

Apreciación de lo artístico

Lo visual y auditivo en la cotidianidad urbana

Flores / Gómez / Sierra

Primera edición 2009

UANL - Colección Formación General Universitaria



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA de NUEVO LEÓN

Apreciación de lo artístico

Lo visual y auditivo
en la cotidianidad urbana

Armando Vicente Flores Salazar

María de Lourdes Gómez Huerta

Benjamín Sierra Villarruel

OCTAVA REIMPRESIÓN
MÉXICO, 2016



Tabla de Contenido

Presentación	v
Pórtico	ix
Unidad 1 Lo artístico como actividad humana cotidiana.....	2
Competencias de la unidad	2
Elementos de la competencia	2
Evidencias de aprendizaje	3
Introducción	6
1.1 La cultura	7
1.2 Los objetos culturales	8
1.3 El arte	9
1.4 Cómo empezar	12
Resumen	12
Bibliografía	13
Sitios de Internet.....	13
Unidad 2 Conceptos básicos y afines de lo artístico	14
Competencias de la unidad	14
Elementos de la competencia	15
Evidencias de aprendizaje	15
Introducción	18
2.1 Los elementos comunes en los diversos sistemas de arte	18
2.2 Tema y subtema	19
El tema como puerta de acceso al mensaje.....	19
2.3 Abstracción y figuración	23
2.4 Signos y símbolos	25
2.5 Composición	27
Resumen	29
Bibliografía	29
Sitios de Internet.....	30
Unidad 3 Lo artístico en la cotidianidad	32
Competencias de la unidad	32
Elementos de la competencia	33
Evidencias de aprendizaje	33
Introducción	36
3.1 La vista y el oído como sentidos dominantes.....	36
3.2 Apreciación de lo visual tridimensional: arquitectura, escultura, y cerámica	36

3.3	Definición de lo visual en las categorías tridimensionales	37
	Arquitectura	37
	Escultura	37
	Cerámica	38
3.4	Características básicas de los objetos tridimensionales	38
3.5	Lectura de objetos tridimensionales	42
	El edificio "Colegio Civil"	44
	El edificio "Torre de Rectoría"	47
	La arquitectura habitacional cotidiana	52
3.6	Definición de lo visual en las categorías bidimensional	62
	Desarrollo de los temas o cuerpo de la unidad	63
3.7	Características básicas de los objetos bidimensionales	66
	El lenguaje visual	66
	Desarrollo histórico de lo visual bidimensional	66
3.8	Lectura de objetos visuales bidimensionales	67
	El dibujo	67
	La pintura	70
	La fotografía	72
	Las artes gráficas	75
	La literatura	76
	Resumen	80
	Bibliografía	80
	Sitios de Internet	82

Unidad 4 Lo auditivo en lo artístico de la cotidianidad 84

	Competencias de la unidad	84
	Elementos de la competencia	85
	Evidencias de aprendizaje	85
	Introducción	88
4.1	Apreciación de lo auditivo: música, canto y sonidos de la cotidianidad	88
	Definición de música	88
	Características de la música	89
	Elementos del proceso de creación de la música	89
	Definición de lo audible	89
	Definición del sonido	90
	Definición de los elementos fundamentales de la música	92
	Apreciación auditiva	93
	Desarrollo histórico	94
	La música en la ciudad de Monterrey	97
	La música popular	99
	Lectura musical	101
	La influencia de la música en el ser humano	107
	El contacto con la música	107
	La experiencia de escuchar	108
	La apreciación musical	108

4.2	Apreciación de lo visual auditivo: cine, video, teatro y danza.	109
	Introducción	109
	Lectura visoauditiva.	110
	Resumen	115
	Bibliografía	116
	Revistas, sitios de Internet y software	117
Unidad 5	Síntesis y conclusiones	118
	Competencias de la unidad	118
	Elementos de la competencia	119
	Evidencias de aprendizaje	119
	Introducción	122
5.1	Los estímulos artísticos en el paisaje urbano	122
	La vida ordinaria ambulatoria en la ciudad	122
	La percepción de la ciudad a través de los sentidos.	123
	Los elementos básicos y comunes de lo artístico.	123
	Entonces, ¿qué es lo artístico?	124
	Un paseo por la ciudad	125
	Resumen	128
	Bibliografía	129
	Sitios de Internet.	129
	Glosario de arquitectura	131
	Glosario de música	133
	Anexo de unidad 3	135

Lo artístico como actividad

Contenido de la unidad

Introducción

1.1 La cultura

1.2 Los objetos culturales

1.3 El arte

1.4 Cómo empezar

Resumen

Competencias de la unidad

En esta unidad el estudiante:

- Valora lo artístico en cualquier actividad y producción humana, a través del análisis de los objetos culturales que manifiestan la cualidad artística.
- Desarrolla habilidades para la generación y la aplicación de conocimientos, mediante el pensamiento crítico y reflexivo.



humana cotidiana



Elementos de la competencia

En el desarrollo de la competencia el estudiante:

- Distingue los conceptos de cultura, objeto cultural y arte.
- Identifica los sistemas de clasificación de las artes visuales, auditivas y audiovisuales.
- Establece la diferencia entre arte y artesanía, entre arte académico y popular.
- Analiza lo artístico directamente en los objetos culturales de uso cotidiano.

Evidencias de aprendizaje

El estudiante desempeña la competencia cuando:

- Elabora un recuadro en el cual se describan las características de diez culturas diferentes, para comparar y distinguir las semejanzas y diferencias en dos de ellas.
- Describe en una tabla las características de diez objetos personales portados por los alumnos, mediante la lectura física, histórica y psicológica de los objetos.
- Reporta por escrito las opiniones de cuatro compañeros de clase, para distinguir la relatividad de los diversos gustos y preferencias.
- Compara la diferencia entre arte y artesanía, a través de diez ejemplos urbanos y del hogar.

Mapa conceptual de la unidad



EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Unidad 1 Lo artístico como actividad humana cotidiana

Facultad: _____ Grupo: ___ Equipo: ___ Nombre de la carrera: _____

Nombre del alumno: _____ Fecha: _____

A continuación te presentamos una serie de preguntas que te ayudarán a reflexionar en torno de los conceptos básicos de esta unidad. Es necesario que tengas claros tus conocimientos previos porque son la base para el desarrollo de todo el curso. Es muy importante que respondas con base en tus conocimientos, habilidades y actitudes, y no en lo que piensas que tu profesor considera como correcto.

1. ¿Qué entiendes por cultura?

2. ¿Qué aspectos comprende la cultura?

3. ¿Qué es un objeto cultural?

4. ¿Cuáles son los tres niveles de estudio que se deben considerar para la lectura de los objetos culturales?

5. ¿Qué es el arte?

6. ¿Qué es la belleza?

7. ¿Podrías explicar que se entiende por “relatividad de la belleza”?

8. ¿Qué comprenden las artes visuales?

9. ¿Qué comprenden las artes auditivas?

10. ¿Cuál es la diferencia entre arte popular y arte académico?

Nota. Para entregar a tu maestro esta evaluación diagnóstica y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Introducción

Como parte de la formación integral de los estudiantes universitarios, *este libro de *Apreciación de lo artístico** pretende ampliar el conocimiento y comprensión de la cultura y el arte, en tanto nos afectan en la conformación como individuos y como miembros de un grupo social determinado.

La sensibilidad, la imaginación y la producción de objetos culturales son cualidades comunes de todas las personas y se ejercen cotidianamente con amplia diversidad de modos, formas y expresiones, y siempre tendientes a fortalecer los nexos con el medio social al cual se pertenece. Cada grupo social privilegia determinadas formas de producción artística, y por lo mismo lo pueden llevar a menospreciar otras.

La producción artística “contraria al valor entendido que de ella se tiene”, no está destinada sólo para un reducido grupo social privilegiado, su mayor fuerza y efecto opera en el inconsciente colectivo ratificando o rectificando el trasfondo ideológico de nuestro ser social.

Los objetos artísticos sobre todos los demás objetos son polisémicos, la lectura de las ideas que en ellos se contienen nos revelan datos obvios o velados de diversa índole, como los políticos, económicos, ideológicos, sociales y religiosos, entre otros.

La idea fundamental que rige el contenido de este libro es que toda manifestación artística tiene su origen y desarrollo en las actividades ordinarias del hombre, que todas las grandes realizaciones del hombre se originan desde la cotidianidad, lo que de continuo en el diario vivir se realiza en los actos comunes y ordinarios, y desde ahí transitan en un amplio proceso hasta alcanzar, muchas de ellas, la calificación humana de extraordinarias o magistrales.

La apreciación visual y auditiva de lo artístico se puede suceder en una amplia gama que va desde lo común y abundante, hasta lo excepcional o único como extremos de una escala, y se puede abordar desde cualquier parte de dicha escala, es decir, se puede estudiar el fenómeno desde el objeto que se tiene a la mano y partir de él, hacia su origen en lo popular o bien hacia su transformación por convencionalismos en el campo de lo académico. Dado que la mayoría de los universitarios tenemos más convivencia con los objetos domésticos cotidianos y ordinarios “un dibujo escolar, una foto familiar, una artesanía, el estampado en la vajilla, la portada de la revista, una película arrendada, entre otros”, los tomaremos como nuestros objetos de estudio con la certeza de que son hechos con los mismos principios que validan a los objetos excepcionales: el de ser agradables o atractivos a los sentidos y significativos para la cultura de sus usuarios.

Se parte de la base de que para el mejor entendimiento de lo social y lo cultural se deben de aprovechar los conocimientos previos y la exploración del entorno para reforzar el aprendizaje significativo, así también se atiende a uno de los postulados de la psicología cognitiva que sostiene que el aprendizaje más efectivo surge en la construcción de esquemas de conocimiento relacionados entre sí. Con ello se atienden las necesidades de conocimiento específico de las personas involucradas en el estudio a partir de sus propias experiencias. Este concepto dinámico de la enseñanza implica la necesidad de adecuar los conceptos básicos del curso a los intereses específicos de cada grupo de usuarios.

La observación será la base y actividad que nos lleve a seleccionar, identificar, comparar y ordenar lo investigado, y con ello a la deseable o necesaria ampliación de la conciencia. Los pasos que se recomiendan para ordenar tal conocimiento son: motivar el interés por el tema de estudio, obtener y registrar datos por observación del objeto estudiado, establecer hipótesis considerando las relaciones que se den entre los elementos del o los objetos estudiados, y explicar los hallazgos.

Para evitar el extravío involuntario y con ello los propósitos elementales del curso, basta con tomar en cuenta que por lo particular se entiende lo general, lo conocido hace entender lo desconocido, y desde lo concreto se deduce lo abstracto.

Dado que la cultura es el principio y fin de toda producción humana y lo artístico forma parte de ella, comenzaremos por entender de manera muy generalizada sus alcances y cualidades.

1.1 La cultura

La palabra **cultura** proviene del idioma de los *latios* de la península itálica, es decir del latín, y con ella se hacía referencia a todo lo relacionado con la acción de cultivar la tierra para obtener algún producto necesario, útil y benéfico. De ella se derivan palabras como agricultor, agricultura, cultor y cultivo, entre otras. Desde la filosofía griega, en el Mundo Antiguo, la noción de cultura se comienza a definir como el conjunto de las realizaciones genéricas del espíritu humano. En nuestros días, la misma palabra se usa para referir el desarrollo del conocimiento y las facultades intelectuales del hombre, de cualquier tiempo o lugar, y las características que como grupo y como fenómeno histórico-social lo definen y determinan.

En pocas palabras, cultura se denomina a las cualidades intelectuales de un grupo humano que lo caracteriza y le da identidad específica. Por ejemplo, se dice cultura africana cuando se explican las costumbres, los modos de expresión y las formas de vida de los africanos; se dice cultura maya, cuando se hace referencia a la comida, el vestuario, la arquitectura y los oficios de los grupos humanos que habitaron el sur de México y gran parte de Centroamérica hasta la conquista de éstos por los españoles, y se dice cultura campesina a los modos de ser y a la forma de vivir de los habitantes del campo.



Figura 1.1 Chichen Itza.

ACTIVIDAD 1

Elabora una lista de diez diferentes culturas que conozcas, de dicho listado selecciona dos de las más conocidas por la mayoría para mencionar características que las distinguen y encontrar semejanzas y diferencias entre ambas.

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursoacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Los estudios del individuo, de la sociedad, de la cultura y de sus relaciones recíprocas, fueron hechos tradicionalmente por filósofos y teólogos hasta que en el siglo XIX se consideraron como campo apropiado de la investigación científica. A partir de ello la sociología y la antropología cultural establecen una noción más específica de cultura, considerándola esencialmente como el fenómeno histórico-social que define con formas variables la estructura de vida colectiva de los diversos grupos humanos.

La cultura, como conjunto coordinado de valores y funciones socialmente definidos, necesita un marco social para desarrollarse, con individuos que participan en ella en grado y manera variable según su situación efectiva en la sociedad.

La cultura es inherente al hombre, por tanto, también lo es al grupo y a la sociedad; aunque la cultura del individuo está condicionada a la del grupo y ésta a la de la sociedad. Todo individuo acepta y respeta las normas de la familia y, a la vez, ésta las de la sociedad. Como individuo puedo decidir la manera de vestir, como miembro de familia debo respetar el horario de llegar por la noche a casa, y como ser social he de respetar leyes, normas y reglamentos.

ACTIVIDAD 2

Ejemplifica, con el testimonio de dos o tres personas del curso, lo que deciden por sí mismos, lo que respetan como miembros de su familia y como miembros de un grupo social.

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursoacademicosenlinea-gep.com.mx/>

La cultura guía todo momento de la vida, tanto de los individuos como de los grupos. Alguien dijo que la cultura nos ata y nos guía, y tiene sentido lógico, ya que sólo hacemos aquello que hemos aprendido de los demás, con quienes convivimos, ello nos hace parecernos y comportarnos como parte del grupo.

Cuando se presentan formas culturales diferentes a las propias, como la música colombiana, el uso de tatuajes en la piel o colocarse aros en la nariz, se pueden aceptar o rechazar según lo que el grupo determine y si ello le importa o no al individuo actuante. Por ello se puede deducir que la cultura no es estática, sino dinámica, y la aceptación o el rechazo permiten algunos cambios —parciales o totales— de los patrones culturales. Así es como se adquieren nuevas formas o costumbres a las que se heredan socialmente.



Figura 1.2 Mariachis.

La cultura comprende todo lo que conforma al individuo y a la sociedad: su manera de ser, de pensar, de sentir, de convivir, de producir y de soñar.

Todo lo que el hombre hace entra en el campo de la cultura, y para hacerlo se auxilia de las herramientas, los instrumentos, los objetos y las cosas que se ve en la necesidad de producir; a estos objetos y lo que se genera con ellos se les denominan objetos culturales.

1.2 Los objetos culturales

Todo lo que el hombre produce es para ayuda y preservación de sí mismo, de su comodidad, de su seguridad, de su trascendencia y de sus necesidades espirituales y estéticas. Con ellos el hombre mejora sus habilidades, amplía sus destrezas y minimiza sus deficiencias. Con tales objetos ha desarrollado el lenguaje, el arte, la religión y la ciencia, actividades exclusivamente humanas y siempre vinculadas unas con otras. Todos los productos lingüísticos, artísticos, religiosos y científicos son formas de expresión y de utilidad funcional que apoyan el desarrollo integral del hombre.

Son objetos culturales la casa y todo lo que forma parte de ella: la puerta, el librero y los libros, el comedor, el mantel y las sillas, la guitarra y las partituras, las cortinas y el tapete, el jardín y las macetas, así como todo lo que en ella se hace: la comida, la jardinería, las manualidades y las celebraciones. Así como la casa, también lo es el templo, la escuela, el taller, el parque y todo lo que conforma la aldea, la villa, el poblado y la ciudad.

ACTIVIDAD 3

Menciona diez objetos culturales que están dentro del salón de clases, del laboratorio, de la biblioteca, etcétera.

Los objetos culturales tienen como condición la materialidad intervenida por el hombre. En tal intervención, el hombre le transfiere su personalidad que se deriva de su modo de ser, de pensar, de creer, de vivir. El hombre se dice en los objetos y por ellos podemos saber de él aun después de su muerte.

La lectura de los objetos culturales debe considerar tres niveles de estudio: *lo físico*, que describe sus características cuantitativas como la forma, tamaño, peso y función; *lo histórico*, que describe sus características cualitativas como su uso, su devenir en el tiempo y el trasfondo sociocultural que lo determina; y *lo psicológico*, que revela a través de la lectura de signos y símbolos la condición humana de su productor y usuario como ser social.

Tal lectura la enfrentamos comúnmente de lo simple a lo complejo, por lo general, leemos primero lo físico, es decir, el objeto en sí; luego lo histórico, o sea su devenir en el espacio y tiempo; y por último lo psicológico, que nos revela la complejidad humana. Para conocer a profundidad lo humano a través de los objetos que produce es necesario atender de manera adecuada los tres niveles de estudio y entenderlo como uno solo.

ACTIVIDAD 4

Ejemplifica la lectura física, histórica y psicológica con objetos personales portados en clase por tus compañeros.

De todos los objetos que el hombre produce, los más interesantes son aquellos que sirven para desarrollar el lenguaje, la ciencia, la religión y el arte. E inclusive cada vez más se defiende la tesis de que los productos artísticos tienen prioridad sobre los demás, no sólo por ser los primeros en incidir en la ampliación de la conciencia humana, sino por ser la base o punto de partida de todas las facultades superiores del hombre.

Después de entender lo anterior, es el momento de acotar algunos conceptos fundamentales sobre el arte y lo artístico.

1.3 El arte

La palabra **arte** también proviene del latín y es un sustantivo tanto masculino como femenino, sirve para reconocer como virtud las habilidades y destrezas que se aplican al hacer algo de manera sobresaliente. Es, como lo define el diccionario, el conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien cualquier cosa.

Desde ese punto de vista, es correcto hablar del arte de cocinar, nadar, enseñar o de estudiar, puesto que es válido para todas las actividades humanas, incluyendo las violentas como robar, engañar o pelear.

ACTIVIDAD 5

Incorpora cinco ejemplos de "arte de" propuestos por tus compañeros. Después comenta en grupo los datos que amplíen los ejemplos propuestos.

De todas ellas, las que aquí nos interesan son las relacionadas con las llamadas "bellas artes", que como su nombre lo indica, tienen como finalidad la expresión de la belleza, cualidad sobresaliente en la producción de edificios, esculturas, pinturas, música, danza, teatro, cine y literatura.

La actividad artística fue el medio a través del cual el hombre pudo conocer la naturaleza de las cosas y proyectar su pensamiento en busca de lenguajes de expresión, mismos que lo llevaron a procesos rituales, mágicos, religiosos, filosóficos y científicos.

Las evidencias más antiguas hasta hoy conocidas son los dibujos y pinturas rupestres realizadas en el viejo continente hace más de 200 siglos o 20 mil años. El hecho de que los animales representados ahí sean todos comestibles, apoya la tesis de la representación como un acto ritual y mágico para propiciar el éxito en su caza, pero también y en paralelo, el acto en sí de dibujar y pintar da inicio a una herramienta civilizadora: la escritura, en su modalidad ideográfica. Con la sedentarización humana, iniciada hace cerca de 10 mil años, el hombre manifiesta en sus nuevas herramientas, como vasijas de barro, esteras de fibras vegetales y mangos de cuchillos ceremoniales, elementos geométricos como cuadrados, triángulos y círculos que enfatizan cantidades, simetrías y orden o composición, que evidentemente se derivan de su economía vigente de agricultor. Con estos ejemplos queda claro cómo la actividad artística coadyuva de manera sobresaliente en el fenómeno civilizador.

El diccionario define la belleza como la propiedad en las cosas que nos hace amarlas, infundiendo en el espectador el deleite espi-

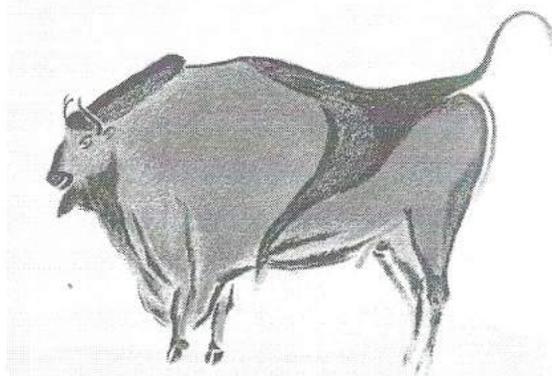


Figura 1.3 Pintura rupestre.

ritual. Esta experiencia nace de la extasiada observación de las cosas naturales como los animales, plantas, frutas, valles, montañas y cielos, en tanto su forma, color, tono, textura, proporción, ritmo y armonía, entre otros. La misma experiencia agradable se hizo extensiva a las obras producidas por el hombre, sobrevalorándose aquellas que se distinguieran por las mismas cualidades.

Es pertinente aclarar que la estética, rama de la filosofía que estudia la belleza y las condiciones que hacen bellos los objetos, nos advierte sobre la relatividad de la belleza; es decir, que lo que puede ser bello para unos no necesariamente lo ha de ser para otros. Así, lo bello queda determinado socialmente como el valor que surge de lo agradable y depende de lo que como tal lo entienda y apruebe el grupo social.

ACTIVIDAD 6

Distingue la relatividad de la belleza a partir de los gustos y preferencias de los alumnos respecto a los gustos musicales y a géneros de cine. Después elabora un ensayo.

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Se acepta como valor entendido que la función del arte es la expresión de la belleza, que si bien es una de sus premisas, no es ni la única ni la más importante. Una obra artística también es un testimonio del lugar y del tiempo en que fue hecha, en ella se transfieren la manera de pensar, la ideología, el conocimiento y los valores de quienes la producen, y por ello se transforma en un documento histórico que sirve para saber de sus productores, aun ya desaparecidos. Como todo objeto cultural fortalece la identidad del grupo y apoya la necesidad de trascendencia del individuo, con su producción se apoyan otros sistemas como el lenguaje, lo religioso y lo científico; todos los objetos tienen un uso funcional tanto práctico como simbólico y desarrollan en el hombre la fruición o el placer de disfrutar lo bello.



Figura 1.4

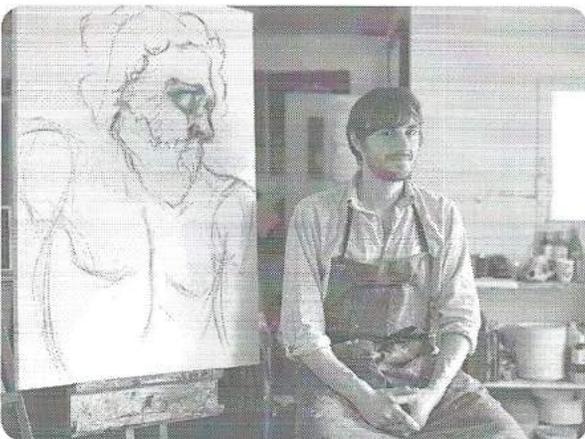


Figura 1.5

Los humanos tendemos a clasificarlo todo, y la actividad artística no escapa a ello, es común oír que se dice arte prehistórico e histórico, artes mayores y menores; artes decorativas, gráficas, industriales y mecánicas; arte popular y arte culto, y tantas otras más; pero en nuestro tiempo se ha logrado una clasificación de acuerdo con la percepción de los sentidos, y es por ello que se habla de artes visuales, artes auditivas y la conjunción de ambas en las artes visioauditivas o audiovisuales.

Los humanos tendemos a clasificarlo todo, y la actividad artística no escapa a ello, es común oír que se dice arte prehistórico e histórico, artes mayores y menores; artes decorativas, gráficas, industriales y mecánicas; arte popular y arte culto, y tantas otras más; pero en nuestro tiempo se ha logrado una clasificación de acuerdo con la percepción de los sentidos, y es por ello que se habla de artes visuales, artes auditivas y la conjunción de ambas en las artes visioauditivas o audiovisuales.

Las **artes visuales** comprenden toda manifestación que se percibe por la vista, como la arquitectura, escultura, pintura, gráfica, fotografía, escenografía, mímica, dibujo y literatura, entre otras; las artes auditivas comprenden a aquellas que se disfrutan por el oído, como la música, el canto, la oratoria y la declamación, entre otras; las artes audiovisuales son aquellas que requieren tanto de la vista como del oído para su disfrute, como la danza, el ballet, el teatro, el cine, la ópera y el circo, entre otras.

Sin embargo, de entre aquellas hay dos clasificaciones que siguen siendo válidas y es necesario explicarlas por las notorias diferencias que se dan entre ellas, hablamos de arte y artesanía y de arte popular y arte académico. Habrá que entender que se considera artística a toda producción que mejora el conocimiento, explora la técnica de producción y el uso de materiales, que amplía las propuestas de las

anteriores o experimenta para encontrar nuevas formas de expresión, mientras que la artesanía se ejerce cuando se reproducen objetos artísticos sin alterarlos de su forma original. Por ello se dice de un objeto artístico cuando es propositivo y de un objeto artesanal cuando es repetitivo.

ACTIVIDAD 7

Compara la diferencia entre arte y artesanía a través de cinco ejemplos urbanos como la escultura y las bancas de una plaza, y cinco ejemplos domésticos como un pastel hecho en casa y el plato en que se presenta, etcétera.

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Respecto al **arte popular** (figura 1.6) y arte académico que algunos indebidamente llaman culto, es más sencilla su explicación, dado que en el nombre queda explícito que se hace referencia a su origen, es decir, lo popular y lo académico. Sin embargo, es importante entender que tienen puntos de partida y objetivos un tanto diferentes: el arte popular es aquel que se genera en el pueblo como respuesta a sus necesidades, se aprende empíricamente en los talleres de producción, es de utilidad práctica y funcional, preserva tanto técnicas y materiales como tradiciones y costumbres, busca ser semejante y reforzar la identidad, y no es fundamental el reconocimiento personal de quien lo hace o produce, mientras que el arte académico se aprende en la academia o escuela, produce objetos que siguen fielmente las reglas de la academia sobre estética, estilística, teorías de diseño, composición y color, se fundamenta en la experiencia personal del productor, quien busca el reconocimiento y se valora más en él la diferencia que la semejanza.

Ante la posible pregunta de si uno es más importante que el otro, la respuesta es que ambos tienen la misma importancia y existen para satisfacer las necesidades humanas de lo grupal y de lo individual. Sin embargo, es necesario entender que convivimos más con el arte popular que con el académico, pues muchas de las cosas que usamos de ordinario, como muebles, inmuebles, utensilios, herramientas y accesorios, y que pertenecen a lo popular, son más abundantes que aquellas reproducciones o artesanías académicas como pinturas y esculturas que a veces tenemos en el hogar. También hay que considerar que el arte popular o empírico es la base de sustentación del arte académico, y el tránsito del uno al otro es muy común en muchos productores.

También vale la pena considerar que poca gente tiene el hábito o la oportunidad de asistir a museos, salas de conciertos y teatros donde se muestran obras artísticas académicas y populares, muchas veces sin costo; sin embargo, los templos, las bibliotecas, las semanas culturales, los cine-clubes, las computadoras, la radio y la televisión son opciones alternativas de igual validez, pues también con ellos tenemos acceso al conocimiento directo de tales productos.

Por otro lado, la casa, la colonia, los centros comerciales y la ciudad están llenos de estímulos artísticos; el arreglo de un platillo o de una mesa para comer, los *graffitis* de la calle (figura 1.7), el anuncio comercial panorámico, la tienda de regalos, la escultura urbana, los vitrales y la música sacra de un templo o la danza de matachines por la calle, son sólo algunos de los miles de dichos estímulos con los que, sin restricción, se tiene contacto cotidianamente.



Figura 1.6



Figura 1.7

ACTIVIDAD 8

Describe algunos testimonios orales de tus compañeros acerca de qué objetos culturales convierten a tu casa y la iglesia de tu comunidad en un museo.

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Lo artístico se vive todos los días e intensamente, y su presencia en la cotidianidad es el punto de partida para la mejor comprensión de lo artístico en la cultura de un lugar.

1.4 Cómo empezar

Ya entendido, en cierto grado, el alcance y cualidades de la cultura, la importancia y trascendencia de los objetos culturales y los conceptos fundamentales del arte, analizados y aplicados en las actividades de esta unidad, entonces y a partir de ello es necesario conocer las generalidades que rigen sobre los productos que se generan desde la cultura y lo artístico. Antes, un breve repaso de los principales aspectos vistos en esta unidad.

Resumen

Sobre el individuo y el grupo social influyen en gran medida la fuerza cultural y la actividad artística. La sensibilidad, la imaginación y la producción de objetos culturales son cualidades comunes de todas las personas; toda manifestación artística tiene su origen y desarrollo en las actividades ordinarias del hombre; la apreciación visual y auditiva de lo artístico se puede suceder en una amplia gama que va desde lo común y abundante, hasta lo excepcional o único; la observación es la base y actividad que nos lleva a la práctica de seleccionar, identificar, comparar y ordenar lo investigado; por lo particular se entiende lo general, lo conocido hace entender lo desconocido y desde lo concreto se deduce lo abstracto; así como la casa es objeto cultural y todo lo que ella contiene, así también lo es el templo, la escuela, el taller, el parque y todo lo que conforma la aldea, la villa, el poblado y la ciudad; para el estudio de los objetos culturales se ha de considerar sus dimensiones física, histórica y psicológica; arte es el conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien cualquier cosa; la belleza es la propiedad en las cosas que nos hace amarlas, infundiendo en el espectador el deleite espiritual; la belleza es relativa, dado que lo que puede ser bello para unos no necesariamente lo ha de ser para otros; lo bello queda determinado socialmente como el valor que surge de lo agradable y depende de lo que como tal lo entienda y apruebe el grupo social; todos los objetos tienen un uso funcional tanto práctico como simbólico, y desarrollan en el hombre la fruición o el placer de disfrutar lo bello; un objeto artístico es propositivo y un objeto artesanal es repetitivo; el arte popular o empírico es la base de sustentación del arte académico, y el tránsito del uno al otro es muy común en muchos productores; la casa, la colonia, los centros comerciales y la ciudad están llenos de estímulos artísticos y lo artístico se vive todos los días e intensamente.

La lectura de los objetos culturales artísticos se facilita mientras se tienen claras las claves para la decodificación. Algunas de ellas, las básicas y afines, son explicadas someramente en el siguiente capítulo.

Evaluación sumativa

Para este autor “la *creatividad* es como intentar señalar un mar de ideas en un continente de palabras”. Es “la capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas, dejar huella personal, institucional y social.”

1. ¿A qué se le denomina cultura?
2. Describe las características de dos culturas diferentes. Después compara sus semejanzas y diferencias entre ellas.
3. ¿Qué entiendes por objeto cultural?
4. Describe un objeto personal mediante la lectura de lo físico, histórico y psicológico.
5. Escoge una foto describiendo el tema, signo, símbolo y su composición.
6. ¿Cuál es la diferencia entre los conceptos de “arte” y “artístico”?
7. Escoge un objeto que te parezca bello y discute las opiniones de cuatro compañeros sobre la relatividad de la belleza.
8. Nombra tres ejemplos de artes visuales.
9. Nombra tres ejemplos de artes auditivas
10. ¿Qué diferencias hay entre el arte y la artesanía?

Nota. Para entregar a tu maestro esta evaluación sumativa y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apresiasi de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Bibliografía

- BRONOWSKY, Jacob (1979). *El ascenso del hombre*. Ed. Fondo Educativo Interamericano. México.
- CASSIRER, Ernst (1915). *Las ciencias de la cultura*. Ed. FCE. México.
- FLORES SALAZAR, Armando V. (2001). *Arquitectura. Modelo para el estudio de la arquitectura como cultura*. Ed. UANL, Monterrey. México.
- FLORES SALAZAR, Armando V. (2009). *Calicanto. Marcos culturales en la arquitectura regiomontana*. Ed. UANL, Monterrey. México.
- GOMBRICH, Ernst H. (2004). *Breve historia de la cultura*. Ed. Península. Barcelona.
- GOMBRICH, Ernst H. (1999). *Breve historia de mundo*. Ed. Península. Barcelona.
- GONZÁLEZ QUIRÓS, José Luis (2002). *Repensar la cultura*. Ed. Eiunsa. Madrid.

Sitios de Internet

- <http://espaciosalternativos.org/>
- <http://www.sitiosargentina.com.ar/categorias/ciencias-sociales/estudios-culturales.htm>
- <http://www.culturayrs.org/index.php?q=bibliografia>
- <http://www.iigg.fsoc.uba.ar/sitiosdegrupos/anawortman/links/links.htm>
- <http://www.ub.edu/boletineducart/boletineducart/links/links.html>

Conceptos básicos y afines

Contenido de la unidad

Introducción

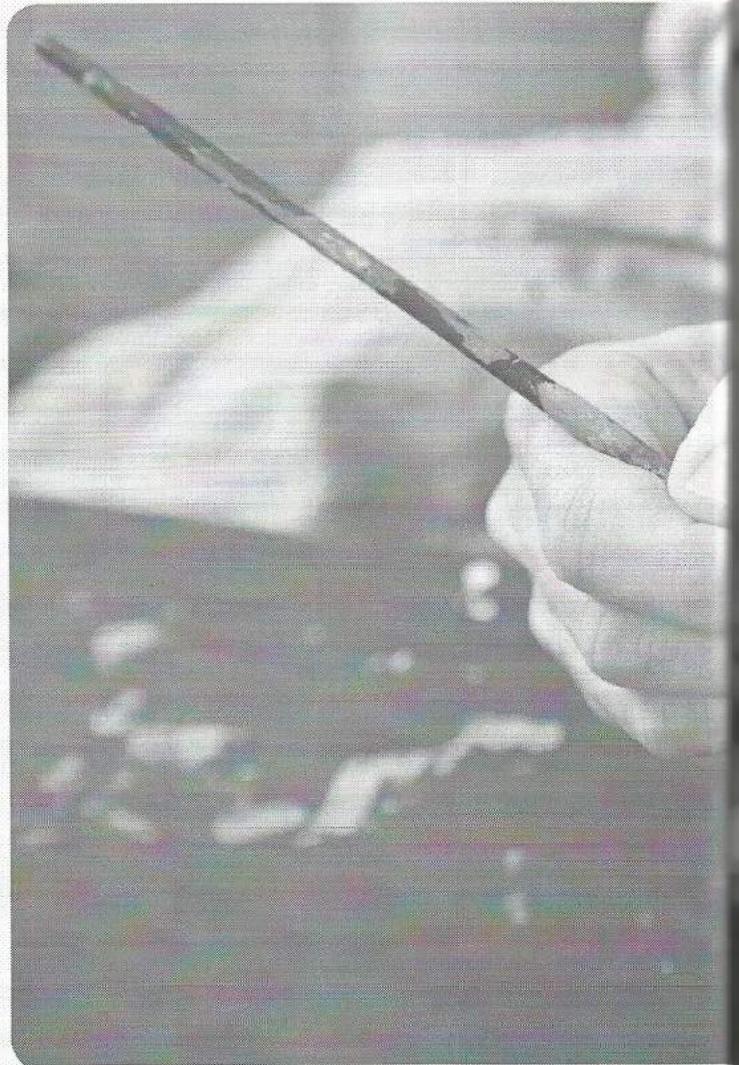
- 2.1 Los elementos comunes en diversos sistemas de arte
- 2.2 Tema y subtema
- 2.3 Abstracción y figuración
- 2.4 Signos y símbolos
- 2.5 Composición

Resumen

Competencias de la unidad

En esta unidad el estudiante:

- Reconoce los elementos de lo artístico a través de la determinación del tema y subtema, abstracción y figuración, signos y símbolos, y composición.
- Desarrolla habilidades para la generación y aplicación de conocimientos mediante el pensamiento crítico y reflexivo.



de lo artístico

Elementos de la competencia

En el desarrollo de la competencia el estudiante:

- Identifica los conceptos básicos y afines de lo artístico en los objetos culturales de uso cotidiano.
- Determina el tema y subtemas en los objetos culturales.
- Distingue lo abstracto de lo concreto mediante el análisis de los elementos abstractos y figurativos.
- Analiza los signos y símbolos de los objetos culturales.
- Reconoce la composición artística a través de los elementos estéticos y el modo de ordenarlos en el objeto cultural.

Evidencias de aprendizaje

El estudiante desempeña la competencia cuando:

- Determina en un escrito el tema y subtema de ocho imágenes diferentes mediante la descripción de sus elementos y el análisis de sus características.
- Determina el tema y subtemas de un cuento corto, un poema o una crónica periodística mediante su participación en un debate en clase moderado por el maestro (a).
- Distingue y diferencia la concreción y la abstracción en el vestuario y accesorios que portan los alumnos.
- Describe y plasma por escrito los elementos y características de dos imágenes publicadas en la prensa local, en función de los signos y símbolos que presentan.
- Explora y reporta por escrito los recursos compositivos que usan los alumnos en su arreglo personal considerando vestuario, calzado, accesorios, corte y tinte de cabello, maquillaje, barba y bigote, entre otros.



Mapa conceptual de la unidad



EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Unidad 2 Conceptos básicos y afines de lo artístico

Facultad: _____ Grupo: ___ Equipo: ___ Nombre de la carrera: _____
 Nombre del alumno: _____ Fecha: _____

Antes de dar inicio al estudio de la siguiente unidad responde las siguientes preguntas usándolos conocimientos que tienes en este momento. Al finalizar el estudio de esta unidad responde nuevamente para evaluar tu avance.

1. ¿Qué es la observación?

2. ¿Qué entiendes por fruición?

3. ¿Qué se define como tema?

4. ¿Qué es un corrido?

5. ¿En qué consiste el campo visual?

6. ¿En qué se diferencia la abstracción y la concreción?

7. ¿Qué son un signo y un símbolo?

8. ¿Qué es la composición?

9. ¿Qué significa componer en el campo artístico?

10. ¿Qué actividades cotidianas pueden significar componer?

Nota. Para entregar a tu maestro esta evaluación diagnóstica y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursoacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Introducción

La observación es una actividad que realizamos a diario y puede realizarse como un acto común y ordinario pero también puede llegar a convertirse en un acto de estudio. Para poder llegar a apreciar lo artístico se requiere de toda la secuela de observar, estudiar e investigar los objetos producidos en las artes visuales, auditivas y audiovisuales.

Cada disciplina como la arquitectura, pintura, música y cine entre otras, comprende componentes comunes con los cuales podemos acercarnos a una apreciación mas profunda y que al ser entendidos, coadyuvan para generar el interés y el disfrute de lo artístico.

Los componentes comunes a toda actividad artística son: tema y subtema los cuales refieren al significado, a la explicación por la experiencia de lo que puedo ver, oír, sentir y pensar. Lo “concreto”, describe todo sujeto y objeto que por su figura todos podemos estar de acuerdo que se refiere sin equivocación a una cosa y “abstracto”, a la figuración de aquello que, alterado, parcial o totalmente, pierde su referencia con lo convencional, un fragmento que nos impide describir lo que es. El signo es un duplicado de la cosa representada, por ejemplo observar el dibujo de un tenedor y de un cuchillo. Y el símbolo es conferirle a una cosa otro significado. Para concluir el ejemplo, si al tenedor y el cuchillo se le agrega el dato de 1 km, tendremos el símbolo de “Restaurant a un kilómetro”. Finalmente la composición hace referencia a la acción y efecto de componer, es decir, formar de varias cosas una, juntándolas y colocándolas con cierto modo y orden. En el campo artístico, componer es un proceso creativo que consiste en ordenar las partes que concurren en la obra y que tiene como incentivo principal que el productor comparta su significado consigo mismo o con los receptores.

2.1 Los elementos comunes en los diversos sistemas de arte

La observación es un acto común y ordinario en la vida diaria, se hace consciente e inconscientemente; observamos con el mismo interés las formas sólidas y los vacíos, lo estático y lo que se mueve, la luz intensa, la penumbra y la oscuridad, lo cromático y lo acromático, lo pequeño y lo grande, lo que permanece igual y lo que cambia. Con el hábito de la observación se aprende de manera constante.

Cuando este hábito de observación se vuelve reiterativo sobre el mismo fenómeno, se convierte en un acto de estudio y se caracteriza por tratar de entender con mayor claridad las leyes que lo gobiernan y determinan. Se estudia para conocer, para saber más y para poner en práctica lo estudiado.

Esta secuela de observar y estudiar nos lleva a la práctica de la investigación, acción que se origina cuando se hacen supuestos, o planteamientos *a priori*, de lo que se quiere saber y se desconoce. Se investiga para demostrar si los supuestos son falsos o verdaderos.

Observar, estudiar e investigar son actividades cotidianas que se aplican en acciones ordinarias como correr o bailar, y en complejas como cocinar o tomar fotografías. Sin embargo, observar, es un acto automático de los sentidos, casi involuntario, que se sucede permanentemente, mientras que estudiar e investigar es un acto voluntario y consciente que se deriva de la necesidad de saber y apreciar. La apreciación a lo artístico requiere de toda la secuela de observar, estudiar e investigar.

Dentro de la diversidad de expresiones que se dan en las artes visuales —arquitectura y pintura—, en las artes auditivas —música y canto—, y en las artes audiovisuales —cine y teatro—, hay en todas ellas algunos componentes comunes y que se requiere de su conocimiento para mejorar su apreciación. Nos referimos a aspectos clave, poco tratados por la teoría del arte, que entendidos coadyuvan para generar el interés y la fruición o disfrute de lo artístico, como el *tema* que se pretende transmitir, las modalidades de lenguaje que se utilizan en tanto lo *concreto*, lo *abstracto*, lo *signico* y lo *simbólico*, y la organización de todo ello para hacerlo coherente y que convencionalmente se conoce como la *composición*. Conocer en cualquier grado tales conceptos se vuelve indispensable para entender lo artístico. Comencemos en el orden en que se han mencionado.

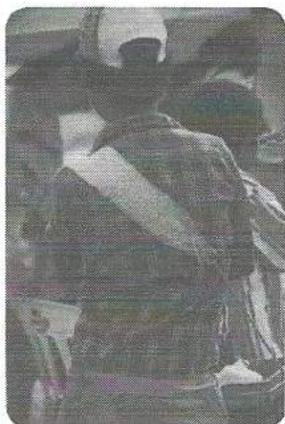
2.2 Tema y subtema

El tema como puerta de acceso al mensaje

Hay preguntas que se generan con frecuencia cuando se ejerce la observación de lo artístico, algunas de ellas son: ¿por qué nos gusta o nos disgusta lo que vemos y oímos?, ¿por qué lo que nos gusta lo observamos más tiempo o lo oímos más veces?, ¿lo que entendemos es lo que nos gusta y lo otro no? Para dar respuesta a tales preguntas es necesario considerar como cierto que observamos y atendemos todo aquello que nos llama la atención, tratando de entender qué es, qué significa, cómo puedo referirme a ello, cómo debo nombrarlo; para definirlo utilizamos nuestra experiencia de ver, oír, sentir y de pensar que hemos acumulado en el tiempo para, **asignarle un nombre genérico o temático a lo observado, es decir, lo tratamos de entender como tema asignándole un nombre.**

Para entender lo anterior podemos usar una experiencia que hemos tenido muchas veces en el supermercado, en el consultorio médico, en la peluquería e inclusive en las “revisterías”: hojear una revista. Siempre que se hojear por primera vez una revista es como una exploración a sus títulos y a su imágenes; nos entretenemos en los títulos de los artículos sólo el tiempo que se necesita para leerlos, mientras que en las imágenes el tiempo queda determinado por el que sea necesario hasta comprender, en términos generales, lo que con ella se nos quiere decir; sólo resuelto este requisito del tema es que se pasa a la siguiente página para recorrer en el orden en que se presenten los nuevos títulos e imágenes.

Veamos las siguientes imágenes como si formaran parte de una revista y asignemos un tema a cada una mientras se van presentando:



Vendedor ambulante.



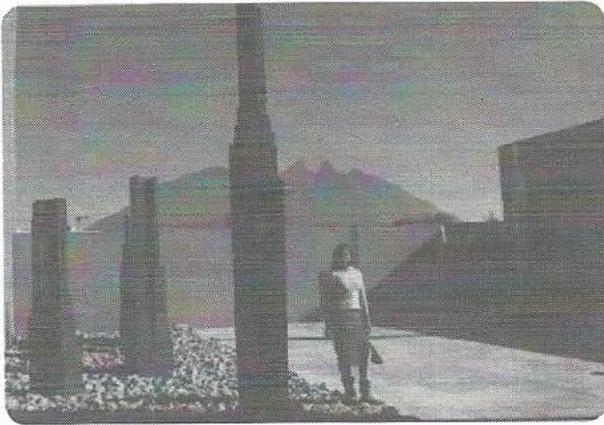
Descansando en el Zócalo.



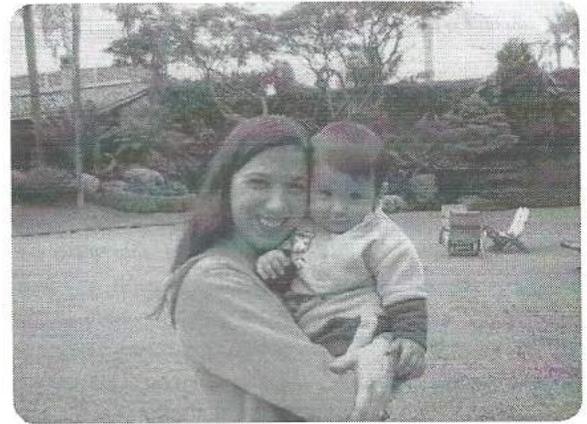
Perro guardián.



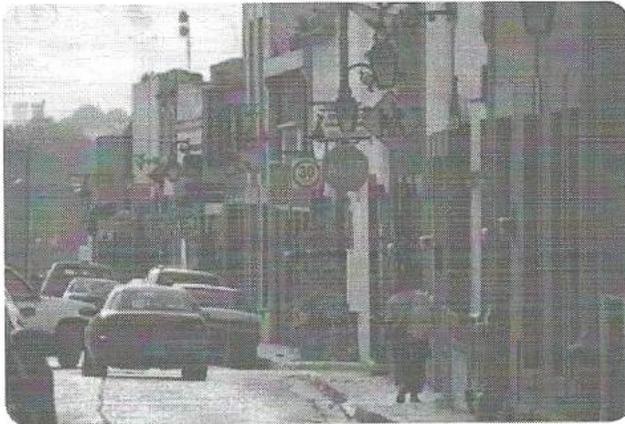
Torero.



Cerro de la Silla.



Maternidad.



Calle de ciudad.



Matrimonio en su casa.



Vendedor ambulante.

Esta experiencia, vivida tantas veces, nos permite corroborar que mientras una imagen no quede satisfactoriamente determinada en su tema general, no se prosigue a la búsqueda de las subsecuentes. Esta manera de ver es válida para todos los objetos que contienen imágenes, como libros, periódicos, videos, galerías, templos o el paisaje urbano, entre tantos más.

Sin embargo, la experiencia visual no concluye ahí, después de revisar en lo general el contenido de todas las imágenes, se vuelven a ver aquellas que nos llamaron la atención como para ser revisadas con detenimiento y disfrutarlas más tiempo. Ello se debe a que de entre la variedad de imágenes hay siempre algunas que se identifican con los intereses personales. Las imágenes pueden contener tal variedad de datos como la gente, la moda, el paisaje, la actividad, el tiempo o el lugar, de manera que una misma imagen puede ser interesante para personas de diferente género, edad u ocupación.

En la figura del *vendedor ambulante* se aprecia un grupo de personas que por su actitud hacen referencia a un día de mercado, el vendedor ambulante es un joven adolescente que de seguro ayuda a la economía de su casa, no se ve claramente qué vende, pero la botella de salsa picante en la bolsa trasera del pantalón nos hace pensar en algún antojito casero, el textil de ixtle sobre su espalda lo refiere como miembro de una etnia indígena, la gorra sobre su cabeza y la gran sombrilla al fondo revelan un día de mucho sol, y las mujeres del fondo refuerzan la idea de mamás comprando alimentos para la familia. De tal variedad de datos deviene el interés de observación para diversas personas.

ACTIVIDAD 1

Selecciona un tema de tu interés por ejemplo, vivir con libertad. Después busca en revistas o libros diferentes imágenes del tema que escogiste y con ellas crea un collage.

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Ahora ya podemos comprender que la observación se sucede por el interés de saber qué es lo que se ve o se oye y cómo nombrarlo. Después de este conocimiento del tema y de identificarlo con los intereses del observador, es que se explora el resto del contenido con que se conforma. De ahí el porqué aseveramos que conocer el tema es abrir la puerta que da acceso al mensaje.

Despejado el tema se da el siguiente paso, explorar la imagen poniendo especial atención a las partes con que se conforma, aquellas que la fortalecen como tal. Si revisamos en ese sentido la figura del *descanso en el Zócalo*, vemos a Perla sentada sobre el pavimento y recargada en un poste metálico; debe de haber caminado un tanto antes de sentarse a descansar, lo que se deduce por vestir pantalón de mezclilla y zapatos tenis, debe ser turista por el plano que tiene en el regazo y por el interés en saber lo que le ofrece la vendedora ambulante, el clima debe ser fresco por el suéter que aún lleva puesto y por el cielo gris; en tal lugar debe estar prohibida la venta de productos, lo que se deduce por la actitud vigilante de la vendedora que parece importarle más la posibilidad de “huir” que de vender su mercancía; el edificio al fondo es reconocible como el Palacio Nacional en la ciudad de México, y confirma que la explanada es el Zócalo y el poste que le sirve de respaldo a Perla es el asta bandera; el resto de los personajes en su calidad de transeúntes y oferentes complementan y fortalecen la idea general que determina a la imagen. Así pues, el tema de *Descansando en el Zócalo* se fortalece con los subtemas de la vendedora, los transeúntes, la explanada, el asta y el Palacio Nacional.

Por supuesto que puede haber subtemas en un tema, en el ejemplo anterior caben algunas palomas y quién les dé de comer, algún merolico y su público, la presencia de algún policía —que está ahí aun sin ser visto—, algún anuncio que invite a tal o cual evento, todo depende de quién determina la imagen para lograr su mayor efectividad en el observador.



Descansando en el Zócalo.

ACTIVIDAD 2

De acuerdo con las imágenes mostradas, para desarrollar el tema menciona también los subtemas de las mismas.

En la figura del *perro guardián* se minimizan los subtemas para robustecer el tema, antes del perro hay una reja y después de él un patio, un árbol y una casa; participan también, de manera velada o indirectamente, el espectador y los habitantes de la casa, quienes sin estar visibles ayudan a completar el sentido lógico de la imagen.



Perro guardián.

Tal característica de entender el tema y los subtemas como clave para interesarse en lo artístico es una necesidad que satisfacemos en todo objeto cultural, revisemos algunos de ellos:

El escritor mexicano Carlos Fuentes escribió en 1962 la novela *Aura*; ordinariamente, el nombre de un libro se convierte en el tema. Si el tema es el nombre de la novela, y como *Aura* es un nombre femenino, entonces, *Aura* es la historia de una mujer que, como su nombre lo indica, tiene doble significado: puede ser un viento apacible, o un ave carroñera, o ambas cosas. La historia de *Aura* es narrada con la participación de la misma *Aura* cuando joven, de la tía Consuelo como *Aura* anciana, del difunto general Llorente, de Felipe Montero, contratado por la tía Consuelo para escribir las memorias de su difunto marido, de un sirviente que sólo es mencionado, de una coneja y de varios gatos. Estos personajes habitan el piso alto de una antigua casona, oscura y húmeda, en la calle de Donceles en el centro histórico de la ciudad de México, corriendo el año de 1961. El tema, que es la historia de una mujer hermosa —el viento apacible— cuando joven y un tanto intrigante cuando vieja —el ave carroñera—, se construye y fortalece con los subtemas o historias del general, el escritor, el sirviente, la casa y el barrio de la ciudad.

ACTIVIDAD 3

En equipos de tres o cinco lee una obra literaria como un cuento corto, un poema, una crónica periodística, etc., Encuentren el tema y los subtemas de la obra, anotando sus conclusiones y expónganlo frente al grupo fungiendo el maestro como moderador.

El corrido es una forma musical del género lírico popular que se utiliza para musicalizar historias. Desde 1940 se escucha, con agrado y júbilo en la región, el famoso *Corrido de Monterrey*, de Severiano Briceño. El tema, como su nombre lo indica, da a conocer a la ciudad de Monterrey y la describe como norteña y como parte del estado de Nuevo León. Complementa la descripción mencionando el barrio de San Luisito, el Cerro de la Silla como mirador de la ciudad, las huertas de naranjos y de maizales de las villas cercanas, los mezquites del campo y los caminos reales por los que se va a los pueblos vecinos, todos éstos vienen siendo los subtemas que fortalecen a la vez al tema.

ACTIVIDAD 4

Escucha tu canción favorita con detalle, escribe la letra y trata de determinar el tema y subtema. Preséntala a tus compañeros.

La película *Selaginela* fue dirigida por Gherardo Garza Fausti en 1967, está basada en la obra de teatro que escribió Emilio Carballido y se rodó en los escenarios naturales de la ciudad de Monterrey. El tema del cortometraje es la historia de Ofelia, una adolescente que estudia preparatoria y que por haber reprobado un examen parcial de matemáticas la han castigado encerrándola con llave en su recámara para que se ponga a estudiar, situación que le mortifica porque tiene una cita con un compañero de clases apodado "Pinocho", que la pretende. En su encierro, Ofelia hace un repaso de sus preocupaciones existenciales: su cutis, querer ser modelo de vestuario, escribir su diario íntimo, dar con eficiencia la clase de botánica, estar enamorada del "profe", ser hada bailarina del bosque y suponer las agresiones físicas que por celos practican sus condiscípulos. *Selaginela* es el nombre científico del pequeño helecho que vive en las peñas soportando la sequía por largo tiempo y que revive después de cualquier lluvia o rocío. De ello se deduce que el tema de la película es ese momento en que Ofelia se siente como una selaginela en tiempo de sequía por estar encerrada, pero que revivirá cuando se termine el castigo y vuelva a la vida de todos los días. El tema de la película es un momento en la vida de Ofelia en analogía con la planta selaginela, y la historia o tema se narra a partir de otras minihistorias, como la de la mamá, el profesor, el novio, los compañeros de clase y la ciudad, que operan como subtemas.

ACTIVIDAD 5

Hacer el mismo ejercicio con una película de moda y vista por la mayoría de los alumnos.

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Con los ejemplos anteriores queda claro que el interés por las lecturas de imágenes visuales o auditivas comienza por satisfacer la necesidad de conocer el tema general de la misma, y de resultar interesante se inicia un viaje de exploración a los subtemas y al resto de sus atributos o componentes.

De estos componentes es particularmente atractiva la lectura de las partes que podemos identificar por la experiencia de haberlas visto, como árboles, edificios o personas, y aquellas otras que se despejan por la experiencia de pensar, como la forma, el color o la posición, estamos en el terreno de lo figurativo o concreto y de lo sintético o abstracto. Abundemos un poco sobre ello.

2.3 Abstracción y figuración

Por lo general vemos y oímos con el propósito de conocer, identificar, nombrar, diferenciar, utilizar, disfrutar y otras intenciones más, según el interés que nos lleve a tal acción. Es importante hacerlo y memorizarlo, pues de ello depende tanto sobrevivir como disfrutar de la existencia misma. Ver el movimiento de un animal y la diferencia de tono con el fondo en que se encuentra, nos previene de mantener la distancia adecuada para evitar el posible ataque peligroso, oír desde la seguridad del hogar la sirena de una ambulancia o las campanas de una iglesia nos evocan imágenes y situaciones diferentes que gracias a su identificación asumimos actitudes desencadenadas por ellas.

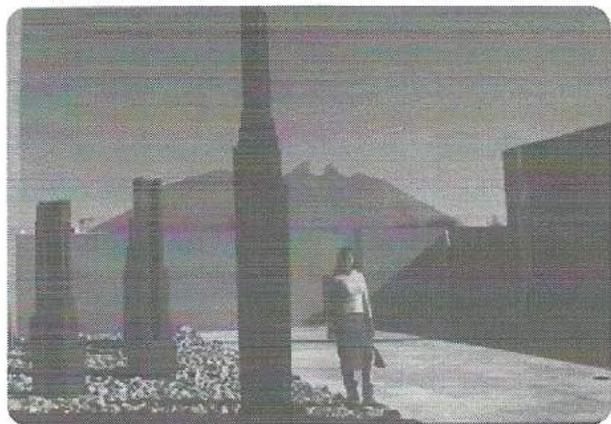
El campo visual humano cubre alrededor de 160°, y se asemeja a la forma cónica de un abanico manual abierto; sin embargo, la vista enfoca con precisión en dicho campo sólo alrededor de 2°, ello nos obliga a mantener en permanente movimiento los ojos para construir en el cerebro la imagen completa con todas las cosas que se encuentran en dicho campo. Cuando alguna parte de la imagen cerebral se va debilitando, automáticamente el mismo cerebro gira órdenes al sistema visual para, a través de éste, recuperar de nuevo, con nitidez, dicha parte. Por lo anterior, se deduce que vemos con los ojos gobernados por el cerebro y que del amplio campo visual vemos en forma precisa una mínima parte y la gran mayoría de forma imprecisa, es decir, vemos desde imágenes bien definidas hasta medianamente y poco definidas.

Es importante saber que tenemos capacidad de reconocer lo conocido de diferentes maneras: por su representación como tal, por su representación parcial, en colores naturales lógicos, modificados los colores, en un solo color, sin color, por la delineación de su forma, deformado en cierto grado, esbozado, sugerido, modificado y tantas otras más. Esta rica variedad de opciones da pie también a una amplia clasificación de nombres para referirse a ellos según tales características, y cuyos extremos son llamados convencionalmente como "concreto", a toda figuración de sujeto u objeto que sea referencia inequívoca de lo que es, y "abstracto", a la figuración de aquello que, alterado, parcial o totalmente, pierde su referencia con lo convencional.

La figura del *torero* nos permite apreciar al torero de rodillas, con capote en mano y ejecutando una suerte peligrosa al burlar al toro en su intento de cornearlo. A pesar de que la imagen ha sido intencionalmente deformada en cierto grado, sabemos, por la ex-



Torero.

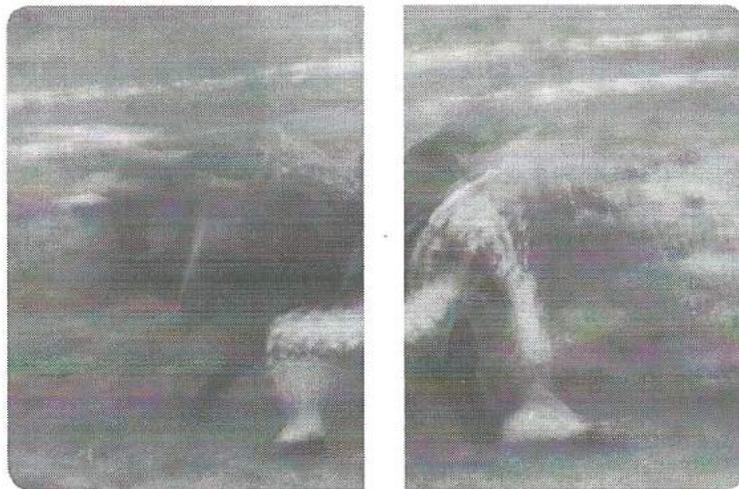


Cerro de la Silla.

periciencia de ver y de nombrar, que en ella hay un torero, un capote rojo, un toro negro, unas banderillas, huellas de arrastre y la arena de la plaza; por tanto, estamos ante una imagen concreta.

En la figura del *Cerro de la Silla* podemos nombrar a Dulce que observa, a la terraza, las bardas, el Cerro de La Silla y el cielo; sin embargo, ¿cómo nombrar los elementos verticales de la izquierda?, ¿a qué hacen referencia?, podemos suponer cierto parecido con edificios, con chimeneas o con ciertos artefactos mecánicos, pero sabemos bien que no son nada de ello, que son hechas por el hombre con la intención de expresar algo con tan sólo las formas, los colores, la posición, la proporción y el simbolismo, entre otros. Sin lugar a dudas, parten de ideas concretas, pero es tal su nivel de abstracción, que han sido reducidas a sus mínimos valores formales y cromáticos.

El *Torero* en la plaza ejemplifica tal proceso de abstracción al minimizar los datos concretos, pues suponemos al toro en la mancha negra y el capote en la mancha roja, y su lógica se apoya en que la figura del torero tiene los suficientes datos como para ser reconocido como tal, y es en torno de su imagen reconocible que le damos sentido a todo lo demás. El proceso de abstracción aumenta si dividimos la imagen verticalmente en dos mitades y cada parte es considerada como una imagen independiente, entonces se requiere más agudeza mental o mayor percepción para encontrar la clave que le dé sentido a los demás datos.



Cuando el proceso de abstracción se lleva al extremo y no hay en la imagen elementos de referencia que nos ayuden a relacionarla con algo conocido, entonces comienza a operar en el observador la experiencia de pensar y se entrega intelectualmente a reconocer las armonías de la forma y del color, de cualidades como la proporción, composición, ritmos, tonos y formatos, entre otros, aspectos que se vuelven atractivos por sí mismos y la belleza se descubre libre de toda convención predeterminada. La capacidad de abstracción es privilegio de los humanos y base importante para el desarrollo de la inteligencia.

Como ejemplo sobresaliente y cotidiano de lo abstracto podemos señalar la vestimenta humana en la que se tiene predilección por los colores sólidos, las formas geométricas planas o lineales y la infinita combinación de ambos, tal como se puede observar en la ropa de las personas que aparecen en los ejemplos anteriores aquí expuestos. Tal preferencia por la abstracción se corrobora con otros objetos textiles de uso común en la vida diaria, como manteles, cortinas, toallas, sábanas, tapetes, y una infinidad de objetos utilitarios como platos, azulejos, logotipos, pisos y muchos más. No está de más recordar que en los mismos ejemplos también figuran imágenes concretas, aunque en menor cantidad.

ACTIVIDAD 6

Distingue y diferencia la concreción y la abstracción utilizando como material de estudio el vestuario y los accesorios que porten tus compañeros de clase. Compártelo con tus compañeros.

Con lo expuesto en los párrafos anteriores podemos concluir que vemos y oímos para conocer y reconocer el mundo que nos rodea; que éste se presenta y representa de manera ordinaria en las cosas convencionalmente nombradas como árboles, casas o personas, que forman parte de lo concreto y de manera extraordinaria por la modificación en diferentes grados de las mismas, que generan la abstracción; que lo primero que identificamos es lo ya conocido o concreto para luego tratar de despejar lo modificado por la capacidad y tendencia de abstracción; que la concreción se apoya en la experiencia de ver y oír, mientras que la abstracción en la experiencia de pensar y, que el hombre hace figuración de ambas expresiones. Tales capacidades de escritura y de lectura son cualidades humanas que dependen de la formación de cada individuo para determinar sus preferencias, por ello hay quienes disfrutan de lo concreto, quienes de lo abstracto y quienes le dan valor a ambas figuraciones.

Después de la identificación de los componentes concretos y abstractos de la imagen en estudio se pasa a la interpretación de los mismos en términos de signos y símbolos como sistemas lingüísticos, dando que parte de ellos son representación de lo objetivo, mientras que otros pueden ser leídos subjetivamente. Reconocerlos como tales nos ayuda a enriquecer la lectura y disfrutarla en otro nivel.

2.4 Signos y símbolos

El hombre orienta su capacidad de lectura en dos direcciones opuestas y complementarias: *la sígnica y la simbólica*. El signo es la duplicación de la cosa representada, mientras que el símbolo le confiere a dicha cosa otro significado diferente al ya propio.

Para esclarecer lo anterior partamos del ejemplo de una manzana, esa fruta que se expende por los comerciantes todo el año a precios accesibles y que se consume de diferentes maneras en muchos hogares; ésta se puede representar dibujada, pintada, modelada o fotografiada en anuncios de publicidad, portadas de libros o artesanías, y siempre se podrá leer como lo que es, una saludable fruta comestible, y en tal caso su lectura es como signo; pero también se puede leer como la fruta prohibida del árbol del Paraíso con la connotación de pecado, tentación, desobediencia, castigo e ideas afines, y en ese caso su lectura es como símbolo. El signo es denotativo a lo que está vinculado —la manzana como fruta comestible—, mientras que el símbolo es connotativo a la significación común y corriente —la manzana como representación del pecado, la tentación, la desobediencia, etcétera. Podemos deducir que toda imagen puede usarse para representar lo que es en sí misma y también puede ser usada convencionalmente para representar otras ideas, sin importar la lógica o congruencia de su vinculación.

¿Cómo nace esta necesidad humana de duplicar significados y volver connotativo el signo? La respuesta sencilla y lógica se encuentra si se considera que en determinado momento histórico el hombre primitivo se vio en la necesidad de representar sentimientos como el amor, la compasión y el odio, o estados de ánimo como la alegría, la melancolía y la tristeza, o realidades cotidianas de difícil comprensión como el miedo, el deseo sexual o la muerte, y muchos más. Para resolver estos enigmas, el hombre habrá de vivir el proceso civilizador que lo llevará del nomadismo al sedentarismo, del pictograma al ideograma y de la figuración concreta a la abstracta. En este largo proceso de percepción, el hombre comprenderá que un árbol de pie tiene vida, mientras que otro caído carece de ella, que el cuerno y la pazuña del animal significan peligro o muerte, que el rito dancístico propicia el bienestar de los agremiados, que un triángulo da idea de la montaña y el círculo de la Luna o del Sol.

A partir de ello, el hombre descubrirá la doble significación y se aficionará a lo críptico y velado. Le asignará valor simbólico a la forma diferenciando lo vertical de lo horizontal, lo recto de lo

- Signos de escritura
- Signos de música
- Signos de números

curvo, lo grande de lo pequeño, lo esférico de lo cúbico, lo texturizado de lo liso; asociará el color verde con la vegetación, el azul con el cielo, el rojo con la tierra y con la sangre, el amarillo con el sol y lo sagrado, el blanco con la virginidad y la pureza, el negro con el luto de la muerte; numéricamente asociará el uno con Dios, el dos con lo opuesto y complementario como hombre y mujer, día y noche, vida y muerte; el tres con lo sagrado y la familia, el cuatro con las estaciones y los puntos cardinales, el siete con los planetas conocidos del semanario y los pecados capitales, el diez con los mandamientos y las tablas de la Ley, y el doce para los apóstoles y los meses del año. A todo signo ordinario se le puede atribuir lo extraordinario.

En la imagen de *Maternidad* vemos en primer plano a Llermi como mamá con su primogénito Eduardo; en segundo plano una alfombra de pasto con sillas para descansar y al fondo, como tercer plano, un jardín muy vegetado y el cielo. Después de leer el tema, los subtemas, la figuración concreta y abstracta, se aplica la lectura de signos a las personas, los sillones, las plantas y árboles, pero además se pueden leer simbólicamente la maternidad, es decir que ya no estamos hablando de Llermi y Eduardo en particular, sino de ellos como imagen arquetípica universal de una mamá y su hijo que representan dicha maternidad sin importar personas, tiempo o lugar; así también, el lugar es tranquilo e idílico a grado tal que se puede pensar en él como si fuera el Paraíso; en la alfombra de pasto hay tres sillones, y el hecho de que sean tres le confiere a tal cantidad la carga simbólica de la familia, es decir que ahí está representado el padre, quien no aparece lógicamente por ser quien está tomando la foto; este concepto de trinidad se fortalece también por los tres planos que participan en la constitución de la imagen, y el hecho de que el primer plano lo ocupen las personas es lo que le confiere la vehemencia y calidez al tema.



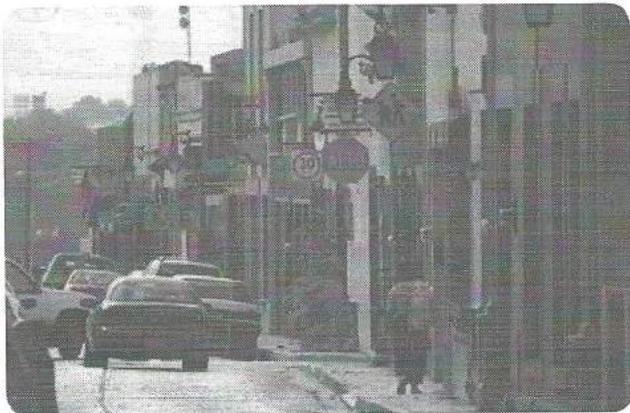
Maternidad.

ACTIVIDAD 7

Busca en revista o periódicos fotografías de parejas, novios o quinceañeras, describe los elementos sígnicos y simbólicos "forma, color, posición, entre otros", que ahí concurren. Después elabora un reporte con los resultados obtenidos.

Vivimos entre signos y símbolos permanentemente, dado que somos perceptivos, diferenciamos lo objetivo de lo subjetivo o lo físico de lo metafísico, generamos objetos culturales donde quedan transferidos nuestros modos de ser, de sentir y de pensar, y nos estimula de los objetos a connotar la forma, el color, la cantidad y la posición. Todo objeto de uso en la casa, la escuela, el templo, la oficina, el supermercado o la ciudad misma son signos, y por lo mismo pueden operar como símbolos. La lectura simbólica opera cuando se ve en las casas una veladora encendida, una fotografía de boda o sobre la puerta principal se cuelga un moño negro; sucede lo mismo con la mascota que se elige para representar a un equipo deportivo, con la pipa para señalar el baño de hombres y el abanico para el de mujeres, con los diferentes colores en las borlas de los birretes para diferenciar a las diversas comunidades académicas de la universidad y con los colores de un semáforo en el que el verde permite, el amarillo alerta y el rojo detiene.

En la figura *Calle de ciudad* se aprecia la presencia de signos y símbolos con los cuales estamos familiarizados por su recurrencia en el paisaje urbano, sobre todo aquellos que nos advierten



Calle de ciudad.

de cómo debemos comportarnos para garantizar la seguridad personal en la vía pública; a partir de estos elementos de lectura sabemos que los automovilistas no deben exceder la velocidad a 30 km/h, que deben detener totalmente el vehículo al llegar a la bocacalle, que no está permitido estacionar el vehículo en el lado derecho, que es una zona donde hay cerca una escuela primaria con niños que disminuidos pueden cruzar la calle, que la dirección vehicular es sólo en un sentido y que los cordones en los ochavos pintados de amarillo alertan del cambio de nivel de las superficies y señalan la distancia que ha de quedar libre para que los vehículos cambien de dirección, entre otras más. En ellos los colores rojo y amarillo son de advertencia, el blanco y negro son de alto contraste para ser advertidos y las formas circulares y ochavadas son para concentrar la atención. Son signos las señales de "Alto" y el de 30 km/h, y son símbolos la E circunscrita de prohibido estacionarse, los niños del rombo amarillo y el cordón amarillo en el ochavo de la bocacalle. Son imágenes de valor universal para ser entendidos por nacionales y extranjeros.

Por lo general, en los productos artísticos y artesanales se usa el modo simbólico para enriquecerlos cualitativamente y darles el valor agregado. Se hace a sabiendas de la gran estima e inclinación del hombre sobre tal cualidad. En dichos productos el color, la forma, la posición y la cantidad habrán de leerse tanto denotativa como connotativamente.

Otro aspecto que ayuda de manera importante a fortalecer la eficacia de la lectura es la manera en cómo se organizan los elementos que forman parte de la obra en cuestión y que se conoce como composición.

2.5 Composición

Con la palabra composición se hace referencia a la acción y efecto de componer, y este verbo transitivo implica formar de varias cosas una sola, juntándolas y colocándolas con cierto modo y orden. También ampara las acepciones de ordenar, arreglar, concertar, engalanar y restaurar.

En el campo artístico, componer es un proceso creativo que consiste en ordenar las partes que concurren en la obra y que tiene como incentivo principal que el productor comparta su significado con el o los receptores.

Componer en las artes audiovisuales es determinar y decidir sobre formas, tonos, colores, texturas, ritmo, movimiento, escala, proporción, etc., para comunicar a través de la percepción uno o varios significados.

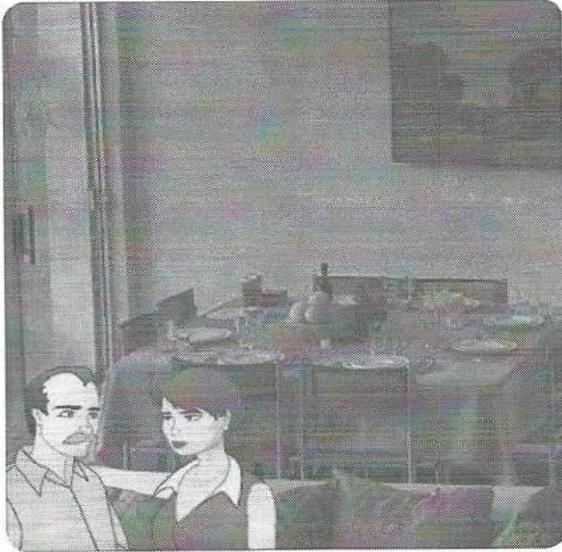
Componer es un acto ordinario y cotidiano en los seres humanos, y muchos de ellos conectados directamente con su experiencia estética. Como ejemplo de lo anterior podemos mencionar la manera personal de vestir y de peinar, el maquillaje facial y la elección de accesorios para dedos, muñecas, cuello, oídos, ojos y cabeza; también se compone al presentar un plato con comida, un pastel decorado, un álbum fotográfico o las flores en el florero. En otra escala se compone también cuando se siembra un jardín, se pinta una casa, se ponen fotografías o cuadros en una pared, se disponen los muebles de la sala o se prepara una mesa para servir la comida de cumpleaños o de aniversario.

Arreglar una mesa de comedor implica armonizar, ordenar y organizar todas las partes que intervienen, como el vestido de la misma con manteles y servilletas, el servicio de platos, vasos, copas, cubiertos, fuentes de servicio, especieros, entre otros, y elementos de ornato como florero, centro de mesa, candelabros, cerámicas y objetos de ocasiones especiales. Son tantas las partes que intervienen que si no se arreglan convenientemente el resultado sería el desorden y el caos, situaciones que el hombre desprecia. Es especial el esmero que pone toda persona cuando arregla la mesa y selecciona la música adecuada para el evento y lo hace siempre con el propósito de crear el ambiente especial donde los que participen se sientan a gusto, disfruten a plenitud con los sentidos de la vista, el oído y el gusto, y aprecien la felicidad.

Cuando se arregla sobre una superficie con otros elementos, como es el caso de la pared con fotografías, póster o cuadros, estamos ante una composición bidimensional, y cuando se componen los elementos sobre una mesa de comedor, estamos ante una composición tridimensional. Estas formas de composición visual de superficie y las espaciales, son las más ordinarias y comunes practicadas por el hombre.

ACTIVIDAD 8

Explora los recursos compositivos que usan tus compañeros de trabajo en su arreglo personal considera el vestuario, calzado, accesorios, corte y tinte de cabello, maquillaje, barba y bigote, entre otros. Después redacta una pequeña composición.



Matrimonio en su casa.

En la figura *matrimonio en su casa* se observa en el primer plano al matrimonio en la sala, en el segundo plano una mesa de comedor compuesta para recibir a los comensales y en el tercero la pared de fondo con un cuadro de pintura al óleo. Por la manera como está compuesta la imagen, todos los planos se perciben con facilidad, y aunque autónomos, operan como un todo. El primer plano es importante porque en él se encuentra la pareja ocupando la zona inferior izquierda, en donde se da la mayor tensión visual, en el segundo plano el comedor está cargado a la derecha y sus líneas diagonales ayudan a conducir la mirada al tercer plano en lo general y al cuadro de pintura en lo particular. Por la posición de los elementos y la ostensible línea diagonal del contorno de la mesa, reforzada por los dos respaldos de las sillas, se genera una diagonal que divide prácticamente el campo cuadrado de la composición en dos triángulos, tal división es grata a la percepción por su desarrollo ascendente de abajo hacia arriba y de izquierda a derecha. Los planos primero y tercero son compuestos bidimensionalmente equilibrando lo horizontal con lo vertical, mientras que el segundo plano es tridimensional con formas ortogonales en posición romboides que le confieren mucho dinamismo. El contraste cálido-frío y la

luminosidad del color en el mantel ayudan a dar el carácter alegre de la imagen y su posición central es una referencia de lo sagrado. Simbólicamente, se pueden relacionar por el color en contraste de cálidos y fríos a la mujer con el comedor y por ello con la alimentación que da vida, y por los tonos grises al hombre con la casa, que es sinónimo de protección y seguridad; así también por la posición, él se relaciona con la ventana que es referencia del exterior, mientras que ella se relaciona con el comedor que es referencia de lo interior; además, en el campo numérico el tema familiar se refuerza en los tres planos de la composición como una velada trinidad de carácter religioso y las dualidades que quedan determinadas por el hombre y la mujer del primer plano se fortalecen con la que integran la pared y el cuadro en el fondo y los dos triángulos, uno cromático y el otro acromático, donde se divide toda la composición. Nada de lo anterior es accidental, ello se decide conscientemente para lograr el resultado final y a ese proceso se le llama **composición**.

Para componer auditivamente hay que tomar en cuenta las cualidades del sonido en cuanto altura, intensidad, timbre y duración; diferenciar entre sonido musical y ruido; determinar elementos como el ritmo, la melodía, la armonía y el timbre. Todo para incidir en la apreciación humana de lo musical.

Componer es muy importante porque de ello dependen los propósitos de significación anhelados. Sin embargo, la composición es en sí lo último en considerar por el observador ordinario debido no sólo a la prioridad que le da a la lectura del tema, lo concreto, lo abstracto y lo simbólico, sino porque podemos disfrutar del arreglo sin racionalizarlo totalmente. Cuánta música y cantos disfrutamos diario sin tener la menor idea teórica de sus cualidades compositivas, es indudable que conocer de ello nos ayudaría a escuchar inteligentemente, es decir, oír con claridad, aumentar la percepción y el disfrute.

Resumen

Los temas tratados en este capítulo serán las herramientas básicas que nos ayudarán a redescubrir los estímulos audiovisuales, tanto los que hemos aprendido desde niños como los que usamos hoy en día y que son la respuesta al porqué de los gustos y preferencias de cada quien como individuo y como miembro de un grupo social determinado. Vivimos constantemente entre estímulos audiovisuales que inciden de manera directa en el gusto y construyen la preferencia de cada uno. El mundo visual y auditivo está lleno de imágenes compuestas que vienen a nuestro encuentro voluntaria e involuntariamente, y de ellas vamos aceptando o rechazando hasta conformar el gusto personal. Tanto en la casa como en el inmenso equipamiento urbano lo que más hacemos es ver y oír, y todo ello se conforma por tema, concreciones, abstracciones, signos, símbolos y composición donde conviven formas, color, textura, ritmo, tono, melodía, armonía, estilo, entre otros que, entendidos, nos ayudarán a apreciar lo desconocido a partir de lo conocido.

Evaluación sumativa

1. ¿En qué consiste la capacidad de observar?
2. ¿Qué palabra describe el disfrute de lo artístico?
3. Escoge una portada de un disco y describe el tema.
4. Describe el tema en la letra de un corrido.
5. ¿Qué es el campo visual?
6. Selecciona una imagen como un ejemplo de abstracción.
7. ¿Qué diferencia hay entre un signo y un símbolo?
8. Define en términos generales qué es la composición
9. ¿Qué significa componer en las artes audiovisuales?
10. ¿En qué sentido aplicas el concepto de composición en tu casa?

Nota. Para entregar a tu maestro esta evaluación sumativa y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Bibliografía

- AUMONT, Jacques (1992). *La imagen*. Paidós. Barcelona.
- BARBOTIN, Edmond (1997). *En lenguaje del cuerpo*. Ed. Eunsa. Pamplona.
- CIRLOT, Juan Eduardo (1969). *Diccionario de símbolos*. Ed. Labor. Barcelona.
- FLORES SALAZAR, Armando V. (2003). *Ornamentaria. Lectura cultural de la arquitectura regiomontana*. Ed. UANL. Monterrey, México.
- GOMBRICH, Ernst. H. (1979). *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Gustavo Gili, Barcelona.
- JUNG, Carl Gustav (1966). *El hombre y sus símbolos*. Ed. Aguilar. Madrid.
- READ, Herbert (1967). *Imagen e idea*. Ed. FCE. México.

- VILCHES, L. (1984). *La lectura de la imagen. Prensa, cine televisión*. Paidós. Barcelona.
- WORRINGER, Wilhelm (1953). *Abstracción y naturaleza*. Ed. FCE. México.

Sitios de Internet

<http://www.newsartesvisuales.com/funda/compo5.htm>

<http://luciaag.googlepages.com/general>

<http://educacionplasticayvisual.wikispaces.com/La+composici%C3%B3n?f=print>

www.pescioweb.com.ar/bibliografia/equilibrio.pdf

Lo artístico en la

Contenido de la unidad

Introducción

- 3.1 La vista y el oído como sentidos dominantes
- 3.2 Apreciación de lo visual tridimensional: arquitectura, escultura, y cerámica
- 3.3 Definición de lo visual en las categorías tridimensionales
- 3.4 Características básicas de los objetos tridimensionales
- 3.5 Lectura de objetos tridimensionales
- 3.6 Definición de lo visual en las categorías bidimensional
- 3.7 Características básicas de los objetos bidimensionales
- 3.8 Lectura de objetos visuales bidimensionales

Resumen

Competencias de la unidad

En esta unidad el estudiante:

- Reconoce lo artístico a través de los estímulos visuales del paisaje cultural cotidiano.



la cotidianidad



Elementos de la competencia

En el desarrollo de la competencia el estudiante:

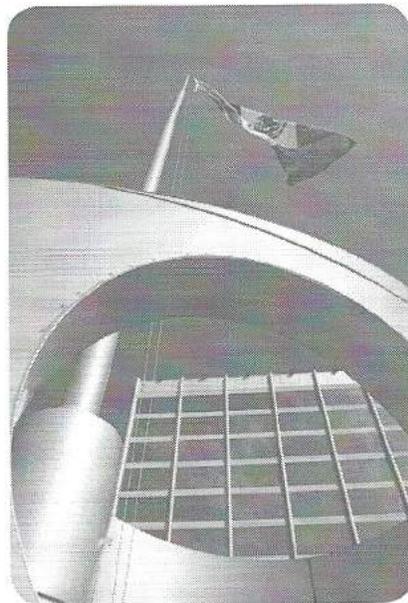
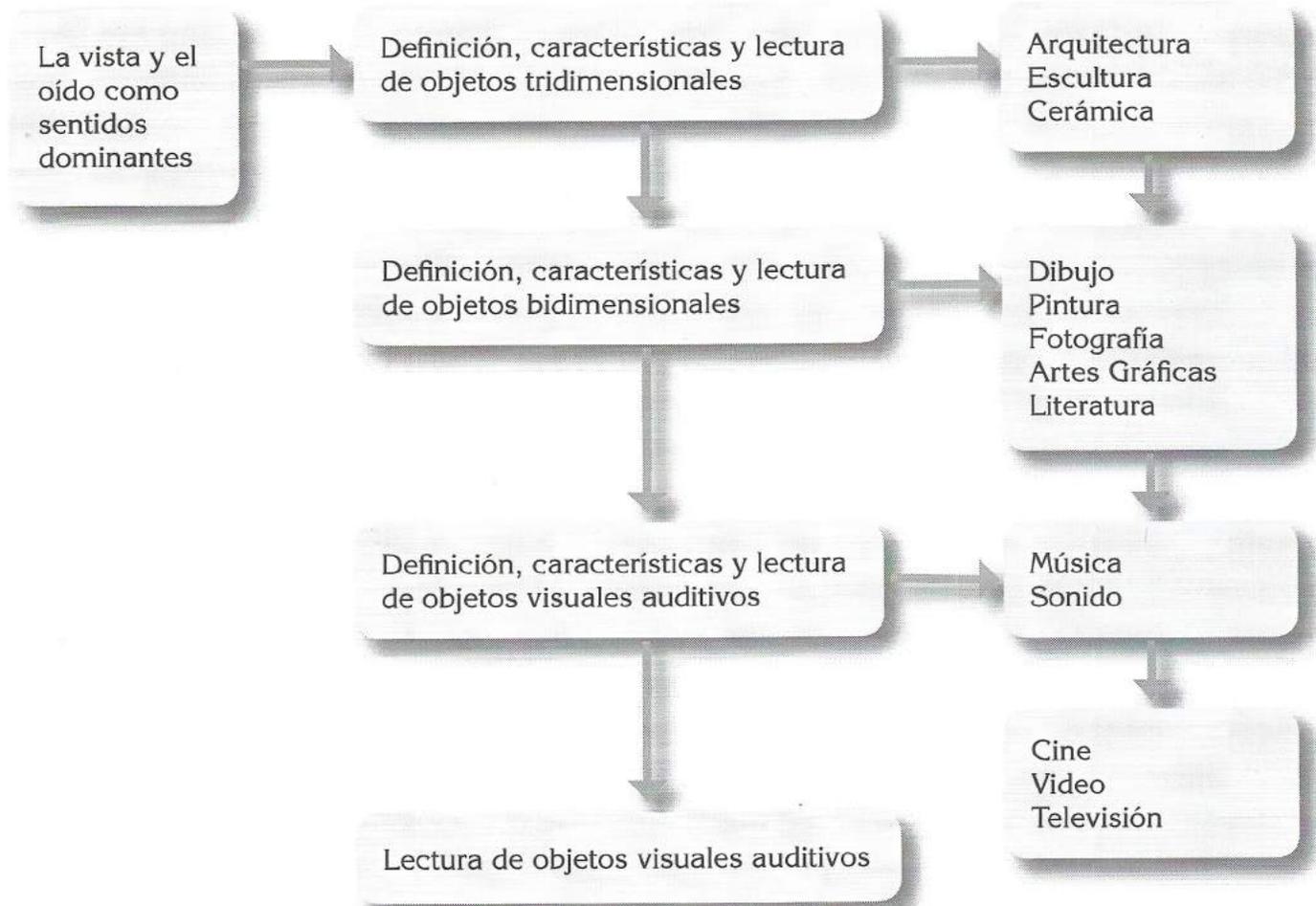
- Aprecia lo artístico en los objetos tridimensionales como la arquitectura, escultura y cerámica, entre otros.
- Aprecia lo artístico en los objetos bidimensionales como pinturas, dibujos, fotografías y anuncios comerciales, entre otros.

Evidencias de aprendizaje

El estudiante desempeña la competencia cuando:

- Distingue, diferencia y lee objetos tridimensionales en el campo de lo visual.
- Distingue en el campo de lo visual los objetos bidimensionales.
- Hace una lectura de objetos bidimensionales.
- Distingue las características del sonido y la música.
- Identifica en una obra musical sus características.
- Distingue las características básicas de los objetos audiovisuales.
- Distingue, diferencia y lee objetos audiovisuales.

Mapa conceptual de la unidad



EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Unidad 3 Lo artístico en la cotidianidad

Facultad: _____ Grupo: ___ Equipo: ___ Nombre de la carrera: _____
 Nombre del alumno: _____ Fecha: _____

A continuación te presentamos una serie de preguntas que te ayudarán a reflexionar en torno de los conceptos básicos de esta unidad. Es necesario que tengas claros tus conocimientos previos porque son la base para el desarrollo de todo el curso. Es muy importante que respondas con base en tus conocimientos, habilidades y actitudes, y no en lo que piensas que tu profesor considera como correcto.

1. ¿Cuáles crees que sean los sentidos dominantes?

2. ¿Qué características tiene un objeto tridimensional?

3. ¿Puedes dar un ejemplo de objeto tridimensional?

4. ¿Qué entiendes por lectura de un objeto cultural?

5. ¿Puedes dar un ejemplo de obra bidimensional?

6. ¿Por qué crees que la literatura se relacione con el campo de lo visual?

Nota. Para entregar a tu maestro esta evaluación diagnóstica y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

Introducción

En esta unidad se reconoce la importancia de los sentidos de la vista y del oído como dominantes. A través del tacto podemos verificar lo que vemos y conocer el volumen y dimensiones de un objeto con tres dimensiones. Los objetos de estudio con características tridimensionales son infinitos pero sólo se abordarán tres disciplinas: la arquitectura, cerámica y escultura. La apreciación de objetos con características bidimensionales se enfocará a las disciplinas del dibujo, pintura, fotografía, artes gráficas y la literatura. También se identificarán las características del sonido musical en obras reconocidas y en sonidos de la ciudad así como descubrir algunos objetos como visual auditivos, los cuales pueden llegar a ser apreciados por dos o más sentidos simultáneamente. Como apoyo didáctico se propone una matriz como guía para la lectura de los objetos culturales antes mencionados, así desde lo físico, histórico y psicológico, nos permiten hacer indagaciones sobre el pensamiento de la sociedad en ellos reconociendo lo artístico en la cotidianidad.

3.1 La vista y el oído como sentidos dominantes

Los humanos contamos con cinco sentidos para ser conscientes de lo que sucede en nuestro alrededor, y siempre los usamos para mantenernos con vida y dentro del máximo confort posible. Tales sentidos son la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto. Los primeros cuatro se encuentran alojados en la cabeza en conexión directa con el cerebro, que funciona como archivero y decodificador de los datos, mientras que el quinto, se ejerce con la piel de todo el cuerpo, pero especialmente con la de las palmas de manos y plantas de los pies.

Los sentidos que más usamos, y por ello se llaman dominantes, son los de la vista y el oído. Científicamente se ha comprobado que la parte del cerebro que opera las funciones de ver y oír es mayor que la que opera todo el tronco del cuerpo. Por ello se puede decir que tenemos un cerebro visoauditivo o audiovisual. La asociación del cerebro con la vista, el oído y las manos es lo que ha construido desde siempre nuestro mundo.

Gracias a los sentidos de la vista y el oído se previenen accidentes, cuidamos la apariencia tanto personal como de las cosas que usamos, apreciamos lo bien y lo mal hecho, reconocemos lo propio y lo ajeno, desarrollamos el buen gusto, entendemos la armonía y hacemos juicio de valor sobre lo percibido, entre otras cosas. Estos sentidos son los que más usamos para apreciar, disfrutar y gozar lo artístico.

3.2 Apreciación de lo visual tridimensional: arquitectura, escultura, y cerámica

En el mundo de la percepción visual y táctil todo objeto materializado es tridimensional, porque en su cuerpo se pueden medir lo alto, lo largo y lo ancho. Todos los objetos que con cualquier propósito usamos, tanto los naturales como los artificiales, cumplen con dicha característica. Ello es fácil de apreciar en una silla, un libro y un monitor de computadora, aunque también en una hoja de papel, una credencial personal y una manta tensada, aunque alguna de sus tres dimensiones esté minimizada. A estos últimos objetos se les clasifica convencionalmente como bidimensionales porque en ellos son evidentes lo alto y lo largo, mientras que lo ancho es un tanto imperceptible.

Desde la percepción, los objetos tridimensionales se aprecian como volúmenes, mientras que los objetos bidimensionales se aprecian como planos.

En este apartado estudiaremos los objetos cotidianos tridimensionales como la arquitectura, la escultura y la cerámica en tanto que en ellos el hombre proyecta sentimientos y pensamientos con actitud artística y estética.

3.3 Definición de lo visual en las categorías tridimensionales

Los objetos que comúnmente llamamos arquitectura, escultura y cerámica son objetos culturales producidos por el hombre para su servicio y desarrollo. Su asociación con el hombre es considerada como simbiótica, procede desde la prehistoria en los tiempos paleolíticos del nomadismo y su gran desarrollo se evidencia en los tiempos neolíticos desde la sedentarización. Dichos objetos también son clasificados dentro de las artes plásticas por construirse con base en materiales que, como tales, son poco significativos pero al ser trabajados y ordenados por el hombre —además de convertirlos en objetos utilitarios— los carga de valores de significación trascendente. Aunque las tres disciplinas tienen muchos elementos en común, también tienen diferencias que las vuelven autónomas. Comencemos en primera instancia por conocer sus definiciones.

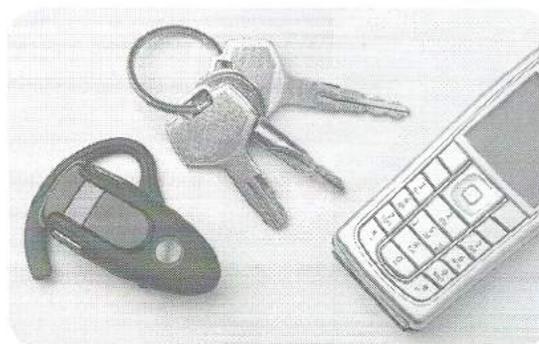


Figura 3.1 Objetos bidimensionales.

Arquitectura

Genéricamente, la palabra arquitectura comprende todas aquellas actividades que el hombre realiza para proporcionarse techo, abrigo, confort y protección. Estas necesidades vitales que el hombre ha resuelto con la arquitectura desde el tiempo prehistórico la hacen su compañera constante y permanente. Una de las grandes distinciones del hombre es su capacidad para construir herramientas, y la arquitectura no sólo es una de ellas, sino que es donde opera la mayoría de las demás. Por ello se puede decir con propiedad que la arquitectura es una caja de herramientas.

Con la palabra arquitectura se hace referencia al arte y la ciencia de idear, construir y ornamentar edificaciones. La etimología procede del griego y del latín, y se deriva del oficio de los arquitectos o constructores, si tomamos en cuenta que arquitecto es palabra compuesta que procede de las raíces griegas *arkhos* y *tektion*, que significan jefe y constructor, respectivamente, lo que equivale a jefe de constructores. Como definición amplia podemos decir que la arquitectura es toda edificación que el hombre idea, construye, modifica y conserva para su habitación, servicio, confort, protección, identidad y desarrollo.

Cabe la aclaración que al ser la arquitectura tan antigua como el *homo habilis*, hay muchas definiciones más que pueden considerarse válidas a partir de su contexto de lugar y tiempo, ya que tal disciplina puede estudiarse como objeto utilitario, técnico, artístico, histórico, social o cultural, entre otros. De ello procede adjetivar la arquitectura y precisarla, como son los casos de la arquitectura mexicana o la española, la funcionalista o la expresionista, la de concreto armado o la de metal, la de interés social o la de lujo, la académica o la vernácula, por citar sólo algunas.



Figura 3.2

Escultura

El origen de la actividad de esculpir se remonta a los tiempos prehistóricos, cuando el hombre comenzó a habilitar piedras, ramas, cuernos o huesos como herramientas para procurarse alimento o protección. Tal habilitación implicó alterar esos objetos desbastando y puliendo, para con ello mejorar la masa para el impacto, el filo para el corte y la punta para la penetración. Muy pronto la herramienta utilitaria se convertirá en herramienta simbólica siendo ese impreciso momento el punto de partida para la consideración como tal de la escultura.

La palabra escultura procede de la voz latina *sculptura*, con la que se designaba a las piezas exentas y a los relieves en superficies producidos por desbastar, tallar, pulir y modelar con propósi-

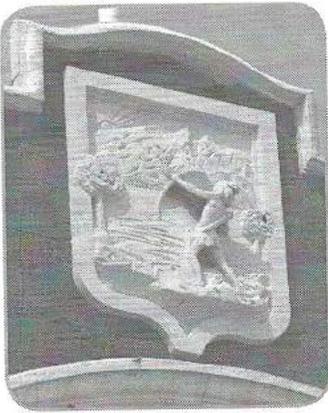


Figura 3.3

tos de exaltar las formas y provocar la contemplación. Ello le dio nombre de escultor a la persona que se dedica a su producción, y de escultural a las personas o cosas que cuentan con algún atributo relativo a ella.

El diccionario de la Real Academia Española define escultura como el arte de modelar, tallar o esculpir en barro, piedra, madera, etc., figuras de bulto, aunque también amplía la definición a aquello que hace el escultor.

En el reglamento sobre monumentos y esculturas urbanas en la ciudad de Monterrey, se define a la *escultura* como todo elemento tridimensional que materialice un concepto de expresión artística y reconoce como subcategorías a la *estatua* cuando es una escultura donde se representa total o parcialmente la figura humana, y *monumento* a la escultura cuya función es la de perpetuar la memoria de algún personaje o suceso histórico.

La escultura como tal siempre está rodeada de espacio por todos lados, mientras que la escultura en relieve proyecta hacia el espacio de un fondo plano y se aprecia principalmente de frente. En ambos casos se explora la forma, la superficie y el espacio. Hay cuatro técnicas básicas de la escultura: el modelado que trabaja un material blando —como arcilla, cera o yeso— y se le da forma; la talla, cuando el escultor corta, cincela o perfora un bulto macizo de madera o piedra; la fundición, cuando se vierte metal fundido u otra sustancia a un molde y se le deja endurecer, y el montaje o la construcción, cuando se junta y pega una variedad de materiales distintos para hacer una obra.

Cerámica



Figura 3.4

Los primeros recipientes de barro hechos por el hombre aparecen como consecuencia de la sedentarización y como herramienta funcional para el manejo de los productos derivados de su actividad como agricultor y ganadero. Este fenómeno surge en todos los pueblos del mundo y presenta características muy parecidas en su proceso evolutivo.

La palabra cerámica procede de la voz griega *keramiké*, que significa sustancia quemada, y con ella se designaba a los productos derivados de modelar y cocer objetos hechos con barro. Se define como el arte de elaborar y cocer en hornos todo tipo de objetos de barro, loza, porcelana, de diversas clases y calidades que pueden ser vidriadas o sin barniz alguno.

Con el tiempo, se ha considerado como cerámica a todo objeto hecho con cualquier tipo de arcilla, yeso, pasta, caolín, etc., y a objetos de diversa índole como vasijas, recipientes, mosaicos, azulejos, adornos y figuras, entre otros. Por extensión, se le llama ceramista al fabricante de productos cerámicos.

Tanto la arquitectura como la escultura y la cerámica se consideran en primera instancia como objetos culturales por su fabricación humana, y en segunda instancia como objetos artísticos por pertenecer al campo de las artes.

ACTIVIDAD 1

Busca en un diccionario diferentes definiciones de arquitectura, cerámica y escultura. Señala qué actividades comprenden.

3.4 Características básicas de los objetos tridimensionales

Todo objeto artístico tridimensional se constituye de diversos elementos, como la forma, la estructura, el ornato, el espacio, la función y el estilo. Todos operan como componentes básicos de los objetos arquitectónicos, escultóricos y cerámicos, y el predominio de uno o más determinan su personalidad.

La *forma* es la primera evidencia de los objetos, lo que primero vemos, lo que facilita el primer encuentro y da la idea de su totalidad. Su lenguaje dominante es matemático tanto geométrico como numérico.

La *estructura* como otro de sus componentes es la que resuelve la estabilidad del objeto, es decir, lo hace seguro y estable, y por tener tales condiciones se vuelve usable.

El *ornato* es la apariencia externa para la exaltación de su materialidad, y opera en la superficie de la forma y la estructura.

El *espacio* es el vacío que el hombre determina en el objeto para hacer más eficiente su uso, tanto interior como exteriormente, permitiéndole además el placer creativo —la fruición de limitar lo ilimitado—.

La *función* permite que el objeto cumpla con el fin específico para el que es construido y su valor va siempre asociado a la utilidad, finalidad, adecuación y eficiencia de éste.

El *estilo* o personalidad permite la identidad específica del objeto y es el producto de cuidar tanto la selección como la asociación de sus partes, buscando siempre la armonía de éstas con el todo.

Estos componentes básicos son el punto de partida para la lectura del objeto en relación con él mismo, es decir, como objeto arquitectónico, escultórico o cerámico.

De los componentes básicos, la forma, la estructura y el ornato son materiales objetivos y cuantificables; mientras que la función, el espacio y el estilo son conceptuales, subjetivos y cualificables. Los primeros se vitalizan en los segundos y se elevan de sus usos primarios, mientras que los segundos tienen su razón de ser y existen por los primeros. Ambos en conjunto generan un producto específico: el objeto artístico.

La importancia de cada componente en cada objeto es decidida humanamente a partir de las particularidades del mismo. En algunos objetos arquitectónicos, como en los teatros, el espacio se vuelve protagónico, en los edificios de oficinas la forma, en los estadios deportivos la estructura, en los templos e iglesias el ornato, en las tumbas o criptas el estilo, y en las tiendas departamentales la función. Sucede lo mismo en los objetos escultóricos y cerámicos, tal manera que en unos predomina la forma o el estilo y en otros el ornato o la función. También los hay en que la participación de dos o tres componentes sobresalen a los demás, y otros en que la participación de todos ellos es justa y equilibrada.

ACTIVIDAD 2

Define los elementos de un objeto artístico tridimensional: forma estructura, ornato espacio, función y estilo.

Más allá de la arquitectura, la escultura y la cerámica como objetos artísticos, éstas se pueden leer como objetos culturales, donde lo importante es lo que los objetos nos dicen del lugar, del tiempo y de la personalidad de quienes los hicieron. Para ello hay que buscar la información en tres dimensiones o niveles: lo físico, lo histórico y lo psicológico. En lo físico se revela la relación funcional que se da entre el objeto y su usuario y cómo aquél queda determinado por el sitio, el clima, los materiales con que se construye y las técnicas de construcción; en lo histórico se revela la relación que se da entre el objeto y las fuerzas socioculturales, es decir, cómo queda determinado por el trasfondo cultural de los usuarios como la educación, la religión, las costumbres, la economía, los requerimientos y el gusto; y en lo psicológico, se revela la identidad transferida por el hombre al objeto y que queda evidente a través de signos y símbolos.

A la vez, tales objetos culturales son producidos por el hombre con la intención de trascender en el tiempo, pues con ello mitiga y sobrelleva la mortificación de su innegable mortalidad, y ésta es la clave de por qué transfiere en ellos su propia personalidad. Transferir su personalidad implica que refleje en ellos sus memorias, sus ideas, sus fantasías, sus temores, sus tradiciones, sus costumbres, sus esperanzas y su modo de vivir, entre otros tantos componentes de su perfil cultural. Por lo

anterior, los objetos culturales artísticos son contenedores también de aquellos elementos con que se constituyen como un texto, es decir, tienen tema y subtemas, se construyen guiados desde la experiencia acumulada de sentir y pensar expresado con figuraciones y abstracciones; se fortalecen con metáforas y acertijos a través de signos y símbolos y se orquestan en el orden predeterminado que les impone la composición. Más adelante se señalan dos matrices para el registro y manejo de los datos que pueden ser considerados en el estudio de dichos objetos.

Con este modo de lectura es fácil entender que tales objetos son importantes, no por el tamaño, el costo, la función o el estilo, sino por lo que nos dice de quienes los producen.

Desarrollo histórico

La arquitectura es un fenómeno asociado al hombre desde la prehistoria, tanto en su modalidad de nómada como de sedentario. Las cuevas y refugios naturales, al ser alterados para ampliar el confort y la seguridad, son de las primeras acciones del hombre como arquitecto, y al pasar de la modalidad de nómada a la de sedentario reproduce la cueva y el refugio artificialmente con los materiales a la mano como troncos, ramas, hierbas, tierra y piedras, entre otros.

Los antecedentes de la escultura están en toda la cultura lítica, y las herramientas del *homo habilis*, como puntas de proyectil, masas de impacto y piedras de corte. Las primeras manifestaciones reconocidas como objetos escultóricos son pequeñas piezas transportables que se fechan en el periodo aurifiaciense, hace 30 mil años, y destacan de entre ellas las figuras femeninas abstractas como referencias de la fecundación.

La cerámica aparece en el periodo neolítico como fenómeno asociado a la sedentarización, con evidencias rústicas hacia el séptimo milenio a. C., en el poblado de Jericó; y como gran alfarería hacia el sexto milenio a. C. en el Cercano Oriente, desde donde se irradia a los demás pueblos. La producción de cerámica alcanza niveles artísticos sobresalientes en todas las civilizaciones antiguas, como Egipto, China, India y Persia.

Hoy en día es difícil determinar cuáles fueron los primeros centros urbanos prehistóricos fundados por comunidades neolíticas, aunque los estudiosos están de acuerdo en que fue el Cercano Oriente, específicamente en la cuenca mesopotámica en las actuales regiones de Palestina, Jordania, Líbano, Siria, Irán e Irak, las que reúnen las características idóneas, como variables agrícolas y ganaderas, para provocar tales asentamientos.

En una excavación en el valle del río Jordán, en Palestina, K. M. Kenyon encontró la ciudad de Jericó datando el tiempo de la construcción del templo en 7800 años a. C., y sobre la cuenca del río Tigris en Irak, Braidwood encontró la aldea de Qalat Jarmo datándola en 6500 años a. C. Estas construcciones se conocen como arquitectura de tierra por haber sido hechas con base en adobes, los cuales al principio fueron sentados húmedos uno sobre otro y posteriormente secados y unidos con mortero húmedo del mismo material. En esta misma región se originó más tarde el ladrillo, que es un adobe de arcilla cocido al fuego.

La cuenca mesopotámica propagó la cultura neolítica al mundo mediterráneo tanto por caminos terrestres como marítimos. En la región Egea comienza su desarrollo a partir del séptimo milenio a. C., en la península itálica hacia el sexto y en el occidente europeo hacia el quinto milenio.

Herodoto, el historiador griego, refiere la piedra como material de construcción tanto en egipcios como en caldeos desde el tiempo de las primeras dinastías. Las supervivencias de tales construcciones en nuestros días, en el caso de los egipcios, parten del complejo funerario en Saqqarah hacia el año 3100 a. C., y en el de los mesopotámicos parten del periodo asirio, alrededor del año 1000 a. C. Como tecnología constructiva, al tener piedra a la mano los egipcios desarrollan el pilar o columna y el dintel o viga, mientras que los mesopotámicos por el adobe y el ladrillo, de dimensiones más pequeñas, progresan con el arco y sus variantes: la cúpula y la bóveda, con base en dovelas.

Es determinante la cultura egipcia del mundo antiguo en el devenir de las artes tridimensionales, de donde procede el concepto de monumentalidad en la arquitectura y la escultura funeraria o religiosa y la hermandad de ambas disciplinas. Un templo egipcio se constituía de una avenida de esfinges o de carneros, dos obeliscos relacionados con los rayos solares flanquean el gran pílono o puerta de acceso a la sala peristílica —de columnas exentas— como atrio al gran santuario en cuyo interior se custodia la imagen escultórica de la divinidad.

En cambio, Mesopotamia es considerada como el lugar donde nace la cerámica y se desarrolla por primera vez la rueda de alfarero, el barnizado, el vidriado* y el moldeo, y se atribuye a los chinos el desarrollo de los hornos de alta temperatura y la porcelana. La porcelana es la cerámica de origen chino que se hornea a temperaturas altas entre 800 y 1 200 °C. La cerámica vidriada se logra aplicando sobre la superficie de un objeto ya horneado un barniz de sílice y plomo transparente que se sobrepone a un engobe con un óxido colorante, el cual resulta azul si es de cobalto, morado si es de manganeso, verde si es de cobre, amarillo si es de hierro y blanco si es de estaño.

En Europa sobresalen los griegos del siglo V a. C. por su arquitectura monumental con base en el mármol como material de construcción, y en la composición arquitectónica que los llevó a determinar los órdenes dórico, jónico y corintio, logrando tal armonía que se le adjetiva como clásica. Paralelamente a la arquitectura son notables los logros en el campo de la escultura y la cerámica donde destaca el cuerpo humano como modelo de estudio.

Los romanos de los siglos I a. C. y I d. C., en cambio, se interesaron más por los procesos constructivos logrando perfeccionar el uso del arco, la bóveda, la cúpula, las armaduras, el concreto y los pavimentos, entre otros, ampliando con el conjunto de ellos el espacio interior, la altura interior y exterior, el número de pisos sobrepuestos, así como nuevos tipos de edificios. La escultura romana parte de los modos griegos, pero con características propias como preferir el realismo en vez del idealismo, y se les atribuye el mérito de darle gran impulso al relieve narrativo, como en la columna de Trajano, al personaje heroico montado sobre caballo y el arco de triunfo conmemorativo, que se vuelven prototipos en el lenguaje escultórico.

Los primeros cristianos construyeron grandes basílicas de hasta 300 m de longitud, y sus edificaciones fueron cambiando tanto en tamaño como en la manera de construirlas hasta lograr las impresionantes catedrales góticas. En éstas ya no se apoyan las techumbres en los muros, sino en un esqueleto de columnas y arcos ojivales sobre los que se apoyan las bóvedas de crucería, logrando alturas interiores de hasta 70 m y sustituyendo grandes partes de muros por vitrales. La escultura forma parte integrada de los elementos arquitectónicos saturando capiteles, archivoltas, portadas y tímpanos.

Con el hombre renacentista hay un regreso a las propuestas griega y romana, y en su exploración con nuevos ojos se generarán, aparte de las academias con las que se inicia el estudio escolarizado de la arquitectura, la escultura y la cerámica, los estilos renacentista, manierista, barroco, rococó, neoclásico y se prolonga hasta nuestros días, pues forma parte del contemporáneo estilo posmoderno.

Con el Renacimiento se vuelve a valorar la arquitectura helénica y helenística, y desde ella ciertos productores experimentan nuevas posibilidades formales y compositivas, tal es el caso del Orden Colosal que implica usar columnas que concluyen en el segundo o tercer nivel arriba de su nivel de arranque, a esta forma de hacer las cosas se le denomina **manierismo** por la manera diferente de hacerla.

Tales experimentos no se detuvieron allí, y en la búsqueda de dinamismo y exaltación de los objetos, se llega primero a lo que conocemos como Barroco por la integración de elementos cóncavos y convexos, y luego al Rococó por la abundancia de curvas y adornos. La integración plástica es dominante y a las pautas marcadas por la materialidad arquitectónica se funden como un solo cuerpo la escultura, la ebanistería, la pintura, la cerámica y la jardinería.

Llevadas hasta el límite, tales exploraciones estéticas y ante la necesidad de manifestar serenidad y grandeza, hay un nuevo regreso a lo clásico, que para diferenciarlo de lo renacentista se le denomina neoclásico.

Con la Revolución Industrial, los productores ensayarán nuevos materiales de construcción como el vidrio, hierro, concreto armado, y con los materiales prefabricados de origen industrial se irán sustituyendo los de manufactura artesanal. Todo ello amplía la arquitectura racionalista y ayuda a conocer con exactitud el peso, la resistencia, la durabilidad y el costo de los materiales de construcción, lo que redundará en lo que llamamos la Arquitectura Moderna, que nos sorprende por las dimensiones que alcanza tanto volumétricas como planimétricas. La arquitectura moderna ha logrado edificios de casi 500 m de altura, puentes de más de 1 km de claro entre sus apoyos, túneles subacuáticos para circulación vehicular, estadios techados con claros de más de 200 m de diámetro, ente otras maravillas.

La ciudad de Monterrey se inscribe en la modernidad arquitectónica desde que se construyeron a finales del siglo XVIII el Palacio de Nuestra Señora de Guadalupe, hoy Museo Regional “El Obispa-do”, y la catedral de Monterrey, en estilo Barroco, así como el Hospital de Pobres de Nuestra Señora del Rosario, hoy centro Cultural Universitario “Colegio Civil”, en estilo neoclásico. A partir de estos edificios y hasta nuestros días, en la ciudad se han construido edificios y esculturas que testimonian el conocimiento y materialización de la modernidad en turno.



Figura 3.5

Como ejemplos sobresalientes podemos mencionar del siglo XIX, la Capilla de los Dulces Nombres, el ex Palacio Municipal hoy Museo Metropolitano, la escultura-fuente en la Plaza de la Purísima, el edificio Colegio Civil, la Estación del Ferrocarril al Golfo hoy Casa de la Cultura de Nuevo León, la Cervecería Cuauhtémoc, el Santuario de Guadalupe y el Palacio de Gobierno del estado; del siglo XX, el Banco Mercantil de Monterrey, el Hotel Ancira, el Arco de la Independencia, el ex Palacio Federal o de Correos, los Hospitales José Eleuterio González y José Muguerza, las Escuelas Álvaro Obregón y Presidente Calles, los California courts, la iglesia de la Purísima, el Edificio Chapa, los cines Monterrey y Reforma, el Condominio Acero, la Ciudad Universitaria, los palacios municipales de Monterrey y San Pedro Garza García, los Condominios Constitución, la Macroplaza y su conjunto escultórico, el Centro Internacional de Negocios o Cintermex, el centro comercial Galerías Monterrey, y los edificios Torre Margen y Torre Milenio, todos ellos son testimonios del lugar, del tiempo y de los regiomontanos.

El hombre no sólo resuelve sus necesidades de defensa y protección en la arquitectura, de contemplación en la escultura o de utilidad en la cerámica, también deposita en ellas su visión del mundo, sus sueños y fantasías, es decir, su ser y su trascender. De ahí que la identidad que el hombre le da a tales objetos es la suya propia, pues en ella quedan registrados sus gustos y preferencias, sus tradiciones, sus costumbres, su forma de vivir y su idea del mundo. Además, tales objetos traducen el lugar y el tiempo en que fueron hechos, pues contienen información sobre aspectos socioeconómicos, sistemas constructivos, avances técnicos, sistemas funcionales, lenguajes formales e identidad cultural.

ACTIVIDAD 3

Selecciona un edificio antiguo de la ciudad e investiga su historia, características y elementos arquitectónicos. Elabora de un ensayo.

3.5 Lectura de objetos tridimensionales

La arquitectura, la escultura y la cerámica, como todo objeto cultural, son contenedoras de múltiples lecturas, es decir, todo objeto de uso se convierte en texto en el que los productores y los usuarios se dicen a través de las formas, los colores, los adornos, las posiciones, el orden, el tamaño, entre tantas otras más. Ellas pueden leerse de diversas formas, tanto sencillas como complejas, y se debe a que hay quienes las estudian como objeto histórico, estético, técnico, funcional, social, psicológico o cultural, entre los más comunes.

Sin embargo, el estudio de dichos objetos, más que para conocerlos a ellos mismos, es para conocer a los hombres que los producen y los usan, sin importar el tiempo de su producción o la condición social, económica, política o religiosa que profesen.

También, hay que considerar que el hombre lee fundamentalmente signos y símbolos, y la diferencia más notoria entre ambos es que el signo es denotativo y el símbolo connotativo, o dicho de manera más llana, el signo sólo representa lo obvio, mientras que el símbolo oculta o enmascara lo que representa. Un ejemplo sencillo es la manzana cuya representación como signo es la del fruto comestible y como símbolo representa la desobediencia o el pecado. Otro ejemplo más complejo son las puertas de toda casa que, como signo, son simplemente la hoja móvil que permite entrar o salir de una habitación, mientras que como símbolo rebasa la función utilitaria, así, al llamarla puerta principal se hace referencia a la puerta “del príncipe” o de los señores de la casa, mientras que llamarla puerta de servicio hace referencia a la de la “servidumbre” o de los empleados. En todos los objetos el hombre lee simbólicamente las formas, los colores, la posición de cada elemento y las cantidades numéricas, entre otros más.

Lo más importante en el estudio de los objetos tridimensionales es considerar su dualidad de objetos artísticos y de objetos culturales. Como objetos artísticos podemos leer en ellos sus componentes básicos, que como se mencionó antes, son la estructura, la forma, el ornato, el espacio, la función y el estilo, y como objetos culturales su dimensión física que revela los datos del objeto en sí y del lugar en que se genera, la dimensión histórica pone en evidencia el amplio trasfondo cultural que lo anima y la dimensión psicológica evidencia la personalidad humana que le es transferida por sus productores y usuarios. Aunque se pueden leer en sus parcialidades, es importante saber que sólo la lectura conjunta de todas las partes nos darán la visión completa y necesaria para su justa apreciación.

Como herramienta auxiliar para el registro y manejo de datos de lectura de los objetos culturales ofrecemos la siguiente matriz que contempla como columnas verticales a las determinantes culturales en cuanto lo físico, lo histórico y lo psicológico, y como columnas verticales a los componentes básicos de los objetos tridimensionales en tanto la forma, la estructura, el ornato, el espacio, la función y el estilo, así como a los elementos básicos que lo constituyen como texto en tanto el tema, los subtemas, la figuración, la abstracción, los signos, los símbolos y la composición.

La elección de una, de otra o de ambas se considerará según el objeto cultural a estudiar. Éstos se pueden conformar en una sola matriz o bien se pueden manejar en dos si se separan por grupos los elementos.

Determinantes:	Lo físico	Lo histórico	Lo psicológico
	Descripción de las características físicas del objeto, como: materiales que lo conforman, cantidades, cualidades, elementos visuales, etc.	Descripción del trasfondo cultural que anima al objeto de estudio, su contexto particular de tiempo y lugar, etc.	Descripción de las transferencias humanas en el objeto de estudio, como ideologías, emociones, motivos, intenciones, etc.
Modificantes:			
Forma			
Estructura			
Ornato			
Espacio			
Función			
Estilo			

Determinantes:	Lo físico	Lo histórico	Lo psicológico
	Descripción de las características físicas del objeto, como: materiales que lo conforman, cantidades, cualidades, elementos visuales, etc.	Descripción del trasfondo cultural que anima al objeto de estudio, su contexto particular de tiempo y lugar, etc.	Descripción de las transferencias humanas en el objeto de estudio, como ideologías, emociones, motivos, intenciones, etc.
Modificantes:			
Tema			
Subtemas			
Figurativo			
Abstracto			
Signos			
Simbolos			
Composición			

Revisemos algunos objetos cotidianos para clarificar lo antes expuesto:

El edificio “Colegio Civil”

El edificio ocupa la parte oriente de la gran manzana comprendida por las calles Colegio Civil, 5 de Mayo, Mariano Jiménez y Washington, en el centro histórico de la ciudad de Monterrey. Su presencia es muy notoria gracias a que su vista le permite tener como atrio la Plaza Colegio Civil, que forma parte del conjunto.



Figura 3.6 Plaza Colegio Civil.

LOS COMPONENTES BÁSICOS SON:

La *forma* general del edificio es un prisma de base rectangular coronado por pretil mixtilíneo, y su sólida masividad se aligera un poco por los vanos ordenados de puertas y ventanas; se *estructura* con base en muros y arquerías de sillar en planta baja que soportan las cubiertas, vigas y columnas de concreto armado y los muros de ladrillo del segundo nivel; el *ornato* exterior se resuelve con bloques prefabricados de granito artificial en el rodapié, las pilastras, pretilos y molduras, así como con morteros de arena y cemento en la caja de muros, mismos que son protegidos con pintura vinílica monocromática, mientras que en el interior domina la presencia de morteros de arena cemento, estucados de yeso y pintura vinílica; se construyó originalmente para *funcionar* como hospital, ha servido también como cuartel, colegio, universidad y en la actualidad opera como centro cultural; el *espacio* exterior que rige es el vacío de la plaza e interiormente queda determinado por patios, pasillos y arquerías; el *estilo* o personalidad del inmueble se corresponde con las reglas que establece el estilo neocolonial al exterior y con el colonial, el *art decó* y el neo gótico en el interior.

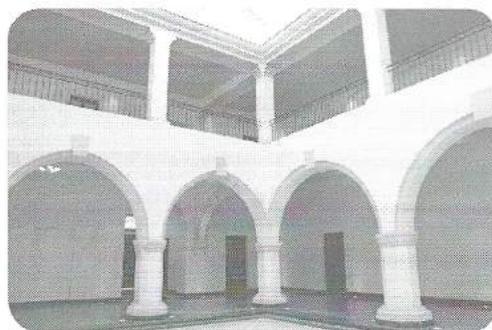


Figura 3.7 Interior del Colegio Civil.

Lo físico

La parte colonial del edificio, esto es, el primer nivel o parte baja, está construida con bloques de sillar, mientras que la planta alta es con base en ladrillos de barro, las losas son planas de concreto armado, los pisos están pavimentados con mosaico hidráulico, al exterior los muros son recubiertos con morteros de arena y cemento simulando placas de granito y las puertas de acceso se enmarcan con aplacados de tezontle y azulejo esmaltado.

La fachada principal es un gran rectángulo horizontal dividido en cuatro tramos por tres portadas, dos en los extremos que dan acceso a los patios interiores y la central al Aula Magna. La portada central se compone de dos cuerpos —uno por cada piso— y un remate, y verticalmente se divide por pilastras en tres entrecalles, que alojan la del centro, a la puerta de acceso en el primer cuerpo y un balcón en el segundo, y en los extremos, ventanas rectas en el primer cuerpo y mixtilíneas o de “ojo de buey” en el segundo; el remate con base en roleos concluye con cuatro copones y el asta bandera al centro.

Las portadas laterales también son de dos cuerpos y un remate, aunque reducidas a una entrecalle limitada por pilastras. Las ventanas del primer piso son protegidas por rejas de hierro forjado, mientras que las del segundo piso tienen guardamalleta bajo el repisón y a lo largo del dintel una cancha en alto relieve. El conjunto se corona por un pretil ondulado que une los remates. Cabe observar el tratamiento escultórico alrededor de los vanos de puertas y ventanas y el uso de material cerámico como el azulejo por ser características determinadas por el estilo neocolonial.

Lo histórico

El “Colegio Civil” es el edificio más antiguo que posee la universidad. Se comenzó a construir en el año de 1794 por el arquitecto Juan Crouset, y su uso original fue el de hospital con el nombre de Hospital de Pobres de Nuestra Señora del Rosario. El edificio fue ordenado por fray Andrés Ambrosio de Llanos y Valdés, tercer obispo del Nuevo Reino de León. El edificio de “cien varas castellanas —86 m— en cuadro” alojaba varios patios con pasillos porticados y habitaciones a su alrededor, uno para pacientes hombres y otro para pacientes mujeres y éstos separados por la Capilla del Rosario y las habitaciones del padre capellán, las religiosas y las asistentes. La plaza al frente y con el mismo nombre fue hecha desde entonces como parte del edificio.

Durante la primera mitad del siglo XIX fue usado en varias ocasiones como cuartel militar en defensa de la ciudad y los



Figura 3.8 Vista nocturna del Colegio Civil.

ciudadanos. En este periodo la Plaza operó sobre todo como Plaza de Armas, es decir, como explanada para las prácticas de ejercicios y maniobras militares.

A partir de 1857, el edificio fue destinado para la sede del Colegio Civil del Estado por disposición del Congreso Estatal y el gobernador Santiago Vidaurri. La reutilización hizo de la Capilla un Salón de Actos primero y el Aula Magna Fray Servando Teresa de Mier después, y de las habitaciones de enfermos y religiosas, las aulas, laboratorios y oficinas. La plaza es conformada como tal sembrándose árboles en los arriates, pavimento en los andadores y equipándose con bancas, fuente central, iluminación eléctrica, jarrones en los accesos diagonales y al conmemorarse el primer centenario de la Independencia se instala el monumento del Banco de Nivel de Monterrey, coronado por una esfera terráquea de mármol blanco apodada después por los estudiantes como el “dios bola”, único elemento que de una u otra forma siempre ha permanecido en la plaza.

Al fundarse la Universidad de Nuevo León en 1933 con sede en el edificio del Colegio Civil, se le agregan al edificio todas las habitaciones del segundo piso y se le cambia el estilo neoclásico por el neocolonial que aún conserva en nuestros días. En 1957, al celebrarse el primer centenario de la fundación del Colegio Civil, se montan en la Plaza guardias de honor ante los bustos escultóricos de José Eleuterio González y Francisco Beltrán, dos de sus más prestigiados directores.

A partir de 1959 se inicia el éxodo de las escuelas profesionales o facultades al nuevo *campus* en la Ciudad Universitaria, y en 1961 se mudan la rectoría con todas sus dependencias administrativas, quedando en el edificio las escuelas de bachilleres diurna y nocturna, y que permanecen en él hasta 2004.



Figura 3.9

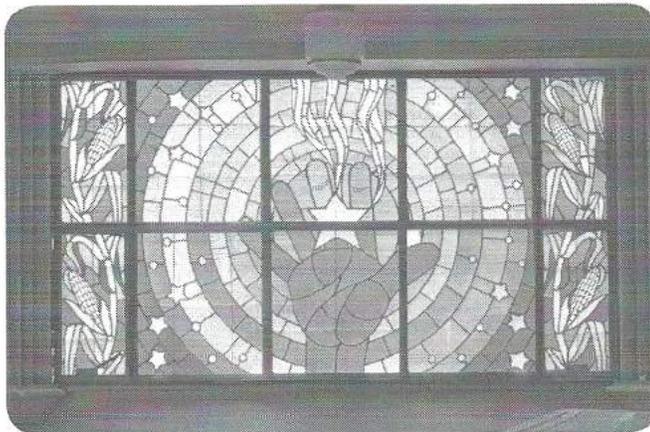


Figura 3.10

A partir del verano de 2005 se comienza la adecuación del edificio para la función actual deL Centro Cultural Universitario, fue inaugurado en enero de 2007.

El edificio rebasa el fin utilitario de salas de exposición, bodegas y oficinas, y su mayor importancia radica en el valor histórico y el valor documental. Como edificio histórico nos recuerda que su construcción data del periodo colonial, esto es, del tiempo en que México fue una colonia de España; ha sido testigo del devenir histórico de la entidad y de sucesos como la independencia nacional, la invasión estadounidense, la guerra de reforma, el “reyismo” porfirista y el nacimiento de la universidad hasta su desarrollo actual; por él han pasado personajes importantes como el médico José Eleuterio González, el ingeniero militar Francisco Beltrán, el escritor José Alvarado y el gobernador Raúl Rangel Frías, entre tantos otros. Es el primer edificio regional hecho para hospital, es referencia de la arquitectura colonial tan escasa en la entidad, de la cultura franciscana como cimiento de la cultura regiomontana, de los estilos neoclásico, neocolonial, neogótico y *decó*, de la educación media y superior y de la identidad que da a la ciudad y al estado.

Lo psicológico

Los elementos y unidades ornamentales sirven para hacer referencias al agua en las conchas y ondulaciones, al fuego en el hierro forjado y el tezontle por ser piedra volcánica, y a la tierra, en su dominante horizontalidad. El edificio revela trasfondos culturales como el castellano en su masividad y carácter de fortaleza, el franciscano en la simplicidad formal y cromática, el morisco en los trabajos de herrería, recubrimientos cerámicos, referencias textiles y acuáticas y el vernáculo en los materiales y sistemas de construcción. El carácter eclesial del Aula Magna —por los vitrales y el estilo neogótico— la aproximan a un “templo” del saber.

El edificio “Torre de Rectoría”

El edificio “Torre de Rectoría” de la Universidad Autónoma de Nuevo León, ocupa una posición destacada dentro del conjunto de la Ciudad Universitaria ubicada en los límites municipales de Monterrey y San Nicolás de los Garzas, N. L. Entra en funciones a partir de 1961, según consta en la placa conmemorativa en el atrio de ascensores, y fue diseñado por Luis Rafael Cervantes en 1960 como tesis para obtener el título de arquitecto por la misma Universidad.

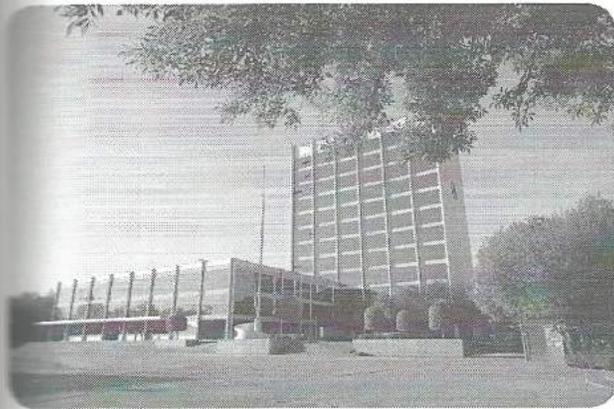


Figura 3.11 Vistas de la Torre de Rectoría de la UANL.

LOS COMPONENTES BÁSICOS

La *forma* del cuerpo del edificio está conformado por dos prismas rectangulares, uno vertical y el otro horizontal, unidos y comunicados por un puente peatonal. La estabilidad se logra con la *estructura*, el esqueleto metálico de columnas y vigas que cargan los entrepisos de concreto y los muros interiores. El *ornato* al exterior está resuelto con acabados de aluminio mate sobre perfiles metálicos y cristal espejo, mientras que al interior dominan los pisos cerámicos, acabados de madera y estucados de yeso acabado con pintura vinílica. Se construyó originalmente para alojar las oficinas tanto de la rectoría como de sus dependencias, y sigue operando con la misma *función*. El *espacio* exterior queda determinado por explanadas ajardinadas y una plazoleta de esculturas que opera como atrio. La personalidad o *estilo* del edificio concuerda con las premisas del estilo llamado tardo-moderno.

Lo físico

Es de los primeros edificios construidos en la ciudad universitaria, y su posición obedeció, en un principio, a ser el centro de dos ejes: uno con dirección norte-sur para ubicar las facultades dedicadas a la enseñanza de las humanidades como Derecho, Ciencias Sociales, Filosofía y Letras, y el otro eje con dirección oriente-poniente para la enseñanza de las ciencias como Arquitectura y las ingenierías Mecánica, Civil y Química.

Se complementa con amplios jardines arbolados tanto al norte como al poniente, un amplio estacionamiento de automóviles al oriente y una plazoleta o atrio y explanada al sur. La gran explanada fue reducida en 1978 para dar cabida al edificio de la Capilla Alfonsina, cubriendo el gran escudo universitario, realizado como relieve de piso por Federico Cantú, y del cual aún quedan algunos vestigios, entre ellos la firma del autor.

El edificio consta de dos cuerpos: un poliedro horizontal de 19 por 49 m, en tres pisos, y otro vertical, de 14 por 36 m, en 12 pisos y un sótano, unidos ambos por un puente peatonal con eje norte-sur en el segundo y tercer nivel. En el principio la planta baja fue un amplio porticado que, por necesidades de expansión, poco a poco fue eliminado para convertirse en oficinas.

Lo histórico

Al ser diseñado en los años cincuenta y sesenta del siglo XX, sus características generales se correspondieron con el estilo internacional, es decir, la manera más desarrollada de la arquitectura moderna que se venía sucediendo desde la segunda década del siglo. Tales características son: el uso de materiales de procedencia industrial como el fierro, el cristal, el ladrillo vitrificado y el concreto; el cuerpo del edificio tiene más presencia por el volumen que por la masa, lo cual se logra al acristalar las fachadas mayores; el equilibrio del conjunto se logra por el orden simplificado de sus elementos que por la simetría, y sus cualidades decorativas dependen de la simple apariencia de los materiales usados para su construcción. El edificio se particularizó por tener la estructura metálica a la vista, los entresijos de elementos prefabricados de concreto, las fachadas al oriente y al poniente ciegas con ladrillos vitrificados, las fachadas al norte y al sur acristaladas, y por la modulación de todas las partes de su conjunto.



Figura 3.12 Torre de Rectoría de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

El edificio fue el ejemplo más sobresaliente de dicha tendencia estilística en la ciudad, condición que perdió a partir del año 2003 cuando fue remodelado para “modernizarlo” cambiándole la personalidad o estilo de “internacional” por el de “tardo-moderno” que desde entonces ostenta.

Lo psicológico

El edificio, al conformarse por dos grandes cuerpos —uno horizontal y otro vertical—, hace referencia simbólica a dualidades como las de maestro-alumno, estudio-trabajo y hombre-mujer, entre otras, tal dualidad también se refuerza tanto por el bicromatismo exterior que siempre lo ha caracterizado, por el contraste mate y brillante de su superficie y por la evidente estructura vertical que carga y los horizontales pisos cargados; sin embargo, el predominio de la verticalidad sobre la horizontalidad es una mimesis que nos recuerda la verticalidad humana y la aspiración de crecimiento. Con todo ello, el edificio les da identidad a los universitarios, a la vida académica, a las dos ciudades donde se encuentra y a la entidad federativa.



Figura 3.13 Rectoría de la UANL.

La matriz con los datos sintéticos para, a partir de ellos, estructurar una descripción más amplia es la siguiente:

Determinantes:	Lo físico	Lo histórico	Lo psicológico
	Descripción de las características físicas del objeto como: materiales que lo conforman, cantidades, cualidades, elementos visuales, etc.	Descripción del trasfondo cultural que anima al objeto de estudio, su contexto particular de tiempo y lugar, etc.	Descripción de las transferencias humanas en el objeto de estudio como ideologías, emociones, motivos, intenciones, etc.
Modificantes:			
Forma	Dos prismas rectangulares, uno vertical y el otro horizontal, unidos y comunicados por un puente peatonal.	Las formas ortogonales están determinadas por los materiales de construcción como el adobe, con el cual se construyó Jericó 8000 años a. C.	Los dos grandes cuerpos, uno horizontal y otro vertical, hacen referencia simbólica a dualidades como las de maestro-alumno, estudio-trabajo y hombre-mujer.
Estructura	Esqueleto metálico de columnas y vigas que cargan los entrepisos de concreto y los muros interiores.	El uso de columnas y vigas procede de la arquitectura faraónica egipcia.	La estructura ostensible hace referencia a la fortaleza y laboriosidad del hombre de la región ante las adversidades que comúnmente enfrenta.
Ornato	El exterior está resuelto con acabados de aluminio mate sobre perfiles metálicos y cristal espejo, mientras que al interior dominan los pisos cerámicos, aplacados de madera y estucados de yeso acabado con pintura.	El uso de cristales y metales como recubrimientos es de uso reciente, y los pisos de cerámica y los aplacados de madera son del mundo antiguo.	Los colores dominantes del exterior son el gris claro y el amarillo —plata y oro— como sutil referencia a la aventura minera que trajo a los conquistadores a la región.
Espacio	Al interior, sus espacios son prismas rectangulares y en el exterior explanadas ajardinadas y una plazoleta de esculturas que opera como atrio.	El uso de espacios verticales, si bien proceden del imperio romano, en esta modalidad de estructura metálica proceden de los países industrializados modernos.	Los espacios exteriores como atrios y los interiores intercomunicados obedecen al principio castellano de la plaza de armas como vestíbulo de los edificios públicos a su alrededor.
Función	Aloja las oficinas tanto de la rectoría como de sus dependencias.	Los edificios de oficinas son una tipología de los tiempos contemporáneos.	El edificio alto, al centro de dos ejes —ingenierías y humanidades— opera como vigilante y protector del sistema.
Estilo	Concuerda con las premisas del estilo llamado tardo-moderno.	El estilo tardo-moderno toma sus características a finales del siglo xx.	La austeridad formal y cromática son principios de la cultura y la arquitectura franciscana propia de la región.



Figura 3.14 Chac mool en Chichén Itzá.

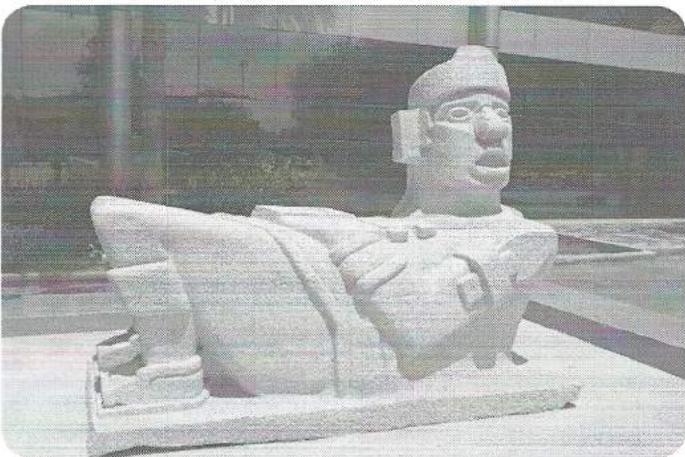


Figura 3.15 Chac mool ubicado en Rectoría de la UANL.



Figura 3.16 Arquitectos de Tula.

Se complementa el conjunto con una plazoleta de esculturas que contiene: un *Chac mool* esculpido en piedra, el relieve en láminas de cobre repujado “Los arquitectos de Tula”, ambos del destacado artista neoleonés Federico Cantú, y los bustos a la memoria de los distinguidos universitarios Raúl Rangel Frías, por ser el principal promotor en la construcción de la Ciudad Universitaria y la Torre de Rectoría, José Eleuterio González, por ser el fundador de la Facultad de Medicina, de Genaro Salinas Quiroga por su relevante vida universitaria, y de Eduardo Aguirre Pequeño por su destacada labor como investigador universitario.

Chac mool es una palabra maya que significa “gran jaguar rojo”, nombre que le fue asignado arbitrariamente a este tipo de escultura a finales del siglo XIX cuando un ejemplar de ellos fue hallado en el interior de la pirámide de Kukulcán, en Chichén Itzá, y es una forma escultórica que tiene su origen en la cultura tolteca, pues las piezas más antiguas hasta hoy conocidas proceden de ahí. La reproducción que Federico Cantú realizó en 1962 para esta plazoleta en un bloque de cantera blanca de 1 m de ancho por 2 m de largo y 1.5 m de alto, es copia fiel de la única pieza completa que se conserva procedente de la pirámide de Tlahuizcalpantecuhtli —lucero del alba = Quetzalcóatl = planeta Venus— en Tula, capital y centro radiador de la cultura tolteca.

Por lo general, un *chac mool* es una figura antropomórfica recostada sobre su espalda y codos, con la cabeza vuelta hacia el costado, las rodillas dobladas y un recipiente sujetado con las manos sobre su estómago para la colocación de ofrendas rituales. Al igual que los atlantes de Tula, el *chac mool* es la representación de un guerrero o de un sacerdote al servicio de los dioses protectores de la ciudad, pues aparte de los anillos que ostenta en brazos y piernas, tiene como atributos la mariposa solar en el pecho y un cuchillo atado en el brazo izquierdo como signo de su dignidad.

Frente al *chac-mool*, pero sobre la cara oriente del edificio, se localiza el panel de lámina de cobre de 4.5 m de largo por 1.4 m de ancho sobre el que el mismo autor ha dibujado con buril sobre la superficie metálica un homenaje a los toltecas o constructores de Tula. El panel se compone de cinco secciones que, descritas de izquierda a derecha, tratan los siguientes temas: Xilonen, Xochipilli con fauna y flora, la luna Coyolxauhqui con *chac mool* a sus pies, Quetzalcóatl acompañado por un tigre de Tula, la familia del escriba y los arquitectos de Tula y los escultores de los atlantes. Le pone por título “Arquitectos de Tula” dado que la palabra tolteca significa constructor o arquitecto, y en ello queda evidente su aprecio y admiración por dicha cultura.

Los bustos de los universitarios distinguidos que completan el conjunto son piezas de bronce vaciado a la cera perdida y se ubican sobre pedestales para darles comodidad a sus observadores.

Registremos en la siguiente matriz los puntos destacables de lo que puede decirse de la escultura del Chac mool tolteca para apoyo y guía de su descripción como tal.

Determinantes:	Lo físico	Lo histórico	Lo psicológico
	Descripción de las características físicas del objeto como materiales que lo conforman, cantidades, cualidades, elementos visuales, etc.	Descripción del trasfondo cultural que anima al objeto de estudio, su contexto particular de tiempo y lugar, etc.	Descripción de las transferencias humanas en el objeto de estudio como ideologías, emociones, motivos, intenciones, etc.
Modificantes:			
Tema	Porta ofrendas rituales.	La cultura tolteca en su mayor esplendor, siglos VIII-XII d. C.	Antropomorfismo religioso.
Subtemas	Guerrero o sacerdote al servicio de los dioses.	Herederos de la cultura teotihuacana, Quetzalcóatl versus Tezcatlipoca.	Los rituales en la religión humana.
Figurativo	Vestido, tocado.	Atlantes, <i>Chac mool</i> .	La pirámide escalonada para conducir al templo en lo alto.
Abstracto	Cuchillo ceremonial.	Quetzalcóatl, se convierte en Venus, lucero de la mañana.	Los rituales como medio propiciatorio de la relación hombre y dios.
Signos	Anillos, sandalias.	Juego de pelota.	Atributos de la dignidad guerrera o sacerdotal.
Símbolos	Pectoral de mariposa solar.	Quetzalcóatl o serpiente emplumada.	Atlantes cargando el techo del templo y chac mooles portadores de ofrendas.
Composición	Tridimensional.	Monumental.	Monolítica, sólida.

Tanto el Colegio Civil como la Torre de Rectoría son edificios únicos y caen en la categoría de edificios excepcionales, dado que para la función que desempeñan no se requiere más de uno. Habrá que recordar que el Colegio Civil fue la primera sede de la Universidad y de su Rectoría, y que cuando se remodeló se hizo en estilo neocolonial, dado que en los años 30 del siglo XX ese era el estilo dominante, y cuando se hizo la nueva Rectoría en ciudad universitaria, en 1950, dominaba el estilo internacional. A partir de 1998, la torre perdió su estilo original, su apariencia fue modificada con otros materiales y técnicas constructivas. Es por ello que ambos edificios, aunque sirven para los mismos usos, son diferentes entre sí.

Ambos son objeto de estudio de sumo interés tanto en sus particularidades arquitectónicas como en las culturales, así como en sus diferencias y semejanzas, pueden estudiarlos al dibujarlos, colorearlos, fotografiarlos, videografiarlos, usando programas de computadora o construyendo maquetas a pequeña escala de sus fachadas o del conjunto en general.

ACTIVIDAD 4

Selecciona un edificio de tu ciudad y registra en la matriz los puntos destacables.

Determinantes:	Lo físico	Lo histórico	Lo psicológico
Modificantes:			
Tema			
Subtemas			
Figurativo			
Abstracto			
Signos			
Símbolos			
Composición			

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

La arquitectura habitacional cotidiana

Los edificios arquitectónicos más comunes en todo el mundo son las casas habitación, y son los objetos más accesibles de estudiar dado que todos vivimos en una, claro que también vamos diario a la escuela, a la tienda, semanalmente a la iglesia y al supermercado y al cine, a la discoteca y a los museos, y éstos son también objetos de estudio. Aparte de que todos tenemos una casa que nos es familiar, también tenemos la posibilidad de visitar la de los abuelos, hermanos, tíos, primos y amigos, lo cual permite una gama muy amplia para reflexionar todo lo interesante que es la arquitectura habitacional. También en ellas abundan esculturas y cerámicas. Las esculturas por lo general son de pequeño formato, como las imágenes religiosas, las reproducciones de esculturas famosas, los adornos de mesas y algunos objetos de jardín como fuentes o figuras de animales, mientras que la cerámica es más utilitaria y se presenta como vajilla, platón, florero, cazuela, jarro, maceta y artesanía. Las casas más comunes son de un piso, de dos pisos y de tres niveles. Veamos los siguientes ejemplos de casas donde viven universitarios como tú.

CASA DE UN PISO

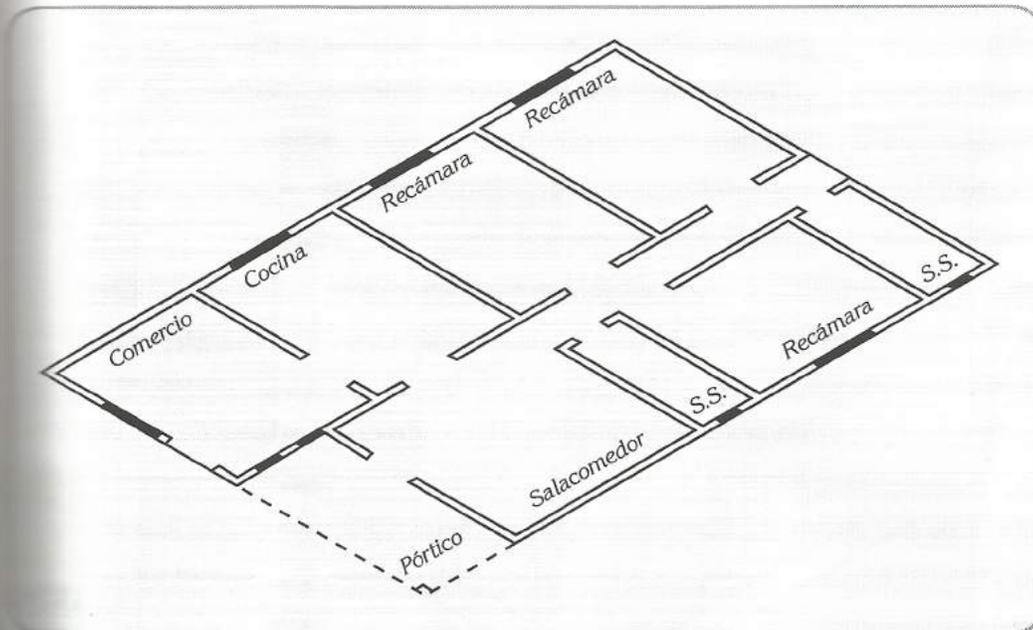
Mireya González es estudiante universitaria y nació en China, Nuevo León, donde tiene su casa familiar. Ella recuerda que la casa se le encomendó a un maestro de obra y se comenzó a construir en 1989 cuando estaba en tierra el huracán Gilberto. Fue tal la lluvia que las zanjas de la cimentación

estuvieron llenas hasta el tope por varios días y la obra se retrasó porque el río San Juan quedó contaminado por algún tiempo, y el agua no podía ser usada para las mezclas de morteros y concretos. Después de dos años de iniciada la construcción fue concluida y puesta en uso. Aún era alumna de la primaria cuando comenzaron a habitarla.



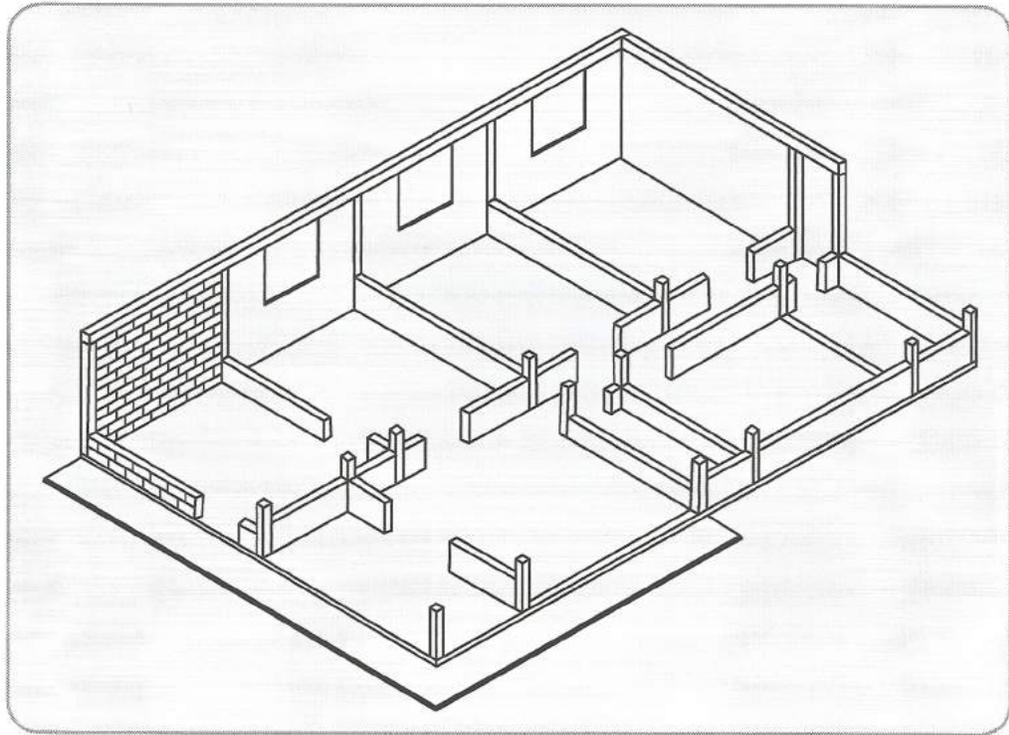
Figura 3.17 Fotografía de la casa de Mireya González, en China, N. L.

La casa consta de un pórtico, una sala, una cocina con comedor, tres recámaras, dos baños, un pasillo distribuidor que también conduce al patio, un local para comercio y el acceso de cocheras.

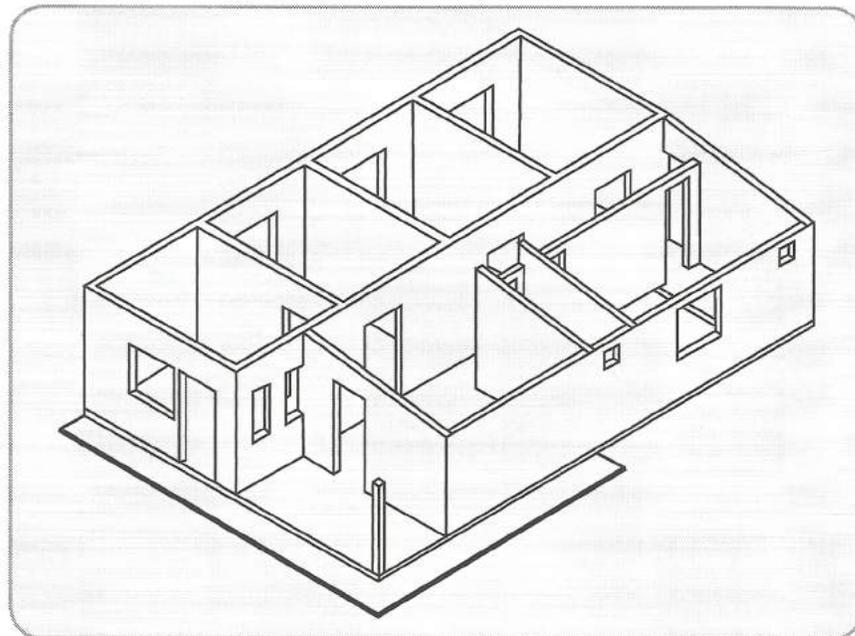


Está construida con bloques de arena y cemento; pilares, cerramientos y castillos de concreto armado y losa plana de dos aguas también de concreto armado.

El espacio interior es un gran rectángulo subdividido en varios cubos, que se interconectan entre sí por puertas y con el espacio exterior por las ventanas y el pórtico. El espacio del pasillo y los baños, por su estrechez, se vuelven zonas de paso donde las puertas o ventanas cobran importancia como remates visuales. El pórtico es un espacio intermedio entre el exterior y el interior.



Por último, la casa es un rectángulo con un ligero toque trapezoidal por las cubiertas inclinadas, en ella domina lo sólido sobre lo hueco, y en el pórtico el pilar de la esquina define y limita tanto el cubo espacial como el formal.



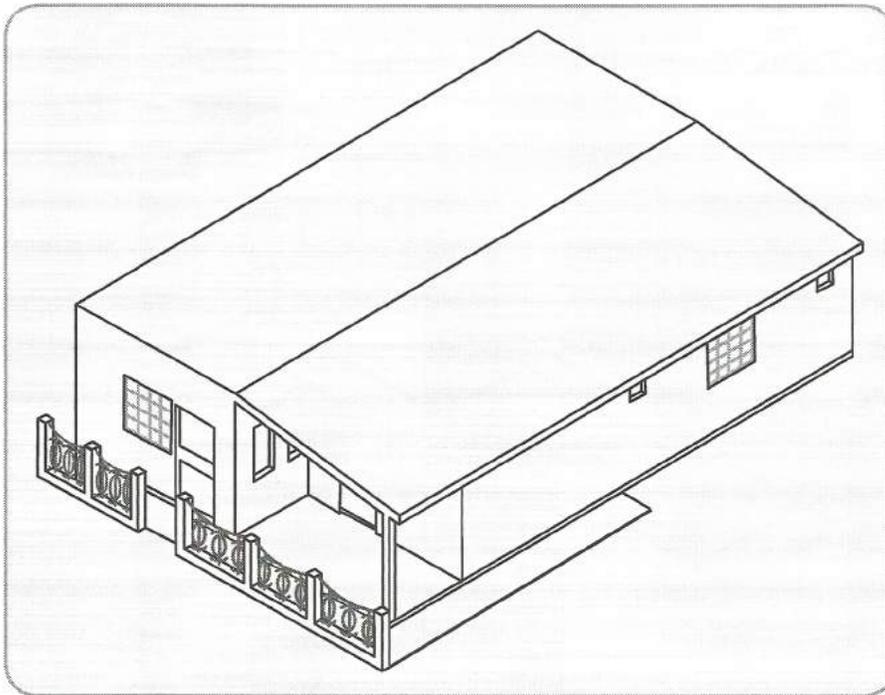
Estilísticamente, podemos decir que la casa es moderna por la distribución de las piezas y por los materiales y las técnicas de construcción, pero también se puede observar que se parece a las casas vernáculas de la región por el techo de dos aguas, las ventanas pequeñas y el tono blanco con que está pintada. Por ello podemos decir que es una casa de estilo moderno regional.

Ornamentalmente, la casa está recubierta con mortero de arena y cemento al exterior, estucado de yeso al interior, pisos de mosaico hidráulico o de pasta, ventanas tubulares de lámina, vidrios transparentes, herrería metálica y pintura vinílica tanto en el interior como en el exterior.

En el interior del local comercial, sobre la puerta de acceso, está una repisa de madera semicubierta con un mantel bordado, sobre ésta un florero con rosas y jazmines, una veladora encendida en vaso transparente y una imagen escultórica de la Virgen de Guadalupe que les regaló la abuelita de Mireya cuando se cambiaron a la casa. La Virgen es una talla en madera de caoba natural hecha por un artesano de Michoacán en un bloque de 15 cm de ancho por 30 de largo y 60 de alto, y el florero en realidad es un vaso cilíndrico de 10 por 20 cm procedente de Tonalá, Jalisco, y cuya decoración consiste en un friso o cenefa de palomas de color azul cobalto sobre fondo blanco vidriado.

Como objeto cultural, la casa de Mireya nos habla de tradiciones y costumbres que se heredan. Algunas de ellas son el tono blanco de los muros y pilares, el color marrón en el peralte de la losa y la herrería, las rejas de protección en las ventanas y la verja, los arriates y árboles junto a la casa, los siete pilares en la verja, la masividad de la construcción y el culto mariano, entre otros.

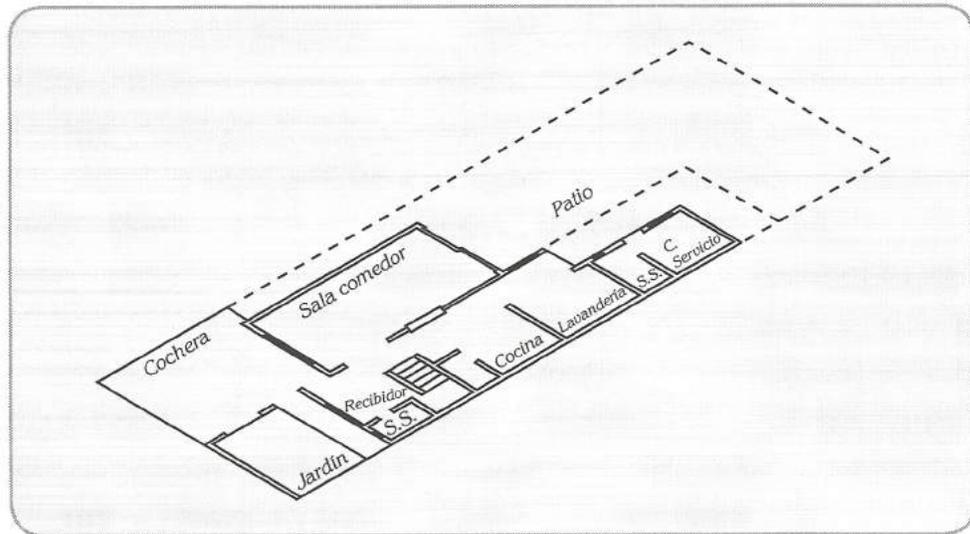
El tono blanco de los muros es una herencia árabe que protege de los insectos y del calor; el color marrón es una referencia a los hábitos de los misioneros franciscanos, como se indicó antes; la herrería, aunque está tratada como adorno, su función principal es de protección y esa manera de trabajarla también es herencia árabe; los arriates de jardín junto a la casa y los árboles para sombrear la construcción son una sobrevivencia africana; los siete pilares de la verja tienen trasfondo bíblico, y la masividad de la construcción, es decir, el dominio de muros sobre huecos de ventanas, nos revela tradiciones castellanas.



CASA DE DOS PISOS

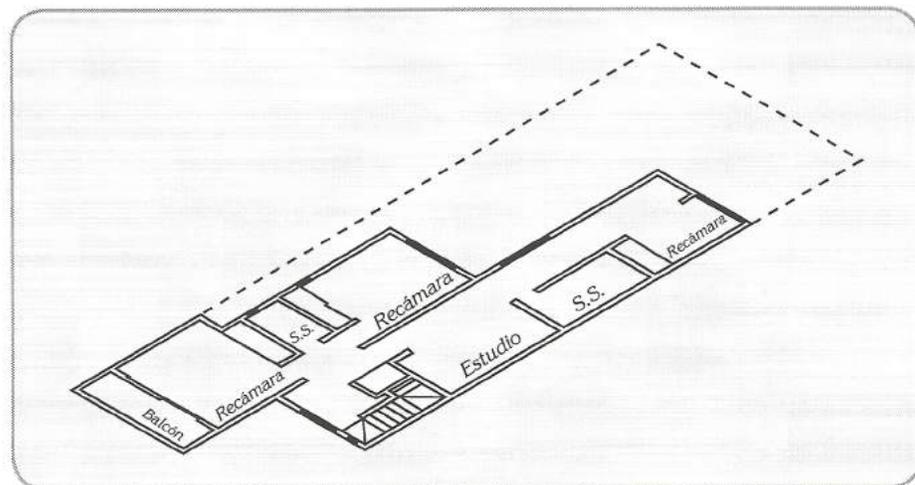
Diana Maldonado estudia en la Facultad de Arquitectura, su hermano Astolfo en la de Ingeniería Mecánica, y junto con sus padres habitan una casa de dos pisos en la colonia España. Desde recién casados, los papás mandaron construir la casa observando otras casas e imaginando cuál les gustaría

tener a ellos. Acudieron a un arquitecto para el proyecto y los planos de construcción. La casa se construyó en 1975 y fue ampliada en 1977, cuando llegó el segundo hijo del matrimonio. Como los papás son licenciados y maestros universitarios, la casa cuenta con un estudio-biblioteca, y las recámaras se usan también como cubículos de estudio. Todos han disfrutado mucho la casa, que además tiene un patio con jardín donde seguido toman la cena y nunca han pensado en cambiarse a otra.



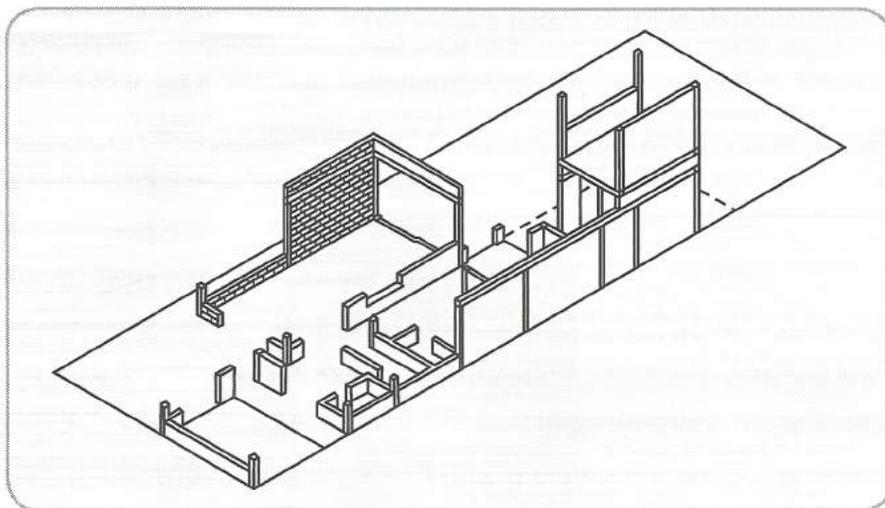
La casa cuenta con cochera, recibidor, sala, comedor, cocina, lavandería, tres recámaras, cuarto de servicio y un amplio patio con árboles frutales.

La casa está cimentada en zapatas, pedestales y traveses de concreto armado, así como las columnas, las vigas, la escalera y las losas de entepiso y de azotea. Los muros son de bloques de arena-cemento y de ladrillo.

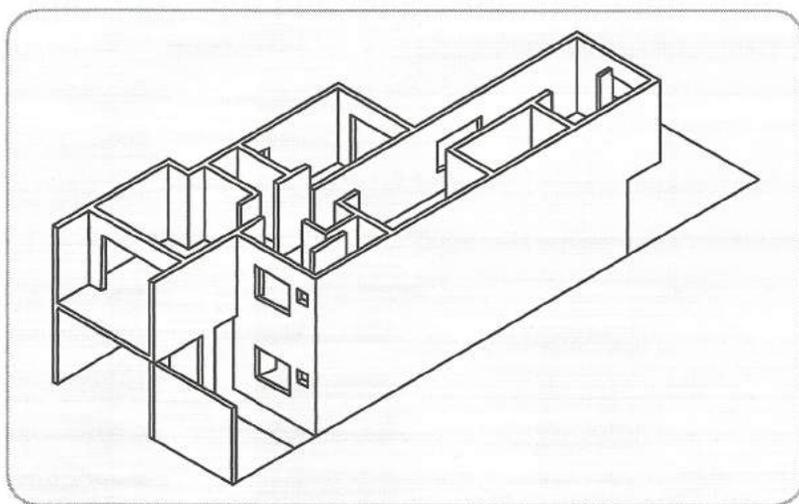


El espacio interior en la planta baja es fluido desde el recibidor, se comunica con la sala, ya que el vano no tiene puertas, el comedor se comunica con la cocina por una barra que sirve de desayunoador, y se continúa a la planta alta por la escalera. El espacio exterior se aprecia a través de las ventanas, de los espacios semiabiertos como la cochera y el balcón de la recámara del frente, así como de los espacios abiertos, como el jardín del frente que tiene asientos o el patio del fondo.

Formalmente, la casa es una asociación de cubos rectangulares de diferentes anchos, desfasados unos de otros y uniformados por los muros rectos de altura uniforme y las losas planas.



La personalidad de la casa, o sea el estilo, se puede decir que es neocolonial por el uso de molduras mixtilíneas arregladas en tetrafolios alrededor de las ventanas pequeñas, los tímpanos tipo frontón sobre las ventanas grandes, el ladrillo aparente en los pretiles para resaltarlos y el trabajo de la herrería en verjas y ventanas.



El ornamento de la casa, o sus apariencias a la vista, van de acuerdo a su estilo: los muros recubiertos al exterior con morteros de arena, así como las molduras para realzar los huecos de ventanas y de yeso en el interior con tirol en los cielos; el pavimento de los pisos es de mosaicos de gransón en el interior y de adoquín en el patio; ladrillos de barro en posición vertical —a sardinel— en los pretiles; la herrería negra de forja y la pintura vinílica en blanco y marrón.

En el comedor, la mesa está dispuesta para recibir a los invitados, pues están colocados sobre manteles de manta calada el plato plano y sobre éste el plato hondo, los cubiertos, las copas para el agua y el vino de mesa. La vajilla es de la que se produce en San Miguel de Allende, Guanajuato, de barro amarillo, vidriado y decorado con líneas verde seco en los bordes, mientras que las copas son de vidrio soplado fabricadas en la ciudad de México y conocidas como “de Carretones” por el nombre de la calle donde está la fábrica. En la pared del comedor se aprecia colgada la “Última Cena” hecha con alambroñ metálico y producida en el taller de escultura de los monjes benedictinos en Cuernavaca, Morelos. Es de las llamadas esculturas “modernas” porque los apóstoles y Cristo están representados cada uno por una cruz detrás de un gran rectángulo horizontal que representa la mesa.

Como objeto cultural, la casa de la familia Maldonado nos presenta varios trasfondos. El jardín al frente con bugambilia y banca es una referencia a las casas coloniales de patio central; la doble reja de protección en las ventanas vislumbra la inseguridad en el barrio; hay trasfondo árabe en el uso del ladrillo, del bicromatismo y la forja de la herrería, náhuatl en el cultivo de flores y árboles frutales y sefardí en el gusto de cenar en el patio. La cocina comunicada con la sala y el comedor habla de la familiaridad de las amistades y la distribución de las recámaras por su tamaño y posición nos plantea jerarquías.

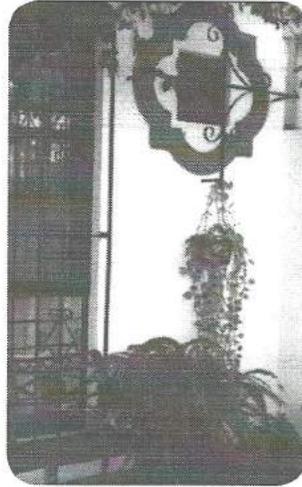


Figura 3.18 Detalle de la casa de los hermanos Diana y Astolfo Maldonado ubicada en Monterrey, N. L.

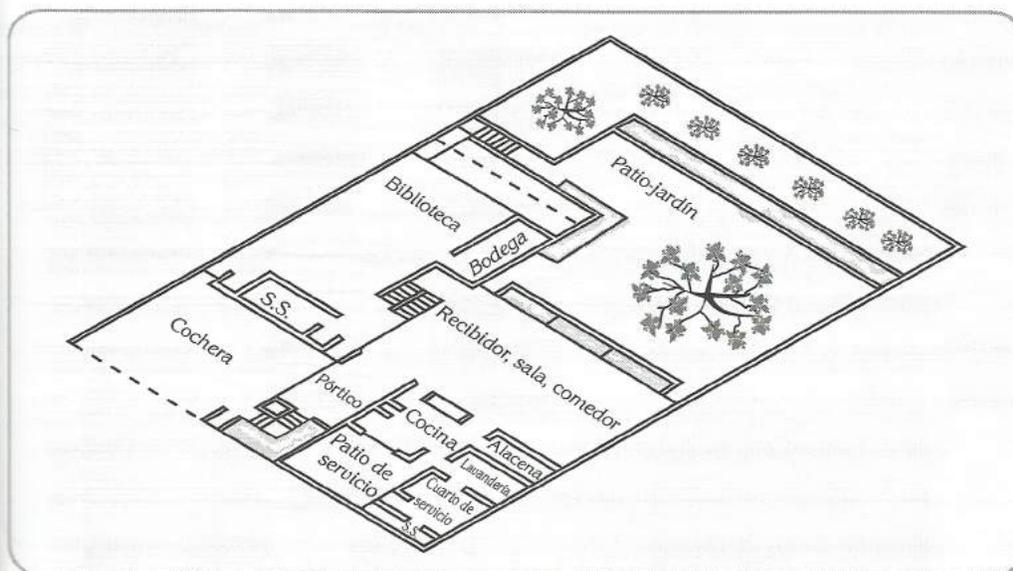
CASA DE TRES NIVELES

Los hermanos Armando y Llermi son estudiantes universitarios, él estudia medicina y ella arquitectura. La casa familiar que ahora habitan es la segunda y dicen estar tan contentos en ella como en la primera que estaba en el segundo piso, sobre la casa de su abuela Lala. Tanto la primera casa en la colonia Tecnológico como la segunda en la colonia Obispado, fueron hechas por su papá, que es arquitecto y son vecinas de una plaza, tienen cerca la iglesia, el supermercado, forman parte de un barrio y están próximas al centro histórico de la ciudad, requisitos que fueron tomados en cuenta para la elección del sitio y su construcción. La casa es de las que se llaman de tres niveles: en el primer nivel están las cocheras y la biblioteca, en el segundo nivel, medio piso arriba, las áreas sociales y de servicio, el patio y el jardín, y en el tercer nivel, también medio piso arriba y justo arriba del primer nivel, está el área de recámaras.

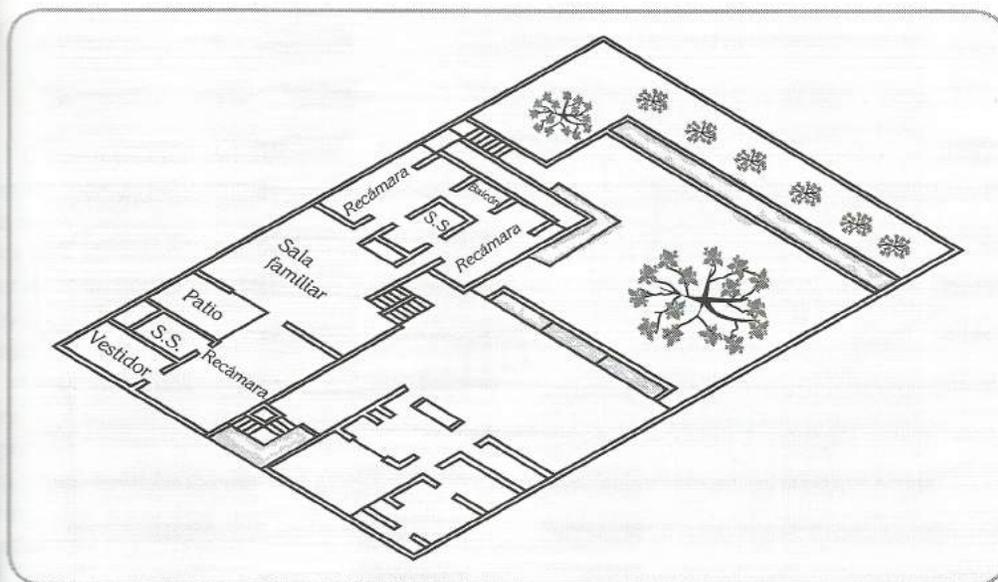


Figura 3.19 Casa de los hermanos Armando y Llermi Flores ubicada en Monterrey, N. L.

La casa consta de cochera, pórtico, recibidor, sala, comedor, cocina, lavandería, cuarto de servicio, patio de servicio, sala familiar, tres recámaras, biblioteca, patio-terraza y jardín.

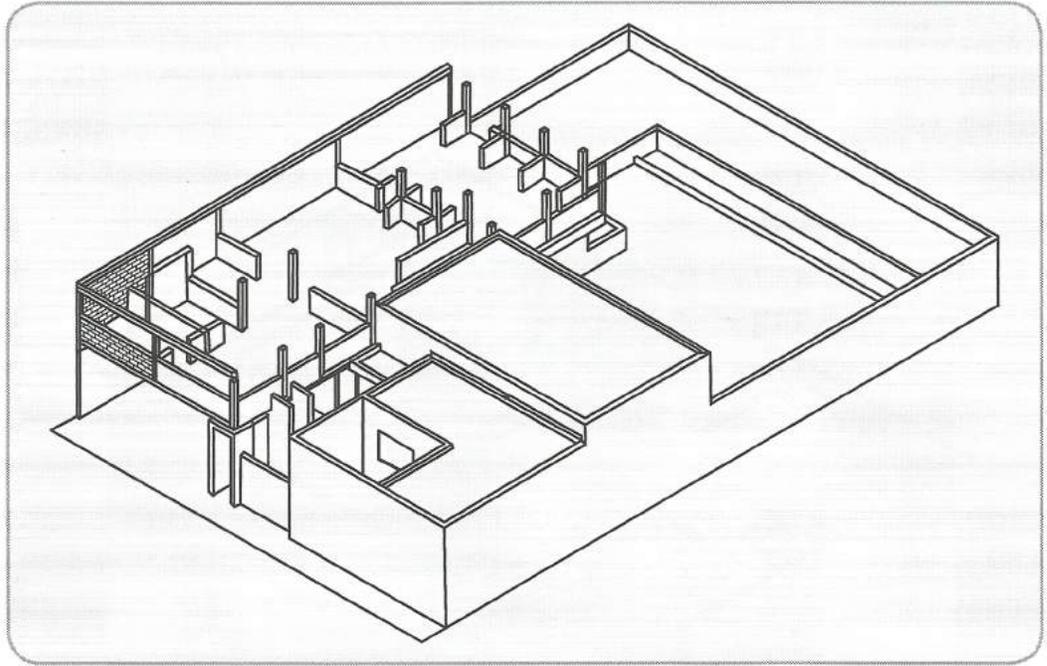


Está construida con muros de ladrillo; los pilares, vigas, castillos y cerramientos, son de concreto armado y de este mismo material son las losas de entrepiso y de azotea.

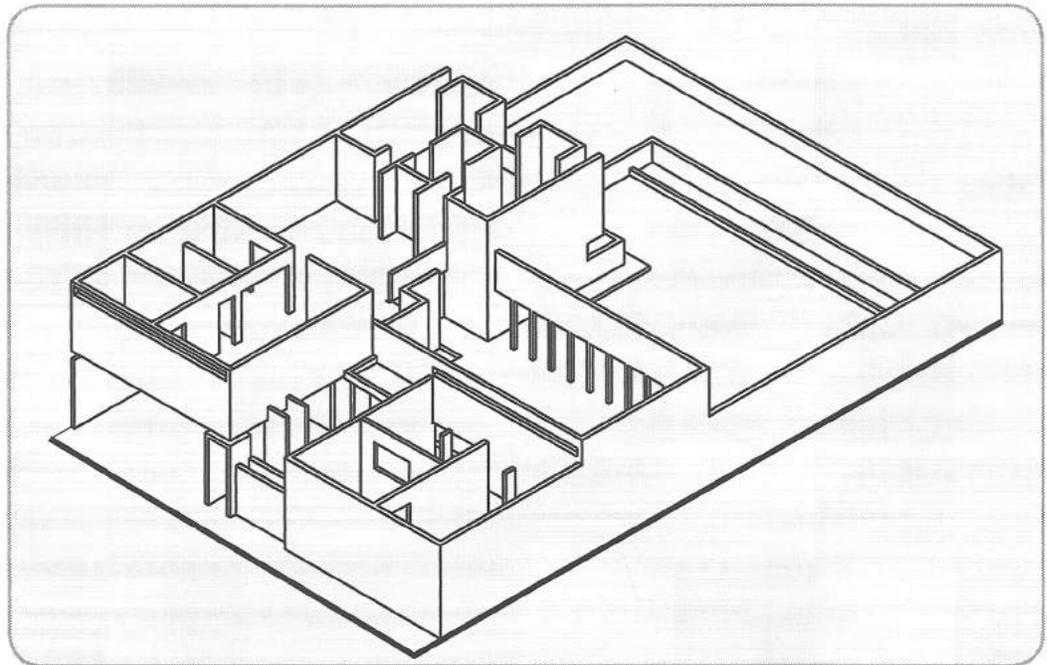


El espacio interior está regido por el cubo rectangular que forman el recibidor, la sala y el comedor, y continúa hacia la cocina, la biblioteca y la sala familiar, y de éstas a las demás habitaciones. Esta parte del área social tiene una de sus paredes acristaladas hacia la terraza y el jardín, por lo que recibe mucha luz, y al tener además ventanas altas y remetidas —al igual que la sala familiar— le dan al espacio una luminosidad especial haciéndolo muy agradable.

Las formas dominantes son cubos rectangulares, masivos, que se interconectan entre sí en sentido perpendicular y horadados por ventanales remetidos, creando contrastes de luz y sombra y de lleno y vacío.

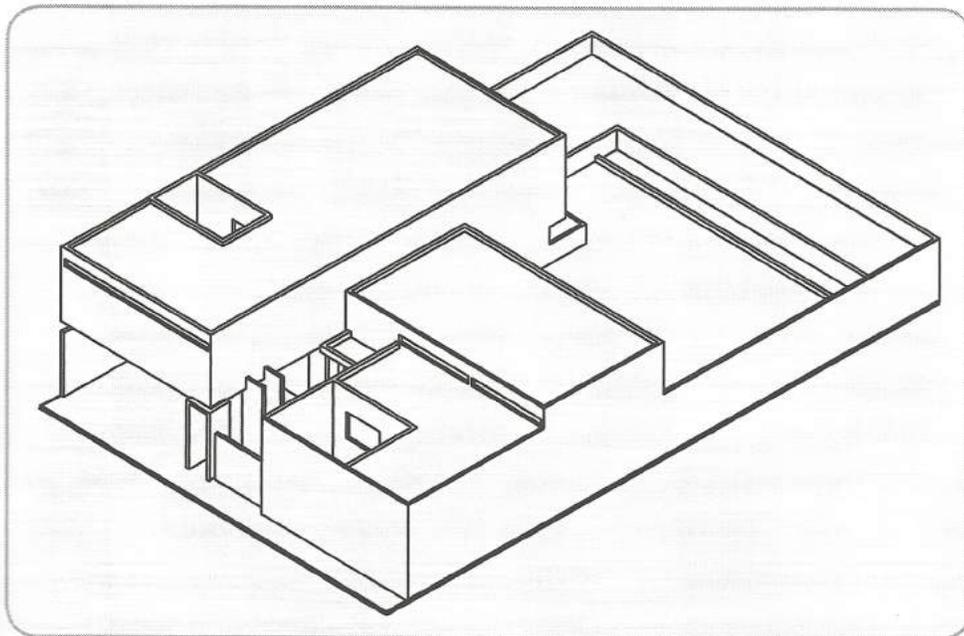


Estilísticamente la casa puede ser catalogada como arquitectura moderna en la tendencia del formalismo purista por la exploración que se hace de las formas y el tratamiento monocromático para que resalten más.



El ornamento o tratamiento de las superficies expuestas es con base en morteros de arena, y cemento con diversas texturas en tonos blancos tanto en muros exteriores e interiores como en la parte baja de las losas, los pavimentos son de cerámica esmaltada a fuego y placas de mármol también en tonos claros, las losas en el interior están acabadas en tirol blanco, la manguetería de ventanas es de aluminio mate y los cristales son grises.

En la sala, aparte de varios sofás, sillones y la mesa de centro, hay mesas esquineras para mayor comodidad de los usuarios. Sobre una de estas mesas se encuentra como pieza única una escultura conformada por el tronco y las piernas de una mujer desnuda, en posición fetal, como si durmiese. Su autor, Juan Alberto Pérez la modeló en barro, la horneó a baja temperatura, la pintó de negro mate y la llamó *La Noche*. En la mesa de centro sobresale por el colorido contrastado y brillante un amplio platón de loza vidriada de la llamada “Talavera de Puebla”, su diseño es de tipo islámico, es decir, una explosión de formas que a partir del centro llenan toda la superficie con orden geométrico y simetrías formales, rigidez que se ve suavizada por la presencia de flores, trazo libre a pulso y contraste por matiz en la selección de color.



Como objeto cultural, la casa revela múltiples lecturas. Su masividad y cerramiento responden a proteger a sus habitantes tanto del clima extremoso como de los contaminantes urbanos, pero a la vez nos dice de costumbres castellanas; el cromatismo con base en tonos blancos, los pisos de cerámica y el manejo del agua de lluvia tienen como trasfondo la cultura morisca; el patio con jardín al interior es herencia náhuatl o tlascalteca; el limonero, la higuera, el granado y la reseda en el jardín es sobrevivencia sefardí, mientras que los arriates son de origen africano. A la vez, la casa por el tratamiento espacial, formal, funcional y cromático, apoya la continuidad de la arquitectura regional.

Con todo lo dicho, ya cuentas con las herramientas suficientes para iniciar el estudio de tu casa familiar, la de tus parientes y, por qué no, cualquiera de los edificios públicos —escuela, iglesia, deportivo, supermercado— que con frecuencia visitas y adentrarte al interesante mundo de la lectura visual tridimensional. A través de ella puedes leer el doble lenguaje —signo y símbolo— de la forma, el espacio, la función, la estructura, el estilo y el ornamento; además, como objeto cultural puedes leer aspectos extras como el tiempo, la identidad, la educación, la religión, la economía, la ideología, entre otros. Y recuerda, los objetos artísticos tridimensionales nos dicen más de las personas que los producen que lo que ellos nos digan de sí mismos: en una casa no son accidentales los colores, su distribución, el tamaño y la posición del área social, íntima o de trabajo, lo que se prepara en la cocina, lo que se cultiva en el jardín, los animales domésticos que comparten el lugar, las rejas de protección, el mobiliario y todos los objetos de uso, entre tantos otros, son reflejo nítido de la personalidad de sus usuarios. La arquitectura, la escultura y la cerámica están en todas partes, son textos de múltiples lecturas que, como objetos culturales, nos hablan de los hombres que las hacen o que las usan.

En los objetos artísticos la imagen del hombre permanece, aunque él se ausente temporal o definitivamente.

ACTIVIDAD 5

Has una lectura de tu casa registrando en la matriz los puntos destacables.

Determinantes:	Lo físico	Lo histórico	Lo psicológico
Modificantes:			
Tema			
Subtemas			
Figurativo			
Abstracto			
Signos			
Símbolos			
Composición			

Nota. Para entregar a tu maestro esta actividad y poner tu nombre, grupo, fecha y facultad, puedes imprimir el formato desde la siguiente dirección electrónica, sólo tienes que llenar un breve formulario, obtener tu contraseña, dar clic en UANL y ubicar el libro *Apreciación de lo artístico*, en <http://www.recursosacademicosenlinea-gep.com.mx/>

3.6 Definición de lo visual en las categorías bidimensional



Los artistas usan muchos materiales o medios diferentes para crear arte. En las obras bidimensionales se puede apreciar una imagen sobre una superficie plana donde son evidentes dos dimensiones, lo alto y lo ancho. Ejemplos de obras bidimensionales son imágenes que se pueden identificar, como el dibujo, la pintura, la fotografía y las artes gráficas (figura 3.20). Para plasmar una imagen se requieren materiales que dejen un rastro o huella impresa sobre una superficie plana, éstos pueden ser pigmentos, tintas o papeles fotosensibles, es decir que son sensibles a la luz. Para que la imagen permanezca y sea difícil de borrar, se requiere un aglutinante, fijador o pegamento.

Figura 3.20 *La curación del ciego* obra del pintor El Greco. La obra se conserva en la Gemäldegalerie de Dresde.

En la calle se pueden apreciar imágenes panorámicas; algunas son fijas, otras ambulantes. Unas aparecen en el interior de espacios públicos, como en los empaques de los productos de centros comerciales (figura 3.21). En nuestra casa podemos descubrir imágenes colgadas, usadas en calendarios y en objetos personales de publicidad: gorras, playeras, vasos, entre otros. Las imágenes digitales en páginas de Internet las vemos proyectadas sobre una pantalla plana (figura 3.22). En este apartado estudiaremos el dibujo, la pintura, la fotografía, las artes gráficas y la literatura en un contexto urbano cotidiano.

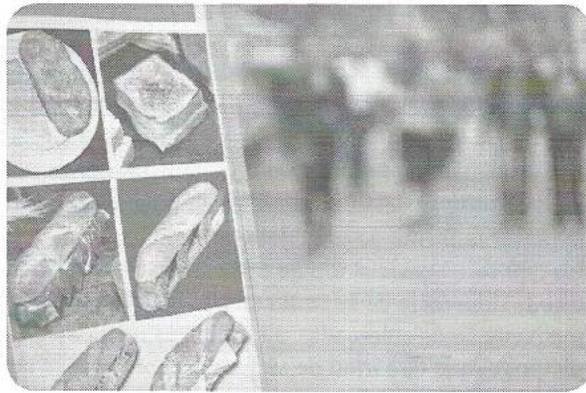


Figura 3.21 Publicidad en un centro comercial.



Figura 3.22 Ejemplo de página Web.

Desarrollo de los temas o cuerpo de la unidad

En esta unidad se definirá lo visual bidimensional dando ejemplos de los objetos cotidianos en los que podemos apreciarlo, sus características, desarrollo histórico, así como cuatro lecturas de objetos culturales como el dibujo, la pintura, la fotografía, las artes gráficas y la literatura. En cada uno de ellos se propone identificar lo físico, lo histórico y lo psicológico, así como los conceptos de tema, subtema, signo, símbolo, figurativo y abstracto.

DEFINICIONES DE LO VISUAL BIDIMENSIONAL

Con nuestra vista podemos apreciar un mundo lleno de formas y colores, algunos son producto de la naturaleza, otros han sido realizados por el hombre con distinta intención y finalidad. La ciudad está llena de imágenes visuales que pueden tener distintas características y cualidades. Las imágenes bidimensionales pueden simular la ilusión de volumen y profundidad, pero están dispuestas en dos dimensiones: ancho por alto, y las podemos apreciar en soportes planos como papel, tela, madera,

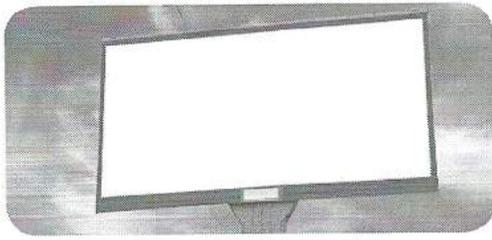


Figura 3.23 Anuncio panorámico.

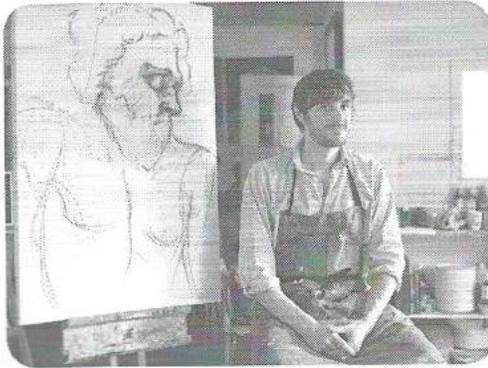


Figura 3.24



Figura 3.25

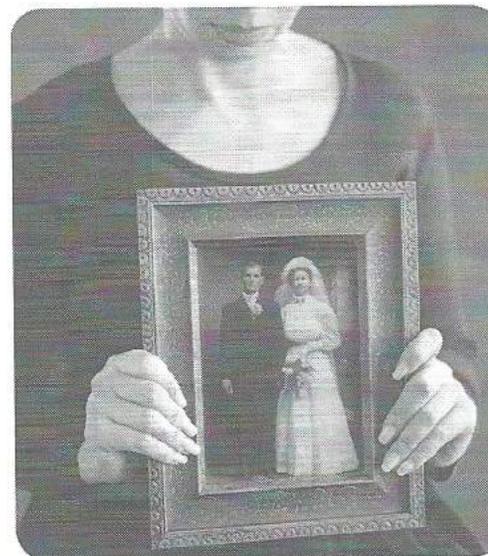


Figura 3.26

lámina, vidrio, paredes, entre otros (figura 3.23). Entre las disciplinas artísticas están el dibujo, la pintura, la fotografía y las artes gráficas, por mencionar algunas. En ocasiones se las puede ver aplicadas a fines comerciales publicitarios y se observan en productos como lonas, anuncios panorámicos, camiones, carteles, calcomanías y otros. En seguida veremos las definiciones y características de cuatro disciplinas artísticas.

El dibujo

El dibujo es la representación de un objeto o idea por medio de líneas que definen sus formas y contornos. Se trata de una abstracción o un estado de ánimo que permite fijar la apariencia de la forma, puesto que el ojo humano sólo percibe áreas de color de diversa intensidad luminosa. El dibujo es el arte de representar gráficamente sobre una superficie plana de dos dimensiones una imagen con volumen. Se debe tomar en cuenta que el dibujo es la base de toda creación plástica, y es un medio arbitrario y convencional para expresar la forma de un objeto por la línea, trazos, juegos de luz y sombra. Lo que caracteriza al dibujo es la limitación de las formas mediante líneas; esto lo diferencia de la pintura, en la cual la estructura de los planos se logra mediante áreas coloreadas. El dibujo es un elemento abstraído del complejo pictórico, que en virtud de su fuerza expresiva, se convierte en un arte independiente (figura 3.24).

Cualquier objeto que deja una marca, huella, señal, trazo sobre una superficie o soporte puede convertirse en un dibujo. Pero hay algunas ideas creativas que amplían este medio, como tomar alambre y modelar un contorno, la silueta de una mujer o un carro. Esto sería dibujar en el espacio y no en el papel.

La pintura

La pintura es la ciencia y el arte de expresar sentimientos, emociones o ideas, mediante imágenes o representaciones objetivas (mundo exterior) o subjetivas (mundo interior), realizadas por un artista llamado "pintor", aplicando color a una superficie que puede ser de tela, papel, madera u otros, usando herramientas como pinceles, brochas, espátulas, aerosoles o hasta los dedos. En general, las pinturas están compuestas de pigmentos vegetales o químicos dispuestos en el mercado en polvo o líquido; en estado líquido contienen un adhesivo o aglutinante (un material que mantiene unidos los granos de pigmento) y un solvente (un líquido que controla lo espeso o lo líquido de la pintura, que al secar se plastifica y queda adherido a una superficie) (figura 3.25).

La fotografía

La fotografía es la técnica de grabar imágenes fijas sobre una superficie de material sensible a la luz basándose en el principio de la cámara oscura (figura 3.26). En la cámara oscura se consigue proyectar una imagen captada por una lente o un conjunto de lentes sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido y aumenta su nitidez. Para almacenar esta imagen, las cámaras fotográficas utilizaban, hasta hace algunos años, exclusivamente las películas sensibles; en la actualidad se emplean también sensores digitales.

La palabra fotografía procede del griego y significa "dibujar con la luz" (de *photos* = luz, y *graphis* = dibujo).

La fotografía puede ser clasificada bajo la más amplia denominación de tratamiento de imágenes, y debido a esto, ha fascinado tanto a científicos como a artistas desde sus inicios. Los científicos, sobre todo, han aprovecha-

do su capacidad para plasmar con precisión todo tipo de circunstancias y estudios, como los experimentos sobre cronofotografía de Eadweard Muybridge (1887). Los artistas también se han seducido por estos aspectos, pero han tratado siempre de ir más allá de la mera representación foto-mecánica de la realidad.

Las artes gráficas

Podemos admitir que las artes gráficas son un conjunto de representaciones muy amplias, entre las que está el diseño gráfico y la obra gráfica. La obra gráfica se compara con la pintura en el sentido artístico y único, pero con la posibilidad de ser reproducida en serie por medio de métodos de impresión.

El arte gráfico está reservado para la obra artística, seriada, que puede expresarse a través de las estampas, son aquellas obras definidas por imágenes concebidas y realizadas de forma autónoma, siendo paralelas a la obra pictórica, es decir, llegan a ser reproducciones únicas de una sola placa. Las estampas o grabados serían de dos tipos, según la intencionalidad estética: estampas cultas y estampas populares. Las estampas cultas son obras realizadas por un artista grabador que contienen formas experimentales y contenidos conceptuales (figura 3.27a). Dentro de las estampas populares se encuentran las ilustraciones, pensadas para ser incluidas en libros, revistas o instructivos. Un ejemplo son las instrucciones de manejo de una caja con contenido frágil (figura 3.27b).

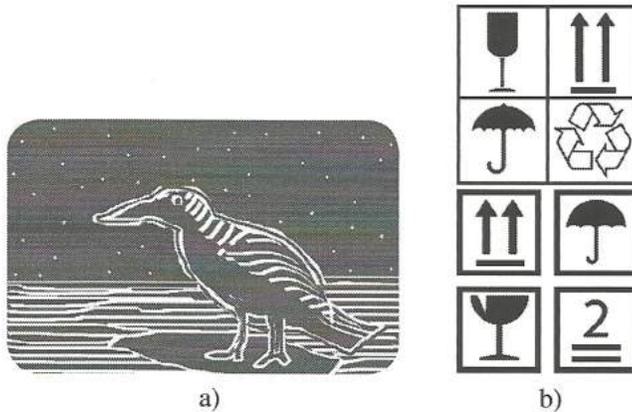


Figura 3.27

Por otra parte, las obras de diseño gráfico están relacionadas con la civilización industrial de producción masiva que incorporan procedimientos mecánicos, y no sólo manuales, como el arte gráfico. El diseño gráfico se puede manifestar en distintos ámbitos como medios impresos, medios electrónicos, publicidad o el *packaging* (envoltorios). Así, artes gráficas es una denominación genérica (figura 3.28).

En la imprenta, un artista traslada repetidamente una imagen original de una superficie preparada a otra. Hay tres pasos básicos en la imprenta: 1) el artista crea una plancha de grabar, una imagen opuesta de lo que debe ser la estampa final. Una estampa es la impresión creada en una superficie por la plancha de grabar; 2) luego se aplica tinta a la plancha, y 3) se imprime un papel contra la plancha para trasladar a éste la tinta. Juntas, todas las estampas hechas de la misma plancha o de la misma serie de planchas forman una edición. Además, hay cuatro técnicas principales de la imprenta: el grabado en relieve, la calcografía, la litografía y la serigrafía. Es importante considerar los distintos medios y las distintas técnicas cuando mires obras de arte

La literatura

Aunque la literatura se ubica en un campo distinto al de lo visual, está muy relacionada con el proceso de la visión. De acuerdo con algunos estudios de las neurociencias, se ve con el cerebro, el ojo es un receptor físico de los cuerpos iluminados que conduce la información por el nervio óptico hasta una zona del cerebro llamada *visual cortex*, una especie de pantalla de cine en la parte posterior de la cabeza.



Figura 3.28 Cartel publicitario del champagne de origen francés.

Esto significa que cuando leemos un texto escrito no sólo identificamos las letras, sino construimos con nuestra imaginación la escena, vemos los rostros de los personajes, los colores y formas de los objetos. La lectura de un cuento o novela puede llegar a experimentarse como una película.

La literatura son los escritos imaginativos de autores que hicieron de la escritura una forma para expresar ideas de interés general o permanente, y que por alguna razón reciben el reconocimiento y legitimación de un grupo de especialistas o del público. Podría considerarse que todos somos escritores, pero no a todos nos seleccionan material para publicar.

ACTIVIDAD 6

Busca en Internet otras definiciones de dibujo, pintura, fotografía, artes gráficas y literatura.

3.7 Características básicas de los objetos bidimensionales

El lenguaje visual

En cualquier sistema de comunicación hay un emisor, un receptor, un medio y un código. El emisor puede ser el artista que comunica plasmando sus ideas y sentimientos sobre un soporte bidimensional, al cual se le nombra así porque dominan dos medidas al percibirlo: lo alto por lo largo. En casa, cuando se requiere poner una puerta en la habitación o un cancel en el baño, el técnico mide con su cinta del piso al techo (lo alto) y de una pared a otra (largo).

Lo visual bidimensional se puede apreciar en cualquier objeto en el que dominen dos dimensiones. Por ejemplo: una hoja de papel, un retazo de tela, una hoja de triplay, un muro, un anuncio panorámico, etcétera.

En el caso particular del mundo de las imágenes, un dibujo o pintura puede representar objetos tridimensionales (de tres dimensiones: alto, largo y ancho), como un cubo en un soporte bidimensional.

Cuando salimos a la calle vemos muchos mensajes publicitarios, por ejemplo en camiones urbanos tapizados completamente por una foto de un aceite y un personaje famoso que lo anuncia. Esta foto panorámica representa un objeto tridimensional (el aceite comestible), sobre una calcomanía pegada a la lámina del camión (soporte bidimensional).

Desarrollo histórico de lo visual bidimensional

El hombre primitivo debió haber comenzado a desarrollar habilidades manuales creando sus primeras herramientas e instrumentos para cubrir sus primeras necesidades básicas: alimentación, techo y vestido, realizando actividades como caza, pesca, recolección de frutos, construcción y tejido. Con el tiempo, ciertas técnicas evolucionaron y darían paso al embellecimiento de los objetos.

Los orígenes hipotéticos de lo visual bidimensional se podrían ubicar en los primeros rastros dejados por una rama de árbol arrastrada por el suelo hacia la fogata, quizá el ojo humano detectó estas primeras líneas como un juego y empezó a trazar sus primeros dibujos para planear una estrategia de cacería o mostrar el recorrido hacia un lugar.

Después de que se apagaba la fogata, quedaban algunas varitas de carbón y se pudieron usar junto con la grasa de algún animal para marcar las paredes de las cuevas, quizá narrando sus aventuras o creando un ritual simbólico, devolviendo a la naturaleza en dibujo los animales muertos en la cacería.

La decoración con figuras geométricas quizá haya sido el resultado de las huellas de los dedos sobre el barro fresco de las vasijas que modelaba o las líneas en zig-zag de los primeros cestos tejidos de fibras vegetales.

Los pueblos prehistóricos no dejaron historias escritas; pero se puede obtener información de los objetos y pinturas que dejaron. Las imágenes más antiguas provienen del periodo paleolítico, o de la Edad de Piedra, que empezó hace aproximadamente dos millones de años y terminó con el fin del último periodo glacial hacia el año 13000 a. C. Esto fue cuando la gente pintaba animales vivos en las paredes de las cuevas. Por lo regular, los tonos más usados eran el blanco, el negro y el rojo. Sobre los muros hay dibujos exactos de bisontes, caballos y ciervos, coloreados con minerales pulverizados mezclados con grasa animal, clara de huevo, extractos de plantas, cola de pescado e incluso algo de sangre.

Se cree que estas pinturas cumplieron un papel importante en los rituales mágicos, ya que en una de ellas aparece un hombre entre los animales junto a varios puntos oscuros. Si bien su significado es un misterio, demuestra la presencia de una conciencia espiritual.

3.8 Lectura de objetos visuales bidimensionales

El dibujo

Se puede decir que el dibujo es la fijación de un gesto que hace ver con claridad una estructura. Cualquier acción del hombre termina por ser huella de ella misma. Si de manera accidental se nos cae un bote de pintura en una pelota y ésta la hacemos rodar por una superficie, podremos ver la línea que va dejando su trayectoria.

Cuando tomamos un lápiz y empezamos a trazar sobre una hoja mientras hablamos por teléfono, el resultado es un par de garabatos que registran nuestra presencia en ese lugar. En esos garabatos podemos identificar flores, palitos, círculos, espirales, etcétera. Estos dibujos son muy elementales, pero en ellos observamos puntos, líneas y sombras.

Los niños suelen dibujar no sólo lo que ven, sino lo que saben acerca del mundo que observan, tienden a abstraer o reducir los rasgos característicos de cualquier figura como un insecto, un árbol, o una casa.

EJEMPLO DE DIBUJO: UN DIBUJO INFANTIL TITULADO "ARAÑA WAR"

Lo físico

Al observar un dibujo se pueden apreciar qué materiales han sido utilizados para su realización y de qué tamaño es el mismo. En el caso del dibujo de "Araña War" se puede decir que está hecho con un plumón negro por sus efectos producidos sobre la superficie, que en este caso es una hoja blanca tamaño carta.

Al tamaño de la hoja se le puede llamar "formato". Si las medidas de lo ancho y lo alto son de 21 y 28 cm respectivamente, se dice que la obra es de pequeño formato.

A veces el papel puede ser liso o rugoso, esta cualidad se refiere a la textura y la podemos comprobar si usamos nuestro sentido del tacto, es decir, tocando la superficie del papel. Los tipos de papel se pueden identificar por su grosor, color, composición química o simplemente por la marca comercial que lo produce. El dibujo de "Araña War" está hecho sobre papel "Bond".

Lo histórico

Uno se pregunta cuál ha sido el origen de este dibujo, su contexto en la época a la que pertenece, así como su trasfondo cultural.

"Araña War" es un dibujo hecho por un niño de ocho años apasionado por los insectos, que ha quedado fascinado por películas en las que ciertos bichos conquistan ciudades y atacan a los

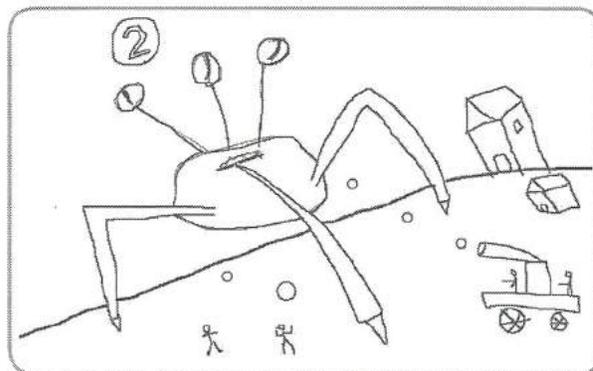


Figura 3.29 Araña War.

humanos. El cine de violencia de Hollywood le ha mostrado la guerra con adelantos tecnológicos y efectos de sonido que él reproduce con sus labios constantemente en sus juegos. Los videojuegos vienen a reafirmar sus constantes disparos efectuados por sus movimientos corporales dirigidos a sus amiguitos.

No se puede negar que su autor pertenece a una generación llena de imágenes bélicas y de cine de entretenimiento llena de acción y de efectos especiales.

Lo psicológico

En este aspecto se analizan los signos y símbolos, su interpretación y el reflejo de la obra, su tema y subtema

Se puede apreciar que el dibujo de "Araña War" está hecho por un niño debido a su trazo libre y despreocupado. El tamaño de la araña o cangrejo supera a las casas y personas, sus tres ojos amenazan con ver más allá y traspasar lo oculto, se puede deducir que es el elemento más importante de la escena.

El campo inclinado y las casas empinadas crean una angustia y tensión psicológica, pues algo está fuera del orden establecido. Se puede hablar de los deseos de dominio del más poderoso sobre el más débil, de la conquista de un campo y la fragilidad de las casas de madera. De una guerra de arañas contra seres humanos.

Las patas gigantes aplastan y avanzan sin parar ante cualquier obstáculo. El derrotado es el hombre, pues sólo cuenta con un tanque de guerra y bombas que aún no explotan, o que tal vez ni lleguen a hacerlo. El tanque de guerra sugiere poder pero la araña gigante demuestra supremacía.

El número dos encerrado en un círculo, tal vez sea la segunda escena de un dibujo anterior que forma parte de una serie que el niño quiere plasmar a manera de película. Los números simbolizan distintas cosas según la cultura de cada pueblo. El uno es el ser, el principio activo que se identifica con el centro y que se fragmenta para originar la multiplicidad. El dos es el reflejo, el conflicto, la contraposición, la sombra y el dualismo. El tres es la síntesis espiritual, idea del cielo y la trinidad. El cuatro es el símbolo de la Tierra, es el cuadrado y el cubo.

En el siguiente cuadro analizamos los componentes que están en la imagen de "Araña War": lo físico, lo histórico, lo psicológico; el tema, subtema, figurativo, abstracto, signo, símbolo y composición.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LECTURA DE UN OBJETO VISUAL BIDIMENSIONAL: DIBUJO DE "ARAÑA WAR"

Determinantes:	Lo físico	Lo histórico	Lo psicológico
	Descripción de las características físicas del objeto como: materiales que lo conforman, cantidades, cualidades, elementos visuales, etc.	Descripción del trasfondo cultural que anima al objeto de estudio, su contexto particular de tiempo y lugar, etc.	Descripción de las transferencias humanas en el objeto de estudio como ideologías, emociones, motivos, intenciones, etc.
Modificantes:			
Tema	Dibujo con plumón negro sobre papel.	Las guerras en la época contemporánea.	La amenaza de una araña gigante por exterminar la humanidad.
Subtemas	Trazos espontáneos, un dibujo infantil sobre una hoja rectangular.	El impacto del cine de Hollywood en los niños de hoy.	Existe un temor a la dimensión de la araña gigante contra la pequeñez de los humanos y sus pocas armas.

Figurativo	Las formas identifican una araña, un tanque de guerra, diminutos seres humanos en un campo.	La imagen refleja la vida en el campo en contraposición con la época contemporánea, llena de avances tecnológicos y conflictos bélicos.	Las casas inclinadas generan tensión, parece que se van a caer. La araña con tres ojos amenaza por su tamaño a las cuatro personas.
Abstracto	La araña, los seres humanos, el campo y el tanque de guerra son reducidos a sólo líneas. No hay luz y sombras, volumen, ni detalles.	El espacio, la curva, dos líneas que pueden ser un camino.	Las formas sencillas dan cuenta de que las dibujó un niño. Quizá nos provoque miedo no el dibujo, sino lo que piense el niño acerca del mundo.
Signos	El número 2, cinco bombas, tres ojos, un campo, dos casitas, un tanque de guerra.	El desarrollo de la tecnología durante las guerras mundiales dan como resultado tanques de guerra, bombas. Ataques militares.	La invasión de extraterrestres por medios violentos provocan miedo a lo desconocido. El número 2 sugiere una secuencia, tal vez una segunda parte de la historia. Los tres ojos nos indican amenaza al no poder escapar de su observación. El tamaño de las casas, la gente y el tanque de guerra en comparación con el de la araña, disminuye la esperanza de ganar la batalla.
Símbolos	Tanque más bombas igual a un ataque militar. Araña a gran escala más personas pequeñas igual a amenaza biológica o exterminio humano.	Las casas de madera sobre la loma son un simbolismo de la vida rural o nos recuerdan las series de televisión estadounidenses. También nos hablan de un estilo de vida lejos de la modernidad y la tecnología.	La escena muestra un estado de vulnerabilidad: cuatro hombrecitos contra una araña gigante. La vida rural carente de alta tecnología para defenderse de un ataque.
Composición	La línea del valle está en declive, las casas están inclinadas, la araña ocupa el espacio de la izquierda.	La libertad de modificar la perspectiva en el dibujo infantil está relacionada con el arte primitivo y con el paisaje de oriente, donde los distintos planos se yuxtaponen y permiten narrarnos un suceso de manera más libre y abierta.	En todo acomodo de elementos puede haber un orden o un caos. En esta imagen se observa un caos en la línea en declive, las casas inclinadas y el enorme tamaño de la araña. La tensión en la composición genera inestabilidad y angustia.

ACTIVIDAD 7

Analiza el dibujo de un niño de 5 años y registra en la matriz los puntos destacables.

La pintura

Se puede decir que la característica específica de la pintura es la de representación plástica en una superficie de dos dimensiones: alto por largo, es decir un cuadro o muro. También podemos pensar en un intento por simular “una ventana abierta” a mundos imaginados o copiados por los pintores.

La pintura tiene aspectos materiales o físicos como la estructura del cuadro, soporte, fondo, técnica y textura. La estructura del cuadro puede ser de madera y se le conoce comúnmente como bastidor, sobre éste se monta la tela o cualquier hoja de lámina o madera que puede ser triplay. Una pared o muro también se puede considerar como un soporte.

La tela se prepara para poder recibir la pintura y tener durabilidad, sobre esta base se aplica el tipo de pintura que se desee, le podemos llamar técnica al óleo, acrílico u otra. La cantidad y exceso de pintura puede llegar a simular superficies con sensaciones táctiles.

Lo que pasa por la mente del pintor está relacionado con sus deseos, anhelos, miedos, frustraciones o desenfado. La pintura deja evidencia de los colores que el pintor prefiere, las cosas que para él tienen valor, su intención de decir la verdad o burlarse de la sociedad.

Los colores pueden darnos a entender el peligro, la época navideña o representar de manera abstracta la historia de un país en su bandera. Un artista puede considerar muy valioso decir la verdad, declarar lo que él considera bello y defender lo que beneficia a sus semejantes. Pero otros artistas se pueden declarar contrarios a estos ideales y las formas y contenidos que eligen nos pueden desencadenar sensaciones y emociones diferentes a las que estamos acostumbrados.

EJEMPLO DE PINTURA: MURAL DE TRANSMISIONES FULLER

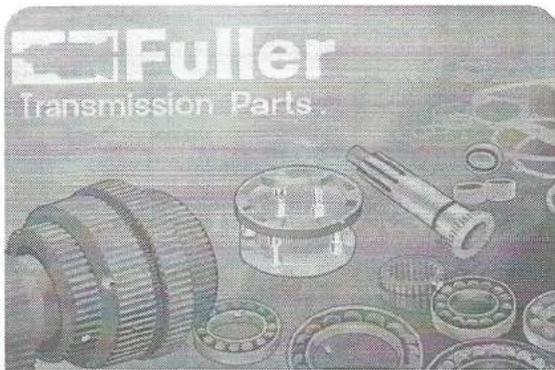


Figura 3.30 Mural de Fuller.

Lo físico

Al observar una pintura también se puede apreciar qué tipo de materiales han sido utilizados para su realización y de qué tamaño es el mismo. Al pasar por algunos lugares de la ciudad se identifica una diversidad de negocios que para anunciar sus productos o servicios contratan a rotulistas para que pinten sus muros y paredes, con la finalidad de ser visibles al público.

Afuera del taller mecánico “Don Roger” hay una pintura hecha en la pared, su tamaño es grande, de 3 x 2.50 m. Está hecha con pintura vinílica acrílica para resistir la lluvia y el Sol. Los colores utilizados son grises sobre un fondo azul cielo y letras blancas.

Lo histórico

Don Rogelio es el dueño de un taller mecánico que se especializa en arreglar transmisiones de autos. Él decidió mandar pintar en su negocio la marca de refacciones con la que actualmente tiene concesión, pues según él, los otros talleres acostumbran hacer publicidad de las refacciones y de sus servicios en su exterior. Desde hace 15 años que Don Rogelio se instaló en esta zona, esta pintura ha servido de señal para indicar la ubicación de su taller.

En el capitalismo la mercadotecnia ha recurrido a la promoción de productos y servicios utilizando las imágenes como gancho para que los clientes sean atraídos a los negocios. Por eso es muy común y bien aceptado que cada negocio presente una imagen como muestra del producto y servicio que el consumidor puede obtener adentro.

Lo psicológico

Este mural promociona la marca de refacciones para transmisiones de autos Fuller. La intención es que el experto en mecánica reconozca los engranes, bronce, baleros, retenes, chasis y empaques. Se han pintado en tonos grises para dar la sensación del metal. El fondo azul permite que no haya distracción y que las piezas sean identificables desde lejos. En la esquina inferior derecha hay una sombra, lo cual permite resaltar las refacciones.

Aunque la idea de pintar el muro con las refacciones fue de Don Rogelio, quien en realidad concretó la idea y diseñó la composición fue un rotulista. La imagen trata de decirnos que las piezas están en el piso y que algunas se observan más grandes que otras porque están cerca del observador, y que no debe faltar ninguna a la hora de ensamblar la transmisión.

En el siguiente cuadro analizamos los componentes que están en la imagen de “Mural de Transmisiones Fuller”: lo físico, lo histórico, lo psicológico; el tema, subtema, figurativo, abstracto, signo, símbolo y composición.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LECTURA DE UN OBJETO VISUAL BIDIMENSIONAL: PINTURA
“MURAL DE TRANSMISIONES FULLER”

Determinantes:	Lo físico	Lo histórico	Lo psicológico
	Descripción de las características físicas del objeto como: materiales que lo conforman, cantidades, cualidades, elementos visuales, etc.	Descripción del trasfondo cultural que anima al objeto de estudio, su contexto particular de tiempo y lugar, etc.	Descripción de las transferencias humanas en el objeto de estudio como ideologías, emociones, motivos, intenciones, etc.
Modificantes:			
Tema	Anuncio de partes o refacciones para transmisión marca Fuller. Esta pintura se ubica en un muro externo, su exposición al Sol y la lluvia muestra su deterioro.	Este anuncio presenta las refacciones y tecnología de un carro. Un mensaje anunciado por el dueño de un taller mecánico, en nuestra ciudad y época contemporánea.	Los colores de este anuncio han perdido intensidad, el azul y el gris son tonos fríos que acentúan lo metálico de las refacciones. Este anuncio es importante para los que buscan un taller o una refacción.
Subtemas	Los expertos en mecánica pueden identificar engranes, bronzes, valeros, retenes, chasis y empaques.	Cada parte de la transmisión cumple una función que los expertos identifican por su nombre y acomodo. El avance de la tecnología determina si hay esas piezas en el mercado o han sido sustituidas por otros diseños o funciones. El anuncio puede ser viejo por mostrar diseños de modelos antiguos.	El observador que conoce o identifica cada refacción por su nombre puede presumir su especialidad en el tema, mientras que a una persona que le urge le arreglen su carro ve el anuncio como indicios de un taller mecánico.
Figurativo	Todas las piezas están dibujadas y pintadas para identificarlas como material metálico.	Las formas de las refacciones indican su marca, modelo y características del año.	Lo que se reconoce produce una sensación de seguridad. El experto sabe exactamente descifrar cada pieza representada.
Abstracto	El fondo de color azul celeste pasa a un tono blanco evocando tal vez un cielo. En una esquina un tono negro sugiere una mancha de aceite o una profundidad hacia el vacío.	En anuncios publicitarios el producto es fotografiado con un fondo para acentuar sus características.	El logotipo de la marca Fuller es la silueta de una transmisión. Quien ha visto una transmisión conoce su silueta. Y sin tantos detalles la reconoce.

Signos	En el piso están 22 piezas tiradas.	El orden de desarme sugiere que las piezas más próximas al observador son las primeras piezas desarmadas.	La gravedad tiende a atraer las formas horizontales, lo que indica que la mayoría de las ruedas están acostadas en el piso.
Símbolos	Alguien desarmó una transmisión y ha separado las piezas para poder volver a armarla. Esta imagen indica un área de talleres mecánicos.	Una cantidad de piezas tiradas en el piso indica desorden, pero sólo el experto exige que no le acomoden o le muevan las piezas de lugar.	La mayoría de los talleres tienen herramienta, refacciones y piezas del carro tiradas sobre pisos manchados de aceite y mugre.
Composición	Hay una línea diagonal que separa a la mitad derecha las refacciones y en la mitad izquierda la marca Fuller.	El acomodo de las piezas coincide con la perspectiva, parece que están tiradas en el piso. La marca Fuller aparece con su posible logotipo en la esquina superior izquierda.	Las piezas más grandes aparecen más cerca del espectador.

ACTIVIDAD 8

Analiza una pintura y registra en la matriz los puntos destacables.

La fotografía

El logro más poderoso y decisivo de la fotografía ha sido aislar el tiempo de un instante en una imagen, reteniendo para siempre el espacio que refleja. Una condición indispensable es la luz. La fotografía nos da la posibilidad de escoger el momento justo para congelar la realidad y plasmar una vida en un instante. Hoy en día, con las cámaras digitales podemos verificar de inmediato si la imagen que hemos captado es la deseada.

EJEMPLO DE FOTOGRAFÍA: FOTO DE UN BABY SHOWER

Lo físico

Esta imagen es una fotografía a blanco y negro en papel fotográfico brillante que mide 5 x 7 pulgadas. Está en el álbum de fotos de la familia. En primer plano aparece una mujer embarazada y en segundo plano dos señoras sentadas platicando. Hay un globo, un pastel y un refresco de 2 l sobre la mesa. En la pared se aprecia un croqui de *La última cena* junto a una muñeca de trapo colgada. La foto fue tomada con *flash*, lo que sugiere que era de noche por las luces de los focos prendidas.



Figura 3.31 Baby Shower.