



Educación Plástica, Visual y Audiovisual

SERIE **CREA**

El libro Educación Plástica, Visual y Audiovisual, para 2.º curso de ESO, es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Grazales / 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

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 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.

Guión 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 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*.

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

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

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

Las imágenes tienen el protagonismo absoluto en esta sección.

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

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

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 digital

Competencias sociales y cívicas

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Aprender a aprender

Conciencia y expresión cultural

Sentido de iniciativa y emprendimiento

Programación

| UNIDAD | DESARROLLO | SABER VER |
|--|--|---|
| <p>Los mensajes visuales 1</p> <p><i>página 6</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lámina inicial: El fotomontaje publicitario. • La percepción visual. Los factores que influyen en la visión. • Imagen y cultura, la comprensión del entorno visual. • Imagen y significado, imágenes simbólicas e iconicidad. | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar ilusiones ópticas. • Ordenar imágenes cronológicamente. • Analizar mensajes y recursos expresivos en imágenes. |
| <p>Las formas geométricas 2</p> <p><i>página 24</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lámina inicial: El proceso de elaboración técnica. • Conceptos básicos sobre geometría. • Trazados con polígonos y líneas. | <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer diferentes tipos de enlaces en el entorno. |
| <p>La creación de volumen 3</p> <p><i>página 40</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lámina inicial: Una obra tridimensional desde distintos puntos de vista. • Conceptos de tridimensionalidad y características de la obra tridimensional. • La composición tridimensional, equilibrio y desequilibrio, simetría y asimetría. • La construcción tridimensional. • El contexto de la obra tridimensional, espacios interiores y espacios exteriores, la posición, la luz, la dimensión, el tiempo y el movimiento. | <ul style="list-style-type: none"> • Analizar los efectos de la iluminación en una composición. • Observar características en obras con volumen. • Detectar las cualidades de las formas tridimensionales. |
| <p>La relación entre el volumen y el plano 4</p> <p><i>página 56</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lámina inicial: El dibujo natural. • Representar el volumen: la perspectiva, la superposición, el claroscuro y la diferencia de tamaño. • Crear volúmenes a partir de planos: las seriaciones, los desarrollos y la manipulación del plano. | <ul style="list-style-type: none"> • Conseguir sensación de volumen en una imagen bidimensional. • Detectar las cualidades de las formas. |
| <p>Las imágenes expresivas 5</p> <p><i>página 70</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lámina: Pintura (<i>Madre con dos hijos III</i>, de Egon Schiele). • Las cualidades de las imágenes expresivas. Significado y significante de una imagen. • Diferentes estilos para expresarse. • La imagen exhortativa. Los elementos del mensaje publicitario. • Las imágenes provocadoras. | <ul style="list-style-type: none"> • Leer imágenes. • Analizar anuncios. • Analizar imágenes provocadoras. |
| <p>Las creación tridimensional 6</p> <p><i>página 90</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lámina inicial: El proyecto de una imagen tridimensional. • Los volúmenes y sus escenarios. Significados de una composición tridimensional. • La creación actual en volumen. Elementos que influyen. • La planificación del espacio habitable. La función y la estética en arquitectura. • La planificación de espacios interiores. | <ul style="list-style-type: none"> • Analizar imágenes tridimensionales. • Estudiar el diseño de un espacio interior. |

SABER HACER

- Crear escenas imaginadas.
- Explorar la relación entre fondo y figura.
- Imitar imágenes de otros tiempos y de otros lugares.
- Elaborar pictogramas.

- Trazar polígonos (dado el lado y dado el radio de la circunferencia circunscrita).
- Realizar transformaciones geométricas (igualdad, semejanza, traslación, rotación, simetría).
- Trazar espirales, tangencias y enlaces.

- Realizar obras tridimensionales.
- Experimentar diferentes percepciones de una obra tridimensional.

- Conseguir sensación de profundidad en una imagen bidimensional.
- Crear una imagen en el plano donde predomine la expresividad.
- Diseñar figuras con volumen a partir del plano.

- Interpretar obras pictóricas.
- Crear una imagen publicitaria de un producto inventado.
- Elaborar imágenes sorprendentes.

- Construir figuras con materiales de desecho.
- Planificar espacios.

GALERÍA

La iconografía a través de la historia.

Las composiciones geométricas en el modernismo.

El movimiento en la creación tridimensional.

Escenarios imposibles.

Una imagen que es un hito.

Antonio Gaudí, un creador de espacios.

COMPETENCIAS

La interpretación de obras de arte. *El nacimiento de Venus*, de Sandro Botticelli.

Competencia en comunicación lingüística. Competencias sociales y cívicas. Competencia digital. Aprender a aprender. Sentido de iniciativa y emprendimiento.

Descubrir el simbolismo de algunas obras.

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

La relación entre una obra bidimensional y su interpretación tridimensional.

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

Investigar la sensación de profundidad.

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

Expresividad y movimiento en la escultura. *El Laocoonte*.

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

Analizar el proyecto del auditorio de Roquetas de Mar.

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

Los mensajes visuales



Las imágenes, en sus distintas formas, permiten expresar ideas y pensamientos, transmiten mensajes y pueden tener intenciones diversas, pero en ocasiones pretenden convencer o condicionar nuestro comportamiento de forma positiva o negativa. Por eso se hacen necesarias la reflexión y la crítica, valores que nos capacitan para pensar y analizar los mensajes visuales libremente.



EXPERIENCIAS

OBSERVACIÓN

Describe los siguientes elementos de la imagen:

- Los personajes, su vestuario y su posición respecto a la habitación.
- Los dos escenarios.
- Los detalles curiosos, como la hierba, el papel doblado en la parte inferior de la pared, el sofá, el cojín arrugado y el libro abierto.

REFLEXIÓN

- ¿Esta imagen es una sola fotografía o es un montaje formado por varias?
- ¿Qué mensaje pretende transmitir?

INVESTIGACIÓN

- Esta fotografía forma parte de la campaña publicitaria de una empresa que vende material deportivo. Después de conocer este dato, ¿crees que el significado de la imagen está acorde con la idea que esta empresa quiere comunicar a sus clientes? Explica por qué lo piensas.

EN ESTA UNIDAD CONSEGUIRÁS

- **Descubrir** algunos códigos propios de los mensajes visuales.
- **Diferenciar** tipos de imágenes y sus intenciones expresivas.
- **Analizar e interpretar** mensajes visuales de forma crítica.
- **Expresarte** a través de imágenes.

La percepción visual

¿Qué factores influyen en la percepción de lo que nos rodea?

Las personas observan la realidad de formas diferentes. La imagen no es más que una parte de esa realidad. Cada persona toma los datos gráficos, los relaciona con su bagaje cultural, con su estado de ánimo o con su experiencia personal, y de ese conglomerado obtiene una interpretación con un significado.

En la fotografía de la escultura, se ha pretendido mostrar la forma de la obra y también rodearla de una atmósfera especial por la acción de la luz, los colores que se obtienen y las formas desdibujadas del entorno. En la imagen de la parte inferior, el autor ha intentado relacionar el paisaje con ámbitos diferentes –la infancia, la protección de la naturaleza...–. La imaginación construye un nuevo concepto y se pone de manifiesto valiéndose de cualquiera de las herramientas gráficas a nuestro alcance: la fotografía, la pintura, el ordenador...

¿Cómo vemos?

Para ver los objetos que se encuentran a nuestro alrededor hace falta la intervención de la luz, cuyas ondas son captadas por los ojos, transmitidas por los nervios ópticos y procesadas en el cerebro. Se puede definir la **percepción** como **la idea del mundo exterior concebida a partir del conjunto de estímulos o sensaciones que recibimos de nuestros sentidos**. El proceso de percepción de las imágenes se desarrolla en dos fases principales:

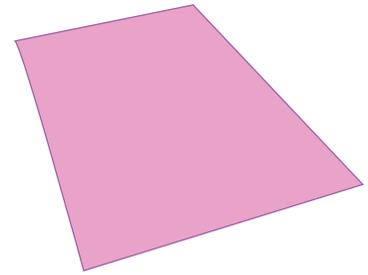


Escultura. Jorge Oteiza.

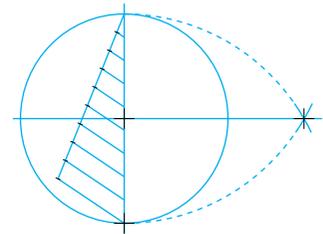




La visión humana se educa desde el nacimiento y permite a las personas interpretar adecuadamente el entorno. Gracias a la percepción visual aprendemos a captar los objetos, su color y textura, a calcular distancias o asignar tamaños. Pero es necesario entender que existe diferencia entre **cómo vemos las cosas y cómo son**. Por ejemplo: a través del aprendizaje interpretamos que la imagen que aparece al lado es un cuadrado en perspectiva, aunque objetivamente es un cuadrilátero irregular.



Existen imágenes que tienen la función de comunicar datos de forma rigurosa, y por esta razón deben huir de posibles interpretaciones. Entre este tipo de imágenes se encuentra, por ejemplo, el dibujo geométrico, cuya principal cualidad es la objetividad; por lo tanto, las imágenes creadas por él solo deben tener un significado para cualquiera que las vea.



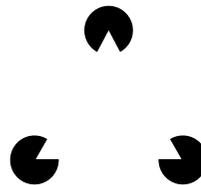
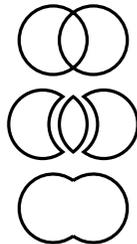
Las leyes de la Gestalt

Muchos estudios han analizado la forma en que el cerebro de las personas interpreta las imágenes. Algunas conclusiones de estos estudios fueron publicadas en forma de leyes por un grupo de psicólogos alemanes de principios del siglo XX bajo el nombre de

Gestaltpsychologie o **Gestalt**. Estas leyes afirmaban que las formas se perciben en su conjunto, siendo el todo diferente a la suma de sus partes.

Ley de la buena forma.

Existen unas formas que por su simplicidad, simetría o perfección destacan sobre otras que están en su entorno. En la primera figura predominan las dos circunferencias sobre otras formas que también están presentes.

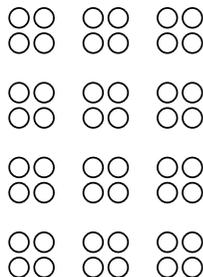


Ley de cerramiento.

Algunas de las denominadas buenas formas son detectadas incluso cuando no están presentes. En la figura lateral, donde no aparecen más que tres sectores de circunferencias, se sugiere la existencia de un triángulo equilátero.

Ley de proximidad.

Varios elementos separados por diferentes distancias suelen ser percibidos por el cerebro formando grupos en función de la mayor o menor proximidad de los elementos entre sí.

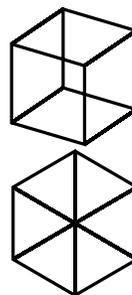
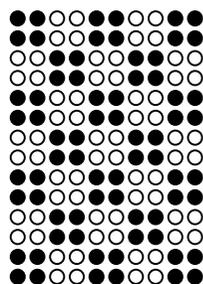


Ley de la experiencia.

El conocimiento humano, el conjunto de nuestras vivencias, proporciona recursos para apreciar en las imágenes más información de la que se aporta.

Ley de igualdad (color o tamaño).

Las diferencias de color o de tamaño son otro factor que tiende a agrupar los elementos en conjuntos bien definidos que destacan por encima de otros factores, como el alineamiento.



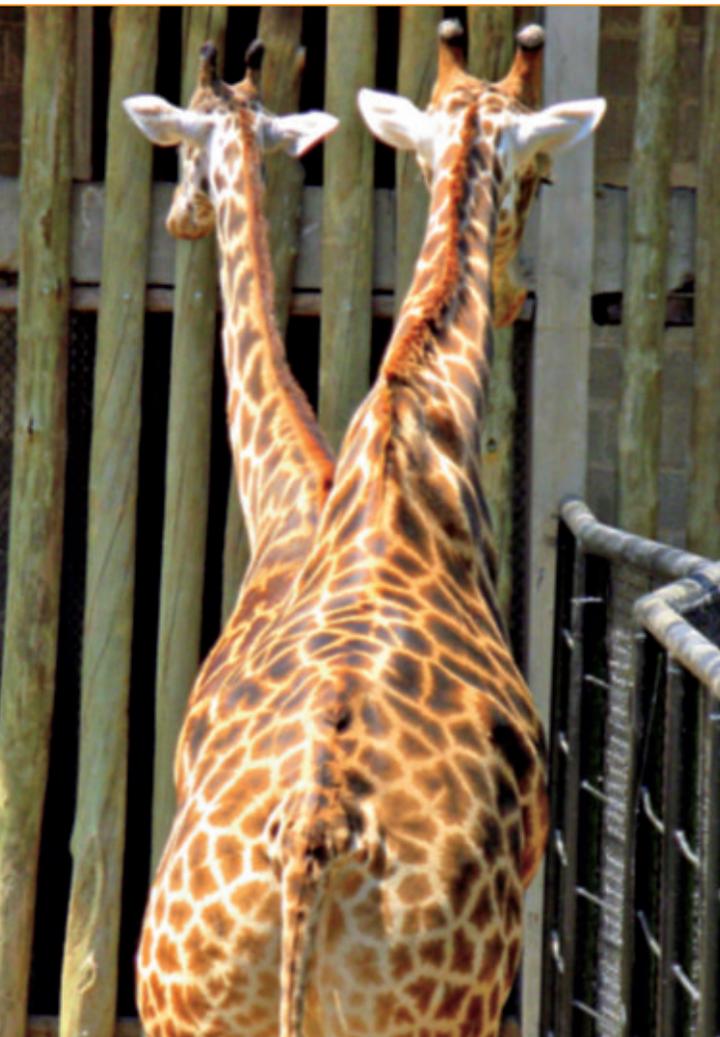
Ley de posición y simetría.

Cuando las perspectivas adoptan posiciones particulares, la percepción tridimensional de los objetos desaparece. Las formas adquieren carácter de figura plana.

SABER VER



Identificar ilusiones ópticas



Una de las consecuencias de las alteraciones en la percepción son los llamados efectos o ilusiones ópticas. La particular situación de las figuras de una imagen, sus formas o la manera en que se combinan pueden causar diferentes efectos que engañan al cerebro, que interpreta una realidad alterada.

- Observa estas imágenes y analiza su contenido. Explica en qué consiste el «equivoco» visual que producen.

SABER HACER



Crear escenas imaginadas

- Crea una escena con la técnica del collage en la que incluyas elementos que nunca se puedan encontrar juntos en el entorno. Juega con la proporción, la forma y la disposición de las figuras para dar sensación de irrealidad.



Explorar la relación entre fondo y figura

- Realiza una imagen a base de líneas y planos de colores donde se combinen fondo y figura para dar lugar a diferentes formas, figurativas o no.



Imagen y cultura



Toda actividad humana está influida por el entorno en que se desarrolla; este entorno afecta igualmente a la forma en que se interpretan las imágenes. Pero ¿qué es la cultura? Edward Burnett Tylor, un antropólogo alemán que vivió entre los siglos XIX y XX, y llevó a cabo investigaciones sobre diversas culturas americanas, elaboró la siguiente definición, que es bastante completa: «Cultura es un todo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualquier otra capacidad y hábito adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad».

La cultura está fuertemente relacionada con la tradición de cualquier sociedad y afecta a la forma de entender lo que nos rodea.

Las imágenes tienen, por lo tanto, un valor expresivo que está vinculado a la intención comunicativa del autor y a los conocimientos de la persona que recibe el mensaje. Así, un creador de imágenes deberá tener en cuenta las diferentes interpretaciones que un espectador hará de sus obras, dependiendo de la tradición cultural a la que pertenece.

Un ejemplo de esto es la imagen de esta página en la que aparece un grupo de derviches. Si un musulmán observa la fotografía, entenderá perfectamente en qué consiste el ritual que estos hombres llevan a cabo. Sin embargo, si quien la observa no posee esas claves, solo podrá apreciar la belleza de la danza y el colorido de la ceremonia, pero perderá parte del contenido cultural.

¿Cómo comprendemos el entorno visual?

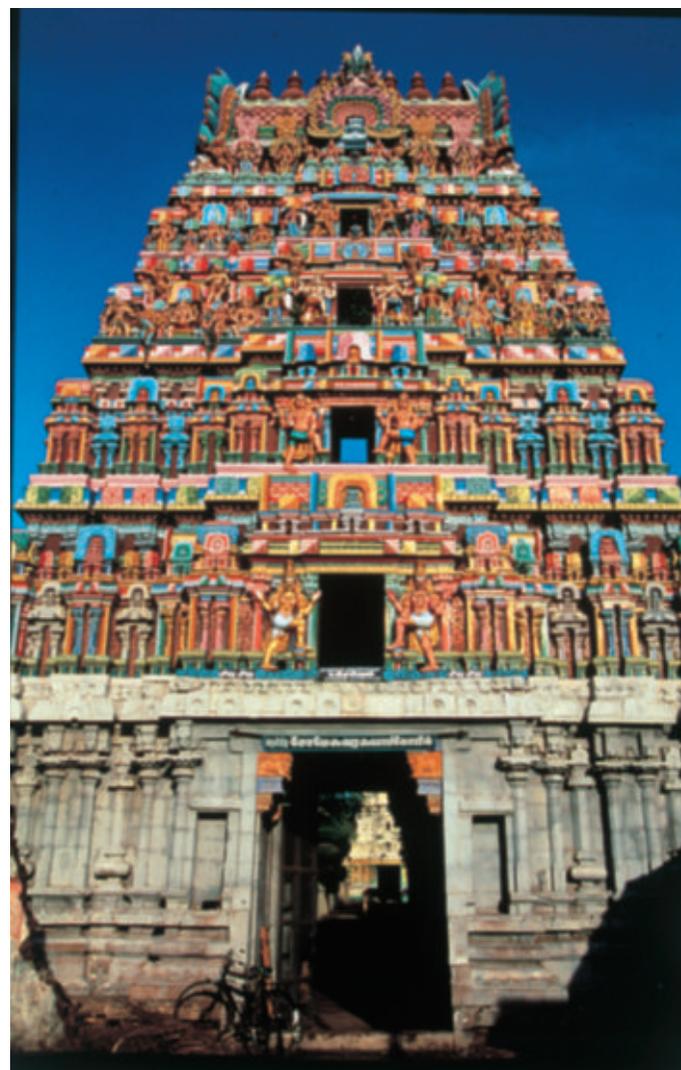
Desde el punto de vista artístico también existen datos relevantes para entender las imágenes. Los factores más claros son los referentes clásicos y los referentes contemporáneos.

Referentes artísticos clásicos

Las imágenes artísticas que constituyen los referentes clásicos tienen una interpretación en la actualidad que es muy diferente de la que tenían cuando fueron creadas.

- **En el momento de su creación**, muchas imágenes se concibieron con un objetivo educativo, con una intención estética o con el deseo de mostrar un acontecimiento relevante de la historia. Los artistas eran casi periodistas de su época.
- **En la actualidad**, las mismas imágenes proporcionan información sobre los usos sociales y culturales, la vida cotidiana y los valores que imperaban en tiempos pasados. Hoy, las imágenes se interpretan desde el punto de vista artístico y también documental, como apuntes de nuestro pasado.

El conocimiento de la tradición cultural proporciona las claves para comprender los mensajes que contienen las obras de arte. Un ejemplo es este *gopuram*, o puerta decorada con forma de torre que aparece a la entrada de un templo hindú y contiene tallas que narran historias mitológicas. En la actualidad, los *gopuram* son documentos para el estudio de la sociedad y la cultura hindúes.



Referentes contemporáneos: arte y diseño

En otros tiempos, los artistas seguían la estela de sus maestros, que eran su referencia. En la actualidad, cualquier faceta de la vida puede servir de inspiración para una obra artística.

La mejora constante en la comunicación humana ha producido un flujo de información que acerca las creaciones audiovisuales a personas de todo el mundo y da lugar a diferentes fenómenos que se pueden entender desde dos puntos de vista:

- El **mestizaje cultural** al que da lugar el conglomerado de culturas que se comunican entre sí supone un positivo enriquecimiento al incorporar valores de otras comunidades.
- La **pérdida de diversidad** debida a la uniformización de estímulos, acontecimientos y valores culturales caracteriza una cultura visual cada vez más universal.

Sería difícil identificar la ciudad a la que pertenecen los rascacielos que aparecen en la fotografía de la izquierda, ya que el paisaje visual de casi todas las grandes ciudades es hoy muy similar.

SABER VER

Ordenar imágenes cronológicamente

- Observa estas imágenes y decide en qué orden cronológico fueron creadas.



Vieja friendo huevos. Diego Velázquez.



Lekitos.



Torre de Pisa.



Venus de Laussel.



Abd-ar-Rahmán ibn Hisham, sultán de Marruecos, saliendo de su palacio de Mequinez, rodeado de su guardia y de sus principales oficiales. Eugène Delacroix.



Tríada de Micerinos.

- Haz en tu cuaderno una tabla como la que aparece a continuación y rellénala sin consultar ningún documento. Si al final has dejado huecos en blanco, busca el dato que te falte en libros o en enciclopedias. Luego, reflexiona para identificar cuáles han sido las obras de arte que te ha resultado más difícil catalogar y piensa por qué. Finalmente, explica los criterios por los que te has guiado para realizar la catalogación (criterios gráficos, de temática, de técnica...).

| Título | Medio artístico | Época y autor |
|--------|-----------------|---------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

SABER HACER



Imitar imágenes de otros tiempos y de otros lugares

- Confecciona imágenes que recuerden a manifestaciones artísticas antiguas y de otros lugares. Busca documentación en distintos libros y enciclopedias e imita el estilo de las imágenes que allí aparezcan.

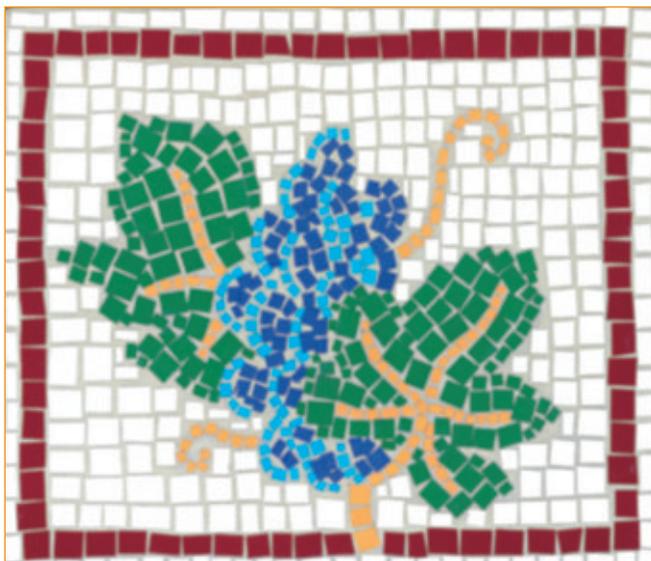
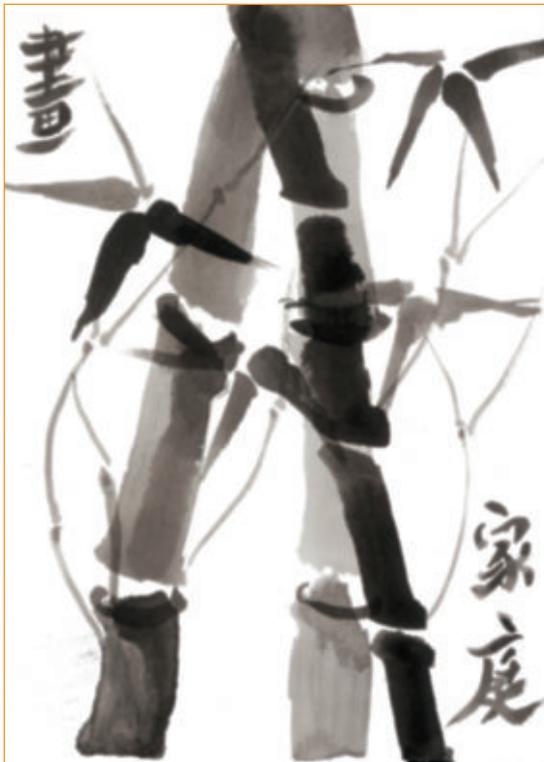


Imagen y significado

Para comprender una imagen hay que ser consciente de las informaciones que puede transmitir y que, en general, se pueden clasificar en:

- **Información objetiva**, compuesta por los datos que ofrece una imagen y que no están sujetos a la libre interpretación del espectador. Un ejemplo de esto son los mapas, con sus códigos y leyendas que tienen un significado único y no sujeto a valoraciones personales.
- **Información subjetiva**, que el autor quiere expresar buscando la complicidad del espectador y su particular visión de la realidad para conmover su sensibilidad. En el caso de la imagen que aparece a la derecha, se ha sustituido el velo musulmán por un libro para expresar la idea de que la educación permitirá a las mujeres avanzar en su autonomía y sus posibilidades de futuro.

En el campo de la comunicación gráfica se estudian con detenimiento las emociones y las reacciones que producen las imágenes en los espectadores.



¿Qué pueden transmitirnos las imágenes simbólicas?



En ocasiones, la comunicación humana precisa sintetizar la información en elementos gráficos sencillos. Este proceso da lugar a **signos, símbolos e iconos**. Estas imágenes pueden tener relación con el elemento físico al que representan o no. Por ejemplo, el logotipo de los Juegos Olímpicos transmite la idea de la unión de los cinco continentes mediante la composición de anillos enlazados de diferente color. Prescinde de la representación de la forma de los continentes seleccionando formas más básicas.

Otras veces, un signo puede expresar conceptos con los que no guarda una relación directa. El símbolo π , además de representar una letra griega, indica una constante matemática.



Iconicidad en la imagen simbólica

El parecido mayor o menor entre un símbolo y la realidad que representa se denomina **grado de iconicidad**, que puede ir desde la máxima iconicidad en la imagen que obtenemos al mirar un objeto en la realidad, hasta el nivel mínimo de iconicidad, en el que no existe relación formal entre el símbolo y lo que representa.

Según lo que queramos comunicar y a quién vaya dirigido el mensaje, se elige un grado de iconicidad mayor o menor. Por ejemplo, hay señales de tráfico que expresan su mensaje con imágenes de alto nivel de iconicidad, como el personaje que representa al peatón en los semáforos; en este caso, conviene que todos los usuarios la puedan identificar aunque no conozcan las normas de tráfico. Sin embargo, otras señales tienen un significado establecido sin que este se relacione con ninguna imagen figurativa, como la señal triangular blanca y roja para ceder el paso.



ACTIVIDADES

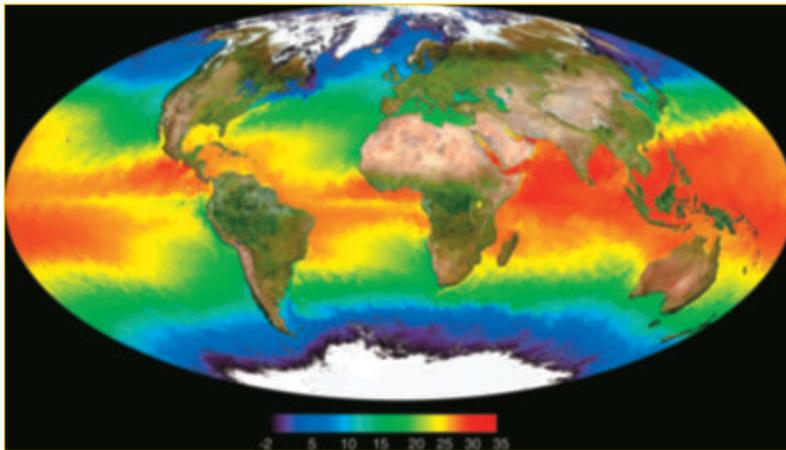
- 1 Describe los significados de las imágenes de esta doble página y contesta las siguientes preguntas:
 - ¿Con qué medios han sido creadas?
 - ¿Cuál es el nivel de iconicidad de cada una?
 - ¿Contribuye este nivel de iconicidad a que el mensaje que contienen se comprenda mejor?
- 2 Analiza del mismo modo otras imágenes que encuentres en Internet, en revistas y periódicos o en la calle.

SABER VER

Analizar mensajes y recursos expresivos en imágenes

● Observa estas imágenes y analízalas desde dos puntos de vista:

- **La técnica:** qué objetos aparecen, cómo crees que se han realizado, por qué piensas que se han realizado de este modo.
- **El mensaje:** cuáles han sido las intenciones que ha tenido cada artista al crear su imagen y cuál es el mensaje que pretende transmitir. ¿Te parece una imagen adecuada? ¿Piensas que pretende impresionar? ¿Por qué? ¿Justificarías la difusión de una imagen así?



Elaborar pictogramas

Los pictogramas son signos gráficos muy simples y esquematizados, que tienen la función de informar con un golpe de vista. Los pictogramas deben transmitir una información clara sin renunciar a la estética. Observa detenidamente el proceso para llevar a cabo los pictogramas que aparecen a continuación. Después, confecciona pictogramas sobre el tema que tú desees; puedes elegir los materiales, las técnicas y el soporte que prefieras.

Material necesario:

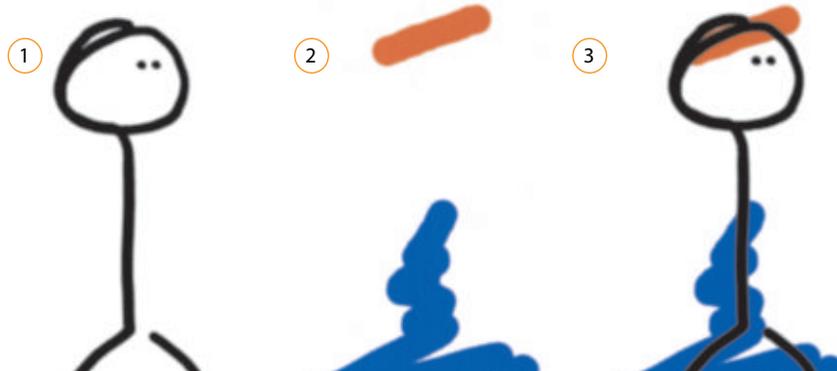
- Rotuladores de punta gruesa.
- Hojas de acetato.

Pictogramas para los aseos

1. Se dibujan las imágenes de un personaje femenino y otro masculino, de manera sencilla, sin mucho detalle.



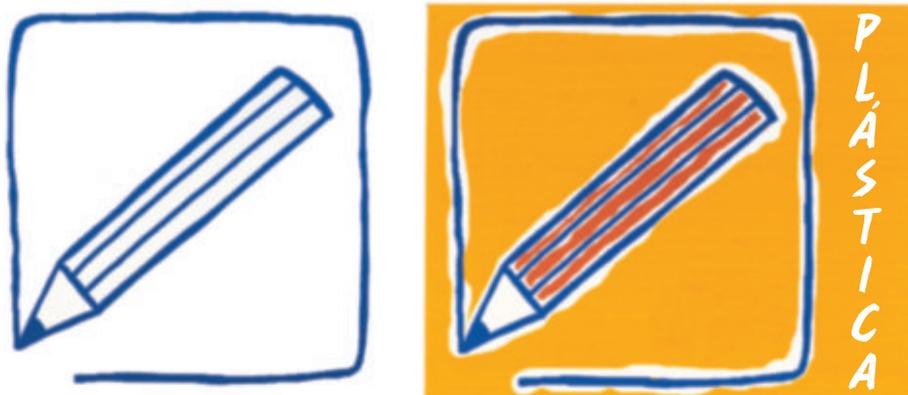
2. Se coloca un papel al trasluz y se pintan estas dos imágenes con colores que previamente se hayan seleccionado.



3. Se unen las dos imágenes con los colores. De este modo, se obtiene el resultado final.

Pictogramas para el aula de Educación Plástica

Este pictograma se realiza como el anterior, pero introduce una novedad importante: la imagen aparece acompañada de un texto. Los pictogramas que encontramos habitualmente en nuestra vida cotidiana, en ocasiones, aparecen acompañados de textos, como «No fumar», «Silencio»...





La iconografía a través de la historia



La **iconografía** (de los términos *icono* = «imagen» y *graphein* = «escribir») es la ciencia que estudia las imágenes, la forma en la que se utilizan y cómo son percibidas y comprendidas. Las imágenes han tenido funciones diversas a lo largo de la historia: descriptivas, mágicas, religiosas, propagandísticas y otras muchas. La imagen puede ser también concebida exclusivamente como arte, sin otro objetivo que el de expresar la belleza de forma creativa.

Arte rupestre

La pintura se realizaba con colorantes naturales extraídos del entorno (minerales, sangre, carbón...). Las imágenes podrían tener significado religioso, podrían representar ritos de fertilidad, ceremonias para propiciar la caza o batallas entre clanes.

— Réplica de los bisontes de Altamira.



Arte del Antiguo Egipto

Las imágenes se caracterizaban por sus colores planos y simbólicos, la ausencia de efectos de perspectiva y el predominio de la vista de perfil. A través de esas pinturas podemos conocer acontecimientos históricos, costumbres, formas de vida y creencias.

— Tumba del príncipe Amenemhat III.

Arte griego

Destacó la pintura sobre cerámica, platos y vasijas. Representaban escenas mitológicas o cotidianas de personas y animales enmarcados por módulos geométricos o florales. Las formas eran estilizadas, y los colores, contrastados respecto al fondo.



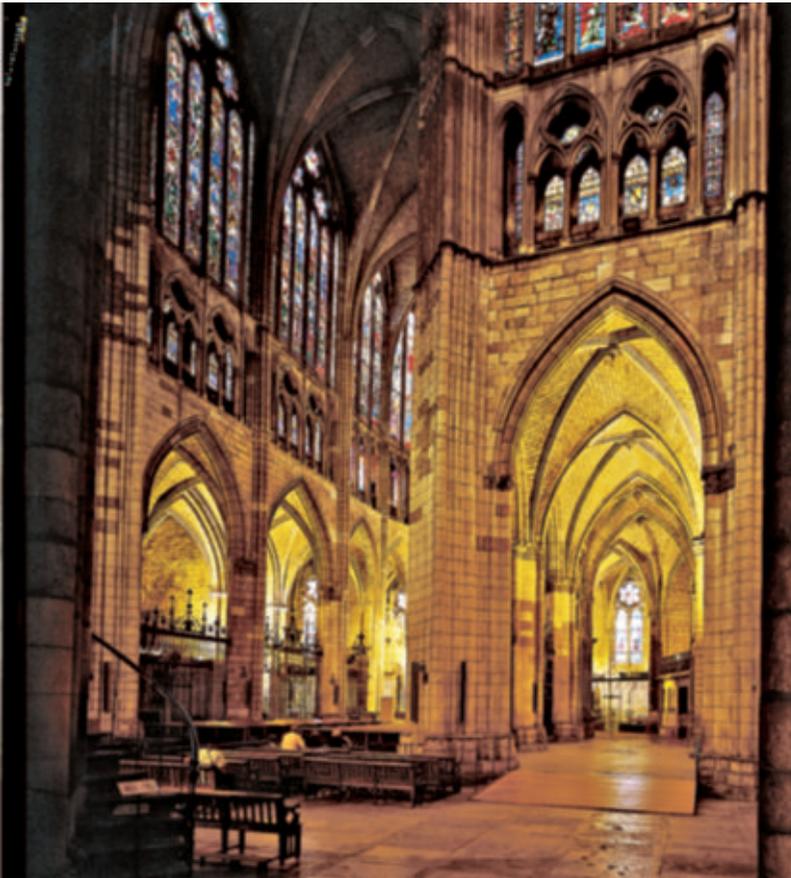
— Crátera griega de figuras rojas.

Arte románico

Se rechazaba la realidad tal y como es. El artista debía representar la verdad oculta tras las cosas, tras las formas físicas que se observan con los sentidos. Era un arte de síntesis que tenía como objetivo evangelizar a un público en su mayoría analfabeto. Los animales eran representados en el bestiario atribuyéndoles virtudes o defectos humanos.



Pantocrátor de la iglesia de San Clemente de Tahull.



Arte gótico

Se desarrolló entre los años 1100 y 1500 aproximadamente. La vidriera fue una de sus formas de expresión artística. La realización estaba en manos de los gremios artesanos, en los que un maestro, dueño de un pequeño negocio, desarrollaba un oficio ayudado por oficiales y aprendices. El arte gótico tenía un gran contenido espiritual, pero también suponía una ostentación de poder económico y religioso.

Interior de la catedral de León.

ACTIVIDADES



1 Busca en Internet cómo se representaban en el arte egipcio las siguientes imágenes y lo que significaban: el ojo, el escarabajo, el gato, el cetro del faraón.



2 Investiga sobre las gárgolas de las catedrales góticas (formas, materiales, simbolismo y utilidad). ¿Qué sensaciones y actitudes crees que pretendían provocar en el espectador?

Pon en práctica tus capacidades

LA INTERPRETACIÓN DE OBRAS DE ARTE



El nacimiento de Venus. Sandro Botticelli, 1484.

Algunas obras se convierten en referentes artísticos por su influencia en la cultura. Analizando su origen, la composición, la descripción de los personajes y la calidad de sus trazos se entiende por qué algunas obras ocupan lugares destacados en la historia del arte.

A PRIMERA VISTA

A pesar de su título, este cuadro no muestra el nacimiento de la diosa Venus, sino su aparición sobre una concha impulsada por los vientos para llegar a tierra. Observa esta obra y comenta cada uno de los elementos siguientes:

Los dos personajes a la izquierda

- Son Céforo (dios del viento del oeste) y Cloris (musa de la brisa).

El personaje a la derecha

- Es la ninfa Hora, y parece esperar sobre la playa la llegada de Venus, la diosa del amor, para arrojársela con el manto rojo floreado. Puede ser asociada con la primavera.

El personaje central

- Venus aparece desplazada del eje vertical, con el cuerpo algo curvado por efecto del viento y para dar sensación de movimiento. Su postura, descansando sobre el pie izquierdo, recuerda las estatuas de la Grecia clásica.

PARA EMPEZAR

- Busca una reproducción impresa de esta obra en enciclopedias de arte. Infórmate sobre el autor, las dimensiones del cuadro y la técnica que se empleó.
- Busca una versión digital de la imagen. Configura el buscador de Internet en «búsqueda avanzada» de imágenes JPG de gran tamaño para apreciar los detalles.



PARA PROFUNDIZAR

- Esta pintura está realizada al temple sobre lienzo. Infórmate sobre esta técnica.
- Investiga sobre el lugar donde se expone (la Galería de los Uffizi) en Florencia.
- Observa y comenta la descripción de la diosa Venus:
 - Su actitud púdica, ocultando partes de su cuerpo con los brazos y el pelo.
 - La disposición del cabello tiene intención seductora, expuesto al viento y rozando ligeramente partes de su cuerpo.
 - El rostro expresa serenidad, melancolía.
- Su valor como referente cultural:
 - La influencia de esta obra perdura en el tiempo. Se refleja en autores actuales, en series de animación como *Los Simpson* o como símbolo cultural en la moneda de su país, Italia.



ELABORA TUS CONCLUSIONES

- Comenta esta obra en su conjunto. Destaca aquello que consideras más importante y explica por qué lo has elegido. Emite una opinión personal. Fíjate especialmente en el rostro de Venus.
- Busca otros ejemplos en cualquier ámbito donde se adopte como referente la imagen de la Venus de Botticelli.
- Busca el poema de Angelo Poliziano referido a Venus que es considerado el antecedente literario de esta pintura e incorpóralo al trabajo final.

El nacimiento de Venus. Raoul Dufy, 1940.

