Universidad Autónoma
del Estado de México



Apreciación y expresión del arte I

Libro de texto basado en competencias

Manuel Ruiz Sánchez · María Dolores Carmona Torres
Brisa Elizabeth Fuentes Rogel · Sara Ileana Silva Bernal

5º
Semestre

Apreciación y Expresión del Arte I

Libro de texto basado en competencias

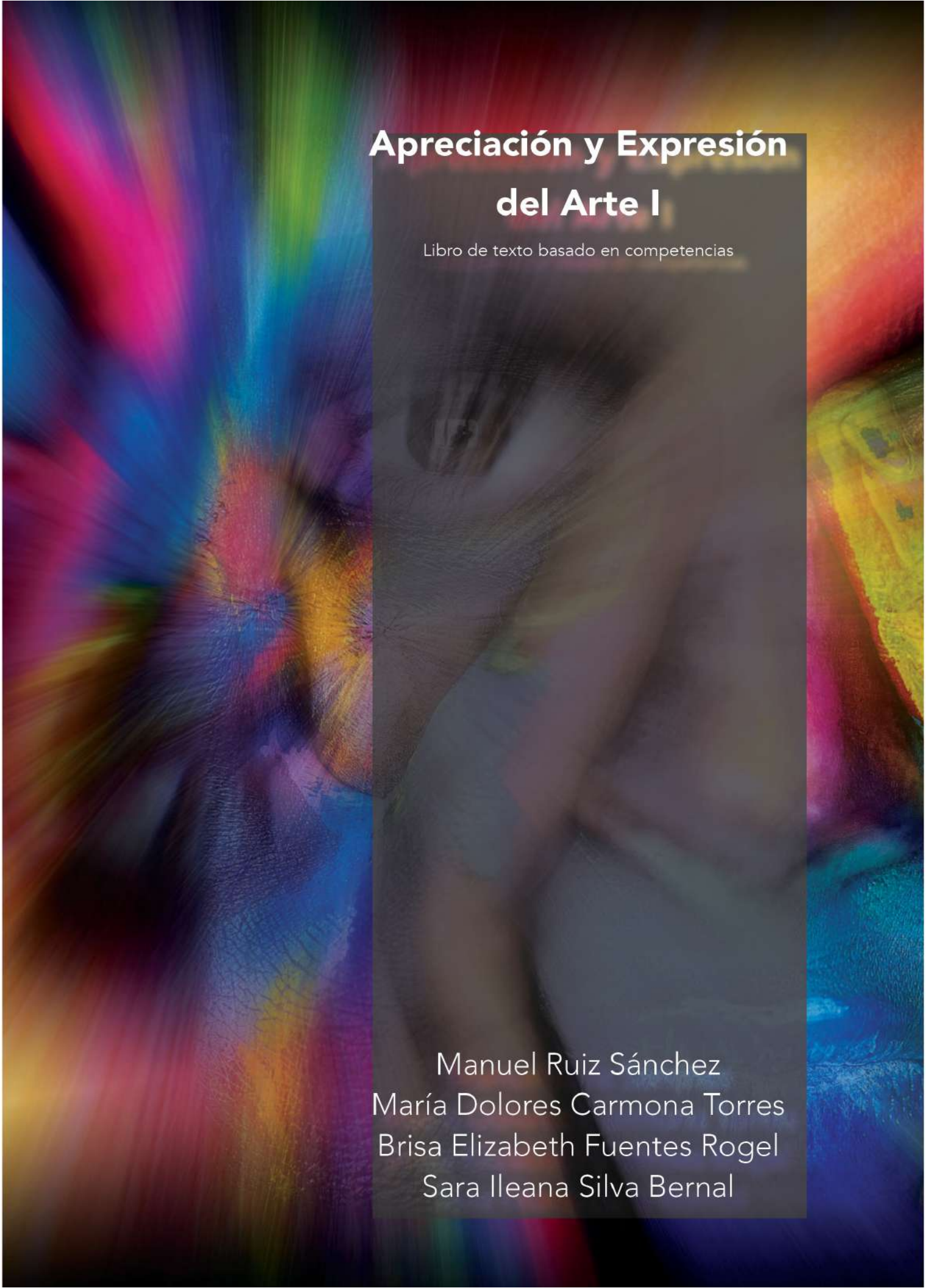
Dirección de Publicaciones Universitarias
Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales
Carlos Eduardo Barrera Díaz
Rector

Doctora en Humanidades
María de las Mercedes Portilla Luja
Secretaria de Difusión Cultural

Doctor en Administración
Jorge Eduardo Robles Alvarez
Director de Publicaciones Universitarias

Doctora en Investigación Educativa
Eva Lilia García Escobar
Directora de Estudios de Nivel Medio Superior



Apreciación y Expresión del Arte I

Libro de texto basado en competencias

Manuel Ruiz Sánchez
María Dolores Carmona Torres
Brisa Elizabeth Fuentes Rogel
Sara Ileana Silva Bernal

Primera edición, julio 2022
Segunda edición, julio 2023

APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN DEL ARTE I
Libro de texto basado en competencias

Autores
Manuel Ruiz Sánchez
Plantel "Cuauhtémoc" de la escuela preparatoria de la UAEM
María Dolores Carmona Torres
Plantel "Cuauhtémoc" de la escuela preparatoria de la UAEM
Brisa Elizabeth Fuentes Rogel
Plantel "Ignacio Ramíez Calzada" de la escuela preparatoria de la UAEM
Sara Ileana Silva Bernal
Plantel "Lic. Adolfo López Mateos" de la escuela preparatoria de la UAEM

Universidad Autónoma del Estado de México
Av. Instituto Literario 100 Ote.
Toluca, Estado de México
C. P. 50000
Tel: (52) 722 277 38 35 y 36
http://www.uaemex.mx

El contenido de este material es responsabilidad de los autores, así como el tratamiento basado en competencias realizado a los libros de texto. Queda prohibida la reproducción o transmisión total o parcial del contenido de la presente obra, sin el consentimiento previo y por escrito del editor. La Universidad Autónoma del Estado de México se deslinda de cualquier acción legal derivada de este material.

® Derechos reservados, 2018

ISBN: 978-607-633-641-0

Hecho en México

Responsable del Programa de Diseño y Producción Editorial: L. D. G. Miguel Angel Conzuelo Endeje
Corrección de estilo: L.L.L. Ana Karen Flores Estrada
Diseño de interiores: D.G. Gerardo Arturo Hernánez Ramíez
Ajuste de edición: L.D.G. Nubia Liliana Díaz Alpízar
Portada: L.D.G. Nubia Liliana Díaz Alpízar

Mensaje

A través de su historia, la Universidad Autónoma del Estado de México ha tenido como uno de sus objetivos fundamentales lograr que el estudiantado reciba una educación basada en el libre pensamiento, apelando a un sentido científico. La Escuela Preparatoria de la UAEM continuará mostrándose como un punto de inflexión para la comunidad estudiantil por la calidad de la educación que se ofrece al tiempo que se enseña a adquirir conocimientos, valores, habilidades y destrezas que favorezcan el entendimiento de nuestro entorno social y ambiental.

La responsabilidad de la Universidad Autónoma del Estado de México es asegurar que la educación que se imparte en la Escuela Preparatoria contribuya a ampliar el horizonte personal y profesional de los estudiantes. El enfoque para la apropiación del conocimiento parte de aprovechar la experiencia de vida y desde la autonomía de pensamiento y la reflexión lograr una comprensión más amplia de la realidad.

El material educativo que tienes en tus manos ha sido elaborado colegiadamente entre especialistas de cada una de las áreas del conocimiento. La creatividad, el pensamiento crítico y reflexivo, así como el espíritu científico del claustro de docencia e investigación se reúne en esta antología con el fin de que te acerques al conocimiento con una mirada crítica. Este ejemplar ha sido elaborado con el fin de establecer un aprendizaje dialógico que estimule tu curiosidad, que te sirva como guía, y que invariablemente te provoque pasión por el conocimiento.

El objetivo es lograr que recibas una educación integral e incluyente que incida de manera positiva en tu trayectoria escolar. Por ello es importante que asumas un compromiso personal, empeño y dedicación que te permita apropiarte del conocimiento.

Patria, Ciencia y Trabajo

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales
Carlos Eduardo Barrera Díaz
Rector

Índice

Módulo 1.
Generalidades del arte 11

1.1. Conceptualización del término arte 12
1.2. Origen y primeras manifestaciones artísticas 14
1.3. Funciones del arte 19
1.4. Clasificación del arte 22
1.5. Artes plásticas y artes visuales 27
1.6. Museo, galería y arte urbano 28

Módulo 2.
Sensibilidad y entorno 30

2.1. Estímulo 31

2.1.1. Estímulo condicionado 31
2.1.2. Estímulo incondicionado 32

2.2. Los órganos de los sentidos 33

2.2.1. Percepción 35
2.2.2. Sensación 38
2.2.3. Emoción 39

2.3. Imaginación 40

2.3.1. Tipos de imaginación 42

2.4. Sensibilidad 43
2.5. La estética y su clasificación 43

2.5.1. Cultura e identidad cultural 44
2.5.2. Relación entre arte y cultura 44
2.5.3. Identidad cultural 46

Módulo 3.
Imagen y composición 48

3.1. Teoría de la imagen 48

3.1.1. Elementos morfológicos 49
3.1.2. Elementos dinámicos 56
3.1.3. Elementos escalares 59
3.1.4. Elementos de relación 63

3.2. Teoría del color 68

3.2.1. Composición formal 73
3.2.2. Estructuras compositivas 74
3.2.3. Sistema de inscripción (encaje y encuadre) 75
3.2.4. Retículas 77
3.2.5. Sección áurea 78

Módulo 4.
Lenguaje en las artes plásticas 86

4.1. Circuito básico de comunicación 86

4.1.1. Análisis del modelo de comunicación de Jakobson 88

4.2. Análisis iconológico 92
4.3. Introducción al análisis semiótico (la triada de Peirce) 95
4.4. Lenguaje 97

4.4.1. Lectura descriptiva 101
4.4.2. Lectura interpretativa 101

4.5. Experiencia vivencial con el arte 103

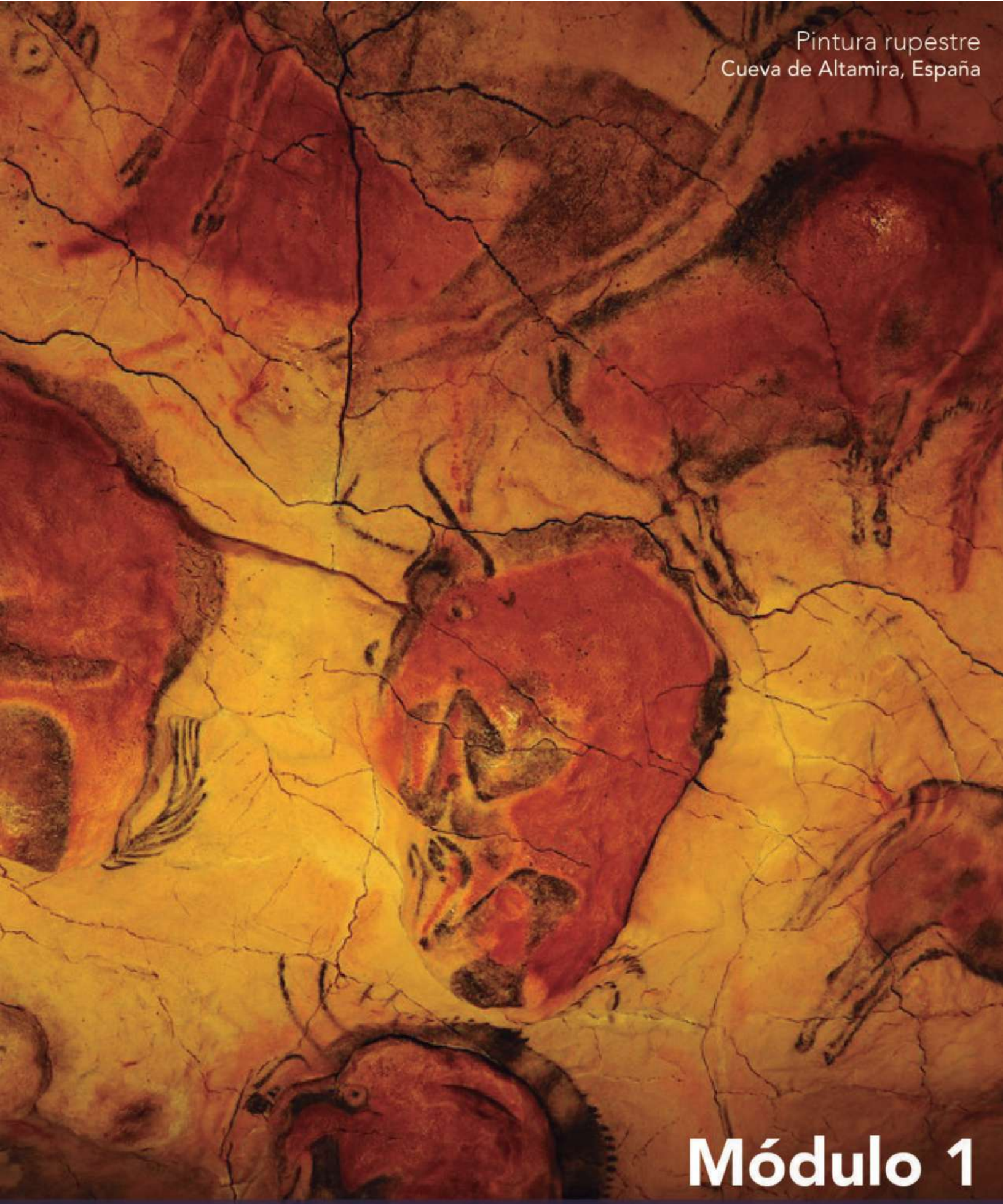
4.5.1. Acercamiento a la obra de artistas contemporáneos mexicanos 105

Presentación

Los constantes cambios que la sociedad experimenta –en el ámbito laboral, social, económico, artístico y sobre todo educativo– demandan que las instituciones de educación media superior desarrollen estudiantes competentes, lo que implica que sean personas preparadas integralmente: capaces, creativos e innovadores, con las suficientes habilidades para enfrentar los retos y desafíos que la comunidad impone, es decir, individuos capaces de solucionar problemas sociales y productivos del México contemporáneo.

En el presente libro de texto se promueve la relación del estudiante con el entorno artístico y se cultivan valores a través de la sensibilización por el arte. Se promueven sensaciones, vivencias, análisis teórico-metodológicos y manejo y conocimiento de elementos artísticos, lo que contribuye, entre otras cosas, a la adquisición de la capacidad de abstracción, el razonamiento lógico, la habilidad relacional y el desarrollo de una conducta de autogestión y adecuación.

Este libro es el resultado de un trabajo conjunto. Integra conocimientos básicos de Ciencias, Humanidades y Artes que te ayudarán en la adquisición de nuevos conocimientos y prácticas artísticas para que logres un desarrollo personal y una formación académica integral, no solo como universitario, sino también como ser humano.



Pintura rupestre
Cueva de Altamira, España

Módulo 1

Generalidades del arte

Módulo 1. Generalidades del arte

Propósito:

Comprende los elementos relacionados al concepto de arte y lo reconoce como elemento vital para el respeto y desarrollo de las sociedades.

Dominio de los aprendizajes

Dominio de los aprendizajes		
Conceptual	**Procedimental**	**Actitudinal**
Define el concepto *arte* desde su perspectiva. Conoce el arte a través de su origen y sus primeras manifestaciones. Distingue las funciones del arte. Conoce la clasificación del arte. Diferencia entre las artes plásticas y las artes visuales. Identifica los lugares donde puede encontrar arte de carácter visual.	Distingue las implicaciones del concepto de *arte*. Analiza el origen y las primeras manifestaciones artísticas. Analiza las funciones del arte desde sus orígenes y hasta nuestros días. Compara las características de diferentes tipos de arte. Contrasta las artes plásticas y las artes visuales. Contrasta las características de los museos, de las galerías y del arte urbano.	Comprende el valor del arte como parte de su formación. Muestra interés por el origen y las primeras manifestaciones artísticas. Evalúa las diferentes funciones del arte. Se interesa por los diferentes tipos de arte encontrados en su entorno. Comparte imágenes de artes plásticas y artes visuales. Respeta el arte y su entorno.

Competencias genéricas

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.

2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y en el espacio desarrollando un sentido de identidad.

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

5.6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

8.1. Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.



M 1

Basado en Competencias

1.1. Conceptualización del término arte

Escuchar hablar de arte o de obras artísticas es común, pero si nos preguntáramos qué es el arte seguramente no tendríamos un concepto claro debido a la complejidad del término. Según León Tolstoi (2012) el arte es una "forma de la actividad humana, que consiste en transmitir a otro los sentimientos de un hombre, consciente y voluntariamente por medio de ciertos signos exteriores" (p. 52).

También podemos comprender como arte a las creaciones mediante las cuales el ser humano expresa una visión sensible en torno al mundo que lo rodea sea este real o imaginario. El arte usualmente expresa ideas o emociones a través de recursos plásticos, lingüísticos o sonoros; y busca manifestar percepciones y sensaciones que tienen los seres humanos que no son explicables de otro modo (http://bit.ly/2ttn127).



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2rV09lv. Detalle del San Sebastián de Tilman Riemenschneider.

Para comprender más acerca del arte es necesario responder las siguientes preguntas:

Actividad

A Actividades Modulo uno

En parejas resuelvan el siguiente cuestionario:

1. ¿El arte utiliza solo un tipo de conocimiento para su realización o una serie de estos?

_____

_____

_____

_____.

2. Si decidieron que emplea una serie de conocimientos escriban por lo menos tres.

_____

_____

_____

_____.

3. ¿Quién produce arte, el ser humano o cualquier ser vivo? Argumenten su respuesta.

_____
_____
_____
_____.

4. ¿El arte es de carácter privado o es público?

_____
_____
_____
_____.

5. ¿Por qué?

_____
_____
_____
_____.

6. ¿El arte es agradable o desagradable? Argumenten su respuesta.

_____
_____
_____
_____.

7. ¿Cuál es el principal objetivo del arte?

_____
_____
_____
_____.



Fuente: imagen recuperada de Https://pxhere.com/es/photo/719084

El arte, en sus diferentes modalidades, utiliza una serie de conocimientos de diversas áreas como filosofía, química, física, psicología, matemáticas, comunicación, historia, entre otras, pero también es deseable y hasta necesario poseer y desarrollar ciertas habilidades como la imaginación, la creatividad, la observación, el análisis o la síntesis que, con la práctica constante, se llegan a convertir en destrezas. El arte ayuda a tener un buen manejo y coordinación de nuestra mente (en lo creativo y racional) y cuerpo, hecho que puede convertirse en un recurso impredescible a la hora de crear arte. En este sentido, cuando un animal crea una obra de arte, al hacerlo sin intención, no se le puede considerar arte, dado que es necesaria la capacidad de razonamiento; de esta manera, el único ser capaz de producir arte es el ser humano.



Se dice que los artistas son celosos de su arte, pero eso no significa que no permitan que otro ser humano la disfrute, ya que el artista desea expresarse para que otros lo comprendan y disfruten sus creaciones.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2s6N9zJ. Retrato de Madame Henriot, 1876.

En síntesis podemos decir que el arte es una disciplina propia del ser humano por medio de la cual, de manera consciente, expresa sus sentimientos, ideas o vivencias para que un tercero los experimente, disfrute y, tal vez, los comprenda o interprete.

1.2. Origen y primeras manifestaciones artísticas

El siguiente apartado se basa en investigaciones de diversos libros, de los cuales se extraen distintos datos de los aspectos más relevantes de los primeros indicios del arte, específicamente del que se clasifica como visual.

Las primeras sociedades creían que el arte era mágico, tenía poderes ocultos o servía para invocar espíritus, se considera que gran parte del arte prehistórico (localizado en el paleolítico superior, entre los años 40,000 a 10,000 a. C.) se produjo con fines rituales y pretendía invocar a la buena fortuna e influir en la preservación de la vida y el futuro benéfico de los individuos, al formar parte de rituales de cacería, guerra, fertilidad y funerarios.

Se han encontrado una serie de esculturas figurativas, talladas casi todas en marfil, que se conocen en términos generales como "venus" (término otorgado por poseer formas femeninas) la de datación más antigua hasta ahora se le conoce como venus de Hohle Fels o venus de Schelklingen fechada en el período 38.000-33.000 a.C., lo que la convierte en la más antigua de todas las figurillas de venus. Otra de las venus importantes es la conocida como venus de Brassempouy gravetiense de aproximadamente 27,000 años a .c. a las que se les atribuían poderes sobre naturales, sin embargo, las más conocidas son las venus de Willendorf talladas en piedra de aproximadamente 25,000 años a. C a las que también se les consideraban como dotadoras de fertilidad, de ahí sus formas voluptuosas.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2rWFIwo. Venus de Brassempouy.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2dyYdhV. Venus de Willendorf.



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/62/Venus_of_Hohle_Fels_URMU.jpg

Sin embargo te sorprenderá saber, que se ha encontrado en Alemania otra figurilla zoomórfica conocida como el hombre león, cuya antigüedad es de 40,000 años a.C. y que según expertos del museo británico de arte (en la edad de hielo) es una pieza que implica un proceso imaginativo arduo, parte fundamental tanto de un sistema de supervivencia, como del desarrollo y bienestar mental.



Fuente: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/4c/Loewenmensch1.jpg/220px-Loewenmensch1.jpg
El hombre León

Algún tiempo se consideró que el arte se producía para la protección de los seres humanos frente a las fuerzas de la naturaleza y los espíritus malignos. Durante el período **paleolítico superior** (40,000-10,000 a. C) la representación de la figura humana era poco realista porque se pensaba que el alma de los humanos podía quedar presa dentro de las pinturas o esculturas; durante este período prevalecían las formas de animales sobre las humanas.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2swZT5k. Cueva de Altamira 20,000 a.C.* (*fechas orientativas)



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/Libya_4924_Pictograms_Tadrart_Acacus_Luca_Galuzzi_2007.jpg
Pintura rupestre del mesolítico (observa la estilización de la figura humana y su proporción con respecto al animal de caza).

Hacia el **Mesolítico** (10,000-8,000 a. C.) se comenzaron a pintar figuras humanas con más realismo y en exteriores, principalmente sobre superficies rocosas y con más iluminación; en este período el arte fue considerada de dominio, más que de protección, y se realizaban más representaciones antropomórficas, por lo que los hombres solían presentarse como guerreros enfrentando a enormes animales de caza.



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c6/Pe%C3%B1a_Escrita_%285595323483%29.jpg
Pinturas esquemáticas de la cueva de Peñaescrita
2500 a.C. (*fechas orientativas)

Durante el **Neolítico** (8,000- 2,000 a. C.) el hombre comenzó a cultivar plantas y a criar animales (deja de ser nómada y se convierte en sedentario), de esta manera, se sustituyó la caza por el arado y surgió la agricultura (de ahí el empleo de figuras fitomórficas). Con los primeros poblados se desarrollaron las formas de hábitat y la división del trabajo, volviéndose necesarios ciertos utensilios para realizar las diferentes labores.

A partir de entonces se produjeron pequeñas piezas de piedras talladas para las labores agrícolas. Con la agricultura se almacenaron granos y surgieron las primeras piezas de cerámica utilitaria. También se crearon los primeros textiles aprovechando la lana y algunas plantas, de esta forma la subsistencia del hombre se volvió predecible, ya no dependían de rituales o de magia, las imágenes que se pintaron en esta época cobraron otra significación, pues representaron acciones a modo de narrativa, es decir, representaron la acción de la cacería y no el objeto de la caza; en esta época se crearon las primeras pinturas de la vida cotidiana.

Cuando el hombre se estableció por períodos más largos de tiempo se crearon las primeras manifestaciones arquitectónicas; de esta época son los famosos megalitos de Stonehenge (Inglaterra) y Beltany (Irlanda), a estos se le atribuían muchos usos, algunos de los más mencionados son: centros de sanación, adoración al Sol y a la Luna o calendarios; Stonehenge sirvió como camposanto. En este período los egipcios y sumerios inventaron la escritura, hecho que marca el final de la prehistoria.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2thQ5ZK. Stonehenge.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sk5xHF. Beltany Stone Circle.

Con el dominio de la agricultura el hombre se hizo sedentario, aparecen las primeras aldeas y con ellas el crecimiento de los grupos familiares, la división del trabajo y la organización social; esto implicaba la necesidad de llevar registros y establecer convenios, de esta forma se inventa la escritura; hecho que se da en el periodo comprendido entre el 4000 al 3000 a. C (no todos los pueblos del mundo conocieron la escritura en el mismo momento, por lo tanto no es posible dar una fecha con exactitud) y que se le atribuye primeramente a los sumerios con la escritura de tipo cuneiforme (cu-neus: cuña, en latín), realizada en tablillas de arcilla cocida, que era utilizada por reyes, sacerdotes, mercaderes y artesanos.

La invención de la escritura, marca el fin de la prehistoria y el principio de la historia (ya que desde la invención de la escritura, se pueden hacer registros precisos de acontecimientos ocurridos en las sociedades) con las grandes civilizaciones que conformaron la edad antigua; primeramente en medio oriente y en oriente, de entre las cuales podemos mencionar a las de Mesopotamia, Egipto, India y China; y posteriormente en Europa: Grecia (en sus etapas arcaíca y clásica) y Roma.

Una civilización, según la Real Academia Española, es "un conjunto de costumbres, saberes y artes propio de una sociedad humana"

Entre las características comunes de las civilizaciones podemos incluir:

- Una estructura religiosa propia.
- Nuevas estructuras políticas y militares
- Estructura social basada en el poder económico
- Nuevas formas de significatividad, **actividad artística** e intelectual (las estructuras arquitectónicas monumentales —a menudo religiosas) ocupan un lugar prominente en los ambientes urbanos.



En las civilizaciones antiguas el arte sigue cumpliendo con funciones mágicas, religiosas y funerarias, tal es el caso de los egipcios que producían arte para honrar a los dioses y así ayudar a sus difuntos a abandonar su cuerpo terrenal y poder ser inmortales. También se comienza a exaltar a la vida a través de la representación del cuerpo humano perfecto, como lo hicieron los griegos, y a crear grandes construcciones arquitectónicas funcionales (producto de la ingeniería) embellecidas con altos relieves que contaban escenas de la vida cotidiana o empleando elementos ornamentales, sobretodo de formas vegetales, como en la Roma clásica. El arte deja poco a poco de ser funcional y comienza a embellecer entornos, cubriendo así una necesidad de suma importancia desde aquellas épocas y hasta nuestros días: sensibilizar nuestros sentidos, motivo por el cual se volvió necesario contemplar la organización, el equilibrio, la unidad y la armonía (es en las civilizaciones antiguas, donde se comienza a emplear la sección aurea como método compositivo) en la realización de expresiones artísticas, para que, aparte de ser majestuosas, resultaran agradables en su momento de apreciación.



Actividad

Investiga y responde de forma individual las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles eran los implementos o herramientas para producir arte? (analiza el tipo de líneas o trazos realizados en los diferentes períodos).

2. ¿Qué tipo de pigmentos se empleaban para la realización de las pinturas? (analiza y observa el tipo de colores predominantes en las diferentes épocas).

3. ¿Por qué estas pinturas han perdurado a través de los años?

1.3. Funciones del arte

Para León Tolstoi (2012) la principal tarea del arte consiste en: "evocar en sí mismo el sentimiento ya experimentado y, habiéndolo evocado por medio de las líneas, los colores, el movimiento, sonidos y formas, expresarlo en palabras para transmitirlo y que otros experimenten el mismo sentimiento" (p. 52).

El arte es una de las expresiones más especiales del ser humano. El hombre siempre desea comunicar algo y a través del arte lo logra, porque puede sobrevivir al tiempo y traspasar fronteras.

Para que el arte se considere tal debe cumplir ciertas características, como trascender en el tiempo, usar técnicas adecuadas, ser universal, ser única, entre otras.

Las funciones de las diferentes manifestaciones artísticas son diversas, pueden considerarse dinámicas ya que muchas obras se han creado con un propósito definido que se puede modificar al paso del tiempo.

Practicar alguna expresión de arte permite que podamos desarrollar, en gran medida, nuestras habilidades creativas y de expresión. Científicamente se ha demostrado que el estudio de las bellas artes, desde edad temprana, cultiva en el ser humano una sensibilidad que lo lleva a desarrollar sus valores apegados a la ética, permitiendo el autoconocimiento y la adecuación de su comportamiento, ya que las artes están vinculadas íntimamente a los sentidos que nos permiten reconocer y desarrollar nuestras facultades.

La música, por ejemplo, permite la concentración y el desarrollo de nuestra imaginación, logrando profundizar en la interioridad; despierta el sentido del oído y esto nos hace más perceptivos, además de que desarrolla nuestra motricidad.

La literatura desarrolla el pensamiento y el lenguaje. A través de la lectura se logran transmitir ideas claras y un vocabulario extenso; permite vivir grandes aventuras y conocer la historia universal. Con la literatura se logran parámetros con la vida cotidiana a través de las moralejas de las novelas.
El teatro y la danza hacen más ágil el cuerpo, permiten la comprensión de los ritmos y llevan a una catarsis corporal; permiten desarrollar el equilibrio.

Las artes visuales y la arquitectura refieren constantemente a nuestra historia. [1]En términos modernos tiene mucho que ver con el disco duro de cada persona, pues está comprobado que sin referentes visuales se pierde la memoria, por ende, es necesario contar nuestras experiencias de forma visual. Para muestra están las cuevas de Altamira que nos narran la vida cotidiana de nuestros ancestros.

Una pintura, un edificio, un parque o una fotografía dan referencias de nuestro sentir y de nuestro ser; nos llevan a comprender a nuestros antepasados porque son fiel testimonio de la historia, sin la cual no podríamos reconocer quiénes somos y a dónde vamos. Sin las artes visuales no habría un referente de identidad. En este sentido, el arte es un reflejo de emociones que rodean



al género humano; a través de la pintura, por ejemplo, el ser humano expresa sus emociones y su estado de ánimo (http://profesoramorales.blogspot.mx).

Si nos enfocamos en las funciones del arte de carácter visual, que pueden haber sido representativas de una época, o bien que pueden perdurar hasta nuestros días, de acuerdo con varias fuentes podemos citar las siguientes:

- Función utilitaria
- Función didáctica
- Función ideológica
- Función de expresión
- Función de imitación de la naturaleza
- Función comunicativa
- Función terapéutica
- Función mágica
- Función persuasiva
- Función estética
- Función de sensibilización
- Función simbólica
- Función política

De acuerdo con lo anterior, se retoman algunas de las funciones principales del arte:

1) Expresión y Comunicación

El arte sirve como medio de expresión de pensamientos, sentimientos o ideas del artista, esto se traduce en un mecanismo liberador; cuando los mensajes emitidos se interpretan deja de ser un medio de expresión y se convierte en un medio de comunicación que, en muchos casos, sirve para darnos información de épocas a través de la historia: formas de vida, de alimentación, modas, ideologías, situaciones políticas, religiosas, laborales, etcétera.

2) Didáctica

En algunas culturas iletradas, la imagen suple a la palabra cuando se busca instruir a las personas. La obra de arte asume una función didáctica porque a través de las imágenes se enseña o se concientiza a las personas sobre algún tema o aspecto de la realidad, de esta forma el arte sirve para educar.

[1] En el caso de la arquitectura existe una función específica y con fines prácticos: crear espacios para el hábitat de los seres vivos; entonces podemos establecer que el arte, en ciertos casos, tiene una función utilitaria.

3) Sensibilización

El arte valiéndose de los órganos de los sentidos, es capaz de hacernos reaccionar con gusto o disgusto ante diferentes estímulos, entonces cumple la función de sensibilizar.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2s6ODKi. La fotógrafa italiana Tina Modotti nos muestra cómo el arte es un medio de expresión de nuestros sentimientos e ideas.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2rrxDfH. *Historia del tianguis*, Diego Rivera. *La pintura nos enseña sin palabras la forma de vida de una época.*



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2s6QC1g. *Dos viejos comiendo sopa.* Pinturas negras de Francisco de Goya. *Es posible sentir agrado o desagrado, mediante la apreciación de una obra nos sensibilizamos.*

Actividades
Modulo uno

Actividad

En equipo seleccionen una de las imágenes anteriores y una de las funciones del arte, después realicen una descripción de la imagen respecto a la función elegida.



1.4. Clasificación del arte

Clasificar es ordenar o disponer algo, en el caso del arte, diversas clasificaciones la han ubicado en distintos niveles. Durante la edad media (siglos V al XV) por ejemplo, se consideraba que el arte debía de estar sujeto a reglas, todo lo creativo o todo acto de imaginación se consideraba *antítesis* del arte. En esa época el arte no solo incluía a las que hoy conocemos como bellas artes, sino también oficios manuales y algunas ciencias; se dividían en dos grupos, el primero, considerado el más importante, incluía a las artes de carácter mental o liberales (gramática, retórica, lógica, aritmética, geometría astronomía y teoría musical), el segundo grupo abarcaba las artes físicas o comunes (agricultura, medicina, armadura, navegación, arquitectura y teatro); no se incluían la pintura o la escultura, porque se consideraban actividades sin utilidad.

En el renacimiento (siglos XV al XVI) se diferenciaron las ciencias de las artes, pero fue hasta finales de este período cuando el trabajo del artista se valoró equiparablemente a una ciencia y el arte se independizó y dignificó. Ya en el siglo XVI empezó a considerarse la arquitectura, la pintura y la escultura como actividades que requerían tanto de destreza técnica como de ejercicio intelectual que las diferenciaban y hacían superiores a otros tipos de manualidades; (hecho que marca el concepto moderno de arte); sin embargo, faltaba relacionar e incluir el resto de actividades consideradas artísticas (música, poesía y danza), esto se hizo a lo largo de los siglos XVII y XVIII; buscando un nexo común a todas estas actividades se encontró que tenían como objetivo (en ese entonces) la idealización de la belleza y el buen uso de la técnica para la recreación de la naturaleza por imitación. En 1750, a partir de un modelo establecido por la academia francesa, se asignó el término bellas artes a seis manifestaciones: pintura, escultura, arquitectura, música, literatura y danza, (mismas que los griegos consideraron como artes mayores, ya que se decía que se apreciaban por los "sentidos superiores" oído y vista; y que por otra parte obligaron a considerar a las artes menores, utilitarias aplicadas o artesanías) pero, ¿y el teatro? Debemos considerar que en algunas clasificaciones el teatro aparece en lugar de la danza y es considerado parte de otras artes (dependiendo de la conceptualización del arte imperante), así pues se le ha considerado dentro de la literatura, la danza y la música; en la actualidad el teatro y la danza son consideradas artes mixtas o escénicas independientes una de la otra. Debemos considerar que el arte es un hecho dinámico que, si bien tiene una esencia imperdible, considera y emplea su contexto para enriquecerse, por ello, con la aparición de nuevas tecnologías como la fotografía (como precedente) se conformó lo que hoy conocemos como cinematografía, considerada como el séptimo arte a principios del siglo XX; no debemos omitir que en las clasificaciones modernas del arte se consideran aquellos movimientos que son parteaguas para la reconceptualización del término arte, como es el caso de las llamadas artes conceptuales, donde lo importante no es la creación de un objeto en sí, sino la idea misma.

Geka, https://bit.ly/2MlNB6a).

A continuación presentamos un cuadro que clasifica dieciocho de las artes más importantes en la actualidad en cinco grupos.

En esta clasificación se determina que sentido interviene en su apreciación, si la manifestación artística se conserva en un lugar en el espacio (y en este caso si son bidimensionales o tridimensionales) o se aprecia mientras se ejecuta; por último se da un concepto básico de cada manifestación artística.

CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS GENERALES	Manifestación	Concepto	Dimensiones
Visuales y espaciales: Se aprecian mediante el sentido de la vista y ocupan un lugar en el espacio	*Artes gráficas* ** Dibujo* ** Grabado*	Se consideran las técnicas y procedimentos para la realización de estampas (la mayoría de las veces producidas en serie)	*2*
	Pintura	Representación de elementos bi o tridimensionales (virtuales) sobre una superficie con líneas y colores.	*2*
	Escultura	Proceso de modelar, tallar o esculpir figuras, tanto en relieve como en tres dimensiones.	*3*
	Arquitectura	Arte de proyectar y construir edificios y espacios habitables.	*3*
Auditivas temporales: Se aprecian mediante el oído y el momento de apreciación es mientras se ejecutan.	*Música*	Combinación de sonidos e instrumentos de manera armónica, con el objetivo de producir deleite.	*No se dimensiona*
	Literatura	Arte de la expresión verbal, de forma tal que la producción sensibilice al hombre.	*No se dimensiona*
Mixtas (audiovisuales) y temporales o artes escénicas: Se aprecian mediante dos o más sentidos, (generalmente vista y oído) el momento de apreciación es mientras se ejecutan.	*Danza*	Arte de expresar emociones mediante el movimiento corporal, usualmente con la ayuda de la música.	*3 mientras se ejecutan, pero no se pueden conservar en el espacio.*
	Teatro	Arte de componer y representar en un escenario o escenografía una obra literaria.	*3 mientras se ejecutan, pero no se pueden conservar en el espacio.*



M 1

Basado en Competencias

CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS GENERALES		Manifestación	Concepto	Dimensiones
NUEVAS TECNOLOGÍAS: Emplean "aparatos" para su producción que generalmente es en serie.	**Mixtas y temporales:** Se aprecian mediante dos o más sentidos (vista y oído principalmente), el momento de apreciación es mientras se ejecutan.	*Cinematografía*	Captura y proyección de imágenes en movimiento sobre una pantalla, generalmente con apoyo sonoro.	*No se dimensiona*
	Visual y espacial: Se aprecian mediante el sentido de la vista y ocupan un lugar en el espacio.	*Diseño*	Disciplina que concibe elementos estéticos y funcionales destinados a la producción en serie.	*2, 3*
		Fotografía	Procedimiento que permite obtener imágenes sobre una superficie mediante la acción de la luz.	*2*
CONCEPTUALES: Prevalece la idea sobre la realización de un objeto, generalmente son efímeras por lo que para evidenciar su existencia se recurren a medios como la fotografía y el video.	**Mixtas temporales espaciales:** Se emplean varios sentidos para su apreciación, los más comunes son: vista, oído y tacto; sin embargo, también pueden intervenir el olfato y el gusto. El momento de apreciación es mientras se ejecutan; sin embargo, cuando se evidencian ocupan un lugar en el espacio.	*Arte objeto*	Arte que emplea objetos de uso cotidiano, no tienen una función artística y es reasignada su concepción original.	*3*
		Performance	Significa actuación o desempeño, parte de la improvización y busca una reacción en el espectador.	*3 mientras se ejecutan, 2 si se evidencian e fotografía*
		Instalación	Intervención de espacios en general, incorporando cualquier tipo de objetos que produzcan diferentes sensaciones y que provoquen la interacción del espectador.	*3*
		Body art	Arte que emplea el cuerpo como herramienta principal de expresión .	*3 mientras se ejecutan, 2 si se evidencian e fotografía*
		Land art	Acción en la que un paisaje es intervenido por la mano del hombre con intenciones artísticas.	*3 mientras se ejecutan, 2 si se evidencian e fotografía*
		Happening	Manifestación que parte de la provocación y participación de un público mediante la improvisación.	*3 mientras se ejecutan, 2 si se evidencian e fotografía*
		Flash mob	Concentración de un grupo de personas que se reunen en un lugar público, realizando algo inusual que tiene poca duración.	*3 mientras se ejecutan, 2 si se evidencian e fotografía*

Fuente: elaboración propia, Sara Ileana Silva Bernal, información basada en Pérez, Ruiz y Campuzano, *Apreciación del arte. Libro de texto basado en competencias.*

Actividad

Actividades
Módulo uno

En el siguiente cuadro ilustra cada una de las manifestaciones artísticas antes citadas y completa las cédulas de cada manifestación.

Manifestación	Cédula
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:

	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:

	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:
	Título de la obra: Técnica: Nombre del autor: País: Año:

1.5. Artes plásticas y artes visuales

Las artes visuales son manifestaciones que se aprecian exclusivamente mediante el sentido de la vista y se pueden dimensionar. Si analizamos el cuadro anterior veremos que estas se ven reducidas a pintura, escultura, arquitectura, grabado, fotografía y diseño.

Para algunos autores las artes plásticas son aquellas que se realizan utilizando las manos y diversos materiales para dar forma a las creaciones, desde esta óptica, las artes plásticas serían la pintura, la escultura, la arquitectura y el diseño, sobre todo el de tipo industrial, estos dos últimos en su fase creativa, ya que al llevarse a la realidad intervienen otros medios para su realización.

No debemos confundir las artes plásticas con el ejercicio o la actividad plástica porque en el arte va de por medio un proceso altamente reflexivo y creativo y un manejo extraordinario de las técnicas que dan forma a la obra, además de la inclusión de un sello característico del autor que hace única su obra, el estilo. En los ejercicios plásticos se busca reconocer o conocer nuestras habilidades primarias o elementales para poder crear o componer, en dos o tres dimensiones, imágenes o formas agradables (a nuestro parecer) utilizando nuestras manos y vista principalmente.



Fuente: imagen recuperada de https://get.pxhere.com/photo/monument-statue-artist-sculpture-art-temple-clay-carving-sculptor-ancient-history-930722.jpg. Para lograr un arte plástico se deben manipular ciertos elementos que producirán imágenes.

1.6. Museo, galería y arte urbano

En los museos, en las galerías y en los espacios públicos (generalmente de ciudades) se pueden encontrar manifestaciones artísticas, veamos cuál es la diferencia:

De acuerdo con el Consejo Internacional de Museos de la Unesco, el museo "es una institución permanente, sin fines de lucro y al servicio de la sociedad y su desarrollo, que es accesible al público y acopia, conserva, investiga, difunde y expone el patrimonio material e inmaterial de los pueblos y su entorno para que sea estudiado, eduque y deleite al público" (http://bit.ly/2sAEnu7). No está por demás recordar que los museos son para todos los gustos, pues lo mismo exhiben colecciones, que piezas únicas de diversa índole: monedas, piezas mecánicas, autos, escritos, fotografías, pintura, escultura, juguetes, etc. Dichas instituciones pueden ser de carácter público o privado, en el primer caso se exhiben generalmente obras pertenecientes a la nación, o bien prestadas al museo (a las que se les denomina itinerantes), tanto de otras naciones como de particulares; en el segundo caso las piezas suelen ser de particulares.



Fuente: Museo Nacional de Antropología. imagen recuperada de http://bit.ly/2s6N8vD.



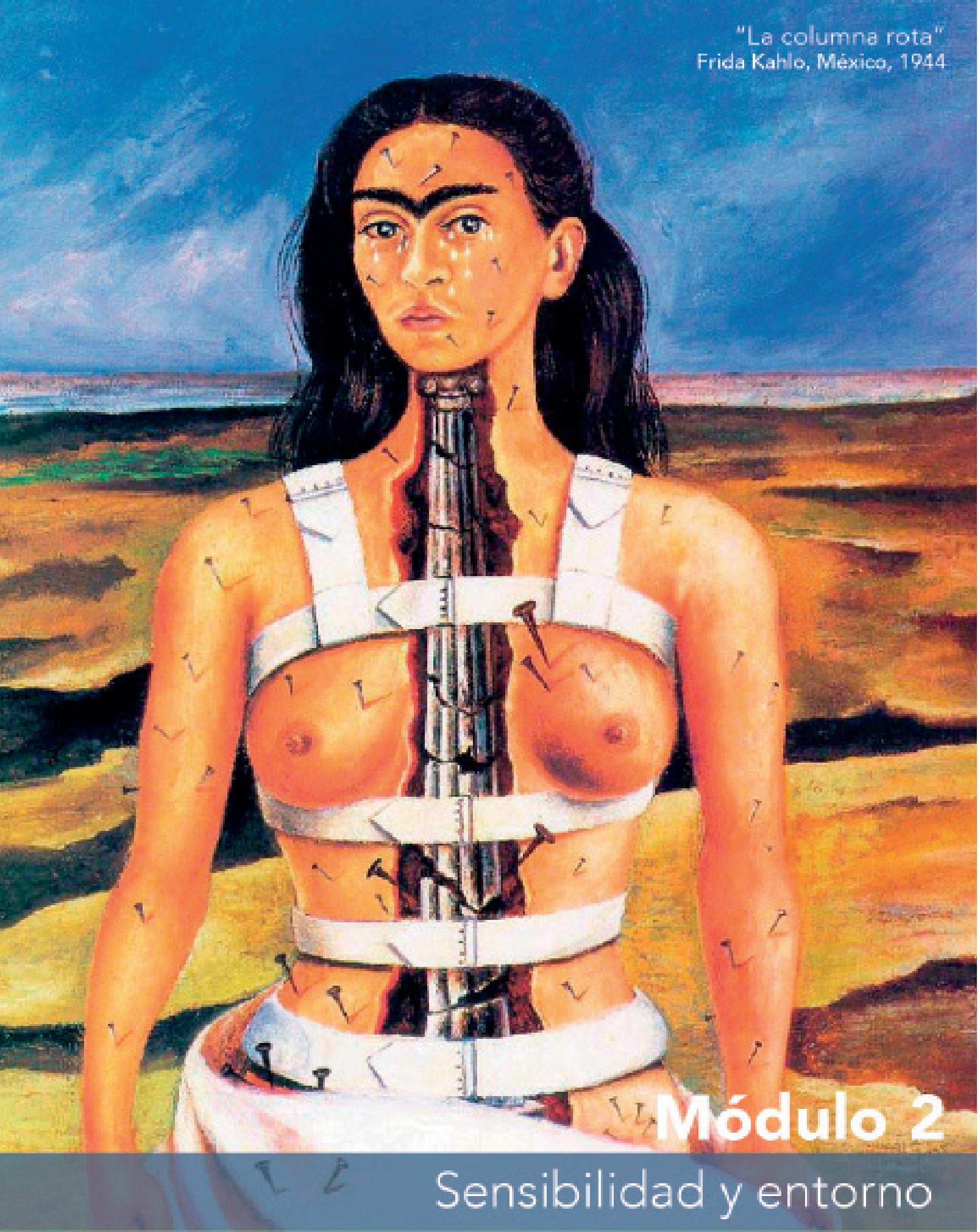
Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2rnB63R. Palacio Nacional de Bellas Artes (interior).

Una galería es un establecimiento que además de exhibir y promocionar obras de arte, se dedica a su venta; por lo general se coloca en un espacio reducido (equivalente a cuelquier otro local comercial) y su periodo de exhibición es corto.

El arte urbano engloba a todo arte que se expresa en los escenarios exteriores, específicamente en las calles, es un modo de expresión artística más libre, pues se vale de diversas técnicas como plantillas, pósteres, calcomanías, murales y grafitis; es una nueva forma de comunicación que emplea texto, contenido y, sobre todo, la opinión social. Este tipo de arte pretende sorprender a los espectadores en lugares concurridos y suele tener mensajes de crítica a la sociedad; su objetivo es hacer una reflexión.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sxgExh. El grafiti es una manifestación de arte urbano.



Módulo 2

Sensibilidad y entorno



Módulo 2. Sensibilidad y entorno

Propósito:

Percibe e identifica sensaciones y emociones en las diversas manifestaciones artísticas de su entorno desarrollando su sensibilidad para expresar ideas y conceptos en composiciones creativas.

Dominio de los aprendizajes

Dominio de los aprendizajes		
Conceptual	**Procedimental**	**Actitudinal**
Enuncia el concepto de *estímulo* en el arte.	Experimenta diferentes estímulos	Valora los estímulos como elementos de su entorno que le permiten estar en contacto con la realidad.
Reconoce los órganos de los sentidos y distingue los términos *percepción, sensación y emoción.*	Relaciona los órganos de los sentidos en los procesos de percepción, sensación y emoción.	Valora sus órganos de los sentidos como medios indispensables para percibir sus emociones
Explica el término *imaginación.*	Expresa su imaginación en procesos relacionados con la creatividad artística.	Valora la imaginación como factor indispensable para la creación de manifestaciones artísticas.
Enuncia el concepto de *sensibilidad.*	Experimenta y analiza su sensibilidad a través de la apreciación y realización de ejercicios.	Reconoce la diversidad y emite juicios de valor ante la sensibilidad artística.
Expresa el concepto de *estética*, su clasificación y su relación con la cultura.	Discute y argumenta el término *estética.*	Valora la estética como factor preponderante de la identidad cultural.

Competencias genéricas

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.

2.3. Participa en prácticas relacionadas con el arte.

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

5.6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

8.1. Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

2.1. Estímulo

Un estímulo es una incitación a desarrollar alguna acción, puede ser cualquier cosa que influya sobre nuestros aparatos sensitivos incluyendo fenómenos internos (emociones) o externos del cuerpo (sensaciones).

De estos últimos nos habla la psicología, refiriéndose a estímulos que provocan respuestas a cada uno de dichas acciones y los divide en: estímulos condicionados e incondicionados.

2.1.1. Estímulo condicionado

Estímulo al que respondemos con un reflejo aprendido, por ejemplo: cuando visitamos un museo y los vigilantes nos dicen "no toques", "no debes sobre pasar la línea marcada"; llamamos estímulo condicionado a la manera de comportarnos dentro de cualquier lugar donde las reglas controlan nuestro comportamiento y actuamos de manera condicionada, las respuestas condicionadas surgen de la experiencia del día a día.



Fuente: fotografía de Brisa Elizabeth Fuentes Rogel, Museo de la Acuarela, Toluca.



Fuente: fotografía de Brisa Elizabeth Fuentes Rogel, Museo de la Acuarela, Toluca.



2.1.2. Estímulo incondicionado

El estímulo incondicionado es al que reaccionamos con una respuesta innata, es decir, con respuestas naturales que no requieren de aprendizaje, por ejemplo: sonreír, parpadear al escuchar un estruendo, fruncir la nariz o el ceño, entre otras.



Fuente: fotografía de Brisa Elizabeth Fuentes Rogel.

Leamos un ejemplo identificando los estímulos y respuestas: A ella le gusta él (estímulo incondicionado), quien siempre se pone la misma loción (estímulo condicionado); cuando lo ve se pone nerviosa (respuesta incondicionada). Un día, paseando por la calle, ella huele la loción y se pone nerviosa aunque sabe que no es él (respuesta condicionada).

Estudios que se enfocan en la comunicación entre las personas argumentan que si no hay un estímulo no habrá una respuesta, esto se debe a que toda acción tiene una reacción.



Actividad

Pasos:

1. Relajación: colocarse en forma cómoda, relajarse, cerrar los ojos y respirar lenta y profundamente.

2. Procuren vivenciar los siguientes fenómenos que aparecen en el listado, son frases creadas especialmente para que los participantes visualicen imágenes, situaciones y escenarios por lo que debes poner mucha atención en las reacciones de tu cuerpo.

Imagina lo siguiente:

- Recuerdo de el día que recibiste tu mejor regalo
- ¿Cómo se siente la corteza de un árbol?
- El olor a café caliente
- El sabor de tu manzana favorita al dar una mordida
- Un pingüino andando en el desierto

3. Expresa por escrito o gráficamente lo vivenciado.

4. A partir de lo expresado en el punto anterior generen una relación donde apliquen estímulo condicionada e incondicionada.

Estímulo condicionado	Estímulo incondicionado

2.2. Los órganos de los sentidos

Los seres humanos contamos con cinco sentidos (vista, olfato, gusto, tacto y oído) que adquirimos desde nuestro nacimiento, estos permiten que nos relacionemos con nuestro exterior; con ellos podemos percibir el mundo que nos rodea, ya que proporciona información de suma importancia a nuestro cerebro.



Fuente: fotografías editadas por Brisa Elizabeth Fuentes Rogel.

Sentir, percibir y conectarnos con el mundo exterior nos permite crear, porque a través de nuestros sentidos experimentamos nuestro entorno. Los sentidos se encargan de transformar los estímulos exteriores convirtiéndose en herramientas importantes para la interpretación de nuestra realidad. En el arte, por ejemplo, el sentido de la vista nos permite percibir sensaciones luminosas y nos ayuda a captar formas, tamaños, colores y distancias en los objetos que nos rodean.



Fuente: Brisa Fuentes, 2015, Escultura del rebozo en Tenancingo, Museo Soumaya, CDMX., Fuente de los coyotes en Coyoacán



El sentido del olfato nos ayuda a procesar los aromas de nuestro alrededor, de acuerdo con nuestra percepción cada quien los clasifica en agradables o desagradables. El sentido del oído se encarga de la audición y mantiene en equilibro a nuestro organismo. El sentido de gusto es el encargado de procesar los sabores, estos pueden ser dulces, amargos, ácidos, salados, etc. El sentido del tacto nos permite percibir texturas, temperaturas y formas.

Rudolf Steiner, en sus estudios sobre la sabiduría del hombre y su vivencia del día a día, se muestra interesado en responder a varias interrogantes de su vida, una de las cuales es importante en el desarrollo de nuestro tema: encontrar la relación entre la ciencia y la espiritualidad. A lo largo de su vida, Steiner se descubrió capaz de percibir un mundo suprasensible que los demás no percibían, a partir de entonces descubre la ciencia espiritual llamada *antroposofía*, es decir, orientar el sendero de conocimiento espiritual del hombre con lo espiritual del universo.

En un compendio de conferencias dedicadas al estudio de los órganos de los sentidos, Steiner (1916) comenta que la experiencia sensorial de nuestros sentidos permite que el cerebro interprete la información y nos ayude a conformar un panorama diferente a los demás, pero ¿qué pasa cuando una persona carece de algún sentido? Una persona con esta condición no pierde la capacidad de percibir, solo disminuye tal capacidad y permite que otros sentidos se desarrollen más. Cada uno de nuestros sentidos está profundamente arraigado en nuestra vida corporal y anímica; como personas estamos determinadas por las vivencias sensorias, pues a través de los sentidos se despiertan cualidades que afectan nuestro estado de ánimo. Algunas investigaciones sobre la clasificación de los sentidos refieren que tienen un uso superior, es decir, no solo funcionan para ver, oír, probar, oler o palpar, sino también para indagar sobre lo que nos provocan, lo que sentimos o lo que nos imaginamos. A partir de ello se puede llegar a una teoría de los sentidos, definida por Rudolf Steiner –quien conjuntó tres dominios con sus respectivos sentidos–; en dicha estructuración Steiner (1916) señala sentidos inferiores, sentidos del medio y sentidos superiores, esta teoría nos brinda la posibilidad de investigar los sentidos no solo como cualidades, sino en su posición dentro de la esfera sensoria que ayuda a encontrarnos, conocernos y valorarnos.

Sentidos inferiores

Sentido del tacto
Sentido de la vida
Sentido del movimiento propio
Sentido del equilibrio

Estos sentidos transmiten una vivencia inmediata de las experiencias que tienen que ver con nuestro cuerpo: cómo nos sentimos, cómo nos va, cómo nos paramos, cómo caminamos y cómo nos sentamos. La voluntad como actividad se lleva a cabo mediante estos cuatro procesos sensoriales.

Sentidos del medio

Sentido del olfato
Sentido del gusto
Sentido de la vista
Sentido del calor

Estos sentidos buscan las experiencias inmediatas del mundo sensorial. Es el cuerpo del mundo que nos rodea, que se manifiesta a través de estos cuatro sentidos del medio. Se muestra en las cualidades y despierta nuestras simpatías y apatías. Estas cuatro actividades sensoriales están fuertemente relacionadas con los sentimientos.

Sentidos superiores o cognoscitivos

Sentido de la audición
Sentido de la palabra
Sentido del pensar
Sentido del Yo

Se refieren al mundo del espíritu, desde donde proceden la palabra y la lengua y de donde provenimos. El oído nos abre el mundo de los tonos y sonidos, de tal manera que somos participes de la comprensión de las palabras y oraciones, de ahí que manejemos los pensamientos (sentido del pensar) y generemos la vivencia inmediata del otro Yo humano. Steiner llama a estos cuatro sentidos *cognoscitivos* porque están determinados por el pensamiento.



Fuente: fotografía de Brisa Elizabeth Fuentes Rogel.

2.2.1. Percepción

Percibir es interpretar las cosas de manera propia, porque la percepción está condicionada por un estímulo externo a través de los órganos de los sentidos, es aquella que nos ayuda a descubrir, interpretar y recrear la realidad en la que vivimos. No es lo mismo percepción que estímulo, ya que el estímulo pertenece al mundo exterior y produce un primer efecto o sensación en la cadena del conocimiento, es de orden cualitativo como el frío, el calor, lo duro, lo gelatinoso, la energía física, la mecánica, la térmica, la química o la electromagnética que activa a un receptor sensorial. En cambio, la percepción pertenece al mundo individual interior, al proceso psicológico de la interpretación y al conocimiento de las cosas y de los hechos.

Ejemplo: María y Juan observan un atardecer lluvioso en la playa, ambos reciben el estímulo externo (lluvia), sin embargo cada uno lo percibe de manera distinta; María por ser una mujer romántica disfruta el momento y se apasiona. Juan por no ser tan romántico piensa que es una tarde cualquiera y estarían mejor en casa.



QR de cortometraje "Cocodrilo"

Cortometraje 1:
Cocodrilo – cortometraje
Duración 4:54
Candidato premios goya 2020 - mejor cortometraje de ficción
Guión y dirección: Jorge Yúdice

QR de cortometraje "Mientras me muero"

Cortometraje 2:
"Mientras me muero"
Duración: 20:43. Mario Muñoz, escritor, director y productor.

El origen de la percepción se remite a los primeros filósofos, Platón, por ejemplo, sostenía que el origen de la percepción se basaba en el nativismo como postura psicológica, según la cual hay ciertas conductas que son nativas o innatas. Por su parte, Aristóteles habló de empirismo, en donde las percepciones eran fruto del aprendizaje y de las experiencias. Posturas como las de los psicólogos alemanes fundadores de la Teoría de la Gestalt –Max Wertheimer, Kurt Koffka y Wolfang Köhler– sugieren que la percepción es producida por una espontaneidad del sistema nervioso central que puede llamarse "organización sensorial", puesto que si la percepción requiere de un aprendizaje que se hace a lo largo de la vida de manera casual e inconsciente sufre alteraciones y condicionamientos, en otras palabras, la percepción es el resultado de todo el proceso de captación de información (http://bit.ly/2sqO7Zp).



Actividad



Fuente: https://bit.ly/2lCCjPC

Videos recomendados para trabajar con la guía del docente y contestar las preguntas:

1.- ¿Qué sentiste al ver el cortometraje? _____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____.

2.- Describe la parte que te causó mayor impacto y comenta tu reacción. _____



Fuente: https://bit.ly/2MoJSog

3.- ¿Qué reacciones físicas esperimentaste en tu cuerpo? _____

4.- Reconoces la razón de tu reacción al ver el cortometraje? _____



2.2.2. Sensación

La sensación es la impresión producida por un estímulo y captada mediante nuestros sentidos. La sensación se basa en dos elementos 1) estimulación de los receptores sensoriales (externo) y 2) la transmisión de mensajes neuronales desde los receptores sensoriales hasta el sistema nervioso central (interno). Las sensaciones son el mecanismo que tiene nuestro cuerpo para procesar los estímulos que recibe, estas se llevan a nuestro cerebro en donde son procesadas, de esta manera el cerebro determina nuestro comportamiento –instintivo (incondicionado) o aprendido (condicionado)– y emite una respuesta. De acuerdo con lo anterior, las sensaciones pueden ser clasificadas en *exteroceptivas* e *interoceptivas*, cada una cumple una función:

Exteroceptivas. Son dadas por estímulos externos y proporcionan datos de nuestro entorno; adoptan la forma a través de los siguientes sentidos: visual, auditivo, táctil, olfativo y gustativo. Ejemplo: frío, calor, dolor, ardor, tranquilidad, etcétera.

Interoceptivas. Informan sobre los procesos internos del cuerpo y captan estímulos procedentes de las vísceras. Representan las formas de sensación más difusas y mantienen cierta afinidad con los estados emocionales. Ejemplo: vacío, dolor de estómago, sensación de mariposas en el estómago, entre otras.

En toda sensación hay un componente físico (el estímulo directo con el órgano sensible) y un componente psicológico (toma de conciencia del hecho). Se producen a través de los sentidos y son el punto de partida del conocimiento. La mente las compara y asocia con experiencias sensoriales pasadas, las interpreta, les da un significado y se convierte en una percepción.



Fuente: fotografías de Brisa Elizabeth Fuentes Rogel.

La información del apartado se basa en el libro *Apreciación del Arte* (2013) de María de Lourdes Pérez García, Manuel Ruíz Sánchez y Sandra Griselda Campuzano Flores.

Actividad

Describe tus sensaciones después de ver el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=nxFe6Ta671 . Jueves - La Oreja de Van Gogh

Exteroceptivas	Interoceptivas

Actividades
Módulo dos

QR de Jueves - La Oreja de Van Gogh

2.2.3. Emoción

Goleman (1998) sugiere que todas las emociones son impulsos en los que se halla implícita una tendencia a la acción. La emoción es la variación profunda, pero pasajera, del estado de ánimo, es de poca duración debido a que es un sentimiento muy intenso producido por un hecho, una idea, un recuerdo, etc. Las emociones nos permiten establecer una posición respecto al entorno que nos rodea; es impulsada hacia otras personas, objetos, acciones o ideas. De acuerdo con esto podemos diferenciar las emociones en dos tipos:

Emociones positivas: aquellas que muestran bienestar del individuo y contribuyen favorablemente en la manera de pensar y de actuar de las personas. Ejemplos de emociones positivas son la alegría, la satisfacción, la gratitud, la serenidad, etcétera.



Fuente: fotografía de Brisa Elizabeth Fuentes Rogel.

Emociones negativas: provocan una reducción en el bienestar del sujeto que la experimenta, por lo que existe un deseo consciente de evadirlas, debido a ello este tipo de emociones bloquean la energía del ser humano e inciden negativamente en su salud; ejemplo de ellas: ira, miedo, asco y depresión.



Fuente: Collage fotográfico: https://bit.ly/2skz5ov

Actividades
Módulo dos

Actividad

Observa el siguiente video titulado ¿Para qué sirven las emociones? Escribe tu proceso metacognitivo en el cuaderno y coméntalo con tu docente. http://bit.ly/1AwWE6N (Capítulo REDES 373, duración 58:52).

2.3. Imaginación

Todos poseemos la capacidad de imaginar, pero ¿qué es la imaginación?, de acuerdo con el Diccionario de la Lengua Española, la imaginación es la "facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales" y la "facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc." De esta manera, siendo la facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad, la imaginación nos permite manipular información generada dentro de nuestra esfera sensoria con el fin de crear una representación percibida por los sentidos.

La imaginación va de la mano con la percepción debido a que la imaginación, siendo un proceso abstracto que no necesita un objeto presente, se sirve de nuestra memoria relacionando y manipulando la información que el cuerpo experimenta o percibe del exterior para transformar nuevos estímulos y realidades, lo que nos permite formar ideas, imágenes, cosas, etcétera (http://bit.ly/2rD9Qun).

Actividades
Módulo dos

Actividad

1. Observa la imagen e imagina una mariposa ¿la ves?

_____
_____
_____.



Fuente: pintura elaborada por Brisa Elizabeth Fuentes Rogel. Técnica de pliegue.

2. ¿A qué crees que se deba?

_____
_____
_____.

3. A continuación realiza un ejercicio con la técnica del pliegue bajo las indicaciones de tu docente.

4. Una vez terminado tu ejercicio recuerda describir lo que observas.



2.3.1. Tipos de imaginación

Imaginación voluntaria: es donde la conciencia interroga a la memoria y crea imágenes; por ejemplo, imaginemos un conejo con alas de mariposa y orejas de ratón ¿qué hacemos?, buscamos en nuestra memoria cómo es un conejo, las alas de mariposa y orejas de ratón y fusionamos toda esa información, así funciona la imaginación voluntaria.

Imaginación no voluntaria: es la que se produce en la conciencia, es decir, aquella que se da por impresión, esa que sucede de repente y está fuera de control, como ejemplo están las pesadillas. Este tipo de imaginación es la que te define como persona creativa e imaginativa; debido al instinto o a la intuición, he aquí la razón por la cual muchos adolescentes y adultos creen no tener imaginación. A lo largo de la vida no perdemos imaginación, ya que la memoria no se entrena, sino que posee datos dinámicos; de esta manera la imaginación no voluntaria trabaja utilizando la imaginación no voluntaria trabaja utilizando la memoria, pues las respuestas vienen de la memoria y no de la conciencia (http://bit.ly/2tO7ERx).



Actividad

Pasos:

1. Cierra los ojos e imagina un árbol.

2. ¿Has podido imaginarlo sin tener un árbol delante? ¿Sí? ¡Enhorabuena! tienes imaginación, que es la capacidad de representar mentalmente objetos, seres o situaciones que no están presentes.

3. Con lo que tengas a tu alrededor dibuja un árbol.

¿Eres capaz de dibujarlo? ¿Sí? Entonces tienes creatividad, que es la capacidad de materializar ideas, objetos u obras que antes no existían.

¿No eres capaz de dibujar un árbol con lo que tienes a tu alrededor? Necesitas entrenar tu mente para poder plasmar o materializar tu idea.

Muestren sus dibujos y observen la imaginación de cada uno. ¡Increíble no!

2.4. Sensibilidad

A lo largo de este módulo nos hemos dado cuenta cuán importante es la sensibilidad. En el arte, la sensibilidad es la propensión a emocionarse ante lo estético de una obra de arte, siendo que la estética es el estudio de la belleza; la sensibilidad del arte depende mucho de la percepción individual, dado que es una facultad humana que todos poseemos, razón por la que podemos ver importancia que tiene la cultura estética. La sensibilidad se expresa o materializa en diferentes formas de acuerdo al modo de sentir de la persona, de la familia, de un grupo social, incluso del país, pues esto es lo que nos mueve como personas, lo que hace que nuestros sentimientos o emociones trabajen dentro de nuestro cerebro y emitan reacciones incontrolables.

Hablar de sensibilidad en el arte no solamente es observar alguna pintura o una escultura y decir si esta bonita, es más que eso, es encontrar cómo piensa, qué siente y cómo ve el autor la vida; una vez que entendamos esta parte podremos decir que estamos apreciando el arte y, en ese momento, nos estamos sensibilizando ante él.

La apreciación del arte desde temprana edad cultiva en el ser humano una sensibilidad que lo lleva a desarrollar una ética en su vida, permite elevar el espíritu y conocer el Yo interno con un amplio criterio.

2.5. La estética y su clasificación

La estética es la rama de la filosofía que se encarga de estudiar y valorar la belleza de una obra, esto depende de la manera en que el ser humano interpreta los estímulos sensoriales que recibe.

La estética se relaciona con la belleza y esta, a su vez, con el placer, se dice bello a lo que es valioso por sí mismo y que nos agrada.

Tener una cultura estética es hablar de interpretación de un ejercicio individual en donde se puede encontrar una concepción personal de lo que puede ser estético. Entre diversos objetos de estudio de la estética figuran la belleza o los juicios de gusto, *juicio estético*, así como las distintas maneras de interpretarlos; una vez analizada produce ideas, es decir, abstracciones de la mente que pueden ser objetivas o subjetivas, estas ideas provocan juicios; al relacionar elementos sensoriales surge el razonamiento, por ello se habla de la subjetividad del arte y su estrecha relación con la estética.

En la reseña titulada "Estética", el filósofo español Adolfo Sánchez Vázquez clasifica la estética en tres díadas:

- **Lo bello** es aquello que atrae la mirada y se disfruta observando.
  Lo feo es aquello que genera una sensación desagradable y nos hace apartar la mirada.



- **Lo cómico** es todo aquello que provoca una buena carcajada o una risa.
  Lo trágico, en cambio, son episodios funestos y eventos desafortunados; son parte de la vida humana, hechos sangrientos, de gran amargura y dolor, son sentimientos humanos que pueden ser expresados artísticamente.

- **Lo sublime** es lo que nos eleva, nos promete la salvación y nos acerca a todo lo que es puro, inocente, blanco y excelso.
  Lo grotesco es aquello que nos repele y atrae porque encontramos en ello algo que resulta agradable a los sentidos.

2.5.1. Cultura e identidad cultural



En *Culturas y estéticas contemporáneas* (2001), Susana Emanuel *et al*. mencionan que a lo largo de su vida, el ser humano mantiene una interacción con otros, con base en ello se ha desarrollado el concepto de *cultura*: actos y pensamientos del hombre en lo cotidiano que buscan dar un sentido a su existencia. Emmanuel Kant considera que los caminos de la cultura son infinitos para el hombre, no se conforma con vivir, sino que trata siempre de dar un sentido, un porqué a su existencia, una razón de ser, de ahí que realice una infinidad de actos para llegar a ese fin.

La filosofía, como ciencia, explica que para hablar de cultura es preciso estudiar los hechos de la vida humana expresados en leyes, es decir, explicar el cómo y el porqué de los actos que el hombre realiza, reflexionar sobre el quehacer humano y el sentido que le da a la vida. Para explicar la cultura, la filosofía se auxilia de tres disciplinas: lógica, ética y estética. La lógica, como la ciencia del ser, estudia e investiga el origen del ser verdadero en la naturaleza. La ética, como ciencia del deber ser, estudia e investiga el origen de la buena voluntad del hombre. La estética como ciencia que estudia e investiga el origen del sentimiento puro y su manifestación, el arte.

La cultura posee una serie de características: es aprendida, es inculcada y es adaptativa. El arte es una forma de manifestación de la cultura: nace, se desarrolla, es parte constitutiva y llega a ser elemento representativo por excelencia de un contexto cultural.

2.5.2. Relación entre arte y cultura

Actualmente, las llamadas artes o bellas artes producen obras u objetos que son valorados socialmente, Susana Emanuel *et al*. argumentan que se debe a las siguientes razones:

Fuente: Brisa Elizabeth Fuentes Rogel, 2010. Malinalco, Edo. de México.

1. Al ser manifestaciones estéticas de una cultura (esto quiere decir que se dirigen a nuestra sensibilidad produciendo efectos en ella) expresan los valores y elementos que estructuran a una sociedad.

Las artes son fenómenos socioculturales que pueden explicarse a través de contextos históricos, sociales, económicos y políticos. Como procesos, se constituyen en contextos determinados y como obras singulares y creativas, aunque también nos hablan de dichos contextos.



Fuente: fotografías de Brisa Elizabeth Fuentes Rogel. Guanajuato; Calvario, Toluca, Méx.; Piramide KuKulcán; Chi Chen Itzá; Aratmósfera, C.U. Toluca, Méx.



Fuente: fotografía de Brisa Elizabeth Fuentes Rogel. Centro Cultural Mexiquense, Toluca, Estado de México.



2. Las artes proponen una serie de prácticas y valores que inciden significativamente en la sensibilidad de los individuos: "en síntesis, en la creación de necesidades estéticas –o lo que es lo mismo, la formación de la sensibilidad– intervienen sociedad, el individuo y la cultura; esta última a través del sistema estético en el que crece y nace la persona" (Acha, 1988, p. 33).

2.5.3. Identidad cultural

Hablar de identidad es responder a las interrogantes de ¿quién soy, de dónde vengo y a dónde me dirijo? la respuesta a lo que quiero ser depende de nuestra autoestima y autoconocimiento, por ello hemos trabajado a lo largo de este módulo para identificar tus emociones y sensaciones. En este caso hablaremos de los estímulos externos, debido que al hablar de una identidad cultural nos referimos al sistema de respuestas y valores de un grupo social determinado que, como heredero, actor y autor de su cultura, se encuentra en capacidad de producir creaciones artísticas, de acuerdo con colores, formas, íconos, símbolos o motivos propios del ámbito natural y cultural; en nuestro caso, es la forma en que llevamos a cabo, de manera materializada, todas nuestras creencias, tradiciones, costumbres, etcétera.



Nuestra identidad no solo se basa en ser mexicanos por haber nacido en la República Mexicana, sino en sentirse identificado con el país y estar orgulloso de ser mexicano; nuestra cultura se forma con todos los elementos de la identidad cultural.

Desde las culturas precolombinas, pasando por el proceso de transculturación de la que se habla en el módulo uno y hasta las últimas tendencias de vanguardia, el arte en América Latina ha conformado su identidad pese a los procesos de mestizaje cultural. La variedad



Fuente: fotografía de Sara Ileana Silva Bernal, Mural de Diego Rivera, El pueblo en demanda de salud. Hospital La Raza del IMSS, México.

de componentes ha dado como resultado un arte inigualable, tanto por su incomparable riqueza estética como por el sentimiento de un continente que abraza, desde sus entrañas, a todos los pueblos.



Fuente: Sara Ileana Silva Bernal, 2016. Mural de David Alfaro Siqueiros,
"Por una seguridad completa y para todos los mexicanos".
Hospital La Raza del IMSS, Ciudad de México.

Las artes no responden a las necesidades de uso que tienen los diseños, artesanías o productos con identidad cultural, representan otro tipo de utilidades para el hombre, como el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y la imaginación, aunque también la renovación de valores y hábitos estéticos de apreciación. Las artes nos proponen la búsqueda incesante de un conocimiento especial sobre el hombre y sus sociedades que no se equipara al que proporcionan la ciencia y la filosofía.



Módulo 3

Imagen y composición



Módulo 3. Teoría de la imagen

Propósito:

Busca, identifica y selecciona información de diversas fuentes para conocer e identificar los elementos básicos que constituyen y soportan las imágenes en diferentes manifestaciones artísticas.

Dominio de los aprendizajes		
Conceptual	Procedimental	Actitudinal
Identifica los conceptos de la teoría de la imagen.	Utiliza los elementos de la teoría de la imagen en una composición plástica.	Aprecia los logros obtenidos en su composición plástica.
Describe la teoría del color y su aplicación en las manifestaciones artísticas.	Aplica la teoría del color en una composición plástica.	Contempla los logros obtenidos en la aplicación del color en una composición plástica.
Detalla el concepto de composición y de los diferentes métodos para lograrla.	Experimenta los diferentes métodos de composición plástica.	Selecciona un método de composición plástica de acuerdo con las necesidades del proyecto.

El fenómeno de la imagen es uno de los hechos culturales más complejos y apasionantes de nuestro tiempo. La explosión de la informática, las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), la globalización y el intercambio de información, cada vez más rápido a través de las redes sociales, han conducido a profundas transformaciones donde la comunicación y el poder comunicativo de la imagen se convierten en un factor fundamental. En esta sociedad mediática en la que vivimos desde los años ochenta, la información más rápidamente asimilada es la que se transmite en un lenguaje visual (o audiovisual), donde la imagen, cada vez más dramatizada, se convierte en un baluarte de la sociedad contemporánea.

3.1. Teoría de la imagen

De acuerdo con Justo Villafañe (1992), la teoría de la imagen se puede estudiar a partir de los siguientes elementos:

Elementos morfológicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.
Elementos dinámicos: movimiento, tensión y ritmo.
Elementos escalares: dimensión, formato, escala y proporción.

Adicionalmente hablaremos de los elementos de relación: dirección, posición, espacio y gravedad, denominados así porque es la relación que existe entre el plano de la imagen y los elementos que lo contienen, pero sin dejar de lado al observador.

3.1.1. Elementos morfológicos

La morfología es la disciplina "que se ocupa del estudio y la descripción de las formas externas de un objeto" (http://bit.ly/2rGxhmr). Los elementos morfológicos se clasifican por su forma: el punto, la línea, el plano, el color, la forma y la textura.

El punto

El punto es el elemento morfológico más simple de la teoría de la imagen. En geometría se denomina punto a una representación que carece de dimensión, es la mínima expresión gráfica y no tiene largo, ancho ni profundidad, es el principio y el fin de una línea. La punta de una aguja o un grano de sal, aunque por mínima extensión, ocupan un lugar en el espacio (Ipiña, 2009).



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Festival del Globo, Querétaro, Qro.

El punto es un elemento que actúa plásticamente en la composición y que puede ser intangible, imperceptible e inmaterial, en esta categoría Ipiña (2009) distingue tres tipos de puntos:

1. Punto geométrico: en el espacio visual es el foco o centro principal que nos atrae visualmente.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Cosmovitral, Jardín Botánico, Toluca, México.

2. Puntos de fuga (PF): constituye un elemento preponderante en el dibujo de las perspectivas. Es el lugar donde convergen las líneas oblicuas de la imagen y se forman los puntos de atracción que provocan una visión en perspectiva.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Plantel "Cuauhtémoc", UAEM.

3. Puntos de atención: son objetos de la imagen que, por la disposición de los elementos principales, provocan y atraen la atención del observador. En composición se les conoce como puntos fuertes o puntos de atracción.



Fuente: fotografía de Fernanda Ruiz Villegas. Festival del globo, Querétaro, Qro.

La línea

Junto con el punto, la línea es uno de los elementos básicos del lenguaje visual, se le puede definir como una sucesión de puntos, tiene largo, pero no ancho ni profundidad; ocupa un lugar en el espacio, lo que le confiere una posición y una dirección, es el principal delimitador de la superficie plana y del espacio, además delimita el contorno de las figuras (Ipiña, 2009).

La línea puede ser **recta, curva, quebrada o mixta**. Si es recta puede ser horizontal, vertical u oblicua. La línea curva la encontramos en diferentes secciones, lo que da origen a las onduladas, una forma de las compuestas. Las compuestas pueden ser quebradas, onduladas o mixtas, que es la combinación de rectas y curvas.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Puente Matute Remus, Guadalajara, Jalisco.

En una composición gráfica, la línea puede provocar diferentes sensaciones. Una composición en la que predominen las líneas horizontales expresará sensación de reposo, tranquilidad, quietud y frialdad.

1. Según su forma se clasifican en:

a.- Línea recta: es aquella en la que todos sus puntos se propagan en una misma dirección.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Edificio Administrativo, UAEM.

b.- Línea curva: es aquella en la que los puntos que la forman no siguen la misma dirección. También se llama línea curva a toda línea que no es recta ni tiene partes rectas.

c.- Línea quebrada: es la que se compone de dos o más segmentos rectilíneos unidos por sus extremos y en diferentes direcciones, siendo el extremo de uno el origen del siguiente. También se llama línea quebrada la que se compone de dos o más rectas distintas.

d.- Línea mixta: es la que se compone de uno o varios segmentos rectilíneos y curvilíneos unidos por sus extremos y en diferentes direcciones.

2. Según su posición en el espacio se clasifican en:



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Centro Comercial Galerías Toluca.

a.- Línea vertical: es la línea recta perpendicular al horizonte.

b.- Línea horizontal: es una recta que coincide con el horizonte. Es la línea que corresponde al nivel del agua cuando esta se encuentra en reposo.

c.- Línea inclinada: es la línea que desiste de su posición vertical y horizontal y presenta un extremo inclinado hacia uno de sus lados.

3.- Según la relación que guardan entre sí se clasifican en:

a.- Líneas Paralelas: Son dos o más líneas que, estando en un mismo plano, jamás llegan a unirse al proyectar sus extremos.

b.- Líneas perpendiculares: son aquellas que forman un ángulo recto.

c.- Línea oblicua: es la línea que se encuentra con la horizontal formando un ángulo que no es recto.

d.- Líneas convergentes: son líneas que, partiendo de puntos diferentes, se unen en otro al proyectar sus extremos.

e.- Líneas divergentes: son las líneas que parten de un mismo punto y, al proyectar sus extremos, se separan en direcciones diferentes.

Una composición en la que predominen las líneas verticales dará sensación de fuerza, elegancia, ascensión, espiritualidad.

Las líneas oblicuas expresan inestabilidad. Si son concurrentes dan la sensación de profundidad.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Puente Matute Remus, Guadalajara, Jalisco.

Las líneas curvas expresan dinamismo y movimiento.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Centro Acuático, Juegos Panamericanos 2011, Guadalajara.

El plano

El plano es el tercero de los elementos morfológicos, es uno de los entes geométricos fundamentales junto con la recta y el punto. Se podría definir como el recorrido de una línea en movimiento. Tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas y define los límites extremos de un volumen (Ipiña, 2009).



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Trabajo de alumnos de 6° semestre de la asignatura de Expresión del Arte.

De acuerdo con su forma, el plano produce diversas sensaciones. El cuadrado se asocia con fortaleza, honestidad y rectitud; el círculo da sensación de calidez, protección o nobleza, de ahí que se hable del "círculo familiar" o del "círculo de amistades"; el triángulo, dados sus ángulos agudos, es una figura agresiva (la punta de las flechas y las lanzas tienen esta forma), provoca sentimientos vinculados con la acción, el conflicto y la tensión, además es la única figura geométrica que es indeformable.

Textura

La textura es la apariencia externa que podemos distinguir con la vista y el tacto. Gracias a la textura en la superficie de las formas se logran variaciones en el color debido a los diferentes ángulos de incidencia de la luz. Una superficie lisa pintada con el mismo color de una rugosa puede parecer diferente debido a la mayor concentración de pigmentos en esta última (Ipiña, 2009).

Tipos de textura

Texturas naturales

Texturas que tienen las superficies y cuerpos de la naturaleza, como el tronco de un árbol, la piel de un animal, etc. tienen **relieves tridimensionales y naturales**.



Fuente: collage fotográfico de Manuel Ruiz Sánchez.



M3

Basado en Competencias

Texturas artificiales

Las texturas artificiales al igual que las naturales son tridimensionales, pero a diferencia de estas, corresponden a los objetos fabricados por el ser humano, tal es el caso de la superficie de una pared, de un mueble, etcétera.



Fuente: collage fotográfico de Manuel Ruiz Sánchez.



La representación gráfica de texturas que se usan en el diseño gráfico o para fabricar maquetas arquitectónicas son las *texturas visuales*, las cuales son bidimensionales, una representación plana sin relieve que imita el aspecto real.

Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez.

Color

El color se define como la cualidad variable que poseen los objetos, es la sensación que percibimos gracias a la existencia y naturaleza de la luz y es el aspecto más llamativo de una imagen. Aporta información adicional para identificar formas. Tan acostumbrados estamos al color que, posiblemente, en ocasiones nos olvidamos de darle la importancia que se merece, pero ¿qué sería de nuestra vida sin la presencia del color? (Álvarez, 2007).

En la pintura el elemento primordial es el color, mediante su aplicación pueden resaltarse las formas de una obra. Los pintores reproducen los colores de la naturaleza o de su entorno que transmiten expresividad. Conoceremos más de este tema cuando estudiemos la teoría del color.

Forma

Todo lo visible tiene una forma, que es la configuración externa que poseen los objetos, la cual, junto con el color y la textura, nos permite identificarlo (Ipiña, 2009).



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Trabajo de alumnos de 6° semestre de la asignatura de Expresión del Arte.

Clasificación de las formas

- **Formas orgánicas o naturales:** son aquellas que pertenecen a la naturaleza y a las que el hombre recurre para sus creaciones artísticas.

- **Formas artificiales:** son las que el hombre ha modificado para darles un uso práctico o para un goce estético.

Para ambos casos podemos decir que existen formas geométricas regulares e irregulares.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez.

- **Formas regulares:** las formas geométricas básicas son el círculo, el cuadrado y el triángulo equilátero (no cualquier tipo de triángulo). Cada una de ellas tiene sus propias características y son la base para la construcción de nuevas formas más complejas. Estas formas las encontramos en la arquitectura, escultura y además en la manufactura industrial de nuevos objetos.

- **Formas irregulares:** son las que, utilizando líneas rectas y curvas, no poseen regla alguna. Suelen ser la unión de dos o más formas



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez, Esfera Cuántica Tlacayotl, Carbajal E. (2014), Plaza "Sebastian" Ciudad Universitaria, Cerro de Coatepec, Toluca, Estado de México.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez, Jardín surrealista, Xilitla, SLP.

geométricas.

3.1.2. Elementos dinámicos

Sugerir y dar movimiento a las creaciones artísticas ha sido el objetivo del artista, pues que una obra tenga o sugiera movimiento la acerca al concepto de vida, porque lo vivo se mueve. Para lograr este movimiento ha introducido características de los seres vivos en sus obras hechas de materia inerte, las cuales son producto de las observaciones de muchos artistas.

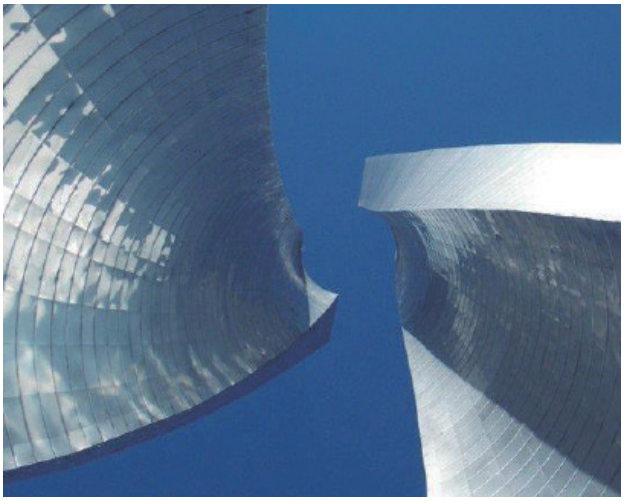
A lo largo del tiempo se han contemplado nuevos efectos debido a que la tecnología permite estudiar los cuerpos en movimiento, tal es el caso de la fotografía, el vídeo, la aerodinámica, etc. En este apartado consideramos los principales elementos empleados como recursos en las obras de arte bidimensional y tridimensional que nos permiten dar a dichas obras un aspecto dinámico; la información se basa en los conceptos básicos de Ginis Cortes (2013).

Movimiento

A través de las distintas épocas, los artistas han logrado representar el movimiento por el uso adecuado del color, el punto, la línea, las texturas y las leyes compositivas (elementos de teoría de la imagen), logrando captar o dar intensión de movimiento a una obra. Lograr plasmar un movimiento visual es un aspecto sumamente interesante en la composición plástica (Cortes, 2013).



Arte inspirado en Zentangle: Trabajo elaborado por alumnos del 5° semestre del Plantel "Cuauhtémoc", UAEM.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez, Torres Bicentenario, Toluca, México.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez, 2015, viento del norte, Autor: Rafael San Juan, 2010 Santa Fe, México.

.

Además de las representaciones gráficas, también en la arquitectura y en la escultura los artistas han buscado dotar de movimiento y fuerza a sus creaciones, despertando el interés y la curiosidad con diferentes formas, alturas y texturas.

Tensión

La tensión es un efecto dinámico gracias a la dirección que adoptan las formas, este elemento es de vital importancia en las artes plásticas que se explica a través de los conceptos de la fuerza y la dirección. Es la secuencia de una lucha entre dos elementos opuestos, uno muestra inestabilidad de la imagen y otro busca mantener la verticalidad. Es sinónimo de deformación, no tiene que ver con el estado psicológico del artista o del observador de las imágenes (Cortes, 2013).

No hablamos de imágenes que producen temor o miedo, sino de imágenes que producen tensión por la deformación que presentan. La mayor o menor tensión en la imagen se explica a partir del grado de deformación de esta.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. *Tú y yo*, Mathias Goeritz, Ciudad Universitaria, Ciudad de México.

Cualquier elemento deforme produce siempre una sensación inconsciente de que algo no está bien, lo que provoca tensiones encaminadas a corregir la deformación y a restablecer su forma original, las formas incompletas, el escorzo, el claroscuro con predominio de sombras y la representación de la profundidad.

Ritmo

Es cuando una o más formas visuales se repiten en una composición que responde a una estructura visual que presenta variaciones regulares y se repiten siguiendo una dirección con un mismo tamaño o proporción (Cortes, 2013). El ritmo adquiere diversas formas como el ritmo uniforme, el alterno, el creciente, el decreciente, etcétera.

- **Ritmo uniforme:** cuando una figura se repite a intervalos regulares conservando su tamaño tenemos un ritmo uniforme.



- **Ritmo alterno:** si se repite más de una figura en la composición tendremos un ritmo alterno.



- **Ritmo creciente:** cuando la figura va aumentando de tamaño de manera proporcional en la composición se genera un ritmo creciente.



- **Ritmo decreciente:** si la figura va reduciendo sus dimensiones o el espacio entre cada una de ellas se crea un ritmo decreciente.



Fuente: imágenes elaboradas por Manuel Ruiz Sánchez.

3.1.3. Elementos escalares

Las características que definen a los elementos escalares son su naturaleza cuantitativa y su naturaleza relacional, ya que todos los elementos escalares, en mayor o menor medida, implican una relación entre el tamaño objetivo de una imagen y lo que el ser humano considera tamaños medios que condicionan y normativizan el tamaño de casi todas aquellas imágenes u objetos que la gente utiliza. Asimismo, tiene influencia sobre la legibilidad de la imagen, es decir, sobre las condiciones necesarias para garantizar una recepción correcta de la imagen por parte del observador (Cortes, 2013).

La dimensión

El primero de los elementos escalares es la dimensión. En la naturaleza y en el entorno creado por el hombre, la dimensión está determinada por el propio tamaño que presenta el ser humano, pero en la imagen esta es relativa y está relacionada con el proceso preceptivo, ya que disminuye el tamaño relativo de un objeto al aumentar la distancia (perspectiva). Esta presenta una serie de funciones plásticas: la jerarquización, el peso visual y el impacto visual (Cortes, 2013).



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Interior del Palacio Postal, Colonia Centro, Ciudad de México.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. *La Virgen de la silla.* Rafael Sanzio. Exposición "Leonardo, Rafael y Caravaggio: una muestra imposible" Museo de Bellas Artes, Toluca, México.

El formato

Se llama formato a las dimensiones y proporciones de la hoja de papel en que se realiza un dibujo, por lo tanto podemos elegir el tipo que más nos convenga para hacer nuestros dibujos. El formato puede ser: horizontal, vertical, cuadrado, ovalado, circular, elíptico, entre otros. Dependiendo del encuadre del dibujo será el formato que escogeremos (Cortes, 2013).

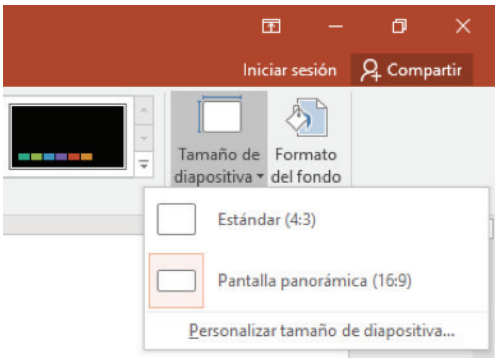
Resulta lógico pensar que un paisaje se representa en un formato horizontal y un retrato de cuerpo entero en un formato vertical. Cabe decir que existen otros tipos de formato como el circular, también llamado tondo, caracterizado por la importancia que adquieren las imágenes que se localizan en el centro de la imagen.

Un formato bien definido en cuanto a sus proporciones internas se determina por la relación entre el lado vertical y el lado horizontal. Esta relación de formato de imagen se define por su proporción entre ancho y alto, es lo que se denomina el ***aspect ratio***. Decir que una imagen tiene un ***aspect ratio*** de 4:3 significa que, si su ancho se divide en 4 partes iguales, el alto solo mide 3 de esas partes. O lo que es lo mismo 4:3= 1.33, que es otra manera de referirse a esta proporción.

En los inicios del cine y posteriormente de la televisión se optó por adoptar el formato 4:3 como el más común.

El formato 16:9 también conocido como panorámico, es el formato de proporción de imagen que poco a poco está reemplazando al tradicional 4:3. Es seguro que la mayoría de los que leen estas líneas cuentan ya en casa con un televisor de estas proporciones y aquellos que trabajan en vídeo, cada vez lo hacen más en 16:9, hasta que poco a poco el anticuado 4:3 quede relegado definitivamente.

El Programa PowerPoint de Microsoft Office, para sus diapositivas nos da la alternativa de manejar precisamente estos dos formatos de diapositivas.





Formato 4:3
Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez.
Zona arqueológica, Palenque, Chiapas.



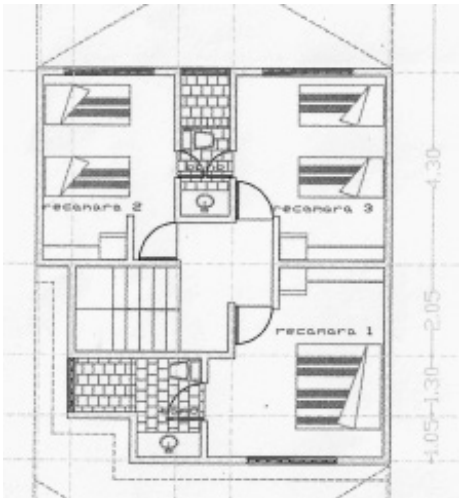
Formato 16:9
Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez.
Cascadas de Agua Azul, Tumbalá, Chiapas.

Escala

Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificarse y definirse unos a otros, es decir, no podría existir lo grande si no existiera lo pequeño. Este proceso es el elemento que denominamos escala (Cortes, 2013).

La escala es un elemento imprescindible fundamentalmente para las disciplinas del diseño, gracias a ella podemos ampliar o disminuir los objetos sin que se vean alteradas sus proporciones. La escala suele utilizarse en

planos, mapas y maquetas para representar una medida proporcional a la del objeto real. La medición es un factor integrante de la escala y lo más importante es la relación entre la medida real y la del plano; la escala es la relación matemática que existe entre las dimensiones reales y las del dibujo que representa la realidad sobre un plano o un mapa (Cortes, 2013).



Fuente: plano elaborado por Manuel Ruiz Sánchez.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Museo Interactivo de Economía, MIDE, Colonia Centro, Ciudad de México.



Fuente: fotografía de Manuel Ruíz Sánchez.

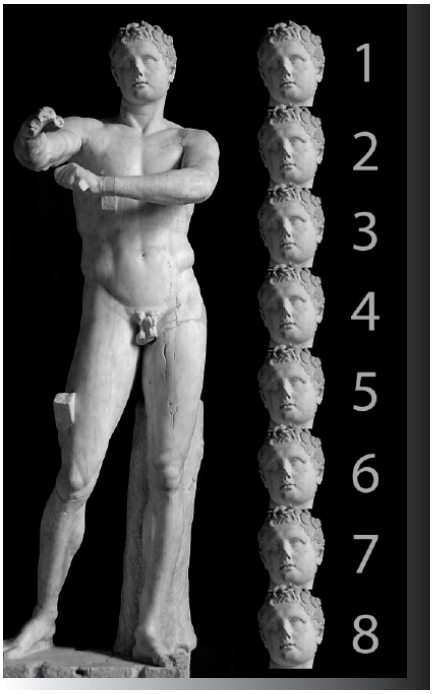
El hombre es el factor decisivo a la hora de establecer la escala. La proporción ideal es la del hombre promedio, pero existen también infinitas variantes que convierten al ser humano en único. Estas diferencias deben ser tomadas en cuenta por los diseñadores, por ejemplo, mientras que la producción en serie utiliza el estándar de las medidas del hombre, para el diseño de ropa y calzado se prefiere la fabricación de múltiples tallas.

La proporción

En una composición cada elemento tiene una función determinada, la elección de su forma, dimensión o tamaño son conceptos fundamentales. Mientras más grande es una forma mayor será su peso visual. Si la forma de la figura no es regular, su peso aumenta notablemente (Cortes, 2013).



Fuente: imagen recuperada de goo.gl/a1gqD6.



Fuente: imagen recuperada de goo.gl/vvGj2i, Canon de Lisipo.

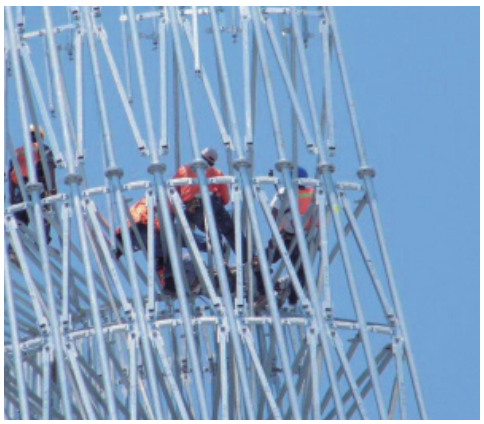
Podemos delimitar proporciones mediante el color. Otra forma puede ser jugando con la disposición de los distintos bloques de elementos, de forma que parcialice y estructure las zonas de nuestro espacio.

La proporción es una importante variante que influye en el modo en el que percibimos las cosas. Las formas angulares y alargadas amplían el campo de visión, con lo que dan la impresión de captar más una escena particular creando una estética dominante. Las formas angulares cortas dan la impresión de ser más tímidas y humildes con respecto al contexto, al color de los elementos y a las dimensiones de su ubicación (Cortes, 2013).



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Puente Matute Remus, Guadalahara, Jalisco.

Las formas angulares alargadas y las formas oblongas amplían el campo de visión, dan la impresión de captar una escena particular, creando de esta manera una estética dominante (Cortes, 2013).



Atenderemos, por tanto, al tamaño y a la ubicación de cada uno de los elementos de nuestro diseño en función de la importancia que les queramos adjudicar en relación con el resto de la composición.

Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Proceso de construcción de las Torres Bicentenario, Toluca, México.

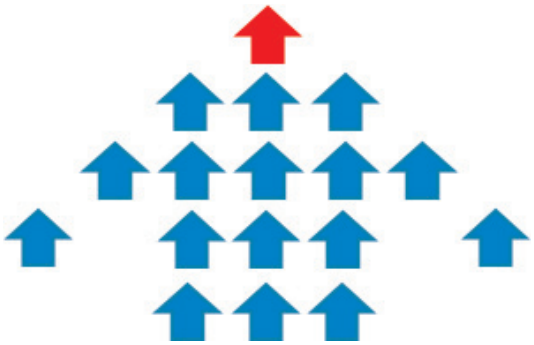
3.1.4. Elementos de relación

De acuerdo con Wucius Wong (1979) son cuatro los elementos de relación: dirección, posición, espacio y gravedad.

Cuando componemos debemos cuidar que cada uno de los elementos gráficos que utilicemos constituya un todo en el que cada elemento adquiera una función específica, sin que tenga uno mayor importancia que otro; debemos analizar los elementos seleccionados en cada una de sus modalidades visuales más básicas.

Dirección

El cómo la forma se relaciona con el observador dependerá del marco que la contenga, principalmente de la dirección y su posición con otras formas cercanas. Se deben buscar y encontrar las relaciones fundamentales entre los elementos y el espacio gráfico donde han de interactuar.



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.

En la composición existen tres direcciones primarias que provocan distintas sensaciones al observador y son:

- **Vertical:** sentidos ascendentes y descendentes.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. *Tocando el Sol*, conocido como Monumento a la Autonomía, Leopoldo Flores (1994), Edificio Central de Rectoría, UAEM, Toluca, Estado de México.

- **Horizontal:** sentidos hacia la izquierda y hacia la derecha.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Banca, Exposición Leonora Carrington, Parque de la Providencia, Metepec, Estado de México.

- **Oblicua:** sentidos hacia enfrente o hacia atrás.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Exposición Leonora Carrington, Parque de la Providencia, Metepec, Estado de México.

Se deben buscar y encontrar las relaciones fundamentales entre los elementos y el espacio gráfico donde han de interactuar.

Posición

La posición de una forma depende del elemento o estructura que la contenga. Los elementos de un diseño son más o menos pesados en función de la ubicación que les asignemos dentro de nuestra composición. Los elementos situados a la derecha del área de diseño poseen un mayor peso visual, están adelantados ópticamente y dan idea de proyección y avance en la composición (García Torres, s.a., goo.gl/bX4KN9).



Los elementos que situamos en la zona izquierda retrotraen la composición y transmiten una sensación de ligereza visual más acentuada, según nos vayamos acercando al margen izquierdo de nuestra página (García Torres, s.a., goo.gl/bX4KN9).



Observemos, por último, cómo varía también la apreciación de los elementos según los ubiquemos en la zona superior o en el área inferior de la página.

La zona que posee mayor ligereza visual es la superior: allí el peso de los elementos es mínimo, al verse equilibrado con el espacio en blanco que aparece justo debajo de esta zona (García Torres, s.a., goo.gl/bX4KN9).



Ocurre absolutamente lo contrario si ubicamos los elementos próximos al pie: de nuestra composición, justo en el límite inferior. El peso visual es máximo, ya que estamos situando nuestros elementos al borde inferior, y carecemos por debajo de un espacio que nos equilibre su peso visual (García Torres, s.a., goo.gl/bX4KN9).



Fuente: imágenes elaboradas por Manuel Ruiz Sánchez.

Gravedad

La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad a formas o grupos de formas. La gravedad es también llamada *peso visual* de una imagen, se define como la fuerza que aparece debido al contraste de luz que se establece entre los diferentes elementos visuales que la componen (http://bit.ly/2sVh14p).



El peso visual es una de las fuerzas que más predomina en el equilibrio de la imagen. Según Rudolph Arnheim (2007) el peso visual, junto con la direccionalidad son las dos propiedades que ejercen más influencia sobre el equilibrio de una imagen.

Fuente: fotografías de Manuel Ruiz Sánchez.



El peso visual y su cálculo adquieren la cualidad de importantes en el análisis y creación de toda composición. Para distintas disciplinas artísticas como el arte, la pintura, la fotografía, el cine, el diseño gráfico, la publicidad, la arquitectura, la ingeniería y el diseño en general, el peso visual y el cálculo de su equilibrio se establecen como herramientas de gran valor en el desarrollo de la composición creativa.

Actividades
Módulo tres

Actividad

Observa las siguientes imágenes e identifica los elementos de la teoría de la imagen.



Elementos morfológicos

Elementos dinámicos

Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez.
Carretera Toluca-México, Santa Fe,
Ciudad de México.

Elementos escalares

Elementos morfológicos



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Museo Soumaya, Plaza Carso, Colonia Ampliación Granada, Ciudad de México.

Elementos dinámicos

Elementos escalares



Actividades
Módulo tres

Actividad

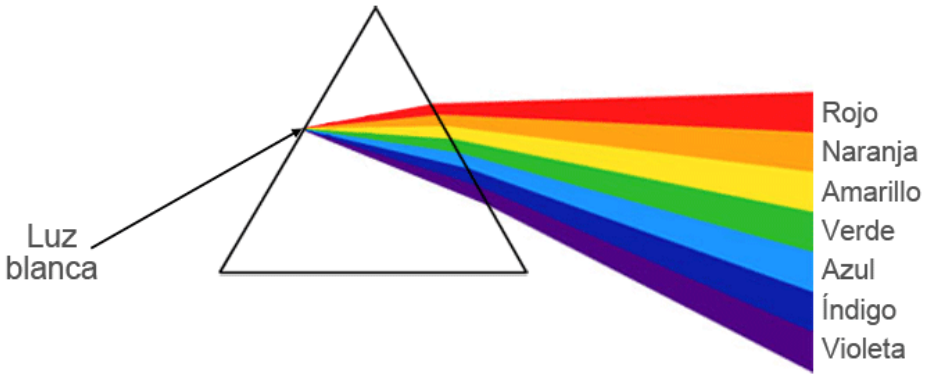
Realiza un *Zentangle Art*
Investiga ¿Que es un *Zentangle* y un *Zentangle Art*? Dibuja un *garabato* e ilumínalo libremente. Observa el ejemplo.



3.2. Teoría del color

En el arte, la teoría del color es un grupo de reglas básicas que implica la mezcla de los colores, a partir de ella se pueden conseguir los efectos deseados combinando colores, por ejemplo, la luz blanca se produce combinando la luz roja, con la verde y azul (EcuRed, 2017).

La luz es lo que realmente porta el color, por lo que podemos decir que el color es luz. La luz blanca está compuesta por la mezcla o suma de todas las luces coloreadas. El fenómeno de descomposición de la luz blanca se puede reconstruir en un laboratorio al atravesar con un haz de luz blanca un prisma de cristal. Este



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.

experimento lo llevó a cabo Isaac Newton por primera vez en 1666 (EcuRed, 2017). De acuerdo con esta teoría tenemos dos modelos básicos:

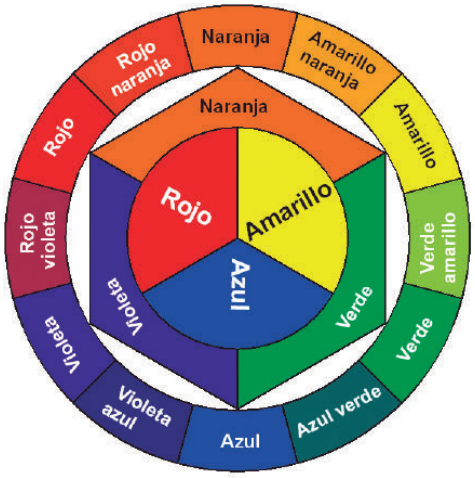
1. Color luz-mezcla aditiva (aspecto físico): el color luz es producido por las radiaciones luminosas. Las luces primarias son rojo, verde y azul. La mezcla de los tres produce luz blanca y se llama *mezcla aditiva* (EcuRed, 2017).



Los colores secundarios son cian, magenta y amarillo; este fenómeno lo observamos si vemos de cerca la pantalla de la televisión.



2. Colores pigmento-mezcla sustractiva (aspecto químico): los pigmentos son colorantes que se mezclan con un aglutinante más o menos líquido para obtener pintura, por ejemplo, el óleo, el pigmento se aglutina con aceite de linaza (EcuRed, 2017).



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.

La combinación de colores pigmento recibe el nombre de mezcla sustractiva porque al mezclarse se pierde luminosidad. Los colores primarios son: amarillo, magenta y azul cian.



Los colores secundarios son: naranja, verde y violeta.



Cualidades del color

El color posee tres características, cualidades o dimensiones: matiz, intensidad o saturación y valor.

- **Matiz:** es la cantidad mezclada de un color determinado con otro para enriquecerlo, pero no pierde sus características propias. Está expresado por el nombre de cada color (azul, verde, rojo, amarillo) y por nombres compuestos (azul-verdoso, rojo-azulado, entre otros) (EcuRed, 2017).

-

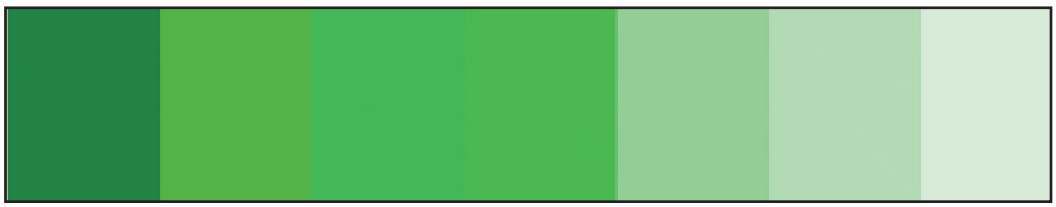
MATICES DEL COLOR						
AM	AM-VD	VD-AM	VERDE	VD-AZ	AZ-VD	AZUL
AZUL	AZ-VIO	VIO-AZ	VIOLETA	VIO-RJ	RJ-VIO	ROJO
ROJO	RJ-NJ	NJ-RJ	NARANJA	NJ-AM	AM-NJ	AM

Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.

Intensidad o saturación: es el grado de brillantez, la pureza o fuerza de un color, indica la cualidad que se llama riqueza de tono, cuya intensidad máxima es la que observamos en el recipiente de pintura. Un tono puro es un tono saturado, esta característica da origen a los nombres de los colores, como rojo, azul, amarillo, etcétera (EcuRed, 2017).



- **Valor:** es el grado de luminosidad de un color o su condición de claridad (blanco) o de oscuridad (negro), por ejemplo, un verde claro y un verde oscuro son verdes de distinto valor (EcuRed, 2017).



El color puede ser analizado según sus cualidades y características basicamente en dos aspectos:

- **Aspecto perceptual:** las sensaciones visuales que provoca la acción de la luz en nuestros ojos dependen de la luminosidad y el contraste que provocan diferentes efectos psicológicos (EcuRed, 2017).

- **Aspecto psicológico:** los colores están asociados con los estados de ánimo y con las emociones que provocan cada color tiene un significado propio y posee el valor de un símbolo que puede llegar a comunicar ideas.

El color es un fenómeno complejo y muy importante en nuestras vidas, influye en nuestras emociones, despierta sentimientos e incluso reacciones de tipo fisiológico. Al darnos la sensación de calor o de frío, algunos colores se denominan cálidos, fríos o neutros.



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.

Psicología del color

Se ha demostrado que los colores provocan, diversas sensaciones en las personas. Cada color expresa un significado y provoca en el observador emociones y reacciones diversas.

Como se mencionó anteriormente se habla de la psicología del color porque se han relacionado con diversas sensaciones. Algunas emociones se han asociado con actividades y costumbres de nuestra cultura, pero los mismos colores pueden expresar sentimientos totalmente opuestos en otras culturas, por ejemplo, en Japón y en la mayor parte de los países islámicos el color blanco simboliza la muerte.



M3

Basado en Competencias

Significado de los colores

El amarillo es el color de la luz y del oro. Se relaciona con la riqueza y la abundancia, con la acción y el poder; también con la fuerza. Sus propiedades son estimulantes. El amarillo oro simboliza la divinidad en la religión. Por otra parte, tiene lecturas negativas como la envidia, la ira y la traición; asimismo, puede dar lugar a irritabilidad.

El naranja simboliza entusiasmo y acción. Se relaciona con ciertas religiones orientales y algunos de sus significados tienen que ver con lo terrenal (entre otras cosas la lujuria y la sensualidad) y con lo divino, pues representa también la exaltación.

El rojo es el color más vigoroso, demuestra alegría y fiesta. Es impulsivo y simboliza la sangre, el fuego, la pasión, la fuerza y la revolución. También se le relaciona con la destrucción, la crueldad y la violencia. En muchos códigos adquiere el significado de peligro. Junto con los colores cálidos da la impresión de acercamiento y expansión.

El verde es esperanza, naturaleza, crecimiento, estabilidad, equilibrio emocional, pero también tiene significados negativos, como el veneno, lo demoníaco y su relación con los reptiles. También es el color de los celos.

El azul es el color del espacio, de la lejanía y del infinito. En publicidad se le relaciona con la limpieza y la frescura. Es un color frío que parece alejarse; simboliza ideas de tranquilidad, afecto, frío e inteligencia.

El violeta significa misterio, serenidad, misticismo, romance, elegancia, sensualidad, electricidad y pasión; tiene que ver con ideas de sufrimiento y de muerte. En su variante púrpura se le relaciona con la realeza y la dignidad, así como con la melancolía y la delicadeza.

El blanco significa pureza, inocencia, optimismo, frescura, limpieza y simplicidad-

El gris significa paz, respeto, desconsuelo, aburrimiento, vejez. Los grises son colores pasivos, carentes de energía, neutrales y significativos de resignación.

El oro es el color de la riqueza y la opulencia.

El color plata resalta la nobleza y la distinción.

El negro significa tinieblas, ceguera, muerte y luto, aunque también simboliza elegancia.

Easd. (2014). Psicología del color. Escola d'art i superior de dissney de vic. [archivo pdf]. Https://perio.unlp.edu.ar/catedras/iddi/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/psicologia-del-color.pdf

Actividad

Actividades
Módulo tres

Elabora un disco de Newton.
Materiales:

- Un CD o DVD de desecho
- Un botón de 1.5 cm de diámetro de dos agujeros
- 1 cartulina opalina
- 1 metro de hilo de cáñamo
- Lápices o plumones de colores (rojo, naranja, amarillo, verde, azul claro y violeta)
- Lápiz adhesivo
- Pegamento líquido de cianoacrilato
- Transportador

En la hoja de opalina dibuja un círculo del tamaño del CD, con ayuda del transportador de ángulos divide el círculo en seis sectores iguales. Colorea cada sector de un color diferente. El experimento sale mejor si divides el círculo en doce sectores iguales y dibujas dos series de seis colores.

Recorta el círculo y pégalo en uno de los lados del CD o DVD con el lápiz adhesivo. Del otro lado pega el botón al centro del círculo con el pegamento de cianocrilato. Por último pasa el hilo por los orificios del botón y anuda los extremos del hilo. Hazlo girar jalando ambos extremos y observa cómo se pone blanco. Puedes colocar opcionalmente dos argollas, una de cada lado para facilitar el tensado del hilo.

Si tienes dudas, consulta el video que se encuentra en la siguiente liga: http://bit.ly/2sBveno

3.2.1. Composición formal

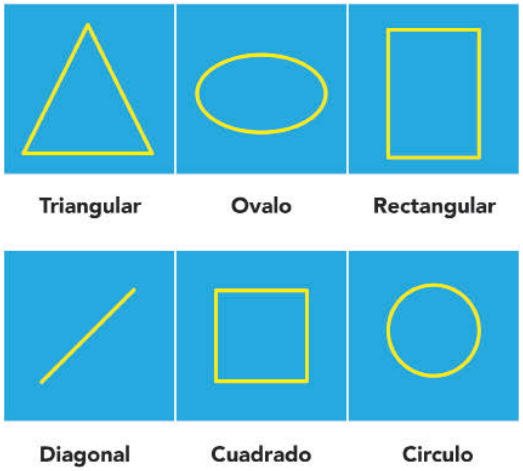
La composición es un "proceso organizativo mediante el cual se ordenan los elementos visuales del lenguaje plástico para crear un efecto de unidad, armonía y orden" (López, 2014, goo.gl/3SSh9j).

Tiene como fin crear una estructura que signifique, simbolice y comunique. Es un mecanismo integrador, ya que equilibra y organiza elementos, distribuye los pesos, las texturas, los colores y las formas para lograr que el ojo del observador, al ir y venir dentro de la obra, establezca conexiones entre los elementos y pueda comprender el mensaje del artista (López, 2014).

3.2.2. Estructuras compositivas

La estructura compositiva es un conjunto de líneas maestras que organizan los espacios donde van a estar situados los elementos visuales. Este esquema suele estar formado por figuras geométricas (polígonos, círculos, óvalos), líneas rectas y curvas relacionadas entre sí, o redes modulares simples o complejas. Un esquema compositivo puede ser: simple o compuesto (formado por la combinación de esquemas simples).

Educación plástica virtual. (fecha). La composición.
Http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impress/pdfs/la_composicion.pdf



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.



Fuente: imagen recuperada de goo.gl/nu9pGL.
Entierro del Señor de Orgaz.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. *Sagrada familia*. Exposición "Leonardo, Rafael y Caravaggio: una muestra imposible", Museo de Bellas Artes, Toluca, México.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. *Cabeza de medusa*, Michelangelo Merisi da Caravaggio. Exposición "Leonardo, Rafael y Caravaggio: una muestra imposible", Museo de Bellas Artes, Toluca, México.



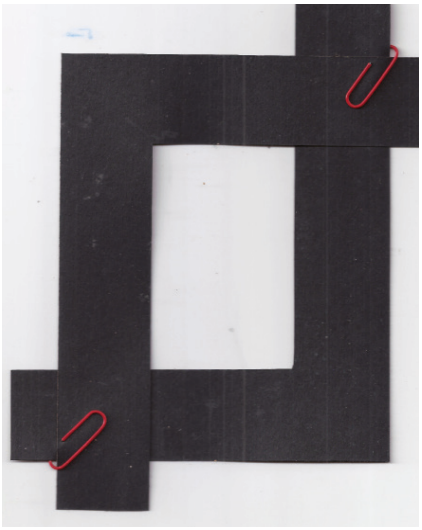
Fuente: imagen recuperada de goo.gl/VNhPac. *La Maja vestida*, Francisco de Goya y Lucientes.

3.2.3. Sistema de inscripción (encaje y encuadre)

La composición es toda expresión humana estructurada con la intención de llevar un mensaje o producir un efecto a quienes entren en contacto con ella si importar el medio por el cual se difunda, escultura, pintura, literatura, arquitectura, danza, dibujo.

Encuadre de una imagen es el fragmento de realidad que captamos o seleccionamos bien por medios fotográficos o manuales, como el caso del dibujo y que se va a traducir en la porción de realidad que quedará representada dentro de los márgenes en la superficie de nuestra hoja de papel o soporte del dibujo, que son como el marco de la ventana. Evidentemente, el concepto de "encuadre" no es exclusivo del dibujo sino también -y con mayor lógica- de la fotografía o el cine.

(https://sites.google.com/site/fundamentosbasicosdedibujo/primer-corte/estructura-encaje-y-encuadre)



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Marco visor.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Modelo a dibujar.

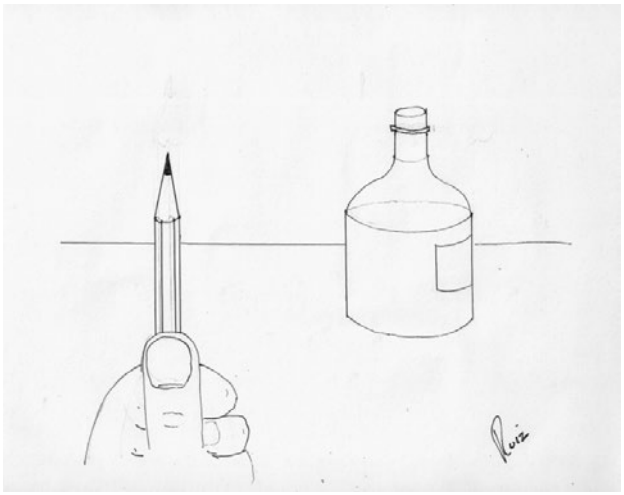


Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Encuadrado.

Proporción, es la relación entre las medidas de un objeto con respecto a él mismo, a su altura, a su anchura y a su profundidad o fondo y su relación con los elementos y espacio que le rodea.

(https://sites.google.com/site/fundamentosbasicosdedibujo/primer-corte/estructura-encaje-y-encuadre)

El encaje (poner en cajas) es la reducción a formas sencillas, casi siempre geométricas, de las estructuras complejas de los modelos; se dibujan de acuerdo con las medidas de proporción que hayamos tomado previamente. Con base en estos sencillos esquemas detallaremos las figuras de nuestra composición (goo.gl/1Z5SiF).



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez. Proporción.

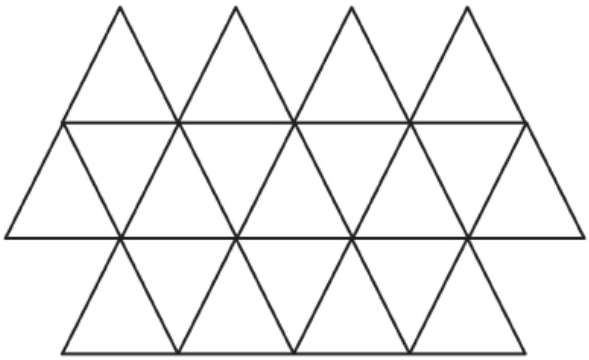


Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez. Encaje.

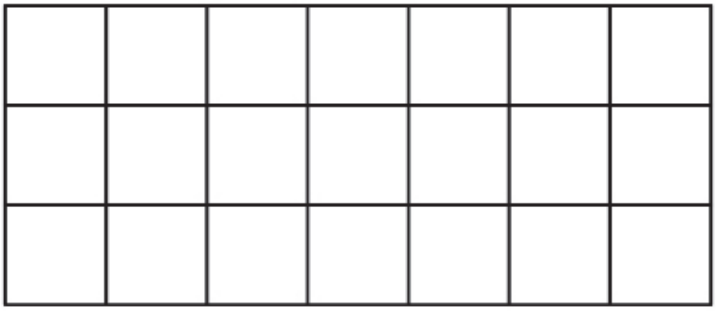
3.2.4. Retículas

El sistema de retícula es un conjunto de polígonos que facilita el trazo para reproducir con mayor exactitud un símbolo, tipografía, etcétera. La estructura es como un armazón de líneas que se apoyan entre sí para equilibrarse visualmente. Las redes son formas con líneas que se cruzan y dividen el espacio del campo gráfico. Las redes pueden construirse libremente sin ningún orden o tener un estricto rigor geométrico o matemático (goo.gl/ipjnhz).

Las retículas se utilizan para dividir el espacio del campo gráfico en las composiciones o modularlo con alguna intención expresiva. Las retículas básicas son tres: la de cuadrados, la de triángulos equiláteros y la de hexágonos, que se extienden de manera continua. En general, cualquier tipo de triángulo, cuadrilátero o hexágono (con tres pares de lados paralelos iguales), es apto para organizar retículas similares a las básicas. Las retículas se ordenan combinando cuadrados y triángulos equiláteros (de lados iguales); con estas retículas se logra una enorme variedad de formas al aplicar las simetrías (goo.gl/ipjnhz).



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.



M3

Basado en Competencias

Estas retículas pueden estar hechas con división geométrica del área, pero también las podemos elaborar con precisión matemática, para esta segmentación se puede usar la sección áurea, número de oro o sección de Fibonacci. "Las proporciones de este tipo de retículas tiene una base geométrica que establece las relaciones entre puntos y líneas, existen multitud de construcciones geométricas que dan lugar a una bella composición" (Groppeimprenta.com, goo.gl/ETfuWP).



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. *La Escuela de Atenas*, Rafael Sanzio. Exposición "Leonardo, Rafael y Caravaggio: una muestra imposible", Museo de Bellas Artes, Toluca, México.

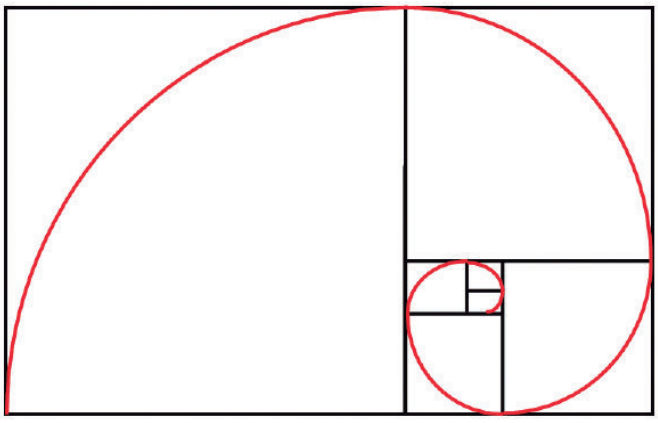
3.2.5. Sección áurea

La proporción áurea llamada sección áurea por leonardo da vinci, divina proporción por luca paccioli, el número áureo, el número fi, el número dorado, es una proporción entre dos números que equivale a 1.618. Se suele representar con la letra griega fi **(«ϕ»)**.

Desde la antigüedad, el hombre ha estudiado y teorizado acerca de la estética, las proporciones y la belleza en la naturaleza y en el cuerpo humano. En sus estudios, llegó a la conclusión de que todo parece estar formado por patrones y a pensar que estos patrones podrían determinar si algo es o no es bello.

De este modo, se llegó a entender la proporción áurea.
Esta proporción se consideraba agradable estéticamente, quizá debido a que es una proporción que el ser humano ha encontrado presente de forma constante en los patrones de la naturaleza. La proporción ha fascinado tanto a matemáticos como a artistas e ingenieros a lo largo de los siglos, de tal manera que ha llegado a considerarse la representación matemática de la belleza.

https://www.adobe.com/es/creativecloud/design/discover/golden-ratio.html

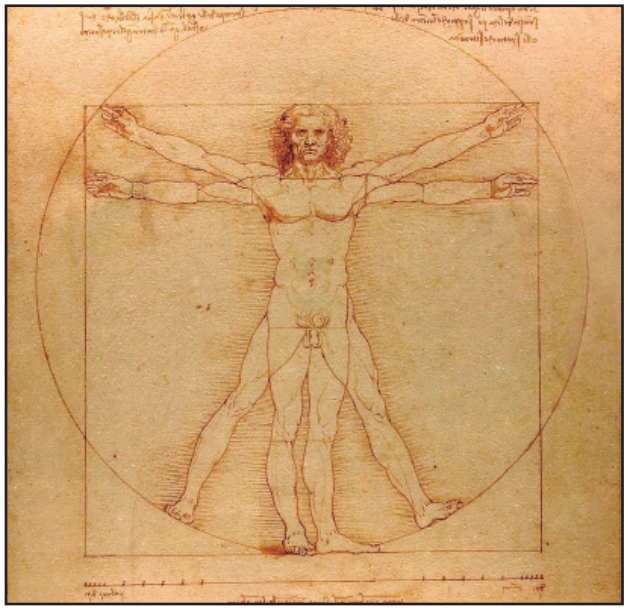


Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez. Espiral aurea.



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez. Sección de un fosil de Ammonite.

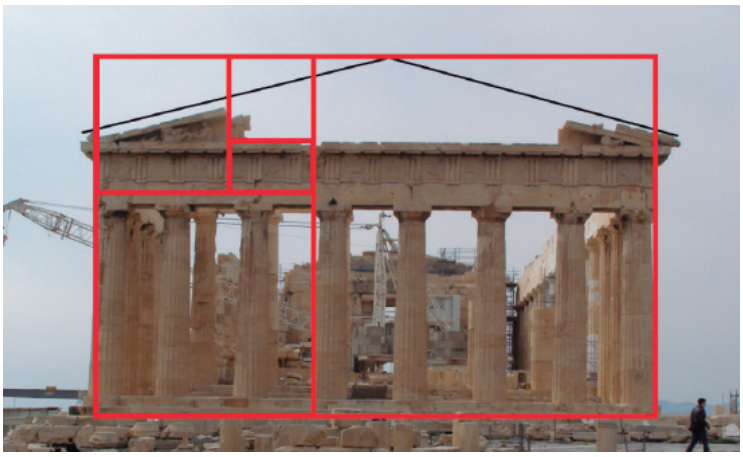
El escultor griego Marco Vitruvio acepta el mismo principio, pero dice que la simetría consiste en el acuerdo de medidas entre los diversos elementos de la obra y estos con el conjunto. Ideó una fórmula matemática para la división del espacio dentro de un dibujo, conocida como la sección áurea, y se basaba en una proporción dada entre los lados más largos y los más cortos de un rectángulo. Dicha simetría está regida por un módulo o canon común que es el número (goo.gl/AfjB1W).



Fuente: imagen recuperada de goo.gl/PuHbKT.
El Hombre de Vitruvio.

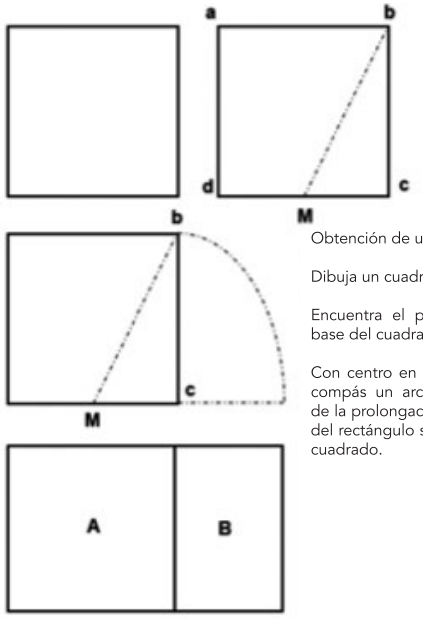
Los egipcios descubrieron la proporción áurea por análisis y observación, buscando medidas que les permitiera dividir la Tierra de manera exacta. Utilizaron la mano y el brazo del hombre para descubrir que medía lo mismo de alto que de ancho con los brazos extendidos y hallaron que el ombligo establecía el punto de división en su altura y esta misma se lograba de manera exacta, rebatiendo sobre la bases de un cuadrado una diagonal trazada desde la mitad de la base a una de sus aristas. La proporción áurea, pasó de Egipto a Grecia y de allí a Roma.

Las más bellas esculturas y construcciones arquitectónicas están basadas en dichos cánones. Los griegos llamaban simetría a la cadena de relaciones de ritmo armónico, pitagórico y platónico, adoptado para el arte del espacio, tomando como modelo o medida al hombre (angelfire.com, http://bit.ly/2tVgcpz).



Fuente: imagen recuperada de goo.gl/cPKksg. El Partenón de Atenas.

La sección áurea es un sistema que se integra con base en módulos y proporciones. Se obtiene mediante la construcción de un cuadrado, utilizando la diagonal de una de sus mitades como radio se extienden las dimensiones del cuadrado hasta convertirlo en rectángulo (rectángulo áureo) (FotoNostra, 2000).



Obtención de un rectángulo áureo.

Dibuja un cuadrado.

Encuentra el punto medio (M) de la base del cuadrado.

Con centro en M hasta b, traza con el compás un arco hasta la intersección de la prolongación de la base. La altura del rectángulo será la misma que la del cuadrado.

"Esta proporción o forma de seleccionar proporcionalmente una línea se llama proporción áurea. Se adopta como símbolo de la sección áurea el símbolo (phi), y la representación en números de esta relación de tamaños se llama número de oro = 1,618" (FotoNostra, 2000, goo.gl/AfjB1W).

Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.

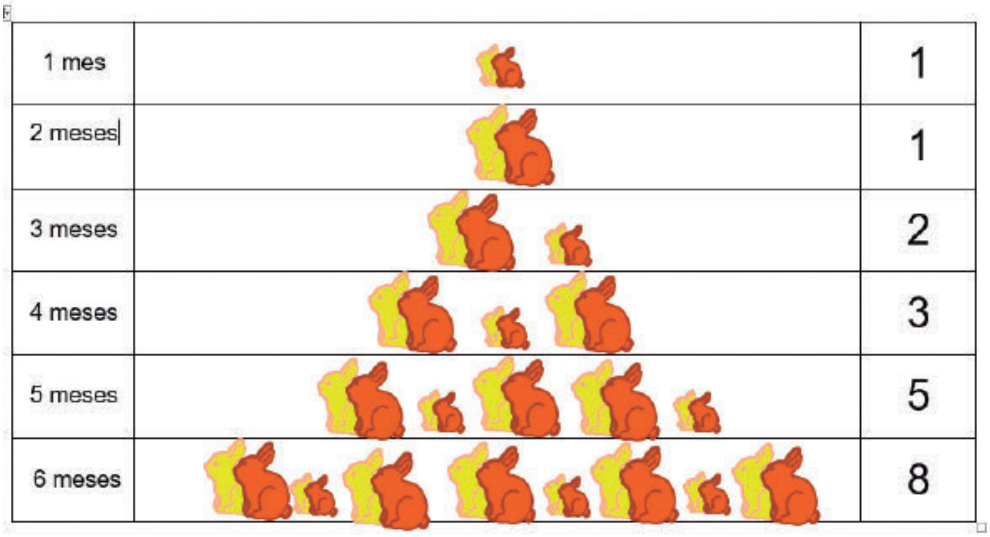
De manera geométrica se puede obtener la proporción áurea utilizando un cuadrado y un compás. Se pone la punta del compás en la base y al centro del cuadro, se toma la medida hasta la esquina superior derecha y se traza la línea curva con el compás, se prolonga la línea de la base hacia la derecha, donde se encuentre la intersección con la línea curva se sube una línea hacia arriba para formar un rectángulo. Ése es un rectángulo áureo y se puede seguir segmentando el rectángulo hacia adentro hasta quedar una especie de retícula. Los puntos áureos se obtienen cuando se trazan diagonales de puntas opuestas del rectángulo y se trazan líneas perpendiculares de la otra esquina hacia la intersección lograda (FotoNostra, 2000, goo.gl/AfjB1W).

Sucesión de Fibonacci

¿Quién fue Fibonacci? Fibonacci fue un matemático italiano del siglo XIII que introdujo en Europa la numeración arábiga, la que ocupamos en la actualidad, y el primero en describir esta sucesión matemática. También se lo conocía como Leonardo de Pisa, Leonardo Pisano o Leonardo Bigollo, ya hablaba de la sucesión en el año 1202, cuando publicó su *Liber abaci*. Leonardo era hijo de un comerciante que tenía negocios con otros comerciantes principalmente árabes e hindúes. Se dice que sus conocimientos en aritmética y matemáticas crecieron enormemente con los métodos hindúes y árabes que aprendió en sus viajes ayudando a su padre por el norte de África, luego de años de investigación, Fibonacci dio con interesantes avances. Algunos de sus aportes refieren a la geometría, la aritmética comercial y los números irracionales, además de haber sido vital para desarrollar el concepto del cero (Pino, 2000).

Los llamados números de Fibonacci se obtienen empezando con las cifras 1 y 1, sumando cada vez los dos números anteriores: 1 + 1 = 2, 1 + 2 = 3, 2 + 3 = 5, 3 + 5 = 8, 5 + 8 = 13, etcétera; asimismo, dividiendo cada número por el anterior se obtienen valores que se acercan cada vez más a 1.618 (Pino, 2000).

"Los números de Fibonacci se encuentran a menudo en la naturaleza, aparecen en la ordenación de las hojas, en las ramas, en las espirales de los caracoles e incluso en la reproducción de los conejos" (Pino, 2000, goo.gl/HyZ7qt).



Fuente: imagen elaborada por Manuel Ruiz Sánchez.

Véase también:

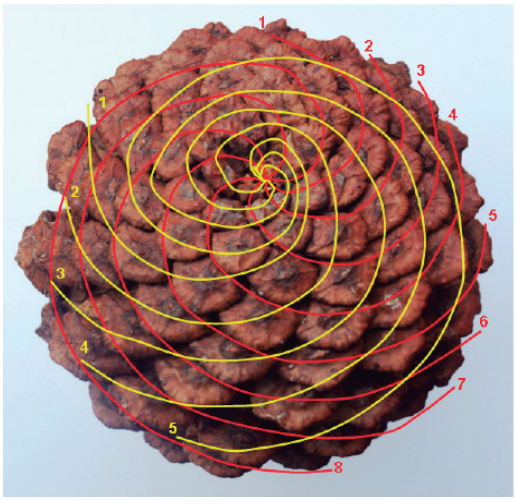
Cuentos para pensar: Fibonacci 1/2, disponible en: http://bit.ly/2rvzcOO
Cuentos para pensar: Fibonacci 2/2, disponible en: http://bit.ly/2tr3Oxo

La causa de la frecuente aparición de los números de Fibonacci está en la naturaleza biológica. Las hojas de una planta deben estar dispuestas de modo que reciban la mayor cantidad posible de luz. Y si se analiza matemáticamente esta condición, se llega de nuevo a la serie de Fibonacci: no existen secretos metafísicos ocultos. Lo que ya es más sorprendente es que una relación numérica biológicamente condicionada nos parezca hermosa (Ruderman, 2005, goo.gl/EGecZg).



Fuente: fotografía de Manuel Ruiz Sánchez.





Fuente: fotografías de Manuel Ruiz Sánchez. Piña de pino.

Actividades
Módulo tres

Actividad

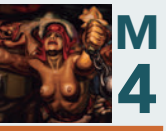
Consigue una piña de pino, como la que se muestra en la imagen, e intenta identificar el número de espirales que se forman en el sentido y en contra del sentido de las manecillas del reloj. ¿Cuántas encontraste en un sentido y cuántas en el otro?



"Nueva democracia"
David Alfaro Siqueiros, México, 1944

Módulo 4

Lenguaje en las artes plásticas



Módulo 4. Lenguaje en las artes plásticas

Propósito:

Utiliza los elementos que permiten la comunicación entre las manifestaciones artísticas y el espectador al interpretar las obras de arte en distintos contextos.

Dominio de los aprendizajes		
Conceptual	Procedimental	Actitudinal
Distingue los elementos cíclicos de la comunicación a través del análisis del modelo de Jakobson.	Utiliza conocimientos generales de la comunicación para transmitir ideas y conocimientos.	Muestra los elementos de la comunicación en el análisis de una manifestación artística.
Explica lo que es un análisis iconológico.	Compara el análisis iconológico con el surgido del análisis de comunicación. Formula una estrategia para realizar un análisis básico iconológico.	Comprende la importancia del análisis iconológico en una obra de arte.
Describe los códigos de significación y su relación implícita con los signos.	Interpreta el significado de los signos y sus codificaciones.	Expresa con ejemplos claros el uso de los signos en una manifestación artística.
Reconoce las lecturas descriptivas e interpretativas como la síntesis de la interpretación de una obra de arte.	Emplea las lecturas descriptiva e interpretativa para analizar una obra de arte.	Comparte en grupo las lecturas descriptivas e interpretativas de una manifestación artística.
Establece conocimientos generales de la comunicación como base para transmitir ideas y conocimientos.	Experimenta el arte en diferentes ámbitos como parte de su vida diaria	Reflexiona acerca de las manifestaciones culturales en distintos contextos a través del arte como medio de comunicación y expresión humana.

Cuestionario diagnóstico

1. Menciona los tipos de lenguaje que conozcas:

2. ¿Qué entiendes por lectura descriptiva?

3. ¿Qué es la lectura interpretativa?

4. ¿Qué es el arte contemporáneo?

5. Menciona 3 artistas plásticos mexicanos:

6. ¿Conoces el museo Leopoldo Flores? Si tu respuesta es positiva, dime en dónde se encuentra:

7. ¿Qué museos de Toluca conoces?

8. ¿Qué arquitectos mexicanos famosos conoces?



4.1. Circuito básico de comunicación

La comunicación

La comunicación surge como una necesidad del ser humano, de ahí que la palabra comunicación derive del latín *comunicare*, que significa "compartir algo, poner en común", por esta razón se define como un proceso social e interpersonal de intercambios de expresiones (Pérez, Ruiz y Campuzano, 2014).

Componentes del proceso de comunicación

- **Emisor:** es la persona que realiza, desarrolla o genera el mensaje, es quien codifica el mensaje y selecciona los códigos que ocupará.

- **Receptor:** es la persona que recibe el mensaje del emisor, su función consiste en decodificar la información recibida.

- **Mensaje:** se define como el objeto de la comunicación, es la expresión verbal o escrita de ideas; el mensaje se conforma por el conjunto de signos que elige el emisor para trasmitirlos al receptor.

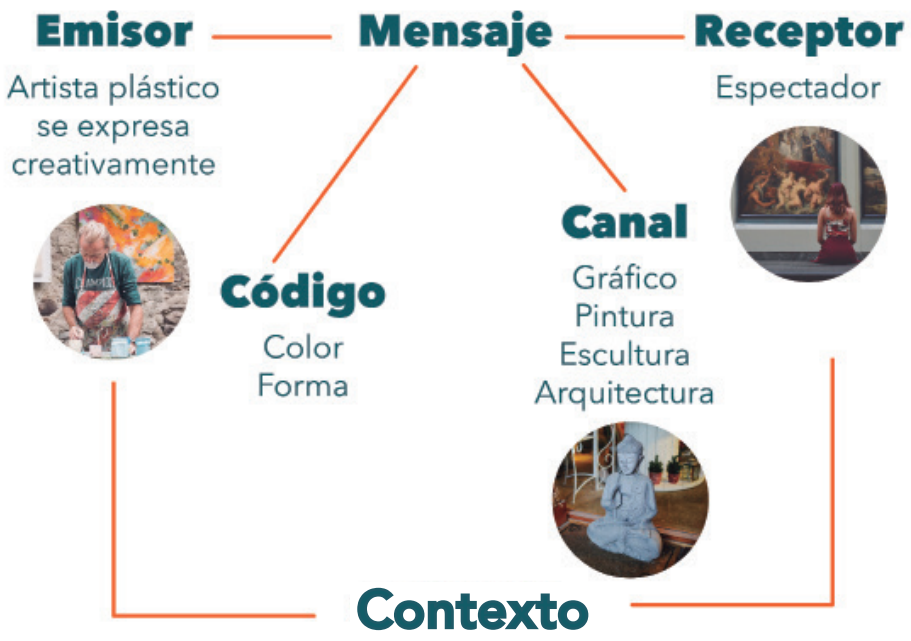
- **Canal:** es el medio por el cual se trasmite el mensaje. El canal transmite el mensaje sin cambiar o modificar su contenido. Ejemplos de canales comunicativos: una postal, la radio, la televisión, el teléfono, un correo electrónico, entre otros; el canal puede transmitirse de forma oral o escrita.

- **Código:** es el conjunto de símbolos o signos utilizados por el emisor para transmitir el mensaje. Ejemplo: textos, señales de tránsito, imágenes, etc.

- **Contexto:** es el conjunto de actos y circunstancias de carácter psicológico, sociológico y físico que permiten desarrollar el acto comunicativo para que el mensaje sea comprendido de manera eficiente.

- **Retroalimentación:** es el proceso mediante el cual el receptor da a conocer la impresión del mensaje recibido por parte del emisor, es decir, saber si el mensaje logró el objetivo deseado (http://bit.ly/2sU99B1).

Podemos entender los componentes del proceso de comunicación de la siguiente forma gráfica:



Fuente: imagen gráfica elaborada por María Dolores Carmona Torres.

El proceso comunicativo es el conjunto de actividades vinculadas al intercambio de datos, dicho proceso requiere de, al menos, un emisor y de un receptor. El emisor envía ciertas señales (texto escrito, palabras, gestos, sonidos) para transmitir un mensaje; cuando estas señales llegan al receptor él debe decodificarlas para interpretar el mensaje. De esta manera, el proceso del mensaje se revierte porque el receptor se convertirá en emisor y viceversa.

En este proceso comunicativo el emisor y el receptor comparten un código (una combinación de reglas y de signos que permiten la adecuada comunicación) a través de un canal para transmitir el mensaje. Si el proceso se ve dificultado por algún motivo puede decirse que existe un ruido en la comunicación.

El proceso comunicativo más complejo es el que desarrollan los seres humanos, debido a que en el desarrollo de la comunicación entran en juego las habilidades psicosociales del individuo para comunicar.

Un ejemplo de proceso comunicativo se lleva a cabo cuando una persona envía un mensaje a un amigo para concretar una cita. La persona que envía el mensaje se coloca en el rol de emisor y utiliza el teléfono como canal. Cuando el receptor lo lee y contesta pasa a ser el emisor. De este modo, a lo largo del proceso comunicativo ambas personas intercambiarán sus roles en numerosas oportunidades.

El contexto es uno de los elementos principales del proceso comunicativo. Se trata de todos aquellos sucesos y circunstancias que pueden afectar al emisor y al receptor cuando el mensaje está siendo emitido o interpretado, con la consecuente alteración de su significado.

Los componentes del contexto son el tiempo, el espacio y las circunstancias socioculturales en las cuales tiene lugar la comunicación, es decir, la educación y la cultura de los interlocutores así como

cualquier acontecimiento ajeno al proceso comunicativo que pueda afectarlo de una u otra forma y que determine la adecuada interpretación del mensaje.

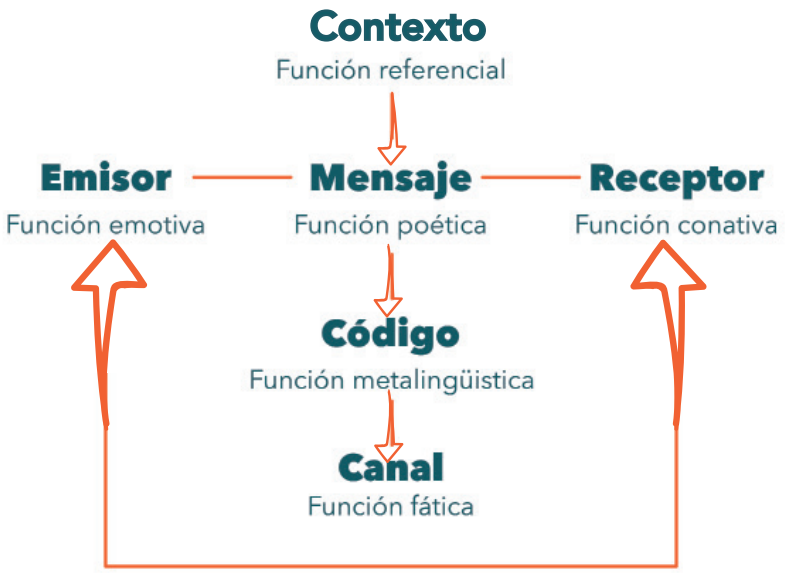
Cabe señalar que el proceso comunicativo depende de diversos factores, el tipo de relación que exista entre el emisor y el receptor, el interés que haya de ambas partes en los temas a tratar y la voluntad que cada uno tenga en desempeñar su rol con efectividad (http://bit.ly/2hwQWTs).

El hombre, como ser social, siempre sentirá la necesidad de comunicarse. El arte es una herramienta que sirve al hombre para transmitir ideas, pensamientos, sensaciones, vivencias o anécdotas por medio de imágenes o símbolos. Dicho proceso ha evolucionado con el paso del tiempo. Actualmente existen diversos enfoques o modelos de la comunicación porque diversos autores y estudiosos que se han dedicado al tema de la comunicación plantean un modelo para este proceso.

4.1.1. Análisis del modelo de comunicación de Jakobson

La contribución de Jakobson a los modelos de la comunicación se concreta en su conocido artículo "Lingüística y poética" publicado en 1960. Para Jakobson la lengua es un sistema funcional producto de la actividad humana, su finalidad consiste en la realización de la intención del sujeto de expresar y comunicar.

Jakobson plantea el modelo de la teoría de la comunicación, la cual implica seis factores constitutivos que lo configuran: emisor, receptor, mensaje, código, canal y contexto. A su vez atribuye seis funciones esenciales del lenguaje para el proceso de comunicación lingüística que están ligados entre sí: la función emotiva, la función conativa, la función referencial, la función metalingüística, la función fática y la función poética.



Fuente: imagen gráfica elaborada por María Dolores Carmona Torres.

Función emotiva: esta función está directamente ligada al emisor y a su forma de expresar el mensaje, ya que pone de manifiesto emociones, sentimientos y estados de ánimo. Es la intensión del mensaje.

Función conativa: esta función está centrada en el receptor del mensaje. La persona que emite el mensaje pretende, por medio de la persuasión, de ruegos o de apelación, que la persona que recibe el mensaje atienda los requerimientos transmitidos.

Función referencial: esta función se centra en el contexto del mensaje. Se encuentra generalmente en textos informativos y narrativos.

Función metalingüística: esta función se utiliza cuando el código sirve para referirse al código mismo. Es el lenguaje con el cual se habla de lenguaje y la comprensión por ambas partes de los signos.

Función fática: esta función se enfoca en el canal, enfatiza el hecho de mantener activa la interacción por medio de todos los recursos.

Función poética: pone de manifiesto la construcción del mensaje elegida para intentar producir un efecto especial en el destinatario: goce, emoción, entusiasmo, etc., es decir, las características del mensaje (http://bit.ly/2sUAAL0).

Ejemplo



Fuente: imagen de Clarissa Guadalupe Ayala Carmona.

Análisis de las funciones a partir del ejemplo

Función emotiva: la intención o motivación es el de crear conciencia del daño que causa el consumo de tabaco.

Función referencial: hoy en día el índice de mortandad en México ha aumentado por causa del consumo de tabaco, y se aprovecha de esto para hacer conciencia en los fumadores.

Función poética: a través de un hombre vestido con ropa vaquera (por la alusión a cierta marca de tabaco) dentro de una cajetilla de cigarros que utilizan como ataúd sugieren que fumar es dañino para la salud.

Función fática: se trata de un anuncio grafico de campaña de concientización en el interior de una página web.

Función metalingüística: los códigos que utilizan para la realización de este anuncio se relacionan con la problemática que se vive en nuestro país y en el mundo entero, en este caso con la muerte a una edad temprana por el consumo de tabaco, con ello se trata de hacer conciencia.

Función conativa: es posible que se tenga éxito en la publicidad de la campaña antitabaco por los elementos utilizados entre el anuncio y el público en general.

Actividad

Ejercicio de aplicación.

Actividades
Módulo cuatro



Función emotiva:

_____
_____.

Función referencial:

_____
_____.

Función poética

_____
_____.

Función fática

_____
_____.

Función metaligüistica

_____
_____.

Función conativa

_____
_____.

https://www.flickr.com/photos/calderadark/3494673365

4.2. Análisis iconológico

"La iconografía engloba todo lo referente a la descripción de cuadros, pinturas, monumentos, estatuas y retratos. El término está relacionado al conjunto de imágenes (sobre todo, aquellas que son antiguas) y al informe o exposición descriptiva sobre éstas" (Pérez, Ruiz y Campuzano, 2014, p. 84).

Dicho con otras palabras, no puede hacerse una Historia del Arte orientada fundamentalmente a saber dónde y cuándo nacieron los grandes artistas, y reconocer visual y estilísticamente sus obras, sino que se ha de profundizar tratando de explicar algo más. En la propuesta iconológica es esencial considerar el contenido temático o significado de la obra, en especial cuando se trata de la imagen, para comprenderla en relación con el devenir histórico, en diálogo con su contexto histórico cultural (http://bit.ly/2sWbI5b).

Cabe resaltar que la noción de iconografía está asociada al concepto de iconología, que es la parte de la semiología y la simbología que se encarga de analizar las denominaciones visuales del arte. La iconología estudia cómo se representan valores y virtudes por medio de figuras de personas (http://bit.ly/2sBb1vw).

Para comprender esto conviene diferenciar en la obra de arte o en la imagen la noción general de lo que es forma, significado o contenido temático. Esta diferenciación esencial está en la raíz del método de conocimiento y explicación de la obra de arte, que desde aquí vamos a proponer. De un modo muy general y sintético, en la obra de arte se puede entender por forma todo aquello que nosotros podemos conocer y apreciar a partir de lo que nos comunican los sentidos directamente. Algo como la materia de que está constituida la obra, el colorido, la organización de los elementos que la conforman, o composición, vienen a constituir aquello que podemos entender como aspectos formales. Las formas son esencialmente aquello que ve el ojo, que oye el oído, o que tocan nuestras manos. Entenderemos por significado o contenido temático, todo aquello que las formas comunican o significan, y para cuyo conocimiento se precisa algo más que el puro acto sensorial. La iconología es un método de conocimiento, un modo de aproximarse al conocimiento de la obra, pero esta debe ser también explicada de un modo racional y claro.

Con el fin de sistematizar un método que comprenda los aspectos del significado, convendrá concebir este en una visión amplia e integradora. Podríamos así definir por significado todo aquello que tiene que ver en la vinculación de la obra de arte con el entorno histórico y cultural en donde la obra es creada. Se trata, utilizando términos panofskianos, de comprender la obra de arte en relación con la actitud básica de un grupo, de una nación, un período, una creencia religiosa o filosófica. Conviene traer aquí aquellas



palabras de Panofsky: una interpretación realmente exhaustiva del significado intrínseco o contenido podría incluso mostrar los procedimientos técnicos característicos de un país, época o artista determinado.

Ahora bien, el objeto principal de interpretación es el contenido de la obra, es decir aquello que complementa a la forma constitutiva de la obra de arte. Se trata en esencia de las imágenes, las cuales constituyen la base que nos permite hablar de una semántica en la obra de arte.

La obra de arte puede ser entendida como lenguaje o como un objeto de comunicación. Esto puede ser tomado desde dos enfoques metodológicos: el de la semiótica y el de la iconología. La semiótica trata de un análisis de cómo se articulan los diferentes signos estéticos para construir un discurso. La iconología, que en cierto modo incluye esta pretensión de la semiótica, es fundamentalmente una interpretación comprensiva de la obra. Es decir, todos los individuos de una misma especie animal disponen de los mismos órganos, como por ejemplo un mismo tipo de aparato digestivo si estudiamos la especie de perros, pero en el fenómeno artístico no es posible hacer esta generalización, por lo que se impone una comprensión interpretativa. La iconología aspira a comprender la obra en su globalidad y totalidad, implicando su condición histórica.

Al tratar sobre el contenido temático o significado de una obra artística, Erwin Panofsky diferencia entre contenido temático natural o primario, contenido iconográfico o secundario y significado intrínseco o contenido. Realmente son tres niveles de profundización; el primero corresponde al mundo de las formas puras, los motivos artísticos. El contenido iconográfico o secundario es ya una forma de significado o contenido más compleja y característica del lenguaje artístico. En otras palabras es la definición del asunto de la obra, de lo que trata la obra. El siguiente nivel es la determinación del significado intrínseco o contenido propiamente dicho. Como dice Panofsky "lo percibimos indagando aquellos supuestos que revelan la actitud básica de una nación, un período, una clase, una creencia religiosa o filosófica cualificados inconscientemente por una personalidad y condensados por una obra". Se trata de interpretar o hacer comprensible la obra en el plano histórico, es decir, de establecer las conexiones entre la obra de arte y su entorno (http://bit.ly/2sWbI5b).

En su artículo "iconografía e Iconología: introducción al estudio del arte del Renacimiento" Erwin Panofsky (2004) desarrolla teóricamente el método iconográfico-iconológico, es decir, cómo el historiador del arte alcanza el significado de una obra de arte, en tres pasos:

Descripción pre-iconográfica (nivel primario):

Consiste en una interpretación primaria, lo que el espectador observa de la obra a simple vista, sin la necesidad de poseer conocimientos icónicos, en este paso el espectador deberá observar detenidamente los detalles de la obra.

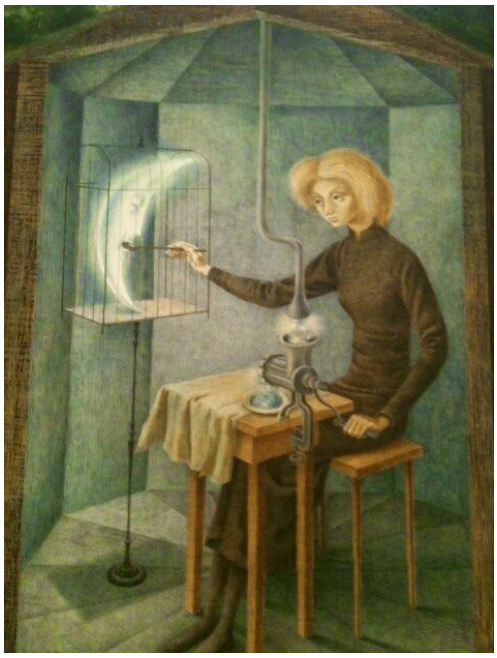
Análisis iconográfico (nivel secundario):

El análisis iconográfico implica un método descriptivo y no interpretativo se ocupa de la identificación, descripción y clasificación de las imágenes.

Análisis iconológico (significación intrínseca):

Se debe prestar atención a los procedimientos técnicos, a los rasgos de estilo, a las estructuras de composición y a los temas iconográficos. Para un análisis iconológico se precisa una amplia investigación de los elementos de la obra.

Ejemplo del método de análisis de una obra según Panofsky.



Fuente: imagen recuperada de mira a la sororidad (imagendeveracruz.mx)

Niveles de análisis

a) Nivel pre-iconográfico: se observa a una mujer de aspecto frágil sentada en un banco frente a una pequeña mesa dentro de una especie de habitación suspendida entre la niebla espesa que enturbia la noche, ella se encuentra dándole de comer a la luna con la mano derecha, mientras que con la izquierda gira la manija de una especie de triturador.

b) Nivel iconográfico: la imagen de una influencia medieval, muestra a una mujer que se encuentra en una construcción dándole de comer a una luna enjaulada que admite con deleite una papilla de estrellas, la frágil mujer de cabellera rubia que se encuentra sentada y muestra en sus piernas firmeza a diferencia de la ingravidez de la torre en la cual se muestra una chimenea que funciona como succionadora de estrellas y polvo cósmico, para conseguir una energética papilla galáctica.

c) Nivel iconológico: La imagen en donde representa una construcción que se creé con toda probabilidad es la torre de anglés en girona, el pueblo natal de la artista en la cual se observa una especie de chimenea y en donde se observa el tubo que atraviesa el tejado de la torre es un elemento de importancia para el arte de remedios varo, ya que este le recuerda a la fábrica textil propiedad de su padre. En el cuadro, los dos personajes femeninos, se apoderan del espectador: la luna como objeto de iluminación y como figura central, y la mujer que la alimenta con un semblante tranquilo, ya que a pesar de que la luna está encerrada, la papilla estelar es símbolo de lo lejano y lo esperanzador, misma sensación que remedios varo decía, le provocaba ver las estrellas.

Actividades
Módulo cuatro

Actividad

Ejercicio de aplicación.



Autor: Leopoldo Flores
Título: Autoderrota de Teseo (Autodestrucción)
Serie: El hilo de Ariadna

a) Nivel pre-iconográfico:

_____
_____
_____.

b) Nivel iconográfico:

_____
_____
_____.

c) Nivel iconológico:

_____
_____
_____.

Fuente: fotografía de María Dolores Carmona Torres, Museo Leopoldo Flores.

4.3. Introducción al análisis semiótico (la triada de Peirce)

Código, signo y significado

Para introducirnos en este tema tomaremos en cuenta el termino semiología, el cual proviene del griego *semeion* que significa signos, y *logos* que es discurso o tratado, de esta manera podemos decir que la semiología es la disciplina que estudia el signo y aborda la interpretación y producción del sentido. Por su parte Ferdinand de Saussure, considerado como el padre de la lingüística, en 1908 determinó a la semiología como la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social, además definió que la lengua es un sistema de signos que expresa ideas.

Código

La comunicación ha definido al código como el conjunto de signos transmitidos de un emisor a un receptor en un mensaje, para que este sea comprendido. El código es un conjunto de normas y procedimientos que dan origen a una relación entre significantes y significados en un sistema de signos. De este modo podemos definir al significante como la parte del signo descriptible por los sentidos, al significado como el sentido que le damos a eso que identificamos y al sistema de signos como todo lo que existe en la vida humana.

Signo

Es algo que, de alguna manera, representa algo para alguien. Un signo se refiere a algo diferente de sí mismo, el objeto, y es comprendido por alguien, es decir, tiene un efecto en la mente del usuario (el interpretante).



Fuente: diagrama tomado de Pérez, Ruiz y Campuzano, 2014.

Decodificar es un proceso tan creativo como codificar. Para Saussure el signo se vale de un significante y de un significado:

- El significante es la imagen del signo tal como lo percibimos.
- El significado es el concepto mental al cual se refiere

Por su parte, Charles Sanders Peirce incorpora a los elementos que componen el signo el llamado referente; con su aportación se dio origen al llamado *triángulo semiótico*. De este modo Peirce establece los elementos que conforman al signo:

- **Significante:** es la representación de algo. Los seres humanos accedemos al mundo real a través de un sistema simbólico. El representante sería pues el o los aspectos del objeto.

- **Significado:** es el sentido o la significación de una palabra o de una expresión, vinculado al signo de una idea o de algo material. Es la concepción o sentido que le damos a todo aquello que identificamos.

- **Referente:** se trata del signo que el representante produce en la mente de la persona: por ejemplo, al escuchar la palabra 'pájaro' todos comprendemos de qué se está hablando, pero la variedad de pájaros que puedan representarse en cada persona habrá de ser diferente en cada caso.

Peirce sostiene además que el conocimiento es inferencial, lo que significa que un signo remite a otro signo y este a otro y así sucesivamente, por ejemplo, si vemos la calle húmeda, inferimos que ha llovido (http://bit.ly/2sQtp5N).

Tríangulo semiótico clásico



Fuente: diagrama tomado de Pérez, Ruiz y Campuzano, 2014.

Ejemplo

Observa el símbolo del bote de basura en la imagen y lee el siguiente estudio semiótico:

Significante: se observan tres flechas verdes en forma de curva que forman un ciclo.

Referente: se sabe que este símbolo es utilizado en campañas, en envases PET o en botes de basura.

Significado: implica la acción de reciclar, rehusar.



Fuente: imagen elaborada por Renato Antonio López Carmona.

Actividad

Actividades
Módulo cuatro

Ejercicio: Elige un símbolo de la siguiente imagen y describe lo que se te pide:

Significante

_____

_____

_____.

Referente

_____

_____

_____.

Significado

_____

_____

_____.



Fuente: imagen elaborada por Renato Antonio López Carmona.

4.4. Lenguaje

En su afán por comunicarse, el hombre se ha manifestado a través de diferentes medios y el arte es uno de ellos; no obstante, este concepto varía en los distintos medios sociales políticos y de producción.

El arte inició como un lenguaje de las formas de vida de las culturas y en sus orígenes representó las actividades que el humano desarrollaba; sin embargo, la relación con la naturaleza motivó un largo periodo de magia y mitos que propiciaron la creación de templos, pinturas, esculturas, poesía, música, literatura, etc., que explicaba el asombro y temor de las fuerzas de la naturaleza, así como la necesidad de manifestar las pasiones, debilidades y sentimientos humanos, por lo que podríamos decir que antes de cualquier tipo de lenguaje que el hombre pudiera haber utilizado, podríamos asegurar que la pintura fue la primera forma de expresión.

Tipos de lenguaje[2]

"Se llama lenguaje a cualquier tipo de código semiótico estructurado, para el que existe un contexto de uso y ciertos principios combinatorios formales. Existen contextos tanto naturales como artificiales" (Pérez, Ruiz y Campuzano, 2014).

[2]Clasificación basada en el libro de *Apreciación del arte. Libro de texto basado en competencias* (2013) de María de Lourdes Pérez García, Manuel Ruíz Sánchez y Sandra Griselda Campuzano Flores.

Lenguaje oral

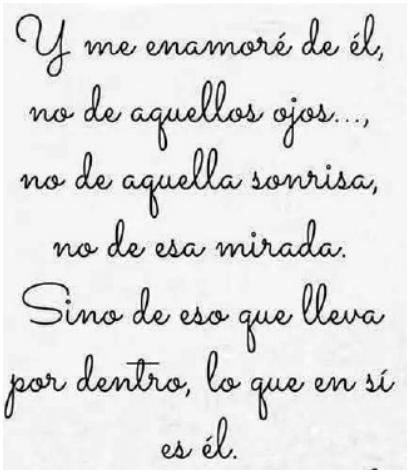
Es la comunicación oral que corresponde al intercambio de información entre las personas sin hacer uso de la escritura, del signo, de gestos o señales, únicamente se emplea la voz para transmitir una información. Los códigos semióticos son: llanto, risa, silbidos o el tono de la voz.



Fuente: Pathdock, fotografía recuperada por: https://goo.gl/GVzijD

Lenguaje escrito o textual

Es la forma de plasmar a través de la escritura lo que sentimos. Los códigos semióticos son los signos de puntuación. Representa la comunicación por medio de letras o de distintos sistemas de escritura; ha dado lugar a la comunicación escrita, a través de la cual la lengua establece correspondencia entre ella misma y el contexto, tal es el caso de los textos médicos, matemáticos, etc., en los cuales necesitamos de una interpretación.



Lenguaje gráfico o visual

El lenguaje es apreciado a través del sentido de la vista y se representa a través de símbolos o dibujos. Sus códigos semióticos son el color, la forma, la textura, etcétera.



Fuente: imagen de María Dolores Carmona Torres.

Lenguaje gestual

Los gestos no dejan de ser la expresión gráfica, son producto de los gestos faciales y corporales; con ellos trasmitimos emociones, la mayoría de las veces el lenguaje gestual va acompañado de la comunicación oral.



Fuente: fotografía de María Dolores Carmona Torres.



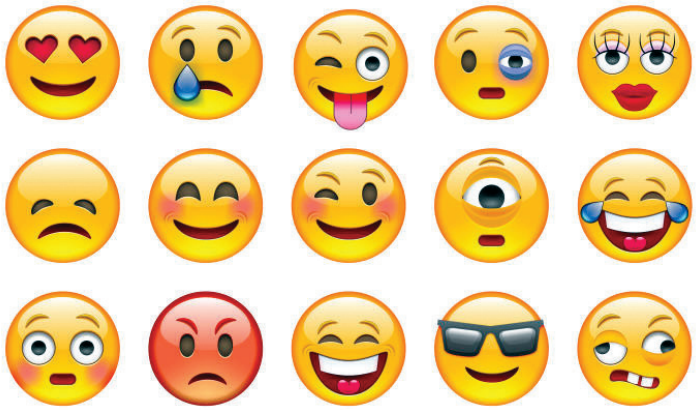
Fuente: fotografía de María Dolores Carmona Torres. Escultura de Leonora Carrington, Exposición Itinerante 2017.Parque Providencia, Metepec.

Lenguaje artístico

Es cualquier idioma artificial que no tiene un propósito definido. El lenguaje artístico utiliza un medio específico para expresar y representar ideas y sentimientos, como la música, la plástica, el teatro, la danza, el cine y la fotografía.

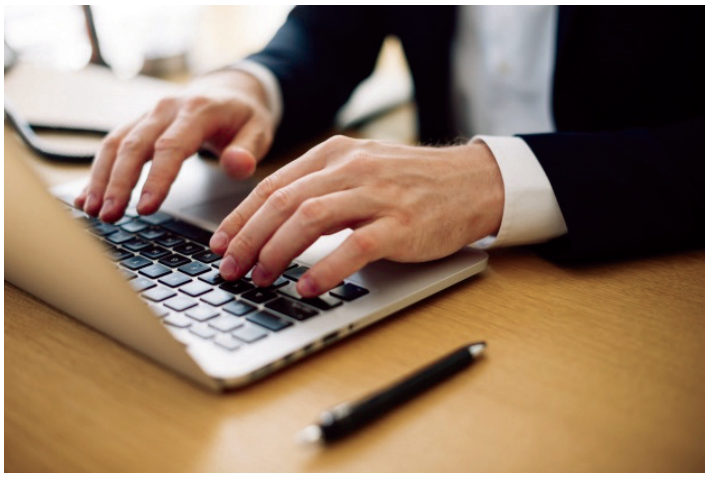
Lenguaje virtual

Es la comunicación cotidiana de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, se utilizan frases cortas, abreviadas y emojis.



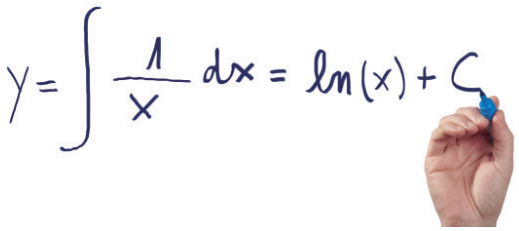
Lenguaje transcripto o transcrito

Es aquel que intenta representar fielmente los fonemas o sonidos de una lengua, sin respetar las reglas ortográficas de esa lengua, por ejemplo: *football*–fútbol.



Fuente: imagen recuperada de https://bit.ly/2Mp2STN

Lenguaje matemático



Fuente: imagen recuperada de https://bit.ly/2Mp2STN

Es una forma de comunicación, se vale de símbolos que expresan cantidades y medidas físicas; emplea un código de razón exacta, ejemplo: sumar es aumentar y restar es disminuir.

Lenguaje articulado

El lenguaje humano articulado es el producido por el órgano fonador humano (la voz); se articula en torno a unidades mínimas, es decir, con sonidos estructurados que dan lugar a las sílabas y oraciones con las que nos comunicamos.

Lenguaje corporal

Se manifiesta en los movimientos del cuerpo, aporta un valor agregado a la expresión mientras se desarrolla la capacidad de entender e influir en los demás. Para leer este lenguaje hay que tener interés para interpretarlo.



Fuente: imagen recuperada de https://it.123rf.com

Lenguaje musical

Forma de comunicación a través de sonidos, pueden ser interpretados como notas.



4.4.1. Lectura descriptiva

El proceso de descripción consiste en observar detenidamente, captando y analizando todos los detalles, de lo general a lo particular. Por tradición se menciona que una imagen dice más que mil palabras, y no es incorrecto, puesto que si tuviésemos que describir con palabras los sentimientos o sensaciones que nos trasmite el artista con tan solo una imagen usaríamos esas mil palabras; podríamos mostrar la mayor cantidad de características de lo descriptivo y destacar las más importantes, ordenándolas de la forma más conveniente y empleando los recursos que ya hemos aprendido en los módulos anteriores, como el color, la forma, la textura, etc., una imagen nos comunica algo a través de signos que determinan la cultura del hombre, como de su época.

La imagen es una percepción de la realidad, es un fragmento del mundo que se materializa mediante diferentes artes visuales, es comunicación pura del mundo representada por la capacidad humana, comenzando con los cinco sentidos, que es la forma básica en la cual vamos a ir desarrollando nuestras experiencias: el habla o los sonidos, el tacto, el gusto y la vista; cabe destacar que las imágenes visuales tienen un peso mayor dentro de nuestra concepción del mundo.

La imagen tiene una semiótica impresionante que determina una función básica en la comunicación, es la descripción natural y creativa de las cosas y fenómenos que representan la vida, tal es el caso de la política y la mercadotecnia que utilizan imágenes para lograr sus objetivos; si vemos un anuncio publicitario podemos entender cómo influye en nosotros, de la misma manera el artista transmite sus sentimientos, pero aunque podamos ver y apreciar la misma imagen, la reacción es distinta en cada persona. En resumen, podemos definir que la lectura descriptiva en el arte es, como su nombre lo dice, describir en forma narrativa lo que la imagen me presenta (Arango, 2011, http://bit.ly/2rVGl6w).

4.4.2. Lectura interpretativa

Implica comprender el sentido de un texto, en este caso de una obra de arte (un tejido complejo de significación).

Las acciones se encuentran orientadas a identificar y reconocer situaciones, problemas, sentido de una proposición o argumentos por los cuales el observador interpreta los hechos, según su manera subjetiva de pensar. La lectura interpretativa es aquella que nos permite conocer el sentido de una obra de arte, pero antes de ello es necesario reflexionar, pensar o meditar la obra. Quizá si lees un poco sobre la biografía del artista o sobre la historia de la obra podrás interpretar mejor los mensajes artísticos.

Una interiorización se lleva a cabo cuando el observador, a partir de la comprensión de la obra de arte, empieza a apropiarse de los significados de la misma y los vincula con sus propios

saberes; de este modo se activan competencias de: decodificación, asociación deducción, inducción, relación, comparación y contraste.

A través de estas competencias se empieza a precisar el contenido de la obra. De este modo, se construyen algunos aspectos parciales como comprender conductas, características físicas, psicológicas y sociológicas de los artistas, grados de abordaje de un tema, enfoques, posiciones académicas o atributos del tema en cuestión. En resumen, es descubrir, a través de los elementos plásticos y de contenido de la imagen, cuál es el mensaje que el autor trata de trasmitir, analizando los colores, las formas y los espacios. Un ejemplo de ello es la biografía de Frida Kahlo, si la lees podrás interpretar mejor sus obras porque reflejan claramente sus vivencias, desde su accidente hasta la vida al lado de su esposo Diego Rivera; el conocer esa parte de su vida te ayudará a interpretar sus obras (Arango, 2011, http://bit.ly/2rVGl6w).



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sfQwEz. *Las dos Fridas.*

Análisis de la pintura *Las dos Fridas*:

Lectura descriptiva: frente a un fondo tormentoso cubierto por nubes grises y opacas, dos Fridas gemelas, agarradas de la mano, comparten un banco verde. La de la derecha lleva un vestido blanco de novia estilo colonial, la segunda lleva un traje regional de tehuana, las dos tienen el corazón expuesto y vulnerable, pero el de la Frida de blanco está además roto, las dos mujeres comparten la misma sangre, que pasa de un corazón a otro a través de una larga vena; de la Frida tehuana sale otra vena que se enrosca por el brazo y acaba en la miniatura que sujeta en la mano, la Frida de blanco tiene en sus manos unas pinzas que simulan que trata de detener la hemorragia.

Lectura interpretativa: Frida pintó este doble autorretrató mientras se tramitaba su divorcio con Diego Rivera, simboliza lo que estaba viviendo en ese momento. Los vestidos que llevan las dos permiten entender su raíz europea e indígena, la Frida rechazada lleva un vestido blanco y la otra es la indumentaria que empezó a utilizar cuando se casó con Diego. La miniatura que sostiene en la mano la Frida tehuana es un retrato de Diego que hizo a partir de una fotografía de cuando era niño. Gracias a una frase que escribió en su diario dedicado a Diego podemos saber qué significa este cuadro para ella y el mensaje que trata de trasmitir en esta obra: "Mi sangre es el milagro que viaja por las venas del aire, de mi corazón al tuyo". Al separarse de Diego, Frida se desdobla en la mujer que era antes de conocerlo y la mujer que era cuando estaba con él. La ruptura ha cortado la vena que la unía orgánicamente a Diego, y por mucho que intente contener la sangre, símbolo de su amor por él, esta continuará brotando hasta desangrarla por completo.

Posiblemente el corte de la vena signifique el fin de la relación y el corazón partido en una de ellas refleja la pena de amor que está padeciendo. Si observamos los colores y las formas pueden expresar más de las emociones de la artista; recordemos el tema de la psicología del color, en el caso de *Las dos Fridas* los colores trasmiten la tristeza y la pesadumbre por las que pasaba en ese momento (ejemplo recuperado de http://bit.ly/2sBzDEG).

Fuente: collage de María Dolores Carmona

4.5. Experiencia vivencial con el arte



La visita a los museos puede acercarte al arte, pues a través de las exposiciones puedes experimentar y aplicar los conocimientos adquiridos, logrando así el desarrollo de la competencia objeto de estudio.

Las visitas guiadas y los recorridos a los diferentes museos son una excelente razón para que conozcas las diferentes obras de arte. En nuestro país existen muchos museos de arte en donde se exponen a artistas nacionales y extranjeros, en ellos podrás apreciar obras de artistas consagrados y de algunos que se inician en el mundo del arte; asimismo, podrás conocer obras de arte de épocas pasadas y de aquellos artistas que han dejado un legado invaluable.



Esta experiencia te servirá para que observes y analices cómo se conforma un museo; será interesante aprender que el orden y las salas que conforman un museo están diseñadas estratégicamente para que el visitante aprecie y comprenda el porqué es importante la clasificación y el orden de las obras así como la conservación de las mismas. Tal vez las visitas te estimulen para participar en concursos donde podrás presentar los trabajos que has realizado durante el semestre. Te recomendamos que vivas esa experiencia para que comprendas y apliques lo que has aprendido.

En tus visitas deberás tomar en cuenta lo siguiente.

1. Investiga qué museo vas a visitar y la corriente artística a la que pertenece el artista de la exposición, de esta manera podrás conocer lo que vas a apreciar y lograrás comprender lo que el artista quiere trasmitir.

2. Guíate por una secuencia: los museos estructuran sus exposiciones en salas: por autores cuándo es una muestra colectiva, por épocas si es por estilos o tendencias, por técnicas o por años si es una muestra retrospectiva. Si seguimos esta secuencia apreciaremos mejor lo expuesto.

3. Aprecia detenidamente cada obra. Con el tema de sensibilidad y las dinámicas que aprendiste podrás apreciar una obra de arte, valorarla y comprenderla; veras que vale la pena.

4. Reflexiona y comparte: intercambiar experiencias de la visita al museo con tus compañeros te ayudará a conocer las diversas interpretaciones que puede tener una obra de arte, de esta manera comprenderás más la estética; recuerda que cada quien tiene una perspectiva diferente de ver las cosas y de interpretarlas.

5. Conforma un portafolio de evidencias: arma un álbum con toda la información, las imágenes, los comentarios y las interpretaciones de una obra de arte y pon en práctica lo aprendido en estos cuatro módulos.



Actividad

Puedes visitar la pagina https://www.tolucacultural.com/encontrarás la agenda de eventos culturales de Toluca y sus alrededores, ya sean conciertos, talleres, teatro, danza, cine, exposiciones y festivales.

Te damos múltiples opciones para estrecharte con el maravilloso mundo del arte.

Museos Universitarios	Visitado		Centro Cultural Mexiquense
Museo de Historia Universitaria José María Morelos y Pavón UAEM			Museo de Artes Populares
Museo Leopoldo Flores			Museo de Antopología
Museo Casa de la Mora			Museo de Arte Moderno

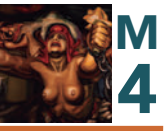
Museos de la Ciudad de Toluca			Museos en los Alrededores
			Museo del vidrio (Santa María Otzolotepec)
Museo de la Acuarela			Museo Virreinal de Zinacantepec
Museo José Ma. Velasco			**Centro de Acatividades Culturales**
Museo de la Estampa			Talleres de música
Museo de Numismática			Talleres de danza
Museo Felipe Santiago Gutiérrez			Talleres de fotografía
Museo Torres Bicentenario			Talleres de manualidades
Museo Taller Luis Nishizawa			Centro Cultural Toluca
Museo de Bellas Artes			Casa de Cultura Metepec
Museo del Alfeñique			Archivo Histórico de México
Museo de la Inquisición			Conservatorio de Toluca
Museo de Ciencias Naturales del Estado de México (El calvario)			Teatro Morelos
Museo Salón de la Fama (Deportivo Toluca)			Teatro Universitario "Los Jaguares"
Museo del Alma Artesanal			Teatro Toluca

4.5.1. Acercamiento a la obra de artistas contemporáneos mexicanos

La primera definición sobre el artista la dio Platón, quien decía que el artista era un hombre de Dios; no obstante, el artista es toda aquella persona que produce arte. El concepto de artista se determina por el concepto de arte que se tenga en la sociedad y en la época que se encuentre. Un artista es aquella persona que posee la capacidad de comunicar su cosmovisión a partir de la impresión de su creatividad y sentimientos en un medio concreto, ya sea plástico, fonético o acústico (Ruiz, 2010).

El artista es un ser sensible con su entorno porque tiene que involucrarse con la vida para tener la posibilidad de expresar diversas percepciones con su obra, a tal grado de que despierte en el espectador el sentimiento que se quiere trasmitir.

Muchos de los grandes artistas de la historia adquirieron una formación académica que les permitió desenvolverse. En este apartado hablaremos de algunos artistas plásticos, arquitectos y escultores mexicanos, entre los cuales se encuentran tres grandes exponentes del muralismo mexicano: Siqueiros, Rivera y Orozco.



M4

Basado en Competencias

José de Jesús Alfaro Siqueiros (David Alfaro Siqueiros) (1896-1974)

Pintor y militar mexicano, considerado uno de los tres exponentes del muralismo mexicano, se decía que había nacido en Camargo, Chihuahua, pero recientemente se determinó que nació en la Ciudad de México el 29 de diciembre de 1896; murió en Cuernavaca el 6 de enero de 1974. Se unió al ejército constitucional de Carranza. En París absorbió la influencia del cubismo, allí conoció a Diego Rivera; viajó con él a Italia para estudiar a los grandes del Renacimiento. Siqueiros tenía la esperanza de crear un estilo que enlazara el arte nacional con el universal. En su obra, así como en su escritura, buscaba un realismo social que aclamara a los pueblos proletarios de México y del mundo. En 1922 regresó a la Ciudad de México para trabajar como muralista para el gobierno revolucionario de Álvaro Obregón.

Su forma de pintar es esquemática, Siqueiros intentaba encontrar un dinamismo en la figura para crear movimiento, siempre buscaba teorías para experimentar; una de las formas en las que Siqueiros creaba movimiento era pintando con diversas líneas, a modo de boceto, normalmente estos trazos eran negros y gruesos. Sus pinturas representan una síntesis muy particular de los estilos futurista, expresionista y abstracto (http://bit.ly/2sW82Am).



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2rvKVNg. *El pueblo a la universidad, la universidad al pueblo.*



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sEDSlk, *La nueva democracia*, Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México.

Diego Rivera (1886-1957)

Nació en Guanajuato el 8 de diciembre de 1886 y murió en la Ciudad de México el 24 de noviembre de 1957. Fue un destacado muralista mexicano de ideología comunista, muy famoso por plasmar obras de alto contenido social en edificios públicos. Pintor revolucionario que buscaba llevar el arte al público, en la calle y en los edificios, manejando un lenguaje preciso y directo con un estilo realista, pleno de contenido social.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2suk17A. *Hombre en una encrucijada*, Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México.

Hacia 1933 se da uno de los sucesos más controvertidos en su vida, pues John D. Rockefeller Jr. lo contrata para pintar un mural en el vestíbulo de entrada o *lobby* del edificio RCA en la ciudad de Nueva York, que más tarde fue demolido por contener temas comunistas. Este era el edificio principal de un conjunto de construcciones que se habría de denominar Rockefeller Center.



Fuente: imagen recuperada de http://www.planetware.com/photos. *Sueño de una tarde dominica*l, Alameda Central, Ciudad de México.

Fue creador de diversos murales en distintos puntos del centro histórico de la Ciudad de México, así como en la Escuela Nacional de Agricultura de Chapingo (http://bit.ly/2sU2maB).

José Clemente Orozco (1883-1949)

Pintor muralista mexicano, nació el 23 de noviembre de 1883 en Zapotlán, Jalisco. Trabajó dibujando caricaturas para los periódicos y firmaba como El hijo del Ahuizote y El Machete. Contribuyó a recuperar la técnica, el diseño y los temas de la pintura al fresco. Fue uno de los más destacados muralistas desde los tiempos del Renacimiento.

En 1922 se unió a Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros en el sindicato de pintores y escultores, pues buscaba recuperar el arte de la pintura mural bajo el patrocinio del gobierno mexicano. En 1946 se le otorgó el Premio Nacional de Artes. Realizó murales en el Palacio de Bellas Artes (1934) y en la Suprema Corte de Justicia (1941) en la Ciudad de México, además de diversas series en importantes instituciones de la ciudad de Guadalajara, como el Palacio de Gobierno, la Universidad o el Hospicio Cabañas. En los últimos años, su estilo se fue simplificando, buscó sobre todo un carácter más dramático y violento que lo aproximara al expresionismo.

Falleció en la Ciudad de México el 7 de septiembre de 1949 y fue sepultado en la Rotonda de los Hombres Ilustres (http://bit.ly/2tOmLdG).



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sufDFZ.
Hombre en llamas, Hospicio Cabañas, Guadalajara, Jalisco.

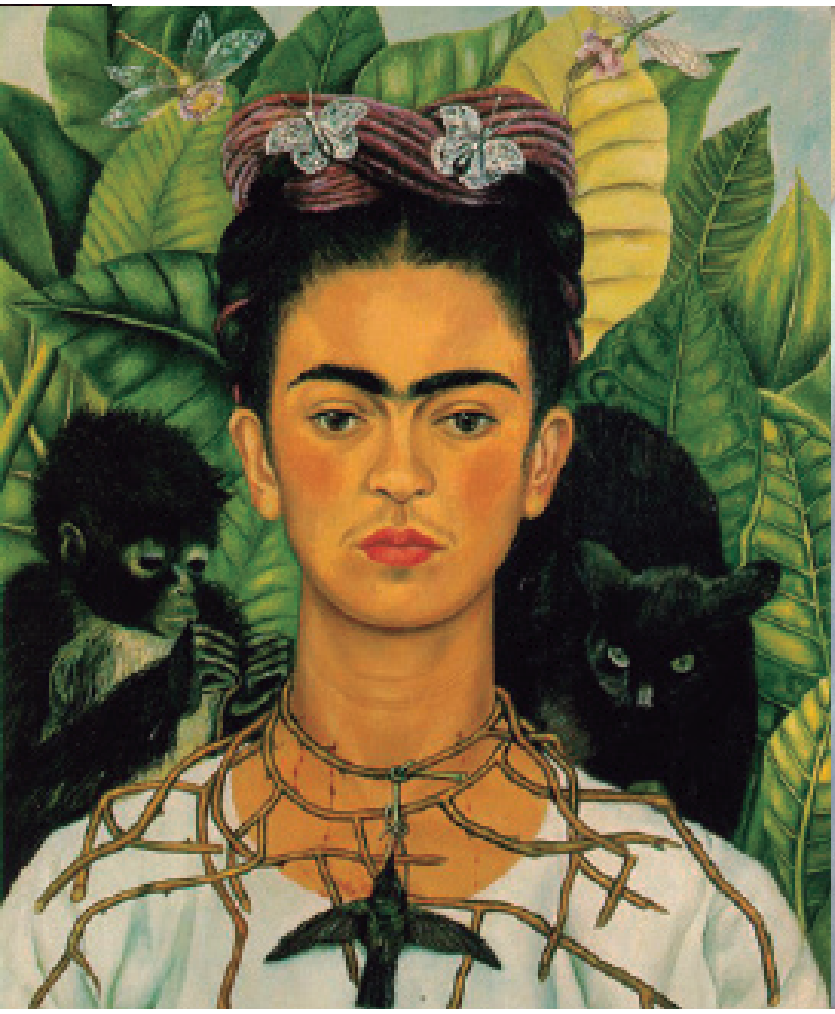


Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2su5fxY.
La gran legislación revolucionaria.

Frida Kahlo (1907-1954)

Nació en Coyoacán, al sur de la Ciudad de México, el 6 de julio del 1907. Su vida se desarrolló en un momento histórico en que la lucha por el cambio social en México comenzaba a tomar fuerza. Aunque se movió en el ambiente de los grandes muralistas mexicanos de su tiempo y compartió sus ideales, creó una pintura absolutamente personal, ingenua y profundamente metafórica, derivada de su exaltada sensibilidad y de varios acontecimientos que marcaron su vida.

Inició su vida artística cuando sufrió un accidente en un autobús arrollado por un tranvía que la dejó convaleciente, fue cuando inició su autorretrato en óleo; este accidente marcaría su vida, ya que en varias de sus obras representa su dolor y sentimientos. Contrajo matrimonio con Diego Rivera. En sus pinturas lucha por rescatar las raíces del arte popular mexicano, segura de que en ellas se encuentra la identidad nacional, por ello, en su obra se vale de la influencia de exvotos, retablos religiosos y milagros. Su pintura va del autorretrato a las naturalezas vivas. Por las características de sus obras, André Bretón le dijo que su estilo era Surrealista, sin embargo, ella decía que, al contrario de los pintores de esta vanguardia, no pintaba sus sueños, sino su realidad.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/1KWTiCb, *Autorretrato con collar de espinas y colibrí.*



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sfPd8K, *Lo que vi en el agua.*

Frida Kahlo murió el 13 de julio de 1954 en la famosa Casa Azul ubicada en Coyoacán, cuando el Instituto Nacional de Bellas Artes le preparaba, como homenaje nacional, una muestra retrospectiva (http://bit.ly/2sUGPif).

Leonora Carrington (1917-2011)

Nació en 1917 en Lancashire, Inglaterra. Pintora surrealista, escultora y escritora mexicana de origen inglés, encontró refugio en la embajada de México y emigró a este país. Fue ganadora del Premio Nacional de Ciencias y Artes en el área de Bellas Artes, otorgado por el gobierno de México en 2005.

Max Ernest la introdujo en el movimiento surrealista. Desarrolló una intensa actividad pictórica y literaria. Expuso con los surrealistas en Paris y en Ámsterdam. Publicó en 1938 su libro de cuentos *La casa del miedo* y escribió relatos que recogió en *La dama oval*.

En las pinturas, grabados y esculturas de Leonora están presentes los personajes de la mitología celta: las hadas, gnomos, elfos, gigantes y caballos que simbolizan la libertad, seres mitad hombre, mitad animales, sumando al mundo mágico y fantástico de México con sus culturas indígenas y prehispánicas.

Falleció a los 94 años en la Ciudad de México el 25 de mayo de 2011 (http://bit.ly/2sWeCab).







Fuente: fotografías de María Dolores Carmona Torres, Parque Providencia, Metepec.





Fuente: fotografías de María Dolores Carmona Torres,
Parque Providencia, Metepec.

Remedios Varo (1908-1963)

Artista nacida en España el 16 de diciembre de 1908, emigró a México en donde murió el 8 de octubre de 1963. Pintora surrealista hispano-mexicana, en sus obras frecuentemente se encuentran figuras humanas teñidas de una atmosfera de misticismo y puntualizadas por un interés en la iconografía científica (alquimia).

Gerardo Lizárraga, su compañero de estudios y esposo, la introdujo al círculo surrealista de André Breton, una vez familiarizada con el movimiento surrealista se integró al grupo Logicofobista, que pretendía representar los estados mentales internos del alma utilizando formas sugerentes de tales estados.

La obra de Remedios Varo posee un estilo característico y fácilmente reconocible; en su obra aparecen con frecuencia figuras humanas estilizadas realizando tareas simbólicas, las cuales tienen a la vez elementos oníricos y arquetípicos. Su obra entera está teñida de una atmósfera de misticismo, pero plasmado en las figuras representativas del mundo secular moderno, su pintura está puntualizada por un marcado interés por la iconografía científica (http://bit.ly/2rDg6lJ).



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2s6njxp, *Mujer saliendo del psicoanalista.*



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2su6UU4, *La creación de las aves.*

Leopoldo Flores (1934-2016)

Nació en 1934 en la población de San Simonito, Municipio de Tenancingo, Estado de México, murió el 3 de abril de 2016. Fue el artista a quien, en homenaje a su obra, la UAEM realizó un museo. Fue una figura relevante de la innovación plástica de la segunda mitad del siglo XX y creador de un nuevo concepto de muralismo, no decorativo ni didáctico, sino ligado a los conflictos existenciales de la humanidad de todo tiempo y lugar. Su obra incluye murales, pintura de caballete, pancartas, dibujo, instalaciones, arte atmosférico (conocido como Land Art).

El Cosmovitral es una sucesión cromática y temática sin principio ni fin, cuya contemplación puede iniciarse en cualquiera de sus partes. El diseño plástico de este gran vitral es fruto de los sueños y realidades del artista mexiquense. En el frente de este vitral destaca un gran círculo de fuego donde se inscribe la figura del hombre, recordando la proporción áurea pitagórica.

Flores demostró que el arte no debe estar encerrado en las paredes de una galería con disposición a un sector de la sociedad, porque el arte se abre, de ahí que creara el movimiento Arte Abierto, que consistía en pintar murales efímeros en calles y terrenos baldíos. Convocó a centenares de toluqueños a pintar la falda del Cerro de Coatepec o Cerro de la Serpiente y un graderío del estadio de la Ciudad Universitaria de Toluca (1976) (http://bit.ly/2tu2uuu).



Fuente: fotografía de Ramón Martínez Velázquez, Jardín Botánico Cosmovitral, Toluca.



Fuente: fotografía de María Dolores Carmona Torres. *Las fauces del matadero*, Museo Leopoldo Flores, Ciudad Universitaria.

Orlando Silva Pulgar (1915-2002)

Nació en Talca, Chile el 1 de octubre de 1915 y murió en 2002 en México. Tras haber realizado estudios de ingeniería y química ingresó a la escuela de Bellas Artes de la Universidad de Chile. En 1938 obtuvo el primer premio de pintura mural en el primer salón de Bellas Artes. Tras concluir sus estudios fue nombrado ayudante de la cátedra de Pintura mural en esa misma universidad; en esta época realizó su primer mural en la Federación Minera de Chile. En 1941 Felipe Cossio del Pomar lo invitó a un curso en San Miguel de Allende Guanajuato, México y después de una serie de vicisitudes fue becado para trabajar como ayudante de Diego Rivera. A finales de 1943 regresó a Chile para realizar proyectos, allí obtuvo diversos reconocimientos. Fue llamado por el Ministerio de Educación Pública de Chile para formar un grupo de pintores muralistas al servicio de la educación chilena, a partir de entonces pintó los murales *Trinidad sobre la tierra* (en el pórtico del mercado Antonio Ros) *Vida en el campo* (en la Ciudad del niño) y *Madre tierra* (en la escuela para niñas no. 18). Por ese tiempo el pintor David Alfaro Siqueiros, al conocer la obra de Silva, lo invitó a trabajar con él en México; su obra se vio reflejada en el mural *Patricios y patricidas* de Siqueiros.

En 1953 inició el mural *Síntesis* (realizado al fresco), el cual se encuentra ubicado en el pórtico del Aula Magna de nuestra Universidad; este mural mide 300 metros cuadrados y tardó cinco años en su elaboración.

Más tarde trabajó en la enseñanza del arte en la UAEM. Posteriormente fue fundador y director del Instituto Regional de Bellas Artes de la ciudad de Toluca (escuela de Artes Plásticas), primero adscrita a la UAEM y más tarde al gobierno del Estado de México.

En 1978 comenzó el mural *Canto general de México* (realizado con la técnica de piroxilina) en la escuela preparatoria Lic. Adolfo López Mateos, este mural se concluyó en 1981.



Fuente: fotografía de Ramón Martínez Velázquez, *Síntesis*, Aula Magna de Rectoría.



Fuente: fotografía de Ramón Martínez Velázquez, *Canto general de México*, Plantel Lic. Adolfo López Mateos.

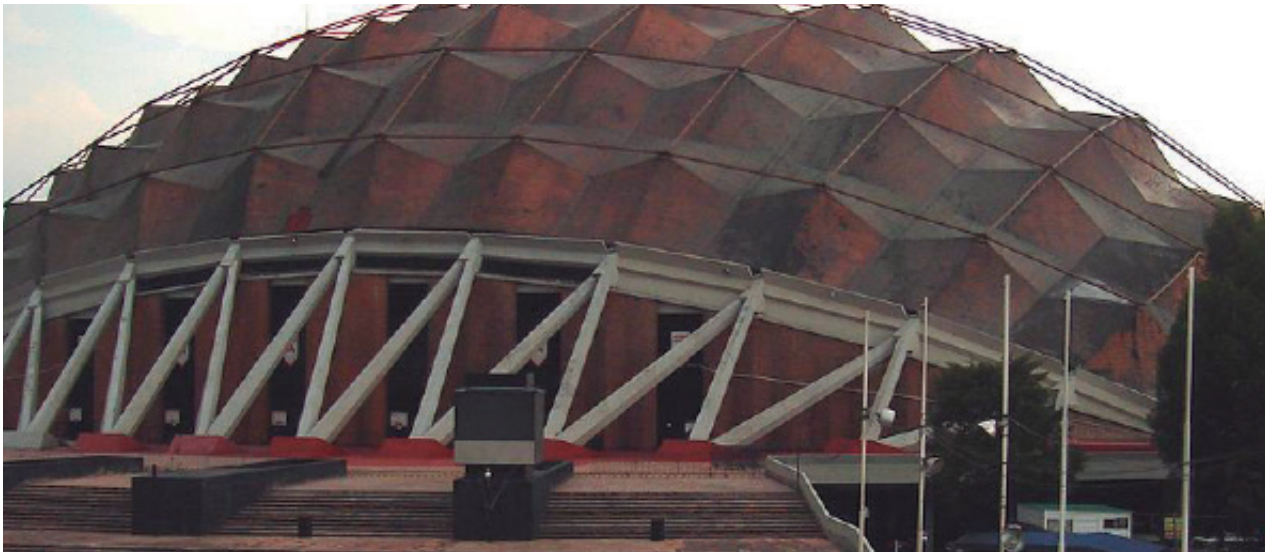
Cabe mencionar que la obra de Silva no solo contempla los murales antes mencionados; desde 1938 él comenzó su producción plástica, misma que ha sido parte de viñetas, portadas para libros, poemarios y exposiciones, tanto individuales como colectivas, dentro y fuera de México (Folleto, "Homenaje exposición al maestro Orlando Silva", Norma de la Llave M.)

Arquitectos:

Félix Candela (1910-1997)

Nació en Madrid el 27 de enero de 1910 y murió en Durham, Carolina del Norte, el 7 de diciembre de 1997. Arquitecto español que decidió exiliarse en México. Famoso por la creación de estructuras basadas en el uso extensivo del paraboloide hiperbólico, popularmente conocido como cascarones. El punto culminante de su empresa constructora fue la edificación del Palacio de los Deportes para la olimpiada de México en 1968.

En Acapulco comenzó su verdadera carrera como arquitecto con el diseño de algunas casas y hoteles. En 1950 fundó con, los también arquitectos hermanos, Fernando Fernández Rangel y Raúl Fernández Rangel la empresa constructora Cubiertas Ala (http://bit.ly/2sWitUw).



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sEu3DD. Palacio de los Deportes, Ciudad de México.

Vicente Mendiola (1900-1993)

Arquitecto mexiquense nacido en Chalco en 1900. Entre sus obras destacan el proyecto y dirección de la Fuente Monumental de la Diana Cazadora en 1942 y la Fuente de Petróleos Mexicanos en 1949, ambas en el Paseo de la Reforma, además de la conclusión de la Catedral de Toluca en 1951.

Sus características iniciales eran el Art Deco sobrio, recubriendo edificios de concreto y de planteo modernista y funcional. Sus dibujos constituyeron la expresión de un dibujante seguro y diestro. Realizó desnudos, retratos, escenas religiosas y animales, además de paisajes al óleo y acuarelas de corte romántico, pues iban acompañadas de poemas. El auditorio de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM lleva su nombre en su honor (http://bit.ly/2rVUFvC).
Fallece en la Ciudad de México el 23 de febrero de 1993.



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2suCb9z. Fuente de la Diana Cazadora, Ciudad de México.



Fuente: Fotografía de Ramón Martínez Velázquez, Centro de la Ciudad de Toluca.



M4

Basado en Competencias

Luis Barragán (1902-1988)

Luis Ramiro Barragán Morfín nació en Guadalajara, Jalisco, el 9 de marzo de 1902. Estudió ingeniería civil e inició su actividad profesional en 1927. Fue el único de su nacionalidad en obtener el Premio Pritzker en 1980. Murió el 22 de noviembre de 1988 en la Ciudad de México a la edad de 86 años.

La casa de este arquitecto es considera una de las obras arquitectónicas contemporáneas de mayor trascendencia en el contexto internacional, como lo ha reconocido la Unesco al incluirla en el año 2004 en su lista de patrimonio mundial. Se enfocó a la arquitectura mediterránea y moderna, su interés por la arquitectura había nacido fundamentalmente de la influencia del ingeniero Agustín Basave.

Viajó a Francia y a España entre 1925 y 1926. En París visitó la Exposición Internacional de Arte e Industria Moderna, en donde tuvo un encuentro con las culturas mediterráneas, tanto europeas como musulmanas, que influiría en su arquitectura (en especial el urbanismo, la jardinería y el uso expresivo del agua) (http://bit.ly/2sR01wt).



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sui0Zr, Torres de Satélite, Ciudad de México.

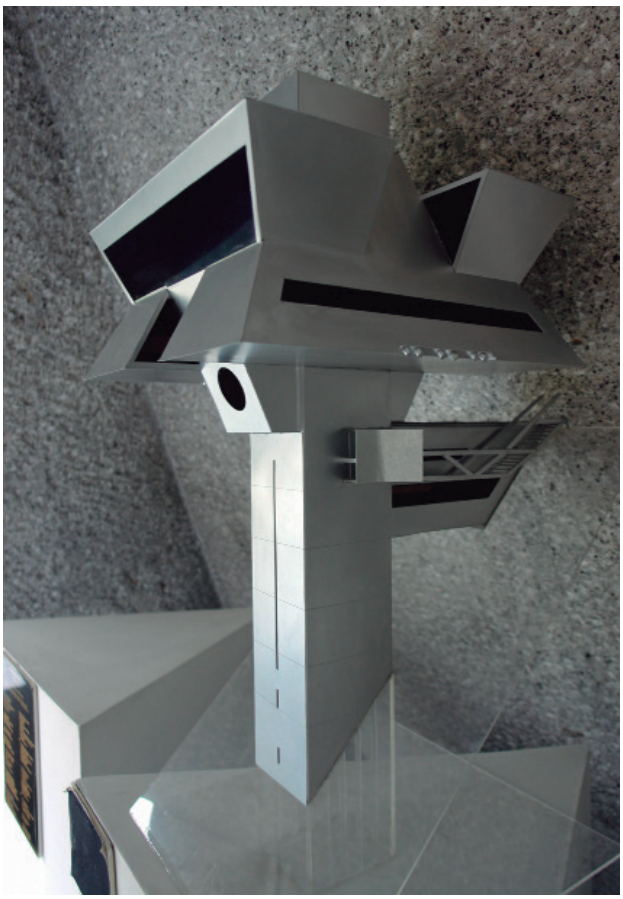


Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2sxLt5y, Fuente de Los Amantes, Atizapán, Estado de México.

Agustín Hernández (1924-2022)

Nació en la Ciudad de México en 1924. Realizó sus estudios en la UNAM y obtuvo su título profesional en 1954. Su tesis de fin de carrera atrevida, innovadora y original marcó su vida como arquitecto. Encasillada por algunos autores como arquitectura emocional, su obra se centra en la valoración de elementos de la cultura local en una práctica absolutamente moderna de la disciplina. Su forma de pensar y su placer por adentrarse en las raíces del pasado mexicano lo llevó a crear edificios como el del Colegio Militar, inspirado en las zonas arqueológicas de Monte Albán y Teotihuacán. Se basó en la retícula aurea para hacer alguno diseños. Fallece en la Ciudad de México el 10 de noviembre de 2022.

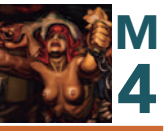
Su más famosa obra es la de su casa y taller llamado La casa en el aire que se encuentra en la colonia bosques de las lomas, así como el Edificio Administrativo de la Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca (http://bit.ly/2sBtp7L).



Fuente: imagen recuperada de http://bit.ly/2s980UJ, Taller de arquitectura.



Fuente: fotografía de Ramón Martínez Velázquez, Edificio Administrativo de la UAEM, Toluca.



Escultores:

Fernando Cano (1939-2018)

Nació en el Oro, Estado de México el 29 de mayo de 1939. Hijo del pintor y escultor Juan Cano Huitrón. Desde muy joven trabajó como plomero, herrero y peón en una fábrica de acero en donde descubrió su gusto por la fuerza y el color del metal en la fundición. Es conocido como El escultor de fuego. Tiene más de cien exposiciones y sus esculturas monumentales flamígeras han sido presentadas en seis ocasiones en el Performance Resonancias de Fuego. Fernando Cano fue reconocido como Doctor *Honoris Causa* por la UAEM. Murió el 6 de junio de 2018; en su galería se le realizó un homenaje de cuerpo presente. Fallece en la ciudad de Toluca el 6 de junio de 2018

Algunas técnicas de sus esculturas son: fierro forjado y soldado, modelado en cera para fundición, modelado en barro para terracota y talla directa en madera, además de experimentar con materiales de desecho, donde incursionó en el arte objeto. Ha sido el único escultor que, además de manejar la figura humana académicamente del tamaño natural en hierro forjado, también le dio vida al conceptuarlas con fuego interno. (http://bit.ly/2sWx7LL).





Fuente: fotografías de Ramón Martínez Velázquez. Patio de Rectoría, UAEM, Toluca.

Enrique Carbajal "Sebastián" (1947)

Escultor mexicano nacido en el Estado de Chihuahua el 15 de noviembre de 1947. Actualmente cuenta con 75 años. Sus esculturas se caracterizan por un lenguaje plástico basado en la combinación de figuras geométricas y abstractas.

Fue discípulo de Mathias Goeritz y es el mayor representante del geometrismo abstracto de la era contemporánea en México. Sus esculturas de gran formato se distinguen por ser monocromas y por construirse a través del ensamblaje de grades láminas de metal. Su obra más conocida es *El caballito*, versión moderna del famoso *Caballito* de Manuel Tolsá que se encuentra en las avenidas Reforma y Juárez de la Ciudad de México.

Sebastián se enfocó a la escultura abstracta. El Op Art, el Minimal Art y el arte cinético influenciaron las obras de Sebastián. Se interesó por el estudio de la geometría, la topología y la cristología, proceso que lo llevó a descubrir las posibilidades tridimensionales del papel y del cartón. Es conocido por sus esculturas monumentales construidas en acero o concreto, las cuales decoran múltiples ciudades alrededor del mundo como San Antonio (Texas), Dallas (Texas) y Osaka (Japón); en gran parte de nuestro país sus obras son ejemplares, tal es el caso de la Esfera Cuántica Tlacayótl que se encuentra en Ciudad Universitaria de la UAEM. Fue nombrado Doctor Honoris Causa por la misma casa de estudios (http://bit.ly/2sWgFLq).



Fuente: fotografía de Ramón Martínez Velázquez, Vialidad Metepec.



Fuente: fotografía de Ramón Martínez Velázquez, Ciudad Universitaria, Toluca.

Fuentes

Acha, Juan (1988). *El consumo artístico y sus efectos*. México: Trillas.

Acha, Juan (2003). *Expresión y apreciaciones artísticas, artes plásticas*. México: Trillas.

Aeppli, Willi (2011). *La teoría de los sentidos de Rudolph Steiner aplicada a la educación*. España: Pau de Damasc.

Álvarez, L. (2007). "El color. Características generales". Recuperado de goo.gl/hvtQun

Angelfire.com. "La proporción áurea". Recuperado de http://bit.ly/2tVgcpz

Apreciación, Estética Básica (2007). "Análisis de una Obra de Frida Kahlo". Recuperado de http://bit.ly/2sBzDEG

Arango, Débora. "Lectura interpretativa". Recuperado de http://bit.ly/2rVGl6w

Arnheim, Rudolph (2007). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.

Arosemena P., Rita (2016). "De lo Platónico a lo Freudiano: Cuando la psicología era filosófica". Recuperado de http://bit.ly/2sqO7Zp

Artadi, R. (2013). "Fundamentos del diseño gráfico". Recuperado de: goo.gl/wR8fCR

Barragán Estrada, Ahmad Ramsés y Cinthya Itzel Morales Martínez (2014). "Psicología de las emociones positivas: generalidades y beneficios". *Enseñanza e investigación en Psicología*, núm. 1. Recuperado de http://bit.ly/2sRmdGM

Biblioteca digital Ciudad Seva. Recuperado de http://bit.ly/2sAOaTX

Biografías y vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Recuperado de http://bit.ly/2rtZqj0

Campuzano Flores, Sandra Gricelda y María de Lourdes Pérez García (2013). *Expresión del arte*. México: DENMS, UAEMéx.

Cantú Delgado, Julieta de Jesús y Heriberto García Martínez (2008). *Historia del Arte*. México: Trillas.

Cardoza, Laura (2015). "Comprensión lectora y redacción II". Recuperado de http://bit.ly/2sU99B1

Cortes, Ginis (2013). "Elementos dinámicos de la imagen". Recuperado de: goo.gl/ocZUeX

Cortes, Ginis (2013). "Elementos escalares de la imagen". Recuperado de: goo.gl/fSWyLq

Definición.de. "Definición de proceso comunicativo". Recuperado de http://bit.ly/2hwQWTs

EcuRed (2017). "Teoría del color". Recuperado de goo.gl/FkkyY6

Bonilla Oconitrillo, Ibo (s.a.). "La divina proporción o sección aurea". Recuperado de goo.gl/2pVRRP

FotoNostra (2000). "Sección aurea". Recuperado de goo.gl/AfjB1W

García Mahíques, Rafael. "Conocer y explicar la obra de arte. El proceso iconológico". Recuperado de http://bit.ly/2sWbI5b

García Rozo, Luisa Fernanda (2015) "Iconografía". Recuperado de http://bit.ly/2sBb1vw

García Torres, Milko A. (s.a.). "Composición y ubicación de los elementos de diseño". Recuperado de goo.gl/bX4KN9

Gil, Juan Pedro (2013). "La imaginación, el alma en el proceso de la creatividad". Recuperado de http://bit.ly/2tO7ERx

Goleman, D. (1998). La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.

Groppeimprenta.com (s.a.). "La sección aurea". Recuperado de goo.gl/ETfuWP

Hodge, Susan (2012). 50 cosas que hay que saber sobre arte. Inglaterra: Ariel.

Ipiña, A. (2009). "Elementos morfológicos de la imagen". Recuperado de: goo.gl/73Apkm

"La imaginación, el alma en el proceso de la creatividad". Recuperado de http://bit.ly/2tO7ERx

Leticia Bárcenas Días (s.a.) "Planos encuadres y composición fotográfica". Recuperado de http://bit.ly/2rVOoVq

López C. (2014). "La Composición". Recuperado de goo.gl/3SSh9j

MercadeoyPublicidad.com (1999). "Psicología del color. Color y motivación", Recuperado de goo.gl/69H1Ad

Monografías.com (s.a.). "Comunicación visual, retículas". Recuperado de goo.gl/ipjnhz

Panofsky, Erwin (2004). *El significado en las Artes Visuales*. España: Alianza.

Pérez García, María de Lourdes y Sandra Griselda Campuzano Flores (2013). *Expresión del arte*. México: DENMS, UAEMéx.

Pérez García, María de Lourdes, Manuel Ruiz Sánchez y Sandra Gricelda Campuzano Flores (2013). *Apreciación del arte*. México: DENMS, UAEMéx.

Pino, Fernando (2000). "¿Qué es la sucesión de Fibonacci?" Recuperado de goo.gl/HyZ7qt

Plazy, Gilles (2001). *Historia del arte en imágenes*. Francia: Nerea.
R. Flores, Julio (2013). "Lenguaje Cinematográfico: Los planos de encuadre. Recuperado de goo.gl/7Qwm1s

Real Academia Española. *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de http://bit.ly/2rD9Qun

Ruderman, L. (2005). "El rincón de la matemática en las bellas artes. La matemática y el arte". Recuperado de goo.gl/EGecZg

Rudolf Arnheim (1957). *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora*. Buenos Aires: Eudeba.

Ruiz Ruiz, Julio Cesar (2010). *Apreciación artística*. México: Chicome.

Saldaña, Javier (2002). *Artes visuales. México*: Pliego impresores S.A de C.V.

Sánchez Vázquez, Adolfo (2012). Reseña "Estética". *Utopía y Praxis Latinoamericana*, vol. 17, núm. 57, pp. 119-126. Recuperado de http://bit.ly/2sUvheH

Significados.com. Recuperado de http://bit.ly/2rGxhmr

SlideShare. "Las funciones del lenguaje según Roman Jakobson". Recuperado de http://bit.ly/2sUAAL0

Steiner, Rudolph (2014). *Los doce sentidos del ser humano*. (Recopilación de 12 conferencias de Rudolph Steiner sobre los sentidos humanos). Recuperado de http://bit.ly/2sRlaX1

Susana Emanuel et al. (2001). *Culturas y Estéticas contemporáneas*. México: Macchi.

Toledo Micó, Ruddy, Mercedes Silva Pupo y Beatriz Bertolí Velázquez (s.a.). "El arte como expresión de la identidad cultural en América Latina". Recuperado de http://bit.ly/2sxysbn

Tolstoi, León (2012). *¿Qué es el Arte?* España: Maxtor.

Unesco (2007). "Correo de la Unesco. Un solo mundo voces múltiples", núm. 3. Recuperado de www.unesco.org/es/courier.

Valero, pinturas y dibujos. "Encaje, encuadre y proporción". Recuperado de goo.gl/1Z5SiF

Villafañe, Justo. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. México: Ediciones Pirámide.

Wikipedia. La enciclopedia libre. "Arte". Recuperado de http://bit.ly/2ttn127

Wikipedia. La enciclopedia libre. Recuperado de http://bit.ly/2sVh14p

Wladyslaw Tatarkiewicz (2000). *Historia de la estética I. La estética antigua*. Madrid: Akal.

Wong, Wucius (1979). *Fundamentos del diseño*: GG Diseño.

¿Qué nos dice un hombre-león de hace 40.000 años de nuestra necesidad de creer? Recuperado de: https://www.bbc.com/-mundo/noticias-42073181

La venus más antigua del mundo. Recuperado de: https://www.-bbc.com/mundo/cultura_sociedad-d/2009/05/090514_0346_escultura_nature_jg

Directorio

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales
Carlos Eduardo Barrera Díaz
Rector

Doctor en Ciencias Computacionales
José Raymundo Marcial Romero
Secretario de Docencia

Doctora en Ciencias Sociales
Martha Patricia Zarza Delgado
Secretaria de Investigación y Estudios Avanzados

Doctor en Ciencias de la Educación
Marco Aurelio Cienfuegos Terrón
Secretario de Rectoría

Doctora en Humanidades
María de las Mercedes Portilla Luja
Secretaria de Difusión Cultural

Doctor en Ciencias del Agua
Francisco Zepeda Mondragón
Secretario de Extensión y Vinculación

Doctor en Educación
Octavio Crisóforo Bernal Ramos
Secretario de Finanzas

Doctora en Ciencias Económico Administrativas
Eréndira Fierro Moreno
Secretaria de Administración

Doctora en Ciencias Administrativas
María Esther Aurora Contreras Lara Vega
Secretaria de Planeación y Desarrollo Institucional

Doctora en Derecho
Luz María Consuelo Jaimes Legorreta
Abogada General

Doctora en Ciencias de la Educación
Yolanda Eugenia Ballesteros Sentíes
Secretaria Técnica de la Rectoría

Licenciada en Comunicación
Ginarely Valencia Alcántara
Directora General de Comunicación Universitaria

Doctor en Ciencias Sociales
Luis Raúl Ortiz Ramírez
Director General de Centros Universitarios y Unidades Académicas Profesionales Región A

Doctora en Ciencias de la Educación
Sandra Chávez Marín
Directora General de Centros Universitarios y Unidades Académicas Profesionales Región B

Doctora en Investigación Educativa
Eva Lilia García Escobar
Directora de Estudios de Nivel Medio Superior

Planteles dependientes de la escuela preparatoria

Doctor en Tecnología e Innovación de la Educación
Arturo Mejía Zamora
Plantel "Lic. Adolfo López Mateos"

Maestro en Ciencias de la Educación
Erick Vieyra Méndez
Plantel "Nezahualcóyotl"

Maestro en Administración Pública y Gobierno
Raúl Juárez Toledo
Plantel "Cuauhtémoc"

Doctora en Ciencias de la Educación
María del Rocío García de León Pastrana
Plantel "Ignacio Ramírez Calzada"

Doctor en Ciencias de la Educación
Alejandro Morales Velázquez
Plantel "Dr. Ángel Ma. Garibay Kintana"

Maestra en Ciencias de la Educación
Sofía Sandoval Trejo
Plantel "Texcoco"

Maestro en Docencia
Erick Rodolfo Sánchez Cortés
Plantel "Sor Juana Inés de la Cruz"

Maestra en Ciencias Ambientales
Janette Jaimes García
Plantel "Dr. Pablo González Casanova"

Doctora en Tecnología e Innovación en la Educación
Mónica Garduño Suárez
Plantel "Isidro Fabela Alfaro"

Licenciada en Comunicación
Ana Vianey Suárez Castro
Plantel "Mtro. José Ignacio Pichardo Pagaza"