tapa y contra:Maqueta Nueva 28/12/09 12:56 Página 1

ARTES VISUALES
FICHAS

Ciclo Básico de Educación Secundaria
Escuelas Rurales
Serie Horizontes

Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación

Ciclo Básico
de Educación Secundaria
Escuelas Rurales

ARTES VISUALES
FICHAS

Serie Horizontes

Cuaderno de estudio. Artes Visuales - fichas - Serie Horizontes - 1a ed. - Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2009.
180 p. : il. ; 27x20 cm.

ISBN 978-950-00-0737-5

1. Educación Rural. 2. Artes Visuales.
CDD 370.7

Reproducciones para Artes Visuales - Serie Horizontes - 1a ed. - Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2009.
112 p. : il. ; 27x20 cm.

ISBN 978-950-00-0738-2

1. Educación Rural. 2. Artes Visuales.
CDD 370.7

© Ministerio de Educación
Pizzurno 935, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina
Impreso en la Argentina
Hecho el depósito que marca la ley 11.723
ISBN 978-950-00-0737-5
ISBN 978-950-00-0738-2

AUTORIDADES NACIONALES

Presidenta de la Nación
Dra. Cristina Fernández

Ministro de Educación
Prof. Alberto Estanislao Sileoni

Secretaria de Educación
Prof. María Inés Abrile de Vollmer

Subsecretaria de Equidad y Calidad
Lic. Mara Brawer

Subsecretario de Coordinación Administrativa
Arq. Daniel Iglesias

Directora Nacional de Gestión
Curricular y Formación Docente
Prof. Marisa del Carmen Díaz

Directora General
Unidad de Financiamiento Internacional
A.G. María Inés Martínez

Serie Horizontes
Ciclo Básico de Educación Secundaria
Escuelas Rurales

Área de Educación Rural
Olga Zattera, *coordinadora*
Viviana Fidel, *coordinadora de materiales impresos*

Desarrollo de contendos
Mariana Spravkin, *autora*
Graciela Bohoslavsky, *procesadora didáctica*

Producción editorial
Gonzalo Blanco, *coordinación y edición*
María Celeste Iglesias, *documentación fotográfica*
Mario Pesci, *asistencia gráfica*
Willay Estudio, *edición, diseño y diagramación*

PROMER - Proyecto de Mejoramiento de la Educación Rural
Préstamo BIRF 7353-AR
Leonardo D. Palladino, *coordinador general*
María Cavanagh, *responsable de adquisiciones y contrataciones*
Sergio Ten, *especialista delegado*

Agradecemos especialmente a los artistas, herederos e instituciones que han autorizado en forma gratuita la reproducción de imágenes y textos incluidos en esta obra:
CEPT N° 1 La Colonia, General Belgrano; Antonio e Inés Berni; Cristina y Juana Torrallardona; Enio Iommi; Fundación Pan Klub-Museo Xul Solar; Liliana Crenovich; Raúl Díaz; Fundación Luis Seoane; Irma Dariozzi de Breccia; Les Heritiers Matisse; Calder Foundation; Herederos de Líbero Badii; Jorge Gamarra; Jorge Curatella Manes; Fundación Pettoruti; Carlos Alonso; Rosa Jerez; Fondo Nacional de las Artes; Museo Nacional de Bellas Artes; Del Infinito Arte; Fundación Arte Cubano; Museo Quinquela Martin; Fundación Federico Jorge Klemm; Museo Nacional de Bellas Artes Neuquén; Museo Guggenheim Bilbao; Museo Regional de Pintura J. A. Terry; Museo de Bellas Artes de Chaco; Centro Virtual de Arte Argentino; Fundación Espigas; Estudio Lo Bianco; Gabriela Ermel; Ricardo Blanco; Fernanda Benítez; Nora Tristezza; Julieta Escardó; Marcelo Zanelli.

01 indice:Maqueta Nueva 28/12/09 12:57 Página 1

ÍNDICE

Presentación
- Una bienvenida al mundo del arte
- Para empezar a conocernos
- Acerca de las fichas y las reproducciones

Unidad 1. Los caminos de la imagen
A1. Para empezar a trabajar
A2. La imagen y el lenguaje visual
A3. Un mismo lenguaje, distintas expresiones
A4. Materiales y herramientas para crear imágenes
A5. ¿Qué son las técnicas de representación?

Unidad 2. La imagen bidimensional
Tema 1. ¿Qué es la imagen bidimensional?
A1. La imagen de dos dimensiones

Tema 2. La pintura
A2. Trigal con cipreses
A3. Pinturas y pintores
A4. El color y sus mezclas
A5. ¿Cuál es tu paisaje?
A6. Transparencia y opacidad
A7. La pincelada
A8. El paisaje enriquecido
A9. Una pequeña muestra y algunas conclusiones

Tema 3. El dibujo
A10. Acerca del dibujo
A11. Diferentes materiales para dibujar
A12. Dibujos y reflexiones para compartir

Tema 4. El collage
A13. Acerca del collage
A14. Para crear tu propio colage
A15. De todo un poco, para hacer y pensar

Tema 5. Los soportes y sus distintas posibilidades
A16. Soportes y obras
A17. La misma imagen... dos soportes
A18. Ventanas de papel

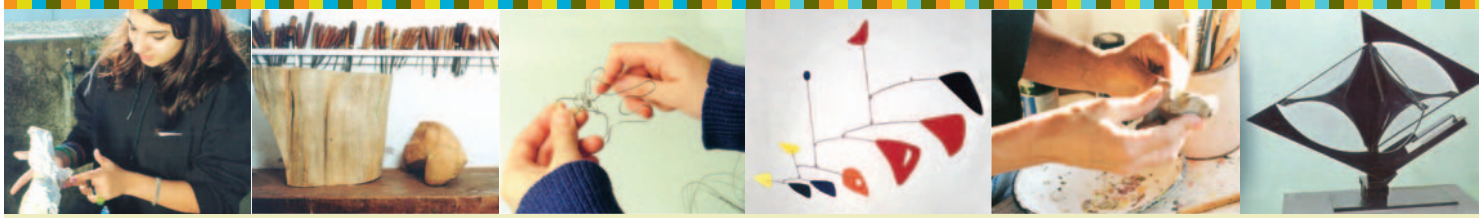
Para finalizar
A19. Andando se hace camino

Unidad 3. El mundo de la escultura
Tema 1. ¿Qué es la escultura?
A1. La imagen de tres dimensiones

Tema 2. La escultura, sus materiales y herramientas
A2. ¿De qué están hechas las esculturas?
A3. Esculturas de alambre

01 indice:Maqueta Nueva 28/12/09 12:57 Página 2

ÍNDICE



Tema 3. Distintas maneras de realizar esculturas: el modelado, la talla y la construcción
A4. Distintas maneras de hacer esculturas
A5. El modelado
A6. La talla
A7. La construcción
A8. Compartir lo realizado

Tema 4. La escultura y el movimiento
A9. La escultura y el movimiento
A10. La creación de esculturas móviles
A11. Combinar formas estáticas y dinámicas
A12. Pensar juntos

Tema 5. Distintas maneras de representar: esculturas figurativas y no figurativas
A13. ¿Qué es la imagen no figurativa o abstracta?
A14. Crear esculturas abstractas

Para finalizar
Carta del escultor Jorge Gamarra

Unidad 4. El diseño
Tema 1. ¿Qué es el diseño?
A1. El diseño, una necesidad humana
A2. Comenzando a diseñar
A3. ¿Qué es el diseño? Distintos tipos de diseños para diferentes necesidades

Tema 2. El diseño gráfico: diseñar para comunicar
A4. Las distintas funciones de la imagen visual
A5. Signos y símbolos
A6. Logotipos, isotipos e isologotipos
A7. Un distintivo para el grupo
A8. La señalización: diseñar para organizar la convivencia
A9. Crear un sistema de señalización
A10. Evaluar cada uno y entre todos

Tema 3. El diseño de objetos
A11. Los envases, un ejemplo del diseño de objetos
A12. Diseñar objetos "para guardar"
A13. El diseño: pensar en lo transitado

Unidad 5. Los artistas, las obras y el público
A1. El contacto entre el arte y los espectadores
A2. Planificar y organizar una muestra de artes visuales
A3. La selección de imágenes
A4. Los textos que brindan información
A5. Instalar la muestra
A6. La publicidad de la muestra

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 1

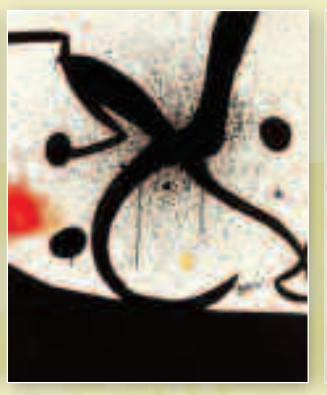
UNA BIENVENIDA AL MUNDO DEL ARTE

Todos necesitamos alimentarnos y protegernos y nos organizamos en sociedades, pero, además, sentimos necesidad de conocer y transformar el mundo que nos rodea, de comunicarnos y de crear. Así nacen el arte y las imágenes.

En todas las culturas y en todas las épocas, los seres humanos se han expresado de muy diversas formas a través de imágenes realizadas con diferentes técnicas. Algunas de ellas son milenarias, como la pintura, la escultura, el dibujo y el grabado. Otras son mucho más actuales, como la fotografía, y otras son tan jóvenes como las tecnologías que permiten obtenerlas o desarrollarlas, ya sea con computadoras o videocámaras.

Te proponemos internarte en este vasto y fascinante territorio de las imágenes para descubrir su enorme variedad de posibilidades, conocer y dominar algunos de los secretos que te permitirán crear y, también, acercarte a las creaciones de muchos artistas.

¡Bienvenido al mundo del arte! Esperamos que disfrutes de sus recorridos.



02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 2

Toda creación artística significa un proceso de búsqueda, realización e interpretación que compromete al ser humano en su totalidad. Es por ello que, en este material, encontrarás propuestas para integrar tu sensibilidad, tu percepción, tu capacidad intelectual y distintas habilidades en el acto de crear y de expresar.

En este recorrido, vas a encontrar dos tipos de actividades:

Actividades orientadas a la **observación y el análisis de imágenes**: las realizadas por vos, por tus compañeros y por distintos creadores. Con ellas buscamos que te conviertas en un **observador preparado**.

Actividades orientadas a la **producción de imágenes**, es decir, dirigidas a la realización de dibujos, pinturas, esculturas, diseños, etcétera. Con ellas apuntamos a que te conviertas en creador.

En todos los casos pondrás en juego tu sensibilidad, tus conocimientos, tus opiniones y tendrás la oportunidad de compartirlas con tus compañeros y de conocer las suyas. Algunas de las actividades están pensadas para que las desarrolles en forma individual, otras en pequeños grupos y otras más en conjunto con todos tus compañeros. A lo largo del año, podrás conocer más sobre el arte, desarrollar una opinión personal sobre lo que verás y realizar tus propias creaciones.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 3

ACERCA DE LAS FICHAS Y LAS REPRODUCCIONES

Este material de Artes Visuales está compuesto por un conjunto de fichas, ordenadas en cinco unidades de trabajo, y un sobre que contiene reproducciones de obras de arte.

Las unidades de trabajo están organizadas en actividades. Algunas de ellas tienen textos para leer, compartir y comentar. Otras están dirigidas a la apreciación de reproducciones de arte o de los trabajos realizados por ustedes mismos.

Esta imagen encabeza las listas de los elementos de trabajo que necesitarás para desarrollar las actividades que se proponen, tanto los materiales y herramientas en el caso de las actividades de producción, como las reproducciones para las propuestas de observación.

Las reproducciones que forman parte de este material se encuentran reunidas en un sobre. Junto con ellas encontrarás un índice que te permitirá identificarlas rápidamente y controlar que no se pierdan. Es importante que luego de utilizarlas, las guardes nuevamente dentro del sobre para evitar que se deterioren o extravíen.

La observación de las reproducciones de obras de arte te permitirá conocer y disfrutar de las creaciones de artistas de diferentes épocas y lugares.

La propuesta está orientada a todo el Ciclo Básico de la Escuela Secundaria. Seguramente, en el grupo habrá compañeros que ingresaron en distintos momentos y con muy diversas situaciones de aprendizaje; es por eso que tu docente organizará itinerarios diferentes. Igualmente, algunas actividades las van a poder compartir con todos los chicos de la escuela.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 4

ACERCA DE LAS FICHAS Y LAS REPRODUCCIONES

Cada vez que encuentres un nuevo tema, tendrás una reseña introductoria para entender de qué se trata.

Al acercar detalles de reproducciones podrás apreciar las distintas técnicas utilizadas por el autor.

Te damos herramientas para que apliques tu creatividad y realices tus propias obras de arte.

Las reproducciones te permitirán investigar estilos, estética y materiales utilizados por los artistas. Con ellas podrás realizar una interesante exposición.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 5

UNIDAD 1

Esta unidad es una presentación del área de Artes Visuales, de los contenidos y también de la modalidad de trabajo. Podés empezar a trabajarla con todos tus compañeros de los diferentes años del ciclo.

Antes que nada, es importante que revises el material. Primero podés hojear las fichas para ver su contenido, conocer y comenzar a trabajar con distintas propuestas de producción de tus propias imágenes y también con las reproducciones de arte.

También aprenderás distintos conceptos para que puedas construir un marco de ideas que ampliarán tus propios conceptos acerca del arte en general y de la plástica en particular.

El desarrollo de las actividades de esta unidad está pensado para dedicarle aproximadamente unas 4 semanas de trabajo, organizadas como las haya previsto el docente en tu escuela.

Para trabajar, vos y tus compañeros conversarán con el docente sobre cómo se van a agrupar. Podrán hacerlo de diferentes maneras: según sus conocimientos, sus intereses, sus experiencias personales y también con compañeros que tengan edades diferentes. Igualmente, se podrán cambiar de grupo en diferentes momentos.

Un cronograma que sugerimos para el desarrollo de los contenidos de esta unidad puede ser el siguiente:

- ACTIVIDADES 1 Y 2 PODRÍAN LLEVAR DOS HORAS DE TRABAJO;
- ACTIVIDAD 3 PODRÍA LLEVAR TRES HORAS DE TRABAJO;
- ACTVIDADES 4 Y 5 PODRÍAN LLEVAR CUATRO HORAS DE TRABAJO.

CONVERSÁ CON TU DOCENTE Y TUS COMPAÑEROS SOBRE CÓMO ORGANIZARÁN EL CRONOGRAMA.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 6

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 7

1. Para empezar a trabajar

Para esta actividad necesitarás las reproducciones que forman parte del material y se encuentran en el sobre que acompaña las fichas.

a) Reunite con tus compañeros y hojeen las fichas.

Presten atención para identificar aquellas que tienen textos para leer, compartir y comentar, las que son para trabajar con las reproducciones y aquellas en las que ustedes tienen que hacer sus propias producciones.

b) Busquen el sobre de reproducciones y desplieguen su contenido sobre las mesas. Observen todo el material y comenten aquello que les llame la atención, les guste o interese.

1. Teniendo a la vista las reproducciones, lean juntos el siguiente texto.

¿Qué son las reproducciones de arte?

Las *reproducciones*, son copias de obras originales que se encuentran en museos de arte, galerías o colecciones particulares. Las que se ven en los libros y las que vas a encontrar aquí son, por lo general, mucho más pequeñas que la pintura original. Algunas obras originales que se reproducen en estas fichas podrían ocupar toda una pared.

En los museos, las obras van acompañadas de un pequeño cartel llamado *cédula identificatoria* en el que se incluye la información relevante para los espectadores y que sirve también para la catalogación de las obras. Si bien esta información puede variar, por lo general se incluye el nombre del artista, el título de la obra y la fecha en que fue realizada. En algunos casos es posible encontrar también la técnica o los materiales utilizados. En las reproducciones que se incluyen en el sobre esa información está en el reverso.

www.lujanenlinea.com.ar

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 8

2. En las reproducciones, lean los datos que las acompañan y busquen la firma de los artistas.

En general, los artistas firman sus obras. Si mirás con atención las reproducciones, encontrarás las firmas.

Carlos Torrallardona, Café.

Detalle de la firma del autor

c) Cada uno elija la obra que le resulta más interesante o atractiva y la que le parezca más extraña o diferente de las que conocía. Luego compartan sus elecciones.

No es necesario que todos estén de acuerdo en sus preferencias. Además, es posible que una obra te guste por ciertos aspectos o detalles y no por otros. Por ejemplo, te pueden gustar los colores, pero no tanto las formas.

Si van a seguir trabajando, no guarden las reproducciones, ya que seguirán usándolas en la próxima actividad; si siguen otro día, recuerden guardarlas en el sobre.

Glosario

Museo de arte: institución en la que se exhibe, preserva y difunde el patrimonio artístico.
Galerías de arte: salas en las que se exhiben objetos artísticos para ser mostrados y también vendidos.
Colecciones particulares: conjunto de obras pertenecientes a una persona o una familia.
Catálogo: lista ordenada de elementos.
Catalogación: realización de un catálogo.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 9

2. La imagen y el lenguaje visual

Con esta actividad podrás comenzar a caracterizar el lenguaje visual y los elementos que lo integran, y tomar contacto con el concepto de *composición*. También descubrirás que, a lo largo del tiempo, las características de las obras de arte fueron cambiando, así como las preferencias de los espectadores.

Para esta actividad vas a necesitar las reproducciones que se encuentran en el sobre.

a) Leé con atención el siguiente texto.

La imagen y el lenguaje visual

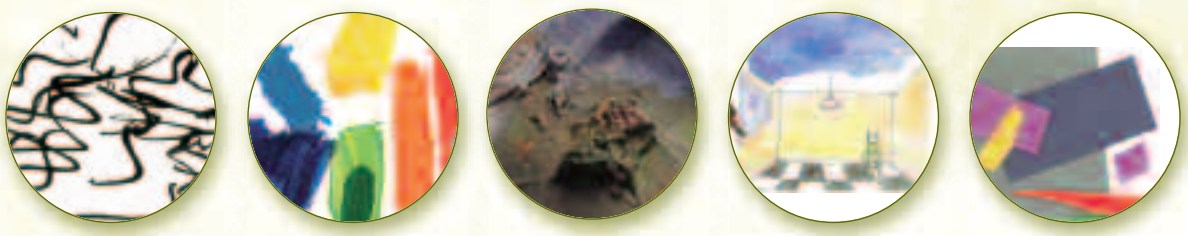
La música, la literatura, la fotografía, la danza y el teatro son diversas manifestaciones artísticas. Para concretar expresiones tan distintas, los seres humanos utilizamos diferentes lenguajes para poder expresar nuestros sentimientos e ideas.

Cada uno de estos lenguajes está conformado por elementos particulares que caracterizan el tipo de acto comunicativo al que dan lugar. Por ejemplo: las letras, las palabras, la sintaxis, etc., conforman la "materia prima" del lenguaje verbal y nos permiten comunicarnos mediante la expresión oral y escrita, en sus más diversas variantes; los sonidos, las notas musicales, las relaciones sonoras, etc., forman parte del lenguaje musical y permiten la creación, ejecución y audición de las obras de los diferentes géneros musicales, de todas las épocas y culturas.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 12:59 Página 10

ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL LENGUAJE VISUAL

LINEAS | COLORES | TEXTURAS | ESPACIO | FORMAS



De la misma manera, toda imagen visual –ya sea un cuadro, una escultura, un afiche, etc.– está realizada con los distintos elementos que conforman el **lenguaje visual**.

Cada artista, en cada una de sus obras elige, combina y organiza estos elementos de muchísimas maneras, en función de sus ideas y de aquello que quiere expresar y transmitir.

La selección y disposición de los elementos del lenguaje visual se llama **composición**.

Las características de las obras de arte y el "gusto" de los espectadores varían a través del tiempo y en las diversas culturas.

Seguramente, algunas obras sean más afines a tu sensibilidad y a tus gustos personales que otras: unas tienen un tipo de expresión que te resultará familiar mientras que otras te parecerán extrañas o alejadas de lo que hasta ahora conocías. Justamente esta diversidad de expresiones del arte permitirá estimular tu sensibilidad y enriquecer las tareas de hacer y de mirar.

El mundo de las imágenes visuales creadas por el hombre no se agota en las obras de arte, sino que incluye una gran diversidad de imágenes como son los afiches, las historietas, los carteles que ves por las rutas, ilustraciones que encontrás en los libros, las producciones de artesanos de diversas regiones de nuestro país. Además de los artistas plásticos, también los artesanos y los diseñadores son **creadores de imágenes**. Todos ellos, a través de sus creaciones, han enriquecido nuestra cultura y embellecido nuestra vida cotidiana.

b) Junto con tus compañeros organicen una exposición de las reproducciones en un salón de la escuela.

1. Ordenen las imágenes cronológicamente ayudándose con la información que aparece en los epígrafes.

2. Coloquen las imágenes, siguiendo ese orden, en una pared o cartelera a una altura que resulte cómoda para observarlas.

3. Recorran la exposición prestando atención a los distintos elementos del lenguaje visual enumerados en el texto que leyeron. Observen y comparen los colores, formas y texturas presentes en las distintas obras; identifiquen aquellas en las que se utilizaron líneas o puntos; estén atentos a las obras realizadas con formas geométricas.

c) Como cierre de esta actividad pueden invitar al resto de la escuela y a la comunidad a recorrer la exposición. Luego de la muestra, vuelvan a guardar las reproducciones en el sobre.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 11

3. Un mismo lenguaje, distintas expresiones

Esta actividad te permitirá analizar cómo la obra de cada artista tiene características únicas, aun cuando elija los mismos temas y utilice los mismos elementos del lenguaje visual que otros artistas.

Vas a necesitar las siguientes reproducciones:

- ***Giovanni Arnolfini y Giovanna Cenami,*** *de Jan Van Eyck.*
- ***Pareja,*** *de Xul Solar.*
- ***Amanece,*** *de Juan Del Prete.*
- ***Campesino de La Camarga,*** *de Vincent Van Gogh.*

a) Coloquen en un lugar visible las reproducciones *Giovanni Arnolfini y Giovanna Cenami*, de Jan Van Eyck, y *Pareja*, de Xul Solar.

1. Lean la siguiente información.

Un mismo tema para diferentes obras

Como podés observar, en ambas obras están representadas parejas, es decir, los dos artistas eligieron el mismo tema para sus cuadros. Sin embargo, lo expresan de maneras muy diferentes: cada uno eligió distintas maneras de representar (más o menos "realista"), seleccionar y combinar colores, formas y texturas. Este conjunto de características conforman el estilo de cada artista, y están relacionadas con las particularidades de cada uno y con la época en la que vivieron.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 12

2. Conversen sobre los aspectos comunes y las diferencias que observan en ambas obras.

Por ejemplo, en los dos cuadros se utiliza color; la diferencia es que en el cuadro de J. Van Eyck los colores son parecidos a lo que vemos cotidianamente, mientras que Xul Solar utiliza colores que no son tan habituales. Agreguen otras observaciones referidas al color, a las formas, a la manera en que están representadas las personas, etcétera.

b) Buscá las reproducciones *Campesino de La Camarga*, de Vincent Van Gogh, y *Amanece*, de Juan Del Prete, y colocalas cerca de las dos anteriores. Tomando en cuenta los conceptos leídos, observá las obras con detenimiento y analizá, en cada una, la utilización de elementos del lenguaje visual, especialmente el punto y la línea.

Los mismos elementos visuales para obras diferentes

Si mirás con atención el año de realización de cada una de estas obras, notarás que han sido realizadas con casi un siglo de distancia entre una y otra. Cómo podrás darte cuenta, ambos son dibujos y han sido realizados con predominio de **línea** y de **punto**; es decir, **comparten los mismos elementos del lenguaje visual**.

Sin embargo, también podrás observar que cada obra muestra una combinación de esos elementos diferente y que sus características expresivas también lo son.

c) Observá nuevamente las cuatro reproducciones y elegí la obra que te resulte más interesante o atractiva y la que te parezca más extraña. Luego, intercambiá opiniones con tus compañeros.

La heterogeneidad expresiva de los artistas, así como la heterogeneidad de opiniones de los espectadores es propia del mundo del arte, que se caracteriza por la *pluralidad* y *diversidad* de manifestaciones.

Todas las imágenes que llegan hasta vos, fueron seleccionadas especialmente por sus valores expresivos y estéticos, que pueden o no coincidir con los tuyos, pero que te acercarán a distintos artistas y a múltiples expresiones posibles en el mundo de la imagen. Todas ellas serán un vehículo para estimular tu propia sensibilidad y para facilitarte las tareas de hacer y de mirar.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 13

4. Materiales y herramientas para crear imágenes

El mundo de los materiales ocupa un espacio importante de la creación plástica y aquí comenzarás a tomar contacto con él. Esta actividad te permitirá reflexionar acerca de los elementos de trabajo con los que los artistas realizan sus obras.

Vas a necesitar una cartulina o papel afiche y marcadores.

a) Reunite con tus compañeros y entre todos realicen un afiche con un listado de materiales y herramientas que conozcan y que permiten hacer imágenes artísticas.

b) Lean con atención el siguiente texto.

Materiales y herramientas para la producción plástica

Para producir plásticamente, para *hacer* una imagen, se necesita contar con **materiales** que permitan concretar las ideas y, en general, con **herramientas** que permitan usar esos materiales. El creador transforma, modifica y convierte esos materiales en la imagen que desea realizar con ayuda de las herramientas.

Las témperas, la arcilla, la carbonilla, la tinta china, el alambre, entre muchos otros, son algunos de los materiales que permiten la realización de distinto tipos de imágenes. Los materiales se integran a la imagen y forman parte de ella.

Las herramientas permiten o ayudan a transformar los materiales. El artista las utiliza, pero no forman parte de la imagen. Gubias, formones, pinceles, tijeras, pinzas, espátulas, son algunas de las herramientas que se utilizan en la creación de imágenes.

El uso de los materiales y de las herramientas requiere dominio. Para ello es necesario animarse a usarlos, probar cómo son y qué se puede hacer con ellos.

c) Agreguen al listado los materiales y las herramientas mencionados en el texto y que ustedes no habían incluido. Tengan siempre disponible la lista para ir incorporando los materiales y herramientas que vayan conociendo en las próximas actividades.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 14

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 15

A 5. ¿Qué son las técnicas de representación?

Las técnicas se refieren a los procesos de realización de las imágenes, es decir, cómo se hacen y qué acciones permiten concretar las ideas y producir las obras, ya se trate de pinturas, esculturas, dibujos, grabados u otras expresiones.

En esta actividad vas a conocer algunos conceptos acerca de las técnicas tradicionales y de las actuales, así como su relación con los materiales y con las herramientas.

Para esta actividad vas a necesitar:
- *Todas las reproducciones que están en el sobre.*
- *Una cartulina o papel afiche y marcadores.*

a) Coloquen a la vista las distintas reproducciones, lean el epígrafe de cada una y agrúpenlas según las diferentes técnicas: escultura, pintura, dibujo, ***collage***, etcétera.

b) Lean con atención el siguiente texto.

Las técnicas

Los materiales y las herramientas serían inútiles sin los procesos de transformación que permiten que se conviertan en las obras propiamente dichas.

Se llama *técnica* a la forma de proceder, a los modos de accionar, a los distintos "pasos" que hay que desarrollar para transformar plásticamente los materiales y convertirlos en imagen.

En la creación visual hay algunas técnicas que datan de hace mucho tiempo y son tradicionales en la creación plástica, como el **dibujo**, la **pintura**, la **escultura** y el **grabado**. Hay otras más nuevas, y que han sido incorporadas por el arte contemporáneo, como el ***collage***, las **técnicas mixtas**, la **fotografía** y el **arte digital**.

Cada una de las técnicas está relacionada con ciertos materiales y herramientas que le son afines. En las actividades que se proponen encontrarás orientaciones para ayudarte a seleccionar los materiales y las herramientas más adecuados a cada técnica, y algunos consejos para su uso.
Esta información la completarás con tus propias experiencias de uso y con las de tus compañeros a lo largo de los intercambios y puestas en común, porque cada creador le da a este proceso su sello personal.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 16

1. ¿Qué encuentran en común entre las imágenes del sobre realizadas mediante una misma técnica? Aquí te damos dos ejemplos: "En todas las **pinturas** que integran el sobre se utiliza el **color**"; "Las esculturas tienen volumen".
2. Agreguen otros ejemplos y anótenlos en una cartulina o afiche.
3. Comparen este listado de ejemplos con el de los materiales y herramientas y establezcan relaciones entre ambos. Por ejemplo: "las témperas y los pinceles se usan para la pintura".

Esperamos que, a partir de las propuestas de las actividades, puedas disfrutar del arte, ampliar tus conocimientos y enriquecer tu sensibilidad. En este recorrido, te acompañará tu docente y contarás con tus propias vivencias y emociones, que serán el motor de tus creaciones y de tus opiniones.

notas

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 17

UNIDAD 2

La imagen bidimensional

Las actividades de la unidad 1 te permitieron conocer distintos conceptos relacionados con el arte y la plástica. En esta unidad vas a conocer y a disfrutar de un tipo particular de imágenes: las imágenes bidimensionales, es decir, las que tienen ancho y alto. También podrás observar y analizar sus características, las diferentes técnicas y procedimientos, los materiales y las herramientas que permiten su realización.

Algunas de las actividades te van a permitir realizar tus propias creaciones, otras te orientarán para que conozcas, analices y disfrutes de las obras de artistas plásticos de todos los tiempos y lugares que también han trabajado en la bidimensión. De esta manera podrás apreciar algunas de las posibilidades expresivas de este tipo de imágenes.

Esperamos que disfrutes de las distintas propuestas, junto con tus compañeros y con tu docente.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 18

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 19

1. La imagen de dos dimensiones

Para esta actividad vas a necesitar las reproducciones que se encuentran en el sobre.

a) Busquen el sobre de reproducciones y desplieguen su contenido. Observen las imágenes de pinturas y de dibujos, por un lado, y las que muestran esculturas, por otro. Comenten entre ustedes las diferencias que encuentran entre los dos tipos de obras.

b) Leé el siguiente texto mientras observás las reproducciones.

Las imágenes bidimensionales

Las pinturas, los dibujos, las fotografías y los afiches tienen un aspecto en común: todas ellas son imágenes bidimensionales o planas, es decir, que están realizadas sobre una superficie que tiene alto y ancho.

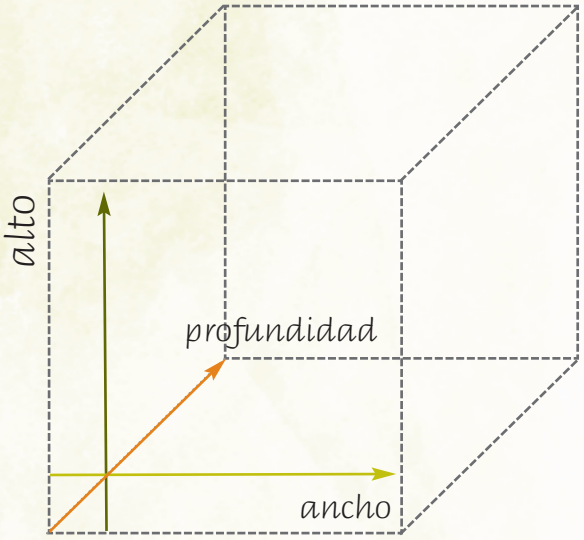
Comadres, *de Matilde Grant.*

Tanto en la obra de Matilde Grant como en la fotografía, los distintos planos que observamos, la ubicación de las formas y las relaciones de tamaño entre ellas, nos sugieren distancia y profundidad, a pesar de que se trata de una superficie plana.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 20

Las imágenes bidimensionales

Otras imágenes, en cambio tienen tres dimensiones, es decir: alto, ancho y profundidad. Las esculturas son imágenes tridimensionales, por lo cual tienen volumen.



Raúl Díaz, Hombre con rosa.

Seguramente, al mirar las reproducciones sentirás mayor afinidad con algunas obras que con otras; algunas serán más cercanas a tus gustos personales, otras pueden parecerte un poco extrañas o distantes, confusas o armónicas y equilibradas, entre muchas otras posibilidades.

Las obras de los artistas son muy diversas y también son distintas las sensaciones que provocan en los espectadores que las miran.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 21

Seguramente, alguna vez has pintado utilizando distintos materiales como lápices de colores, fibras, crayones, témperas o acuarelas. Las próximas actividades están dedicadas a la pintura y te van a permitir ampliar tus conocimientos y experiencias, enriquecer tus creaciones y conocer la obra de algunos pintores.

No hay una única manera de pintar, hay tantas formas como artistas. Cada pintor tiene un particular modo de expresión y también una manera personal de combinar formas y colores, de encarar los procesos técnicos y el uso de materiales y herramientas.

En tu carácter de creador, mientras vayas adquiriendo nuevos conocimientos, podrás también descubrir tu personal modo de utilizar los medios expresivos para crear tus pinturas.

En este recorrido te acompañarán las reproducciones de diversos pintores que te mostrarán las técnicas y los modos de expresión que ellos eligieron para sus propias realizaciones.

A 2. Trigal con cipreses

- ***Trigal con cipreses,*** *de Vincent Van Gogh.*
- *Papel y birome o marcador.*

a) Buscá la reproducción de la pintura ***Trigal con cipreses***, de Vincent Van Gogh, pintor holandés que vivió entre 1853 y 1890. Colocala en un lugar visible del aula.

1. Observá la obra con atención.

- ¿Qué colores utiliza el artista? ¿Cómo son sus variaciones? Fijate en los claroscuros, en las diferentes tonalidades y en los contrastes entre colores.
- Atendé a las formas y a sus combinaciones. ¿Son formas alargadas, en punta o redondeadas, "flameantes" u onduladas? Prestá atención a las relaciones de tamaño entre ellas.
- Fijate también en las pinceladas: están muy marcadas, de trazos predominantemente curvos y en general son ondulantes.

En un cuadro hay tantas cosas para ver que resulta interesante concentrarnos en una sola parte por vez. Una porción ampliada de una obra se llama *detalle*.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 22

2. Observá los detalles de la obra de Van Gogh y tratá de ubicarlos en la reproducción. Fijate si los detalles te permiten descubrir nuevos aspectos de la obra relacionados con el color, las formas y las pinceladas.

Las imágenes en general y las obras de arte en particular, se pueden mirar muchas veces, reconociendo e identificando gradualmente sus diferentes aspectos. Muchas veces, al "volver a mirar" se pueden descubrir nuevos aspectos que no se habían tenido en cuenta hasta el momento.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 23

a) Seguramente, esta imagen produce, en cada uno de los miembros del grupo, distintas sensaciones, despierta diferentes emociones, asociaciones o recuerdos. Escribí un breve texto que describa lo que te provocó esta obra. ¿Qué te recuerda o sugiere el paisaje? ¿Qué te transmite? ¿Recordás haber visto un cielo parecido al que pinta Van Gogh?

b) Reunite con tus compañeros y cada uno lea en voz alta lo que escribió. Comparen las impresiones que recibieron como espectadores, tanto en sus aspectos comunes como en sus diferencias.

La mirada del artista y su sensibilidad llegan a vos a través de su pintura y despiertan tu propia sensibilidad.

Explorando cada obra con la mirada y conectándote con lo que sentís, comienza a establecerse una comunicación entre la imagen, vos –un joven del siglo XXI– y un artista que vivió hace mucho tiempo. Por lo que podemos decir que **el arte es un proceso de comunicación que trasciende el tiempo**.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:00 Página 24

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 25

3. Pinturas y pintores

Vas a necesitar las siguientes reproducciones:

- ***Las torres del Parlamento, puesta del sol***, *de Claude Monet.*
- ***Las parvas***, *de Martín Malharro.*
- ***Elevadores rosarinos***, *de Alfredo Guttero.*
- ***Paisaje de La Habana en rojo***, *de René Portocarrero.*
- ***Mar picado y luna***, *de Luis Seoane.*

a) Colocá las reproducciones arriba mencionadas cerca de la obra de Van Gogh. Vas a tener así una pequeña muestra de **paisajes**. Luego leé el siguiente texto.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 26

Los paisajes

Los paisajes son uno de los muchos temas o motivos que los artistas eligen para representar. Un paisaje es un espacio a cielo abierto, ya se trate de un lugar ligado completamente a la naturaleza como también un espacio creado por el hombre como un pueblo o una ciudad.

Los paisajes narran la relación de los hombres con los lugares que habitan y contienen testimonios de la vida de las sociedades en diferentes espacios a través del tiempo.

Pintar un paisaje es un desafío, porque el espacio abierto es muy amplio y, entonces, importa aquello que un pintor rescata de lo que ve y lo que siente. Los artistas que pintan paisajes se llaman *paisajistas*.

Muchos pintores se han sentido atraídos por el paisaje y, como cada artista es diferente, cada uno tiene su particular manera de representarlo. Algunos eligen una representación muy parecida a lo que observan; otros, en cambio, modifican lo que ven de acuerdo con su imaginación o acentúan algún aspecto del paisaje que les interesa más; otros pintan paisajes que no vieron nunca, pintan lo que imaginan. Para ello utilizan muy diferentes combinaciones de formas y colores.

Los artistas nos enseñan que la variedad de ideas y de maneras de pintar son enormemente diversas. ¡En el arte las diferencias son siempre bienvenidas!

b) Prestá atención a la pequeña muestra de paisajes que armaste.

1. ¿Cuáles te gustan más? ¿Qué es lo que te atrae en ellos?

2. ¿Son los mismos que les gustan a tus compañeros?

c) Escribí una opinión propia sobre los paisajes. Luego, reunite con tus compañeros, y juntos armen una cartelera con los textos escritos para acompañar la pequeña exposición.

En la interpretación de obras de arte, no hay una respuesta "correcta": pueden coexistir diversos puntos de vista. Si bien toda imagen tiene aspectos objetivos, por ejemplo los colores, las formas y las texturas utilizados por el artista, etc., será la subjetividad de cada espectador, es decir, su particular modo de sentir, comprender e interpretar lo que ve, la que le otorgue una significación personal.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 27

A 4. El color y sus mezclas

- *Témperas: rojo, azul, amarillo, blanco, negro.*
- *Pinceles.*
- *Un plato o paleta donde realizar las mezclas.*
- *Un frasco para lavar el pincel.*
- *Hojas blancas.*

a) Esta primera actividad es de tipo **experimental**. Es probable que hayas pintado con témperas en otras oportunidades; en esta ocasión se te propone que antes de pintar investigues las características de la témpera y las posibilidades que te ofrece para mezclar colores y obtener variaciones. Es decir, que experimentes con este material.
No es necesario que realices una composición: con las distintas mezclas podés pintar diferentes manchas de color, o franjas o trazar una secuencia de cuadrados para ir ordenando las mezclas.
Seguí las consignas propuestas para realizar esta actividad. La lectura de los textos te ayudará a realizar las consignas.

Recomendaciones para pintar con témperas

La témpera y sus características particulares:

- Se mezcla con agua. La cantidad que le agregues te permitirá usarla más espesa o más diluida.
- Utilizá la témpera en pequeñas cantidades hasta que te familiarices con el material y puedas anticipar qué cantidad necesitás para lo que querés hacer.
- Usá los pinceles que tenés poniendo atención a las posibilidades que te ofrecen sus diferentes grosores y calidades de pelo (duro o blando). Ello te permitirá diferentes tipos de pinceladas.
- Limpiá bien los pinceles con abundante agua cuando termines de trabajar y, si fuera posible, con un poco de jabón o detergente. De esta manera te durarán mucho tiempo.
- Tené en cuenta que con la témpera, una vez seca, se puede pintar encima. Esto te permitirá corregir, agregar o modificar tu imagen.
- Es posible usar esta pintura sobre soportes de distintos materiales, como papel, cartón y madera. Una vez seca se puede barnizar.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 28

1. Poné un poco de cada color en tu paleta o plato y comenzá a mezclar de a dos colores. Cada mezcla te permitirá formar un color nuevo.

Los colores primarios y los "acromáticos"

Hay algunos colores que no se pueden obtener por mezclas: el **rojo**, el **azul** y el **amarillo**. Se los conoce como *colores primarios.*

Mezclando estos colores se pueden formar muchos otros y, además, variando las cantidades de la mezcla se puede obtener una gran variedad de tonalidades.

El negro y el blanco se llaman *acromáticos*, tampoco se pueden obtener a partir de mezclas. Al mezclarlos con otros colores los aclaran u oscurecen, pero, además, les van quitando "intensidad" o pureza.

2. Realizá distintas mezclas poniendo más cantidad de un color y luego del otro, eso te dará como resultado distintas **tonalidades** o **matices** del color.

El *matiz* o *tonalidad* es la variación que puede experimentar un color sin perder las características que le son propias.

3. Probá aclarar y oscurecer los colores utilizando el blanco y el negro. Podés hacerlo tanto con los colores puros como con las mezclas obtenidas anteriormente.

Lo que sucede aquí es que se modifica el "valor" del color, es decir, su nivel de "claridad" o de "oscuridad". Esto es una *gama de colores*: es la escala de un color desde su tonalidad más clara hasta la más oscura o viceversa. Todos los colores tienen su gama; por lo tanto, el número de gamas es infinito.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 29

4. Probá cómo queda una mezcla con más o menos agua, cuánto tarda en secar, qué sucede si a un color ya seco le ponés otro color encima. ¿Qué pasa si hacés lo mismo cuando el color de abajo todavía está húmedo? Podés usar los pinceles, pintar con esponja o combinar estas dos herramientas.

La exploración o experimentación es una actitud que permite "conocer a través de la acción", e implica que te animes a probar y a sacar tus propias conclusiones.
Compartir la experiencia y las conclusiones con tus compañeros te permitirá ampliar más tu experiencia y tus conocimientos.

b) Exponé tu trabajo junto al de tus compañeros. Una vez expuestos, intercambien información y opiniones acerca de la experiencia de cada uno. Por ejemplo: ¿cómo obtuvieron las distintas mezclas de color? ¿Se les presentaron dificultades para conseguirlos?

c) Si alguno de tus compañeros hizo algo que no se te ocurrió a vos, podés sumarlo a tu experiencia. También puede ser que varios hayan realizado la misma experiencia, pero que los resultados hayan sidos diferentes. ¿Por qué les parece que sucedió? Coméntenlo entre ustedes y con el docente.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 30

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 31

A 5. ¿Cuál es tu paisaje?

Así como los distintos artistas que conociste pintaron imágenes de su suelo natal o de algún paraje que les pareció interesante, que despertó alguna emoción o que imaginaron, vos mismo te convertirás en un pintor paisajista.

- *Témperas: rojo, azul, amarillo, blanco, negro.*
- *Pinceles.*
- *Un plato o paleta donde realizar las mezclas.*
- *Un frasco con agua para lavar el pincel.*
- *Hojas para pintar.*
- *Hojas y lápices para hacer bocetos.*

a) Pintarás tu propio paisaje, aquel que elijas porque te provoca un interés particular, porque te parece bello, por los recuerdos que despierta en vos, porque te parece misterioso, etcétera. Las siguientes consignas orientarán tu trabajo.

Pintar implica un despliegue de diversos objetos materiales que modifican el orden cotidiano. Es importante pensar en una organización del espacio que facilite la tarea. Por ejemplo, pueden juntar varias mesas y en el centro colocar los elementos de uso grupal como una lata con agua y trapos para limpiar los pinceles.

La organización del aula, así como su limpieza posterior, es parte de la tarea plástica así como lo referido al cuidado de las herramientas que se han utilizado.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 32

1. Comenzá realizando algunos **bocetos** de distintos lugares. Los **bocetos** son ensayos o intentos que se realizan en el papel para que vayan apareciendo diferentes ideas.

• Podés comenzar por recorrer el patio u otros espacios abiertos de tu escuela y tomar algunos bocetos.

• Realizá también algunos bocetos fuera de la escuela y traelos la próxima clase de Artes Visuales.

2. Elegí el boceto que más te gusta. Si querés, podés combinar distintos en una misma imagen. Si lo realizaste en una hoja pequeña, podés ampliarlo en una hoja de mayores dimensiones.

3. Utilizá la variedad de colores que descubriste en la actividad anterior para pintar tu paisaje, podés utilizar los **colores puros** y también formar diferentes **tonalidades** y **gamas**.

Recordá que el paisaje no necesita ser un fiel reflejo de lo que observás. Podés modificar formas y colores, agregar elementos imaginarios, eliminar otros, etcétera.
¡Vos sos el artista y tomás las decisiones!

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 33

6. Transparencia y opacidad

La *opacidad* y la *transparencia* son algunas de las calidades visuales que se pueden conseguir pintando para lograr distintas sensaciones visuales. Esta secuencia de actividades te permitirá explorar y utilizar estas características de los colores y reconocer su uso en distintas obras de arte.

- *Témperas: rojo, azul, amarillo, blanco, negro.*
- *Pinceles y pedacitos de esponja.*
- *Un plato o paleta donde realizar las mezclas.*
- *Un frasco con agua para lavar el pincel.*
- *Hojas blancas.*
- *Las reproducciones* ***La lectura*** *y* ***El pífano****, de Edouard Manet.*

a) Como seguramente habrás notado, la témpera tiene colores intensos y es una material que cubre bien la superficie que se pinta. No obstante, si le agregás mucha agua se vuelve traslúcido y su color resultará suave.

1. Mezclá pequeñas porciones de color en la paleta. Pintá una superficie con cada mezcla de color que consigas. Probá mezclar el color con más o menos cantidad de agua.

2. Superponé sobre los colores pintados manchas de otros colores más aguados.

3. Pintá una superficie utilizando una esponja.

4. Seleccioná alguna de las superficies pintadas para dibujar sobre ella. Utilizá un pincel fino y pintura más espesa.

5. Ahora hacé a la inversa: dibujá algunos trazos e intentá cubrirlos con una capa transparente de color de manera que se vea el dibujo.

b) Una vez que las hojas pintadas estén secas, colocalas en un lugar visible del aula y compará tus resultados con los de tus compañeros.

1. Juntos saquen algunas conclusiones. Por ejemplo:

"Al poner témpera con mucha agua se ve la hoja sobre la que se pintó. La témpera espesa tapa lo que está abajo."

"Cuando está aguada, la témpera se parece a la acuarela."

"Si uno dibuja y después pone témpera aguada, se ve el dibujo hecho."

2. Escriban sus conclusiones en una cartulina o papel afiche.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 34

c) Buscá las reproducciones de Manet arriba mencionadas y colocalas en un lugar visible del aula.
1. Reunite con tus compañeros y lean el siguiente texto.

La opacidad y la transparencia en la pintura

Los pintores utilizan los colores **opacos** y **transparentes** para dar distintas sensaciones y lograr mayor variedad y riqueza expresiva a sus imágenes.

Por lo general, las transparencias dan al espectador sensaciones relacionadas con lo suave, lo liviano y lo profundo. Lo que es opaco parece más pesado, más denso o intenso y más cercano a los ojos de quien mira la imagen.

En las dos obras, Eduoard Manet utiliza la transparencia y opacidad en el ropaje de los personajes retratados y muestra, con ello, las distintas calidades de telas.

En la obra *La lectura*, tanto el vestido del personaje femenino como la cortina ubicada detrás sugieren una translucidez a través de la cual pasa la luz. En cambio, en *El pífano* utiliza colores plenos y opacos, transmitiendo la sensación de paños gruesos.

2. Ahora observen y analicen el uso de transparencia y opacidad en las dos obras de Manet.
- ¿En dónde observan el uso de transparencias?
- ¿Para qué las utiliza?
- ¿Qué sensaciones les transmiten?

e) Busquen ejemplos de materiales de la vida cotidiana que sean transparentes (por ejemplo, telas como la gasa o el tul, vidrio, papel celofán, envases de plástico, etcétera).
1. Miren a través de distintos objetos transparentes (envases de plástico, botellas de vidrio).
2. Presten atención al paso de la luz y a los posibles cambios de color y de forma de los objetos.
Este tipo de actividad estimulará tu percepción visual y enriquecerá tu imaginación.

Glosario

Transparente: que permite pasar la luz. En pintura se dice que un color es transparente cuando deja ver otro color que está debajo.
Opaco: que no permite pasar la luz. En pintura se dice que un color es opaco cuando cubre o tapa por completo otro que está debajo.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:01 Página 35

A

7. La pincelada

Comenzarás a conocer, a explorar y a utilizar la presencia de la pincelada en la pintura y la manera en que puede enriquecer expresivamente las imágenes.

- *Témperas: rojo, azul, amarillo, blanco, negro.*
- *Pinceles de diversos grosores, pinceletas y pedacitos de esponja.*
- *Un plato o paleta donde poner los colores.*
- *Un frasco con agua para lavar los pinceles.*
- *Hojas blancas.*
- ***Atardecer**, de Benito Quinquela Martín.*
- ***Nubes en la sierra**, de Walter de Navazio.*

a) Coloquen las reproducciones en un lugar visible del aula.
Observen y analicen los siguientes aspectos.

1. Mirando las diferentes superficies de color, ¿pueden reconocer en ellas los trazos del pincel?

2. Observen las direcciones de las pinceladas (horizontales, verticales, "mezcladas", etcétera).

¿Encuentran algún sector que esté pintado de manera lisa y homogénea?

3. ¿Qué les transmite esta manera de pintar?

b) Leé el siguiente texto.

Las pinceladas: huellas del pincel

En las pinturas podés observar de qué manera están marcadas las **pinceladas**, es decir, las **huellas que deja el pincel**. En muchos casos, los pintores no quieren realizar una superficie "lisa", y utilizan el pincel no sólo para extender el color, sino también para crear sensaciones visuales con los trazos.

El uso de distinto tipo de pinceladas permite enriquecer la imagen. Para lograr diversos tipos de pinceladas se utilizan no sólo diferentes trazos (más cortos, más largos, finos y gruesos, punteados, etc.), sino también pinceles de varios tipos: duros y blandos, redondos y chatos.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 36

c) Ahora vas a experimentar los distintos trazos y pinceladas que podés hacer con los pinceles que tengas. Leé las siguientes sugerencias.

Sugerencias

- Podés cambiar de pincel cuantas veces quieras, usando cada uno de diferentes maneras. Distintos movimientos de tu mano o brazo darán lugar a pinceladas diferentes. Podés realizar movimientos amplios y cortos, finos y gruesos, de trazos superpuestos, etcétera.
- La pintura espesa o más diluida también contribuirá a lograr distintas pinceladas.
- Podés combinar los trazos con pincel con el uso de pinceletas y esponjas.

c) Una vez que las hojas pintadas estén secas, colóquenlas en un lugar visible del aula.

1. Comparen sus resultados con los logrados por los compañeros.

2. Comparen ahora sus pinceladas con las realizadas por los pintores Quinquela Martín y De Nevazio en las obras que observaron.

- ¿Lograron resultados similares?
- ¿Descubrieron otros tipos de trazos? ¿Cuáles?

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 37

8. El paisaje enriquecido

- *Témperas: rojo, azul, amarillo, blanco, negro.*
- *Pinceles de diversos grosores, pinceletas y pedacitos de esponja.*
- *Un plato o paleta donde poner los colores.*
- *Un frasco con agua para lavar los pinceles.*
- *Hojas blancas.*

a) Con todo lo que aprendiste en las actividades anteriores sobre transparencia y opacidad y sobre el uso de las distintas pinceladas, pintá el paisaje que elijas. Incorporá en esta nueva imagen y de acuerdo con tu propia sensibilidad personal, el uso de la témpera más transparente u opaca o la combinación de ambas, distinto tipo de pinceladas y, por supuesto, mezclas de colores y sus variaciones.

¡Manos a la obra!

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 38

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 39

A 9. Una pequeña muestra y algunas conclusiones

Esta actividad te permitirá reconocer y compartir con tus compañeros el camino recorrido y los conocimientos adquiridos en relación con la pintura. También podrás evaluar de qué manera has podido enriquecer tus producciones a partir de la incorporación de nuevos conceptos y experiencias.

Para esta actividad vas a necesitar:

- *Todas las producciones pictóricas realizadas por vos, tanto las pruebas experimentales como las imágenes más elaboradas.*
- *Los textos que escribieron de manera individual y grupal.*
- *Todas las reproducciones con las que trabajaron.*

a) Coloquen todos los trabajos, los textos y las reproducciones en un lugar del aula bien iluminado y siguiendo el orden en el que fueron producidos.

1. Tomate un tiempo para recorrer toda esta muestra, observando tanto tu trayecto como el de tus compañeros y analizá las distintas formas de expresión de cada uno.

2. En relación con tu propio trayecto de trabajo, compará tu primer paisaje con el último. ¿Qué cosas incorporaste?

b) Si tuvieras que contarle qué es la pintura a alguien que nunca pintó ni vio un cuadro, ¿qué le dirías? Escribí tu propia definición.

c) Reúnanse y conversen acerca de los procesos de producción y los resultados obtenidos por cada uno. Lean en voz alta cada una de las definiciones o textos escritos.

Luego de haber tenido la experiencia de pintar y de mirar, de aprender cosas nuevas y de conocer las obras de diferentes artistas, realizarás una primera muestra de trabajos para compartir con los compañeros. ***Una muestra es una exposición o exhibición, en este caso de sus propios trabajos.*** *Su organización les permitirá comenzar a conocer cómo se realiza una muestra de plástica. Más adelante, organizarán una que incluirá todas las producciones realizadas en las unidades de trabajo y que estará abierta a toda la escuela y también a la comunidad.*

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 40

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 41

Seguramente has dibujado en muchas oportunidades. En las próximas actividades, comenzarás a caracterizar el dibujo y a conocer y comparar los diferentes materiales que permiten su realización, utilizándolos en tus propios trabajos.

También vas a conocer distintos artistas que han incursionado en esta técnica, descubriendo la diversidad expresiva de sus obras.

¡Qué disfrutes de este recorrido!

A 10. Acerca del dibujo

Para esta actividad vas a necesitar las reproducciones:

- ***Dentro de una taberna**, de Rembrandt.*
- ***Sin título**, de Carlos Torrallardona.*
- ***El eternauta**, de Alberto Breccia.*
- ***La guerra al malón del Comandante Prado**, de Carlos Alonso.*

a) Observá las siguientes imágenes y leé el texto que las acompaña:

¿Qué es el dibujo?

El *dibujo* es una de las técnicas que permiten la creación de imágenes y que tiene mucha tradición en el arte. Así como en la pintura el color es el principal protagonista, en el dibujo la composición se realiza mediante el uso de la línea, las **texturas visuales** y también los distintos **grisados** (o tonalidades de grises) para lograr efectos de **luz** y **sombra**.

Cada uno de los materiales mencionados permite trabajar estos elementos de diferentes maneras y lograr con ello distintos efectos visuales.

Dibujo realizado con carbonilla

Dibujo realizado con marcador de punta fina

Dibujo realizado con tinta

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 42

b) Buscá con tus compañeros las reproducciones arriba mencionadas. Coloquen estas imágenes en un lugar visible del aula.

c) Observá las reproducciones y leé los epígrafes que las acompañan.

En este dibujo el artista utiliza una combinación de **líneas de contorno** y **texturas visuales**.

En este dibujo el artista utiliza solamente **líneas de contorno** muy finas.

El dibujante utiliza **planos** combinados con **texturas visuales**.

En esta imagen podés observar cómo el artista trabaja con **aguada de tinta**, y logra distintos **valores** (más claros y más oscuros, frente al blanco y el negro).

Después de haber conocido las obras de estos artistas, seguramente has podido observar que en el dibujo existen posibilidades expresivas muy diferentes.

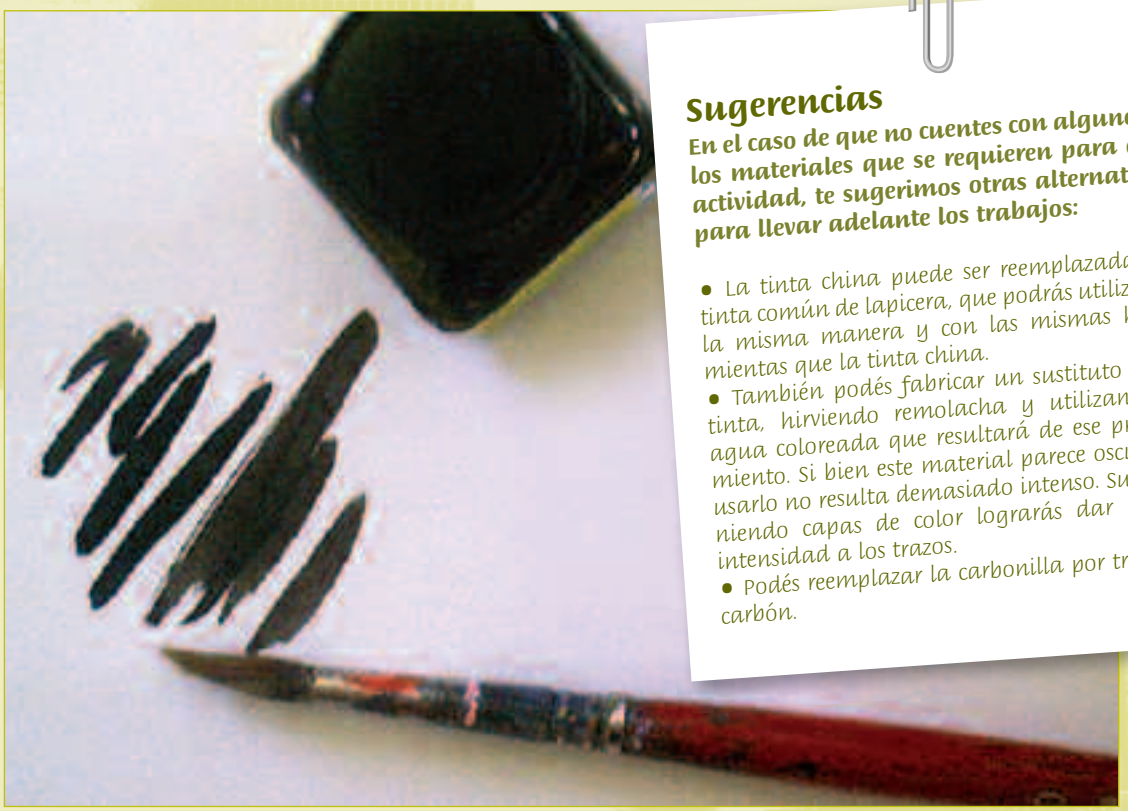
02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 43

11. Diferentes materiales para dibujar

Te proponemos explorar, conocer y utilizar las posibilidades expresivas que te ofrecen los **lápices negros**, la **carbonilla** y la **tinta china**.

Para esta actividad vas a necesitar:

- *Lápices negros blandos.*
- *Carbonilla.*
- *Tinta china negra, pinceles, un frasco con agua y un platito en el que poner la aguada.*
- *Hojas blancas.*



Sugerencias

En el caso de que no cuentes con alguno de los materiales que se requieren para esta actividad, te sugerimos otras alternativas para llevar adelante los trabajos:

- La tinta china puede ser reemplazada por tinta común de lapicera, que podrás utilizar de la misma manera y con las mismas herramientas que la tinta china.
- También podés fabricar un sustituto de la tinta, hirviendo remolacha y utilizando el agua coloreada que resultará de ese procedimiento. Si bien este material parece oscuro, al usarlo no resulta demasiado intenso. Superponiendo capas de color lograrás dar mayor intensidad a los trazos.
- Podés reemplazar la carbonilla por trozos de carbón.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 44

a) Esta primera actividad será experimental. No es necesario que desarrolles una imagen organizada sólo es para que pruebes las posibilidades de los materiales.

1. Con lápices negros: probá haciendo más o menos presión al dibujar los distintos tonos de grises y grosores de línea que podes obtener.

2. Con carbonilla: probá trazar líneas y también realizar esfumados usando tus dedos o un trapito sobre la carbonilla. Así obtendrás desde grises suaves hasta negro.

3. Con tinta china: realizá distintos trazados y cubrí algunas partes con negro.

Si necesitás tonos de gris podés combinar distintas cantidades de tinta y de agua (esto se llama **aguada**). Elegí el pincel que más te convenga para cada parte de tu dibujo.

b) Ahora elegí un tema que te interese para dibujar, puede ser un paisaje, una figura humana (completa, retrato, etc.), un jarrón con flores u otro tipo de naturaleza muerta. También puede ser un trabajo abstracto en el que combines formas geométricas u otras ideas que imagines.
Realizá tres dibujos sobre el mismo tema usando en cada dibujo uno de los materiales que utilizaste anteriormente. Observá cómo, usando distintos materiales, obtenés expresiones diferentes sobre un mismo tema.

*La búsqueda de un **tema** para la realización plástica es parte de la actividad creativa misma, y no siempre es una tarea sencilla, aún para los artistas.*
La observación de lo que te rodea, la evocación o el recuerdo, la fantasía y a veces la casualidad son fuentes a las que recurrir. Tené siempre en cuenta que podés emplear composiciones abstractas.

c) Una vez terminados los dibujos colocá debajo de cada imagen un epígrafe con los siguientes datos:

Título: .....
Nombre del autor/a: .....
Material utilizado: .....

Glosario

Aguada: tinta diluida en agua para lograr distintos tonos de gris o grisados. La variedad de claros y oscuros se obtiene de la proporción tinta/agua que se mezcla: cuánto más agua, tanto más claro será el gris.
Naturaleza muerta: obra en la que el artista representa un conjunto de objetos inanimados, elegidos
y organizados por él mismo.
Abstracta: imagen que prescinde de toda referencia al mundo tal cual lo vemos.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:03 Página 45

A 12. Dibujos y reflexiones para compartir

Para esta actividad vas a necesitar:
- *Todos los dibujos que realizaste, tanto los experimentales como las composiciones.*
- *Las reproducciones que utilizaste.*
- *Una cartulina o papel afiche y marcadores.*

a) Armá, con tus compañeros, una pequeña muestra colocando los trabajos en una pared o cartelera.

• Observen los trabajos realizados y compartan entre todos **logros** y **dificultades** para aprender cada uno de la experiencia de los demás.

• Entre todos describan las posibilidades que brinda cada uno de los materiales, armando en una cartulina o papel afiche un cuadro como el siguiente. Complétenlo con los conocimientos obtenidos de su propia experiencia.

Material	Posibilidades del material	¿Cómo se puede lograr?
Lápiz negro	Distintos tonos de grises.	Apretando el lápiz con más o menos fuerza.
Carbonilla	Esfumado.	Pasando el dedo sobre la carbonilla.
Tinta china	Negro muy oscuro.	Usándola pura, sin diluir con agua.

Analizar la experiencia te permitirá, en futuras producciones, anticipar la selección de materiales y la manera en que podrás usarlos para que respondan a tus ideas y proyectos, y a lo que vos imagines.
Compartir los procesos de trabajo con tus compañeros te permite aprender de los demás y sumar posibilidades a las que vos mismo desarrollaste.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 46

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 47

El dibujo y la pintura no agotan las posibilidades de hacer imágenes en dos dimensiones, el collage es otra técnica utilizada por algunos artistas plásticos a partir del siglo XX.

Las próximas actividades te permitirán conocer las posibilidades expresivas del *collage* y también vas a conocer a dos artistas cuyas obras están muy relacionadas con el desarrollo de esta técnica: Henri Matisse –un pintor francés– y, en nuestro país, Antonio Berni.

A 13. Acerca del *collage*

Con esta actividad podrás conocer algunas características de esta técnica, su relación con el arte contemporáneo, así como la obra de artistas que la eligieron para desarrollar algunas de sus obras.

Para esta actividad vas a necesitar las siguientes reproducciones:

- ***Ícaro**, collage de Henri Matisse.*
- ***Nochebuena**, collage de Henri Matisse.*
- ***Camino bajo el cielo gris**, collage de Antonio Berni.*
- ***Juanito jugando con el trompo**, collage de Antonio Berni.*

Henri Matisse, Ícaro (1947)
Collage, 41,9 x 26 cm
Museo Metropolitano de Arte,
Nueva York, Estados Unidos
© Succession H. Matisse

Henri Matisse, Nochebuena (1952)
Collage, 322,6 x 135,9 cm
Museo de Arte Moderno de
Nueva York, Estados Unidos
© Succession H. Matisse

a) Buscá las reproducciones de Matisse y de Berni que se mencionan y colocalas en un lugar visible de manera de poder observarlas.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 48

b) Reúnanse en grupo y compartan la lectura del siguiente texto.

Una técnica y dos de sus artistas

Probablemente, alguna vez hayas realizado imágenes pegando papeles u otros materiales. Justamente eso es el *collage*: una imagen en la que se han pegado, total o parcialmente, distintos materiales.

El *collage* permite intentar diferentes maneras de realizar la composición antes de hacer una imagen definitiva. Por ejemplo: recortar formas y probarlas sobre distintos fondos, en distintos lugares de la hoja, en distintas posiciones, etcétera.

Henri Matisse fue un artista francés que vivió durante el siglo XX. Como podrás observar en sus trabajos, las formas que se obtienen recortando con tijeras son distintas a las que se pueden obtener dibujando o pintando: sus contornos son más simples y se eliminan los pequeños detalles.

No por ello las composiciones son menos ricas y atractivas. Y esto es lo que otorga al *collage* su verdadera dimensión expresiva.

En nuestro país, Antonio Berni fue el artista que más se interesó por esta técnica. Berni incorporó a sus pinturas materiales tales como telas, chapas, maderas, cartones. Los elegía y combinaba por sus colores y texturas, lo que le permitía crear un clima muy particular en sus obras.

Henri Matisse trabajando en un collage.

Antonio Berni, el artista argentino que más se interesó por el collage.

c) Observá las reproducciones de las obras de Berni y Matisse. ¿Qué elementos comunes y qué diferencias encontrás en sus obras y en la manera en que desarrollan el ***collage***? Intercambien opiniones entre todo el grupo.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 49

A 14. Para crear tu propio collage

Para esta actividad vas a necesitar:

- *Recortes de papeles de colores, papel afiche, recortes de cartulina e incluso papeles pintados por vos mismo.*
- *Pegamento para papel.*
- *Podés usar como soporte una hoja blanca o una de color.*
- *Tijeras.*

a) Realizá un *collage* tomando en cuenta todo lo aprendido y observado en la actividad anterior.

Sugerencias

- Las formas se pueden recortar con tijeras o trozando con la mano. Una vez recortadas, no te apures en pegarlas.
- Tomá el tiempo necesario para ubicarlas de maneras diversas, cambiarlas de lugar sobre la hoja, agruparlas de diferentes formas; la casualidad puede mostrarte algo que te guste.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 50

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 51

A 15. De todo un poco, para hacer y pensar

Hasta aquí has trabajado con tres técnicas que te han permitido realizar imágenes bidimensionales: la pintura, el dibujo y el *collage*. Para cada una utilizaste distintos materiales y herramientas y has logrado expresiones de carácter diferente.

Esta propuesta te permitirá volver sobre lo desarrollado en este tema, profundizando en las posibilidades expresivas de las distintas técnicas y reflexionando sobre las experiencias y los logros alcanzados.

Dado que habrá distintas técnicas de producción desarrollándose al mismo tiempo, será necesaria una buena organización del espacio.

La organización del espacio y los elementos de trabajo tiene que ser funcional a la tarea y facilitarla. *Esto se puede lograr formando pequeños grupos integrados por todos aquellos que trabajen con una misma técnica y poniendo los materiales comunes en un lugar accesible a todos.*

Para esta actividad vas a necesitar todos los materiales utilizados en las actividades de pintura, dibujo y collage.

a) Realizá una imagen con alguna de las tres técnicas con las que trabajaste (pintura, dibujo o *collage*). Seleccioná los materiales y herramientas que te parezcan adecuados para llevarla adelante.

Los conocimientos adquiridos y las experiencias previas te permitirán tomar decisiones y anticipar las necesidades de tu propio proyecto expresivo con autonomía.

b) Utilizando la **misma imagen**, volvé a realizarla con cada una de las otras dos técnicas. Por ejemplo, si comenzaste por el dibujo, luego hacé una pintura y más tarde, un *collage*. En cada caso seleccioná los materiales y herramientas que te parezcan más convenientes.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 52

c) Colocá en cada uno de tus trabajos el epígrafe correspondiente con los siguientes datos:

Título de la obra: .....
Nombre del autor/a: .....
Material utilizado: .....
Técnica: .....

d) Escribí a continuación tus impresiones personales. ¿Cuál de las técnicas te ha gustado más? ¿Por qué? ¿Cuál te ha permitido expresarte más fácilmente? ¿Cuál te ha presentado más dificultad? Incluí estas reflexiones en tu carpeta de trabajo.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 53

TEMA 5: LOS SOPORTES Y SUS DISTINTAS POSIBILIDADES

En este tema, aprenderás qué son los soportes, conocerás algunas de sus características, e incorporarás estos conocimientos a tus trabajos.

También te pondrás en contacto con obras en las que se utilizan soportes de formatos no convencionales, es decir, que no son usados con frecuencia y por ello tienen un uso escaso en la tradición pictórica.

¡Seguramente descubrirás muchas cosas nuevas!

A 16. Soportes y obras

Para esta actividad vas a necesitar las siguientes reproducciones:

- ***San Esteban**, de Giotto.*
- ***Los esponsales de la Virgen**, de Rafael.*
- ***La Virgen de la granada**, de Sandro Botticelli.*
- ***Vista del interior de Curuzú mirado de aguas arriba (norte a sur) el 20 de septiembre de 1866**, de Cándido López.*

a) Coloquen las reproducciones arriba mencionadas en un lugar visible para que puedan observarlas mientras leen el siguiente texto.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:04 Página 54

¿Qué son los soportes?

Las imágenes bidimensionales, ya sean dibujos, pinturas, fotografías, grabados u otras, siempre están realizadas sobre un soporte.

Muchísimos han sido los materiales que, a lo largo de la historia del arte, se han utilizado para dibujar y pintar, comenzando por las paredes de piedra de las cavernas en la Prehistoria hasta llegar a los soportes digitales como la pantalla de una computadora.

Los soportes pueden tener diferentes formatos (formas): cuadrados, rectangulares, redondos, con formas irregulares, etcétera.

También pueden ser de distintos materiales, es posible trabajar sobre papel, madera, cartón, tela, vidrio, entre otros. Cada uno de estos materiales tiene distintas cualidades: textura, color, porosidad, grosor; lo cual determina con qué materiales se puede trabajar sobre los mismos.

Desde el punto de vista compositivo, es necesario tener en cuenta la relación entre el formato de un soporte y lo que se va a dibujar o pintar sobre ellos.

Cueva de las manos, Santa Cruz.

Pintura sobre vidrio.

Pintura hecha sobre madera.

Estas reproducciones muestran pinturas realizadas sobre soportes de distintos formatos, en estos casos se trata de formas irregulares, redondas y, en el caso de la obra *Vista del interior de Curuzú mirando de aguas arriba Norte a Sur* de Cándido López se acentúa mucho el contraste entre largo y ancho y se utiliza el rectángulo en posición apaisada.

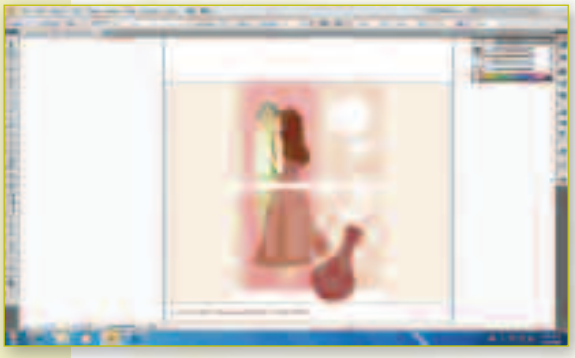


Ilustración realizada con un programa de computación.

c) Observen las diferentes imágenes teniendo en cuenta la información que leyeron. ¿Alguna vez habían visto cuadros realizados en formatos similares a estos? ¿Qué otros formatos de soportes conocen? ¿Qué otros formatos de soportes pueden imaginar para trabajar?

Glosario

Apaisado: más ancho que alto. Como generalmente estas formas se utilizan para representar paisajes, de allí proviene su nombre.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:05 Página 55

A 17. La misma imagen... dos soportes

Esta actividad te permitirá experimentar la composición sobre soportes distintos y tendrás que resolver las adecuaciones necesarias; podrás observar las diferencias expresivas y esto te ayudará a anticipar las características del soporte que quieras elegir para tus imágenes.

Para esta actividad vas a necesitar los siguientes materiales y herramientas:

- *Hojas blancas.*
- *Tijeras, lápiz negro y regla o escuadra.*
- *Materiales utilizados en las actividades de pintura, dibujo o collage de acuerdo con la elección personal que hagas.*

a) Recortá dos rectángulos del papel que habitualmente utilizás para tus trabajos de plástica; las medidas de dicho rectángulo pueden ser de 20 cm x 40 cm o de 25 cm x 50 cm.

b) Realizá una composición en uno de ellos, utilizándolo en la posición que quieras (vertical o apaisado). Elegí la técnica que prefieras (dibujo, pintura o ***collage***) y, de acuerdo con la técnica elegida, seleccioná los materiales adecuados.

c) Una vez terminada esta imagen, realizá la misma composición en el otro soporte rectangular, pero ahora cambiando la posición del rectángulo; es decir, que si antes lo usaste apaisado, ahora lo utilizarás en forma vertical y viceversa.

Sugerencias

Seguramente tendrás que adaptar la imagen al pasar al nuevo soporte; tendrás que agrandar o achicar las formas, agregar nuevas formas o quitar alguna, etcétera.
¡No dudes en realizar todos los cambios que te parezcan necesarios!

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:05 Página 56

d) Una vez terminados los dos trabajos colóquenlos en una pared o cartelera, uno junto al otro.

e) Comparen los trabajos de cada uno, poniendo atención a las adaptaciones que tuvieron que realizar para cada soporte, por ejemplo: "Cuando usé el rectángulo apaisado tuve que agregar formas porque me quedaba mucho espacio a los costados", "En el soporte vertical alargué mucho las formas hacia arriba y hacia abajo".

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:05 Página 57

A

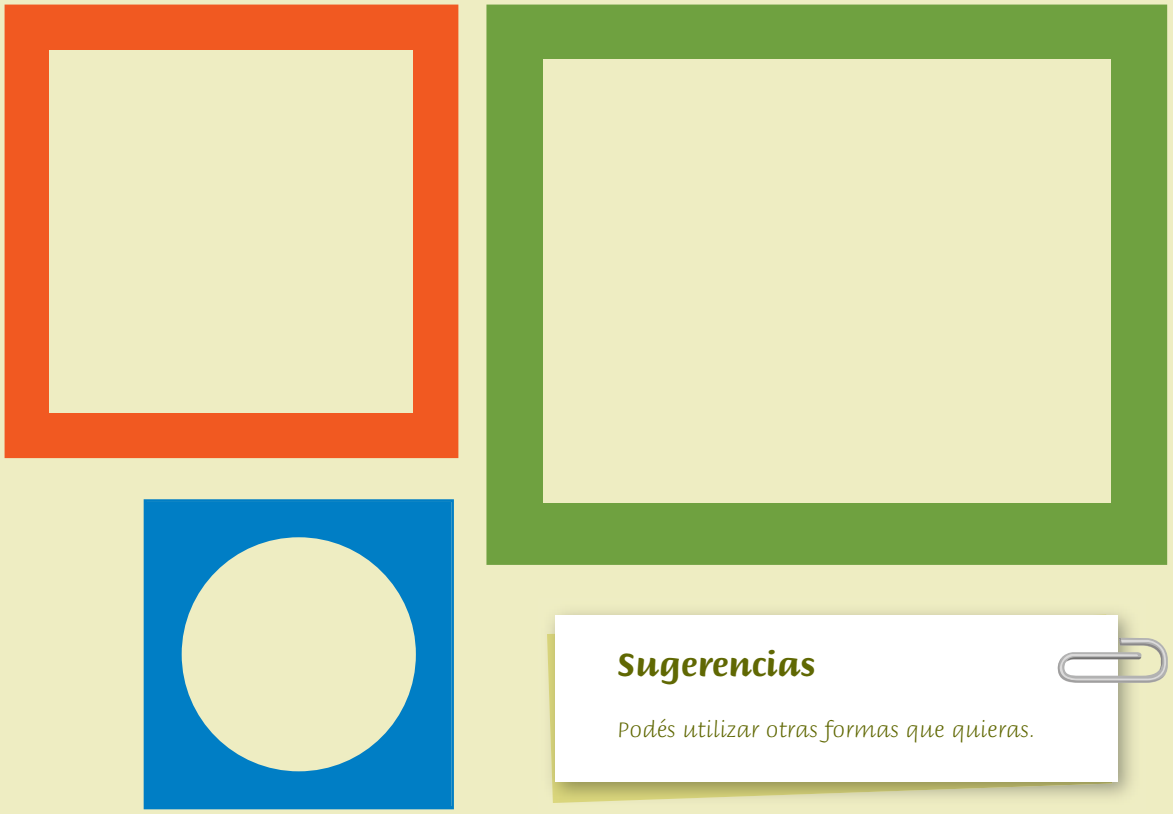
18. Ventanas de papel

En esta actividad incorporarás el uso de "ventanas", es decir, formas caladas en el centro de un papel o cartón. Mirar a través de ellas te servirá para **encuadrar** una parte de lo que observás para poder, luego, representarlo en una imagen.

Para esta propuesta vas a necesitar los siguientes materiales y herramientas:

- *Recorte de cartón, cartulina o papel grueso.*
- *Tijeras, lápiz negro y regla o escuadra.*
- *Lápices negros o carbonilla, según tu elección.*
- *Hojas blancas.*
- *Materiales utilizados en las actividades de pintura, dibujo o collage de acuerdo con la elección personal que hagas.*

a) Recortá ventanas como las que te mostramos acá abajo. Podés utilizar para ello recortes de cartulina o cartón.



Sugerencias

Podés utilizar otras formas que quieras.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:05 Página 58

d) Cuando hayas cortado las ventanas, mirá a través de ellas. Podés observar algunos lugares, paisajes, objetos, un rincón de la escuela o a un compañero. Fijate cómo ubicás la ventana y mirá usándola en distintas posiciones.

c) Sobre papel blanco de realizá diferentes bocetos de las imágenes que ves a través de tus ventanas de papel.

d) Elegí luego uno de los bocetos, amplialo en un soporte de mayores dimensiones pero que mantenga el formato y las proporciones de tu ventana.

Podés agregar color, utilizar otros materiales como tinta china, elegir la técnica que te parezca más adecuada a tu proyecto expresivo.

Ya sabés, por tu experiencia anterior, que estos cambios en el soporte seguramente requerirán procesos de adaptación de la imagen. Realizá todos los cambios que te parezcan adecuados.

Glosario

Boceto: trazo primero y no definitivo de una imagen. Sirve para indicar, de manera general, la idea de lo que se quiere realizar luego.

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:05 Página 59

Para finalizar

Y así hemos llegado al final de esta unidad dedicada a la imagen bidimensional. Seguramente ahora conocés muchas cosas nuevas respecto del arte, de los artistas y de sus obras. Llegó el momento de recordar el camino. Te proponemos pensar en lo hecho y evaluar los procesos de trabajo.

Cuando hablamos de evaluación en Artes Visuales, no se alude a juicios de valor del tipo "lindo/feo" ya que estos son subjetivos, propios de cada persona. No todos tenemos los mismos gustos y preferencias.
Evaluar significa que reflexiones acerca de la adquisición de conocimientos y de tu capacidad para utilizar estos saberes en tus producciones, acerca de tu actitud creadora, recreadora e imaginativa y de tu posibilidad de hacer y opinar.

A 19. Andando se hace camino

Esta actividad te permitirá a vos y a tus compañeros ver el desarrollo de sus trabajos, los logros alcanzados y reflexionar acerca de las distintas experiencias plásticas: con cuáles se han sentido más cómodos, cuáles les ofrecieron dificultades que finalmente pudieron superar... o todavía no.

a) Junto con tus compañeros, coloquen todos los trabajos realizados por cada uno, con los respectivos epígrafes e incluyendo también todos los textos elaborados en forma individual o grupal.

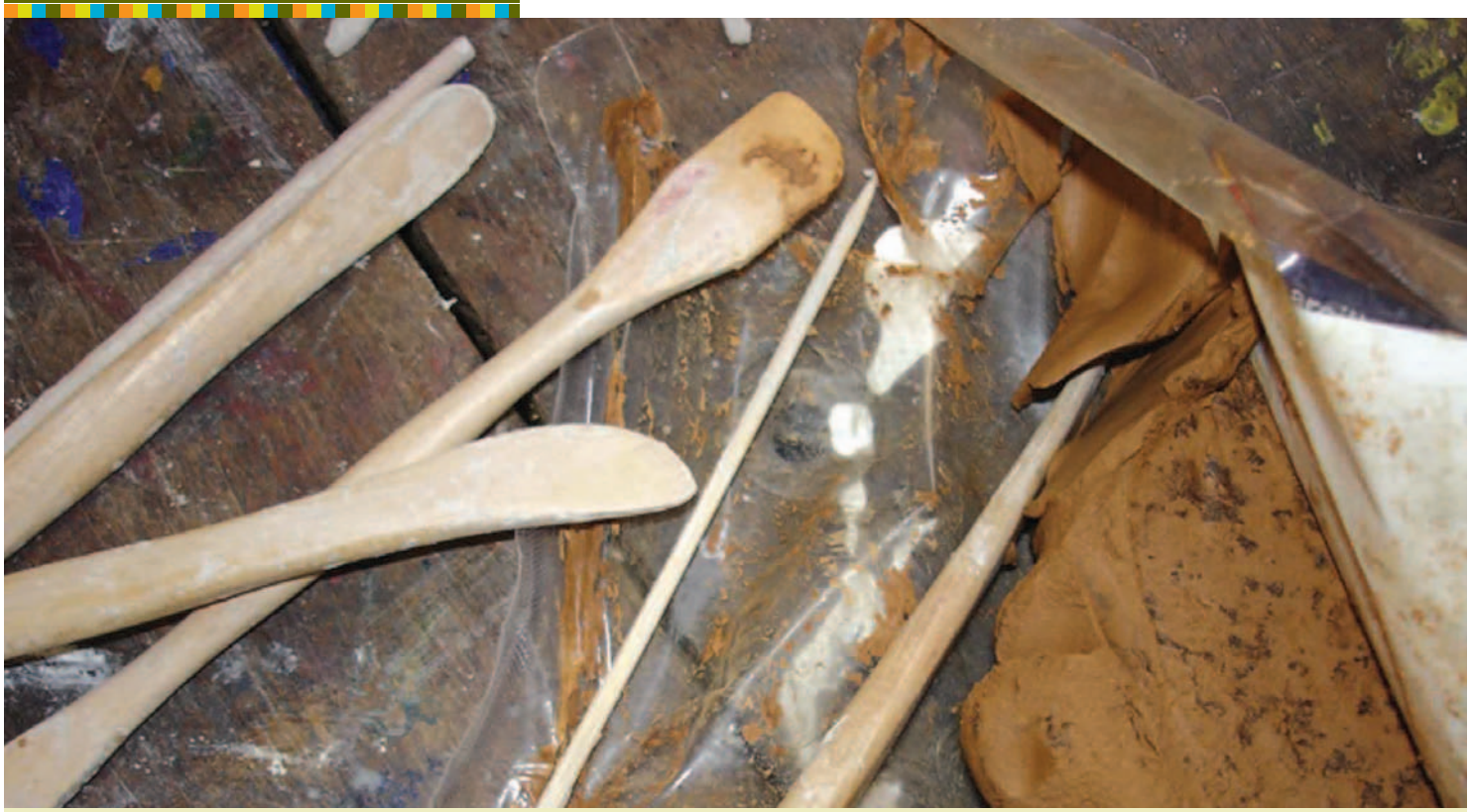
b) Tomate tu tiempo para recorrer la muestra y observar tus trabajos y los de tus compañeros. ¿Cuál fue la propuesta que más te interesó? ¿Cuál de todos tus trabajos es el que te parece más logrado o más personal?

02 presentacion uni 1 y 2:Maqueta Nueva 28/12/09 13:05 Página 60

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:07 Página 61

UNIDAD 3

El mundo de la escultura



Si observás con detenimiento a tu alrededor, podrás advertir que estamos rodeados de objetos que tienen tres dimensiones (alto, ancho y profundidad); los árboles, las piedras, los animales, los utensilios que usamos en la vida cotidiana, las casas en las que habitamos... son sólo algunos ejemplos entre muchísimos otros.

Entre los objetos tridimensionales provenientes de la producción cultural, es decir, hechos por el hombre, se encuentran las esculturas.

En esta unidad llamada "El mundo de la escultura" podrás transitar por distintas experiencias relacionadas con la imagen de tres dimensiones.

Las actividades te van a permitir investigar las posibilidades expresivas de distintos materiales y herramientas y tomar contacto con diversos procedimientos del quehacer escultórico, enfrentando y resolviendo problemas propios de este tipo de imágenes.

Junto con los nuevos conocimientos, utilizarás los adquiridos en las anteriores unidades de trabajo. Todo esto te permitirá ir develando los secretos de la actividad escultórica a partir de tu propio proceso de creación.

Como en las otras unidades también vas a encontrar reproducciones fotográficas de esculturas realizadas por distintos artistas, en culturas y épocas diferentes. ¡Seguro que vas a disfrutarlas y ellas contribuirán a enriquecer tu imaginación!

Te invitamos a acompañarnos en este recorrido y esperamos que, a través de las distintas experiencias, puedas realizar nuevas creaciones y ampliar tus conocimientos y tu sensibilidad.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:07 Página 62

Hacer esculturas en la escuela

La producción de esculturas requiere de una organización del espacio que te permita trabajar con comodidad.

Muchos de los materiales (como las ramas) necesitarán de espacios grandes para que puedas trabajar con ellos; otros (como el barro o el papel maché) requieren algunos cuidados en relación con la limpieza.

Por las características de la actividad escultórica, algunas veces te puede resultar más cómodo trabajar de pie; otras, tal vez necesites girar alrededor de tu trabajo para poder mirarlo desde distintos puntos de vista.

Junto con tu docente y tus compañeros, conviertan algún lugar de la escuela en un **taller de escultores**, que podrá estar ubicado en el interior de la escuela (un aula, un pasillo techado, etc.) o en un espacio exterior, como una galería o al aire libre (si el clima lo permite). Para ello resulta útil ubicar espacios destinados a distintas funciones:

• Un lugar en donde vos y tus compañeros puedan trabajar. Pueden recurrir a algún tablón con caballetes (que se puede armar y desarmar), o a las mesas que usan a diario (cuidando de protegerlas con algún papel de diario o nylon en caso de usar materiales que ensucien).

• Un lugar para abastecerse de materiales y herramientas al que puedan acceder fácilmente; por ejemplo, algunas mesas al costado de la mesa de trabajo.

Las esculturas son objetos voluminosos y necesitarán un lugar donde dejarlas mientras dure el proceso de realización. Sugerimos que, con el docente, busquen y acondicionen un lugar que les permita guardarlas.

No hace falta que estén dentro del aula; a veces un rincón de la escuela que no se use puede ser muy útil, o estantes altos, que ustedes mismos coloquen. Pueden usar la parte de arriba de muebles y también algunos cajones de fruta pueden convertirse en una especie de "biblioteca" para guardar esculturas.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:07 Página 63

El mundo de la escultura

A 1. La imagen de tres dimensiones

Para esta actividad van a necesitar las siguientes imágenes:

- ***Cabeza de mujer**, cultura cicládica (Grecia).*
- ***Escriba sentado**, anónimo (Egipto, Imperio Antiguo).*
- ***Piedad**, Miguel Ángel.*
- ***Portal de la Catedral de Chartres.***
- ***Máscara Kwele**, anónimo.*
- ***Torso masculino**, Fernando Botero.*
- ***Canto al trabajo**, Rogelio Yrurtia.*
- ***Saturnalia**, Ernesto Biondi.*
- ***Clamor a la fraternidad**, Luis Alberto Arata.*
- ***Regadera vs. el espacio**, Enio Iommi.*
- ***Máscaras africanas**.*
- ***Continuidad**, Enio Iommi.*

a) Seleccionen las imágenes mencionadas y colóquenlas en un lugar visible del aula, de ese modo armarán una pequeña muestra.

b) Observen las imágenes, lean los epígrafes que las acompañan e intercambien opiniones sobre ellas. ¿Cuáles le llaman la atención? ¿Por qué? ¿Les recuerda a otras esculturas que ustedes ya conocen? ¿Qué aspectos comunes y diferencias tienen con estas?

c) Teniendo las imágenes a la vista, lean el siguiente texto.

Esculturas y escultores

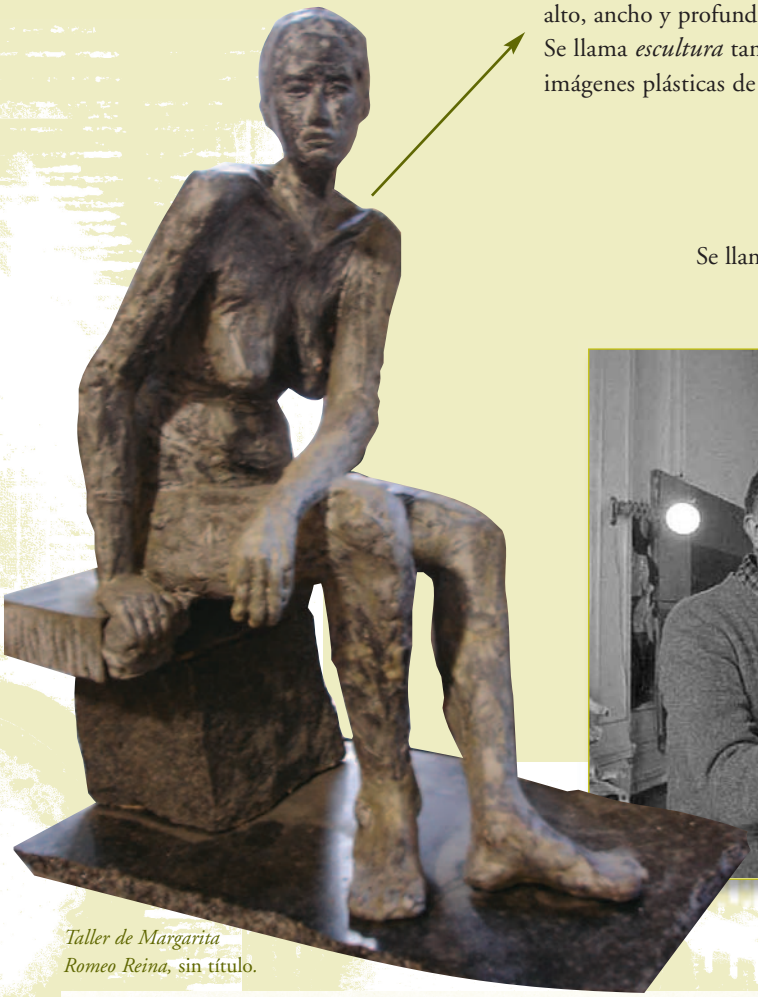
Las imágenes que te muestran las reproducciones son fotografías de esculturas realizadas en distintas épocas, con distintos materiales y herramientas, y representan diferentes temas.

Todas ellas tienen algo en común: son imágenes **tridimensionales**, es decir, que tienen **alto**, **ancho** y **profundidad.**

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:07 Página 64

Dado que las esculturas tienen tres dimensiones, en su realización el escultor tiene que tomar en cuenta distintos **puntos de vista**, es decir, los distintos lugares desde donde se puede observar: atrás/adelante, arriba/abajo, derecha/izquierda. El escultor también tiene que lograr el equilibrio de la obra para su sustentación, distribuyendo adecuadamente el peso de los volúmenes y los apoyos de la imagen.

Una *escultura* es una imagen artística que tiene tres dimensiones: alto, ancho y profundidad.
Se llama *escultura* también a la técnica que permite realizar imágenes plásticas de tres dimensiones.



Taller de Margarita Romeo Reina, sin título.

Se llama **escultor** a quien realiza esculturas.

El escultor Alberto Heredia en su taller.

La reproducción fotográfica de las esculturas plantea la dificultad de mostrarlas desde un único punto de vista (el de la cámara), con lo que se pierde la cualidad tridimensional. En todo caso será el observador quien deba reconstruir mentalmente la "corporeidad" de la imagen.

Esto marca una diferencia que tendrás que tener en cuenta al observar reproducciones de esculturas.

Dejen armada la muestra de reproducciones fotográficas ya que las utilizarán en la próxima actividad.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 65

El mundo de la escultura

TEMA 2: LA ESCULTURA, SUS MATERIALES Y HERRAMIENTAS

Con estas actividades tendrás oportunidad de conocer los materiales y las herramientas que permiten la realización de las esculturas. Algunos de estos materiales son tradicionales; en cambio, otros más recientes fueron introducidos por del arte contemporáneo.

2. ¿De qué están hechas las esculturas?

Para esta actividad vas a necesitar la muestra de reproducciones de fotografías de esculturas que armaron en la actividad anterior y, además, una cartulina y marcadores.

a) Relean los epígrafes de las reproducciones poniendo atención en los materiales con que están realizadas. Anótenlos en un listado y colóquenlo junto con las reproducciones.

b) Compartan la lectura del siguiente texto:

Seguramente, tu escuela está ubicada en un valle, al lado de un río o de un lago, en medio de montañas con piedras, árboles o arbustos. O tal vez esté cerca del mar, de una zona salitrosa o de un lugar boscoso. Es posible que sea sencillo encontrar cañas, mimbre, ramas, piedras, caracoles, tal vez tierra arcillosa... Estos elementos forman parte de tu vida cotidiana, y quizás alguna vez los hayas mirado con ojos de escultor.

Un escultor ve en cada uno de estos elementos la materia prima para la realización de su obra. Las esculturas están realizadas en distintos materiales. Muchas veces el escultor utiliza los materiales propios de la región en donde vive, porque los conoce y porque puede abastecerse de ellos con facilidad.

Piedra, **metal**, **madera**, **arcilla**, son los materiales que tradicionalmente han utilizado los escultores desde hace muchos siglos.

Más recientemente, han incorporado nuevos materiales: los **plásticos**, el **cemento**, el **alambre**, el **papel** y el **cartón**. También se pueden realizar imágenes con materiales como el **hielo** y la **arena**. Estas esculturas no se pueden conservar por largo tiempo, son efímeras.

Muchos escultores de nuestra época utilizan **materiales de deshecho** como parte de sus obras, por ejemplo latas, envases, cajas, pedazos de chapa, trozos de soga, tornillos, ¡hasta tenedores y cucharas en desuso!

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 66

Una escultura puede realizarse con diversos materiales.
La mayor está tallada en madera y la más pequeña está modelada en yeso.

El escultor Jorge Gamarra trabajando con la nieve.

Escultura de nieve de Jorge Gamarra.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 67

El mundo de la escultura

Los distintos materiales tienen características particulares. Muestran diferentes colores, texturas, dureza, flexibilidad, etc. Hay materiales muy duros, como los distintos tipos de piedra: mármol, granito, ónice, etcétera.

Distintos tipos de maderas y herramientas para la tarea escultórica.

Savio Dell'Onte / www.sculpture-dellonte.com

Distintos tipos de piedras para la realización escultórica.

Dado que las esculturas requieren, para poder mantenerse en pie, la adecuada resolución de problemas de equilibrio, distribución del peso, apoyo y sostén de la imagen, los materiales con los que trabaja el escultor también tienen que ser considerados desde este punto de vista.

Por lo tanto, es necesario desarrollar las ideas tanto en sus aspectos creativos como en los caminos técnicos adecuados para su concreción.

c) Agreguen, al listado de materiales que realizaron anteriormente, los nuevos materiales que incorporaron a partir de la lectura del texto.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 68

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 69

El mundo de la escultura

A 3. Esculturas de alambre

Ahora vas a realizar tu primera escultura, usando como material **alambre**. Se trata de un elemento que seguramente conocés y cuya maleabilidad facilitará la realización de esta primera obra tridimensional.

Para esta actividad vas a necesitar:
- *Hojas blancas.*
- *Lápices, marcadores de punta fina o carbonilla; también podés utilizar bolígrafo.*
- *Alambre blando.*
- *Pinza o tenaza para cortar el alambre.*
- *Un recorte de madera y, si lo deseás, témperas, pincel y barniz.*
- *Martillo y clavos.*

a) En esta primera parte observarás la figura humana desde distintos puntos de vista y realizarás algunos **bocetos** que luego te servirán para realizar tu escultura.

1. Lee el siguiente texto.

Los bocetos y la realización de esculturas

En la unidad referida a la imagen bidimensional conociste qué es un boceto.

No sólo los pintores y dibujantes realizan bocetos, también los hacen los escultores para plantear y desarrollar sus ideas.

Algunas veces, los escultores realizan bocetos dibujados, que orientan el trabajo en tres dimensiones. Otras veces realizan **bocetos tridimensionales**, es decir, pequeñas imágenes en volumen con materiales sencillos. Estas les permiten anticipar los resultados y, si fuera necesario, efectuar cambios a la idea original.

2. Ahora realizarás bocetos tomados de la observación de distintas "poses". Pueden turnarse entre ustedes posando en forma breve y rotativa. Cada pose deberá durar aproximadamente 10 minutos, al cabo de los cuales el modelo será reemplazado por otro compañero, de manera que todos puedan dibujar.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 70

Es importante que quien pose, elija una postura que le resulte cómoda, pues deberá mantenerla durante un ratito. Puede ser de pie, sentado, arrodillado, encogido, acostado, etc. También se puede elegir una pose "realizando una acción", como leer un libro, tomar mate.

Cuando la pose ya esté decidida, el resto del grupo realizará algunos bocetos o dibujos rápidos de esta. Realicen dos o tres bocetos desde diferentes puntos de vista.

En la unidad referida a la imagen bidimensional ya realizaste bocetos a partir de la observación en ese momento del paisaje. En esta actividad, la realización de bocetos te permitirá observar la figura humana prestando atención a las formas y a las características generales de la pose elegida. Esto te facilitará "perder el miedo" que, generalmente, existe frente la representación de la figura humana.

Algunos consejos para realizar los bocetos

- No te preocupes por lograr un parecido "fotográfico"; lo que importa es la postura general de la figura; incluso podés exagerarla
- Tomá en cuenta el aspecto general más que los pequeños detalles.
- Pensá qué tamaño, formato y posición de hoja deberás usar según la pose que estés dibujando.

Glosario

Boceto: trazo primero y no definitivo de una imagen. Sirve para indicar, de manera general, la idea de lo que se quiere realizar luego.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 71

El mundo de la escultura

b) Ahora realizarás la escultura de alambre, eligiendo para ello una de las poses dibujadas y sus distintos bocetos, tomados desde diferentes puntos de vista. Ellos te darán la "información" visual necesaria para darle forma a tu escultura.

Algunos consejos para trabajar el alambre

- La escultura que te proponemos realizar debe tener una altura no menor de 20 cm y no mayor de 50 cm. Es decir que se trata de una escultura de pequeño formato.
- Imaginá que el alambre es una **línea que dibuja en el espacio**. Esta línea te permitirá construir tu imagen delimitando el contorno de la figura y enrollando alambre a su alrededor para darle volumen.

Recomendación:
para cortar el alambre utilizá la pinza o la tenaza.

c) Una vez que hayas terminado la figura buscá o confeccioná una **base** o **pedestal** de manera que se sostenga en la posición que querés. Podés utilizar un recorte de madera rústico, lijarlo, pintarlo o barnizarlo.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 72

d) Ubicá la escultura sobre la base y clavala.

e) Una vez que tu escultura y las de tus compañeros estén terminadas, observen la producción de todo el grupo e intercambien opiniones acerca de las dificultades en los procesos de realización y la manera como cada uno pudo resolverlas.

Compartir las reflexiones con otros compañeros te permitirá contrastar experiencias, tomar conciencia de las diferentes posibilidades de resolución y de respuestas plásticas a una misma consigna de trabajo.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:08 Página 73

El mundo de la escultura

TEMA 3: EL MODELADO, LA TALLA Y LA CONSTRUCCIÓN

Con las próximas actividades vas a conocer distintos procedimientos de la realización escultórica, es decir, las formas de trabajar los materiales. Podrás relacionar estos procesos de trabajo con las características de los materiales y experimentar las posibilidades expresivas de cada uno de ellos.

También te acercarás a obras de escultores que los han utilizado para sus creaciones.

A 4. Distintas maneras de hacer esculturas

Esta actividad te introducirá en las características del **modelado**, la **talla** y la **construcción**, es decir, distintas maneras de hacer esculturas. Podrás caracterizar cada uno de estos procedimientos y establecer sus diferencias. Estos conceptos te permitirán, luego, abordar los procesos de creación de tus propias esculturas.

Para esta actividad vas a necesitar las siguientes reproducciones con fotografías de las esculturas de:

- ***David**, de Miguel Ángel.*
- ***El fardo**, de Honoré Daumier.*
- ***Conocimiento siniestro N° 5. El poder**, de Líbero Badii.*

a) Seleccioná las reproducciones arriba mencionadas y con tus compañeros colóquenlas en un lugar visible del aula.

b) Reunite con tus compañeros y compartan la lectura del siguiente texto.

Diferentes procedimientos escultóricos

Las tres imágenes que se presentan a continuación son **esculturas**. Cada una de ellas fue realizada con distintos materiales, lo que obligó a los artistas a proceder de diferente manera para transformarlo y obtener así la imagen que cada uno quería.

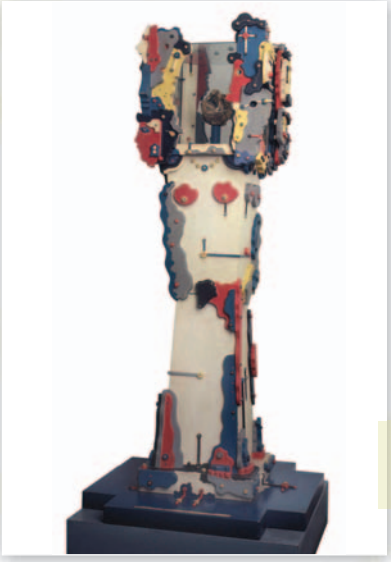
03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:09 Página 74

Esta escultura fue realizada en mármol, una piedra que es muy valorada por los escultores. Para realizar esta escultura, Miguel Ángel **talló** el bloque de mármol.

David *de Miguel Ángel, mármol.* ►

Esta escultura fue realizada en un barro arcilloso conocido entre los escultores como arcilla. Daumier **modeló** la arcilla. Después la dejó secar y luego fue cocida en un horno. A la arcilla cocida se la llama terracota.

El fardo *de Honoré Daumier, terracota.* ►



Líbero Badii **construyó** esta escultura **combinando** y **uniendo** distintos materiales.

◄ Conocimiento siniestro Nº 5. El poder, *de Líbero Badii, madera policromada, bronce y vidrio.*

Estas tres esculturas han sido realizadas por diferentes autores. Cada uno de ellos eligió un material distinto para hacerlas. Cada escultor utilizó el procedimiento que le permitió transformar el material elegido en la imagen que deseaba realizar.

La talla, el modelado y las construcciones son tres procedimientos para la realización de esculturas.

c) Observen las reproducciones, teniendo en cuenta los conceptos que leyeron.

1. ¿Reconocen los materiales utilizados en cada una de ellas? Analicen las formas y sus características en cada una de las esculturas.

2. ¿Cuál escultura te resulta más interesante o atractiva? ¿Cuál despierta más tu imaginación? ¿Por qué? Intercambien opiniones.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:09 Página 75

El mundo de la escultura

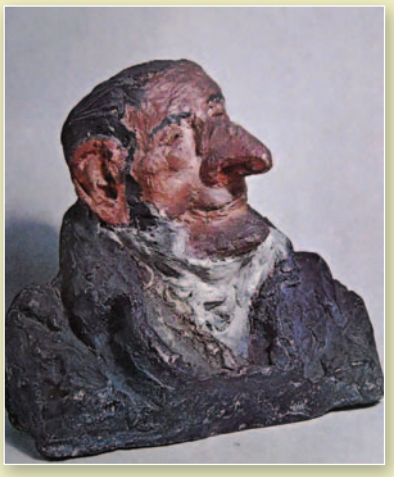
5. El modelado

El **modelado** es el primero de los procedimientos escultóricos que abordarás en esta secuencia de trabajo. Explorando las características y posibilidades de fabricación de una pasta para *modelar* podrás crear una escultura.

Para la apreciación, vas a necesitar las reproducciones con fotografías de las esculturas:
- ***El fardo,*** *de Honoré Daumier.*
- ***Caricaturas,*** *de Honoré Daumier.*

Para realizar la pasta para modelar:
- *Tierra.*
- *Agua (no es necesario que sea potable).*
- *Cola vinílica blanca.*
- *Un recipiente para realizar la mezcla.*

Para realizar la escultura:
- *Una tablita, base de madera o bandejita de telgopor sobre la que trabajar y que luego te permita trasladar la escultura hasta su lugar de secado.*
- *Podés utilizar escarbadientes, pedacitos de alambre para realizar detalles y también para realizar trazos en bajorrelieve. Si necesitás ahuecar, podés utilizar un cuchillo.*
- *Un trozo de madera, tronco o cartón para realizar la base de la escultura.*
- *Témperas en caso que quieras pintar la escultura o la base.*



Buscá con tu docente algún estante o la parte de arriba de un armario para guardar las esculturas hasta que estén secas y terminadas.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:09 Página 76

a) Seleccioná las dos reproducciones y con tus compañeros colóquenlas en un lugar visible del aula, para que les sirvan como referentes del texto que luego leerán.

b) Junto con tus compañeros, lean el siguiente texto.

Modelar con materiales blandos

Hay algunos materiales que son muy blandos y que no tienen "forma", como el **barro**, la **masa** o distintos tipos de **pastas** que se pueden usar para hacer esculturas. A este tipo de materiales se les puede dar la forma que se quiera con la mano, casi sin necesidad de usar herramientas.

Cuando los escultores trabajan con arcilla u otros materiales similares, realizan la forma escultórica modelando o dando forma al material con sus manos. La arcilla es un material blando, maleable y fácilmente transformable. En este proceso, los artistas van transformando la masa "informe", hasta obtener la imagen deseada.

Amasar, *golpear*, *estirar*, *estrujar*, *pellizcar*, *alisar* son algunas de las acciones que los escultores realizan sobre el material para conseguir las formas que han imaginado.

Glosario

Modelado: proceso de dar forma a un material blando y maleable para transformarlo en una forma que representará lo que desea el autor.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:09 Página 77

El mundo de la escultura

c) En esta parte de la propuesta aprenderás a preparar una **pasta para modelar**. Para ello deberás mezclar tierra con agua y cola vinílica. Podés usar cualquier recipiente con el que cuentes (un balde, un plato hondo) o simplemente un trozo de plástico para preparar la pasta.

Algunos consejos para hacer la pasta para modelar

- La tierra tiene que estar libre de piedras y ramitas. Podés utilizar un colador de cocina para limpiarla de impurezas.
- Agregale agua poco a poco, tratando de que te quede una mezcla espesa y sin grumos. Incluí la cola vinílica gradualmente, mezclándola bien con la tierra.
- Si la mezcla queda demasiado líquida o poco espesa, incorporá más tierra.
- Para conservar esta pasta para otra actividad, guardala envuelta en una bolsa de polietileno.
- Preparará bastante cantidad para que te alcance para todo el trabajo.

d) Ahora explorarás las propiedades y posibilidades de la pasta que fabricaste. Probá distintas acciones con ella: amasarla, fabricar pelotitas, chorizos de distintos largos y grosores, estirarla, perforarla con los dedos, pellizcarla, etcétera.
Intentá realizar formas "paradas", que se sostengan por sí mismas.

Tanto la preparación del material como la exploración de sus posibilidades son momentos importantes y están relacionados entre sí.
La adecuada fabricación de la pasta (no demasiado chirle ni excesivamente seca) permitirá mayores posibilidades para la realización escultórica.
A su vez, la exploración del material y las distintas acciones que con él realices te permitirán saber si es necesario agregar más agua porque la pasta está demasiado seca, o más tierra porque es excesivamente húmeda, o más pegamento vinílico porque la masa no se une.
Es decir que, a partir de tu propia experiencia, obtendrás información sobre el material y, cuando modeles tu escultura, esta información te permitirá anticipar y resolver situaciones. Esta es la finalidad de los procesos de exploración.

e) Con la pasta que preparaste modelá una escultura. Podés utilizar alguno de los bocetos que realizaste para la escultura de alambre.
Cuando hayas terminado, dejá secar tu escultura bastante tiempo, sin exponerla directamente al sol (ya que esto puede provocar rajaduras).

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:09 Página 78

Te darás cuenta que está seca cuando el color del barro se aclare y esté duro al tacto. El tiempo de secado varía según el tamaño de escultura y el grosor de las paredes de barro.
El clima también influye: en lugares húmedos el tiempo de secado es más prolongado que en lugares donde el clima es seco.

f) Una vez seca, podés pintarla con témperas o con una mezcla de témpera y cola vinílica. También podés dejarla del color natural del barro.

g) El barro, aun cuando está seco, es un material frágil, al mover o transportar la pieza puede romperse. Para facilitar el traslado de tu trabajo podés pegarlo sobre una base hecha con una madera o pedazo de tronco, un cartón duro, etcétera.

h) Una vez terminadas todas las esculturas, colóquenlas juntas y obsérvenlas. Intercambien impresiones personales acerca del proceso de trabajo:

- ¿Cuáles fueron las principales dificultades con las que se encontraron?
- ¿Cómo las resolvieron?
- ¿Están conformes con los resultados obtenidos?
- ¿Con qué material se sintieron más cómodos modelando, el alambre o el barro?

i) Si en la zona cercana a la escuela hay un **alfarero** o un **artesano** que trabaje el modelado con barro o arcilla, organicen una visita a su taller. Si es posible, obsérvenlo elaborar sus piezas y háganle preguntas acerca de sus procedimientos de trabajo.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:09 Página 79

El mundo de la escultura

A 6. La talla

Esta actividad te permitirá conocer otro de los procedimientos para la realización de esculturas: la talla. Podrás identificar sus características y caracterizarlo a partir del desbastado o quitado de material, con ello podrás establecer diferencias respecto del modelado. Esta diferenciación te permitirá poder elegir el más adecuado cuando estés trabajando.

Conocerás también las obras de algunos artistas que eligieron la talla para la realización de sus esculturas.

Para esta actividad vas a necesitar:

Para la apreciación necesitarás las siguientes reproducciones con fotografías de las esculturas:

- ***David**, de Miguel Ángel.*
- ***Piedad**, de Miguel Ángel.*
- ***Portal de la Catedral de Chartres.***
- ***Máscara Kwele**, anónima.*
- ***Cabeza de mujer**, cultura cicládica (Grecia).*

Para tu escultura, los siguientes materiales y herramientas:

- *Tizas (pueden ser blancas o de color).*
- *Herramientas sencillas, como clavos, biromes en desuso, alfileres o simplemente un trocito de alambre.*
- *Un recorte de madera, una cajita de cartón, una piedra u otro elemento que pueda servirte para hacer una base para tu escultura.*
- *Témperas y pinceles si quisieras pintar la escultura o la base.*
- *Cola vinílica para pegar la tiza sobre la base.*

*Esta misma actividad puede desarrollarse suplantando la tiza por un **pan de jabón**. En este caso te encontrarás con un material menos frágil y además de mayor tamaño. Ambas características facilitan el proceso del tallado.*

a) Seleccioná las reproducciones mencionadas y, con tus compañeros colóquenlas en un lugar visible del aula, para que les sirvan como referentes del texto que luego leerán.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:09 Página 80

b) Con tus compañeros, lean el siguiente texto.

Tallar materiales duros

Cuando el escultor trabaja con materiales duros, como la madera o la piedra, solamente puede modificar su forma "sacando" trozos de material: cavando o golpeando con distintas herramientas sobre el pedazo de material hasta obtener la forma deseada. Este proceso se llama **talla**.

No se puede realizar con la mano; el escultor necesita usar herramientas tales como gubias, formones, cinceles, sierras, etcétera.

c) Observen nuevamente las reproducciones, teniendo en cuenta lo que leyeron. Comparen las características de las distintas esculturas: las formas, su expresión. ¿Pueden identificar los diferentes materiales utilizados?

Glosario

Tallar: proceso por el cual se obtiene una forma sacando o desbastando de un bloque pedazos de material hasta obtener la imagen deseada.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 81

El mundo de la escultura

d) Te proponemos ahora que realices tu propia talla trabajando **barritas de tiza**, por lo tanto, se tratará de esculturas de pequeño formato.
¿Qué imagen se puede tallar en una superficie tan larga y finita? Podés pensar en una forma de árbol, o una cara, o varios rostros combinados a la manera del tótem que ves en la imagen.
También podés tallar la tiza combinando surcos y perforaciones, realizando una imagen que no represente nada en particular.

Algunos consejos para tallar la tiza

- La tiza es frágil. Para evitar que se quiebre mientras estás trabajando te sugerimos que la sostengas en el hueco de una mano mientras tallás con la otra.
- No intentes cavar mucho de una sola vez. Es preferible que caves suavemente una y otra vez, hasta lograr la profundidad deseada. Tené en cuenta hasta dónde es posible cavar.
- Si tu trabajo se rompe, en el curso de su realización, podés pegar las partes con cola vinílica.
- Podés tallar varias tizas y realizar una composición con todas ellas, pegándolas en una misma base.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 82

e) Si la talla ya está terminada, para que tu escultura se mantenga en pie es conveniente pararla sobre una **base**.

1. Podés fabricar la base con pedazos de madera, cajitas, algún trozo de ladrillo o laja. Si encontrás varios elementos que puedan servirte, probá cómo queda la escultura sobre uno u otro antes de pegarla definitivamente.

2. Si querés, podés pintar la base usando témpera. Esto ayudará a destacar tu talla.

3. Una vez elegida y elaborada la base, pegá la tiza tallada con cola vinílica. Tené en cuenta que tarda en secar. Mientras está húmeda poné algún soporte que te ayude a sostenerla (una lata, un frasco, una pila de libros, etc.) hasta que la cola se seque.

La base o pedestal de una escultura cumple diversas funciones: destaca las formas, proporciona un apoyo sólido a la escultura y la preserva.

f) Si te interesa que tu talla forme parte de la muestra final, deberás guardarla con especial cuidado, porque es bastante frágil. Te sugerimos que busques una caja, la acondiciones con un poco de paja, algodón o papeles blandos abollados, a manera de "colchón". En una caja más grande pueden guardar las realizadas por todo el grupo.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 83

El mundo de la escultura

A 7. La construcción

Esta actividad te pondrá en contacto con otro procedimiento escultórico: la construcción. Esta manera de crear esculturas –diferente del modelado y de la talla– es el más reciente, ha sido incorporado a partir del arte contemporáneo en el siglo XX.

A partir de estas actividades, podrás conocer y caracterizar este procedimiento y utilizarlo en la creación de tus propias imágenes.

Para la apreciación, vas a necesitar las siguientes reproducciones:

- ***Conocimiento siniestro N° 5. El Poder,*** *de Líbero Badii.*
- ***Regadera vs. espacio****, de Enio Iommi.*

Para tu escultura, vas a necesitar los siguientes materiales y herramientas:

- *Cartón liso y/o acanalado. También se puede utilizar papel grueso, como cartulina.*
- *Tijeras.*
- *Para unir necesitarás pegamento vinílico, cinta de papel o abrochadora.*
- *Témperas, pinceles o pinceletas.*
- *Recortes de madera, cartón o cajas para la base de la escultura.*

a) Seleccionen las reproducciones arriba mencionadas y colóquenlas en un lugar visible del aula, para que les sirvan como referentes del texto que a continuación leerán.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 84

El escultor Richard Baquié en su taller.

Las construcciones

Estas esculturas de Líbero Badii y de Enio Iommi muestran dos obras que han sido realizadas de una manera diferente del modelado y la talla. Como observarás, los artistas trabajaron con pedazos de distintos materiales: Badii utilizó piezas de madera encolada, bronce dorado y vidrio, combinándolos y uniéndolos para lograr lo que él quería; Iommi, en cambio, utilizó regaderas seccionadas y combinadas.

Este procedimiento escultórico se llama **construcción**. Las construcciones son las esculturas más recientes; hacen su aparición en el mundo del arte recién en el siglo XX. Los artistas utilizan y combinan los materiales más diversos, como envases, latas, cartones, tornillos, cajas, chapas, entre muchos otros.

Glosario

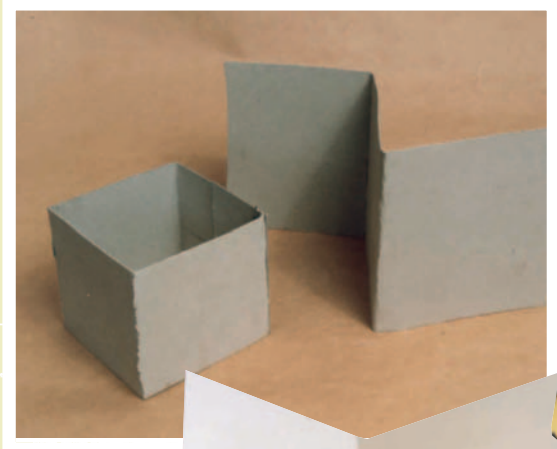
Construir: procedimiento por el cual el escultor selecciona, ordena, organiza visualmente y une elementos para la realización de una imagen tridimensional.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 85

El mundo de la escultura

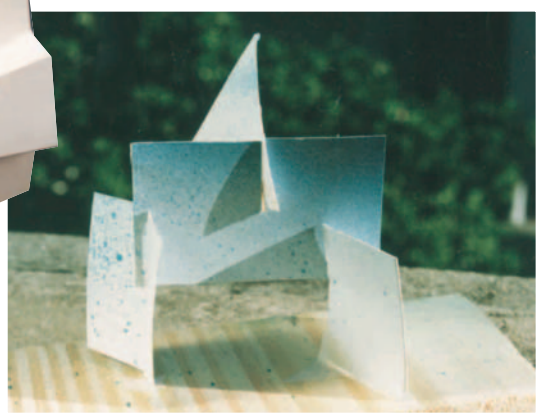
Los materiales con los que trabajaste anteriormente (el barro, la tiza), son volumétricos, es decir que tienen tres dimensiones. En este caso, el cartón es plano y serás vos quien, mediante distintos procedimientos lo transformarás en tridimensional. He aquí algunas posibilidades:

- **Plegar:** significa realizar dobleces o pliegues en una superficie plana.
  Con los pliegues se logra que algunas partes se "levanten" y de esta manera se obtiene una forma volumétrica.
- **Doblar y enrollar:** cualquier lámina de material flexible se puede doblar y adquirirá formas curvadas o cilíndricas.
- **Ensamblar, encastrar:** consiste en "encajar" un plano con otro, mediante la interpenetración. Para lograr que dos planos se encajen entre sí, es necesario hacer un corte o muesca en el borde de las figuras. Para realizar encastres hay que contar con un material relativamente duro como el cartón.



Plegar

Enrollar



Encastrar

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 86

b) Ahora podrás explorar las posibilidades que te ofrecen el papel y el cartón para la construcción de esculturas. Utilizando el papel o el cartón, probá realizar distintas formas plegando, doblando y encastrando. Podés realizar la misma forma en distintos tamaños y grosores (más larga o más corta, ancha o fina, etcétera).

Ya sabés que, cuando se habla de exploración, se hace referencia a probar, investigar, y por tanto, no es necesario pensar en una composición definitiva.

c) Una vez que todos hayan terminado, pongan todas las formas realizadas por todos los miembros del grupo y compárenlas. Cuenten de qué manera han logrado confeccionarlas, si han tenido dificultades, cuáles y de qué manera han podido resolverlas.

Guarden las formas realizadas, luego podrán utilizarlas en sus esculturas.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 87

El mundo de la escultura

d) Ahora vas a construir una imagen por **encastrado de planos**. Esta producción puede ser individual o también realizada en parejas o pequeños grupos de tres compañeros.

1. El primer paso consistirá en reunirte con tus compañeros y entre todos cortar el cartón liso en distintas figuras geométricas (regulares e irregulares). Traten de recortar figuras variadas tanto en su forma como en su tamaño (no menores de 10 cm ni mayores de 30 cm por lado). Esta variedad de formas y de tamaños posibilitará mayor riqueza en sus imágenes.

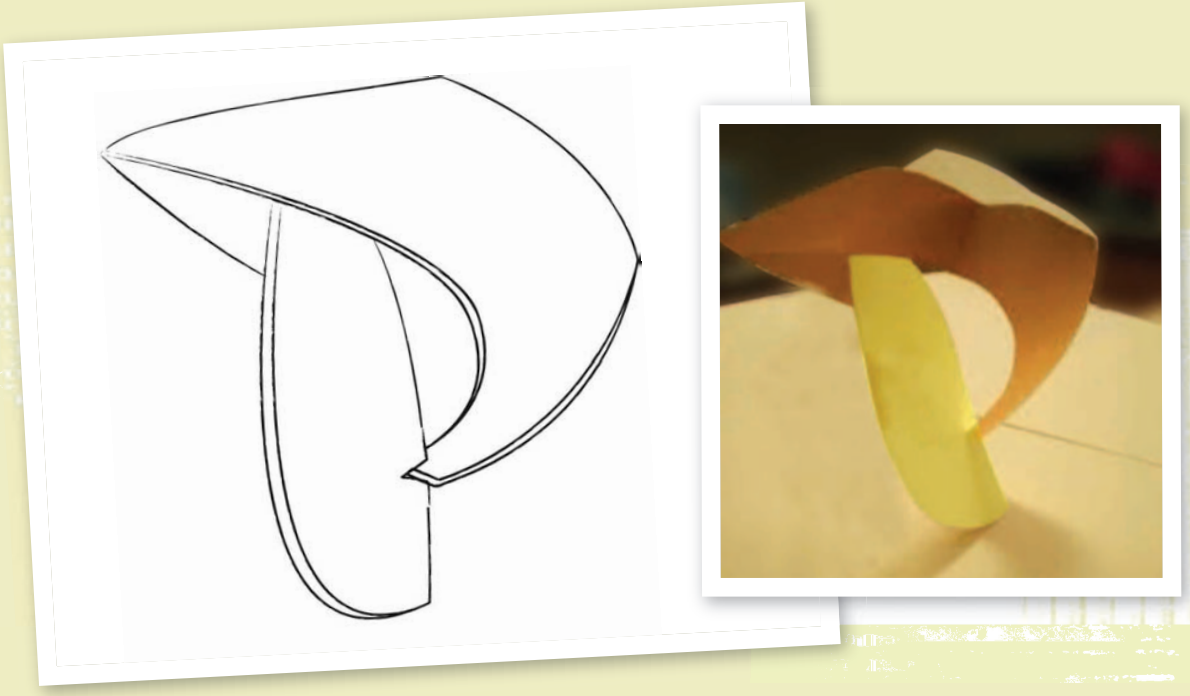
2. Las figuras recortadas pasarán a considerarse como material común, es decir, perteneciente a todos, sin importar quien haya cortado cada figura. En caso de que no haya figuras de una determinada forma (porque les gusta o les sirve a muchos) pueden cortar tantas como quieran.

3. Seleccioná las figuras que te agraden para realizar tu construcción de forma individual. También pueden realizar una escultura entre dos o tres compañeros. Probá combinarlas de distintas maneras con los planos horizontales y verticales. Usá tantas figuras como creas necesario.

4. Para unir los distintos planos, tendrás que realizar muescas o cortes que permitan "encajar" un plano con otro. Una vez que decidas dónde unir, hacé el corte correspondiente en cada uno de los planos.

Para encastrar basta con "encajar" la ranura de una forma con la ranura de otra.

5. Ahora que tu construcción ya está armada, podés agregarle color, para ello disponés de témperas y pinceles.



03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 88

Para pintar la escultura, una vez que está armada, es conveniente fortalecer las uniones con un toque de cola vinílica.

6. Una vez que tu figura esté terminada, confeccioná una base usando cartón. Si querés, podés pintarla usando témperas.

7. Una vez finalizado tu trabajo, guardalo en el espacio destinado a las esculturas, de manera de incluirlo en la muestra.

e) Esta actividad te permitirá construir una escultura mediante los procedimientos del **plegado**, **enrollado** y **doblado** del material. También en este caso podés optar por la realización individual, en parejas o en pequeños grupos.

1. Esta vez vas a representar figuras humanas o de animales. Comenzá por pensar qué te gustaría representar. Ya sea que elijas una figura humana o un animal, podés realizarla de pie, o también imaginar otras posiciones (sentada, reclinada, acostada, etcétera).

Recurrí a la realización de dibujos sencillos o bocetos, que te permitan poner en el papel algunas ideas y luego elegir la que más te guste.

Algunos consejos para realizar tu trabajo

- El boceto que realizaste te servirá como guía para los distintos pasos. Él te indicará qué formas necesitás hacer, cómo combinarlas y dónde ubicarlas.
- Recordá que, si utilizás cola vinílica para pegar las forma, el secado no es inmediato.
- Para que tu figura se sostenga es necesario que tengas en cuenta la relación entre el tamaño de tu trabajo y la base sobre la que se apoya. Cuánto más alta o grande sea tu escultura, más ancha deberá ser la base de sustentación.
- Podés utilizar distintos elementos para acompañar o completar tu imagen. Si por ejemplo querés hacer una figura sentada, podés incorporar a la construcción una caja de cartón o una piedra o un ladrillo a modo de asiento. Si encontrás una rama o un pedazo de tronco, podés usarlo para enriquecer tu trabajo.
- Si necesitás formas redondeadas podés realizarlas vos mismo abollando papel de diario u otros papeles blandos.

2. Una vez elegida la idea, deberás confeccionar las formas que necesitás para tu figura, luego combinarlas y finalmente pegarlas.

3. Una vez que tu figura esté terminada, realizá una base. Podés pintarla usando témperas.

Seguramente, ya conocés el procedimiento para construir cuerpos geométricos con cartón o cartulina, mediante plegados y dobleces. Esto te servirá de base para esta actividad.

Sin embargo, es preciso no perder de vista que, en este caso la finalidad no reside en la precisión con que estén realizados estos cuerpos, sino en la riqueza expresiva de la imagen.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 89

El mundo de la escultura

8. Compartir lo realizado

Las actividades que desarrollaste te permitieron conocer distintos procedimientos para la realización de esculturas. Trabajaste modelando, tallando y construyendo; utilizaste, en cada caso, distintos materiales; también recurriste a diversas herramientas para ayudarte en esta tarea. Ahora vas a reflexionar acerca de lo realizado hasta aquí e intercambiar opiniones con tus compañeros y con tu docente.

a) Organicen un rincón del aula para poder poner a la vista todas las esculturas realizadas hasta ahora. Pueden agrupar mesas o utilizar una mesa grande.

b) Recorran la pequeña muestra observando las distintas producciones.

c) Con una hoja de papel y una birome relatá, por escrito, algo que te haya gustado hacer y algo que haya desafiado tu habilidad o tu imaginación.

d) Compartí con los compañeros lo que escribiste. De esta manera podrán aprender cada uno de la experiencia de los demás.

Museo Nacional de Bellas Artes Neuquén

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 90

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 91

El mundo de la escultura

TEMA 4: LA ESCULTURA Y EL MOVIMIENTO

Seguramente, podrás imaginar una escultura de muchas formas, tamaños y materiales, pero siempre pensarás en una imagen quieta, **estática**, es decir sin movimiento.

Sin embargo, en esta actividad descubrirás que hubo artistas que quisieron darle **movimiento** a sus esculturas y podrás explorar vos mismo esta posibilidad en tus propias representaciones.

La conjunción de imagen y movimiento es muy característica de nuestro siglo. El cine, la televisión, la animación son manifestaciones del interés que la sociedad de la época contemporánea mostró por la imagen en movimiento.

En el campo escultórico, hubo artistas interesados en explorar las posibilidades expresivas que la incorporación del movimiento podía dar a sus obras. Así nacieron esculturas no convencionales, diferentes a las tradiciones escultóricas hasta ahora conocidas. Juegos de luces cambiantes, movimientos dados por el agua, objetos estético-mecánicos, móviles, son algunos ejemplos de estas nuevas expresiones artísticas.

9. La escultura y el movimiento

Esta actividad te introducirá en la relación entre escultura y movimiento y en los conceptos **dinámico** y **estático**. También conocerás a Alexander Calder, un artista del siglo XX que creó esculturas con movimiento: es decir, incorporó movimiento real a la imagen tridimensional, no a su representación. El desarrollo de este tema permitirá ampliar el concepto de escultura y acercarlo a producciones heterogéneas propias del siglo XX.

Para esta actividad vas a necesitar las siguientes reproducciones con fotografías de las esculturas:

- ***Hércules arquero**, de Antoine Bourdelle.*
- ***Cabeza**, de Amadeo Modigliani.*
- ***Los acróbatas**, de Pablo Curatella Manes.*
- ***Escriba sentado**, anónimo.*
- ***Saturnalia**, grupo escultórico de Ernesto Biondi.*
- ***Clamor a la fraternidad**, de Luis Alberto Arata.*
- ***Sin título**, de Alexander Calder.*
- ***Pez**, de Alexander Calder.*
- ***Disco blanco, siete puntos en rojo y negro**, de Alexander Calder.*

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 92

a) Seleccionen las reproducciones mencionadas y colóquenlas en un lugar visible del aula, para que sirvan como referentes del texto que a continuación leerán.

La escultura y el movimiento

Como podrás observar en las reproducciones, muchos escultores se interesaron por representar figuras en situación de movimiento, lo que genera la ilusión de que las figuras se encuentran en movimiento aunque la escultura en sí es **estática**.

Estático	Dinámico
Quieto, que no posee o no muestra movimiento. Opuesto a dinámico.	Que posee movimiento real o sugerido. Opuesto a estático.

En el siglo XX, algunos escultores deseaban realizar esculturas con movimiento **real**, es decir, no querían que "pareciera" que la imagen se movía, sino que buscaban la manera en que realmente se moviera. Y así comenzaron a realizar distintas experiencias artísticas que les permitieran resolver el movimiento en la escultura. Para ello encontraron dos modos de resolución:

- Utilizando medios naturales como las corrientes de aire.
- Incorporando sistemas mecánicos o eléctricos a las esculturas.

Desde hace muchos siglos el hombre observó que el viento o las distintas corrientes de aire *mueven* las cosas y aprovechó esta capacidad para usos tan diferentes como los barcos de vela, los molinos de viento, las veletas, etcétera.

Algunos artistas plásticos aprovecharon esta posibilidad para dotar de movimiento a sus esculturas. Entre ellos, Alexander Calder, escultor estadounidense que vivió entre 1898 y 1976, creó un tipo particular de esculturas que se denominan **móviles**: son formas que al estar *suspendidas*, se mueven con las corrientes de aire. A diferencia de otras esculturas que, como vimos antes, están apoyadas sobre una base, los móviles están *colgando*.

Dado que la característica del móvil es la de flotar y moverse en el aire, es necesario realizarlo con materiales livianos, lo que permite que pueda ser colgado. Asimismo cuanto más livianas sean las formas, tanto más sensibles serán al movimiento del aire.

Alexander Calder, *Sin título* (1952-53)
Móvil colgante, metal pintado, 94 cm
(Maqueta para el Palais de Chaillot) Colección particular
© 2009 Calder Foundation, New York/ARS, NY/SAVA, Buenos Aires

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 93

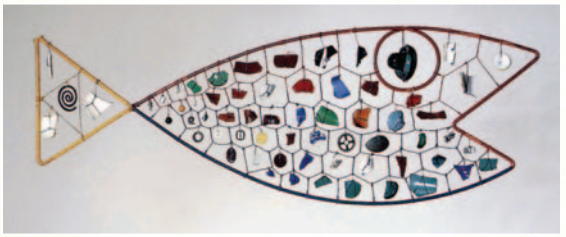
El mundo de la escultura

Alexander Calder, se interesó profundamente por las posibilidades expresivas que se podían lograr a partir de la realización de móviles. Hizo móviles de todos los tamaños y variedades que puedas imaginar: algunos tan grandes que ocupaban toda una habitación, otros mucho más pequeños. Usó materiales tan diversos como chapas de metal recortadas, alambre, pelotas de madera, pedacitos de vidrio, piedritas, aluminio.

Las formas pueden estar colgadas de distintas maneras: directamente del techo, de varillas que a su vez cuelgan del techo o estar suspendidos de un pie o estructura que se apoya sobre el piso.

Cada parte del móvil se mueve en el aire, cambiando de lugar y posición en el espacio, esto provoca distintas combinaciones visuales.

Los móviles son una de las resoluciones visuales que adoptaron algunos artistas para incorporar movimiento real a las imágenes tridimensionales.



Alexander Calder, *Pez* (1945)
Fragmentos de metal pintado, alambre, plástico y cerámica, 41,3 x 122,2 x 11,4 cm
Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington DC, Estados Unidos
© 2009 Calder Foundation, New York/ARS, NY/SAVA, Buenos Aires

Alexander Calder, *Disco blanco, siete puntos en rojo y negro* (1960)
Móvil de pie, chapa pintada y alambre, 54,3 x 55 x 60 cm
Colección particular
© 2009 Calder Foundation, New York/ARS, NY/SAVA, Buenos Aires

b) Observá con atención las reproducciones que colocaron en la pared del aula. ¿En cuáles de ellas te parece que está representado el movimiento? ¿En cuáles de ellas las figuras representadas parecen estar quietas o en reposo?

c) Si vos fueras escultor, ¿cómo se te ocurre que podrías dotar de movimiento a una escultura o a una parte de la escultura? He aquí algunas posibilidades:

- Poner bisagras a una parte de la escultura; de esa manera la forma podría tener movimiento al ser accionada.
- Se podría colgar o suspender una o varias formas de una escultura de un hilo; de esta manera se movería con el aire.

Discutan grupalmente las ideas y realicen un listado de todas las que se les ocurran. Incluyan esta lista a la muestra de reproducciones que armaron.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:10 Página 94

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:11 Página 95

El mundo de la escultura

A 10. La creación de esculturas móviles

La actividad anterior te permitió conocer un nuevo aspecto del quehacer escultórico: la inclusión del movimiento a la imagen representada. Esta actividad te permitirá diseñar y realizar tus propias esculturas con movimiento. De esta manera ampliarás tus conocimientos y resolverás las problemáticas que se te presenten en el proceso de trabajo.

Para esta actividad vas a necesitar los siguientes materiales y herramientas:

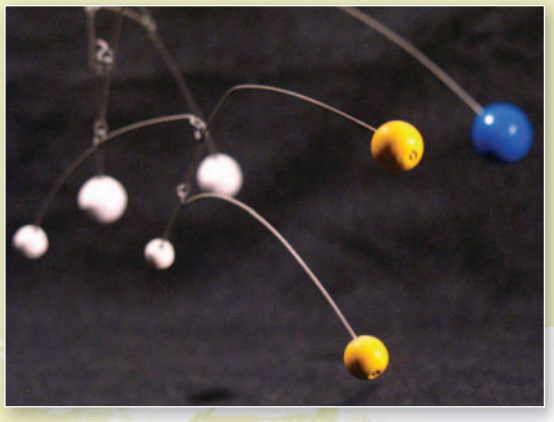
- *Lápiz y papel, para realizar los bocetos.*
- *Alambre fino y tenazas para cortarlo.*
- *Papel de diario y recortes de cartón.*
- *Cola vinílica.*
- *Témperas, pinceles para darle color a las formas.*
- *Hilo o piolín para colgar las formas y el móvil.*

a) Como primer paso, realizarás las formas que colgarás del móvil. Es posible utilizar formas figurativas, por ejemplo animales, plantas, flores, frutas, figuras humanas, etcétera. También podés optar por realizar formas no figurativas, o combinar unas y otras.

Algunas sugerencias para realizar las formas

- Podés utilizar **el alambre** para dibujar las formas, usándolo como si fuera una línea que dibuja en el espacio. Ya tenés experiencia en el uso del alambre para realizar volúmenes (actividad **3**).
- Otra posibilidad, es hacer formas con un contorno de alambre y luego "llenar" el espacio interior de las formas con papel barrilete o con alambre.
- Podés usar el **cartón liso** para recortar formas, pintarlas con témpera o pegarles papeles de colores. En cualquier caso, no te olvides de hacerlo en el anverso y el reverso, ya que al estar colgadas, ambas caras serán visibles.
- También podés **ensamblar formas** entre sí y luego colgarlas. Te recordamos que para ensamblar, tenés que "encajar" una forma con la otra mediante un corte o muesca en una de las formas.
- También podrás realizar distintas formas doblando y enrollando el cartón (liso o acanalado).
- Podés repetir una misma forma variando su tamaño y color.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:11 Página 96



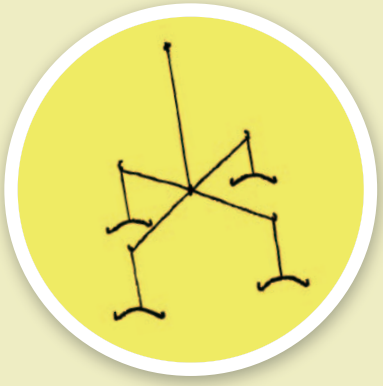
www.esculturasinteractivas.net, Juanjo Frechilla.

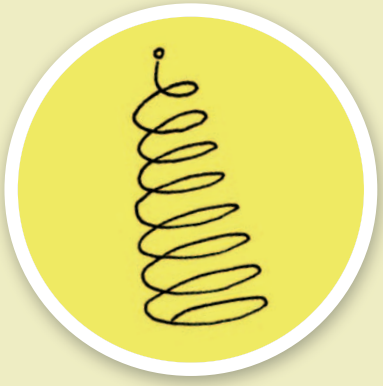
Recomendación:
Si utilizaste papel y/o cartón, podés pintar las formas con témpera.

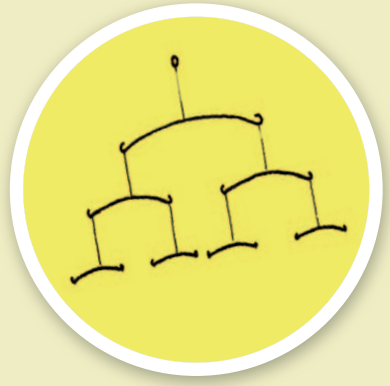
b) El segundo paso consistirá en proyectar y realizar la estructura de alambre que sostendrá las formas.

1. Comenzá por realizar uno o más bocetos y dibujá cómo será la organización de tu móvil: cuántas varillas de alambre se necesitan para la cantidad de formas que realizaste, el largo de estas y cómo distribuirás las formas.

2. Utilizando el alambre y las pinzas o tenaza, cortá las varillas que necesites orientándote respecto de la cantidad y el largo con el boceto que dibujaste.







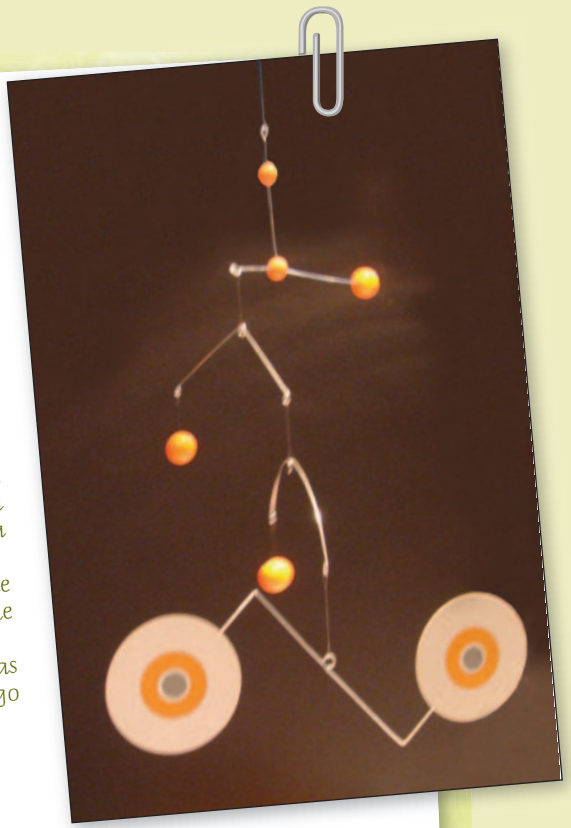
03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:11 Página 97

El mundo de la escultura

c) Ya contás con las formas y con la estructura de alambre que las sostendrá, de manera que el próximo paso consistirá en armar el móvil. Para ello deberás determinar en qué lugar irá ubicada cada forma, y colgarlas de la varilla correspondiente con un trozo de hilo o piolín.

Algunos consejos para equilibrar tu móvil

- Deberás tener en cuenta la **distribución del peso** para lograr una estructura en equilibrio. Es decir, que cuando se cuelga alguna forma en un extremo de una varilla, se debe colocar otro peso equivalente en el otro extremo para que la varilla quede en equilibrio como en una balanza.
- Para lograr que se equilibre una varilla que tiene pesos diferentes en cada extremo, hay que ir buscando (¡con paciencia!) el punto de la varilla donde se debe colocar el hilo para que al suspenderla quede en equilibrio. Te conviene colocar el hilo e ir corriéndolo suavemente con el dedo hacia un lado y otro de la varilla hasta que observes que queda equilibrada.
- Una vez encontrado el punto de equilibrio, es conveniente que le pongas una gota de pegamento en la unión para que no se mueva.
- Para equilibrar el móvil pueden trabajar de a dos: mientras uno sostiene el móvil, el otro va equilibrándolo. Luego cambian los roles.



d) Cuando los móviles estén terminados, pueden poner un alambre o hilo fuerte, de pared a pared que atraviese el aula muy arriba de sus cabezas y colgar de allí los móviles. Es interesante observar sus movimientos y el juego de luces y sombras que proyectan.

Para la ejecución de esta actividad, pusiste en juego varios conocimientos adquiridos en actividades anteriores, como uso de bocetos, utilización de alambre y cartón, uniones por ensamblado, etcétera. También fuiste incorporando nuevos conceptos escultóricos y fuiste resolviendo nuevos desafíos, como dotar a tu imagen de movimiento y crear una estructura equilibrada para sostener las formas.
Lo conocido es la base sobre la que construís nuevos conocimientos y solucionás nuevos problemas.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:11 Página 98

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:11 Página 99

El mundo de la escultura

A 11. Combinar formas estáticas y dinámicas

En esta actividad podrás *combinar*, en una misma escultura, formas estáticas y dinámicas. Conocerás, además, una nueva pasta para modelar llamada **papel maché**.

Para esta actividad vas a necesitar los siguientes materiales y herramientas:

Para hacer el papel maché:
- *Papel de diario u otro tipo de papel blando en desuso.*
- *Pegamento vinílico.*
- *Un recipiente hondo para trabajar el material; puede ser una palangana, un balde, un fuentón, una olla, etcétera.*
- *Agua (no es necesario que sea potable).*

Para la escultura:
- *Un envase vacío, que puede ser una lata, una botella de plástico o una caja de cartón.*
- *Un poco de arena o de tierra.*
- *Témperas y pinceles para darle color a la escultura.*

a) En esta primera parte realizarás el **papel maché**, que luego te servirá para modelar la escultura.

1. Primero debés trozar los papeles y ponerlos dentro de un recipiente con agua. Es preferible que dejes el papel en agua de un día para el otro.

2. Luego, escurrí la pasta de papel para sacarle toda el agua sobrante. Te quedará una masa pulposa.

3. Mezclá la pasta con cola vinílica, la cual funcionará como **aglutinante** del papel y también permitirá su adherencia al envase. Poné una cantidad suficiente para que se impregne toda la pasta de papel.

4. Si no vas a usar el papel maché inmediatamente y necesitás conservarlo por unos días, envolvé la pasta en una bolsita de polietileno, cuidando de que no quede aire en el interior.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:11 Página 100

b) Cuando la pasta está lista, es el momento de preparar la estructura sobre la cual podrás modelar con el papel maché.

1. Poné dentro del envase un poco de arena o de tierra para darle más peso a la base y así conseguir mayor estabilidad.

2. Cubrí el envase con trozos de papel de diario. Para ello podrás pegar tiras o pequeños trozos de papel de diario, de revista, o cualquier otro tipo de papel, hasta cubrirlo por completo.

c) Este es el momento para pensar en la imagen escultórica que realizarás. Prestá atención a la **forma** de tu envase, posiblemente te sugiera algo: un animal, una figura humana, etcétera. Podés utilizar el envase en sentido vertical, pero también podés "acostarlo", o inclinarlo hacia un lado.

1. Modelá sobre la botella o el recipiente que tengas, recubriéndolo con papel maché y agregando algunas partes más voluminosas, según lo requiera la imagen que decidiste realizar.

2. Si necesitás modelar un volumen saliente muy grande, deberás hacerlo por partes, agregando un poco de pasta y recién cuando esa esté seca, podrás agregarle más.

3. En cualquiera de estos casos, deberás agregar algún elemento que ayude a sostener la escultura en esa posición.

d) Cuando la parte estable de la escultura ya esté lista, deberás incorporarle partes móviles, por ejemplo "un pescador de cuya caña de pescar cuelguen pescados", "un árbol de cuyas ramas cuelguen frutos o pájaros", "un gato jugando con una pelota que mediante una estructura de alambre esté suspendida", etcétera.
Para ello contás con el alambre para unir al envase, ya sea perforándolo, enroscándolo o insertándolo en la pasta (hay que esperar que seque para que lo sostenga).

e) Cuando el papel maché se seque podrás pintar tu escultura utilizando témperas y pinceles.

Ahora disponés de muchos saberes respecto de la imagen escultórica. Todos ellos te darán autonomía en la toma de decisiones, así como la posibilidad de anticipar y resolver las diversas situaciones que se presenten a lo largo del proceso de trabajo.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:11 Página 101

El mundo de la escultura

12. Pensar juntos

Tus esculturas ya están realizadas. En el proceso de trabajo tomaste contacto con nuevos conceptos, nuevos materiales y procedimientos de trabajo. Con esto ampliaste tu mundo expresivo y tus conocimientos del arte.

Llegó el momento de reflexionar acerca del proceso de trabajo y de los resultados que obtuviste y compartir tus pensamientos y sentimientos con tus compañeros y tu docente.

Para esta actividad vas a necesitar los siguientes materiales y herramientas:

- *Una cartulina o papel afiche.*
- *Marcadores de punta fina.*

a) Reunite con tus compañeros y, en la cartulina, diseñen un cuadro como el siguiente:

Barro	Papel maché	Alambre

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:12 Página 102

b) Comparen las características de cada uno de los materiales que figuran en el cuadro. Entre todos, llenen los espacios con los conceptos que vayan proponiendo. Estos son algunos ejemplos:

Barro	**Papel maché**	**Alambre**
Es una pasta	*Es una pasta*	*Es largo y fino*
Se modela con facilidad	*Lo puedo fabricar*	*Lo tengo que conseguir*

c) ¿Estás conforme con los trabajos que hiciste? ¿Disfrutaste de la realización de estas actividades? ¿Por qué? Compartí tus reflexiones con tus compañeros, intercambiando opiniones y experiencias.

Al expresar por escrito si has disfrutado de la actividad y si estás conforme con la imagen lograda, podrás conectarte con el producto final y con el placer de lo ya realizado.
Al compartir tus reflexiones, opiniones y experiencias con tus compañeros, podrás descubrir la heterogeneidad de procesos de trabajo y sus problemáticas, las distintas maneras en que cada situación ha sido resuelta, y los sentimientos de cada compañero frente a su producción.
Hablar de tus experiencias y sentimientos amplía tu capacidad de expresión y tu conexión con los que te rodean.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:12 Página 103

El mundo de la escultura

TEMA 5: DISTINTAS MANERAS DE REPRESENTAR: ESCULTURAS FIGURATIVAS Y NO FIGURATIVAS

Muchas veces has leído, en las distintas propuestas de trabajo, que el arte no tiene por qué "imitar" las cosas "tal cual son". De hecho recibiste sugerencias para modificar, transformar o recrear tus imágenes según tu parecer, dado que esta es una facultad que tiene el creador.

Las imágenes que guardan algún parecido con la forma del objeto representado, se llaman figurativas y, en el siglo XX, algunos artistas optaron por realizar imágenes que no tuvieran ningún contacto con el mundo visible, lo que hoy conocemos como *arte abstracto* o *no figurativo*.

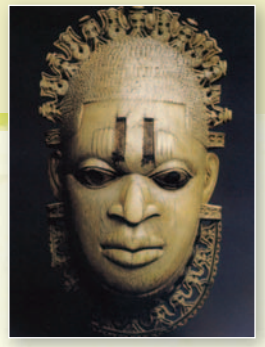
A 13. ¿Qué es la imagen no figurativa o abstracta?

Esta actividad te pondrá en contacto con el concepto de arte *no figurativo* o abstracto caracterizándolo y diferenciándolo de las representaciones *figurativas*. Asimismo, te permitirá conocer las obras de algunos artistas que hicieron de la abstracción su modo de expresión.

Para esta actividad vas a necesitar las siguientes reproducciones:

- ***Continuidad**, de Enio Iommi.*
- ***Torso masculino**, de Fernando Botero.*
- ***Clamor a la fraternidad**, de Luis Alberto Arata.*
- ***Máscaras africanas**.*

a) Observen las imágenes y lean con atención el siguiente texto.



Máscara africana.

Figuración y abstracción

Torso masculino, *Fernando Botero.*

Todas las imágenes que estás observando reproducen esculturas. Seguramente, en algunas de ellas reconocés con facilidad qué ha representado el escultor, en otras no.

Las imágenes en las que el artista quiere representar algo de la realidad que lo rodea o de su imaginación, pero guardando algún parecido con la forma del objeto representado, se llaman **figurativas**.

Esto no quiere decir que el artista elija realizar una imagen idéntica a lo que ve a su alrededor. A veces modifica o exagera las formas, según su gusto personal y su sentido estético. En este caso también se llaman imágenes figurativas.

Cuando el espectador observa imágenes figurativas puede reconocer distintos elementos de la realidad representados por el escultor.

Por tanto, podríamos decir que la representación figurativa es aquella en la que la realidad es reconocible.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:12 Página 104

Continuidad, *Enio Iommi.*

Clamor a la fraternidad, *Luis Alberto Arata.*

Entre las imágenes escultóricas que observaste más arriba, hay algunas que no tienen ningún parecido visual con cosas conocidas. Estas imágenes se llaman **abstractas** o **no figurativas**: no representan personas, ni animales, tampoco objetos; en ellas el artista ha eliminado toda referencia a la realidad, y las formas y colores que utiliza tienen significado como tales y no por lo que "representan".

¿Por qué algunos escultores realizan este tipo de imágenes? ¿Qué quieren expresar con ellas? Lo que buscan los escultores que realizan imágenes no figurativas es combinar formas entre sí. Los escultores se proponen combinar, por ejemplo, formas alargadas, otras redondas, espacios "llenos" en contraste con otros "huecos", formas altas con otras bajas, etcétera.

Seguramente observaste en las imágenes escultóricas precedentes que los autores buscaron lograr, en cada una de ellas, sensación de **armonía visual.**

Esto quiere decir que los escultores no han "juntado partes *porque sí*", de manera arbitraria. Han elegido distintas formas y las han relacionando visualmente unas con otras, según su propio sentido de belleza. Mediante la combinación de formas establecieron **un orden visual** que no sólo los complace a ellos, sino que invita a quien mira su obra a hacerlo con atención y placer.

b) Analicen las tres imágenes abstractas que forman parte de esta actividad, estableciendo similitudes y diferencias; para esto tengan en cuenta los siguientes aspectos:

- ¿Qué tipo de **formas** reconocen en cada una de las esculturas? (Redondeadas, rectas, huecas, perforadas, alargadas, etcétera).
- ¿Son todas formas del mismo tamaño? ¿Se combinan formas grandes y pequeñas?
- ¿Qué les sugiere cada escultura? ¿Por qué les parece que el autor le puso el título que lleva?
- ¿Les gustan? ¿Por qué?

La imagen no figurativa da lugar a esculturas no convencionales, diferentes de las tradicionales. La presencia del arte no figurativo o abstracto tiene como objetivo que conozcas distintas posibilidades de representación. Esto no significa que necesariamente a todos les atraiga o les guste la imagen no figurativa.

Es posible que el criterio de "arte" o de "artes plásticas" que tengas hasta ahora no incluya este tipo de representaciones, por lo tanto, es esperable que genere sorpresa, dudas, debate o hasta franco rechazo.

Muchas veces, conocer y frecuentar estas manifestaciones permite que las aceptes como representación artística, más allá de que te gusten o no.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:12 Página 105

El mundo de la escultura

A 14. Crear esculturas abstractas

Ahora te toca a vos crear una escultura abstracta o no figurativa y transitar esta experiencia por la que transitaron tantos escultores contemporáneos.

Ya conocés muchos materiales, herramientas y procedimientos de la escultura. Estás, entonces, en condiciones de elegir cuáles utilizarás en tu proyecto de trabajo y de realizar las anticipaciones que sean necesarias.

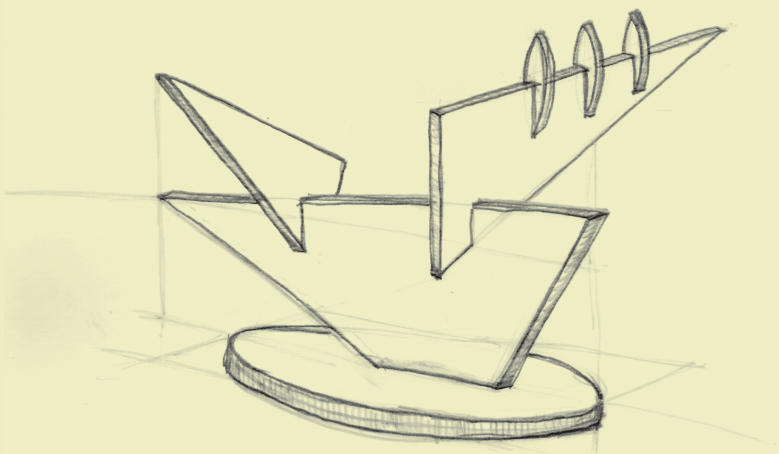
Para esta actividad vas a necesitar:

- *Papel y lápiz, marcador o bolígrafo para la realización de los bocetos.*
- *Los materiales que vos elijas para hacer tu escultura.*

a) Imaginá una escultura no figurativa que responda a alguno de estos títulos, elegí el que te parezca más sugestivo, el que despierte tu imaginación.

- *Formas en movimiento.*
- *Figuras entrelazadas.*
- *Rectas y curvas en el espacio.*
- *Esferas suspendidas.*
- *El gran hueco.*
- *Estructura con alambre.*
- *Forma con agujeros.*

b) Dibujá uno o varios bocetos hasta encontrar la idea que más te guste.



*El boceto es un **punto de partida**; sin embargo, en el curso de la realización podés modificar el boceto inicial tantas veces como quieras.*

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:12 Página 106

c) Es el momento de pensar en la manera de realizar tu escultura. Ya conocés varios procedimientos y trabajaste con diversos materiales, por lo tanto, podés elegir cuáles se adecuan más a la imagen que proyectaste en tu boceto.
A partir de tu experiencia escultórica, seleccioná el tipo de escultura que desarrollarás (móvil, estática o una combinación de ambas), los materiales y procedimientos de tu proyecto de trabajo.
He aquí una síntesis de los materiales y los procedimientos que has utilizado a lo largo de las actividades anteriores:

Material	Posibilidades del materia
Alambre	Para delimitar formas y para dar volumen (enrollando).
Barro	Modelar.
Tiza	Tallar.
Cartón	Plegar, enrollar, ensamblar y encastrar.
Papel maché	Modelar.

También utilizaste distinto tipo de sostenes: algunas esculturas se apoyan sobre una base; otras, como los móviles, están suspendidas. Trabajaste además con imágenes estáticas y otras con movimiento.

Algunos consejos para la realización de tu escultura

- Recordá que podés combinar distintos materiales. Si necesitás combinarlos, tomá en cuenta de qué manera los unirás entre sí.
- Si decidís combinar diferentes materiales será necesario dar unidad visual al conjunto. En ese caso podés hacerlo pintando la escultura, recubriendo los distintos materiales con una capa de papel o tela.
- Mientras realices tu escultura, observala y trabajala desde distintos puntos de vista (de frente, desde los laterales y desde la parte posterior). Esto te permitirá crear una imagen armónica y visualmente equilibrada.

d) Cuando la escultura ya esté realizada, es momento de observar el resultado de tu trabajo y reflexionar sobre él.

1. Armen una mesa en la que estén todas las esculturas y los bocetos.
2. Observen los trabajos.
3. Por turnos cada uno "presente" su obra y relate algún aspecto relacionado con el proceso de trabajo.
4. ¿Tuvieron algún problema? ¿Cuál y cómo lo resolvieron?

e) Guardá las esculturas y los bocetos ya que formarán parte de la muestra final.

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:12 Página 107

El mundo de la escultura

Para finalizar

Hemos llegado al final de esta unidad dedicada a las esculturas en la que pudiste conocer muchas cosas nuevas, transitaste nuevas experiencias y pudiste crear esculturas. También tomaste contacto con artistas diversos, cada uno de los cuales te aportó su particular modo de expresión.

Compartiste con tus compañeros y con tus maestros todo este trayecto, que esperamos te haya enriquecido y haya ampliado tu manera de pensar y sentir.

Para finalizar, queremos compartir una carta escrita por el escultor Jorge Gamarra, especialmente para ustedes.

Carta del escultor Jorge Gamarra

Estudié el secundario en un colegio técnico, cuando en realidad hubiera deseado hacerlo en Bellas Artes, pero bueno, ese fue el mandato paterno. Sin embargo, esto me sirvió bastante para la escultura.

Dejé Buenos Aires a los 18 años ante un ofrecimiento de trabajo y este fue el primer paso para ulteriores mudanzas a otras provincias. Trabajé en el transcurso de cinco o seis años en variadas ocupaciones, la mayoría relacionadas con la manualidad técnica. Comencé a vincularme con personas relacionadas al arte, en diversas especialidades o rubros.

Siempre recuerdo que cuando veía exposiciones, sobre todo de pintura, ejercitaba mi fantasía parándome frente a los cuadros, pensando cómo yo hubiera realizado el mismo tema. A partir de la imagen que contemplaba, yo pintaba imaginariamente mi cuadro.

Como autodidacta que soy, estos fueron los primeros pasos. Reconozco que me sentía atraído por la pintura, pero hubo un hecho revelador que me orientó definitivamente. Al regresar a Buenos Aires, asistí a exposiciones internacionales de escultura moderna y contemporánea, realizadas con materiales muy diferentes entre sí: hierro, bronce, madera, cuero, cartón, diversos materiales plásticos y también la incorporación de agua, fuego, etc. Me parecía ver cómo los autores de estas obras gozaban con sus realizaciones.

Comencé directamente con la escultura en forma muy primaria a los 25 años de edad, copiando algún tema y desarrollándolo a mi modo; luego con la pasión, con la experiencia y la autocrítica abandoné esta modalidad, encontrando con el transcurso del tiempo mi propia identidad.

Jorge Gamarra, escultor

03 uni 3:Maquetación 1 28/12/09 13:12 Página 108

Unidad 4

El diseño

Esta unidad de trabajo te permitirá entrar en contacto con un nuevo contenido de las artes visuales: el diseño.

El diseño está íntimamente relacionado con la vida cotidiana, porque trata ciertos aspectos de los objetos que día tras día nos acompañan y de los que nos servimos. Todos los objetos han sido creados con el fin de responder a alguna necesidad; su forma y los materiales con que están realizados están íntimamente relacionados con la función que tienen que cumplir y las necesidades que deben satisfacer.

Como ya vimos, las personas tenemos no sólo necesidades funcionales sino también estéticas; por ello, en el diseño –que es una actividad en la que se proyectan y desarrollan distintos objetos de uso–, la belleza y la utilidad son dos aspectos que siempre se tienen en cuenta.

Nuestro propósito es aportarte herramientas para que puedas conocer el mundo del diseño y su presencia en múltiples campos de la vida humana. Con ello podrás, además, conocer y desarrollar otras facetas de la imagen y de la comunicación.

El diseño

TEMA 1: ¿QUÉ ES EL DISEÑO?

Vas a conocer algunos conceptos del diseño y relacionarlos con tu vida de todos los días.

Seguramente, te darás cuenta de que muchos de los objetos que aparecen y ejemplifican los textos te resultan familiares; esto se debe a que el diseño se encuentra inserto en la vida cotidiana y en los elementos de uso creados por el hombre.

En muchos casos se propondrán actividades individuales y otras convocan a todo el grupo.
Es importante considerar la organización del espacio y del tiempo de trabajo. Vos y tus compañeros ya cuentan con experiencia en la organización de espacio para la actividad plástica.
Acomoden las mesas del modo más funcional para la tarea que vayan a desarrollar y lean cuáles son los elementos de trabajo que van a necesitar antes de comenzar el trabajo.
En cuanto al tiempo, dado que muchas de las actividades conforman secuencias, es importante sostener su continuidad y regularidad de manera que no pierdas el encadenamiento de la tarea.

A 1. El diseño, una necesidad humana

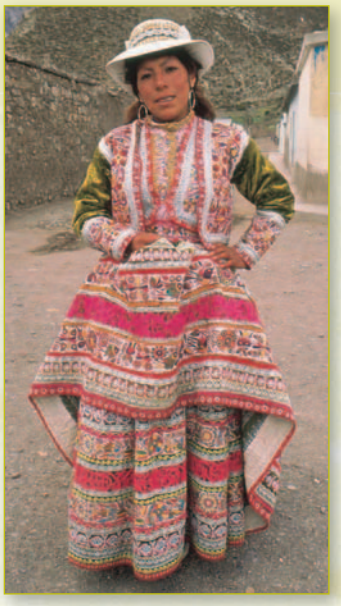
a) Lean juntos el siguiente texto.

El diseño: funcionalidad y belleza

Todos los objetos han sido creados con el fin de responder a alguna **necesidad**. Por ejemplo, la necesidad de proteger el cuerpo de las inclemencias del tiempo dio origen a la vestimenta.

Tanto la rudimentaria piel de animales como la moderna vestimenta y calzado actuales, son respuestas a la ancestral necesidad de encontrar un equilibrio entre la temperatura del cuerpo y la del medio ambiente.

Para convertir en vestimenta un trozo de piel o cualquier otro material disponible que fuese adecuado para cumplir la función de guarecer su cuerpo, el hombre tuvo que resolver distintos problemas, como tomar en cuenta la forma del cuerpo, contemplar la comodidad para poder moverse; también debió pensar distintos procedimientos que le permitieran cortar y unir la piel de animal según la forma que quisiera darle.



Vestimentas de distintas culturas que conviven en el mundo de hoy.

Al igual que la vestimenta, todos los objetos creados por la mano del hombre han sido pensados para satisfacer determinadas **necesidades** y cumplir distintas **funciones**; todos nosotros utilizamos una gran variedad de objetos en nuestra cotidianidad: para facilitar el trabajo, para la vida doméstica, para divertirnos, conocer, para comunicarnos, etcétera.

Objetos con diseño que nos acompañan en la vida cotidiana.

El diseño está relacionado con las necesidades que plantean los distintos contextos histórico-sociales, y sus respuestas están ligadas a las posibilidades de desarrollo tecnológico de cada momento.
Del mismo modo, lo que resulta bello también está condicionado por los momentos históricos y los distintos contextos culturales.
A lo largo de esta unidad observarás permanentes relaciones entre los conceptos de necesidad, función y sentido estético como base para imaginar y llevar adelante las propuestas de trabajo.

Glosario

Función: uso, empleo o actividad que cumple o realiza un elemento o ser vivo.

El diseño

La **función** de cada objeto -es decir, el uso para el que está destinado- determina su forma y también el o los materiales con los que puede realizarse.

Un envase debe ser realizado en un material y con un formato adecuado al contenido que almacenará; no es lo mismo, por ejemplo, envasar elementos sólidos que líquidos, etcétera.

La forma de una silla se debe adecuar a la anatomía del cuerpo humano y el material debe ser lo suficientemente resistente como para soportar su peso.

Cuando tenemos que elegir un objeto usamos nuestro sentido estético, es decir, nuestro gusto personal.

Sin embargo, además de la función para la que fueron creados esos objetos, nosotros elegimos según nuestro gusto, es decir nuestro **sentido estético**. Cuando tenemos posibilidad de elegir entre varios objetos de diferente formato para una misma función, lo hacemos guiados por nuestro gusto personal. Las personas tendemos a unir en nuestras elecciones lo funcional con lo estético, lo que nos resulta útil con lo que nos resulta agradable. También quien realiza el diseño de un objeto atiende a ambos aspectos: la funcionalidad y la estética.

Glosario

Sentido estético: sentido relacionado con el gusto, ya sea la belleza y la armonía, como aquello que causa desagrado o rechazo. Todas las personas poseen sentido estético, pero difiere entre las distintas personas, culturas y épocas.

El diseño

A 2. Comenzando a diseñar

Con esta actividad podrás elaborar y dar forma a tus primeras ideas para diseñar un objeto de uso muy conocido y utilizado por vos: un peine. Comenzarás así a enfrentar la tarea de diseñar.

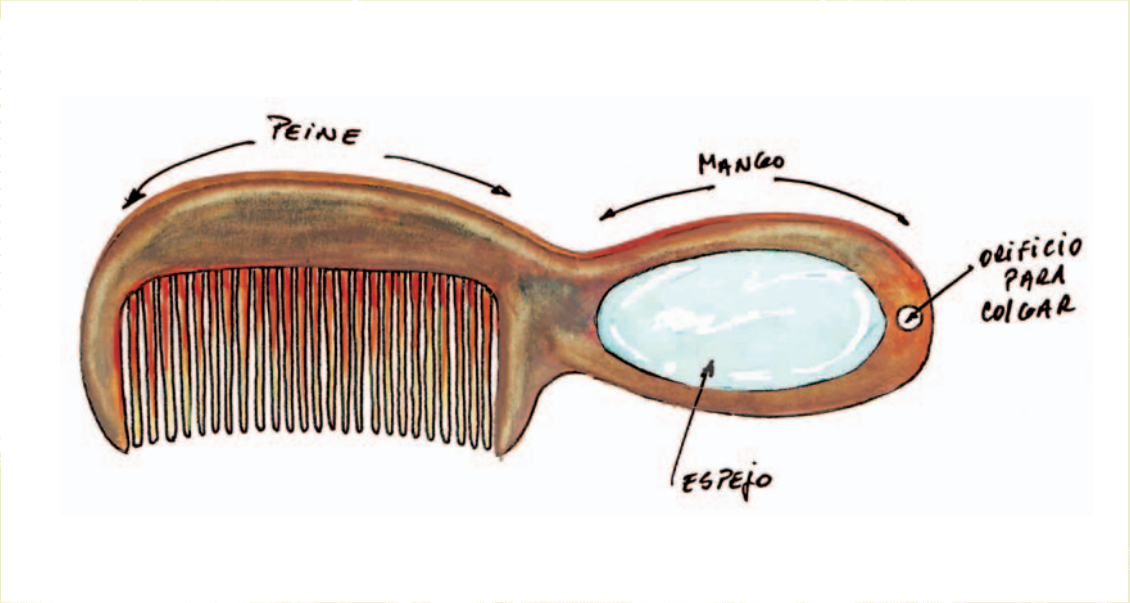
Para esta propuesta vas a necesitar:
- *Papel y lápiz, marcador o bolígrafo.*

a) Reúnanse en grupo, coloquen esta ficha en un lugar visible y lean los epígrafes.

Las distintas fotos muestran una gran variedad de peines. Tienen distintos formatos y colores y están realizados con distintos materiales, pero todos ellos están pensados para cumplir una misma función: sirven para peinar.

b) Compará las imágenes y contestá por escrito a las preguntas que aparecen a continuación:
• ¿Qué tienen en común todos estos peines que te muestran estas fotografías?
• Prestá atención y anotá las diferencias. Tratá de relacionar cada una de las diferencias con distintas utilidades que pueda ofrecer cada modelo de peine.
• ¿Qué modelo te serviría más a vos? ¿Por qué?

c) Ahora te toca a vos idear un nuevo modelo de peine. Podés imaginarlo de la manera que más te guste y partir de la recreación de alguno de los que te mostramos o inventar un modelo totalmente nuevo. En cualquier caso tenés que tener en cuenta que cumpla con su función, es decir, que sirva para peinar.
Realizá bocetos de las ideas que se te ocurran. Podés agregarle color e indicaciones de uso. Te damos un ejemplo:



d) Ahora es el momento de compartir tus producciones con tus compañeros. Lean lo escrito y presenten su diseño, explicando sus características y cómo se podría usar.

Ya tenés experiencia en la observación atenta de diferentes imágenes, en su análisis y comparación. En este caso, en lugar de reproducciones de arte, se trata de observar y analizar objetos de la vida cotidiana.
También en ellos hay características estéticas y, seguramente, algunos te gustarán más que otros.
Como actividad alternativa pódes elegir otro conjunto de objetos del mismo tipo pero con diseño diferente (por ejemplo, calzado o frascos). Analizá la relación función-diseño.

3. ¿Qué es el diseño?
Distintos tipos de diseño para diferentes necesidades

En esta actividad conocerás distintos tipos de diseños y qué aspectos de la vida social y cultural abarca cada uno de ellos. De este modo ampliarás tus conocimientos sobre este tema.

Para esta actividad vas a necesitar:

- *Un papel afiche o cartulina.*
- *Marcadores para escribir.*
- *Revistas y diarios.*
- *Tijeras.*
- *Pegamento para papel.*

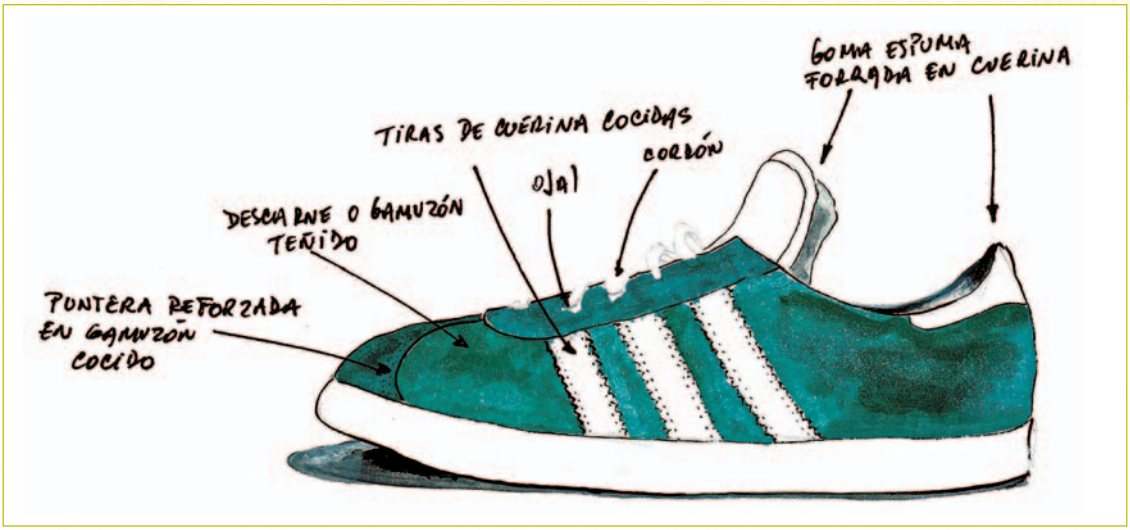
a) Leé el siguiente texto.

¿Qué es el diseño?

El proceso de fabricación de un objeto comienza con la anticipación de su forma y del material para producirlo, teniendo siempre en cuenta la función para la cual está destinado.

El diseño es justamente el proceso por el cual se anticipan la apariencia y los materiales necesarios para la realización, ya sea artesanal o industrial de un objeto, prestando atención a su función.

En el caso de la **producción artesanal**, es muy frecuente que sea el mismo artesano quien lleve adelante tanto el diseño como la realización de los objetos. En la **producción industrial**, el proceso de diseño y el de fabricación están a cargo de distintas personas.



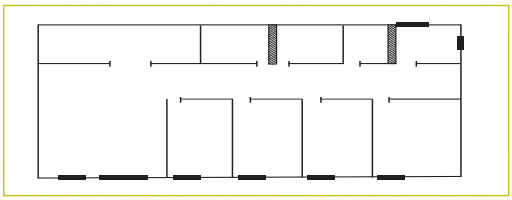
b) Buscá en revistas o en diarios fotografías de objetos diseñados (por ejemplo, electrodomésticos, envases, etiquetas, ropa, etcétera) y recortá las imágenes; más adelante las volverás a utilizar.

c) Leé el siguiente texto.

Distinto tipo de diseño para diferentes necesidades

El diseño abarca campos diversos de la vida cotidiana; existen tres grandes campos de acción del diseño:

• **El diseño ambiental:** abarca la organización y proyección de espacios habitables o transitables; desde una vivienda familiar hasta un conjunto habitacional, una plaza pública, un teatro, un centro comunal, un parque, etcétera.



Plano.

Dibujo.

Foto de exterior.

Interior del Teatro Colón, Buenos Aires.

Vista aérea de la Plaza de los Dos Congresos, Buenos Aires.

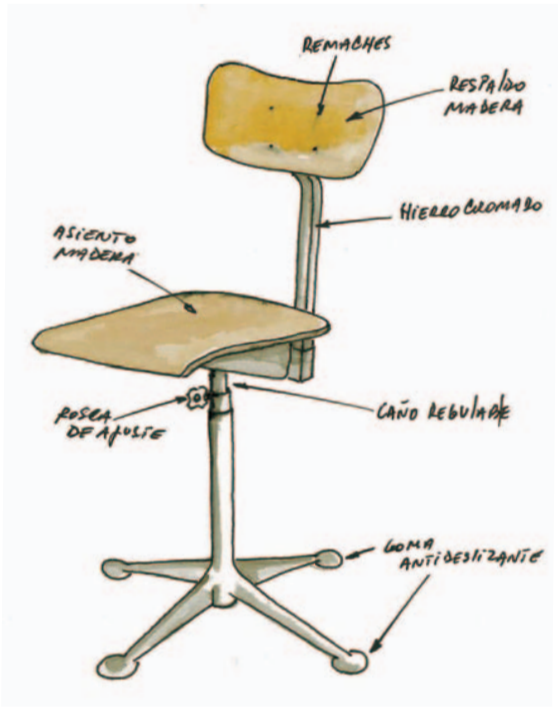
Glosario

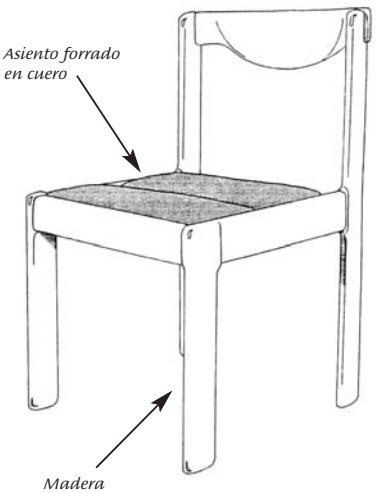
Diseño: planificación y proceso de creación por medio del cual se proyecta la forma, estructura y organización de un objeto visual y se anticipan materiales de acuerdo con una finalidad o propósito determinado.
Diseñar: implica la organización de los elementos de un modelo o prototipo, para obtener una forma y una estructura que se ajusten a determinadas funciones para su uso.
Proyectar: planificar con la finalidad de realizar algo.
Organizar: disponer, establecer algo según determinado orden.

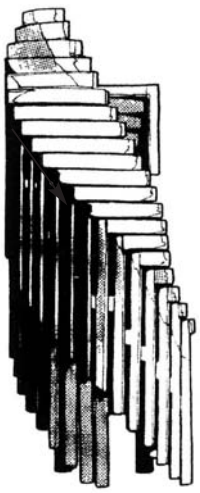
El diseño

• **El diseño de objetos:** abarca la proyección y desarrollo de todos los objetos de uso creados por el hombre que rodean su vida y comprende el diseño industrial, textil y de indumentaria.

El diseño de objetos se extiende hoy en día sobre una gran variedad de elementos destinados a los más diversos usos y funciones y abarca tanto los objetos producidos en serie como la producción artesanal.



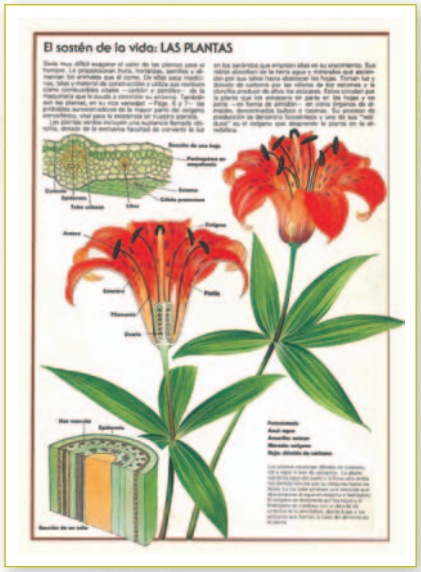




Sistema de apilamiento

• **El diseño comunicacional:** abarca la proyección de distintos elementos referidos a la comunicación humana y comprende el diseño gráfico y el diseño de imagen y sonido. Está presente en la realización de afiches, carteles, sistemas de señalización, publicidad gráfica, radial y televisiva, diseño de diarios, libros, etcétera.

Afiche de prevención.



Página de enciclopedia.

Isologotipo.

Ploteo de unidad sanitaria móvil.

Señalización en estación de subterráneo.

Tapa del DVD de una película argentina.

d) Busquen las imágenes de revistas y diarios que recortaron anteriormente y agrúpenlas según cada uno de los tipos de diseño que leyeron en el texto. Péguenlas en un papel afiche y colóquenlo en la pared o en una cartelera del aula.

Tal vez necesites releer el texto más de una vez, ya que contiene mucha información. Dedicale tiempo y atención tanto a la lectura como a la observación de las imágenes que acompañan al texto.
Con tus compañeros intercambien ideas y opiniones sobre los distintos tipos de diseños y sus campos de acción. Relacionen lo leído con su vida cotidiana.

El diseño

TEMA 2: EL DISEÑO GRÁFICO: DISEÑAR PARA COMUNICAR

Este tema aborda el diseño gráfico, que es una de las aplicaciones del diseño comunicacional. Podrás conocer sus características, descubrir su extenso campo de aplicación y te pondrás en contacto con algunos conceptos propios de este tipo de diseño, como los logotipos, isotipos e isologotipos, entre otros.

A 4. Las distintas funciones de la imagen visual

Ya conocés la relación que guarda la imagen visual con el arte, es decir, la función expresiva, y has podido conocer y desarrollar esta posibilidad de la imagen.

Esta actividad te presenta distintas funciones que cumple la imagen y en la que, seguramente, reconocerás aspectos de la vida cotidiana.

a) Reunite con tus compañeros y, juntos, lean este texto.

La imagen puede tener distintas funciones

Las palabras no son la única fuente de comunicación; también lo son los gestos, los sonidos y las imágenes. **La comunicación entre las personas se realiza mediante distintos lenguajes.**

Las imágenes visuales pueden ser creadas con fines **artísticos**, y también para cumplir otras funciones y responder a otras necesidades además de la expresiva. En muchos casos, la imagen se utiliza con fines **informativos**, como las fotografías que integran los artículos periodísticos, los dibujos y fotografías que podés encontrar en los manuales escolares, etc.

En otros casos, la imagen tiene como objetivo **comunicar un determinado mensaje** a cierto público (por ejemplo, a los adolescentes, a los argentinos, a las mujeres, a las personas de distintos países y culturas, etcétera). En este caso se pretende que el mensaje llegue al receptor y sea comprendido con claridad.

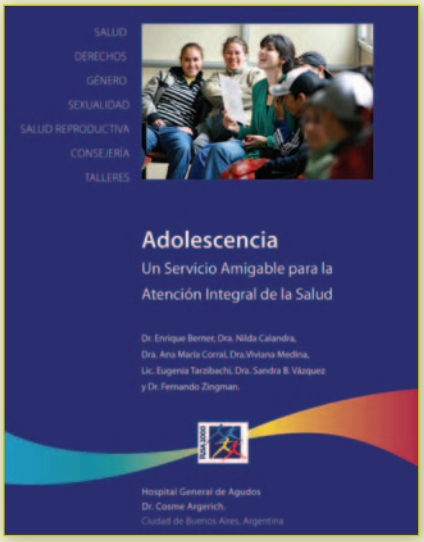
El diseñador **organiza visualmente** la imagen con el objetivo de captar la atención del espectador, lograr que se detenga ante ella y que se pueda establecer el puente con el público y así se efectivice la comunicación.

La publicidad gráfica muestra, en sus diferentes aplicaciones (afiches, anuncios callejeros, etiquetas, envases, etc.) algunos de los elementos de la vida cotidiana en los que aparece el diseño gráfico.

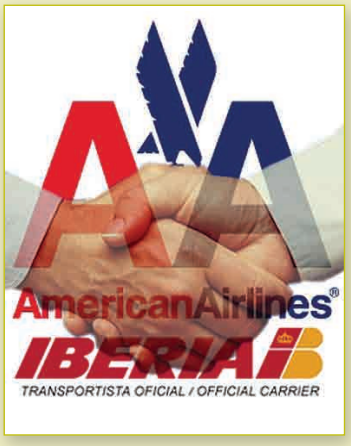
El campo del diseño gráfico no se limita solamente a la publicidad. También está presente, por ejemplo, en la organización visual de un libro (tanto de las tapas como del interior), de un diario, una revista, folletos, etcétera.

He aquí algunos ejemplos que muestran distintas funciones de la imagen visual:

Cartel en la vía publica.



Tapa de libro de divulgación científica.



Publicidad gráfica de revista.

b) Nombren otros ejemplos en los que ustedes reconozcan la presencia de la imagen visual para comunicar. Entre todos hagan una lista. Las fotografías les ofrecen más ejemplos:

El diseñador gráfico ordena palabras e imágenes y trabaja en la efectividad, la belleza y la economía de los mensajes. Este trabajo está relacionado con la planificación y estructuración de las comunicaciones, con su producción y con su evaluación.

A 5. Signos y símbolos

Esta actividad te permitirá incorporar los conceptos de **signo** y **símbolo**, sus características y su utilización.

a) Lean este texto.

Signos y símbolos para la comunicación

Los seres humanos transmitimos nuestras ideas, sentimientos y emociones a través de signos y de símbolos. Al mismo tiempo es la interpretación de signos y símbolos lo que nos permite entrar en contacto con lo que piensan y sienten otras personas.

Un símbolo y un signo pueden ser tanto una imagen visual como un gesto, una palabra o un sonido, y su significado está relacionado con un determinado contexto que permite su comprensión.

Los símbolos son creaciones humanas. Pueden ser de carácter arbitrario, pero también pueden guardar analogía con aquello que representan.

Signos y símbolos adquieren su sentido en un marco social y pueden tener más de un significado de acuerdo con el contexto en el que se lo utiliza. He aquí algunos ejemplos:

• Guiñar un ojo es un gesto que puede indicar complicidad; pero en un partido de truco es la seña del as de bastos.

• El color negro en la sociedad de Occidente simboliza el luto; en cambio, en algunas sociedades de Oriente el luto se simboliza con el color blanco.

La bandera y el escudo simbolizan la Nación Argentina.

b) En un papel afiche o cartulina completen las oraciones según su propio criterio:

Tender la mano derecha abierta a otra persona simboliza .....

Mover la cabeza hacia arriba y hacia abajo es un gesto que quiere decir

.....

Mover la cabeza hacia la derecha y hacia la izquierda es un gesto que significa

.....

c) Busquen otros símbolos y signos **gestuales** y anótenlos a continuación de las oraciones que completaron anteriormente.

d) Observen los siguientes símbolos **visuales** diseñados para diversos Juegos Olímpicos y, en el mismo afiche, anoten su significado.

Tokio, 1964.

México, 1968.

Glosario

Signos y símbolos: son elementos sensibles o perceptibles que se toman como representación de algo por virtud de una analogía o de una convención. Signos y símbolos son elementos constitutivos de la **comunicación**.

A 6. Logotipos, isotipos e isologotipos

Entrarás ahora en contacto con algunos conceptos propios del diseño gráfico: los **isotipos**, **logotipos** e **isologotipos** y con algunas aplicaciones de estas formas simbólicas en objetos de uso, a través de la publicidad.

Para esta propuesta vas a necesitar:
- *Revistas o diarios, cartulina y/o papel afiche.*
- *Marcadores, tijeras y pegamento para papel.*

a) Leé este texto.

Logotipos, isotipos e isologotipos

Muchas veces un diseño tiene la función de **identificar** un producto, una marca, una situación, un grupo humano, o también una idea. Para ello, los diseñadores utilizan distinto tipo de representaciones: los **logotipos**, los **isotipos** y los **isologotipos**.

Para crear estas representaciones el diseñador utiliza a veces imágenes visuales, otras veces palabras o la combinación de ambas; en un lenguaje más técnico a los primeros se los llama *isotipos*; a los segundos *logotipos*; y a los últimos, *isologotipos*.

Isotipo: imagen visual que permite identificar un mensaje o un producto, empresa, marca o institución sin utilizar elementos del lenguaje escrito.

Logotipo: grupo de letras o palabras que se utilizan como imagen para identificar a la empresa, producto, institución o servicio que representan. En tanto imagen, las letras que conforman un logotipo poseen un determinado diseño que permite identificarlas visualmente.

Isologotipo: combinación de logotipo e isotipo –es decir de letras e imagen– combinados de tal manera que ambos conformen un conjunto visual y se asocien para facilitar la identificación con la institución, marca o producto que representan.

Hay algunas representaciones que son universales, y que se comprenden más allá de las fronteras idiomáticas. Otras son especialmente diseñadas para que el espectador identifique una marca, un producto, una empresa, una situación o un grupo humano.

b) Buscá, en las publicidades de las revistas y de los diarios, isotipos, logotipos e isologotipos. Cuando los encuentres, recortalos.

c) Junto con tus compañeros, peguen en el papel afiche los recortes de todos, poniendo por un lado los isotipos, por otro, los logotipos y en un tercer grupo, los isologotipos. Coloquen a cada grupo de recortes el nombre que le corresponde.

El uso de logotipos, isotipos e isologotipos como elementos identificatorios es muy frecuente y es posible que no hayas reparado en ello.
Ahora que conocés estos conceptos, buscá –en la escuela, en casa, en la calle– distintos objetos en los que se hayan utilizado alguno de estos símbolos. Por ejemplo, en los libros de la biblioteca de la escuela, verás que las distintas editoriales hacen uso de algún símbolo que las identifica.

Denialpolez/Flickr.

Calle Lavalle, en la cuidad de Buenos Aires.

Glosario

Arquitectura: arte de proyectar y construir edificios.
Urbanismo: ciencia que estudia y proyecta los distintos aspectos del desarrollo, organización y planificación de las ciudades.

A 7. Un distintivo para el grupo

Esta actividad te permitirá diseñar y fabricar artesanalmente los distintivos para tu grupo. Para su realización conocerás el procedimiento llamado *estarcido*, y con él te introducirás en la producción multiejemplar, es decir, en un tipo de producción que permite hacer muchas copias.

Se ha elegido la realización de distintivos, porque implica un trabajo "de todos" para la realización de algo que "identifica a todos". Con el mismo sistema, podrás realizar muchas otras producciones.

Para la realización de los bocetos vas a necesitar:
- *Papel y lápiz, bolígrafo o marcador fino.*
- *Lápices de colores, marcadores o témperas.*

Para la fabricación de los distintivos:
- *Cartón liso para realizar los soportes de los distintivos.*
- *Lápiz, papel de calcar y tijeras.*
- *Témperas.*
- *Rodillos, pincel o pinceleta.*
- *Recortes de cartulina (de cualquier color) o cartón fino para realizar la plantilla.*
- *Pedacitos de esponja o trapitos.*
- *Cortante o tijera de punta fina para calar la plantilla.*
- *Barniz o cola vinílica.*

a) Te proponemos que, junto con compañeros, diseñen un modelo de distintivo que los identifique a ustedes como grupo y que fabriquen uno para cada uno, para que puedan usarlo cuando lo deseen.

b) Comenzá por realizar varios **bocetos**. Puede tratarse de un logotipo, un isotipo o un isologotipo. Como un distintivo es un elemento **identificatorio**, podés tener en cuenta elementos característicos de la región en la que se encuentra tu escuela (animales, plantas u otros elementos característicos de su paisaje), preferencias del grupo, las siglas de la escuela... todas estas cosas y muchas otras que se te ocurran pueden formar parte del diseño del distintivo.

Recomendaciones para la realización de los bocetos

- Pensá qué **forma** querés que tengan tus diseños. Pueden ser de una gran diversidad, he aquí algunos ejemplos:

Distintivos sobre soportes de formas geométricas regulares.

Distintivos sobre soportes de formas geométricas irregulares.

- Tené en cuenta el **tamaño** del distintivo, considerando que lo van a utilizar para ponérselo en el pecho. Pensá la relación de tamaño entre el distintivo y el torso.
- Como lo van a imprimir por medio de plantillas caladas, si las letras o dibujos son demasiado pequeños o complejos, les será difícil calarlos. Es imprescindible tener en cuenta este futuro paso de la producción.
- Realizá los bocetos de las mismas dimensiones y forma que luego tendrá el distintivo, de manera que puedas ir calculando el tamaño de las letras o imagen, su ubicación, distribución, etcétera.
- Pensá en la selección y distribución de colores. Podés usar cualquiera de los materiales con los que cuentes y que te parezcan apropiados para esta tarea.
- Una vez decididas las formas y la organización, podés probar distintas variaciones y combinaciones de colores. Tomate el tiempo necesario para realizar tantas pruebas como te parezca, hasta obtener un resultado que consideres apropiado.

Glosario

Distintivo: objeto o elemento que tiene la facultad de distinguir o de identificar como miembros de algún grupo social a quienes lo utilizan.

El diseño

c) Cuando todos los miembros del grupo hayan terminado sus respectivos bocetos, pónganlos todos en un lugar visible con el fin de elegir un diseño que identifique al grupo. Para ello, intercambien opiniones entre ustedes y con el maestro hasta llegar a una elección.

Puede ser que en varios de los bocetos encuentren aspectos ricos y atractivos; por ejemplo: en uno, el tipo de letras; en otro, la combinación de colores; en otro, el formato, etcétera.

En este caso, pueden tomar los elementos que les resulten interesantes para **combinarlos en un nuevo boceto.**

El futuro proceso de impresión de los distintivos, mediante el uso de plantillas caladas, requiere que el diseño no sea demasiado complejo. Si es necesario pueden simplificar algunas cosas, modificar al tamaño, etcétera.

Encontrar una imagen identificatoria del grupo es una propuesta muy abierta y puede dar lugar a muchas ideas diferentes.

Seguramente surgirán algunas imágenes más formales (por ejemplo, el nombre de la escuela, o sus iniciales); otras pueden ser más "visuales" (el frente de la escuela, algún árbol regional, etc.); otras pueden apuntar a representar la amistad del grupo, el afecto entre sus miembros, etcétera. Todas las ideas son bienvenidas y pueden aportar a la imagen final.

Ustedes ya tienen experiencia en la realización de bocetos, como manera de desarrollar ideas. También saben que la imagen final puede provenir de una combinación de distintas ideas.

d) Ahora podrán fabricar artesanalmente su distintivo utilizando el diseño elegido entre todos. La realización de los distintivos está organizada en ocho pasos, antes de comenzar a trabajar léanlos todos para conocer el proceso completo y anticipar su organización.

1. El primer paso consistirá en fabricar los **soportes** sobre los que se imprimirán los distintivos. Todos los soportes deberán estar realizados con cartón y deberán respetar la forma y el tamaño del boceto elegido.

2. Una vez cortado el soporte será necesario darle el color del fondo, respetando siempre el color elegido en el boceto. Es decir, todos los trabajos tendrán el mismo color.

Si se trata de un color realizado por mezcla, prepararen una cantidad que alcance para todos los soportes, ya que es muy difícil repetir con exactitud una mezcla de color.

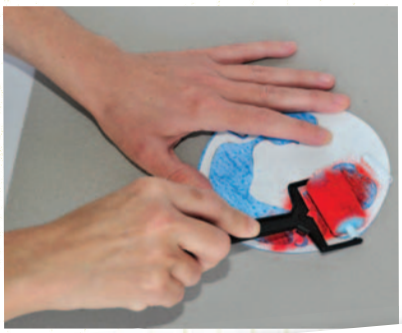
También el color del cartón incidirá en la cantidad de mezcla que deben calcular. Una base de un cartón oscuro seguramente necesitará más de una mano para cubrir bien, especialmente si el color de la mezcla elegida es claro.

Es conveniente utilizar la témpera espesa; como herramienta pueden usar los rodillos.

3. Ahora, sobre los soportes que ya están listos, vas a realizar varias copias idénticas del diseño elegido, usando **plantillas caladas**.

En un trozo de cartulina o cartón fino calcá el diseño elegido respetando sus dimensiones.

4. Recortá el distintivo por su contorno exterior.
5. Calá las formas interiores, usando la trincheta o la tijera de punto fino.
6. Colocá la plantilla calada sobre un soporte y pasá suavemente un rodillo con témpera. Las partes huecas permitirán el paso del color a la superficie que está debajo. Las formas caladas quedarán impresas como formas positivas. Este proceso de impresión se llama **estarcido**.



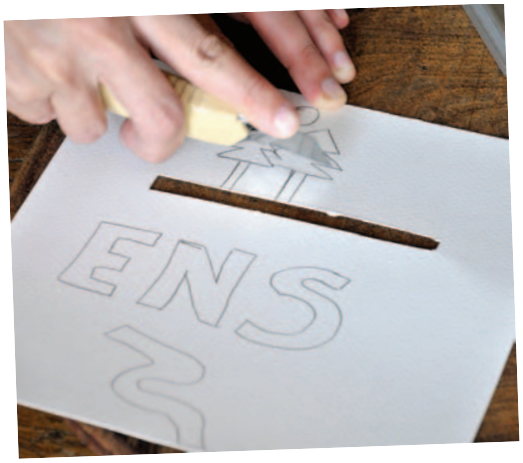
Recomendación:
Si en el diseño hay formas o letras superpuestas, hay que dejar un borde entre ellas. De esta manera, al calar, el borde quedará como **línea de contorno** entre las formas dibujadas.

Glosario

Plantilla: es una pieza recortada que sirve como patrón y que permite repetir su contorno tantas veces como se quiera.
Plantilla calada: es un tipo de plantilla en cuyo interior, se han realizado recortes o formas huecas (formas negativas).

Algunos consejos para trabajar con estarcido

- Una de las maneras de prevenir accidentes con el uso de esta herramienta, es **evitar poner la mano que sostiene el cartón delante de la trincheta**. La mano que cala debe estar siempre delante de la que sostiene la plantilla.
- Para el entintado se utiliza témpera y conviene no diluirla. Para pasar el color pueden usar rodillos, también usar pedacitos de esponja o trapitos, especialmente en superficies pequeñas.
- Pueden utilizar distintos colores, cuidando de no pasar un color sobre una parte que no corresponda. Para evitar que eso suceda se puede **tapar** la parte que **no** va con ese color (se puede usar cualquier pedacito de papel, inclusive de diario).



7. Cuando la pintura esté **bien seca** pueden proteger la témpera pasándole una mano de barniz. Tengan en cuenta que si usaron mucho color blanco que el barniz lo amarillea. Otra manera de proteger la témpera es pasándole a la superficie una mano de cola vinílica.
8. Una vez terminada esta parte, tendrán que colocar algo que permita usar el distintivo. Pueden pegar con cola vinílica en el reverso del soporte un ganchito para prender, pegar una cintita o tirita de tela que permita sostenerlo a la ropa con un alfiler de gancho. También pueden pensar en hacerle una perforación por la que se pase una cinta o hilo y colgárselo.

Para llevar adelante esta actividad, es importante una buena organización considerando:
- *la distribución de las tareas y funciones;*
- *el espacio físico;*
- *la distribución de materiales y herramientas.*

Respecto de distribución de las tareas y funciones, hagan una primera lectura de todos los puntos de la actividad para que puedan tener una comprensión integral de todo el proceso e identificar las tareas que deben cumplimentarse. Pueden hacer un listado de las tareas en el pizarrón y distribuirlas según criterios que ustedes elijan. Si el grupo es reducido, cada uno deberá cumplir más de una tarea. Si es muy numeroso, varios participarán de una misma tarea. En relación con la organización del aula, distribuyan los espacios en función de las tareas que hay que realizar. Piensen cómo y dónde ubican mesas y bancos, en qué lugar se desarrollará cada tarea y dónde se colocarán los materiales y herramientas.

Glosario

Calar: cortar una superficie, perforándola con un instrumento penetrante.
Trincheta: herramienta cortante que consta de una cuchilla graduable y un mango. También se la conoce como cortante.

El diseño

A 8. La señalización: diseñar para organizar la convivencia

Esta actividad desarrolla el concepto del diseño desde la perspectiva de la convivencia de los grupos humanos, tomando la señalización como un ejemplo de ello.

Seguramente, has recurrido a algún tipo de señal para recabar información. Es decir que, vos mismo has vivenciado la necesidad informativa que dio origen al uso de señales. Las señales son un ejemplo acabado de la relación función-diseño-comunicación. Vas a conocer nuevos conceptos del diseño gráfico como señalética y sistema de señales.

Para esta actividad vas a necesitar:
- *Papel y bolígrafo, lapicera o marcadores para escribir.*

a) Reunite con tus compañeros para leer el siguiente texto.

Los sistemas de señales

Cuando una persona se mueve en un lugar que conoce, por ejemplo un pueblo o una ciudad, lo hace con confianza y seguridad, puede orientarse con la certeza de conocer la ubicación de los lugares que busca y las normas que rigen la convivencia.

Contrariamente, cuando nos encontramos en un lugar que no conocemos, sentimos la inseguridad que nos produce no conocer la localización de los lugares a los que queremos ir.

A medida que las comunidades fueron creciendo y transformándose en poblaciones más grandes y complejas, se hizo cada vez más necesario establecer modos de orientar y brindar información a sus habitantes y también a quienes transitoriamente se encontraban de paso.

Las **señales** constituyen uno de los medios que el hombre ha ideado para orientarse espacialmente, brindar información, establecer normativas y dar a conocer la ubicación de distintos lugares públicos o privados.

En nuestros días, por medio del diseño, se planifican y ordenan los espacios públicos y/o privados y se comunica su organización mediante el uso de señales o **sistemas de señalización**.

Las señales o sistemas de señalización pueden cumplir distintas funciones:

- **informativa**, es decir, la transmisión de datos específicos;
- **normativa o imperativa**, o sea, la transmisión de un mensaje reglamentario, o de una directiva con el propósito de provocar o inhibir ciertos comportamientos a través del mensaje.

Función informativa

Función normativa

Glosario

Señal: marca con que se distingue una cosa de otra. Mojón, distintivo o signo que sirve para conocer o recordar algo.

Sistema de señalización: serie ordenada de señales que cumplen su función en forma conjunta y relacionada.

El diseño

La señalización, un concepto con historia

El uso de señales en los núcleos urbanos no es una invención de nuestra época, ni siquiera de nuestro siglo. Su historia se inicia mucho tiempo atrás.

Ya en el Imperio Romano hallamos algunos antecedentes. En la ciudad de Pompeya se han encontrado placas que señalaban la localización de distintos lugares (baños públicos, villas, etcétera).

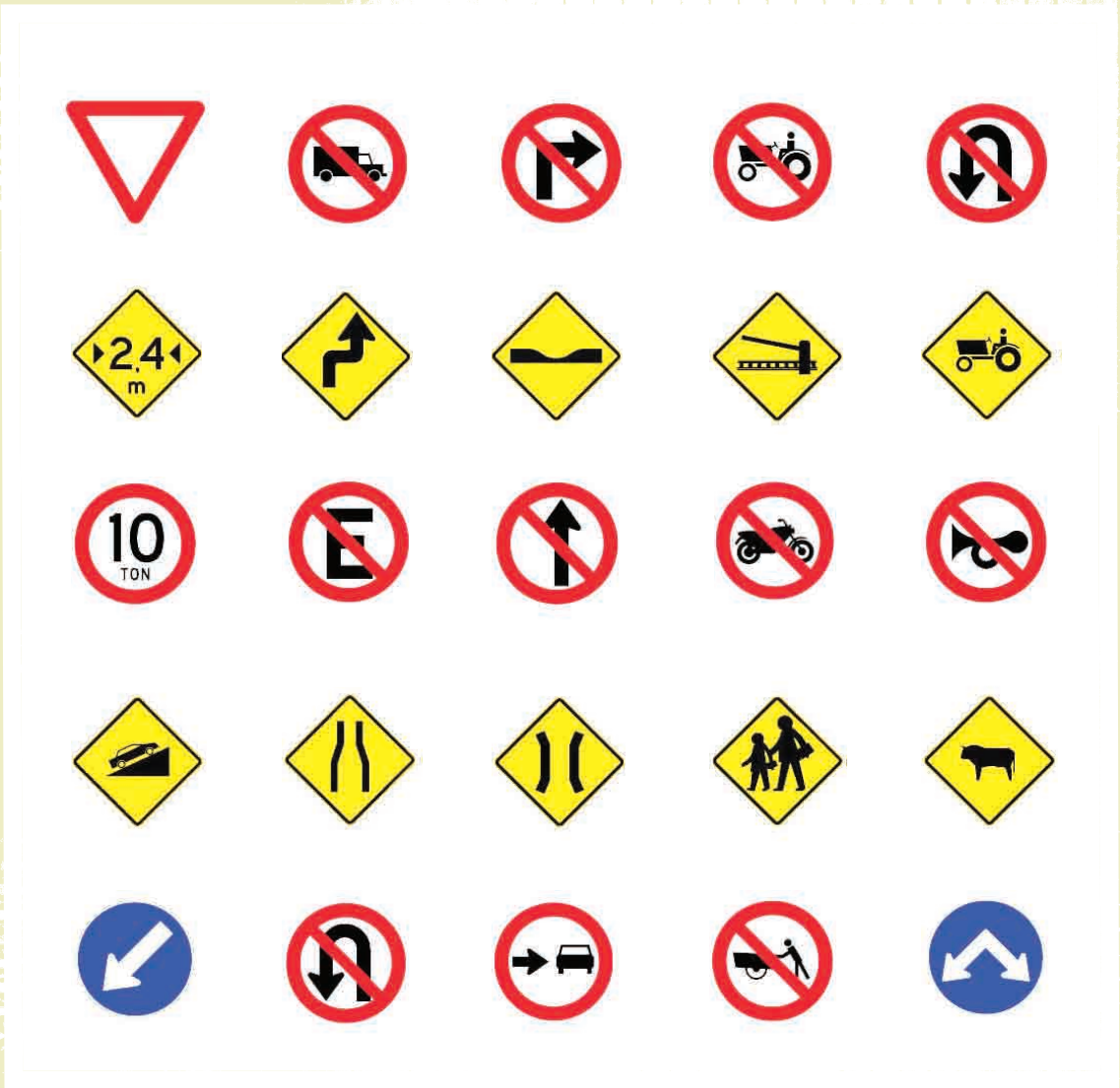
Sin embargo, fue recién en la Edad Media cuando el empleo de señales adquirió un uso similar al que hoy se utiliza en el diseño urbano.

Las familias nobles tenían insignias que las identificaban (heráldica) y que eran esculpidos a manera de escudos sobre los dinteles de las puertas. También se usaban insignias para identificar los distintos gremios y corporaciones, los comercios y también los edificios dedicados a cuestiones religiosas.

Como gran parte de la población era analfabeta, se hizo necesario utilizar signos visuales que fueran comprendidos por todos. Así, los gremios se identificaban mediante sus herramientas de trabajo, los comercios mediante algún producto que vendían, el clero mediante símbolos religiosos, etcétera.

Esta organización y distinción por medio de símbolos gráficos practicada por la nobleza, por los gremios y los comerciantes, dio lugar a la idea de señalización que, siglos más tarde llevó a la numeración de las casas y a los nombres de las calles.

b) A continuación te mostramos diferentes señales de tránsito. Escribí en una hoja qué significa cada una de ellas.



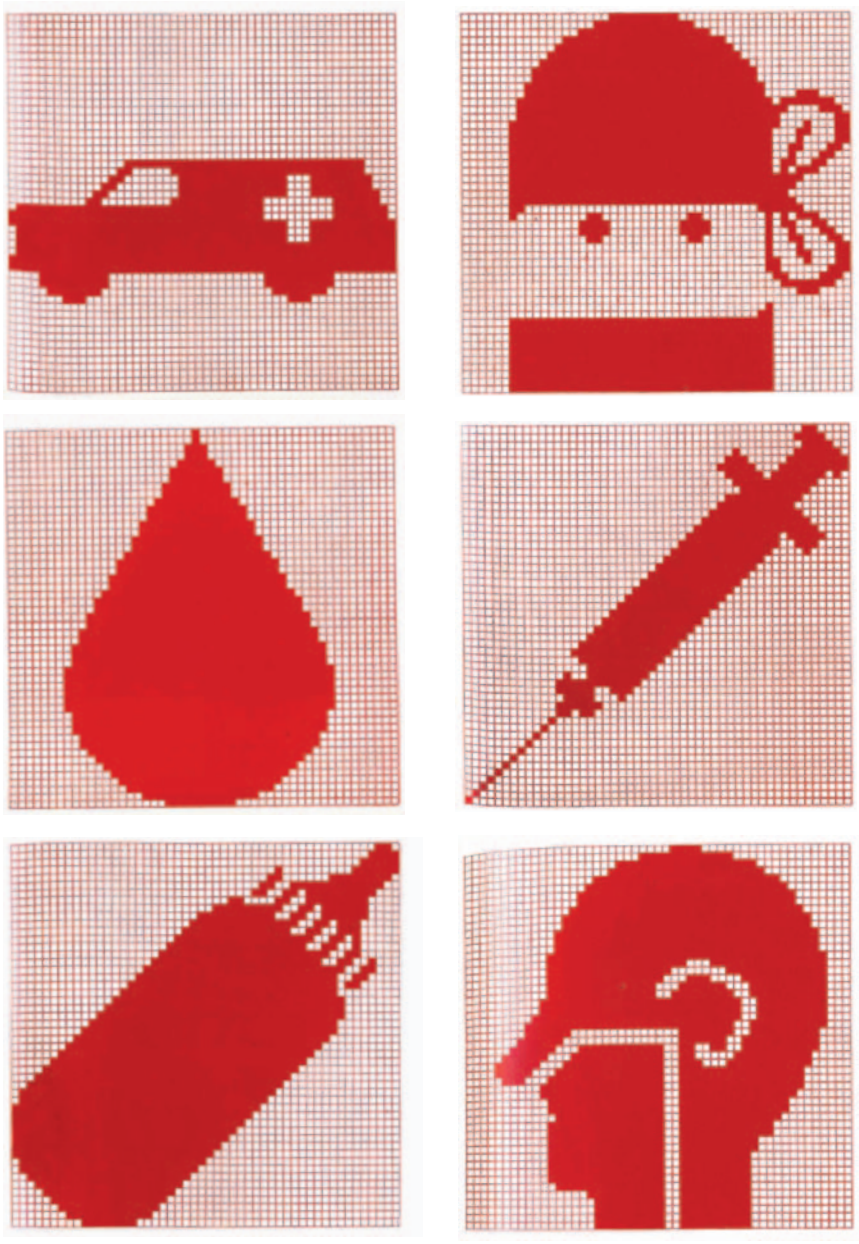
c) Una vez que todos hayan terminado, cotejen lo que escribieron en forma individual con lo que escribieron los demás compañeros.

Glosario

Gremios: Corporación, nacida en la Edad Media, formada por todos los maestros, oficiales y aprendices de un mismo oficio.

Sistema de señalización de un hospital

Cada una de las señales que compone el sistema corresponde a distintos servicios médicos o ámbitos del hospital.



Señalética del Hospital Fernández, Buenos Aires, Argentina.

d) Junto con tus compañeros, observen las señales y el listado de los servicios o ámbitos que representan.

1. Hagan coincidir cada señal con el servicio correspondiente:

- Quirófano
- Hemoterapia
- Vacunatorio
- Emergencias
- Otorrinolaringología
- Neonatología

2. Fundamenten su elección, señalando los indicios visuales que le dan su significado.

3. Lean el siguiente texto.

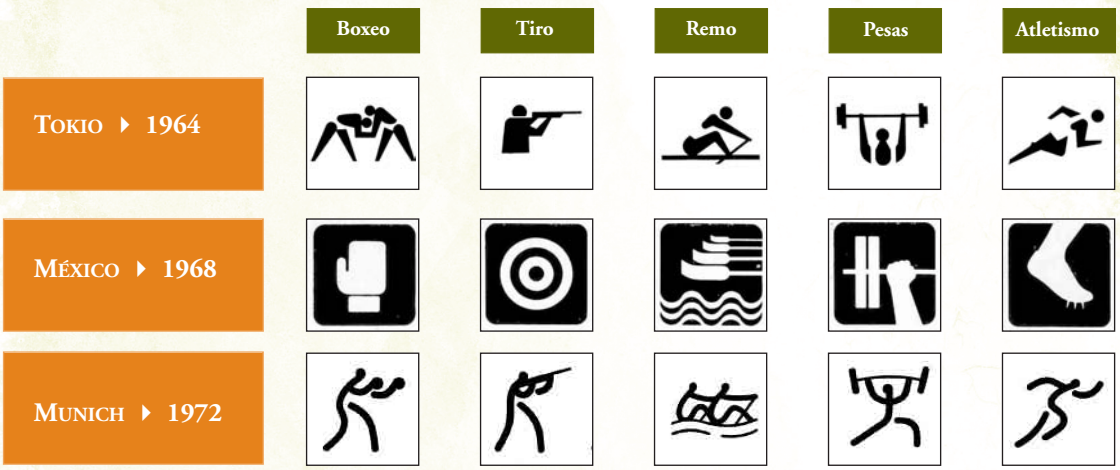
Un sistema de señales comparte rasgos visuales en común

Si observaron con atención las imágenes, habrán notado que, si bien cada una representa algo distinto, en todas ellas hay rasgos comunes:

- están realizadas sobre un plano que tiene el mismo formato en todos los casos;
- en todas, el color de las figuras es el mismo y el color del fondo es igual;
- el dibujo está realizado por medio de geometrizaciones de las formas. En las distintas señales el tipo de geometrización es la misma;
- el dibujo es sintético; se han eliminado detalles de manera que el receptor capte los aspectos que se consideran esenciales.

Todas estas cosas permiten al espectador reconocer una **unidad visual**. Las señales que forman parte de un **sistema de señalización**, no son elementos aislados sino un conjunto. El diseño de cada una de las señales que forman parte de ese conjunto o sistema deben tener las mismas características visuales.

A modo de ejemplo, pueden observar tres series de imágenes cada una de ellas corresponde a una Olimpíada diferente.



La breve historia de las señales te muestra las relaciones entre la historia, la vida social y la imagen, desde momentos remotos como la Edad Media.
También muestra la historicidad de algunos objetos de uso cotidiano y cómo se fueron modificando en su formato y modo de empleo a lo largo del tiempo. Seguramente, cada uno de los objetos que te rodean encierra historias interesantes.

A 9. Crear un sistema de señalización

Esta actividad te permitirá desarrollar un sistema de señalización y te propone que, con tus compañeros, partan del relevamiento de necesidades de la escuela y luego hagan bocetos, que realicen e instalen un sistema de señalización que permita indicar lugares y organizar recorridos.

Se trata de un proyecto colectivo, por lo tanto, deberán desarrollarlo discutiendo ideas y llegando a acuerdos entre todos. También es un proyecto de "largo aliento", ya que abarca muchas etapas diferentes de trabajo. Junto con su docente podrán organizar los distintos momentos armando un plan de trabajo que les permita llevar adelante la propuesta.

A continuación se detallan los materiales que van a necesitar para cada etapa del proyecto.

Para anotar:
- *Papel y bolígrafo para escribir.*
- *Papel afiche o cartulina y marcadores.*

Para la realización de los bocetos:
- *Papel para dibujar y lápiz negro o marcadores.*

Para las plantillas caladas:
- *Lápiz o marcadores.*
- *Cartón.*
- *Trinchetas o cortantes.*

Para las señales:
- *Madera, cartón o chapa para los soportes.*
- *Pintura y barniz.*
- *Pinceles.*

a) Recorran la escuela para detectar aquellos lugares que ustedes quieran señalizar. Indaguen necesidades charlando con distintas personas de la escuela: con su docente, con directivos, compañeros de otros años, etcétera. Si el grupo es muy numeroso, pueden dividirse en grupos más pequeños para recabar la información.

Tengan en cuenta no sólo los ámbitos interiores sino también los exteriores, como la huerta, la cancha de fútbol, un taller, un galpón, etcétera.

Tomen nota de toda la información que vayan recabando.

b) Una vez que vuelvan al aula, compartan la información y decidan todos juntos (y con su docente) cuáles serán los lugares que señalizarán.

c) Hagan un listado en el que consignen cuántos carteles van a realizar, a qué lugares estarán asignados y qué tiene que decir o mostrar cada uno. Coloquen este listado en una pared o cartelera del aula.

d) Ahora será necesario decidir las **características visuales** de todo el sistema de señalización. Para ello trabajarán en la realización de **bocetos**. La realización de los bocetos está organizada en siete pasos. Antes de comenzar a trabajar léanlos todos para conocer el proceso completo y anticipar su organización.

1. Elijan uno de los lugares para señalizar (por ejemplo, la biblioteca, el comedor, los baños, etc.) y luego, en forma individual, cada uno realice uno o varios bocetos para las diferentes ideas que se le ocurran.

Algunos consejos para tener en cuenta

- El formato del soporte **es parte del diseño** y pueden trabajar con distintos (rectangular apaisado o en sentido vertical, cuadrado, circular, con bordes redondeados, etcétera).
- Consideren la claridad visual del mensaje: la imagen debe asociarse al lugar que representa.
- Las formas deben ser a la vez sencillas y atractivas... ¡qué desafío!
- Al elegir un color para la o las figuras y para el fondo tengan en cuenta que figura y fondo deben destacarse entre sí, es decir, que debe percibirse un **contraste** que facilite la visualización.

2. Una vez realizados todos los bocetos, colóquenlos en un lugar visible para todos. Miren todos con detenimiento para elegir las características visuales de todo el sistema de señalización.

3. Retomen el listado en el que enumeraron las señales para realizar y anoten las principales decisiones a las que arribaron respecto de las características visuales del sistema de señalización y otras cuestiones más generales que necesiten decidir.

Algunos consejos para tener en cuenta

- No es imprescindible que un solo trabajo reúna todas las condiciones que satisfagan al grupo. Puede ser que les guste el formato de uno y el tipo de dibujo de otro y los colores de un tercero.
- Pueden combinar cuantas cosas prefieran de los distintos bocetos. De ser así, es conveniente volver a realizar un boceto que reúna todas las características elegidas. Si una vez realizado hay algo que no les gusta o surge una idea nueva, pueden rehacer, corregir, agregar o sacar.
- Conserven todos los bocetos realizados, ya que pueden ser de utilidad más adelante.

4. Ahora que ya decidieron las características del sistema de señalización en su conjunto es preciso dedicarse a bocetar cada una de las señales.
Tomen en cuenta cuántas personas componen el grupo y cuántos bocetos hay que realizar, de manera de repartirse entre todos las tareas.

Varios ejemplos de estilos de símbolos.

Palo
Diseño

Romana
Diseño

Caligráfica
Diseño

Gótica
Diseño

Diferentes tipos de familias tipográficas.

Algunos consejos

Si bien seguramente cada uno tiene un estilo de dibujo diferente, en este caso es necesario que todos los trabajos tengan características similares. Por lo tanto el boceto que realice cada uno debe respetar las decisiones tomadas por el grupo en relación con las características del diseño, como lo son:

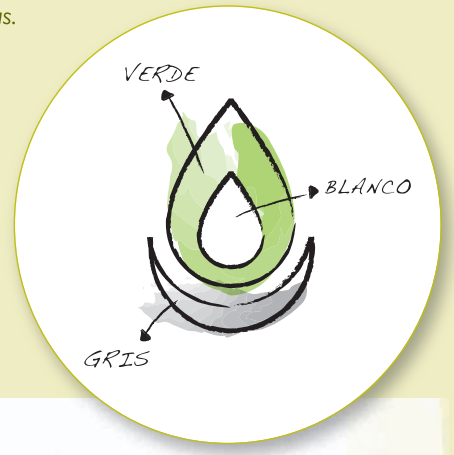
- El formato del soporte.
- El color o colores.
- Las distintas figuras representadas (personas, objetos, animales) deben mantener el mismo estilo en su dibujo. Si la resolución es geométrica, debe mantenerse en todos los casos, del mismo modo si tiene muchos o pocos detalles, si hay predominio de formas angulosas o redondeadas, o combinaciones de ambas, etcétera.
- Si necesitan poner alguna palabra, deben usar la misma tipografía en todas las señales que lo requieran. Para crear distintas tipografías, les sugerimos pensar en las letras como **formas**.
- Tal vez hayan decidido indicar algo mediante el uso de flechas, por ejemplo un recorrido, indicación de un lugar, etcétera. En ese caso el diseño de las flechas deberá ser el mismo en todos los casos y además mantener el estilo de los dibujos y la tipografía.

5. Cuando todos los bocetos estén listos, colóquenlos en una cartelera, sobre el pizarrón o sobre una pared para poder analizarlos e intercambiar opiniones, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- ¿Se respeta en cada uno de los bocetos los criterios visuales acordados? (Respecto del formato del soporte, los colores de la figura y el fondo, las características de los dibujos, la tipografía, etc.)
- ¿Las imágenes son claramente comprensibles? ¿Se identifica con facilidad lo que representa cada dibujo?
- ¿Se asocia con facilidad el dibujo con el lugar al que está destinada la señal?

Puede ser que, en base a lo surgido de este intercambio sea necesario rehacer o modificar algo. Esto de ninguna manera quiere decir que el trabajo está "mal hecho".
Las instancias de reelaboración son propias de todo trabajo plástico y de una tarea grupal, y son análogos al uso de "borradores" en las producciones escritas.

6. Pueden comprobar el grado de claridad de las señales mostrándo los bocetos a compañeros de otros años y verificando qué comprenden cuando los ven. Es conveniente que pregunten a personas de diferentes edades.
7. Como se trata de bocetos, todavía es posible realizar todas las modificaciones que les parezcan adecuadas.



La imagen y la palabra asociadas para comunicar

El sentido de esta propuesta de trabajo está fundado en la **comunicación visual**; es decir, en la posibilidad de comunicar por medio de imágenes.

La imagen debe ser concebida con sentido informativo y transmitir la información lo más claramente posible. Por ejemplo: no se trata de hacer un cartel en el que esté escrita la palabra *cocina* y decorada con flores, se trata de buscar una imagen que represente el concepto "cocina".

El uso de palabras o números debe ser entendido como un recurso para utilizar en los casos en que la información no pueda ser transmitida mediante imágenes; por ejemplo, si se desea señalar qué aula corresponde a cada año o, si hay una sola aula, si hay secciones que corresponden a cada año.

En caso de necesidad, el uso de palabras debe darse siempre asociado a la imagen, como apoyatura de esta.

Algunos conceptos son más fáciles de traducir en imágenes que otros y, seguramente, habrá carteles con distinto grado de dificultad.
Todos podrán aportar y discutir ideas trabajando con sentido de equipo en una tarea que, como esta, va más allá de una "suma de trabajos individuales".
El trabajo grupal permite el enriquecimiento personal de cada miembro del grupo mediante las ideas que le aporten los compañeros.

Glosario

Tipografía: distintas maneras en que cada una de las letras o números pueden ser "dibujados" o diseñados.
Estilo: modo propio y característico de la obra de un artista o de una época.

e) El siguiente texto te brinda información para seguir adelante con el trabajo, leelo con atención.

Las características de uso determinan aspectos de la realización

Hasta este momento, ustedes han trabajado en la proyección del sistema de señales. Ahora deberán comenzar a trabajar en el proceso de ejecución de los carteles indicadores. Para ello es imprescindible tomar en cuenta el lugar al que cada señal está destinada.

Las señales pueden estar ubicadas en **espacios exteriores** o **interiores**. Las señales ubicadas al aire libre deben estar realizadas en materiales resistentes al sol, a la lluvia, al viento, etcétera. Esto debe contemplarse tanto para el material del soporte como para el tipo de pintura que se utilice.

La chapa, la madera, el plástico son elementos que pueden ser usados para los soportes. En cuanto a la pintura, es necesario recurrir a las que no son hidrosolubles, como el esmalte sintético o látex para exteriores.

Si las señales están destinadas a espacios interiores se pueden utilizar otros materiales, como el cartón. No es aconsejable utilizar papel, ya que tiene poca durabilidad. En este caso la pintura no tiene que ser impermeable.

Las señales deben visualizarse con claridad desde cierta distancia. Esto hace necesario pensar en el **tamaño** adecuado. Pueden hacer pruebas con algunos ejemplos realizados sobre papel. Colóquenlos en el sitio donde deberá colocarse la señal y observen desde diferentes distancias; esto los ayudará a determinar el tamaño definitivo del soporte y también el de las letras o dibujos.

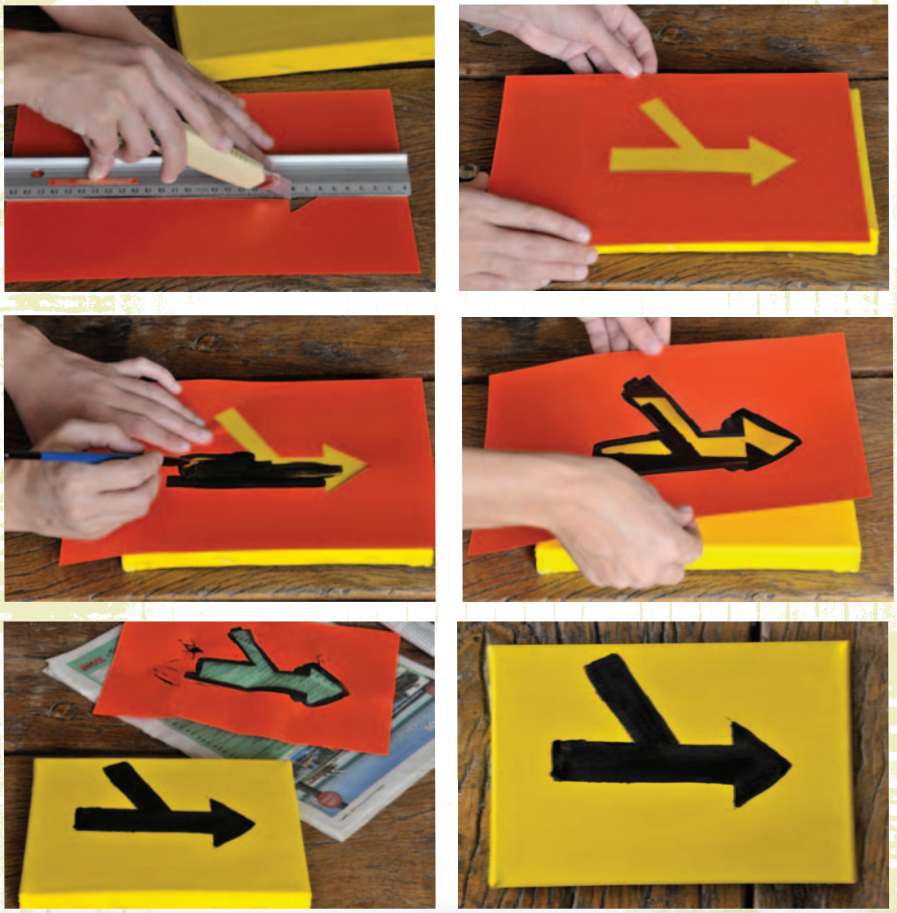
f) Entre todos decidan el **tamaño** que tendrán las señales. Tomen nota de los acuerdos a los que vayan llegando en el listado que ya iniciaron y que está colocado en la pared o en una cartelera. Escriban allí los nuevos datos acerca de cada una de las señales (tamaño, medidas).

*Dado que se trata de una **serie**, debe prevalecer una **unidad de criterio** respecto del tamaño, lo cual no quiere decir, necesariamente, que todas las señales sean de las mismas dimensiones.*
Pueden utilizar dos o más medidas diferentes (por ejemplo, grandes para lugares exteriores o muy amplios y más pequeñas para lugares interiores o reducidos). En este caso, deberá mantenerse la proporcionalidad entre el alto y el ancho del soporte. Por ejemplo, si las señales van a ser realizadas en soportes rectangulares cuya base duplique la medida de la altura, esta proporción debe respetarse en las señales grandes y en las más chicas.

g) En un papel grueso –cartulina, canson, cartón fino– realicen el dibujo definitivo de cada señal, respetando el diseño acordado para cada una, así como el formato y las dimensiones del soporte.

1. Recorten cada dibujo por el borde exterior.

2. Preparen las **plantillas caladas** del mismo modo que usaron para los distintivos: calen con cortante o trincheta las figuras, es decir, los sectores de la imagen que tendrán un color distinto al del fondo.



Algunos consejos para el uso del barniz

- *Dado que el barniz tiene un olor fuerte, trabajen en un lugar con buena ventilación o al aire libre.*
- *Protejan las mesas de trabajo con diarios.*
- *Contar con un poco de aguarrás o nafta les permitirá limpiar a fondo las manchas en las manos y en las herramientas de trabajo.*

El diseño

h) Ahora se ocuparán de la **preparación de los soportes.**

1. En primer lugar calculen cuántos necesitan.

2. Procedan a cortarlos de las medidas y formatos correspondientes.

3. Si utilizan soportes de madera, deberán lijarlos para emparejar la superficie y darle una textura uniforme.

4. Pinten todos los soportes con el color elegido para el **fondo**. Para ello usen témperas aplicándola con pincel o con rodillos.

Algunos consejos para la preparación de los soportes

- Protejan las mesas de trabajo con algún elemento, puede ser papeles de diarios.
- Según el color que hayan elegido, tal vez necesiten aplicar más de una mano de pintura al fondo. Por lo general, los colores claros requieren más capas para cubrir la superficie.
- No olviden pintar el canto o borde exterior del soporte en todo su perímetro. Si la pintura les alcanza, es conveniente pintar también el reverso, tanto por la prolijidad como para la protección del material.
- Tanto para dar una segunda mano de pintura como para comenzar a trabajar las figuras, dejen secar bien la pintura manteniendo los soportes apoyados horizontalmente.

i) Cuando los fondos estén bien secos habrá que estampar sobre cada soporte las figuras correspondientes, usando las plantillas caladas que ya prepararon y con el mismo procedimiento que usaron para los distintivos.

j) Cuando la nueva capa de pintura que agregaron esté seca, barnizarán cada una de las señales para protegerlas.

k) Ahora que las señales están listas, les proponemos trabajar en su **instalación**. Recurran nuevamente al listado para recordar los lugares designados para la colocación de las señales.

Algunos consejos para la instalación de las señales

- Deberán tener en cuenta si las van a ubicar sobre una pared, en un poste, en una puerta, etcétera. En todos los casos consulten con el docente y con la dirección de la escuela para gestionar el permiso.
- Piensen en la **altura** a la que se colocará la señal, de manera que sea visible y pueda ser leída. Consideren que en el caso de la escuela, los principales destinatarios son los compañeros. Establezcan una altura media, es decir, ni demasiado baja, ni demasiado alta. Pueden tomar como referencia a los compañeros más pequeños del grupo.
- La colocación de las señales debe ser firme, para que no se caigan o tuerzan.

10. Evaluar cada uno y entre todos

Es importante que, después de un proyecto de trabajo tan largo, puedas reconstruir la totalidad del proceso y tu participación en él.

Esta es una actividad de reflexión en la que evaluarás el desarrollo y los logros alcanzados a lo largo del proceso de realización del sistema de señales. Podrás analizar los cambios en el desarrollo de una idea durante las distintas etapas del proceso, la relación con el producto alcanzado y tu participación en esta actividad grupal.

a) En forma individual, y por escrito, contestá a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué opinión te merece el sistema de señalización realizado entre todos?
- ¿Se parece a lo que vos imaginabas?
- ¿Qué diferencias encontrás entre aquello que imaginaste y cómo quedó?

2. ¿Cómo evaluás tu participación en el proceso grupal?
- ¿Aportaste ideas? ¿Ves tus ideas reflejadas en el resultado final?
- ¿Expresaste tus opiniones, escuchaste las de los demás?
- ¿Respetaste las decisiones del grupo en la tarea que tuviste que realizar?

3. Respecto de los procesos de trabajo:
- ¿Tuviste alguna dificultad?
- ¿Cuál y cómo la resolviste?

b) Lean en voz alta lo que escribió cada uno e intercambien opiniones. Sinteticen las conclusiones, ya sea en forma oral o por escrito.

El desarrollo de esta propuesta te ha permitido desarrollar un proyecto para la comunidad junto con tus compañeros. Ustedes mismos pueden gestar otros proyectos de este tipo para diferentes lugares de la zona que habitan.

El diseño

¿Alguna vez pensaste quién creó la forma de los objetos que cotidianamente están a tu alrededor? ¿Por qué un serrucho, una valija o un cepillo de dientes tienen la forma que tienen?

Cuando presentamos los distintos campos de acción del diseño, hicimos referencia, entre otros, al diseño de objetos, la rama del diseño que se ocupa de proyectar las características de los objetos de uso, de manera que puedan cumplir su función y, a la vez, tener rasgos atractivos para los usuarios.

A lo largo de este tema conocerás distintos aspectos relacionados con el diseño de objetos, su presencia en la vida cotidiana, sus principales conceptos y procesos de desarrollo y realización.

A 11. Los envases, un ejemplo del diseño de objetos

En esta actividad retomarás la relación necesidad–función–diseño, en este caso referido al diseño de objetos.

Podrás profundizar en estos conceptos a partir de una necesidad concreta del ser humano: guardar, considerándola en una diversidad de situaciones posibles.

Partiendo de esta necesidad, que seguramente reconocerás como propia, identificarás distintos objetos creados por el hombre para satisfacerla y podrás establecer la relación entre el tipo de cosa a guardar y las características del envase ideado para ello.

Para esta actividad vas a necesitar:

- *Distintas cajas destinadas a alimentos, a remedios, a zapatos, etcétera. Pueden ser abiertas o tener tapa.*
- *Elementos para el guardado de papeles: sobres, carpetas, folios, etcétera.*
- *Papel para escribir, bolígrafo, lápiz o marcadores.*
- *Un papel afiche o cartulina para las conclusiones del grupo.*

Preservamos y protegemos algunas cosas guardándolas en envases de distinto tipo.

a) Lean juntos este texto.

Tal como se mencionó anteriormente, los distintos objetos creados por el hombre han sido pensados, proyectados y realizados para satisfacer distintas necesidades y funciones.

La **función** es el uso para el que está destinado un objeto, y el diseñador tiene que tener esto en cuenta para imaginar la forma y también el o los materiales con los que ese objeto deberá realizarse.

Además de las características determinadas por la función, los diseñadores toman en cuenta las características **estéticas**, es decir, incorporan rasgos para hacer de ese objeto algo atractivo o bello para los usuarios.

Tomemos un ejemplo para comprender estos conceptos en el desarrollo de la vida cotidiana: los envases

Todas las personas, con frecuencia necesitamos guardar diferentes cosas, con la finalidad de almacenarlas, conservarlas, retenerlas, protegerlas, preservarlas, etcétera.

Clasificamos útiles, herramientas, etc., guardándolos de diferentes maneras.

Almacenamos alimentos y bebidas, guardándolos en distintos envases.

Transportamos o enviamos objetos de un lado a otro, usando para ello cajas, bolsos, sobres y otros elementos de embalaje.

Guardamos alimentos y bebidas para preservarlos; los almacenamos para tenerlos disponibles cuando los necesitamos. Guardamos nuestras herramientas de trabajo para que no se deterioren y para utilizarlas toda vez que las necesitemos. Conservamos objetos queridos porque contienen pedacitos de nuestra historia y de nuestros afectos.

Envases, cajas, bolsos, frascos son algunos de los elementos que el ser humano ha ideado para cumplir con la función de guardar.

El diseño

b) Comenten el texto e incluyan otros ejemplos que ustedes conozcan o formen parte de su vida cotidiana.

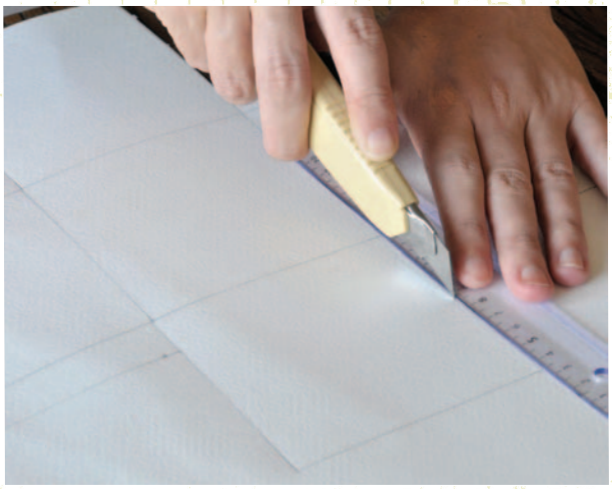
c) Comenzá ahora a explorar el mundo de las cajas y otros objetos "para guardar", con ojos de diseñador.
Llevá los elementos que hayas conseguido a la escuela y ponelos con los que hayan conseguido tus compañeros. Repartan entre todos los objetos que trajeron. Posiblemente cada uno de ustedes tendrá uno, dos o varios objetos para analizar.

1. Mirá con atención el o los objetos que te tocaron observando el interior, los bordes, las uniones entre las caras, las formas de apertura y cierre, etcétera.

2. Si es posible, desarmá cuidadosamente la caja o el envase para ver más detalladamente distintos aspectos de la resolución. Volvé a armar la caja para ver los mecanismos de armado, tomando en cuenta el doblado, las uniones o el pegado, el cierre (si lo hay).

3. Analizá la forma, el tamaño y el material de los objetos con los que estás trabajando. Relacioná estas tres características entre sí teniendo en cuenta cuál es el uso de cada uno de estos objetos.

d) Registrá cada una de las cosas que observas; podés hacerlo con anotaciones y también con dibujos que muestren el desarrollo de los cuerpos con sus aletas, incisiones para encastres u otros elementos.



e) Compartan entre todos la información recabada por cada uno. Comparen los objetos analizados y sus distintos modos de resolución. Piensen en las ventajas y desventajas de cada uno de ellos y registren las conclusiones en el papel afiche.

A 12. Diseñar objetos "para guardar"

A lo largo de esta actividad idearás, proyectarás y realizarás un objeto de cartón o papel, que sirva para guardar cosas en su interior; puede ser una caja (con o sin tapa, con o sin divisiones interiores), un sobre, carpeta, etcétera.

Para ello vas a anticipar distintos aspectos ligados al diseño y a su proceso de realización y tomarás decisiones respecto de ellos.

También vas a conocer y a utilizar el boceto tridimensional, que te ayudará a formular anticipaciones y resoluciones.

Para esta actividad vas a necesitar:

- *Papel y bolígrafo o marcador para anotar las ideas.*
- *Papel para la realización de los bocetos tridimensionales.*
- *Lápiz y escuadras para trazar las líneas rectas.*
- *Tijeras o trinchetas.*
- *Pegamento vinílico.*
- *Elementos para pintar: témperas, pinceles y rodillos, bandejas para poner el color, frascos para agua.*
- *Cartón fino o papel grueso con mucho cuerpo.*

a) Primero deberías pensar qué destino tendrá el objeto que querés realizar y qué tipo de cosas vas a guardar en su interior.

Tener en cuenta la función para realizar el diseño

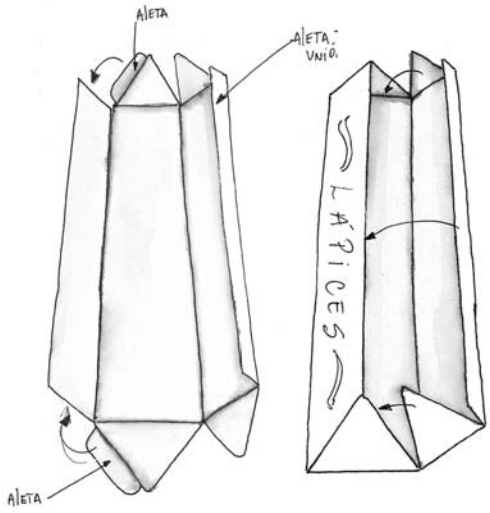
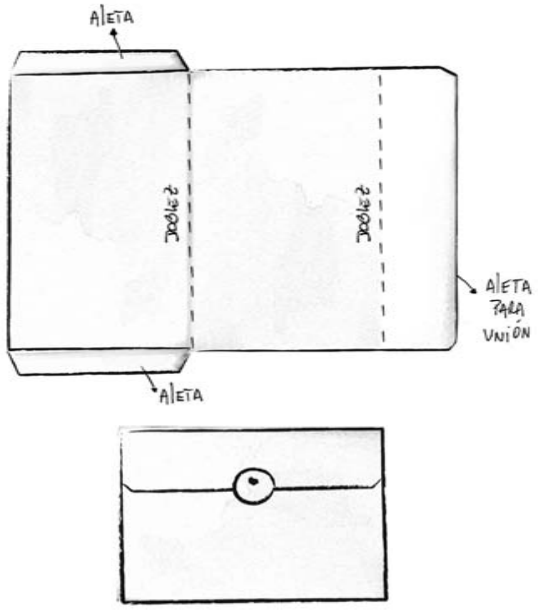
No es lo mismo guardar lápices, que son alargados y livianos, que zapatos, que son más voluminosos y pesados.

Una caja para guardar los elementos de escritorio o un costurero seguramente requerirá compartimentos diferentes para los distintos elementos que se guardan dentro de cada uno de ellos.

Un sobre o carpeta para guardar papeles deberá tener el tamaño adecuado para una o varias medidas de hojas, puede tener varios "bolsillos" para separar papeles, etcétera.

En estos ejemplos podrás observar la relación que hay entre la función y el diseño y aplicarlo en tu proyecto de trabajo.

b) Anotá las ideas que se te ocurran en un cuadro similar a este.

Me gustaría realizar...	Que sirva para...	Bocetos e indicaciones para mi trabajo
Varias cajas de distintos tamaños	Guardar los útiles de la escuela	
Una carpeta	Para guardar las hojas y los trabajos de Artes Visuales	

Si bien las cajas pueden parecer objetos suficientemente conocidos, no te quedes en lo que parece obvio. Preguntate el porqué y el para qué de cada cosa que vayas descubriendo.
En materia de diseño no existen elementos inútiles o cuya presencia carezca de sentido. Mediante esta exploración, descubrirás el sentido de cada elemento que compone el objeto explorado.

El diseño

c) Ahora realizarás **bocetos tridimensionales** que te permitirán ver cómo va a quedar tu trabajo y descubrir y resolver algunas cuestiones de construcción que se puedan presentar en la realización definitiva.

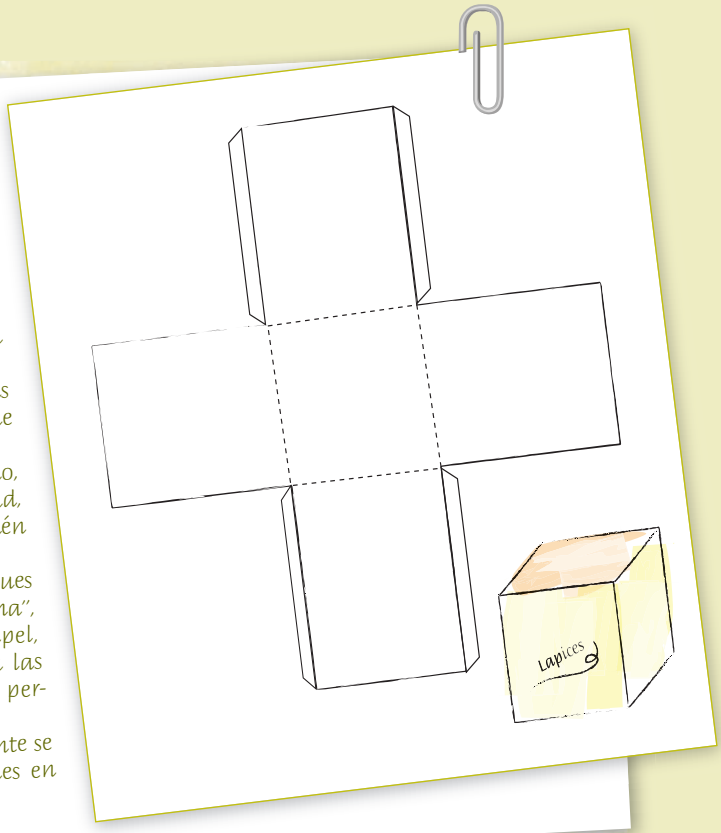
3. Tomando en cuenta el objeto que elegiste y sus posibles dimensiones, recortá un pedazo de papel que te parezca adecuado. Dado que se trata de un boceto, podrás modificarlo si es necesario.

2. Empezá el boceto tridimensional doblando, plegando, cortando y uniendo con mucha libertad, pensando en la forma que querés lograr o también las ideas que van surgiendo mientras trabajás.

Marcá bien los dobleces.

Algunos consejos para la realización de los bocetos tridimensionales

- Es conveniente que cada boceto lo realices con las dimensiones definitivas. Ello te permitirá anticipar cómo va a quedar tu idea en relación con un determinado tamaño.
- Poné atención en las distintas cuestiones ligadas a la realización: sistema de uniones, forma de pegado, dobleces, etcétera.
- Podés empezar el boceto tridimensional doblando, plegando, cortando y uniendo con mucha libertad, pensando en la forma que querés lograr o también las ideas que van surgiendo mientras trabajás.
- En un segundo paso, te sugerimos que despliegues la forma tridimensional hasta volverla "plana", observá su desarrollo y trazalo en otro papel, usando regla o escuadra, teniendo en cuenta las medidas de los lados, las líneas paralelas y perpendiculares, etcétera.
- A medida que vayas trabajando, posiblemente se te ocurran detalles o modificaciones. No dudes en incluirlos.



La realización de estos bocetos no sólo te permitirá trabajar el diseño del objeto, sino, a la vez, anticipar cuestiones relacionadas con el procedimiento de fabricación y su resolución. Por ello puede ser que la realización de los bocetos lleve más tiempo que la fabricación posterior.

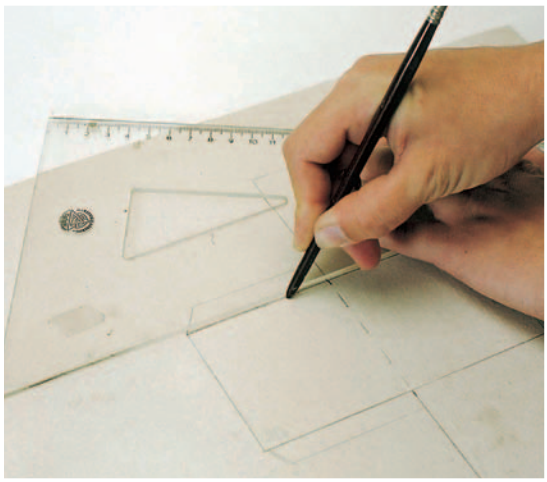
Es posible que resuelvas todo en un solo boceto, pero también puede ser que lo hagas en bocetos sucesivos. Esto dependerá de tus características personales y también de la complejidad de lo que te hayas propuesto realizar.

d) Vas a avanzar hacia la construcción definitiva del objeto y el primer paso será realizar un molde que te permita luego cortar.

1. Para ello, desplegá el boceto tridimensional hasta volverlo plano. Observarás que todos los pliegues han quedado marcados en el papel. Usando regla o escuadra, trazá estas líneas con lápiz o marcador, teniendo en cuenta las medidas de los lados, así como el correcto trazado de líneas perpendiculares y paralelas.

2. Reproducí el desarrollo geométrico de la forma que hiciste en papel sobre el cartón con el que realizarás tu caja o carpeta. Usá para ello regla, escuadra y, si necesitás, compás.

3. Recortá la forma resultante, usando una trincheta o tijeras afiladas. En caso de utilizar trincheta, es conveniente que para los cortes rectos te guíes con una regla o escuadra.



4. Doblá el cartón por los pliegues y armá el objeto, según el diseño planeado y realizando las uniones que sean necesarias.

Recomendaciones para el armado

- Tené en cuenta que el cartón es un material más grueso que el papel, por lo tanto, requerirá un poco más de esfuerzo plegarlo. Para ello te sugerimos que hagas presión sobre el pliegue para que se marque bien.
- Recordá que la cola vinílica no seca en forma instantánea y que el cartón, como es duro tiende a volver a su forma inicial. Por ello, mientras la cola se seca podés mantener unidos los bordes con un ganchito para papel o con un broche para ropa.

El diseño

e) La estructura del objeto ya está lista, ahora elaborá su interior agregándoles divisiones internas, sobres, solapas, etcétera.

f) Es el momento de desarrollar los aspectos estéticos. Si bien parte del sentido estético está contenido en la estructura formal que le diste a tu objeto, otra parte son los relacionados con la terminación y decoración.

Sugerencias e ideas para la terminación del trabajo

- Podés forrar tu caja interior o exteriormente. Para ello podés utilizar papel afiche que hay en la escuela o cartón corrugado.
- Otra posibilidad es pintar tu objeto. Esta técnica puede aplicarse de distintas maneras:
  - Pintando toda la superficie interior o exterior con témperas y luego barnizando.
  - Usando el sistema de plantillas caladas que ya conocés.
  - Usando como plantilla algunos elementos como hojas de árboles, ramas pequeñas, etcétera.
- Podés utilizar **guardas** ya sea realizándolas sobre tiras de papel y luego pegándolas, o estampándolas directamente sobre tu objeto.
- También podés **combinar** estas posibilidades: por ejemplo, forrar y encima realizar un estampado, o pintar y arriba agregar una guarda, u otras ideas que se te puedan ocurrir.

El diseño

13. El diseño: pensar en lo transitado

Esta actividad cierra la unidad dedicada al diseño y lo hace con las palabras de dos personas que se han dedicado a este tema: Bruno Munari y Guillermo González Ruiz. Reconocerás en sus ideas mucho de lo que vos mismo has trabajado.

Al mismo, tiempo podrás reflexionar sobre, conocimientos alcanzados y los procesos de trabajo a partir de tu propia experiencia.

a) Reunite con tus compañeros y lean los siguientes textos.

Gran parte de nuestras actividades se hallan condicionadas por signos y símbolos, usados, por ahora, sólo con el fin de comunicación e información visual.

Cada signo y cada símbolo tienen un significado preciso de valor internacional: cualquier persona, en una parte cualquiera del mundo, sabe lo que debe hacer cuando se halla frente a un semáforo.

[...] Las señales de tráfico son las más conocidas, pero en la sociedad en que vivimos hay muchos otros símbolos y señales que corresponden a cada actividad humana: un esquema de instalación eléctrica es comunicado mediante signos convencionales; los meteorólogos se comunican entre sí mediante signos particulares; existen los signos que utilizan los correctores de pruebas de imprenta y los signos de los *boy scouts*; las señales ferroviarias, las de los horarios, de la náutica, de las instalaciones industriales [...]

En un tiempo prevalecieron los símbolos de la heráldica, las marcas de los albañiles y canteros; los símbolos de los alquimistas. Hoy son las marcas de fábrica, las siglas internacionales, los signos de las líneas aéreas, todos con valor internacional.

Bruno Munari, *El arte como oficio*, Madrid, Labor, 1968.

Si diseñar implica supeditar la creación de formas a un propósito, el propósito del diseño es siempre responder a una necesidad del hombre. Su verdadera dimensión y su rol social los adquiere al dar una respuesta formal a una función, es decir, al modo de acción en virtud del cual un objeto cumple la finalidad para la cual ha sido creado.

Dos enunciados están ligados al diseño: el de ciencia proyectual destinada al bien individual y social, y el de objeto proyectado que responde a una necesidad. El fin, el propósito, el objetivo del diseño, es el de crear objetos útiles a las necesidades del hombre en su hábitat, en su entorno social y físico.

[...] La razón de ser necesario o útil es inherente al diseño; es una razón intrínseca, estructural, esencial.

El diseño en cuánto a fenómeno establece la correspondencia entre un estado de necesidad y un objeto de necesidad.

Guillermo González Ruiz, *Estudio de diseño*, Buenos Aires, Emecé, 1994.

b) Para conversar entre todos: ¿qué relación encuentran entre las ideas de estos autores y lo que ustedes aprendieron y realizaron?

c) Respondé, en forma individual y por escrito a las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendí o descubrí a lo largo de esta unidad?
- ¿Qué actividades me resultaron más interesantes? ¿Por qué?
- ¿Qué es para mí el diseño?

d) Una vez que todos hayan terminado su reflexión individual, lean las respuestas de cada miembro del grupo e intercambien opiniones.

Unidad 5

Los artistas, las obras y el público

Gustavo Lowry/Fundación Federico Jorge Klemm.

Esta unidad cierra el ciclo dedicado al mundo de la imagen visual y la plástica y te propone hacerlo tomando contacto con otro aspecto del arte: su relación con el público.

Quienes crean imágenes lo hacen a partir de una necesidad, de un deseo personal, y el producto de su creación –sus obras– son las que llegan al público y vinculan a los creadores con los espectadores. Ese contacto entre los espectadores y el público se establece a través de muestras, exposiciones, exhibiciones que se desarrollan en distintos espacios como museos, galerías, ferias de arte, espacios públicos, etcétera. El sentido de una exposición o muestra de arte es dar a conocer la obra de los creadores y, además, permitir conocer y sensibilizarse ante las producciones de alguien que, tal vez vivió hace muchos siglos o en un lugar muy remoto.

Como vos ya has recorrido los caminos de la creación, y como culminación de la tarea realizada, la propuesta es que organices junto con tus compañeros una muestra en la cual presenten los trabajos realizados a lo largo de las unidades dedicadas a la imagen bidimensional, la escultura y el diseño.

Al armar esta muestra podrás observar la evolución de tus producciones, reconstruir los distintos procesos de trabajo, comparar logros y dificultades, redescubrir las ideas y resoluciones tuyas y de otros compañeros. Es decir, podrás recapturar el recorrido transitado por vos y por todo el grupo en general y, al mismo tiempo, compartir tus creaciones y conocimientos con el resto de la escuela y con la comunidad.

También tendrás la oportunidad de conocer y de poner en práctica los criterios para la organización y el armado de una muestra de artes visuales.

Los artistas, las obras y el público

1. El contacto entre el arte y los espectadores

Esta actividad te permitirá tomar contacto con los distintos espacios, socialmente designados para exhibir –y en algunos casos también comercializar– las producciones de artistas, artesanos, diseñadores y creadores en general.

También podrás reflexionar acerca de los distintos criterios para organizar las exhibiciones, la información que se ofrece al público, etcétera. Más adelante, toda esta información te será de mucha utilidad para preparar la muestra de tu escuela.

a) Reunite con tus compañeros y lean el siguiente texto.

Cuando el arte llega a la gente

Cuando los artistas plásticos producen sus obras, lo hacen con el afán de expresar sus propias ideas y emociones. Mostrar esas obras les permite llegar a los demás, dar a conocer sus creaciones y también dar lugar a que otras personas, los espectadores, disfruten y se sensibilicen ante dichas creaciones.

Los **museos de arte** que hay en muchas ciudades, son espacios públicos que están ubicados en edificios especialmente diseñados con el fin de mostrar y de preservar el patrimonio artístico, difundir las obras de diferentes artistas y cumplir una función educadora y de recreación cultural. Su función es la de resguardar y cuidar las obras que posee y realizar procesos de restauración cuando estas sufren algún tipo de deterioro.

Museo Nacional de Bellas Artes, Ciudad de Buenos Aires.

Museo Regional de Pintura J. A. Terry, Tilcara, Jujuy.

Erika Barahona Ede

Museo Guggenheim: Bilbao.

chaco.gov.ar

Muestra de pinturas en el Museo de Bellas Artes, Resistencia, Chaco.

Existen también otros lugares en los que se exponen las obras de arte. Las **galerías de arte** que, a diferencia de los museos, son locales comerciales dedicados a exhibir y también comercializar objetos artísticos.

Muchas veces se exponen **obras al aire libre** en espacios públicos tales como plazas, paseos o calles, para que puedan verlas todas las personas que transitan por ese lugar.

Floralis genérica, *escultura de Eduardo Catalano expuesta al aire libre, Ciudad de Buenos Aires.*

Feria artesanal del barrio de Belgrano, Ciudad de Buenos Aires.

Feria artesanal de El Bolsón, Río Negro.

Las **ferias artesanales** que se instalan en las calles de pueblos y ciudades permiten contemplar, comprar y vender las producciones de los artesanos de cada comunidad.

Los artistas, las obras y el público

Museo Nacional de Bellas Artes Neuquén.

Las escuelas, los clubes, los centros culturales y otras instituciones, frecuentemente organizan exposiciones de arte para dar a conocer las expresiones de los integrantes de la comunidad.

Las muestras de artes plásticas se organizan según diferentes criterios:

- la producción de uno o varios artistas;
- obras de una época o de distintos momentos históricos;
- las producciones de un lugar o de diferentes lugares;
- dedicada a una técnica o a varias;
- en torno a las distintas expresiones con un solo material;
- a un tipo de formato (por ejemplo, obras de "pequeño formato");
- dedicada a un tema (paisajes, naturalezas muertas, etcétera).

Estos criterios determinarán muchos de los aspectos organizativos de la exhibición. De esta manera, si en la muestra intervienen muchos artistas y cada uno con varios trabajos, se agruparán las obras de cada uno de ellos.

Catálogos de diversos museos.

Si prevalece un criterio temporal (obras de diferentes épocas), las imágenes se agruparán cronológicamente.

Si se exponen trabajos bidimensionales, es necesario contar con paredes para colgarlos, pero si se trata de esculturas, hay que pensar en un espacio que permita verlas "desde todos lados".

Por último, en una exposición se brinda información al público acerca de lo exhibido mediante carteles, carteleras, folletos, catálogos y visitas guiadas. En algunos museos hay computadoras en las que los visitantes pueden buscar o ver la información que desean.

Una muestra es siempre, y en sí misma, una actividad de cierre y de evaluación de una etapa, no sólo en la escuela, sino también para los artistas plásticos.

Pensar en su armado y elegir los trabajos que la integrarán implica una reconstrucción de los procesos de trabajo y una mirada a las producciones, una vez terminado el proceso de realización.

Participar del armado de una muestra te permitirá visualizar el proceso de trabajo, la evolución de tus propias imágenes y cómo fue creciendo tu dominio sobre materiales y herramientas.

2. Planificar y organizar una muestra de artes visuales

Esta es la primera de una serie de actividades dedicadas a la organización y puesta en marcha de una muestra de arte en tu escuela, integrada por las distintas producciones que vos y tus compañeros fueron realizando a lo largo de las distintas unidades de Artes Visuales. De este modo, podrás compartir creaciones y conocimientos con el resto de la escuela y con la comunidad.

Esta actividad en particular te permitirá comenzar a planificar y organizar dicha muestra de arte, pensando en dónde y cuándo llevarla a cabo y gestionando la autorización.

a) Reunite con tus compañeros y lean este breve texto.

¿Dónde y cuándo realizar la muestra?

De todos los aspectos organizativos que implica una muestra, es muy importante determinar en dónde se realizará, con cuánto espacio se podrá contar y cómo está distribuido.

La primera cuestión para resolver es la que está relacionada con el espacio físico. La muestra puede desarrollarse en diversos lugares de la escuela: dentro de una o varias aulas, en el comedor de la escuela, en un pasillo o galería, o al aire libre.

Las dimensiones de ese espacio determinarán la cantidad de trabajos que podrá exponer cada uno de los integrantes del grupo.

También es importante pensar en qué momento se realizará la muestra: si va a ser en horario escolar o luego de las clases, durante la semana o sábado y domingo, etcétera.

b) Recorran la escuela con el objetivo de relevar, entre todos, los espacios que les parezcan adecuados para la realización de la muestra. Tomen nota de todos ellos.

c) De regreso en el aula, discutan grupalmente los beneficios y las dificultades de cada uno de los lugares elegidos y establezcan un orden de conveniencias.

d) Dado que se trata de una escuela, deberán pedir permiso a la dirección para que les autoricen el uso de los espacios requeridos. Junto con el docente, piensen en una fecha posible.
Tanto en lo relativo a la fecha como al espacio, es conveniente que tengan pensadas varias alternativas.

Los artistas, las obras y el público

3. La selección de imágenes

Ahora que ya has resuelto el "cuándo y dónde" de la muestra y ya está gestionada su autorización, comenzarás a pensar en los criterios de organización así como en la selección de imágenes que formarán parte de ella.

a) Reunite con tus compañeros y, juntos, lean el siguiente texto.

El armado de una muestra

Cuando hablamos de los museos, señalamos que hay diversas maneras de organizar las exhibiciones, de agrupar las imágenes y de diseñar los recorridos.

No es posible ni deseable "poner todo" ni "de cualquier manera". Habrá que tener en cuenta cuál es el objetivo de la muestra, pensar en lo que se quiere comunicar.

Estos criterios serán los que guiarán tanto la selección de imágenes, como su organización y la información que se brindará al público que la recorra.

En el caso particular de esta muestra, tiene una doble función: mostrar las producciones finales de todos y cada uno de ustedes, y, al mismo tiempo, dar a conocer los distintos temas que les dieron origen y los aprendizajes alcanzados en su desarrollo.

tigre.gov.ar, prensa.

Museo de Arte Tigre, provincia de Buenos Aires.

b) Organicen entre todos, los distintos ejes temáticos de la muestra, que podrían ser los tratados a lo largo de las distintas unidades, por ejemplo:

- Un lugar dedicado a la imagen bidimensional, en el que a su vez estén agrupados los dibujos, las pinturas y los ***collages***.

¡Continúen ahora ustedes aportando otras ideas!

c) De acuerdo con las características del espacio asignado a la muestra, ubiquen cada tema en un sector determinado. Pueden hacer planos que los orienten.

d) Ahora es el momento de pensar en la selección de trabajos que integrarán cada uno de los ejes temáticos de la muestra.

1. Deberán calcular cuántas imágenes caben en el lugar asignado y cuántos chicos integran el grupo, de esta manera podrán determinar cuántas producciones puede mostrar cada uno en los distintos temas de la muestra.

Dado que uno de los objetivos de la muestra es dar a conocer los procesos de aprendizaje, recuerden reservar espacios para la inclusión de algunos de los ***bocetos*** *realizados. Es interesante para el público conocer el desarrollo de la creación y comprender que se trata de un camino laborioso y que implica probar e ir tomando decisiones en su transcurso.*
Asimismo, pueden organizar un espacio dedicado a mostrar las ***reproducciones de arte*** *y sus comentarios sobre ellas.*

2. En forma individual, realizá un listado de tus producciones y, tomando en cuenta la cantidad de producciones asignadas para cada tema de la muestra, elegí las que quieras exponer.

Volvé a mirar tus trabajos que quedaron guardados en la escuela o en tu casa y elegí los que quieras mostrar. Si te parece que alguno necesita alguna modificación o si querés agregarle algo o reparar alguna rotura, podés hacerlo antes de la muestra.
Este proceso de selección implica un rearmado y la autoevaluación de un largo proceso de trabajo. Seguramente, observarás cambios en las representaciones, en la manera de usar los materiales, en las resoluciones técnicas y expresivas.
Evaluar, en Artes Visuales, es poder darte cuenta de estos cambios; disfrutar de lo que consideres un logro personal y determinar los aspectos sobre los que te gustaría seguir trabajando en el futuro.

Los artistas, las obras y el público

3. Ahora hay que considerar la muestra en su conjunto y si en la selección individual de trabajos están representadas todas las actividades desarrolladas.

• Para ello pueden hacer, para cada tema, un cuadro en el que consignen la actividad y quiénes expondrán producciones. Por ejemplo:

El mundo de la escultura

Esculturas de alambre	Eloísa	Lucía	Ramón
Tallas de tiza	María Rosa	Pedro	Ignacio
Modelado con barro y con papel maché	Esteban (papel maché)	Eloísa (barro)	Ana (papel maché)
Construcciones	Pedro	Ana	Juan Francisco
Esculturas móviles	María Rosa	Ramón	Ana
Esculturas estáticas y dinámicas	Juan Francisco	Esteban	Lucía
Esculturas abstractas	María Rosa	Ramón	Ignacio

Recomendaciones para la selección de trabajos

- Que estén representados todos los miembros del grupo, por lo menos con un trabajo por cada una de las unidades de trabajo.
- Que estén representadas todas las actividades desarrolladas con por lo menos dos alumnos en cada una de ellas.

Los artistas, las obras y el público

4. Los textos que brindan información

Esta actividad está orientada a que, junto con tus compañeros, piensen en la información que ofrecerán a los visitantes de la muestra. Trabajarás sobre distintos portadores de texto que permitan al público, ampliar la información acerca de aquello que están viendo.

Para esta actividad vas a necesitar:
- *Papeles afiche y cartulinas.*
- *Marcadores.*
- *Regla y lápiz negro.*

a) Reunite con tus compañeros y juntos lean el siguiente texto.

Los museos brindan información

Cuando hablamos de los museos, mencionamos que, además de la función de mostrar y de cuidar las obras de arte, tienen como objetivo ampliar los conocimientos de los espectadores respecto de aquello que muestran.

Por esta razón, en los museos de arte hay distintos portadores de textos que forman e informan sobre diferentes aspectos de las exhibiciones.

Desde los pequeños carteles –también llamadas técnicamente **cédulas identificatorias**– que acompañan las obras y dan a conocer datos sobre la obra hasta los paneles explicativos que contextualizan las obras en su momento histórico o en el desarrollo de la vida del artista, los distintos portadores de textos amplían la mirada y el conocimiento del visitante.

Antonio Berni (1975)
Camino bajo el cielo gris
Collage sobre madera
79,5 cm x 104 cm
Colección particular

b) Teniendo en cuenta los temas elegidos para organizar la muestra y las distintas actividades dentro de cada uno de los temas, decidan en qué lugares pondrán portadores de textos y cuál será su contenido. Pueden ser textos escritos por ustedes y también citas extraídas de las unidades de trabajo.
Por ejemplo:

- En donde están los dibujos pueden incluir sus conclusiones acerca de las características de los diferentes materiales para dibujar.
- En donde están las pinturas pueden poner la información sobre el color tomado de la unidad **2**.

Agreguen ahora ustedes otras ideas.

Algunas recomendaciones

- En muchas de las actividades realizadas escribieron distintos textos que recogían sus reflexiones y opiniones sobre diferentes aspectos de las actividades. Pueden incluir estos textos en la muestra.
- Los carteles que indican recorridos también son portadores de textos. Inclúyanlos en esta parte de la actividad.
- Para dar **unidad visual** a la muestra, es conveniente que todas las cédulas identificatorias que acompañan las imágenes tengan las mismas medidas, estén hechas del mismo material y contengan la misma información.

c) Diseñen y realicen los diversos textos elegidos (carteles de identificación de las obras, carteles de las salas, paneles explicativos, etcétera).

Sugerencias

- Utilicen para ello las cartulinas, el papel afiche y los marcadores.
- Recuerden usar lápiz y regla para trazar líneas que, a manera de renglones les permiten una escritura prolija y clara.
- Apelen a su experiencia en el diseño de señalizaciones para encarar esta parte de la actividad.

Cuando trabajaste en la unidad dedicada al diseño, particularmente cuando creaste un sistema de señalización para la escuela, estuviste trabajando con criterios de unidad visual que te resultarán útiles para encarar esta parte de la tarea.
La organización de una muestra de arte es una actividad relacionada con el diseño ambiental, en la que participa también el diseño gráfico.

Los artistas, las obras y el público

A 5. Instalar la muestra

Esta actividad te permitirá concretar la instalación de la muestra tomando en cuenta las características del espacio asignado y las de los trabajos elegidos.

Tomarás decisiones respecto del agrupamiento y ordenamiento de las imágenes y los textos, implementando criterios para favorecer una buena visión de las imágenes y la comprensión, por parte del público visitante, de los procesos de trabajo desarrollados en el aula.

Para esta actividad vas a necesitar:

- *Cinta de pintor (cinta de papel engomado) o cinta adhesiva.*
- *Papel para montar los trabajos bidimensionales y para forrar las mesas de las esculturas (pueden ser telas lisas).*
- *Mesas para colocar las esculturas y los objetos diseñados.*

a) Junto con tus compañeros, reúnan en el aula todas las imágenes y los textos seleccionados. Agrúpenlos de acuerdo con los distintos temas de la muestra.

b) Ahora es necesario pensar en la ubicación de los trabajos elegidos dentro del lugar previsto para la muestra.

Trasladen todos los trabajos al lugar en que se expondrán y vayan distribuyéndolos en los lugares asignados. Las imágenes bidimensionales estarán ubicadas en las paredes y paneles; las imágenes tridimensionales, en mesas. Ubiquen también los carteles, textos, señales que indiquen recorridos, etcétera.

Sugerencias para la instalación de la muestra

- Observen que los trabajos no estén muy amontonados, es preferible poner menos cantidad, pero que se pueda apreciar bien cada uno de ellos.
- En el caso de las esculturas y objetos de diseño procurar que se destaquen de aquello que los rodea. Para eso podrán cubrir parte de las paredes con papel afiche, papel madera, o cartón acanalado.
- En el caso de las imágenes bidimensionales, colóquenlas sobre un papel afiche dejando un marco alrededor que permita aislar la imagen de lo que la rodea (esa es la función del marco).
- Dentro del marco y debajo del trabajo pueden ubicar la cédula identificatoria con los datos correspondientes. En todas las imágenes ubíquenlas en el mismo lugar (por ejemplo, a la derecha, o centrada, etcétera).

www.chaco.gov.ar

Sugerencias para la instalación de la muestra

- Elijan uno o dos colores para montar las imágenes, de manera que se conserve la unidad visual en el conjunto.
- Si tienen la oportunidad de elegir el color del papel afiche, prefieran el color que no "distraiga" al espectador y que ponga de relieve la imagen en sí.
- No pongan la cinta sobre los trabajos ya que, al despegarlos se podrán romper. Es preferible hacer un "rulito" y colocarlo en las puntas, en la cara posterior.

c) Pueden incluir un cuaderno para que los visitantes dejen anotadas sus opiniones y sentimientos al mirar la muestra.

Los artistas, las obras y el público

6. La publicidad de la muestra

Esta propuesta te permitirá pensar, organizar y llevar a cabo la difusión de la muestra. Para ello abordarás la realización de afiches, que es una actividad relacionada con el diseño gráfico, muchos de cuyos conceptos te son familiares.

Para esta actividad vas a necesitar:

- *Lápiz y papel para la realización de los bocetos.*
- *Fibras de color.*
- *Regla y/o escuadra.*
- *Papeles afiche y/o cartulinas.*
- *Pegamento para papel.*

a) Reunite con tus compañeros y lean el siguiente texto.

El diseño visual de una muestra

Toda muestra alcanza su verdadero cometido cuando llega a su destinatario: el público. Es, por lo tanto, muy importante dar a conocer la realización de este evento para que pueda ser difundido y tenga poder de convocatoria.

La publicidad es, hoy en día, una importante forma de comunicación. Su objetivo es dar a conocer un producto, un evento, una situación o también brindar información sobre estos.

Los afiches pertenecen a lo que se denomina publicidad gráfica y han sido creados por publicistas y diseñadores gráficos.

El diseñador **organiza visualmente** el cartel con el objetivo de captar la atención del espectador, lograr que se detenga en esa imagen y que así se efectivice la comunicación. Para ello utiliza distintos elementos visuales tales como:

- los **colores**, las **formas** y las **texturas** visuales;
- las **relaciones de tamaño**;
- los **contrastes** (es decir, las diferencias);
- la **tipografía** (es decir, las distintas maneras en que cada una de las letras o números pueden ser "dibujados" o diseñados);
- la **composición** (es decir, la combinación, distribución y relación entre los distintos elementos que componen el afiche).

Los afiches publicitarios tienen una determinada **organización visual** y, frecuentemente, combinan texto e imagen con el fin de captar la atención y de hacer efectiva la comunicación.

Edgardo Giménez.

b) Te proponemos realizar afiches para publicitar la muestra.

1. Para comenzar el diseño de tu afiche, realizá algunos bocetos y establecé la ubicación del texto y de la o las imágenes que lo acompañarán.

2. Elegí, entre todos los bocetos que hayas realizado, el que te parezca más atractivo visualmente y desarrollalo en el papel afiche o cartulina elegido para ese fin.

Recomendaciones para la realización de afiches

- Si bien las imágenes deben estar relacionadas con el texto, no deben ser redundantes. Lo que dibujes debe enriquecer el texto aportando al mensaje del afiche.
- Recordá que la imagen no debe necesariamente ser literal, que se la puede enriquecer con elementos tales como formas geométricas, guardas, etcétera.
- Elegí una tipografía (forma de las letras) que te parezca atractiva
- El cambio de escala tal vez haga necesaria la modificación o el agregado de algunos elementos. No dudes en realizarlos.
- Para el trazado de las letras es conveniente que dibujes (con lápiz y suavemente) algunas líneas que te sirvan como guía.
- Al elegir los colores, tené en cuenta que sean contrastantes, de manera que se destaquen visualmente. Los contrastes pueden realizarse por uso de colores muy diferentes o también por variación de claros y oscuros.
- Podés trabajar tanto pintando como dibujando o utilizando el collage. También podés combinar estas técnicas y sus diversos materiales.

3. Pensá en qué lugares van a colocar los afiches que realizaron para que la gente se entere de la muestra.

c) Una vez armada la muestra y antes de inaugurarla, recórranla junto con su docente, como espectadores de sus propios trabajos. Traten de pensar en todo el camino recorrido, en las cosas que aprendieron, en las dificultades y los logros.

d) Pueden organizar algunas visitas guiadas, acompañando al público y explicando distintos momentos de la tarea. También pueden organizar recorridos para que el público transite la muestra, orientando mediante flechas y otro tipo de señales.

¡Y ya todo está listo para la inauguración!

El mostrar valoriza "hacia afuera del aula" la tarea expresiva y permite una mayor comprensión del lugar del lenguaje plástico en la escuela, y del arte en la vida de las personas.

tapa y contra:Maqueta Nueva 28/12/09 12:56 Página 2

Serie Horizontes

Material de distribución gratuita,
prohibida su venta.