



Educación Plástica, Visual y Audiovisual

SERIE **CREA**

El libro Educación Plástica, Visual y Audiovisual, para 1.º curso de ESO, es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Grazaalema / Santillana Educación, S. L., dirigido por **Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero** y **Teresa Grence Ruiz**.

En su elaboración ha participado el siguiente equipo:

Celia Ferrer Signes
Malena Fuentes Alzu
Miguel Marín Río
Lola Núñez Madrid
Inmaculada del Rosal Alonso
Andrés Ruiz Munuera
Juan Carlos Taravillo Campos

EDICIÓN

Ángel Muñoz García
Elena Alfonso Talavera

EDICIÓN EJECUTIVA

Montserrat Herrero González

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Lourdes Etxebarria Orella

Las actividades de este libro no deben ser realizadas en ningún caso en el propio libro. Las tablas, esquemas y otros recursos que se incluyen son modelos para que el alumno los traslade a su cuaderno.

MODELO DE UNIDAD

Páginas iniciales

La presentación de cada unidad parte de la experiencia visual de los alumnos. Contiene una gran imagen, un corto texto introductorio y un esquema para la observación y el análisis.

Cada lámina inicial contiene solo una imagen muy llamativa y cercana a los intereses de los alumnos.



Guion para la observación, el análisis de las imágenes y la reflexión sobre los conocimientos previos del tema.

Esquema de los objetivos que se alcanzarán al final de la unidad.

Se incluye un breve comentario, que contextualiza la imagen y pone de manifiesto su relevancia.

Páginas de contenido

Cada doble página tiene un contenido homogéneo. La redacción tiene como objetivo comunicarse con el alumno, el texto es breve y se integra con la imagen que lo acompaña.



El diseño gráfico de las páginas está muy estudiado y cada imagen se integra en el conjunto con criterios estéticos.

Las actividades que se colocan al final de las páginas de contenido están orientadas a la reflexión inmediata sobre los aprendizajes.

Documentos gráficos para el análisis y la comprensión de los lenguajes visuales.

Páginas de actividades

Están organizadas en función de los dos ámbitos que plantea el currículo: la percepción y la expresión. De este modo, el trabajo se articula en torno a Saber ver y Saber hacer.

Cuestiones para guiar la observación y contribuir a la elaboración de conclusiones.



Modelos y descripción de procesos para la expresión a través de la imagen.

Galería

Son las páginas que recogen el estudio de obras artísticas. El término *arte* aquí será considerado con amplitud; por lo tanto, en este programa tendrán cabida tanto el arte culto como el arte popular o el arte experimental de vanguardia. Cada doble página tendrá carácter monográfico y estará relacionada con los contenidos de la unidad temática. Su aspecto será el de un catálogo de arte con imágenes comentadas.

Las imágenes tienen el protagonismo absoluto en esta sección.

Los comentarios que acompañan a las imágenes facilitan a los alumnos el establecimiento de relaciones entre los mensajes visuales.

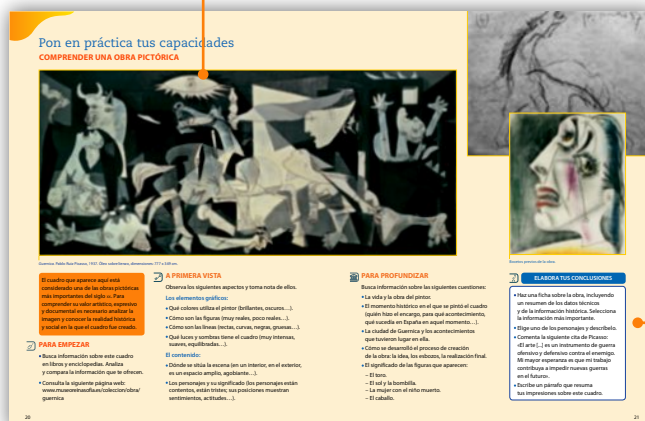


Una imagen con una gran fuerza visual y un significado destacado es el punto de partida de esta sección.

Las actividades dirigen la atención de los alumnos hacia los aspectos relevantes de las imágenes.

Pon en práctica tus capacidades

Estas páginas están orientadas a la práctica de las competencias. En todas las unidades se plantea un mismo esquema de trabajo sistemático y riguroso orientado a integrar aprendizajes y habilidades de diferentes ámbitos.



La secuencia es la misma en todos los casos y se dirige a afianzar en los alumnos procesos de trabajo autónomo.

LAS COMPETENCIAS CLAVE

Llamamos *competencia* a la capacidad que tenemos las personas para aplicar los conocimientos que hemos aprendido y así poder resolver cuestiones que se nos plantean en nuestra vida diaria.

Los contenidos de este libro ayudan a trabajar fundamentalmente la conciencia y la expresión cultural. Asimismo, las actividades y los proyectos incluidos en él contribuyen al desarrollo de las demás competencias:



Competencia en comunicación lingüística



Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



Competencia digital



Aprender a aprender



Sentido de iniciativa y emprendimiento



Competencias sociales y cívicas



Conciencia y expresión cultural

Programación

UNIDAD	DESARROLLO	SABER VER
El lenguaje visual 1 <i>página 6</i>	• Lámina inicial: El cómic. • Comunicación visual: elementos y finalidades. • La percepción de las imágenes. • Imagen expresiva, valores de la imagen. • Los medios de creación de imágenes.	• Analizar mensajes visuales. • Investigar procesos de creación de imágenes.
La exploración visual del entorno 2 <i>página 22</i>	• Lámina inicial: El collage. • Elementos visuales de las obras plásticas: color, textura, forma, dimensión, posición y proporción. • Cualidades de los colores y relación entre los colores. El círculo cromático. • Clasificaciones de las texturas y relación entre textura y material. • Las formas, tipos de formas, percepción de las formas y medios de creación de formas. • Relaciones entre tamaño, proporción, posición y situación.	• Reconocer el valor del color en la publicidad. • Analizar texturas en obras tridimensionales. • Observar texturas. • Detectar las cualidades de las formas. • Identificar transformaciones en las formas del entorno.
El lenguaje del dibujo técnico 3 <i>página 44</i>	• Lámina inicial: El proceso de elaboración técnica. • Elementos del lenguaje del dibujo técnico. • Normalización.	• Reconocer elementos geométricos en el entorno.
La representación del espacio 4 <i>página 58</i>	• Lámina inicial: El escenario de un videojuego. • Los sistemas de representación. • Las vistas de los objetos. • El sistema axonométrico. • La perspectiva cónica y sus elementos.	• Reflexionar sobre distintos tipos de imagen. • Identificar trazados realizados en diferentes sistemas. • Reconocer los elementos de la perspectiva cónica en distintas imágenes.
La composición bidimensional 5 <i>página 76</i>	• Lámina inicial: La interpretación bidimensional de una vista aérea. • Elementos compositivos y expresivos en la composición bidimensional. • Posición y situación de los elementos de una composición (el peso visual y los esquemas compositivos). • El ritmo modular. • La entonación.	• Analizar la composición de fotografías. • Analizar composiciones con diferentes valores cromáticos.
Imagen y tecnología 6 <i>página 92</i>	• Lámina inicial: la creación digital. • La fotografía, evolución y elementos expresivos. • El cine, producción audiovisual y elementos expresivos. • La televisión y el vídeo, contenidos y recursos expresivos.	• Analizar recursos propios de la fotografía en la publicidad. • Comprender el <i>storyboard</i> de una película.

SABER HACER

- Transformar la finalidad de una imagen.
- Explorar las posibilidades expresivas de las imágenes.
- Elaborar imágenes combinando técnicas y materiales.

- Elaborar escalas cromáticas.
- Crear composiciones con armonía cromática.
- Crear texturas.
- Crear formas bidimensionales con diferentes cualidades plásticas.
- Transformar formas bidimensionales en formas con volumen.
- Crear formas bidimensionales con procedimientos gráficos.

- Realizar trazados geométricos básicos.
- Realizar trazados instrumentales.
- Dibujar polígonos exentos.
- Dibujar polígonos inscritos en circunferencias.

- Dibujar las vistas de una casa.
- Diseñar espacios.
- Representar imágenes en isométrica.
- Representar imágenes en caballera.
- Representar por pasos un paisaje urbano en perspectiva cónica central.

- Interpretar obras de arte.
- Elaborar composiciones modulares.
- Explorar las posibilidades compositivas del color.
- Realizar una composición monocromática y una composición policromática.

- Elaborar un reportaje sobre una fiesta de disfraces.
- Localizar imágenes con diferentes planificaciones y angulaciones.

GALERÍA

Lenguaje narrativo en las artes plásticas.

La composición en el plano y la composición con volumen.

Las líneas en la arquitectura.

La perspectiva en la imagen bidimensional.

El esquema compositivo en el plano.

Las imágenes en la publicidad.

COMPETENCIAS

[La expresividad de una obra pictórica, *Guernica*, de Pablo Ruiz Picasso.](#)

Competencia en comunicación lingüística. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Aprender a aprender. Sentido de iniciativa y emprendimiento. Conciencia y expresión cultural.

[Los elementos plásticos de una obra arquitectónica, museo Guggenheim, en Bilbao.](#)

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencias sociales y cívicas. Aprender a aprender. Conciencia y expresión cultural.

[El dibujo técnico en el diseño.](#)

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencias sociales y ciudadanas. Aprender a aprender. Conciencia y expresión cultural.

[Objetos multiformes, *Cork Plug*.](#)

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencias sociales y cívicas. Aprender a aprender.

[La composición en la publicidad gráfica.](#)

Competencia en comunicación lingüística. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Aprender a aprender. Sentido de iniciativa y emprendimiento.

[Los recursos expresivos en el cine de animación.](#)

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencias sociales y cívicas. Conciencia y expresión cultural.

1 El lenguaje visual

Las imágenes nos rodean allá por donde vamos: nuestra casa, los libros, la televisión, la prensa, Internet, la publicidad, la calle, los teléfonos..., todos son escaparates de imágenes que nos transmiten diferentes mensajes. A este modo de comunicación, que se basa en el uso de imágenes, lo denominamos **lenguaje visual**.

Comprender y utilizar bien el lenguaje visual nos permitirá conocer mejor el mundo en que vivimos e integrarnos eficazmente en él.





EXPERIENCIAS

OBSERVACIÓN

- ¿Qué es lo que más te llama la atención en esta imagen: las figuras, los colores, las líneas?
- Explica la historia que cuenta el cómic.

REFLEXIÓN

- ¿Cuáles han sido los elementos que más te han ayudado a seguir el orden de la historia: la posición y los tamaños de las viñetas, los gestos del personaje, la iluminación de las escenas, el dragón?
- ¿Por qué no hace falta un texto para comprender esta historia?
- Explica cómo se indican en la imagen las siguientes situaciones: la sorpresa del guerrero, el rugido del dragón, el movimiento de sus alas.

INVESTIGACIÓN

Recuerda imágenes de tu entorno que cuenten historias, que informen o anuncien algún objeto o servicio. Después, contesta.

- ¿Qué mensaje transmiten?
- ¿Por qué estas imágenes forman parte del lenguaje visual?

EN ESTA UNIDAD CONSEGUIRÁS

- **Comprender** qué es la comunicación visual y qué elementos la componen.
- **Reconocer** las obras visuales expresivas que hay a tu alrededor.
- **Preparar** proyectos de comunicación visual.

La comunicación por medio de la imagen

Qué es el lenguaje visual

Ya en la prehistoria algunos artistas utilizaron imágenes para expresar sus ideas, sus sentimientos y sus experiencias.

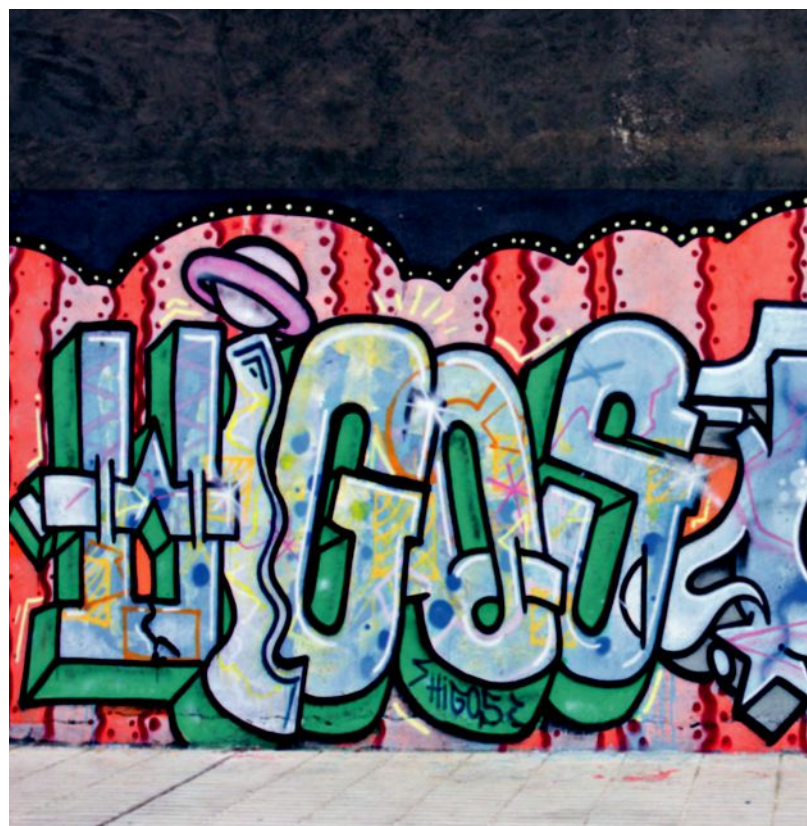
Este lenguaje, basado en imágenes, se ha desarrollado a lo largo de la historia y, en la actualidad, ha alcanzado una enorme importancia y presencia en la vida de las personas.



Para qué utilizamos el lenguaje visual cada día

Con frecuencia, una misma imagen se crea con diferentes finalidades. Un *graffiti* como el que aparece en esta página intenta llamar la atención del espectador con los colores y las formas que contiene. También, en ocasiones, los *graffitis* cuentan historias o dan a conocer situaciones problemáticas.

Las **finalidades del lenguaje visual** están relacionadas con el mensaje que un creador pretende comunicar por medio de las imágenes que elabora. Los planos de las ciudades, los pictogramas o las señales de tráfico tienen una **finalidad informativa**; las imágenes que pretenden influir en los sentimientos y deseos de las personas para que compren o utilicen un determinado objeto o servicio, como es el caso de la publicidad, tienen una **finalidad expresiva**; las imágenes en las que la belleza es el aspecto más importante tienen una **finalidad estética**.





Qué elementos intervienen en la comunicación visual

La niña que aparece en esta imagen está realizando un *rangoli*, o dibujo ceremonial con el que da la bienvenida a los visitantes e invoca la buena suerte. Con ello está creando un acto de comunicación en el que intervienen diferentes elementos:

- **Emisor:** la niña que realiza el dibujo.
- **Mensaje:** la bienvenida a los visitantes y el deseo de buena suerte.
- **Receptor:** cada uno de los observadores que contemplamos la obra y que nos conmovemos de forma diferente ante la imagen.
- **Código:** el conjunto de las técnicas pictóricas y los elementos gráficos que integran la imagen, como son, por ejemplo, las formas geométricas, los colores luminosos...
- **Canal:** el sentido de la vista, a través del que percibimos la obra.



Quién puede expresarse mediante el lenguaje visual

Las personas estamos capacitadas para comunicarnos a través del lenguaje visual. Sin embargo, igual que sucede con el lenguaje escrito, si deseamos crear una obra original, bella y de calidad, tendremos que seguir un proceso de aprendizaje.

Del mismo modo, podemos entender mensajes visuales de forma intuitiva, pero si lo que queremos es comprender en profundidad el significado de una imagen, deberemos aprender a través de la observación, la reflexión y la experiencia visual.

Como hemos indicado en el párrafo anterior, las imágenes que creamos y que percibimos forman parte de la comunicación visual; de este modo, un observador o un creador que sean expertos deben tener en cuenta todos los elementos que intervienen en un acto de comunicación para comprender y comunicarse mejor a través de las imágenes.

La imagen y sus cualidades expresivas

A qué llamamos imagen

La oración «Esto no es una pipa» que aparece escrita debajo del dibujo de una pipa es el mensaje con el que el artista indica que una imagen es la representación de una idea o de un objeto, pero no es ni la idea ni el objeto.

Para realizar una imagen y representar con ella ideas, objetos o situaciones, utilizamos formas, colores y texturas, que son los elementos propios del lenguaje plástico y visual.

La traición de las imágenes. René Magritte, 1829.



Cómo percibimos las imágenes

El dibujo que hay en esta valla donde surge un coche es un «engaño para nuestra vista», ya que se trata de una pintura y no tiene volumen ni profundidad. La sensación de espacio y volumen que percibimos en este cuadro se debe al modo en el que el artista ha ordenado las formas y los colores sobre el lienzo y a la capacidad que tiene nuestro cerebro para comprender las imágenes.

En la percepción visual intervienen conjuntamente la luz, el sentido de la vista y nuestro

cerebro. Estos tres factores permiten la visión a través del siguiente proceso:

1. Cuando un rayo de luz incide sobre un objeto, este lo refleja.
2. El ojo capta ese rayo de luz y transmite la sensación al cerebro.
3. En el cerebro las sensaciones visuales se ordenan para formar la imagen tal y como la reconocemos.

Mural del muro de Berlín, East Side Gallery, Berlín.





El problema con el que todos vivimos. Norman Rockwell, 1964.

Qué significa entender una imagen

En esta imagen aparece una niña vestida de blanco que camina con sus libros rodeada de figuras de hombres adultos vestidos de gris a los que se ve solo de los hombros para abajo. Esta sería una descripción en la que se recogen únicamente los elementos gráficos que constituyen la imagen. Pero sería una descripción incompleta, ya que el autor ha utilizado el color, la composición y las figuras para representar una realidad que, según su criterio, supone un problema de convivencia y de falta de derechos.

Esto nos indica que, para explicar en profundidad el contenido de una imagen, hay que analizar lo que el creador ha querido expresar con

ella, así como los elementos gráficos que ha utilizado para lograrlo.

El contenido objetivo de las imágenes y sus elementos gráficos constituyen su **valor representativo**. La intención comunicativa del autor y las ideas o emociones que despiertan en el observador son las que determinan su **valor simbólico**, que va más allá de la propia imagen.

Un ejemplo de comunicación a través de la imagen es el dibujo técnico, un lenguaje objetivo y universal cuya finalidad es el intercambio de información técnica entre personas pertenecientes a distintas profesiones y a diferentes lugares.

ACTIVIDADES

- 1 Explica por qué las imágenes de estas páginas forman parte del lenguaje visual.
- 2 ¿Por qué decimos que la percepción visual es un proceso?
- 3 Haz una descripción lo más completa posible de estas imágenes.
- 4 Observa las fotografías que aparecen en estas dos páginas. ¿Qué finalidad tiene cada una de estas imágenes?
- 5 ¿El plano de una casa es un ejemplo de comunicación visual? Explica por qué lo crees.



Documento 1



Documento 2



Analizar mensajes visuales

Observa los tres carteles y responde:

- ¿Cuál es la intención de los autores en cada cartel: contar historias o hechos, invitar al consumo, educar, emocionar...?
- ¿Cuáles son los elementos del lenguaje visual en cada caso?
 - ¿Quién es el emisor?
 - ¿Quién es el receptor?
 - ¿Cuál es el mensaje?
- ¿Qué función cumple la imagen en cada cartel: llamar la atención del espectador, mostrar una situación agradable, informar objetivamente de un hecho, establecer una relación positiva entre el producto y un elemento simbólico...?
- ¿Qué te llama más la atención en cada caso: la imagen, el texto, la composición, la idea...?
 - ¿Pensas que eso es lo que pretendía el creador de las imágenes?
- Explica con tus propias palabras el mensaje que transmite cada cartel.

Documento 3



SABER HACER



Transformar la finalidad de una imagen

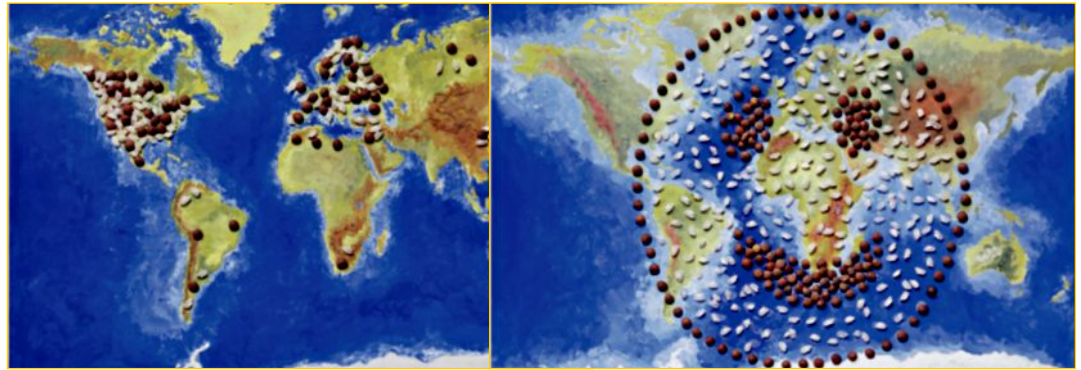
El siguiente ejemplo muestra cómo una misma imagen puede tener diferentes intenciones comunicativas solo con realizar pequeños cambios en ella.



Explorar las posibilidades expresivas de las imágenes

Observa que este cartel muestra dos imágenes en las que los elementos gráficos son los mismos, pero colocados en diferentes posiciones.

- Explica el significado de las imágenes y el mensaje que transmiten.



- Confecciona dos imágenes en las que utilices elementos similares con distribuciones distintas. Recoge, por ejemplo, hojas, flores, piedras... Luego, procede del siguiente modo:
 1. Busca materiales que te resulten atractivos y haz pruebas para combinarlos de diferentes modos sobre soportes diversos (cartones, tablas, trozos de plástico duro...).
 2. Haz un boceto de la distribución final de los elementos en cada soporte teniendo en cuenta la finalidad comunicativa que persigues.
 3. A partir de los bocetos que has realizado elabora las composiciones y termínalas incluyendo colores y formas con distintos materiales para enriquecer su expresividad.

Trabajo cooperativo

Formar equipos e inventar diálogos para el cómic que aparece al comienzo de la unidad. Leer en voz alta los diálogos y comprobar las diferencias y semejanzas entre ellos.

Los medios de creación de imágenes

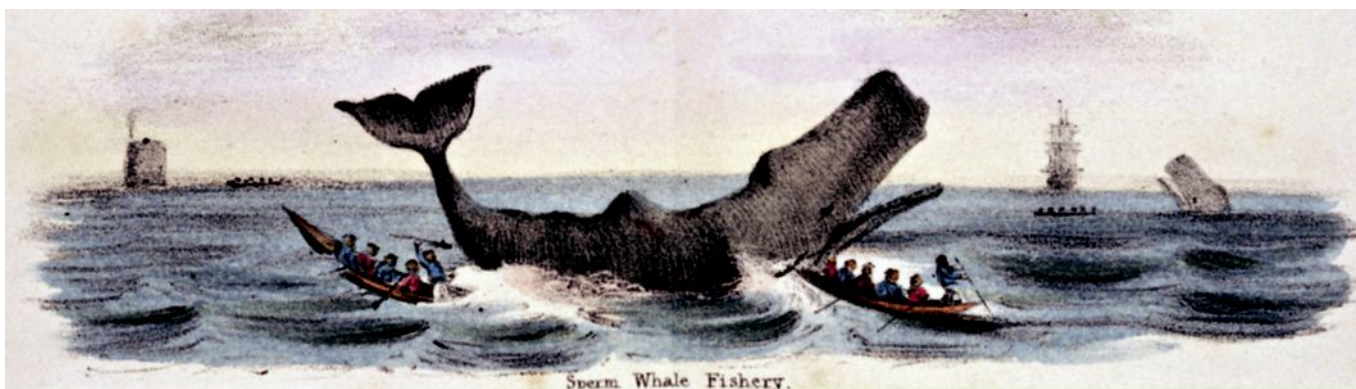


La carta. Johannes Vermeer, 1670.

Medios clásicos sobre el plano

Los medios que han sido más utilizados a lo largo de la historia para crear imágenes sobre el plano son:

- El **dibujo**, cuyos elementos gráficos característicos son la línea y el trazo. Los materiales más habituales son el lápiz, el carboncillo, la pluma, etc., y los soportes más utilizados son el papel y el cartón.
- La **pintura** se caracteriza por la aplicación de manchas de color para crear formas sobre el plano. Los materiales más habituales empleados en la pintura son el óleo, la acuarela, el acrílico o la témpera y se suelen aplicar sobre cartón, madera, lienzo o paredes.
- El **grabado** se basa en la creación de imágenes iguales por medio de la impresión repetida de una plancha o matriz entintada.



Grabado sobre la caza de la ballena.

Medios clásicos con volúmenes

Los creadores de obras tridimensionales parten de volúmenes para realizar sus obras. Los materiales de uso más extendido son la arcilla, la piedra, la madera o el metal, pero muchos creadores también emplean materiales cotidianos como telas, cuerdas, objetos diversos...

Los medios de creación tridimensional más utilizados a lo largo de la historia han sido:

- La **escultura**, que es el arte de tallar, modelar o esculpir piedra, madera u otros materiales para obtener imágenes en tres dimensiones.
- La **arquitectura**, que es el arte y la técnica de proyectar y construir edificios útiles y bellos.





Medios de creación de imágenes de aparición reciente

Durante el siglo pasado se desarrollaron medios de creación de imágenes muy relacionados con los avances tecnológicos.

En las últimas tres décadas, la aparición de dispositivos informáticos para la captación y el tratamiento de las imágenes ha ampliado enormemente las posibilidades de creación y difusión de imágenes. Como consecuencia de ello, el lenguaje visual ha adquirido también una mayor presencia en nuestra vida.

Los medios creativos recientes más conocidos son:

- La **fotografía**, que consistía tradicionalmente en la recogida de imágenes por medio de una cámara sobre una superficie sensible a la luz (la película fotográfica). Actualmente, y cada vez con más frecuencia, las imágenes se registran en soportes digitales.
- El **cine**, que está constituido por una sucesión muy rápida de imágenes fijas llamadas fotografías que produce en el espectador sensación de movimiento. Al igual que sucede en la fotografía, los medios digitales han supuesto un gran avance en los últimos años.
- La **televisión**, que es un sistema de transmisión de imágenes en movimiento con sonido. Las imágenes se recogen por medio de cámaras y se perciben en el televisor cuando se activan electrónicamente los puntos luminosos que forman la pantalla y que contienen los colores rojo, verde y azul.



ACTIVIDADES



- 1 ¿Es el collage un medio de creación de imágenes sobre el plano o con volumen? Explica tu respuesta.
- 2 ¿Qué tipo de imágenes son archivos informáticos?
- 3 ¿Qué diferencia hay entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen?
- 4 ¿Qué semejanzas y qué diferencias existen entre el dibujo y la pintura realizados por medios tradicionales y los que se realizan por medios informáticos?



Investigar procesos de creación de imágenes

Observa la primera imagen y analiza las diferentes fotografías que la forman. Después, imagina cómo fue el proceso que se siguió en su elaboración y explícalo en orden. Puedes tomar como modelo los siguientes pasos y añadir la información y los detalles que te parezcan importantes:

1. Tomar primero una imagen general de la escena que se va a representar.
2. Tomar fotografías de diferentes fragmentos de la escena, cambiando poco a poco el punto de vista y teniendo cuidado de captar todas sus partes.
3. Reconstruir la escena con fotografías de los distintos fragmentos, como si fuera un collage.

Contesta las siguientes preguntas:

- ¿Qué medios se han utilizado para obtener estas imágenes?
- ¿Crees que se podrían usar medios clásicos para crear una imagen como esta? Explica cómo sería el proceso de elaboración utilizando el dibujo y la pintura únicamente.



Elaborar imágenes combinando técnicas y materiales

Esta composición ha sido realizada integrando dibujos, fotografías y objetos. El artista ha pretendido mostrar cómo combinando las formas, los colores y las texturas de estos elementos se pueden crear imágenes artísticas con distinta finalidad.



Realiza tu propia composición combinando técnicas y materiales. Para ello, procede del siguiente modo:

- Primero, observa el proceso que se ha seguido para llevar a cabo esta imagen.
- Después, elabora tu composición eligiendo libremente los materiales y el tema.



1. Haz un boceto de la composición que vas a realizar. Selecciona los materiales y haz pruebas combinándolos como más te guste.
2. Realiza la composición definitiva, añadiendo los elementos que desees.



Lenguaje narrativo en las artes plásticas



Pintura encontrada en la tumba de Jnumhotep II en Beni Hassan, Egipto.

Hace 2.000 años el emperador romano Trajano mandó construir una altísima columna recubierta de relieves en los que se cuentan, mediante imágenes, los triunfos militares del emperador en países del este de Europa. Una multitud de soldados, caballos y barcos en combate protagoniza esta crónica histórica.



Relieve que representa la Última Cena, monasterio de San Juan de la Peña, Huesca.

Hace más de 4.000 años se realizó esta pintura egipcia que narra el viaje y la llegada a Egipto de emigrantes asiáticos.



Columna trajana, año 113 d. C.

En el siglo XI muy poca gente sabía leer y escribir. En esos tiempos de la Edad Media, la Iglesia encargó a los artistas que narraran en tallas, pinturas o mosaicos los principales sucesos de la historia sagrada y así sirviesen de enseñanza para todos. En este relieve se representa la Última Cena de Jesús con los Apóstoles.

Entre los siglos xv y xviii una gran parte de la pintura y de la escultura que se creaba estaba orientada a narrar hechos históricos mediante imágenes de gran belleza. Este cuadro de Velázquez, titulado popularmente *Las lanzas*, recoge un importante acontecimiento que tuvo lugar el día 5 de junio de 1625: la rendición de la ciudad de Breda en los Países Bajos tras el asedio llevado a cabo por las tropas del rey español Felipe IV y bajo las órdenes del gran estratega Ambrosio de Spinola.



La rendición de Breda. Diego Rodríguez de Silva y Velázquez, 1635.



Desde el siglo xx se publican cómics como medios para narrar historias. Las historietas son una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, y que permiten utilizar todas las técnicas que se desee. Desde 1950, Charles Schulz ha dibujado a Snoopy, que ha ido cambiando a lo largo de todo este tiempo hasta la actualidad.

Cómic de Charlie Brown y Snoopy. Tira cómica de Charles Schulz.

ACTIVIDADES

- 1 Analiza las imágenes de estas páginas y busca en cada caso los elementos gráficos o de contenido que aportan más información sobre la historia que cuentan.

Por ejemplo: el modo en el que están organizados los elementos y personajes de la composición, los colores, los trazos...

- 2 Inventa un título para cada una de estas imágenes. Intenta que el título refleje la historia que cuentan.



- 3 Busca imágenes que pertenezcan a las mismas épocas que las que aparecen aquí. Identifica cuáles de esas imágenes son narrativas y explica brevemente la historia que relatan.

Pon en práctica tus capacidades

COMPRENDER UNA OBRA PICTÓRICA



Guernica. Pablo Ruiz Picasso, 1937. Óleo sobre lienzo, dimensiones: 777 x 349 cm.

El cuadro que aparece aquí está considerado una de las obras pictóricas más importantes del siglo xx. Para comprender su valor artístico, expresivo y documental es necesario analizar la imagen y conocer la realidad histórica y social en la que el cuadro fue creado.

PARA EMPEZAR

- Busca información sobre este cuadro en libros y enciclopedias. Analiza y compara la información que te ofrecen.
- Consulta la siguiente página web: www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/guernica



A PRIMERA VISTA

Observa los siguientes aspectos y toma nota de ellos.

Los elementos gráficos:

- Qué colores utiliza el pintor (brillantes, oscuros...).
- Cómo son las figuras (muy reales, poco reales...).
- Cómo son las líneas (rectas, curvas, negras, gruesas...).
- Qué luces y sombras tiene el cuadro (muy intensas, suaves, equilibradas...).

El contenido:

- Dónde se sitúa la escena (en un interior, en el exterior, es un espacio amplio, agobiante...).
- Los personajes y su significado (los personajes están contentos, están tristes; sus posiciones muestran sentimientos, actitudes...).



Bocetos previos de la obra.



PARA PROFUNDIZAR

Busca información sobre las siguientes cuestiones:

- La vida y la obra del pintor.
- El momento histórico en el que se pintó el cuadro (quién hizo el encargo, para qué acontecimiento, qué sucedía en España en aquel momento...).
- La ciudad de Guernica y los acontecimientos que tuvieron lugar en ella.
- Cómo se desarrolló el proceso de creación de la obra: la idea, los esbozos, la realización final.
- El significado de las figuras que aparecen:
 - El toro.
 - El sol y la bombilla.
 - La mujer con el niño muerto.
 - El caballo.



ELABORA TUS CONCLUSIONES

- Haz una ficha sobre la obra, incluyendo un resumen de los datos técnicos y de la información histórica. Selecciona la información más importante.
- Elige uno de los personajes y descríbelo.
- Comenta la siguiente cita de Picasso: «El arte [...] es un instrumento de guerra ofensivo y defensivo contra el enemigo. Mi mayor esperanza es que mi trabajo contribuya a impedir nuevas guerras en el futuro».
- Escribe un párrafo que resuma tus impresiones sobre este cuadro.