



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA
DE LA MATERIA DE DIBUJO EN EL NIVEL MEDIO

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

ISABEL DEL ROSARIO MORTERA GUTIÉRREZ

DIRECTOR DE TESIS

MAESTRO JESÚS FELIPE MEJÍA RODRÍGUEZ

MÉXICO, D.F., MAYO DE 2010





AGRADECIMIENTOS

Este proyecto pude realizarlo gracias a la orientación de mis maestros del posgrado, concretamente a mi director de tesis el maestro Jesús Felipe Mejía Rodríguez y los demás miembros del jurado que tan amablemente revisaron mi tesis, el maestro Antonio Madrid Vargas, la maestra Elia del Carmen Morales González, la maestra Elizabeth Fuentes Rojas y el maestro Alejandro Alvarado y Carreño, así como a todos mis otros maestros de la maestría por mencionar algunos el maestro Leo Acosta, el maestro Arturo de la Serna, El Doctor Hermilo Castañeda, el Licenciado Javier Ruiloba, el maestro Francisco de Santiago, en fin a ellos y a todos mis demás maestros a quienes les estoy muy agradecida.

Asimismo quiero agradecer el apoyo que siempre tuvieron mis padres Antonio Mortera y Rosa Aurora Gutiérrez y a mi tía Ana Laura Mortera, quienes me dieron todo su apoyo en mis estudios y en mi interés por el arte.

También quiero agradecer a mis Hijos Rubén, Rodrigo, Claudio y Marlene por el apoyo técnico y moral que me han dado.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	XIII
PRIMERA PARTE	
Panorama de la Escuela Nacional Preparatoria	XVII
1.1. Síntesis histórica de la Escuela Nacional Preparatoria	XIX
1.2. Fundamentación legal de la Escuela Nacional Preparatoria	XXIV
1.2.1. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos	XXIV
1.2.2. Ley orgánica de la Universidad Nacional Autónoma de México	XXIV
1.2.3. Reglamento de la Escuela Nacional Preparatoria	XXV
1.2.4. Plan de Desarrollo Escuela Nacional Preparatoria 2006-2010	XXVI
1.2.5. Comentarios respecto de los fundamentos de validez de la guía didáctica	XXXI
1.2.5.1. Programas de estudio	XXXI
1.2.5.2. Guías de estudio	XXXIII
1.2.5.3. Necesidad de conocimientos para pasar a las instancias de estudios superiores, con las habilidades y competencias adecuadas	XXXIII
1.2.5.4. Fortalecimiento de la formación en cultura básica integral en los estudiantes	XXXIV

SEGUNDA PARTE

Programa oficial de la materia de “Dibujo” y nueva propuesta	XXXV
2.1. Soporte Pedagógico y didáctico para la nueva propuesta	XXXVII
2.2. Cambio en el orden de las unidades y cuadro comparativo	XL
2.2.1. Unidad I, Introducción al curso	XLIII
2.2.2. Unidad II, Teoría de la composición	XLIV
2.2.3. Unidad III, Teoría del color	XLV
2.2.4. Unidad IV, El punto gráfico	XLVII
2.2.5. Unidad V, La línea gráfica	XLVIII
2.2.6. Unidad VI, El plano gráfico	XLIX
2.2.7. Unidad VII, Espacio y volumen virtuales	L
2.2.8. Apéndices	LI

TERCERA PARTE

Guía didáctica para la enseñanza de la materia de Dibujo en el nivel medio	LIII
Presentación	LVII
Índice y guía didáctica	LIX

CUARTA PARTE

Reflexiones finales	LXV
----------------------------	------------

ANEXOS

Anexo 1. Esquema comparativo programa de dibujo 1996 y programas anteriores.	LXXIII
Anexo 2. Programa oficial de estudios de la asignatura de dibujo 1996	LXXVII

FUENTES DE CONSULTA

INDICE TEMÁTICO DE ILUSTRACIONES	XCIX
---	-------------

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de tesis se ha realizado para obtener el examen de grado de la maestría en Artes Visuales en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. La idea de hacer una guía para la enseñanza de la materia de Dibujo en el nivel medio, surgió de la necesidad de contar con un libro de texto que se apegara al programa de estudios autorizado para la preparatoria y que además atendiera el aspecto pedagógico, de manera que fuera un facilitador en el proceso de enseñanza- aprendizaje, por lo tanto fue necesario revisar el programa actual de la materia de dibujo, y sin eliminar los contenidos se hicieron modificaciones que propiamente consistieron en ampliar los contenidos y reordenarlos con base en doce años de práctica docente y la investigación dentro de la disciplina.

Asimismo en esta guía se actualizan los contenidos de la materia conforme a los nuevos requerimientos de la educación de los jóvenes, ya que en un mundo saturado de información y de medios de comunicación, la producción de imágenes juega un papel indispensable en el desempeño de cualquier profesión, por lo que es necesario prepararlos con los conocimientos básicos para poder manejar este aspecto de la comunicación visual, cualquiera que sea el medio que usen para elaborar una imagen, ya sea por medio del dibujo a mano, fotografías, videos, impresos, pinturas, televisión, computadoras, etcétera. En cualquiera de estos medios se usa un código básico para la elaboración de imágenes, que es lo que se pretende enseñar en el nivel preparatoria y que debe ser el enfoque principal del programa, mas que sólo tratar de desarrollar la habilidad manual del dibujo o como se hacía en la primera mitad del siglo XX enseñar dibujo de imitación.

Cabe mencionar que esta tesis plantea un trabajo de investigación teórico-práctico, relacionado directamente con los campos del conocimiento del Posgrado en Artes Visuales, como es la comunicación a través del diseño y la producción de imágenes visuales, asimismo este proyecto de tesis queda comprendido dentro de las vertientes formales de investigación entre las que se encuentra: La didáctica de las artes visuales, el diseño y la comunicación gráfica, además atiende al objetivo actual del Programa de la Maestría en Artes Visuales que es formar profesionistas de alto nivel en el área de la investigación, experimentación y producción plástica tanto en las artes visuales, como en el diseño y la comunicación visual, que cuenten con los elementos teórico-prácticos y cognitivos para plantear y desarrollar proyectos de investigación y sustentarlos adecuadamente y también es muy importante la relación de la disciplina con el servicio que se hace a la sociedad, para satisfacer la necesidad actual que se tiene de preparar a los estudiantes para que puedan manejar el lenguaje visual en una forma eficiente y profesional, a fin de satisfacer las exigencias de una colectividad en constante comunicación que se desenvuelve en un mundo competitivo y globalizado.

En la primera parte de la tesis se presenta el panorama general de la Escuela Nacional Preparatoria, que incluye tanto sus antecedentes históricos, así como su fundamentación legal, lo cual requirió de un trabajo de investigación no sólo de los antecedentes y los conceptos de la disciplina, sino también del panorama general de la Escuela Nacional Preparatoria y sus planes que fomentan entre otras cosas la elaboración de material didáctico, implementar nuevas metodologías de enseñanza para adaptarse a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, y proporcionar una educación integral a los alumnos que tienda a su desarrollo tanto intelectual, como artístico, creativo, social y cultural, entre otros aspectos.

Por lo que corresponde a la segunda parte de esta tesis, se proponen modificaciones al programa de la materia de dibujo que data de 1996, y se presenta una descripción pormenorizada de las modificaciones y su justificación, de manera que el programa de la materia ya modificado determina el orden y los contenidos de la guía didáctica que aquí se propone.

En la tercera parte de la tesis se incluye la guía didáctica ya elaborada para la enseñanza de la materia de dibujo en el nivel medio con sus contenidos teóricos e ilustraciones, estas últimas provienen de fuentes diversas como: Imágenes de pinturas, fotografías, dibujos de alumnos hechos a mano y trabajos logrados con ordenador ex-profeso para esta guía, algunos temas que no tienen ilustraciones se complementan con presentaciones electrónicas de Power Point. Esta guía didáctica se concibió como un facilitador en la enseñanza-aprendizaje, que se complementa en todos los temas tratados con estrategias didácticas, de manera que se pueda lograr un aprendizaje significativo.

En esta parte cabe mencionar el aspecto pedagógico de esta guía didáctica que se elaboró tomando como referencia los paradigmas de la psicología de la educación, de manera que este proyecto quedaría incluido dentro de la corriente cognitiva y de la corriente humanista, aspectos sustentados con los siguientes planteamientos:

El enfoque cognitivo está interesado en el estudio de los procesos mentales, trata de describir y explicar la naturaleza de estos, así como determinar y explicar el papel que desempeñan en la producción y desarrollo de las acciones y conductas humanas. La teoría cognitiva ha desplazado en el campo de la educación a la teoría conductista, cuyo objeto de estudio es la conducta y todo lo que le concierne, dando como resultado situaciones de enseñanza en muchas ocasiones demasiado rígidas, que dejan muy escasa participación creativa al alumno.

Asimismo, este trabajo también se ha desarrollado bajo la influencia de la corriente del pensamiento humanista, para llenar el vacío que el paradigma cognitivo no ha atendido con el debido rigor, que es el del dominio socio-afectivo y de las relaciones interpersonales y el de los valores en los escenarios educativos. Cabe agregar que frente a la postura de la educación tradicional en la que predomina la enseñanza directa y

rígida predeterminada por un currículo en que el papel principal lo tiene el maestro, los humanistas suscriben la postura de la educación centrada en el alumno, a través de una enseñanza flexible y abierta, en que los alumnos logren consolidar aprendizajes vivenciales y significativos, de manera que el maestro viene siendo como un facilitador, que permitirá que los alumnos aprendan explorando y experimentando dentro del campo de estudio, y así desarrollarán entre otras habilidades y conocimientos, la creatividad, valores y destrezas que son muy importantes tanto en esta disciplina como en su desarrollo futuro, es por esto que en esta guía se da un lugar muy destacado al aspecto didáctico.

Por lo que respecta a la cuarta parte de la tesis esta comprende las reflexiones finales, que consisten en una síntesis de los resultados, conclusiones, cambios y aportaciones generales producto de la elaboración de este proyecto.

Asimismo se incluyen al final dos anexos que contienen el programa oficial actual del Programa de la materia de dibujo que data de 1996 y un comparativo de dicho programa y los dos programas oficiales anteriores.

El valor de éste proyecto dentro de la disciplina de las artes visuales para la enseñanza en el nivel medio, radica en su carácter didáctico, la investigación disciplinaria, la justificación dentro de los objetivos del plan de Desarrollo de la Escuela Nacional Preparatoria, su apego al programa de la materia de dibujo de la preparatoria, la actualización en el contenido del mismo, la incorporación de estrategias didácticas, la inclusión de ilustraciones y presentaciones electrónicas relativas a los diferentes contenidos, la articulación de la enseñanza que sigue un orden práctico y funcional desde el punto de vista pedagógico y la vinculación de los objetivos de la maestría de Artes visuales para satisfacer una necesidad de servicio a la sociedad.

PRIMERA PARTE

PANORAMA DE LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA

PRIMERA PARTE

PANORAMA DE LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA

1.1. Síntesis histórica de la Escuela Nacional Preparatoria

En 1857 en México, las principales instituciones de educación media y media superior como los Colegios mayores de San Pedro y San Pablo, y el de San Ildefonso, estaban en manos del clero, en el cuál prevalecía una instrucción de tipo dogmática. Con el establecimiento de la República y la institución de la nueva Constitución de 1857, el Presidente Juárez nombro Ministro de Justicia e Instrucción a Antonio Martínez de Castro encomendándole la reestructuración de la enseñanza. Martínez de Castro designó al Dr. Gabino Barreda para establecer las bases de la nueva organización para la educación pública.

Gabino Barreda elaboró su proyecto educativo basándose en la corriente positivista del francés Augusto Comte, que anteponía al dogmatismo el razonamiento y la experimentación. En este contexto, el 2 de diciembre de 1867, el Presidente Juárez expidió la “Ley Orgánica de Instrucción Pública en el Distrito Federal”, en la cual se establecía la fundación de la Escuela Nacional Preparatoria; los estudios que se impartirían serían los correspondientes para poder ingresar a las Escuelas de Altos Estudios. El plan de estudios contemplaba cinco ciclos anuales.

El 17 de diciembre de 1867, el Presidente Juárez nombró al Dr. Gabino Barreda como primer director de la ENP, así el 3 de febrero de 1868, se inauguró el primer ciclo escolar de la Escuela Nacional Preparatoria con una matrícula de novecientos alumnos, doscientos de los cuales eran internos en las instalaciones del antiguo Colegio de San Ildefonso, misma que se ocupó como escuela hasta 1982.

Desde esa época empiezan a participar los maestros de la ENP en el ámbito intelectual, no sólo nacional sino también en el internacional.

El 10 de marzo de 1881 fallece el Dr. Gabino Barreda, sin ningún reconocimiento de las autoridades gubernamentales del país, no obstante, en la biblioteca de la ENP, académicos, alumnos e intelectuales le rinden un impresionante homenaje póstumo al fundador, defensor, director y profesor de la Escuela Nacional Preparatoria.

En febrero de 1882 se inscribe e ingresa la primera mujer a la Escuela Nacional Preparatoria: Matilde Montoya.

El 20 de enero de 1885 el director de la ENP Alfonso Herrera es sustituido por el militar Vidal Castañeda Najera. Él fue compañero de Don Gabino Barreda y de Don Sebastián Lerdo de Tejada. Don Vidal se distinguió por su carácter fuerte que le permitió poner orden y mantener la línea liberal.

En noviembre de 1885 aparecen en el diario oficial las reformas a los programas de la Escuela donde por primera vez en el país, se crea la asignatura de Historia de México, que se imparte separada de la de Historia General.

El presidente Porfirio Díaz inauguró la primera exposición nacional en las instalaciones y con la participación de la Escuela Nacional Preparatoria, en diciembre de 1886.

El 19 de diciembre de 1896, Porfirio Díaz expide una nueva ley para la instrucción pública, obra realizada por el profesor de la ENP Ezequiel A. Chávez, en la cuál se implantó una reforma profunda a los planes y programas de estudio de la ENP. Esta reforma establece cursos semestrales y reduce a cuatro años el plan de estudios. Además se realizan modificaciones de varias materias y diversos cambios en la organización interna del plantel, lo que causa irritación entre los estudiantes.

En 1901 se le concede licencia para separarse de su cargo como Director al Lic. Vidal Castañeda y Najera, sustituyéndolo el Dr. Manuel Flores. En ese mismo año se deroga el plan Chávez, regresando al ciclo anual y alargándose a seis años, enfatizándose la educación de las ciencias, las humanidades, la educación física y la moral.

En 1904 por licencia del Dr. Flores se nombra como Director Interino de la ENP al maestro de geografía Miguel E. Schulz, quien el 20 de enero de 1905 elabora un informe de su gestión para el titular Dr. Flores, en el que cabe señalar los avances en la construcción del anfiteatro Simón Bolívar.

En 1906 ya como Director José Terrés se constituye la Sociedad de Alumnos presidida por Alfonso Reyes. En diciembre del mismo año es nombrado Director de la Escuela el Dr. Porfirio Parra, quien reafirma su convicción hacia el credo positivista y a la doctrina barredista.

En enero de 1907 se reforma el plan de estudios regresando al ciclo inicial de cinco años establecido por Barreda y el Presidente Díaz decreta su enseñanza gratuita y laica.

El 5 de abril de 1910, se inicia la discusión del proyecto de la Universidad encabezado por Justo Sierra y Porfirio Parra. El 27 de abril de ese mismo año el Consejo Superior de Educación clausura sus sesiones informando que el “Proyecto Universitario” estaba concluido y se presentaría a la Cámara de Diputados.

El 18 de Septiembre de 1910 inicia su vida académica la Universidad Nacional, con una ceremonia en el “Generalito” tomando como cimiento a la Escuela Nacional Preparatoria y a la Escuela de Altos Estudios, la cual sería dirigida por Porfirio Parra y para sustituirlo como Director de la Preparatoria se nombró al Dr. Manuel Flores.

En 1915 durante épocas muy difíciles para el país es nombrado Director Interino el reconocido literato Don Erasmo Castellanos Quinto, quien fue subdirector de la Escuela y denominado como el mejor cervantista de México. Durante el período de la Revolución Mexicana, la Escuela Nacional Preparatoria sufrió innumerables vicisitudes, cabe señalar, entre éstas la militarización de las instituciones de educación media y superior, incluyendo a la Escuela Nacional Preparatoria, suprimiendo la doctrina barrediana y reduciendo su ciclo escolar a dos años, por el dictador Victoriano Huerta, la separación de la Universidad por Venustiano Carranza quien la subordina a los municipios y establece el pago de inscripción.

En 1920 toma posesión de la rectoría el Lic. José Vasconcelos, reincorporando la Preparatoria a la Universidad, restableciendo la doctrina barrediana y un plan de cinco años. Designa como Director a Ezequiel A. Chávez.

En 1922 es nombrado Director de la Escuela Nacional Preparatoria el Lic. Vicente Lombardo, quien realiza el “Primer Congreso de Escuelas Preparatorias”, que pretende establecer un plan de estudios para las Preparatorias que unificará la enseñanza media de la nación, con base en la doctrina socialista, ante las múltiples inconformidades de los estudiantes es reformado por el Consejo Universitario.

Con la salida del Lic. Vasconcelos de la Secretaría de Instrucción Pública, se crea la Secretaría de Educación Pública, reformando el sistema educativo mexicano, estableciendo los actuales ciclos educativos, con lo cual el plan de estudios de la Preparatoria se reducía a dos años.

En 1928, se inicia en la Escuela Nacional Preparatoria la lucha por la autonomía universitaria, la cual se obtiene en 1929. En esa misma época se establece el turno nocturno en la Escuela.

El 13 de julio de 1929 fue designado Director de la ENP el Dr. Pedro de Alba, cargo que ocupó hasta 1933 y en 1934 bajo la rectoría del Dr. Fernando Ocaranza, el Consejo Universitario decide retomar el ciclo escolar de cinco años.

La Secretaría de Educación Pública presenta una demanda ante la Suprema Corte de Justicia por violación a los ciclos escolares establecidos en el artículo tercero constitucional, misma que procede, lo anterior obliga a la UNAM a crear un ciclo denominado “Extensión Universitaria”, conformado por los primeros tres ciclos de los estudios de Preparatoria. A mediados de los cuarenta este ciclo se denomina “Iniciación Universitaria”, lo que da origen a la Preparatoria 2 “Erasmus Castellanos Quinto”.

El 6 de enero de 1945 se publica en el Diario Oficial la “Ley Orgánica de la Universidad Nacional Autónoma de México”

A partir de los años cincuentas se crearon nuevos planteles de la Preparatoria, distribuidos en el área metropolitana, los cuales recibieron nombres de maestros de la ENP, tales como:

Plantel 1 “Gabino Barreda”

Plantel 2 “Erasmus Castellanos Quinto”

Plantel 3 “Justo Sierra”

Plantel 4 “Vidal Castañeda y Najera”

Plantel 5 “José Vasconcelos”

Plantel 6 “Antonio Caso”

Plantel 7 “Ezequiel A. Chávez”

Plantel 8 “Miguel E. Schultz”

Plantel 9 “Pedro de Alba”

En 1964 siendo Rector de la UNAM el Dr. Ignacio Chávez y Director General Alfonso Briseño Ruiz, El Consejo Universitario aprobó los planes de estudios con un ciclo de seis años, y también se instituyó el primer programa de formación de profesores acorde a la filosofía y necesidades del nuevo plan

En la época de los años setentas la carrera académica de los profesores del bachillerato universitario se vio afectada con la creación de la figura del profesor especial de carrera de educación media superior, lo anterior relegaba a los profesores a un nivel inferior con respecto a los de licenciatura e investigación, por otra parte coartaba la profesionalización de la enseñanza y propició la salida de profesores distinguidos de la Escuela Nacional Preparatoria.

En 1985 el Rector Jorge Carpizo suprime la figura de profesor de educación media superior y establece un programa denominado “Superación Académica del Bachillerato” el cual contemplaba: Apertura de concursos de oposición para acceder a las plazas de profesores de carrera, creación de un programa de titulación y realización de cursos de formación y actualización de profesores.

En ese mismo año de 1985 se crean las Opciones Técnicas extracurriculares en la Escuela Nacional Preparatoria.

En julio de 1986 fue nombrado como Director General el Lic. Ernesto Schettino Maimone, quien estableció a partir de la EPA las normas complementarias que permitieran la profesionalización y evaluación del personal académico.

En 1989 la Junta de Gobierno designó como Rector al Dr. José Sarukhán, quien realizó el Congreso Universitario en 1990 estableciendo los cambios actuales. Uno de los más trascendentes fue la creación de los Consejos Académicos de Área.

En 1968 siendo rector El Doctor Ignacio Chávez, la UNAM se paralizó por un largo período debido al movimiento estudiantil de 1968.

En 1992 aprobó el Consejo Técnico de la ENP un nuevo plan de estudios presentado al Consejo Universitario, que nunca se presentó ante el pleno de éste para su aprobación.

En 1996 el Consejo Académico del Bachillerato aprobó los nuevos planes de estudios vigentes en la actualidad.

En 1999 siendo Rector el Dr. Francisco Barnés de Castro pretendió subir las cuotas de inscripción de la UNAM, lo que provocó una huelga estudiantil que paralizó las actividades de la UNAM durante un ciclo escolar, hasta que fue sustituido el Rector por el Dr. Juan Ramón de la Fuente, quien recuperó el impulso y el prestigio de la UNAM.

Actualmente desde el 2010 el Rector de la UNAM es el Dr. José Narro Robles y la Directora General de la ENP es la maestra Silvia Jurado Cuellar.

Desde su fundación y hasta el siglo XX la ENP albergó en su personal a los más distinguidos humanistas, científicos y artistas de México, asimismo muchos de sus egresados, entre ellos Presidentes, han destacado en el devenir histórico del país.

Fuente principal de los antecedentes históricos de la ENP: Antecedentes de la Escuela Nacional Preparatoria [Online], disponible en: <http://dgenp.unam.mx/acercaenp/antecedentes.pdf> [Consultado 26 de diciembre de 2010].

1.2. Fundamentación legal de la Escuela Nacional Preparatoria

A continuación se presenta un extracto de las diferentes legislaciones, de los reglamentos y los planes que fundamentan la existencia de la UNAM así como de la ENP, así como las bases en que se ubica la necesidad de la realización de esta Guía didáctica, desde su origen primero y general hasta lo más específico y concreto, asimismo se insertan comentarios a los mismos.

1.2.1. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos

En el título primero, capítulo I, de las garantías individuales, artículo 3o. se establece que “Todo individuo tiene derecho a recibir educación.” “El estado impartirá educación preescolar, primaria y secundaria.” En el punto I de dicho artículo señala: “...dicha educación será laica...” En el punto II indica: “El criterio que orientará esa educación se basará en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios.” “En el punto IV dice: “Toda la educación que el Estado imparta será gratuita.” En el punto V marca que: “...el Estado promoverá y atenderá todos los tipos y modalidades educativos –incluyendo la educación inicial y a la educación superior- necesarios para el desarrollo de la nación, apoyará la investigación científica y tecnológica, y alentará el fortalecimiento y difusión de nuestra cultura.” Por último en el punto VII de dicho artículo menciona: “Las universidades y las demás instituciones de educación superior a las que la ley otorgue autonomía, tendrán la facultad y responsabilidad de gobernarse así mismas; realizarán sus fines de educar, investigar y difundir la cultura de acuerdo con los principios de este artículo, respetando la libertad de cátedra e investigación y de libre examen y discusión de las ideas; determinarán sus planes y programas;...”

1.2.2. Ley orgánica de la Universidad Nacional Autónoma de México

En el artículo 1 establece: “La Universidad Nacional Autónoma de México es una corporación pública...dotada de plena capacidad jurídica y que tiene por fines impartir educación superior para formar profesionistas, investigadores, profesores universitarios y técnicos útiles a la sociedad; ...y extender con la mayor amplitud posible, los beneficios de la cultura.”

El artículo 2 declara que: “La Universidad Nacional Autónoma de México tiene derecho para:”

“I. Organizarse como lo estime mejor, dentro de los lineamientos señalados por la presente ley.”

“II. Impartir sus enseñanzas y desarrollar sus investigaciones de acuerdo con el principio de libertad de cátedra y de investigación.”

“III. Organizar sus bachilleratos con las materias y por el número de años que estime conveniente, siempre que incluyan con la misma extensión de los estudios oficiales de la Secretaría de Educación Pública, los programas de todas las materias que forman la educación secundaria o requieran de este tipo de educación como un antecedente necesario. A los alumnos de las escuelas secundarias que ingresen a los bachilleratos de la Universidad se les reconocerán las materias que hayan aprobado y se les computarán por el mismo número de años del bachillerato, los que hayan cursado en sus Escuelas.”

“IV. Expedir certificados de estudios, grados y títulos...”

1.2.3. Reglamento de la Escuela Nacional Preparatoria

En el Capítulo I, de Disposiciones Generales, en el artículo 1o. dice: “La Escuela Nacional Preparatoria es una de las instituciones a través de la cual la Universidad Nacional Autónoma de México, realiza uno de sus sistemas de educación a nivel bachillerato...”

En el artículo 2o. se menciona: “La Escuela Nacional Preparatoria tiene como finalidad impartir enseñanza correspondiente a nivel bachillerato, de acuerdo con su plan de estudios y con los programas correspondientes, dando a sus alumnos formación cultural, preparación adecuada para la vida y un desarrollo integral de su personalidad, que los capacite para continuar estudios profesionales, conforme a su vocación y a las obligaciones de servicio social que señala el artículo 3o. del estatuto general.”

El artículo 5o. dice: “ El plan de estudios de la Escuela Nacional Preparatoria, elaborado por el Consejo Técnico y aprobado, en lo general, por el Consejo Universitario, es el conjunto de asignaturas necesarias para realizar la finalidad prevista en el artículo 2o. de este reglamento.”

A su vez el artículo 6o. declara: “Los programas de enseñanza aprobados por el Consejo Técnico constituyen el contenido sistemático de cada una de las asignaturas que integran el plan de estudios.”

Y el artículo 7o. dice: Las asignaturas que se imparten en la Escuela Nacional Preparatoria se agruparán por especialidades y departamentos académicos, según lo determine el Consejo Técnico

1.2.4. Plan de Desarrollo, Escuela Nacional Preparatoria 2006-2010

En el contenido de su **“Presentación”** menciona dentro de sus propósitos que: “...se destaca la importancia de garantizar la calidad, la eficiencia y la pertinencia de la educación que imparte; mejorar la calidad de sus procesos de enseñanza; adecuarse a los rápidos cambios de los modelos educativos; realizar la transformación necesaria para permanecer a la vanguardia en el uso de nuevas tecnologías para la generación y transmisión del conocimiento; adecuarse a las demandas de una sociedad más competitiva, dinámica y vinculada con otras sociedades, y garantizar que la administración constituya un apoyo al desempeño de la docencia, la investigación y la difusión de la cultura.”

A su vez en la **“Introducción”** comenta: “La ENP es el patrimonio cultural más importante en la educación media superior en nuestro país.” “...existen unos principios rectores que definen el perfil institucional de la ENP. Ellos son los de una escuela nacional pública, de naturaleza oficial al servicio de los intereses generales de la sociedad; con equidad sin discriminación y sin exclusión de ninguna clase, que ofrece formación integral de excelencia, con estándares elevados de calidad en un proceso continuo de mejoramiento de los métodos de enseñanza y aprendizaje y de las formas de apropiación del conocimiento; pluralista y democrática en todos los órdenes.”

“La educación se esta transformando rápida, esencial y vigorosamente en todo el mundo por el impacto del crecimiento económico basado en el conocimiento y en las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.” Lo cual: “...ha permitido implementar nuevas metodologías de enseñanza a las cuales la ENP no ha estado ajena.”

También comenta: “Nuestra institución procura entregar a sus alumnos los instrumentos para que construyan valores como la paz, la libertad, la justicia, el progreso, la democracia y la realización personal...” “...busca dar a los alumnos las herramientas necesarias para emprender al terminar su bachillerato, una formación profesional que posteriormente pondrá al servicio de la sociedad.

Por lo que se refiere a la **“Misión”** de la ENP, destaca:

“La ENP tiene como misión proporcionar una educación integral a adolescentes y jóvenes, que atienda al desarrollo de las dimensiones intelectual, artística, física y ciudadana de los estudiantes de bachillerato, con la finalidad de que a su egreso cuenten con:”

“*Amplios marcos referenciales de conocimientos que les permitan comprender, contextualizar y ser sensibles a las producciones del ser humano y a su problemática.”

“*Capacidades para aprovechar la formación recibida y enfrentar de manera informada, creativa e independiente problemas de diversa naturaleza.”

“*Habilidades para comunicarse a través de diversos lenguajes y para aprovechar y disfrutar los adelantos de la ciencia y tecnología.”

En lo referente a su apartado de “**Visión**” la ENP menciona entre otras cosas:

“La ENP intenta responder a la necesidad de mostrar una actitud de apertura y actualización permanente,”

“...debe favorecer la construcción de conocimiento, a partir de innumerables experiencias y contactos con él.”

“El bachillerato de la ENP formará personas preparadas para emprender una carrera profesional y resolver los problemas generados por la incorporación de nuevas tecnologías, procesos y modelos de gestión que exigen nuevas competencias y niveles de abstracción...”

“Preparamos a los jóvenes para la educación superior y para un futuro donde las formas de vida serán nuevas, complejas y móviles.”

“Procuramos egresados que:” y menciona entre otros aspectos:

“*Conozcan lenguajes, métodos y técnicas básicas inherentes a las materias en estudio,...”

“*Desarrollen habilidades y competencias que involucren saber pensar, resolver situaciones y comportarse creativamente en una sociedad global, en el de los estudios ulteriores y más adelante en el mundo laboral.”

“*Desarrollen competencias para la comprensión y el disfrute de la obra artística.”

“*Comprendan el impacto local y global de la tecnología de la información y el potencial de las redes de comunicación en una sociedad cambiante.”

En el apartado de “**Escenario en el que se encuentra la ENP**” se menciona entre otros aspectos:

“El bachillerato es la fase escolar que sigue a la educación media básica. Se caracteriza por la universalidad de sus contenidos de enseñanza-aprendizaje, la persistencia en el desarrollo de una capacidad de síntesis e integración de los conocimientos acumulados y, en algunos casos es la última oportunidad en el sistema educativo formal para establecer contacto con la cultura universal en su más amplio sentido...”

“Por su historia y convicción la ENP, ... es eminentemente formativa y propedéutica, pues brinda a sus alumnos una preparación que les permite realizar estudios superiores, adquirir nuevos conocimientos..., y también los capacita para responder a los desafíos que se les presentan a lo largo de la vida cotidiana.”

“Como institución educativa a la ENP le resulta ineludible enfrentar los vertiginosos cambios que se prevén para las próximas décadas y el casi inmediato impacto que tendrán los adelantos en la ciencia y en la tecnología y la metamorfosis económica y cultural... en particular para los jóvenes... a los que la ENP tiene el privilegio y la responsabilidad de formar y para quienes debe adecuar sus contenidos y métodos educativos.”

En relación al punto de “**Diagnóstico**” entre otros aspectos hace hincapié en la necesidad de:

“Actualización de los planes de estudio: Es necesario contar con planes de estudio flexibles acordes con las necesidades sociales, económicas y políticas actuales.”

En lo relativo a “**Prioridades institucionales**” el plan de desarrollo menciona:

“...son cuatro los ejes a partir de los cuales se elaboró el diagnóstico y que determinan las políticas, estrategias y acciones que se proponen... a saber son:”

“* Los alumnos...”

“* Los profesores...”

“* Los programas de estudio, a través de los cuales se concreta la misión y finalidades educativas institucionales.”

“* Los aspectos de gestión y gobierno...”

En lo relativo al apartado de “**Los alumnos razón de ser y actuar de la ENP**” dice que entre los factores que influyen en el comportamiento académico de los alumnos y deben ser revisados se encuentran:

“...los programas tutoriales y de asesoría, los programas remediales, los orientados a promover habilidades académicas básicas, el propiciar el uso de la biblioteca...”

Por lo que se refiere al punto “**Profesores pilar para el logro de las actividades académicas**” señala entre otras cosas que:

“...se deben reorientar o replantear programas ya existentes y, en otros, donde el vacío o ineficacia de programas en este ámbito haya generado una situación que afecte en forma negativa el desempeño y desarrollo de labores académicas de la institución, se requiere una transformación más profunda.”

En el título “**Programas de estudio a través de los cuales se concretan la misión y finalidades educativas institucionales**” destaca lo siguiente:

“Los programas de estudio vigentes fueron aprobados por el Consejo Académico del Bachillerato en 1996, datando la revisión anterior de 1964. Ante los cambios de los recientes años y, en particular, por la perspectiva de constituir un sistema universitario integral, -desde el bachillerato hasta el posgrado-, es necesario y urgente su revisión...”

“Los programas de estudio existentes se han centrado, sobre todo, en características disciplinarias y todavía responden, de forma importante, a una cultura de la enseñanza-aprendizaje, donde la memoria y la repetición tienen un lugar privilegiado. Sin dejar de lado el rigor científico y la pasión con que los profesores desarrollan cada una de sus asignaturas, es necesario considerar de manera más global las necesidades de formación de los alumnos así como que los contenidos se traduzcan en verdaderos aprendizajes y desarrollo de habilidades, principalmente aquellas que permitan que los egresados desarrollen capacidades lógicas de pensamiento, capacidades para aprender de manera autónoma..., capacidades de aplicación del conocimiento..., capacidades para trabajar autónomamente y en grupo y capacidades ciudadanas para una vida responsable en democracia.”

Dentro del apartado de “**Políticas Académicas**” se plantea entre otros aspectos para alcanzar las prioridades institucionales que:

“b. El centro de atención e interés en el quehacer cotidiano de la ENP, y el eje de sus políticas, programas e iniciativas académicas será el mejoramiento de los aprendizajes de sus alumnos y su formación integral.”

“c. Los planes y programas de estudio se actualizarán, con una visión de aprendizajes esenciales, desde la perspectiva de un sistema universitario integral...”

“f. La actuación docente centrada en el alumno, los adelantos en las disciplinas y el aprovechamiento de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación serán la base para los programas de actualización de los profesores.”

“p. Las acciones de apoyo académico y de servicios se apoyarán cada vez más en las nuevas tecnologías y se privilegiará el medio digital sobre el impreso.

Entre las “**Estrategias y acciones**” para llevar a cabo las Políticas académicas están:

“*Revisar programas de estudio... con la finalidad de que sus contenidos se traduzcan en verdaderos aprendizajes.”

“*Generar vínculos entre profesores de la ENP y docentes e investigadores de institutos y facultades con el objetivo de implementar nuevas estrategias de enseñanza en el aula y lograr una actualización docente de los profesores, así como de conocer las necesidades de las instancias de nivel educativo superior con respecto a los alumnos que ingresan a ella.

“*Revisar y replantear las guías de estudio como apoyo en la preparación para acreditar materias por medio de exámenes extraordinarios “...estas guías serán elaboradas con contenidos temáticos apegados a los programas de las asignaturas del plan de estudios y que estén enfocadas a un aprendizaje significativo, además de proporcionar las herramientas básicas para la presentación del examen extraordinario correspondiente. Estas guías podrán acompañar al alumno a lo largo del curso como una herramienta, además de apoyo en las clases.”

También se propone necesario para “**El reforzamiento de la formación integral**” entre otras cosas:

“*Fomentar la producción artística estudiantil. Coadyuvar en la formación integral de los estudiantes mediante la generación de espacios, y actividades de recreación, creación y reflexión para el fortalecimiento de las expresiones artísticas.”

“*Favorecer las actividades donde los alumnos puedan desarrollar y mostrar sus actividades artísticas respetando los gustos y particularidades de cada uno. Entre ellas, talleres de teatro, música y de danza, de dibujo, pintura y escultura, literarios, etcétera. Organizar...exposiciones de sus obras plásticas, etcétera.

Para “**La revisión colegiada de planes y programas de estudio**” se indica entre otros puntos:

*”Establecer e implementar los mecanismos de evaluación curricular y, de ser necesario, de modificación, a fin de contar con un currículo formal congruente y pertinente de acuerdo con nuestra misión, visión y filosofía.”

“*Revisar y actualizar los aprendizajes relevantes de las diversas áreas del conocimiento, en la perspectiva de fortalecer la formación en cultura básica e integral que caracteriza a nuestro bachillerato universitario.”

Por otro lado se propone para “**La reorientación de la producción académica.**”

“* Implementar acciones que impulsen al personal académico a la realización de investigación educativa y producción editorial en beneficio de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La investigación educativa en forma colegiada e interdisciplinaria será parte fundamental de la vida académica de la ENP.”

1.2.5. Comentarios respecto de los fundamentos de validez de la Guía didáctica.

Atendiendo a la concepción de la **Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos** se considera un derecho de los mexicanos la educación que imparte el estado para desarrollar las capacidades y valores de los seres humanos, y reconoce el derecho que tiene la Universidad Nacional Autónoma de México para constituirse y funcionar de acuerdo a sus propósitos con toda la libertad de un organismo autónomo.

Con fundamento en lo expuesto en el párrafo anterior la **Ley orgánica de la Universidad Nacional Autónoma de México** señala las características y finalidades de esta institución.

A su vez el **Reglamento de la Escuela Nacional Preparatoria** comprende la legislación específica para el funcionamiento de esta. Por lo que corresponde a los aspectos relativos a la enseñanza-aprendizaje destaca la importancia del plan de estudios y los programas correspondientes para impartir la educación en el nivel bachillerato y van a ser estos el eje fundamental en que se oriente el conocimiento.

Siguiendo un orden jerárquico y como consecuencia de lo señalado anteriormente se desprende el **Plan de Desarrollo de la ENP 2006-2010**, en donde se enuncian las especificaciones de la aplicación concreta de los objetivos del bachillerato, en el período señalado. Estos enunciados dan pauta para hacer las siguientes reflexiones que fundamentan la elaboración de esta guía:

1.2.5.1. Programas de Estudio.

En el Plan de Desarrollo de la ENP reiteradamente se mencionan los programas de estudio como la base para la adquisición de conocimientos y enfatiza la necesidad de su revisión y adecuación a las necesidades actuales.

Ahora bien, el programa vigente de la materia de “Dibujo” en el nivel bachillerato fue revisado y autorizado en 1996, no obstante que presentaba cambios en su diseño formal, estos no fueron sustanciales, como se muestra en el cuadro comparativo del anexo 1, y aunque el programa no lo menciona en la práctica se venía concibiendo como una actividad únicamente de tipo artístico tendiente al dibujo de imitación, debo aclarar que no había una concepción clara de los cambios que se pretendían, aunque algo se intuía, ya que el programa comprendía ya conceptos del lenguaje gráfico como: color, punto, línea, plano, volumen, etcétera, elementos que son indispensables para elaborar imágenes, a través de cualquier medio no solo del dibujo, por lo que en principio el nombre de la materia no debería de ser Dibujo, sino Lenguaje visual, Lenguaje de las imágenes o algo similar.

Por otro lado no es necesario tener como finalidad directa dar arte en la materia de Dibujo, porque ya existe la materia de Educación Estética que enfoca directamente a las artes plásticas. Esto no quiere decir que la materia de Dibujo este completamente desconectada del arte, ya que sí se ve éste pero indirectamente, en realidad esta materia trata de la enseñanza del lenguaje visual que se puede usar tanto para obras artísticas como para cualquier otro tipo de imagen.

A su vez dadas las condiciones actuales del gran impacto en todas las profesiones de la producción de imágenes a través de los medios de comunicación visual, tanto impresos como electrónicos e incluso eventos en vivo, se hace necesario que los jóvenes adquieran los conocimientos básicos para producir mensajes a través de imágenes con calidad y profesionalismo tanto ahora como en su vida futura. Esto hace la necesidad de esta materia en la preparatoria para lograr la formación media integral que se pretende en el bachillerato.

¿Qué profesionista no necesita tanto ahora y más en el futuro hacer páginas electrónicas, artículos ilustrados, informes con imágenes, impresos, eventos en vivo, etcétera, que requieren de una presentación visual? El mismo Plan de Desarrollo menciona en el perfil del alumno egresado que debe tener habilidades para comunicarse a través de diversos lenguajes y aprovechar y disfrutar los adelantos de la ciencia y la tecnología, y precisamente uno de estos lenguajes es el visual.

Por lo antes expuesto se concibe como base para este trabajo, el programa actual de la materia de Dibujo sin eliminar contenidos, pero sí incluye cambios importantes, ya que se han ordenado, agrupado, ampliado o limitado los mismos, atendiendo al enfoque de que la finalidad directa y principal de la materia es enseñar un lenguaje visual y atendiendo también a la urgencia de satisfacer la necesidad de preparar a los jóvenes para interrelacionarse en un mundo lleno de comunicación visual y tecnologías.

1.2.5.2. Guías de estudio

En su apartado de Estrategias y Acciones, el plan de desarrollo hace hincapié en la necesidad de contar con guías de estudio no sólo para acreditar materias por medio de exámenes extraordinarios, sino también como una herramienta de apoyo en las clases.

En la Guía que se propone en este trabajo se abarcan todos los temas del programa y se trata de ir introduciendo al alumno poco a poco, siguiendo un orden, desde los antecedentes de la imagen hasta el logro de la sensación de espacio y volumen y desde lo más general hasta lo más concreto, a su vez se acompaña de recursos de aprendizaje como ejercicios prácticos, exposición de temas, juegos vivenciales, etcétera, para que los alumnos se involucren y logren un aprendizaje significativo con menor esfuerzo, que si tuvieran que estar memorizando, además el contar con una guía les da seguridad sobre lo que están estudiando y les deja más tiempo para hacer las prácticas sobre los temas vistos e incluso para atender sus otras materias, de tal manera se les facilita vivir el aprendizaje que cuando ellos van a hacer un examen no tienen que prepararse con ejercicios de memorización, sólo tienen que repasar para recordar los conocimientos ya adquiridos.

La Guía que aquí se propone es teórica-práctica, se ha concebido siguiendo esta línea, porque la teoría sola dificulta la comprensión y el desarrollo de habilidades, a su vez la práctica sola hace más difícil y lenta la síntesis y conceptualización de los conocimientos, por lo que la teoría y la práctica deben ir unidas.

Lo mencionado en el párrafo anterior es otro de los aspectos del programa original que se deben revalorar, ya que éste se enuncia como teórico, en lo cual se contradice ya que no es concebible con este tipo de materia y además en el desarrollo de dicho programa se proponen algunas estrategias de aprendizaje, aunque se debe mencionar que no están bien clarificadas ni se dan para todos los temas.

Por último, en relación a la formulación de las guías de estudio el Plan de Desarrollo de la ENP propone impulsar al personal académico en la realización de investigación educativa y producción editorial.

1.2.5.3. Necesidad de conocimiento para pasar a las instancias de estudios superiores, con las habilidades y competencias adecuadas.

Es conveniente aclarar que los conocimientos que se imparten de la materia en cuestión no son solo para los alumnos egresados que irán a las carreras afines como Diseño, Artes visuales, comunicación, etcétera, sino para todas las carreras ya que todos los profesionistas van a tener que desenvolverse en un mundo globalizado, con el uso de la tecnología de la información y un gran potencial de medios de comunicación, que requieren del manejo del lenguaje visual.

Asimismo esta materia denominada de “Dibujo”, es parte de un tronco común de conocimientos básicos e indispensables, que se imparten en el cuarto año de la preparatoria, con el fin de que el alumno salga con una formación media integral, para continuar su preparación en las instancias superiores cualquiera que sea la carrera que escoja, y al final se reflejará en su desenvolvimiento en el campo laboral y en su vida social.

1.2.5.4. Fortalecimiento de la formación en cultura básica integral en los estudiantes.

Este es otro de los aspectos importantes que pretende el Plan de Desarrollo de la ENP. Ahora bien, la materia de “Dibujo”, independientemente de que su nombre puede ser más adecuado como Lenguaje visual o el Lenguaje de las imágenes, por las razones ya expuestas anteriormente, no puede desconectarse completamente del arte y de la cultura, ya que, aunque no se enfoque al arte como su fin directo, si está fuertemente relacionada con él, puesto que el arte ha sido desde los tiempos más remotos el recurso por excelencia para plasmar las imágenes visuales y por lo tanto en sus diferentes formas de representación ha sido el medio que desarrolló el código del lenguaje visual, no explícito en la antigüedad como tal, y cabe mencionar que aún ahora no está totalmente identificado y codificado, lo cual no puede negar su existencia.

Por lo tanto la comunicación por medio de imágenes, del tipo que sea, como por ejemplo cine, televisión, impresos, anuncios, pantallas electrónicas, representaciones en vivo, etcétera, usan un código desarrollado e involucrado originalmente en las manifestaciones artísticas. Por mencionar algunos de los elementos generales de éste código diremos que están el color, la composición, la iluminación, la sensación de volumen y profundidad, etcétera.

De este modo la materia de “Dibujo” o “Lenguaje de las imágenes”, al enseñar a los alumnos el lenguaje visual y sus antecedentes, así como fomentar su creatividad, los involucra indirectamente en los conocimientos del arte y de la cultura universal.

SEGUNDA PARTE

PROGRAMA OFICIAL DE LA MATERIA DE DIBUJO Y NUEVA PROPUESTA

SEGUNDA PARTE

PROGRAMA OFICIAL DE LA MATERIA DE DIBUJO Y NUEVA PROPUESTA

2.1. Soporte pedagógico y didáctico para la nueva propuesta

En la historia de la psicología de la educación podemos encontrar básicamente dos tipos de teorías: Por un lado se tienen los paradigmas aportados por la psicología general que nacieron fuera de los escenarios educativos y fueron el componente básico de donde nació la disciplina de la psicología de la educación, por otro lado están las corrientes propiamente psicoeducativas, que se han desarrollado tomando como base la investigación realizada en los distintos contextos educativos.

Desde principios del siglo XX se fue gestando la participación de la psicología en las diferentes facetas de la educación. La psicología de la educación se derivó principalmente de tres tradiciones: El estudio de las diferencias individuales, el estudio de la psicología educativa del niño y los trabajos sobre la psicología del aprendizaje, cada una de ellas aportó elementos teóricos-conceptuales y métodos de investigación, lo cual configuró la primera entidad de la psicología educativa.

Fue en la década de los años sesenta cuando se impulsó notablemente la independencia de la psicología de la educación de la psicología general y se abogó porque se elaboraran sus propios marcos conceptuales y su propia investigación psicoeducativa y fue a partir de entonces cuando ciertas teorías educativas alcanzaron hegemonía.

Podemos mencionar como las corrientes o paradigmas más importantes:

Paradigma conductista

Paradigma cognitivo

Paradigma humanista

Paradigma psicogenético

Paradigma sociocultural

Los tres primeros paradigmas se desarrollaron en Estados Unidos desde los años treinta hasta el presente y de ahí se extendieron a otras zonas como México. Cabe mencionar que a partir de estos paradigmas se han desarrollado otros que abordan cuestiones específicas del ámbito educativo, como: Diseño de la instrucción, formación y pensamiento docente, cognición del alumno, etc. Dentro de estos marcos de referencia que constituyen los paradigmas de la educación, queda incluido este proyecto de tesis en la corriente humanista y en la corriente cognitiva, aspecto que se sustenta con los siguientes planteamientos:

Se suele ubicar la génesis y desarrollo del enfoque cognitivista o instruccional en Estados Unidos a finales de la década de 1950, sin menoscabo de los antecedentes de investigación cognitiva que lo anteceden y han influido en su formación, lo más importante es lo que tienen en común y el haberse enfocado en una o más dimensiones de lo cognitivo como son: atención, percepción, memoria, inteligencia, lenguaje, pensamiento, etcétera, sin olvidar que al mismo tiempo hay diferencias entre ellos.

El enfoque cognitivo está interesado en el estudio de las representaciones mentales, trata de describir y explicar la naturaleza de estas, así como determinar el papel que desempeñan en la producción y el desarrollo de las acciones y conductas humanas. Los estudios para explicar la naturaleza de las representaciones mentales, han sido muy numerosos. hoy en día se acepta que existen principalmente dos tipos de códigos, el imaginal (episódico) y el proposicional (semántico).

Los teóricos cognitivos han referido sus planteamientos a la polémica analogía entre mente y computadora, aunque no todos la aceptan, esta analogía es de carácter funcional y no de tipo estructural, existe una equivalencia funcional entre el ordenador y la mente humana, pero carece del aspecto de autonomía humanista.

La teoría cognitivista ha desplazado en el campo de la educación a la teoría conductista, cuyo objeto de estudio es la conducta y todo lo que le concierne, dando como resultado situaciones de enseñanza demasiado estructuradas, que dejan una escasa participación creadora al alumno. Debido al clima de desconfianza en relación a esta corriente por el surgimiento de algunos trabajos sintomáticos (anomalías) en el interior de la misma y por la influencia de la política de Estados Unidos de apoyo al campo de la educación, para elevar el nivel de eficiencia y creatividad en las nuevas generaciones, también debido a los avances tecnológicos de la posguerra, sobre todo en el campo de las comunicaciones y de la informática y por último el influjo también de la aparición en el campo de la lingüística de la gramática generativa como una propuesta para describir el complejo proceso del lenguaje.

Es importante mencionar la influencia de D. Ausubel, que propugna por la adquisición y retención de conocimientos de manera significativa, en oposición al estudio sin sentido, de memoria o mecánicamente, también apoya que los contenidos y la estructura de los conocimientos a adquirir los establezca el profesor, lo cual no significa ser pasivo, sino que se ahorra tiempo y técnicamente son más organizados.

Dentro de este paradigma cognitivista J. S. Brunner propone obtener el aprendizaje significativo a través de una participación activa del alumno y pone énfasis en el aprendizaje por descubrimiento, considera que la solución de muchas cuestiones depende de que una situación se presente al aprendiz como un desafío a su inteligencia y habilidades, impulsándolo a resolver problemas y a conseguir la retención del aprendizaje por experiencia propia, y menciona que para que esto suceda, el estudiante requiere la maduración de su organismo y por otro lado la adquisición de conocimientos y capacidades previas.

Este trabajo de tesis también se desarrolla bajo la influencia de la corriente de pensamiento humanista, para llenar el vacío que el paradigma cognitivo no ha atendido con el debido rigor, que es el del dominio socio-afectivo y de las relaciones interpersonales y el de los valores en los escenarios educativos. En este paradigma se da por aceptado que para comprender y explicar acertadamente a la persona, esta debe ser estudiada en su contexto interpersonal y social y se hace hincapié en el sujeto (libre, intencional, subjetivo, conciente, único y auto realizable) como la principal fuente de desarrollo integral.

Frente a la postura de la educación llamada tradicional en la que predomina la enseñanza directa y rígida, predeterminada por un currículo inflexible y en el que el papel principal lo tiene el profesor, los humanistas suscriben la postura de la educación centrada en el alumno, esta insiste en promover una enseñanza flexible y abierta, en que los alumnos logren consolidar aprendizajes vivenciales con sentido. Se puede concluir que el aprendizaje propugnado por los humanistas es de tipo indirecto, ya que el maestro vendría siendo como un facilitador, que permitirá que los alumnos aprendan impulsando y promoviendo todas las exploraciones, experiencias y proyectos que estos inicien o decidan emprender, dentro del campo de estudio.

Tomando en cuenta lo antes expuesto, en la realización de esta guía didáctica se pretende desarrollar entre otras cualidades: Conocimientos, creatividad, valores y destrezas que son muy importantes en la preparación integral de los jóvenes, llenando con esta guía la carencia que existe de un estudio concreto con este propósito, para ello también se incluyen estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura que permiten que los estudiantes de Dibujo II del nivel medio logren un conocimiento significativo.

2.2. Cambio en el orden de las unidades y cuadro comparativo

La guía didáctica que se propone en esta tesis, sigue el programa de la materia de “Dibujo” aprobado en 1996, para la Escuela Nacional Preparatoria, no obstante en la guía didáctica que se propone ahora, éste programa se presenta modificado y aunque no se eliminan contenidos, si se ordenan, se amplían y se complementan, atendiendo al siguiente enfoque:

Como se menciona en la primera parte de esta tesis, la materia de “Dibujo”, en el programa de 1996, fue concebida con el objetivo primordial de adquirir un lenguaje plástico-gráfico que gira alrededor del dibujo de manera que hace muy importante que los alumnos aprendan a dibujar, ignorando que el lenguaje visual puede presentarse también con otros medios como: fotografía, cine, televisión, monitores electrónicos, pintura, grabado, anuncios, impresos, teatro, eventos en vivo, etcétera. Esto hace que actualmente el curso se desvíe hacia la obtención de la habilidad en el dibujo, restándole importancia a su objetivo primordial que debe ser la obtención de los conocimientos para desarrollar un lenguaje visual con calidad y profesionalismo cualquiera que sea el medio y la técnica que se usen, ya que estos conocimientos son necesarios para la educación integral que debe tener en la actualidad y más en el futuro un profesionista de cualquier carrera, en un mundo saturado de información visual y tecnologías para la misma.

Por otro lado, el enfoque de esta materia se limita también, al mencionar el perfil del egresado, ya que dice que: “...el alumno: desarrolle su capacidad de interacción, expresión y comunicación gráfica y artística que le permitan tener acceso al arte y la cultura, ...desarrollando también su sensibilidad y creatividad.” Independientemente de que esto si debe ser parte de su perfil de egreso, es limitativo porque no considera que el alumno debe salir principalmente con los conocimientos y habilidades para poderse expresar y comunicar visualmente no solo en los aspectos culturales y artísticos, sino en el manejo de cualquier tipo de información visual, como puede ser científica, social, humanística, comercial, técnica, etcétera.

La materia de “Dibujo” es obligatoria, y es parte del área de Formación en lengua, comunicación y cultura, y se imparte solo en el cuarto año del bachillerato, por lo que hay que considerar que debe ser útil y necesaria para todos los alumnos, ya que para la mayoría es la única oportunidad que tendrán de adquirir este tipo de conocimientos, que les permitan tener dominio en el manejo del lenguaje de las imágenes, en cambio, por lo que se refiere al acceso al arte y a la cultura, aunque no se deja de tomar en cuenta, tienen también otras materias afines como Educación estética y otras optativas como Historia del arte, Historia de la cultura, etcétera. Por lo antes expuesto, el programa de la materia de “Dibujo”, que quizás mejor debiera llamarse “Lenguaje Visual” o Lenguaje de las imágenes”, se presenta para la guía didáctica adecuado y completo, de acuerdo a la importancia del enfoque mencionado en los párrafos anteriores y sin descuidar que se ajuste al número de horas-clase autorizado.

Por otro lado en la guía que se propone en este trabajo, se abarcan todos los temas del programa y se trata de ir introduciendo al alumno poco a poco, siguiendo un orden desde lo más general hasta lo particular, Se empieza con los antecedentes de la imagen hasta finalizar con el logro de la sensación de espacio y volumen y de esta manera se va desde lo más sencillo hasta lo más complejo, a su vez se reconoce que el uso de la guía se debe acompañar de recursos de aprendizaje como ejercicios prácticos, exposición de temas, juegos vivenciales, presentaciones electrónicas, etcétera, para que los alumnos se involucren y logren un aprendizaje significativo. Por lo que se refiere a los ejercicios prácticos se mencionan estos ya en la guía en el desarrollo de cada tema.

La guía que aquí se propone es teórica-práctica, se ha concebido siguiendo esta línea, porque la teoría sola, dificulta la comprensión y el desarrollo de habilidades, a su vez la práctica sola, hace más difícil y lenta la síntesis y conceptualización de los conocimientos, por lo que la teoría y la práctica deben ir unidas.

Lo mencionado en el párrafo anterior es otro de los aspectos del programa original que se deben revalorar, ya que éste se enuncia como teórico, en lo cual se contradice ya que no es concebible con este tipo de materia y además en el mismo desarrollo de dicho programa se proponen algunas estrategias de aprendizaje, aunque se debe mencionar que no están bien clarificadas ni se dan para todos los temas.

Con base en lo expuesto en los párrafos anteriores a continuación se da un cuadro general comparativo, que muestra como se presentan las unidades en el programa actual 1996, y como se propone para el desarrollo de la guía didáctica, asimismo se comentan en los siguientes subtítulos en detalle las adecuaciones de cada una de las unidades del programa, para el desarrollo de la guía didáctica.

Cuadro comparativo del Programa de la materia de Dibujo de 1996 y el Programa propuesto para la Guía didáctica

PROGRAMA 1996		PROGRAMA DE LA GUÍA	
Título actual de la materia :	Dibujo II	Título propuesto para la materia:	Lenguaje visual
Unidad:	Título de la Unidad:	Unidad:	Título de la Unidad:
I	Introducción al dibujo	I	Iniciación al curso
II	Teoría del color y el punto como elemento de composición gráfica	II	Teoría de la composición
III	La línea como elemento de composición gráfica	III	Teoría del color
IV	El plano como elemento de composición gráfica	IV	El punto gráfico
V	La representación gráfica del espacio y el volumen	V	La línea gráfica
		VI	El plano gráfico
		VII	Espacio y volumen virtuales

En el anexo 2 se incluye completo el programa oficial de 1996.

La nueva propuesta del programa de la materia incluye tanto la teoría como la práctica, teniendo como finalidad dotar de los conocimientos para lograr la expresión visual a través de diferentes medios además del dibujo, como la fotografía, el cine, la computadora, impresos, etcétera.

A continuación se comentan las razones de los cambios en la guía didáctica, que se proponen para cada unidad del programa:

2.2.1. Unidad I, Introducción al curso

Comprende:

Diagnóstico del grupo

Presentación general del curso

Antecedentes e importancia comunicativa de la imagen en la producción cultural

Al desarrollar esta unidad se tuvieron en cuenta las siguientes consideraciones:

En el programa de 1996, se habla de diagnóstico sin ninguna especificación, en cambio en la guía se define que tipo de diagnóstico y como se puede lograr.

En relación a la presentación general del curso en la guía se clarifica como se puede hacer, ya que en el programa actual solo se menciona en una forma vaga e indirecta.

En antecedentes e importancia comunicativa de la imagen en la producción cultural, en el programa de 1996, no se habla de antecedentes ni se indica una metodología para introducir a los alumnos en los conocimientos para la elaboración de las imágenes, solo sugiere algunas actividades aisladas. A su vez en la guía ya se da una síntesis de la historia de la imagen basada en la historia del arte y con un orden cronológico que hace resaltar en su desarrollo la importancia de la imagen en la producción cultural, las aportaciones más importantes en la concepción de la imagen en la historia y en forma general los diferentes estilos y técnicas empleadas. El criterio que se siguió en la selección de la información en la historia del arte, implica el desarrollo de un código visual, a través de diferentes manifestaciones plásticas como la pintura, la escultura y la arquitectura, no solo en el dibujo, ya que la finalidad no es hacer una historia del dibujo sino de todo lo que haya influido en el desarrollo de conocimientos visuales, como el color, la composición, la perspectiva, la simetría, la proporción, etcétera.

Se tiene en cuenta que los estudiantes son adolescentes que acaban de salir de secundaria, la mayoría con ninguna preparación al respecto, por ello se trata de involucrarlos en estos aspectos poco a poco, para que en el desarrollo de las siguientes unidades ellos tengan una base para una comprensión mejor de los temas. Por otro lado en cuanto a las estrategias didácticas en el programa de 1996 en la mayoría de los temas no se concretan éstas, solo en algunos temas se mencionan algunos tipos de estrategias didácticas o comentarios generales, o ninguna.

En relación a lo antes expuesto y con la intención de lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, se introducen en la guía ejercicios prácticos que acompañan el desarrollo de cada uno de los temas.

2.2.2. Unidad II, Teoría de la composición

Comprende:

Conceptos de campo gráfico y de formato

Concepto de composición gráfica

Estructura de la composición

Factores de relación de la composición

Contraste

Ritmo

Equilibrio

Proporción

Relación figura-fondo

Como se mencionó antes en ésta unidad en la guía ya se incluyen los conceptos de campo gráfico y de formato ya que estos afectan el tipo de composición, sin menoscabo de su importancia también en otros aspectos de la elaboración de imágenes como el uso de diferentes tipos de técnicas.

En el programa de 1996 solo se enumeran los factores de relación de la composición, no mencionan primero el concepto de composición ni segundo que es la estructura de la composición, y ya teniendo estos conocimientos, entonces sí poder ver después los factores que la afectan. Es muy importante que los alumnos comprendan primero lo que es una estructura compositiva, lo cual es un vacío en el programa que en la guía ya se incluye.

Por otro lado dentro de los factores de relación de la composición se menciona en el programa de 1996: Contraste, ritmo, equilibrio, proporción y simetrías, cabe aclarar que las simetrías son una forma de equilibrio por lo que en la guía se incluyen en este tema y ya no es necesario repetirlas en el enunciado, ya que se duplican y confunden.

Respecto del tema de relación figura-fondo que en el programa de 1996 se incluía en la unidad de plano gráfico, en la guía se ha optado por incluirlo en teoría de la composición, por un lado debido a la importancia que tiene el fondo en el desarrollo de una composición y por otro lado obedece a que en las siguientes unidades se van a hacer trabajos de los temas de: Punto, línea, plano y espacio y volumen virtuales, que van a llevar un fondo, por lo que los estudiantes ya deben conocer las posibilidades de elaboración de fondos. Además en este tema de relación figura-fondo, en el programa de 1996 no se mencionan los tipos de fondos que pueden existir, por lo que en la guía se clarifican.

2.2.3. Unidad III, Teoría del color

Comprende:

Sensación del color

Síntesis sustractiva: Colores luz y colores pigmento

Círculo cromático: Colores primarios, secundarios y ternarios

Colores análogos, complementarios y neutros

Cualidades del color

Tonalidad o matiz

Valor lumínico

Intensidad

Armonías de color

Contrastes de color

Es importante aclarar que en el programa de 1996, en la Unidad II sobre el color, también se incluye la composición y el punto en la misma unidad, aspectos que por sí solos son lo suficientemente importantes para tratarse cada uno por separado en su propia unidad. Siguiendo un orden de lo más general a lo más concreto la composición y el color deben de ir antes que el punto, por ejemplo cómo hacer una imagen con puntos si no se tienen los conceptos básicos para presentarlos conforme a una estructura compositiva y la adecuada aplicación del color.

Cabe señalar que en el programa de 1996, en esta Unidad II se pone primero color, después punto, después composición y se regresa otra vez al punto, este orden es un tanto confuso, por lo que se ordenó todas las unidades poniendo primero iniciación, composición, después color, y posteriormente los demás temas: Punto, línea, plano y volumen y espacio, siguiendo estos últimos un orden de lo más simple a lo más complejo, cada uno en su propia unidad por separado.

Volviendo al color, aquí en el programa de 1996, se menciona en forma indirecta e incompleta la idea de campo gráfico y de formato, en la guía que se propone se clarifican estos conceptos, los cuales se incluyen en el inicio de la unidad de composición ya que están relacionados directamente, puesto que para hacer una imagen el material que se use, su formato y sus características repercuten en la composición.

Por lo que se refiere al círculo cromático y colores primarios y secundarios, se ponen en el programa como dos títulos separados, lo cual no es necesario ya que se duplican, debido a que en el círculo cromático se estudian los colores primarios y secundarios por lo que pueden ir juntos en el mismo punto. Además en la guía se agregan los colores ternarios que no menciona el programa de 1996, lo cual es un vacío.

También en la guía en cuestión se agrega el título de contrastes de color, que no se mencionan en el programa de 1996 y que viene siendo la contraparte de las armonías de color las cuales si se incluyen, alguien podría inferir que armonías de color comprende también contrastes, pero eso lo hace un poco confuso y vago para la enseñanza.

En esta Unidad II del color y el punto, en el programa de 1996 también incluye el concepto de forma, por cierto incompleto, siendo que aún no se ha visto el plano gráfico, donde después lo vuelven a incluir, por lo que en la guía se optó por ver mejor el tema de forma completo dentro de la unidad de plano, en que ya se tienen más elementos para entenderlo y de esta manera no confundir a los estudiantes.

2.2.4. Unidad IV, El punto gráfico

Comprende:

Concepto de punto gráfico

Características del punto

Agrupamientos de puntos por semejanza, proximidad y completamiento

Diseminación de puntos gráficos

En el programa de 1996 no se presentan las características del punto agrupadas en un solo rubro, sino que están distribuidas en dos apartados que no mencionan específicamente que son las características del punto y están incompletas porque faltan color y grupos. En la guía que se propone se agrupan ya todas las características en un solo apartado y completas.

Asimismo en el programa de 1996 no se incluyen los tipos de agrupamientos de puntos que puede haber, cabe aclarar que si bien se aplican en general los agrupamientos en esta unidad a los puntos, se pueden aplicar también a otros elementos como líneas y figuras, en la guía propuesta ya se presentan en esta unidad los agrupamientos y sus tipos.

En cuanto al tema de diseminación de puntos, en el programa 1996 se presentaba en la unidad II de color, una parte del tema del punto, después se ponía una parte de composición, y posteriormente se volvía a retomar el punto con diseminación de puntos, en la nueva propuesta se ordena todo lo relativo al punto en una sola unidad por separado.

2.2.5. Unidad V, La línea gráfica

Comprende:

La línea como movimiento

Características de la línea

Demostración de que la línea puede ser abstracta y sus modalidades

Tramas

Organización compositiva

En el título de la línea como movimiento, en el programa de 1996, se enuncia así sin mayor información, en cambio en la guía que se propone se agregan las particularidades del movimiento, que son: Dirección, velocidad, ritmo, equilibrio y contraste.

Respecto a las características de la línea, en el programa de 1996, se presentan en dos títulos separados, uno de formas de la línea y otro como características en donde se incluyen las demás características, las formas de la línea es una más de sus características, por lo que en la guía todas las características se ponen dentro de un solo título, y ya después se desglosan, para seguir un orden de lo general a lo específico, además dentro de las formas de la línea en el nuevo proyecto se añaden las formas ondulada y fragmentada, que faltaban.

Por otro lado en la nueva propuesta se agregan las siguientes características de la línea que no estaban incluidas: Color, grosor, puntas, bordes y conjuntos.

En el título de demostración de que la línea puede ser abstracta se asienta en el programa de 1996, como una idea general, y no menciona algunas formas de trabajar esa abstracción, por lo que en la nueva propuesta se agregan algunas de las modalidades de trabajo de la línea.

En este nuevo proyecto se incorpora en esta unidad el tema de tramas, que en el programa de 1996 se incluye en la unidad de el plano, este cambio se hizo considerando que las tramas primero son líneas que se cruzan formando planos en movimiento y por lo tanto son un vínculo entre las unidades de línea, el plano y la de espacio, por lo que deben ir antes en la unidad de la línea.

Por lo que se refiere a la organización compositiva de la línea, cabe comentar que en el programa de 1996 no aparece como un título, sino como una descripción, que por cierto, encajaría muy bien en el tema de tramas, con lo cual quedaría incompleta, no obstante en el desarrollo de la nueva propuesta se amplía lo conducente a la composición con líneas.

2.2.6. Unidad VI, El plano gráfico

Comprende:

El plano gráfico y sus características

Formas del plano

Positivo-Negativo y sus interrelaciones

Simetrías en el plano gráfico

Módulos

El programa de 1996 inicia esta unidad directamente con el tema de formas del plano, sin introducir primero al estudiante en qué es el plano y sus características, por eso en el nuevo proyecto se incluye esto como primer tema a tratar.

Por lo que se refiere a formas del plano en la guía se respeta la clasificación que se hace el programa de 1996 de los tipos de formas, a saber: Geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas y accidentales, solo se quitó el punto tres del programa, que habla de planos geométricos básicos, por que ya esta incluido en el título de formas del plano al mencionar las formas geométricas.

Otro cambio que se hizo y que ya se mencionó antes, es que se quitó de esta unidad de el plano el título dos del programa de 1996, que dice tramas y se colocó en la unidad de la línea gráfica cuya justificación ahí se expone.

Por lo que respecta al tema de relación figura-fondo, en la guía se ha cambiado de esta unidad a la unidad de teoría de la composición debido a la importancia que tiene en el desarrollo de una composición. Por otro lado, en dicho programa en la parte de “Descripción del contenido” se hace hincapié en el uso de las formas planas positivas y negativas, por lo que se agregó en el temario de la guía el título de: Positivo-negativo y sus interrelaciones, para profundizar en este tema sin causar confusiones con relación figura-fondo donde también se menciona el positivo-negativo, pero enfocándolo a los tipos de fondos.

Por lo que respecta a simetrías en el plano gráfico no se modificó, sin embargo cabe mencionar que el tema de simetrías ya está incluido en el de equilibrio en la unidad de composición, por lo que en la unidad de el plano solo se amplía y se profundiza. En relación al tema de módulos éste quedo sin cambios.

Cabe mencionar que el programa de 1996, por lo que se refiere a estrategias didácticas solo menciona algo muy general para toda la unidad, y en la nueva propuesta de la guía se sugieren ejercicios para cada tema.

2.2.7. Unidad VII, Espacio y volumen virtuales

Comprende:

Concepto de espacio y volumen virtuales

Recursos para lograr la sensación de espacio y volumen

Tamaño

Superposición

Oblicuidad

Clarooscuro

Nitidez de la forma

Intensidad del color

Tridimensionalidad de las formas

Fundamentos de Perspectiva

En general en la guía que se propone se sintetizan los títulos, para hacerla más sencilla y entendible, por ello el nombre de esta unidad que en el Programa de 1996 es: “La representación gráfica del espacio y el volumen”, quedo como: “Espacio y volumen virtuales.”

Respecto de esta unidad en el programa de 1996, más que dar subtítulos de la unidad se hace un comentario sobre el contenido, por cierto algo confuso, ya que parece que considera como único recurso para dar la sensación de espacio y volumen la perspectiva, además habla de que el tema en torno al volumen ya fue tratado anteriormente, siendo que apenas se va a tratar.

De lo mencionado en el programa de 1996, en los apartados de “Descripción del contenido” y “Estrategias didácticas”, a pesar de que se tiene una presentación un tanto desordenada y confusa, se deduce que también están incluidos ahí otros de los recursos para lograr la sensación de espacio y volumen, además de la perspectiva, que por cierto están incompletos, solo menciona en forma indirecta: Tamaño, oblicuidad y clarooscuro, falto mencionar: Superposición, nitidez de la forma, intensidad del color y tridimensionalidad.

En el nuevo proyecto de la guía se presentan los recursos para dar la sensación de espacio y volumen ya completos y con una presentación clara y ordenada, y se dan antes del tema de perspectiva, para ir introduciendo a los alumnos desde lo más sencillo a lo más complejo, ya que la perspectiva es un tema ya más técnico y de precisión matemática, que aunque es un recurso para lograr la sensación de profundidad, el volumen y el tamaño con mayor precisión, por su extensión y complejidad merece un espacio aparte.

2.2.8. Apéndice

- 1. Especificaciones para hacer un mapa conceptual**
- 2. Bases conceptuales del diseño**

En relación a los apéndices de la guía, estos se incluyen solo como auxiliares en ejercicios de reforzamiento de los conocimientos adquiridos.

TERCERA PARTE

GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATERIA DE DIBUJO EN EL NIVEL MEDIO

GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATERIA DE DIBUJO EN EL NIVEL MEDIO

Profesor(a): _____

Alumno; _____

Preparatoria _____

Grupo: _____

PRESENTACIÓN

El presente libro es el resultado del trabajo y esfuerzo que la maestra Isabel Mortera Gutiérrez ha llevado a cabo en su labor como docente de Dibujo en la Escuela Nacional Preparatoria, muestra la búsqueda e inquietud de los profesores de nuestro colegio por brindar a sus alumnos materiales nuevos y específicos que los apoyen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El lenguaje de las imágenes como ha sido titulado, nos lleva a recordar que la imagen y su lenguaje forman parte de un fenómeno universal, nos recuerda también la importancia que ha tenido como medio de comunicación en cualquier época de la humanidad. En la actualidad, la educación no sólo debe hacer uso de los recursos de los medios visuales de comunicación, debe también preparar al alumno en todas aquellas implicaciones sociales y culturales que conlleva el uso de las mismas. En este sentido, es necesario orientarlo para que desarrolle su propio criterio y actitud ante los mensajes visuales y logre el uso adecuado de los recursos gráficos utilizándolos en la vida cotidiana como una forma de expresión a través del lenguaje visual.

El trabajo aquí presente, resulta un material de apoyo didáctico para impartir la asignatura de Dibujo II, está adecuado al programa y plan de estudios vigente en el bachillerato de la ENP y contiene información y ejemplos que pueden respaldar la labor del profesor dentro de su aula, sin dejar de lado un aspecto fundamental de esta asignatura, que es el desarrollo de la actividad creativa y expresiva del joven que cursa el bachillerato.

Carmen María Herrera Mejía
Jefa del Área de Dibujo y Modelado de la ENP

ÍNDICE

Contenido	Página
------------------	---------------

CAPITULO 1

INICIACIÓN AL CURSO

- | | |
|---|---|
| 1. 1. Diagnóstico del grupo | 3 |
| 1. 2. Presentación general del curso | 3 |
| 1. 3. Antecedentes e importancia comunicativa de la imagen en la producción cultural. | 3 |

CAPITULO 2

TEORÍA DE LA COMPOSICIÓN

- | | |
|---|----|
| 2. 1. Conceptos de campo gráfico y de formato | 29 |
| 2. 2. Concepto de composición gráfica | 29 |
| 2. 3. Estructura de la composición | 30 |
| 2. 4. Factores de relación de la composición | 45 |
| 2. 4. 1. Contraste | 45 |
| 2. 4. 2. Ritmo | 49 |
| 2. 4. 3. Equilibrio | 55 |
| 2. 4. 4. Proporción | 63 |
| 2. 5. Relación figura-fondo | 67 |

CAPITULO 3

TEORÍA DEL COLOR

3. 1. Sensación del color	77
3. 2. Síntesis sustractiva: Colores luz y colores pigmento	78
3. 3. Círculo cromático: Colores primarios, secundarios y ternarios	80
3. 4. Colores análogos, complementarios y neutros	83
3. 5. Cualidades del color	83
3. 5. 1 Tonalidad o matiz	84
3. 5. 2 Valor lumínico	84
3. 5. 3 Intensidad	84
3. 6. Armonías de color	87
3. 7. Contrastes de color	91

CAPITULO 4

EL PUNTO GRAFICO

4. 1. Concepto de punto gráfico	97
4. 2. Características del punto	97
4. 3. Agrupamientos de puntos	98
4. 4. Diseminación de puntos gráficos.	99

CAPITULO 5

LA LÍNEA GRÁFICA

5. 1. La línea como movimiento	105
5. 2. Características de la línea	109
5. 3. Demostración de que la línea puede ser abstracta y sus modalidades.	109
5. 4. Tramas	113
5. 5. Organización compositiva de la línea	117

CAPÍTULO 6

EL PLANO GRÁFICO

6. 1. El plano gráfico y sus características	125
6. 2. Formas	126
6. 3. Positivo-negativo y sus interrelaciones	128
6. 4. Simetrías en el plano gráfico	131
6. 5. Módulos	139

CAPÍTULO 7

ESPACIO Y VOLUMEN VIRTUALES

7. 1. Concepto de espacio y volumen virtuales	147
7. 2. Recursos para lograr la sensación de espacio y volumen	147
7. 2. 1. Tamaño	147
7. 2. 2. Superposición	147
7. 2. 3. Oblicuidad	148
7. 2. 4. Claroscuro	148
7. 2. 5. Nitidez de la forma	148
7. 2. 6. Intensidad del color	148
7. 2. 7. Tridimensionalidad de las formas	148
7. 3. Fundamentos de perspectiva	149

APÉNDICES

1. Especificaciones para hacer un mapa conceptual	159
2. Bases conceptuales del diseño	161

CAPÍTULO 1

INICIACIÓN AL CURSO



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

CAPITULO 1

INICIACIÓN AL CURSO**1. 1. Diagnóstico del grupo**

El desarrollo de este punto queda a cargo del maestro, se sugiere hacer un cuestionario a los alumnos acerca de sus datos personales, antecedentes de conocimientos previos de la materia, entorno familiar y expectativas para el curso.

1. 2. Presentación general del curso

Aquí se incluyen la presentación de: El temario, los criterios de evaluación, los útiles que se necesitan e instrucciones acerca de su uso, el calendario de actividades y cualquier otro elemento que el maestro juzgue conveniente presentar.

1. 3. Antecedentes e importancia comunicativa de la imagen en la producción cultural

Detrás de cada manifestación artística o técnica, hay un boceto previo. Gracias a la representación de imágenes, ya sea por medio del dibujo, fotografías, grabados, la computadora, etcétera, es posible resolver determinados problemas para presentar una imagen visual, como: valoración de tonos, composición de formas, perspectiva, proporciones, movimiento, equilibrio, contraste y otros elementos.

Debido al mayor intercambio de información que hay en la actualidad y al auge de los medios de comunicación como el cine, la televisión, la computadora, las revistas, impresos en general, anuncios espectaculares y muchos más, el manejo del lenguaje visual es imprescindible para el

desarrollo de cualquier actividad y de cualquier profesión, por lo que se hace necesario conocer los fundamentos que sirven de base para la elaboración de una imagen, con el fin de generar una comunicación adecuada y de calidad en cualquier ámbito. Las imágenes pueden representarse tanto con dibujos como con fotografías, impresos, pinturas, imágenes en monitores, así como imágenes en movimiento como en el cine, el teatro y la televisión.

Elaborar imágenes es desde el punto de vista técnico representar gráficamente los aspectos de forma y volumen. Así mismo es desde el punto de vista artístico representar una creación, o sea algo nuevo. En ambos casos es una forma de expresión o comunicación con fines gráficos o artísticos. Por ejemplo un elemento utilitario como un frasco, ha sido diseñado minuciosamente con anterioridad por medio del dibujo, para ello se han señalado formas, dimensiones y otras características gráficas y aspectos decorativos. Se necesita aprender a visualizar, sí queremos captar la imagen de una cosa es necesario practicar y educar la visión, muchas personas creen estar incapacitadas para dibujar, su error radica en no saber ver, la clave está en comprender lo que se está viendo o lo que se quiere expresar, para ello recurrimos a la reflexión mental. En primer lugar hay que comprender la forma simple de las cosas aislándolas del detalle, por ejemplo: la vista global de un árbol, puede ser un rectángulo oculto u otra forma geométrica, así es como el niño por progresivas experiencias aprende a medir las distancias y las proporciones, a través de la práctica y la reflexión.

La historia de las imágenes empieza casi al mismo tiempo que la historia del hombre primitivo, desde el momento en que el hombre deja sobre una superficie cualquiera una imagen que tal vez no corresponda a la imagen real del mundo que le rodea, pero si corresponde a la intención que su mente quiso dar en ese momento y es la de expresar su entorno. Los comienzos de la facultad humana para dibujar formas estéticas se da en dos campos de experimentación paralelos: uno el de los niños y otro el de los hombres primitivos, ambos no juzgan la producción artística como tal, sólo sienten un afán intuitivo de representar su mundo, las formas hasta cierto punto ingenuas que manejan solo obedecen a una falta de entrenamiento que con el tiempo los hombres desarrollan, al principio su objetivo es sólo expresarse. Se puede afirmar que el dibujo o cualquier otro medio de representación de imágenes ha sido un medio de comunicación común a todos los pueblos.

Esos dibujos que hicieron los hombres primitivos y que se han conservado hasta la actualidad, principalmente en cuevas, se llama Pintura Rupestre. Con el tiempo ese lenguaje gráfico primitivo evoluciona y va teniendo aplicaciones más concretas, como cuando el hombre antiguo comenzó a adornar su cuerpo pintándose o decorando algún rústico utensilio, así se inició el dibujo artístico al hacerlo con fines estéticos, y es natural que también surgieran dentro de la tribu personas hábiles que se encargarían de dar forma gráfica y plástica a la imagen de sus religiones y tradiciones, que también habían nacido, así es como surgió el artista plástico, que sería relevado de otros trabajos de su comunidad para dedicarse a realizar y transmitir ese oficio.

Después de las manifestaciones primitivas del arte rupestre, vinieron otras etapas en el desarrollo del arte y consecuentemente de la representación de imágenes, a continuación se ven algunas de las principales etapas por orden de antigüedad:

Arte de Mesopotamia

A partir del quinto milenio a.C., la tierra hostil entre el río Tigris y el Éufrates, fue colonizada por agricultores que se asentaron ahí, lo que permitió el tránsito a través de etapas a la formación de ciudades. Hacia el 3000 a.C., los progresos logrados en el campo, dieron lugar a un excedente de la producción agrícola, que permitió el nacimiento de otras clases sociales dentro del grupo, formadas por sacerdotes, escribas, comerciantes y artesanos, estos últimos podían dedicarse a diferentes oficios, entre ellos el del arte.

La historia de Mesopotamia se ha dividido en siete períodos que corresponden a los diferentes pueblos que sucesivamente la dominaron, de los cuales se comentan a continuación algunas de las características de su producción artística:

Los Sumerios utilizaron la escasa piedra que existía en el lugar para realizar obras escultóricas que representaban a sus gobernantes, o relieves que relataban episodios de batallas o ceremonias rituales, las figuras aparecen desproporcionadas y con rasgos toscos, pero con mucha fuerza expresiva.

Los Acadios vencieron a los sumerios y durante dos siglos reinaron, introdujeron un nuevo estilo de mando y organización política y social, lo que se reflejó en sus expresiones artísticas. En sus esculturas y relieves antiguas divinidades sumerias y dioses semíticos fueron representados en forma novedosa y más natural, y aumentó el número de esculturas que representaban el poder real.

Los Neosumerios. Al derrumbarse el Imperio Acadio surgieron nuevamente los Sumerios, que mejoraron la imagen visual de su ciudad con nuevos templos y edificios públicos, y numerosas estatuas del rey instaladas en los santuarios, ellos reforzaron la idea del rey-dios.

Los Babilonios, a partir de 1792 a.C., se extendieron por toda la Mesopotamia imponiendo un nuevo orden político y social, su estilo refinado y grandioso dejó su huella en el arte.

Los Asirios, hacia el 800 a.C., poseían ya un imperio más vasto que el de los pueblos anteriores, sus soberanos eran guerreros, no legisladores, por lo que su arte llegó a ser un eficaz instrumento de propaganda para exaltar su poder militar. Los palacios reales reflejaban mucha influencia de los Sumerios, por ejemplo las puertas del palacio estaban custodiadas por toros alados con cabeza humana, hay muchos relieves en piedra que se hacían sobre las estructuras de ladrillos de sus construcciones, que narran escenas de batalla, de cacería y pago de tributos.

Los Babilonios, volvieron a reinar cuando vencieron a los Asirios, que a su vez habían perdido el control al tener una expansión excesiva. Los nuevos Babilonios eran principalmente comerciantes y se inspiraron en la grandiosidad de los palacios Asirios, evitando las representaciones del poder militar.

Los Persas, derrotaron a Babilonia y alcanzaron una extensión sin precedentes, en el año 539 a.C., gracias a una fuerza militar muy poderosa. Construyeron edificios grandiosos con arquitectura ecléctica, en que adoptan concientemente características artísticas de los países conquistados, entre otros como, los toros alados de los Asirios, la decoración de ladrillos vidriados de los Babilonios y las columnas acanaladas de los Griegos.

Arte Egipcio

La cultura egipcia corresponde a una de las civilizaciones más antiguas, hacia el tercer milenio a.C., el arte egipcio estaba al servicio de la religión y de la clase gobernante, sobretodo del monarca, que se consideraba un Dios viviente. Para los egipcios era más importante la vida ultraterrena que la vida terrena, por eso su arte muestra esa preocupación por la muerte y la inmortalidad, también en su arte usaban muchos elementos de la naturaleza, como los animales y las plantas.

En la arquitectura usaron piedra caliza, mármol y granito, y se caracteriza por la monumentalidad de sus pirámides y sus templos, que eran inspirados en la idea de la vida ultraterrena. Un aspecto distintivo de la arquitectura egipcia fue el uso de diferentes tipos de columnas, algunas de ellas tenían una referencia a la naturaleza, como las palmeras y los papiros.

La escultura se representaba con figuras humanas o de dioses, en parte con cuerpo de animales.

La pintura estaba destinada a consolidar la idea de la inmortalidad, las pinturas que se conservan están en templos y tumbas, llenando los muros de dioses, escenas religiosas y de la vida terrenal. La figura humana tiene posiciones contrarias, por ejemplo parte esta de perfil y parte de frente. Generalmente las pinturas van acompañadas de jeroglíficos, en eso se parecen a los relieves y pinturas precolombinos de Mesoamérica, aunqu son estilos diferentes e independientes.

En las pinturas del Arte egipcio el color sigue un código al corresponder cada color a un tipo de figuras, por ejemplo: Azul para los dioses, rojo ladrillo para los hombres, amarillo para las mujeres, verde para la vegetación, negro para los objetos y los jeroglíficos y blanco para las ropas.

Fuente principal del Arte de Mesopotamia: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Historia del arte*. México, Editorial Trillas, 1997, pp. 81-87.

Fuente principal del Arte Egipcio: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 91-95

Arte Griego

Hacia el tercer milenio a.C., floreció la Civilización Egea en las costas e islas del mar Egeo, con el paso de los siglos sería invadida por los griegos, haciéndose una fusión, que con el tiempo crearía la maravillosa Civilización Griega, que a su vez asentaría las bases de la Civilización Occidental. Abarcó desde los siglos IX al I a.C. El máximo esplendor de Grecia se alcanzó en el siglo V a.C., tras haber derrotado a los persas y consolidado un sistema democrático de gobierno.

La arquitectura griega encontró su máximo esplendor en los templos, que podían ser de planta rectangular o circular, con columnas alrededor formando lo que se llama el peristilo. Un rasgo muy importante de la arquitectura es su perfecta armonía con elementos escultóricos realizados en relieves en los frisos y en los frontones de las construcciones. Además de los templos tuvieron construcciones de carácter civil como: Teatro, gimnasio, estadio, hipódromo, biblioteca, palacio real y otros.

La escultura griega desde las obras más antiguas que muestran un arte incipiente y primitivo, fue transformándose logrando un pleno dominio de la forma y el movimiento, alejándose de la rigidez y dureza de las primeras etapas, hasta lograr la maestría de la forma y una habilidad superior para reproducir en el mármol o en el bronce, hasta en sus menores detalles, toda la belleza del cuerpo humano, además sus estatuas revelan una fuerte vida interior. Sus esculturas representaban principalmente a las divinidades de su mitología y a deportistas.

En relación a la pintura lograron un notable desarrollo consistente en la perspectiva, el claroscuro, la técnica de la encáustica (Uso de cera para pintar), y pintura en la cerámica. Desgraciadamente todas las obras pictóricas de las paredes de los monumentos públicos se han perdido y solo se conservan pinturas que se hicieron en diferentes objetos de cerámica, en que generalmente se representaban escenas de su mitología.

Arte Romano

Hacia el siglo VIII a.C., la cultura de los etruscos que vivían en la Península Itálica y el establecimiento de los griegos en ese lugar, dio origen a la civilización romana. Roma fue fundada en el año 753 a.C., y su caída fue en el 476 d.C., durante ese tiempo hubo tres periodos políticos: Monarquía hasta el 509 a.C., República hasta el 27 a.C. e Imperio hasta el 476 d.C.

El desarrollo de las artes en Roma fue más favorecido durante el imperio debido a la difusión de la riqueza y al gusto por el lujo, en las ciudades se levantaron monumentos y edificios públicos majestuosos, decorados con pinturas, mosaicos y relieves. Salvo en la arquitectura, el arte romano no fue original, sino imitación y continuación del arte griego, así ocurrió en la escultura, la pintura y en el arte del mosaico.

La arquitectura adoptó muchos elementos propios de la griega, como las columnas y los frontones, pero también hizo uso del arco y enormes bóvedas de origen etrusco. Una importante innovación romana es el empleo del hormigón o concreto.

El centro de las ciudades romanas lo constituía el foro, donde se encontraban las basílicas, los templos, y los arcos y columnas conmemorativas que estaban dedicadas a celebrar las campañas bélicas y las victorias de los emperadores romanos. Las principales obras de carácter civil fueron: los teatros, anfiteatros, termas (baños públicos), circos, acueductos y puentes. Los anfiteatros eran de planta elíptica con gradas de varios pisos apoyadas en un sistema de arcadas, en el centro se localizaba una pista donde se realizaban luchas, como ejemplo el “Coliseo Romano”.

La mayoría de las esculturas romanas son imitaciones de obras griegas, donde los romanos alcanzaron mayor originalidad fue en los relieves y en los bustos. Los relieves cubrían las superficies de los monumentos, las tumbas y los sarcófagos, representando escenas históricas, procesiones, sacrificios, combates y ceremonias fúnebres. En las columnas y arcos conmemorativos se esculpieron relieves representando sus hazañas bélicas. Por lo que se refiere a los bustos pertenecen casi todos a los emperadores y a sus familiares y son verdaderos retratos llegando incluso a reflejar la fealdad, ya que la escultura romana se acerca más a la realidad que la griega.

De la pintura romana no se conoce más que los frescos pintados en las paredes de las mansiones de Pompeya y de la casa de Livia esposa de Augusto, en Roma, se parecen mucho a las pinturas de la cerámica griega y tienen su mismo carácter de elegancia y sencillez.

También fue importante la técnica del mosaico con que se representaban personajes o escenas de historia, tanto sobre pisos, como muros y fustes de las columnas.

Arte Románico

El Románico se sitúa aproximadamente en el año 1050 d.C. y constituye un nuevo comienzo del arte occidental, surge en la época de una Europa sumida en el sistema feudal caracterizado por la existencia de feudos o territorios en manos de los nobles, donde la iglesia católica y los nobles eran la clase privilegiada y el monarca tenía menos poder ante ellos, y la economía era eminentemente agrícola.

La iglesia católica se convirtió en el elemento unificador por excelencia y con el apoyo de la nobleza inició una gran expansión religiosa y militar con las cruzadas, por lo que construyeron casas para los fieles en las rutas de peregrinación, tipo fortalezas, y en este sentido colaboraron con la internacionalización del arte románico.

El Arte Románico tiene su origen en Francia, abarca los siglos XI y XII y se manifiesta con características propias de cada región de Europa, solo en Francia y Alemania se presenta de manera pura. Esta corriente del arte está ligada a un profundo sentimiento religioso terriblemente opresivo.

Las construcciones predominantes son iglesias y monasterios, la iglesia es de planta de cruz latina con una, tres o cinco naves, la nave central es más alta que las restantes y se cubren todas con bóvedas de cañón o sea de sección semicircular, o bóvedas de aristas en que se cruzan dos bóvedas de cañón, la presión descansa sobre los muros que son muy gruesos y fuertes, por lo que se refiere a las ventanas estas son pocas y pequeñas; las iglesias por dentro también tienen columnas cuyo capitel tiene relieves con plantas, o de figuras humanas y animales; sobre las puertas principales se encuentra un semicírculo, llamado tímpano rodeado de arcos escalonados y lleno de pequeñas esculturas o relieves; la iglesia se comunica con un patio cerrado llamado claustro que a su vez conduce a las demás dependencias del monasterio.

La escultura románica tiene dos aspectos el de los bajos y altos relieves y el de las figuras de bulto, como estas últimas están las figuras de vírgenes. Muchas veces la estatua reemplaza el fuste de una columna. La escultura no es naturalista, no se preocupa mucho de las proporciones reales, pero es muy expresiva.

La pintura se manifiesta de varias formas: Pinturas al fresco dentro de los recintos de la iglesia o pinturas en miniatura en los libros que se elaboraban dentro de los monasterios, también hay pinturas como vitrales en las iglesias, son un nuevo medio de expresión, y pinturas en los preciosos trabajos de oro y esmalte de las artesanías. La pintura mural románica, al igual que la escultura sintetiza las escenas, sin preocuparse por el realismo ni por el paisaje; los colores son planos y primarios y el fondo se pinta todo de un solo color.

Arte Gótico

Desde el siglo XII y mediados del siglo XIV, el sistema feudal iba decayendo, los campesinos emigraban a las ciudades, la iglesia católica que había sido una guía hacia la Europa unificada, iba debilitándose en este sentido con el surgimiento de las monarquías aliadas a la burguesía, siendo esto el antecedente de los actuales estados modernos.

La burguesía era una clase social que surgió en las ciudades, a medida que se incrementaba el comercio, los negocios, las artesanías y la banca, y se convirtieron en promotores de obras artísticas como las catedrales y sus magníficos vitrales. También surgieron los gremios artesanales y mercantiles que apoyaron la construcción material de estas obras, además el pensamiento filosófico en esta época tiene una nueva orientación hacia la razón y el conocimiento, por lo que la catedral gótica está concebida con un pensamiento lógico y matemático, poco a poco se iba integrando el rompecabezas que permitió la construcción de estas obras grandiosas.

Se puede decir que el estilo gótico nació en Francia y se extendió a todo el continente, adaptándose a las características locales de cada país, pero un elemento que todos tienen en común es el arco apuntado u ojival. Se señalan tres etapas principales en la evolución de este estilo:

- 1.- Gótico temprano (siglo XII y XIII). Se caracteriza por la robustez y pesadez de las construcciones.
- 2.- Gótico pleno (siglo XIII y XIV). Formas esbeltas, ligeras, elegantes y con mayor ornamentación.
- 3.- Gótico tardío (siglos XV y XVI). Se sobrecarga la ornamentación en un estilo afluigranado, sumamente decorado.

La arquitectura gótica se caracteriza por el arco ojival, bóvedas de crucería, contrafuertes y arbotantes exteriores que servían de apoyo a la construcción permitiendo naves mucho más amplias y elevadas, columnas más delgadas, torres más altas y esbeltas, ventanales cubiertos con vitrales, cornisas, gárgolas para vertedero de la lluvia que se prestaron a la representación escultórica, y los tímpanos en arco apuntado que descansan en el dintel de las puertas adornados con gran cantidad de relieves escultóricos sobre temas religiosos.

En la escultura las principales características son la búsqueda del naturalismo y la humanización del mundo divino, con tendencia a lo narrativo y el inicio de las características sonrisas, tiende a un gran realismo y cultiva el retrato, las figuras se llenan de pliegues, se imprime a veces gran patetismo, y los artistas empiezan a inspirarse en los modelos de la antigüedad clásica que influirá más tarde en la escultura del renacimiento italiano.

La pintura se remite principalmente a los vitrales, las miniaturas de los códices y los retablos de las iglesias, siendo sus principales características el colorido, un fuerte naturalismo con paisajes de fondo, tendencia a la caricatura, aparición de los mecenas en la obra misma y el desarrollo de los principios de la perspectiva atmosférica.

Arte del Renacimiento

Durante la edad media la iglesia había basado su autoridad en la idea de la vida ultraterrena, o sea el individuo sólo cobraría sentido, en la vida después de la muerte, pero ya en el siglo XV y parte del XVI, se rescata el valor de la vida terrena del individuo y se comenzó a exigir sus derechos y su sitio en el mundo, su entorno se hizo más vital y el creciente comercio desarrolló las ciudades, creó un sentido diferente de la economía e incrementó una nueva clase social, la burguesía o sea los ricos. Con estos cambios irían surgiendo grandes transformaciones en el pensamiento, la observación directa de la realidad creó los cimientos de la ciencia moderna, al tiempo que se afectaba la autoridad medieval a favor de una autoridad impuesta no por la fuerza sino por la riqueza.

El renacimiento es un fenómeno fundamentalmente italiano nacido en Florencia, que se extendió paulatinamente a toda Europa e incluso a América, aunque cada país tradujo los principios renacentistas a su carácter y particularidades, pero su esencia no se transformó, únicamente en Flandes surgió un movimiento artístico paralelo, con matices diferentes.

Por todos lados nuevos planteamientos generaban nuevas soluciones, el sentido del tiempo y del espacio que se vivía requería de la experimentación y la creatividad, el hombre era nuevamente el centro del universo, a este movimiento conocido como humanismo se sumaba el movimiento científicista.

La actividad creativa de los artistas no hubiera sido posible sin la intervención de los mecenas, que financiaban una obra para su propia exaltación y gloria personal o familiar, Por otro lado el autor asume el papel de artista universal conocedor de muchos aspectos, como Leonardo de Vinci, el individuo genial cobra importancia y nace una especie de culto a la personalidad y a la fama.

La arquitectura tiene como principales características que adapta al templo o al palacio distintos elementos romanos tomados aisladamente, sustituyendo elementos góticos como pilares y bóvedas, o creando unos nuevos al variar la disposición general del edificio incluyendo cúpulas y frontones, los cambios fundamentales se operan en la planta de las iglesias que dejan de ser cruciformes para adaptarse a un núcleo central, además se concibió la arquitectura como expresión personal del arquitecto y se elaboraron teorías científicas sobre la perspectiva, y entre otros cambios se introdujeron nuevos tipos de ornamentación.

La escultura también sigue los temas y modelos romanos, vuelve al mármol y al bronce y utiliza el desnudo, o bien viste las figuras con toga romana y ciñe las cabezas con hojas de laurel, la figura humana adquiere valor por si misma y no como parte de algo.

En la pintura del renacimiento sobresale la mural y la de tabla que encuentran en el terreno profano un extenso campo, la pintura de libros pierde progresivamente su importancia y es sustituida por el grabado, además las ideas humanistas prepararon el camino al nuevo género pictórico del retrato, sin olvidar la importancia de la naturaleza.

En la pintura el artista Giotto inició el uso de un sentido del espacio que perduró hasta principios del siglo XX , al mismo tiempo ubicó el cuerpo en relación con otros cuerpos por medio de la perspectiva lineal, es decir una serie de líneas que convergen en un punto focal, además las figuras se presentaron en un ambiente natural, en lugares físicos y concretos.

Otras características de las pinturas son:

- 1.- La plasticidad en las figuras.
- 2.- La ordenación compositiva.
- 3.- La utilización del color con modelado de planos y volúmenes.
- 4.- El estudio de la iluminación real dentro de un esquema tridimensional.
- 5.- Uso del sfumado para fundir la luz y la sombra.
- 6.- En algunos casos como con Miguel Ángel la creación de formas profundamente dramáticas.
- 7.- La unificación de escenas en un nivel poético.
- 8.- Riqueza en el color.
- 9.- Aplicación del sentido del movimiento.
- 10.- Pintura de grandes proporciones, como los murales.

Arte Manierista

Antes de la caída de Constantinopla en manos de los turcos Venecia había sido un emporio comercial, como paso obligado en las travesías de un continente y otro, pero la crisis provocada por la reforma y la contrarreforma produjo grandes cambios políticos e ideológicos. Los artistas venecianos del siglo XVI se encontraban insertos en un mundo caótico y turbulento y a la sombra de una edad de oro artística del renacimiento a la que se sentían incapaces de superar, por lo que crearon un arte a la “maniera” de los grandes del renacimiento, por ello se llaman manieristas. Otra modalidad es que rompieron deliberadamente con las proporciones de las formas del renacimiento, haciéndolas más rebuscadas y complicadas y situándolas en espacios recargados y con efectos dramáticos de luz y sombra.

En el Arte Manierista se reflejaron las obsesiones religiosas, y el gusto por los temas mitológicos que expresaban la sensibilidad de un mundo fascinado por el horror y la voluptuosidad, fue el antecedente que abrió el camino para el estilo barroco que florecería en el siglo XVII. Además en esa época se crean las academias de arte que buscan apegarse a las reglas correctas del clasicismo.

La escultura manierista tiene como característica esencial la acentuación de los recursos dinámicos y se manifiesta la figura serpenteante o de línea sinuosa, hasta llegar a una forma exagerada. Otras características son el juego de contrastes de luces y sombras, el movimiento exagerado y la expresividad en los rostros.

Arte Barroco

El Arte Barroco surgió en Europa en el siglo XVII y XVIII, en un contexto de un mundo lleno de contradicciones, mientras en unos países se adoptaba una posición en algo, en otros se adoptaba la contraria, fue un período de disputas científicas, de tensiones sociales, de naciones en guerra y discusiones teológicas.

La palabra barroco se empezó a utilizar para designar aquello que se oponía a lo clásico y al equilibrio de formas. Las características del estilo se manifestaron diferente en unos u otros países, pero en general fue un estilo grandioso y exuberante.

En la pintura los artistas se inspiraron en la naturaleza no idealizándola, sino con realismo y con toda su fuerza, se le da mucha importancia al manejo de la luz y el color, la perspectiva se vuelve relevante donde los planos superficiales son sustituidos por una visión profunda, los temas religiosos vuelven a tener importancia y solo en los palacios continúa la temática mitológica.

En los Países Bajos se formaron dos Escuelas de pintura la Flamenca y la Holandesa, en la primera destacó Pedro Pablo Rubens que se caracteriza por expresar gran dinamismo y la opulencia en las figuras. En la Holandesa destacaron los temas de la vida rural y urbana, los retratos y los paisajes excepcionales, en todos ellos se mostró una gran capacidad para tratar la luz fluida y difusa, y captar matices y colores. Uno de los principales pintores de la Escuela Holandesa fue Franz Hals Rembrandt, sus características básicas son el papel protagonista concedido a la luz y los efectos de “tenebrismo”, y el uso de tonalidades doradas.

La escultura tuvo un papel relevante y exuberante en la arquitectura, tanto los trabajos en piedra en interiores y exteriores, como los de madera policromada en los interiores de las iglesias, ambos ya sea representando figuras de bulto, relieves o fachadas y retablos completos, con un gran efecto escenográfico y poses, y gestos teatrales.

En la arquitectura las formas de líneas rectas dan paso a las líneas curvas y a un continuo movimiento, las formas se abren, retroceden, se oscurecen, se iluminan, y prefieren lo infinito a lo concreto, además se llenan de pinturas y esculturas.

Hacia la segunda mitad del siglo XVIII el barroco fue disolviéndose en diferentes fechas según los países, con el tiempo degeneró en el rococó, principalmente en Francia, Italia y Alemania, y en otros lugares fue absorbido por el neoclásico como sucedió en la Nueva España.

Arte Rococó

Este estilo se caracteriza por el uso de la curva y la contra curva asimétricas, el empleo de una ornamentación inspirada en la naturaleza como las conchas y las plantas, uso de motivos chinescos, tendencia a lo decorativo, suavidad de los colores, ligereza ambiental, tiene un culto sensual por la belleza, su estilo es cuidado y elegante y su intención es agradar. Fue principalmente un arte de la aristocracia y de la burguesía, que abarcó el periodo de Luis XV y Luis XVI en Francia.

Arte Neoclásico

Al comenzar el siglo XIX, en el contexto del Imperio Napoleónico nació el Neoclasicismo, que tomaba las características del arte clásico antiguo de Italia y Grecia. Aunque el Neoclásico tuvo un carácter universal cada país le imprimió un toque particular. En Francia país donde el racionalismo imperaba hasta en el trazo geométrico de los jardines, este estilo fue adoptado por los gobiernos de la Revolución francesa, que pretendían enaltecer el espíritu de la libertad y construir un nuevo orden político.

Fuente principal del Arte Barroco: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 163-169.

Fuente principal del Arte Rococó: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 169-170.

Napoleón Bonaparte sentía gran admiración por las grandes civilizaciones de la antigüedad, por lo que mandó construir en su país un gran número de construcciones y monumentos que se inspiraban en el arte antiguo. Por ejemplo los Arcos del triunfo en París, una columna conmemorativa, réplica de la columna trajana del foro romano, y otros edificios e iglesias.

En cuanto a la escultura neoclásica los artista se interesaron más en la belleza de la forma que en lo expresivo, inspirándose en los modelos griegos, algunos ejemplos son: La Diana Cazadora, esculturas de personas famosas como el de Paulina Bonaparte, las Victorias del Sepulcro de Napoleón, etcétera.

En la pintura neoclásica los temas fueron sobre la historia y la mitología, algunos con contenido moralizador, Los artistas más destacados en Francia son Santiago Luis David (Ejemplo: La coronación de Napoleón) y Juan Augusto Domingo Ingres (Ejemplo: El baño turco). En España sobresale Francisco de Goya y Lucientes su obra inicial se ubica en el período neoclásico con los 43 cartones que trabajó para la Real fábrica de tapices de Santa Bárbara. Posteriormente la obra de Goya fue de gran impacto para la pintura moderna, podemos encontrar su huella en varios estilos posteriores a su tiempo, por su crítica aguda y el naturalismo enérgico que imprimió puede situarse dentro del realismo, por la realización suelta del trazo, la pincelada marcada y la yuxtaposición y contraste de colores es precursor del impresionismo, por la deformación de la realidad y sus visiones fantásticas también es precursor del expresionismo y del surrealismo.

Romanticismo

Surgió a finales del siglo XVIII y principios del XIX, como consecuencia de las luchas revolucionarias y las invasiones napoleónicas, como una corriente ideológica nacionalista, que exaltaba sentimientos de amor a la patria, vuelta al pasado glorioso de cada nación y búsqueda de la propia identidad. El criterio fundamental en que se basaron los artistas del arte romántico fue sus propios sentimientos y la pasión.

En la arquitectura el romanticismo no creó un estilo propio, tomó estilos y formas de culturas y épocas diferentes, produciéndose un eclecticismo. En el último tercio del siglo XIX surgió el empleo del hierro que junto con el redescubrimiento del hormigón o concreto dio origen a la arquitectura moderna, un ejemplo es “La Torre Eiffel” en París.

En lo que atañe a la escultura romántica destaca la influencia que tuvo del neoclásico y el naturalismo.

Por lo que respecta a la pintura romántica la composición es dinámica y el color es tenue y matizado, se abandonan los temas clásicos para abordar la historia nacional, el pasado medieval como las cruzadas, y las culturas del Lejano Oriente. Un ejemplo es “La libertad guiando al pueblo”, de Eugene Delacroix, que es un himno a la revolución de 1830 en Francia. Otra gran aportación del estilo romántico en la pintura fue el retomar el paisaje como tema principal.

Realismo

A mediados del siglo XIX el arte adopta un nuevo sentido de la realidad, bajo la influencia del positivismo científico, fue en parte una reacción contra los estilos anteriores, hay una preocupación de tipo social y se convierte en un medio de denuncia de la realidad social, va desde el uso de una luz cálida y difusa y una armoniosa composición en escenas de campesinos, hasta escenas en que se muestra al ser humano y la naturaleza con gran crudeza, suponiendo un rechazo a la belleza ideal, que estaba lejos de la realidad, y también se hacen obras de crítica política, con trazos fuertes y una carga profundamente expresiva y distorsionante de las figuras.

El escultor más importante de esta época es Auguste Rodin, se preocupa por captar la expresión fugaz del momento y la sensación del manejo del material está visible en su obra, entre sus obras principales están: “El pensador” y “Las puertas del infierno”.

Impresionismo

Surgió en Francia como una nueva forma pictórica de representar la realidad y los objetos, donde lo representado no es lo importante, sino como se representa, surgió como una reacción de los artistas jóvenes que rechazaban las corrientes del pasado, a las que no pertenecían, buscaban reflejar el efecto de la luz sobre los cuerpos, pintaban al aire libre, eliminando todo simbolismo o significación, solo captaban el momento, usaban los colores puros aplicados con pinceladas yuxtapuestas y no usaban el negro.

Con el paso del tiempo el impresionismo se orientó hacia nuevas formas como el puntillismo, que aplicaba en el lienzo los colores primarios a base de pequeños puntos yuxtaponiéndoles los colores complementarios con el fin de intensificar su efecto.

Fuente principal del Arte del Romanticismo: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 178-180.

Fuente principal del Arte del Realismo: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 180-181.

A principios del siglo XX surgió el postimpresionismo como una reacción frente al objetivismo visual de los primeros impresionistas. Los pintores más representativos del postimpresionismo son: Paul Cézanne, Paul Gauguin y Vincent Van Gogh. Cezanne condujo la pintura a una estructuración geométrica y estática de la naturaleza y de las cosas precursora del Cubismo.

Paul Gauguin desarrolló un estilo en que usaba las tintas planas y los contornos muy marcados al estilo de las estampas japonesas y los vitrales medievales, no intentaba plasmar experiencias realistas, sino representar las imágenes como él las pensaba.

El holandés Vincent Van Gogh, adoptó el colorido brillante de los impresionistas, sin embargo no usaba el color con fines descriptivos sino más bien expresivos, para comunicar toda una problemática psicológica a base de colores brillantes y líneas ondulantes, que lo convierten en precursor del Expresionismo.

Expresionismo

Este estilo lleva consigo una gran carga emotiva y social, los temas tratan de estados subjetivos, representados con tal fuerza que se distorsiona el color y la apariencia normal de las cosas y las personas, mostrando una inspiración violenta, espontánea, rebelde y apasionada.

El expresionismo nació a finales del siglo XIX con Vincent Van Gogh, James Ensor y Edward Munch, como una expresión de la interioridad de la conciencia. Las características principales de la obra de Munch son el uso de grandes masas, predominio de la línea, contraste violento de colores y la expresividad extrema de rostros y actitudes, por ejemplo su obra “El grito”.

El Expresionismo alemán se desarrolló a partir de 1905, entre sus características se encuentran que rescataron el grabado, sintetizaron las formas y las deformaban, empleaban colores violentos y tenían muy poco fondo o perspectiva. En 1910 Vassily Kandinsky junto con otros pintores, formaron el segundo movimiento del expresionismo alemán, que aportó las bases para la abstracción, apoyándose en la sensación producida por el color, las líneas y las figuras geométricas.

En el mundo han existido pintores que partiendo de bases culturales diferentes han hecho expresionismo, por ejemplo Modigliani en Italia, José Clemente Orozco en México y otros más.

Fuente principal del Arte del Impresionismo: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 185-189.

Fuente principal del Arte del Expresionismo: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 203-205.

Cubismo

La moda primitivista impulsó a pintores como Henri Matisse y Pablo Picasso a estudiar las colecciones etnográficas de África y de las islas del Pacífico en los museos de París, en esta atmósfera estimulante fue donde Picasso realizó en 1907, su pintura cubista “Las Señoritas de Avignon”, donde las figuras femeninas se reducen a formas geométricas elementales, y las caras se inspiran en la escultura ibérica primitiva y

las máscaras africanas, modificando de raíz la relación que existe entre el mundo real y su representación en la tela del pintor. Además en el cubismo rechazaban la ilusión del espacio y evitaba los contrastes demasiado violentos de color llegando a imágenes casi monocromas.

En 1913 habiendo llegado al inicio de la abstracción en el arte Picasso y Braque concientes del riesgo de afectar en sus obras la identidad del objeto, recalcan la relación entre la imagen y el mundo real, mediante la inclusión en sus obras de elementos tales como: Sobres estampados, páginas de periódico, partituras musicales, hojas de papel e incluso galletas, las obras de este tipo ya no se definen como pinturas sino como cuadros-objeto y a esta fase se le denomina Cubismo sintético. Otros pintores cubistas derivaron en trabajos en que sus factores claves eran solamente el color y la luz, eliminando las formas realistas, de esta manera constituyeron las bases del arte Abstracto.

Surrealismo

Esta corriente surgió tanto de la Pintura Metafísica de Giorgio de Chirico que se inspiraba en la imaginación y en los sueños, así como en la corriente del Dadaísmo con su insistente rebeldía hacia el arte anterior y su tendencia a la ordenación casual de los objetos, considerando a estos arte por si mismos sin relación con su contexto. Al Surrealismo le interesaba más explorar la mente y los sueños que cambiar lo establecido como el Cubismo, querían liberar la imaginación y que el espectador tomara conciencia de su aspecto poético más que de su aspecto científico.

El Surrealismo comenzó en 1924 y continuó durante la década de 1930, sus raíces se remontan a principios del siglo XX cuando el inconsciente era objeto de muchos estudios. En las obras artísticas de esta corriente se advierten dos tipos, el del Automatismo que consiste en dejarse llevar a la hora de pintar, dejando que surjan del inconsciente las imágenes y el otro es el del Onirismo, que recurre a la representación consciente de imágenes de los sueños. Entre los primero destaca André Mason que desarrollaba composiciones abstractas dotadas de gran agilidad y dinamismo que expresaban un estado de ánimo, en esta misma línea se encuentra Joan Miró que se caracterizó por el uso de los signos, así como su preferencia por los colores vivos.

La pintura surrealista onírica está principalmente representada por Rene Magritte y Salvador Dalí, se especializaron en pintar composiciones figurativas, apegándose a las normas tradicionales de representación plástica como la perspectiva, algunas obras de Dalí son La persistencia de la memoria y la Última cena.

Max Ernst, de origen alemán aportó al Surrealismo el uso del collage y haber inventado el “frottage”, consistente en colocar bajo el soporte en el que se va a trabajar elementos de texturas gruesas, con la finalidad de que al frotar sobre ellos quede su trama visible y así sacar a la luz imágenes producidas por el material. En México el Surrealismo está representado por Frida Kahlo, Leonora Carrington y Remedios Varo.

Abstracción Geométrica

Al desarrollar el cubismo Picasso y Braque no llegaron a la abstracción total, trataron de mantener un vínculo entre la imagen pictórica y el mundo real; en las obras de Vassili Kandinsky, Casimir Malevich y Piet Mondrian aparece un lenguaje artístico no representativo de la realidad, a lo que se le denomina Abstracto.

La primera obra abstracta fue una acuarela de Vassili Kandinsky en 1910, posteriormente hizo una gran cantidad de obras de tipo geométrico en que conjuga formas de tamaños y colores diversos con elementos lineales y geométricos. Los artistas de esta corriente pensaban que debían intentar descubrir y usar formas nuevas, así como diferentes combinaciones entre formas. Otra característica del arte abstracto es el uso de materiales tecnológicamente avanzados.

Más adelante los artistas abstractos trataron de eliminar todo aquello que se consideraba superfluo, de modo que prevaleciera solo lo elemental, incluso se redujo la gama de colores a los más elementales, en sus composiciones jamás recurrían a la simetría, no obstante se percibe un marcado sentido del equilibrio, logrado con un balance de formas y colores.

También la escultura trató de representar nuevas formas abstractas y el uso de nuevos materiales.

Después de la segunda guerra mundial surgieron nuevos movimientos artísticos dentro de la abstracción como el Informalismo el Op Art y la Nueva Abstracción.

Fuente principal del Surrealismo: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 212-213.

Fuente principal de la Abstracción Geométrica: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 217-220.

Expresionismo abstracto

En los años treinta del siglo XX, una serie de acontecimientos políticos y guerras en Europa, hicieron que muchos artistas, intelectuales y coleccionistas de arte emigraran a Estados Unidos, entre otros están Salvador Dalí, Fernand Leger, Piet Mondrian, André Breton Chagall, y Max Ernst. París que era la capital del Arte cedía el paso a Nueva York.

El Expresionismo Abstracto o Pintura de Acción tuvo su apogeo en los años cincuentas y sesentas, se caracterizaba por la ausencia total de formas reconocibles tanto figurativas como geométricas. Sus representantes adoptaron diferentes características particulares, no obstante, unas de las facetas que más destacaron fueron la gestual o de acción y la del espacialismo cromático con sus grandes superficies de color, las enormes superficies de los lienzos facilitaron que el pintor se involucrara en una verdadera actividad corporal y generara nuevas técnicas artísticas, en lugar de la pincelada tradicional, por ejemplo la técnica que aplicó Pollock del chorreado o goteado.

Pop Art

Es una corriente artística iniciada en Estados Unidos hacia el año 1960 en las ciudades de Nueva York y los Angeles. Sus orígenes se fincan en el arte popular creado por la publicidad de masas. El repertorio temático es extraído fundamentalmente de la propaganda comercial, de la tecnología y de la ficción, se componía de autos cromados, aviones, anuncios fluorescentes de grandes comercios, tipografías chillonas, imágenes de bulevares, imágenes de estrellas de cine, comics, etcétera.

Las técnicas que utilizaron los artistas fueron totalmente libres, desde el collage, el frottage, el ensamblaje y las técnicas pictóricas y escultóricas tradicionales.

Entre los artistas más representativos del Pop Art, podemos encontrar a Robert Rauschenberg, Jasper Jhons, Roy lichtenstein y Andy Warhol, se diferenciaban por lo distinto de sus lenguajes o por lo diverso de los materiales y técnicas empleadas.

Fuente principal del Expresionismo Abstracto: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 225-228.

Fuente principal del Pop Art: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* p. 228.

Arte Conceptual

A mediados de los años sesenta aparece un gran movimiento artístico abierto a todas las posibilidades plásticas y tremendamente radical. Incluye una amplia gama de actividades artísticas de muy diversas categorías, desde complicados juegos del lenguaje hasta fenómenos ecológicos y minimalistas.

El Arte Conceptual es una tendencia artística que pone énfasis en sus fundamentos teóricos o conceptuales, la creación de la obra es completada no por el objeto físico, sino desde la perspectiva de su propio proceso, es más importante el cómo se hace, que lo que se hace, utiliza fórmulas donde se repite un mismo pensamiento a través de distintas palabras, símbolos o diferentes acabados y por su aspecto auto reflexivo. En estas obras se acepta un estado de realización centrado en la acción o en su proceso, algunos ejemplos son: El Happening, el Performance, el Body Art y el Land Art.

Un Happening es una obra de arte que lleva consigo la participación de personas que no son actores como por ejemplo el público, y se desarrolla como una forma teatral preparada. El Performance consiste en acciones teatrales realizadas en forma espontánea por actores. En el Body Art el cuerpo sirve como medio expresivo y de manipulación, dentro de esta manifestación se encuentran los tatuajes, la pintura de cuerpo y el piercing. En el Land Art el artista trabaja sobre el paisaje real transformándolo, recurre con frecuencia al empleo de materiales orgánicos o naturales en oposición a los objetos manufacturados o industriales, para hacer grandes instalaciones que transforman el paisaje.

Arte Cinético y el Op Art

Estas corrientes surgieron principalmente en la época de los cincuenta del siglo XX, con el objetivo de presentar en sus obras el movimiento real o virtual de los objetos.

No todo arte que conlleva movimiento es cinético, a los artistas no les interesaba representar el movimiento sino incorporarlo como parte de la obra. Los antecedentes de este estilo se dieron cuando Marcel Duchamp realizó en los años treinta varias obras tridimensionales provistas de un motor que podía ser puesto en marcha por el espectador, y también con los móviles de Alexander Calder, que se valió del aire para expresar en sus obras el movimiento. El Arte Cinético presenta dos modalidades, una donde el movimiento espacial es real y otra donde se combina la luz artificial y el movimiento real, para dar cambios de color, de luminosidad, de trama lineal, etcétera, y así obtener la sensación de movimiento. El declive del arte cinético se sitúa hacia 1970.

El Op Art (Arte Óptico) es una derivación del arte cinético que no muestra un movimiento real sino virtual, en donde las formas parecen contraerse y expandirse, avanzar y retroceder, girar, saltar del lienzo, surgir o desaparecer, todo esto mediante el empleo de estímulos ópticos como la modulación física de la luz de los colores aplicados en la obra, el juego de las fuerzas de varias tonalidades del color, el uso de tramas lineales y su efecto vibratorio al paso del espectador, el uso de tramados de líneas de colores contrastantes y las alteraciones de tamaños en las unidades de la obra.

A su vez el Op Art se dividió en dos corrientes que son: Op Art Cinético y Op Art estático, pero ambas se basan en el principio de que no es un movimiento real sino virtual, percibido por el espectador, entre los artistas que destacaron están: Peter Sedgley, Victor Vasarely y Pedro Friedeberg.

Hiperrealismo

Surgió en el segundo lustro de los años sesentas, cuando los pintores estaban obsesionados por reproducir la realidad hasta en sus más mínimos detalles, la fotografía fue una herramienta básica. Es un realismo como el Pop Art interesado en los aspectos triviales de la sociedad de consumo, otra corriente del Hiperrealismo esta más conectada con la tradición pictórica y rescita los temas académicos del retrato, el paisaje, el desnudo y el bodegón. Las dos tendencias coinciden en la exactitud de la representación y su carácter distanciado y frío.

En la escultura hiperrealista los artistas reproducen con exactitud la figura humana, como ejemplo turistas en un parque, mujeres haciendo la limpieza, mujeres que van de compras, etcétera.

Fuente principal del Arte Cinético y del Op Art: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 233-236.

Fuente principal del Hiperrealismo: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 236-237.

Posmodernismo

En las décadas de los años ochentas y noventas del siglo XX en Estados Unidos, hubo una amplia gama de manifestaciones y actitudes artísticas que pusieron en marcha la ruptura del arte con el espíritu de la modernidad de los últimos tiempos, y condujo a una nueva corriente ideológica y

artística llamada Posmodernismo, que se caracteriza por la pérdida de la homogeneidad, retorno a las imágenes, rechazo del proyecto, nomadismo con el supuesto de que el artista no pertenece a un solo lugar ni se compromete con un lenguaje visual del pasado en particular, fragmentación y eclecticismo, rechazo del racionalismo de la obra, rechazo de la abstracción y del compromiso social.

Con el principio de libertad absoluta para el creador se ha generado un arte de ruptura con el pasado, que ha generado gran variedad de expresiones artísticas y modos de expresión.

A su vez en Alemania surgieron gran cantidad de artistas que han recuperado las posturas más radicales del Expresionismo de principios del siglo XX, se alude a ellos como neoexpresionistas.

En Francia surgieron los nuevos fauvistas (nuevos salvajes), con el empleo de colores fuertes y agresivos y los temas abordados muy cerca del primitivismo.

Transvanguardia

El concepto de Transvanguardia se acuñó para describir la obra de los artistas italianos de las últimas décadas del siglo XX, cabe mencionar que guardan varias características parecidas a las del Posmodernismo.

La característica más representativa de este estilo es el nomadismo, trasladándose de uno a otro lenguaje artístico del pasado, el empleo de fragmentos de diversos tipos de obra, que los utilizan solo para crear una obra nueva sin identificarse con alguno en especial, hay un rechazo a cualquier tendencia a la repetición, por último el artista no intenta representar actitudes heroicas a través de sus obras, su deseo es valorar sucesos presentándolos con una sensibilidad propia e individual y cierta ironía.

Fuente principal del Arte del Posmodernismo: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 241-243.

Fuente principal del Arte de la Transvanguardia: Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez. *Opcit.* pp. 243-244.

Arte Mexicano del siglo XX

La época colonial en México estuvo bajo la influencia del arte Barroco y posteriormente desde finales del siglo XVIII del Neoclasicismo europeo, fue después de la Independencia cuando comenzó a surgir un arte con identidad propia y ciertos rasgos nacionalistas, cuya máxima expresión se alcanzaría un siglo más tarde con el Muralismo Mexicano.

El arte neoclásico dominó en México desde finales del siglo XVIII a principios del siglo XIX, hasta la consumación de la independencia en 1821, el neoclásico representó una reacción contra el estilo barroco, lleno de recargamiento, fantasía, líneas, curvas y movimiento, en cambio el neoclásico mostró la calma y la sencillez de la línea recta, retomada del arte clásico de los griegos y los romanos, aunque cabe mencionar que el neoclásico es diferente ya que posee un marcado estilo decorativo.

El siglo XX comenzó en México dentro de una corriente de arte afrancesado y elitista, manifestado principalmente en la arquitectura y la escultura con una marcada influencia del Art Nouveau, como ejemplos están el Hotel de la Ciudad de México, Bellas Artes y el Edificio de Correos, entre otros. Tras la Revolución de 1910 se hizo necesaria una revaloración de la cultura, que además de cimentar las nuevas tendencias ideológicas y políticas permitiera reconstruir el país con un carácter más nacionalista.

Después de la Revolución el arte mexicano se consolidó en el llamado Muralismo Mexicano, representado principalmente por José Clemente Orozco, Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, Pablo O` Higgins y Juan O` Gorman. Esta corriente nació en un determinado momento histórico, cuando un grupo de artistas con una visión innovadora y nacionalista, comenzaron a pintar en los muros de los edificios públicos auspiciados por el gobierno. Estos artistas se inspiraron en la historia, en los retablos, en los corridos, en la alfarería, en el arte prehispánico, etcétera, para llevar la cultura al pueblo y expresar las luchas y el sentir de México.

El Muralismo no fue sólo la expresión de una ideología y de la historia de una nación, sino un movimiento artístico que creó un lenguaje propio, resultado de la fusión de lo mexicano con lo universal, a través de obras llenas de fuerza y color en las que destaca el uso de grandes espacios públicos y la expresividad y dinamismo.

Después del Muralismo con su peso nacionalista era difícil aceptar en México las nuevas corrientes creadas en el exterior, sin embargo gracias al empeño de algunos artistas por actualizar el arte se introdujeron las nuevas tendencias de la abstracción y de la figuración, en donde destacó Rufino Tamayo y al mismo tiempo el Surrealismo penetró en México con la llegada de André Breton en 1939, poco después se realizaron dentro de esta corriente obras de gran calidad como las de: Frida Kahlo, Leonora Carrington, Remedios Varo, Juan O`Gorman, Juan Soriano, etcétera.

En los años cincuentas se unieron varios artistas jóvenes, por la necesidad de expresarse libremente, sin los lineamientos establecidos por una política oficial, protagonizando lo que fue la ruptura con la corriente nacionalista anterior, entre ellos estaban José Luis Cuevas y Alberto Gironella. En los años sesentas ya fue evidente la variedad de tendencias que presentaba el arte mexicano, destacándose sobretodo el abstraccionismo, la sintetización de las formas y el empleo de nuevos materiales, con artistas como Pedro Coronel, Vicente Rojo, Gunther Gerzo, Manuel Felguérez, Carlos Mérida, Rufino Tamayo, Chucho Reyes, Pedro Friedeberg, Francisco Corzas y muchos más.

En la década de los setentas y parte de los ochentas, se presentó en México la modalidad de los grupos que tenían una actitud común frente al arte y compartían un interés social y político de la realidad mexicana, y promovieron la interrelación de las artes visuales con el teatro, la danza, la literatura y el cine, sin volver al muralismo rescataron algunos de sus objetivos como el acercamiento del pueblo con el arte, entre estos grupos estaban: Tepito Arte-Acá y Grupo Suma.

La escultura en los primeros años del siglo XX se manifiesta en México como una continuación de las corrientes europeas del siglo XIX, cuyas muestras más representativas son la serie de monumentos en la Avenida Juárez y el Paseo de la Reforma. A partir de la Revolución todas las formas artísticas se modernizaron y evolucionaron, rechazando las posturas anteriores, como ejemplos están el Monumento a la Madre, los grupos del Monumento a Álvaro Obregón, el grupo escultórico de la Fuente de Petróleos y otros más igual de importantes en el Distrito Federal y en el interior de la República, hasta llegar en la actualidad a las obras del escultor Sebastián.

Las artes gráficas tuvieron un papel destacado en el siglo XIX, destacándose la obra de José Guadalupe Posadas, en cuya obra destacaron sus famosas calaveras, ya en el siglo XX con el uso de la fotografía y del fotograbado para imprimir libros, revistas y periódicos, el grabado perdió impulso, sin embargo, en los años veintes un grupo destacado de grabadores mexicanos y en los años treintas el Taller de la Gráfica Popular revitalizaron el grabado mexicano e hicieron que fuera conocido en todo el mundo.

Desde la década de los ochentas hasta la actualidad han surgido en el panorama mundial, incluyendo México, diversos movimientos artísticos en donde los estilos se mezclan y la figuración y la abstracción ya no se plantean como alternativas separadas sino que se combinan en nuevas propuestas, que incluyen a veces elementos propios de cada lugar tanto del pasado como de la modernidad tecnológica, así como la influencia del diseño gráfico actual. Estas propuestas son expresadas con una gran libertad en los procesos, en los materiales y en la creación artística.

Hasta aquí se ha descrito la mayoría de las corrientes artísticas vinculadas de alguna manera con el Arte Occidental que es en el que estamos inmersos actualmente, aún con sus propias características locales, no obstante, es conveniente recordar que también ha habido otras manifestaciones de arte pertenecientes a otras culturas como son por mencionar algunas: La China, la Japonesa, la Africana, la Hindú, la de Mesoamérica y otras más.

Estrategias didácticas sugeridas:

1.-El maestro formará equipos y les asignará una etapa de los antecedentes del arte a cada uno de los equipos, para que los alumnos investiguen individualmente y después expondrán el tema en clase por equipo, debiendo también llevar una imagen impresa cada uno de ellos para mostrar a sus compañeros.

2.-El docente abrirá una Wiki en la Web donde escribirá una síntesis de pintura rupestre , este será el punto de partida para que cada uno de los alumnos escriba en la Wiki una síntesis de alguna de las siguientes etapas del desarrollo del arte, que el maestro les asignará, siguiendo ciertas pautas y un orden cronológico a partir de Mesopotamia a la actualidad. Ver ejemplo: <http://www.doowikis.com/m/bzfloOGGw8>

3.-Conforme se vayan viendo las diversas etapas del desarrollo del arte, el maestro presentará a los alumnos imágenes impresas o presentaciones electrónicas como power points, imágenes, videos, etcétera, correspondientes a esas etapas que ayuden a comprender los temas tratados y a obtener un conocimiento más significativo.

CAPÍTULO 2

TEORÍA DE LA COMPOSICIÓN

CAPITULO 2

TEORÍA DE LA COMPOSICIÓN**2. 1. Conceptos de campo gráfico y de formato****Campo gráfico**

Es la superficie donde se plasma una imagen, cuando cortamos, dibujamos un margen o enmarcamos una superficie, se delimita el espacio en donde vamos a poner la imagen, este es el campo gráfico.

El campo gráfico puede ser de cualquier material, por ejemplo: Papel, cartón, tela, lámina, cuero, un muro, cristal, madera, una pantalla electrónica, etc.

Formato

Es la forma, medida y posición que tiene nuestro campo gráfico, por ejemplo: Formato rectangular, horizontal, de 30 centímetros por 40 centímetros, otro ejemplo sería: formato ovalado, vertical, de 70 centímetros por 50 centímetros.

El campo gráfico y su formato determinan el límite de nuestro diseño y su contenido. Por ejemplo: Un formato rectangular en posición vertical posee potencialidades y limitaciones totalmente distintas de las de un formato igual pero en posición horizontal, también el material es importante por ejemplo una misma imagen presentada sobre un vidrio tendrá un efecto diferente que si se presenta sobre un papel.

2. 2. Concepto de composición gráfica

Es la organización total de elementos que intervienen en un dibujo o diseño, incluyendo las formas, el color, el punto, la línea, el plano, el volumen y espacio, y el fondo, los cuales se tratan en concreto en su apartado respectivo. Todas las formas individuales y sus elementos que tienen ubicación en el campo gráfico deben organizarse, siguiendo ciertas pautas y aplicando los factores de la composición que se verán más adelante, de manera que generen un producto integrado que será la imagen.

2. 3. Estructura de la composición

Es evidente que la composición requiere también de estructuras y que estas constituyen el fundamento de las relaciones visuales.

La estructura del diseño de una imagen, también llamada “Articulación conceptual”, consiste en los diversos criterios que dan soporte a la composición y que una vez terminada la imagen no serán visibles.

La estructura es el punto de partida de la ejecución concreta de una imagen, lo cual no descarta los estudios y análisis previos que sirven de base para su realización, así como las motivaciones iniciales que echan a andar el proceso de creación de la imagen.

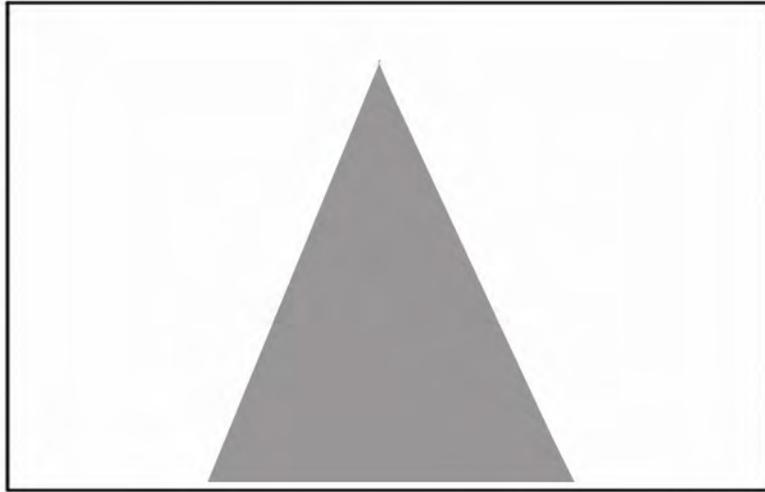
Para comprender mejor qué es la estructura de una imagen, veamos el ejemplo de una construcción; lo que vemos a simple vista es su forma, su distribución, los espacios, el tamaño y una serie de acabados y detalles, y sin embargo existe una estructura metálica interna que queda oculta, ésta es la que la sostiene y determina finalmente la forma, la distribución, las dimensiones y la funcionalidad de la construcción. Así el diseño de una imagen también requiere de una estructura interna acorde con el objetivo que se persigue y con las preferencias estilísticas del autor.

Existen diversas formas de estructuras, e incluso pueden crearse nuevas. En este capítulo se presentan a continuación algunos ejemplos de los tipos de estructuras más conocidos.

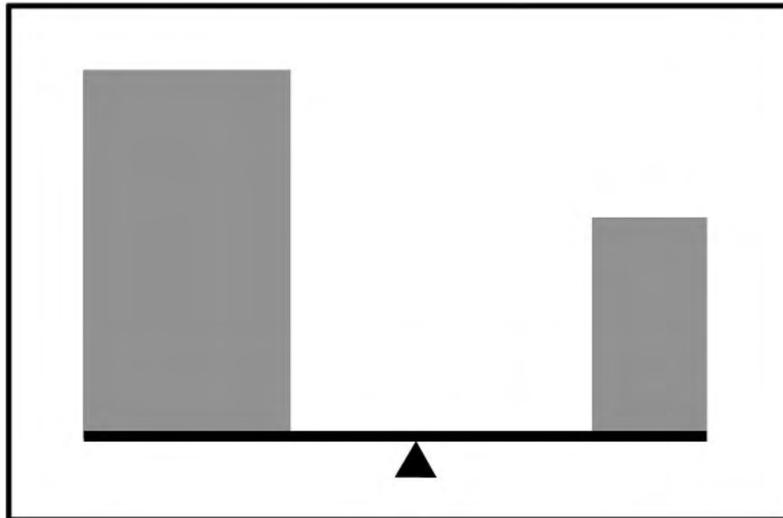
Estrategia didáctica sugerida.

Conseguir una imagen de alguna pintura o de algún anuncio que tenga una estructura de alguno de los ejemplos de composición vistos, pegar ésta en una hoja blanca y en una esquina de la hoja adherir un pequeño rectángulo de papel, donde el alumno dibujará el esquema de su estructura interna.

ESTRUCTURAS DE LA COMPOSICIÓN

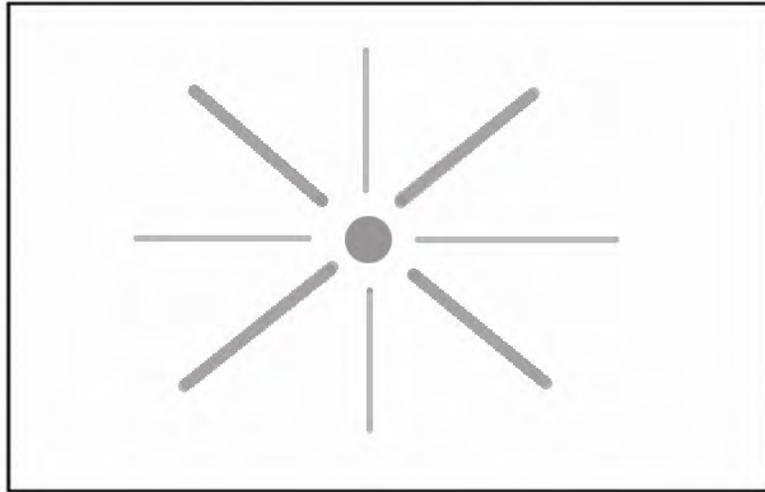


De triángulo.- Es un grupo de formas que dan la impresión de estar colocadas siguiendo la figura de un triángulo. Fig. 3

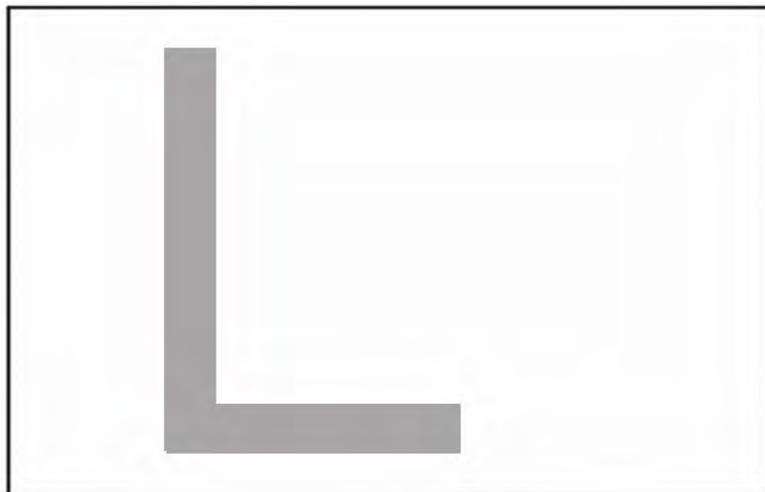


Romana.- Un volumen grande, balanceado por un volumen más pequeño colocado más cerca del borde opuesto de la imagen. Fig.4

ESTRUCTURAS DE LA COMPOSICIÓN

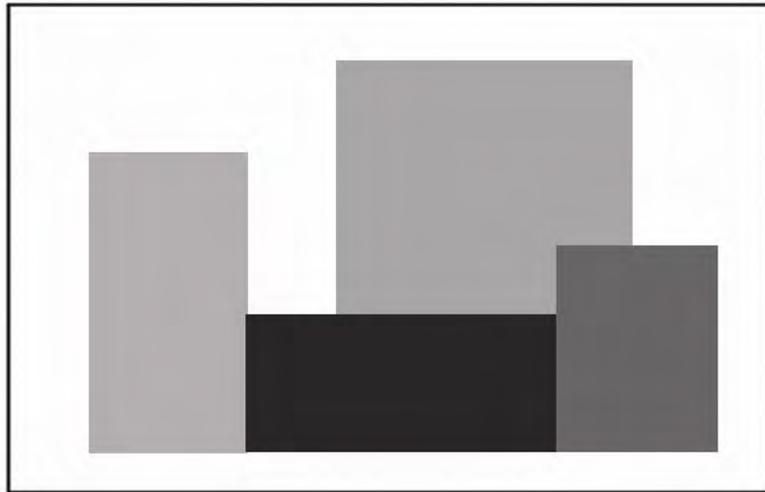


Líneas radiales.- Los elementos están colocados en un orden radial o convergente y se unen en un punto focal importante. Fig. 5

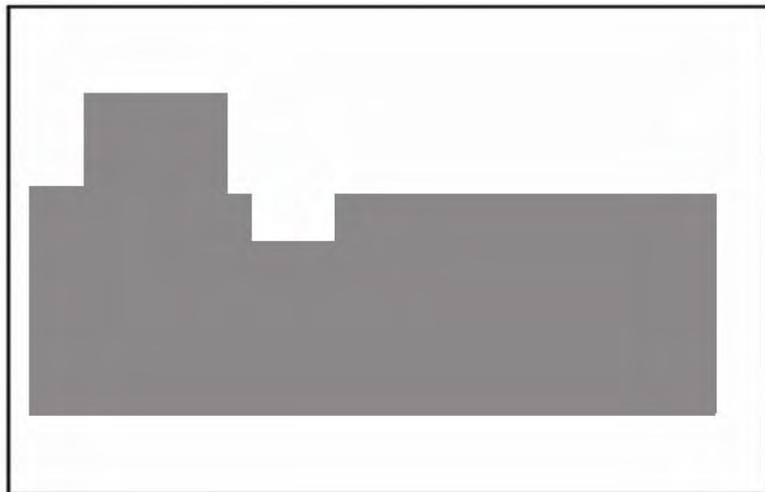


Estructura en forma de “L”.- Un volumen vertical grande colocado a un lado de la imagen se equilibra del otro lado por un plano horizontal y una sensación de lejanía o profundidad. Fig. 6

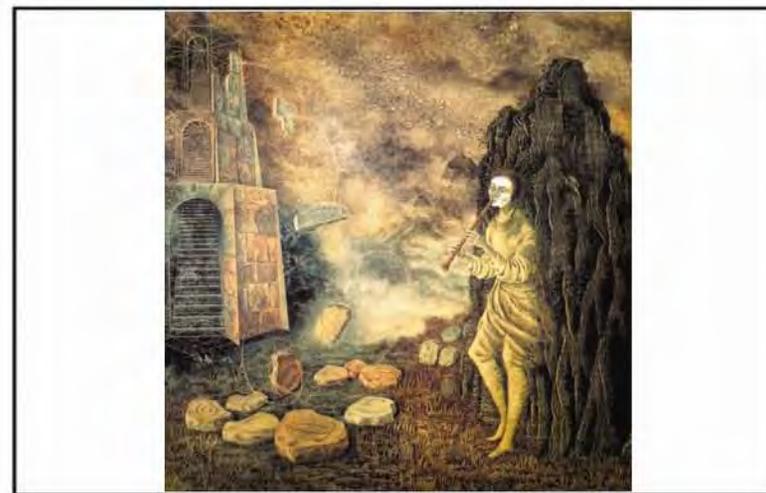
ESTRUCTURAS DE LA COMPOSICIÓN



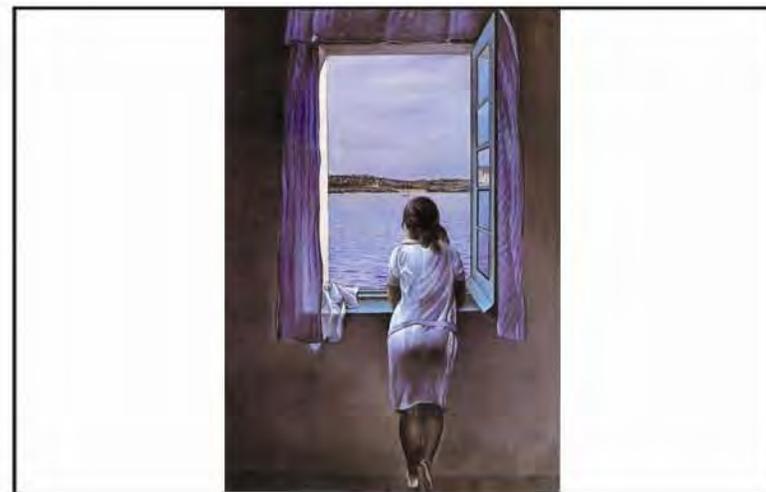
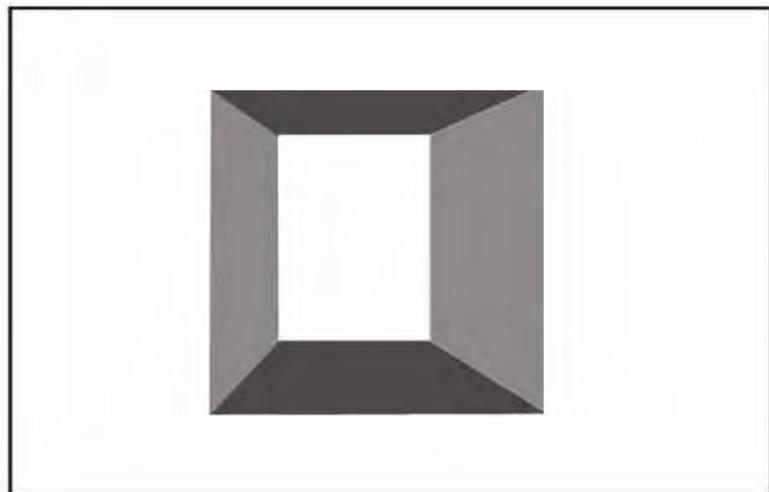
Volumen en grupo.- Varios volúmenes se agrupan uno detrás de otro tapándose parcialmente. Fig. 7



De silueta.- Volúmenes o áreas importantes destacan del resto de los elementos del fondo de la imagen por su color contrastante. Fig. 8

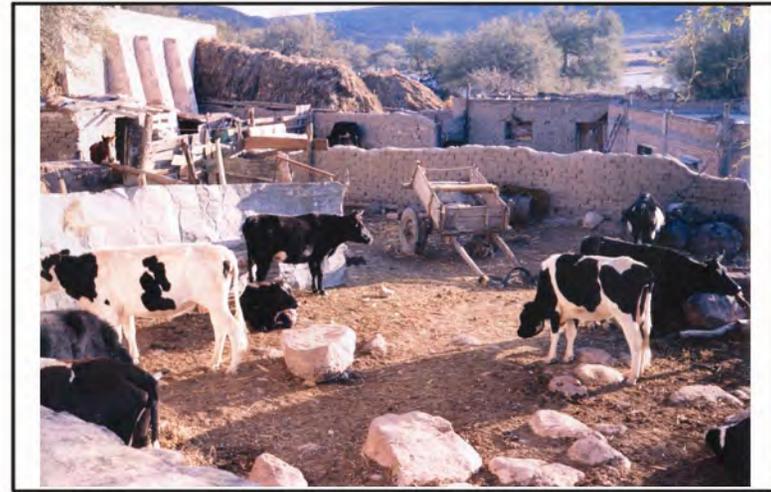
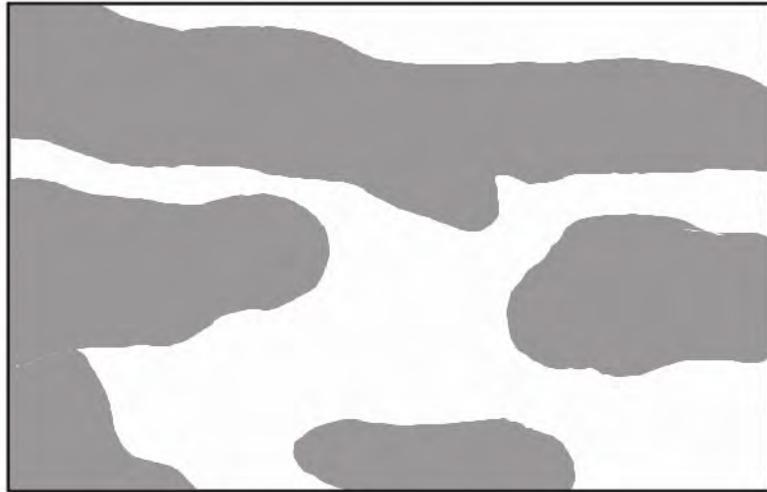


Estructura en forma de “U”.- Se destacan fuertes volúmenes verticales a uno y otro lado de la imagen unidos en la base por elementos horizontales, como el piso. Fig. 9



De túnel.- Trata de una área cerrada que permite una vista a un espacio abierto o diferente. Fig. 10

ESTRUCTURAS DE LA COMPOSICIÓN

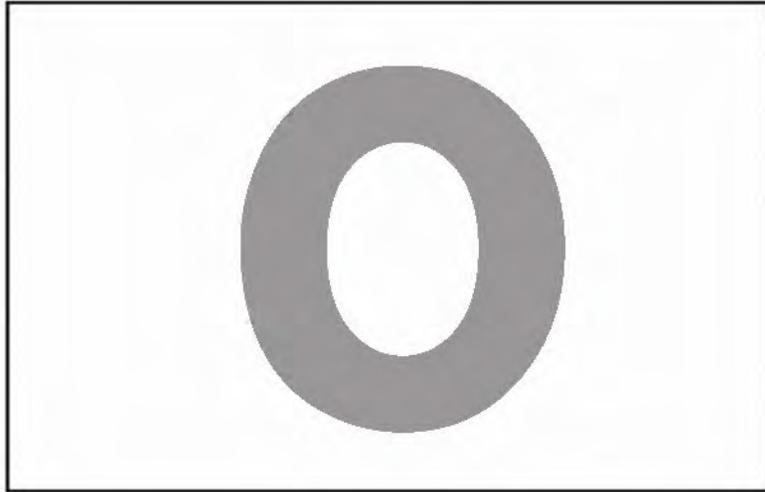


Áreas irregulares.- Se basa en áreas irregulares claras y oscuras ó de luz y sombra que carecen de un punto focal. Fig. 11

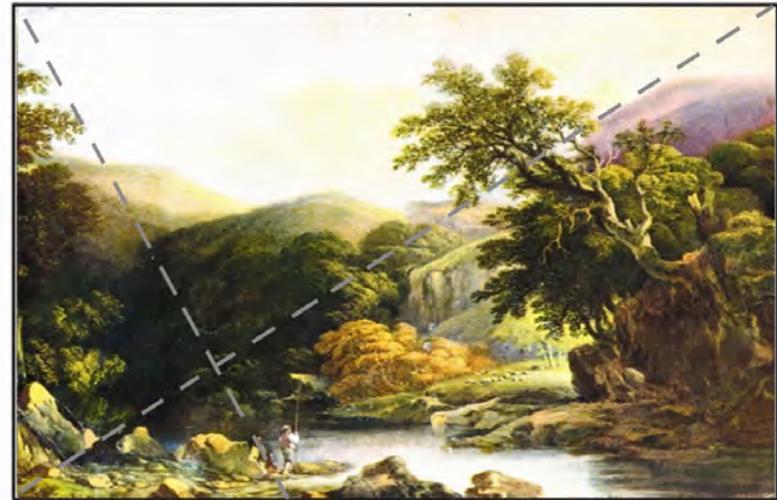
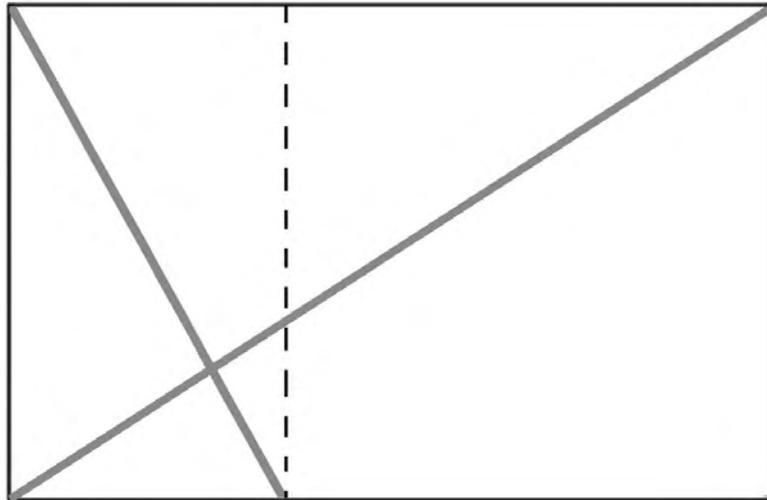


Curvas en “S”.- Los diferentes elementos de la imagen están colocados siguiendo el orden de dos curvas que se oponen. Fig. 12

ESTRUCTURAS DE LA COMPOSICIÓN

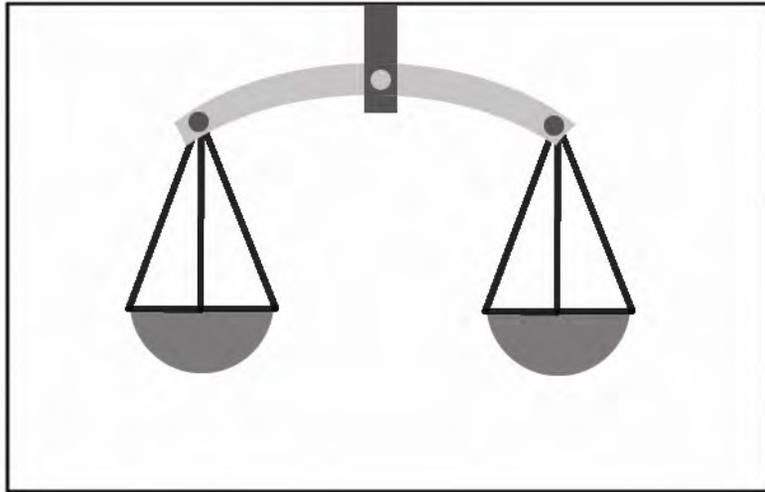


Estructura en forma de “O” o de círculo.- Es un grupo de formas que dan la impresión de estar colocadas siguiendo la figura de un círculo y llevan la vista hacia un área central. Fig. 13

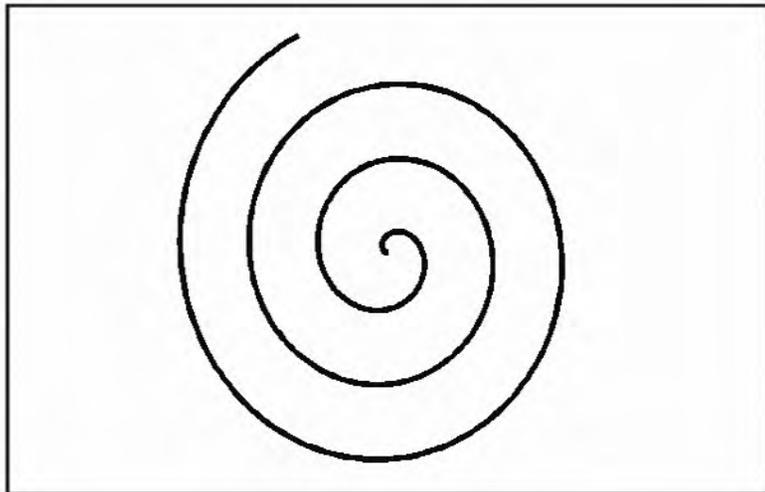


Composición áurea.- Se basa en una cadena de proporciones matemáticas que generan un ritmo armónico y progresivo, representado por la cifra 1.618 que es el Número de Oro, el cual se aplica en la organización del espacio en el arte. Fig. 14

ESTRUCTURAS DE LA COMPOSICIÓN



De balanza.- Su característica principal es que tiene un motivo de interés al centro y volúmenes iguales o de mayor o menor peso a los lados. Fig. 15



De espiral.- Los elementos de la imagen se ordenan siguiendo la forma de una espiral. Fig. 16

2. 4. Factores de relación de la composición

Al mismo tiempo que se determina la estructura que va a llevar una imagen, también se deben tomar en cuenta los siguientes factores que influyen en la composición: Contraste, Ritmo, Equilibrio y Proporción.

2. 4. 1. Contraste

La percepción de la imagen es el resultado de diferencias en el campo visual, por que si este es igual en toda su extensión, lo que percibimos no se define y por lo tanto no atrae la atención del espectador, estas diferencias constituyen el contraste, el cual puede ser de color, tamaño, cantidad, tema, textura, posición, ubicación, luz, enfoque, dirección, etcétera. Por ejemplo:

Color: Amarillo y rojo

Tamaño: Chico y grande

Cantidad: Poco y mucho

Tema: Alegría y tristeza

Textura: Suave y áspero

Posición: Vertical y Horizontal

Ubicación: Arriba y abajo

Luz: Claro y oscuro

Enfoque: Definido y difuso

Dirección: Norte y Sur

El contraste son las diferencias en el campo visual. Por ejemplo: Supongamos que colocamos una flor blanca delante de una pantalla blanca. Si iluminamos de igual manera la flor y la pantalla desde ambos lados, la figura prácticamente desaparece, ya que no hay contraste entre el color de la forma y el color del fondo. Ahora bien, si movemos la luz de tal modo que de un lado ilumine la flor, pero no la pantalla y ubicamos otra luz por otro lado para que dé solo sobre la pantalla en el lado opuesto, la flor y la pantalla quedarían contrastadas por las sombras. El resultado es una fuerte percepción de forma, color, textura, tamaño, luz, tema, bordes, ubicación, posición, fondo, etcétera.

Enseguida se incluyen ejemplos de diferentes tipos de contrastes.

Estrategia didáctica sugerida de contraste.

En una hoja de papel poner con pequeños dibujos o recortes un ejemplo de contraste de cada uno de los siguientes elementos: Tamaño, color, forma, textura, tema, ubicación y posición.

EJEMPLOS DE CONTRASTES

Fig. 17

1. Tamaño



5. Tema



2. Color



6. Ubicación



3. Forma



7. Posición



4. Textura



8. Dirección



2. 4. 2. Ritmo

Ritmo es el movimiento marcado por una recurrencia regular. El ritmo difiere de la repetición simple en este sentido: Es una recurrencia esperada o planeada. En los diseños visuales físicamente estáticos el movimiento es subjetivo, pero no por ello menos real. El ejemplo más simple sería el de una serie regular de formas, con igual intervalo entre ellas, como en el caso de una pintura en que se presenten una hilera de palmeras con sus elementos repetidos de sólidos y vacíos iguales, creando un ritmo **constante**.

Existen otras tres clases de repeticiones o ritmos, uno es el **progresivo** que consiste en que en vez de repetir la misma unidad o intervalo, podemos introducir una progresión regular, aumentar o disminuir la altura o el ancho, o modificar progresivamente forma, tamaño, tono, textura, expresión, etcétera. El resultado es una aceleración o retardo del movimiento.

La otra forma de ritmo es el **alternado** entre dos figuras o más formas diferentes, es decir en lugar de repetir una sola forma o algún otro elemento, podemos repetir alternadamente dos o más formas, colores, tamaños, intervalos y cualquier otro elemento, logrando un ritmo más complejo. Asimismo podemos hacer un ritmo mixto combinando un ritmo alternado con uno progresivo o con un constante.

El cuarto tipo de ritmo es el **oculto**, que es el que radica en la estructura o composición de una imagen visual. En el ritmo oculto se repite todo el sistema de relaciones de la estructura o composición.

A continuación se ejemplifican los diferentes tipos de ritmo.

Estrategia didáctica sugerida.

En una hoja blanca hacer con pequeños dibujos coloreados o con recortes un ritmo progresivo, otro alternado y otro alternado-progresivo, cada ritmo no deberá exceder del ancho de la hoja en posición horizontal y tener por lo menos dos repeticiones o más hasta donde termine la hilera.

EJEMPLOS DE RITMOS

Fig. 18

1. Constante



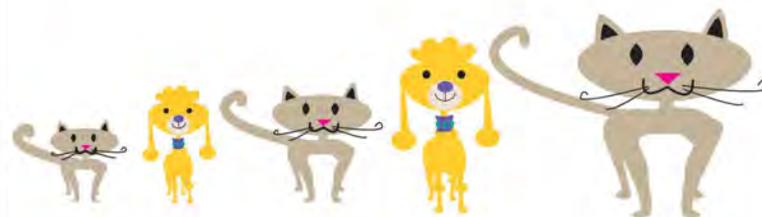
2. Progresivo



3. Alternado



4. Alternado progresivo



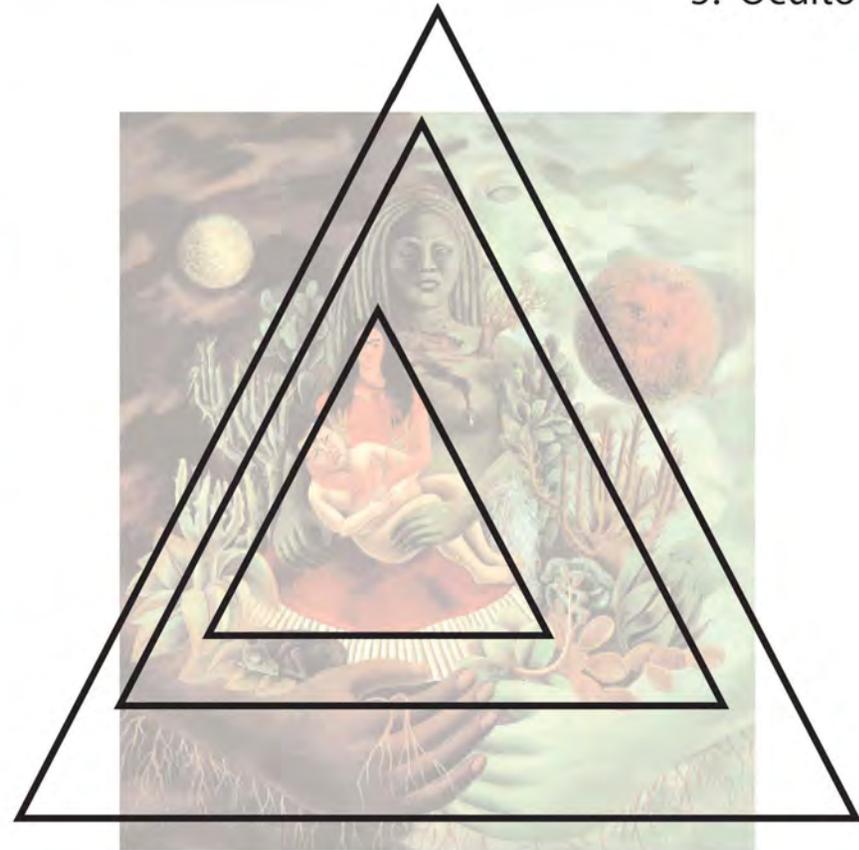
EJEMPLOS DE RITMOS

(continuación fig 18)

5. Oculto

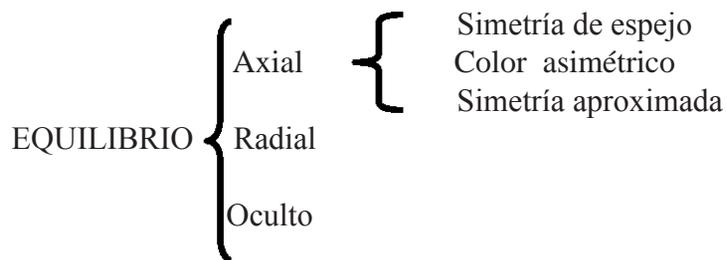


Frida Kahlo, "El abrazo de amor del universo, la tierra, Diego, yo y el señor Xolotl", 1949.



2. 4. 3. Equilibrio

Es el balance de todos los elementos de un diseño o dibujo, podemos pensar en él como una igualdad de oposición, ello implica un eje o punto central en el campo alrededor del cual las fuerzas opuestas están en equilibrio.



Equilibrio axial: Es el que depende de uno o varios ejes paralelos y comprende:

Simetría de espejo: En este tipo de equilibrio los elementos se repiten exactamente igual a ambos lados de uno o varios ejes, resulta útil en esquemas decorativos o en composiciones formales.

Color asimétrico: El esquema puede ser idéntico o simétrico a ambos lados del eje en cuanto a la forma, pero asimétrico respecto al color, significa utilizar principios opuestos para equilibrar, como igual en la forma y desigual en el color, y es un eficaz recurso para suavizar la severidad de la simetría.

Simetría aproximada: Los dos lados de la imagen pueden ser realmente diferentes en su forma, pero a pesar de ello, bastante similares como para que el eje se pueda sentir positivamente.

Equilibrio radial: Es el control de elementos opuestos por la rotación de ejes radiales alrededor de un punto central, se aplica en esquemas decorativos y arquitectónicos, la diferencia con la simetría es que esta es estática y en el equilibrio radial hay sensación de rotación y los ejes no son paralelos sino que parten de un centro.

Equilibrio oculto: Es el control de atracciones opuestas por medio de una igualdad sentida entre los elementos de la composición, no utiliza ejes explícitos ni puntos centrales, sin embargo se siente un centro de gravedad, implica la oposición de elementos cuyas diferencias son más acentuadas. No hay reglas para este tipo de equilibrio, es una cuestión de sensibilidad lo cual nos permite una gran libertad de imaginación.

Se muestran a continuación ejemplos de los diversos tipos de equilibrio.

Estrategia didáctica sugerida.

Poner en una hoja de papel blanca una imagen con equilibrio ya sea con un recorte, foto o dibujo, el maestro indicará a cada alumno el tipo de equilibrio que deberá presentar cada uno.

EJEMPLOS DE EQUILIBRIO

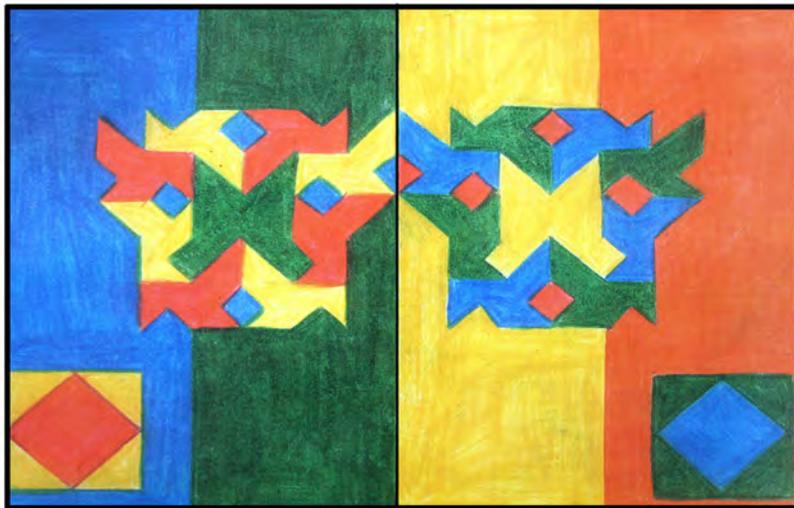
Equilibrio axial



Simetría de espejo Fig. 19



Simetría de espejo Fig. 20



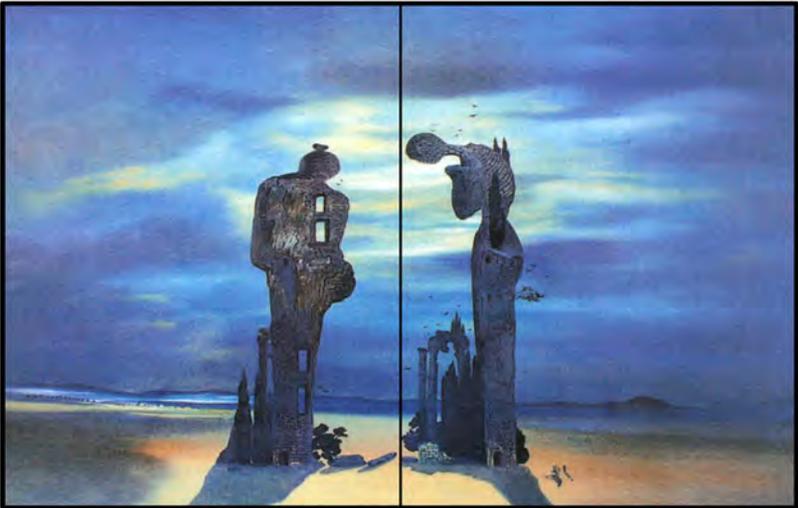
Color asimétrico Fig. 21



Color asimétrico Fig. 22

EJEMPLOS DE EQUILIBRIO

Equilibrio axial



Simetría aproximada Fig. 23



Simetría aproximada Fig. 24

Equilibrio radial



Fig. 25



Fig. 26

EJEMPLOS DE EQUILIBRIO

Equilibrio oculto



Fig. 27



Fig. 28

2. 4. 4. Proporción

Es la relación comparativa en tamaño, cantidad o grado de una con otra forma, color, tamaño, textura, etcétera. Las proporciones son conceptos matemáticos que se refieren a tamaño, número y grado e implica la comparación entre factores similares independientes o de las partes con el todo. A la proporción también se le llama razón y siempre se expresa en forma matemática.

En la naturaleza misma hay un orden manifestado en proporciones; por ejemplo en una planta la proporción se expresa a través del tamaño y número de hojas y de ramas, así como de los grados angulares del tronco y de las ramas, etcétera, no obstante, en una planta observamos que aunque las proporciones están ahí no se manifiestan con exactitud mecánica, las formas exhiben multitud de leves variaciones e inesperados caprichos, ni siquiera en esta época de tecnología y producción en masa, en que la precisión es indispensable, podemos eliminar ese algo creativo y en ocasiones subjetivo que contribuye a la finalidad.

No podemos hallar en la naturaleza la buena proporción si la forma no obedece a la función, pero en el arte y en el diseño la forma puede o no estar sujeta a lo funcional y por lo tanto las proporciones pueden ser más libres. Por ejemplo si se compara el diseño de una computadora de 1985 y una del 2010, vemos que la primera expresa los adelantos de la tecnología de esa época en cuanto al tamaño y funcionalidad así como el diseño acorde a la estética de ese momento, en cambio en la computadora más actual domina la comodidad, la portabilidad y la funcionalidad de acuerdo al aumento del ritmo de las comunicaciones y los adelantos técnicos, pero además cada uno de estos aparatos con sus proporciones diferentes nos permite entender con su diseño que no basta que la forma siga a la función, sino que también su estética debe sentirse, para que actúen visualmente.

Otro ejemplo de proporciones consiste en el sometimiento de la figura humana a búsquedas de relaciones ideales, de tal manera que se han establecido ciertos cánones clásicos como el de que la figura perfecta debe tener de altura la proporción de siete cabezas y media, lo cual desde luego es solo un concepto idealizado, pero no útil y práctico para conocer realmente la figura humana.

Cuando alguien pregunta ¿Esta proporcionado mi dibujo? Quiere decir que si hay algo en su dibujo que no tiene correspondencia con el modelo, si se ha conseguido alguna medida acordada, o si hay algún arreglo de las partes más correcto, etcétera, significa que la idea de la proporción tiene que ver con la relación apropiada de las cosas y sus partes componentes.

En seguida se muestra un ejemplo de proporción y los cálculos que se efectúan para su determinación matemática.

Estrategia didáctica sugerida de proporción.

En una hoja de papel blanca en formato horizontal del lado derecho, el alumno presentará con impresos o dibujos, dos formas que puedan compararse en alguna característica de tamaño, cantidad o grado, y del lado izquierdo de la hoja presentará con números la proporción existente entre ellos y los cálculos que se hicieron.

EJEMPLO DE PROPORCIÓN

Fig. 29



Forma 1
Altura: 18 cm



Forma 2
Altura: 12 cm

Cálculo de la proporción

$$18 \div 12 = 1.5$$

Proporción

1.5:1

1.5-1

1.5/1

2. 5. Relación figura-fondo

Para la percepción de las formas en la composición tanto el fondo como la figura son importantes. Definimos como figura en las imágenes, a la parte de mayor fuerza o contraste que destaca sobre el fondo, ya sea por su tamaño, su color, su textura, etcétera, por ejemplo: Si trazamos un cuadrado sobre una hoja de papel algo ocurre, el papel encerrado en la línea es físicamente idéntico al resto de la hoja, pero desde el punto de vista psicológico es en todo distinto, no vemos ya las líneas rectas como tales, sino como el borde de una superficie, el área cerrada se ha convertido en figura, el resto del papel parece continuar por detrás de ella.

En un diseño o dibujo las figuras destacan y logran su forma por su relación con el fondo es así que tenemos seis variantes principales:

1.- Fondo simple y fondo complejo. Generalmente creemos que el fondo es más grande que la figura y por lo común más simple, esta afirmación no es cierta, ya que en muchas imágenes las partes que corresponden a la figura son mucho más simples que los fondos muy trabajados, destacan del fondo porque su misma simplicidad establece un fuerte contraste con el resto del campo.

2.- Figura al frente del fondo y figura que deja ver el fondo. La figura se percibe habitualmente delante del fondo, no obstante a veces la forma tiene perforaciones, espacios, o transparencias que dejan ver el fondo.

3.- Fondo plano y fondo como espacio. El fondo puede percibirse como una superficie plana o como una superficie con profundidad.

4.- Fondo positivo y fondo negativo. Las áreas del fondo también tienen forma, si bien se trata de la forma negativa del espacio no ocupado, esta presentación puede invertirse por medio de los colores y hacer que el fondo sea el positivo y las figuras el negativo o combinar ambos en la misma imagen.

5.- Fondo nítido y fondo desenfocado. El área del fondo puede percibirse con precisión o puede verse borrosa o desenfocada con el fin de resaltar las formas de los primeros planos.

6.- Figuras sin fondo y fondo sin figuras. También existen imágenes llenas de formas en que no se ve un fondo e imágenes de fondos sin figuras, este último caso se da sobre todo en el arte.

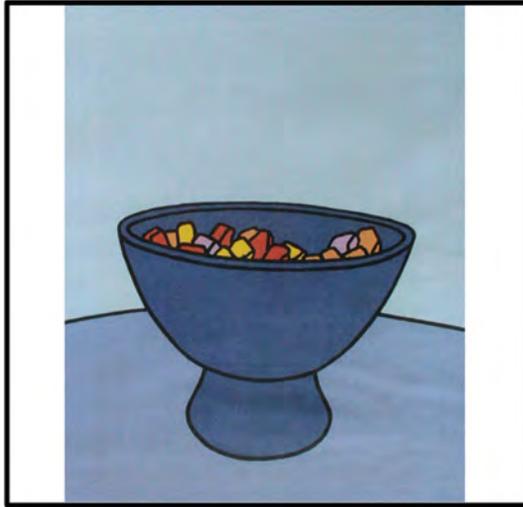
A continuación se muestran ejemplos de las principales variantes de fondos.

Estrategia didáctica sugerida.

El maestro pegará en el pizarrón o en la pared láminas con uno o más ejemplos de cada uno de los tipos de fondos y seleccionará diferentes alumnos al azar para que identifiquen que tipo de fondo tiene cada imagen.

Fuente principal de Relación figura-fondo: Scott, Robert Gillam. *Opcit.* pp. 15-17.

EJEMPLOS DE VARIANTES DE LA RELACIÓN FIGURA-FONDO



FONDO SIMPLE. Fig. 30



FONDO COMPLEJO. Fig. 31

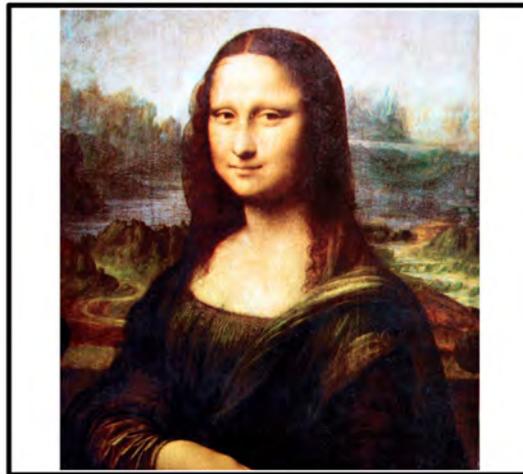


FIGURA AL FRENTE DEL FONDO. Fig. 32



FIGURA QUE DEJA VER EL FONDO. Fig. 33

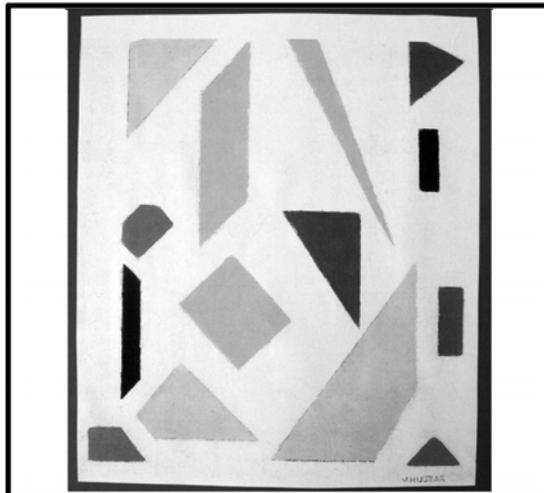
EJEMPLOS DE VARIANTES DE LA RELACIÓN FIGURA-FONDO



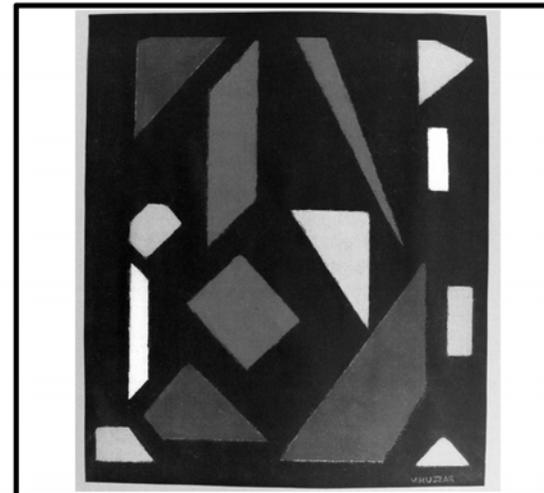
FONDO PLANO. Fig. 34



FONDO COMO ESPACIO. Fig. 35

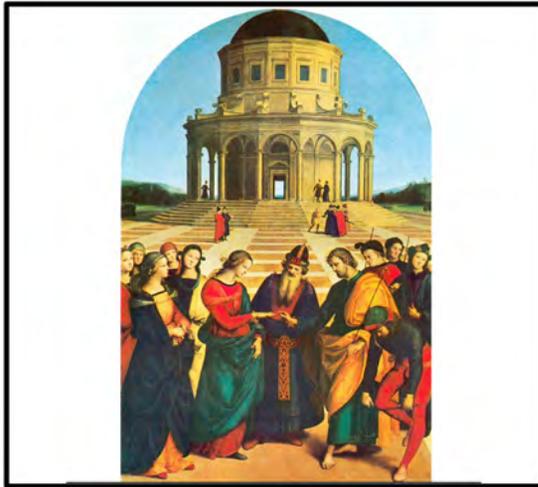


FONDO POSITIVO. Fig. 36



FONDO NEGATIVO. Fig. 37

EJEMPLOS DE VARIANTES DE LA RELACIÓN FIGURA-FONDO



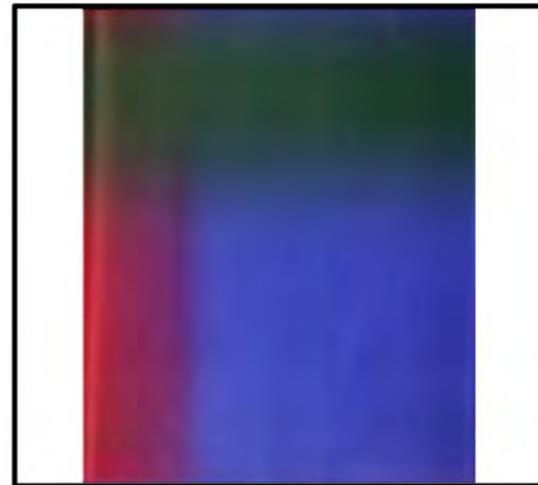
FONDO NÍTIDO. Fig. 38



FONDO DESENFOCADO. Fig. 39



FIGURAS SIN FONDO. Fig. 40



FONDO SIN FIGURAS. Fig. 41

CAPÍTULO 3

TEORÍA DEL COLOR

CAPÍTULO 3

TEORÍA DEL COLOR**3.1. Sensación del color**

La vista es muy importante, de hecho la concepción del mundo que vamos creando desde pequeños, se centra en un alto porcentaje en la información que obtenemos a través de la vista. Para el hombre la visión es mucho más que un medio de supervivencia, posee un refinamiento que le permite al ser humano enriquecer sus experiencias y disfrutar o rechazar lo que percibe visualmente.

Por lo que respecta al color, un ojo normal puede diferenciar entre millares de colores distintos, sin embargo comparado, con un instrumento óptico moderno, como un telescopio o una cámara fotográfica, quedaría en desventaja, solo podrá ver claramente con buena luz y hasta ciertas distancias, en la oscuridad el ser humano ve con dificultad y no puede distinguir colores; pero no es completamente un problema, los ojos lo resuelven en una forma simple, pero maravillosa, la curvatura misma del cristalino se modifica, es decir aumenta al enfocar por ejemplo, el rojo y disminuye para el violeta azul, los tonos restantes provocan ajustes intermedios, permitiendo mayor o menor paso de la luz, facilitando la visión cercana o lejana, el cristalino del ojo humano viene siendo lo que son las lentes para una cámara fotográfica. Asimismo el iris también se adapta a las condiciones exteriores abriéndose o cerrándose para permitir mayor o menor paso de la luz por la pupila.

Nos preguntamos: ¿En dónde radica la diferencia estricta entre una foto y una imagen percibida por el ojo? En el ojo las imágenes son captadas sobre una superficie semiesférica (la retina), y en la cámara se registran sobre una superficie plana (el negativo). Asimismo los ojos perciben la imagen en tres dimensiones (alto, ancho y profundidad) mientras que la cámara fotográfica sólo la capta en dos dimensiones (alto y ancho).

El color existe solo en la presencia de la luz, la cual para el ojo humano es incolora, el color no se encuentra en ningún objeto que nos rodea, sino en la luz, podemos definir el color como el resultado del reflejo de una porción de la luz que llega a la superficie de los objetos y dependiendo de la longitud de onda de la luz es el color que percibimos, los demás colores que no se reflejan son absorbidos por la materia de los objetos, esto significa que vemos una flor en color rojo, porque su sustancia refleja la luz roja y no por que sea realmente de ese color.

Dado que todos los objetos que nos rodean incluso nosotros mismos somos vibración, hay vibraciones u ondas capaces de estimular la retina del ojo, mismo que las codifica por medio de miles de células que están en la retina y esto se transmite al cerebro a través del nervio óptico, que a su vez lo interpreta y hace que tomemos conciencia del color mediante un procedimiento complejo casi instantáneo.

La base psicológica de la percepción del color son nuestras asociaciones de ideas con los colores que acentúan nuestros recuerdos así por ejemplo las cualidades de calor, las identificamos con los denominados **Colores cálidos o calientes** que tienen connotaciones con fuego, calor, vida, sangre, fuerza, violencia, apetito, son como el rojo, naranja, amarillo y otros colores análogos, a su vez los llamados **Colores fríos** nos recuerdan paz, tristeza, el frío, nostalgia, etc., y son como el azul, gris y violeta.

Es una realidad que todo en el universo es energía, del mismo modo el color es también energía, producto de la vibración de partículas, así cada color tiene su propia longitud de onda. Los colores más próximos al color infrarrojo como el rojo, amarillo y naranja, están más cerca de las ondas caloríficas, que los colores como el azul, verde, violeta, los cuales están más cerca del color ultravioleta, cuya temperatura es más fría, de tal manera que también físicamente los colores manifiestan una temperatura, pudiendo ser fríos o calientes. Cabe mencionar que los colores infrarrojo y el ultravioleta no los puede percibir el hombre a simple vista.

3.2. Síntesis sustractiva: Colores luz y colores pigmento

La primera distinción importante dentro del color estriba en su sustancia, así decimos: colores luz, son aquellos que proceden de un haz luminoso e incoloro y que al descomponerse produce los diferentes colores que conocemos, estos colores son los que producen la luz solar y la luz eléctrica, y los vemos en el ambiente, en los monitores de la computadora, la televisión, el cine, etcétera; estos colores no se pueden tocar ya que carecen de sustancia.

Colores pigmento, son los que proceden de sustancias animales, vegetales o minerales, vienen siendo las tintas, pinturas, esmaltes, crayolas, lápices de colores, etcétera, con ellos se colorean los objetos que nos rodean, estos colores si tienen sustancia material y por lo tanto si se pueden tocar.

Un ejemplo de colores luz, los tenemos en la televisión o en la computadora donde se usan puntos con los tres colores básicos que son rojo, verde y azul, los cuales se combinan para obtener toda la gama de tonos de la imagen. En el caso de los colores pigmento, se emplean tres colores primarios que son amarillo, azul y rojo, los cuales también se combinan para obtener los demás colores, por ejemplo en las imágenes de una revista se han combinado estos tres colores, añadiendo un cuarto color para hacerlos más claros o más oscuros y este es el negro, que en realidad es la falta de la luz.

Los colores luz se obtienen por adición de la luz (suma de las longitudes de onda), podemos decir que al generar luz se crean los colores luz, como en la televisión, en cambio, los colores pigmento se obtienen por sustracción de la luz, por ejemplo, del amarillo y azul se forma el verde que es más opaco, y si a este se le agrega rojo se produce café que es todavía menos luminoso, y así vemos que restando luz obtenemos más colores.

Los pigmentos son sustancias orgánicas o minerales, en que se percibe el color puro, antiguamente por ejemplo se conocían muy pocos pigmentos naturales, como el insecto de la cochinilla para el rojo, el carbón para el negro, algunos vegetales para el verde, la piedra del lapislázuli para el azul, el yeso y la cal entre otros para el blanco, algunas tierras minerales para los diferentes tonos de cafés y sepias, etcétera.

Puede hablarse también de dos tipos de colores pigmento: Los colores propiamente dichos y las sustancias tintóreas:

1.- **Los colores** se adhieren a la superficie sobre la cual se aplican pintándola por superposición. Por ejemplo los pigmentos, empastados con sustancias de aceite dan origen a los llamados colores de óleo, amalgamados con agua o cola producen las acuarelas, añadiéndoles yeso, talco o creta se obtienen los pasteles (gises), con yema de huevo se hace el temple, con resinas sintéticas se hacen las pinturas acrílicas o vinílicas, con cera las crayolas y aún hay más técnicas.

2.- **Las sustancias tintóreas o tintas**, en cambio penetran en el material tiñéndolo y son fijadas después. Hay dos tipos de colorantes naturales y sintéticos. Los colorantes naturales se extraen de vegetales, minerales y más raramente de animales y los colorantes sintéticos constituyen la mayor parte de las sustancias que hay actualmente en el mercado y tienen por lo general un origen químico.

3.3. Círculo cromático, colores primarios, secundarios y ternarios

El círculo cromático es un esquema en que se representan generalmente los colores primarios y secundarios, el cual facilita la comprensión de sus interrelaciones.

En los colores pigmento tres son los colores primarios, estos no provienen de la combinación de otros y son: el amarillo, el rojo y el azul, estos colores mezclados de dos en dos dan origen a otros tres, los colores secundarios, que son el naranja, el verde y el violeta, naturalmente cada una de estas mezclas depende de la proporción de los primarios que intervengan para conseguir diferentes tonos, mezclando por ejemplo para un verde mucho amarillo y poco azul obtenemos un verde amarillento y si tiene más azul que amarillo será un verde azulado.

A su vez, si se mezclan entre si los tres colores primarios en diferentes proporciones se obtienen los colores ternarios que son el café, ocre, beige o el gris, el tono que nos dé depende de la sustancia con que estén hechos los colores y de la cantidad de blanco que contenga, como es por ejemplo el caso del beige que lleva más blanco que el café. En el círculo cromático podemos apreciar los colores primarios y los secundarios en diferentes tonalidades.

En los colores luz, sobretudo los que se perciben de pantallas y monitores, los colores primarios son: rojo, azul y verde (verde limón), de la combinación de estos en diferentes proporciones se logran todos los demás, el negro es la ausencia de luz y se combina con los otros colores para hacerlos más claros o más oscuros.

A continuación en la siguiente página se incluye un ejemplo del Círculo cromático y de los colores ternarios.

Estrategias didácticas sugeridas.

Una hoja grande blanca, de formato horizontal dividirla a la mitad con una línea vertical, del lado izquierdo hacer un círculo cromático que puede ser de 12 centímetros, ponerle un círculo interior de 5 centímetros donde se pondrán tres divisiones para poner cada uno de los tres colores primarios, en el círculo exterior se harán nueve divisiones para poner tres tonos (colores análogos) de cada uno de los colores secundarios, por ejemplo morado rojizo, morado medio y morado azulado.

Del lado derecho de la hoja hacer tres círculos con un diámetro de cinco centímetros, colocarlos verticalmente, con medio centímetro de separación aproximadamente, llenar cada círculo con uno de los tres colores primarios, sin marcar demasiado, encima ponerle su color complementario a cada uno, el resultado será el logro de los colores ternarios o neutros como el café, ocre y gris. Se recomienda usar colores de madera. Cabe comentar que los tonos que se logren no tienen que ser idénticos a los tonos logrados en el modelo adjunto, ya que en este último se usaron colores digitales y tintas de impresora.

CÍRCULO CROMÁTICO

Fig. 42

Colores primarios y secundarios



Colores ternarios o neutros



Amarillo
+
Morado



Azul
+
Naranja



Rojo
+
Verde

3.4. Colores análogos, complementarios y neutros

Colores análogos son los que tienen cierta semejanza, como los colores que se encuentran cercanos en el círculo cromático, generalmente pertenecen a una gama o armonía como por ejemplo: verde amarillo, verde medio y verde azul, otro ejemplo sería el naranja amarillo, naranja rojizo y el rojo bermellón.

Los colores complementarios son los que quedan si aislamos su opuesto del círculo cromático, por ejemplo, si aislamos un color como el rojo y mezclamos todos los demás que quedan, que en este caso serían en síntesis el azul y el amarillo, obtendremos como resultado al mezclarlos un verde, este es el complementario del rojo; A su vez aislando el amarillo los otros colores al mezclarse darán como su complementario el violeta. En definitiva podemos decir que cada color es complementario del color resultante de la suma de todos los demás, así el rojo es complementario del verde, el azul del naranja y el amarillo del violeta.

Los colores neutros se obtienen de la mezcla de colores opuestos o complementarios en el círculo cromático, lo cual hace que su fuerza se neutralice y de ahí viene su nombre, Por ejemplo si mezclamos verde y rojo en proporciones variables nos darán colores como café, ocre, beige o gris, que son llamados también colores ternarios. No obstante su color neutralizado, es posible encontrar indicios de su origen y así decimos que son amarillentos, rojizos, azulosos, etcétera, y si son claros u oscuros. También se dice que son colores neutros los que no son ni calientes ni fríos como el blanco, el negro y la combinación de ambos, el gris.

3.5. Cualidades del color

Los colores constituyen un conjunto más amplio de lo que parecen a simple vista, cada color puede poseer muchos matices intermedios, además los colores pueden ser más o menos claros u oscuros, intensos o suaves. Podemos concluir que los colores tienen 3 características que son: Tonalidad, Valor lumínico e intensidad.

3. 5. 1. Tonalidad o matiz

Representa lo específico de cada color, por ejemplo rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, morado, y sus sucesivos matices como verde azulado, naranja amarillento, morado rojizo, y muchos más, algunos de estos matices se pueden observar en el círculo cromático.

3. 5. 2. Valor lumínico

Es la cantidad de luz que parece emitir un color, se indica por regla general con los adjetivos claro, brillante, mate, oscuro u opaco.

3. 5. 3. Intensidad

Es la cantidad de saturación con que se presenta un color, por ejemplo azul fuerte y azul claro, verde intenso y verde claro, etcétera, Si el valor de saturación de un color es cero se denomina acromático, este es el caso del negro y el blanco.

En la siguiente página se ilustran las cualidades de Valor lumínico e Intensidad.

Estrategias didácticas sugeridas.

Hacer en una hoja de papel blanco seis cuadros de seis por seis centímetros, tres arriba y tres abajo, dejando una separación entre la hilera de arriba y la de abajo de uno y medio centímetros, a los de arriba ponerles una capa de gris empezando de arriba hacia abajo desvaneciéndola hasta la mitad del cuadro, encima ponerle a cada cuadro uno de los colores primarios, empezando ahora de abajo hacia arriba y con la misma intensidad, podrá apreciarse como va disminuyendo la luz conforme sube el color. En los cuadros de abajo trabajar la intensidad de cada uno de los tres colores secundarios degradando cada uno de estos colores de arriba hacia abajo y sin poner en el fondo color gris, así se podrá apreciar más claramente como puede variar la intensidad del color.

Fig. 43

Valor lumínico



Intensidad



3.6. Armonías de color

“Se conocen como armonías a las series de variaciones obtenidas a partir de un color; esto es, que al comparar el conjunto de colores percibimos diferencias luminosas o cromáticas, generadas por el mismo color.” “...son variantes obtenidas ya sea por mezcla con otro color, o con el blanco o el negro.” “Estas mezclas, al conservar un color común predominante, producen efectos apacibles en el observador, que puede ir captando diferencias sin cambios bruscos.”

“Con base en el círculo cromático percibimos armonías al elegir un color primario y los colores vecinos que le siguen en una sola dirección hasta donde cambie a ser otro color.” por ejemplo: Amarillo, anaranjado amarillo, anaranjado medio y anaranjado rojizo forman una armonía.

“Si seleccionamos los colores a ambos lados de un primario no se logra la armonía, puesto que la atención se desvía de uno a otro. Aún cuando el amarillo-anaranjado y el amarillo-verde tienen en su mezcla un color común el amarillo, no pueden ser armónicos, puesto que visualmente no logran adaptarse, por pertenecer a otros colores diferentes.” Como son el azul y el rojo.

“...decimos que un conjunto de colores es armónico cuando un color lo genera y lo califica: armonías en rojos, en verdes, en anaranjados, etcétera.”

En la siguiente hoja se ilustra el tema de Armonías de color.

Estrategia didáctica sugerida.

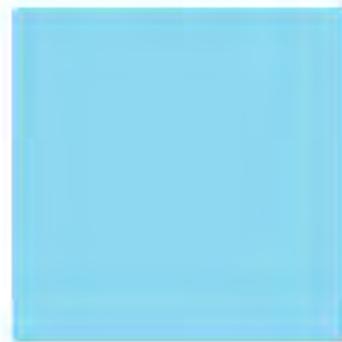
Hacer en una hoja de papel blanco dos hileras de cuatro rectángulos cada una de cinco centímetros de alto por cuatro centímetros de ancho, trabajar en la primera hilera cuatro colores armónicos que provengan de un mismo color combinado con otro. En la hilera de abajo trabajar cuatro colores armónicos que provengan de un solo color mezclado con diferentes proporciones de blanco, negro o gris.

Fig. 44

Un mismo color combinado con otro



Un mismo color mezclado con blanco



3.7. Contrastes de color

“Los contrastes se originan a partir de oposiciones más o menos considerables entre dos o más colores. Los contrastes más exagerados se dan entre los colores complementarios, estos son los que ocupan sitios opuestos dentro del círculo cromático.” Por ejemplo amarillo y violeta, azul y naranja, y rojo y verde.

“Contrastes menos violentos se establecen entre dos colores primarios, dos secundarios, entre un claro y un oscuro no armónicos, o entre un color frío y un cálido.” Por ejemplo azul y amarillo, morado y naranja, amarillo y negro, y azul y rojo.

“Los contrastes entre tres, son combinaciones que se pueden realizar al seleccionar los colores en el círculo cromático por medio de un triángulo.” Por ejemplo azul, rojo y amarillo, morado, verde y naranja, y amarillo, morado y verde.

“Los contrastes llaman la atención del espectador por medio de la contradicción entre los colores que se oponen.”

Se ilustra el tema de Contrastes de color en la siguiente hoja.

Estrategia didáctica sugerida.

Hacer en una hoja de papel blanco dos hileras de tres cuadrados cada una, cada cuadrado de cinco por cinco centímetros dividido a la mitad con una línea vertical, en cada cuadrado trabajar dos colores que contrasten, de manera que haya los contrastes siguientes: Uno de colores complementarios, uno de primarios, uno de secundarios, uno de claro y fuerte, uno de neutro y primario y el último de neutro y secundario.

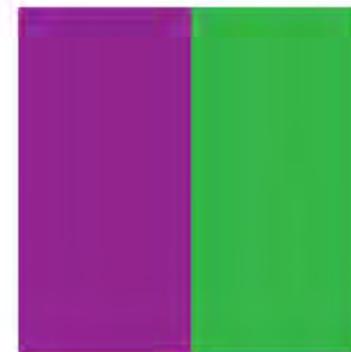
Fig. 45



Colores complementarios



Colores primarios



Colores secundarios



Claro y oscuro



Neutro y primario



Neutro y secundario

CAPÍTULO 4

EL PUNTO GRÁFICO

CAPÍTULO 4

EL PUNTO GRÁFICO**4. 1. Concepto de punto gráfico**

“Se denomina punto gráfico a la marca mínima colocada sobre una superficie.”

4. 2. Características del punto

Algunas de las características del punto gráfico son: Forma, tamaño, ubicación, textura, color y grupos.

La forma. En ocasiones se deriva del instrumento de trabajo que se usa, como: pincel, pluma, marcador, lápiz, barra, etcétera, otras veces se dibuja la forma expresamente, no siempre el punto es un círculo, puede ser rectangular, romboide, ovalado, cuadrado, una cruz, etcétera, se dice que es regular cuando es redondo e irregular si tiene otra forma.

El tamaño. Debe estar en relación con el tamaño del campo en donde vaya a ser colocado, un punto muy chico puede pasar desapercibido y un punto muy grande deja de ser punto y será considerado como plano gráfico o figura.

La ubicación. Al poner un punto gráfico lo situamos en relación a una superficie, es decir, lo ponemos arriba o abajo, en el centro, hacia la izquierda, a la derecha o en una esquina. Así decimos que un punto gráfico tiene una ubicación dentro del campo de trabajo o sea que esta en un lugar.

La textura. Es la apariencia que presentan las formas, según el punto de vista de la apreciación del tacto o el tipo de material de que están hechas, creando una ilusión en el dibujo de suave, áspero, afelpado, duro, blando, etcétera. En el punto puede apreciarse la textura siempre y cuando éste no sea muy chico.

El color. Esta característica destaca el punto y provoca una reacción subjetiva.

Grupos. Es cuando los puntos gráficos se presentan libremente pero cercanos, o bien, se presentan en línea o en grupos ordenadamente y pueden alcanzar categoría de forma y representar símbolos, números, letras y formas diversas. En el siguiente título se verá más ampliamente lo referente a esta característica.

Estrategia didáctica sugerida.

Con base en los datos descritos en el apéndice 2 “Bases conceptuales del diseño” hacer un mapa conceptual de las mismas, en formato horizontal, aplicando los lineamientos descritos en el apéndice 1 para hacer un mapa conceptual.

4. 3. Agrupamiento de puntos

Los puntos pueden agruparse en diferentes formas, a saber: Por proximidad, analogía y completamiento:

El grupo por proximidad tiene como único requisito que los puntos se encuentren cerca unos de otros, no tienen orden, ni se parecen.

El grupo por analogía es similar a la categoría anterior en cuanto a cercanía y falta de orden, la diferencia radica en que los puntos deben parecerse, y esa similitud puede ser en cuanto a la forma, tamaño, color, textura y cualquier otro elemento que los defina.

El tercer grupo es por completamiento, en éste igual que en los grupos antes mencionados los puntos deben tener cercanía y parecido, pero además tener orden, de manera que pueden crear una figura. Debido al orden en un grupo por completamiento si unimos los puntos con líneas imaginarias, comprobamos que la forma tiene una estructura bien organizada de manera que se concibe como una unidad total, donde los puntos pierden su valor individual para alcanzar la categoría de figura.

Esta característica de agrupamiento y sus tipos no solo es aplicable al punto, sino también puede aplicarse a la línea y a cualquier tipo de formas, como las que se verán en los capítulos siguientes.

Fuente principal para Características del punto: Puente J., Rosa. *Opcit.* pp. 25-26.

Fuente principal para Agrupamiento de puntos: Puente J., Rosa. *Opcit.* pp. 30-31.

4. 4. Diseminación de puntos gráficos

Diseminar significa esparcir puntos en el campo gráfico.

Por similitud con la escritura y las operaciones aritméticas espontáneamente tendemos a colocar los puntos linealmente, pero esparcir es distribuir los puntos sin que esté uno tras otro, sino hacerlo en forma más libre.

Para lograr concentraciones y alejamientos de puntos, se aumentan o disminuyen las distancias entre los puntos, entre más se concentren el tono de color subirá y entre más se alejen el tono se hará más claro. Al diseminar puntos exploramos libremente un espacio abierto sin restricciones, dejando trabajar libremente la creatividad.

En la diseminación de puntos podemos introducir alguno o varios de los tipos de agrupamiento descritos en el título anterior y después tratar de esparcirlos en forma creativa.

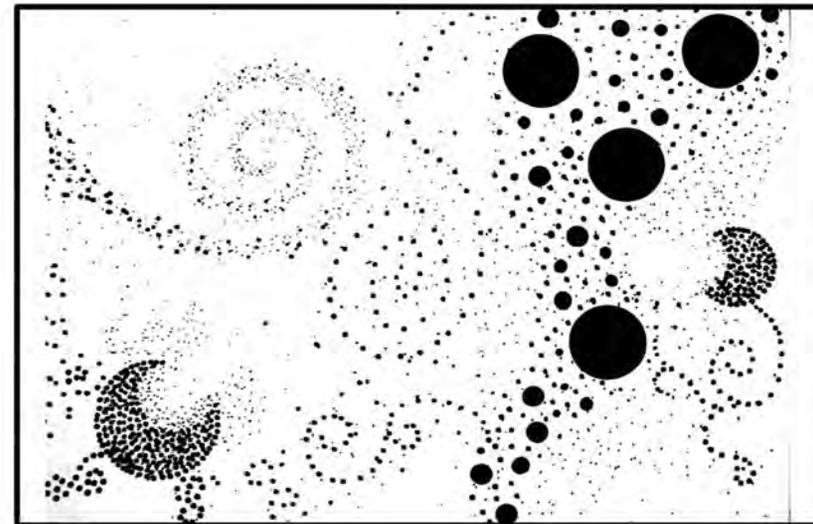
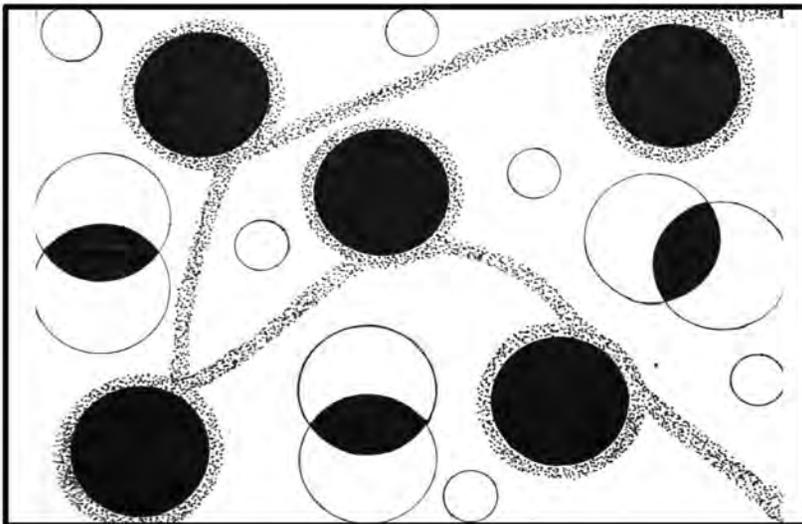
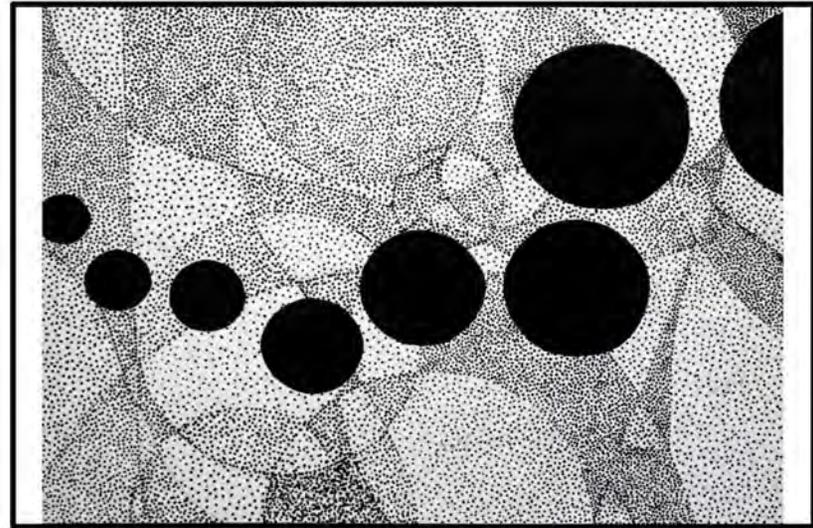
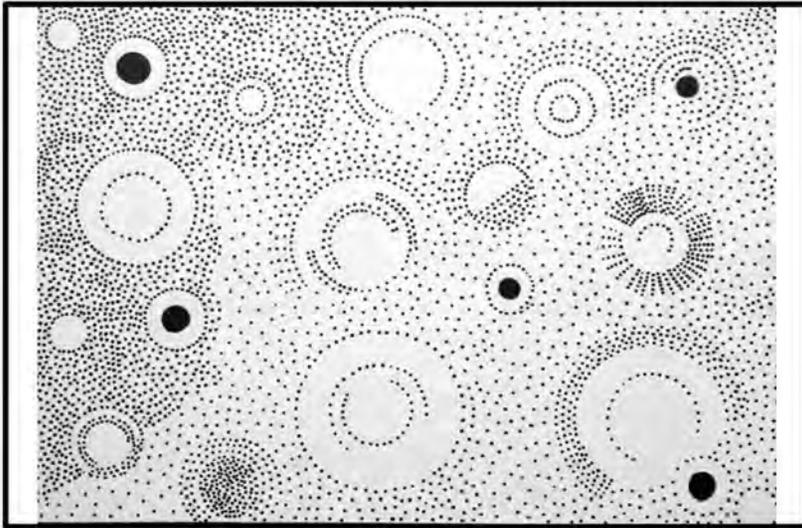
A continuación se incluyen algunos ejemplos de diseminación de puntos.

Estrategia didáctica sugerida.

En una hoja blanca o de color, con formato horizontal esparcir puntos libremente en forma creativa, cuidando de contrastar el color de los puntos con el color del fondo para que destaquen, y usar el tipo de pintura que se quiera.

EJEMPLOS DE DISEMINACIÓN DE PUNTOS

Fig. 46



CAPÍTULO 5

LA LÍNEA GRÁFICA

CAPÍTULO 5

LA LÍNEA GRÁFICA

5. 1. La línea como movimiento

Podemos definir como línea a la prolongación de un punto. Esta extensión del punto implica movimiento y a su vez la expresión de éste presenta varias particularidades, a saber son:

- * **Dirección.** Puede ser: Continua, con cambio de dirección, ascendente, descendente, de oposición, hacia la izquierda, hacia la derecha, etcétera.
- * **Velocidad.** Ésta puede ser lenta, intermedia o rápida; a su vez la velocidad puede ser constante, progresiva regular o de cambio abrupto.
- * **Ritmo.** Es la repetición del movimiento de la línea y puede ser regular, progresivo o alternado.
- * **Equilibrio.** Es el balance que guarda la línea al extenderse.
- * **Contraste.** Consiste en las diferencias visuales que se presentan en cualquiera de los aspectos del movimiento de la línea.

A continuación se muestran ejemplos de las diversas particularidades de cómo la línea puede dar la sensación de movimiento.

EJEMPLOS DE MOVIMIENTO DE LA LÍNEA

Fig. 47



1. Dirección Constante



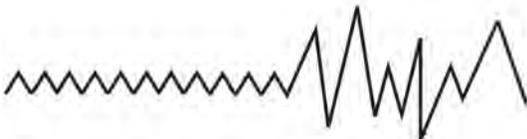
2. Dirección con cambio



3. Movimiento con velocidad lenta



4. Movimiento con velocidad rápida



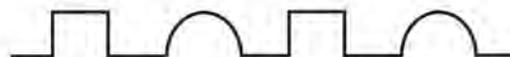
5. Movimiento con cambio brusco



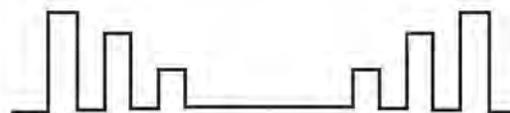
6. Movimiento de oposición



7. Movimiento con ritmo progresivo



8. Movimiento con ritmo alternado



9. Movimiento con equilibrio



10. Movimiento con contraste

5. 2. Características de la línea

Una línea es la extensión del punto gráfico y posee varias características visuales, que son:

- * **Grosor.** Si el punto de origen es pequeño o grande, derivará en una línea delgada o ancha.
- * **Ubicación.** Esta en relación al campo gráfico, de esta manera una línea puede localizarse en algún lugar como en medio, arriba, abajo, a un lado, en una esquina, etcétera.
- * **Posición.** Puede llamarse vertical, horizontal y diagonal (u oblicua).
- * **Movimiento.** Aquí se aplica todo lo expresado en el subtítulo que antecede, incluyendo la dirección.
- * **Tamaño.** Clasificamos las líneas como pequeñas si ocupan un espacio mínimo en el campo gráfico, medianas si caben integras en un espacio proporcionado al tamaño del campo gráfico, y grandes si toca los lados del campo gráfico, puesto que imaginamos que lo sobrepasan.
- * **Forma.** Depende de la dirección que siga al extenderse: recta, curva, quebrada, ondulada, fragmentada e irregular.
- * **Textura.** Es la apariencia que puede tener una línea gruesa, desde el punto de vista de la sensación del tacto como: Lisa, dura, rasposa, etcétera.
- * **Conjuntos.** Las líneas al unirse pueden formar estructuras o redes; alcanzando categoría de figura.
- * **Color.** Sirve para atraer la atención del espectador y tiene una relación directa con el fondo del campo gráfico.
- * **Puntas.** Cuando la línea es gruesa suele notarse la forma de las puntas, estas pueden ser puntiagudas, curvas, irregulares, sesgadas, etcétera.
- * **Bordes.** Si la línea es gruesa pueden distinguirse diferentes tipos de contornos como: Recto, ondulado, irregular, quebrado, etcétera.

5. 3. Demostración de que la línea puede ser abstracta y sus modalidades

La línea puede ser abstracta al no delimitar áreas o figuras conocidas, sin embargo, ya sea que delimite formas abstractas o figurativas presenta varias modalidades de diseño entre ellas están: Alternancia, desfase, énfasis y bifurcación.

***La alternancia**, se da cuando la línea se sale de su trayectoria en un cien por ciento o sea totalmente, cambiando su posición de línea a intervalo cada vez que haya un cambio de la forma de la imagen, y puede volver a su trayectoria nuevamente si el dibujo vuelve a cambiar, se debe cuidar que no queden juntos 2 intervalos ó 2 líneas.

***El desfase** de la línea se presenta cuando la línea se sale de su trayectoria solo parcialmente el desfase presenta la línea desviada en su ancho solo por la mitad, un tercio, un cuarto, etcétera, para después cuando vuelve a cambiar la forma de la imagen volver a recuperar su ubicación y seguir su trayectoria, y desfasarse cada vez que cambie el dibujo.

***En el énfasis** se cambia el grosor de la línea de delgada a ancha y viceversa conforme cambia el dibujo de la imagen, la línea se adelgaza o se hace más ancha a partir de los cambios de la forma, estos cambios pueden ser bruscos o progresivos.

***La bifurcación** consiste en que de una línea salen más líneas, es decir una línea genera otras más iguales o de diferente grosor y forma, y se puede realizar en forma espontánea o seguir formas prefijadas.

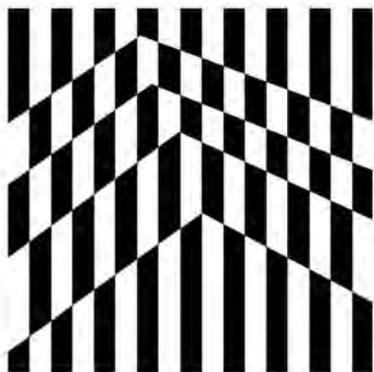
En la siguiente hoja se presentan ejemplos de trabajos de modalidades de la línea.

Estrategia didáctica sugerida

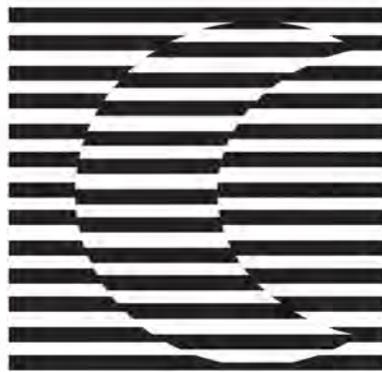
Hacer cuatro cuadros de siete por siete centímetros, y en cada uno hacer un ejemplo nuevo de cada una de las modalidades de la línea con alguna figura sencilla diferente en cada cuadro, como una letra, símbolo o alguna forma abstracta inventada por el alumno y colorearlos. Se puede usar una cuadrícula de base.

EJEMPLOS DE MODALIDADES DE LA LÍNEA EN DIBUJOS ABSTRACTOS

Fig. 48



Líneas alternadas



Líneas desfasadas



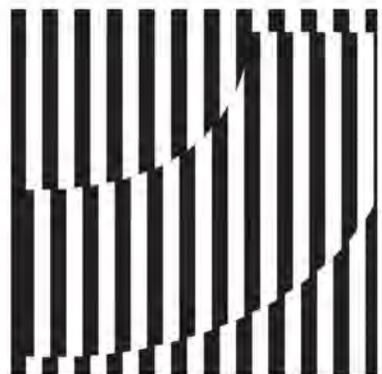
Líneas enfatizadas



Líneas bifurcadas



Líneas alternadas



Líneas desfasadas



Líneas enfatizadas



Líneas bifurcadas

5. 4. Tramas

Las tramas se trabajan como una red, con líneas que se cruzan dividiendo el espacio del campo gráfico y lo multiplican en partes que constituirán planos en movimiento, dando la sensación de espacio y profundidad, por lo que este tipo de líneas se les considera la antesala del manejo del plano y del espacio. Para destacar los planos los pintamos alternadamente, a ello se debe que se llaman también redes ajedrezadas.

Se manejan las líneas que estructuran la red poniéndolas en forma curva, ondulada, recta, diagonal, paralela, convergente o espiral, variando las distancias y las posiciones entre líneas a fin de que se vean muy juntas o distantes y de esta manera se vean como planos que se adelantan o retroceden dentro de un espacio.

Se pueden ver ejemplos de trabajos de tramas en la siguiente hoja.

EJEMPLOS DE TRAMAS

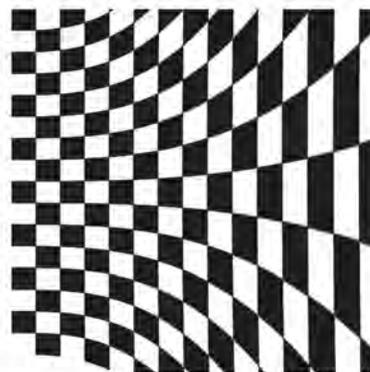
Fig. 49



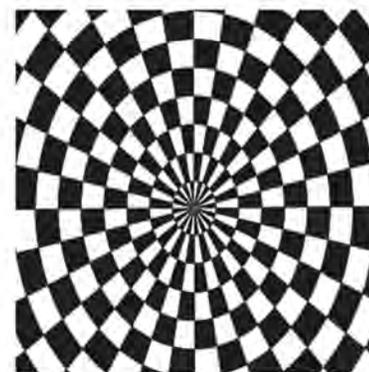
Líneas curvas
alternadas



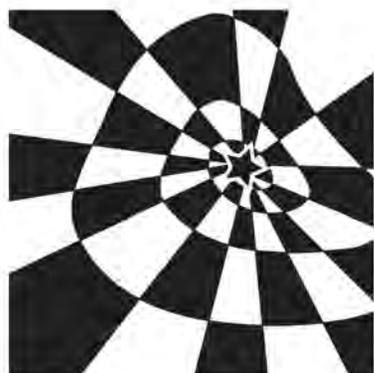
Líneas curvas
alternadas



Composición de
líneas curvas



Líneas rectas
alternadas



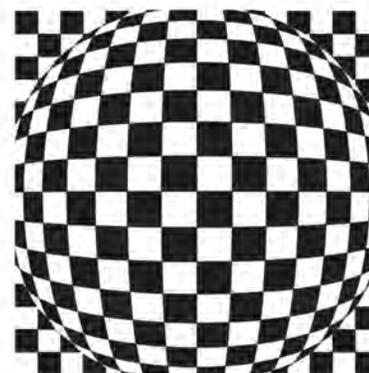
Diseño de tramas
con espiral libre



Líneas curvas
concéntricas



Diseño de tramas a
partir de un centro



Tramas ajedrezadas
como volumen

5. 5. Organización compositiva de la línea

Como base para hacer una composición de líneas podemos aprovechar una estructura guía como una red o bien otra disposición planeada, cuidando que todos los elementos visuales estén integrados y equilibrados, ya que de otra manera los elementos se visualizarán en forma independiente sin que haya una relación compositiva.

No siempre el centro de la composición se localiza en medio del campo gráfico, puede recorrerse el centro si se desea y si va acorde con el objetivo de la imagen, de manera que se note este propósito para que no parezca un error; también hay que tener cuidado de lograr el equilibrio visual de las líneas en nuestro dibujo, aplicando las formas de equilibrio que ya se trató en el tema de composición.

La línea tiene muchos elementos que pueden utilizarse en la composición como son las diferentes características de la línea: Grosor, ubicación, posición, tamaño, forma, textura, movimiento, conjuntos, color, puntas y bordes.

Hay que tener en cuenta que la línea horizontal transmite tranquilidad, la línea vertical parece estar en tensión como si se fuera a caer, y la línea diagonal se ve como si subiera o bajara y refleja más actividad. Es conveniente conservar un mismo tipo de líneas con algunas variantes o poner algunas otras líneas con el propósito de contrastar, sin abusar de colocar muchos tipos de líneas, porque se pierde la composición y parece un muestrario.

Por último podemos enriquecer una composición manejando las líneas de modo que se puedan juntar, unir, tocar, superponer, cruzar, etcétera, formando numerosas combinaciones.

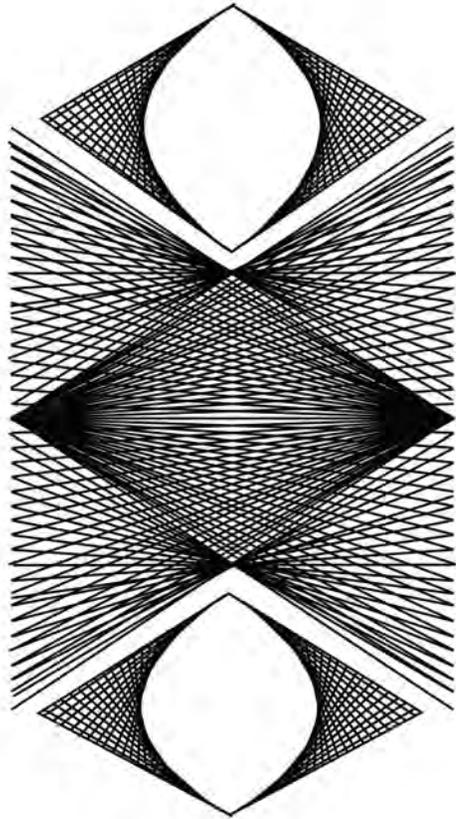
A continuación se muestran varios ejemplos de composición con líneas.

Estrategia didáctica sugerida

Hacer una composición nueva de líneas combinándole algo de tramas o de modalidades de la línea y usar color, que contraste con el del fondo.

EJEMPLOS DE COMPOSICIÓN DE LA LÍNEA

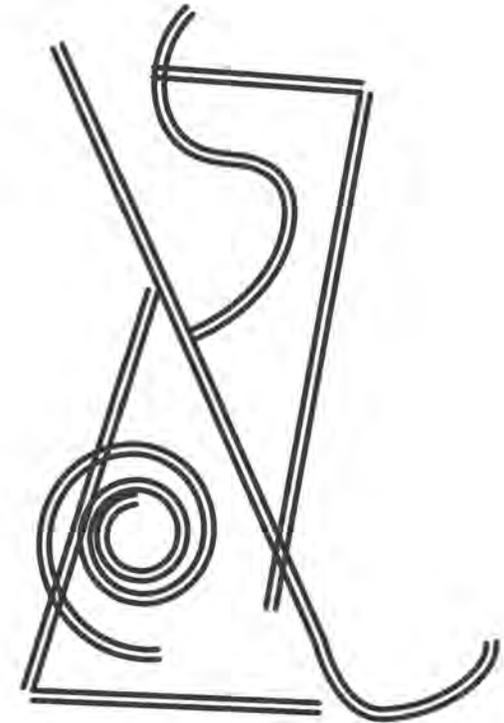
Fig. 50



Comp. 1



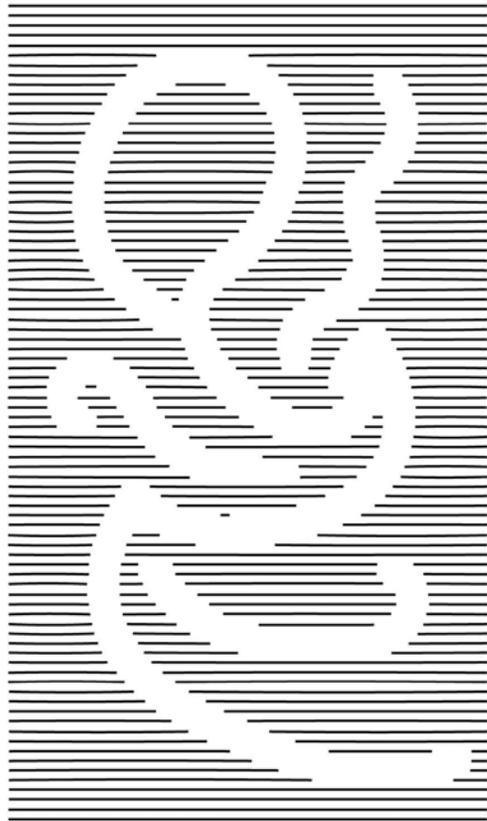
Comp. 2



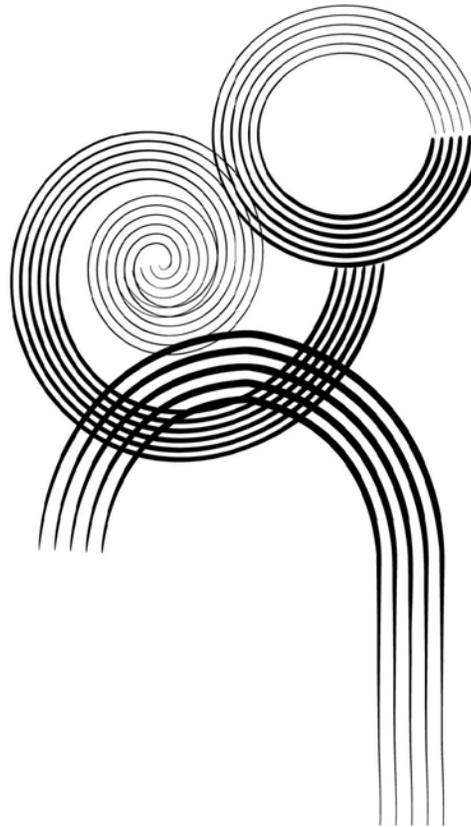
Comp. 3

EJEMPLOS DE COMPOSICIÓN DE LA LÍNEA

Continuación Fig. 50



Comp. 4



Comp. 5



Comp. 6

CAPÍTULO 6

EL PLANO GRÁFICO

CAPÍTULO 6

EL PLANO GRÁFICO

6. 1. El plano gráfico y sus características

El plano gráfico se obtiene cuando una línea cambia de dirección y regresa al punto de partida, formando así una figura; el plano gráfico está formado entonces por el límite y el espacio interno de la figura, o sea el perímetro y el área. La figura es plana y se extiende en dos dimensiones sobre el campo gráfico: ancho y alto; conviene diferenciar el plano gráfico del campo gráfico con color.

Algunas de las características visuales del plano gráfico son: forma, tamaño, posición, ubicación, textura y color.

***La forma** del plano gráfico es regular, si los lados y ángulos son iguales, o irregular si no lo son. Entre las formas regulares se consideran básicas el triángulo equilátero, el círculo, el cuadrado y los polígonos regulares. La forma del plano también depende de la relación que guarde éste con el campo gráfico, si los lados de un cuadrado son paralelos a la posición del campo gráfico se verá como tal; si por el contrario no coinciden se verá como rombo, de igual manera un triángulo equilátero se verá como tal, si uno de sus lados es paralelo a una parte del campo gráfico, por el contrario si el triángulo está girado su estabilidad será precaria, ya que parecerá que está por caerse y ya no se ve como regular. En el siguiente subtítulo se profundiza más sobre el concepto de forma y los tipos de formas.

***El tamaño** del plano depende de la porción de superficie que le cede el campo gráfico. Si el plano gráfico tiene una superficie pequeña se está concediendo más importancia al fondo. Si por el contrario el plano gráfico ocupa una superficie muy amplia, el resto del campo aparecerá como margen, inclusive como secciones.

***La posición** del plano puede ser horizontal, vertical o diagonal, excepto algunas formas regulares como el círculo y figuras con simetría radial como algunos polígonos en que no se puede identificar su posición.

***La ubicación** del plano dentro del campo gráfico puede variar puede estar aun lado, en el centro, en una esquina, etcétera.

***Textura**, el plano puede presentar textura, que es la sensación visual que se percibe en relación con el tacto, como liso, áspero, satinado, etcétera.

***El color** en el plano produce una sensación afectiva y está en relación con el color del fondo donde se presenta, de manera que las formas puedan destacar.

6. 2. Formas

Todo lo visible tiene forma, la forma puede definirse como la delimitación de la materia y puede haberse creado para transmitir un mensaje o bien puede ser decorativa o artística, puede ser simple o compleja, armónica o contrastante. Cuando una figura origina una forma en una superficie se le puede representar de diferentes maneras, sin alterar su idea general, por lo que existen los siguientes tipos de formas: Figurativas, abstractas, geométricas, orgánicas, rectilíneas, manuscritas, accidentales e irregulares.

Figurativas

Una forma que contenga un tema identificable, establece una comunicación con los observadores y se les denomina formas figurativas, pueden ser ejecutadas con realismo fotográfico o con un cierto grado de abstracción, mientras puedan ser identificables serán figurativas. Este tipo de formas pueden ser naturales o artificiales.

Las formas naturales representan a los organismos vivientes y objetos inanimados que existen en la tierra, en los océanos y en el aire.

Las formas artificiales son formas derivadas de objetos y entornos creados por el hombre por ejemplo: Muebles, herramientas, edificios, ropa, libros, juguetes, etcétera. Por lo que se refiere a las formas del lenguaje escrito son formas figurativas ya que describen una idea conocida aunque no tenga un sentido material, como los números, las letras y los símbolos.

Abstractas

Una forma abstracta no representa un tema identificable con la realidad, ya sea porque esa haya sido la intención del diseñador, o porque la forma se basa en un tema que ha perdido sus señas de identidad, o por que sea el resultado de formas accidentales.

Geométricas

Se basan en medios de construcción mecánicos, las líneas rectas se trazan con regla y los círculos y arcos con compases y transportador, prevalece la definición y la precisión.

Orgánicas

Las formas orgánicas están formadas por curvas que se suceden con suavidad, son como las formas de los seres vivos.

Rectilíneas

Son formas limitadas por rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí, se pueden usar líneas delgadas o anchas o ambas.

Manuscritas (Caligráficas)

Se caracterizan principalmente por el efecto que se logra con el movimiento suelto de la mano y del instrumento que se use. Es un tipo de dibujo que suele llamarse a mano alzada, como el que se logra con la letra manuscrita en la que fluye la mano con soltura, de esta manera tanto el movimiento de la mano como el instrumento que se usa, (lápiz, pincel, etcétera.) suelen notarse.

Accidentales

Son determinadas por el efecto de procesos o materiales especiales, u obtenidas accidentalmente, por ejemplo la técnica del: Chorreado, goteado, salpicado, rayado, raspado, descarapelado, etcétera.

Irregulares

Son las formas hechas con rectas y curvas sin precisión matemática.

Se pueden dar varios tipos de formas en una misma figura, no obstante esto, todo tiene una forma abstracta o figurativa.

Estrategias didácticas sugeridas.

- 1.-El docente dará una presentación visual a los alumnos de los diferentes tipos de formas que existen, puede ser un power point, fotos, video o cualquier otro recurso.
 - 2.-En una hoja blanca, grande, de papel, en formato horizontal, hacer un mapa conceptual en forma creativa, sustituyendo los marcos de los conceptos por figuras (Por ejemplo: Animales, flores, aviones, ropa, libros, etcétera) y colocar letreros con los títulos o conceptos encima de ellos, poner un margen por los cuatro lados de la hoja y un fondo interesante o que contraste. Ver el apéndice 1 de “Especificaciones para hacer un mapa conceptual”.
-

6. 3. Positivo-negativo y sus interrelaciones

Para comprender el Positivo-negativo hay que tener en cuenta que la figura generalmente ocupa un espacio positivo delante del fondo, y el espacio sin ocupar que la rodea se considera espacio negativo, o sea que a la figura se le percibe como forma positiva, sin embargo, el espacio del fondo no ocupado también tiene forma y a este se le llama forma negativa.

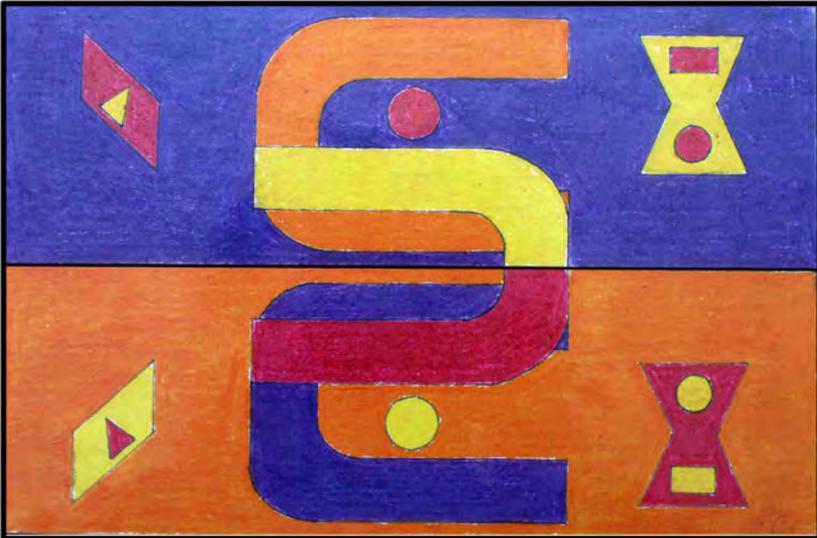
El Positivo-negativo consiste en contraponer por medio del color que se invierte, formas o figuras divididas por uno o varios ejes. Para este efecto se debe usar uno o varios ejes ya sean: Vertical, horizontal, oblicuo, radial o irregular, que dividan el campo gráfico en partes similares en la forma, pero contrarias en el color. También se puede utilizar colores opuestos como rojo-verde, amarillo-violeta, azul-anaranjado; o armonías y diferentes tonos de color como el claro y el oscuro, para contraponer los colores entre las figuras y el fondo a ambos lados del eje.

También existe el Positivo-negativo irregular en que el eje que divide el campo gráfico es irregular.

A continuación se presentan algunos ejemplos de Positivo-negativo.

EJEMPLOS DE POSITIVO-NEGATIVO

Fig. 51



6. 4. Simetrías en el plano gráfico

En el capítulo II de Teoría de la composición al mencionar el factor de equilibrio se hace referencia a las simetrías como un medio de equilibrio en la composición de una imagen, ahora bien, en este capítulo VI de El plano gráfico se profundiza más sobre los tipos de simetrías que existen como se comenta a continuación.

Un plano gráfico puede tener uno o varios ejes: vertical, horizontal, diagonal o radial, que lo dividen en partes, si el resultado es que las partes son parecidas en la forma, medidas o posición, se trata de una simetría y existen los siguientes tipos de simetrías:

- 1.- Espejo.** Un plano gráfico tiene simetría de espejo, si las partes a ambos lados del eje son semejantes pero invertidas, una hacia la izquierda y otra hacia la derecha.
- 2.- Traslación.** En la simetría de translación, las formas se repiten idénticas y se desplazan una y otra vez divididas por ejes a distancias similares. Un ejemplo característico de Simetría de translación son las grecas.
- 3.- Abatimiento.** La simetría de abatimiento consiste en formas idénticas a ambos lados de un eje, pero están giradas de manera que tienen una dirección diferente una respecto de la otra.
- 4.- Ampliación.** La simetría de ampliación tiene formas iguales a ambos lados de uno o varios ejes, excepto en el tamaño, ya que éste aumenta o disminuye.
- 5.- Rotación.** La simetría de rotación divide el plano gráfico por ejes radiales que salen de un centro, estos ejes determinan la repetición de la forma a distancias constantes medidas en grados, y es una simetría dinámica ya que da la sensación de que gira.

En una imagen pueden combinarse formas con diferentes simetrías e incluso una misma figura puede presentar varias simetrías haciendo una simetría mixta, por ejemplo la cruz de la suástica tiene simetría radial y de abatimiento.

En las hojas siguientes se presentan ejemplos de estas simetrías.

Estrategia didáctica sugerida.

Cada alumno diseñará una simetría inventada por ellos en forma creativa, el maestro les indicará el tipo de simetría que trabajará cada uno, le darán color y le aplicarán el positivo-negativo, esto se hará en una hoja blanca, grande, en formato horizontal, con un margen a los cuatro lados, previamente pueden hacer un boceto en una cuadrícula.

EJEMPLOS DE SIMETRIAS

Simetría de espejo



Fig. 52

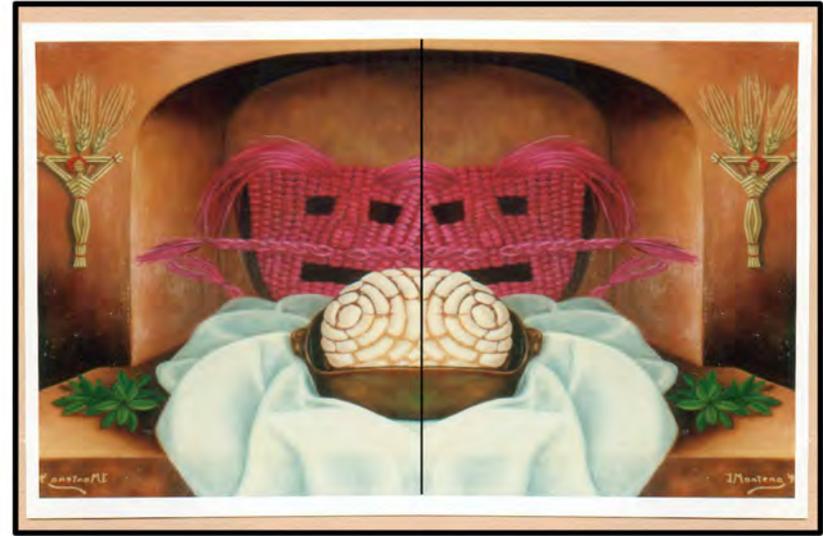


Fig. 53

Simetría de traslación

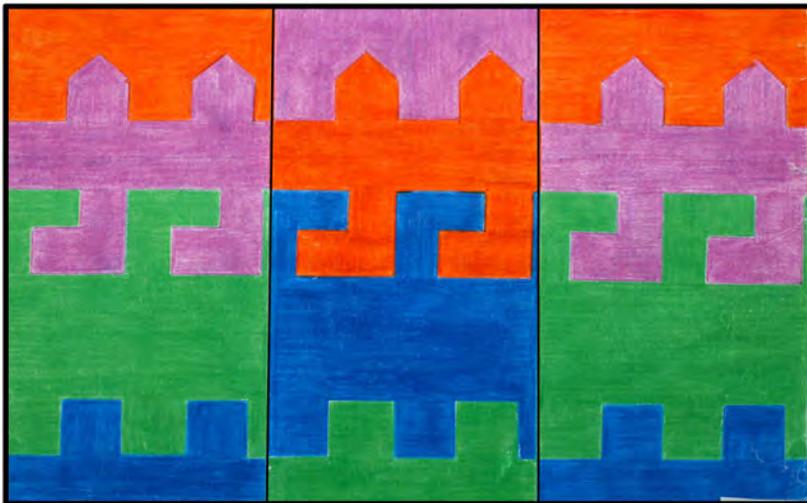


Fig. 54

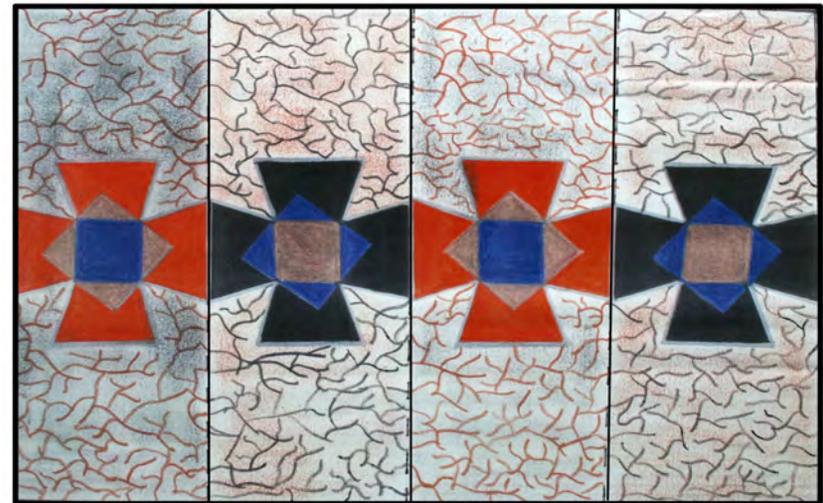


Fig. 55

EJEMPLOS DE SIMETRIAS

Simetría de abatimiento

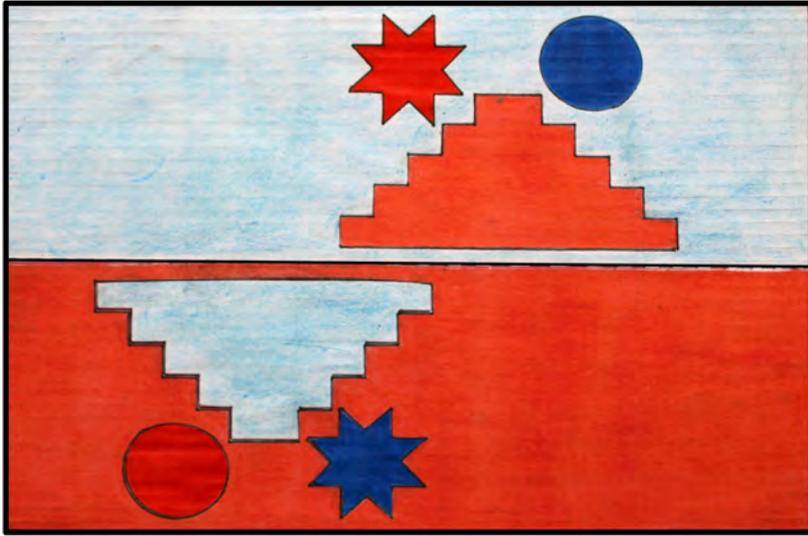


Fig. 56

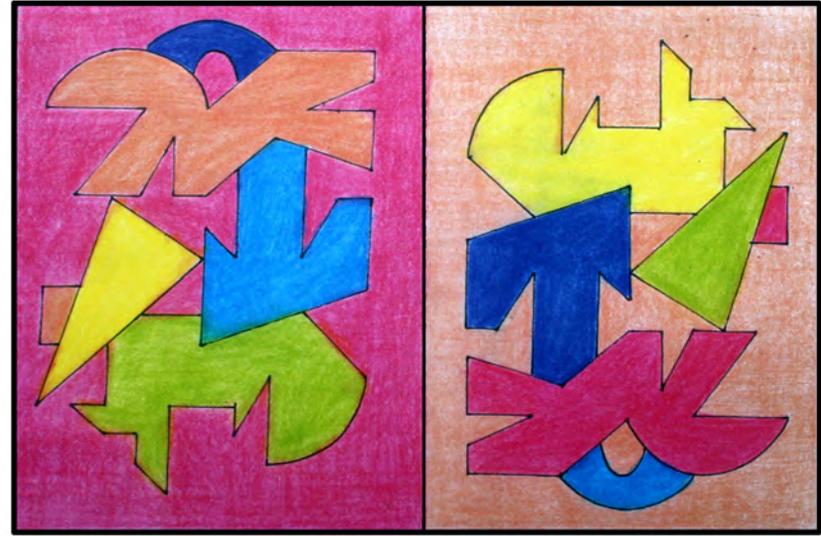


Fig. 57

Simetría de ampliación



Fig. 58

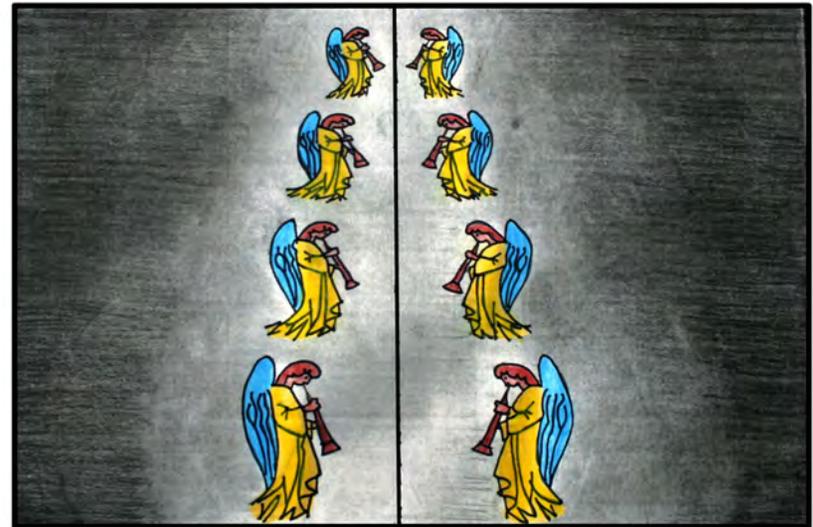


Fig. 59

EJEMPLOS DE SIMETRIAS

Simetría de rotación



Fig. 60



Fig. 61

Simetría mixta



Simetría de ampliación y rotación. Fig. 62



Simetría de espejo y traslación. Fig.63

6. 5. Módulos

Conocemos por módulo al elemento que se multiplica en piezas idénticas, para organizar estructuras, para obtener formas y llenar espacios extendibles. Los módulos se presentan para diferentes posibilidades estructurales, aplicando las simetrías veremos la forma particular de organización de módulos, que ensamblan sin dejar intersticios o espacios desiguales.

Podemos aprovechar una hoja de papel cuadriculado en donde se puede borrar y ajustar el ensamblado de los módulos. La primera etapa consiste en seleccionar una figura que se dibuja aprovechando las líneas de la cuadrícula, se van dibujando en diagonal módulos idénticos hasta llenar el plano gráfico. Aquí es necesario comprobar si todas las figuras son idénticas y si todos los intersticios también lo son; de no ser así, alguna conexión no es correcta y por lo tanto tenemos que corregirla.

A fin de apreciar la manera de cómo se ensamblan los módulos, estos se colorean, procurando que no se repita el mismo color en dos módulos cercanos. Es aconsejable usar 4 colores para poder alternarlos y poner los primeros grupos siguiendo el orden de los vértices de un rombo para que no queden colores juntos.

Los módulos con simetría de espejo y los módulos con simetría de rotación suelen ensamblar directamente sin ningún procedimiento especial, por ejemplo las formas geométricas regulares y los polígonos.

Un módulo puede estar, compuesto por elementos más pequeños, que son utilizados en repetición y son denominados submódulos. Si los submódulos se agrupan juntos para convertirse en una forma mayor que se repite, se llaman supermódulos.

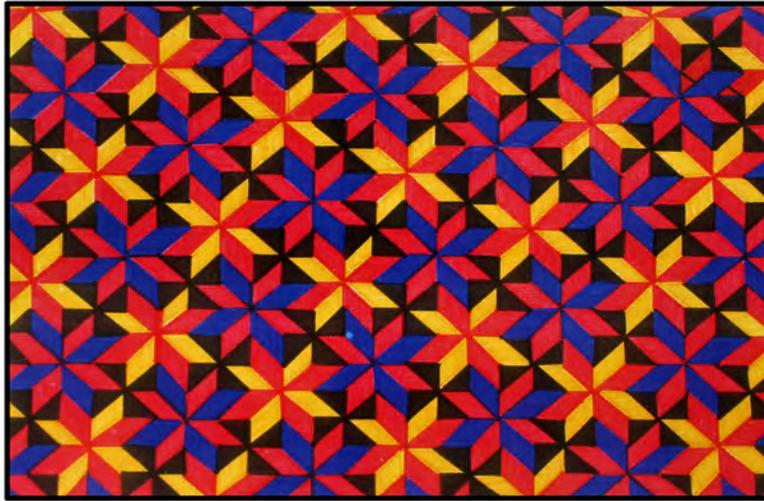
En seguida se presentan varios ejemplos de trabajos con módulos:

Estrategias didácticas sugeridas.

- 1.-El docente dará una presentación visual a los alumnos de diferentes ejemplos de módulos, ya sea por power point, video, láminas impresas, etcétera.
 - 2.- Los alumnos diseñarán en una cuadrícula un trabajo de módulos que ellos inventen en forma creativa y lo pasarán a una hoja blanca, grande, en formato horizontal, con un margen a los cuatro lados, aplicándole color conforme a ciertas pautas que dará el maestro.
-

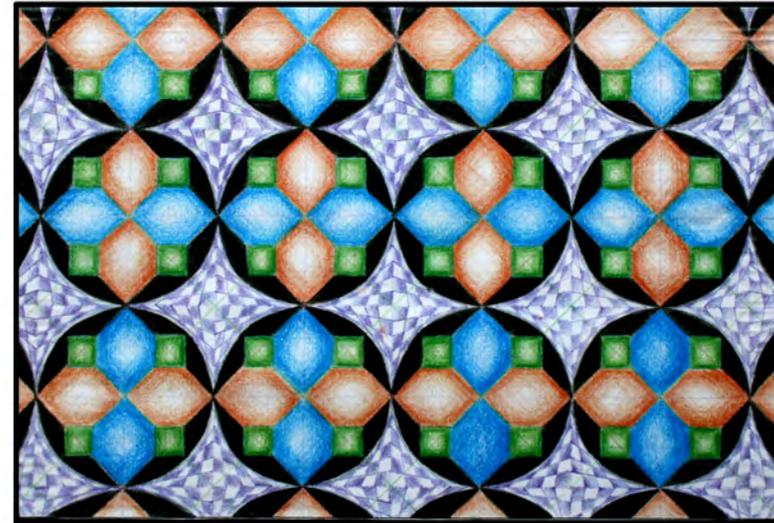
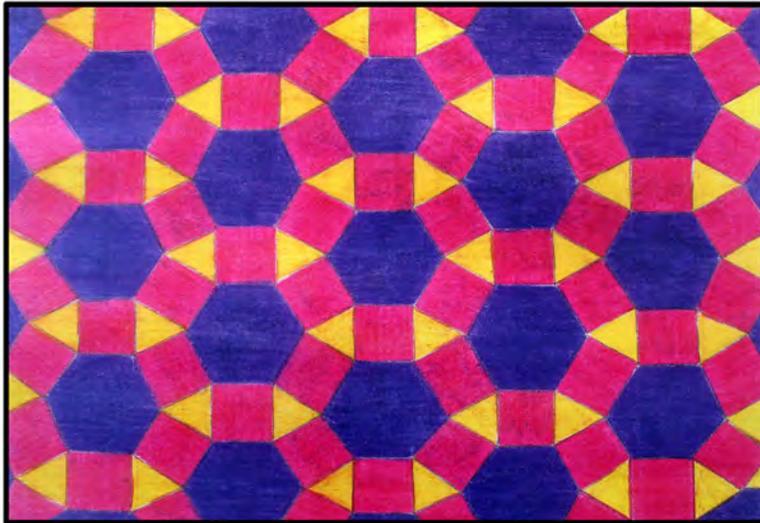
EJEMPLOS DE MÓDULOS

Fig. 64



EJEMPLOS DE MÓDULOS

Fig. 64



CAPÍTULO 7

ESPACIO Y VOLUMEN VIRTUALES

CAPÍTULO VII

ESPACIO Y VOLUMEN VIRTUALES

7. 1. Concepto de espacio y volumen virtuales

Se conoce como espacio y volumen virtuales a la ilusión óptica que nos permite percibir tres dimensiones (Alto, ancho y profundidad) donde solo existen dos (Alto y ancho), esto significa que mediante ciertos recursos es posible dar la sensación de profundidad en el campo gráfico y volumen en las figuras, logrando de esta manera el efecto de tercera dimensión, que es como ve el ojo humano. Estos recursos son válidos siempre y cuando los elementos estén en comparación unos con otros.

7. 2. Recursos para lograr la sensación de espacio y volumen

Los recursos que generalmente se usan para dar la sensación de espacio y volumen son los siguientes:

7. 2. 1. Tamaño

Consiste en que entre más alejada este una figura se verá más pequeña con respecto a las otras, lo cual da una sensación de profundidad, por ejemplo el caso de una vista con árboles en la orilla de un camino, los árboles que estén más al frente se verán más grandes y los que estén más atrás más pequeños, además también las distancias entre ellos se verán cada vez más reducidas.

7. 2. 2. Superposición

Se da cuando una forma tapa parcialmente a otra, lo cual supone un espacio entre la que esta adelante y la de atrás, resultando la sensación de profundidad y de espacio.

7. 2. 3. Oblicuidad

Se refiere a las propiedades que atribuimos a las formas por su posición, principalmente oblicua o diagonal, ya que el cambiar o exagerar la posición de una figura requiere de la percepción de sensación de espacio para que esto suceda, ésta sensación de la presencia de espacio se da principalmente en formas en posición diagonal u oblicua, por ejemplo una escalera o una tela movida por el aire etcétera.

7. 2. 4. Claroscuro

Consiste en aplicar luces y sombras a las formas para moldearlas y darles la sensación de volumen, así como matizar los fondos con luces y sombras para dar la sensación de espacio o profundidad.

Las sombras se logran ya sea aplicando puntos o rayas que darán tonos más oscuros entre más cercanos estén unos a otros y entre más lejanos más claros, también se puede aplicar para dar sombras tonos de color difuminados o continuos, degradados o planos, como ejemplo de este último estilo de sombras planas están las que se usan frecuentemente en los comics.

Los efectos de luces se consiguen ya sea respetando el color claro del papel o de cualquier material que sea el campo gráfico, o bien se puede aplicar directamente algún color claro y desvanecerlo si se desea o dejarlo como plasta tal como se aplica en ocasiones en los efectos expresionistas, o aplicar pequeños y múltiples toques de colores claros sin desvanecer al estilo impresionista.

7. 2. 5. Nitidez de la forma

La característica de este recurso es que entre más cercana esté una forma en los planos de una imagen se ve más nítida y por lo tanto se perciben más detalles, en cambio entre más alejada esté la forma se ve más difusa, imprecisa y con menos detalles.

7. 2. 6. Intensidad del color

Consiste en que para lograr sensación de lejanía en los primeros planos de una imagen se presentan colores más intensos, y en los subsecuentes planos de la imagen conforme se van alejando se van aplicando colores cada vez más pálidos y neutros hasta que se pierden. En general los colores cálidos son más intensos y llamativos que los colores fríos, pero no por eso se van a aplicar como una norma siempre solo colores cálidos en los primeros planos, es mejor atender a la intensidad del color cualquiera que sea éste ya sea cálido o frío.

7. 2. 7. Tridimensionalidad de las formas

Radica en dar la sensación de volumen presentando varias caras o lados de las figuras u objetos a través de aplicar la perspectiva o algún tipo de proyección para darles las proporciones adecuadas. Este efecto se refuerza agregándole las sombras propias y las sombras proyectadas.

Estrategias didácticas sugeridas.

- 1.-El docente dará una presentación visual a sus alumnos de los recursos para dar la sensación de espacio y volumen, podrá usar cualquier medio como: Power point, video, impresos, etcétera.
 - 2.-En una hoja blanca grande, con margen por los cuatro lados, cada alumno dibujará o pegará una imagen de un paisaje, anuncio o pintura, en que se localicen por lo menos tres de estos recursos y anotarán al pie de la imagen el nombre de los mismos.
-

7. 3. Fundamentos de perspectiva

Perspectiva es el arte de representar una imagen de modo tal que se obtenga un efecto de profundidad, solidez y distancia relativa entre varios objetos, resultando una vista en tercera dimensión.

Podemos presentar en perspectiva tanto objetos concretos así como escenas generales ya sea de interiores o exteriores. Para empezar a hacer una perspectiva se tiene que ubicar el horizonte y éste es, el plano más lejano que percibimos en una imagen. Una vez definida la línea del horizonte se procede a localizar en esta el punto de fuga. Se entiende como punto de fuga aquel en que las líneas que son paralelas en la naturaleza vistas a distancia parecen acercarse poco a poco hasta que se juntan en el horizonte precisamente en lo que es el punto de fuga, por ejemplo, cuando estamos en una estación de trenes ve uno los rieles y aunque uno sabe que son paralelos y que no pueden juntarse, sin embargo vistos a lo lejos nos dan la sensación de que las distancias entre ellos se acortan hasta que se unen en un punto.

Hay tres planos básicos para situar el punto de vista para percibir la perspectiva: Uno es mirando el horizonte desde arriba, otro es mirándolo de frente y el último mirándolo desde abajo, por lo que el enfoque baja, esta de frente o sube, cambiando la geometría de los diferentes elementos de una representación visual. Las imágenes pueden presentarse con un solo punto de fuga, con dos o con tres:

Se usa un solo punto de fuga para escenas en que solo se quiere representar la profundidad por ejemplo un túnel, una habitación, etcétera.

Se aplican dos puntos de fuga cuando se desea representar hasta tres lados de las formas concretas como construcciones y objetos. Sobre la línea del horizonte se coloca un punto de fuga a la izquierda y otro a la derecha, de cada punto de fuga van a salir líneas que nos van a dar la perspectiva de cada lado hasta que se cruzan y nos muestran una tercera cara de las formas, de esta manera se logra con precisión la sensación de profundidad y volumen, por ejemplo la vista de la esquina de una calle o de alguna figura geométrica como un cubo.

Se trabajan tres puntos de fuga cuando además de querer representar hasta tres caras de una forma concreta, se desea representar la transformación en perspectiva que tienen los objetos vistos desde arriba o desde abajo, y este tercer punto de fuga se coloca arriba o abajo según sea el caso, por ejemplo un edificio visto desde un helicóptero en que se logran ver dos caras del edificio y la azotea, el ancho de la azotea será mayor que el ancho de la base del edificio y esto se logra con un tercer punto de fuga colocado abajo de la figura.

No solo los objetos se empequeñecen a medida que se alejan en la distancia, sino también los espacios entre ellos se reducen visualmente al alejarse, como sucede por ejemplo con los arbotantes de luz de una avenida, en que parece que a lo lejos cada vez están más cerca uno del otro, aunque en la realidad conservan la misma distancia entre ellos.

La perspectiva no solo se aplica a los paisajes y a las formas que tienen precisión matemática, sino a todo lo que puede representarse, por ejemplo si se dibuja una cabeza con vista de tres cuartos, el ojo más alejado será ligeramente más pequeño que el más próximo, ya que si se presenta el ojo más alejado más grande o igual, carecerá de perspectiva y no se verá natural.

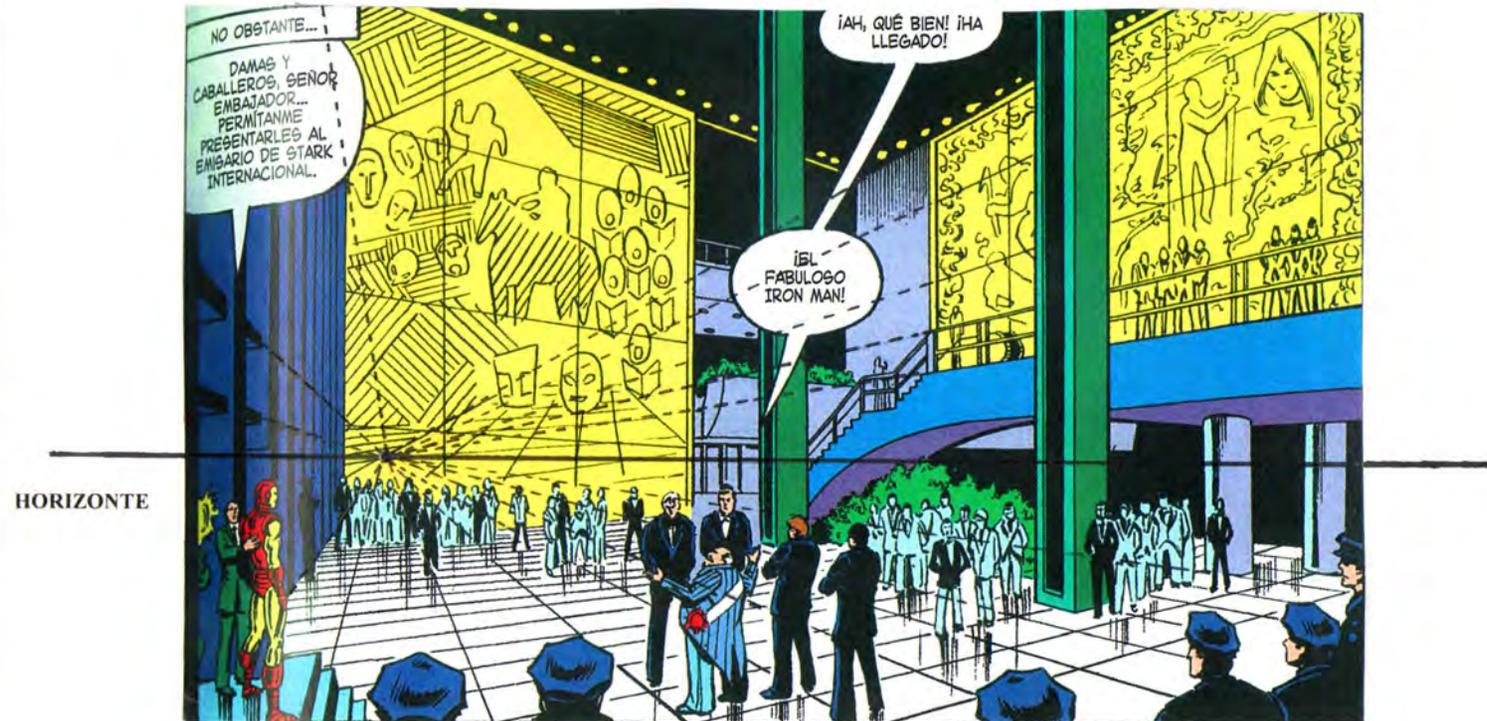
A continuación se presentan ejemplos de perspectiva con diferentes puntos de fuga.

Estrategias didácticas sugeridas.

- 1.- Representar con tinta negra la perspectiva interior de una habitación con ventana y puerta, marcando con rojo y línea punteada la línea del horizonte y el punto de fuga, conforme a las pautas que dará el docente. Después se puede colorear y decorarla al gusto del estudiante.
 - 2.- Representar con tinta negra la perspectiva de un exterior, por ejemplo una construcción, usando dos puntos de fuga y marcando con rojo y línea punteada el horizonte y los puntos de fuga, conforme a las indicaciones que dará el docente. Después se puede colorear y decorar al gusto del estudiante.
-

PERSPECTIVA CON UN PUNTO DE FUGA

Fig. 65



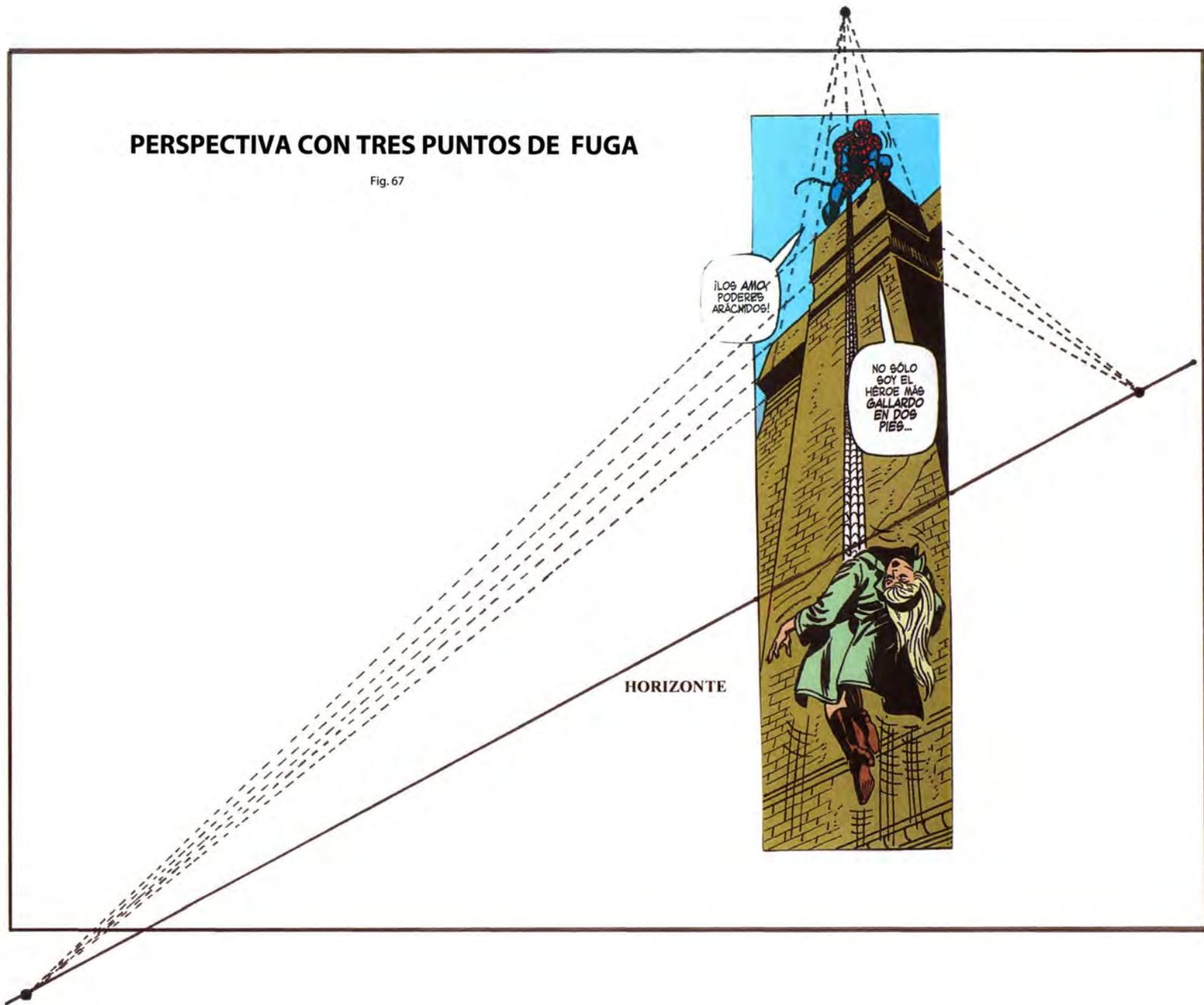
PERSPECTIVA CON DOS PUNTOS DE FUGA

Fig. 66



PERSPECTIVA CON TRES PUNTOS DE FUGA

Fig. 67



APÉNDICES

Apéndice 1**ESPECIFICACIONES PARA HACER UN MAPA CONCEPTUAL****Definición de mapa conceptual**

Es un esquema que sirve para representar un conjunto de conceptos teóricos integrados en forma lógica por proposiciones o enlaces.

Especificaciones para su realización:

- 1.-Usar mayúsculas para los conceptos.
- 2.-Usar rectángulos, elipses u otras formas creativas para enmarcar los conceptos y los significados.
- 3.-Usar minúsculas para los enlaces y definiciones o significados.
- 4.-Los enlaces (proposiciones) no se enmarcan.
- 5.-Usar flechas cuando haya correspondencia entre los conceptos.
- 6.-Aplicar jerarquías
- 7.-Presentar las jerarquías en forma piramidal, por ejemplo: Ir de lo principal a lo subordinado, de lo general a lo específico o de lo más antiguo a lo más reciente.
- 8.-Se pueden diferenciar, conceptos, grupos o enlaces, con colores, sin embargo para los trabajos del curso se va a usar solo negro, salvo otra instrucción.

9.- Los conceptos con la misma jerarquía se ponen en el mismo nivel.

10.- Los mapas conceptuales se pueden presentar de arriba a abajo o de izquierda a derecha.

11.- Para procedimientos no se usan mapas conceptuales se usan otros esquemas llamados diagramas.

12.- Si se quieren agregar significados o definiciones se ponen estos sintetizados, a un lado del concepto respectivo con su correspondiente enlace y enmarcados.

Apéndice 2**BASES CONCEPTUALES DEL DISEÑO**

El **PUNTO** es la marca mínima que se pone en una superficie.

La **LÍNEA** es la prolongación del punto.

La figura llamada **PLANO** la formamos cuando una línea cambia de dirección y regresa al punto de partida.

Estos tres elementos: PUNTO, LÍNEA Y PLANO, pueden representarse con ciertas características, entre las más generales se encuentran:

Forma
Tamaño
Dirección
Ubicación
Posición
Color
Textura
Agrupamiento

A su vez estas características pueden clasificarse en varios tipos como son:

FORMA.-Regular, irregular, abstracta, figurativa, geométrica, orgánica, caligráfica, accidental y rectilínea.

TAMAÑO.-Chico, mediano, grande, etcétera.

DIRECCIÓN.-Constante, cambio de dirección, etcétera.

UBICACIÓN.-Arriba, abajo, en medio, a un lado, etcétera.

POSICIÓN.-Vertical, horizontal, diagonal.

COLOR.-Rojo, azul, negro, amarillo, etcétera.

TEXTURA.-Rugosa, lisa, vetada, áspera, blanda, dura, etcétera.

AGRUPAMIENTO.-Por semejanza, proximidad y completamiento.

Ejercicio sugerido

Con base en los datos descritos de Bases conceptuales del dibujo hacer un mapa conceptual en formato horizontal, aplicando los lineamientos descritos en el apéndice no. 1

CUARTA PARTE

REFLEXIONES FINALES

CUARTA PARTE

REFLEXIONES FINALES

Tratando de resumir los resultados, conclusiones, cambios y aportaciones generales producto de la elaboración de esta tesis, se puede decir que son los siguientes:

- a) Este proyecto de tesis queda desarrollado y justificado mediante un trabajo de investigación que comprendió los antecedentes y objetivos de la Escuela Nacional Preparatoria, su fundamentación legal, los criterios pedagógicos más convenientes, un análisis detallado del programa actual de la materia y los conocimientos propios de la disciplina.
- b) Este trabajo se ha hecho con la finalidad de elaborar una guía didáctica de apoyo para el desarrollo del curso de la materia de “Dibujo” que actualmente se da en el nivel Preparatoria de la UNAM, va dirigida tanto a los maestros como a los alumnos, pretende integrar todos los temas que se incluyen en el programa de estudio actual , pero reestructurando el orden, complementando los contenidos, añadiéndole estrategias didácticas y dándole un nuevo enfoque acorde a las necesidades actuales de preparación de los jóvenes, todo esto con la finalidad de facilitar y optimizar la enseñanza-aprendizaje de esta materia, que finalmente redundará en la adquisición de conocimientos, habilidades y aptitudes en el alumno que le servirán en su desarrollo futuro.
- c) Se ordenan y se complementan las unidades del programa de 1996 de la materia de “Dibujo”, sobre bases y experiencias obtenidas en la investigación teórica y en la práctica del mismo programa, y atendiendo a la necesidad urgente de que los estudiantes cuenten con las herramientas del lenguaje visual necesario para enfrentarse a un mundo competitivo, saturado de información visual, lleno de medios de comunicación y de nuevas tecnologías de la información.

- d) Se considera conveniente cambiar el título de la materia que es actualmente “Dibujo”, ya que sugiere la idea de que se trata de una materia de artes plásticas y por lo tanto su finalidad principal sería preparar a los alumnos para producir arte por medio del dibujo, lo cual es limitativo, ya que en realidad es una materia cuyo objetivo principal es el manejo del lenguaje visual ya sea tanto para fines artísticos como para fines prácticos, cualquiera que sea el medio que usen, por lo que se propone que el nombre de la materia sea “Lenguaje visual” o el de “Lenguaje de las imágenes”.
- e) Se aclara que se trata de una guía didáctica de la materia de “Dibujo”, que no tiene como finalidad principal que los jóvenes aprendan a dibujar, sino que se trabajó sobre un nuevo enfoque que resalta la obtención de conocimientos básicos para la producción de imágenes en general, cualquiera que sea su presentación final, como pueden ser cualquier tipo de impresos, videos, cine, fotografía, grabado, pintura, dibujo, imágenes en pantallas electrónicas, e incluso imágenes en vivo como son el teatro y cualquier tipo de eventos.
- f) Se sigue un plan de enseñanza- aprendizaje que se basa en ir de lo más general a lo más específico y de lo más sencillo a lo más complejo, esto y el complementar todos los temas tratados con estrategias didácticas como presentaciones electrónicas, láminas impresas, juegos vivenciales, explicación oral, investigación y exposición de temas por parte de los alumnos, ejercicios, etcétera, facilitará que los alumnos obtengan un aprendizaje accesible y significativo.
- g) La guía permite la optimización del tiempo de clase, que actualmente es de 60 horas anuales, ya que dosifica el tiempo de acuerdo a las unidades y evita que se amplíen más tiempo del adecuado, que puede ser por falta de planeación y desarrollo de los temas por parte de los maestros, así como investigaciones de más por parte de los alumnos en un mundo basto de información en donde ellos no tienen ni idea de por dónde empezar, lo cual no impide que eventualmente hagan trabajos de investigación, que serían con la finalidad de profundizar sobre algún tema en particular.
- h) La guía pretende servir de apoyo a los alumnos en el estudio de esta disciplina, ya que les da emocionalmente seguridad acerca de este campo del conocimiento, para que incursionen en él sin miedo a enfrentarse a una tarea nueva desconocida sin orientación alguna, lo cual es desalentador.
- i) No está demás mencionar que el uso de la guía como un recurso eventualmente de lectura compartida en clase y acompañada de explicación oral o de discusiones guiadas, motiva al orden y la atención en clases, sin descuidar desde luego el aspecto de la práctica y el uso de otros recursos didácticos.

- j) Algunos de los temas de esta guía se han acompañado de ilustraciones originales que permiten al alumno entender mejor el tema. Los otros temas que no tienen ilustraciones se han dejado así porque en el desarrollo de los mismos se acompañan de presentaciones electrónicas, de láminas impresas o de otros recursos que el maestro les muestra en clase, pero nunca se dejará de ejemplificar visualmente la teoría.
- k) El arte como parte de la cultura general que deben poseer los egresados de la UNAM, aunque no se pretende que sea el fin principal de esta materia, no obstante, se logra como una finalidad indirecta, ya que la producción de imágenes visuales a través de los siglos ha estado ligada estrechamente con el arte y la cultura, incluso el arte fue el medio por excelencia donde se desarrollo el conocimiento para la formulación de mensajes de todo tipo a través de imágenes visuales.
- l) Todo lo anteriormente expuesto se traduce en un mayor aprovechamiento por parte de los alumnos que se ha reflejado en las calificaciones, en la participación en clase, en la atención a la materia, en la adquisición de conocimientos de esta disciplina y desarrollo de su creatividad y sus habilidades, cabe aclarar, que para muchos de los alumnos será la única vez en su vida que tengan la oportunidad de conocer las bases del lenguaje visual, ya que la mayoría va a carreras en que no se vuelve a ver, aunque en su futura vida profesional y social va a formar parte de sus habilidades y cultura.
- m) Con esta tesis se logra un trabajo de investigación teórico-práctico relacionado directamente con los campos del conocimiento del Posgrado en Artes Visuales, como es la comunicación a través del diseño y la producción de imágenes visuales, también este proyecto está comprendido dentro de las vertientes formales de investigación entre las que se encuentra: La didáctica de las artes visuales, el diseño y la comunicación gráfica, además se atiende al objetivo actual del programa de la maestría en Artes Visuales que es formar profesionistas de alto nivel en el área de la investigación, experimentación y producción plástica tanto en las artes visuales, como en el diseño y la comunicación visual, que cuenten con los elementos teórico-prácticos y cognitivos para plantear y desarrollar proyectos de investigación y sustentarlos adecuadamente. Asimismo es importante su vinculación con la docencia que pone al servicio de la sociedad los conocimientos adquiridos y desarrollados a través de la maestría en Artes Visuales.

ANEXOS

ESQUEMA COMPARATIVO PROGRAMA DE DIBUJO 1996 Y PROGRAMAS ANTERIORES

Comparativo del programa de dibujo 1996 y los programas anteriores

ANEXO 1

CONCEPTO	Programa anterior a 1992	Programa 1992 (No ratificado)	Programa 1996
1.-¿Coincide el título de las unidades o es similar en ? Introducción al Dibujo	No aparece	Si	Si
Teoría del color y el Punto como elemento de...	Es 1era. Unidad (Sin El Color)	Si	Si
La línea como elemento de composición gráfica	Es la segunda Unidad	Si	Si
El plano como elemento de composición gráfica	Es la tercera Unidad	Si	Si
La representación gráfica del espacio y el volumen	No aparece. Se ve El Color	Si	Si
2.-¿En general hay un cambio sustancial en el enfoque de los contenidos?	No	No	No
3.-¿Hay adiciones importantes de temas?	-----	Si	Si
4.-¿En qué contenidos son las adiciones más importantes?	-----	Introducción al dibujo, y representación gráfica del espacio y el volumen.	Composición gráfica
5.-¿En la unidad de introducción se incluye dar una síntesis histórica de la expresión visual?	No	Si	No
6.-¿Se da una teoría completa y clara de composición o solo parcial?	Parcial	Parcial	Parcial
7.-¿Se da importancia al uso de estrategias didácticas?	Si	Muy general	Muy general
8.-¿Se dan todos los contenidos necesarios para lograr la lectura y expresión de imágenes?	Parcial	Parcial	Parcial

ESQUEMA COMPARATIVO PROGRAMA DE DIBUJO1996 Y PROGRAMAS ANTERIORES

9.-¿Al inicio del programa se señalan los objetivos generales del curso?	Si	Si	Si
10.-¿Se Señalan objetivos o propósitos por unidad?	Si, en forma específica	Si, en forma general	Si, en forma general
11.-¿Se reconocen otros medios de comunicación visual aparte del dibujo y nuevas tecnologías?	No	No	No
12.-¿Cambia la bibliografía?	Si	Si	Si
13.-¿Se señalan las páginas de la bibliografía a consultar por tema?	No	Si	No
14.-¿Coinciden el número total de horas-semana y horas-año?	Si	Si	Si
15.-¿La distribución de horas por unidad presenta pequeñas variaciones?	Si	Si	Si
16.-¿En la presentación del programa se incluye el perfil de ingreso del alumno?	No	No	No
17.-¿En la presentación del programa se indica en el perfil de egreso del alumno, que sea apto para enfrentarse a un mundo lleno de información visual y tecnologías?	No	No	No
18.-¿En la presentación del programa se incluye el perfil de ingreso del maestro?	No	Si	Si
19.-¿En la presentación del programa se describe la ubicación del curso en el bachillerato, sus antecedentes y relaciones con otras materias?	No	Si	Si
20.-¿El esquema de presentación del programa facilita su consulta?	Si	No	No

ESQUEMA COMPARATIVO PROGRAMA DE DIBUJO 1996 Y PROGRAMAS ANTERIORES

21.-¿Se hacen sugerencias de cómo debe ser el aula?	Si	No	Si, muy generales
22.-¿Se dan criterios y sugerencias de evaluación?	Si, específicos	Si, generales	Si, generales

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

COLEGIO DE: **DIBUJO Y MODELADO**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA DE: **DIBUJO II**

CLAVE: **1406**

AÑO ESCOLAR EN QUE SE IMPARTE: **CUARTO**

CATEGORÍA DE LA ASIGNATURA: **OBLIGATORIA**

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: **TEÓRICA**

	TEÓRICAS	PRÁCTICAS	TOTAL
No. de horas semanarias	02	0	02
No. de horas anuales estimadas	60	0	60
CRÉDITOS	08	0	08

2. PRESENTACIÓN

a) Ubicación de la materia en el plan de estudios.

El curso Dibujo II, se encuentra ubicado en la etapa de introducción del cuarto año del bachillerato, con categoría de obligatoria y carácter teórico. Es parte del núcleo Formativo-cultural y del área de Formación en Lengua, comunicación y cultura.

b) Exposición de motivos y propósitos generales del curso.

Este programa proporciona las bases para que el estudiante de bachillerato madure progresivamente su percepción visual, potenciando su capacidad de observación, sensibilidad, inteligencia, imaginación creativa y expresión individual con formas bidimensionales, sin que para ello requiera una preparación y destrezas previas en el dibujo figurativo o de imitación.

Desde esta perspectiva, el dibujo contribuye al desarrollo integral de las facultades del alumno, que debe promoverse en los estudiantes de nivel medio.

Con el dibujo es posible conformar un sistema de enseñanza y aprendizaje, si se consideran las experiencias que posibilitan el desarrollo de habilidades, destrezas y hábitos visuales. En tal sentido, el dibujo puede concebirse como una actividad disciplinaria para identificar, crear y comprender mensajes, utilizando sus signos, que pueden definirse como la combinación de los elementos gráficos y sus signos expresivos. Es por esto que, con el dibujo, se propone la formación de una disciplina intelectual, advertir las posibilidades de creación e interpretación de mensajes gráficos, con los principios de una educación visual, es parte indispensable en la formación de una cultura general que debe tener el estudiante de bachillerato.

Con el curso que se propone a través de este programa, el alumno puede descubrir parte del potencial comunicativo que la sociedad atribuye a las imágenes. Esto constituye el punto de partida para lograr una forma de conciencia social sobre los valores comunicativos, educativos y estéticos que guardan relación con el dibujo. El estudiante de preparatoria, podrá obtener del curso una preparación especial para abordar una determinada carrera profesional, ya que las características que adquiere el dibujo en este programa permite su aplicación en los sistemas de producción cultural que incluyen a la ciencia, la tecnología, las artes y los diseños.

Con la creación de los laboratorios de Alta Creatividad y Avanzados de Ciencias Experimentales, es posible llevar a cabo un trabajo interdisciplinario con otras asignaturas con las cuales se desarrollarían experimentos conjuntos, como por ej.: Física, Química, Psicología, Biología, etc., con las cuales se realizarían experimentos que propicien en los alumnos el interés y acercamiento hacia las ciencias y las artes; experimentos tales como: "La luz y el color, propiedades de los pigmentos", psicología del color, etc., con lo que se cumplirían los principales objetivos señalados en las asignaturas de los Colegios de Dibujo y Modelado, y de Educación Estética y Artística (Artes Plásticas) como son: desarrollo de la percepción visual y táctil, incremento del interés hacia el arte y desarrollo de la creatividad, entre otros.

La materia Dibujo II, es congruente con las finalidades del bachillerato propiciando en el alumno:

Adquirir una formación social y humanística (artística).

Adquirir un lenguaje plástico-gráfico.

Construir conocimientos significativos (creatividad).

Relacionar distintas áreas del saber y el dibujo.

Desarrollar sus facultades intelectuales, afectivas y físicas.

Desarrollar la atención, percepción, coordinación y memoria visual.

Adquirir sentido de responsabilidad, solidaridad, interacción y diálogo.

Propósitos del curso:

- a) Evaluar la importancia del dibujo como un medio de comunicación individual y colectiva, de creación y proyección de productos culturales, reconocibles en la realidad cotidiana.
- b) Desarrollo consciente de la percepción visual.
- c) Desarrollo de la imaginación creativa.
- d) Evaluar aspectos básicos de la composición gráfica.
- e) Crear las bases de un criterio crítico-plástico.
- f) Estimular el interés artístico

c) Características del curso o enfoque disciplinario.

El Colegio de Dibujo y Modelado comprende cuatro materias: Dibujo II, Dibujo Constructivo II, Modelado II y Comunicación Visual, que son impartidas, respectivamente en cuarto año la primera y en sexto año las restantes. Dibujo Constructivo II corresponde al área I (Físico-Matemáticas), Comunicación Visual al área IV (Humanidades y Artes), mientras que Modelado II es disciplina optativa para cualesquiera de las áreas del bachillerato.

En correspondencia con el desarrollo de medios de Comunicación Visual, de los productos de la cultura estética (las artes y los diseños) y profusión de mensajes gráficos, está la necesidad social del desarrollo de la educación y comunicación visual, lo que implica que los miembros de una sociedad compartan conjuntamente, los significados o modos de entender la información gráfica. Esto constituye la base para orientar las acciones colectivas. Puede afirmarse que el dibujo es un lenguaje, ya que las imágenes que se producen con él, adquieren sentido o significado en la percepción, experiencias y educación de las personas de una cultura, lo que se conoce como la función semiótica del dibujo. La aproximación a la función semiótica del dibujo que propone este programa, se da a través del análisis de los elementos gráficos principales y de sus cualidades expresivas, y en su síntesis creativa para explorar posibilidades de significación y representación de la composición gráfica.

Los contenidos están estructurados de manera tal que se favorece el logro de los objetivos propuestos, las fases de su desarrollo atienden a la progresiva madurez, sin embargo, la experiencia del profesor es de suma importancia pues deberá realizar las adecuaciones o modificaciones necesarias de acuerdo a situaciones específicas en el aula.

d) Principales relaciones con materias antecedentes, paralelas y consecuentes.

Tiene como antecedente las asignaturas de Dibujo I, Dibujo Constructivo I y Modelado I en primero, segundo y tercer años de Iniciación Universitaria así como Educación Estética y Artística (Artes Plásticas), del mismo nivel, y a los talleres de Expresión y Apreciación Artísticas (Artes Plásticas), y de Dibujo Técnico de Educación Media de la SEP.

Posteriormente se relaciona con el Colegio de Educación Estética en quinto año y con seis asignaturas de sexto año: Dibujo Constructivo II, Modelado II, Comunicación Visual, Estética, Historia del Arte e Historia de la Cultura. También guarda relación con la opción técnica de Dibujo Arquitectónico que pueden cursar los alumnos del quinto y sexto años.

Adquirir sentido de responsabilidad, solidaridad, interacción y diálogo.

e) Estructuración listada del programa.

Primera Unidad: Introducción al dibujo.

Segunda Unidad: Teoría del color y el punto como elemento de composición gráfica.

Tercera Unidad: La línea como elemento de composición gráfica.

Cuarta Unidad: El plano como elemento de composición gráfica.

Quinta Unidad: La representación gráfica del espacio y el volumen.

3. CONTENIDO DEL PROGRAMA

a) **Primera Unidad:** Introducción al dibujo.

b) **Propósitos:**

El alumno conocerá la importancia educativa del dibujo en la tarea formativa que persigue el bachillerato. También el valor comunicativo y productivo de esta actividad en la cultura. asimismo, se familiarizará con el contenido general del curso. de manera personal, el alumno reflexionará sobre su actitud y aptitud con respecto a su expresión dibujística.

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO sta unidad tiene un caracter introd	ESTRATEGIAS DIDACTICAS (actividades de aprendizaje)	BIBLIOGRAFÍA
8	1. Diagnóstico. 2. Presentación general del curso. 3. Importancia de la función comunicativa del dibujo en la producción cultural.	Esta unidad tiene un carácter introductorio, pues propone el conocimiento de la importancia comunicativa del dibujo en el desarrollo de la expresión gráfica del ser humano, para que el alumno tenga clara la importancia social e individual del mismo, y además presenta una visión global e integrada del contenido del curso; a la vez tiene un carácter básico porque trata los elementos fundamentales del dibujo y el diseño, además del conocimiento y uso de los materiales y equipo utilizados en los mismos.	Evaluación diagnóstica. Investigación sobre la función comunicativa y educativa del dibujo, que puede presentarse a través de un resumen o de una exposición oral. Realización de un resumen escrito sobre temas y conceptos del curso. Visitas guiadas a museos y exposiciones. Reporte oral o escrito. Conclusiones, discusión dirigida.	Básica 1 2 4 Complementaria 3 5 6 7 17

c) **Bibliografía:**

Básica.

1. Puente, Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo*. UNAM/ ENP, 1988.
4. Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. México, Trillas, ú.e.

Complementaria.

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa..
5. Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú.e.
6. Acha, Juan, *Introducción a la creatividad artística*. México, Trillas.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas.
17. Hanks, Kurt, Belliston, Larry, *El dibujo. La imagen como medio de comunicación*. Trillas.

a) **Segunda Unidad:** Teoría del color y el punto como elemento de composición gráfica.

b) Propósitos:

Conocer las posibilidades expresivas del color y de los elementos gráficos fundamentales, a través de su conceptualización y de su experimentación creativa, utilizándolos para conformar o configurar en diferentes composiciones.

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje sugeridas)	BIBLIOGRAFIA
14	<p>1. El Color.</p> <p>2. El punto gráfico: concepto, forma, tamaño, textura.</p> <p>3. Factores de relación del punto con el campo gráfico: ubicación, proporción.</p> <p>4. Análisis de los factores de relación en la composición gráfica: contraste, ritmo, equilibrio, proporción, simetrías.</p> <p>5. Análisis de lo que es una diseminación de puntos gráficos realizando una composición gráfica de manera creativa.</p>	<p>Esta unidad tiene también un carácter básico, pues introduce al alumno hacia el conocimiento de los conceptos y bases teóricas del color, a uno de los elementos fundamentales del dibujo y el diseño, el punto, así como a los factores de la composición, antecedentes indispensables de las siguientes unidades.</p>	<p>Identificación de la superficie de trabajo sobre la que se dibuja como campo gráfico, en el cual tanto su forma como su color son variables.</p> <p>Investigación sobre los fundamentos del color: físicos, químicos, psicológicos y fisiológicos.</p> <p>Análisis y desglosamiento de una teoría del color aplicable a la representación gráfica, en la que se clarifiquen los siguientes términos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sensación de color. • síntesis sustractiva. • círculo cromático. • colores primarios y secundarios. • colores análogos, complementarios y neutros. • cualidades del color: (valor, matiz, intensidad). • armonías. <p>Ejemplificación sobre una lámina de la teoría del color.</p>	<p>Básica</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>Complementaria</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>15</p> <p>16</p>

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje sugeridas)	BIBLIOGRAFIA
	6. Concepto de forma y su utilización en la práctica del dibujo, mediante la alineación, agrupamiento, semejanza y proximidad de los puntos gráficos, para realizar composiciones abstractas o figurativas.		Investigación sobre los elementos gráficos fundamentales, puede presentarse como un informe oral o escrito a manera de resumen o cuestionario. Elaboración de diferentes composiciones libres con puntos, sobre sus hojas de dibujo, ejemplificando el punto como elemento de composición gráfica. Aplicación de color en los ejercicios.	

c) Bibliografía:

Básica.

1. Puente, Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli. 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo*. UNAM/ ENP. 1988.
4. Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. México, Trillas. 1994.

Complementaria.

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa.
5. Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú.e.
6. Acha, Juan, *Introducción a la creatividad artística*. México, Trillas.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas.
8. Marín De L' Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas, 1995.
9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Trillas, 1995.
10. Wong, Wucius, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilli. ú.e.
11. Dondis A., Doris, *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gilli, ú.e.
12. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño*, Limusa, ú.e.
13. Koppers, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gilli, 1972.
15. Ramos, Antonio y Ramírez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e, (tres tomos).
16. Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*. Eudeba, ú.e.

a) Tercera Unidad: La línea como elemento de composición gráfica.

b) Propósitos:

Conocer las posibilidades expresivas de la línea gráfica, a través de su experimentación creativa, utilizándola para conformar o configurar en diferentes composiciones.

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDACTICAS (actividades de aprendizaje sugeridas)	BIBLIOGRAFÍA
14	<p>1. La línea como movimiento del punto sobre el campo gráfico.</p> <p>2. Definición teórica de la línea y sus diferentes formas:</p> <p>a) recta, b) curva, c) quebrada, d) irregular.</p> <p>3. Énfasis en las diversas posibilidades expresivas de la línea en cuanto a:</p> <p>a) ubicación, b) posición, c) dirección, d) tamaño, e) textura.</p> <p>4. Demostración de que la línea puede ser abstracta al no definir áreas, así como puede ser también perímetro de ellas, estableciendo formas y figuras.</p>	<p>Esta unidad tiene también un carácter básico, ya que está estrechamente articulada con la unidad anterior, y conduce al alumno a la percepción y manipulación de diferentes formas de la línea como elemento de composición gráfica, que es antecedente de las siguientes unidades.</p>	<p>Dibujo libre de composiciones gráficas, sobre las hojas de su cuaderno de dibujo, utilizando para ello las diferentes formas de las líneas como elemento de composición.</p> <p>Aplicación de color en los ejercicios.</p>	<p>Básica 1 2 Complementaria 3 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</p>

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje sugeridas)	BIBLIOGRAFIA
	5. Conocimiento de que la organización compositiva con base a líneas provoca espacio, relaciones rítmicas, equilibrio estático y dinámico, sugerencias de planos y sensación ilusoria de profundidad espacial y volumen.			

c) Bibliografía:

Básica.

1. Puente, Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo*. UNAM/ ENP, 1988.

Complementaria.

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del Dibujo*. México, Porrúa, ú.e.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los Diseños*. México, Trillas, ú.e.
8. Marín De L' Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas. 1995.
9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Trillas. 1995.
10. Wong, Wucius, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilli, ú.e.
11. Dondís A., Doris, *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gilli, ú.e.
12. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño*. Limusa, ú.e.
13. Koppers, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gilli. 1972.
14. Dantzie, M. Cynthia, *Diseño visual. Introducción a las artes plásticas*. México, Trillas. 1995
15. Ramos, Antonio y Ramírez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e, (tres tomos).
16. Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*. Eudeba, ú.e.

a) **Cuarta Unidad:** El plano como elemento de composición gráfica.

b) **Propósitos:**

Conocer las posibilidades de composición del plano gráfico, a través de la experimentación creativa con este elemento para producir composiciones.

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDACTICAS (actividades de aprendizaje sugeridas)	BIBLIOGRAFÍA
12	1. El plano y sus formas: geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas, accidentales.	<p>Enseñar al alumno que en una superficie bidimensional, todas las formas lisas que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas, son planos, pues dentro de la geometría, el punto, la línea y el plano son considerados elementos conceptuales sin realidad material, a diferencia con el ámbito de la comunicación gráfica, en la cual cada uno de estos elementos se materializa en una forma dibujada, adquiriendo así una existencia real y visible.</p> <p>Demostrar que al dibujar vemos como una forma plana está limitada por líneas que constituyen los bordes de la forma misma, ya sea su contorno o su perímetro.</p> <p>Las características de estas líneas y sus interrelaciones determinan las diversas figuras de la forma plana, que pueden ser clasificadas en :</p> <ul style="list-style-type: none"> Geométricas. Orgánicas. Rectilíneas. Irregulares. Manuscritas. Accidentales. 	<p>Realizar gráficamente composiciones libres, utilizando para ello las diferentes formas del plano como elemento de composición.</p> <p>Aplicación de color en los ejercicios.</p>	<p>Básica</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>Complementaria</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>15</p> <p>16</p>

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje sugeridas)	BIBLIOGRAFÍA
	2. Tramas.	<p>Demostrar cómo en el trazado de un cruce de líneas se generan tramas, al dividir modularmente, en una serie de pequeños planos, la superficie del campo gráfico.</p> <p>Hacer conocer a los alumnos las posibilidades de modificación de la forma de los diversos planos. La relación que puede establecerse entre la estructuración de planos geométricos y representaciones figurativas.</p>		
	3. Planos geométricos básicos.	<p>Indicarles que los planos geométricos básicos son:</p> <p>círculo. triángulo equilátero. cuadrado.</p>		
	4. Figura-Fondo.	<p>Clarificarles los conceptos teóricos relativos a la figura-fondo y al uso de las formas planas positivas y negativas, en blanco y negro, y en color.</p>		
	5. Simetrías.	<p>Enseñarles las diversas posibilidades de estructuración formal de la simetría.</p>		
	6. Módulos.	<p>Hacerles conocer métodos de elaboración de módulos.</p>		

c) Bibliografía:

Básica.

1. Puente, Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo*. UNAM/ ENP, 1988.

Complementaria.

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa, ú.e.
5. Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú.e.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas, ú.e.
8. Marín De L' Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas, 1995.
9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Trillas, 1995.
10. Wong, Wucius, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilli, ú.e.
11. Dondis A., Doris, *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gilli, ú.e.
12. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño*. Limusa, ú.e.
15. Ramos, Antonio, Ramírez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e, (tres tomos).
16. Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*, Eudeba, ú.e.

a) Quinta Unidad: La representación gráfica del espacio y el volumen.

b) Propósitos:

Conocer las posibilidades de estructuración formal de los elementos gráficos anteriormente tratados: puntos, líneas, planos y color, con otro elemento: el volumen virtual, que permite a los alumnos el acceso a la representación ilusoria de la tridimensionalidad en el dibujo.

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDACTICAS (actividades de aprendizaje sugeridas)	BIBLIOGRAFÍA
12	1. Esta unidad tiene un carácter sintético; porque en ella se amalgaman todas las posibilidades de estructuración formal de los elementos gráficos anteriormente tratados en torno al volumen, que permite a los alumnos el acceso a la representación gráfica del espacio y el volumen (perspectiva).	<p>Proporcionar al alumno las bases para que resuelva algunos problemas elementales de perspectiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • postes del mismo tamaño y a la misma distancia. • losetas a uno y dos puntos de fuga. • subida de medidas. • arcos y círculos. <p>Analizar cómo la relación de valores tonales claros y oscuros en la organización formal de un dibujo, hace que la representación sea de apariencia bi-o-tri.</p> <p>Demostrar en la práctica que el volumen virtual es uno de los elementos primarios o fundamentales de la composición, que se forma con la combinación de puntos o líneas constituyéndose en elementos constructivos, para producir la sensación ilusoria de tridimensionalidad en el espectador.</p> <p>Hacer percibir a los alumnos cómo el uso de la oblicuidad de las formas dibujadas puede acentuar la sensación de profundidad espacial en la perspectiva.</p>	<p>Que el alumno elabore libremente varias composiciones gráficas, sobre las hojas de su cuaderno, utilizando para ello los recursos gráficos que producen la sensación ilusoria de profundidad espacial y del volumen en el dibujo:</p> <p>perspectiva. claroscuro. valores tonales. volumen virtual. oblicuidad. gradación.</p> <p>Aplicación de color en los ejercicios.</p>	<p>Básica</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>complementaria</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>15</p> <p>16</p>

HORAS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje sugeridas)	BIBLIOGRAFÍA
		<p>Analizar como el uso de la gradación en el dibujo genera ilusión de óptica y crea una sensación de progresión espacial por el simple cambio de tamaño.</p> <p>Aplicar los recursos gráficos anteriormente mencionados, en ejercicios en los que la representación ilusoria del espacio y el volumen sea efectiva.</p>		

c) Bibliografía:

Básica.

1. Puente, Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo*. UNAM/ ENP, 1988.

Complementaria.

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa.
5. Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú.e.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas, ú.e.
8. Marín De L' Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas. 1995.
9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Trillas. 1995.
10. Wong, Wucius, *Principios del diseño en color*, Gustavo Gilli, ú.e.
11. Dondís A., Doris, *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gilli, ú.e.
12. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño*. Limusa, ú.e.
13. Koppers, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gilli. 1972.
15. Ramos, Antonio y Ramírez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e, (tres tomos).
16. Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*. Eudeba, ú.e.

4. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Básica.

1. Puente, Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo*. UNAM/ ENP, 1988.
4. Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. México, Trillas, ú.e.

Complementaria.

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa.
5. Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú.e.
6. Acha, Juan, *Introducción a la creatividad artística*. México, Trillas, ú.e.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas, ú.e.
8. Marín De L' Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas. 1995.
9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Trillas. 1995.
10. Wong, Wucius, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilli, ú.e.
11. Dondis A., Doris, *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gilli, ú.e.
12. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño*. Limusa, ú.e.
13. Koppers, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gilli. 1972.
14. Dantzie, M. Cynthia, *Diseño visual. Introducción a las artes plásticas*. México, Trillas, 1995.
15. Ramos, Antonio y Ramírez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e. (tres tomos).
16. Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*. Eudeba, ú.e.
17. Hanks, Kurt y Belliston, Larry, *El dibujo. La imagen como medio de comunicación*. Trillas.

5. PROPUESTA GENERAL DE ACREDITACIÓN

a) Actividades o factores.

Para la evaluación del curso se sugieren: evaluación diagnóstica y evaluación permanente, mediante trabajos de investigación y la realización de láminas u otro tipo de ejercicios donde el alumno demuestre creativamente los conocimientos adquiridos.

b) Carácter de la actividad.

La actividad se puede desarrollar de manera individual, por equipos o grupal, según el tema desarrollado.

c) Periodicidad.

Investigación al principio de cada unidad, evaluaciones a través de láminas, trabajos escritos, exámenes, etc., al final de cada unidad.

d) Porcentaje sobre la calificación sugerido.

Por las características de la asignatura es recomendable otorgar un 70 % al aspecto práctico y un 30 % a la parte teórica.

Para el logro óptimo de los propósitos del curso se requiere de salones exclusivos para impartir la asignatura, con un cupo máximo de 30 alumnos por sección, con luz y ventilación adecuadas.

6. PERFIL DEL ALUMNO EGRESADO DE LA ASIGNATURA

La asignatura Dibujo II de cuarto año, contribuye a la construcción general del perfil del egresado de la siguiente manera, que el alumno:

Desarrolle su capacidad de interacción, expresión y comunicación gráfica y artística que le permitan tener acceso al arte y la cultura, adquiriendo los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes señaladas en el programa y desarrollando también su sensibilidad y creatividad.

7. PERFIL DEL DOCENTE

Características profesionales y académicas que deben reunir los profesores de la asignatura.

Este curso está diseñado para ser impartido por profesores con Licenciatura en Artes visuales, en Diseño gráfico, en Comunicación gráfica o en Arquitectura, egresados de la UNAM o de otra institución con Licenciatura equivalente.

Los profesores deberán cumplir con los requisitos que señala el Estatuto del Personal Académico de la UNAM (EPA) y el Sistema de Desarrollo del Personal Académico de la ENP (SIDEPA).

FUENTES DE CONSULTA

FUENTES DE CONSULTA

- Cantú Delgado, Julieta y Heriberto García Martínez, *Historia del arte*, México, Trillas, 1997.
- Ching, Francis, D. K. y Steven P. Juroszek, *Dibujo y proyecto*, México, G. Gili, 1999.
- Colección Leonardo, *Perspectiva y teoría de las sombras*, Italia, Vinciana Editora, 1987.
- Cuairán Ruidíaz, María y Amelia G. Fiel Rivera, *Elaboración de textos didácticos de ingeniería*, México, UNAM, Facultad de Ingeniería, 2008
- Davila, J. M., *Perspectiva*, México, Federación Editorial Mexicana, 2001.
- Dondis, D. A., *La sintaxis de la imagen*, España, G. Gili, 2004.
- Duna Rodas, Iselda y Enzo Vanni, *Aspectos introductorios del diseño*, México, Aurea Editores, 1998.
- Jiménez Vélez, Carlos Alberto, *Cerebro creativo y lúdico*, Colombia, Cooperativa Editorial Magisterio, 2000.
- Lee, Stan et. al., *Marvel Omnibus Sagas volumen uno*, México, Marvel Mexico, 2010.
- López Ruíz, Miguel, *Normas técnicas y de estilo para el trabajo académico*, México, UNAM, 2009.
- Marín de L' Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*, México, Trillas, 1995.
- Maris Dantzig, Cynthia, *Diseño visual*, México, Trillas, 1994.
- México, Poder legislativo, *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, México, Juridiediciones, 2010.
- Norling, Ernest. *Perspective drawing*, Estados Unidos, Foster Art Service, 1986.
- Palluth, William, *Composition made easy*, Estados Unidos, Foxter Art Service, 1986.
- Prette, María Carla y Alfonso De Giorgis, *Comprender el arte*, España, Susaeta, 2005.
- Puente J., Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*, México, G. Gili, 1994.
- Scott, Robert Gillam, *Fundamentos del diseño*, México, Limusa, 1993.
- Sefchovich, Galia y Gilda Waisburd, *Hacia una pedagogía de la creatividad*, México, Trillas, 2001.
- Tosto, Pablo, *La composición áurea en las artes plásticas*, Argentina, Librería Hachette, 1983.

- UNAM, *Antecedentes de la Escuela Nacional Preparatoria* [Online], en: <http://dgenp.unam.mx/acercaenp/antecedentes.pdf>
[Consultado 26 de diciembre de 2010].
- UNAM, Escuela Nacional Preparatoria, *Plan de desarrollo 2006-2010*, México, 2006.
- _____, Escuela Nacional Preparatoria. *Programas de estudio 1996*, México, UNAM, 1997.
- _____, *Legislación Universitaria*, México, 1991.
- Vilchis, Luz del Carmen, *Metodología del diseño*, México, Centro Juan Acha, 2002.
- _____, *Diseño Universo de conocimiento*, México, Centro Juan Acha, 2002.
- Waisburd, Gilda y Galia Sefchovich, *Expresión plástica y creatividad*, México, Trillas, 1999.
- Wucius, Wong, *Fundamentos del diseño*, México, G. Gili, 1995.
- _____, *Principios del diseño en color*, México, G. Gili, 1990.

ÍNDICE TEMÁTICO DE ILUSTRACIONES

ÍNDICE TEMÁTICO DE ILUSTRACIONES

Título/tema	Técnica	Autor	Página
1. Portada	Diseño digital	Claudio Castellero	
2. Entreportada. <i>Academia de San Carlos</i>	Pintura	Isabel Mortera	5
Capítulo 2			
<u>Teoría de la composición</u>			
<u>Ejemplos de estructura de la composición:</u>			
3. <i>La virgen de Belvedere</i>	Pintura	Rafael de' Santi	31
4. <i>Puerto de Veracruz</i>	Pintura	Isabel Mortera	31
5. <i>Galatea de las esferas</i>	Pintura	Salvador Dalí	33
6. <i>Paisaje de campo</i>	Pintura	Isabel Mortera	33
7. <i>Hacia la Torre</i>	Pintura	Remedios Varo	35
8. <i>Imagen de sillón</i>	Fotografía	Desconocido	35
9. <i>El Flautista</i>	Pintura	Remedios Varo	37
10. <i>Muchacha de pie en la ventana</i>	Pintura	Salvador Dalí	37
11. <i>Rancho en Durango</i>	Fotografía	Víctor Moreno	39
12. <i>Tarde en la Marquesa</i>	Pintura	Isabel Mortera	39
13. <i>Apoteosis de la virgen del Carmen</i>	Pintura	Desconocido	41
14. <i>Paisaje europeo</i>	Pintura	Desconocido	41
15. <i>Los esposos Arnolfini</i>	Pintura	Jan Van Eyck	43
16. <i>Tránsito en espiral</i>	Pintura	Remedios Varo	43

Factores de la composición:

17. <u>Ejemplos de contrastes</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	47
18. <u>Ejemplos de ritmo</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	51
<u>Ejemplos de equilibrio:</u>			
19. Simetría de espejo 1	Dibujo	Trabajo de alumnos	57
20. Simetría de espejo 2. <i>Hablando de historietas</i>	Fotografía	Rodrigo Castellero	57
21. Color asimétrico 1	Dibujo	Trabajo de alumnos	57
22. Color asimétrico 2	Dibujo	Trabajo de alumnos	57
23. Simetría aproximada 1. <i>Reminiscencia de El Angelus</i>	Pintura	Salvador Dalí	59
24. Simetría aproximada 2. <i>La virgen con el niño</i>	Pintura	Jan Van Eyck	59
25. Equilibrio radial 1. <i>Carne de gallina inaugural</i>	Pintura	Salvador Dalí	59
26. Equilibrio radial 2	Artesanía	Desconocido	59
27. Equilibrio oculto 1. <i>Creación de las aves</i>	Pintura	Remedios Varo	61
28. Equilibrio oculto 2. <i>Nafragio en el muelle</i>	Fotografía	Isabel Mortera	61
29. <u>Ejemplo de proporción</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	65
<u>Ejemplos de relación figura-fondo:</u>			
30. Fondo simple. <i>Sweet bowl</i>	Impreso	Patrick Caulfield	69
31. Fondo complejo. <i>Retrato Paul Schreber</i>	Pintura	Martin Kippenberger	69
32. Figura al frente del fondo. <i>Mona Lisa</i>	Pintura	Leonardo Da Vinci	69
33. Figura que deja ver el fondo. <i>Abstraktes Bild 24 B</i>	Pintura	Albert Oehle	69
34. Fondo plano. <i>Collage</i>	Collage sobre papel	Varvara Stepanova	71
35. Fondo como espacio. <i>Rose</i>	Fotografía de escultura	Isa Genzken	71
36. Fondo positivo. <i>Composition C</i>	Pintura	Vilmos Huszár	71
37. Fondo negativo. <i>Composition C</i>	Pintura	Vilmos Huszár	71
38. Fondo nítido. <i>Los esponsales de la virgen</i>	Pintura	Rafael de' Santi	73
39. Fondo desenfocado (Sin nombre)	Fotografía digital	Desconocido	73
40. Figuras sin fondo. <i>Interventionist manifesto</i>	Pintura	Carlo Carrá	73
41. Fondo sin figuras. <i>Non-stop</i>	Pintura	Jules Olitski	73

Capítulo 3

Teoría del color:

42. <u>Círculo cromático y colores ternarios</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	81
43. <u>Cualidades del color</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	85
44. <u>Ejemplos de armonías de color</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	89
45. <u>Ejemplos de contrastes de color</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	93

Capítulo 4

El punto gráfico

46. <u>Ejemplos de diseminación de puntos gráficos</u>	Dibujo	Trabajo de alumnos	101
--	--------	--------------------	-----

Capítulo 5

La Línea gráfica

47. <u>Ejemplos de la línea como movimiento</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	107
48. <u>Ejemplos de modalidades de la línea</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	111
49. <u>Ejemplos de tramas</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	115
50. <u>Ejemplos de organización compositiva de línea</u>	Ilustración digital	Isabel Mortera	119

Capítulo 6

El plano gráfico

51. <u>Ejemplos de positivo-Negativo</u>	Dibujos	Trabajo de alumnos	129
<u>Ejemplos de simetrías:</u>			
52. Simetría de espejo 1	Artesanía	Desconocido	133
53. Simetría de espejo 2. <i>Alacena</i>	Pintura	Isabel Mortera	133
54. Simetría de traslación 1	Dibujo	Trabajo de alumnos	133
55. Simetría de traslación 2	Dibujo	Trabajo de alumnos	133

56.Simetría de abatimiento 1	Dibujo	Trabajo de alumnos	135
57.Simetría de abatimiento 2	Dibujo	Trabajo de alumnos	135
58.Simetría de ampliación 1	Dibujo	Trabajo de alumnos	135
59.Simetría de ampliación 2	Dibujo	Trabajo de alumnos	135
60.Simetría de rotación 1	Dibujo	Trabajo de alumnos	137
61.Simetría de rotación 2	Dibujo	Trabajo de alumnos	137
62.Simetría mixta 1	Dibujo	Trabajo de alumnos	137
63.Simetría mixta 2	Dibujo	Trabajo de alumnos	137
64. <u>Ejemplos de módulos</u>	Dibujos	Trabajo de alumnos	141

Capítulo 7

Espacio y volumen virtuales

65.Ejemplo de perspectiva con un punto de fuga	Historieta del Hombre araña	John Romita jr.	151
66.Ejemplo de perspectiva con dos puntos de fuga	Historieta del Hombre araña	George Pérez	153
67.Ejemplo de perspectiva con tres puntos de fuga	Historieta del Hombre araña	Gil Kane	155