



# Educación Plástica, Visual y Audiovisual

SERIE **CREA**

El libro Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4.º, para ESO, es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., dirigido por **Teresa Grence Ruiz**.

En su elaboración ha participado el siguiente equipo:

TEXTO

**Celia Ferrer Signes**  
**Malena Fuentes Alzu**  
**Miquel Marín Río**  
**Inmaculada del Rosal Alonso**  
**Andrés Ruiz Munuera**  
**Juan Carlos Taravillo Campos**

EDICIÓN

**Elena Alfonso Talavera**

EDICIÓN EJECUTIVA

**Montserrat Herrero González**

DIRECCIÓN DE 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 imagen, un corto texto introductorio y un esquema para la observación y el análisis.

Cada lámina inicial contiene solo una imagen de gran espectacularidad y muy 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.

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

## 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.

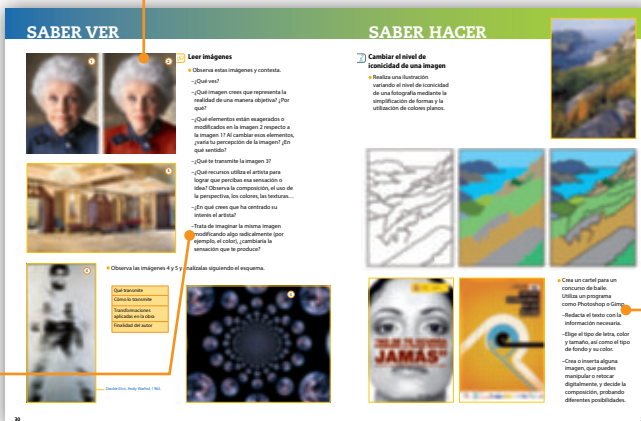


Las tablas y los esquemas contribuyen a que los alumnos comprendan mejor y afiancen los aprendizajes.

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.

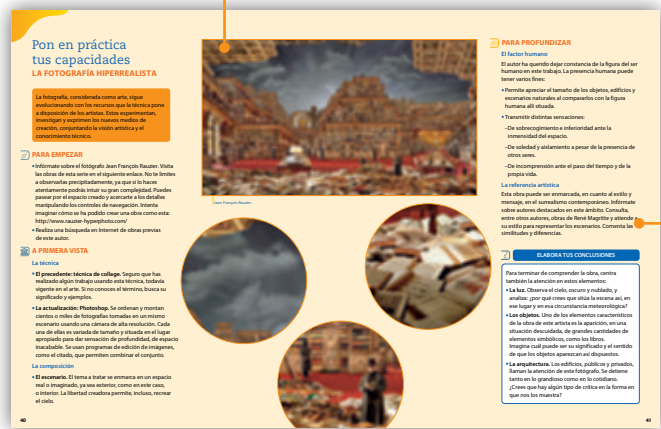


Una imagen con una gran fuerza visual y un significado destacado es el punto de partida de esta sección.

Las actividades dirigen la atención de los alumnos sobre 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

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 las expresiones culturales. 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 espíritu emprendedor

Competencias sociales y cívicas

Conciencia y expresiones culturales

# Programación

UNIDAD	DESARROLLO	SABER VER
<p><b>La creación visual</b> <b>1</b></p> <p><i>página 6</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina inicial: Las líneas de Nazca.</li> <li>• La imagen en su contexto. Tipos de imágenes.</li> <li>• El proceso creativo de una imagen. Fases.</li> <li>• Medios y soportes para la creación de imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar los mensajes de las imágenes.</li> <li>• Observar el proceso de creación de un logotipo.</li> <li>• Analizar imágenes.</li> <li>• Observar diferentes interpretaciones.</li> </ul>
<p><b>La creación digital</b> <b>2</b></p> <p><i>página 24</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina inicial: Fotografía hiperdetallada de Jean François Raugier.</li> <li>• Las imágenes digitales. Ventajas y desventajas. Ámbitos.</li> <li>• Posibilidades expresivas de la imagen digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar un proceso de diseño.</li> <li>• Leer imágenes.</li> <li>• Aplicar el retoque fotográfico.</li> <li>• Observar obras de <i>land art</i>.</li> </ul>
<p><b>La representación objetiva del espacio</b> <b>3</b></p> <p><i>página 42</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina inicial: Fotografía aérea de Sevilla.</li> <li>• La representación del espacio. La representación subjetiva. La representación objetiva.</li> <li>• El sistema diédrico o de Monge. Proyección de un punto.</li> <li>• Proyección de una recta. Posiciones de las rectas.</li> <li>• El sistema axonométrico. Cómo hallar el coeficiente de reducción a partir de los ejes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la proyección de un plano.</li> <li>• Proyección del plano.</li> <li>• Conocer la perspectiva caballera.</li> <li>• Estudiar la perspectiva cónica.</li> </ul>
<p><b>Procesos de diseño</b> <b>4</b></p> <p><i>página 68</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina inicial: Diseño de un portalápices.</li> <li>• El diseño. ¿Dónde se aplica el diseño? Características del producto de diseño. ¿Quiénes diseñan?</li> <li>• El valor añadido en el diseño actual.</li> <li>• La complejidad del diseño. Ingenio y creatividad. La experimentación y la creación manual.</li> <li>• El espíritu del diseño: el desafío. La inspiración.</li> <li>• El envase. Factores visuales. Factores formales.</li> <li>• Las dimensiones de la imagen. ¿2D o 3D? Los programas de modelado y animación en tres dimensiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer diseños de relojes.</li> </ul>
<p><b>El diseño gráfico</b> <b>5</b></p> <p><i>página 90</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina inicial: Retrato digital de un niño.</li> <li>• El diseño gráfico. Diseño, arte, ciencia y tecnología. El diseño editorial.</li> <li>• El proceso del diseño. Los medios técnicos.</li> <li>• Los símbolos gráficos. El logotipo.</li> <li>• El diseño web. El carácter visual de la página.</li> <li>• Diseño y nuevos medios de comunicación. El blog.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el folleto divulgativo.</li> <li>• Identificar estilos y técnicas en el símbolo gráfico.</li> <li>• Observar dos polos opuestos del diseño gráfico: la estética nítida frente a la desgarrada.</li> </ul>
<p><b>Procesos de creación audiovisual</b> <b>6</b></p> <p><i>página 112</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina inicial: Fotograma y viñeta de <i>storyboard</i> de <i>Planet 51</i>.</li> <li>• Soportes de la creación audiovisual. El cine. La televisión y el vídeo. La animación por ordenador.</li> <li>• Filmar la imagen real. El guion gráfico. El rodaje. El montaje.</li> <li>• La animación. Los dibujos animados. La animación de figuras o <i>stop motion</i>. La animación por ordenador.</li> <li>• Realidad virtual. Campos de aplicación de la realidad virtual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los planos cinematográficos.</li> <li>• Comparar películas de animación.</li> <li>• Analizar animaciones.</li> <li>• Analizar imágenes virtuales.</li> </ul>

## SABER HACER

## GALERÍA

## COMPETENCIAS

- Crear una imagen icónica.
- Crear imágenes de otras épocas.
- Crear una carpeta identificativa del centro.
- Interpretar una obra de arte.
- Elaborar un cartel.
- Realizar composiciones tridimensionales.

La imagen simbólica.

*La interpretación de obras de arte. El hundimiento del buque Titanic, de Rupinder Singh.*

Competencia en comunicación lingüística. Competencias sociales y cívicas. Competencia digital. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Diseñar un objeto en 3D con el programa SketchUp.
- Cambiar el nivel de iconicidad de una imagen.
- Crear manipulando imágenes digitalmente.
- Inventar imágenes a partir de fotografías.

Arte y tecnología.

*La fotografía hiperrealista. Jean François Raugier.*

Competencia digital. Competencias sociales y cívicas. Aprender a aprender.

- Dibujar con coeficiente de reducción.
- Trazar circunferencias en perspectiva isométrica.
- Practicar trazados con SketchUp y con AutoCad.
- Dibujar circunferencias en perspectiva caballera.
- Trazar un prisma rectangular en perspectiva cónica con un punto de fuga.
- Trazar un cubo en perspectiva cónica oblicua con dos puntos de fuga.
- Trazar un cubo en perspectiva cónica oblicua con tres puntos de fuga.

La percepción del espacio.

*Los sistemas de representación y la visualización de datos. La estadística y su representación plana. El gráfico en tres dimensiones.*

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia en comunicación lingüística. Competencia digital. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Diseñar un soporte para cartas y notas.
- Diseñar juegos: rompecabezas.

El diseño antes del diseño.

*El diseño de personajes. El concepto. Los recursos.*

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender.

- Diseñar un díptico.
- Crear símbolos gráficos.

Javier Mariscal, diseñador.

*La publicidad: mensaje, creatividad, técnica e inteligencia. El contenido del mensaje. La técnica de expresión.*

Competencia en comunicación lingüística. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales.

- Planificar una grabación.
- Crear una animación.
- Hacer un estereograma.
- Practicar la realidad virtual.

Efectos y ambientación en el cine.

*El Quijote, el primer libro interactivo de la BNE. A primera vista. Para profundizar.*

Competencia en comunicación lingüística. Competencia digital. Aprender a aprender. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

# La creación visual

Las líneas de Nazca son unos dibujos de grandes dimensiones que se encuentran en Perú y solo se pueden ver desde el cielo; de cerca, parecen simples surcos en el suelo. Las líneas son testimonio del gran conocimiento geométrico de los antiguos habitantes de esta zona. Dada la magnitud de las obras, el mensaje que transmitían estos dibujos debía de ser muy importante en la cultura nazca, pero aún desconocemos su significado. Ahora lo que percibimos son unos dibujos muy bien proporcionados, sobre todo si se piensa en sus dimensiones, y nos admiramos ante la dificultad de su realización.



## EXPERIENCIAS

### OBSERVACIÓN

- ¿Qué representa esta imagen?
- ¿Cómo se han podido realizar estas figuras?
- ¿Con qué materiales crees que se han hecho?
- ¿Reconoces algún estilo artístico al observar esta imagen?
- ¿Identificas qué animales aparecen representados en los dibujos inspirados en las figuras de Nazca?

### REFLEXIÓN

- Describe las posibles motivaciones que llevaron al autor o autores a ejecutar estas figuras.
- ¿Qué posible mensaje pretendían transmitir?
- Averigua en qué época se cree que fueron realizadas.
- ¿Qué nos puede ayudar a entender la imagen?

### EN ESTA UNIDAD CONSEGUIRÁS

- **Reconocer** el contexto en el que se crea una imagen.
- **Identificar** qué aspectos hay que tener en cuenta a la hora de crear una imagen.
- **Seleccionar** los instrumentos, medios y sistemas más idóneos para crear una imagen.
- **Conocer** las diferentes fases por las que pasa un creador para realizar su obra visual.

# La imagen en su contexto



Pantocrátor de la catedral de Palermo, 1148.



Toda obra es el resultado de una intención, la intención del creador. Una parte importante de esta creación está relacionada con el supuesto observador. Es decir, el artista tiene presente que su obra será recibida, observada y, por lo tanto, interpretada por otras personas.

Cuando el observador y el creador son contemporáneos pueden darse dos situaciones. Algunas veces, ambos tienen unos códigos similares, unos componentes culturales comunes, que facilitan la comprensión de la imagen. Pero en otras ocasiones los códigos difieren al no compartir el observador y el creador el lugar de residencia o su herencia cultural.

También puede ocurrir que el observador pertenezca a un momento histórico muy posterior al del artista. En este caso, puede que la intención del creador no sea percibida por el observador sin un conocimiento claro de las intenciones o de las razones reales por las que el creador realizó una determinada obra.

Existen factores de tipo histórico, social, cultural, económico o político que influyen en el artista, y es importante conocerlos para comprender su obra.

Podemos contemplar obras cuya intención inicial respondía a finalidades de tipo religioso, mágico o simplemente para un uso común, y que, con el paso del tiempo, percibimos como obras artísticas y admiramos por su belleza.

¿Crees que una persona que vivió hace 200 años podría entender este grafiti?



## Tipos de imágenes

Vivimos rodeados de imágenes. Este hecho es fruto de una verdadera revolución: el lenguaje visual se ha impuesto al lenguaje verbal en muchos ámbitos de la vida cotidiana, debido a la enorme capacidad comunicativa que poseen las imágenes y a la facilidad técnica para fabricarlas de la que disfrutamos en la actualidad. No en vano se dice que una imagen vale más que mil palabras.

Las imágenes son los signos del lenguaje visual, es decir, son unidades que nos sirven en la comunicación y están dotadas de significado, posibilitando la transmisión de un mensaje.

Según la relación que mantienen con la realidad o la idea que representan, existen diferentes tipos de imágenes: iconos, símbolos e indicios.



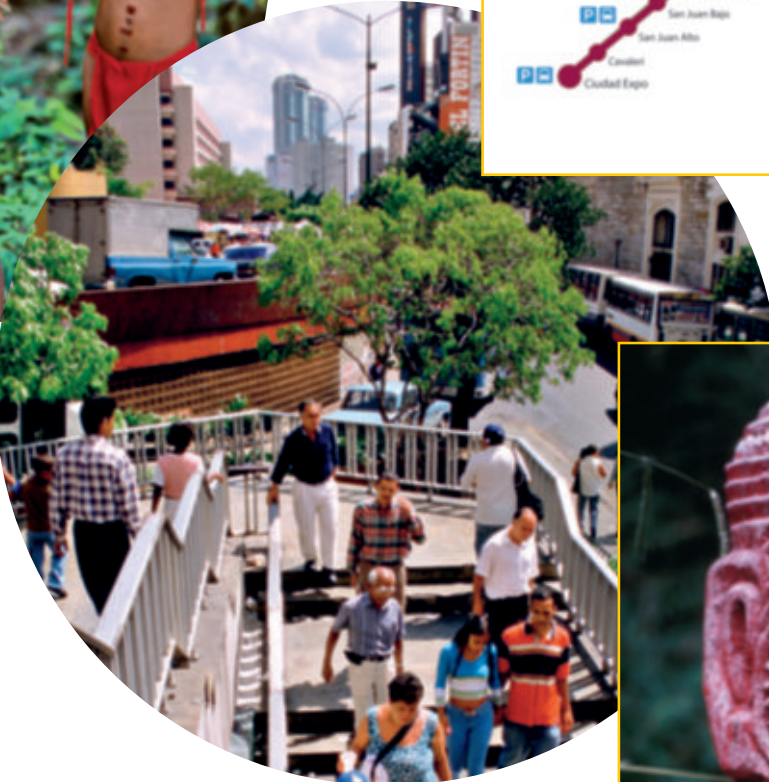
**Un icono** es un signo que mantiene una relación de semejanza en la forma con aquello que representa. Por ejemplo, las señales que indican las salidas de emergencia tienen este carácter.

**Un símbolo** es una imagen que representa un concepto porque se asocia con él por tradición o de manera convencional. Así, la paloma se ha convertido, en la mayoría de los lugares, en símbolo de la paz.



**Un indicio** es una imagen que refleja la existencia de una realidad. Por ejemplo, la imagen del humo indica la existencia de fuego.

## Interpretar los mensajes de las imágenes



Observa atentamente las imágenes y contesta las siguientes preguntas:

- ¿Crees que los indios yanomamis que aparecen en la primera fotografía pueden entender el plano del metro de Sevilla?
- ¿Qué personas lo podrían entender?
- ¿Pasaría lo mismo con las personas de la gran ciudad? ¿Por qué?
- Y si mostramos la imagen del tótem a las personas de la gran ciudad, ¿pasaría lo mismo? ¿Por qué?



# SABER HACER



## Crear una imagen icónica

- Crea un icono que indique el espacio de la biblioteca u otro lugar donde se realiza una actividad en tu centro. Piensa en la forma que puede representar mejor ese espacio: un libro, un determinado mobiliario, una acción, un objeto significativo...

Después de presentar diversas propuestas, y de haberlas comentado con alguno de tus compañeros o compañeras, intenta representar la forma de la manera más clara posible, procurando definirla mediante construcciones geométricas sencillas.

Realiza la propuesta definitiva mediante el uso de dos colores siguiendo uno de estos criterios:

- Aplicación de positivo-negativo.
- Combinación de tonos análogos.
- Empleo de colores complementarios.



## Crear imágenes de otras épocas

- Busca elementos que puedan tener relación con la realidad medieval: construcciones arquitectónicas, vestimenta, utensilios de esa época, medios de transporte, actividades humanas, etc.

A continuación, intenta crear una imagen que sugiera esa realidad.

— Castillo de Almodóvar del Río, en Córdoba, siglo VIII.



- Crea, como contraposición al ejercicio anterior, una imagen que pueda sugerir un escenario futuro, como si se tratara de un escenario urbano de ciencia ficción. Considera los ámbitos donde puede quedar más patente el paso del tiempo: paisajes, transportes, edificios...

— Fotograma de *La guerra de las galaxias*.

## El proceso creativo de una imagen

Las imágenes se crean con la finalidad de ser vistas. En ese sentido podemos decir que una imagen es un mensaje a través del que un emisor trata de comunicar algo a un receptor.

El valor de una imagen está, pues, determinado por dos puntos de vista:

- **El punto de vista del creador**, que trata de expresar algo con una finalidad determinada.
- **El punto de vista del observador** o receptor de la imagen, que la interpreta en un contexto personal y social determinado.



En este cartel publicitario el observador aprecia claramente el mensaje que el autor ha querido transmitir.



Así pues, el hecho de considerar la imagen como un elemento de comunicación influye en el desarrollo de su mismo proceso de creación.

Si las imágenes han sido utilizadas por la humanidad desde siempre, podríamos concluir que la creación de imágenes es algo consustancial al ser humano.

Tanto la obra *Lavanderas* de Francisco de Goya (1780) como la pintura rupestre (Neolítico, Tassili de los Ajjer, Argelia) fueron creadas con un objetivo comunicativo concreto en cada caso; actualmente, disfrutamos del placer estético de su contemplación.





Dibujos preparatorios para la realización del *Guernica*.



## Fases del proceso creativo

Las principales fases del proceso creativo son las siguientes:

1. **Definición del objetivo.** Se trata de determinar con la mayor exactitud posible lo que se quiere decir y a quién se dirige el mensaje.
2. **Documentación.** Se busca la máxima información posible en relación al contenido del mensaje y a las características de las personas a las que nos queremos dirigir. Todos estos datos deben proporcionar una visión global del tema que se trate.
3. **Selección del contenido.** Es preciso organizar la información, clasificarla y ordenarla, intentando separar lo esencial de lo secundario. Durante esta fase, la relación entre el objetivo definido y los datos recogidos debe sugerir las primeras ideas, la llamada inspiración, que se puede plasmar en el papel mediante trazos que definen las formas y que nos acercan a la sensación que podrá producir la obra sobre el espectador.
4. **Evaluación de las ideas.** Consiste en someter a crítica todas las ideas y aclarar el objetivo. En esta fase también confrontamos las ideas en sí con los materiales, las técnicas y los soportes escogidos para la creación de la obra, y realizamos los ajustes necesarios. En este momento se elaboran los apuntes y esbozos que van definiendo poco a poco lo que será el resultado final.
5. **Ejecución.** Se realiza la obra mediante la técnica escogida como la más adecuada para transmitir la idea. Esta será la pieza que percibirá el observador, el destinatario de nuestro mensaje.

*Guernica*. Pablo Picasso, 1937.

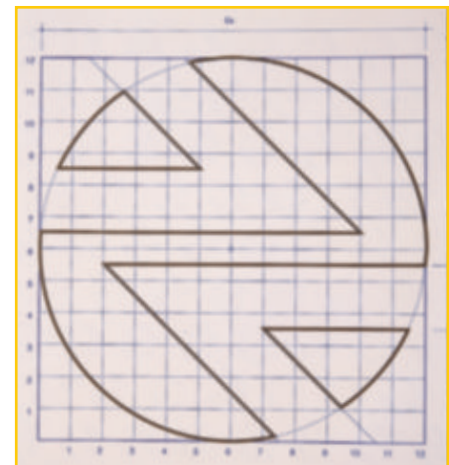


# SABER VER

## Observar el proceso de creación de un logotipo

Podemos diseñar anagramas y logotipos de distintos tipos. Unos hacen referencia a objetos, animales o personas: son los llamados **anagramas iconográficos**. Pero también podemos encontrar anagramas geométricos, abstractos, con la letra inicial de nombres, o, muy a menudo, como resultado de una combinación de varios de los tipos anteriores.

- Observa estas imágenes y explica la evolución, desde los primeros esbozos a la propuesta final, del logotipo de Renfe.



# SABER HACER



## Crear una carpeta identificativa del centro

Todas las instituciones educativas (escuelas, institutos y universidades) tienen sus elementos distintivos que aparecen representados en multitud de objetos que son de uso cotidiano.

- Partiendo de la imagen de la fotografía, que corresponde a una carpeta para poder llevar hojas y documentos de papel, intenta crear una carpeta que pudiera servir para estudiantes y profesores de tu centro escolar.

- Para empezar, recopila aquella información sobre tu centro educativo que sea exclusiva del mismo.

- Crea una lista de palabras o términos que tengan relación con las actividades que se hacen normalmente en tu centro.

- Consigue el logotipo o marca del centro.

- Realiza fotografías o dibujos que tengan que ver con los espacios o partes más destacables del edificio.

- Dibuja bocetos a mano alzada de las dos caras de la carpeta intentando que encajen la imagen o imágenes más el logo del centro.

- Para la propuesta final, puedes valerte de un ordenador y de un programa de diseño gráfico gratuito, como pueden ser OpenOffice Draw o Inkscape.



- Otra posibilidad adicional es la de diseñar la portada y la contraportada de la agenda escolar.

Puedes crear una propuesta que permita personalizar la agenda, a partir de fotografías e incorporando el logotipo o marca del centro.

# Medios y soportes para la creación de imágenes

A la hora de crear artísticamente, el término **imagen** es muy amplio. Así, podemos crear imágenes también cuando pensamos en cómo puede ser un objeto de uso.

Las imágenes se pueden clasificar según su función en dos grupos, diferenciando entre imágenes artísticas e imágenes no artísticas o imágenes cotidianas.

La función estética es la que predomina en la creación de las imágenes artísticas, mientras que las funciones informativa o expresiva son las predominantes en las imágenes cotidianas.

## Creación de imágenes artísticas

### MEDIOS BIDIMENSIONALES

- El **dibujo** se basa en la utilización de la línea y el trazo, con materiales como el lápiz, el carboncillo o la pluma.
- La **pintura** se basa en el uso del color con materiales como el óleo, la acuarela, la témpera, etc., que permiten objetivos expresivos muy diversos.
- El **grabado** permite la impresión de una serie de imágenes iguales a partir de un modelo o matriz.

### MEDIOS TRIDIMENSIONALES

- La **escultura** permite obtener imágenes tridimensionales para ser vistas, a partir de materiales y, de por sí, con volumen.
- La **arquitectura** es el arte y la técnica para crear espacios habitables, conjugando aspectos funcionales y expresivos.

*Felipe el Bueno de Borgoña. Miniatura para ilustrar una página del libro *Grandes crónicas de Francia del siglo xv.**

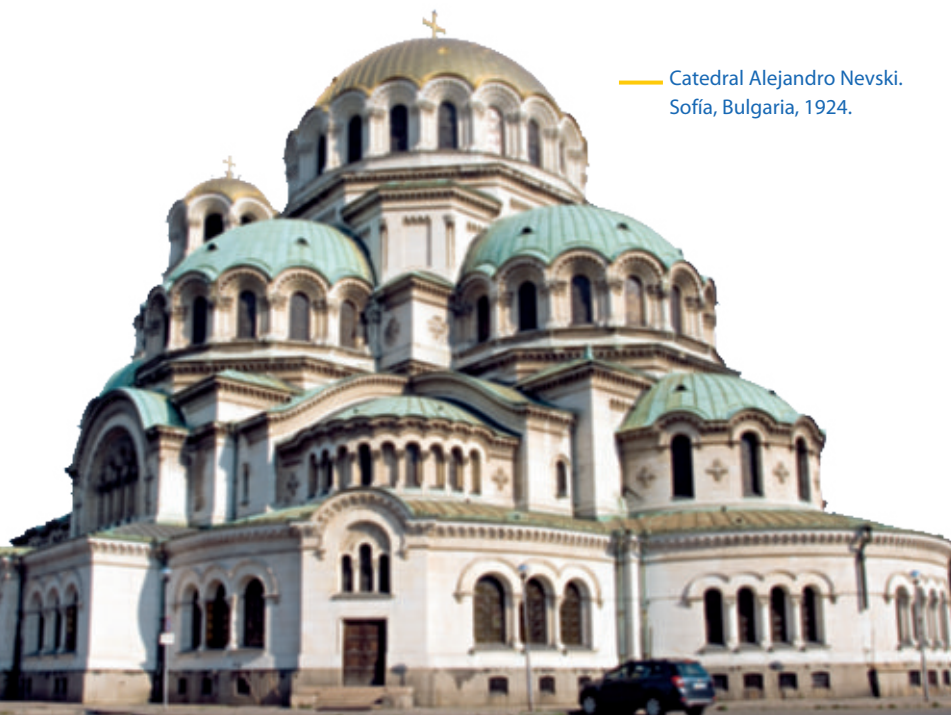


*Formas en tierra de secano. Rafael Zabaleta, 1952. Óleo sobre lienzo.*

*La materia del tiempo. Richard Serra, 2005. Instalación de siete esculturas monumentales.*



*Catedral Alejandro Nevski. Sofía, Bulgaria, 1924.*





El desarrollo de la cultura audiovisual en la sociedad actual, unido a los avances fruto de las nuevas tecnologías, ha modificado en muchos sentidos las características de las imágenes, ha ampliado las posibilidades de creación y ha extendido su uso. Por otra parte, la intención estética ha intensificado su presencia en todos los ámbitos de la creación plástica y ha hecho surgir nuevas manifestaciones artísticas.



## Creación de imágenes cotidianas

### EL DISEÑO

- El **diseño industrial** aborda los procesos destinados a la producción en serie de un objeto por medios industriales, partiendo de un estudio estético y funcional del mismo.
- El **diseño gráfico** aborda la creación y sintetización de imágenes producidas por medios impresos industriales y destinados a la comunicación de mensajes específicos.
- El **diseño de espacios** se dedica a la organización de los lugares donde se desarrolla la vida humana.

### MEDIOS AUDIOVISUALES

Los **medios audiovisuales** emplean la imagen y el sonido al servicio de un contenido narrativo o informativo. Actualmente, estos medios se han abierto a la participación de los espectadores a través de blogs, foros de Internet, etc.

Algunos de los principales medios audiovisuales son el cine, el vídeo, la televisión y ciertos espacios web en Internet.



## Analizar imágenes

- Observa esta imagen y descríbela a partir del siguiente esquema.

Tipo de imagen	
Características formales	Uso de la forma
	Uso del color, la luz y las texturas
	Uso de la perspectiva y los planos
	Elementos compositivos
Intención comunicativa	Texto
	Relación entre la imagen y el texto
	Intención del autor



- Aplica el mismo análisis a tres anuncios que encuentres en la prensa.

## Observar diferentes interpretaciones

Existen diversas maneras de abordar una creación plástica: intentar reflejar la realidad de forma objetiva o utilizar esta realidad como punto de partida para transformarla y realizar una interpretación subjetiva. También puede ser una imagen inventada, es decir, el artista no tiene intención de imitar o interpretar la realidad.



*La infanta Margarita.*  
Pablo Picasso, 1957.



Detalle del cuadro *La infanta Margarita de Austria.* Diego Velázquez, 1656.

- Observa estas dos imágenes y contesta las siguientes preguntas:
  - En cuanto al tema: ¿estos retratos representan a la misma persona?
  - En cuanto a la forma y el tratamiento: ¿qué diferencias y semejanzas encuentras entre las dos obras?
  - En cuanto a la intención del artista: ¿crees que Velázquez y Picasso tenían el mismo objetivo al realizar sus obras? ¿Qué función crees que cumplía cada obra en su momento?

# SABER HACER



## Interpretar una obra de arte

- Realiza una imagen transformando aspectos de esta obra. Intenta crear una obra abstracta, bien a partir de las zonas en las que puedas apreciar distintos niveles de luz, o bien trazando formas planas simplificadas a partir de las formas que distingas en la imagen. Puedes hacer una propuesta monocromática y otra policromática inspirada en la paleta de colores utilizada por el artista.

*Bajo el toldo, playa de Zarauz. Joaquín Sorolla, 1910.*



## Elaborar un cartel

- Presenta una propuesta de cartel para indicar la existencia de un evento importante en tu centro educativo: por ejemplo, la semana del árbol.
  - Representa en la imagen las diferentes actividades que se pueden desarrollar durante esa semana: siembra o trasplante de árboles, trabajo en pequeños grupos, charlas, exposiciones de trabajos, visitas guiadas, debates...
  - Haz referencias gráficas de las posibilidades tecnológicas que pudieran existir en el evento, como videoconferencias con expertos del tema, cinefórum, presentaciones interactivas, etc.

## Realizar composiciones tridimensionales

- Crea una obra con volumen a partir de la utilización de latas de refrescos. Corta la hojalata de manera que pueda resultar una superficie curvilínea, al estilo de la que se puede apreciar en la cubierta del edificio de Gaudí que aparece en la fotografía. Después, moldea el metal y fíjalo en un soporte rígido.
- Construye una estructura modular tridimensional a partir del uso de chapas de botellas de refresco, situándolas en una superficie rectangular, disponiéndolas de manera que creen espacios intermedios, amontonándolas y creando columnas de diferentes alturas.



*Edificio La Pedrera, Barcelona.  
Antonio Gaudí, 1910.*



## La imagen simbólica



Calendario azteca, también llamado Piedra del Sol.

Desde sus orígenes el ser humano ha utilizado la imagen para representar sus ideas, sus creencias o sus intenciones. Cada cultura elabora símbolos para identificarse y diferenciarse de otras culturas.

Las civilizaciones precolombinas de América central desarrollaron un sistema de símbolos que integraba conocimientos astronómicos asociados a sus creencias en los dioses de la naturaleza.

El calendario solar azteca determinaba los ritos ceremoniales asociados a los ciclos agrícolas. El calendario azteca en su origen estaba policromado y se dividía en dos secciones bien diferenciadas: el calendario civil o náhuatl, que duraba 365 días, y el calendario místico o maya, dedicado a usos astronómicos, el cual duraba 260 días.

Cartel de la Cruz Roja.



Durante la Edad Media los signos religiosos se convirtieron en estandartes sociales debido a la unión existente entre el poder feudal y el religioso.

La Cruz de los Ángeles está directamente unida a la conquista de los territorios musulmanes por parte de los reyes asturianos. Con posterioridad este símbolo fue utilizado por diferentes órdenes militares para definir su identidad, aplicando en cada caso alguna diferencia formal.

El símbolo de la cruz también ha sido adoptado por diferentes instituciones, como la Cruz Roja, debido a su carga significativa.

A lo largo de la historia de la humanidad las diferentes religiones han elegido un símbolo gráfico que las identifique universalmente, como es el caso de la estrella de seis puntas hebrea o la media luna musulmana.



Cruz de los Ángeles, principios del siglo IX.



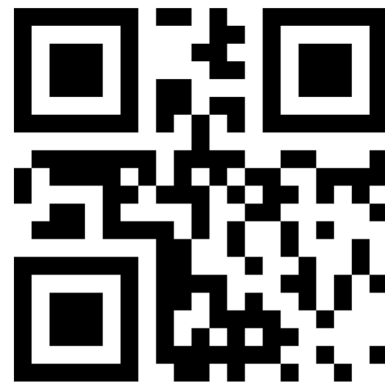
En el **Renacimiento** se representó al ser humano como centro de la creación. En este fresco, Giuseppe Giorcelli sitúa al Creador sobre un círculo dorado alegórico al Sol, que es identificado como el astro rey dominante y regulador del ritmo del universo. La imagen del Zodiaco ha sido utilizada por los artistas como una representación de la organización del universo, identificando sus constelaciones a través de las imágenes de animales simbólicos.

*La creación del mundo. Gustavo de Menabuoi. Baptisterio de Padua, 1378.*

El **mundo actual** está configurado por multitud de mensajes visuales de alto valor comunicativo, como la composición gráfica creada por Milton Glaser y Bobby Zarem para promocionar la imagen de la ciudad de Nueva York, en la que se integran imágenes simbólicas y elementos tipográficos, estando considerada un icono visual del siglo xx.



En el **siglo xxi** la sociedad de la información ha emergido cargando de imágenes nuestros entornos tanto reales como virtuales. La necesidad de comprimir información y gestionarla ha dado lugar a la creación de códigos cifrados en forma de imágenes, como el código QR (Quick Response Barcode) creado por la compañía japonesa Denso-Wave en 1994.



## ACTIVIDADES

- 1 Realiza un catálogo con diez logotipos de distintos productos que encuentres en páginas de publicidad. Analiza el color y la tipografía elegidos por el diseñador e indica por qué crees que han sido seleccionados y si se adecúan al producto que representan.
- 2 En tu recorrido urbano encuentras muchos mensajes visuales de distintas instituciones y comercios. Busca en Internet cinco mensajes y reflexiona sobre los signos visuales que los configuran. Indica si tienen que ver con el producto o servicio que representan.

# Pon en práctica tus capacidades

## LA INTERPRETACIÓN DE OBRAS DE ARTE

La **ilustración** es un campo de creación artística y técnica destinado a transmitir ideas, conceptos, hechos o acontecimientos valiéndose de los recursos gráficos como el dibujo, la pintura, el grabado o los medios informáticos. Se la considera como el complemento necesario al conocimiento que se transmite a través del texto escrito.

### PARA EMPEZAR

- Rupinder Singh es un joven ilustrador y diseñador nacido en Kolkata, India. Para documentarte puedes consultar el siguiente enlace:  
[www.behance.net/singhrupinder](http://www.behance.net/singhrupinder)
- Al tratarse de un autor tan joven, el número de sus obras es muy limitado. Sin embargo, su calidad merece que nos detengamos en analizar esta ilustración que alude al hundimiento del buque Titanic.

### A PRIMERA VISTA

La narración ordinaria de historias y hechos se ha apoyado, mayoritariamente, en la palabra. Pero la imagen tiene cualidades que pueden transmitir información objetiva, como los datos, u otras menos representables, como las sensaciones y los sentimientos. En la obra que analizamos se aprecia la intención de situarnos en el lugar mismo de una catástrofe histórica.

#### El hecho que se narra

- El hundimiento del buque Titanic el 14 de abril de 1912.



### Los recursos y elementos gráficos

#### Del gráfico central:

- El ojo de buey (ventana del barco).
- La textura metálica.
- El iceberg (la parte a flote y la sumergida).
- La línea de nivel del mar.
- El agua penetrando.

#### Del conjunto del póster:

- La selección de colores (grises y azul).
- La fecha destacada a modo de título.
- Un subtítulo significativo.
- Una frase entrecomillada, a modo de epílogo, y el autor de la misma.



## PARA PROFUNDIZAR

### El punto de vista

Se ha situado al espectador en el interior del barco. Se trata de una **visión subjetiva**. Vemos lo que vería alguien desde dentro. Nos ponemos en su lugar. Este punto de vista añade dramatismo y realza el mensaje gráfico porque lo habitual es observar los acontecimientos desde fuera, **como meros espectadores**.

### La imagen

Analiza el significado de:

- La línea de flotación inclinada a 45°.
- El iceberg como foco de la mirada.
- El agua que rebosa por el mamparo.

### Las texturas y los efectos gráficos

Observa y comenta:

- La superficie del ojo de buey, de la pared y de las propias letras ha sido recubierta de una textura metálica. Aprecia el contraste con el efecto y el tratamiento del agua.
- Hay una sombra que hace destacar el motivo central. Reflexiona sobre el efecto que provoca.



## ELABORA TUS CONCLUSIONES

Traduce las frases que aparecen en la imagen y comenta:

- ¿Cuál es la conclusión que quiere transmitir el diseñador de esta obra?
- Infórmate sobre la forma de designar las fechas en el mundo anglosajón. ¿Cuál sería la forma latina de escribir esa misma fecha?
- Elige un acontecimiento importante: la llegada a la Luna, por ejemplo. Elabora una lista con objetos o elementos significativos. Haz un boceto seleccionando elementos gráficos, colores y tipografías adecuadas. Realiza una versión definitiva con instrumentos de dibujo u ordenador.

**La infografía.** Es una especialidad de la ilustración en la que se utilizan tecnologías informáticas como programas de edición, de creación en 3D, etc. Muchos periódicos utilizan esos medios. Busca algún ejemplo.