aguainta	71
Serigrafía	71
Los inicios del grabado en la Argentina	72
Taller	73

CAPÍTULO 4 El collage y la técnica mixta 74

Un aporte del siglo xx	75
La historia del <i>collage</i>	75
Técnica mixta	80
Los materiales y las herramientas	81
Taller	82
Galería de arte	83

CAPÍTULO 5 La imagen en el diseño 84

Qué es el diseño	85
El diseño gráfico	88
Símbolos, signos e íconos	90
Marcas	90
Logotipos, isotipos, isologotipos	91
Taller	93
Galería de arte	93

CAPÍTULO 6

Arte y tecnología 94

La imagen fotográfica	95
La heliografía y el daguerrotipo:	
antepasados de la fotografía	96
Cómo eran los daguerrotipos	97
Del daguerrotipo a la fotografía actual. . .	98
Imágenes en movimiento	101
De la fotografía al cine	102
Una apuesta interesante.	103
El cine logra reconstruir el movimiento. .	104
Del cine mudo al cine sonoro	106
El cine en la Argentina	107
Proceso de realización	
cinematográfica	108
Del telégrafo a la televisión	109
La televisión	110
La animación	112
La historieta y el dibujo animado:	
algo en común	113
Un gran creador de dibujos animados . .	114
▶ Taller	116
▶ Galería de arte	117

IMÁGENES EN TRES DIMENSIONES

CAPÍTULO 7

La escultura..... 118

El origen de la escultura	119
¿Qué es la escultura?	120
El modelado	123
Herramientas para modelar	124
Materiales para modelar	124
La talla	130
Herramientas para tallar	132
Materiales para la talla	134
La construcción	135
Herramientas para la construcción	136
Materiales para la construcción	136
Las esculturas y el color	137
La escultura y el movimiento:	
el arte cinético	138
Los móviles	141
Los objetos cinético-luminosos.....	144

Las artes visuales en el teatro: la

puesta en escena y la escenografía ..	145
El proceso de realización escenográfica .	146
El escenógrafo	147
Vestuario e iluminación	147
Escenarios y escenografías	148
El espacio y el tiempo	149
▶ Taller	150
▶ Galería de arte	151

EL ARTE EN EL TIEMPO

CAPÍTULO 8

El arte en el tiempo 152

Arte: una palabra

y muchos significados	153
Arte y pensamiento mágico	154
Arte y dioses	155
Arte en Oriente	159
Arte chino	159
Grecia	160
Roma	162
Edad Media	163
Arte bizantino	165
Románico y gótico	166
Renacimiento	169
Manierismo, barroco y rococó	172
Neoclasicismo y romanticismo	173
Se anuncia el siglo XX	175
Impresionismo	176
Posimpresionismo	179
El siglo XX	180
Fauvismo	181
Expresionismo	182
Cubismo	183
Futurismo.....	183
Dadaísmo	184
Surrealismo	185
Arte abstracto.....	187
Bauhaus	188
Nueva posición social para el arte	188
Expresionismo abstracto.....	189
Pop art	189
Op art	190
Pintura gestual	190
Siglo XXI: inventar el futuro	190
▶ Galería de arte	191

EL ARTE EN LA ARGENTINA

CAPÍTULO 9

El arte en la Argentina 194

Arte de los primeros habitantes	195
Arte en la época colonial	196
Las nuevas ideas	197
Artistas viajeros	198
Carlos Pellegrini	199
Mauricio Rugendas	199
El grabado, un poco de historia	200
La litografía en la primera mitad del siglo XIX	200
Dos pintores criollos	201
Carlos Morel	201
Prilidiano Pueyrredón	201
La educación artística	202
El desarrollo cultural	202
Eduardo Sívori	203
Ernesto de la Cárcova	203
Cándido López	204
Martín Malharro	205
Fernando Fader	206
Escultura en la Argentina	207
Lucio Correa Morales	207
Lola Mora	208
Una nueva generación de escultores ...	209
Rogelio Yrurtia	209
Innovaciones en las artes visuales	210
Grupo de Florida	210
Alejandro Xul Solar	210
Emilio Pettoruti	211
Pablo Curatella Manes	211
Artistas del Pueblo	212
Artistas de La Boca	212
Fortunato Lacámara	212
Benito Quinquela Martín	213
Entre la figuración y la abstracción ...	214
Juan del Prete	214
Nuevos cuestionamientos	214
Arte concreto	215
Enio Iommi	215
Arte cinético	216
Julio Le Parc	216
Informalismo	217
La nueva figuración	218
Otras formas de hacer arte	220
Arte y medios de comunicación	221
El Instituto Di Tella	221

Líbero Badii	223
Emilio Renart	223
Alberto Heredia	224
Arte y ecología	224
Nicolás García Urriburu	224
Artistas preocupados por lo social	225
Antonio Berni	225
Juan Carlos Distéfano	227
Carlos Alonso	227
Ricardo Carpani	228
Antonio Pujía	228
Manifestaciones artísticas	
críticas y politizadas	229
Tucumán ARDE	229
▶ Taller	230

Llegamos al final del recorrido 232

Bibliografía 232



El mundo de las imágenes

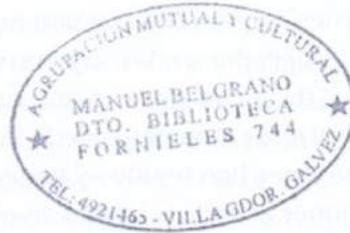
Las primeras páginas de un libro son siempre las que nos atrapan e invitan a leerlo. Por eso, desde estas primeras palabras, les proponemos acompañarnos en un recorrido a través de las artes visuales, sus imágenes e ideas, presentadas con toda la emoción y el entusiasmo que nos despierta hacer, enseñar y disfrutar del arte.



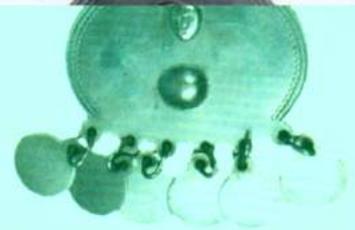
Vincent van Gogh (1835-1890), *Lirios* (óleo sobre tela, 1889).



Escultura policromada guatemalteca.



Platería mapuche.



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

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

Las primeras puntas de flecha o de lanzas, las primeras vestimentas, las vasijas, pueden parecer hoy creaciones muy simples si las comparamos con los productos de la compleja tecnología de nuestros días. Sin embargo, estas incipientes invenciones aparecieron como respuesta a las necesidades de la supervivencia. No obstante, los seres humanos también inventamos cosas que no están directamente relacionadas con la protección de la vida. Así, nacieron 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 da sentido espiritual a nuestra vida.

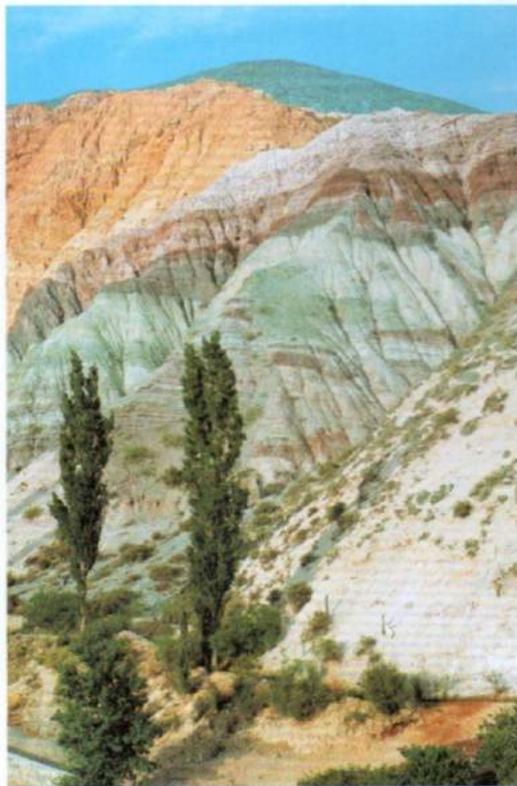
Cueva de las Manos, en la provincia de Santa Cruz, en la Argentina, que data del año 7300 a. C.





Gran parte del mundo que nos rodea nos llega a través de las imágenes. Las percibimos con nuestros sentidos. La visión nos permite acceder a ellas, algunas procedentes de la naturaleza y otras, de la cultura, es decir, las realizadas por el hombre.

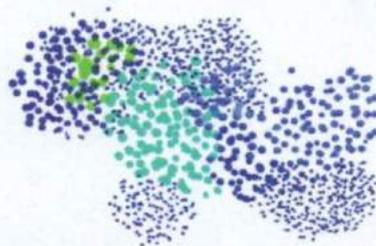
En distintos momentos de la historia y en diferentes culturas, las imágenes han tenido –y tienen– distintas funciones. Las creaciones artísticas fueron creadas con fines estéticos y expresivos, y están relacionadas con la necesidad de alguien de crearlas y con la posibilidad de disfrute por parte de quien las mira. Algunas de estas producciones están expuestas en museos y en galerías, o en espacios públicos. Otras han sido creadas con diversos tipos de intencionalidad, por ejemplo, publicitaria, informativa, educativa.



Las imágenes invitan al espectador a detenerse a mirarlas y cada uno interpreta de distintas maneras aquello que percibe. Esto se debe a que las imágenes artísticas son *polisémicas*, es decir que se les pueden asignar múltiples significados.

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 lo que nos transmiten.

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



Puntos realizados con distintos grosores de marcadores.



Trazos realizados con resaltadores de diferentes colores.

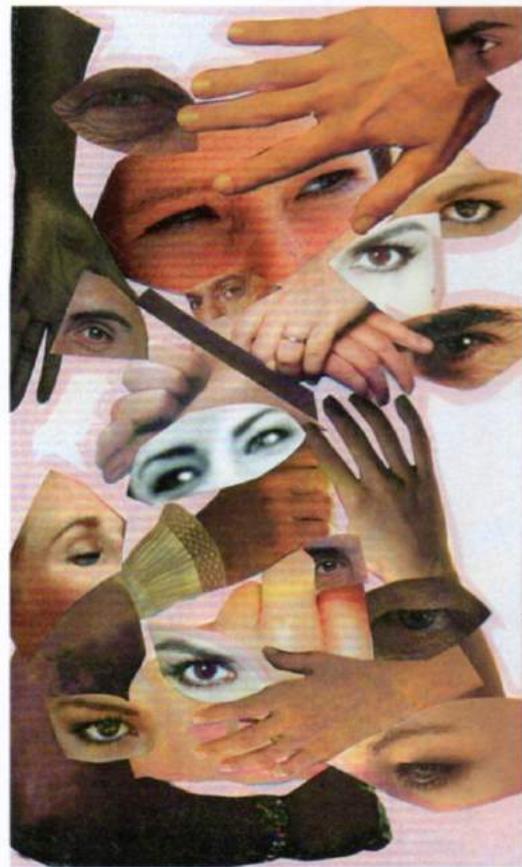
Si bien hemos separado las técnicas en las distintas unidades de este libro para facilitar su comprensión y su estudio, es necesario tener en cuenta que no existen divisiones tajantes. Dibujo y pintura, fotomontaje, historietas y fotos, las distintas combinaciones de técnicas son una consecuencia de la búsqueda permanente del hombre por expresarse y comunicarse. Por eso, como afirma el artista contemporáneo Sol Lewitt *"El uso de palabras como pintura y escultura connota una tradición e implica una aceptación de esta tradición poniendo así limitaciones al artista, que sería reacio a aceptarlas y propenso a hacer más allá de esas limitaciones"*

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

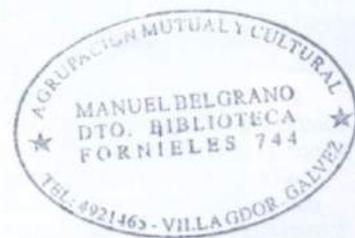
Toda imagen visual está constituida por elementos del lenguaje visual. Del mismo modo que al escribir utilizamos los signos propios del lenguaje escrito, como las letras, las palabras, los puntos y las comas, en plástica, para realizar una composición, utilizamos elementos propios de este lenguaje, como el punto, la línea, la forma, el color, las texturas y el espacio bidimensional o tridimensional. Estos elementos del lenguaje visual, su organización y sus relaciones, permiten conformar una infinidad de imágenes.



Leonardo da Vinci (1503-1506),
Mona Lisa (pintura al óleo sobre madera).



Fotomontaje, Julián (14 años).





En el dibujo, el tronco del árbol contrasta sobre el fondo de colores planos. El contorno lineal del tronco y el tratamiento de las formas dan sensación de volumen. En la fotografía, la sensación de volumen está dada por el contraste entre las formas, los colores y las texturas.

A continuación, mencionaremos los elementos del lenguaje visual.

- El *punto* es el trazo más pequeño que se puede realizar al apoyar una punta sobre una superficie –un lápiz, un crayón o una birome sobre un papel; un buril sobre una chapa, etc.–. 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, etc.). 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* es una superficie o volumen que posee una determinada estructura interna y apariencia sensorial.
- El *color* es la impresión que en la retina del ojo produce la luz al ser emitida, difundida o reflejada por diversos cuerpos, creando así diferentes sensaciones psicológicas.
- 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 experimentar.
- Por último, toda imagen ocupa un determinado *lugar* o *espacio* que puede ser bidimensional o tridimensional. El espacio complementa las formas: las rodea, las contiene; a veces, las penetra o las atraviesa.

Hoy en día contamos con la posibilidad de captar, reproducir y difundir imágenes por medios tecnológicos como la fotografía, el video, el fotocopiado, etc. Así tenemos acceso a imágenes de todos los tiempos y culturas. Por otra parte, lo visual se utiliza, a veces, como código universal convencional, lo que permite universalizar cierta información, como ocurre, por ejemplo, con las luces de los semáforos.

La comunicación visual es cada vez más habitual, y quien quiere comunicar algo, ya sea un publicista, un artista o cualquiera que decida expresarse plásticamente, selecciona, entre muchas posibilidades técnicas, el modo mediante el cual lo quiere decir.

La comunicación es una necesidad primordial de los seres humanos. Existen distintos lenguajes y modos de comunicación: las palabras, los gestos y el movimiento corporal, las imágenes visuales, el sonido.

Todos ellos tienen distintas características, alcances y limitaciones, y son complementarios. En el mundo moderno, la comunicación visual está cada vez más extendida y diversificada.

La percepción visual nos permite no solo 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 este lenguaje y conociendo sus distintas expresiones.

Esperamos que, durante todo el recorrido, puedan disfrutarlo tanto como nosotras.



Las autoras

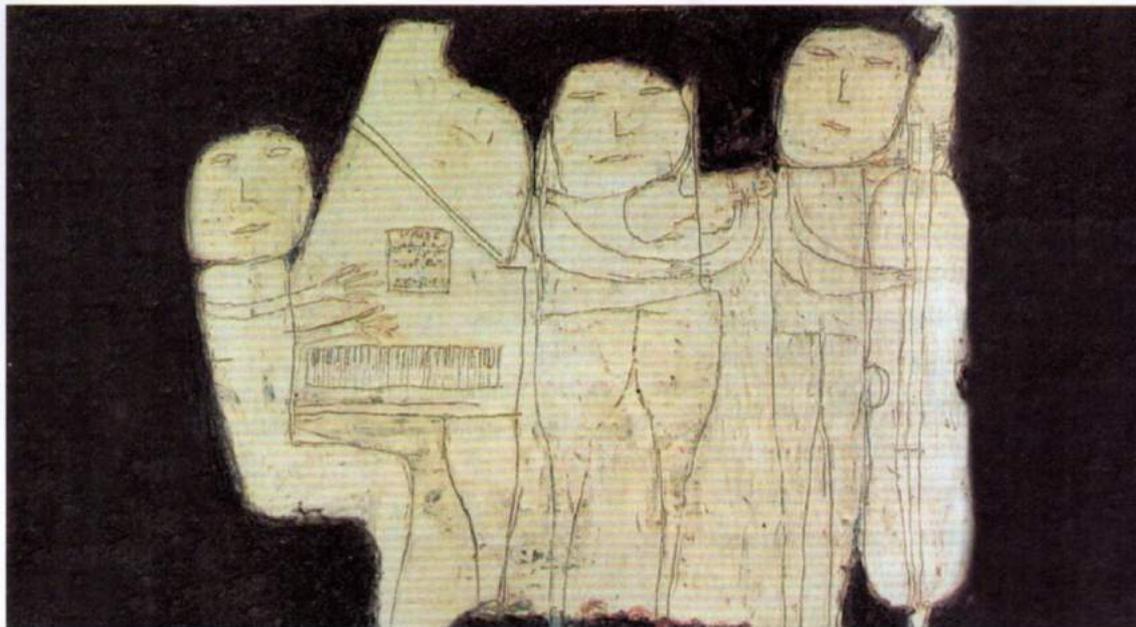


Escuela rural de la zona de El Bolsón, en la provincia de Río Negro.



Estudio de televisión.

Jean Dubuffet (1901-1985), *Pequeña música para Ediel* (pintura al óleo sobre tela).



1

El dibujo

En este capítulo comenzaremos a hablar del dibujo, uno de los modos de crear imágenes. A veces los dibujos parecen tener profundidad pero, aunque sugieran la tercera dimensión, desde el punto de vista físico son bidimensionales. Estas dos dimensiones son el alto y el ancho.



Carlos Torrallardona (1913-1985), *Café* (tinta china aguada y plumín). Este artista argentino estudió primero en Buenos Aires y luego fue becado para estudiar en Francia. Son temas recurrentes en sus pinturas y dibujos las escenas de Buenos Aires, de tangos y de cafés con billares.

Este capítulo nos permitirá conocer...

✓ Qué es el dibujo

- Qué nos lleva a dibujar
- El dibujo y su resolución
- El dibujo y la perspectiva

✓ Los materiales y las herramientas para dibujar: lápiz, marcadores, tinta

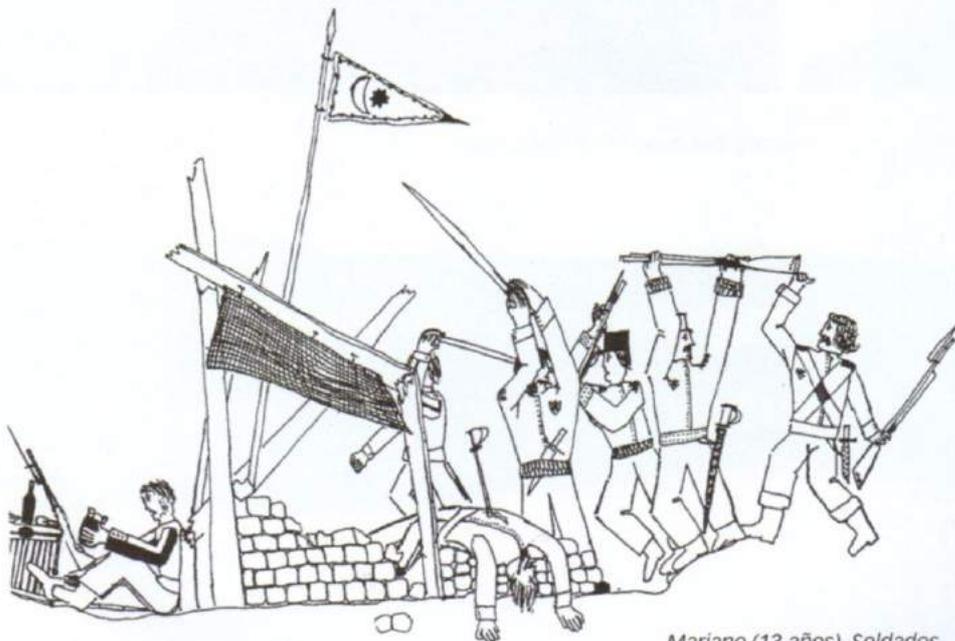
► El dibujo es, históricamente, uno de los primeros gestos gráficos realizados por los seres humanos en la conquista y dominio de la comunicación visual. Quienes vivieron en la prehistoria dibujaron y a veces hasta le pusieron color a sus representaciones. Desde entonces el dibujo nos acompaña.

También todos nosotros dimos pasos en el desarrollo de las representaciones plásticas dibujando. Pensemos en los garabatos que realizamos desde muy pequeños, en el camino hacia la conquista de nuestra **representación**.

representación:
reproducción mediante palabras o imágenes visuales de algún aspecto de la realidad.



Ema (14 años).



Mariano (13 años), Soldados.



José (3 años).

¿Qué es el dibujo?



Raúl Alonso (1923-1993), *Santificar las fiestas* (1980).
Esta obra pertenece a la carpeta *Los diez mandamientos*, con poemas de Alberto Girri.

Dice el artista Felipe "Yuyo" Noé: "Dibujar es desenrollar una madeja tirando de un hilo, o sea una línea".

Noé, Luis Felipe, *No escritos sobre eso que se llama arte*, Buenos Aires, Ediciones Adriana Hidalgo, 2007.

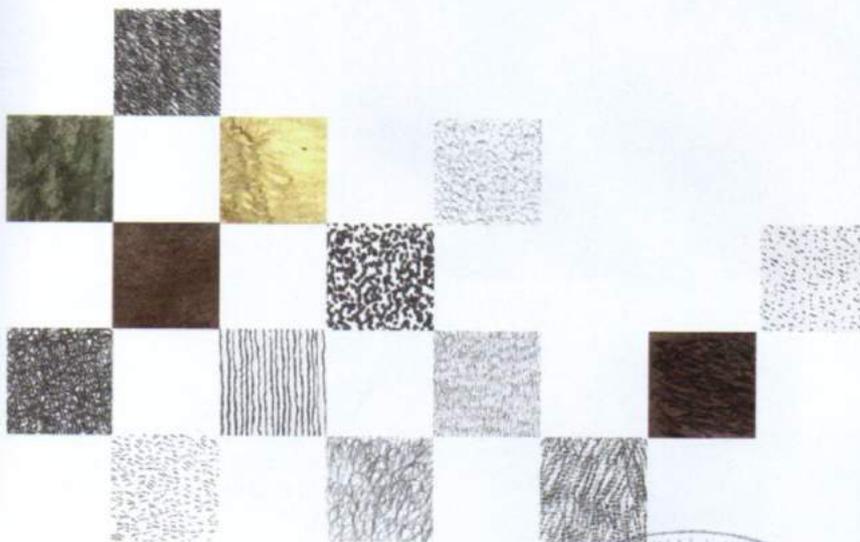
Frecuentemente el concepto de dibujo está asociado a la imagen que resulta de definir las formas, ya sea mediante el trazado de líneas, luces y sombras y/o planos de valor.

Desde esta concepción, sostenida por algunos teóricos, el dibujo es aquello que de alguna manera reduce las figuras o formas a su carácter más esencial.

Pero no solamente son dibujos los que resultan del trazado con líneas y en los que lo esencial es el contorno de lo representado. También lo son aquellos que, mediante la repetición, superposición y entramados de la línea, construyen las figuras.

Asimismo, por medio de la línea se puede dar sensación de volumen.

Los dibujos también pueden enriquecerse con texturas visuales. Las texturas visuales son conjuntos de líneas, puntos o formas que se perciben como una unidad continua, como se ve a continuación:



Estos ejemplos de texturas visuales han sido realizados de diversas maneras, algunos por frotado, otros utilizando el dibujo o la pintura.



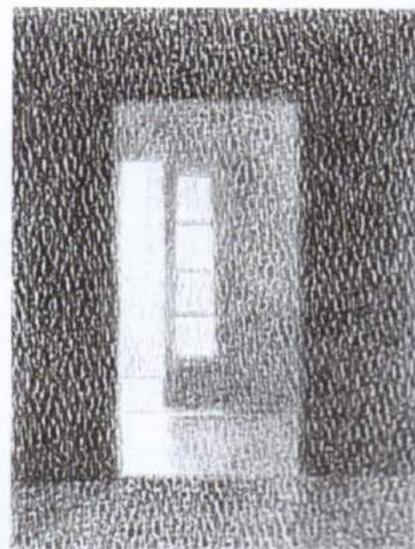
Además, un dibujo es una composición, es decir, una organización de elementos elegidos por su autor con sentido estético.



Dibujo lineal del contorno de una jarra.



Dibujo lineal. Las líneas construyen la figura.



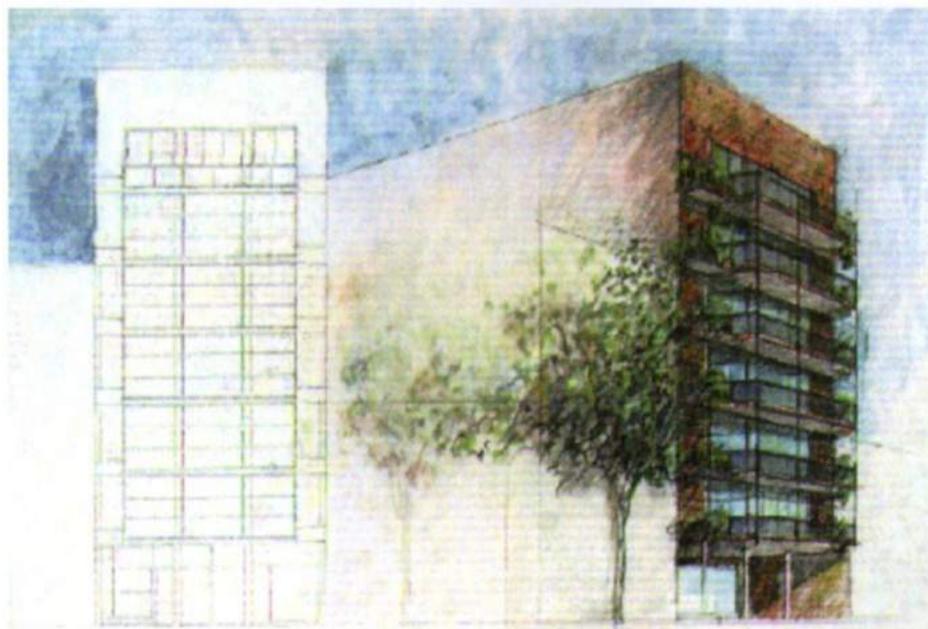
Ejemplo de escala tonal. En este dibujo, la sensación de espacio está dada por planos de diferentes tonos.

Cuando se habla de dibujo, se piensa en una gran variedad de posibilidades para su realización. Hay dibujos en los que el autor delimita el contorno de las formas; también es posible construir superficies mediante planos texturados o de valor.

Una forma de sugerir volumen en el dibujo es utilizando gradaciones de valor. En algunos casos los dibujos pueden realizarse mediante manchas y esfumados.



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



Boceto de un edificio, realizado en el estudio de arquitectura de Mario Kirchuk y Claudio Klamfer.

¿Qué nos lleva a dibujar?

¿Cuántas veces garabateamos en una hoja mientras escuchamos una clase o conversamos? A veces, lo que estamos viendo, lo que sentimos o sencillamente el placer de “desenrollar líneas” nos llevan a dibujar.

Pero no siempre los dibujos son tan espontáneos. Hay también algunos procedimientos propios del dibujo cuya realización es más compleja y planificada, y que requieren preparativos, conocimientos y manejos técnicos específicos.

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



Edgard Degas (1834 -1917), *Bastidores* (carbonilla, c. 1885).

► 1 ◀ Seleccionen un lápiz o lapicera, o cualquier herramienta que sirva para dibujar. Busquen a su alrededor algo que les gustaría dibujar. Puede ser un árbol, una planta, el rincón de un ambiente, lo que ven desde la ventana... Dibujen espontáneamente, sin preocuparse por la superposición de trazos. Luego, observen los diferentes dibujos realizados por el grupo y compárenlos.



Dinastía Ming, *Choza* (tinta china).

► 24 Comparen diferentes ventanas y puertas. Para eso, tengan en cuenta los detalles más distintivos de cada una de ellas.

¿Qué formas tienen: son alargadas o apaisadas?
 ¿Están construidas con diferentes materiales?
 ¿Cuáles? ¿Cómo inciden estos aspectos al tener que dibujar unas y otras?
 Ahora dibujen por lo menos tres ventanas y puertas. Luego, observen con sus compañeros la variedad obtenida.

A veces el límite entre el dibujo y la pintura es difícil de precisar. Tradicionalmente, el dibujo era entendido como una etapa preparatoria del trabajo propiamente dicho, ya fuera este una pintura, un grabado o una escultura. Pero actualmente se lo considera con la misma jerarquía que estos.

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

La necesidad de dibujar puede surgir, entonces, por diferentes motivaciones:

- placer personal;
- registrar algo que se está viendo o imaginando, como alguna información que se quiere retener;
- como boceto para realizar una pintura, una escultura, un diseño, una obra arquitectónica, etcétera;
- con sentido decorativo.

Ciertas veces se combinan más de una de estas motivaciones.

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



Shahn Ben (1898-1969), *Goyasque*.

En algunos dibujos, el autor describe objetos, personas o paisajes, etc.; en ese caso, decimos que se trata de *dibujos descriptivos*. Otros captan ambientes o estados de ánimo, y los llamamos *dibujos expresivos*. Muchas veces los dibujos son a la vez descriptivos y expresivos, entre otras categorías.

Ambas intenciones pueden estar al servicio de registrar, en forma rápida, una información visual. Esta puede provenir del mundo exterior (algo observado o experimentado) o ser un hecho, objeto o sensación imaginados por el dibujante. En otros casos más, el dibujo es *no figurativo* o *abstracto*, es decir que el tema de la obra utiliza las formas y los colores por sí mismos.

Es importante destacar la importancia que tiene la observación para la realización y complejización de dibujos. La fantasía –fundamental en el campo de las artes visuales, dentro de la que se encuentra el dibujo– se nutre del conocimiento a través de la observación.



William-Adolphe Bouguereau (1825-1905), *Estudio de una figura femenina sentada* (lápiz, siglo XIX).



Rembrandt (1606-1669), *León* (tinta sobre papel, 1650-1652).



Juan Gris (1887-1927), *Bodegón* (grafito y lápices en color sobre papel de seda, 1913).

Los estímulos para dibujar

Refiriéndose al origen de los estímulos que produce finalmente un dibujo, Joan Miró, un artista español 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 [...]."

"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 *Catálogo de la exposición Caminos de la expresión, realizada en el Centro Cultural Borges, Buenos Aires, 1995.*



Pierre-Auguste Renoir (1841-1919), estudio para *Baile en el campo* (lápiz, 1883).
Abajo, la obra pintada en óleo sobre tela.



El dibujo: su resolución

Seguramente ustedes ya habrán experimentado y realizado diferentes tipos de dibujos, y reconocerán las diferencias que se pueden obtener dibujando los límites de las formas o si se tienen en cuenta los claros y oscuros, las sombras y las texturas.

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

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 por representar. En estos casos se logra la representación de la tercera dimensión en el plano dándoles 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 esto se resuelve realizando un entramado de líneas, que visualmente crean la sensación de planos y volúmenes, a través de superficies claras y oscuras.

Estas tramas y texturas transmiten la sensación de *tridimensionalidad*.

*Dibujo con líneas y tramas.
La sensación de volumen
está dada por el trazado
de líneas de diferentes
calidades, que construyen
entramados.*



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 lápices, marcadores, plumas o carbonillas, realizando líneas entrecruzadas que, al ser miradas desde cierta distancia, dan por resultado tonos diferentes de grises. Cuanto más tupido es el trazado, más oscuro resulta; en cambio, si el trazado o trama es más abierto, resultará más claro. De este modo se pueden realizar los claros y oscuros que representan las zonas más o menos iluminadas.

Otro de los aspectos por 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, quien realiza 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.

sombra: zona no iluminada de un objeto o lugar.



El dibujo y la perspectiva

Llamamos *perspectiva* a un tipo de representación que intenta dar efecto de profundidad y la posición relativa de los objetos respecto del punto de vista del observador. 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 transmitir cierta profundidad.

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

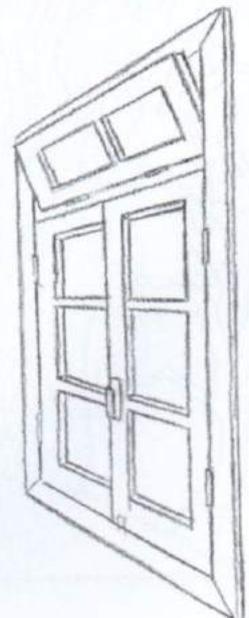
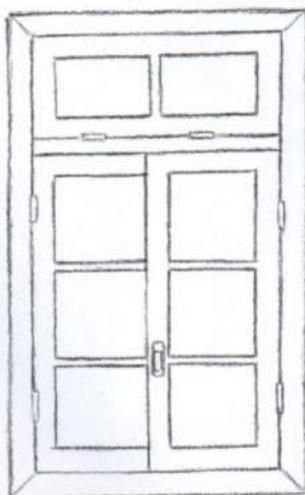
Si se dibuja una ventana rectangular cerrada vista de frente, no hay mayor problema. El problema surge al tener que dibujarla un poco abierta.

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**.

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

► 34 Realicen un trazado en perspectiva. Para facilitar la tarea, les sugerimos que recorten de revistas o diarios alguna escena, paisaje o interior de una habitación. Luego de pegarla en el centro de una hoja, tracen las líneas de fuga que determinan la perspectiva. A continuación, una posibilidad en esta realización.



Materiales y herramientas para dibujar

Para dibujar se pueden utilizar diversos materiales y herramientas: lápices de diferentes clases, blandos o duros, grasos, etcétera; a tiza; sepias, sanguíneas; carbonillas o barritas de grafito; plumas; pinceles; marcadores; hisopos; tinta china.

Al dibujar con cada uno de estos materiales y herramientas se pueden obtener diferentes trazos que tienen características particulares y originarán 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 las características particulares de cada uno de los materiales y herramientas, se podrán seleccionar los más apropiados para el tipo de dibujo que se quiera realizar. Por ejemplo, para 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.

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

En la actualidad existen también medios digitales que permiten dibujar con luz; por ejemplo, con el *mouse* o el lápiz óptico es posible realizar una imagen en la pantalla.

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

►4 Seleccionen algún objeto para dibujar. Repitan un mismo dibujo varias veces con diferentes herramientas y materiales. Es importante que antes de comenzar el trabajo tengan una idea de lo que quieren hacer y cómo quieren que quede finalmente. Dibujen con lápices blandos, carbonillas, marcadores, tintas y pincel. Luego analicen los resultados obtenidos y saquen sus propias conclusiones con respecto al uso y calidades que se consiguen con cada una de ellas.



El descubrimiento de Brunelleschi

En el siglo XV, en Florencia, el arquitecto italiano Brunelleschi (1377-1446) 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. Este concepto 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, entre los años 1420 y 1461 construir esta cúpula, que aún hoy se puede ver en Florencia y que corona la catedral de Santa María del Fiore.



Tipos de lápices

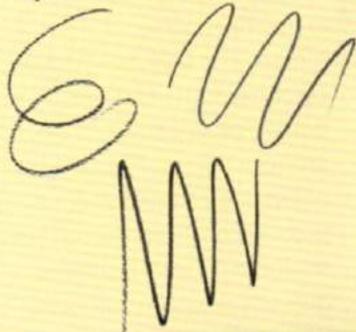
El grafito es un carbón natural que proviene de la madera en estado de descomposición. La barra de grafito utilizada en el interior de los lápices se conoce como *mina*. Esta puede ser más dura o más blanda según la mayor o menor cantidad de arcilla con que se haya mezclado el grafito.

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.



pigmento: el pigmento es un material colorante 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.

El lápiz

¿Alguna vez se fijaron cómo es un lápiz? Está formado por una mina de grafito y un recubrimiento de madera. Algunos se fabrican de plástico y de metal, y se llaman *portaminas*.

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

Existen diferentes tipos de lápices que posibilitan diversidad de grafismos. Estos 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.

El marcador o fibra

El marcador o fibra es una evolución del lápiz y del pincel que comenzó a ser conocida hacia 1960. Actualmente, los marcadores son diarios acompañantes de la vida escolar y nos parece increíble que antes no existieran.

Constan de tres partes: el depósito, la punta y la cubierta. Las puntas de los marcadores tienen una gran variedad de formas y grosores, así como una casi infinita variedad de colores.

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

La tinta

La tinta es una mezcla de **pigmentos orgánicos** con 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 2500 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 conoce 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. La tinta puede aplicarse con diferentes herramientas o estar dentro de marcadores, bolígrafos y lapiceras.

El instrumento utilizado para dibujar con tinta en la antigüedad era la pluma de un ave. Las plumas que se 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 y otras que exigían la permanente inmersión en la tinta para seguir dibujando. Esta clase de plumas se utilizaban también para escribir.

Hoy en día 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.



Rembrandt (1606-1669), *Saskia con gran sombrero de paja* (dibujo sobre pergamino, 1633).
En la imagen observamos un dibujo en que retrata a su mujer Saskia, como lo hizo muchas veces.
Este artista holandés se dedicó al dibujo, la pintura y el grabado.
El retrato fue uno de sus temas favoritos.

► 5 ◀ Fabriquen sus propias plumas, que les servirán para realizar diferentes trazos. Todo es cuestión de probar con algún material que les permita realizarlos: desde las plumas que pierden las palomas hasta un escarbadiantes puede servir. ¡Y hasta le pueden sacar punta para hacer trazos finitos! Prueben con diferentes materiales, primero mojen en tinta la punta de la herramienta conseguida y luego escriban o dibujen con ella. De esta manera, podrán comparar los diferentes resultados obtenidos.

► 6 Utilicen tizas, crayones o carbonillas para dibujar paisajes. Como ya están informados de las cualidades de cada uno de ellos, en este caso probarán y sacarán conclusiones respecto de los logros que se alcanzan con cada uno de estos materiales. Es interesante que, en grupo, comiencen a realizar un cuaderno de experiencias, en el que pueden colocar algunos trabajos con las explicaciones necesarias sobre el uso de tal o cual material o herramienta. Luego, será más sencillo recurrir a este registro para saber cómo queda el dibujo con cada uno de los diferentes materiales y herramientas.

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.

Para que la tiza perdure, hay que fijarla con fijador.

Los crayones

Los crayones están compuestos por pigmentos de color y un aglutinante, 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

La carbonilla es uno de los materiales más antiguos utilizados 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 ejerza 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 usándola acostada.

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



Para aclarar y oscurecer los grises o para sacar algo de lo realizado, se puede frotar con los dedos y usar trapos. Además se puede borrar con la goma.

Como pueden ver, la carbonilla ofrece una cantidad enorme de posibilidades para dibujar. Esta misma cualidad 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 también muy útil para dibujar.

Seguramente ustedes, gracias a su experiencia en la escuela o en algún taller, conocen la variedad de formas, tamaños y calidades.

Los pinceles tienen diferentes diseños según sea el destino previsto.

Los chatos y de diferentes anchos son utilizados para la pintura al óleo. Los que tienen punta generalmente son fabricados para dibujar o pintar con materiales más acuosos, como por ejemplo la acuarela.

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

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

En estas imágenes 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 ellos, la diferente calidad de las pinceladas.



74 Seleccionen algunas herramientas para dibujar. Recuerden que algunas son más adecuadas al dibujo que uno desea realizar. Una vez realizados los trabajos, ubíquenlos en el pizarrón o en las paredes o vidrios (si pueden) para observar toda la producción de la clase. Tengan en cuenta cómo los ubican para la observación (no los coloquen muy juntos ni superpuestos, sino no podrán apreciarlos). Luego, 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. Ahora les proponemos que seleccionen de los dibujos que realizaron para este capítulo aquel que más les guste personalmente. Al realizar esta selección, vayan tomando nota de los problemas y logros obtenidos a partir de realizar los diferentes dibujos.

La perspectiva en el dibujo

- En alguna revista, busquen una imagen que tenga perspectiva y recórtenla. Los temas pueden ser: paisajes con montañas y árboles, un río, las costas, el mar, un paisaje urbano, las calles de una ciudad, la plaza de un pueblo o una esquina de un barrio.
- Peguen la imagen recortada y, a partir de las líneas de fuga que ella les sugiere, construyan un dibujo en perspectiva y enriquezcan la imagen con formas y texturas. (Recuerden el trabajo realizado en una de las actividades anteriores.)
- Ahora bien, para complejizar este trabajo, seleccionen otra imagen y ubíquenla en un extremo de la hoja, de manera que el recorte forme parte de uno de los ángulos del trabajo. Realicen un dibujo teniendo en cuenta las líneas de fuga para construir la perspectiva.

A la hora de dibujar

- Observen el dibujo realizado por el pintor Carlos Torrallardona y conversen en pequeños grupos sobre la manera en que este artista plástico construyó las formas, cómo utilizó las líneas, las sombras y las texturas. Redacten en cuatro o cinco líneas las reflexiones sobre lo observado y lo aprendido. Luego, piensen qué quieren dibujar y seleccionen algunas de las herramientas que les permitan realizar ese dibujo. Recuerden que con cada herramienta se consiguen calidades expresivas y compositivas diferentes. Pueden realizar varios dibujos de acuerdo con los intereses que les vayan surgiendo.
- Después de realizar el o los dibujos, 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 y tomen nota de los problemas y logros obtenidos al realizar el dibujo.



Carlos Torrallardona en su taller.
Foto de Gabriel Torrallardona.



Carlos Torrallardona (1913-1986), *Tango en el burdel* (aguada con tinta, plumín y pincel).

2

La pintura

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



Paul Cézanne (1839-1906), *Montañas en Provence* (óleo sobre tela, 1886-1890).

Este capítulo nos permitirá conocer...

- ✓ Qué es pintar; qué es el color; cómo se pinta
 - Colores primarios y secundarios. Gamas cromáticas. Círculo cromático
 - Diferentes funciones del color
 - Uso simbólico del color
- ✓ Los materiales y las pinturas
- ✓ Las herramientas y los soportes para pintar

▶ En tiempos remotos, los primeros humanos descubrieron que con tierras, piedras y vegetales obtenían colores, y que con ellos podían representar imágenes sobre los muros de roca de las cavernas donde vivían. Es posible que hayan sentido un enorme placer al comprobar que lograban producir imágenes y que los demás reconocían en ellas a los animales que cazaban. Fue entonces cuando los seres humanos comenzamos a valernos del lenguaje visual: el color y las formas creadas empezaron a ocupar un espacio en los lugares que habitamos.



Toro negro, pintura rupestre, pintada hace más de 15.000 años en las cuevas de Lascaux, Francia.

¿Qué es pintar?



Valentín Thibon de Libian (1889-1931),
La presentación (óleo sobre tela, 1918).

Pintar es cubrir una superficie con pintura. Se puede pintar una pared, pintarse la cara, pintar un mueble con la intención de embellecer, adornar o decorar. Al pintar una imagen, la intención, posiblemente, además de embellecer y decorar, sea comunicar algo, expresar un sentimiento, una idea o una 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.

¿Qué es el color?

Los colores nos acompañan en cada uno de los actos de nuestra vida.

Elegimos los colores con especial dedicación porque sabemos que son capaces de provocar múltiples sensaciones e impactan sobre nuestra sensibilidad.

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

En la pintura, el color es un elemento de fundamental importancia: podríamos decir que la pintura es color.

Paul Cézanne (1839-1906),
Un pintor trabajando (óleo sobre tela, 1874-1875).



► 1 ◀ Les proponemos que miren diferentes pinturas. Seleccionen una, obsérvenla con detenimiento y distingan los diferentes colores, el juego entre luces y sombras, claros y oscuros. ¿Qué sensaciones y emociones les producen?

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 cien matices de luminosidad y varios miles de variaciones de los colores.

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.

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– todos los colores, obtendremos un color pardo grisáceo.

Los colores interactúan sobre la superficie. La manera en que percibimos un color está condicionada por el contexto: los colores y las formas que lo rodean, y el lugar que ocupa en la imagen.

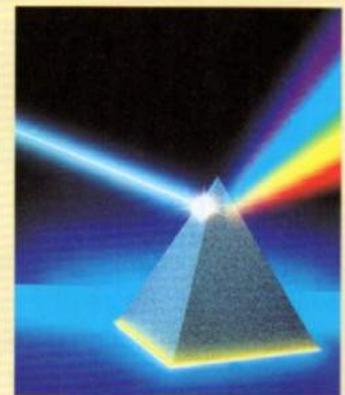


En estos gráficos se observa cómo un mismo color parece distinto según qué color lo rodea.

121 Recorten formas de igual tamaño y color. Prueben colocarlas sobre diferentes superficies. Comparen cómo se visualizan, según estén sobre uno u otro.



El espectro solar



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

Joannes Vermeer (1632-1675), *La lechera* (óleo sobre tela, 1658-1660).

Colores primarios y secundarios

Rojo, azul, amarillo; si mezclamos estos colores obtendremos muchos otros. Si lo hacemos de a pares se formarán los llamados *colores secundarios*.

Al rojo, el azul y el amarillo se los denomina *colores primarios*, básicos o fundamentales; ninguno de ellos puede obtenerse por mezcla.



René Magritte (1898-1967), *El canto al amor* (óleo sobre tela, 1874/1875).

Colores secundarios



rojo + amarillo =
NARANJA



azul + amarillo =
VERDE



azul + rojo =
VIOLETA

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 que 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 pigmentariamente un color con blanco se obtienen tonos más claros. Las mezclas con negro permiten, en cambio, obtener tonos más bajos u oscuros.

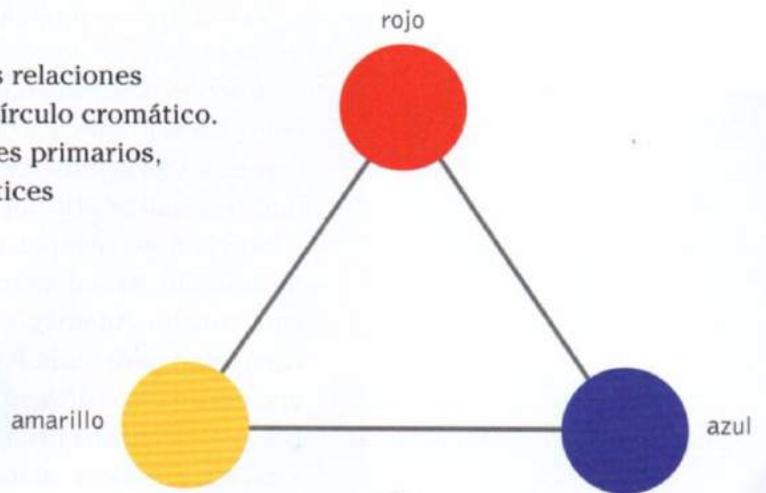


Pintura con acromáticos,
José (12 años).

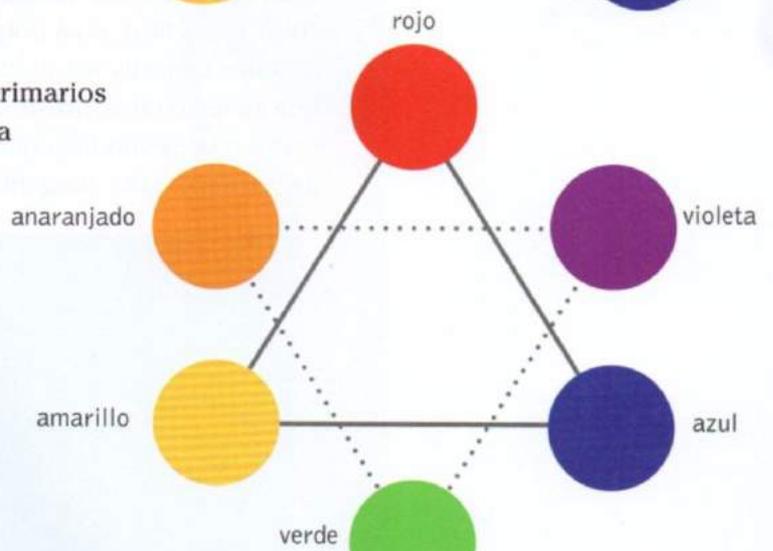
Círculo cromático

Una manera de organizar visualmente las relaciones y mezclas entre colores es por medio del círculo cromático.

Para formarlo, ubicaremos los tres colores primarios, que son los fundamentales, en los tres vértices de un triángulo equilátero.

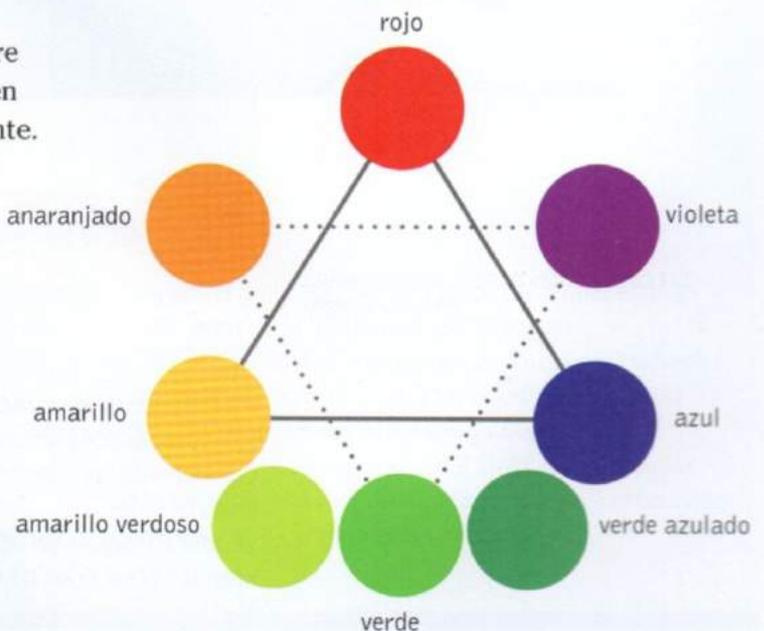


Luego colocaremos entre cada par de primarios el color secundario resultante de la mezcla entre ellos en partes iguales. También los podemos ubicar en los vértices de un triángulo equilátero.



Pero... ¿dónde colocarían un amarillo verdoso?
¿Y un verde azulado?

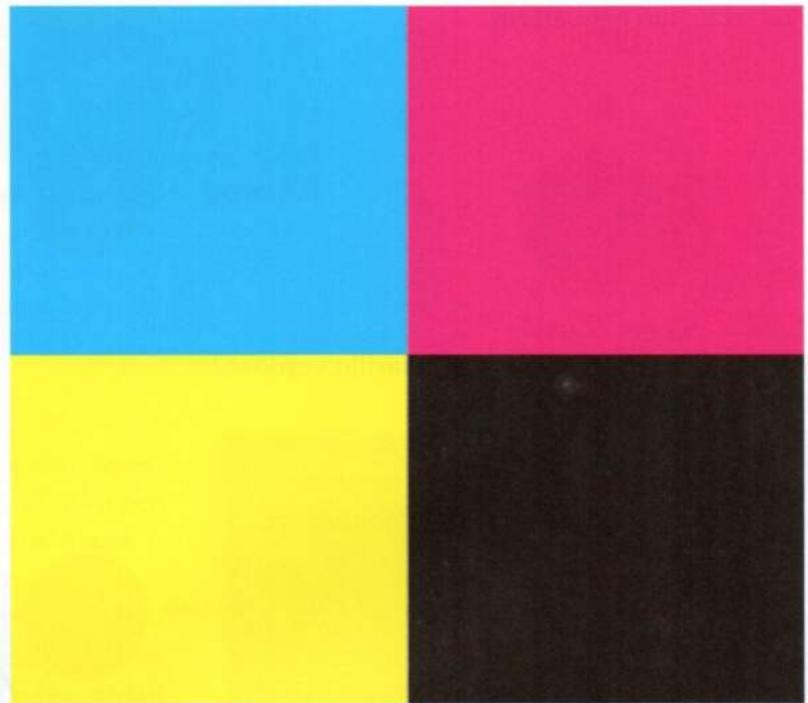
Obviamente, estos colores se sitúan entre los dos colores que ellos mismos contienen y más próximos al que resulta predominante.



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, no siempre se obtiene lo que la teoría indica y esto se debe a la composición de las pinturas que se utilizan.

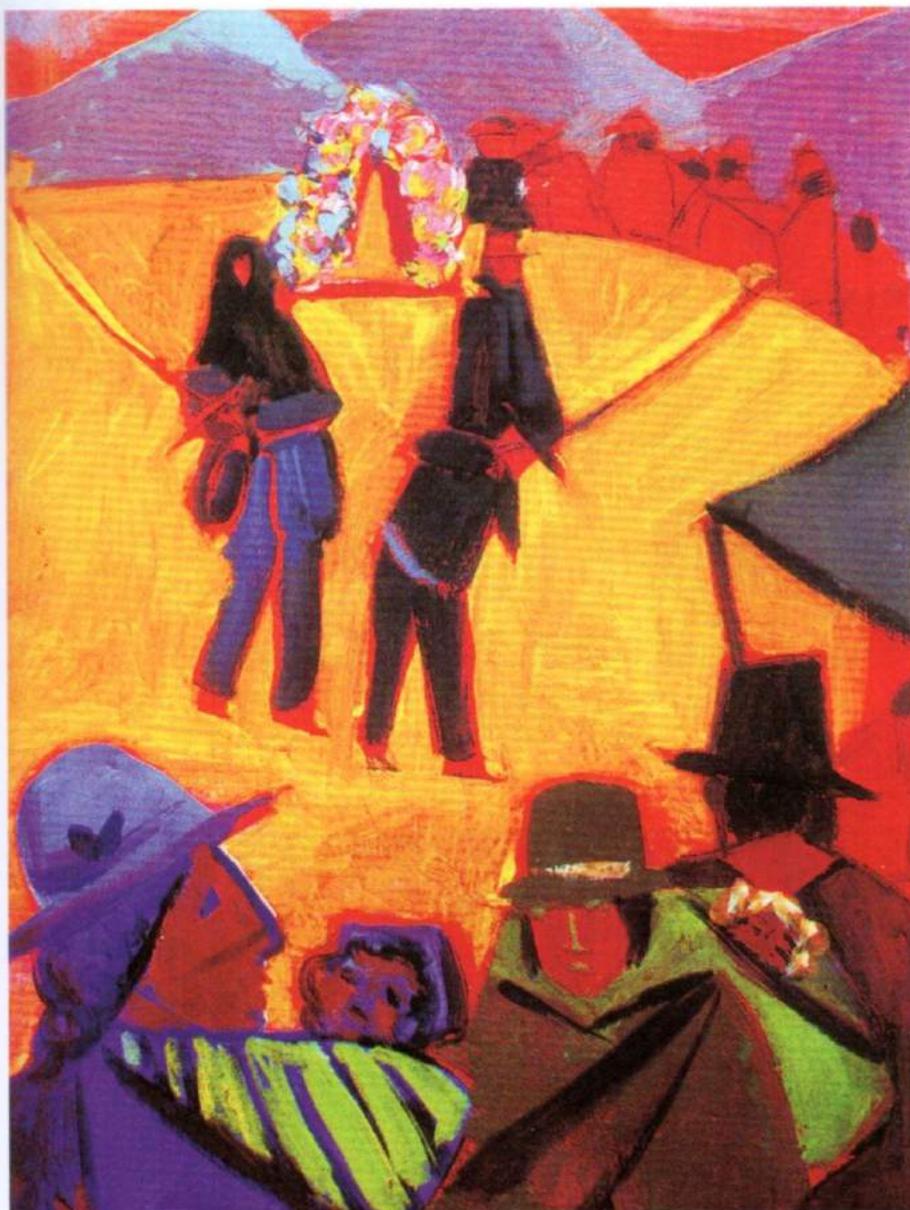
Por ejemplo, algunos rojos, como el bermellón, contienen algo de amarillo. Así, al mezclarlos con azul, se obtiene un color amarronado. Además, no todos los pigmentos tienen la misma capacidad para teñir. Para obtener un verde mediano se necesita apenas un poco de azul y bastante más amarillo; si se mezclaran por partes iguales predominaría el azul y se obtendría un verde azulado. Entonces, al mezclar los colores, 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 se fijan en las tintas de la impresora, verán cuáles son los colores que se usan para formar todos los demás: azul cian, magenta, amarillo y negro.



Las cuatro tintas básicas: cian, magenta, amarillo y negro.

3 Realicen diferentes mezclas con t mpera aclarando un color y oscureci ndolo sin usar ni blanco ni negro. Comparen entre los compa eros las diferentes mezclas y colores obtenidos. Comenten entre ustedes:

 C mo consiguieron aclarar y oscurecer los colores obtenidos por mezcla?  Qu  tipos de colores pudieron obtener?



Matilde Grant, *Misa chico*.

La luz y el color

Ya en la Antigüedad griega, algunos filósofos habían realizado estudios sistemáticos sobre el color, entre ellos, Platón y Aristóteles.

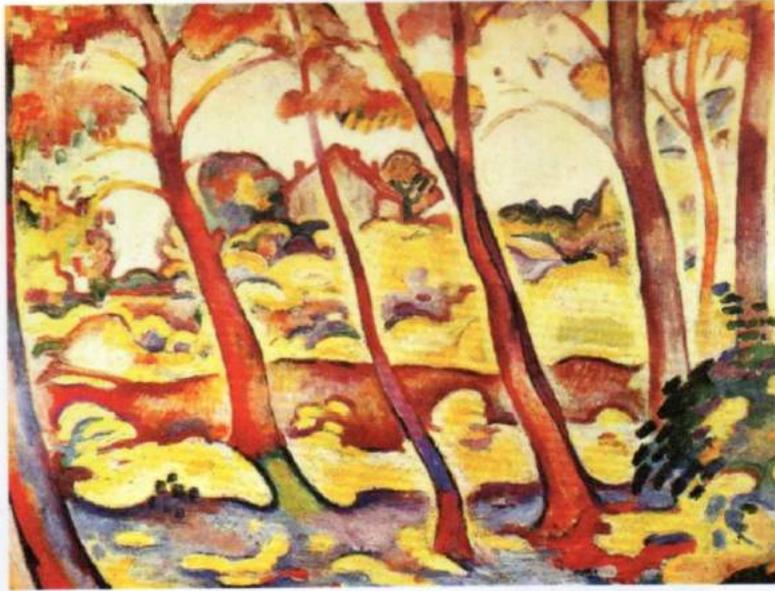
Newton, Young, Goethe, Maxwell, Von Helmholtz, Rosenstiehl y Chevreul, entre otros, son los principales investigadores del color.

Isaac Newton (1642-1727), físico, matemático y astrónomo inglés, desarrolló en el campo de la óptica investigaciones que lograron la descomposición

espectral de la luz blanca, a partir de la cual elaboró una *teoría* de la luz llamada *de la emisión*.

Sin embargo, tuvieron que pasar muchos años hasta que G. Ostwald (1853-1932) propusiera un círculo cromático que fuese aceptado y adoptado por la mayor parte de los teóricos del arte y las academias de ese entonces, debido a su fácil manejo y exhaustivo estudio de los fundamentos del color.

Gamas cromáticas

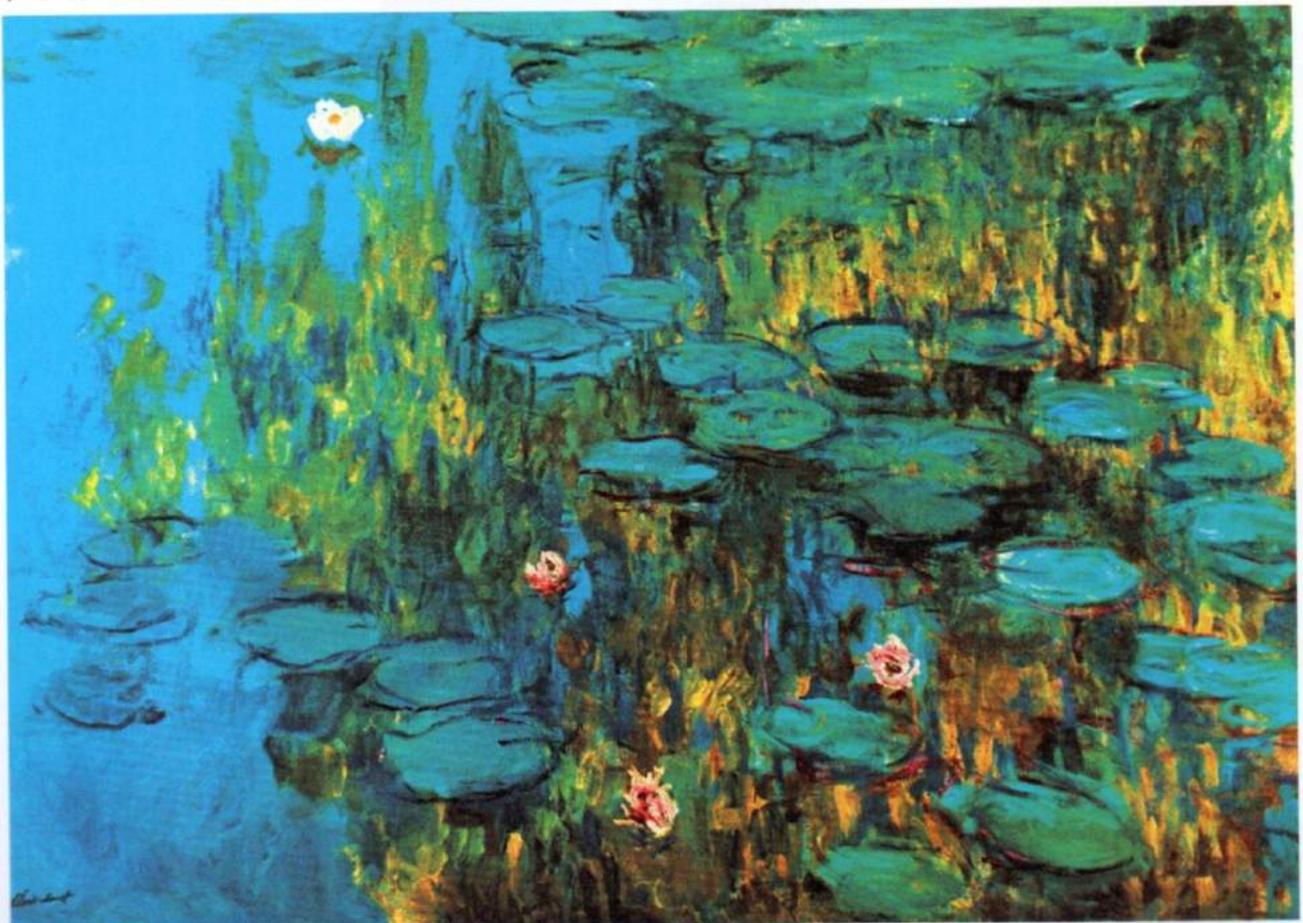


Eduardo Monet (1840-1926),
Nenúfares (fragmento, óleo sobre tela, 1890).
Esta obra forma parte de una serie de pinturas
que este artista dedicó al estanque de su jardín.

Los colores que se relacionan entre sí van constituyendo una secuencia, forman gamas. Por ejemplo: amarillo, amarillo verdoso, verde, verde azulado, etcétera.

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 se llaman *adyacentes*.

Georges Braque (1882-1963),
Paisaje de La Ciotat 3 (óleo sobre lienzo, 1907).



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.

$$\begin{aligned} &= \left\{ \begin{array}{l} \text{ROJO y VERDE} \\ \text{ROJO y (AZUL + AMARILLO)} \end{array} \right. \\ &= \text{AMARILLO y VIOLETA} \\ &\quad \text{AMARILLO y (AZUL + ROJO)} \\ &= \left\{ \begin{array}{l} \text{AZUL y NARANJA} \\ \text{AZUL y (ROJO + AMARILLO)} \end{array} \right. \end{aligned}$$

Los colores complementarios tienen la propiedad de resaltar sus cualidades cromáticas al colocarse próximos.

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.

►4◀ Realicen una pintura utilizando solamente un par de colores complementarios y sus mezclas.



Sonia Delaunay (1885-1979), *Ritmo color* (óleo, 1946).

Colores cálidos y colores 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.



Diferentes funciones del color

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

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

Más allá del arte, el color puede usarse de un modo convencional, como, por ejemplo, la luz roja del semáforo, que indica detenerse.

Giotto (1267-1337), *Vuelo a Egipto* (pintura al fresco, 1305/1306), Capilla de Arena, Padua. Abajo, detalle.



Uso descriptivo del color

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

En este cuadro, el pintor argentino Prilidiano Pueyrredón usó el color para documentar la apariencia visual de la escena que estaba presenciando. Partiendo de una observación, plasmó en su cuadro los colores como los veía.



Prilidiano Pueyrredón (1823-1870), *Un alto en el campo* (fragmento, óleo sobre tela, 1861).

Prilidiano Pueyrredón

Nació en Buenos Aires en 1823 y viajó a los 11 años a Europa, donde vivió con sus padres durante seis años; realizó estudios en París. Regresó a América y se quedó dos años en Brasil, para nuevamente volver a París, donde estudió dibujo y arquitectura. En 1854, retornó definitivamente a Buenos Aires, ciudad en la que realizó la mayor parte de su obra.



Jacques Louis David (1748-1825),
Napoleón cruzando los Alpes
(óleo sobre tela, 1801).

Cándido López (1840-1902), *Naturaleza muerta* (óleo sobre tela, 1888).



El color y la representación de las formas tridimensionales

En Occidente, en distintos momentos de la historia del arte, 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 con su similitud con lo real.

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.

En el cuadro del pintor francés Jacques David se puede ver el uso del claroscuro: la sensación de profundidad y corporeidad se logra con los efectos de luces y sombras.

También, se puede sugerir volumen pintando las sombras con colores fríos que, como hemos visto, parecen retroceder perceptualmente.

En el cuadro pintado por Signac, las sombras están pintadas con azul turquesa, que ubicado junto al anaranjado, da sensación de profundidad.

Paul Signac (1863-1935),
Palacio de los Papas en Avignon
(óleo sobre tela, 1900).



Cornelis de Baeleijer
(1607-1671), *Interior de una galería de arte*
(óleo sobre tela, 1635).

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, Hachette, 1958.

En el cuadro pintado por Signac, las sombras están pintadas con azul turquesa, que ubicado junto al anaranjado, da sensación de profundidad.

Paul Signac (1863-1935),
Palacio de los Papas en Avignon
(óleo sobre tela, 1900).



Cornelis de Baelieur
(1607-1671), *Interior de
una galería de arte* (óleo
sobre tela, 1635).

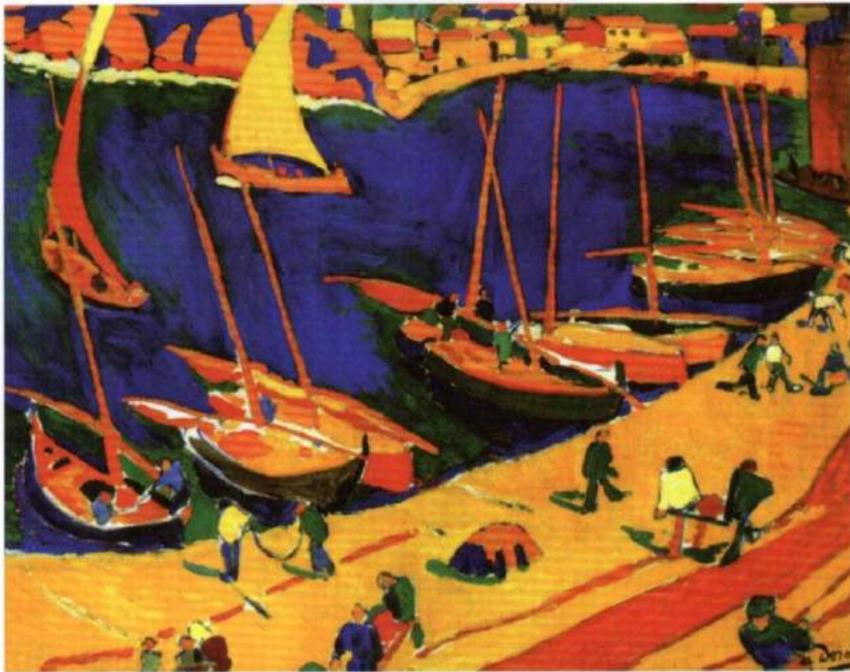
La pintura en el siglo XVII

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, Hachette, 1958.



André Derain (1880-1954), *El puerto pesquero de Collioure* (óleo sobre tela, 1905).

El color y la expresión de emociones y sensaciones

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

Aun así, el pintor sigue trabajando de diferentes maneras. Algunos parten de la realidad y la imitan; otros parten de ella y la distorsionan, 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 solo 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 estados de ánimo.

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 un turquesa brillante –aunque no se corresponda con la realidad que tienen ante sus ojos– porque esos colores responden a la sensación que intentan producir.

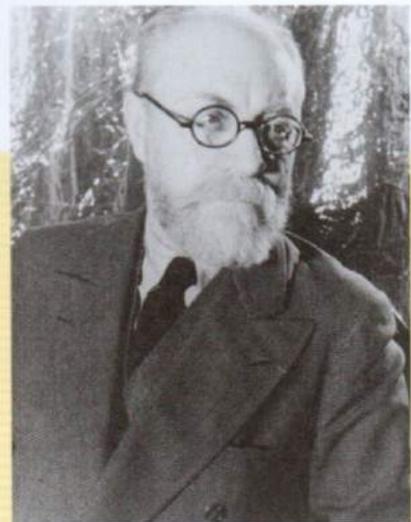
La pintura según Matisse

Como otros pintores de su época, Henri Matisse se valió del color y de las formas para expresarse. En este fragmento de una entrevista radial, realizada en 1942, opinaba:

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 (1933).



El color puede utilizarse simbólicamente

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 conocen esta cultura.

A veces 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.

En muchas obras de arte, se eligen determinados colores por su carga simbólica. Por ejemplo, en la Edad Media, el dorado se reservaba para los personajes sagrados o relacionados con el culto cristiano.

Es importante tener en cuenta que el uso del color en una pintura puede tener diversos sentidos a la vez. Por ejemplo, puede estar usado en forma descriptiva, simbólica, imaginaria, decorativa, etcétera.



Giusto de Menabuoi (c. 1320-1391), *La Anunciación* (fragmento, pintura al fresco, c.1374-1378).

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 vería ante un espejo, algo distinto de imitación, es decir que es una recreación".

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



Vincent van Gogh (1853-1890), *Trigal con gavillas* (óleo sobre tela, 1888).

¿Con qué pintamos? Los materiales



Guillermo Roux, *Juego interrumpido* (1976).

150 Les proponemos experimentar el procedimiento de pintar a la acuarela. Este material precisa de una serie de pasos para su realización, a fin de conseguir las superposiciones y las transparencias que la caracterizan. Necesitarán hojas tipo Canson o similar. Prueben pintar con acuarelas utilizando para un trabajo el soporte seco y en otros humedecido previamente. Comparen los resultados obtenidos.

A través del largo recorrido de la historia de la humanidad, el hombre ha buscado y utilizado distintos materiales para realizar sus pinturas.

Es posible pintar con sustancias simples como el jugo de una remolacha, hasta con pinturas mucho más elaboradas. A continuación mencionaremos algunos de los materiales que los seres humanos hemos fabricado especialmente para pintar sobre distintos soportes como el papel, la tela, el muro, etcétera.

Hay muchos tipos de pinturas. Algunas son transparentes, como las tintas, otras son opacas, como la ténpera y

el acrílico. Algunas pinturas son espesas, y otras más líquidas. Cada persona elige una técnica o un material determinado porque siente que se adapta a sus necesidades, a las condiciones de trabajo y, sobre todo, a lo que quiere hacer.

De los materiales con que se pinta depende, en gran medida, el aspecto de la obra. En cada época, 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. 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 facilidad comprar los materiales necesarios para pintar sobre madera, tela, metal, etcétera.

Pero aún hoy, con los avances tecnológicos, los pintores sienten la necesidad y el placer de experimentar, de buscar materiales nuevos, de combinarlos, y también de probar herramientas no convencionales.



Juan (12 años), *Perfil*
(témpera sobre papel).

Distintos tipos de pinturas

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

Un material, o tipo de pintura, se diferencia de otro porque está elaborado con distintos medios o vehículos.

La función de estos es aglutinar el pigmento y permitir que el material se adhiera a las distintas superficies.



66 Prueben destañir distintos materiales o también hojas, pétalos o tierras, es decir, elementos de la naturaleza para obtener colores. Para ello, recurran al profesor de Ciencias naturales o Tecnología. Una vez conseguidos algunos colores, les proponemos que realicen un trabajo en grupos pequeños para poder trabajar más cómodamente. Tendrán que probar si los colores obtenidos sirven para pintar o si tienen que encontrar algo que los haga más espesos (tiza, harina), más livianos (agua, aceite, trementina, aguarrás) o algo que los aglutine como sustancia (huevo, resina, grasa). Una vez hecho esto, procedan a pintar con estas sustancias.

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.

La pintura mural está ligada a la arquitectura. 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 *grafitis*, realizados con esmaltes en aerosol, pueden considerarse verdaderos murales.

Pintura al fresco

La pintura al fresco toma su nombre de la técnica cuya realización requiere una superficie húmeda que se mantiene de esa manera solamente unas horas. El pintor debía trabajar en forma rápida sobre la pared preparada con argamasa de arena gruesa y luego se aplicaba una capa de cal, arena y mármol molido.



Pintura mural. Stencil. HIC Crüe + Run D'ont Walk + Bs.As. Stencil + Cucusita + Malatesta. Galería Hollywood in Cambodia.



Andrea Mantegna (1431-1506), Palacio Ducal, Cámara de los esposos, el encuentro (detalle, pintura al fresco, 1465-1474).



Diego Rivera (1886-1957); pintura mural que describe escenas de la revolución mexicana (fragmento).

Mural estencil bs.as. stencil + ever + espacil + alto contraste (Brasil) + run don't walk + nerf + pum pum + viktoryranma + stencil land + napoleon vuelanenpartes + cabaio stencil + tec + sonni



Pintura al temple

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

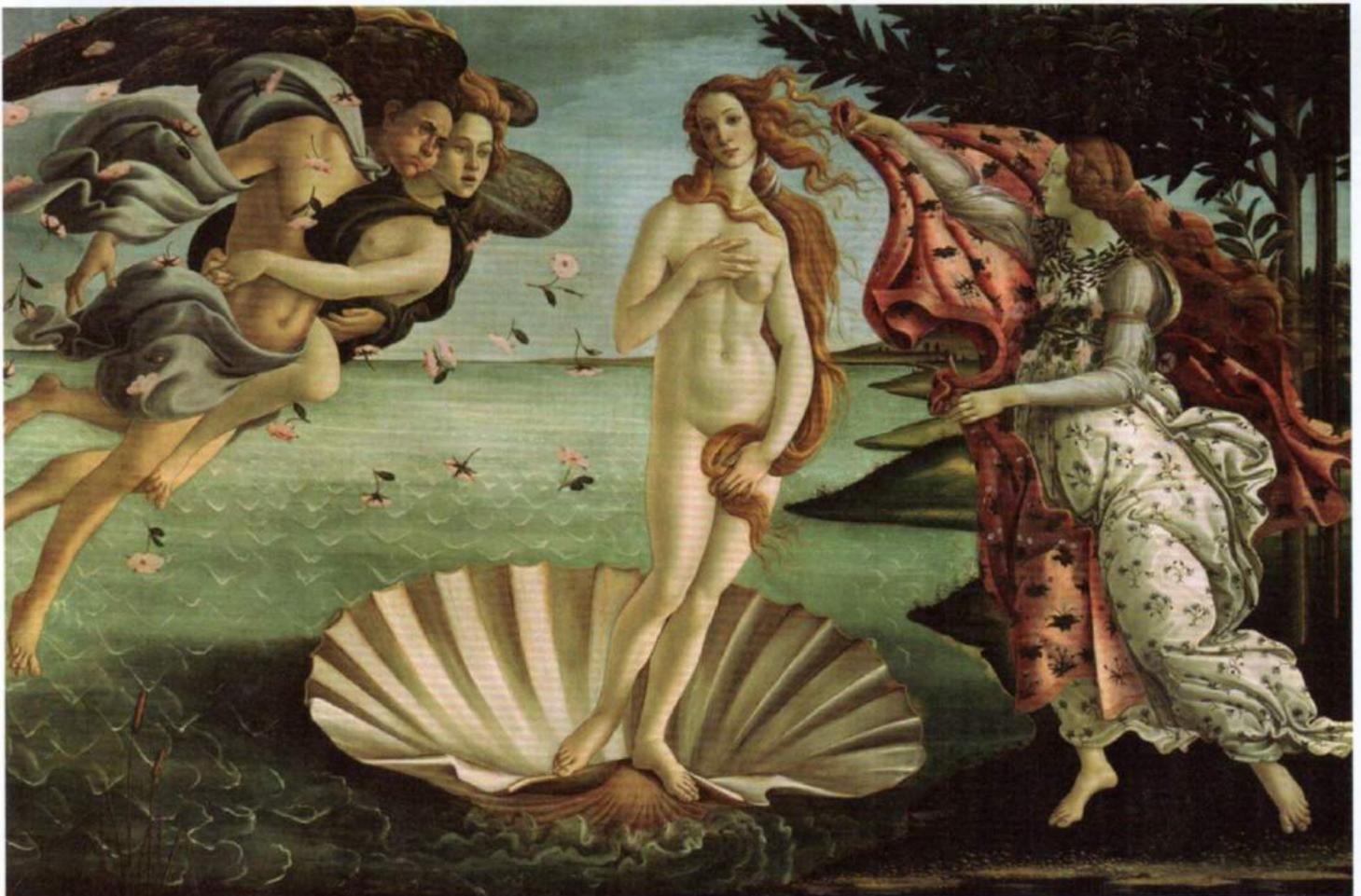
La t mpera que usamos actualmente es muy parecida al temple. Al estar fabricada industrialmente con colas ligantes muy simples no es resistente al frotado con agua. Para proteger las pinturas realizadas con t mpera, si est n hechas sobre papel, se les coloca un vidrio protector.

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



Brenda (14 a os), t mpera.

Sandro Botticelli (1445-1510), *El nacimiento de Venus* (pintura al temple, 1484).



Acuarela

La acuarela está fabricada con una mezcla de pigmentos y colas aglutinantes que le dan 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.



Sonia Delaunay (1885-1979), *Escena de fiesta* (acuarela sobre papel).

Alejandro Xul Solar (1887-1963), *Vuel Villa* (acuarela sobre papel, 1936).



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*, y se puede pintar con él usándolo espeso o diluido en capas finas y transparentes superpuestas llamadas *veladuras*; cada capa modifica muy sutilmente a las otras.

Con el óleo se consiguió dar un mayor realismo a las imágenes. Como su secado es muy lento, permite esfumar con el pincel y mezclar pinceladas sobre la pintura fresca. Cuando 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 herméticos y se incorporaron los pigmentos artificiales; así se multiplicó la cantidad de colores. 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 y llevar los pomos con 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 apareció la pintura acrílica.



Jan van Eyck (1390-1441),
El matrimonio Arnolfini (óleo
sobre tabla, 1434).



Claude Monet (1840-1926),
Amapolas en Argenteuil
(óleo sobre tela, 1873).
Pintura realizada al aire libre.

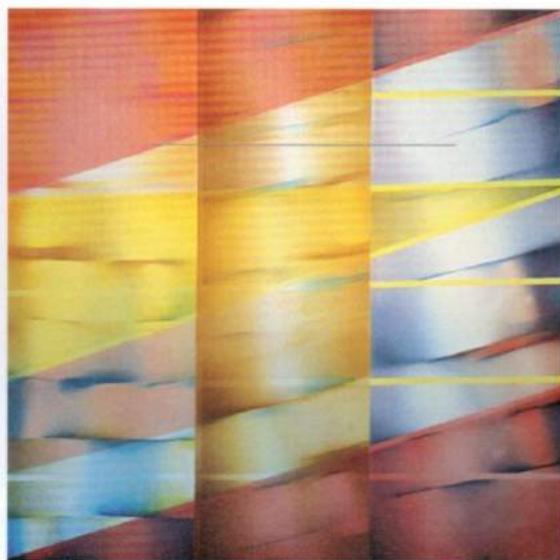
Pintura acrílica

En la pintura acrílica los pigmentos están mezclados con resina sintética. Es un material muy utilizado en la actualidad. Sus ventajas son que seca rápido, que se diluye tanto con agua como con diluyentes especiales y se adhiere prácticamente a cualquier superficie. Una vez seca, la pintura acrílica es resistente al agua.

Actualmente, los artistas suelen combinar materiales y crear 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, 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.



Miguel Ángel Vidal (1928-2010),
Entidades de la luz (1996).



Luis Felipe Noé (1933), *Estructura para un paisaje* (técnica mixta sobre tela y madera, 1982).

Pasteles

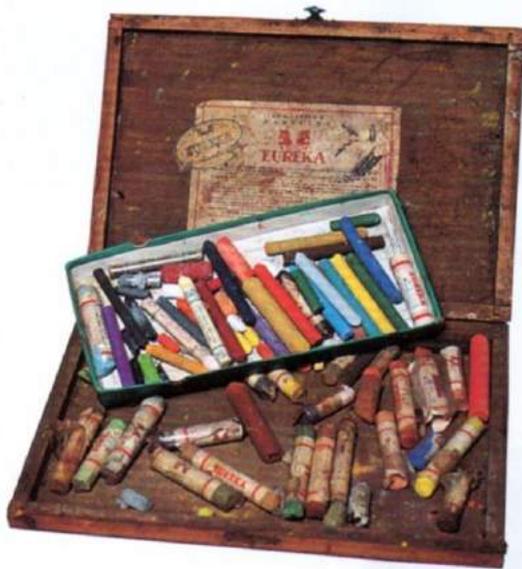
Existen materiales sólidos como los crayones, tizas y pasteles, que se usan directamente sobre el soporte.

Los pasteles se presentan en barras y pueden ser secos. Estos últimos pueden usarse puros y también diluirse, aplicados con aguarrás.

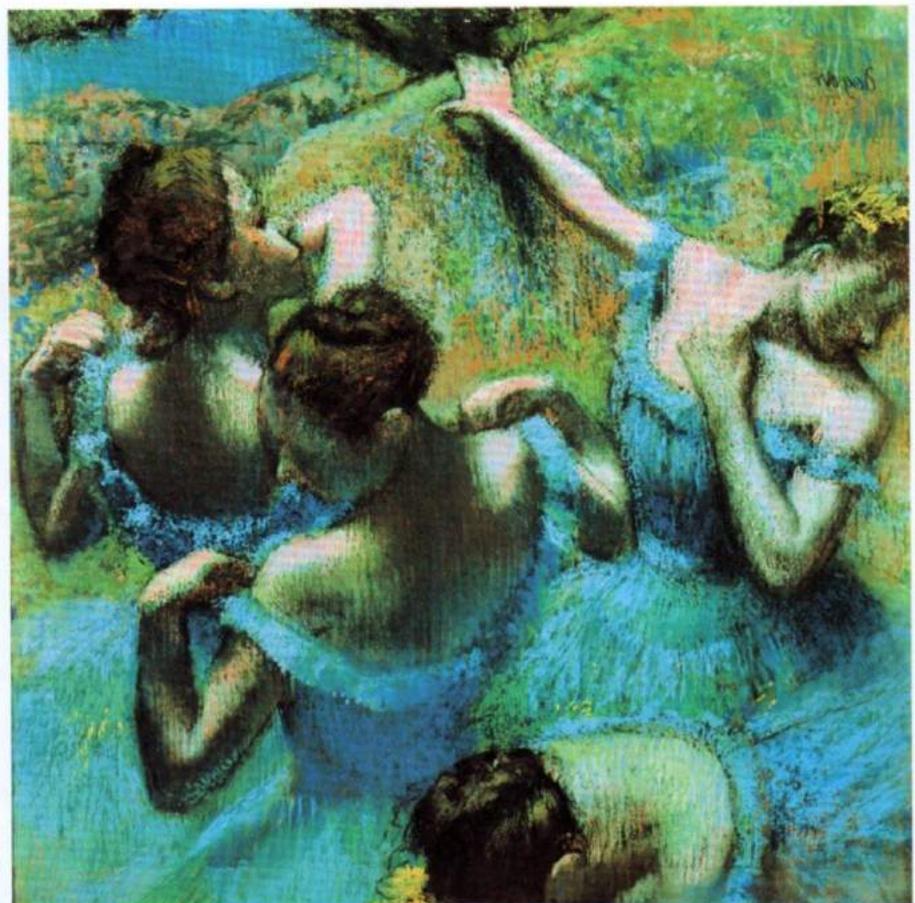
Los pasteles secos, que se usan generalmente sobre papeles con cierta textura rugosa, pueden esfumarse. Son llamados, también, *pastel-tiza*. Para que queden adheridos es preciso fijarlos con sustancias especiales que se aplican mediante una pulverización sobre la pintura ya aplicada.



Patricia Berdichevsky, *Paisaje imaginario*
(pastel al óleo sobre papel).



Edgar Degas (1834-1917),
Bailarinas azules
(fragmento, pastel seco, 1898).



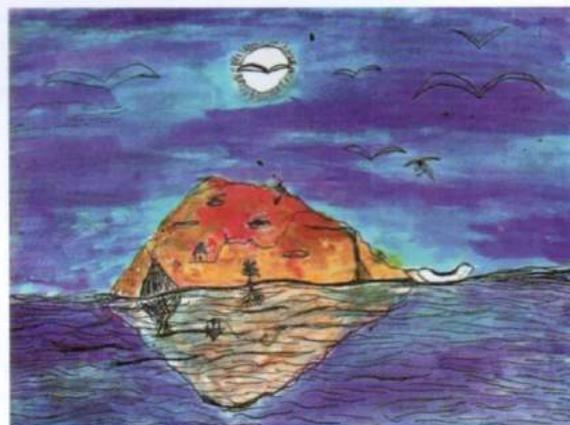
Tintas

Se puede pintar con tintas de color, que son absolutamente líquidas y, por lo general, traslúcidas. 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 una impresora.

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 contemporáneo 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 muchas otras posibilidades.



Diego (12 años), tinta china negra y de color.

Luis Scafati (1947-), *Un ángel en el supermercado* (tinta y acuarela sobre papel).

Herramientas para pintar

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 marta, o de pelo duro, como los de cerda y sus versiones en pelo sintético. Pueden ser chatos o redondos.

También pueden utilizarse pinceletas y brochas, sobre todo en los trabajos de grandes dimensiones.

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.

►► Utilicen en una misma superficie diferentes herramientas que sirven para pintar, como son los pinceles más o menos anchos, las pinceletas, brochas, esponjas y rodillos. La idea es que puedan comparar, en una realización personal, las diferentes calidades que se consiguen con cada una de estas herramientas. Pueden utilizar todas las que sirvan para pintar o inventen las propias.



Actualmente, se utilizan herramientas como el *aerógrafo* que difunden, lanzan o esfuman la pintura. El aerógrafo, es un dispositivo neumático que posibilita distintos efectos pictóricos, permite graduar la pintura que lanza, cubriendo desde una fina línea hasta un gran plano.

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 pinta.

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

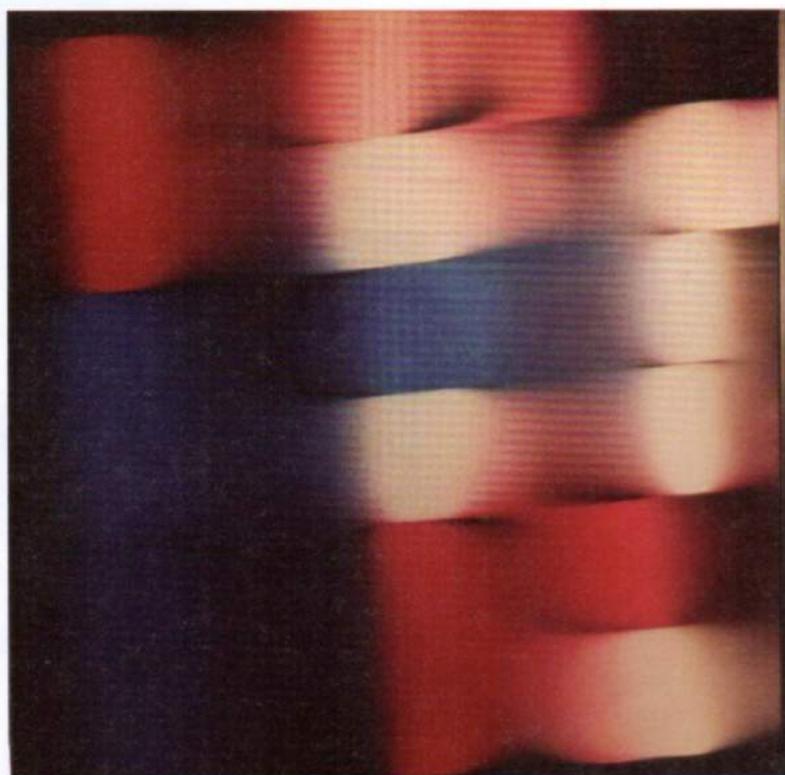
Las pinturas líquidas requieren soportes resistentes a la humedad. Para la acuarela o la tinta, son más adecuados los soportes blancos que no modifican el color de lo que se está pintando.

Papel, lienzos tensados sobre bastidor, tablas de madera, aglomerados, cartones, planchas metálicas, paredes, pueden ser utilizados como soportes para los distintos tipos de pintura.

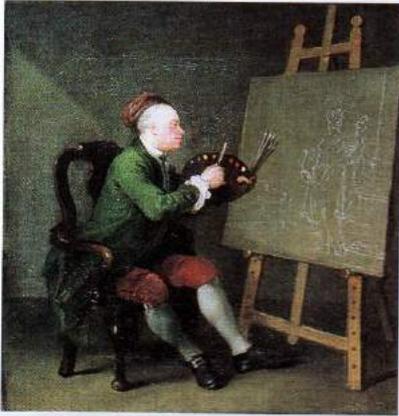
En muchos casos es necesario preparar la superficie mediante una imprimación para evitar que el soporte absorba demasiada pintura y esta pierda sus cualidades cromáticas. Esta aislación o imprimación se hace con una base de tiza y cola. También puede comprarse ya preparada.

184 Preparen soportes con colores, aplicándolos con rodillo de goma espuma o esponja sobre superficies grandes.

Una vez pintadas y secas estas superficies, seleccionen la herramienta y el material para dibujar sobre lo ya pintado. Para facilitarles este trabajo, coloquen los soportes pintados en un plano vertical, como, por ejemplo, una pared (sujetándolos con cinta de pintor).



Miguel Ángel Vidal, *Luz primordial* (aerografía).



William Hogarth (1697-1764), *Autorretrato en el caballete* (óleo sobre tela, 1757).

¿Cómo se pinta?

No hay una manera única de pintar. Algunos comienzan con el esbozo o boceto, que puede ser un dibujo apenas sugerido, como un borrador de lo que desean hacer.

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 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.



Raoul Dufy (1877-1953), *Quinteto* (detalle, serigrafía, 1948).



Dardo Malatesta + HIC Crüe, *pintura mural estencil*.

Hay pintores que trabajan apoyando el bastidor sobre el caballete, a la manera tradicional, disponiendo sus pinturas sobre una paleta.

Algunos, como Jackson Pollock, utilizan esmalte sintético y otros materiales que no se habían utilizado antes en la pintura artística. Pollock aplicaba los colores directamente desde el pomo o del tacho chorreándolos sobre la tela que colocaba extendida horizontalmente en el suelo. Este artista 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.

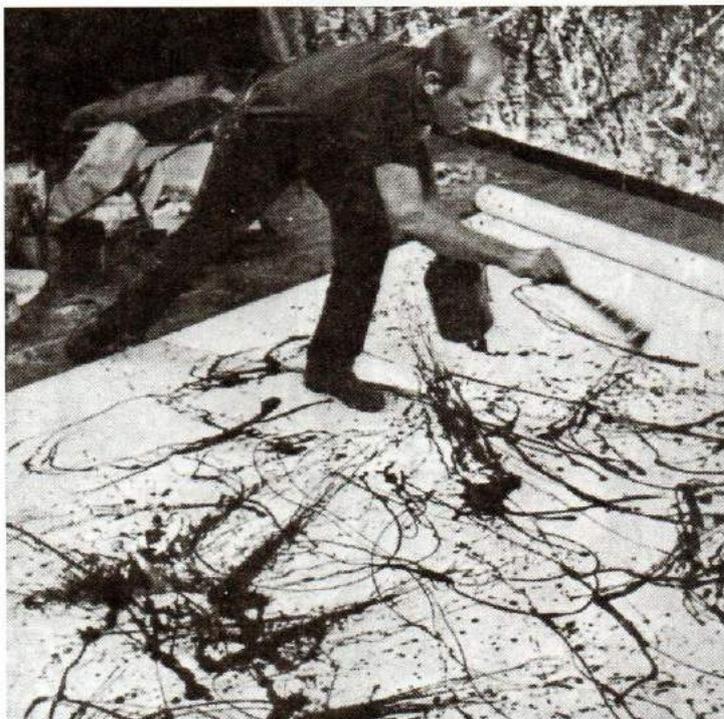
A veces es la imagen la que va ordenando qué color, qué línea, qué forma poner y dónde hacerlo, como si se estableciera un diálogo silencioso entre la obra y su creador. ¡Y eso es, precisamente, lo que sucede! Otros, en cambio, tienen una idea más acabada de lo que pretenden lograr como producto final.

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 algunos caminos, seguramente ustedes podrán encontrar sus propias formas de crear.

► Les proponemos realizar una pintura en grupos de cuatro o cinco integrantes. Establezcan acuerdos sobre la tarea. Pueden realizar diferentes bocetos. Seleccionen los materiales y las herramientas más adecuados para su proyecto.



Diego (11 años), pintura con témpera.



Jackson Pollock (1912-1956); artista en plena obra.

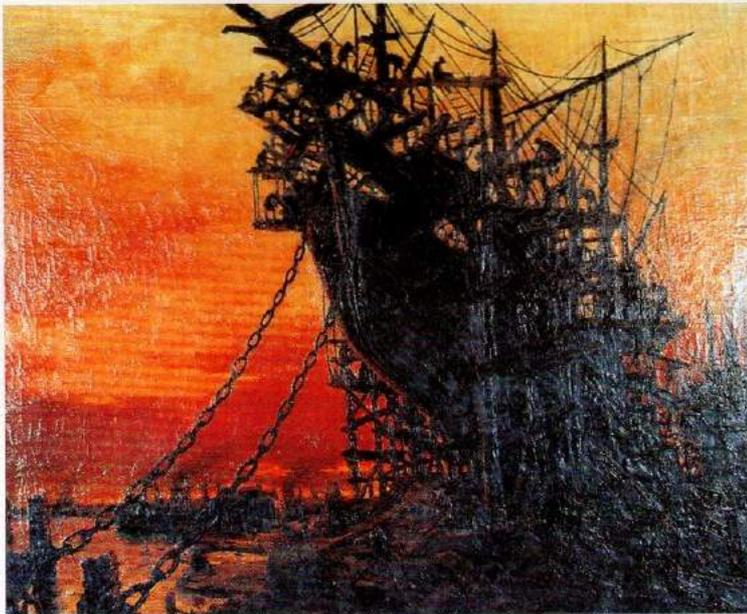
Qué nos transmiten las imágenes

Todas las imágenes son diferentes y no necesariamente todos sentimos igual ante ellas, ni nos gustan las mismas. Cada uno mira desde lo que sabe, desde lo que busca y desde lo que le gusta; en esto tienen fundamental importancia las vivencias personales.

- Observen estas imágenes detenidamente.

Encuentren semejanzas y diferencias entre ellas. En todas, hay colores y formas sobre una superficie, que fueron hechas por personas que quisieron expresarse, comunicar algo, o simplemente por el placer de pintar.

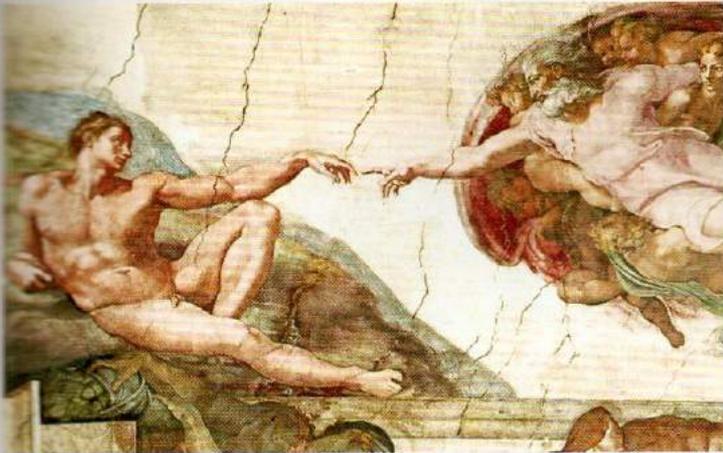
Mírenlas nuevamente y compartan en grupo qué sensaciones, pensamientos y emociones les sugiere cada una de ellas.



Benito Quinquela Martín (1890-1977), *Crepúsculo en el astillero* (óleo sobre tela, 1924).



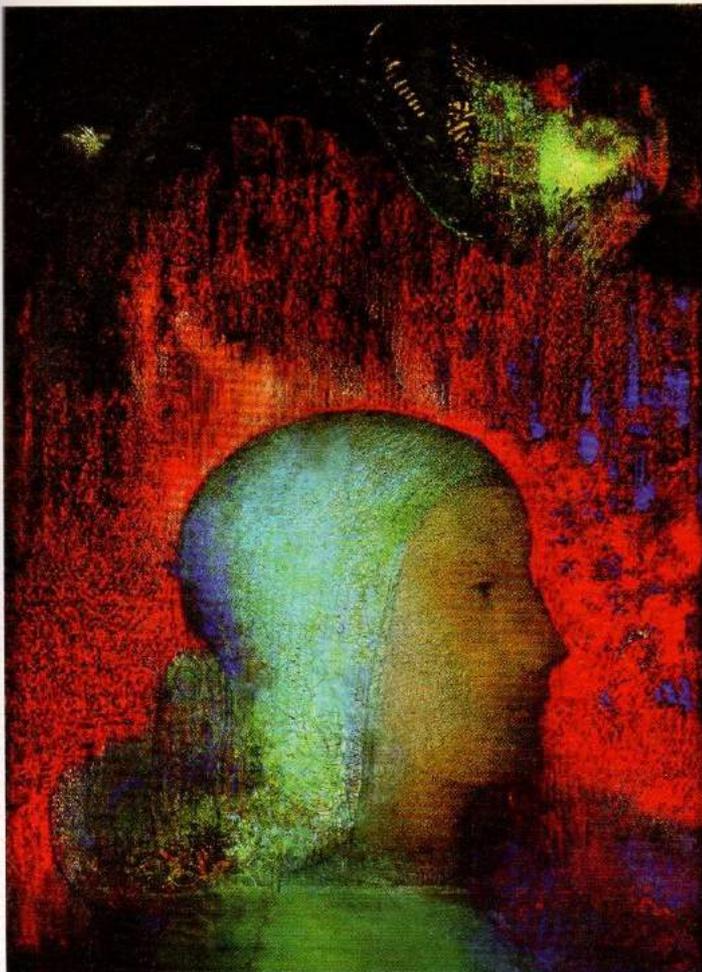
Franz Marc (1880-1916), *Zorros* (óleo sobre tela, 1913).



Miguel Ángel (1475-1564), *La creación del hombre* (parte del fresco del techo de la Capilla Sixtina, c. 1510).

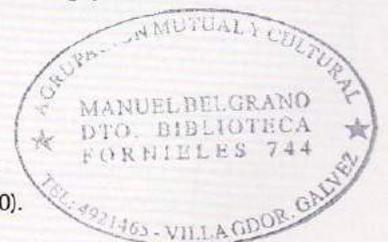


Rafael (1483-1520), *La ninfa Galatea* (fresco, fragmento).



De la Vega, *Retrato de Eleanor Rigby* (acrílico sobre tela, 1968).

Odilon Redon (1840-1916), *Juana de Arco* (pastel, 1900).



Y ahora... otra vez a mirar,
a disfrutar estas imágenes.
Seguramente van a descubrir cosas
nuevas a partir de todo lo que
pudieron aprender sobre la pintura
y el color.



Franz Marc (1880-1916), *La vaca amarilla* (óleo sobre tela, 1911).



Rembrandt (1606-1669), *Autorretrato como apóstol Pablo* (óleo sobre tela, 1661).



Adolfo Nigro, *Moradores de la costa* (óleo sobre tela, 1999).



Paul Klee (1879-1940),
Jardines del templo
(óleo sobre tela, 1920).



Tokugawa Leyasu y Tokugawa Hidetada,
arte japonés.



Paul y Jean de Limburgo, *Las ricas horas del duque de Berry* (1410).

El grabado

En este capítulo nos referiremos al grabado, una técnica que se caracteriza por la posibilidad de reproducir imágenes a partir de la impresión de una matriz.



Pompeyo Audvert (1900-1977), *Descanso* (grabado en madera con buril).

Este capítulo nos permitirá conocer...

- ✓ El grabado
- ✓ Procedimientos de grabado: xilografía, maderas y otros materiales, litografía, punta seca, aguafuerte y aguatina, serigrafía
- ✓ Los inicios del grabado en la Argentina

► Se llama *grabado* al proceso de realización por el cual una imagen se obtiene de la impresión de una *plancha*, *taco* o *matriz*. Esa impresión se conoce con el nombre de *estampa*.

Se pueden realizar grabados a través de varios procedimientos, lo que requiere la utilización de materiales y herramientas específicos,

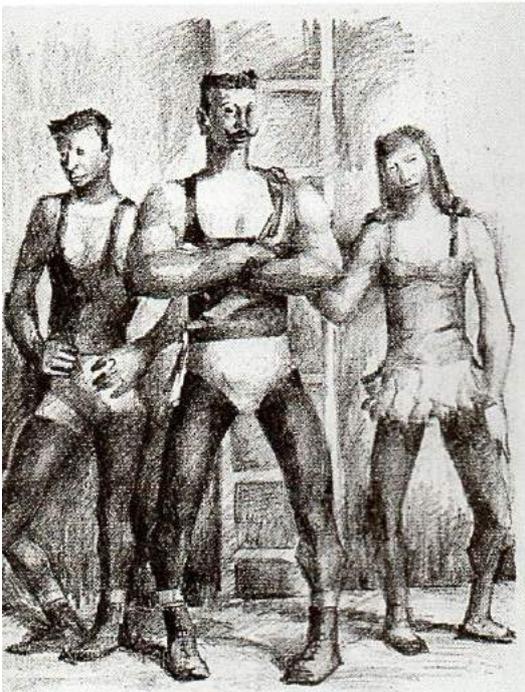
de acuerdo con las distintas necesidades de realización. Cada material o herramienta determina estampas de calidades y cualidades expresivas muy diferentes, que dependen de la manera en que se trabaja el taco.

El grabado fue la primera posibilidad de reproducir imágenes múltiples en ejemplares idénticos. Actualmente, nos es difícil percibir la importancia que tuvo este descubrimiento. La reproducción de imágenes posibilitó que más personas estuvieran en contacto con imágenes que antes solo eran accesibles a quienes pertenecían a clases sociales privilegiadas. Su invención 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 de tipos móviles. Hoy, 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.

Ernst L. Kirchner (1880-1938),
Madre e hijo (xilografía).



Diferentes procedimientos para la realización de grabados



Las siguientes imágenes corresponden a distintos procedimientos del grabado. Cada uno de ellos produce cualidades visuales distintas; por ejemplo, las líneas en un aguafuerte se diferencian de las líneas de una xilografía 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.

Existen distintos procedimientos para la realización de las matrices. A la vez, los procesos de estampación pueden realizarse por medios manuales o mediante el uso de la prensa de grabado.

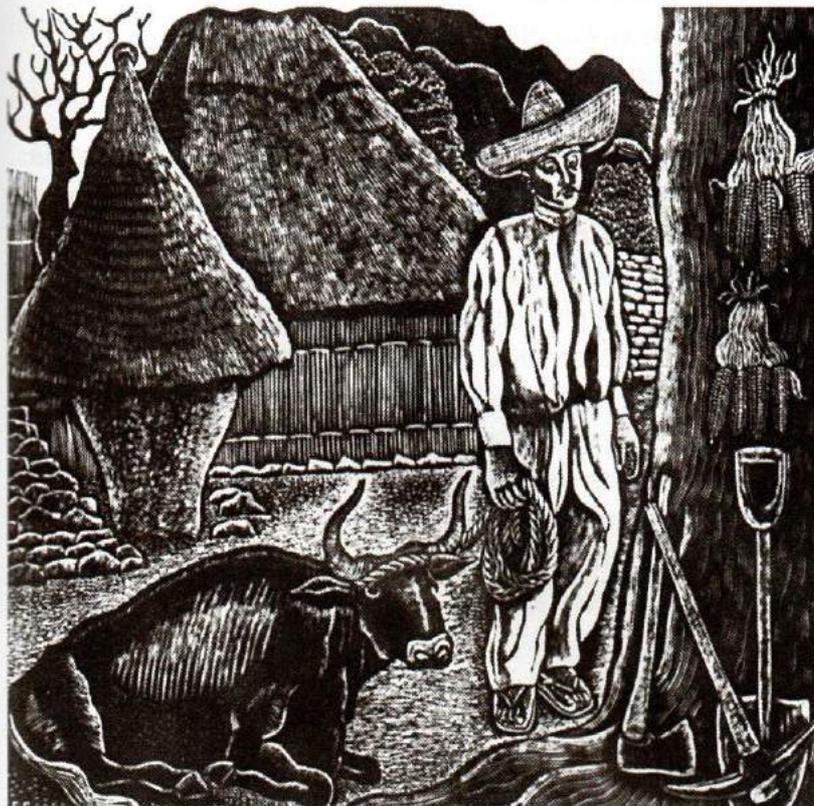
Enrique Larrañaga (1900-1956),
Acróbatas (litografía).



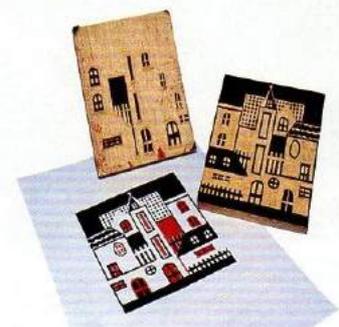
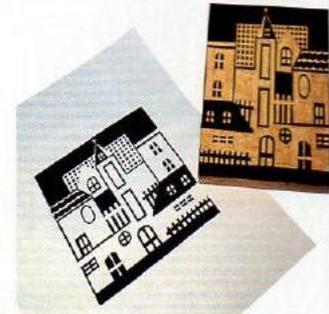
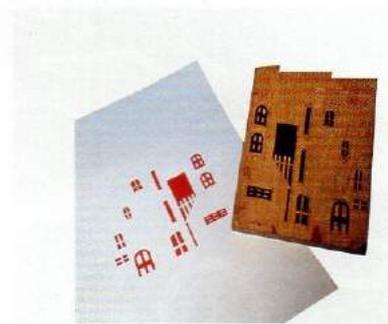
Virgilio Solís
(1514-1562), *Hécuba
encuentra a Polidoro*
(grabado de 1581,
para la obra de Ovidio,
Las Metamorfosis,
libro VIII).

Xilografía

Se llama *xilografía* al grabado cuya matriz se realiza tallando un taco de madera; el proceso completo abarca varias etapas, que pueden verse en la secuencia de la derecha.



Erasto Cortés Juárez (1900-1972), *La troje* (xilografía, 1969).



En estas imágenes se pueden observar los pasos seguidos para la estampa de una xilografía a dos colores.

La xilografía: tarea de especialistas

De todos los procedimientos de grabado, este es el más antiguo. En un principio, la xilografía sirvió para seriar 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 xilografía 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.





Los pasos para realizar una xilografía son los siguientes:

- **Boceto de la imagen:** resulta importante porque anticipa parte de la composición, como las partes quedarán en negro y en blanco en la imagen final.
- **Calcado del boceto sobre el taco de madera:** una vez realizado el boceto, se calca sobre la madera. Pero ¡cuidado!, se calca el boceto en espejo, es decir, lo que va a la derecha en el boceto se calca a la izquierda en el taco y viceversa.
- **Tallado del taco:** consiste en tallar o desbastar la madera, es decir, sacar madera de los lugares que, en el boceto, se ha decidido que vayan blancos. Los lugares que queden sin desbastar se imprimirán y quedarán en negro o en color.

Para tallar la madera es necesario usar herramientas adecuadas: *cuchillas, formones, buriles* y, especialmente, *gubias*. Las hay de diversas formas y tamaños y difieren en sus puntas, lo que determina el tipo de líneas que cada una permite lograr.

- Si la gubia está bien afilada, con ella se puede dibujar límpidamente, es decir, se puede trazar una línea neta.
- **Entintado del taco:** se realiza pasando un rodillo sobre el taco, cubriendo toda la superficie con una tinta especial (también se puede usar ténpera). Las superficies huecas no reciben tinta, en cambio, las zonas sin tallar quedan entintadas y serán las que luego se estampen sobre el papel. Los rodillos son esenciales para entintar el taco y consisten en cilindros de goma dura que ruedan sobre la tinta y luego pasan sobre el taco.
- **Estampado:** para obtener la copia, se coloca un papel o tela sobre el taco 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.



Herramientas para xilografía: gubias de diferentes tamaños, formones, espátulas y rodillos. También se observa un trozo de madera al que se llama taco.

En la primera imagen se observa el boceto para la xilografía, realizado en ténpera blanca sobre superficie de papel negro. En la segunda, la preparación del calco para marcar el taco.

Para la xilografía, hoy se utiliza una gran variedad de materiales con propiedades similares a las de la madera: *cartón, linóleo, material plástico, yeso, telgopor*. Sin embargo, el grabado xilográfico propiamente dicho es el que se realiza sobre la madera y del cual se obtienen las cualidades propias de este material.

Algunos grabadores utilizan los nudos de la madera como elemento estético. Hay maderas blandas que resultan fáciles para tallar, pero al ser tan tiernas se vuelve 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.

Litografía

La palabra *litografía* quiere decir “grabado sobre piedra”. Este procedimiento se llama así porque se trabaja sobre una piedra de una dureza y porosidad especial, llamada *piedra litográfica*, y se dibuja sobre ella con un lápiz graso (lápiz litográfico).

Luego se aplica una sustancia ácida, y al pasar la tinta, esta 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.



Fernando Castro Pacheco (1918), *Henequén* (linóleo).

El linóleo es un procedimiento similar al de la xilografía. Lo que se saca con las gubias es lo que queda en blanco. Detalle de la obra del artista mexicano en el que se pueden observar superficies claras y oscuras.

▶▶ Les proponemos que comiencen a explorar el grabado xilográfico.

Para eso, necesitan un pedazo de madera blanda. Si la madera es muy tosca, le pueden pasar una lija gruesa antes de comenzar. Dibujen sobre una porción de la tablita (no hace falta que la corten). Luego, sobre el dibujo, caven las superficies que quieren que en la copia queden blancas. (Pueden observar el boceto de la página anterior.) Usen un elemento cortante: una gubia o un pequeño formón.

Prueben sacar estampas de sus grabados en madera; busquen las explicaciones en la página de actividades que está al final del capítulo.

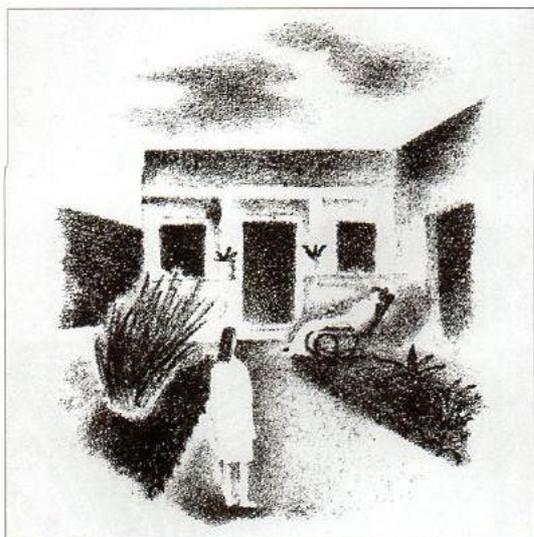
La curiosa historia de los naipes en la Edad Media

Los primeros naipes (cartas, barajas) de juego fueron realizados a mano y luego comenzaron a producirse mediante la xilografía.

Fueron introducidos 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 estos juegos de cartas.



Héctor Basaldúa, (1895-1976),
Niña del ángel (litografía).

La litografía brinda la posibilidad de dibujar, directa y espontáneamente sobre la piedra, lo que da por resultado estampas muy similares a las del dibujo.

La litografía tuvo sus primeros ejecutores en Buenos Aires hacia el año 1827 y en esta ciudad adquirió un desarrollo extraordinario. Retratos y costumbres de la época pasaron a ser los temas principales.

Los primeros maestros litógrafos eran extranjeros. Carlos Morel es considerado el primer litógrafo argentino de importancia.

Esta técnica 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.

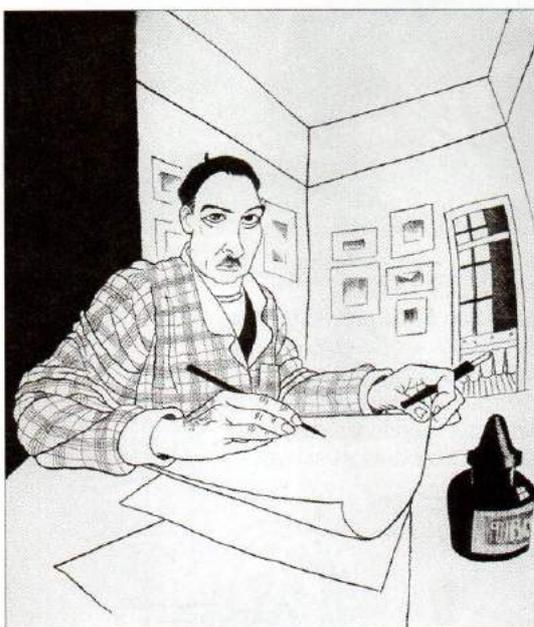
Punta seca

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 líneas más profundas. Al arrastrar la herramienta sobre el metal se desprenden de este 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 xilografías, es en espejo respecto de lo que se dibujó.



José Antonio Ginzo (Tristán, 1900-1969),
Autorretrato (punta seca).

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 la Ciudad de Buenos Aires.

Luis Seoane, *Antiguo guerrero cantábrico*
(xilografía, collage, estarcido, 1958).



Aguafuerte y aguainta

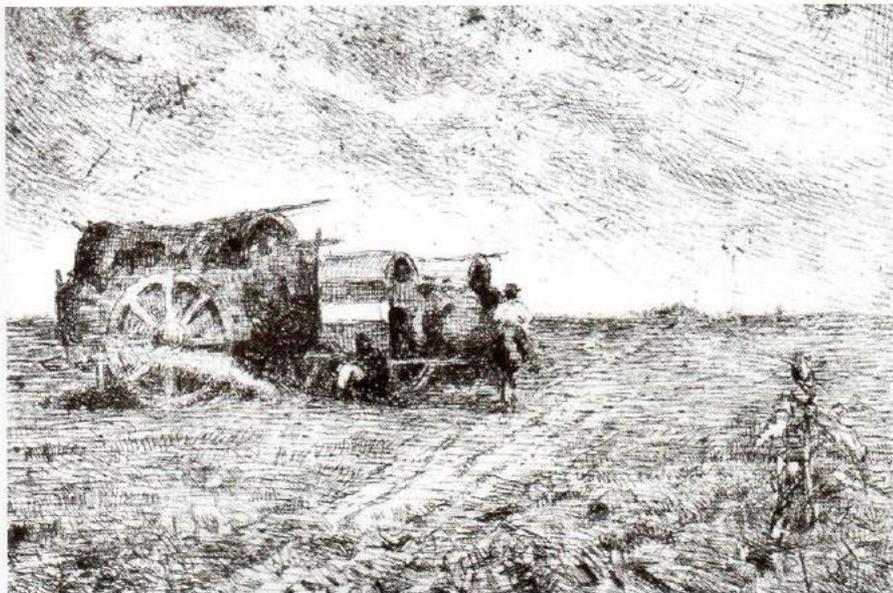
El *aguafuerte* se realiza dibujando sobre una chapa de metal que ha sido previamente impermeabilizada. Tradicionalmente este proceso se realiza utilizando pintura asfáltica o brea.

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 este 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.

El *aguainta*, en cambio, permite crear planos de valor mediante un procedimiento específico.



Eduardo Sívori (1847-1918), *Las carretas* (aguafuerte).

Serigrafía

La *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 otros procedimientos, se trabaja realizando un diseño sobre una superficie de tela tramada, por ejemplo, tul. Durante el entintado, la tinta pasará por los pequeños orificios del tejido y dejará impreso el diseño. En los lugares en que no se quiere dejar pasar la tinta, la tela se impermeabiliza con un líquido especial.



Lilia Rotondaro (contemporánea), *Canción de cuna* (aguainta).



Edgardo Giménez (1942), *Mono* (serigrafía, 1974).

Los inicios del grabado en la Argentina

El grabado se desarrolló en el Virreinato del Río de la Plata a principios del siglo XVIII. Fueron los padres de las misiones jesuíticas del Paraguay los que enseñaron a los indios la técnica del grabado y de la imprenta.

Hacia el año 1700 establecieron la primera imprenta, y en el año 1705 publicaron el primer libro impreso en las misiones, llamado *De la diferencia entre lo temporal y lo eterno*, cuyo autor fue el padre Juan Eusebio Nieremberg.

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; se destaca su utilización para el humor, la caricatura y el tratamiento de los temas políticos y sociales.

Alonso, Berni y Spilimbergo son algunos de los artistas del siglo XX 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.

Un maestro del grabado argentino

Manuel Pablo Núñez de Ibarra fue uno de los primeros grabadores que se conocieron en nuestro país. Se dedicaba a grabar en plata, metal muy corriente en su época, y por eso se lo llamaba *maestro platero*.

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.

Manuel P. Núñez de Ibarra (1782-1862), *General San Martín* (grabado, 1818).



En esta actividad 1 exploraron las posibilidades del grabado. Ahora usen una plancha de yeso como taco para grabar. Sigán los siguientes pasos:

«Consigan una bandeja de plástico (de cualquier tipo que en los supermercados utilizan para envasar la carne y algunas verduras). La plancha de yeso debe tener alrededor de 1 cm de alto y no ser demasiado grande.

Cuando el yeso fragüe, trácnle encima un dibujo, como hicieron cuando trabajaron con madera.

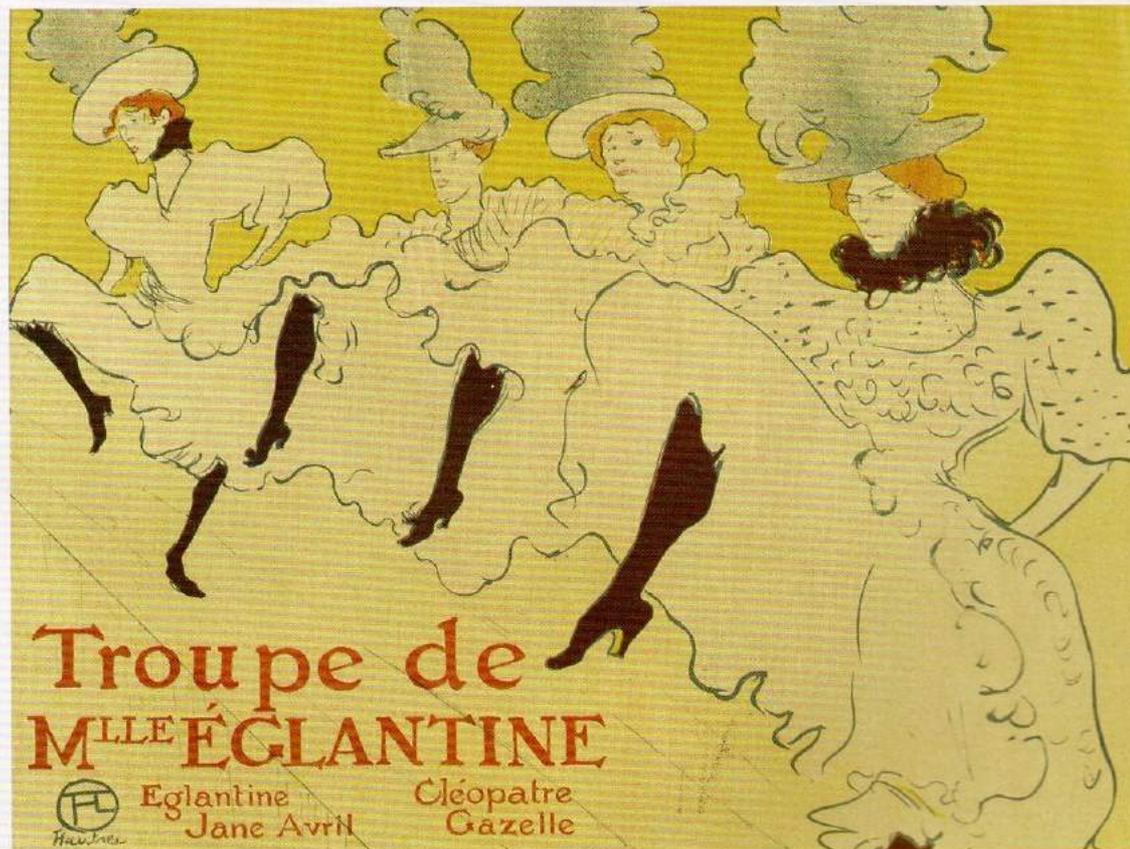
«Caven las partes que quieran dejar blancas (sin tinta). Tengan cuidado de retirar bien el polvillo que genera el yeso al ser desbastado. Usen un cepillo o un pincel para barrer los sobrantes.

«Ahora es el momento de entintar. Es mejor hacerlo con tinta de grabado, pero puede hacerse también con una mezcla de témpera y cola vinílica, para lograr mayor densidad. El preparado se aplica con un rodillo de goma espuma y se saca la estampa.

Lo interesante de este tipo de grabado es que pueden sacarse infinidad de copias.



Francisco de Goya y Lucientes (1746-1828), *El sueño de la razón produce monstruos* (aguafuerte, 1797).



Henri Marie Raymond de Toulouse-Lautrec (1864-1901), *La Troupe de Mademoiselle Églantine* (póster, litografía en color, 1895-1896).

4

El collage y la técnica mixta

El collage –del francés, “encolado” o “pegado a la cola”– es una técnica por medio de la cual se crean imágenes pegando distintos materiales de variados colores, formas y texturas. La técnica mixta es una combinación de varias técnicas. Ambas surgen con el arte contemporáneo.



Jorge de la Vega, *And even in the office* (fragmento, collage, 1965).

Este capítulo nos permitirá conocer...

- ✓ El collage y la técnica mixta
- ✓ La historia del collage
- ✓ La técnica mixta
 - Materiales y herramientas

Un aporte del siglo xx

► El collage, técnica que actualmente resulta muy frecuente en la escuela, a menudo está más relacionada con los trabajos del Jardín de Infantes que con la labor de los artistas plásticos. Sin embargo, su aparición representó una verdadera revolución en el campo de las artes visuales y le abrió la puerta a muchísimas ideas.

A diferencia de otras técnicas, el collage brinda la posibilidad de probar distintas alternativas antes de pegar las formas de manera definitiva sobre el soporte.



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 seguían 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.

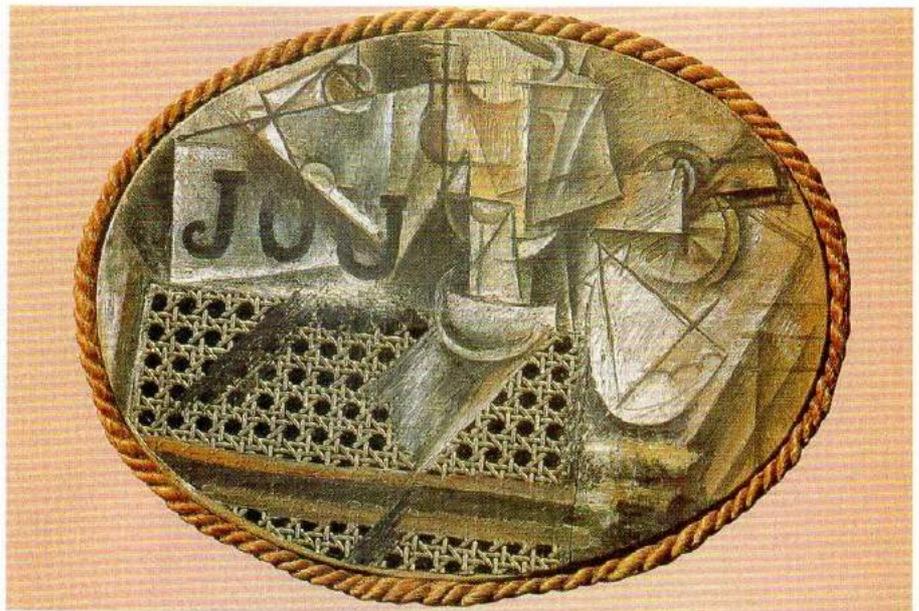
Juan Gris, *La persiana* (collage, aguada, óleo y lápiz, 1914). Este artista fue uno de los grandes pintores cubistas. Sus trabajos están basados en estudios de geometría y matemáticas. Según sus palabras: "Parto del cilindro para crear un individuo de un tipo especial; de un cilindro yo hago una botella". Para esta obra utiliza diferentes recortes de papel.

►1◀ Para esta actividad de collage necesitarán contar con papeles de diario o revistas. La idea es que comiencen trozando papeles de diferentes tamaños. Luego, pueden agrupar los trozos por sus cualidades respecto del color, la textura o la forma, y observarlos, para lo cual es conveniente que los ubiquen sobre una superficie que les permita verlos sin que se mezclen visualmente entre sí ni con el fondo. Pueden probar moverlos sobre la superficie hasta componer una imagen y recién entonces pegarlos. Tengan en cuenta tanto la figura como el fondo. Consideren los contrastes de color y de textura que estos les pueden aportar. Pueden modificar las formas del papel cortando con tijera o trozando con las manos según lo necesiten.

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 del siglo XX, en 1912, a los artistas Pablo Picasso y Georges Braque 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 asiento de 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*.



Pablo Picasso, *Bodegón con asiento de rejilla* (tela plastificada, óleo y cuerda, 1912).

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, entre otras.



En los inicios del siglo XX resultaba una audacia considerar que los elementos de la vida cotidiana pudieran 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 en las escuelas, 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 solo una de sus tantas posibilidades.



Román (12 años), collage.



Adolfo Nigro (1942), *Luces de la tierra* (collage, 2002).



Alina (7 años), collage.

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.



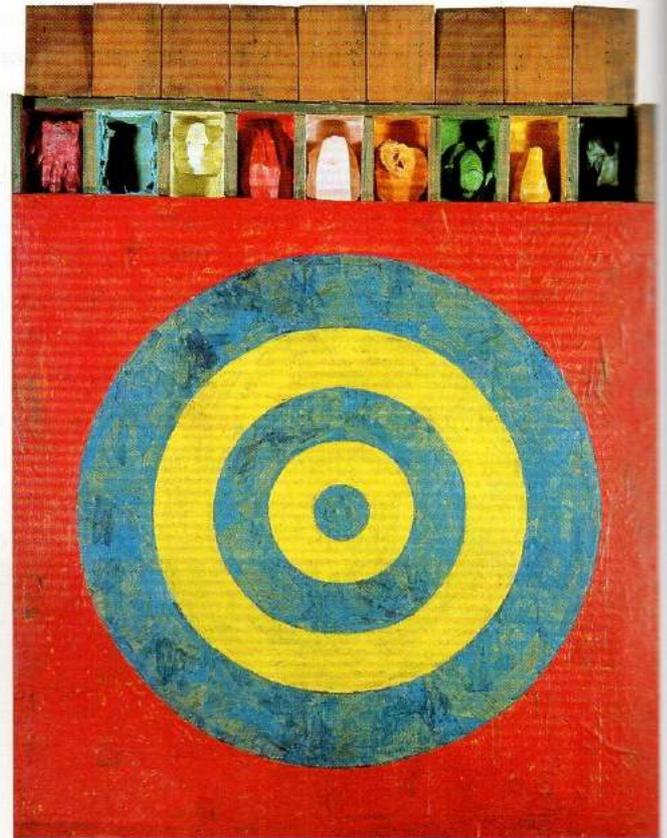
Fue Henri Matisse uno de los artistas que dio verdadero vuelo expresivo al uso de sencillos papeles de colores, creando maravillosas obras de arte.

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, etcétera.

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



Jasper Johns (1930), *Blanco con figuras en yeso* (collage, 1955).

Este artista norteamericano es uno de los representantes del arte pop, en el que hay un marcado interés por la inclusión de objetos.

Henri Matisse (1869-1954)

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 murales en Pensilvania, trabajó utilizando grandes papeles coloreados y recortados en tamaño natural, para componer la imagen como si fuera un gran rompecabezas.

Henri Matisse, *La tristeza del rey* (aguada sobre collage de papel montado sobre tela, 1952).

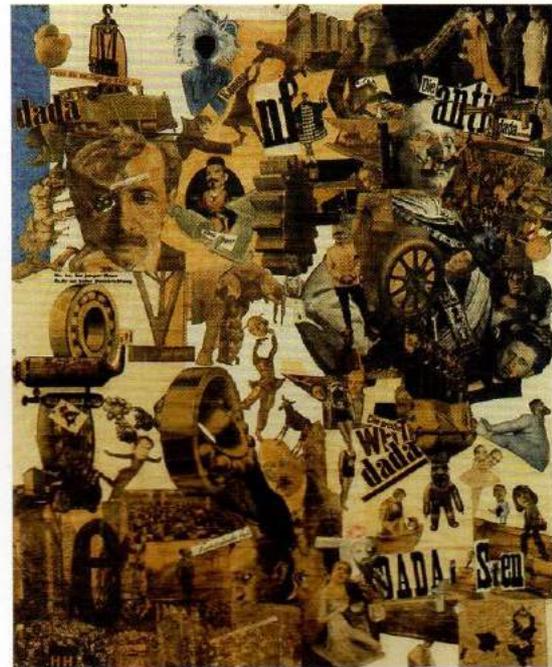


El pintor alemán Kurt Schwitters, en 1923, comenzó a recoger y coleccionar objetos sin ningún valor que iba encontrando por la calle: alambres, boletos, tapones, trozos de cuerdas, tornillos, arandelas metálicas, fragmentos de espejos o chapas para pegarlos luego en sus obras según un orden que él mismo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

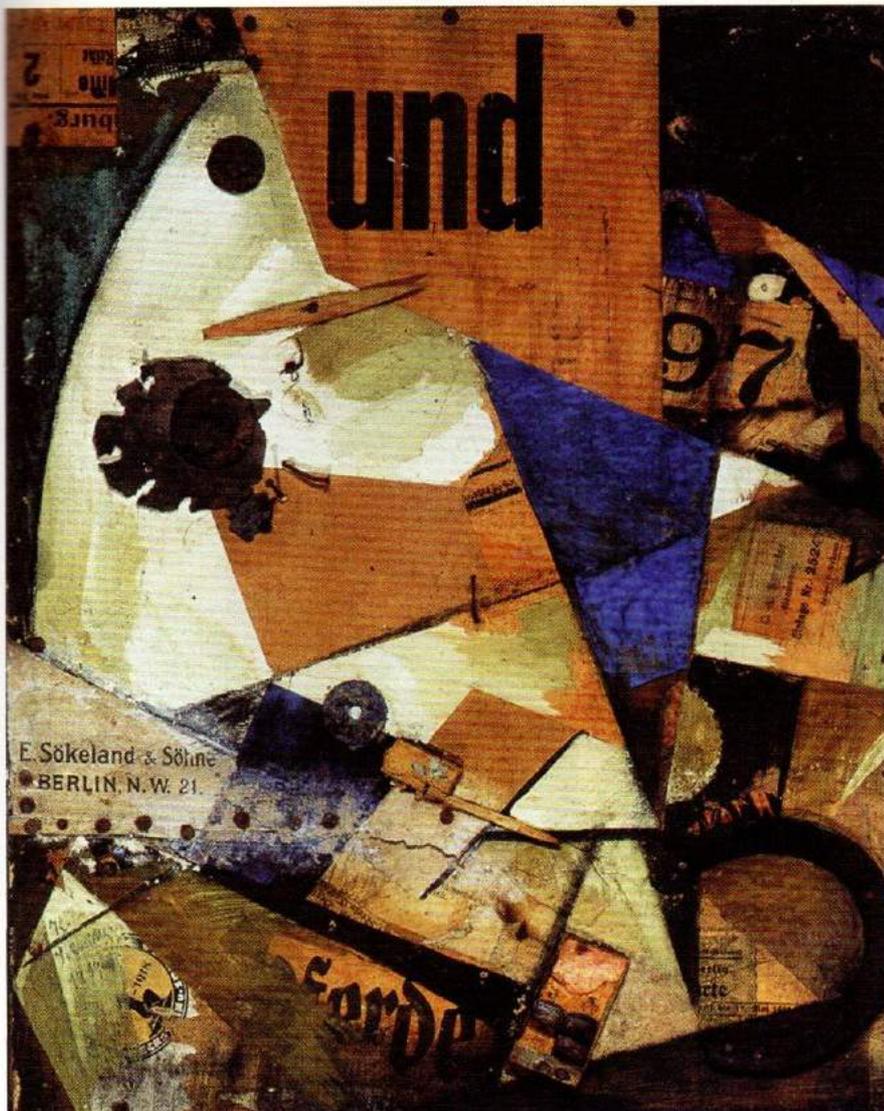
Este tipo de collage se conoce con el nombre de *objetos encontrados* (en francés, *objet trouvé*).

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

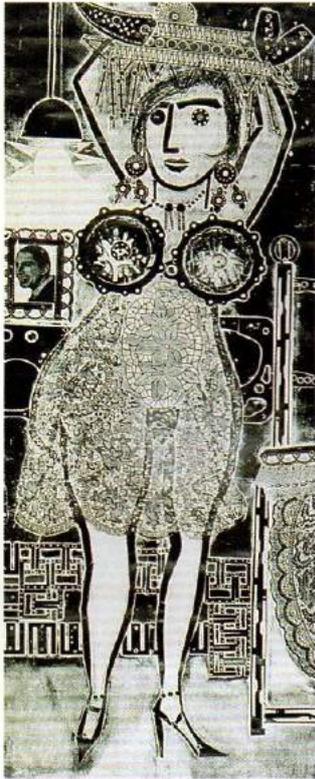
El collage también indujo a nuevas ideas. El *ensamblado*, por ejemplo, propone crear una imagen pegando diversos objetos sobre un soporte lo suficientemente fuerte como para sostenerlos: madera, chapa, etcétera.



Hannah Höch (1889-1978), *Cortado con el cuchillo de cocina* (collage, 1919).



Kurt Schwitters (1887-1948), *La pintura* (collage, 1919).



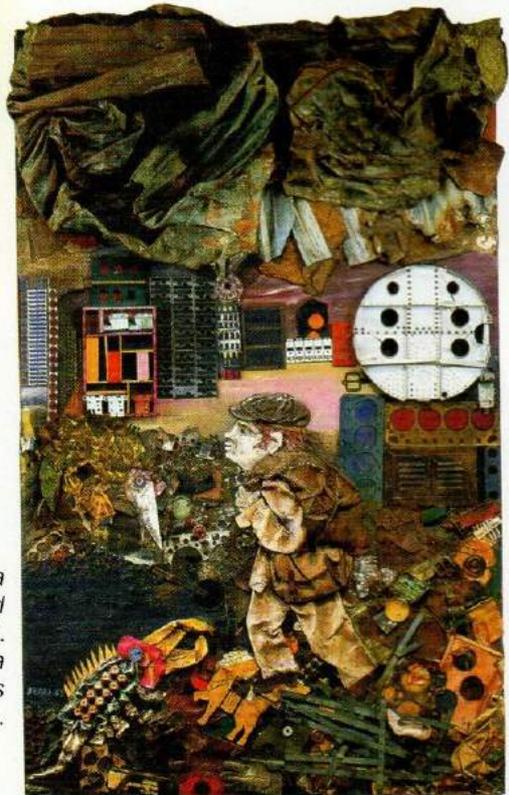
Antonio Berni, *Ramona vive su vida* (xilocollage, 1963).
 En este trabajo el artista agregó papeles, hilos y una variedad de objetos y materiales que pegó sobre la madera utilizada como taco.

Técnica mixta

Hemos visto cómo la idea original de incorporar distintos materiales a la imagen, iniciada por Picasso y por Braque, creó 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 *técnica mixta*, 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, y realizaron las combinaciones más diversas. Ya mencionamos la obra de Rauschenberg, quien fue uno de los primeros en utilizarlas.

En las matrices que se realizaban para los grabados comenzaron a pegarse 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 *xilocollage*. El artista que creó y cultivó este modo de expresión fue Antonio Berni.



Antonio Berni, *Juanito Laguna va a la ciudad* (collage sobre madera, 1963).
 En esta obra se puede observar la utilización de diferentes materiales pegados sobre el soporte de madera.

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.

Los materiales y las herramientas

Los artistas del siglo XX utilizaron todo tipo de herramientas para expresarse, además de los clásicos pinceles y espátulas.

Experimentaron y combinaron con diversos materiales: mezclaron las distintas pinturas ya conocidas con arena, yeso, tierra, y hasta con alquitrán. Pegaron sobre los soportes, como ya hemos visto, distintos objetos, como trapos, cartones, viejas fotografías y cajitas de fósforos.



Luis Felipe Noé (1933), *Del desconcierto humano*
(técnica mixta sobre tela y madera).

TALLER

El collage brinda muchas posibilidades para la realización de diferentes imágenes y para la reelaboración; ustedes ya han probado y saben cómo se realiza un collage. Les recordamos que, 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 resoluciones antes de la realización definitiva de la imagen.

- Realicen un collage. Tengan en cuenta que pueden elegir una gran diversidad de materiales, y que deben pensar si todo el trabajo será realizado en papel, si trabajarán con una variedad de texturas o si buscarán 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 solo en la idea que se quiere desarrollar, sino también en lo que la casualidad ofrece en este libre juego con los materiales.
- Luego de que se decidan por la combinación más interesante, será el momento de pegarla sobre el soporte. Puede que entonces consideren que el trabajo está terminado o que aún no les resulte del todo convincente. De ser así, pueden seguir agregando elementos o tapar algún sector del trabajo que no les guste pegando nuevos materiales sobre este. También, puede sucederles 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.



Juan Gris, *Naturaleza muerta*
(collage, aguada, óleo y lápiz, 1914).



Antonio Berni,
Agustina Diega
El collage, 1973.



Mariana Spravkin (1952), *Gente B. A.* (collage).
En esta obra, la autora incorpora a la pintura trozos de carteles callejeros.



Antonio Berni,
La gallina ciega
(técnica mixta, 1973).



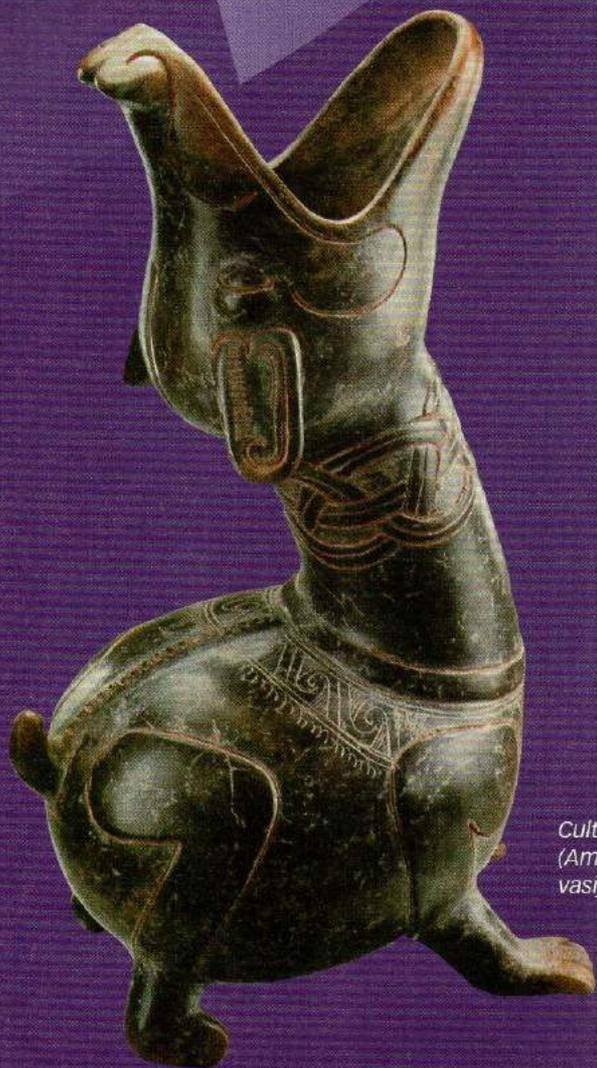
Mariana Spravkin (1952), *Gente B. A.* (collage).
En esta obra, la autora incorpora a la pintura trozos de carteles callejeros.



Antonio Berni,
La gallina ciega
(técnica mixta, 1973).

La imagen en el diseño

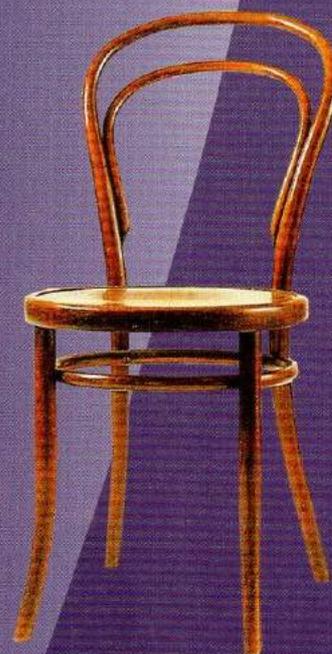
Cuando necesitamos algún objeto para nuestra vida de todos los días, no nos resulta lo mismo elegir cualquiera, y nos tomamos tiempo para seleccionar aquel que más se adapta a nuestras necesidades y también a nuestros gustos personales.



*Cultura maya
(América Central),
vasija de cerámica.*



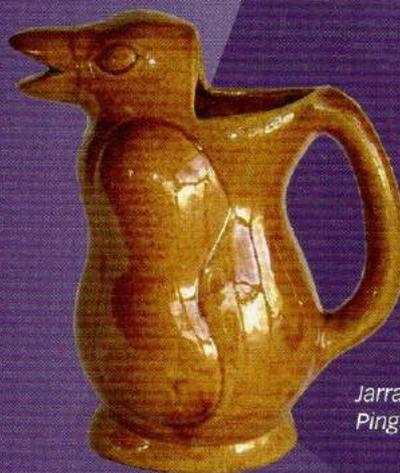
*Lámpara Wagenfeldt,
escuela Bauhaus (1924).*



Silla Thonet.



Cultura chorotega (Costa Rica), vaso precolombino.



*Jarra de vino
Pingüino, Argentina.*

Este capítulo nos permitirá conocer...

- ✓ La imagen en el diseño
- ✓ El diseño
 - El diseño gráfico
 - Elementos del lenguaje visual
 - Símbolos, signos e íconos
 - Marcas, logotipos, isotipos, isologotipos

Qué es el diseño



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

► 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 unos momentos; tampoco podía transportarlo de un lado a otro o guardarlo durante 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 filtrara 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 con su forma como con los materiales con los que se construyeron.

Hoy podemos encontrar una infinidad de diseños en diversos materiales, y estas cualidades no nos son indiferentes a la hora de elegir.

Todos los objetos que utilizamos han sido creados para satisfacer distintas



Dos diseños diferentes para una misma función.

necesidades, es decir, cumplen una función. Su forma y los materiales con los que han sido construidos no son productos de la casualidad: tienen que ver con la 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 ya sean para el frío o el calor, etcétera.



La variedad de diseños permite satisfacer los distintos gustos personales.

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 parece agradable, lo que necesitamos con lo que nos gusta.

Cuando se decide encarar la fabricación de cualquier objeto se realizan bocetos de este, y luego un prototipo o modelo. Se llevan a cabo tantos como sea necesario para poder seleccionar el que se considera más apropiado para el uso y la función que se le quiere dar.

11 Realicen una búsqueda de imágenes de calzados. Seleccionen por lo menos ocho que tengan diferentes formas y/o que cumplan con diferentes necesidades, además de la de protección del pie para caminar. Luego, péguenlos sobre una hoja y obsérvenlos para poder contestar las siguientes preguntas:

¿Qué tienen en común? ¿Qué tienen de diferente? ¿Cuál les parece que resultaría más práctico y en qué situación?



Botellas con distintos diseños. De acuerdo con el uso para el cual fueron realizadas, se pensaron diseños muy diferentes.

¿Alguna vez observaron que los objetos que nos rodean y de los que nos servimos todos los días también tienen forma, color y textura? 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 proyección de modelos que permitan la fabricación en serie de objetos o, en el caso del diseño ambiental, la organización de distintos espacios. Para eso se tiene en cuenta la utilidad o funciones de aquello que se quiere diseñar, conjuntamente con las características estéticas (morfológicas, cromáticas, etc.) y los costos.

El diseño contemporáneo tiene sus orígenes en la Bauhaus, la escuela de arte, diseño y arquitectura que se desarrolló entre 1919 y 1933 en Alemania y que tuvo gran influencia en todo el mundo.

En la actualidad, existen distintas ramas del diseño, con campos de acción específicos, como el diseño industrial, el diseño gráfico, el diseño ambiental, el diseño textil, etc.

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 relacionados con su fabricación.

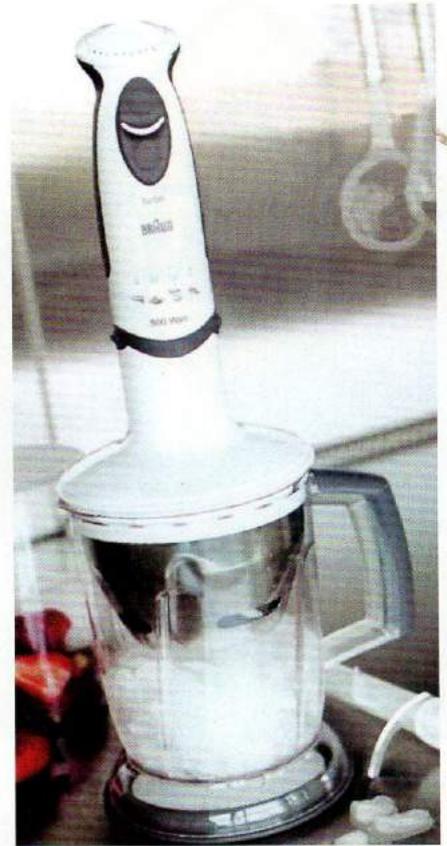
Es decir que, en el caso del diseño, los aspectos estéticos y funcionales están relacionados.

Además, es preciso tener 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 toman en cuenta los gustos del público al cual va dirigido el objeto que deben diseñar.

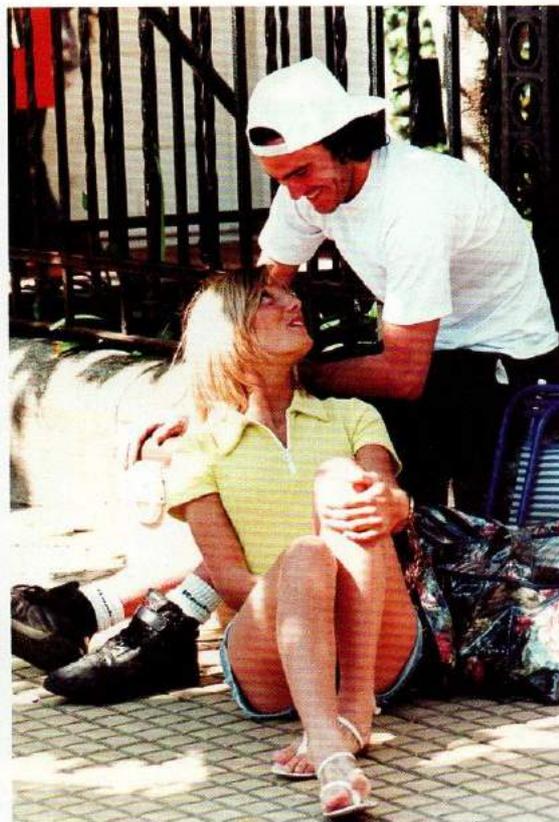
La palabra *diseño* aparece en nuestro tiempo asociada a distintos aspectos de la vida: diseño gráfico, publicitario, textil, industrial, de indumentaria, entre otros.

El diseño es indispensable en el proceso de fabricación de cualquier objeto. En el caso de los objetos producidos industrialmente, los diferentes pasos son realizados por distintas personas.

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



En los objetos de uso cotidiano también es posible ver el diseño industrial, por ejemplo, en el de esta batidora.





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.



Señal que indica la obligatoriedad del uso del cinturón de seguridad en automóviles.

El diseño gráfico

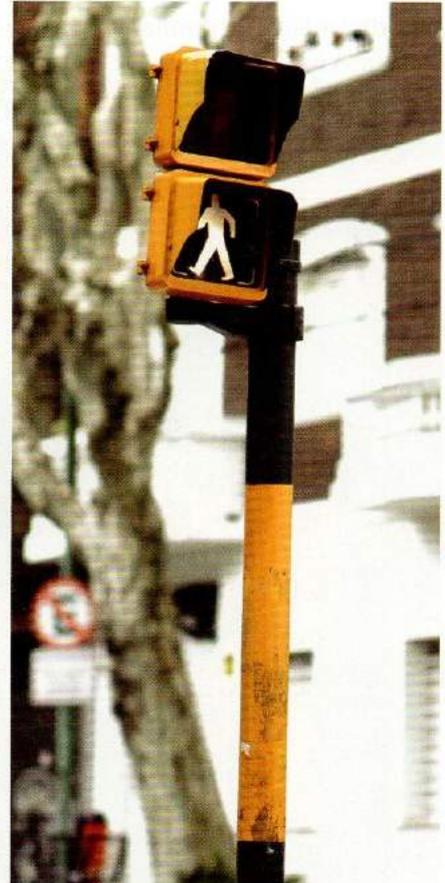
El diseño implica la inclusión de una gran variedad de producciones: anuncios publicitarios, ilustraciones de textos, diagramación de libros, diarios y revistas, sistemas de señalizaciones, etcétera.

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

En nuestro entorno aparecen imágenes diseñadas para informar, orientar, pautar en forma clara y eficiente a las personas, como las señalizaciones y servicios en lugares públicos.

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

La publicidad es una poderosa forma de comunicación. Al mismo tiempo que da a conocer un producto o brinda información sobre este, intenta convencer al consumidor e inducirlo a que lo compre.



Estas imágenes fueron diseñadas para que el peatón sepa en qué momento puede cruzar la calle.

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.

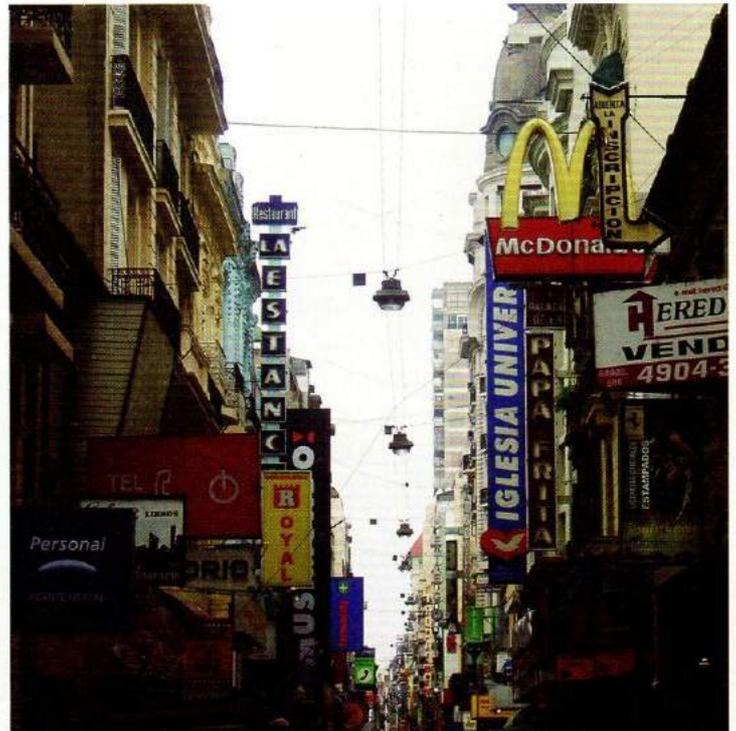
Pero, generalmente, distintas intenciones guían el accionar de artistas plásticos y diseñadores.

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

En cambio, el gran desafío para el diseñador es captar la atención del espectador y lograr que su percepción se detenga en esa imagen diseñada por él, para que así se efective la comunicación. Los elementos que el diseñador elige (colores, formas, texturas) y la manera en que los distribuye y combina en el plano son los que despiertan el interés del espectador, lo "obligan" 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 tipos de letra.

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



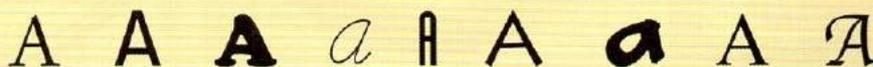
En esta foto de la Ciudad de Buenos Aires se observan distintos diseños de carteles publicitarios.



La tipografía

La posibilidad de imprimir, que surgió con la invención de Gutenberg, transformó en pocos años el mercado del libro, hasta el momento reservado para una pequeña elite. Esto permitió la difusión de textos de todo tipo y también la necesidad de diseñar diferentes tipos de familias de letras que corresponden a las distintas *tipografías*, es decir distintos formatos y tamaños de los caracteres.

Estas han ido cambiando con el tiempo, las necesidades y las modas. Hoy se conoce la tipografía como las 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:

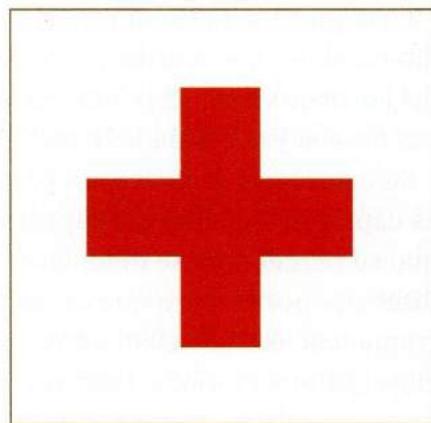
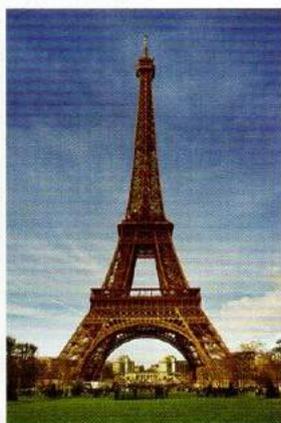


►► Observen un mismo objeto o producto y sus variantes, en distintas marcas; busquen la variedad de diseños tanto en el envase como en lo relacionado con la publicidad y la comunicación de lo que hay adentro. Comparen los colores, las formas, dibujos o fotografías utilizados en ellos. Detecten el elemento de mayor atracción visual. Una vez que hicieron esta observación y llegaron a algunas conclusiones, en pequeños grupos realicen el diseño y la publicidad de un producto. Comiencen por el boceto para luego pasar al dibujo y a pintarlo. Una vez terminado, comparen en el grupo los resultados obtenidos y decidan cuál es el más llamativo, el que más les guste, y el que les parece que conseguiría tener más presencia en un estante de almacén o supermercado.

Símbolos, signos e íconos

Una imagen diseñada y utilizada para identificar convencionalmente algo en particular puede emplear símbolos, signos, íconos cuya significación es comprendida culturalmente.

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 de tránsito, por ejemplo, la indicación de una ruta sinuosa, un cruce de animales, etcétera.



La primera imagen es de la Torre Eiffel, el símbolo de París, y la segunda es de la Cruz Roja, el símbolo de la ayuda humanitaria.

Marcas

Lo que hoy llamamos *marca* de un producto comercial se relaciona con la identificación de bienes y tiene un origen muy antiguo. Cuando los hombres comenzaron a criar ganado, se hizo necesario identificar a quién pertenecía cada animal. Así, cada propietario creó un signo identificador que era marcado a fuego en la piel o cornamenta de los animales que le pertenecían.

También los artesanos, desde tiempos muy remotos, realizaban signos identificatorios en los productos que fabricaban; encontramos ejemplos en piezas de alfarería egipcia y mesopotámica.



Iconos de Facebook y YouTube, muy difundidos en el mundo de la computación y las redes sociales.



Este símbolo indica que una imagen es de dominio público.



Marca de una empresa automotriz.

Posteriormente, los comerciantes comenzaron a marcar las bolsas o paquetes de mercadería que ofrecían a la venta para que fueran reconocidos en los mercados.

Estas marcas, en principio destinadas a identificar el origen de un objeto o producto, pronto se asociaron a las cualidades de este y así nacieron lo que hoy conocemos como *marcas comerciales*.

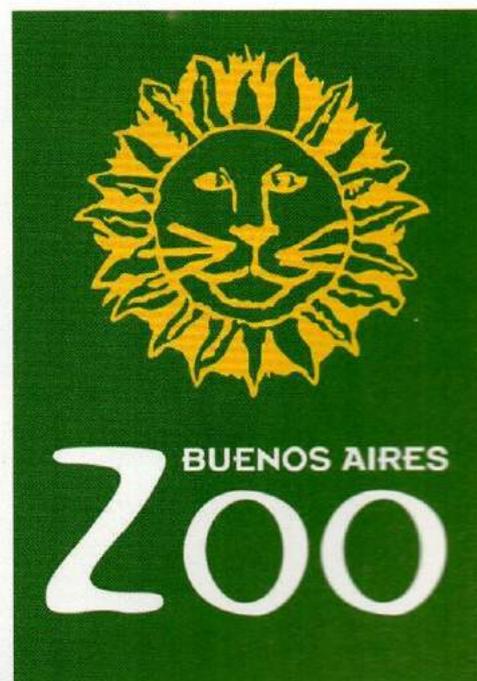
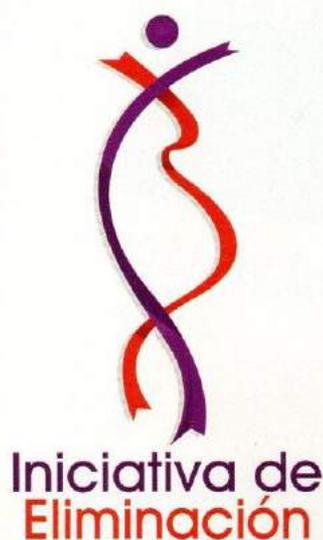
La gran cantidad de productos que se ofrecen actualmente para el consumo tienen un signo especialmente diseñado –logotipo, isotipo o isologotipo–, que permite no solo reconocerlo sino además llamar la atención del consumidor mediante un efecto visual que perdure en su memoria.

Logotipos: son letras y/o palabras que poseen un determinado diseño y tipografía, lo que conforma un conjunto que se utiliza para identificar cierto producto, marca, empresa o institución.

Isotipos: son imágenes recordables fácilmente que permiten identificar una marca, producto, empresa, lugar o situación.

Isologotipos: son la unión 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 este.

Ejemplos de distintos diseños de logotipos, isotipos e isologotipos.



►3◀ Esta actividad tiene dos partes. Primero, busquen en diarios y revistas una imagen que responda a las características de lo que se define como *diseño gráfico*. Traten de encontrar aquella que, con un mínimo de texto, comunique lo que para ustedes significa. Segundo, les proponemos que se conviertan en diseñadores gráficos; partiendo de una sola palabra o de una sola figura, realicen el diseño, completándolo como quieran. Recuerden lo leído sobre el tema.

►4◀ Busquen y compartan diferentes isologotipos de productos, negocios, asociaciones.

En la actualidad existe una profunda conciencia de los alcances que tiene el diseño, que ha logrado un enorme grado de desarrollo en casi todos los campos de la vida del hombre.

A-Z editora s.a.

Con el paso del tiempo, las empresas se ven en la necesidad de modernizar sus logotipos. En esas oportunidades, se discute cómo dar una imagen más moderna recuperando, a la vez, la imagen con la que siempre se ha identificado a la firma.



La Bauhaus, precursora del diseño moderno

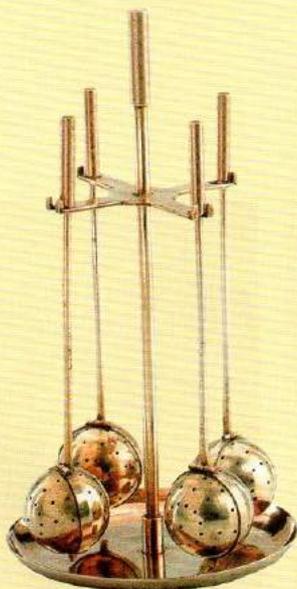
En 1919, Walter Gropius fundó en Alemania una escuela llamada Bauhaus, una de las más famosas escuelas de diseño de todas las épocas.

La intención de Gropius era integrar 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 debía existir una

diferencia entre los objetos bellos "solo 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 sería 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.



Otto Rittweger (1904-1965)
y Wolfgang Tümpel (1903-1978),
Colgador de coladores de té
(alpaca, 1924).

Cartel de la exposición
itinerante de la Bauhaus en
Basilea, Suiza (1929).



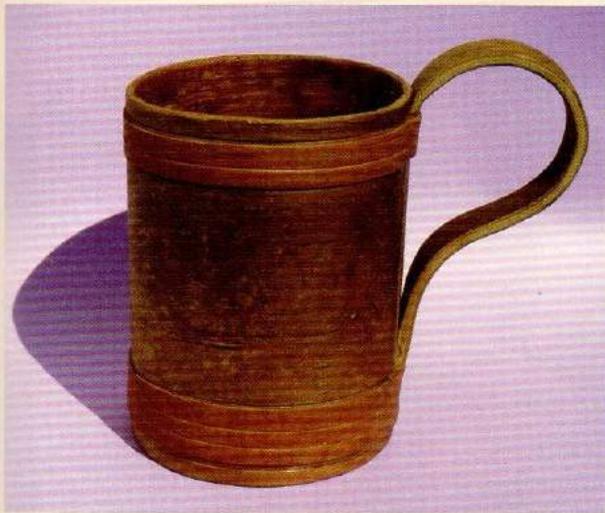
TALLER

Esta actividad es de observación y análisis de los diferentes cambios y modificaciones que ha tenido un mismo objeto con el transcurso del tiempo.

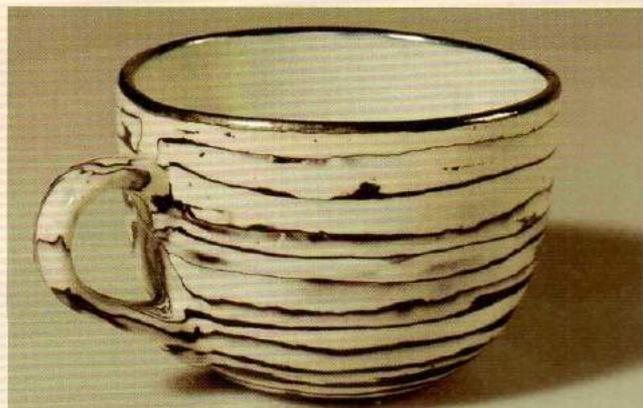
- Seleccionen un objeto para comparar; puede ser un mueble, una prenda de vestir o lo que más les guste.
- Recorten de revistas diferentes diseños del mismo objeto.

- Busquen entre las fotografías familiares (antiguas) imágenes de ese mismo objeto.
- Comparen las diferencias, los cambios, las modificaciones y las similitudes que tiene este mismo objeto y saquen sus conclusiones.
- Describan por escrito una relación entre los diferentes momentos observados.

GALERÍA DE ARTE



Al crear un diseño se busca obtener un objeto que sea útil a determinado fin y, a la vez, atractivo. A lo largo de la historia han variado los materiales con que se fabrican los objetos, y también la forma de fabricarlos. Así, las nuevas tecnologías se suman a los factores sociales, económicos y culturales que inciden en el diseño de los objetos y su posterior producción industrial.



6

Arte y tecnología

Los seres humanos han creado distintos medios para la realización de imágenes. Con el paso del tiempo, el mundo del arte fue incorporando los aportes provenientes de nuevos descubrimientos tecnológicos.

La aparición de la fotografía dio lugar a muchos cambios y le abrió la puerta a nuevos modos de pensar y de hacer.

En este capítulo hablaremos de los cambios por los que atravesaron las artes visuales a partir de la fotografía hacia la conquista de la imagen en movimiento.



Escena de la película *Batman y Robin* (1997), dirigida por Joel Schumacher. *Batman y Robin* son personajes nacidos de la historieta. Creados por Bob Kane en 1939, aparecieron por primera vez en el número 27 de la revista *Detective Comics*. Llegaron a la pantalla cinematográfica en los años cuarenta y también a la televisión en una serie de quince episodios. En la década de 1990, se filmó una serie de tres películas sobre sus aventuras.

Este capítulo nos permitirá conocer...

- ✓ La imagen fotográfica: la heliografía y el daguerrotipo
- ✓ De la fotografía al cine: imágenes en movimiento
- ✓ Del cine mudo al cine sonoro
- ✓ El cine en la Argentina
- ✓ Proceso de realización cinematográfica
- ✓ La televisión
- ✓ La animación: la historieta y el dibujo animado

La imagen fotográfica

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

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

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



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

Obelisco de la Ciudad de Buenos Aires.



Mariana Spravkin, *Ciudad simulada* (fragmento, óleo).



tiempo de exposición:

es el tiempo que necesita la película fotográfica (el rollo de fotos que se introduce 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 se escucha 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 dejar pasar la luz y registrar la imagen.

Actualmente, la fotografía digital no utiliza rollo fotográfico; no obstante, también es necesario un determinado tiempo de exposición para que la luz se imprima en un sensor electrónico.

La heliografía y el daguerrotipo: antepasados de la fotografía

La fotografía, tal como la conocemos hoy, tiene sus antecedentes en dos inventos del siglo XIX.

En 1827, Joseph Niepce, físico francés, realizó las primeras fotografías, conocidas como *heliografías*. Después de diez años de experimentar con la técnica de la litografía, Niepce logró fijar, mediante distintas sustancias químicas, las imágenes reflejadas en el interior de una cámara oscura.

Alrededor de 1831, el pintor francés Louis Daguerre realizó fotografías sobre otro tipo de placa sensible que reducía el tiempo de exposición necesario para la fijación de la imagen, conocidas con el nombre de *daguerrotipos*.

Finalmente, fue el físico británico Talbot quien desarrolló un procedimiento fotográfico mediante el uso de un papel negativo a partir del cual podía obtener un número ilimitado de copias en papel fotosensible, tal como se usa en las cámaras que no son digitales.

En 1839, el **tiempo de exposición** necesario para tomar una fotografía quedó reducido a unos pocos segundos.

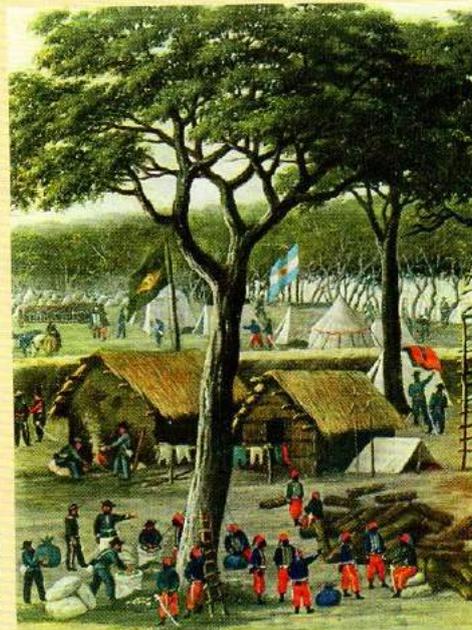


Cámara de gran formato de las primeras décadas del siglo XX.

Un pintor que trabajó como cronista de guerra

Cándido López (1840-1902) fue un pintor argentino que se incorporó como Tte. Primero en la Guerra del Paraguay. Como no existía la posibilidad de registro fotográfico, captaba a través de croquis o dibujos hechos en lápiz, distintas escenas de la guerra que luego pintaba al óleo. En la batalla de Curupaytí, perdió su mano derecha, y se dedicó a educar su mano izquierda, con la que pintó veintinueve motivos de batalla.

Muchas de sus obras están expuestas en el Museo Nacional de Bellas Artes de la Ciudad de Buenos Aires, y son valoradas como documentos históricos por su calidad artística.



Vista del interior de Curuzú mirado de aguas arriba (Norte a Sur) el 20 de septiembre de 1866 (fragmento, óleo sobre tela, 1891).

Cómo eran los daguerrotipos

Eran un tipo de fotografía en la que la imagen se fijaba sobre una placa de plata o cobre en una cámara oscura.

Los daguerrotipos eran piezas únicas de las que no podían obtenerse copias, motivo por el cual eran muy costosos. Una vez que se revelaba la placa de cobre, la imagen se coloreaba a mano, utilizando un pincel muy fino de pelo de marta o una pluma de paloma. A los retratos de mujeres se les pintaban las mejillas de color rosado; para los botones o condecoraciones de los militares se usaba aceite dorado. Se presentaban enmarcados en finos estuches de madera cubiertos por un vidrio y rodeados de seda y terciopelo. De este modo, se los protegía del contacto de las manos y el aire, que podían deteriorar la placa al oxidarla o borrarla totalmente.

El daguerrotipo ingresó a nuestro país en el año 1843, de la mano del norteamericano John Elliot.

Algunos argentinos, atraídos por el invento, comenzaron a fotografiar momentos de la vida social, hechos políticos y militares, y a retratar 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 sus más mínimos detalles.

El general José de San Martín solo accedió a ser fotografiado dos años antes de su muerte en Francia, y por expreso pedido de su hija Merceditas, quien logró convencerlo.

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



Daguerrotipo de un soldado de la Guerra del Paraguay (1865-1870).



Cámara oscura para la obtención de daguerrotipos.

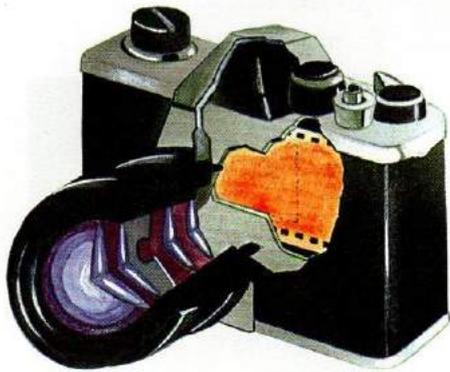
Toma de daguerrotipo

Para que las personas que posaban en las tomas o sesiones fotográficas se mantuvieran quietas durante mucho tiempo se les colocaba unos aparatos especiales que sostenían inmóviles la cabeza y el cuerpo. Por supuesto, los disimulaban bajo las ropas para que no se vieran en la imagen.

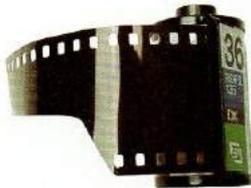
Estas tomas se realizaban en un estudio que estaba preparado con luces para resaltar o disimular distintos aspectos. Además, los estudios contaban con diferentes escenografías, que el cliente seleccionaba según su gusto e interés.

En este daguerrotipo puede apreciarse la vestimenta de mujeres y hombres, así como el telón de fondo que se usaba en esa época.





Corte del interior de una cámara fotográfica réflex de 35 mm.



Rollo de película fotográfica de 35 mm. Las perforaciones son ranuras que permiten "enganchar" la película al carril de la máquina fotográfica.

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

- por el grado de definición de las imágenes captadas, ya que permiten ver hasta el más mínimo detalle, casi tanto como las mejores fotografías realizadas con las cámaras actuales;
- por el valor histórico que poseen como piezas únicas e irrepetibles que nos permiten conocer y disfrutar de un tiempo pasado.

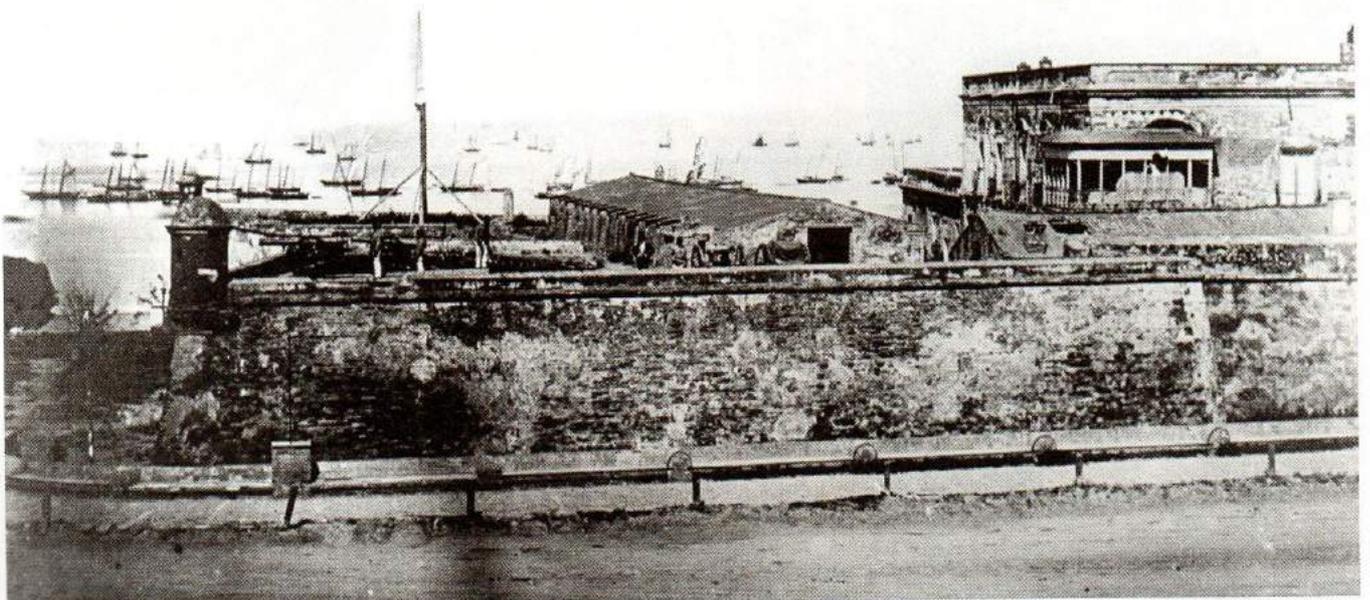
Del daguerrotipo a la fotografía actual

Con el tiempo, se fueron sucediendo los descubrimientos en el campo de la química que permitieron pasar del daguerrotipo a la fotografía, a la fotografía impresa en película fotográfica y a la actual fotografía digital.

El daguerrotipo y la fotografía comparten el modo en que capturan las imágenes, función que se cumple por medio 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.



Cámara digital.



Daguerrotipo de Buenos Aires. Se observa, en el fondo, un sector del puerto, con gran cantidad de barcos fondeados. En un plano más cercano, las barracas de almacén, donde se protegían temporalmente las mercancías.

A partir de 1884, se creó y perfeccionó el rollo fotográfico. Este tipo de fotografía captura la imagen sobre la película sensible –que se llama *negativo*–, lo que permite obtener un número ilimitado de copias.

Con el avance de la tecnología digital, apareció la fotografía digital, en la que el rollo fotográfico es reemplazado por un sensor que tiene millones de píxeles y en ellos se imprime la luz. Las fotografías almacenadas en la cámara digital pueden ser ingresadas a la computadora o se pueden imprimir en papel.

El año 1969 marca el inicio del desarrollo de las cámaras digitales como respuesta a la necesidad de almacenar información. En la década de los años noventa se popularizó este tipo de cámara.

Hoy contamos con procesos y dispositivos (como el escáner) que nos permiten digitalizar las imágenes fotográficas tradicionales, es decir, ingresarlas en la computadora, verlas en la pantalla, almacenarlas e incluso modificarlas mediante distintos programas de procesamiento de imágenes. En la fotografía digital, lo que era el laboratorio de la película fotográfica está en la cámara o en programas de informática.

La fotografía es mucho más que un registro mecánico de la realidad, ya que el fotógrafo tiene una intervención activa en el acto de fotografiar, ya sea seleccionando la toma, determinando el encuadre, e incluso trabajando en el proceso de revelado o edición de las fotos digitales.

Esto, indudablemente, ha diversificado sus usos: la publicidad, el registro histórico, la expresión artística, el diseño o los medios gráficos son algunos de los modos en los que la fotografía se inserta en la vida contemporánea.



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

El laboratorio para la fotografía analógica

El laboratorio es el lugar donde se realiza el proceso de revelado de las películas fotográficas. Debe mantenerse a oscuras mientras se desarrolla toda la tarea, ya que si las películas entran en contacto con la luz se “velan”, es decir, se pierden las imágenes registradas.

Durante el copiado, que dura unos minutos, solo hay encendida una pequeña luz roja que permite ver cuándo la fotografía aparece en el papel. En el laboratorio se puede ampliar o reducir toda la imagen o una parte, modificar el color, las texturas, etcétera.

El laboratorio es un proceso no solo técnico sino también compositivo de la fotografía.

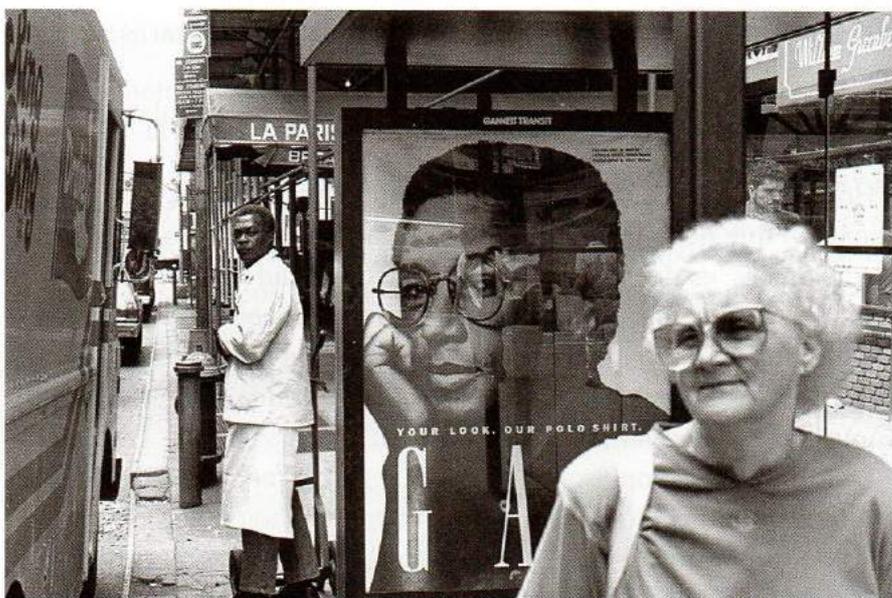


Negativo.

Positivo.

11 Les proponemos explorar algunas de las posibilidades del fotomontaje. Busquen fotografías personales o seleccionen algunas de revistas o diarios, y elijan aquellas que les parezcan atractivas o interesantes para realizar una composición. Combinen recortes extraídos de distintas fotografías para crear una imagen, poniendo atención en darle unidad visual. Recuerden tener en cuenta tanto las figuras como el fondo. Pueden trabajar con ampliaciones, reducciones o repeticiones obtenidas por fotocopia.

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



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

El fotomontaje

Es un proceso por el cual se logra una imagen combinando, por recorte y pegado, elementos tomados de distintas fotografías.



Paloma Navarres, *Fotomontaje*, Exposición individual *Del jardín de la memoria* (temporada 1995-1996).

Imágenes en movimiento

Si bien la fotografía significó un gran avance en el desarrollo de la imagen, todavía se trataba de imágenes fijas.

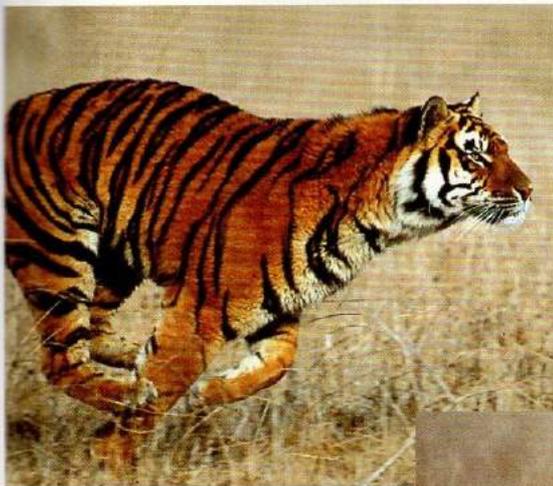
El desafío de lograr imágenes en movimiento aún estaba en pie, y para lograrlo fue necesario avanzar más en el desarrollo científico y tecnológico.

El cine, la televisión y el video son algunas de las creaciones que permiten mostrar, actualmente, la imagen en movimiento.

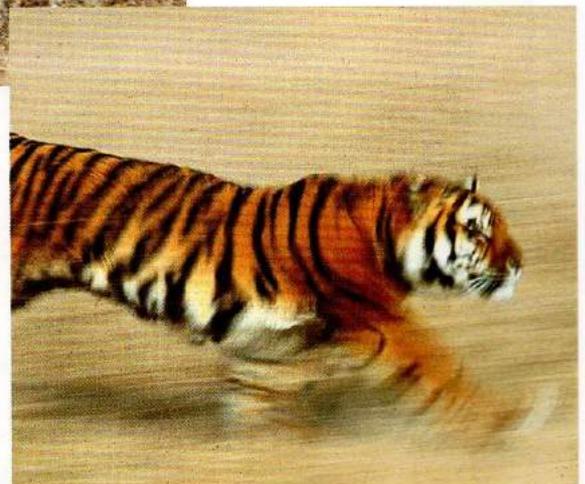
En las próximas páginas iremos conociendo las características de cada uno de estos inventos que posibilitaron el desarrollo de nuevas manifestaciones artísticas y comunicativas propias de la modernidad.



Eadweard Muybridge (1830-1904) hizo este fenaquistiscopio. Se trata de un juguete inventado por J-A. Ferdinand Plateau en 1829; consiste en imágenes levemente variadas de un mismo motivo, distribuidas en una superficie circular, un disco. Al girar el disco frente a un espejo, también se logra producir la ilusión de movimiento.



En cada cuadro o fotograma se puede percibir variación del movimiento.



De la fotografía al cine

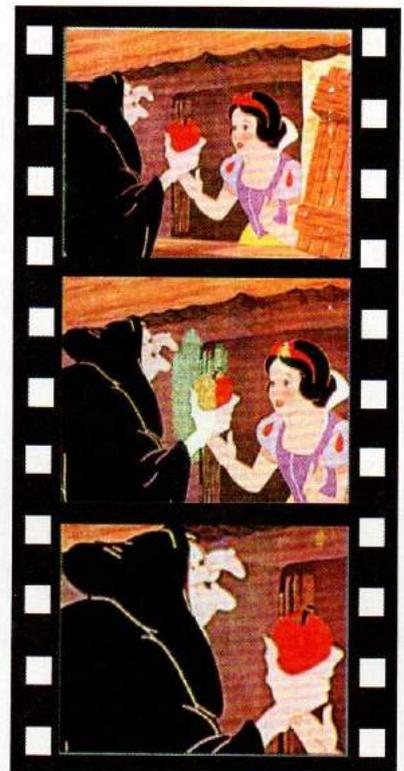
Casi todos los inventos se basan en descubrimientos que los preceden. La existencia del cine fue posible gracias al desarrollo tecnológico que originó la fotografía y, también, a un importante descubrimiento sobre el funcionamiento del ojo humano: la *persistencia retiniana*.

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

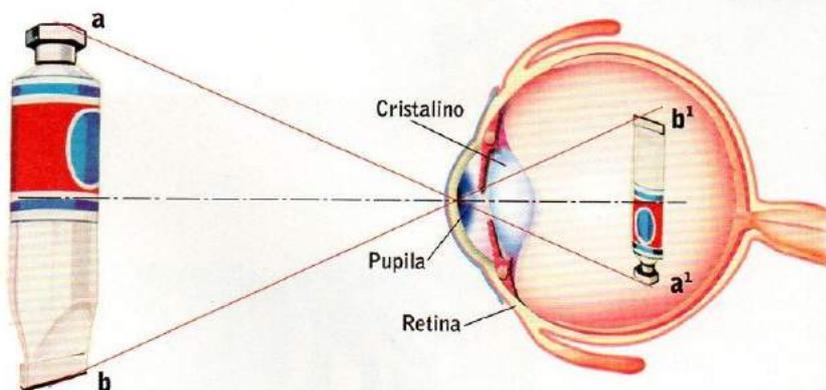
La percepción del movimiento que tenemos cuando miramos una película es, en realidad, una ilusión óptica.

Pero, ¿cómo se asociaron la fotografía y la persistencia retiniana para dar paso al descubrimiento del cine? Quienes investigaban acerca de las posibilidades de la fotografía quisieron avanzar en el proceso de captar imágenes en movimiento. En el primer intento, lograron inventar la *cronofotografía*, que se utilizó en 1874 para registrar el movimiento de los planetas y se denominó *revólver astronómico*. En un segundo intento, se estudió el galope de los caballos, el movimiento de diversos animales y del hombre, y se lo llamó *fusil fotográfico*.

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



Sucesión de fotogramas fijos de la película *Blancanieves y los siete enanitos*. Entre cada fotograma existe un instante de oscuridad que el ojo del espectador no advierte; esto logra dar la sensación de movimiento.



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

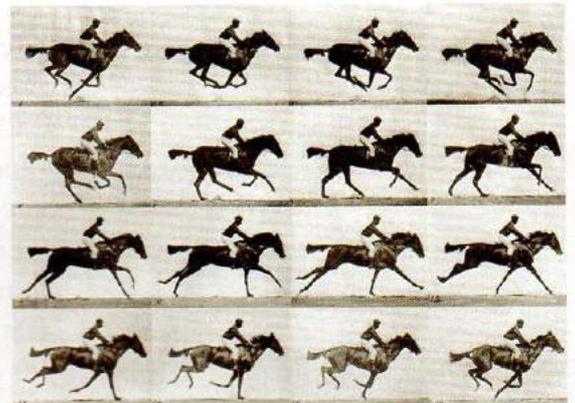
retina: es la membrana interior del ojo, en la cual se reciben las impresiones luminosas y se representan las imágenes de los objetos.

Una apuesta interesante

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 durante una décima de segundo?

Para poder responder a la pregunta contrató al 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 a través de ella. El caballo, al correr por la pista, iba cortando los hilos que a su vez hacían disparar las cámaras, y así se registraron todos los momentos del galope del animal. Recién tras cuatro años de pruebas, Stanford logró la respuesta a su pregunta, pero ya había invertido aproximadamente 40.000 dólares en demostrarlo.



Eadweard Muybridge, *El caballo en movimiento* (serie de fotografías tomadas con varias cámaras, 1878).

La sucesión rápida de las fotografías del caballo al galope en el orden en que fueron tomadas produce la ilusión de movimiento.

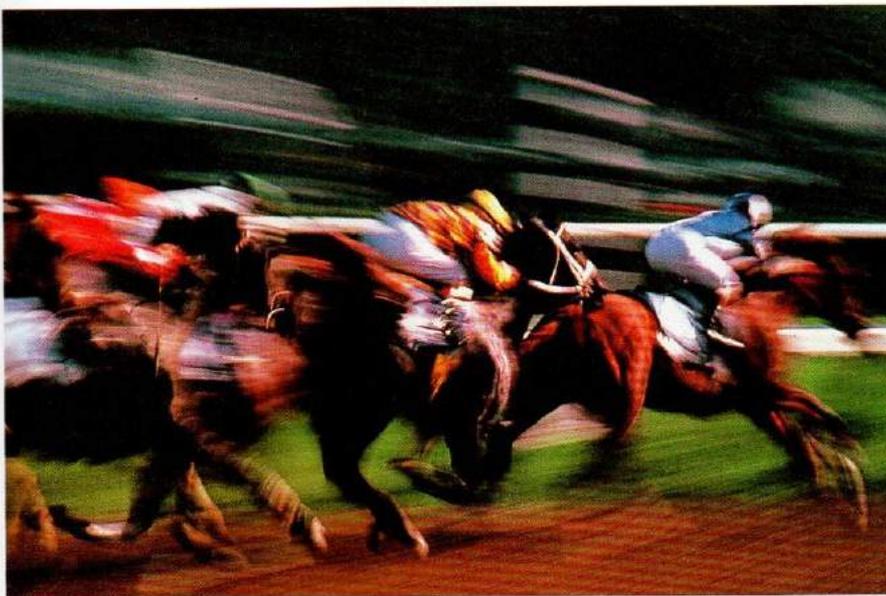


Foto de una carrera de caballos con un efecto plástico visual llamado barrido, propio de la fotografía y que da dinamismo a la imagen.

Un instante perpetuo

El acto fotográfico retiene el transcurrir del tiempo en un simple instante que, al ser capturado en la imagen, se transforma en un "instante perpetuo", un momento que queda eternamente, de una vez y para siempre, como se lo captó.

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.

El cine logra reconstruir el movimiento

El sistema de cronofotografías logró fragmentar el movimiento al capturar en imágenes sucesivas cada ínfimo cambio de posición de aquello que está siendo registrado.

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.

Émile 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, inventor estadounidense, le agregó perforaciones a las películas para que pudieran ser arrastradas por un engranaje, sistema que se conserva hasta la actualidad.

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

Louis Lumière realizó este invento conjuntamente con su hermano Auguste. Lo llamaron *cinematógrafo*.

Tanto Reynaud como los hermanos Lumière persiguieron un mismo propósito: la proyección de imágenes en movimiento, y lo lograron. Pero fue el tipo de imágenes que proyectaban lo que diferenció notoriamente sus descubrimientos.

Reynaud realizaba lo que hoy llamamos *dibujos animados*: dibujando directamente sobre la película arlequines, payasos, pierrots, perros amaestrados, malabaristas y otras tantas que surgían de su imaginación.

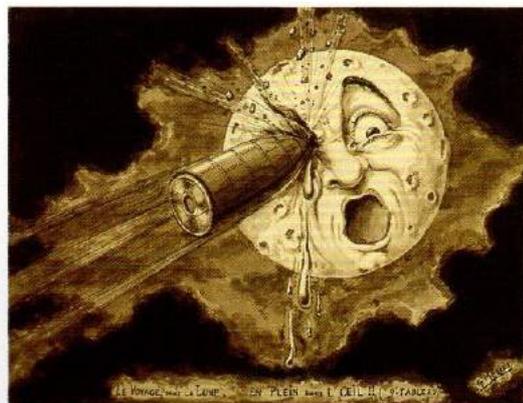


Afiche publicitario del Teatro Óptico de Reynaud, espectáculo en el cual proyectaba sus dibujos animados.

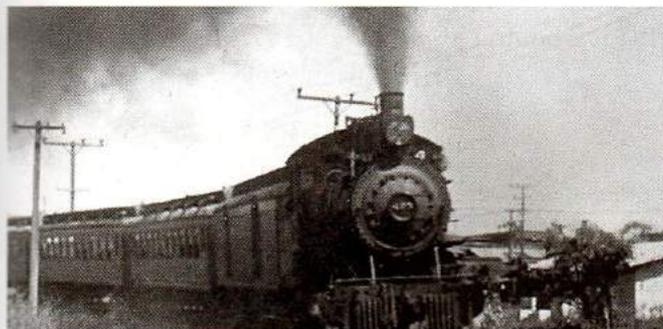
Los hermanos Lumière utilizaron el mismo sistema de cronofotografía registrando imágenes en forma documental, como la llegada de un tren, un juego de cartas, la salida de trabajadores de una fábrica o multitudes desplazándose por una calle.

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 diferenciar ficción de realidad y creyeron que iban a ser aplastados por el tren.

Georges Méliès fue quien combinó elementos fantásticos con el cine documental. Utilizó la fantasía, la imaginación y hasta trucos de magia, como lo había realizado Reynaud anteriormente, pero en películas realizadas con la técnica cinematográfica de los hermanos Lumière.



Dibujo de Georges Méliès para su película *El viaje a la Luna* (1902) y el fotograma correspondiente.



Imágenes similares a esta asustaron a los primeros espectadores de cine que, por efecto del realismo de las imágenes en movimiento, creían que el tren proyectado los iba a aplastar realmente.



Escena de *King Kong*, una de las primeras películas de ciencia ficción del cine estadounidense, filmada en el año 1933 y dirigida por C. Cooper y E. Schoedsack. Posteriormente, se hicieron otras versiones de la misma historia.

Del cine mudo al cine sonoro

Además de director, Méliès fue 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 diálogo verbal, eran no parlantes. Los actores solo hacían mímica y las proyecciones eran acompañadas con melodías acordes a los climas de otras películas, interpretadas por una orquesta en vivo. El clima que creaba esta conjunción de imagen y música podían evocar suspenso, 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 el lugar donde sucedía la acción. En muchas de las películas de Carlitos Chaplin se utilizaba este recurso, por ejemplo, en *Tiempos Modernos* o *El gran dictador*.

En 1927, la imagen y el sonido lograrían unirse, cuando en Estados Unidos se estrenó el primer largometraje sonoro, *El cantante de jazz*.



Charles Chaplin en su papel de Charlot o Carlitos.

124 Les proponemos que miren con sus compañeros una película de Carlitos Chaplin en la que esté caracterizado como Charlot.

Pongan atención a los movimientos del personaje, a su vestimenta, a la manera en que se vincula con los otros personajes. ¿Qué diferencia encuentran entre la comicidad de Chaplin y la del cine actual?

Charles Spencer Chaplin (1889-1997)

Actor inglés, llamado popularmente Charlie, más conocido por nosotros como Carlitos Chaplin. Fue creador de un personaje universalmente conocido como Charlot.

En sus películas, que además de interpretarlas, las escribía, dirigía y producía, conjugó la burla, la sátira y la emoción.

Entre sus obras encontramos: *El chico*, *Tiempos modernos*, *El gran dictador*, *Una mujer en París*, *La condesa de Hong-Kong*, *Historia de mi vida* y *La quimera del oro*, entre otras.

El cine en la Argentina

El cine, invento que se había desarrollado en Europa y en los Estados Unidos, rápidamente llegó a nuestro país. Las máquinas que se usaron en un comienzo, al igual que en otras partes del mundo, tenían una doble función: servían para filmar y para proyectar.

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

En 1897, Eugenio Py realizó el documental *La bandera argentina*, que consistía en una vista de nuestra enseña flameando en la Plaza de Mayo. Se considera que esta es la primera obra cinematográfica nacional.

La sala donde se realizó esta importante exhibición se llamaba *Novedades* y estaba ubicada en la calle Florida al 100, en la Capital Federal. Otras salas que proyectaban películas en la misma época fueron el teatro *Odeón* y el teatro *Casino*.

Con el tiempo, el cine se convirtió en una de las manifestaciones favoritas de niños y adultos de todo el mundo.

El cine actual abarca distintos géneros, como la ciencia ficción, el suspenso, el terror, la acción, la comedia, el cine romántico, el documental y el *western*, entre otros.



Cámara de filmación profesional.

34 Hemos nombrado distintos géneros cinematográficos. ¿Pueden averiguar si hay algún otro que nos hayamos olvidado de incluir? Citen por lo menos dos películas de los géneros mencionados. ¿Qué tipo de película les gusta ver a ustedes? ¿Por qué? Averigüen cómo se entretenían las personas cuando no había cine y en qué se diferencia el cine que vemos del que veían sus abuelos cuando eran chicos.



Los tres chiflados, comediantes norteamericanos que actuaron entre 1922 y 1970. De todas las formaciones de este trío, esta es la más conocida, integrada por Moe, Larry y Curly, quienes realizaron gran cantidad de filmes para la televisión.

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 televisión, es habitual poder observar nuestra propia imagen. Pero en el año 1887, era algo absolutamente inusual. Así fue como, en ese año, se programaron un lugar y una hora determinados para filmar a las personas que pasaran por allí. Luego, esas imágenes fueron proyectadas para que la gente se viera a sí misma, lo que les causó una verdadera sorpresa.

Proceso de realización cinematográfica

►4◀ ¿Alguna vez leyeron con atención la larga hilera de títulos que aparece al terminar cada película? Es decir, los créditos. Es justamente allí en donde aparece todo el equipo de trabajo.

Averigüen cómo está conformado hoy en día un equipo de filmación. Pueden hacerlo leyendo el final de una película, investigando en libros o preguntando a distintas personas.

Se van a sorprender de la cantidad de personas y las distintas funciones que hacen falta para realizar una película.

La imagen cinematográfica integra los elementos del lenguaje visual, como son la luz, el color, las texturas, las sensaciones espaciales, junto con elementos específicos del lenguaje cinematográfico, como el movimiento, los encuadres propios de la cámara y los planos de gran acercamiento.

La realización de una película convoca a un gran número de personas y especialistas: sonidistas, iluminadores, vestuaristas, maquilladores, guionistas, directores, asistentes de dirección, camarógrafos y fotógrafos son algunos de los que conforman el equipo de filmación, del cual solo los actores aparecen en pantalla.

El proceso de filmación en sí mismo no agota la realización de una película. Una vez terminada la primera etapa, la película pasa a una *etapa de edición* en la que se trabaja en el montaje, seleccionando el material filmado, secuenciado según la narración y, en muchos casos, agregando efectos especiales.

Una vez terminada la edición, la película debe ser *comercializada*, es decir, darse a conocer en el circuito comercial de los distintos países, hasta llegar a los cines de cada ciudad.

También existe el cine independiente, que no participa del circuito comercial y crea sus propios espacios de difusión.

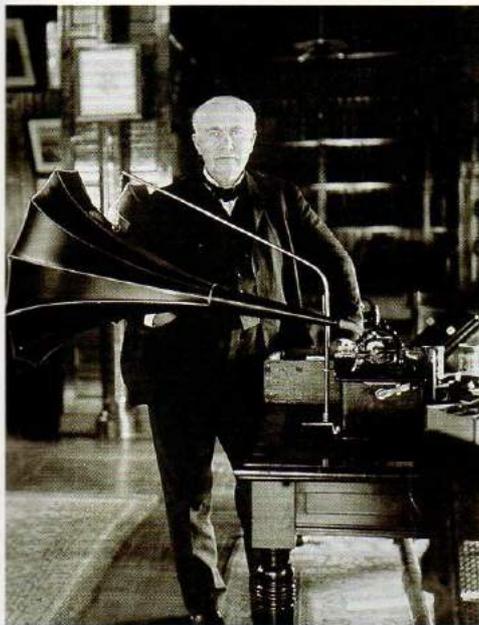


En la película *La máscara* (1994, dirigida por Chuck Russell y protagonizada por Jim Carrey y Cameron Diaz), la deformación en el rostro del personaje es producida con sofisticados efectos especiales computarizados.

Del telégrafo a la televisión

Así como hubo mucho interés por la incorporación del movimiento a la imagen, lo cual llevó al desarrollo del cine, también hubo quienes se interesaron por el sonido y la posibilidad de registrarlo y transmitirlo a distancia. Pero se necesitaron muchos años para lograr que las imágenes y el sonido pudieran filmarse y proyectarse juntos.

El *telégrafo* fue el primer aparato capaz de transmitir sonidos a grandes distancias, mediante un dispositivo que permitía enviar ciertas señales sonoras, conocidas actualmente con el nombre de clave Morse, en honor a su inventor, Samuel Morse, quien lo creó en 1832.



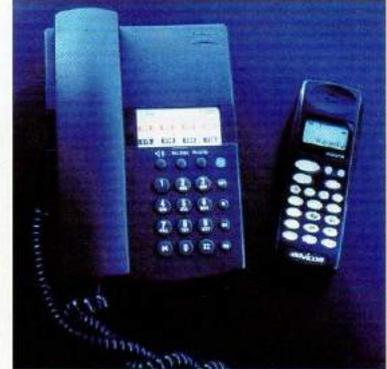
El descubrimiento del fonógrafo se lo debemos a Thomas Edison, quien, en 1877, hizo su primera demostración con un aparato que registraba y reproducía cualquier sonido mediante un procedimiento mecánico, algo parecido a lo que hoy conocemos como grabador. Hacia el año 1901 ya existían más de 5.000 grabaciones realizadas por medio de este aparato.

Todas estas invenciones posibilitaron la creación del teléfono.

Hacia el año 1876, el físico norteamericano Alexander Graham Bell, junto a otros investigadores, creó una instalación que permitió establecer una comunicación a través de hilos conductores entre dos aparatos ubicados en lugares diferentes. A estos dispositivos los denominaron *teléfonos*. Con las décadas, a la telefonía analógica, que transmite las señales a través de cableado, se le sumó la telefonía digital. Y algunos años después, la telefonía móvil o celular, un tipo de teléfono inalámbrico electrónico que permite tener acceso a una red de comunicaciones (o red de telefonía móvil). Su principal característica es su portabilidad, que permite comunicarse desde casi cualquier lugar.

Con el transcurso de los años, los modelos de los aparatos de teléfono fueron cambiando de acuerdo con las modas y las necesidades.

Los modelos de teléfono fueron cambiando con el paso del tiempo.



La televisión

154 Realicen una entrevista a algún familiar o vecino que haya sido espectador de los comienzos de la televisión.

Antes del encuentro, escriban las preguntas que realizarán para no olvidarse de nada, y luego también tomen nota de las respuestas del entrevistado. (Es posible registrar las respuestas en un grabador, para después transcribir la conversación.)

Pueden hacerle, entre otras, estas preguntas:

- ¿Cuánto tiempo duraba la programación?
- ¿Qué tipos de programas había y a qué género pertenecían?
- ¿Qué conductores de programas recuerdan?
- ¿Algunos de ellos siguen estando aún en la televisión?
- ¿Qué diferencias podrían mencionar entre los programas de hoy y los de antes?

Para la aparición de la televisión, primero fue necesario resolver el problema de captar y transmitir simultáneamente la imagen y el sonido. Las primeras experiencias permitieron lograr algunas señales que no eran muy nítidas.

Recién en 1931, en la Escuela Superior de Electricidad, en Francia, se realizó una demostración satisfactoria. El sistema consistía en transmitir y reproducir por medio de ondas electromagnéticas o de corrientes eléctricas las imágenes ópticas y los sonidos, convirtiéndolos en señales eléctricas.

Las primeras imágenes transmitidas fueron espectáculos deportivos, obras de teatro y actos oficiales de gobierno.

Alrededor del año 1950, la televisión comenzó a generar y producir sus propios programas. Para esa época, ya había cincuenta millones de televisores instalados en los hogares de los Estados Unidos.

En la Argentina, las primeras transmisiones se realizaron en 1951, cuando se creó el primer canal televisivo: el Canal 7, que pertenecía al Estado y que fue el único en verse en los televisores hasta 1960. A partir de ese año, algunos empresarios fueron creando otros canales televisivos privados.

Como la fotografía y el cine en sus comienzos, la televisión no podía registrar el color; las imágenes que transmitía se veían en blanco, negro y toda la escala de grises.

La incorporación del color dio a la transmisión televisiva una sensación de realismo mayor. Los aparatos de televisión tuvieron que ser renovados por otros que permitieran captar las nuevas señales. En nuestro país, recién en 1980 se pudo acceder a este cambio.

Clases por televisión

Uno de los programas educativos que más difusión y permanencia tuvo en la televisión fue *Telescuola Técnica*, que se transmitió hasta 1989.

Se daban cursos sobre distintas especialidades como electrónica, dibujo técnico, mecánica, etcétera. Cada programa consistía en una clase, que se transmitía en vivo desde un aula, con un profesor que hablaba para las cámaras. Más adelante, este programa también se dedicó a difundir clases de apoyo para materias de colegios secundarios, como Física, Química, Biología y otras.

Hoy en día, la señal *Encuentro* se transmite por diferentes canales educativos.

Primeras imágenes de televisión en blanco y negro, alrededor de 1950.



También se ha ido modificando el sistema de transmisión televisivo, que hoy se realiza tanto por aire como por cable y en forma satelital.

El gran desarrollo de las señales televisivas ha dado lugar a la televisión digital. A diferencia de la televisión tradicional, que codifica los datos de manera analógica, la televisión digital codifica sus señales de forma binaria, lo que posibilita nuevas aplicaciones interactivas.

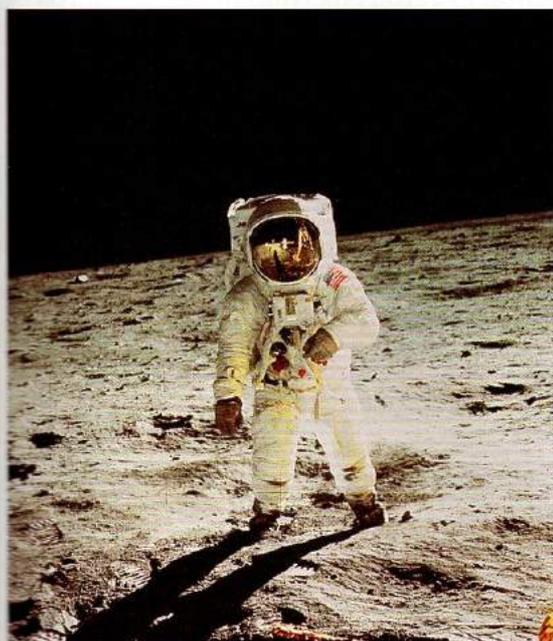
A partir de estos cambios, los aparatos de televisión también fueron transformándose y hoy contamos con finas pantallas de cristal líquido (LCD) o ledes, con imágenes que logran alta definición.

Es probable que ninguna de las personas que contribuyeron a la creación de la televisión haya imaginado todas las posibilidades que brinda este medio, que hoy llega a una enorme cantidad de hogares del planeta.

Los modernos sistemas de transmisión nos permiten estar informados y saber qué sucede en cualquier parte del mundo y en el mismo momento en que los hechos están sucediendo. Así, hoy puede seguirse cualquier evento nacional o internacional en directo sin moverse de casa. También, es un medio de difusión del arte, ya que por la pantalla del televisor puede verse teatro, ballet, recitales, etcétera. Pero, fundamentalmente, la televisión es utilizada en nuestros días como un medio recreativo para el uso del tiempo libre, que se apoya en la publicidad.



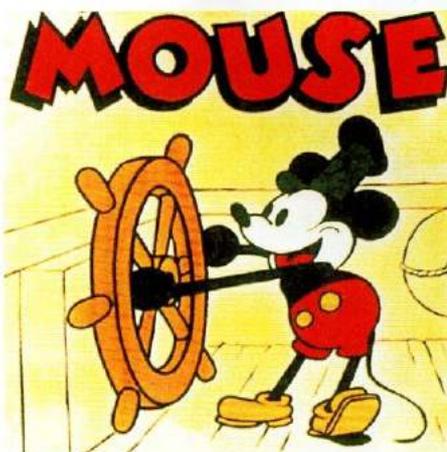
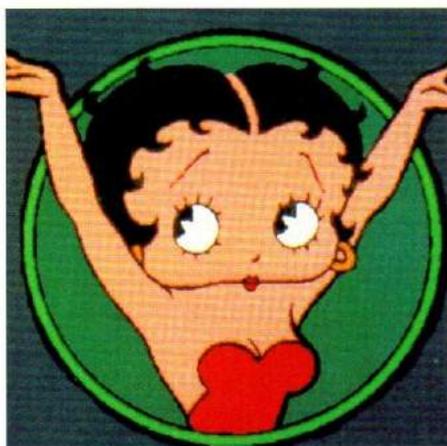
Primera transmisión en directo desde la Luna, en 1969.



Por televisión pueden verse recitales actuales o del pasado, como los del mítico grupo inglés de rock Los Beatles.

La animación

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



En estas páginas, una variada muestra de célebres dibujos animados: Betty Boop, Winnie the Pooh, Robotech, el famosísimo Mickey Mouse, y Asterix y Obelix.

La *animación* es un proceso de producción cinematográfica por el cual se trabaja realizando fotograma por fotograma, ya sea mediante el dibujo u otras técnicas manuales o digitales.

El cine de animación hecha a partir de fotogramas dibujados se conoce como *dibujos animados*.

A su creador, Emile Reynaud, se le ocurrió, en 1888, dibujar y pintar pequeñas imágenes

sucesivas, que 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, daban la sensación de estar moviéndose.

Los primeros personajes 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 como los Picapiedra, el gato Félix (uno de los primeros de este siglo), Betty Boop, Bugs Bunny, Mickey Mouse, Tom y Jerry o Asterix hoy siguen teniendo admiradores y pueden seguir viéndose en algunos canales de cable que dedican toda su programación a los dibujos animados. Allí también podemos disfrutar de dibujos como Garfield, Pokémon, Winnie the Pooh, los Simpson o las Chicas Superpoderosas.

Actualmente, con el desarrollo de la computación, hay numerosas variantes como la animación 3D, *stop motion*, la animación de recortes de papel, etcétera.



❖❖❖ Busquen algunos dibujos, recórtenlos y armen con ellos por lo menos tres historietas de una secuencia de cuatro cuadros cada una.

La historieta y el dibujo animado: algo en común

La historieta ha sido un antecedente del dibujo animado y ambos comparten varios aspectos.

Tanto una como otra narran una secuencia de hechos combinando imágenes visuales y textos (escritos en el primer caso, hablados en el segundo).

Una historieta está compuesta por cuadros sucesivos que nos muestran a los personajes y las acciones que estos realizan. También nos dan la idea del paso del tiempo dentro de la historia.

Para el dibujo animado se sigue el mismo procedimiento, solo que es necesario dibujar más cuadros. Podrían hacer un cálculo de la cantidad de dibujos que se necesitan para ver solo un minuto de animación, teniendo en cuenta que para un segundo de imagen se realizan 24 cuadros. El resultado es de 1.440 cuadros por minuto, dibujados uno por uno.

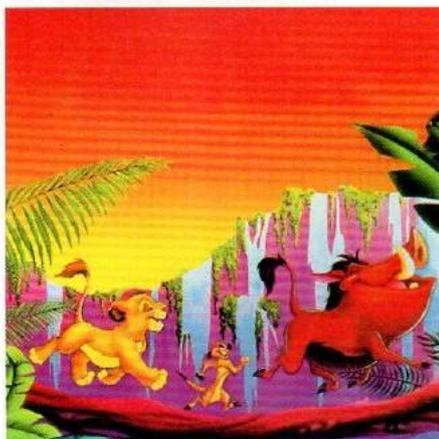
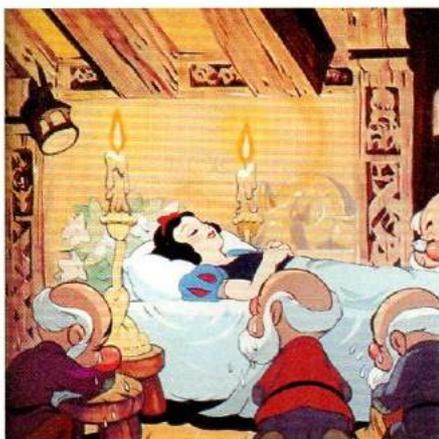
Actualmente, esta tarea se realiza de una manera más sencilla con la aparición de la computadora. Ahora, los dibujantes solo necesitan unos pocos dibujos, que luego adquieren movimiento a través de distintos programas de animación digital.



Realización de los dibujos para la película Ichabod Crane. Aquí se puede observar el cuidado y la dedicación con que la ilustradora trabaja. No puede quedar ninguna mancha o huella cuando se colorea, porque cualquier falla se duplicará o triplicará al ser proyectada en la pantalla.



Cada cuadro de esta historieta de Asterix muestra acciones sucesivas de los personajes. Las imágenes se complementan con textos que acompañan y ayudan a seguir la historia.



Secuencia de dos de las películas de Walt Disney: *Blancanieves y los siete enanitos* (en 2D) y la más actual, *El Rey León* (en 3D).

Un gran creador de 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 aquellos.

Realizó numerosos cortometrajes, películas cuya duración es inferior a los treinta minutos. Los personajes más conocidos son el Ratón Mickey, Pluto, Goofy (o Tribilín) y el Pato Donald.

También realizó largometrajes, es decir, películas de más de una hora de duración, en las que recreó muchos cuentos tradicionales, como *Blancanieves y los siete enanitos* (el primero), *Alicia en el País de las Maravillas*, *La bella durmiente* e *Ichabod Crane*.

En sus películas, Walt Disney no trabajó solo, sino que lo hizo con un equipo completo de artistas. Año tras año, las producciones se fueron perfeccionando con los avances tecnológicos.

¿Saben cuánto tiempo llevó la realización de *Blancanieves y los siete enanitos*? ¡Nada menos que tres años! Trabajaron 750 artistas y se realizaron más de 250.000 cuadros.

El Rey León, en cambio, pudo ser realizada en unos pocos meses, ya que solo se pintaron seis imágenes originales de sus personajes, y el resto se completó con la ayuda de las computadoras.

Para llegar a esas pinturas originales se realizaron infinidad de bocetos de leones en sus distintas posturas, actitudes y expresiones faciales. Para eso, los dibujantes necesitaron observar detenidamente y durante largas horas a leones verdaderos caminando, durmiendo, comiendo, mimándose y también peleando.

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 Picapiedras 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 recorre distintos países de



Sudamérica y, en su visita por la Argentina, aparece vestido de gaucho y realizando sus típicas travesuras y disparates.

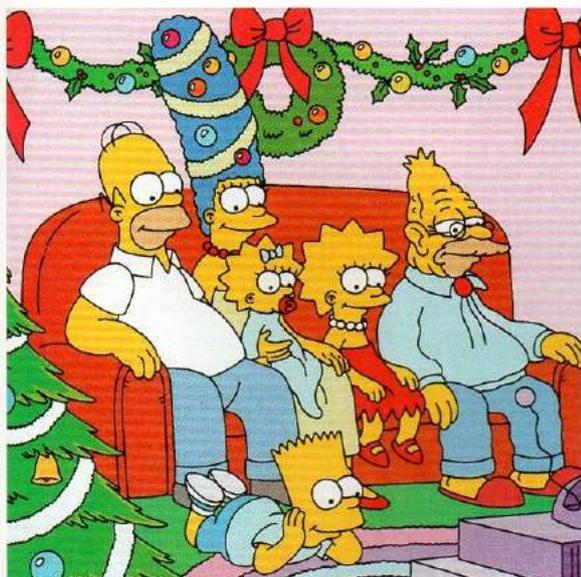
Molina Campos, durante su viaje a los Estados Unidos, además de asesorar a Disney, también realizó exposiciones e ilustró almanaques para empresas locales.

Seguramente ustedes tendrán, o han tenido, personajes preferidos del dibujo animado. ¿Alguna vez se detuvieron a observar cuáles son los colores que los caracterizan, sus formas particulares, sus expresiones más frecuentes?

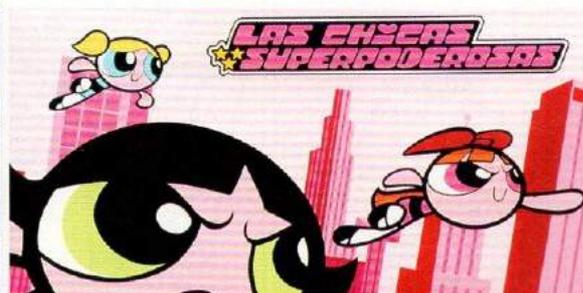
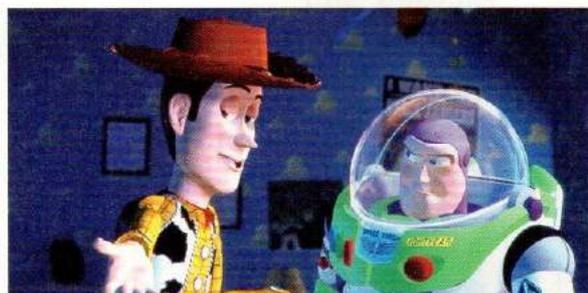
Hay muchos personajes que son de un solo color; por ejemplo, el amarillo caracteriza a los Simpson, el anaranjado a Garfield, el rosa a la Pantera Rosa. Otros están contorneados con líneas negras que resaltan sus formas contra el fondo, como el caso del Correcaminos.

Estas son algunas de las particularidades que se pueden descubrir y analizar en los dibujos animados a partir de sus características visuales.

D7 Creen sus propios dibujos animados. Para realizarlos, tomen un cuaderno y dibujen un cuadro distinto en la punta superior o inferior de cada hoja. Cada cuadro deberá tener una pequeña diferencia de posición en los personajes en relación con el cuadro anterior y con el cuadro posterior. Dibujen por lo menos veinte cuadros con las acciones sucesivas del personaje en un mismo paisaje. Una vez finalizado, deberán hojear rápidamente de atrás hacia adelante los dibujos del cuaderno, y así podrán observar cómo sus dibujos adquieren movimiento.



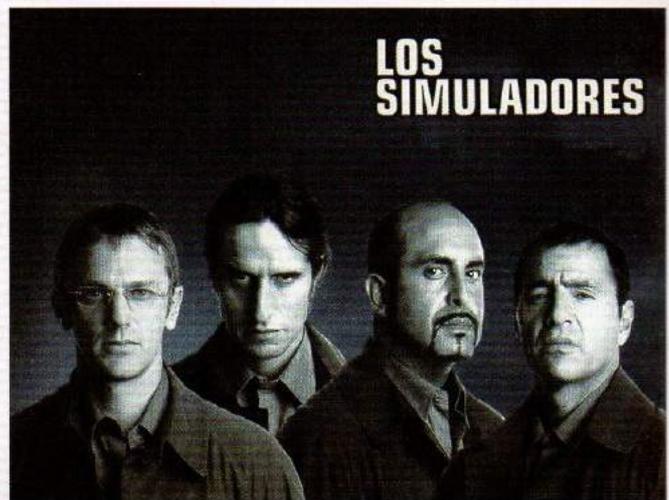
En esta página, una variada muestra de personajes de dibujos animados, como la familia Simpson, los juguetes de Toy Story, Garfield, las Chicas Superpoderosas y los Looney Tunes.



¿Cuánto tiempo tiene una programación televisiva?



- Les proponemos analizar la relación entre la programación televisiva y la publicidad emitida.
- Seleccionen un programa de una hora de duración en un canal de aire y controlen cuánto tiempo está destinado a su emisión y cuánto, a la publicidad. Sobre la base de este dato, traten de calcular cuánto tiempo de publicidad se emite en un día de transmisión.
- Intercambien sus conclusiones.



Hagamos una historieta

- Escriban una narración corta y sencilla, algo que le suceda a un personaje o a dos.
- Basándose en esta narración, realicen una secuencia de imágenes de por lo menos cuatro cuadros. Pueden hacer diversos bocetos, tanto del personaje (sus características, posiciones, vestuario, etc.) como del entorno.
- Realicen la secuencia definitiva y agréguele globos de texto que ayuden a comprender la historia.

Cómo se hace para armar cuadros

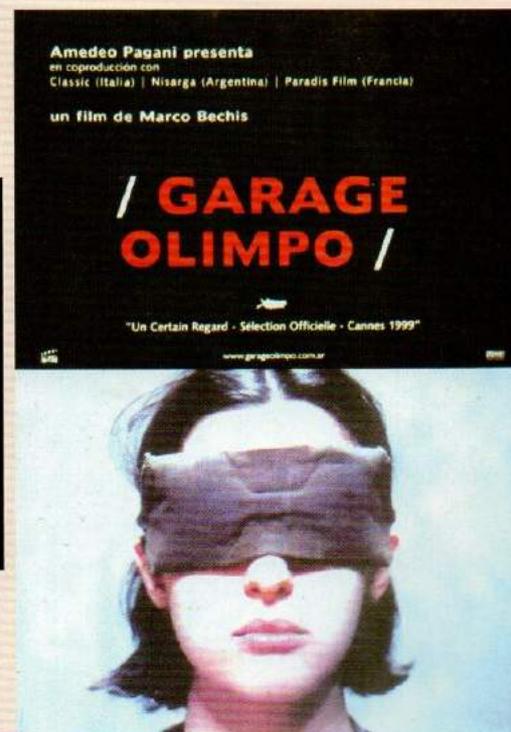
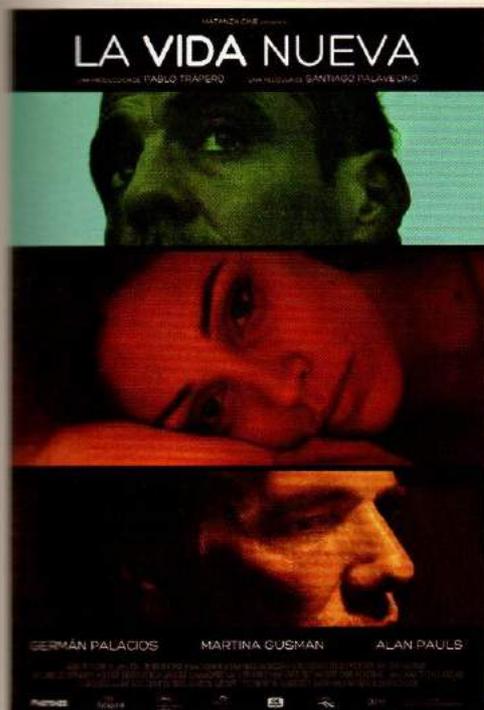
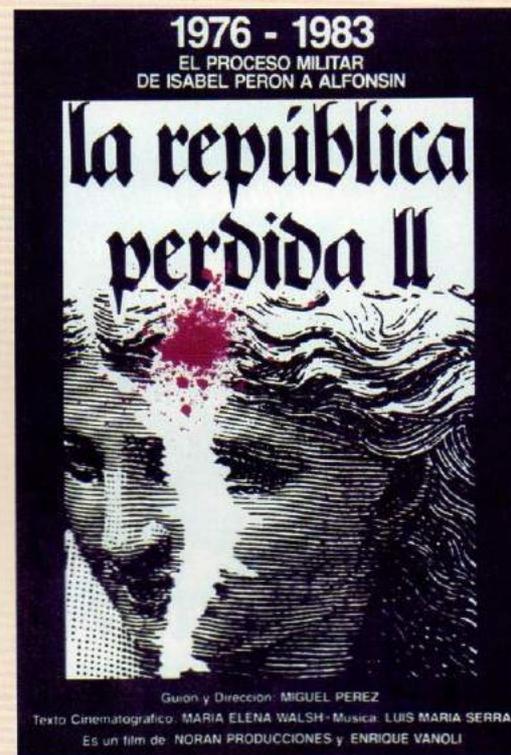
La fotocopia es otro de los aportes tecnológicos que permiten la reproducción de las imágenes. Pero no abusen de esta técnica, ya que fotocopiar libros o imágenes de otros es considerado un delito.

- Les proponemos ahora que hagan dos o más fotocopias de alguno de los dibujos que realizaron para narrar la historieta de la actividad anterior (aunque el trabajo sea en color, pueden hacer las copias en blanco y negro).

Sobre ellas realicen modificaciones que les permitan lograr composiciones diferentes de la del original. Recuerden que entre las modificaciones posibles pueden trabajar con una parte de la imagen, separar todas las formas recortándolas, reorganizarlas de distintas maneras o agregar nuevos elementos.



GALERÍA DE ARTE



El cine es, en principio, una técnica y una industria, pero, por sobre todas las cosas, es un arte que incluye muchas otras artes.

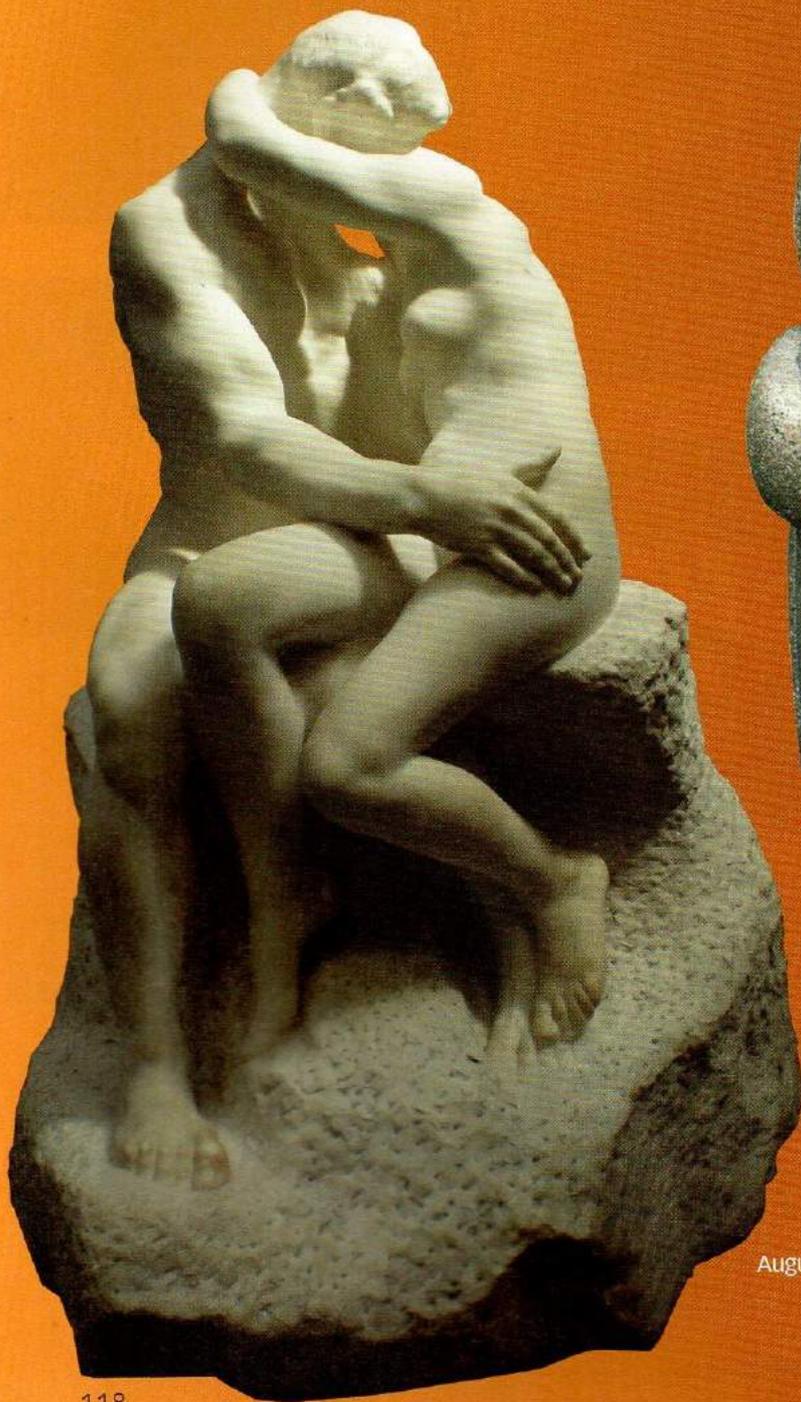
Los afiches de promoción de las películas se publican prácticamente desde los inicios del cine mismo. En la actualidad, muchos afiches incluyen fotos y nombres de los protagonistas, del director, del estudio que producen las películas.

La estética de estos afiches varía con la época, con la temática, con la moda.

Estos son afiches de cine argentino: Juan Moreira (1936); Los siete locos (1973); La República perdida II (1986); La vida nueva (2011); Sur (1988); Garage Olimpo (1999).

La escultura

En los capítulos anteriores nos hemos referido a distinto tipo de imágenes dibujos, pinturas, grabados, fotografías, cine. Si bien están realizadas mediante diferentes procesos de producción/ejecución, todas comparten la condición de ser imágenes bidimensionales. Hay otras imágenes que son tridimensionales, es decir que tienen tres dimensiones: alto, ancho y profundidad, y plantean otros problemas y desafíos, tanto para su producción como para su apreciación. Este capítulo está dedicado a la escultura y también nos referiremos al arte cinético y a los aportes visuales al teatro a través de la escenografía.



Constantin Brancusi (1876-1957), *El beso* (piedra, 1907).

Auguste Rodin (1840-1917), *El beso* (mármol, 1887).

Este capítulo nos permitirá conocer...

- ✓ Qué es la escultura. Su origen
- ✓ El modelado, la talla y la construcción: herramientas y materiales
- ✓ La escultura y el color
- ✓ La escultura y el movimiento: arte cinético, móviles, objetos cinético-luminosos
- ✓ Las artes visuales en el teatro: puesta en escena y escenografía; vestuario e iluminación; escenarios y escenografías; espacio y tiempo

El origen de la escultura



Puntas de flecha talladas en la Antigüedad, realizadas en distintas calidades de piedra y mármol.



La llamada Venus de Brassempouy o Dama de Brassempouy, perteneciente al Paleolítico superior, es el fragmento de una estatuilla femenina de marfil encontrada en 1881, que presenta un rostro muy detallado en comparación con otras imágenes de ese mismo período.

▶ La escultura 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 eran objetos tallados.

Las puntas de lanza, puntas de flecha y otras herramientas se realizaban mediante el tallado; las vasijas se realizaban mediante el modelado.

De esta manera, se fueron desarrollando los dos procedimientos que también serían utilizados en la realización de esculturas.

Las primeras esculturas que se conocen datan de unos trescientos mil años y son las llamadas *Venus paleolíticas*, pequeñas imágenes de mujeres talladas en piedra, se cree que para exaltar la fecundidad femenina y preservar la continuidad de la especie. Es decir que las primeras esculturas no fueron creadas con la intención de ser exhibidas; sin embargo, fueron realizadas con procedimientos y materiales que han atravesado el tiempo y aún hoy siguen siendo utilizados por los escultores.



Venus de Lespugue, en marfil, hallada en 1922 en Francia.



Venus de Rumania, Neolítico, c. 5000 a.C.

► Les proponemos que busquen algunas piedras. Pueden ser pequeñas o grandes; según el lugar donde residan, encontrarán gran diversidad de ellas. En caso de no encontrarlas, se puede recurrir a un vivero donde, generalmente, tienen piedras para decorar los canteros de flores. Una vez que consigan las piedras, prueben realizar sobre ellas algunas marcas, huellas y, si no son muy compactas, tallarlas.

Los hombres de la prehistoria también realizaron grandes construcciones con bloques de piedra, que se elevaban desde la tierra, y que actualmente son llamados *menhires*.

Quizás estos sean los primeros monumentos creados por los seres humanos y sería entonces cuando comenzó la historia de la escultura. A lo largo de ella encontraremos obras realizadas en distintos materiales y lugares, con diferentes formatos y tamaños, y con diversos significados, de acuerdo con el momento, el lugar, la función y los intereses de la sociedad en que fueron creadas.

¿Qué es la escultura?

Así como la pintura está estructurada a partir del color, la escultura es forma con volumen, es decir, tiene tres dimensiones: alto, ancho y profundidad.

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.

Estos son algunos de los atractivos que motivan al escultor a transformar un material en una *imagen tridimensional*.



Menhires de Tafi del Valle. Los menhires son monumentos formados por grandes piedras clavadas en el suelo y talladas. Actualmente, estos menhires encontrados en diferentes lugares de Tafi del Valle forman parte del Parque Nacional Los Menhires, en la provincia de Tucumán.

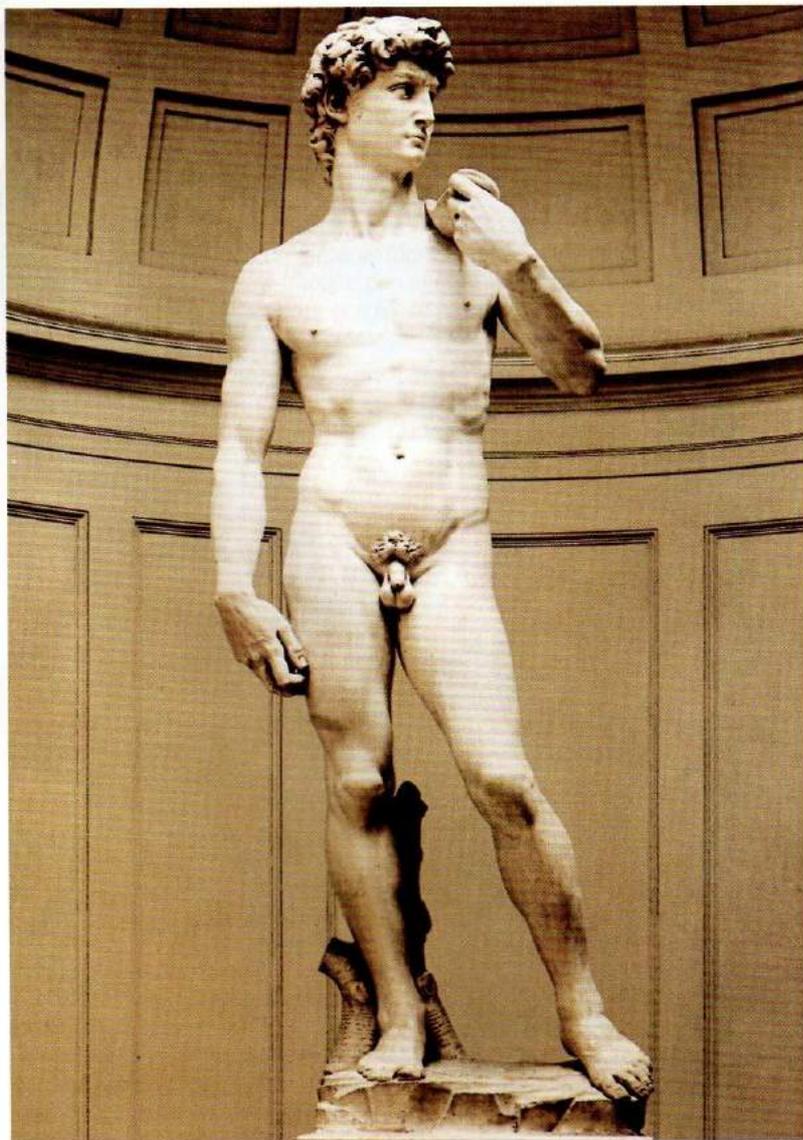
La escultura es una técnica que se desarrolla en el espacio tridimensional. Esta característica permite apreciar y observar las obras desde distintos ángulos para poder verlas en su totalidad. Con frecuencia están montadas sobre un pedestal y ubicadas en lugares que permiten al espectador circular alrededor de ellas, por ejemplo, en plazas y museos, donde es posible recorrerlas en todo su desarrollo espacial. Otras permiten una interacción diferente con el espectador: se las puede atravesar, meterse en su interior, etcétera.

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, de los cuales hablaremos más adelante. En algunos casos, estos procedimientos pueden combinarse.



Modelado de pequeño tamaño. Puede establecerse visualmente la relación de tamaño entre las pequeñas figuras y la dimensión de la mano que las sostiene.



Miguel Ángel (1475-1564), *David* (escultura en mármol, 1501-1504).



Pablo Rivero, *Mujer Atada* (escultura).



Escriba egipcio de Saqqare.



H. Boccioni (1882-1916), *Talla* (1913).



Victoria de Samotracia (mármol, 190 a.C.).



Joan Miró (1893-1983),
Mujer joven escapando
(técnica mixta, 1967).



Moáis en Rano Raraku, Isla de Pascua, en Chile (siglos XII-XVII).

El modelado

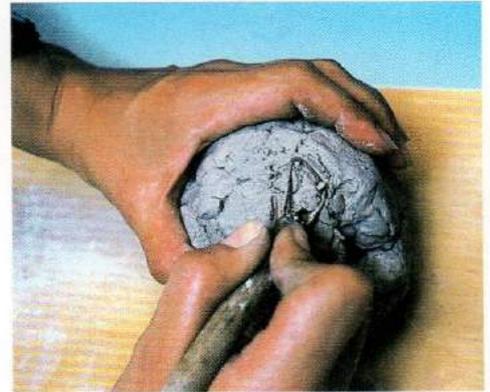
Muchos de ustedes habrán experimentado alguna vez todo lo que se puede hacer cuando se tiene entre las manos un trozo de plastilina, masa, arcilla, tierra o arena húmeda.

La posibilidad de que una forma adquiera otras nuevas solo 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:

- 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 entrantes y salientes (a esta tarea se la llama *desbastar*);
- ir modelando por adición, es decir, sumar distintas partes que se irán uniendo para conformar la imagen final. Si se quiere realizar una imagen de formato mediano o grande se puede partir de una estructura de madera y alambre, que sostendrá el material que se incorpora.

También se pueden combinar ambos procedimientos.



Bloque de arcilla al que se le están sacando o desbastando partes. La herramienta que se usa en este caso se llama desbastador.

En esta fotografía se puede observar el modelado con arcilla. La arcilla es un material fácil de conseguir y de gran ductilidad. Para trabajar con ella, es necesario tener cerca un recipiente con agua, ya que la arcilla, al ser trabajada con las manos, se va secando.



Auguste Rodin (1840-1917),
El pensador (bronce, 1880).

Herramientas para modelar

Dado que el modelado es un procedimiento para desarrollar con materiales blandos y maleables, a estos se los puede trabajar con las manos. Con ellas es posible realizar un modelado, ya que los dedos permiten meterse en el material, sacar partes, estirar otras, alisar o crear texturas.

Además, es posible ayudar a las manos con otras herramientas de fabricación casera 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 diseñadas especialmente para el modelado son:

- las *estecas*, espátulas de madera o de metal utilizadas para el modelado. Las hay con distintos tipos de punta, y sus diversas formas permiten realizar pequeños detalles, terminaciones o texturas en la superficie;
- los *desbastadores*, 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 del material que se quiera extraer.



Herramientas para modelar. Según la función para la que se las use, pueden ser estecas o desbastadores en distintos materiales y formas.

Materiales para modelar

Los materiales con que se puede realizar una escultura en modelado son diversos y variados.

Los más antiguos son aquellos que los hombres extraían directamente del suelo del lugar donde vivían, como el barro, la arcilla y el yeso.



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

Al barro y a la arcilla se los debe hornear a altas temperaturas para endurecerlos y hacerlos más resistentes. Una vez cocidos, se los llama *terracota* o *bizcocho*.

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

Existen otros 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, o la usada para la colocación de vidrios.

Para modelar se puede usar, por ejemplo, miga de pan, plastilina, arcilla, masilla o cualquier otro material que permita modificar su forma.

La diferencia entre un material y otro está dada por sus características particulares. Si se realiza una pequeña figura con miga de pan, se podrá modelar 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 miga seca.

Lo mismo ocurre con la plastilina o las masas que se venden en los negocios: algunas son más duras y otras más blandas,

lo que permite trabajar de diferentes maneras y lograr imágenes altas y esbeltas, o pequeñas y achatadas.

En los resultados influye la resistencia del material, es decir, su capacidad de estiramiento o maleabilidad.

Los materiales nuevos no han desplazado a los más antiguos: 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.



Eriberto Merida
(1927), *Terracota*.

► 2 ◀ El trabajo escultórico a partir de arcilla o de diferentes barros consiste en modelar dando forma al material con las manos y, en algunos casos, con algunas herramientas.

Para esta actividad necesitarán un pedazo de arcilla de por lo menos 1 kilo y un plástico (una bolsa de polietileno puede servir) para colocar debajo de la arcilla y trabajarla sin que se pegue a la mesa.

Amasar, golpear, estirar, alisar y perforar son algunas de las acciones que realizarán a modo de exploración del material. El resultado será una figura u objeto creado por ustedes mismos.

La arcilla tiene muy buena adherencia, ya que se puede pegar fácilmente una parte con otra mientras no se haya secado.

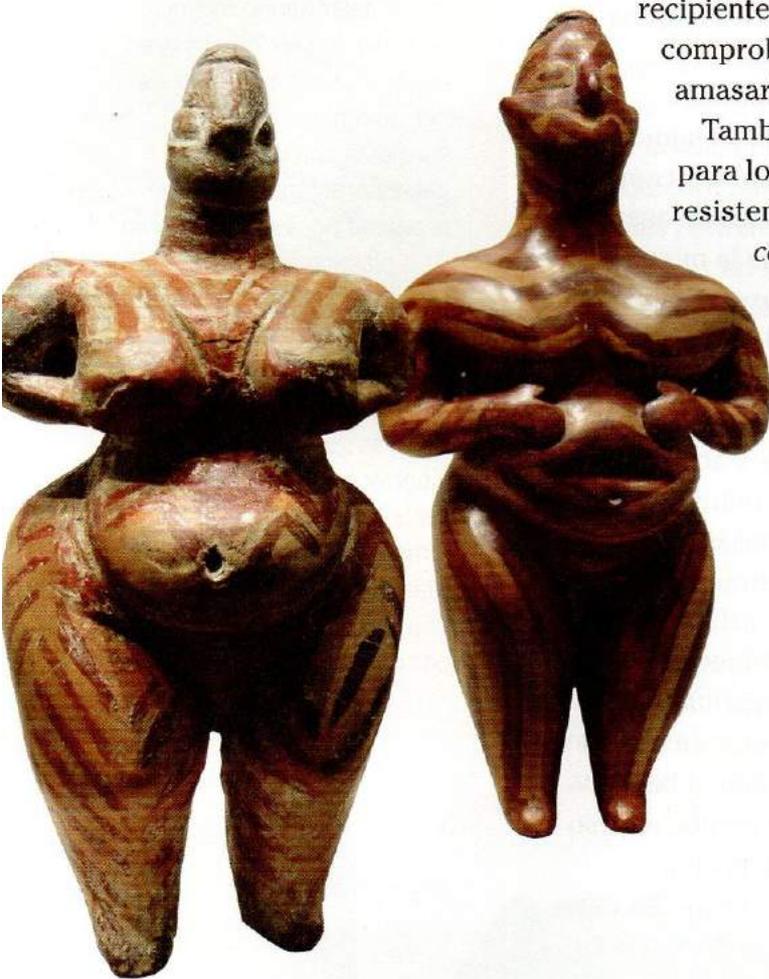
Si se la mantiene húmeda, puede ser eterna, siempre que no se olviden de conservarla dentro de varias bolsas de nailon y de rociarla con agua periódicamente, tanto cuando estén trabajando como cuando la guarden para otro trabajo en el que la podrán volver a usar.

Hay que tener en cuenta que si se la deja en contacto con el aire durante un tiempo prolongado, se seca y endurece; en ese caso también es posible ablandarla 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 hasta que pueda ser modelada nuevamente.

También es posible hornearla después de que se seca para lograr que el material se endurezca y sea más resistente. A este procedimiento se lo conoce como *cerámica*.

Muchos escultores, en cambio, utilizan la arcilla para la primera 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 su forma final, en el material definitivo.

Estatuillas femeninas de terracota, pertenecientes a la cultura de Hacilar, que se desarrolló en la península de Anatolia, actual territorio de Turquía, alrededor de 6500 a.C.



Piezas modeladas en arcilla.

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 lo vuelve a cerrar y se lo ata para que no se mueva. Se rellena por la parte de abajo con

el material deseado, que siempre debe estar casi líquido para que penetre en todas las entrantes de la pieza. Una vez que este material se endurece, es el momento de picar, es decir, de romper el molde con mucho cuidado hasta que aparezcan las formas del modelado en el material definitivo.

Este material puede ser yeso, cemento o cualquier metal como, por ejemplo, el bronce.

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

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 con el calor de las manos se ablanda con facilidad. Más aún, si está en un ambiente cálido, puede llegar a derretirse, por lo cual se la puede mezclar con resinas que dan mayor dureza.

Esta característica hace que la cera sea un material eficaz pero poco duradero. Generalmente, el modelado en cera se utiliza para trabajar en **orfebrería** y también para realizar figuras que luego se fundirán en otros materiales más duraderos como los metales: oro, plata, bronce, etcétera.

orfebrería: arte de labrar objetos artísticos en metal.

Laura Bianchi, *Creceer II* (escultura modelada en cera y fundida luego en bronce, 2000).



Procedimiento a la cera perdida

Cuando el modelado en cera está concluido se realiza sobre él un molde con un material que resiste altas temperaturas. Este 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 queda vacío, entonces el molde se saca del horno y se deja enfriar. Luego, se coloca el metal que

ocupará ese espacio, que también deberá derretirse a temperaturas muy altas para llevarlo al estado líquido y se pueda introducir en el molde anterior y tomar las formas que antes ocupaba la cera. Cuando el metal se enfría, vuelve a endurecerse y el molde se rompe para dejar que aparezca la escultura definitiva.

El yeso es otro de los materiales escultóricos. 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.



► 34 Para realizar esta actividad necesitarán 1 kilo de yeso tipo París, algunos trapos en tiras de por lo menos 40 cm de largo y 10 cm de ancho, y un recipiente descartable de plástico para preparar el material.

Comiencen armando una estructura de alambre, que deberá estar sujeta a una madera (soporte) con algunos clavos.

También, pueden utilizar un envase o botella descartable con la cual armar la posible escultura.

Resuelto esto, preparen el yeso más bien líquido (como el que usan los médicos para enyesar) e introduzcan dentro de él poco a poco las tiras. Una vez que estas queden embebidas en yeso, utilícenlas para armar su escultura sobre la estructura.

Tengan la precaución de que el yeso no comience a fraguar, o sea, a endurecerse, antes de que terminen la obra.

Estudio de figura humana realizado en yeso directo.

Otro material muy conocido para el modelado es el *papel maché*. Una de sus ventajas es que se puede preparar en casa: se corta papel de diario en pequeños trozos y se los humedece. Luego se los escurre y con un poco de agua se los muele en una batidora, hasta obtener una pasta. Después se le mezcla engrudo o cola para papel, con lo que se consigue una pasta para modelar.

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

La apariencia externa o textura del papel maché es rústica, pero una vez seco, puede lijarse para dejarlo más liso en las zonas donde uno quiera. Luego la pieza puede pintarse con cualquier tipo de pintura.



Rocío Lozano, *Ciclista* (papel y alambre).

Gabriela Ricardi, caricatura de Jorge L. Borges (papel maché).



Rocío Lozano, *Rockero* (papel maché).



La talla

Es otro procedimiento con el cual se pueden realizar esculturas. *Tallar* significa extraer partes de un bloque de material para crear relieves o incisiones que le irán dando al material las formas deseadas.

Las primeras esculturas talladas que realizaron los seres humanos eran de piedra o de madera, según el material que hallaran en donde vivían.

Se han encontrado tallas realizadas en marfil de mamut, un antepasado del elefante que tenía colmillos. Otras tallas estaban hechas en huesos de animales y en astas de renos.

Las tallas más antiguas hechas en madera provienen del África, de la zona boscosa donde abundaba este material, pero muchas piezas se han perdido, ya que la madera es un material perecedero.

Se conservan infinidad de piezas de las diferentes culturas desde muchos siglos antes de Cristo. Las primeras tallas representaban figuras humanas y animales. Entre las figuras del arte primitivo se destacan las llamadas Venus.



Talla en madera
(Camerún, siglo XIX).



Estatuilla que probablemente
representa a la diosa de la
fecundidad (Islas Cícladas,
Grecia).



Estatuilla de la
diosa madre
(Mathura, India).

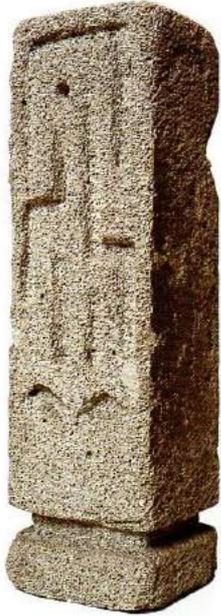
En América, el arte precolombino ha producido maravillosas esculturas en diferentes materiales, formatos y tamaños. Los pueblos aztecas, mayas e incas, entre otros, representaron las características de sus sociedades y las creencias de sus pueblos por medio de las esculturas.



Máscara, arte africano.



Miguel Ángel Buonarroti (1475-1564),
La Piedad (mármol, 1498-1499).



Escultura tallada en piedra.

Herramientas para tallar

En el caso de las tallas, es necesario utilizar herramientas específicas, que deben guardar una íntima relación con el material que se quiera tallar.

Para un bloque de madera se usan muchas de las herramientas que utilizan los carpinteros, como el martillo y el cincel, las cuales permiten sacar trozos de material previamente marcados.

Las escofinas o limas de distintas formas y grosores sirven para crear ángulos, salientes y entrantes filosas o redondeadas. Las terminaciones de pulido pueden ser realizadas con lijas de mano o máquinas lijadoras.

Las gubias, como se dijo, son herramientas de punta de metal afilado y mango de madera que permiten realizar detalles o desbastaciones más pequeñas. En todos los casos, el control que se tiene sobre la herramienta y la relación con la dureza del material es una relación imprescindible para lograr lo que se quiere.



El escultor Jorge Gamarra (argentino, contemporáneo) utiliza una gubia para el tallado de una de sus esculturas en madera. Puede observarse cómo sostiene la herramienta con las dos manos, para sacar de la madera solamente lo que desea.

Muchas de estas herramientas pueden utilizarse en la talla de piedras blandas. Para tallar piedras más duras, como el mármol, se necesitan herramientas mucho más resistentes debido a su dureza.

En nuestro país, la escultora Lola Mora realizó obras monumentales en mármol, como *La Fuente de las Nereidas*, que en la actualidad está ubicada en la Costanera Sur de la Ciudad de Buenos Aires.



Herramientas para el tallado: escofina, papel de lija, gubia, martillo, cincel.



Lola Mora (1866-1936), *Fuente de las Nereidas* (mármol, 1903).



Lola Mora esculpiendo la *Fuente de las Nereidas* (fotografía de 1903, año de inauguración de la obra; *Caras y Caretas*, Archivo General de la Nación).

Lola Mora

Nació en el año 1866 en Tucumán y, por su dedicación a la escultura, fue una mujer adelantada a su época. Por entonces, pocas mujeres se animaban a subirse a los andamios para tallar bloques de mármol como ella lo hizo. Pero para eso tuvo que enfrentarse a una sociedad que no aceptaba que las mujeres desempeñaran ese tipo de actividades. Sus obras, como *El Comercio*, *La Justicia*, *La Paz*, *La Libertad* o *La Fuente de las Nereidas* fueron censuradas por mostrar imágenes de cuerpos desnudos. Actualmente se valoran sus trabajos y su valentía para luchar por lo que quería.

Materiales para la talla

Si hoy alguien quisiera dedicarse a la escultura, podría utilizar los materiales tradicionales, mármol, madera, piedra, yeso, metal, o animarse con otros de reciente invención. Como ocurre con todas las manifestaciones artísticas, el avance de la ciencia y de la técnica invitan a experimentar nuevas posibilidades con otros materiales que se incorporan a la vida cotidiana como, por ejemplo, los plásticos.

El poliestireno expandido o telgopor puede ser tallado con mucha facilidad por su maleabilidad y su peso muy liviano. Los resultados serán distintos, pero... ¡cuánto más sencillo es trasladar un bloque de este material que uno de igual volumen en piedra!

La decisión la tomará el escultor, de acuerdo con sus preferencias y con las propiedades únicas de cada material, y elegirá aquel que se adecue mejor a la forma por representar.

Los escultores del Renacimiento, como Miguel Ángel, encontraron en el mármol la posibilidad de plasmar la sutileza o liviandad de las imágenes religiosas, tanto en el acabado y pulido de los cuerpos como en los pliegues de las vestimentas.

Tallar un bloque de mármol puede llevar años; en cambio, la talla de un bloque de hielo, que se derrite rápidamente, requiere mucha velocidad.



Jorge Gamarra realiza una talla en un bloque gigantesco de hielo.



Jorge Gamarra realiza una talla con un martillo neumático.

La construcción

La palabra *construcción* posiblemente nos haga pensar en la edificación de una casa; sin embargo, también se llama así a un tipo de realización de esculturas en la que se combinan distintos materiales hasta lograr la imagen deseada. Varios de los materiales y herramientas que se utilizan para construir una casa pueden servir para construir una escultura.

El procedimiento, en este caso, consiste en unir las distintas partes que conformarán la escultura a través de diferentes métodos, como pegar, encolar, soldar, sellar, remachar y otros. Todo dependerá de los materiales que se pongan en juego y cómo se combinen.

Imaginen una escultura realizada con alambres retorcidos que se entrecruzan, sostenida por un pedestal de madera. Los espacios que crea el alambre permiten que el ojo vea más allá del objeto realizado, es decir que se forman espacios vacíos que de todos modos nos dan como resultado un volumen.

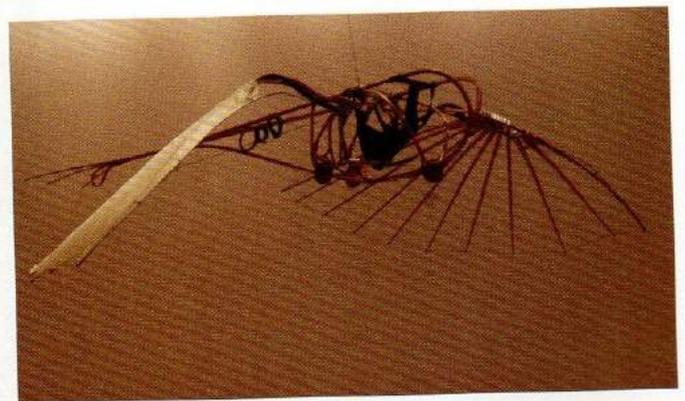
La construcción, como procedimiento escultórico, permite realizar todo tipo de combinaciones de materiales, que aportan a la obra sus cualidades formales y expresivas: texturas, formas, colores, etcétera.



Jesús Rafael Soto (1923-2005),
Construcción Museo Quadrat Bottrop,
Alemania.



Libero Badio (1916-2001), *La reencarnación*
(diez piezas en madera policromada, 1978).



Vladimir Tatlin (1885-1953), *Letatlin*
(escultura, técnica mixta, 1930-1932).

Herramientas para la construcción

Además de las herramientas que ya conocemos, de acuerdo con el tipo de construcción que se desee realizar, se pueden usar otras más específicas. Por ejemplo, si se necesita unir trozos de metal habrá que contar con un soldador eléctrico o uno a gas, una mascarilla para no dañar los ojos y guantes adecuados para no quemarse con las chispas que saltan.

Si se trata de madera, quizás se requiera un taladro o agujereadora; si la pieza es muy grande también se usan el serrucho y la pulidora.

Materiales para la construcción

La construcción brinda una posibilidad muy interesante: incluir en las esculturas cualquier objeto de la vida cotidiana y transformarlo en parte de la obra.

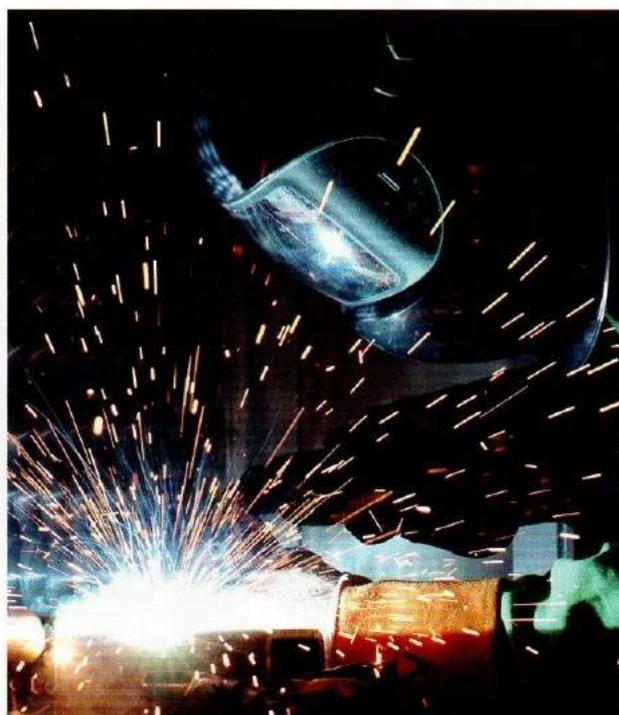
Plástico, papel, metal, hilo, cables, piedra, madera, telas y otros materiales pueden transformarse en una escultura. Estará en manos del escultor transformar su función, usándolos tal cual se presentan o modificándolos a través de cortes, pinturas, soldaduras, de acuerdo con la imagen que desee realizar.

44 Construyan una escultura. Junten cajas, maderas, chapitas, envases vacíos de plástico, hilos, telas, alambre, clavos, pegamento y algunas herramientas.

Antes de armar la escultura, imaginen qué forma tendrá. Puede ayudarlos realizar un boceto.

Cuando vayan a comenzar, elijan un ambiente amplio y cómodo.

Comiencen a distribuir los materiales; pueden combinarlos. Usen pegamento, clavos o alambre para unirlos en la forma que más les guste. Una vez finalizada la obra, pueden pintarla con aerosol (teniendo cuidado de no manchar a su alrededor), pintura de pared o témpera.



Máscara de soldador para no dañar la vista.

La escultura y el color

Al comenzar este capítulo dijimos que la escultura era esencialmente una forma con volumen. Pero cabe preguntarse qué ocurre con el color en este tipo de imágenes.

El criterio cambia de acuerdo con las épocas y las culturas. Varios siglos atrás, las esculturas se pintaban con colores que tenían un sentido simbólico. Un ejemplo de ello son muchas de las esculturas egipcias. Se supone que las esculturas griegas, que hoy vemos en mármol blanco, estaban pintadas, pero no podemos conocer cuál era su efecto ya que ninguna conserva los colores originales.

En otros casos, las esculturas solo tienen el color que les brinda el material con el que están realizadas: el mármol muestra su veta y su color de acuerdo con el bloque del cual se ha partido, y lo mismo ocurre con los distintos tipos de madera, que pueden ofrecer variedad de colores según el árbol del cual provienen.

La incorporación del color a las esculturas más modernas quizás tenga vinculación con los materiales que se combinan y el color que ellos traen. O también, con la posibilidad que brinda hoy en día la variedad de pinturas que existen para todo tipo de materiales.

Lo cierto es que el color en la escultura puede ser utilizado para realzar una forma, como elemento compositivo o para dar unidad visual a materiales diferentes.



Joan Miró, *Pareja de enamorados de los juegos de flores de almendra* (maqueta del conjunto escultórico *La défense*, resina sintética pintada, 1975).

La escultura y el movimiento: el arte cinético

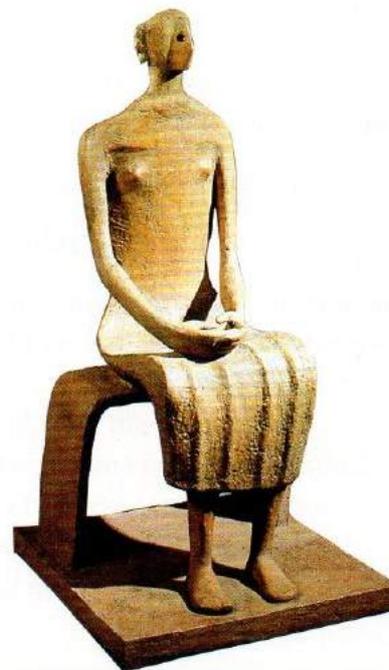
Podemos imaginar esculturas de muchísimas formas, tamaños y materiales: grandes o pequeñas, macizas, perforadas, figurativas o abstractas, livianas o enormemente pesadas... pero seguramente las pensaremos como objetos quietos, formas en reposo que se despliegan en el espacio.

Y no nos equivocamos, ya que durante muchos siglos las esculturas descansaron inmóviles sobre sus bases o pedestales.

Sin embargo, en todas las épocas hubo escultores que se interesaron por representar el movimiento.

Muchos dibujantes y pintores siempre intentaron, a través de diferentes procedimientos, que las imágenes bidimensionales que creaban dieran la ilusión de tener tres dimensiones. En el caso de los escultores, la mayoría se propuso generar la ilusión de movimiento allí donde en realidad había formas en reposo. Así nace el arte **cinético**.

cinético: que posee movimiento.



Henry Moore (1898-1986),
Mujer sentada, (bronce, 1957).



Alexander Calder (1898-1976), *La gran vitalidad* (chapa pintada, 1969).
A este artista se lo considera el creador de los móviles, estructuras en las que se introduce el movimiento.

Al llegar el siglo XX, algunos artistas buscaron 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 real a las esculturas.

Muchos escultores realizaron experiencias artísticas en las que sus obras adquirirían movimiento real, y originaron 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 dimensión.

► 54 Construyan algún objeto escultórico al que puedan otorgarle movimiento.



Martha Boto (1925-2004), *Rotaciones cinéticas* (anillos de acero y base de madera, 1971). En esta obra, los anillos rotan en torno a sus ejes y provocan, además del movimiento, un juego de luces y sombras.



Marcel Duchamp (1887-1968),
Rueda de bicicleta (1913).

Al tener movimiento real, las esculturas van cambiando frente al espectador y muestran una 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 el movimiento:

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



Marcel Duchamp, *Desnudo bajando una escalera N.º 2* (óleo sobre tela, 1912).

Duchamp, un artista inquieto

Marcel Duchamp, artista plástico francés, comenzó su carrera como pintor y se interesó por las corrientes artísticas modernas de su época. En Nueva York, expuso 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 y desarrolló ideas novedosas. Su obra fue de gran influencia para otros artistas posteriores.

Los móviles

Imaginemos por un momento formas que, en lugar de estar apoyadas, se encuentran suspendidas. Esas formas, al estar colgadas, se mueven y giran, impulsadas por el viento. Cuanto más livianas sean las formas, tanto más sensibles serán al movimiento de aire.

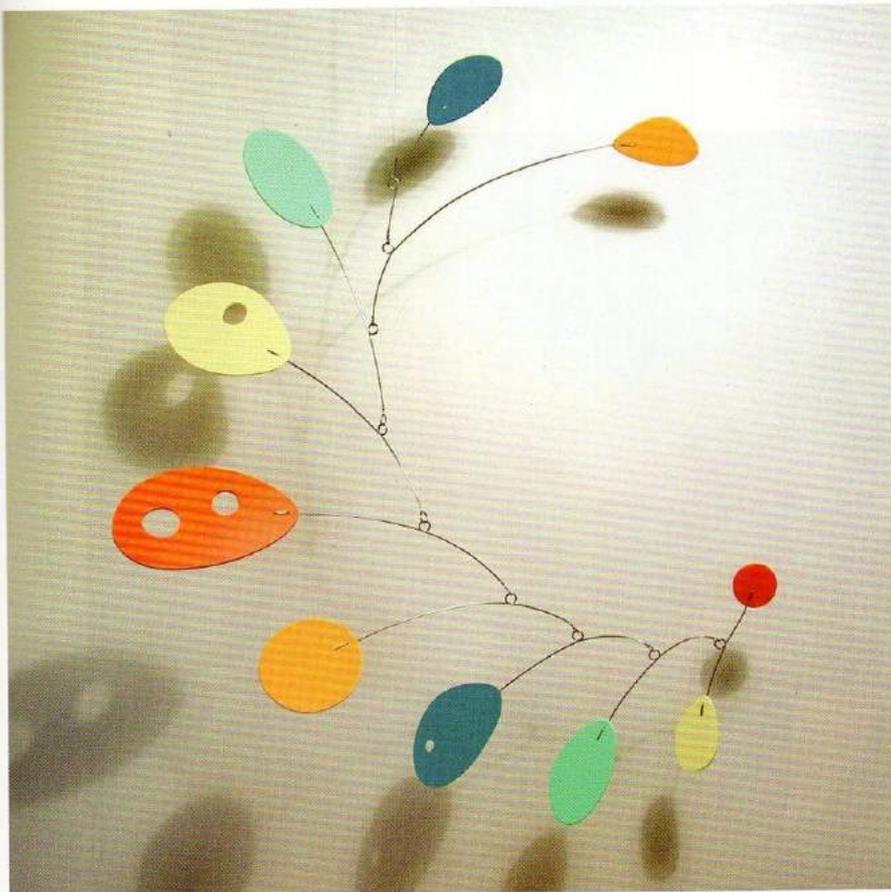
Un móvil no es otra cosa que formas suspendidas que se mueven, impulsadas por las corrientes de aire. En algunas culturas se tiene la creencia de que estos objetos, con sus movimientos, ahuyentan a los malos espíritus.

El móvil, como creación artística, es una de las formas de la escultura cinética. 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 o de varillas que a su vez cuelgan del techo, o están suspendidas de un pie o estructura que se apoya sobre el piso.



Móviles compuestos por varias figuras.



Julie Frith (1979), *Moebius* (barras de acero inoxidable y plásticos pulidos, 2010).

►6► Para armar sus propios móviles necesitan una percha, una maderita o un alambre resistente para sostener los otros elementos. Busquen algunos objetos livianos que puedan ser colgados, o realícenlos 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 el extremo opuesto de los hilos a la percha o maderita, 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.

Cuando se trata de un móvil de varias formas suspendidas de varillas, el autor debe tener 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 elemento de 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.

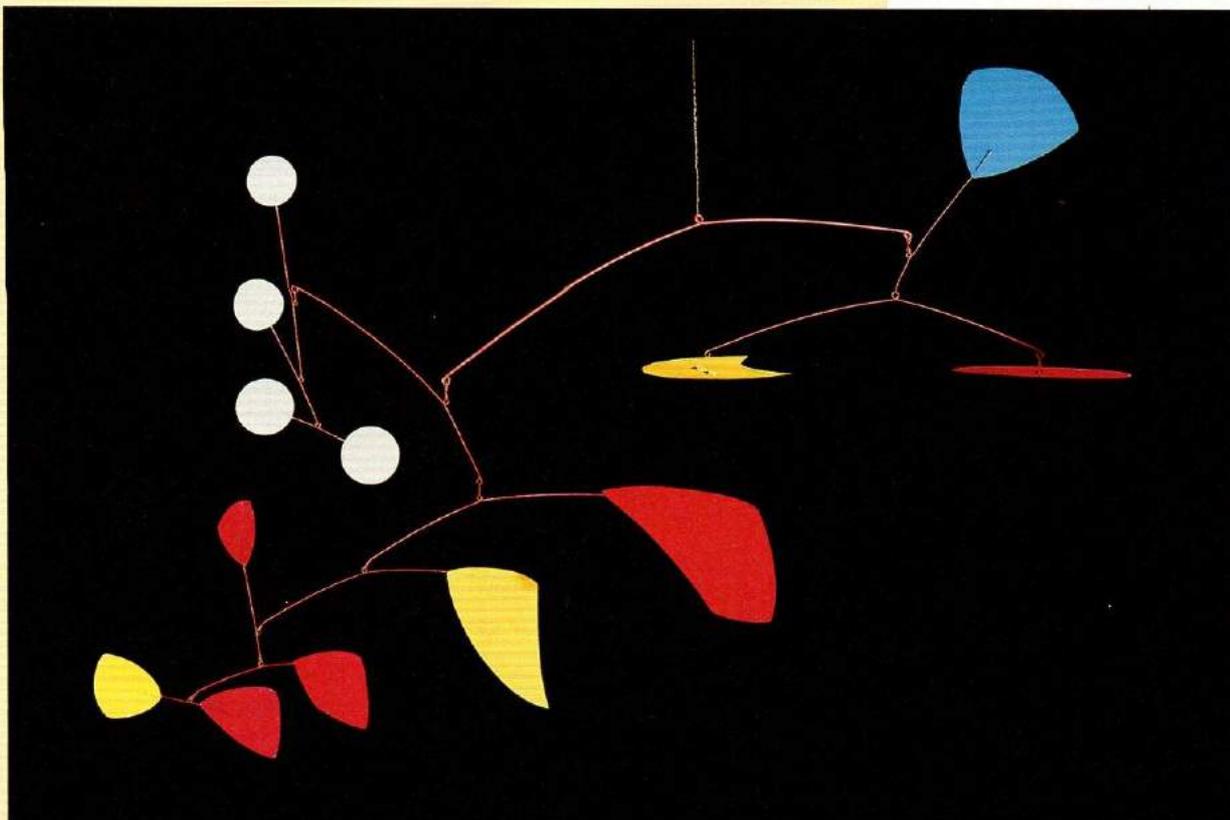
Alexander Calder (1898-1976)

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

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

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.

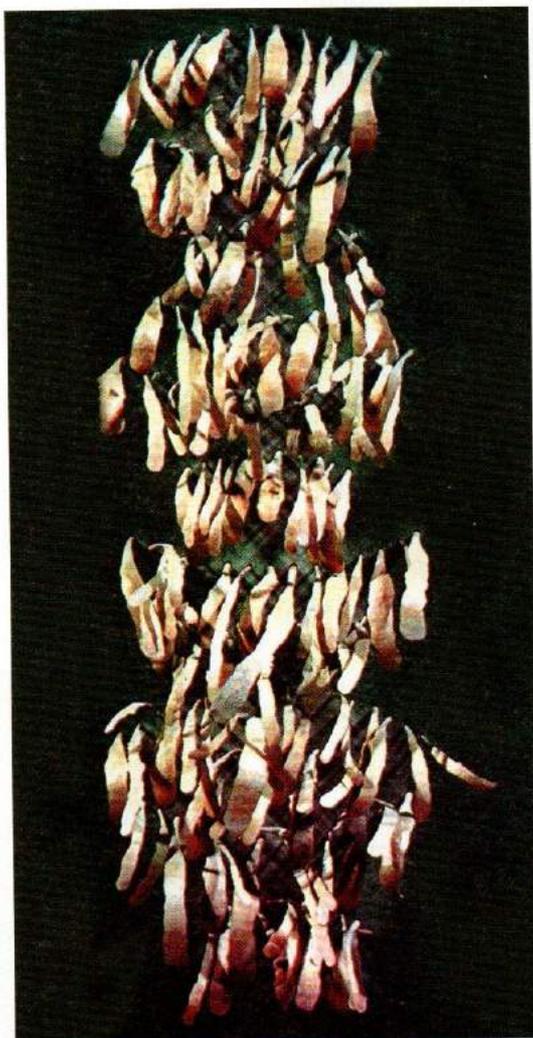
Alexander Calder, *Pez en blanco y negro* (acero pintado y barras de metal).



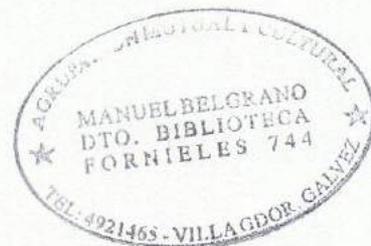
El mismo Calder dijo acerca de sus propias creaciones:
“Un móvil es un trozo de poesía que baila con el gozo de la vida y las sorpresas”.

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”.



Pol Bury (1922-2005), *Vibrante* (móvil).



174 Armen una estructura con materiales livianos y suspéndanlos de una tanza, alambre o cualquier otro elemento que a ustedes les parezca que puede servir para realizar un móvil “muy movedizo”. No olviden el aspecto estético de lo que realicen.

El arte en el tiempo

El arte es una manifestación dinámica y cambiante. A lo largo del tiempo se han ido modificando su significado, las características de sus producciones y los modos de realización a medida que cambian las ideas, creencias y conocimientos de las sociedades que le dan origen. Desde el comienzo de este libro hemos ido conociendo distintos tipos de imágenes y sus características, diferentes aspectos del lenguaje y la realización visual. Ahora los invitamos a realizar un recorrido a través del tiempo para descubrir los distintos significados y características que tuvo el arte en las distintas partes del mundo.



Arte levantino (c. 6000-4000 a.C.).

Este capítulo nos permitirá conocer...

- ✓ La concepción y el significado del arte a través del tiempo.
- ✓ El arte en Oriente, Grecia, Roma y la Edad Media
- ✓ Renacimiento. Manierismo, barroco y rococó. Romanticismo y neoclasicismo
- ✓ Movimientos artísticos del siglo XX: del impresionismo al pop art
- ✓ El arte en el siglo XXI

Arte: una palabra y muchos significados

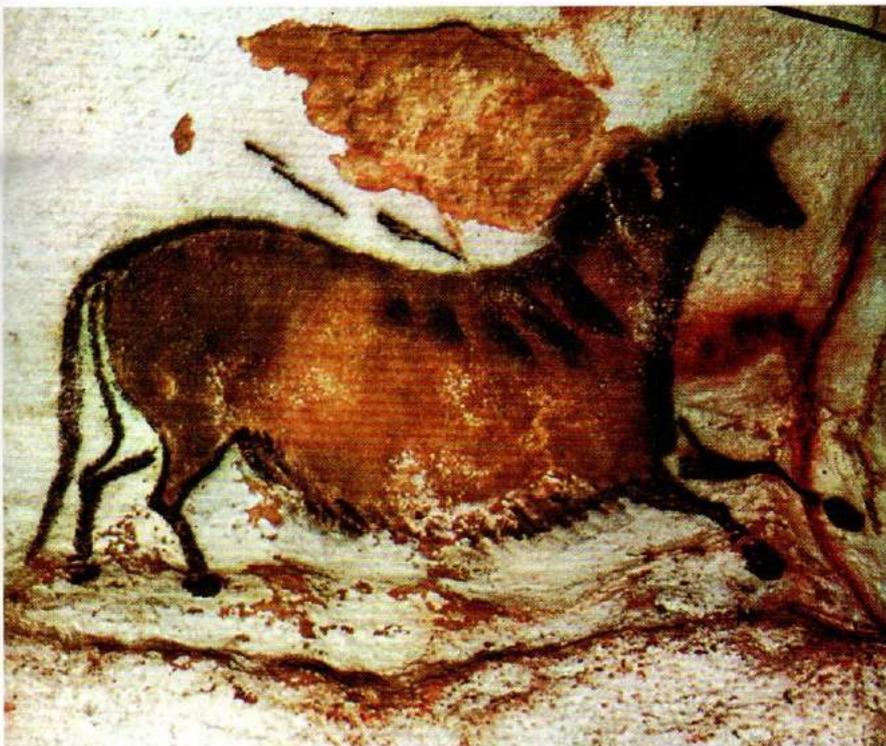
► Cada época tiene distintas formas de pensar y de sentir y, por lo tanto, diferentes costumbres y creencias. Muchos cambios fueron desarrollándose, en las sociedades humanas, a lo largo de miles de años.

Hoy 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, representan una forma de sentir, pensar y percibir que se corresponde con la de la sociedad de su época.

Los invitamos a viajar en el tiempo de la mano de las obras realizadas por distintos artistas, para conocer, comprender y disfrutar los diferentes sentidos de sus creaciones.



Pintura rupestre hallada en las cuevas de Lascaux, Francia (1700-1500 a.C.).

Arte y 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.

Para sobrevivir, estos hombres dependían de la caza de animales, actividad que les permitía alimentarse y, a la vez, obtener pieles para abrigarse. Resulta sencillo comprender que la caza representara una parte tan importante en la vida de aquellos hombres.

También era muy necesario que las mujeres procrearan, porque la reproducción aseguraba la continuidad de la especie.

Si observamos las primeras manifestaciones artísticas, encontraremos que la caza y la fertilidad femenina son las temáticas elegidas para representar en dibujos, pinturas y esculturas.

Para aquellos seres humanos, 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 cuestiones 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 aquello que representaban, para que después sucediera realmente, es decir, promover la caza y la fecundidad de las mujeres.

Las primeras creaciones

En las escenas de caza de las creaciones primitivas, frecuentemente aparecen 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, estas 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.
Encontrada en Austria, tiene una antigüedad de entre 25.000 y 30.000 años.
Está tallada en una piedra tan pequeña que entra en el hueso de una mano.



Arte y dioses

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

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 comenzaron a fabricar herramientas y utensilios para ayudarse en sus nuevas actividades. Los diferentes 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.



Arte africano. Figura de la tribu basongwe.



Escultura del faraón egipcio Akhenaton (1300 a.C.).



Arte precolombino. Diosa Coatlicue, México.

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

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

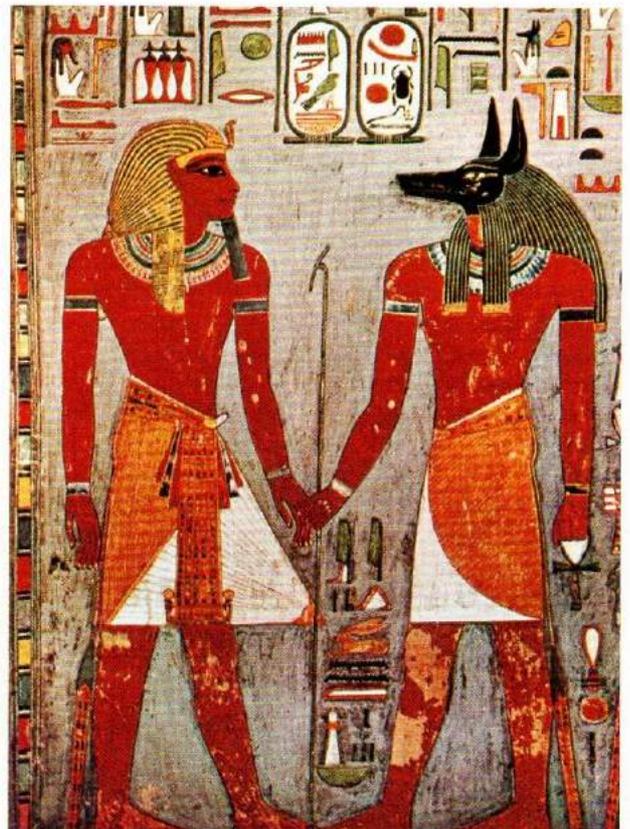
Gran parte del arte de los pueblos de la Antigüedad tuvo relación con estas creencias religiosas. Representaron a los dioses y a otros seres considerados sagrados. Así, encontramos pinturas, dibujos y esculturas con las imágenes de los dioses, de los hombres y mujeres que se dedicaban a rendirles culto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



Arte babilónico. El escultor trabajó la figura como también el pedestal sobre el que está apoyada, con altos y bajorrelieves.



Templo de Ramsés II - Abu Simbel, Egipto



Arte egipcio. Pintura mural.

Cuando nacieron las antiguas religiones comenzaron a construirse lugares especiales para adorar a los dioses, llamados *templos*. Allí se desarrollaban las distintas ceremonias 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 contruidos con materiales sólidos para resistir el paso del tiempo.

Gran parte de las creencias religiosas estaban relacionadas con la muerte; cada una de ellas explicaba qué 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 contruidas para mostrar la jerarquía y el poder que esas personas habían tenido en vida.

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

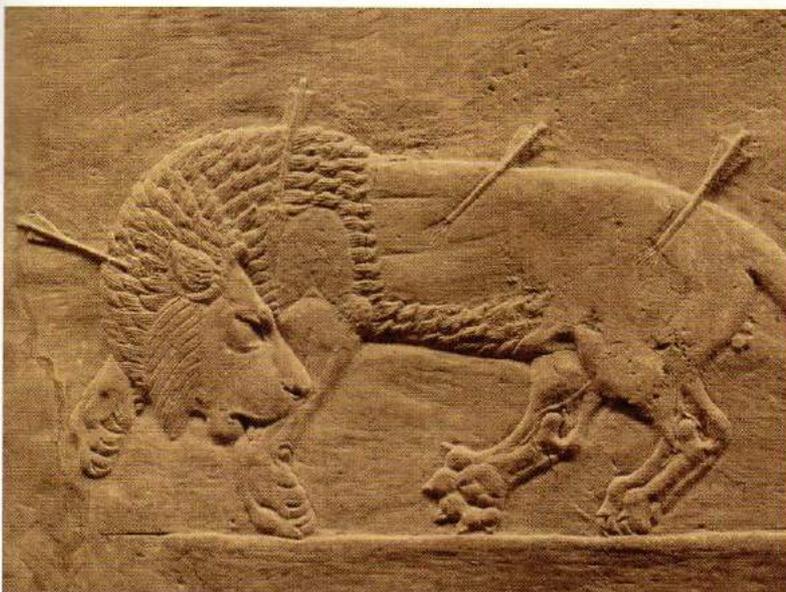
El arte egipcio se basaba en las creencias religiosas, especialmente en lo relacionado con el culto de la muerte. Ellos pensaban que después de la muerte existía otra vida, muy similar a la vida en este mundo, pero sin dolor ni sufrimiento.



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



Templo de Karnak, en Luxor, Egipto.
Karnak estaba formado por un conjunto de templos y era el más importante del Antiguo Egipto.



Caza real de león, Palacio de Nínive (645-635 a.C.).

En Egipto, cuando una persona moría, era preparada para la otra vida con todos los elementos que se creían necesarios. El cuerpo se conservaba momificándolo, es decir, transformándolo en momia, lo que permitía su conservación por largos períodos. 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.

De todos los pueblos de la Antigüedad, los egipcios se destacaron por su desarrollo en la agricultura, la medicina y la escritura. También sobresalieron en el campo de las artes visuales, tanto en la pintura como en la escultura y la arquitectura.



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



Estatuillas encontradas en la tumba de Beni Hassan.

La vida pendiendo de una pluma

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

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



Autor anónimo, *El paraíso del Buddha Amitabha* (pintura sobre seda, siglo VIII).

Arte en Oriente

El *arte de Oriente* se basa en ideas religiosas y espirituales.

Con la aparición de la religión *budista*, se construyeron monasterios y santuarios rupestres que fueron excavados en la misma roca. Sus pinturas representan las diferentes encarnaciones que se le adjudican a Buda, el creador de esta religión. Hoy en día, se conservan algunos frescos de esas construcciones, aunque muy dañados.

Arte chino

El *arte chino* producido entre los años 1600 y 475 a.C. ha perdurado en gran medida hasta nuestros días. 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.



El cuerpo de Buda

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

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

El gran Buda de Kamakura (1252 d.C.), escultura monumental ubicada en Daibutsu, Japón.



Grecia

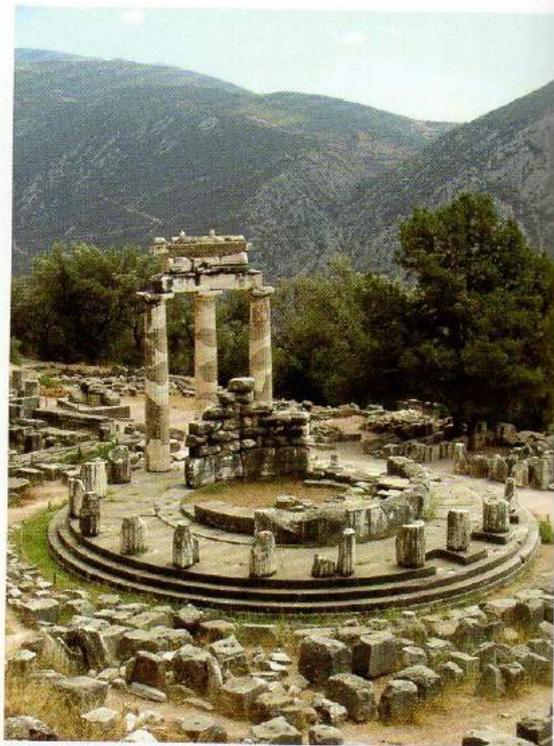
El pueblo griego creía en la existencia de una gran cantidad de deidades, y gran parte de sus obras dan cuenta del culto que les profesaban.

Para ellos, los dioses tenían una presencia cercana y cotidiana. Consideraban que estos convivían entre los hombres y que la única diferencia residía en que, por ser dioses, no participaban del esfuerzo cotidiano y de la mortalidad.

La escultura y la arquitectura fueron la expresión máxima del arte griego. La escultura tenía un valor único porque los griegos creían que las obras no eran representaciones, sino los dioses mismos.

Una temática central de la escultura griega fue la representación de la figura humana y el culto a la belleza corporal, cuyas manifestaciones nos han llegado a través de una riquísima producción escultórica.

El *arte griego* buscó la belleza a través de la armonía y el equilibrio. En cada obra se respetaron determinadas proporciones entre las partes, lo que se llama *canon*.

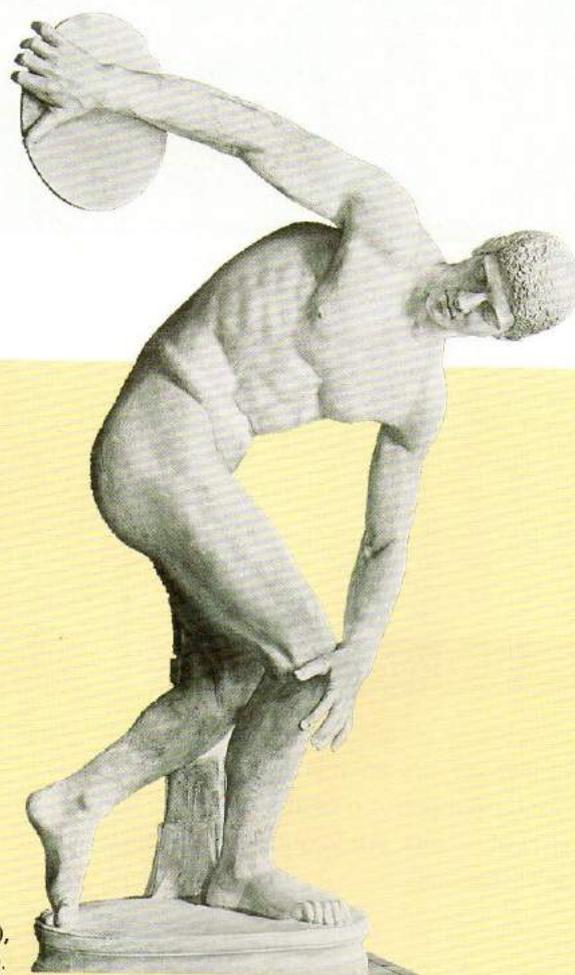


Edificación de la Grecia arcaica en Delfos.

La escultura y el movimiento

La representación del movimiento y del deporte mereció, en la antigua Grecia, la atención de los artistas. Un ejemplo es el *Discóbolo*, adjudicado a Mirón, que intenta mostrar el fugaz instante en que el atleta inicia el movimiento que culminará arrojando el disco. La escultura, que pertenece al período clásico, refleja el esfuerzo físico en la tensión de los músculos del cuerpo.

El estilo escultórico fue cambiando a través de sus tres períodos: el *arcaico*, caracterizado por imágenes más estáticas; el *clásico*, que alcanzó el momento de mayor perfección; y el *helenístico*, en el que comienzan a introducirse cambios al modelo clásico, como el mayor movimiento y la expresión dramática.



Mirón (480-440 a.C.),
Discóbolo (mármol, 455 a.C.).

Atenas fue una de las ciudades-estado más importantes de Grecia durante el siglo V a.C. El centro de la vida social era el mercado, llamado *Ágora*, integrado por tiendas, templos, lugares de venta, paseos, etcétera.

La *Acrópolis* era el centro militar y religioso, rodeado por una muralla que incluía varios templos y santuarios.

Si bien el arte era anónimo y los artistas no firmaban sus obras, se conocen los nombres de algunos escultores y arquitectos como Mirón, Fidias y Policleto.

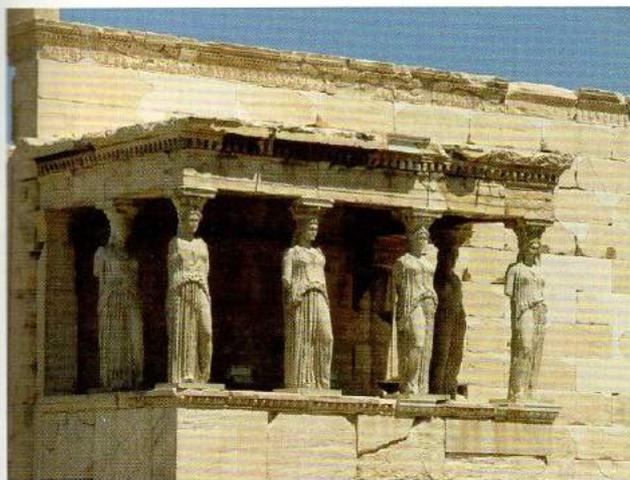
El *arte griego* tuvo una importante influencia en las artes visuales de Occidente durante muchos siglos y aún en el siglo XX.

En sus construcciones arquitectónicas no utilizaron el arco ni la bóveda, es decir, elementos curvos, sino solamente la línea recta.



Aún hoy, en Atenas, la belleza y la fuerza de las ruinas de la Acrópolis dominan desde lo alto de la colina. Es visitada y admirada por estudiosos y turistas del todo el mundo.

Durante el trabajo de restauración, cada piedra se encuentra numerada y fichada para ser colocada en el lugar correspondiente por los expertos.

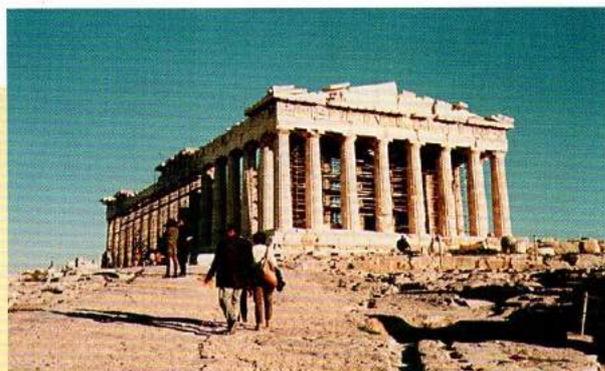


Pórtico de las cariátides, perteneciente al Erecteión, templo erigido en honor a Atenea, Poseidón y Erecteo, ubicado al norte de la Acrópolis de Atenas.

El Partenón, un modelo muy imitado

Las ruinas de las construcciones griegas son admiradas por todo el mundo. El Partenón, por ejemplo, ha sido tomado como modelo 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 con características similares a las de este edificio.

Ruinas actuales del Partenón en la Acrópolis de Atenas.



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.

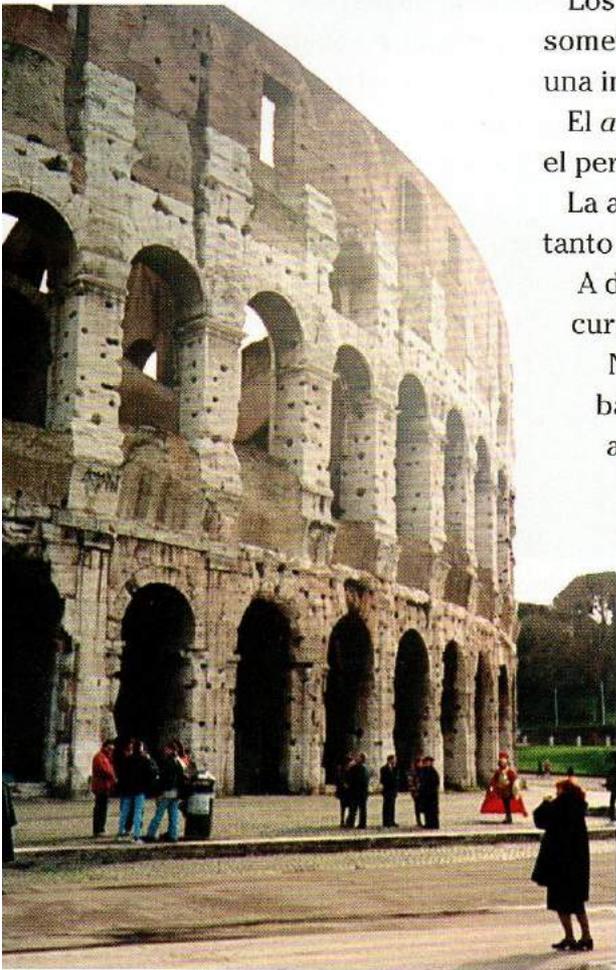
El *arte romano* tomó como modelo al *arte griego*, especialmente el período helenístico; no obstante, le dio su propia identidad.

La arquitectura tuvo una gran importancia para el desarrollo, tanto de la ciudad de Roma como para todo el Imperio romano.

A diferencia de Grecia, la arquitectura romana utiliza elementos curvos (el arco y la bóveda) combinados con líneas rectas.

No solo construyeron templos sino también anfiteatros, termas, baños públicos y monumentos conmemorativos (obeliscos, arcos de triunfo y columnas).

En el campo de la escultura, los romanos se destacaron en el retrato y el relieve histórico, lo que muestra su afán por hacer perdurar su historia y sus protagonistas.



Coliseo romano (70 d.C. a 80 d.C.). Aunque en gran parte se encuentra destruido, conserva una gran imponencia. Aún se pueden visitar sus galerías y subir por las gradas.



Arco de Constantino (315 d.C.), Roma. Estos arcos llamados "arcos de triunfo" eran considerados monumentos de tipo conmemorativo y fueron realizados para dejar testimonio de batallas y victorias romanas.

Edad Media

Con el surgimiento del cristianismo, comenzaron a desarrollarse nuevas expresiones artísticas, ligadas a los principios y valores de la doctrina de Cristo.

En un principio, el cristianismo utilizó para su culto las edificaciones paganas, realizadas con anterioridad. Más adelante, los cristianos comenzaron a construir sus propias edificaciones, llamadas *iglesias*. Representaron imágenes de la vida de Jesús y de los santos, y desarrollaron una extensa iconografía ligada a su religión, tanto en lo escultórico como en la pintura. Las imágenes estaban integradas a los espacios arquitectónicos de las iglesias.

El *arte cristiano de Oriente* (Bizancio) tuvo características muy distintas del *arte cristiano de Occidente*.

Los Reyes Magos (mosaicos en San Apolinario Nuevo, detalle, siglo VI).



El concepto de arte

El significado actual del término *artista* parece haberse acuñado en la Edad Media, pero su uso proviene de varios siglos antes. Podía ser empleado para denominar a un artesano de cualquier tipo, panadero, albañil, peluquero, como a los estudiosos de las artes liberales.

Las llamadas *artes liberales*, que eran siete, fueron heredadas de la Antigüedad tardía. Esta clasificación aludía globalmente al conocimiento del ser humano.

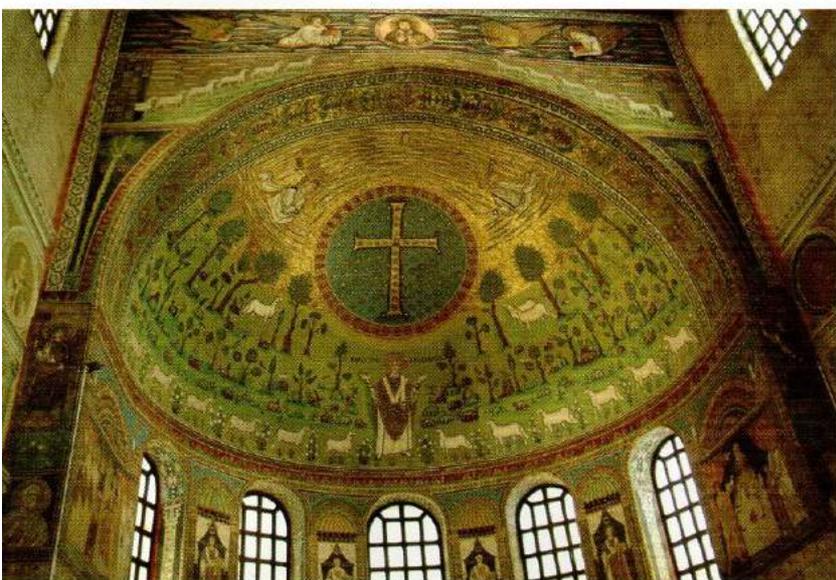
Se subdividía en el *trivium*, al que correspondía la gramática, la retórica y la dialéctica; y el *quadriuvium*, que se componía de la aritmética, la geometría, la astronomía y la música.

Todo lo referido a las *artes visuales* no estaba considerado dentro de estas disciplinas porque se creía que no necesitaban de conocimientos teóricos, sino solamente de la práctica.

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 de los ángeles. Una gran cantidad de imágenes fueron pintadas y/o esculpidas con estos motivos.



Mosaicos de la Basílica de San Vitale, siglo VI.

necrópolis: cementerio de gran extensión, en el que abundan los monumentos fúnebres.

ábside: parte superior, en forma de semicírculo, del altar y el presbiterio de una iglesia.

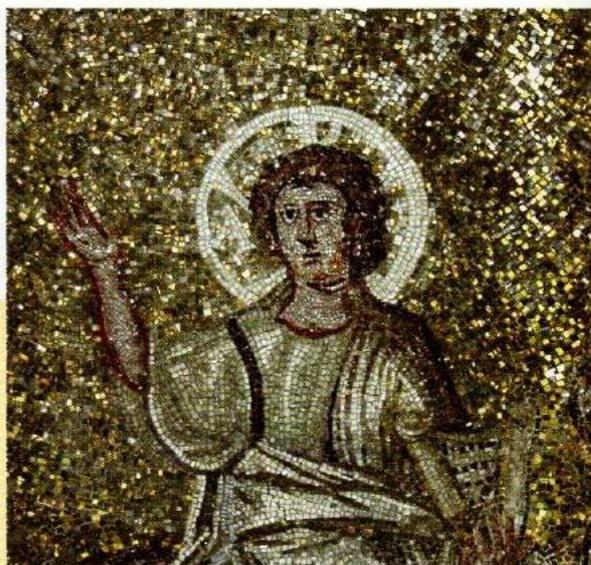


Ábside recubierto de mosaicos, de la Basílica de San Apolinario en Rávena, Italia, siglo VI.

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 como llegó hasta nuestros días, con aspecto solemne y barba.

Jesús, sobre un trono, enseña a sus apóstoles. Mosaico paleocristiano, detalle (siglo IV).



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.

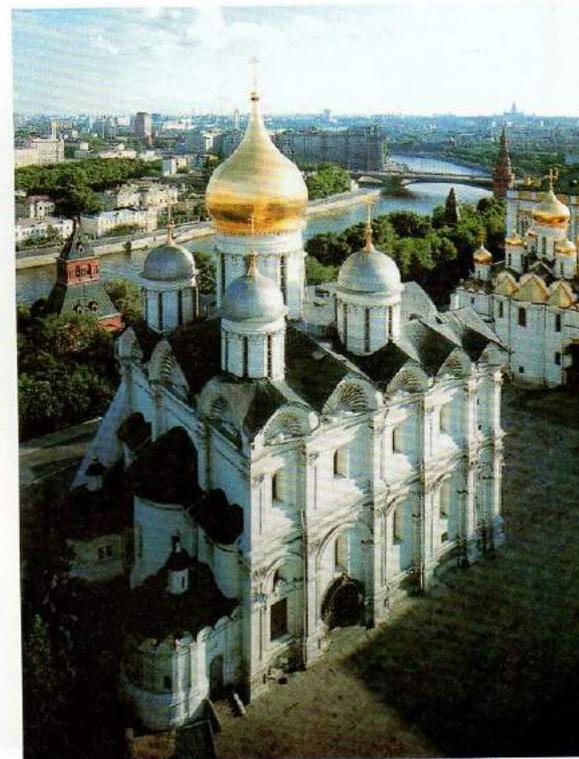
Al transformarse la antigua Bizancio en Constantinopla (Turquía), surgió el *arte bizantino*, que resultó de la mezcla e influencia helénica, romana y oriental. Esta combinación produjo un arte rico y suntuoso.

La arquitectura bizantina se caracteriza por el empleo de una decoración profusa en la que se utiliza el mosaico, el color azul y el dorado. Además, implementó el uso de cúpulas, las que se construyeron en grandes dimensiones.

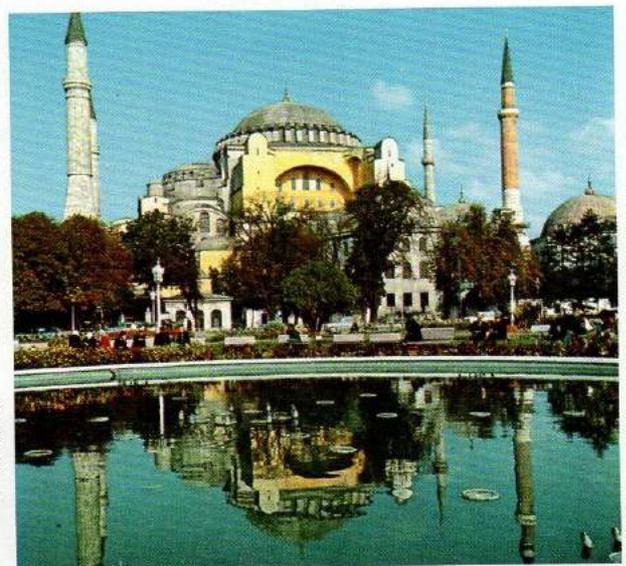
Pertenecen a este estilo las basílicas de Santa Sofía y de San Marcos, en Venecia, y la iglesia de San Vital, en Rávena, Italia. También la catedral de San Miguel Arcángel y de la Anunciación, en Rusia, entre otras.

En la Edad Media, tanto en Oriente como en Occidente, hubo grandes discusiones sobre las imágenes y lo que significaban. Para muchos, las imágenes (íconos) eran perjudiciales porque promovían la idolatría. Las luchas se dieron entre los defensores de las imágenes –*iconódulos*– y los detractores de estas –*iconoclastas*–.

Hay que recordar que el cristianismo surgió como una religión monoteísta y que combatía el paganismo.



Vista de la catedral de San Miguel Arcángel (1505-1508), Moscú. Al fondo se puede observar la fachada de la catedral de la Anunciación: llaman la atención sus cúpulas doradas.



La Basílica de Santa Sofía (537 d.C.) es una de las obras más conocidas de la arquitectura bizantina.

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 personas que realizaba un mismo oficio, diferenciándose 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 solo accedían por haberlos aprendido y heredado de padres o de otros maestros.

Románico y gótico

La *arquitectura románica* nace de la fusión de elementos de la *arquitectura romana* con otros aportados por la *arquitectura oriental*.

Las primeras iglesias que comenzaron a construirse bajo el *estilo románico* se caracterizaron por tener una sólida presencia y poca altura, especialmente si las comparamos con el *estilo gótico* posterior, y pocas ventanas y puertas, lo que las hace muy oscuras.

A pesar de que, en un principio, la mayor parte de la población vivía en el campo dedicada 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.

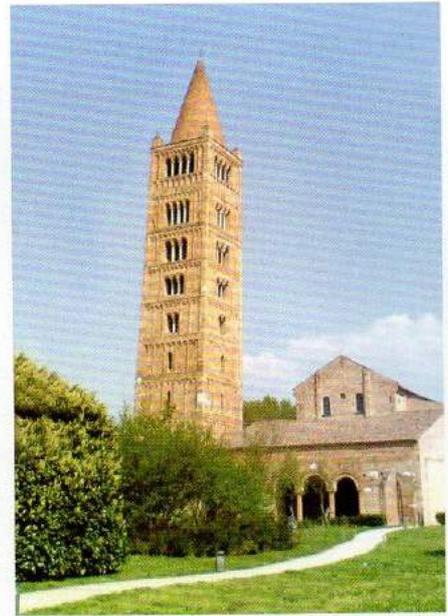
El Baptisterio, el Duomo y, al fondo, la famosa Torre de Pisa. Tres construcciones románicas en Pisa, Italia.



Junto a estos cambios del orden social, también el arte y la arquitectura fueron modificando sus expresiones. Así fue como 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 comenzaron a construirse 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), transmite 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 lo *divino*.



Abadía de Pomposa, arquitectura románica en Ferrara, Italia.

El Duomo de Milán, construcción gótica, Italia.

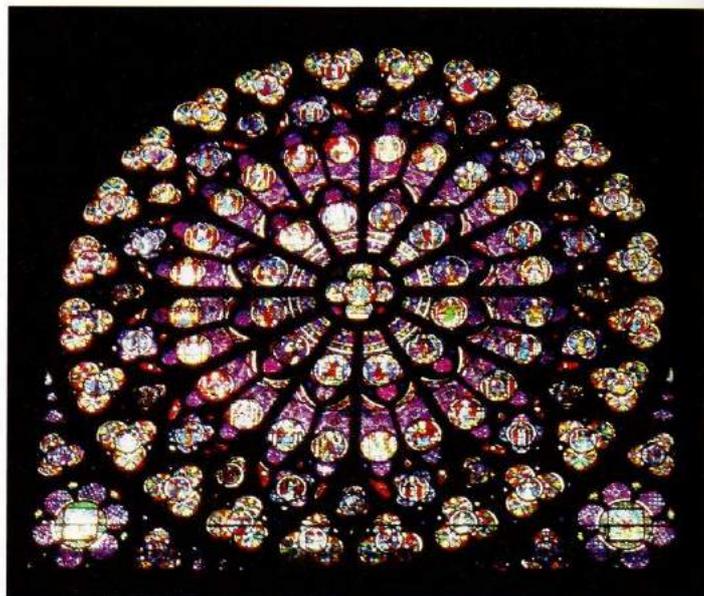


En la Edad Media, las construcciones eran en general de gran tamaño. En algunos casos, para finalizar algunas de ellas, se tardó más de un siglo. No es fácil imaginar la variedad y cantidad de artesanos que trabajaron en ellas durante todo ese tiempo. Eran obras colectivas y anónimas.

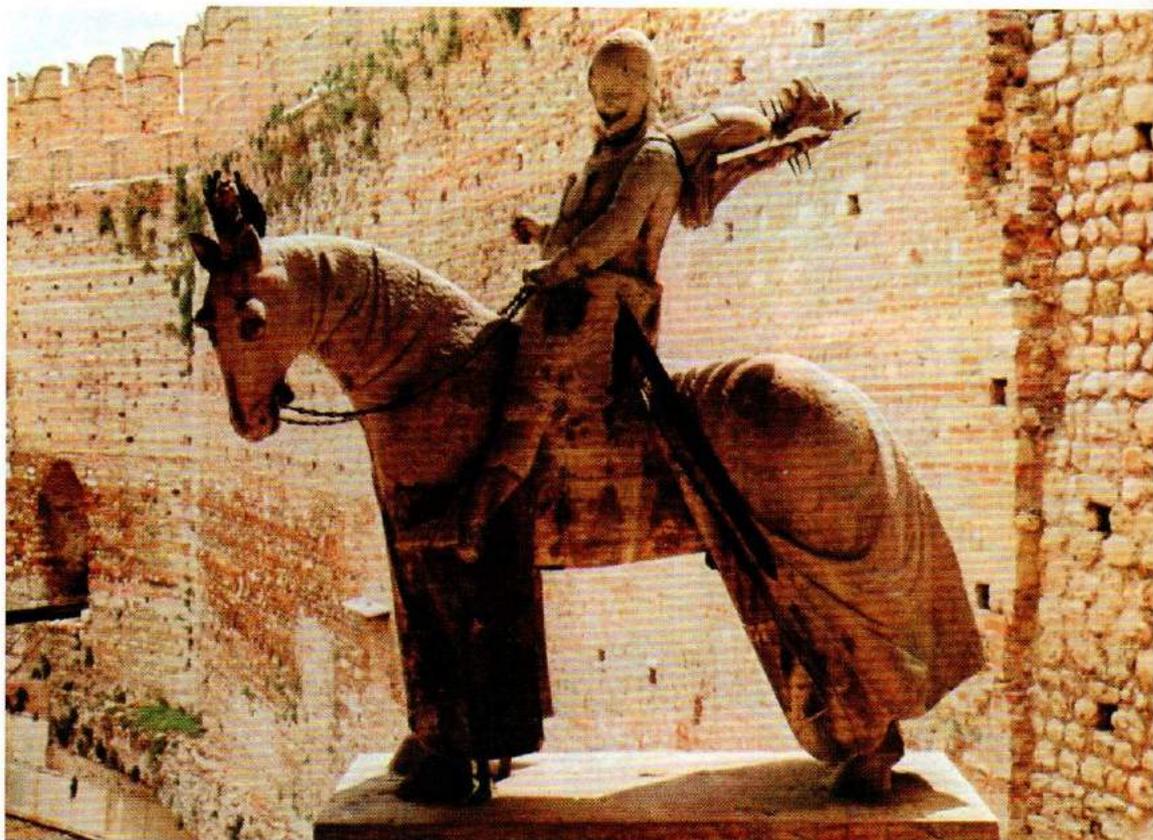
En el período románico, los temas tratados por los artistas fueron esencialmente de tipo religioso. Existía gran preocupación por difundir el cristianismo, y las imágenes cumplían una función didáctica: se enseñaba la religión por medio de ellas, dada la escasa cantidad de personas alfabetizadas. La vida de Jesús, de los santos y 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 *vitreaux* (vitrales), donde también se representaban escenas religiosas. Estas eran de vidrio, lo que permitía que la luz ingresara en el espacio interior, iluminando las escenas intensamente.



Este vitral pertenece a la catedral de Notre-Dame (1163-1345), París, considerada una de las más antiguas catedrales góticas. En su fachada principal se encuentran tres rosetones realizados con la técnica del vitral que conservan su vidriería original.



Estatua ecuestre de un maestro toscano en Castelvecchio, Italia.

Renacimiento

Este fue un movimiento que abarcó distintos aspectos de la vida cultural y política de Europa occidental y marcó nuevas maneras de interpretar el mundo.

Los hombres que vivieron entre los siglos XIII y XIV se autodenominaban *renacentistas*. Habían escogido ese nombre porque su intención era hacer renacer el espíritu y las formas 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 y surgió una nueva consideración de la humanidad: *el hombre se convirtió, entonces, en el centro del universo.*



Leonardo da Vinci (1452-1519),
La virgen del clavel (óleo sobre tela, 1470).
En un segundo plano, se observa la
minuciosa representación de la naturaleza.



Esculturas renacentistas en Florencia, Italia.

Con la revalorización de lo científico, lo racional y lo filosófico, los hombres de esta época comenzaron a aceptar solo aquellas ideas que pudieran ser comprobadas. Fue así como el razonamiento rigió la vida del arte. Este se convirtió en la captación racional del mundo exterior, sin perder fundamentalmente los criterios de belleza.

El Renacimiento vio florecer a muchas personalidades, entre ellas a Filippo Brunelleschi, Miguel Ángel y Leonardo da Vinci.

El arte renacentista, fenómeno particularmente italiano, surgió en ciudades pequeñas enriquecidas recientemente, para extenderse luego a otras ciudades.

El comercio que se estableció entre unas y otras ciudades posibilitó el surgimiento y desarrollo de este período artístico en el que la investigación 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 y esculturas, y además construyeran enormes y bellísimas catedrales. Estas personas que encargaban o mantenían a los artistas fueron denominadas *mecenas*.



Miguel Ángel, *Bacus*, Florencia, Italia (mármol, 1496-1497).



Sandro Botticelli, *La primavera* (temple sobre tabla, 1481-1482).

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, comprado y vendido, o sea, en una mercancía.

Para esta misma época, la Iglesia como institución adquirió gran poder económico y mandó a realizar, entre otras obras, la Capilla Sixtina, en el Vaticano.

En esta época comenzó a utilizarse la perspectiva como modo de representación del espacio. También apareció la pintura de caballete, es decir, los cuadros pintados sobre un soporte e independizados del espacio arquitectónico.



Miguel Ángel,
La sibila délfica (detalle de la
Capilla Sixtina, 1473-1481).

Una nueva perspectiva

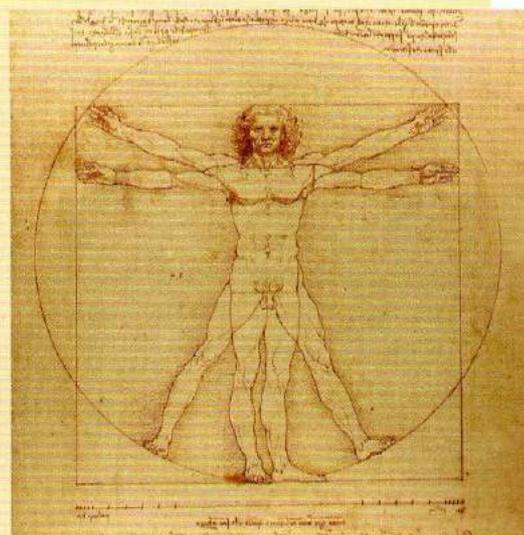
Filippo Brunelleschi representó la perspectiva con un único punto de fuga, en un intento científico de mostrar la profundidad del espacio real en la bidimensión. Esta forma de representación significó un cambio revolucionario para la época.

Las ciencias matemáticas también influyeron en el arte a través de las relaciones que derivaron en los estudios de la proporción áurea. Por su parte, Leonardo da Vinci, un gran estudioso del cuerpo humano y de su funcionamiento, aportó una nueva visión de la proporción del hombre. De sus análisis se conservan maravillosos dibujos.

Los mecenas

Eran generalmente personajes pertenecientes a la nobleza europea que protegían a literatos y artistas. Posibilitaron la construcción por encargo de múltiples obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de elevado valor artístico.

La palabra deriva del nombre de un diplomático romano 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.



Leonardo da Vinci, *El hombre de Vitruvio o Canon de las proporciones humanas* (c. 1490).

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 buscaban exagerar distintos aspectos, hasta lograr alejar sus imágenes de la realidad mediante deformaciones, desproporciones y transformación de los espacios. Gustaban de elegir poses que mostraban la distorsión de los cuerpos o exageraban los contrastes de luces y sombras. Miguel Ángel, Rafael y Corregio dieron los primeros pasos de esta nueva corriente estética, que originó otro movimiento llamado *barroco*.

El nombre de *barroco* proviene de la palabra portuguesa "barrueco" o "berrueco", denominación de 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.



Paolo Veronese (1528-1588), *El martirio de Santa Giustina* (detalle, óleo sobre tela, 1555).



Diego Velázquez (c. 1599-1660), *Vieja friendo huevos* (óleo sobre tela, 1618).



Rembrandt, *La novia judía* (óleo sobre tela, 1666).

El *rococó* fue un estilo que predominó en el siglo XVIII y se caracterizó por una ornamentación elaborada y recargada de pequeños detalles, las líneas curvas, los arabescos y la asimetría.

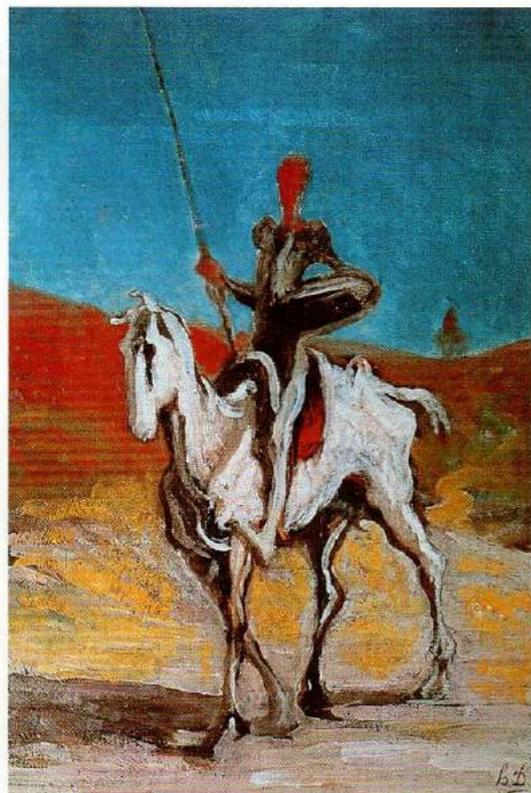
Este estilo nació en Francia y se difundió rápidamente a otros países de Europa.

Neoclasicismo y romanticismo

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.



Honoré Daumier (1810-1879), *Don Quijote* (óleo sobre tela, 1868). Este artista francés incursionó en el dibujo, la pintura y el grabado litográfico. Realizó cerca de 4.000 dibujos satíricos para publicaciones en revistas a lo largo de cincuenta años.

Francisco de Goya (1746-1828), *La maja desnuda* (óleo sobre tela, 1797-1798). Este artista español fue pintor y grabador. Se conocen especialmente sus dos majas: la vestida y la desnuda; los frescos de San Antonio de la Florida (en Madrid); los dibujos satíricos pertenecientes a la serie de *Los caprichos*, en los que expresa una fuerte crítica contra las costumbres de la época, realizados después de 1792.



Los artistas románticos se alejaron de las normas estéticas tradicionales; para ellos, los sentimientos eran más importantes que la razón y no les interesaban las normas clásicas del academicismo imperante.

De alguna manera, esto significó para sus contemporáneos un movimiento transgresor. Sus temas fueron el misterio, la muerte, la noche, con 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, también en la literatura y la música.

Eugène Delacroix (1798-1863), *La libertad guiando al pueblo* (óleo sobre tela, 1830).

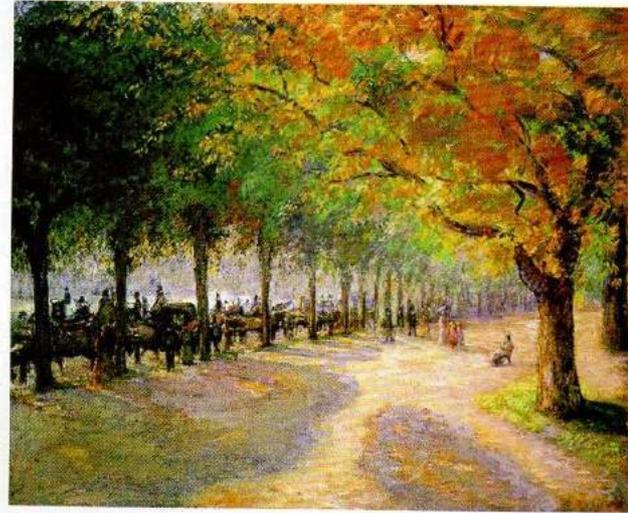


Se anuncia el siglo XX

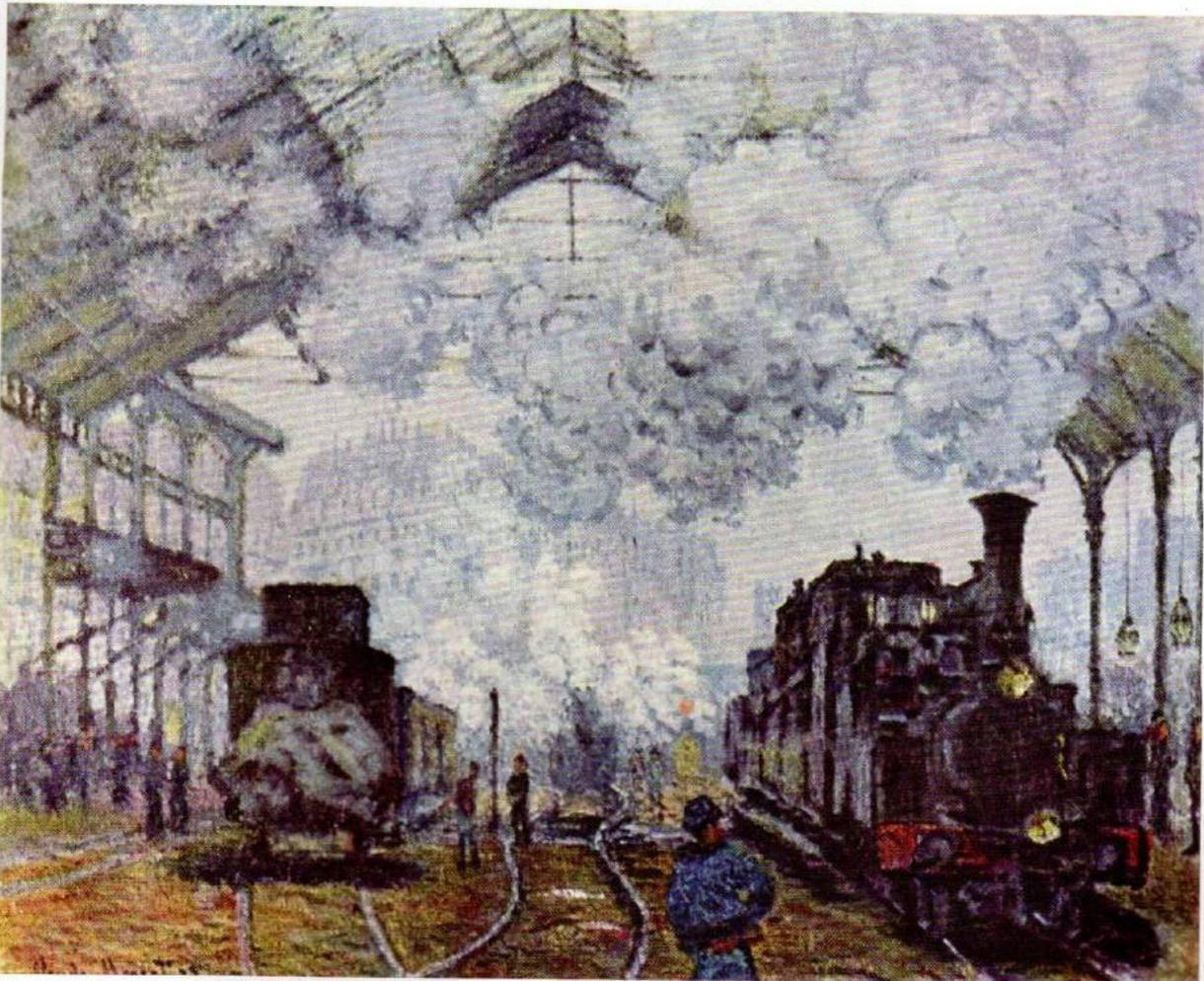
En la segunda mitad del siglo XIX, las distancias se acortaron gracias a la invención de nuevos medios de transporte y de comunicación. Los avances tecnológicos a partir de la Revolución industrial, el uso de la máquina de vapor, la producción masiva y las nuevas ideas del positivismo se difundieron con rapidez. El progreso se asociaba a la invención y el descubrimiento de distintos elementos que contribuyeran a prolongar y mejorar la vida humana. Lamentablemente, en muchos casos estos descubrimientos e invenciones se utilizaron para la dominación y la guerra.

Los cambios comenzaron a generarse con mayor rapidez y exigieron del hombre una adaptación a los nuevos modos de vida.

Los grandes inventos cambiaron la vida del hombre. Ahora, los trenes y los automóviles se desplazaban con velocidad. Esta tendencia anticipaba las características que tendría el siglo XX.



Camille Pissarro (1830-1903),
Hyde Park London (témpera sobre tela, 1890).



Claude Monet (1840-1926), *La estación Saint-Lazare* (óleo sobre tela, 1877).

Impresionismo

En Francia, hacia el final del siglo XIX, nació el impresionismo, que marcó 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 naturaleza que tanto los atraía. Influenciados por los descubrimientos científicos y las ideas de su época, decidieron pintar al aire libre para captar la luz y sus efectos con mayor precisión.

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, como la luz, sus reflejos en el agua, las nubes, etcétera.



Claude Monet, *Los nenúfares blancos* (óleo sobre tela, 1899).

Impresionismo

En Francia, hacia el final del siglo XIX, nació el impresionismo, que marcó 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 naturaleza que tanto los atraía. Influenciados por los descubrimientos científicos y las ideas de su época, decidieron pintar al aire libre para captar la luz y sus efectos con mayor precisión.

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, como la luz, sus reflejos en el agua, las nubes, etcétera.



Claude Monet, *Los nenúfares blancos* (óleo sobre tela, 1899).

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 estos perdiesen intensidad al mezclarse? Se hizo, entonces, necesario cambiar la forma de pintar. Así comenzaron por usar preferentemente 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.

Estas concepciones y este modo de pintar se basaron en los nuevos conocimientos de la física, como la descomposición de la luz.



Fotografía tomada en los jardines de la casa de Monet, donde se puede observar el puente que pintó reiteradamente.



Pierre-Auguste Renoir (1841-1919), *Joven en el jardín en Mezy* (óleo sobre tela, 1891).

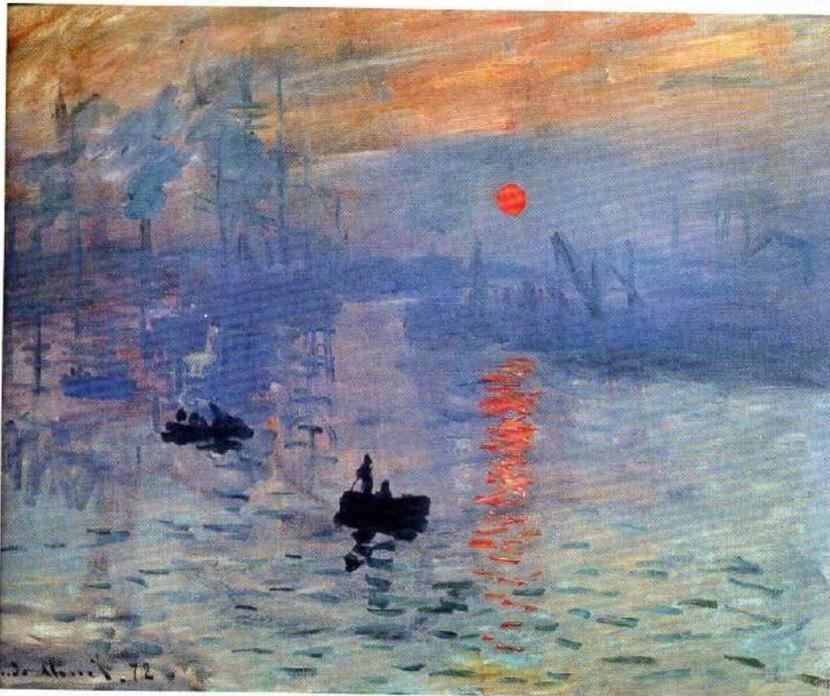
Las ideas de la época

Alrededor de 1850, un filósofo muy importante, 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.



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: la recomposición de la mezcla óptica. Este último concepto explica cómo, si se contraponen sin mezclar dos colores sobre la tela, el ojo los recompone, percibiéndolos mezclados en la retina.

Cuando Monet presentó su cuadro *Impresión, sol naciente*, considerada la primera obra de ese movimiento, un crítico dijo, en forma despectiva, que era un cuadro "impresionista". De ahí surgió el nombre de esta escuela.



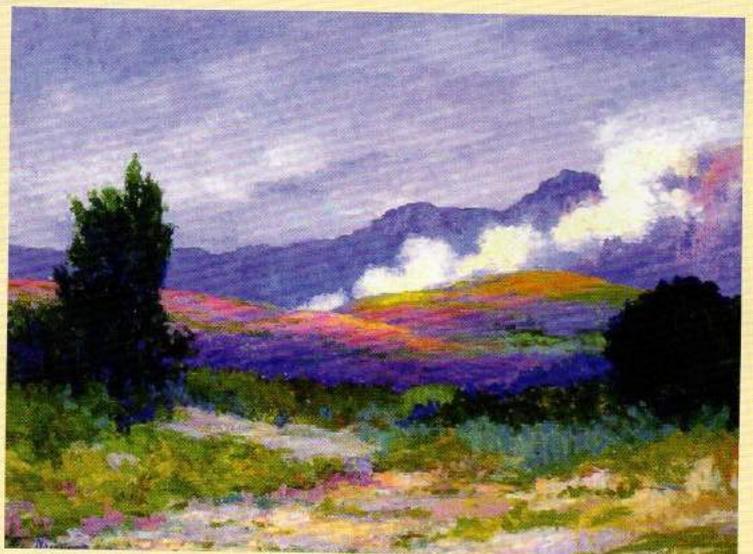
El impresionismo rompió con la imagen realista, lo cual provocó un rechazo del público y de la crítica.

Los pintores impresionistas buscaron captar otros aspectos de lo que observaban, diferentes de aquellos que podía registrar la naciente fotografía.

Claude Monet (1840 -1926),
Impresión, sol naciente
(óleo sobre tela, 1872).

Impresionismo en la Argentina

El impresionismo influyó a muchos artistas argentinos que pintaron al aire libre y con pinceladas yuxtapuestas.

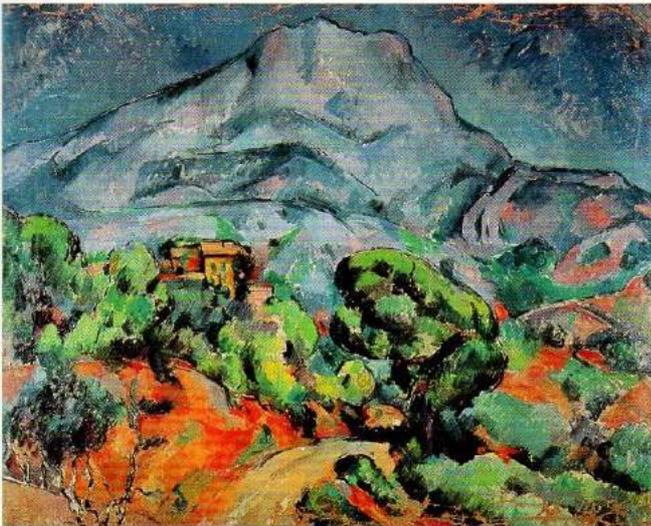


Walter Navazio (1887-1921),
Nubes en la sierra (óleo sobre tela, 1915).

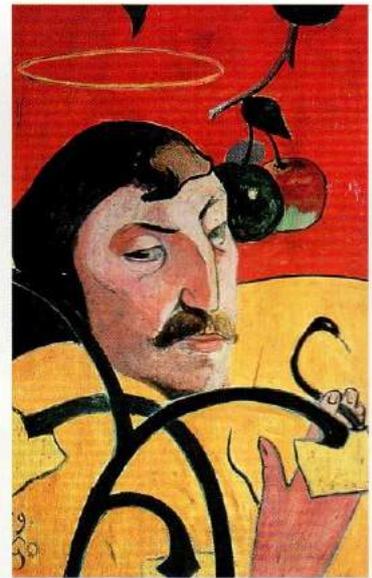
Posimpresionismo

Así como los impresionistas comenzaron a mirar y a pintar de otra manera, otros pintores contemporáneos a ellos tomaron algunas de sus ideas y siguieron probando nuevos caminos. A estos artistas se los llamó *posimpresionistas*. 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. A pesar de que se los conoce a todos con el nombre de posimpresionistas, cada uno de estos artistas tuvo intereses plásticos diferentes y sus obras presentaron características muy distintas. Algunos artistas trascendentes fueron Cézanne, Van Gogh, Gauguin, Seurat, Toulouse-Lautrec y Degas.

Los resultados de sus experiencias artísticas posibilitaron el comienzo del *arte moderno*, con diversidad de imágenes y propuestas muy innovadoras.



Paul Cézanne, *Montaña Sainte Victoire* (1886-1898). En los últimos años de este artista, esta montaña se convirtió en uno de sus temas favoritos.

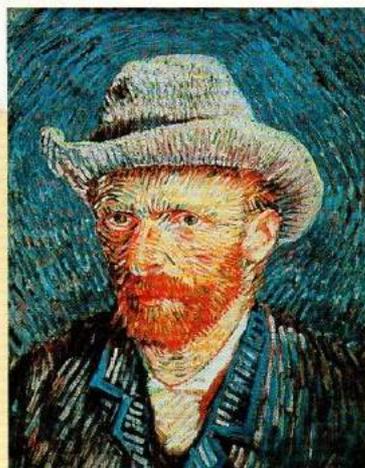


Paul Gauguin (1848-1903), *Autorretrato con halo* (fragmento, óleo sobre tabla, 1889).

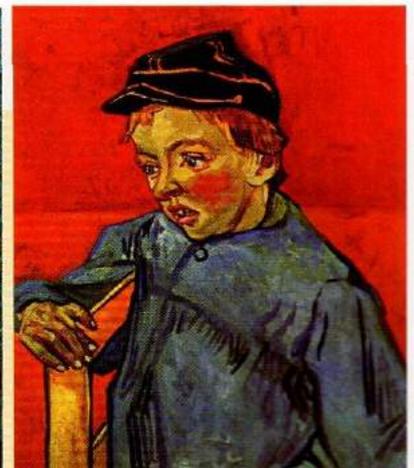
Intensidad de colores y texturas

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.

Vincent Van Gogh también decidió apostar a la expresión y al color intenso. Usaba mucha materia en sus cuadros. Le gustaba dejar la huella de la herramienta, lo que provocaba abundantes texturas táctiles y visuales.



Vincent van Gogh, *Autorretrato con sombrero de fieltro gris* (óleo sobre tela, 1887-1888).



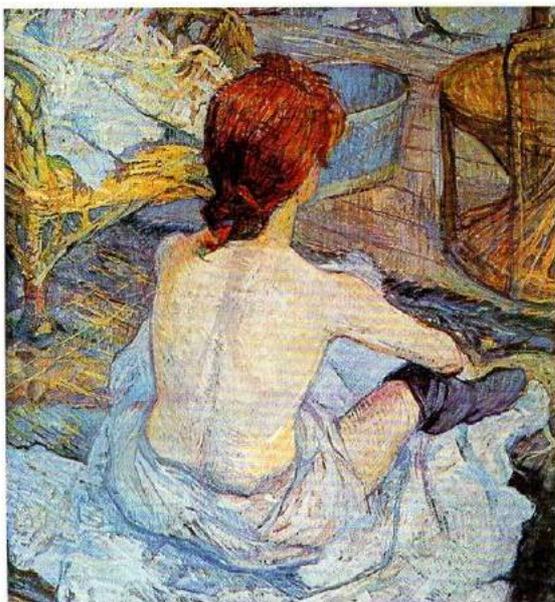
Vincent van Gogh, *El colegial con gorro de uniforme* (óleo sobre tela, 1888).

El siglo XX

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.

El arte se caracterizó por la diversidad; coexistieron diferentes movimientos artísticos, y cada uno de ellos se propuso distintas búsquedas; cada uno reflejó diferentes ideas y la incorporación de nuevos materiales y herramientas. Sin embargo, si algo tienen en común los artistas de este siglo es el rechazo a las convenciones, el replanteo de problemas y la actitud investigadora que aprendieron 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 a través de su obra.



Henri Toulouse-Lautrec, *Mujer en el tocador* (óleo sobre cartón, 1889).

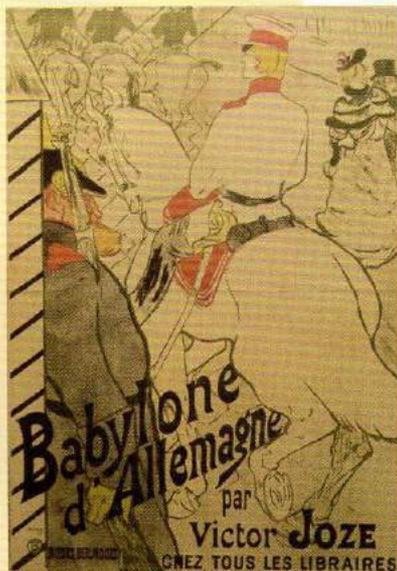
Esta obra es uno de los esbozos para la serie de litografías titulada *Elles* (1895-1896), en las que los desnudos son admirables.

El nacimiento de un arte nuevo

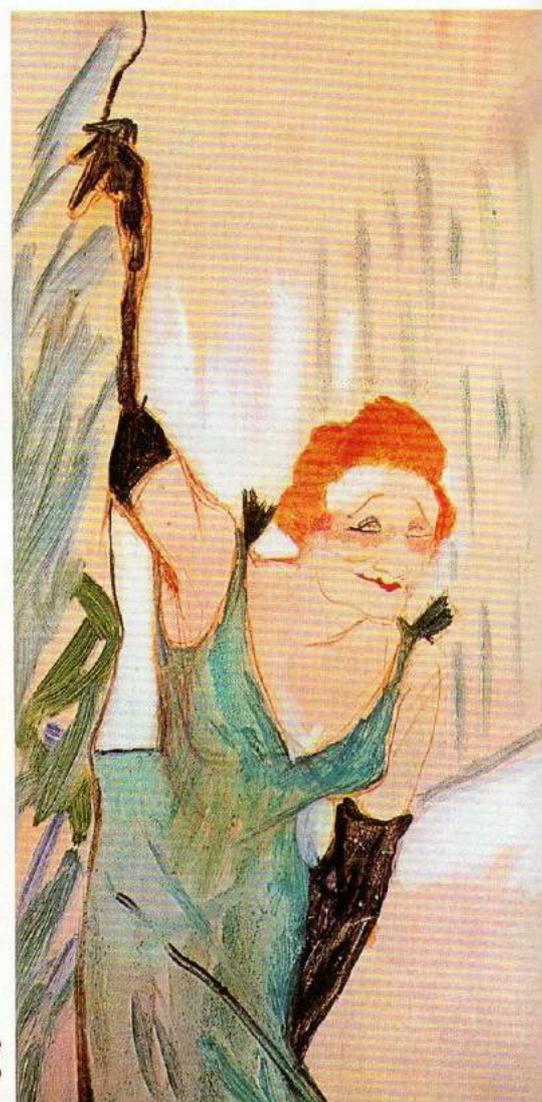
Henri Marie Raymond de Toulouse-Lautrec (1864-1901) se distinguió, sobre todo, como artista gráfico y reflejó en sus obras el fin de siglo francés, *La belle époque*.

Es considerado el padre del *affiche artístico publicitario*, ya que fue quien logró darle la categoría de obra de arte. En sus carteles integró el lenguaje plástico y literario con tal maestría, que aún hoy sirven de ejemplo su audacia compositiva y su creatividad.

Henri Toulouse-Lautrec,
La Babilonia alemana
(litografía, c. 1894).



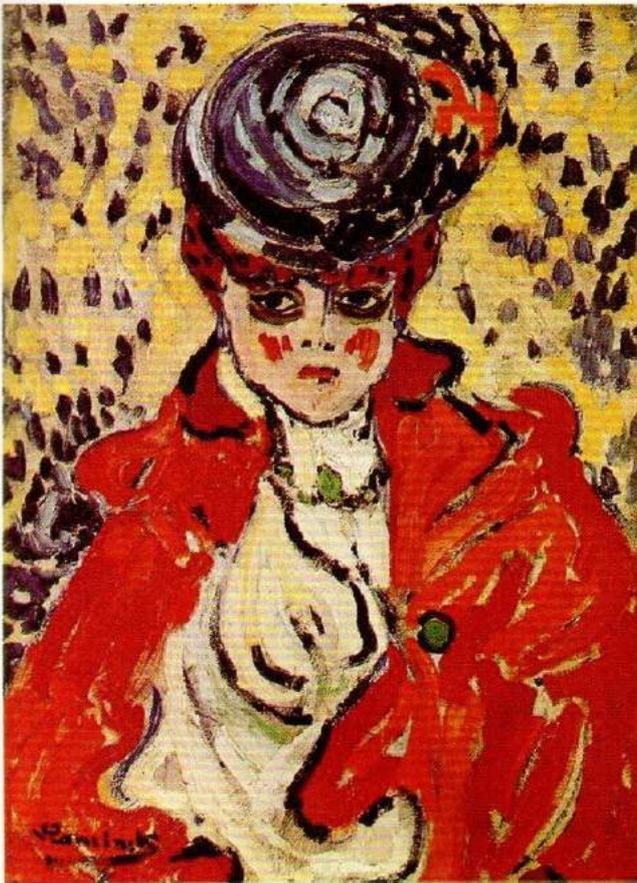
Henri Toulouse-Lautrec, *Yvette Guilbert saludando al público* (aguada sobre cartón, 1894).



Fauvismo

El *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 surgió como reacción ante el impresionismo. Los fauvistas 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.

Los artistas que pasaron por este movimiento –bastante breve en el tiempo– trabajaron con gran libertad, usando colores tímbricos y saturados, y formas de gran fuerza.



Maurice Vlaminck (1876-1958), *Retrato de mujer* (óleo sobre tela, 1906).



Henri Matisse (1869-1954), *Rincón del estudio* (óleo sobre lienzo, 1912).

Colores fauvistas

El fauismo debe su nombre a un crítico de arte que, al asistir a una de sus exposiciones, encontró que los cuadros de estos 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, exclamó: "Donatello entre las fieras" (en francés, "fiera" se dice *fauve*).

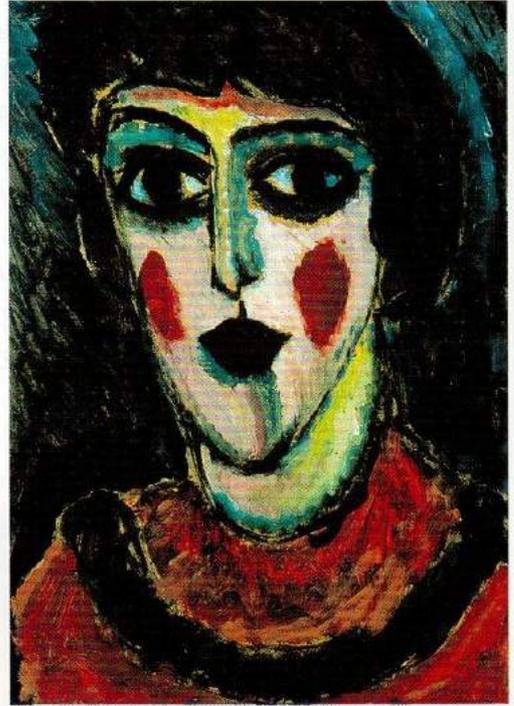
Expresionismo

Se designa con este nombre al movimiento artístico desarrollado principalmente en Alemania alrededor de 1905. El concepto de *expresionismo*, sin embargo, puede hacerse extensivo 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, en distintos momentos históricos.

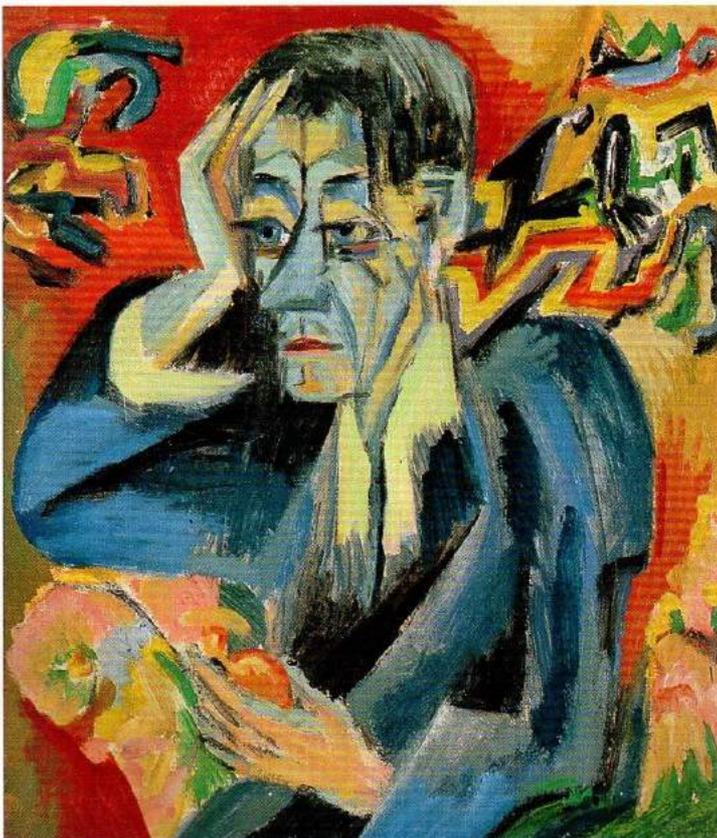
El expresionismo no solo se desarrolló en las artes visuales, sino también en la literatura, el teatro y el cine.

En sus obras, los expresionistas intentaban comunicar angustias, emociones, miedos; y para poder manifestarlos con más fuerza, recurrieron a la distorsión de las formas y la exaltación dramática del color.

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, la violencia, el sufrimiento y las miserias humanas.



Alexej von Jawlensky (1864-1941), *Cabeza azul-marrón* (óleo sobre tela, 1913).



Ernst L. Kirchner (1880-1938), *Retrato del poeta Leonhard Frank* (óleo sobre tela, 1900).

Cubismo

El *cubismo* se inspiró en las ideas de Cézanne, de quien 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, por ejemplo, una cara de frente y de perfil al mismo tiempo.

Gran parte de los cuadros cubistas son naturalezas muertas, es decir, obras en las que se representa un conjunto de objetos, ya sea naturales o hechos por el hombre, organizados en un espacio determinado. Para los cubistas, el tema no era tan importante, como lo fue para el expresionismo. Lo fundamental era la ruptura y la reconstrucción de las formas.

También el color pasó a tener un papel secundario; utilizaron, por lo general, paletas en las que predominaban los tierra y los grises.

Futurismo

El *futurismo* nació en Italia, y en su manifiesto, sus representantes declararon la devoción ante la belleza de la velocidad y los modernos motores, que para ellos simbolizaban el progreso.

Quienes adoptaron las ideas del *futurismo* trataron de imprimir en sus cuadros y esculturas la sensación de movimiento y velocidad.

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*.



Georges Braque, *Le Jour* (óleo sobre tela, 1929).



Umberto Boccioni (1882-1916), *La ciudad se levanta* (óleo sobre tela, 1910).

Dadaísmo

Al estallar la Primera Guerra Mundial (1914), intelectuales y artistas 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 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 impulsar distintas reacciones en el público. El dadaísmo 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.

Dadá: una expresión del sinsentido

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.

Man Ray, (1890-1976), *La Puericultura* (bronce policromado, 1920).



Tapa del primer ejemplar del periódico Der Dada, editado por Raoul Hausmann, en 1919, Berlín.



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 circulan en la actualidad, ya sea en la plástica, el cine, el teatro, la poesía o la música.

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.

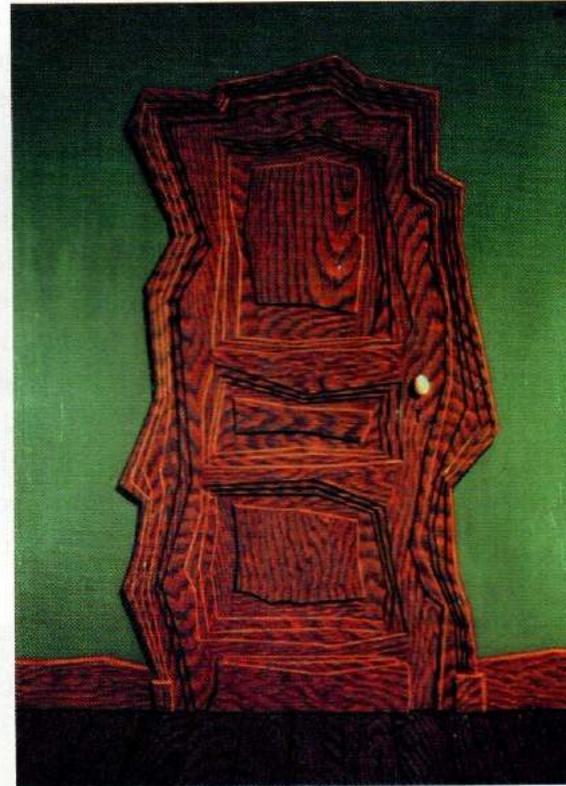
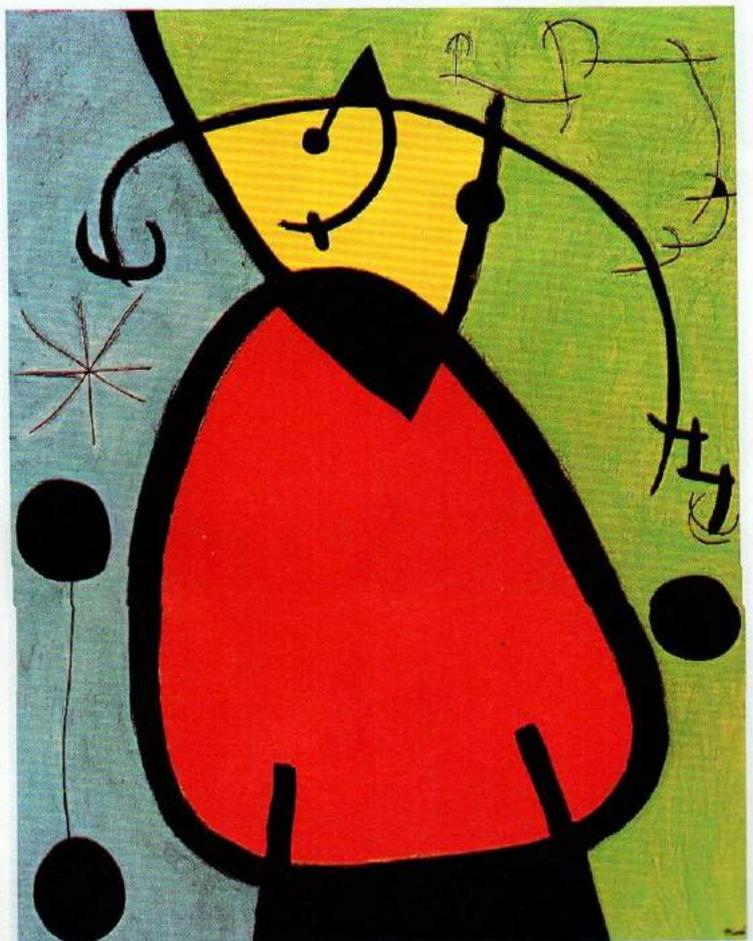
Uno de estos intentos fue el *surrealismo*, creado por el poeta André Breton en 1924. Tiene sus raíces en el Dadá y en el *psicoanálisis*; buscaba provocar una crisis moral y de conciencia a través de distintas manifestaciones artísticas subversivas.

André Breton 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 incommunicable, 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.

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*.

Joan Miró (1893-1983),
El nacimiento del día
(óleo sobre tela, 1968).



René Magritte (1898-1967), *El modelo vivo*
(aguada sobre papel, 1952).

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, por ejemplo, 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 ultrarrealista de objetos asociados de manera insólita. Sus cuadros eran como fotos 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.



Salvador Dalí (1904-1989), *Naturaleza muerta en rápido movimiento* (óleo sobre tela, 1956).



Salvador Dalí, *Aparición de una cara y un frutero sobre una playa* (óleo sobre tela, 1938).

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.

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 figurativa que sea, y aun si pretende reflejar fielmente la realidad, no es la realidad misma sino una representación de ella.

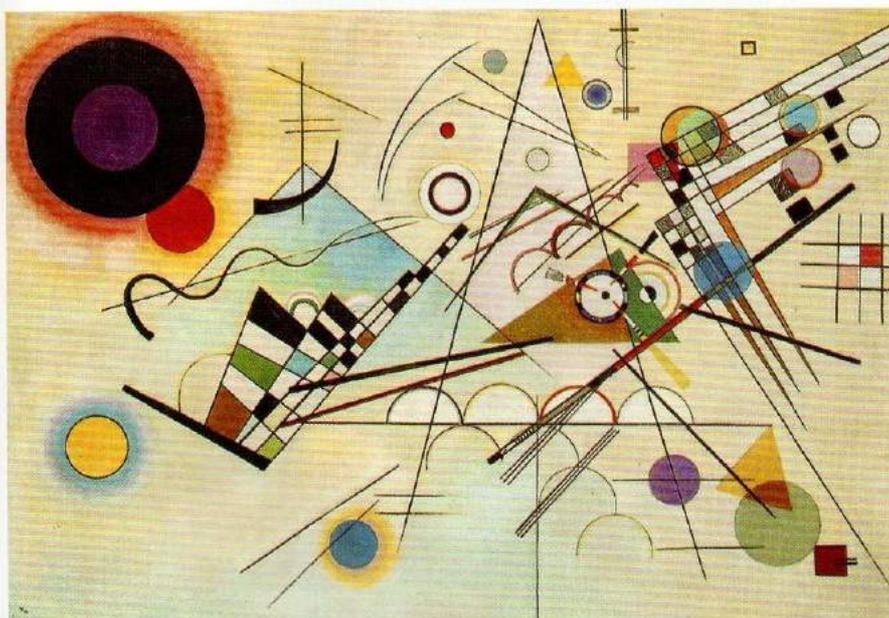
Muchas veces, cuando se habla de *abstracción* en las artes visuales, se utiliza el término como sinónimo de *no figuración*. La palabra suele usarse tanto para designar a lo que se abstrae de una imagen de la realidad, deformándola o distorsionándola, como para calificar a aquellas obras decididamente no objetivas ni representativas de formas del mundo externo.

Se considera al ruso Vasily Kandinsky como el creador del llamado *arte abstracto*. En estas obras no hay imágenes que correspondan a objetos de la realidad que nos rodea o la fantasía. 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, texturas que se representan a sí mismos.

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*.



Robert Delaunay (1885-1941), *Ritmo* (acuarela aguada y tinta sobre papel, c. 1932).



Vasily Kandinsky (1866-1944), *Composición VII* (óleo sobre tela, 1913).

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.

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 visuales.

Su objetivo fue conciliar la técnica y la estética, recuperando las bases artesanales de las artes plásticas. Siguió la corriente constructivista y neorrealista, y basó su doctrina en el diseño constructivo-funcional.

Estuvo integrada por famosos artistas que impartieron sus saberes, experiencias y conocimientos, entre ellos, Gropius, Kandinsky, Klee y Moholy-Nagy.

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 a la época actual como la era de la diversidad, en la que se van borrando los límites entre figuración y no figuración, y también entre las distintas técnicas.



Portada de la revista Bauhaus, Hebert Bayer, publicada entre 1926 y 1931.



Paul Klee (1879-1940),
El cuento de un enanito
(acuarela sobre tabla barnizada, 1925).

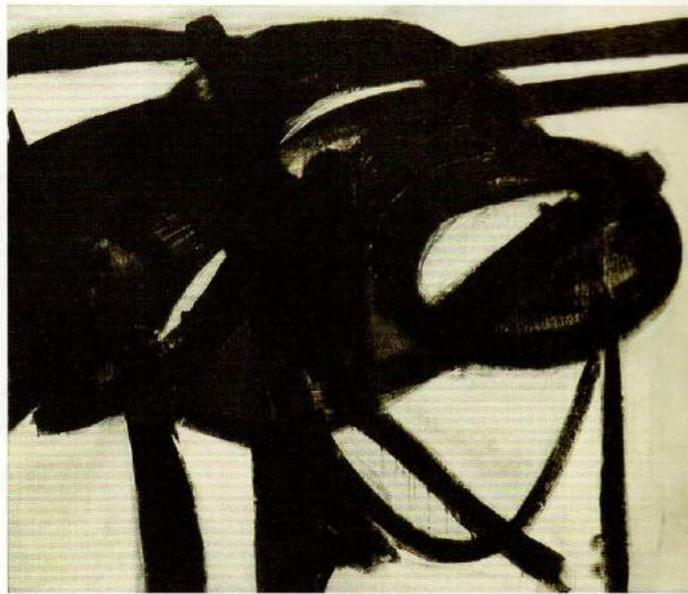
Expresionismo abstracto

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 van borrándose límites y categorizaciones rígidas entre figuración y no figuración. También se amplían los materiales y herramientas y se incorporan algunos no convencionales.

Pop art

El *pop art* surgió en la década de 1960. Uno de sus protagonistas principales fue Andy Warhol, quien adquirió gran fama por sus gestos extravagantes.

Tanto él como Robert Rauschenberg, Roy Lichtenstein y Jasper Johns fueron algunos de los impulsores del *pop art*. En sus obras utilizan elementos de la sociedad de consumo, ridiculizan objetos cotidianos, que, a través de su representación publicitaria en los medios masivos de comunicación, aparecieron ocupando posiciones que exageraban la verdadera dimensión de su uso. El arte volvió a ser una forma de crítica cuyo objetivo era que los espectadores pudieran reflexionar sobre sus propios hábitos y gustos.



Franz Kline (1910-1962), *Chief*
(óleo sobre tela, 1950).



Roy Lichtenstein
(1923-1997), *Crak! Now
mes petits pour la France*
(litografía, 1963-1964).



Víctor Vasarely (1906-1997),
Escultura cinética (paneles acrílicos, 1955).

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 llamada pintura gestual o matérica 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.

Siglo XXI: inventar el futuro

Los seres humanos, que alguna vez vivimos en cuevas, hemos llegado a construir hermosos palacios, 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.

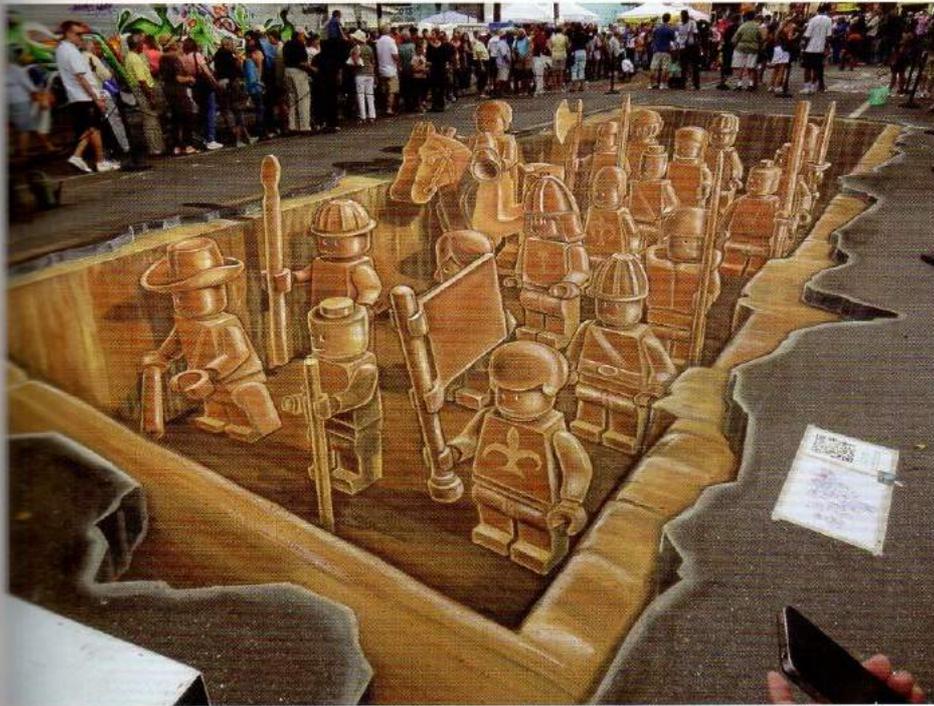
Este es nuestro presente. Y el siglo XXI nos promete continuar por la misma senda: los medios de comunicación han acortado tanto las distancias que nada es demasiado lejano. Es posible comunicarse con cualquier lugar del planeta donde haya un teléfono o una computadora, en cuestión de segundos...

Sin embargo, aún sigue siendo necesario expresar lo que sentimos y pensamos, lo que cuestionamos, lo que nos inquieta.

El arte sigue proponiendo formas de reflexión y cuestionamiento, ofreciendo visiones que reflejan lo particular y lo colectivo.

Alberto Heredia (1924-2000),
El parto (1981).





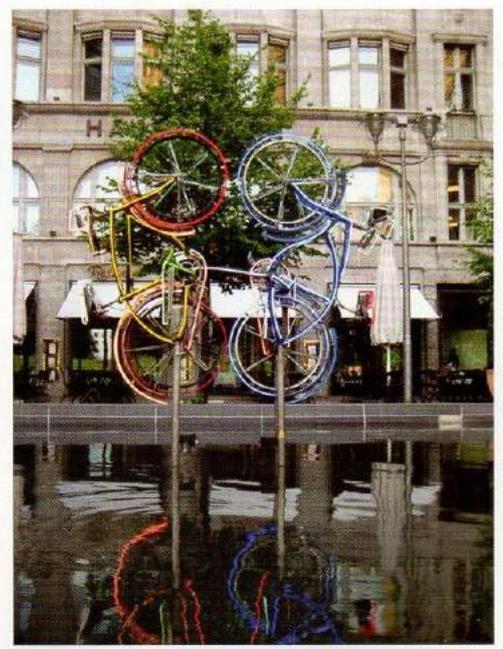
Julian Beever y Leon Kerr, *Ejército lego de terracota* (tiza sobre pavimento, 2011).



Norberto Gómez (1941), *Ángel*.



Robert Rauschenberg (1925-2008), *Revisión del cartel de París* (serigrafía, 1965).



Robert Rauschenberg (1925-2008), *Andar en bici* (1998).

Llegamos al final del recorrido...

A lo largo de este libro, hemos querido acercarlos al mundo de las artes visuales. No ha sido sencillo decidir qué obras incluir en él, sabiendo que una gran cantidad de valiosas imágenes quedan afuera.

Muchas de las obras aquí presentadas forman parte del patrimonio de museos de arte, museos etnográficos e históricos, colecciones particulares, espacios públicos, etcétera. Algunos de estos lugares tal vez estén cerca de los sitios donde ustedes viven; si es así, los invitamos a conocer las obras originales, donde también podrán descubrir otras producciones que no se han incluido aquí.

Esperamos haber abierto un camino entre ustedes y las artes visuales, con el deseo de que sigan descubriendo, conociendo y disfrutando de las imágenes y del arte en todas sus manifestaciones.

Las autoras

Bibliografía

- Akoschky, Judith, y otros, "Artes y escuelas. Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística". ¿AÑO?
- Berdichevsky, Patricia (2009), *Primeras huellas. El lenguaje plástico visual en el Jardín Maternal*, Santa Fe, Homo Sapiens.
- Bianchi, Laura (2008), *Taller de artes visuales*, Buenos Aires, Editorial Hola Chicos.
- Crespi, Irene, y Ferrario, Jorge (1985), *Léxico técnico de las artes plásticas*, Buenos Aires, Eudeba.
- Eisner, Elliot (1998), "Educar la visión artística", Barcelona, Paidós.
- García Martínez, J. A. (1985), *Arte y Enseñanza artística en la Argentina*, Buenos Aires, Fundación Banco de Boston.
- Giunta, Andrea (2009), *Arte argentino después de 2001*, Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores S. A.
- Giunta, Andrea (2001), *Vanguardia, internacionalismo y política. Arte argentino de los años 60*, Buenos Aires, Paidós.
- Gombrich, E. H. (1999), *La historia del arte*, Buenos Aires, Sudamericana.
- González Ruiz, Guillermo (1994), *Estudio de diseño*, Buenos Aires, Emecé.
- Haber, Abraham (1975), "La pintura argentina, Vanguardia y Tradición", en: XX ¿fascículos? XXX, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, setiembre.
- Hess, Walter (1994), *Documentos para la comprensión del arte moderno*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- López Anaya, Jorge (1997), *Historia del arte argentino*, Buenos Aires, Emecé.
- Lothe, André (1958), *Los grandes pintores hablan sobre su arte*, Buenos Aires, Hachete.
- Malosetti Costa, Laura, "El poder de las imágenes", en: www.eldiariodeljuicio.com.ar
- Noé, Luis Felipe (2007), *Noéscritos sobre eso que se llama arte*, Buenos Aires, Ediciones Adriana Hidalgo.
- Spravkin, Mariana (1998), "Cuestión de imagen", en: *Novedades Educativas*, Buenos Aires.
- Catálogo *Arte y Política en la Argentina en los años '60* (2002), Giúdice, Alberto (curador), Palais de Glace / Fundación Banco Ciudad.
- Colección *Dibujantes argentinos del siglo XX* (1981), Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- Colección *Escultores argentinos del siglo XX* (1981), Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- Colección Gallimard Jeunesse (1994), Paz Barroso (coord.), "La invención de la pintura" "El trabajo de los escultores" "El arte de construir", "Qué ven los pintores" "Historia de las imágenes", Madrid, Editorial Gallimard.
- Colección *Historia del Arte* (1995), Barcelona, Editorial Salvat.
- Colección *Pintores Argentinos del siglo XX* (1980), Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- *Historia general del Arte en la Argentina* (1983), Buenos Aires, Academia Nacional de Bellas Artes.
- *Pintura argentina y Pintura Latinoamericana (¿AÑO?)*, Proyecto cultural "Los colegios y el arte", Buenos Aires, Ediciones Banco Velox.
- *20 obras maestras. Arte argentino del siglo XX* (1996), Buenos Aires, Ediciones Banco Velox.

Artes visuales

| Introducción al lenguaje
de las imágenes |

SERIE BLANCA



013-0201



La editorial argentina

