

Instituto Politécnico

Universidad Nacional de Rosario Universidad Nacional de

Creando Mundos I

2º Año

Lenguaje Artístico Visual II

Cód. 19203-25

Constanza Scelfo
Marcela Gattaneo



Dpto. de Extensión Cultural

Masterización: RECURSOS PEDAGÓGICOS



Introducción

Un personaje habita un espacio, a veces tiene forma humana, proporcionada o no, distorsionada; otras geométricas; otras es un ensamble de objetos, animales o personas. Se desplaza en el espacio, muestra emociones. En ese desplazarse se encuentra con otros personajes y conforman una historia. Una historia que puede ser contada en una historieta, o quizás fotografiada. Esos personajes toman cuerpo y ya actúan en un espacio real, tridimensional, construido, modelado, iluminado. La imagen toma movimiento y el tiempo y el espacio se conjugan en un pequeño film. Esta es la ruta de aventura de este año.

La firma en el Arte

Identidad y autoría son las ideas que reconocemos cuando observamos una firma. La misma nos permite verificar la autoría de la obra y tratar de averiguar "algo más" sobre la personalidad, estado de ánimo y circunstancias en las que se encontraba el artista.

Un trazo gráfico que representa el nombre y el apellido que escribe una persona de su propia mano. La firma puede ser tan simple como escribir iniciales de un nombre propio en letra chica o muy elaborada. La firma en la obra es un elemento fundamental del valor de la misma. Hallamos en esos trazos indicios sobre la personalidad del artista, podemos relacionar lo que pensaba en aquel momento, su estado de ánimo, los sentimientos en su época, imaginando cómo sería el momento en que el artista firmó y dio por concluida su obra.

Hasta el S. XVI, la mayoría de los artistas no firmaban sus obras. Durante toda la Edad Media, el artista era un artesano cuyo trabajo no era valorado por encima del de otros. En la construcción, por ejemplo, participaba todo un equipo que incluía carpinteros, tallistas, escultores, pintores y policromadores que pintaban imitaciones de mármoles y otros materiales preciosos. Es a partir del Renacimiento cuando reyes, papas y nobles comienzan a valorar a los artistas por sus creaciones. Desde entonces, firman sus cuadros y esculturas, certificando así que son originales.

Creando Mundos I

Lenguaje Artístico Visual II



1



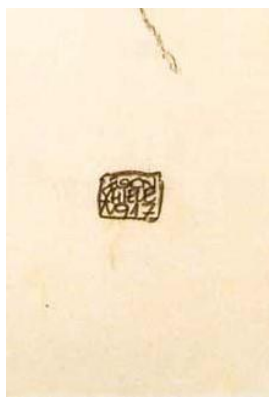
2



3



4



5



6

1- Firma de Emilia Bertolé

2- Firma de Mele Bruniard

3- Firma de Joaquín Torres García

4- Firma de Juan Grela

5- Firma de Egon Schiele

6- Firma de Julián Usandizaga



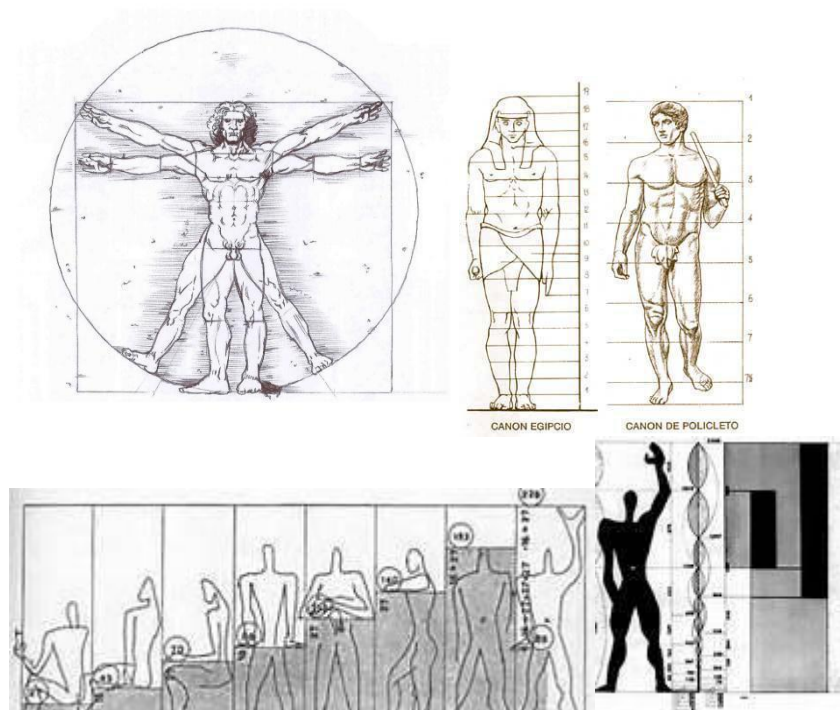
Corporalidades humanas

El Hombre de Vitruvio es un dibujo y notas anatómicas de Leonardo da Vinci realizado alrededor del año 1492 en uno de sus diarios. Representa la figura masculina desnuda en dos posiciones inscrita en un círculo y un cuadrado.

Se trata de un estudio de las proporciones del cuerpo humano, realizado a partir de los textos de arquitectura de Vitruvio, arquitecto de la antigua Roma. También se conoce como *el canon de las proporciones humanas*.

El dibujo está realizado en lápiz y tinta y mide 34,4 x 25,5 cm. En la actualidad forma parte de la Colección de la Galería de la Academia de Venecia.

Las diferentes culturas en los distintos tiempos históricos estudiaron, analizaron y representaron el cuerpo humano con distintos métodos, y llegaron de este modo a verdades para su tiempo. Las artes y la geometría estuvieron siempre vinculadas aportando conceptos que fueron dando origen a distintas concepciones y técnicas de representación de la figura humana.



Representando la espacialidad

La realidad en que nos encontramos inmersos es una realidad tridimensional, que posee una altura, un ancho y una profundidad, sin embargo, las representaciones tridimensionales se realizan en el plano bidimensional.

Los artistas emplean diferentes recursos para crear la sensación de un espacio. En las obras percibimos la sensación de profundidad gracias a recursos y convenciones gráficas que permiten representar el espacio.

Representación del espacio tridimensional en el plano

Al representar una imagen tridimensional en el espacio bidimensional, tanto en el papel como en soportes digitales, utilizamos una serie de convenciones culturales que el hombre ha desarrollado a lo largo de su historia que nos ayudan a simular la idea de espacio en el plano. A éstas les llamaremos *indicadores de espacio*: superposición, posición en el plano, variación de tamaño, transparencia, perspectiva, dinámica del color.

Algunas convenciones:

- *Superposición de planos*: los planos más cercanos al espectador se superpondrán a los más alejados.
- *Variación de tamaño*: los planos más cercanos al espectador se verán de mayor tamaño que los que estén más alejados.
- *Posición en el soporte*: a medida que se alejan del espectador irán ascendiendo en el plano
- *Dinámica del color*: a medida que los planos se alejan el color va perdiendo saturación.

Propuesta: Busca o crea imágenes (bidimensionales, fotografías o reproducciones, dibujos, esquemas) que ejemplifiquen estas convenciones.



Luz

La luz es una energía especial, es la que devela la visión del contorno, las formas, la textura, el color de los objetos y su ubicación en el espacio, sin ella no percibiríamos ninguno de estos elementos. La utilización de distintos tipos de focos de luz (internos, externos, laterales, contraluz, luz reflejada, natural, artificial) nos habla de distintos tipos de iluminación. Esta luz que se proyecta en los objetos crea zonas iluminadas, otras con media sombra y zonas de penumbra; estas zonas serán planas si estamos hablando de superficies rectas y si son superficies curvas irán conformando un pasaje. Los objetos proyectan sombras sobre las superficies donde están emplazados, estas sombras se proyectan del lado opuesto de donde proviene la fuente de luz.

El tratamiento de la luz en el arte, tanto en las técnicas de las artes visuales como en la teoría del arte y de la estética es un tema muy estudiado a través del tiempo. No solamente se limita a la representación de la luz y la sombra, sino también a la iluminación que deben recibir las obras de arte en su exhibición e incluso la luz como parte esencial de determinadas obras.



"Naturaleza muerta" Milton Dacosta, 1942 – 60 x73 cm

Características de la luz:

Temperatura: una luz puede ser cálida, fría o neutra, esta última equivaldría a la luz proveniente del sol del mediodía.

Dirección: decimos dirección a la relación que hay entre la fuente de luz con el objeto iluminado, si es frontal la fuente está ubicada al frente del objeto, si es superior por sobre él, lateral a un costado y a contraluz si la fuente se encuentra por detrás del objeto.

Fuente: pueden ser natural, es decir proveniente del sol o la luna: quien en realidad refleja la luz del sol y a su vez proyecta esa luz sobre la tierra, otra fuente natural es el fuego; y artificial cuando la fuente de luz proviene de focos lumínicos eléctricos.

Directa o difusa: refiere si entre la fuente de luz y los objetos iluminados hay o no algún material que disipe los rayos lumínicos, en el caso de la luz del sol podrían ser las nubes y en el caso de iluminación artificial podrían ser filtros o vidrios y superficies esmeriladas o texturadas.

Propuesta: Elige una fotografía o una obra artística donde la luz tenga protagonismo y analiza el tratamiento de la misma.



Creación de un personaje

- Crea la historia o biografía de tu propio personaje a partir de una caracterización escrita de su origen, formas de nacimiento, vida, relaciones, espacio, tiempo, etc.
- Dibuja al personaje lo más grande que puedas. Haz distintos bocetos.
- Una vez que has presentado el personaje deberás caracterizarlo definiendo detalles y proporciones. Lo imaginarás desde distintos puntos de vista: de frente, de perfil, de atrás.
- Los personajes pueden adquirir diferentes formas: podrían ser personas, tanto realistas como sintetizadas, seres antropomorfos, monstruos, animales, formas geométricas, etc.
- Recuerda que, de acuerdo a la acción, situación, personalidad de nuestro personaje, irá teniendo diferentes expresiones: de alegría, enojo, preocupación, concentración, distracción, tristeza, etc. Boceta algunas de ellas.

Historieta

El mundo de las historietas es muy amplio, hay de diferentes temáticas: algunas pueden ser ficciones: con historias de personajes cotidianos, de superhéroes, de ciencia ficción; y también las hay históricas y autobiográficas.

¿Vos lees historietas? ¿Cuáles son tus favoritas?

Elementos de la historieta

Viñeta: Es el recuadro donde está representada una parte de la historia con dibujos y palabras (o solo con dibujos). Es importante identificar si se utiliza marco y, en caso de haberlo, de qué tipo de marco se trata, cuál es su forma, su tamaño y su relación con las viñetas que la rodean. En muchos casos, hay viñetas irregulares, o incluidas dentro de otras, por ejemplo. En cada caso, es importante identificar qué relación cobra el uso de la viñeta en función de la totalidad de la historieta.

La historieta puede tener o no texto, en el caso que tenga puede aparecer en forma de:

Globos de diálogo y de pensamiento: Es la representación escrita del pensamiento o del diálogo que tiene un personaje dentro de la historieta, puede representarse de diferentes maneras de acuerdo al ánimo de la expresión. Pueden utilizarse onomatopeyas que pueden provenir de los personajes o también del sonido de ambiente.

Texto narrativo: nos presenta la historia, agrega información a lo que está sucediendo y puede estar ubicado en algún sector cercano al contorno de la viñeta.

En los textos se utilizan *tipografías:* diferentes tipos de letra que van acorde a lo que se quiere transmitir.

Podemos utilizar distintos recursos como:

Metáforas visuales que expresan con imágenes una metáfora que queremos representar utilizando diferentes objetos.

La *Iluminación* nos aporta sentidos: pueden ser dibujos oscuros o iluminados, concentrarse en determinadas escenas o personajes. Al iluminar una viñeta se la dota de volumen y profundidad, también indica una temporalidad: nos muestra en qué momento del día nos encontramos.

El *color* también puede aparecer con distintos tratamientos.



El guion

Puede representar una historia o no tener sentido, al menos aparentemente. Si hay una narración puede ser lineal o fragmentada. Puede contarla un narrador externo o un personaje.

Los personajes pueden ser muy diversos, a veces se ahonda en sus psicologías o se los conoce de un modo superficial.

Glosario de las artes visuales

Cuerpo humano

La representación del cuerpo humano es uno de los temas centrales en el arte desde hace miles de años, desde la pequeña escultura de piedra de una figura femenina sin rostro, de formas redondas y desnuda conocida como la Venus de Willendorf (datada entre 24000 y 20000 AC) hasta las imágenes fotográficas digitales de la actualidad.

Retrato

El retrato convierte a seres humanos supuestamente “reales” en objetos de arte. La semejanza física nunca fue el principal interés, en el curso de los tiempos los artistas se han esforzado por hacer de la semejanza una función de identidad: el carácter “esencial” de una persona. Las facciones del que posa deben transmitir rasgos de su personalidad (virtudes, vicios, gustos, etc.).

Paisaje

Representación visual del entorno y el espacio que reflejan el mundo que rodea al artista, según su mirada subjetiva y su experiencia.

Naturaleza muerta

Se representan objetos de la vida cotidiana: comida, flores, botellas, floreros, organizados compositivamente. Este tema ha sido muy elegido por los artistas para demostrar su capacidad técnica de representar las sutilezas de las transparencias, la habilidad en el manejo del color y la maestría del dibujo.

Arte contemporáneo

Se llama arte contemporáneo a las expresiones artísticas visuales que nacieron entre mitad del siglo XX y la actualidad. Estas expresiones, a diferencia de épocas anteriores, se caracterizan por no seguir únicamente una escuela o estilo, en palabras de Arthur Danto (filósofo) “El nuestro es un momento de profundo pluralismo y total tolerancia, al menos (y tal vez sólo) en el arte. No hay reglas”. Otra característica de estas obras es que constantemente citan obras precedentes y de este modo elaboran discursos y entablan diálogos con la historia del arte. Son obras donde conviven diferentes técnicas: pintura, fotografía, video, instalaciones, etc. y también incorporan nuevas tecnologías.

Instalación



Una instalación es una manifestación artística en la que el artista organiza los elementos en el espacio de tal suerte que permite al visitante establecer otro tipo de relación con la obra: se puede observar y apreciar, se puede recorrer y estar adentro, en algunos casos se puede tocar, intervenir o volverse parte de la obra.

Curador

Según Andrés Duprat (curador): “El curador es el que da un sentido determinado al hecho de exhibir ciertas obras. Decide y diseña el sentido de una exhibición, el período que abarca, cómo mostrar determinadas obras, su recorrido, etc. Se trataría de un especialista no sólo en aquello que muestra sino también en cómo lo muestra”. Es también quien realizará la investigación que dará lugar a los textos que acompañarán las muestras y explicarán las relaciones entre los objetos exhibidos.

Bibliografía

- Brant, E., Berdichevsky, P., Bianchi, L. y Sprvkin M. (2016), "Artes visuales, introducción al lenguaje de las imágenes". Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Editorial AZ.
- Loomis, A., (2005) "Dibujo tridimensional", Buenos Aires. Editorial Lancelot..
- Loomis, A., (2008) "El dibujo al alcance de todos", Buenos Aires, Editorial Lancelot.
- Bargueño, E., Calvo S., Díaz, E., (1996) "Educación Plástica y visual", Madrid, Editora Esmeralda Mora.
- Crespi, I. y Ferrario, J., (1977) "Léxico técnico de las Artes Visuales", Argentina, Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- * Pintura Latinoamericana, Editorial Banco Velox, Buenos Aires, 1999
- * <https://www.educ.ar/recursos/123906/la-historieta>