

Guía de estudio Segundo Grado

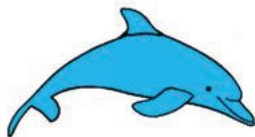
EXAMEN EXTRAORDINARIO

artes Visuales



Prof. Verónica Zamora Piña

CICLO ESCOLAR:
2016-2017



EDUCA - VAMOS

BLOQUE 1

LAS IMÁGENES Y SUS USOS SOCIALES

Las imágenes están presentes en todos los aspectos de la vida del ser humano, desde la antigüedad. En la actualidad las consideramos parte de nuestra vida cotidiana porque estamos rodeados de ellas.

Imagen Publicitaria: Se conoce como imagen publicitaria, por lo tanto, a la figura o representación que una empresa emplea con la intención de llamar la atención de potenciales compradores o clientes. Las compañías esperan que la imagen publicitaria logre desencadenar diversos mecanismos (interés por los productos, fidelización) que deriven en un incremento de las ventas.

Imagen Documental: Se conoce como fotografía documental a aquella que representa fielmente y congela un fragmento de la realidad.

Aunque la fotografía documental puede responder a varias y amplias definiciones, el concepto más extendido y al que nuestro inconsciente está acostumbrado es el que dice que la foto documental nace con la intención de plasmar la realidad en una imagen fija. Puede entenderse que todo tipo de fotografía es documental ya que muestran algo que está ocurriendo delante de la cámara en su sentido más estricto. Si bien este tipo de foto sólo hace referencia a las imágenes que se convierten en pruebas y evidencias de que un evento ha pasado y que seguiría siendo así de no haber estado el fotógrafo.

Imagen Informativa: Es aquella que nos da a conocer datos específicos o relevantes de algo, por ejemplo, los anuncios de compra venta o renta de objetos e inmuebles.

Imagen de entretenimiento: Son las imágenes creadas con fines recreativos o de entretenimiento social. Como por ejemplo los espectaculares o poster que dan a conocer una película nueva, serie, evento musical o teatral.

Dentro de todas las anteriores podemos utilizar diferentes recursos para representar una imagen, a las cuales denominamos **TÉCNICAS VISUALES DE LA IMAGEN**.

SIMETRÍA: La simetría es el equilibrio axial. Trabaja con formulaciones visuales totalmente resueltas en las que a cada unidad situada a un lado de la línea central corresponde exactamente otra en el otro lado. Es lógico y sencillo de diseñar, pero puede resultar estático e incluso aburrido.

ACENTO: La atmósfera de neutralidad es perturbada en un punto por el acento, que consiste en realzar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme.

FRAGMENTACIÓN: La fragmentación es la descomposición de los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionen entre sí, pero conserven su carácter individual.

UNIDAD: La unidad es un equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente. La colección de numerosas unidades debe ensamblarse perfectamente, para percibirlo y considerarlo como un objeto único.

FIGURAS RETÓRICAS DE LA IMAGEN

ANTÍTESIS: Utilizada para contraponer dos imágenes opuestas (ALTO, CHAPARRO, GORDO-FLACO).

METÁFORA: consiste en sustituir la forma habitual de representación a un personaje o a un objeto por otras formas visuales de aludir a ese personaje o ese objeto.

HIPÉRBOLE: Consiste en una exageración de la representación visual del tamaño de los personajes y los objetos, de manera que a mirada del espectador se concentre en el objeto.

COMPARACIÓN: consiste en la semejanza establecida entre dos elementos, de modo que el receptor pueda atribuir ciertas características al objeto publicitado.

PERSONIFICACIÓN: consiste en representar a los objetos como si fueran personas. Los objetos logran encarnar las cualidades y las acciones más genuinamente humanas.

METONIMIA: En la metonimia se pone énfasis en el verbo. Es decir, se traslada a algo, acciones que acontecería si tal cosa pasara. Es difícil explicarlo. Un ejemplo común en spots televisivos es cuando nos dicen que si usamos cierto producto nuestra casa olerá a limón, o un campo lleno de lavanda.

ELIPSE: En esta figura hay una supresión intencional de algo, que a su vez nos remite a eso. O sea, decimos que algo está pero sin mostrarlo.

SINÉCDOQUE: La parte por el todo. Es decir, cierta imagen que representa algo solo con una fracción de ella misma. Puede significar una acción, una característica, etc.

BUSCAR E ILUSTRAR DOS EJEMPLOS POR CADA UNO.

BLOQUE 2

IMÁGENES Y SÍMBOLOS

El concepto de símbolo (una palabra que deriva del latín *simbŏlum*) sirve para representar, de alguna manera, una idea que puede percibirse a partir de los sentidos y que presenta rasgos vinculados a una convención aceptada a nivel social. El símbolo no posee semejanzas ni un vínculo de contigüidad con su significado, sino que sólo entabla una relación convencional.

SÍMBOLOS O SEÑALES PREVENTIVAS: Tienen forma triangular. Pictograma negro sobre fondo amarillo (el amarillo deberá cubrir como mínimo el 50% de la superficie de la señal), bordes negro.

Como excepción, el fondo de la señal sobre "materias nocivas o irritantes" será de color naranja, en lugar de amarillo, para evitar confusiones con otras señales similares utilizadas para la regulación de tráfico por carretera.

SÍMBOLOS DE PROTECCIÓN: Están concebidas para advertirnos del lugar donde se encuentran salidas de emergencia, lugares de primeros auxilios o de llamadas de socorro, emplazamiento para lavabos o duchas de descontaminación etc.

Tienen forma rectangular o cuadrada. Pictograma blanco sobre fondo verde (el verde deberá cubrir como mínimo el 50% de la superficie de la señal).

SÍMBOLOS DE REESTRICCIÓN:

Forma redonda., Pictograma negro sobre fondo blanco, bordes y banda (transversal descendente de izquierda a derecha atravesando el pictograma 45º respecto a la horizontal), rojos (el rojo deberá cubrir como mínimo el 35% de la superficie de la señal).

SÍMBOLOS INFORMATIVOS: Forma cuadrada, nos informa sobre lugares o servicios cercanos a nosotros.

LOGOTIPO

Un logotipo, conocido coloquialmente también como logo, es aquel distintivo o emblema conformado a partir de letras, abreviaturas, entre las alternativas más comunes, peculiar y particular de una empresa, producto o marca determinada, que justamente es aquel que nos permite reconocer, identificar la marca o empresa en cuestión con tan solo mirarlos, es decir, aparecen ante nuestro ojos y de inmediato pensamos en esa marca, producto, entre otros.

El ISOTIPO se refiere a esta parte simbólica o icónica de las marcas. En branding, hablamos de isotipo cuando reconocemos la marca sin necesidad de acompañarla de ningún texto. Etimológicamente "iso" significa "igual", es decir, se intenta equiparar un icono a algún aspecto de la realidad. Isotipo sería únicamente un símbolo, y además éste sería entendible por sí mismo(imagen).

ISOLOGO:

En este caso, el texto y el icono se encuentran fundidos en un solo elemento. Son partes indivisibles de un todo y sólo funcionan juntos.

IMAGOTIPO:

Un imagotipo es un conjunto icónico-textual en el que texto y símbolo se encuentran claramente diferenciados e incluso pueden funcionar por separado.

IMAGEN CORPORATIVA:

La imagen corporativa se refiere a los aspectos de posicionamiento y percepción que poseen los consumidores con respecto a una empresa. Cómo se proyecta la empresa, qué valores se le atribuyen, qué perciben los usuarios, que sensaciones evoca.

IMAGEN CORPORATIVA:

La imagen corporativa se refiere a los aspectos de posicionamiento y percepción que poseen los consumidores con respecto a una empresa. Cómo se proyecta la empresa, qué valores se le atribuyen, qué perciben los usuarios, que sensaciones evoca.

MARCA:

Este término es mucho más global y recoge todos los aspectos que definen a una compañía, aspectos físicos y abstractos: filosofía, personalidad, comunicación, tono de voz, logotipo, look & feel, papelería.

ILUSTRAR DE MANERA GRÁFICA CADA UNA.

BLOQUE 3

LAS TÉCNICAS EN LAS ARTES VISUALES

Las técnicas son todos los procedimientos o maneras de utilizar los materiales. Los materiales son las herramientas con las que podemos dibujar, pintar, esculpir o realizar las técnicas de impresión.

Existen muchas técnicas y materiales utilizados tradicionalmente. A éstos, en los últimos años, se han añadido nuevas técnicas aportadas por las Nuevas Tecnologías, las posibilidades que ofrecen para expresarse y experimentar son múltiples ya que se pueden combinar y mezclar técnicas y materiales diferentes.

TÉCNICAS SECAS Y HÚMEDAS

Las técnicas secas se presentan en forma de lápiz o barra y se pueden aplicar directamente; las técnicas húmedas son aquellas en las que los pigmentos se encuentran diluidos en un medio acuoso o aceitoso y están contenidas en un tubo, tarro o pastilla. Las primeras son más precisas y las segundas ofrecen más calidades, colores más intensos y mayor posibilidad de realizar diferentes texturas.

TÉCNICAS SECAS :

El lápiz de grafito:

Es el medio más común para dibujar. Creado por el francés Conté a finales del siglo XVIII puede tener diferentes grados de dureza. Los lápices más blandos se emplean para el dibujo a mano alzada y para el sombreado ya que permiten una mayor variedad de trazos y tonalidades. Los lápices más duros para dibujos técnicos que requieren una mayor precisión. El principal soporte para utilizar el lápiz de grafito es el papel.

Lápices de colores:

Permiten realizar dibujos con una gran variedad de tonos de colores y ofrecen la posibilidad de realizar gradaciones o texturas a base de tramas de líneas cruzadas. Como los lápices de grafito los hay de diferentes grados de dureza y los hay también, acuarelables.

Rotuladores:

Es una técnica en continua evolución ya que a menudo aparecen nuevos modelos con distintas posibilidades gráficas. Su principal característica es que están formados por un tubo donde reposa la tinta y un puntero que la aplica sobre el soporte del dibujo, pueden también crear transparencias. Debido a sus características, es importante recordar que primero deben aplicarse los colores claros y luego las más oscuras.

Carboncillo :

Llamamos carboncillo al carbón vegetal. El carboncillo se utiliza para hacer dibujos preparatorios, estudios detallados de claroscuro y para esbozar la composición de una pintura de óleo o acrílico. Se utiliza tanto para el dibujo a línea como para la mancha, permitiendo la obtención de variadas gamas de grises. También se utiliza en los dibujos académicos, consiguiendo un suave modelado en el que se reproducen sombras, luces y reflejos con mucho detalle.

El collage :

Es una técnica que se basa en pegar sobre una superficie dibujos, fotografías o diferentes objetos (madera, piel, periódicos, revistas, objetos de uso cotidiano, etc...), sobre diferentes soportes como cartón, lienzo o tabla. El término viene del francés y significa pegado, encolado. Los cubistas como Georges Braque o el artista español Pablo Picasso fueron los primeros en realizar collages pero luego todos los movimientos de vanguardias posteriores los hicieron. Existen otras técnicas relacionadas con el collage como son: el fotomontaje y el decoupage.

TÉCNICAS HÚMEDAS :

Todo tipo de técnica de pintura, como acuarela, óleo, acrílico, guache, entre otras.

La acuarela:

La acuarela se distingue de otros medios acuosos como la ténpera (o gouache) por ser una pintura transparente en la que el color se trabaja por capas. Los colores resultan muy brillantes y los blancos los dará el blanco del papel. Es necesario utilizar papeles de textura rugosa y alto gramaje para que absorban parte del agua.

Además, la técnica se puede emplear como base para diferentes procedimientos como reservar zonas con cinta adhesiva o enmascarador o mezclarla con ceras, sal, plásticos, etc. Las posibilidades son infinitas.

TÉCNICAS DE IMPRESIÓN

El grabado en relieve:

Se retira material de la matriz, quedando en el plano superior la imagen (en negativo) que queremos obtener. Las técnicas más importantes son la xilografía (matriz de madera) y el linóleo (material sintético). Xilografía, matriz de madera y estampado.

El grabado en hueco:

Emplea planchas de metal sobre las que se actúa con diferentes herramientas (método directo) y/o procedimientos químicos (métodos indirectos) para formar los surcos en los que se depositará la tinta que formará la imagen. Técnicas: punta seca, aguafuerte, aguainta, etc...

El grabado en plano: Su principal exponente es la litografía que utiliza una piedra como plancha. Una de las técnicas de impresión más utilizadas en la actualidad y un método relativamente reciente es la serigrafía que se basa en hacer pasar tinta o pintura a través de una plantilla de seda o fibra sintética a un papel o tejido.

Impresión digital: La impresión digital es un proceso que consiste en la impresión directa de un archivo digital a papel, tela, plástico, etc..., por diversos medios, siendo el más común la tinta en impresora de inyección de tinta (cartuchos), y toner en impresora láser.

ESCULTURA

Se llama escultura (del latín *sculptūra*) al arte de modelar el barro, tallar en piedra, madera u otros materiales. También se denomina escultura a la obra elaborada por un escultor.1

Es una de las Bellas Artes en la cual el escultor se expresa creando volúmenes y conformando espacios. En la escultura se incluyen todas las artes de talla y cincel, junto con las de fundición y moldeado. Dentro de la escultura, el uso de diferentes combinaciones de materiales y medios ha originado un nuevo repertorio artístico, que comprende procesos como el constructivismo y el ensamblaje. En un sentido genérico, se entiende por escultura la obra artística plástica realizada por el escultor.

TÉCNICAS DE ESCULTURA: ESCULPIR

Quizás sea ésta una de las técnicas de escultura más conocidas por todos. Se trabaja a raíz de un bloque al que se le va quitando partículas, moldeándolo hasta conseguir la figura que se pretende realizar, ayudándose de buril y escoplo. Además, también se usan el embutido, el cincelado, el grabado, el estampado, entre otras técnicas de escultura a la hora de esculpir.

TÉCNICAS DE ESCULTURA: EL TALLADO

Esta técnica se puede realizar en muchos materiales: madera, piedra, marfil... Aunque la más común desde la antigüedad suele ser el mármol, donde encontramos verdaderas obras de arte talladas capa por capa.

TÉCNICAS DE ESCULTURA: EL MODELADO

Como su propio nombre refleja, consiste en crear una figura teniendo en cuenta un molde de un objeto real, por lo tanto, necesitaríamos un modelo ya creado. Este modelo tiene que plasmar de la forma más sencilla y exacta a la vez la realidad. Si de entre todas las técnicas de escultura te decantas por el modelado, los materiales sobre los que podrás realizar esta técnica son: la madera, el hierro, la arcilla, el hueso...

BLOQUE 4

EL CUERPO HUMANO EN LAS ARTES VISUALES

EGIPTO:

Los egipcios pintaban sobre piedra, madera y muro. Para alisar el muro lo primero que hacían era poner una capa de yeso, después se pintaba con pigmentos (croma arábiga y yema de huevo). Primero utilizan una línea de color oscura que se rellena con color plano y homogéneo, por lo tanto no le interesa el volumen de la figura, no le preocupan las perspectivas. Realizaban las pinturas al fresco antes de que el muro se secara. En un mismo plano colocan dos puntos de vista de una misma figura. Predomina la ley de la frontalidad (las caras se dibujan de perfil y los ojos de frente). Pintan la vida del faraón, dioses y escenas de la vida cotidiana. Según el nivel social que tenga la figura es más grande o más pequeña.

La aplicación de la pintura se realizaba pintando los contornos en ocre rojo, y coloreando el fondo en amarillento o blanco. A continuación se recubría la superficie de los personajes con colores vivos, aunque planos, sin mezcla, ni sombras. Los colores utilizados en pintura eran los siguientes: - Azul: representado por el Nilo, se usaba para el cielo, el agua y la noche. - Verde: símbolo de la fecundidad y la vegetación, color con que se representaba al dios Osiris, y era utilizado para representar la naturaleza y motivos vegetales.

Blanco: usado como fondo para los dibujos, para colorear la ropa, la corona blanca, y para representar el pan. - Rojo: representado por el dios Set, se usaba para la corona roja, la piel masculina, la cerámica, la madera, y para el desierto. - Amarillo: representado por el sol, usado para el oro y la piel femenina. - Negro: color de la fertilidad, representado por el limo del Nilo. Se usaba para pintar los cabellos y los ojos.

Los conjuntos se presentan por planos, uno encima de otro; el primero siempre abajo.

El tamaño de las figuras corresponde al rango social e importancia del personaje: grandísimo para el Faraón; minúsculo para los esclavos, artesanos, soldados. La ley del canon impera sobre la figura humana. Trazado convencional, muy típico del arte egipcio: La cabeza es representada de perfil, el ojo de frente; Los hombros de frente; Los miembros inferiores y los pies vuelven a la posición de perfil. No conocieron la perspectiva.

Representación de la Figura Humana. Ley de la Frontalidad: Consiste en representar rectas la línea de los hombros y la de las caderas. Perspectiva Jerárquica: El tamaño de la figura dependía del rango social. La visión rectilínea: Consiste en dividir el cuerpo en varios planos: el ojo y el torso de frente, la cabeza y las extremidades de perfil. Las figuras estaban compuestas por 4 puntos de vista, el frontal, el dorsal y los dos laterales.

La Proporción: El cuerpo humano debía estar armónicamente proporcionado, el puño sería el módulo regulador y codificaron la longitud perfecta del individuo en 18 puños: 2 para el rostro, 10 desde los hombros hasta las rodillas y los 6 restantes para las piernas y los pies. Consecuentemente, un hombre o una mujer eran "bellos" si medían 18 veces su propio puño y estaban armónicamente proporcionados.

ROMA:

Representaban a los personajes de forma realista y lo basan en sus obras.

El retrato fue evolucionando, y para distinguir la época en que fue creada la escultura se observan detalles como los ojos, la barba y el cabello.

En el retrato femenino quedan patentes las modas en los peinados.

También hubo retratos de cuerpo entero, de pie o sedentes y ecuestre.

Representaban al emperador en estado deificado

Se puede observar una incongruencia entre el cuerpo y la cabeza. La cabeza se mostraba con signos del envejecimiento y el cuerpo representado de acuerdo con la escultura clásica griega, idealizados con una eterna juventud y fuerza.

GRECIA:

La representación de la figura humana en la pintura griega, empezó con la representación de los dioses. Estas imágenes idealizaban al ser humano. A partir de esto, se fue abandonando lo oriental, todo lo relacionado a la naturaleza. El concepto de la belleza, es muy importante para los griegos al realizar su arte. Este concepto estaba relacionado con las matemáticas, ya que la simetría y la proporción llevaban a la perfección, y eso era lo que ellos querían demostrar en sus esculturas. Su arte era muy realista, ya que, lograban expresar los gestos, movimientos, expresiones, sentimientos que ellos querían. La técnica más usada era la de bulto redondo*, porque con ella podían realizar la perfección de los cuerpos humanos.

* Representa la tercera dimensión en verdadera proporción

Es un arte que está de acuerdo con la realidad. (es realista)

Idealiza a la figura humana

Arte que se puede estudiar por artistas, tanto en la arquitectura como en la escultura

En arquitectura especialmente es un trabajo en equipo, dirigido por un maestro. Esto hace que sea un arte de gran perfección

Utiliza el canon de 7 cabezas, como punto perfeccionista, es decir, el cuerpo deberá medir exactamente 7 veces la cabeza de este cuerpo en forma vertical.

BLOQUE 5

LAS VANGUARDIAS EN LAS ARTES VISUALES

Se le denomina Vanguardias, a todas las representaciones artísticas situadas a principios del siglo XX.

CUBISMO:

El cubismo es una escuela y teoría estética de las artes plásticas y el diseño. Se caracteriza por la utilización de las formas geométricas, como los cubos, los triángulos y los rectángulos.

El movimiento nació en Francia y tuvo su apogeo entre 1907 y 1914. El término cubismo proviene del vocablo francés cubisme, que fue propuesto por el crítico Louis Vauxcelles. Este especialista hacía referencia a los cubos que aparecían en las pinturas de artistas como Pablo Picasso, Juan Gris y Georges Braque, entre otros exponentes del cubismo.

Los cubistas buscaban descomponer las formas naturales y presentarlas mediante figuras geométricas que fragmentaban las superficies y las líneas. Esta perspectiva múltiple permitió, por ejemplo, reflejar un rostro tanto de frente como de perfil, ambos a la vez.

Otra característica del cubismo es la utilización de colores apagados como el verde y el gris, sobre todo en la primera época del movimiento. Con el tiempo, los cubistas comenzaron a incorporar colores más vivos.

FAUVISMO

El Fauvismo es uno de los movimientos del siglo XX, se caracteriza por ser estético y sentimental, por ser un estado de espíritu ligado a las circunstancias del momento. Se apega a la libertad total de la naturaleza. Es más expresiva que realista, plasmando primordialmente los colores. El artista fauve implanta una comunión con la naturaleza, uniendo el arte con la vida, y a su vez, rechazando cualquier tipo de convencionalismos. El artista es un Demiurgo, moldea, crea su obra a partir de un principio generador parecida a la naturaleza. El fauvismo no debe ser entendido como una liberación desordenada que rechaza todo tipo de disciplinas o como ignorante.

Otra característica del fauvismo es el gusto por el arte africano-negro y la influencia que este mismo tuvo en las obras. Este gusto por "lo otro", encamina al fauvismo hacia un ambiente cada vez más vanguardista.

Los artistas más destacados son: Henri Matisse, André Derain, Maurice Vlaminck, Braque, Friesz, Rouault, Marquet, Dufy y van Dongen. Quien le dio el nombre de fauvismo a este movimiento, fue Louis Vauxcelles, en su crítica hecha en el Salón de Otoño de 1905, por causa de los violentos métodos que utilizaban los artistas anteriormente nombrados.

SURREALISMO

El surrealismo o superrealismo es un concepto que proviene del francés *surréalisme*. Se trata de un movimiento literario y artístico que busca trascender lo real a partir del impulso psíquico de lo imaginario y lo irracional.

Los surrealistas persiguen la verdad mediante escrituras automáticas donde se omiten las correcciones racionales. Los escritos surrealistas se basan en la utilización de imágenes para la expresión de emociones.

En cuanto al aspecto artístico, una de las principales innovaciones del surrealismo fue la técnica del *cadáver exquisito*, que consiste en la creación colectiva de un conjunto de imágenes o textos. Un artista comienza una obra y se la pasa a otro artista, quien la continúa sin mirar lo que hizo el creador precedente.

FUTURISMO

El Futurismo fue una vanguardia que buscaba reflejar el movimiento, el dinamismo, la velocidad, la fuerza interna de las cosas, la exaltación de la guerra, las máquinas, lo nacional y lo sensual y todo lo que fuese moderno. Este movimiento rompía con lo tradicional, el pasado y el academicismo.

En general, debemos entender el concepto de futurismo en sentido estricto, como aquel arte que hace una crítica radical al pasado y busca abrir nuevos caminos a la expresión estética, pone el énfasis en la representación de la velocidad como elemento más característico del mundo moderno. Evidentemente, para representar la velocidad en un cuadro hay que tratar de aprehender el movimiento de las figuras y ésta fue la mayor aportación del futurismo: la superposición de planos, de manera que las formas adquieren dinamismo. Por lo demás, los distintos autores poseen un estilo personal, que no los identifica como corriente, más allá de su afán común por el movimiento, la velocidad y las escenas fugaces. Si acaso comparten el gusto por la pincelada suelta y los colores vivos y ciertas referencias al estilo cubista.

INVESTIGA LOS PRINCIPALES AUTORES DE CADA UNA DE LAS VANGUARDIAS E ILUSTR A CADA UNA.

