



87273
UNIVERSIDAD DON VASCO A. C.

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

*Un Vistazo
a la*

HISTORIA DE LAS ARTES PLASTICAS

CUADERNO DIDACTICO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
PRESENTA:
RAFAEL CARRILLO RUIZ

MCMXCIII

1996

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

DEDICADA A
MARGARITA Y
FERNANDO.....
(MIS PAPAS)



INDICE

INTRODUCCION	7	Cuaderno	32	Papel	46
PROBLEMATICA Y OBJETIVOS	9	DISEÑO EDITORIAL	33	Bocetaje	47
CAPITULO 1		Bocetos	33	Retícula	47
ARTE Y NATURALEZA	13	La retícula	33	Tipografía	48
PRIMERAS MANIFESTACIONES	15	Espaciado	34	Texto	48
La prehistoria	15	Interlineado	34	Títulos	49
EL ARTE ANTIGUO	17	Alineación	35	Gráficos	49
Egipto	17	El tipo adecuado	35	Personaje	49
Mesopotamia	17	Uso de imágenes	35	Portada	51
Arte Persa	18	El formato	36	Presupuesto	52
ARQUITECTURA	19	Portada	36	CAPITULO 4	
Los materiales	19	METODO DE IMPRESION	37	APORTACION	
El monumento	20	Offset	37	Un vistazo a la historia	
El sepulcro	20	ACABADOS	39	de las artes plásticas	55-124
Decorativos	20	Imposición	39	BIBLIOGRAFIA	125
Edificaciones	21	Rayado	39		
ESCULTURA	23	Plegado	39		
PINTURA	25	Corte	39		
CAPITULO 2		Aizado	39		
DISEÑO GRAFICO	29	Encuadernación	39		
Breve historia	29	CONCLUSIONES	41		
Funcionamiento	30	CAPITULO 3			
Metodología	31	APORTACION	45		
		Diseño Editorial	45		
		Formato	46		

INTRODUCCION

El hombre, desde el inicio de los tiempos, se sintió atraído por los fenómenos que ocurrían en su entorno; su afán por entenderlos le hizo tratar de poseer a la naturaleza, primero imitándola y después plasmándola en diversos materiales.

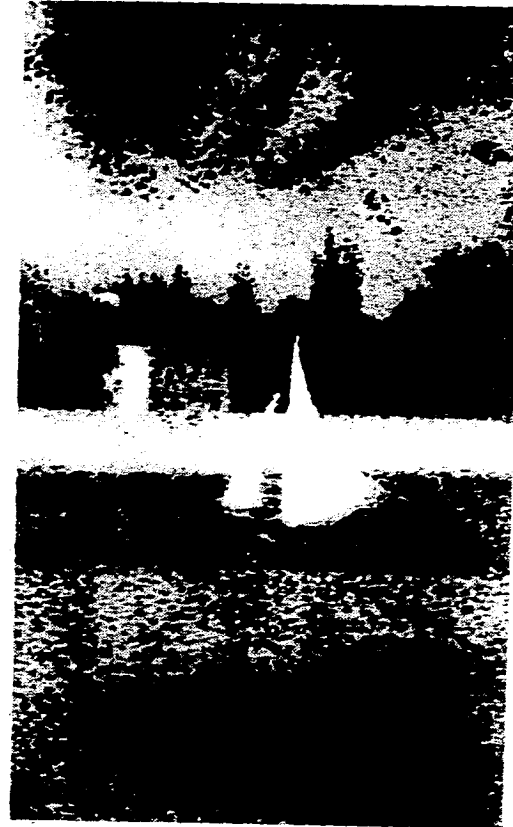
Es característica particular de todo ser humano reflejar su sentir a través del arte, el sin número de situaciones por las que ha pasado lo ha llevado a transformar y mejorar sus técnicas.

Esto ocasionó la invención de medios de escritura y más tarde de impresión que con el paso del tiempo sirvieron como instrumento de recopilación a través de libros, esto debido a la inquietud del hombre por aumentar su acervo cultural y por supuesto conocer las tendencias artísticas de otros pueblos.

Tomando en cuenta lo anterior, se optó por crear publicaciones que facilitaran la investigación. Es muy común encontrar libros que utilizan demasiada información y poco apoyo gráfico, haciendo tediosa la consulta.

La labor del Diseño Gráfico en este caso, es resolver de manera apropiada este tipo de problemas.

Es primordial crear una publicación que pueda resolver de manera gráfica este problema, ofrecer al estudiante y al interesado en éste tipo de temas una mejor opción para conocer el arte universal.



PROBLEMATICA Y OBJETIVOS

El Arte, instrumento representativo del sentir del hombre tiene su origen gracias a la necesidad de éste por querer captar la serie de fenómenos naturales que ocurrían en su entorno.

En el tiempo de las cavernas el hombre utilizó el Arte con fines mágico-religiosos. Sus ritos, enfocados principalmente a la obtención de alimentos y a la explicación de los fenómenos naturales, le hizo apoyarse en la pintura principalmente; también utilizando otras expresiones artísticas tales como el tallado de madera, el manejo del barro, etc., haciendo mera copia de todo lo que veía.



Los cambios experimentados por la sociedad a través del tiempo, se ven reflejados en la expresión artística y el concepto copista queda descartado, el hombre adquiere más conocimientos que le hacen entender los principios de la naturaleza. Es aquí en donde el artista deja volar libre su imaginación, al abstraer formas y volúmenes.

Así, los pueblos de todas las épocas al manifestarse artísticamente han dejado ejemplos muy particulares de su expresión.

La necesidad de captar todos estos conocimientos, hace que el hombre,

interesado por abarcar cada vez más campos del saber y conocer del desarrollo artístico de otros pueblos, utilice la escritura como medio de retención, gracias a la elaboración primero de libros y posteriormente de revistas.

Descubrió la importancia que tenía esta forma de expresión comunicando al más variado público, recorriendo grandes distancias.

Las primeras publicaciones de historia del Arte contenían en su mayoría un exceso de información, sin dejar espacios de descanso y sin usar salvo contadas ocasiones el apoyo de ilustraciones y gráficos. Provocando en el consultante el tedio, pero sobre todo dificultad en la búsqueda de datos.

Es propósito de este trabajo la creación de un cuaderno enfocado a estudiantes de Diseño Gráfico en sus primeros semestres, para facilitar la consulta. Una historia gráfica en donde se explique el origen y el desarrollo del arte a través de los siglos.

Capítulo 1

ARTE Y NATURALEZA

El arte, a diferencia de otras manifestaciones espirituales, es la única que deja vestigios de su manifestación, la creación de formas y volúmenes, así como colores, piedras, piezas de mármol y edificaciones son muestra de ello.

La creación y apreciación de lo bello es una característica que solamente se manifiesta en el hombre que es el único animal que tiene capacidad estética, goza con la perfección de la naturaleza, con su exactitud y armonía, pero la naturaleza, como tal no tiene libertad y por lo tanto no puede producir belleza.



El arte aprovecha características particulares de las cosas naturales y se vale de ellas para representaciones en las que ha incorporado un sentido humano. Este nuevo elemento es la única estética.

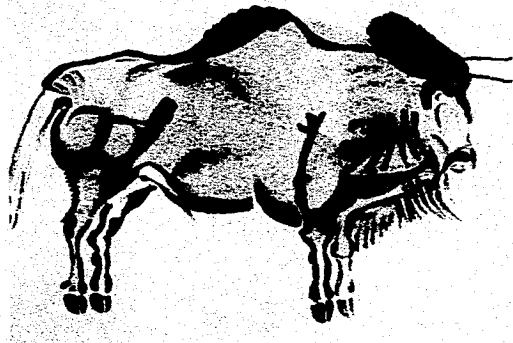
A continuación se presentarán brevemente las características principales de cada corriente artística, el nacimiento y desarrollo de los diferentes estilos y la influencia que han tenido unos con otros.

PRIMERAS MANIFESTACIONES

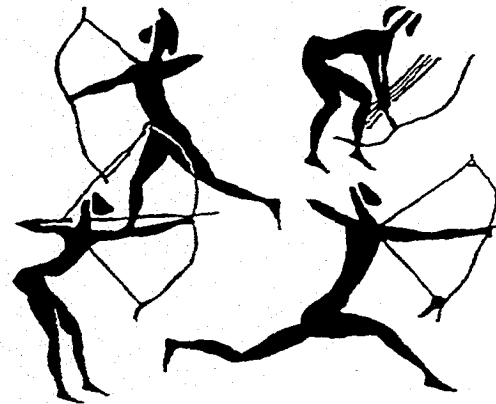
LA PREHISTORIA

Primitivamente el hombre vivía al abrigo de los árboles y de las cavidades de las peñas, ocupando espacios que fueron llamados estaciones al aire libre.

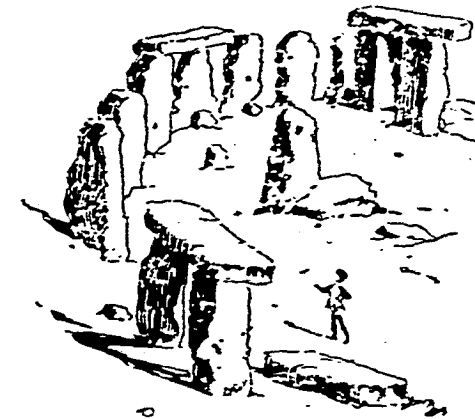
El clima imperante lo obliga a buscar abrigo en cavernas y grutas, se dedica enteramente a la caza y a la recolección, es aquí donde surgen las primeras manifestaciones de arte haciendo representaciones rudimentarias de seres vivos en sus útiles e instrumentos y adorna las cuevas que habita con pinturas y relieves.



En la pintura reproducirían en vivos colores las figuras de los animales que intentaban cazar, también en un periodo posterior aparece el hombre solo representado en tonos monocromos.



Destacan las construcciones megalíticas hechas con grandes bloques de piedra, tales como:
MENHIR: Piedra grande sin labrar implantada en el suelo.
CROMLECHS: Formación circular hecha con menhires.
DOLMEN: Piedra horizontal colocada sobre otras dos verticales.
PALAFITO: Cabaña lacustre sobre pilotes.



EL ARTE ANTIGUO

EGIPTO

Una de las más antiguas civilizaciones históricas es la egipcia, situada al Norte de Africa; se extiende a lo largo del Río Nilo hasta su desembocadura en el Mediterráneo.

El sol será reconocido como divinidad suprema inspiradora de la creencia en el más allá, fundamento del más particular arte funerario faraónico.

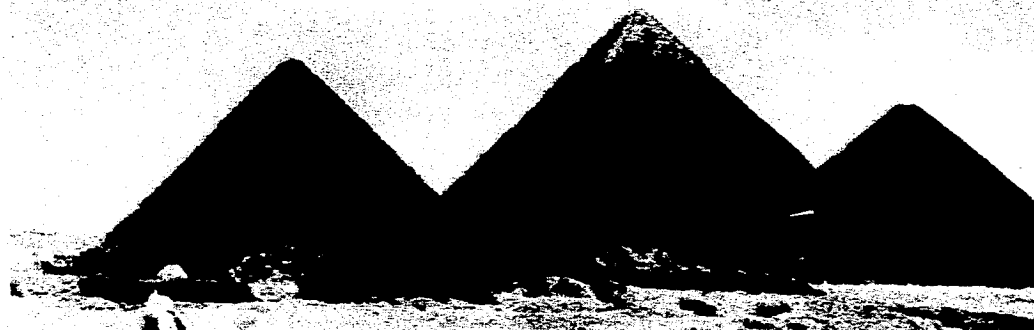
PIRAMIDES: Construcción de sección trapesoidal sobre una cámara subterránea, sepulcro de monarcas.

MASTABAS: Construcción maciza y de planta rectangular, sus paredes se inclinan simétricamente hacia el centro común. Todo el rito funerario se complementaba con el embalsamado del muerto y con supuestos accesorios que utilizaban en las tumbas.

SARCOFAGO: Se encierra en éste el ataúd que guarda la momia, generalmente es de granito o de basalto.

ATAUD: Caja donde se coloca el cadáver momificado, suele ser de madera y ricamente decorado y colorido.

CANOPE: Vasija de barro, suele haber cuatro en cada tumba, guardando las viseras del cadáver.



El arte Egipcio también se distingue por la forma tan particular de representar sus pinturas, los modelos eran representados en su juventud con la cabeza y pies de perfil, aunque la figura estuviera de frente (se le llama posición hierática).

MESOPOTAMIA

El imperio de Mesopotamia se ubica en una zona regada por los ríos Tigris y Eufrates; iniciado en el quinto milenio antes de Cristo, es una de las primeras grandes organizaciones políticas que se fundamentan en la agricultura.

Sus construcciones son de ladrillo y adobe debido a la escasez de piedra, característica de su arquitectura es la utilización de la bóveda como sistema de construcción.

La arquitectura funeraria carece de importancia destacando los edificios y templos de orden religioso.

ZIGURAT: Pirámide escalonada con ocho niveles que servían de observatorios astronómicos.

ARQUITECTURA

La arquitectura es el arte de construir edificios; su origen es utilitario ya que el hombre tuvo la necesidad de protegerse del clima y de los animales que lo amenazaban; la arquitectura se ocupa de lo bello y dentro de la ciencia procura solucionar los problemas técnicos así como los materiales con que se trabaja.

El arquitecto debe tener cualidades artísticas, pero también características de ingeniero.

En toda obra arquitectónica se debe considerar el número de elementos que los componen, para esto se debe hacer una división: los elementos que sostienen y los que son sostenidos.

A) Los principales elementos que sostienen son: los pilares y las columnas.
B) Los elementos sostenidos son: Arcos, bóvedas, cúpulas-rechumbres en general.

La columna se divide en tres partes: Capitel, fuste y basa. Hay otros elementos en la arquitectura que se llaman de fuerza, tales como:

CONTRAFUERTE: Un macizo de albañilería que sirve de punto de apoyo.
ESTRIBO: Es un macizo que sirve para contrarrestar la fuerza de la bóveda.
ARBOTANTE: Puentecillo en forma de arco que sirve para sostener un muro.

Los arcos son bóvedas sólidas cuya forma está determinada por una o muchas líneas de círculo.



Hay muchos tipos de arcos entre los que destacan:

ARCO DE MEDIO PUNTO: Formado por la semicircunferencia o medio círculo.

ARCO CANOPIAL: Formado por cuatro porciones de círculo.

ARCO PUNTEADO: Consta de dos porciones de curva que forman ángulo en la piedra clave, se llama también ojivo.

Las bóvedas son un conjunto de piezas ordenadas que se unen para cerrar un espacio curvo.

Hay varios tipos de bóvedas:

BOVEDA DE MEDIO CAÑÓN: Tiene forma de semicírculo.

BOVEDA DE ARISTA: Es una intersección de dos bóvedas de medio cañón.

La cúpula se origina de un arco que gira alrededor de un eje, varían los estilos pero las más comunes son las semiesférica y la bulbosa.

LOS MATERIALES

A través de la historia los pueblos de la humanidad han empleado diferentes materiales para la construcción de edificios, monumentos y sepulcros.

En Egipto debido a su ubicación

También dejaron estelas para perpetuar hechos notables utilizando la escritura cuneiforme, tales como el Código de Hamurabi.

La escritura de Mesopotamia tiene como característica ser ruda, violenta y a veces pesada, los relieves se usan para perpetuar escenas históricas por lo que se representan batallas o cacerías del rey.

ARTE PERSA

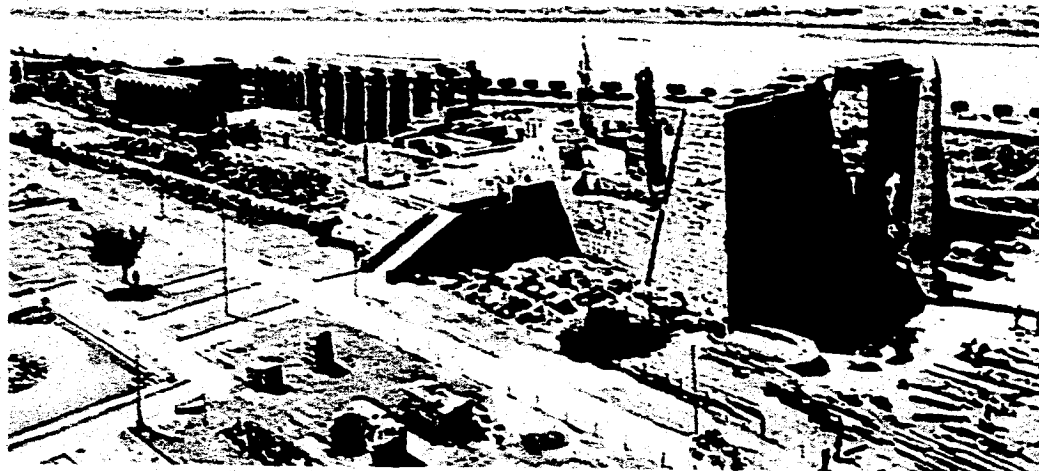
Persia se ubica en el actual Irán, se encuentra entre el Río Indo y Tigris. Los persas estuvieron en estas tierras desde el siglo XVII a. C.

Lo más original de la cultura es su religión mazdeista, la lucha del bien y del mal que estaba representado en su arte.

Su principal culto era en honor al fuego, símbolo del Dios del bien.

La arquitectura presenta una influencia mesopotámica utilizando el ladrillo en muchas construcciones; sin embargo la característica más típica son las grandes bóvedas que se usan en los edificios y templos.

Destaca la decoración esmaltada de la que tiene una influencia asiria; este



esmalte se aplica tanto a los ladrillos como a la piedra.

En cuanto a las artes menores, fueron aficionados a las joyas; la orfebrería fue un arte esencial en la sociedad, prueba de ello es la serie de sortijas, collares y tiaras que nos pueden dar una idea acerca del ornamentalismo persa.

ARQUITECTURA

La arquitectura es el arte de construir edificios; su origen es utilitario ya que el hombre tuvo la necesidad de protegerse del clima y de los animales que lo amenazaban; la arquitectura se ocupa de lo bello y dentro de la ciencia procura solucionar los problemas técnicos así como los materiales con que se trabaja.

El arquitecto debe tener cualidades artísticas, pero también características de ingeniero.

En toda obra arquitectónica se debe considerar el número de elementos que los componen, para esto se debe hacer una división: los elementos que sostienen y los que son sostenidos.

A) Los principales elementos que sostienen son: los pilares y las columnas.
B) Los elementos sostenidos son: Arcos, bóvedas, cúpulas-techumbres en general.

La columna se divide en tres partes: Capitel, fuste y basa. Hay otros elementos en la arquitectura que se llaman de fuerza, tales como:

CONTRAFUERTE: Un macizo de albañilería que sirve de punto de apoyo.

ESTRIBO: Es un macizo que sirve para contrarrestar la fuerza de la bóveda.

ARBOTANTE: Puenteillo en forma de arco que sirve para sostener un muro.

Los arcos son bóvedas sólidas cuya forma está determinada por una o muchas líneas de círculo.



Hay muchos tipos de arcos entre los que destacan:

ARCO DE MEDIO PUNTO: Formado por la semicircunferencia o medio círculo.

ARCO CANOPIAL: Formado por cuatro porciones de círculo.

ARCO PUNTEADO: Consta de dos porciones de curva que forman ángulo en la piedra clave, se llama también ojivo.

Las bóvedas son un conjunto de piezas ordenadas que se unen para cerrar un espacio curvo.

Hay varios tipos de bóvedas:

BOVEDA DE MEDIO CAÑON: Tiene forma de semicírculo.

BOVEDA DE ARISTA: Es una intersección de dos bóvedas de medio cañón.

La cúpula se origina de un arco que gira alrededor de un eje, varían los estilos pero las más comunes son las semiesférica y la bulbosa.

LOS MATERIALES

A través de la historia los pueblos de la humanidad han empleado diferentes materiales para la construcción de edificios, monumentos y sepulcros.

En Egipto debido a su ubicación

geográfica, los principales materiales que se utilizaron fueron la madera, adobe y piedra, en Mesopotamia, debido a la escasez de piedra, emplearon el ladrillo, lo mismo que en Persia donde también utilizaron la piedra caliza.

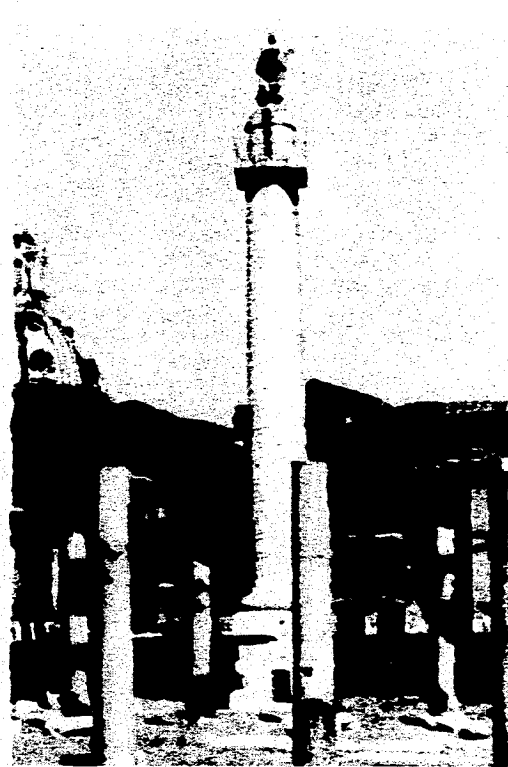
El arte Cretense utilizaba el yeso en lugar del alabastro. Además de estos materiales, el mármol fue indispensable en algunas culturas tales como la Grecia clásica o el Imperio Romano.

EL MONUMENTO

El hombre, al querer rendir culto a fuerzas sobrenaturales, a héroes o personajes distinguidos, creó esta forma de construcción que servirá para inmortalizar esta serie de acontecimientos. Prueba de ello son:
ARCO DEL TRIUNFO: Utilizado por los romanos para conmemorar una batalla victoriosa.
COLUMNA CONMEMORATIVA: Al igual que los arcos, servían para rendir culto a un héroe.

También se encuentran entre ellos las estatuas que inmortalizaron a faraones

en Egipto, a Dioses mitológicos en Grecia o personajes ilustres en el Renacimiento.



EL SEPULCRO

Es el monumento que rinde culto a la muerte, el hombre desde el principio puso especial interés en perpetuar la memoria de las personas que dejaban de existir.

DECORATIVOS

Importante fué y ha sido la decoración dentro de todas las corrientes artísticas, algunos elementos más usuales utilizados para la ornamentación de edificios son:

CORNISA: Es un cuerpo saliente con molduras que sirve de remate a otro.

ZAPATA: es el medillón de madera que sostiene una viga.

REPISA: Es el saliente a manera de moldura que sostiene una estatua y que está colocada en un muro.

DOSELETE: Es un techo colado que cobija una figura.

EDIFICACIONES

A partir de que el hombre abandona el árbol empieza a ingeniarse la manera de cubrirse de las inclemencias del tiempo donde surgen las chozas y palafitos.

El pueblo griego destacó la arquitectura religiosa y civil dando gran importancia a los espacios dedicados al deporte tales como:

ESTADIOS: Construcciones al aire libre de forma rectangular; la pista se encontraba rodeada de declives naturales que servían para las gradas, los estadios tenían como objetivo presentar la lucha libre y carreras pedestres.

AGORA: Plaza pública que se utilizaba para la discusión y reunión del pueblo.

ODEONES: Eran construcciones que servían para audiciones musicales, tenían su estructura parecida a la del teatro.

LA PALESTRA: Eran gimnasios.



Los romanos crearon las Basílicas que fueron construcciones destinadas a la administración de negocios y de la justicia, tenían tres naves, las dos laterales eran de doble piso, la nave central tenía en el fondo un hemiciclo cubierto.

EL CIRCO: Construcción en forma de rectángulo que está constituida por cuatro partes:

- A) Arena.
- B) Gradas
- C) Espina (Que dividía la pista en dos partes).
- D) Carceres (Compartimientos para los carros antes de la salida).

ANFITEATRO: Construcción destinada para los gladiadores, las luchas y peleas contra las fieras.

FORO: Era la plaza pública donde se congregaban alrededor los principales edificios del estado.

Además se erigieron construcciones de ingeniería:

PUNTES: Sirvieron para salvar el ancho de un río o el paso a desnivel de una altura a otra.

ACUEDUCTO: Sirvió para proveer de agua a ciudades.

CARRETERAS: Comunicaron por medio de una gran red los confines del imperio romano.

El arte Bizantino se distinguió por la utilización en sus edificaciones de la traza de cruz griega y la cúpula sobre pechinas.

Los Arabes han tenido gran influencia en el arte universal.

Sus principales características fueron la utilización de la arquitectura con los espacios verdes.

MEZQUITA: Construcción que servía como sala de oración.

MINARETE: Torre donde subía el muecín para llamar a la oración.



El arte Gótico significó un periodo cambiante. El artista ignoró la ley de la gravedad y elevó sus obras hacia la verticalidad. Son sus principales elementos el arco apuntal y la bóveda de crucería.

El renacimiento, después del oscuro arte del medievo, dió mucha importancia a la decoración más que a lo constructivo. Tendió hacia lo

monumental y colosal.

Ya en el arte Barroco la ornamentación y los detalles colmaron las fachadas y los edificios de la época.

El cansancio y la exuberancia del Rococó produjo una reacción clasicista que hizo retomar los estilos clásicos, griegos y romanos. Se utilizan de nuevo los órdenes Dórico y Jónico, con frontones, y ornamentaciones basadas en los frisos romanos.

Los Románticos tomaron dichos términos y se crea una confusión de corrientes combinando el arte gótico, medieval y renacentista.

La Revolución Industrial trae cambios radicales que transforman totalmente a la arquitectura. Se introducen nuevos materiales como el hierro y el concreto.

El arte contemporáneo utilizó el hierro como elemento principal que vino a sustituir la pesada piedra y creando construcciones que permiten la torsión.

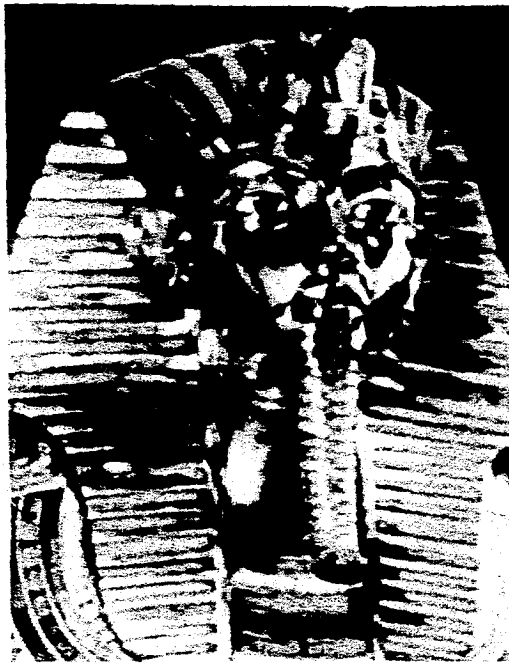
El Art Nouveau mezcló lo antiguo y lo nuevo, lo ornamental con lo práctico.

La Arquitectura retoma su principio utilitario y origina el arte funcional o funcionalismo.

ESCULTURA

La escultura como arte tiene el fin de crear y representar formas y volúmenes en el espacio.

Al principio el artista dominó la masa bruta, no pretendía formar,



posteriormente los volúmenes van cambiando a través de los puntos clave, se abren cavidades y se busca una armonía entre macizos y vacíos, al final aparece el volumen virtual por una serie de puntos, líneas que se mueven, la escultura móvil tiene un elemento vital que es el tiempo.

Existen varias clases de escultura que dependerán según la penetración realizada en la materia.

DE BULTO ENTERO: Se reproduce en su totalidad la figura representada y se puede observar desde cualquier ángulo.

BAJO RELIEVE: Cuando sobresale la superficie en la mitad de su volumen, puede ser un simple surco más o menos profundo.

ALTO RELIEVE: Cuando sobresale del plano en más de la mitad de su corporeidad.

La Escultura se divide en:

MONUMENTAL: Está al servicio de la arquitectura, suele ser funcional si tiene un fin constructivo.

EXENTA: Es la independiente, sin estar subordinada a lo arquitectónico.

En Grecia la escultura estuvo al servicio de la arquitectura pero también hubo la independiente.



La escultura de relieve tiene un gran auge utilizándolo en frisos y frontones, dándole importancia a los efectos de luz.

En cuanto a la escultura independiente, el artista Griego buscará la belleza mediante la proporción y la naturalidad.

EL RETRATO: Tuvo mucha importancia en Roma buscando la identidad más aproximada físicamente.

EL BAJO RELIEVE: En roma se utiliza para ensalzar batallas, a la mitología y la vida cotidiana.

La madera y el marfil fueron los elementos favoritos de los artistas Bizantinos que plasmaron en dípticos y trípticos escenas religiosas.



La escultura Gótica en un principio tiende a la monumentalidad en donde Cristo, La Virgen, La Anunciación y demás temas religiosos son los favoritos de los artistas, las proporciones de las obras son desde cierto punto agigantadas.



El Renacimiento trajo el resurgimiento del mármol, el bronce y la madera siendo el artista alguien preocupado por la anatomía y proporción, destacaría la escultura de busto completo alternada con el relieve.

La escultura Barroca estuvo en gran medida sometida a la arquitectura, la escultura se sale de los límites arquitectónicos, se extiende en el espacio y toma formas teatrales.

Vueltos los principios Helénico y Romano del naturalismo, el artista neoclásico reproduce este estilo a través de Venus, Icaros y personajes mitológicos.

La escultura romántica se ve influenciada por el neoclasicismo y el naturalismo destacando desnudos, escenas de la mitología clásica y retratos de personajes célebres.

La escultura del siglo XX reacciona contra el impresionismo dando importancia a los volúmenes y formas, algunos artistas tienden a la estilización geométrica.

PINTURA

La pintura es el arte de expresarse por medio de figuras dibujadas sobre algún material; ésta puede ser representativa o de formas reales o la pintura no figurativa o abstracta.

Los elementos indispensables dentro de la pintura son: la línea y el color, mediante ellos aparecen las formas, ritmos y las distancias.

Hay diferentes clases de pintura:

OLEO: Los colores se mezclan con aceite secante.

ACUARELA: Los materiales que la componen son segmentos de goma de gran disolubilidad y cuyo único vehículo es el agua.

PASTEL: Consiste en barritas secas que dejan trazos sobre el papel.

TEMPLE: Pintura con colores que se disuelven previamente en cola, yema de huevo o zumo de plantas.

FRESCO: Pinturas sobre paramento reciente, con colores disueltos en agua para fundirse con la pared, no admite corrección una vez seca.

ENCAUSTICA: Se mezclan los colores con cera derretida.

La pintura prehistórica surge como explicación a los fenómenos naturales que acontecían alrededor del

hombre de las cavernas.

Los Persas utilizan ésta técnica para esmaltar y dar colorido a sus frisos.



La pintura Cretense al igual que la Griega tiene un carácter decorativo en donde se denota el naturalismo de las formas, representando a dioses mitológicos, al rey y escenas bélicas.

El Fresco fue utilizado por los persas que representan principalmente con trazos toscos y sólidos, escenas de la vida cotidiana y algunas representaciones religiosas.

El Artista Paleocristiano utiliza en exceso las líneas rojas y verdes con figuras impresionistas.

La pintura en mural y en miniatura fueron las que dominaron en el arte Bizantino.

Los Renacentistas en su mayoría tienden a refinar la calidad del dibujo dentro de la composición y se distinguen por la ingenuidad y tradición gótica.

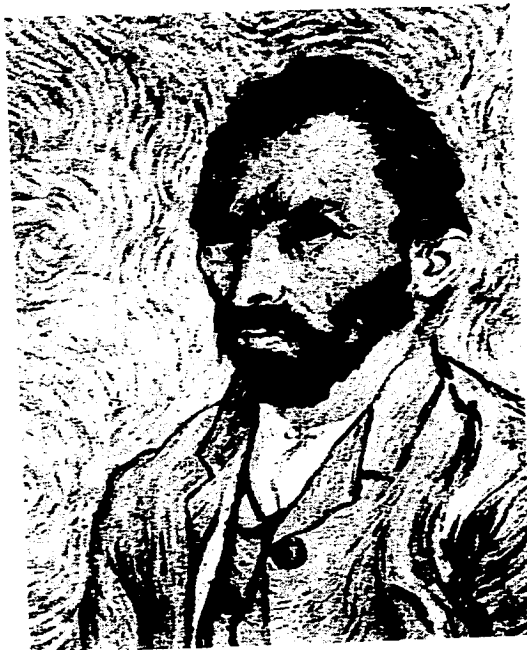
Las pinturas Barrocas se basan en la naturaleza, representándola con vigor y fuerza, la luz y los tonos de color sustituyen los perfectos dibujos de la escuela Manierista.

El impresionismo surge como corriente gracias al impacto logrado con los tonos claros y oscuros.

La monumentalidad, abstracción y geometrización son características que distinguieron al cubismo que surge en el primer decenio del siglo XX.

Representar lo espontáneo y lo inconsciente fueron las premisas que utilizó el surrealismo para crear sus obras.

El Pop Art surge como una corriente que pretende reflejar el consumismo y cómo viven las clases desposeídas utilizando elementos urbanos tales como periódico, latas, desperdicios, etc.



Capítulo 2

DISEÑO GRAFICO

El diseño gráfico en general es el arte de ordenar armónicamente formar y figuras. Los artesanos a través de la historia han sido diseñadores, ya que aparte de elaborar objetos de diversos materiales tales como oro, plata y madera, tienen que resolver de manera armónica el acomodo de elementos que componen el objeto creado; con la invención de la imprenta el trabajo del antiguo diseñador se transformó dando paso al acomodo de tipos y ornamentos en una simple hoja de papel, con el tiempo la demanda de este medio obligó a mecanizar este arte surgiendo así una disciplina independiente.

BREVE HISTORIA

La historia del Diseño Gráfico está vinculada estrechamente con el arte considerándose tan viejo como éste, ya en la antigüedad se conocen antecedentes de diseño en escritos hechos por diversos pueblos tales como: Los Egipcios, Fenicios o Persas, en donde la armonía de composición fue indispensable para la más rápida comprensión de lo escrito.

Los Monjes escribanos en la edad media fueron posiblemente los primeros diseñadores ya que usaron por primera vez la manipulación de textos, ilustraciones e imágenes dentro de las páginas de los libros que transcribían.



Este método totalmente artesanal era monótono y tedioso tardando varios meses en poder copiar una parte mínima de un manuscrito.

La invención de la imprenta vino a revolucionar todo este concepto facilitando la reproducción de libros y material escrito.

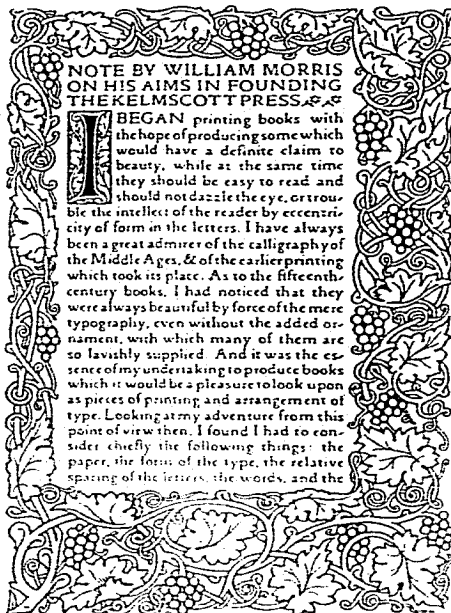
La revolución industrial en el siglo XIX hizo que la demanda de publicaciones escritas aumentara de manera considerable llegando a un público infinito, dando paso al diseño como medio de reproducción de ilustraciones y creación de imágenes para productos empaquetados.

En el último decenio del siglo XIX surgió en Inglaterra una imprenta que se dedicaba a la elaboración de libros bellos basados en la ornamentación que se utilizaba en el medievo.

El movimiento modernista trae nuevos conceptos combinando el arte europeo con estilos de estampas japonesas, una corriente cartelista a base de sieltas planas y bloques de color, pero organizadas en una composición dinámica.

Durante las primeras décadas de este siglo, el diseño se vio influenciado

fuertemente con las corrientes que prevalecían en ese entonces, el Cubismo, el Futurismo y el Surrealismo vinieron a agregar un toque que sustituyó las formas ondulantes y orgánicas del modernismo.



Las obras del artista Pop con la influencia del rock, la guerra, la represión y el machismo reflejaba el surgimiento de la nueva conciencia social y formas alternativas de vida.

Los años sesenta se caracterizaron

por dar mayor importancia a los elementos simbólicos y una conciencia más universal del diseño.

Es en esta época donde se empieza a explotar de una manera más intensa el consumismo, que provocó un aumento desmedido de la publicidad y también la expansión de los medios masivos de comunicación tales como la televisión y la radio.

Así también el Diseño Gráfico se ha visto beneficiado por el desarrollo cada vez más rápido de las técnicas de impresión sobre todo las que se ven influenciadas por la calidad y reproducción del color.

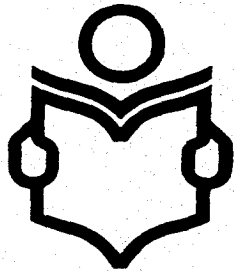
FUNCIONAMIENTO

A medida que ha crecido el consumismo, todos los productos comerciales se han visto obligados a competir de una manera más feroz por conquistar el mercado. Gracias a esta competencia la publicidad se ha visto beneficiada creando una guerra de símbolos e imágenes que nos obligan a mirar "Aquello en lugar de esto".

Los anuncios crean una confusión

que hace que las letras no se lean sino que se vean. el mensaje dado por el comercial llega al receptor sin que esté demasiado consciente de ello, esta característica hace que estemos familiarizados con lemas y símbolos comerciales.

El símbolo y marca es mucho más que el simple nombre que lo integra, los emblemas que vemos diariamente están asociados de tal manera en nuestra mente que al ver el símbolo podemos acordarnos del lema e imagen que denota, pero esto no sería así si las circunstancias en las que se hicieron estas campañas hubieran sido las adecuadas.



El contexto del anuncio debe de resultar familiar si no, puede tender a ser confuso o nulo.

Para ésto debe escogerse de

manera adecuada el diseño que proporcione más rápidamente el mensaje; se debe recurrir a un análisis metódico que nos diga claramente las características propias del producto al que se le va a crear una identidad, claro ejemplo de ello es la variedad en el manejo de imágenes en anuncios comerciales.

METODOLOGIA

Como cualquier otra profesión, el diseño tiene su manera muy particular de distribuir el trabajo; antes de emprender cualquier proyecto se debe definir perfectamente el objetivo que se persigue, esto se puede facilitar mediante unos simples cuestionamientos que nos ayudarán a saber más claramente todos los aspectos que se deben cubrir, estos son:

A) EL OBJETIVO ESPECIFICO: Se define exactamente lo que se quiere alcanzar, se trazan las metas a obtener.

B) PUBLICO: Se planea a qué grupo de la población va dirigido el mensaje.

C) EL MENSAJE: Este punto debe ser bien claro ya que será la manera en

que primeramente se llegará al consumidor.

D) MEDIO: Se escogerá el medio más correcto, es decir, que sea más efectivo para transmitir el mensaje.

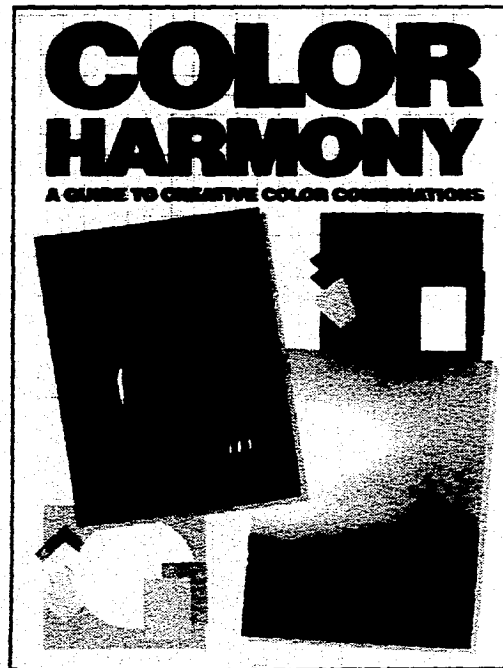


CUADERNO

El campo de acción del Diseño Gráfico, abarca áreas muy diversas, como son la fotografía, ilustración, caricatura, y diseño editorial, son disciplinas que se valen de imágenes para transmitir una idea o un mensaje específico.

El diseño editorial es utilizado en medios impresos que van desde libros, manuales, periódicos, revistas, catálogos, y cuadernos, este último es un medio gráfico que tiene una característica principal, que es usado como una publicación de consulta con temas condensados es decir su estructura contendrá un resumen ordenado, progresivo y lógico que será utilizado con fines didácticos.

La información contenida en esta publicación deberá estar estrechamente relacionada, se apoyará con dibujos, fotografías, ilustraciones y caricaturas, esto con el fin de poder desarrollar un proceso que facilite al usuario, la consulta del cuaderno de principio a fin.



DISEÑO EDITORIAL

En la composición y creación de páginas y en cualquier publicación debemos de tomar en cuenta las siguientes partes que son básicas:

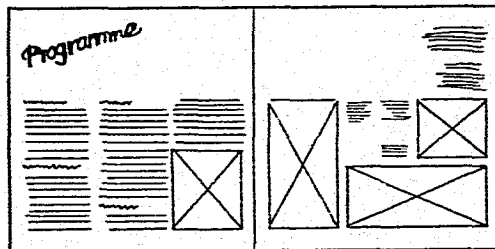
Cabeza: es el título más grande, es el que primero destaca, le da nombre al artículo o capítulo.

Título: Letrero que forma parte del artículo.

Sub-Título: División más pequeña del título.

Corniza: Línea de texto que se encuentra en la parte superior de la página, contiene información que indica al lector la fecha, nombre del libro, o el capítulo en donde esta ubicado.

Pie de Página: Línea de texto que se encuentra en la parte inferior de la página.



Pie de Foto: Línea de texto que se encuentra colocada debajo de una fotografía o ilustración y que informa sobre lo que se está viendo.

Pase: Se utiliza para indicar la continuación en otra página del texto.

Capitular: Utilizada al inicio de un capítulo o artículo, es una letra que destaca por ser más grande (u ornamentada) que las demás; da comienzo al texto.

Mancha tipográfica: Es el texto que ocupa el espacio dentro de la hoja.

Texto silueteado: Texto que se adapta alrededor de una fotografía o ilustración.

Folio: Numeración de la Página.

BOCETOS

El diseñador gráfico antes de cualquier otra arma se vale de los bocetos para poder planear de forma adecuada, correcta y fácil la transmisión de un mensaje; los bocetos servirán para presentar de una manera más apegada a la realidad el proyecto que se lleva a cabo, ésto con el fin de mostrar al cliente nuestra versión del trabajo y que ayudará,

si es necesario, hacer alguna modificación.



LA RETICULA

Es un instrumento esencial dentro del diseño editorial; se utiliza principalmente para dar unidad y

legibilidad a la composición dentro de la publicación.

El área a diseñar dentro de la retícula se puede dividir en tantas columnas como se quiera, sin embargo, se debe de tomar en cuenta que estas divisiones serán en las que vaya el texto y que por lo tanto se debe estudiar su funcionalidad para no ver afectada la composición.

La retícula tradicional es la que consta de 3 columnas, óptima para diseño de revistas, pudiendo subdividirse en seis.

La retícula de dos columnas proporciona equilibrio a la composición dando un tono académico, también se puede subdividir en cuatro columnas.

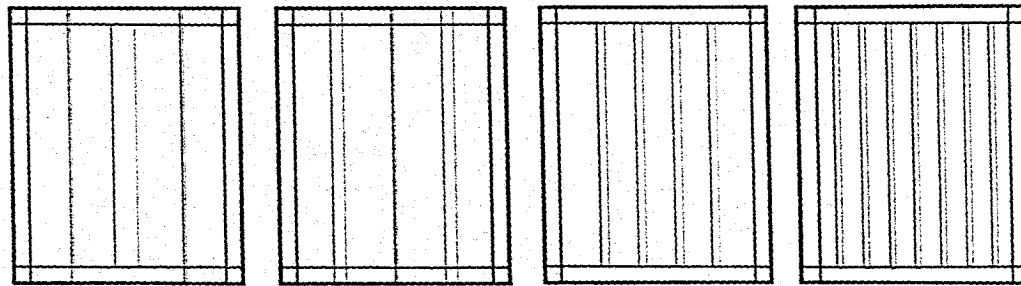
La retículas de cinco columnas dan

opción a disponer de texto a base de dos columnas dejando una columna flotante para recursos de diseño.

Las retículas que cuentan con siete columnas ofrecen gran variedad de combinaciones, dejando una o dos columnas flotantes para recursos de diseño.

Las retículas utilizadas tradicionalmente en libros puede variar según el enfoque de la publicación, yendo de formatos muy complejos, hasta los más simples y sencillos.

La mayoría de los libros caen en la composición de retículas de una sola columna aunque es posible un gran control creativo.



ESPACIADO

El espacio que existe entre las palabras variará según el cuerpo del tipo, esto se practica en Tipografía; los cuerpos pequeños se separan menos que los cuerpos grandes.

Las palabras se separan con espacios o "blancos" que son barras de metal del mismo tamaño que el cuerpo del tipo.

Este espacio nos servirá dentro de la composición para hacer más legible una frase o palabra y también para diseñar cabezas y letreros.

INTERLINEADO

Se le llama así a la separación que hay entre las líneas del texto; no modifican ni alargan dichas líneas si no que las separan o acercan.

Sirve principalmente para el acomodo de texto, variando el tamaño de la tipografía utilizada, a proporción será el interlineado, el más recomendable es un punto más de la tipografía, así si la tipografía mide 10 puntos, el interlineado

medirá uno más, haciendo un total de 11 puntos.

siguiente	100%	120%
la interlínea debe		

ALINEACION

Es la manipulación que se le da al texto según convenga:

Justificado: El texto tiene idéntica longitud en todas sus líneas.

Justificado a la izquierda: El texto será desigual en el lado derecho.

Centrado: Títulos, cabezas y textos se alinean en el centro de la hoja.

Estas variaciones darán un aspecto diferente en cada ejemplo al texto que estamos manipulando, la legibilidad será afectada según se acomode al texto.

EL TIPO ADECUADO

La elección del tipo que se va a utilizar para componer textos debe ser

agradable pero sobre todo legible esto con el fin de evitar al lector trabarse al momento de estar leyendo un párrafo.

El tipo debe ser limpio, pero es un error considerar que los remates dentro de las letras son un estorbo para la lectura, ya que se ha probado que guían la vista por el párrafo y hacen más agradable al lectura: prueba de ello es la proliferación de tipos con patines en publicaciones, tales como revistas y periódico.

**AvantGarde Baskerville
Times New Roman**

USO DE IMAGENES

El uso de imágenes dentro de libros y revistas es indispensable ya que aparte de hacer más agradable la composición sirven para llamar la atención, pero sobre todo para informar al lector acerca del tema.

La manera en la que se quiera llamar la atención variará según el manejo de imágenes que se estén

utilizando.

Hay varios tipos de imágenes que son:
A) Dibujos de línea B) Ilustraciones y
C) Fotografías.



EL FORMATO

Al decidir el formato que se va a utilizar dentro de una publicación se debe de tomar en cuenta varios factores, como el tipo de información que va a contener, circunstancias en las que se va a leer, y el tamaño más acertado en cuanto a producción, costo y distribución que se requiere.

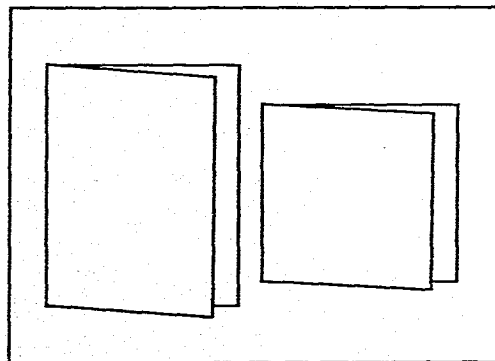
El tipo de información que se maneja en un recetario de cocina no es igual que en el de un libro escolar básico, en el primero se podrán hacer variaciones en las columnas; claro sin llegar a afectar la legibilidad, mientras que en el libro de texto será indispensable dejar espacios y hacer un acomodo que facilite al niño la comprensión del texto.

El tamaño no será el mismo para todas las publicaciones. Preferentemente se tiene que analizar en qué circunstancias estará el usuario. Una guía turística sería estorbosa si fuera de un tamaño carta, cosa que no sería problema en una publicación que se pueda leer en un sillón de descanso.

Los formatos utilizados regularmente en las imprentas nos darán la pauta para saber cuál es el que hace

menos desperdicio de papel. Además sería un error escoger un formato que el impresor no pudiera encuadernar.

Otro aspecto que debemos conocer es el formato más adecuado en caso de que se mandara por correo la publicación.



Dentro de la composición de cualquier texto se debe de tomar en cuenta el ancho de la columna.

El ancho adecuado en el texto es de 65 golpes o contener entre 10 y 12 palabras, de no ser así podrá hacer problemas de dicción.

Un párrafo de texto muy angosto hace que la vista vaya y venga, haciendo cansada la lectura. En el caso de ser largo, el ojo tendrá problemas para localizar la siguiente línea.

PORTADA

Es la parte que primero va a observar el posible lector, por lo tanto debe cumplir con el objetivo de llamar la atención. La información que se maneja en la portada debe de ser empleada de tal manera que provoque al usuario hojear la publicación. Debe ser agresiva pero no ajena a la información interior.

El mensaje que tenga la portada debe leerse en un máximo de diez segundos, este tiempo será el que la publicación utilizará para seducir al usuario y convercerlo de hojearla.

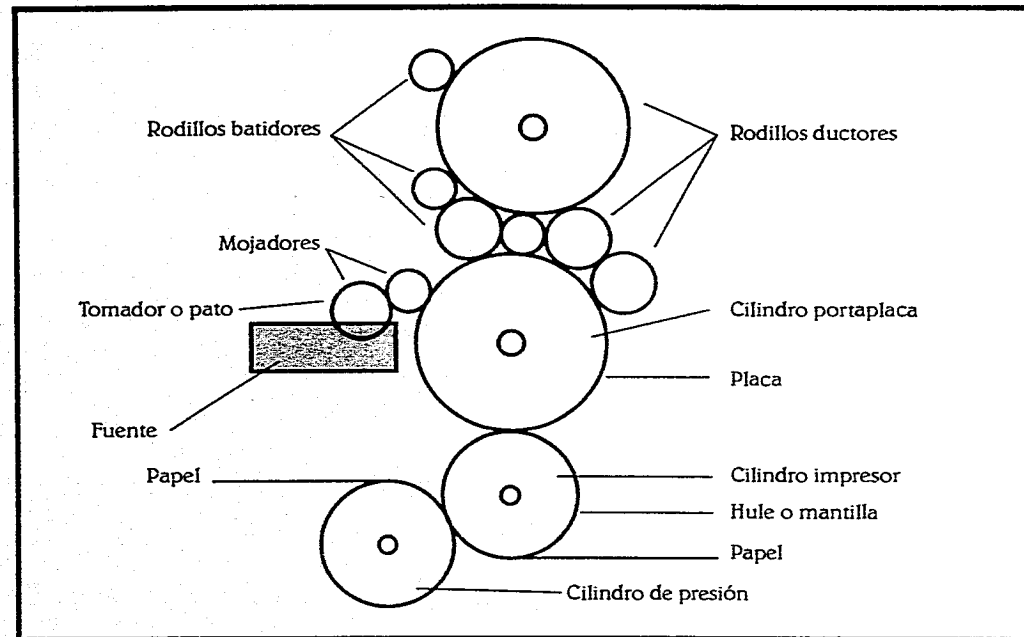
METODO DE IMPRESION

El paso que se debe seguir después del diseño es la impresión; esta parte del trabajo debe ser bien estudiada para que el proyecto llegue al cliente con la mejor calidad posible.

OFFSET

Esta técnica de impresión se basa en el principio de la repulsión mutua entre el agua y el aceite; por su calidad se utiliza en la reproducción de obras artísticas; una característica peculiar de esta técnica es que la plancha del material a imprimir no entra en contacto directo con el papel, sino con un cilindro de caucho, que aplica a la plancha una mezcla de agua, goma arábiga y ácido; la zona sin imagen acepta esta solución, mientras que la de imagen la rechaza; a continuación, se entinta la plancha, la zona de imagen acepta la tinta y el resto la repele; esta imagen de tinta pasa a un cilindro intermedio que a su vez se transfiere al papel.

Como se mencionó anteriormente la calidad de impresión es excelente, la mayoría de las imprentas cuentan ya con



este sistema, se pueden manejar ilustraciones, dibujos de línea y fotografías en medios tonos o en cuatricromía con una brillante nitidez e inmejorable calidad.

El único inconveniente al trabajar

con este sistema es que al hacer la plancha de impresión no podrá corregirse ningún detalle salvo que se vuelva a hacer; hay algunos materiales como el cartón grueso o metalizado que son incompatibles con esta forma de impresión.

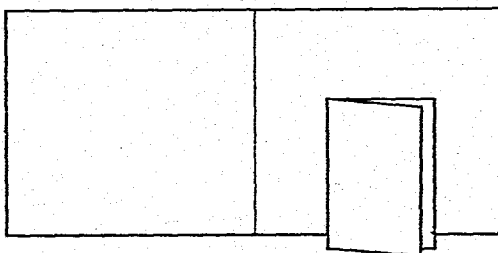
ACABADOS

Son utilizados para facilitar el trabajo del impresor ahorrando tiempo y dinero dentro de la producción.

IMPOSICION

El pliego que sale de la máquina podría de alguna manera seccionarse y encuadernarse por separado. Para evitar esto, puede hacerse mediante un plegado en el orden que se requiere para encuadernarse y leerse. Esta distribución de manera ordenada de las páginas en el pliego es lo que se llama imposición.

La imposición tiene sus pros y contras, es eficaz en folletos y publicaciones con pocas páginas pero al aumentar el número de éstas se complica el sistema.



RAYADO

Sirve para doblar materiales gruesos, como el cartón, si es muy grueso se hace mecánicamente por medio de una prensa, sin embargo es difícil tener precisión por lo cual se prefiere hacerlo manualmente.

Consiste en rayar por la línea de pliegue para romper las fibras y facilitar la operación de plegado.

PLEGADO

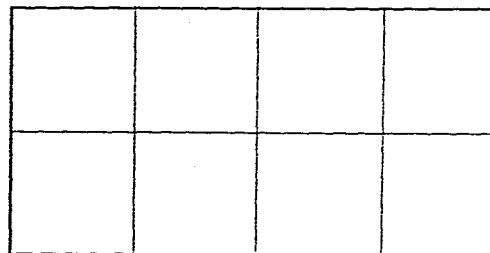
Consiste en doblar el pliego de papel sobre un lecho plano en el que hay una ranura, a través de la cual una cuchilla redondeada empuja el pliego, que a continuación pasa entre un par de cilindros que doblan el papel por la línea.

CORTE

Consiste en cortar el pliego en las parte que sean requeridas por medio de la guillotina o cizallas manuales de oficina.

ALZADO

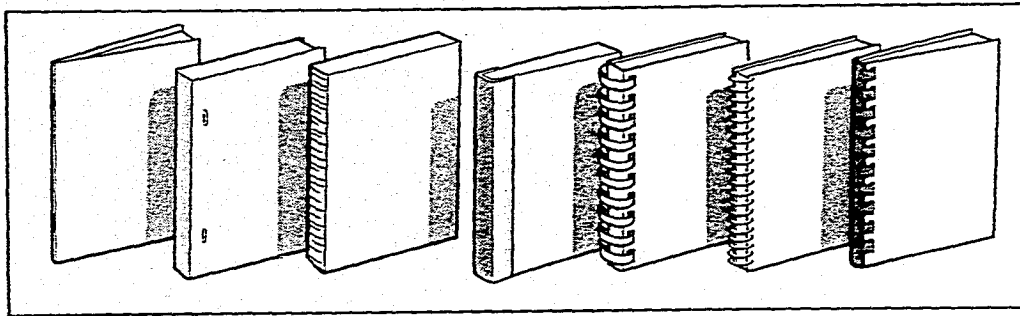
Se le dice alzar a colocar las páginas en el orden en que han de encuadernarse y leerse. Este trabajo se hace manualmente, clasificando montones de papel en orden, consistiendo nada más en ir cogiendo una página de cada montón.



ENCUADERNACION

La encuadernación protegerá el diseño y le dará presentación, esta variará según el número de páginas que tenga la publicación.

Hay cuatro tipos fundamentales de encuadernación:



A) Cosido o grapado: El pliego doblado en un cuadernillo se cose o se grapa para mantener las páginas unidas. El cosido es más caro que el grapado, pero da un aspecto mucho más limpio, se hace por el lomo o el lado según sea el grueso de la publicación; cuando el cosido o grapado se hace por el lomo se puede abrir por completo la publicación y leerla sin necesidad de sujetarla, sin embargo, el número de páginas es limitado, utilizándose comúnmente en revistas.

El cosido por el lado es económico, pero dificulta al lector la manipulación de la publicación, ya que tiende a cerrarse.

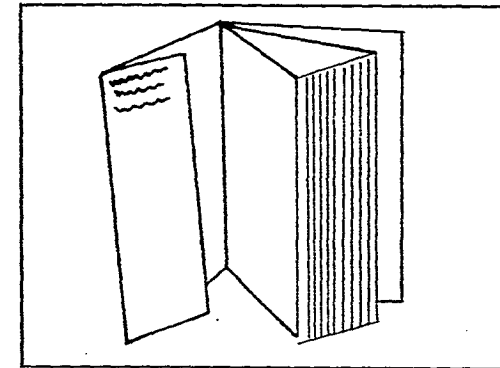
B) Pegado: Este tipo de encuadernación es común en las

ediciones con toque rústico y consiste en raspar y colocar cola por el lado del lomo, se coloca la cubierta y se pega, comúnmente se utiliza una cubierta dura de cartón un poco más grande que el bloque de páginas.

C) Encuadernación Mecánica: Es más cara que el cosido y se utiliza en diferentes versiones. Básicamente consiste en perforar el bloque de papel y pasar a través de los orificios un hilo de alambre o de plástico para sujetar las páginas.

D) Encuadernación con tapas duras: los cuadernillos que forman la publicación se cosen y se protegen con una cubierta rígida que sujeta a aquellos por medio de cinta cosida a su vez al lomo, dichas cintas

se protegen con hojas pegadas al interior de la cubierta de cartón.



CONCLUSIONES

El hombre a su paso por el mundo ha utilizado el arte como medio para reflejar sus necesidades y estados de ánimo. Las diferentes culturas que hay en el planeta han plasmado de manera muy particular su manera de ver su entorno geográfico.

Dándome cuenta de esto y observando que es indispensable elevar el

nivel cultural de las personas, he creído pertenece crear un cuaderno que contenga todo este cúmulo de conocimientos artísticos haciendo de esta publicación un medio ameno, que facilite la consulta de estos temas.

Se sabe de antemano que el cuaderno tiene características muy particulares y debido a que el público

específico al que va dirigido son estudiantes, se ha puesto mucho interés en que la publicación contenga vasto material gráfico apoyado con ilustraciones, fotografías y dibujos.

El tamaño de la publicación será de fácil manejo evitando cualquier voluminosidad, la información será breve (pero no escasa), tratando de ser lo más objetivo posible.

La composición de la página es sencilla, apoyada con una retícula de tres columnas para dar un manejo óptimo al texto, utilizando también una tipografía legible que facilite la lectura de los temas.

Por último, la portada será llamativa con el propósito de captar la atención del posible lector.

Utilizando acertadamente cada uno de los anteriores conceptos, se podrá de una manera más eficaz lograr este objetivo: la creación de un cuaderno que facilite la comprensión de temas relacionados con el arte.



Capítulo 3

APORTACION

Antes de comenzar a exponer cada uno de los pasos que se siguieron para el proceso de diseño editorial de este cuaderno, se debe aclarar que el objetivo primordial para la creación del mismo, es brindar a jóvenes estudiantes de nivel universitario, una publicación que contenga un resumen claro y objetivo acerca de la historia de las artes plásticas, abarcando temas que van desde el arte prehistórico hasta el arte neoclásico del siglo XIX.

Para la elección de los temas tratados en este cuaderno, se consultó primeramente el plan de estudios que autoriza la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), para la materia de Historia del Arte de la Lic. en Diseño Gráfico en su primer curso, además de hablar directamente con el titular de esta asignatura en la escuela de Diseño Gráfico de La Universidad Don Vasco, concluyendo en tratar los temas más relevantes y de mayor importancia, quedando el cuaderno integrado de la siguiente manera.

- 1) INTRODUCCION
- 2) ¿QUE ES EL ARTE?

- 3) ARTE PREHISTORICO
- 4) LA ANTIGUEDAD
 - EGIPTO
 - MESOPOTAMIA
- 5) EL ESPLENDOR
 - GRECIA
 - ARTE ETRUSCO
 - ROMA
 - ARTE ISLAMICO.
- 6) ARTE MONUMENTAL
 - ARTE ROMANICO
 - ARTE GOTICO
- 7) EL RENACIMIENTO
 - RENACIMIENTO EN EUROPA
 - RENACIMIENTO EN AMERICA
- 8) LOS EXTREMOS
 - EL BARROCO
 - EL ROCOCO
 - CHURRIGUERESCO
 - BARROCO EN AMERICA
 - EL NEOCLASICO
- 9) CONCLUSIONES
- 10) GLOSARIO
- 11) BIBLIOGRAFIA

Se sabe de antemano que el cuaderno tiene características muy particulares y debido a que el público específico al que va dirigido, en este caso

el estudiante de Diseño Gráfico, se ha puesto mucho interés en que la publicación contenga vasto material gráfico apoyado con ilustraciones, fotografías y dibujos.

El tamaño de la publicación será de fácil manejo, la información se expuso de manera breve pero no escasa, tratando de ser lo más objetiva posible.

DISEÑO EDITORIAL

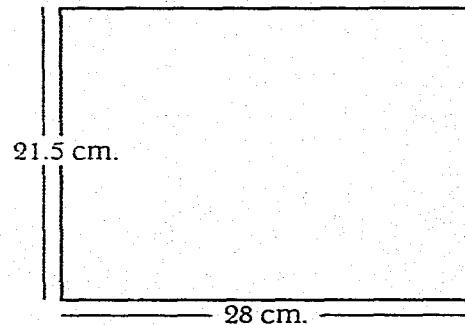
Una vez concluida la investigación de los temas que contendría el cuaderno, se realizó la elaboración del Diseño Editorial de la Publicación, siguiendo estos pasos:

- FORMATO
- PAPEL
- BOCETAJE
- RETICULA
 - Diagramación
- TIPOGRAFIA
 - Texto
 - Títulos
- GRAFICOS

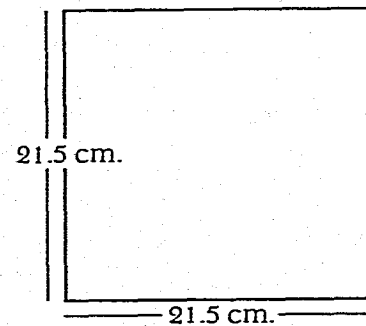
PERSONAJE
PORTADA
PRESUPUESTO

FORMATO

El cuaderno como ya se ha mencionado, va dirigido principalmente a jóvenes estudiantes de Diseño Gráfico, es por eso que se buscaron varias opciones en el tamaño de la publicación, que ofrecieran principalmente facilidad en el manejo por parte del usuario. Después de trabajar en varios formatos, tanto horizontales como verticales, se llegó a dos opciones que satisfacían las necesidades requeridas.



A) Es un formato de base rectangular de 28 x 21.5 (HORIZONTAL), que cumplía con las especificaciones de ahorro de papel, pero seguía siendo grande y difícil de manejar.



B) El formato de base cuadrada (21.5 x 21.5) fué elegido ya que este tamaño facilita al usuario su consulta, además de que se adapta de manera óptima a la cantidad de información que se maneja en el cuaderno.

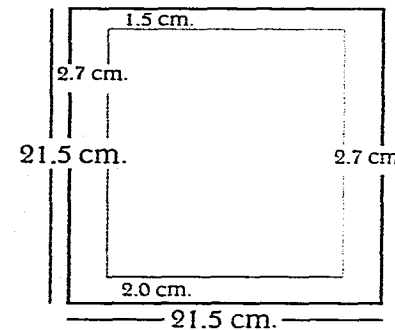
PAPEL

El siguiente paso fue decidir en que papel se iba a realizar el cuaderno, se consulto a personas especializadas y tras

una investigación se decidió utilizar el papel bond de 36 kg (en hojas de 21.5 x 28 cm.) esto debido a que tenía las siguientes ventajas:

A) Es un papel que ofrece calidad de impresión garantizada, ya que al ser un papel "no satinado" requiere de un trato menos delicado al entrar al proceso de impresión, obteniendo magníficos resultados.

B) Otras ventajas que ofrece el papel bond en formato de 21.5 x 28 cm. en que esta medida es standard en muchas máquinas de impresión en offset.



BOCETAJE

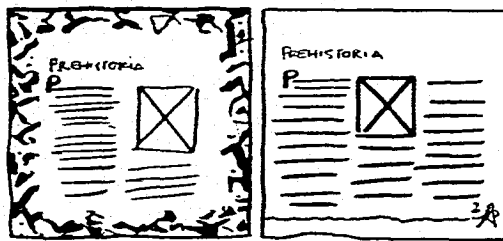
Al comenzar a bocetar en las páginas interiores, se tomó en cuenta el manejo ágil de la información alternando dibujos, fotografías e ilustraciones con el texto en general, buscando limpieza en la composición para evitar el tedio al momento que el usuario consultara la publicación.

Teniendo varias opciones y buscando el concepto mas cercano a las necesidades de diseño, se eligieron elementos decorativos, plecas, iconos, además de manipular el texto en diferentes formas. Llegando al concepto de lo que se quería lograr, surgiendo las siguientes opciones:

A) Presenta el manejo a dos columnas de texto con fotografías e imágenes integradas a una reticula que tiene como sostén visual un marco en negativo de figuras neolíticas, lo cual hacía interesante la composición de la página, pero demasiado cargada.

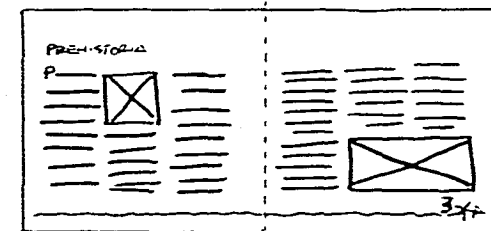
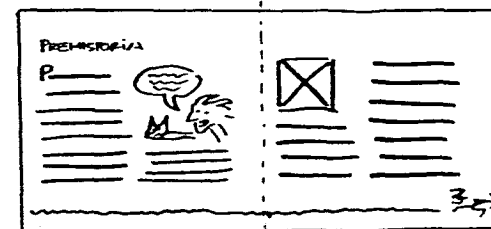
B) Esta opción maneja el texto a

tres columnas con imágenes y fotografías integradas y espacio suficiente para una composición limpia, ayudada por una pleca en la parte inferior que hace de sostén visual, rematada con un icono que sostiene al folio.



Debido a que la información de cada uno de los capítulos del cuaderno variaba en extensión, se pensó en alternar la composición de página en dos y tres columnas, cambio que ayudaría primero a distribuir armónicamente la información y las imágenes, además de darle variedad a la composición.

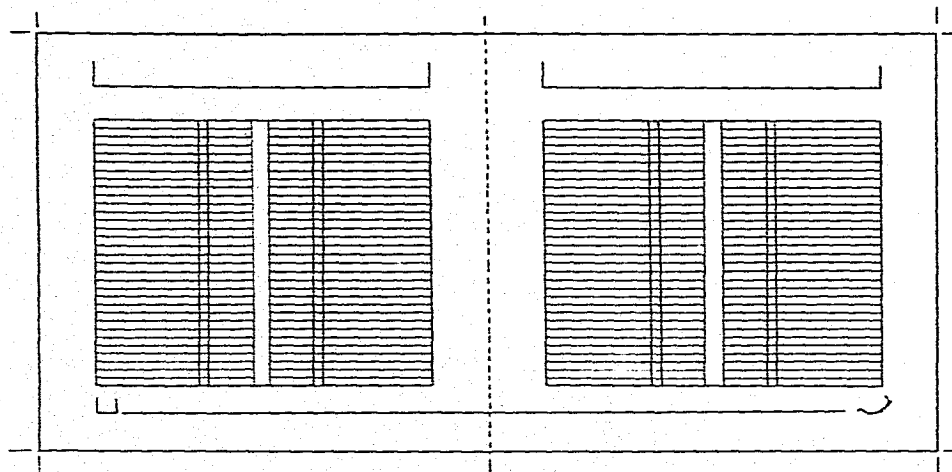
La opción final llegó uniendo las dos ideas principales, agregando una capitular de tipografía con trazo burdo. También la pleca se trabajó con un trazo más libre, extendiéndose por toda la doble



página y rematando con el icono del cazador neolítico, que por cierto ayudaría como sostén visual al folio de las páginas impares.

RETICULA

Está formada en un espacio de 43 x 21.5 cm., teniendo por página individual



una caja tipográfica de 32 x 38 picas, dividida en dos columnas de 18 picas y un medianil de 2 picas ó 3 columnas de doce picas y dos medianiles de una pica según se utilece.

La interlínea es de 12 pts. y consta en la caja tipográfica de un total de 32 espacios; en la parte superior fuera de la

caja tipográfica se marca una línea base donde irán encabezados, así también en la parte inferior izquierda se marca un espacio donde irá colocado el folio, existe además una línea donde descansará la pleca y la indicación donde irá el ícono integrado con el folio de las páginas impar. la línea de doblez, indica el cambio de página individual (21.5 x 21.5). la

retícula cuenta con suficiente espacio alrededor para dar limpieza al diseño, además de facilitar el manejo de fotografías e ilustraciones.

TIPOGRAFIA

TEXTO

Se buscaron dos opciones de familias tipográficas para utilizarse en los textos: la óptima y la times New Roman, decidiendo utilizar esta última por sus características muy particulares de trazo y legibilidad que son perfectas para la imagen que se le dio al cuaderno.

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZÆŒÇ?
Øabcdefghijklmnopq
rstuvwxyzæœ
çøß1234567890

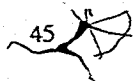
El cuerpo del texto es de 11 puntos con interlínea de 12 puntos y justificado a la izquierda haciendo que la mancha tipográfica sea legible, además de darle soltura y dinamismo a la composición de la página.

BARROCO EN AMÉRICA

Este Arte, traído por España, es interpretado de manera muy particular, gracias al medio geográfico y la cultura que le rodeaba además de la influencia Oriental, que hizo que este movimiento artístico fuera más imaginativo y que llegara a grados insospechados.

Al igual que en Europa, su grado de perfección tardó en llegar. En un principio los Frailes utilizaron este Arte en la

45



TITULOS
Para los títulos y capitulares se utilizó la familia tipográfica Caslon Antique, ya que sus características de trazo burdo, ayudaron a crear cierto contraste, dándoles personalidad y el toque de antigüedad que se quería proyectar.

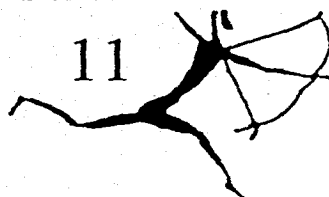
GLOSARIO
BIBLIOGRAFIA
CONCLUSIONES

GRAFICOS

Se escogió la representación estilizada de un cazador neolítico, por ser expresiva y dinámica, utilizándolo no solamente como elemento decorativo, sino que además se logró hacer un Collage con esta figura, creando una textura que fue utilizada en la portada y en cada uno de los inicios de capítulo.

También se utilizó una pleca de trazo burdo, la cual se colocó en la parte inferior de las páginas ayudando como soporte visual a los folios.

11

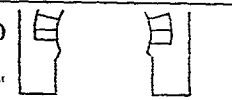


49



ARTE ISLAMICO

Al sureste de Asia y bañada por el mar Rojo, el mar de Oman y el Golfo Pérsico.



25

PERSONAJE

En el cuaderno se integró un personaje de caricatura, detalle ameno

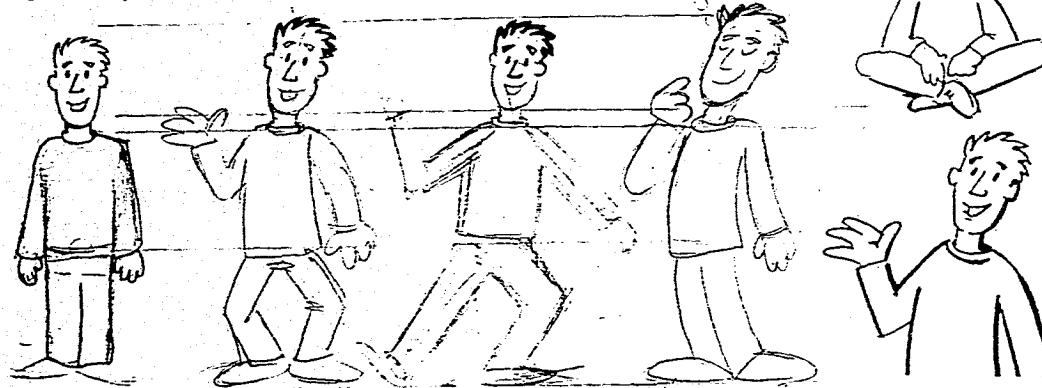


dentro de la publicación que hará al joven usuario sentirse identificado aún más con esta.

El personaje tenía que relacionarse con el usuario así que se decidió crear un joven inquieto y jovial que apareciera de manera interminante dentro del cuaderno, enfatizando algún concepto

referente al tema que se estuviera tratando en ese momento.

Para la creación del personaje se estudiaron varias opciones, llegando a una primera idea, desarrollando un personaje con rasgos geometrizados en su rostro, además de la cabellera alborotada. el problema con esta idea, era que sus movimientos eran muy rígidos y burdos, por lo que se optó suavizar las expresiones del rostro, dando redondéz a los trazos, así también se hizo un mejor estudio del personaje en cuanto a movimientos de acción, obteniendo finalmente el siguiente personaje.



PORTADA

Se hicieron varias propuestas para el diseño de la portada pero no se tenía bien decidido un título para la publicación por lo que se decidió hacer una encuesta a 50 personas, siendo en su mayoría estudiantes y maestros de nivel universitario; se contemplaron dos aspectos que debían cubrir los nombres tentativos.

A) El título debía mencionar que la publicación hablaba solamente de las artes plásticas (pintura, escultura y arquitectura).

B) El título debía ser atractivo para jóvenes estudiantes.

Tras proponer varios nombres que no convenían por lo complicado de su estructura se llegó a estas dos opciones.

A) Resumen gráfico de la historia de las artes plásticas.

B) Un vistazo a la historia de las artes plásticas.

Las cuales se encuestaron al número de personas antes mencionado, prefiriendo por amplio margen la opción "B".

Decidido el nombre del cuaderno, se siguió trabajando con la portada, buscando una imagen que fuera llamativa pero que no fuera ajena a la información interior.

Después de bocetar con dos opciones que eran mucho más cercanas a lo que se quería obtener se decidió por esta idea, agregando después el collage, elemento que reforzó la composición.



Al mismo tiempo que se manejaban las ideas finales se trabajó con el color, decidiendo proponer a tres tintas todas las opciones, quedando de la siguiente manera:

Se utilizó el color negro y el color vino en el título del cuaderno, ambos combinados crearon el contraste ideal: llamaban la atención pero sin ser chocante a la vista, además se aprovechó

el tono café del papel para dar armonía a la composición. el collage se uso en un tono parecido al papel creando un efecto de textura en parte de la portada y toda la contraportada.

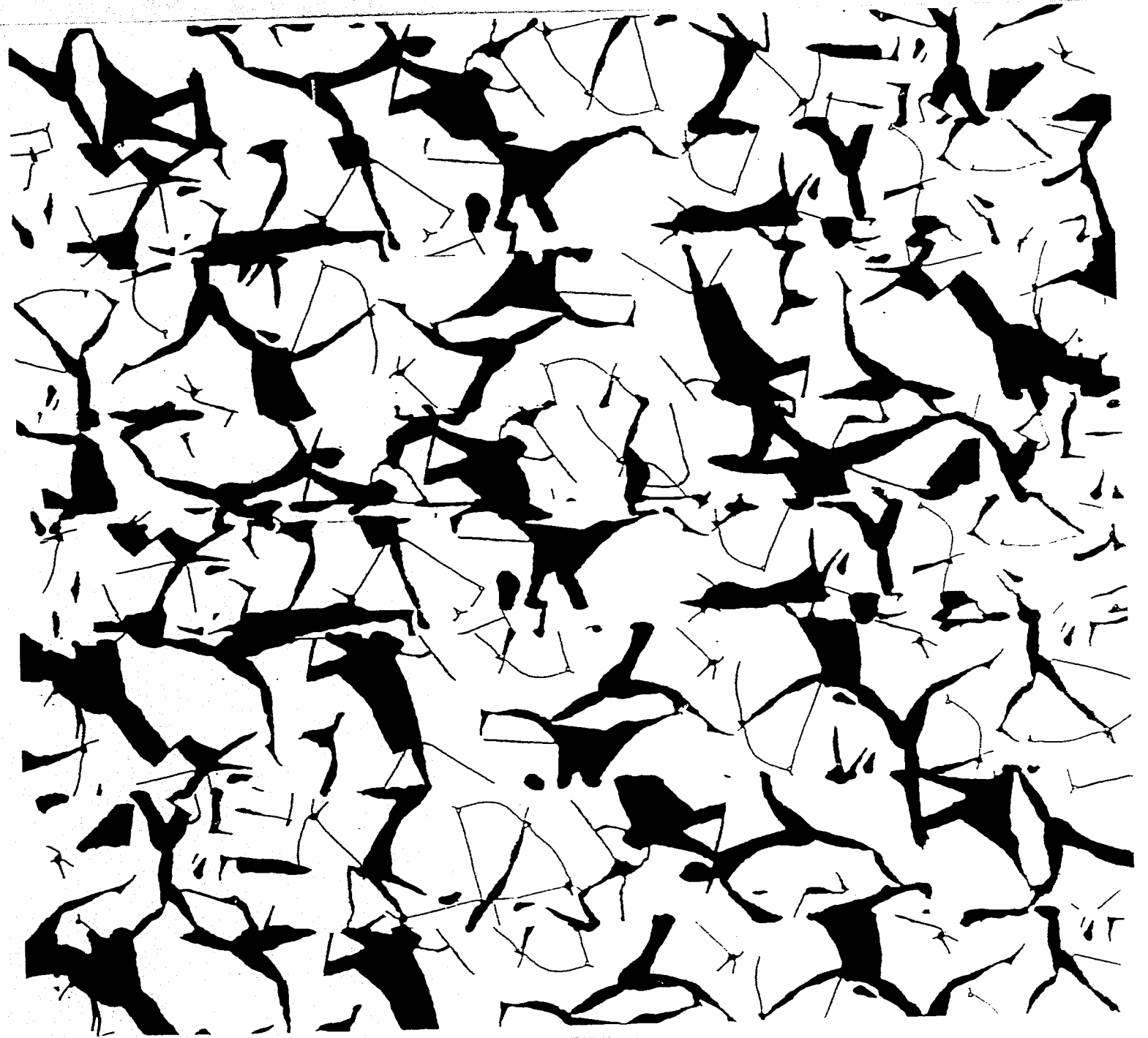
arillos metálicos* teniendo un costo de cada uno de N\$19.99.

La impresión de 2000 ejemplares tiene un costo de N\$27.535.00 teniendo un costo de N\$13.50 por cuaderno.

PRESUPUESTO

La impresión de 1000 ejemplares tiene un costo de N\$19.993.00 incluyendo las portadas a 3 tintas y el engargolado de

Capítulo 4





*Un vistazo
a la*

**HISTORIA
DE LAS
ARTES
PLASTICAS**

RAFAEL CARRILLO RUIZ



DEDICADO A
MARGARITA Y A
FERNANDO....
(MIS PAPAS)



INDICE

• INTRODUCCION	1
I ¿QUE ES EL ARTE?	5
II ARTE PREHISTORICO	9
III LA ANTIGÜEDAD	13
IV EL ESPLENDOR	19
V ARTE MONUMENTAL	29
VI EL RENACIMIENTO	35
VII LOS EXTREMOS	41
• CONCLUSIONES	49
• GLOSARIO	53
• BIBLIOGRAFIA	57





INTRODUCCION

INTRODUCCION

El arte, instrumento representativo del sentir del hombre, tiene su origen en la necesidad del mismo de querer dar explicación a una serie de fenómenos que ocurrían en su entorno, así como su afán por comprenderlos; esto lo llevó a tratar de poseer a la naturaleza, primero imitándola y después plasmándola en diversos materiales. El paso del tiempo y el desarrollo de los pueblos dieron pauta para que el hombre siguiera manifestándose, dando muestras muy diversas de su expresión creativa surgiendo gracias a esto diferentes corrientes artísticas que influyen aún en nuestros días.

Toda esta serie de conocimientos no son ajenos a personas que comienzan sus estudios universitarios, sin embargo, es el objetivo primordial de este manual mostrar este cúmulo de conocimientos de manera muy general a quienes comienzan una carrera en la que las artes plásticas tienen una fundamental influencia ●





I ¿QUE ES EL ARTE?

¿QUE ES EL ARTE?

El arte, a diferencia de otras manifestaciones espirituales, es la única expresión que deja vestigios: la creación de formas y volúmenes, así como de colores, piedras, metales y edificaciones son muestra de ello.

La creación y apreciación de lo bello es una característica que solamente se manifiesta en el hombre, que es el único animal que tiene capacidad artística. Goza con la perfección de la naturaleza, con su exactitud y armonía.



À CONTINUACION SE DARAN ALGUNAS DEFINICIONES QUE NOS PERMITIRAN IR FAMILIARIZANDONOS CON EL TEMA.

HISTORIA: Narración de hechos relativos al hombre y a la sociedad humana.

ARTE: (del latín Ars. y del Griego Tekne) se entiende como el conjunto de reglas para hacer algo bien; es una actividad realizada por el hombre, basada en ciertos conocimientos para alcanzar un fin bello.

ESTETICA: Rama de la filosofía que estudia el significado de la belleza.

BELLEZA: Perfección o armonía de las cosas, que nos infunde deleite o admiración.

ESTILIZADO: Exageración de los rasgos de un objeto.

ABSTRACCION: Sintetización de las formas más características de un objeto.



ASI TAMBIEN SE MENCIONARAN LAS DOS TEORIAS EXPLICATIVAS DE LA CREACION DEL UNIVERSO. FUENTE DE INSPIRACION DE TODOS LOS ARTISTAS.

CREACIONISTA: Nos habla acerca de un dios todopoderoso creador de todas las cosas.

EVOLUTIVA: De Charles Darwin en la que niega la intervención de un ser superior en la creación del universo y habla de evolución del mundo por generación espontánea.



El hombre en su devenir histórico, ha hecho una división de las diversas etapas en su tránsito por la tierra y que a su vez son determinantes para el estudio del arte.

A) **PREHISTORIA:** Todos los sucesos que ocurren antes de la invención de la escritura y se divide en el período Paleolítico y el período Neolítico.

B) **HISTORIA:** Comienza con la invención de la escritura hasta nuestros días.



EDAD ANTIGUA: De la creación de la escritura hasta la caída del Imp. Romano de occidente en 436.

EDAD MEDIA: Comprende de 436 d.C. hasta la caída del Imp. Romano de Oriente en 1453 d.C.

EDAD MODERNA: De 1453 d.C. hasta la Revolución Francesa en 1789.

EDAD CONTEMPORANEA: Revolución Francesa hasta nuestros días.

Todos estos conceptos y definiciones, como ya se dijo, nos servirán para tener un antecedente y comprender mejor los siguientes capítulos ●

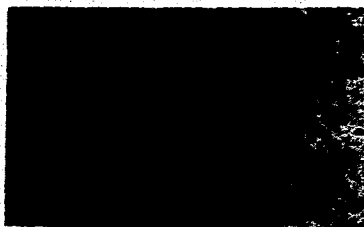


II ARTE PREHISTORICO

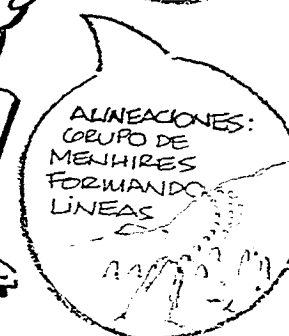
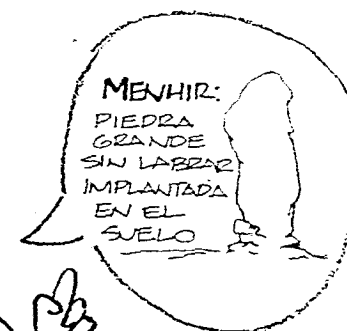
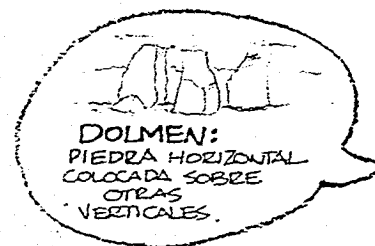
ARTE PREHISTORICO

Primitivamente, el hombre vivía del abrigo de los árboles y de las cavidades de las peñas, ocupando espacios que fueron llamados estaciones al aire libre.

El clima imperante lo obligó a buscar abrigo en cavernas y grutas, dedicándose enteramente a la caza y a la recolección. Es aquí donde surgen las primeras manifestaciones de arte, haciendo representaciones rudimentarias de seres vivos en sus útiles e instrumentos y adorna las cuevas que habita con pinturas, destacando las obras en la cueva de Lascaux, en Francia y la de Altamira.



Destacan las construcciones megalíticas hechas con grandes bloques de piedra tales como:



En cuanto a las construcciones de madera, destacan los palafitos que son cabañas sobre pilotes en los márgenes de ríos y lagos.

También destaca la escultura en la que la mujer fue fuente de inspiración del artista prehistórico, que exagera sus formas y atributos sexuales como un culto a la fertilidad y recibieron con posterioridad el nombre de venus ●



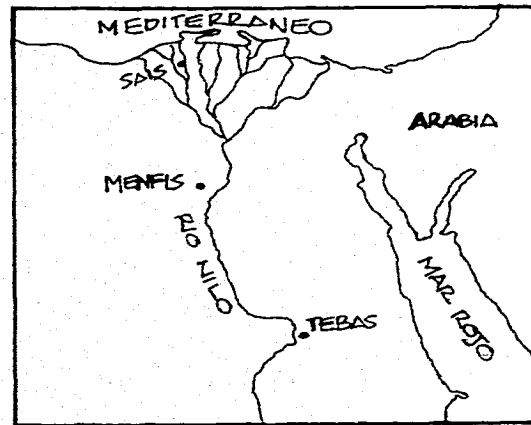


III LA ANTIGUEDAD

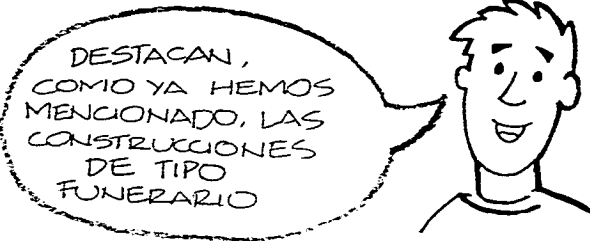
LA ANTIGUEDAD

En este capítulo se mencionarán las civilizaciones que tuvieron gran influencia en esta época de la humanidad: El arte Egipcio y el arte de Mesopotamia, así como también el arte Prehelénico.

Una de las más antiguas civilizaciones es la Egipcia. Se desarrolló al norte de Africa, se extiende a lo largo del río Nilo y su Delta, hasta la desembocadura en el Mediterráneo.



El sol será reconocido como divinidad suprema, inspiradora en la creencia en el más allá, fundamento del mas particular arte funerario faraónico.



HIPOGEOS: Son tumbas excavadas en la roca, tienen un templo funerario exterior.

COMPLEMENTABA EL RITO FUNERARIO UNA SERIE DE ACCESORIOS QUE SE COLOCABAN EN LAS TUMBAS

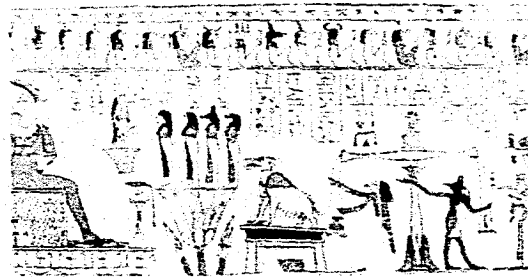


SARCOFAGO: Se guarda en éste el ataúd que contiene el cuerpo momificado. Generalmente es de granito o basalto.

ATAUD: Contiene a la momia. Suele ser de madera ricamente decorado y colorido

CANOPE: Vasija de barro. Suele haber cuatro en cada tumba, contienen las vísceras del cadáver.

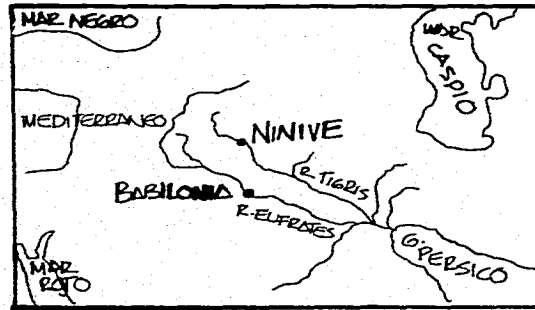
El arte Egipcio también se distingue por la forma tan particular de representar sus pinturas, los modelos eran representados en su juventud con la cabeza y pies de perfil, aunque la figura estuviera de frente (se le llama posición hierática)



MESOPOTAMIA

El imperio de Mesopotamia se ubica en una zona regada por los ríos Tigris y Eufrates. Iniciado el quinto milenio antes de Cristo, es una de las primeras grandes organizaciones políticas que se fundamentan en la agricultura.

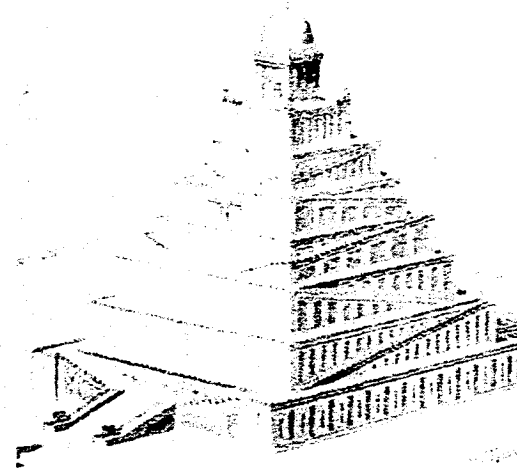
Este imperio se integra por dos poderosos pueblos: Asiria al Norte con su capital Ninive y Caldea al sur con su ciudad más importante, Babilonia. Sus civilizaciones



se confunden, sin embargo Caldea fue de las dos la más dominante, su religión, al igual que sus carácter guerrero, dio origen a un arte duro y violento, sus construcciones son de ladrillo y adobe debido a la escasez de piedra, característica de su arquitectura es la utilización de la bóveda como sistema de construcción.



ZIGURAT: Pirámide escalonada con ocho niveles que servía como templo y también de observatorio astronómico.



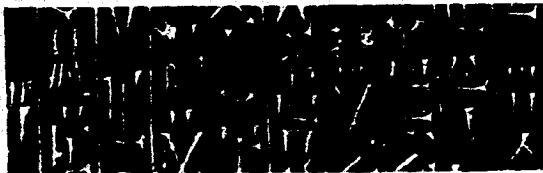
Dentro de los templos había objetos de culto y símbolos religiosos.

GLOBO ALADO: Que significaba al dios solar y protector del Rey.

ALTAR: En el que se rendía culto. Variaban en su forma, así como en el material con que estaban hechos (mármol, piedra, etc.)



Dejaron estelas para perpetuar hechos notables utilizando la escritura cuneiforme, el más conocido ejemplo es el Código de Hamurabi.



En cuanto a escultura se refiere, utilizan repetidamente el relieve en el que escenifican batallas, cacerías y pasajes históricos ●



IV EL ESPLENDOR

EL ESPLENDOR

EN ESTE CAPITULO SE MENCIONAN DOS DE LAS CULTURAS QUE POR SU GRADO DE EXPRESION ARTISTICA HAN SIDO BIEN LLAMADOS: = CLASICOS =



El arte Griego es, sin lugar a dudas, la más grande expresión de la sociedad de un pueblo; en él los artistas buscaron la expresión de sus ideales, los cuales eran, principalmente, el Humanismo, el Idealismo y el Racionalismo.

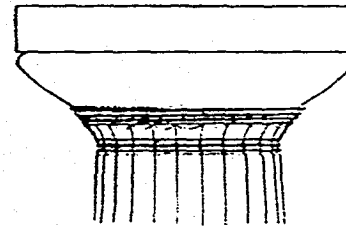
El pueblo Griego destacó la armonía en la traza de todas sus construcciones, tomando en cuenta lugares en los que el pueblo pudiera

realizar sus labores cotidianas, la arquitectura Griega es de las artes la que más desarrolló, llegando a un grado tal de perfección que ha sido bien llamada como "Clásica", debido a la pureza de su estilo y perfección.

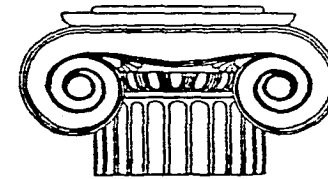
TIENE DENTRO DE SUS PERIODOS DE DESARROLLO VARIOS ORDENES QUE RIGIERON EN TODA CONSTRUCCION



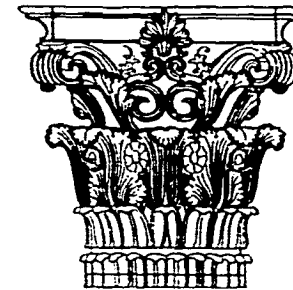
ORDEN DORICO: Capitel de moldura



ORDEN JONICO: Capitel de Volutas



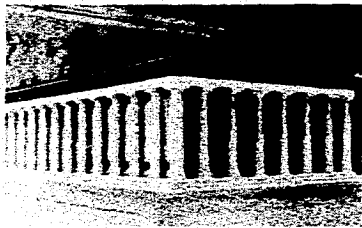
ORDEN CORINTIO: Capitel de hoja de acanto.



El pueblo Griego destacó la arquitectura religiosa y, como se ha dicho, también la civil. A continuación se mencionarán algunas de las más importantes construcciones que existían en toda ciudad Griega:



TEMPLO: lo utilizaban para el culto a los dioses de traza cuadrangular que cambiara de nombre según el número de columnas que lo rodeara.



PALESTRA: era una especie de gimnasio.

TEATRO: construcción en la cual se presentaban las tragedias, lo constituían tres partes: gradería, orquesta y escena.



ESTADIO: construcción al aire libre de forma rectangular, la pista se encontraba rodeada de relieves naturales que servían para las gradas, tenían como objetivo presentar la lucha libre y carreras pedestres.

HIPODROMOS: construcción al aire libre, destinada para carreras pedestres.

AGORA: era la plaza pública que servía como centro de discusión del pueblo.

ODEONES: eran construcciones que servían para audiciones musicales.



La escultura arquitectónica sirvió como ornamento a los edificios y templos en forma de relieves y bajo relieves en frisos, frontones y columnas, aunque hay excepciones en la que la escultura se usa de bulto redondo, la escultura independiente reflejará los deseos del artista Griego en buscar la belleza y perfección mediante la proporción y la naturalidad, dando mucha importancia a los efectos de la luz; destaca la importancia que le dieron a

sus útiles cotidianos utilizando dos temas: la vegetación y la geometría.



ETRUSCOS

El pueblo Etrusco, antecesor del gran imperio Romano, se ubica en la península Itálica hacia el siglo VIII a. C. aproximadamente, los etruscos en su mayoría fueron comerciantes, lo que originaría que su arte sea, en cierta medida, "práctico", su sociedad estaba regida por el poder de la riqueza, mientras que la economía tuvo tres factores esenciales: la navegación, agricultura e industria, que influye directamente en su religión y

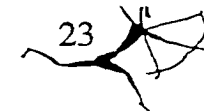
que dará a los dioses de etruria una escala jerárquica.

El pueblo Etrusco tuvo cierta influencia en su arte de otras civilizaciones, de Grecia tomó su estética, de Mesopotamia el uso del arco y la bóveda y de Egipto la monumentalidad de sus edificaciones; sus templos, que usaban como soporte la columna, constaban de una planta cuadrada en cuyo interior había tres partes que servían de culto, no a uno, sino a varios dioses.

SU ARQUITECTURA FUNERARIA TIENE DOS ASPECTOS: EL TUMULO CONICO Y LA GALERIA SUBTERRANEA.



Su escultura fue regida por tres materiales: bronce, piedra y terracota utilizando este último para la elaboración de frontones para los templos.



ROMA

Ubicada en la península Itálica, el pueblo romano, eminentemente guerrero, es heredero de la cultura clásica Griega que en conjunto con su sentido práctico, creara un arte que tendrá como objetivo primordial el arte de las grandes multitudes; Roma se distinguió por el empeño de organizar y utilizar el arte al servicio del estado.

Desarrollaron ampliamente obras de ingeniería como: puentes, carreteras, acueductos y otras obras públicas que beneficiaron a las ciudades romanas.



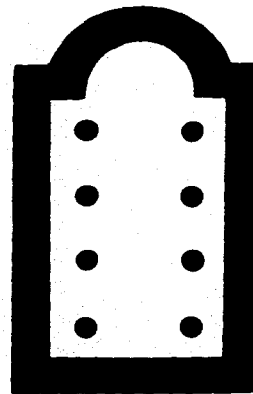
Como pueblo conquistador supo manejar el conjunto de pueblos sometidos para que se autogobernaran, siendo Roma el administrador de ese poder.



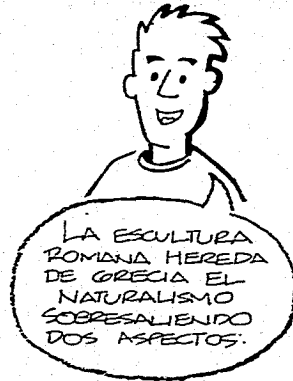
La arquitectura tendrá varias características, como el emplear bóvedas de cañón; los órdenes arquitectónicos de Grecia se transforman a conveniencia siendo aún más ornamentales y compuestas.

Crearon la basílica que era destinado a la administración de los negocios y de justicia,

constaba de tres naves, las dos laterales eran de doble piso y la nave central tenía un hemiciclo en el fondo.



También crearon construcciones para el esparcimiento del pueblo como: Termas, teatros, anfiteatros, circos y foros, además crearon obras de ingeniería como acueductos, puentes, carreteras; también construyeron monumentos conmemorativos como los Arcos del Triunfo y las Columnas Conmemorativas.



LA ESCULTURA ROMANA HEREDA DE GRECIA EL NATURALISMO SOBRESALIENDO DOS ASPECTOS.

El retrato y el relieve, el retrato buscará la identidad más apegada a la realidad, como psicológica del retratado, mientras que el relieve se utiliza como ornamento en frisos, arcos y columnas, escenificando batallas y paisajes.

En la pintura se utilizaron tres técnicas primordialmente: El fresco, el temple y la encáustica; los temas serán muy variados siendo la mitología, los misterios además del retrato los más comunes.

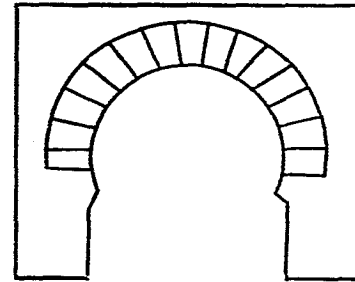
ARTE ISLAMICO

Al sureste de Asia y bañada por el mar Rojo, el mar de Oman y el Golfo Pérsico,

se encuentra la península arábiga, donde surge un imperio con cultura universal.

Eminentemente guerreros, extienden su dominio más allá de sus fronteras en donde reciben de civilizaciones extranjeras una fuerte influencia de su arte, ya que el pueblo árabe carecía de un arte propio.

El estilo arquitectónico utilizado tiene un carácter uniforme en todas sus construcciones, en todas partes se manifiesta la influencia Bizantina de la cúpula, se emplea la arcada



que en su mayoría son arcos lobulados y de herradura, usando capiteles de distintas formas, todo materialmente clado en rica y exuberante decoración.

Destaca su arquitectura religiosa, en donde la mezquita es el templo destinado para la oración donde se venera a Alá, se compone de varios elementos entre los que se cuentan al Mirhab que es un nicho de grandes proporciones que señala la dirección donde se ubica la Meca.

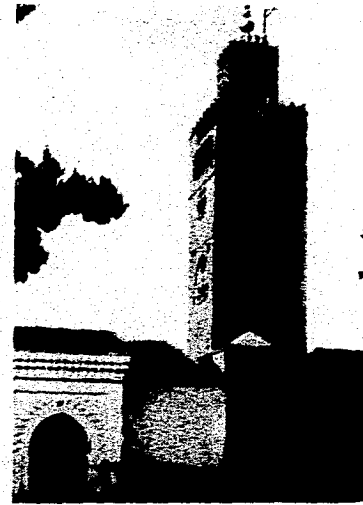
EL MINARETE ES OTRO ELEMENTO DONDE EL MUECÍN (SACERDOTE) LLAMA A LA ORACIÓN



comunicación al exterior por medio de celosías.

Las Mezquitas en su mayoría estaban formadas por un patio cuadrangular, limitado por cuatro pórticos; es común que haya junto a la Mezquita alguna escuela u hospital.

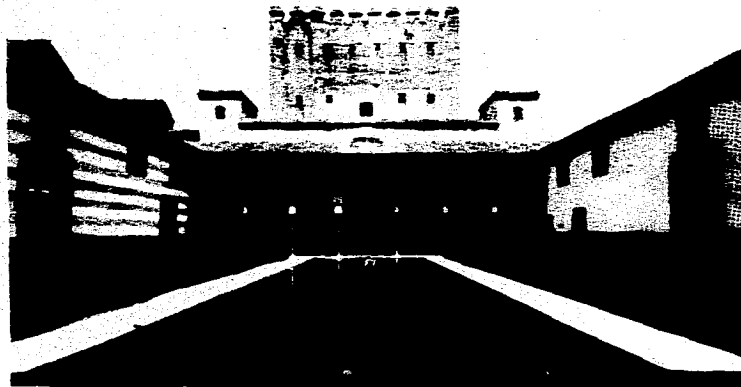
Los palacios carecían de simetría en su planta, eran



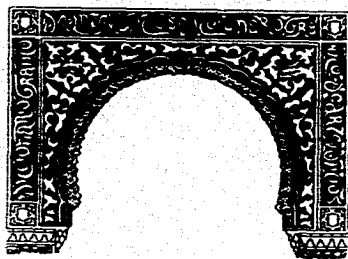
TAMBIEN SE ENCONTRABA AHI LA FUENTE DE LAS ABLUCIONES, COLOCADA AL CENTRO DE LA CONSTRUCCION

En la arquitectura civil, la casa tendrá características muy peculiares constando de dos partes: la destinada a la vida íntima que se nombrará como interior y la exterior que servirá para el recibimiento de extranjeros, formada por un patio, teniendo éste gran importancia, ya que en él se recibe y se trabaja, Los Arabes en sus casas reducían su





integrados por varios edificios, que en su exterior tienen un sencillo aspecto, contrastando con la profusa decoración de habitaciones, patios y salas.



La Pintura y Escultura Árabe tuvo poca representación debido a la religión musulmana que prohíbe cualquier representación plástica de personas y animales, reduciéndose a algunas miniaturas de libros ●





V ARTE MONUMENTAL

ARTE MONUMENTAL

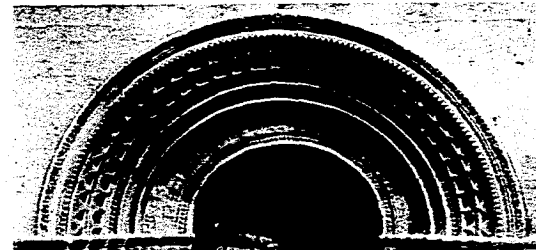
ESTE CAPITULO NOS
PRESENTA DOS CORRIENTES
ARTISTICAS QUE DEBIDO
A SUS CARACTERISTICAS
HAN SIDO BIEN LLAMADAS
= MONUMENTALES =



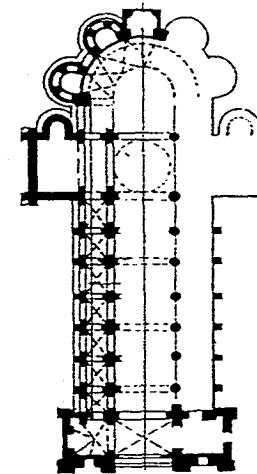
ARTE ROMANICO

Se origina gracias a la fusión de dos culturas totalmente antagónicas: El Cristianismo Romano y las tribus bárbaras.

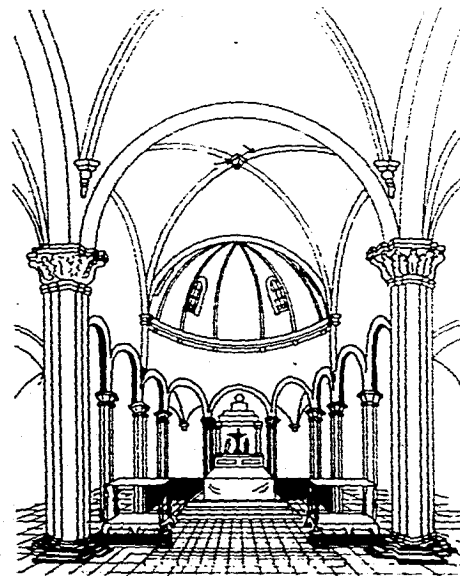
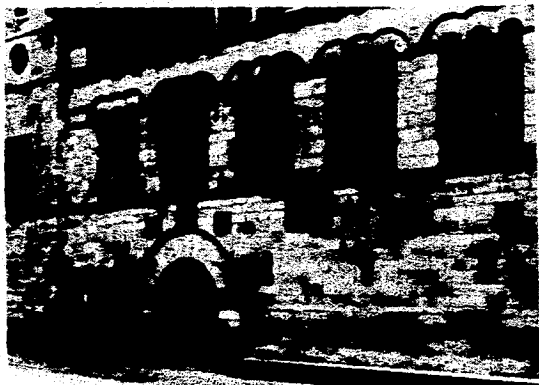
La arquitectura románica es influenciada por el arte romano. Son elementos de uso común los arcos y bóvedas de cañón.



La planta de la Basílica Romana se manifiesta en la arquitectura religiosa siendo sus plantas de cruz latina, desarrollándose los dos brazos transversales.



Los artistas románicos crean edificaciones que reflejan robustez y austeridad, utilizando poca iluminación y creando un ambiente sobrio.



La escultura románica tiene dos aspectos: el alto y bajo relieve y las estatuas que se funden en una sola obra artística, siendo utilizada dentro de la arquitectura como ornamento o supliendo algún elemento arquitectónico, tiene influencia romana y oriental, copiando figuras y ornamentos propios de estas culturas.

La ornamentación escultórica está basada en elementos geométricos, en la fauna y la flora.



ARTE GOTICO

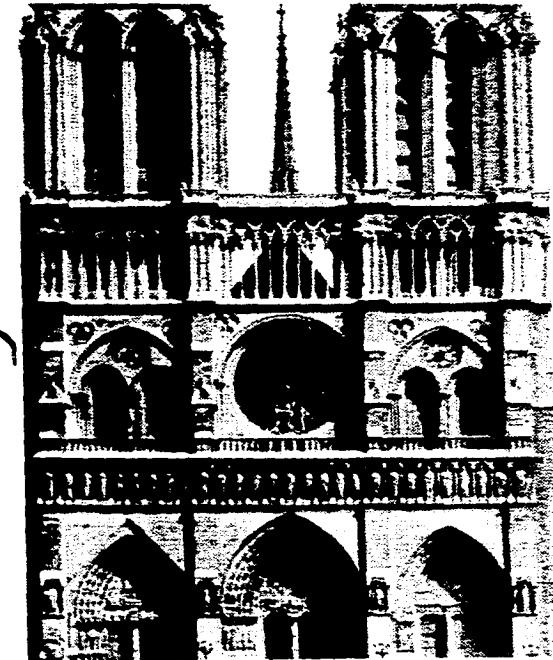
SURGE A FINALES DEL SIGLO XII EN EUROPA, PRODUCTO DE UN CAMBIO SOCIAL NOTABLE QUE CONSISTE EN LA LIBERACION DE LAS CIUDADES DEL PODER FEUDAL.



La construcción más importante de esa época es la catedral que reúne un doble carácter, el religioso y el civil, ya que servía para el culto a Dios y como centro de reunión de corporaciones para discutir sus intereses, gracias a ésto las poblaciones cooperaban con gran entusiasmo para la construcción de estos enormes templos.

La arquitectura Gótica tiene en un principio una fuerte influencia Románica, el artista gótico obedecerá a la necesidad de cubrir grandes naves e iluminarlas.

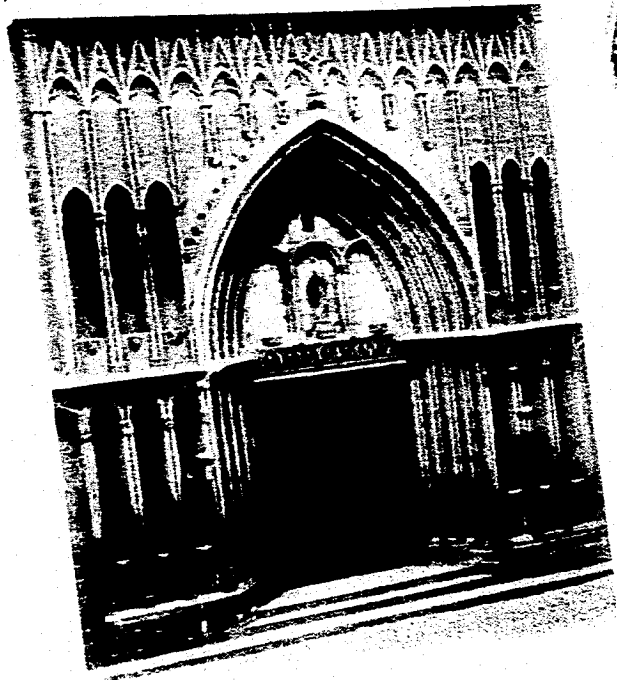
Son varios los elementos constitutivos de la arquitectura gótica, donde destacan: el arco apuntado que ya se había usado en oriente, el arbotante o botarel y la bóveda ojival.



Es característico de la arquitectura gótica la combinación de masas y espacios vanos en armonía donde los arcos y bóvedas debían tener una coordinación perfectamente racional, en donde la verticalidad coincidía con los intereses espirituales de alcanzar a Dios.



La escultura gótica tuvo en la naturaleza su principal fuente de inspiración, sometida a la arquitectura amoldándose a las formas de éste, observando a menudo en la estatuaria cierto ajuste a la línea arquitectónica.



Durante el período gótico la pintura mural casi desaparece, prefiriendo pintar sobre tablas, inspirándose en la figura humana y en motivos proporcionados por la fauna y flora ●



VI EL RENACIMIENTO

EL RENACIMIENTO

Este movimiento artístico tiene su origen en Italia a principios del siglo XV y surge gracias a una serie de fenómenos históricos, sociales y culturales, que dan impulso a ésta importante corriente artística.

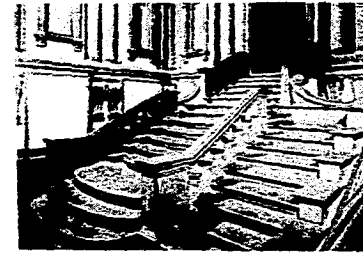
La migración de sabios y artistas Griegos provenientes de Constantinopla, además de la apasionada afición por el estudio de la cultura Grecoromana, son los principales pilares de este extraordinario arte.

LA PALABRA
=RENACIMIENTO=
INDICA VOLVER A
NACER, REVALORAR
LOS PRINCIPIOS
ESTETICOS CLASICOS



Esta época se caracteriza por el surgimiento de los llamados hombres universales: Literatos, Pintores, Escultores, Científicos. Ejemplo de ellos son Leonardo Da Vinci, Miguel Angel y Rafael, que le dan un sentido de superación y perfección que valora lo científico, (anatomía, geometría, perspectiva) y es aplicada a cada una de sus obras.

En las construcciones Renacentistas se volvieron a utilizar los órdenes arquitectónicos clásicos, de éstos órdenes el más usado fue el Corintio y el Toscano.

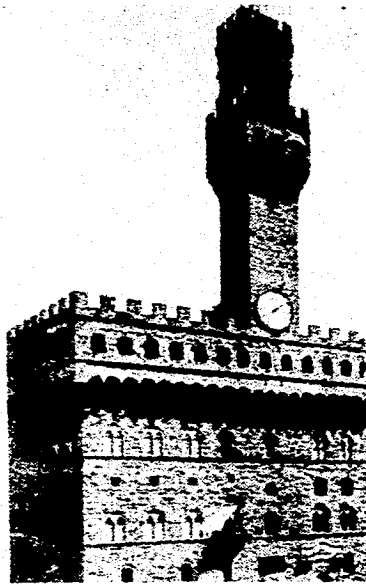


La arquitectura tiende a lo monumental y colosal en edificios y construcciones religiosas, la planta basilical con tres naves y un crucero es muy utilizada, rematando con cúpulas que con frecuencia son dobles (una sobre otra) con aberturas circulares que servían para la iluminación del interior.



La fachada de las iglesias será adornada con frontones y frisos, columnas y ornamentación de follajes.

Importante creación del Renacimiento es el Palacio que en un principio sigue la tradición del Medioevo con almenas, torres y atalayas.



La escultura del Renacimiento en un principio carecerá de expresividad, dando importancia a obras bellas que en su mayoría son relieves utilizados como ornamento en edificios. En un período posterior se impondrá la escultura de bulto redondo que reproducirá obras clásicas, además de bustos de personajes ilustres y poderosos de la época. Las obras realistas reflejan la nobleza del personaje, en cada una de sus obras las manos tienden a ser expresivas, el cuello alargado y la frente amplia.

La escultura Renacentista tuvo como principal objetivo que el observador se concentrara en un punto determinado.

En cuanto a la pintura, en un principio tuvo mucha influencia Bizantina, siendo demasiado rígida. Posteriormente se introduce



el Naturalismo, donde el dibujo y proporción se distinguen, además de la belleza de la forma y del color que unido con el sentido decorativo influenciado por el arte clásico, crean obras de inigualable belleza.



RENACIMIENTO EN AMERICA

A partir del descubrimiento de América y su posterior conquista, los cánones artísticos que predominaban en Europa fueron adoptados por el nuevo continente mezclándolo con elementos de las culturas que

presidieron a la llegada del español.



Los frailes Franciscanos fueron los primeros en llegar y años después los Dominicos y Agustinos, dividiéndose por territorios para la enseñanza del Evangelio.

La construcción primordial fue el convento, que debió responder a varias necesidades: la protección de los religiosos, así como

también la catequización y alojamiento de la comunidad; suele ser de dos plantas, en el primer piso se atendía a la comunidad y en el segundo se encontraban las celdas de los religiosos; las Iglesias se construían junto al convento con sólo una nave y era cubierta por muros de gran grosor que, junto con los elementos arquitectónicos exteriores, formaban una especie de muralla para evitar agresiones y ataques.



Otro elemento que integraba este conjunto era el atrio que, a diferencia del Europeo, era abierto, de trazo rectangular, rodeado por un muro, su función principal era reunir a la población que por creencias ancestrales no aceptaban fácilmente el culto en lugares cubiertos; dentro del atrio se encontraban la



capilla abierta y las capillas posas. La primera servía para los oficios religiosos para los naturales y las capillas posas que solían ser cuatro, una en cada esquina del atrio, se utilizaban para la enseñanza del catecismo.

En el centro del atrio se colocaba la cruz atrial que simbolizaba a la nueva religión y su dios una clara fusión del arte mestizo, eran labradas comúnmente en piedra ornamentada muchas veces con motivos prehispánicos.

Las primeras manifestaciones pictóricas tuvieron influencia flamenca, que fue desarrollada en retratos y pasajes de la Biblia, así como en murales que eran pintados por los indígenas en muros de conventos e iglesias utilizando mayormente tonalidades en negro, rojo, blanco y ocre ●



VII LOS EXTREMOS

LOS EXTREMOS

Este capítulo presenta dos corrientes que por su estructura y principios son totalmente antagónicas, el arte barroco surge como una derivación del renacimiento imponiéndose el sentido ornamental sobre la estructura, mientras que el arte neoclásico, tomando los principios grecorromanos de estética, crea un estilo totalmente limpio y sobrio evitando la exuberancia decorativa.

BARROCO

En Europa, durante el siglo XVI, surge una revolución religiosa, social y científica originada por la reforma protestante y que, junto con el descubrimiento de América, echa por tierra muchos dogmas y teorías sostenidos hasta entonces por el clero.

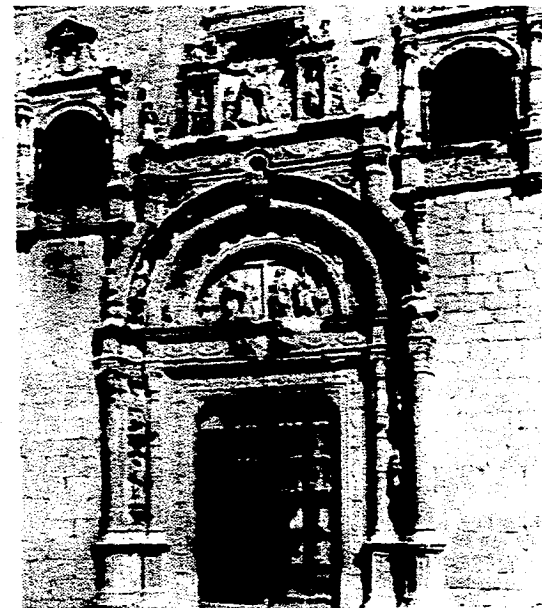
Preocupada por esta serie de fenómenos, la iglesia optó por reestructurar el catolicismo que da origen al concilio de Trento, frenando toda esa repentina libertad, y convirtiendo a la religión en una doctrina totalmente dogmática.



EL ARTE AFECTADO
TOMA A SU VEZ.
UNA NUEVA IDEA
PLASTICA.

El artista Barroco quiso representar mediante ilusiones escultóricas, pictóricas y arquitectónicas, la gloria celestial.

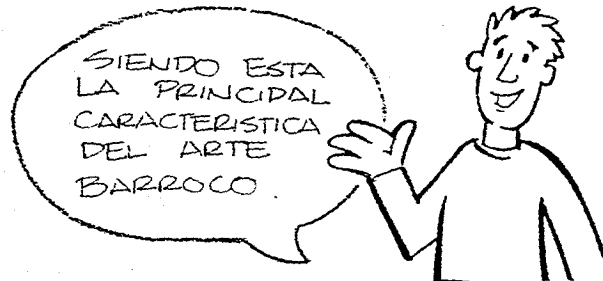
La arquitectura Barroca utiliza una complicada geometría que se basa en el movimiento. Su desprecio hacia las reglas, el temor al vacío y la búsqueda de originalidad hacen de este arte un reto a la gravedad.



En los interiores se evitarán los espacios y superficies lisos. Techos y paredes se decorarán profusamente con pinturas, relieves y espejos, dando una imagen de gran suntuosidad; utilizan en repetidas ocasiones la columna salomónica.



En las fachadas de iglesias y catedrales se dispondrán en distintos planos, columnas, frisos, cornisas, frontones y otros elementos que formarán acentuados entrantes y salientes, y darán un elemento nuevo: el juego de luces y sombras en visible contraste acentuado a menudo con el uso de mármoles y piedras de distintos colores.



En cuanto a la escultura, el equilibrio que se utiliza en el renacimiento se rompe haciendo que el movimiento se impusiera sobre la forma, tomando posiciones y gestos teatrales. Estuvo sometida a la arquitectura, sirviendo para complementar el juego de luz y sombra que daban efectos especiales.

Las nuevas doctrinas impuestas por la iglesia obligaron a los artistas a buscar una nueva iconografía. El realismo fue explotado igual que en la escultura, además el claroscuro que dio impacto a los temas religiosos.



ROCOCO

Surge en Francia durante el reinado de Luis XV. Es una modalidad de barroco que se adoptó en edificaciones, siendo un recargamiento decorativo que dará un toque de elegancia, tanto al exterior como al interior de la construcción.

CHURRIGUERESCO



BARROCO EN AMÉRICA

Este Arte, traído por España, es interpretado de manera muy particular, gracias al medio geográfico y la cultura que le rodeaba además de la influencia Oriental, que hizo que este movimiento artístico fuera más imaginativo y que llegara a grados insospechados.

Al igual que en Europa, su grado de perfección tardó en llegar. En un principio los Frailes utilizaron este Arte en la

realización de maravillosos conventos, por todo el continente se dan muestras en las que constantemente se usa la columna salomónica y bellas yeserías; influidos por el Churrigueresco las Basílicas e Iglesias del Nuevo Mundo crean un arte único.



MUESTRA DE ELLO SON: LA CATEDRAL METROPOLITANA Y LA DE GUADALAJARA.

EL NEOCLASICO

Resultado de una serie de acontecimientos históricos y sociales que incluyen la Revolución Francesa y el descubrimiento de las ruinas arqueológicas de Pompeya y Herculano. El Neoclasicismo surge como una creación de repudio hacia el Barroco y Rococo que significaban estilos utilizados por la monarquía.

Los artistas Neoclásicos suprimen elementos utilizados en el Barroco volviendo a la simplicidad de formas y volúmenes utilizando la simetría ayudada con una ornamentación sobria; es común la



utilización del orden dórico en frontones, frisos y columnas, aplicados a edificios, se pone en voga la construcción de arcos del triunfo, famosas son la Puerta de Alcalá y la Puerta de Brandeburgo.

COMO ELEMENTOS ORNAMENTALES ES COMUN ENCONTRAR PALMAS, AGUILAS Y CORONAS DE LAUREL.



La escultura estuvo de cierta manera subordinada a la arquitectura como elemento decorativo, sin embargo, también hubo la llamada escultura independiente en la que los artistas reprodujeron las obras del mundo clásico y algunos bustos de personajes distinguidos, siendo el material preferido el mármol blanco.



La pintura se inspiraría en la antigüedad pagana. Los frescos pompeyanos tendrán gran importancia para la pintura decorativa, la naturaleza será idealizada, siendo ésta el tema esencial de los artistas ●





CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

El hombre a su paso por el mundo ha utilizado el arte como medio para reflejar su sentir. El sinnúmero de pueblos que habitaron el planeta han plasmado de manera muy particular la concepción del entorno geográfico que lo rodea.

A diferencia de otras manifestaciones espirituales el arte es el único que deja vestigios de su manifestación aprovechando las características particulares de las cosas naturales para representarlas e incorporarles un sentido humano.

Este cuaderno nos demuestra brevemente toda una serie de manifestaciones artísticas que han trascendido las barreras del tiempo, teniendo todavía influencia en nuestros días.

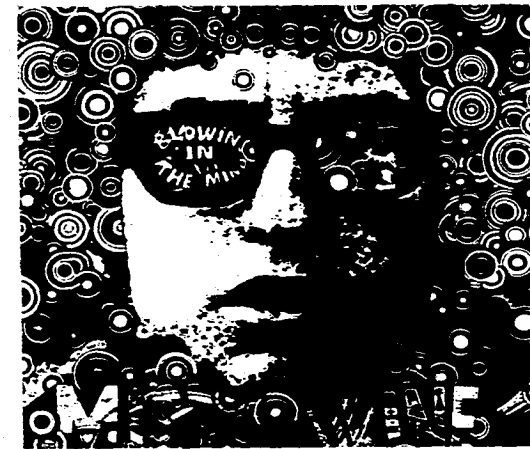
Se puede decir que lo aquí expuesto se expuesto se refiere a las artes plásticas, arquitectura, escultura y pintura sin dejar de mencionar que también existen las artes tónicas: la música y la literatura.

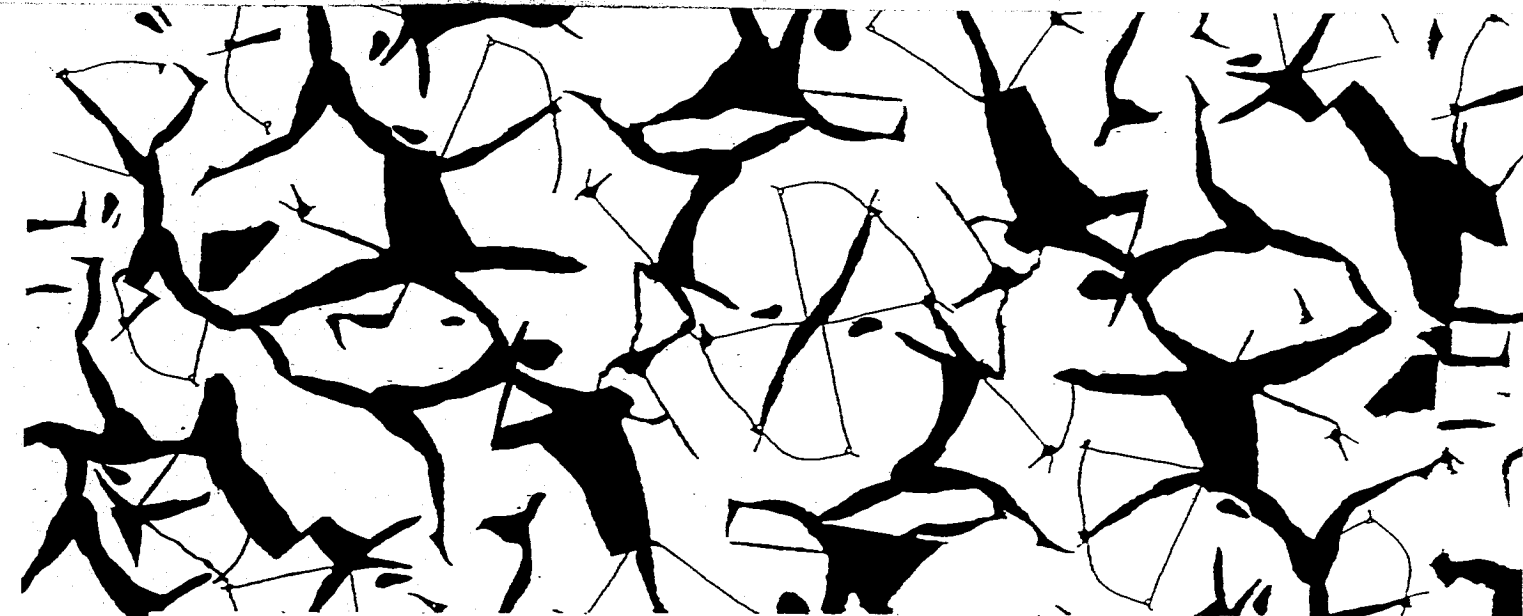
Por ultimo se debe aclarar que el desarrollo de la tecnología a finales del siglo pasado ocasionado por la revolución industrial, hizo posible la utilización del arte plástico con fines meramente comerciales, los vendedores de productos se vieron en la necesidad de promocionar los diferentes

artículos que estaban produciendo, apoyándose de carteles, etiquetas, y murales entre otros.

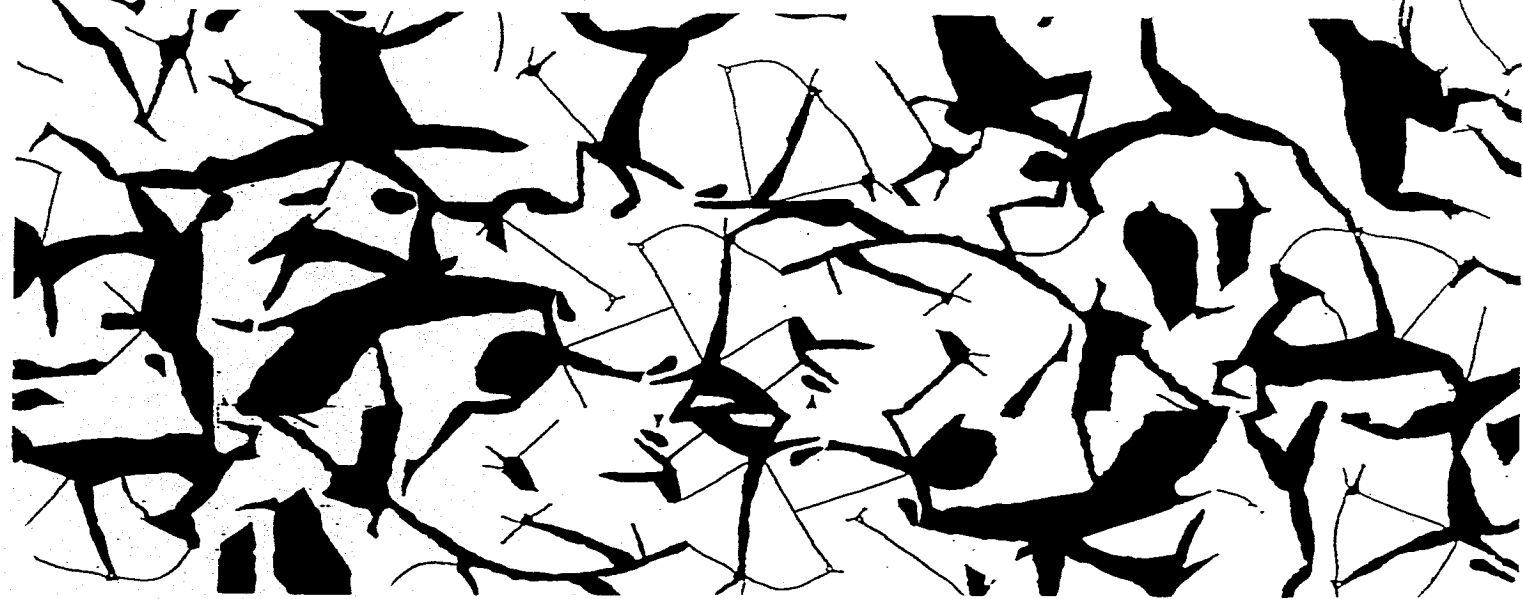
Creándose así específicamente el diseño gráfico, disciplina que en el transcurso de este siglo ha ido tomando características muy particulares, que han hecho de ésta una herramienta básica para promocionar y dar a conocer una idea, persona, marca, producto o empresa.

El diseño gráfico se puede definir como una disciplina que utiliza principios artísticos con fines publicitarios.





GLOSARIO



GLOSARIO

ABSIDE: En los templos, recinto semicircular o poligonal que cierra el coro o incluso acoge el altar.

ABSTRACTO: (arte). El que preside de la motivación temática.

ARCADA: Serie de arcos sobre columnas y pilares. Se llama también "arquería"

ARCO: En arquitectura, elemento destinado a sostener, generalmente de forma curva.

ATICO: El remate arquitectónico colocado sobre la cornisa.

ATRIO: El patio porticado de las viviendas romanas o de los templos cristianos.

BALAUSTRADA: Barandilla formada por balaustres o apoyos formados por diversas molduras rectas y curvas.

BASILICA: Iglesia cristiana de tres o más naves (más alta la central), construida sobre columnas o pilares.

BOVEDA: Cualquier clase de cubierta curva de un edificio.

CANON: Orden o sistema de proporciones estéticas. Para las del cuerpo humano se establece como módulo la cabeza, que entra siete u ocho veces en la altura total.

CAPITEL: Pieza decorativa de la columna, que se coloca sobre el fuste.

COLUMNA: Soporte de forma más o menos cilíndrica.

COLUMNATA: Hilera de columnas.

CONTRAFUERTE: Elemento adosado a los muros para contener el empuje de las bóvedas. También se llama estribo.

CORNISA: Remate o reborde de un muro, constituido por una pieza volada, algunas veces sostenidas por ménsulas.

CUPULA: Abovedamiento elevado sobre una planta circular, generalmente con forma de media esfera; se llama también de media naranja.

CHURRIGUERESCO: Última consecuencia del barroco español. Se llama así este estilo de la familia de artistas apellidada Churriguera.

DEAMBULATORIO: Prolongación de las naves laterales, que se forma entre la capilla mayor y el ábside de un templo.

FRISCO: Parte del entablamiento situada sobre el arquitrabe.

FRONTON: Coronamiento triangular de un edificio.

MENHIR: (en bretón piedra larga). Es la forma más primitiva del monumento.

PILAR: Soporte exento, de planta cuadrada o poligonal. Puede tener los mismos elementos

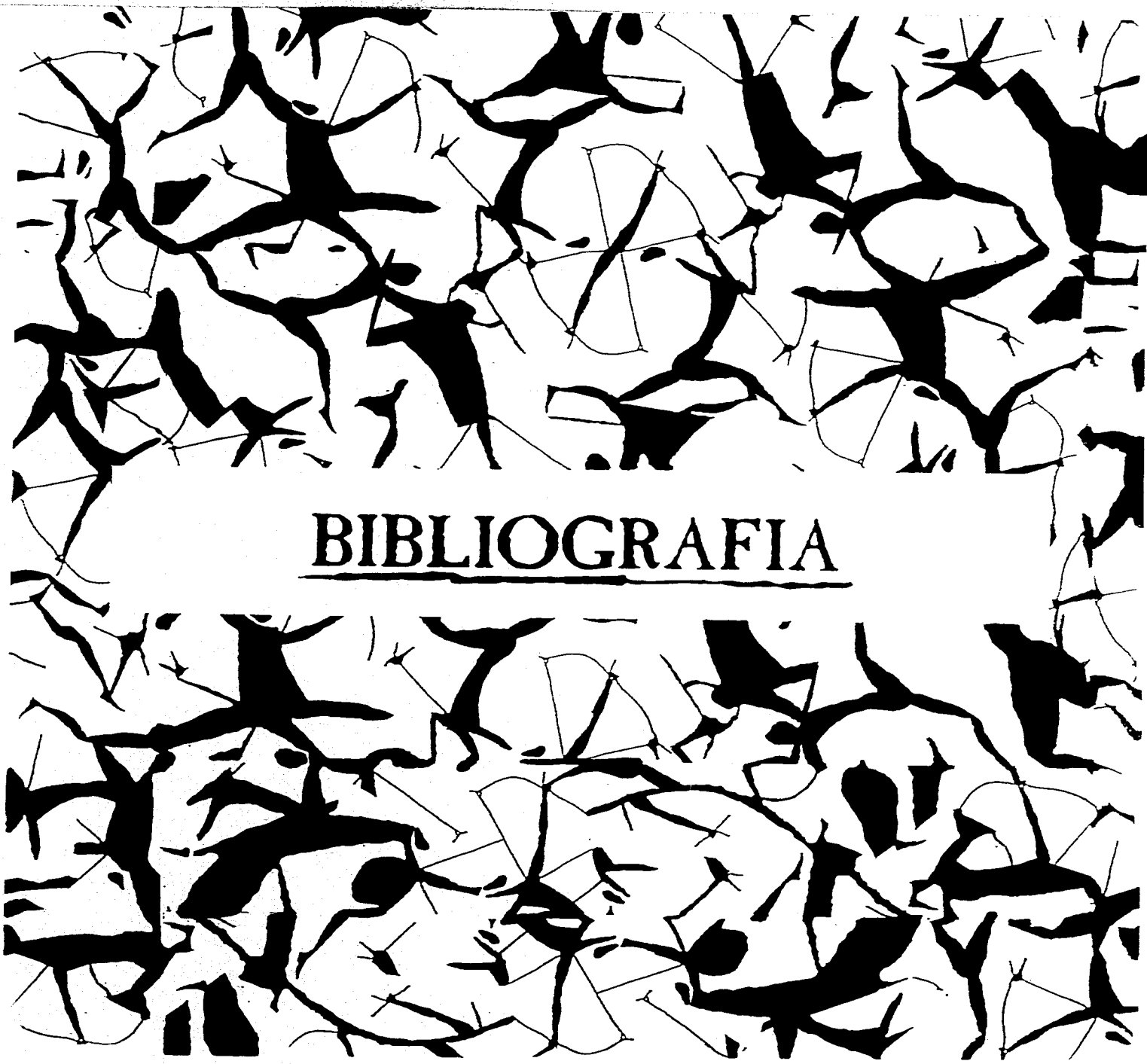


de la columna (basa, fuste y capitel) y sujetarse a todos los los ordenes clásicos.

SALOMONICO: Estilo arquitectónico que se caracteriza por el uso de la columna del mismo nombre, torzal y ondulada.

TRIPTICO: Retablo o pieza pequeña constituida por tres hojas.

VOLUTA: Motivo ornamental en forma de espiral ●



BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

RESUMEN GRAFICO DE HISTORIA DEL
ARTE
M. D. D.
México/G. Gilli

HISTORIA DE LA PINTURA (Vol. 1 y 2)
B. Floria Guillermo
México/Ed. Plaza y Janes

HISTORIA DEL ARTE
Lozano Fuentes Jose M.
México/Compañía Editorial Continental S. A.

HISTORIA GENERAL DEL ARTE
Pijoan Jose
México/Espasa Calpe

EL ARTE ROMANICO
Pijoan Jose
México/Espasa Calpe

ARTE PREHISTORICO
Desroches Christian
México/Espasa Calpe

LOS GRANDES PINTORES Y SUS OBRAS
MAESTRAS
E.U.A./Reader 's Digest

HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO
Meggs Phillip B.
México /Trillas

HAGA UD. MISMO SU DISEÑO GRAFICO
Walton Roger, Gillies, Keith
España/H. Blume

THE BOOK OF ART (Vol. 1)
Origins of Western Art
Sir Herbert read
Italia

THE BOOK OF ART (Vol. 8)
Modern Art
David Silverster
Italia

THE BOOK OF ART (Vol. 10)
How to look at Art
Bernard Myers
Italia

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



¡HOLA RAZA!
QUIERO AGRADECER
A TODA LA BOLA DE
PERSONAS QUE
HICIERON POSIBLE
ESTA.....

...PUBLICACIÓN, PERO
EN ESPECIAL A MI CARNAL
KENNETH, A "PANCHITO", A
MAGO CORZA, A LOLITA Y
VANGRAFIC, AL "ARQUI",
A "CHELI" CUADRA,
A.....

...A MIS ④
FANTASTICOS HERMANOS,
A SUSI (Y SU COSCORRON),
A GENO BUSTOS, A LA
"RAZA CANIJA" Y AL
NIÑO... RAUL.

BIBLIOGRAFIA

LA LETRA

Gerard Blanchard

CEAC

COMUNICACION GRAFICA

Arthur T. Turnbull

Trillas

METODO DE DISEÑO

C. H. Jones

G. Gili

METODOLOGIA PARA EL DISEÑO

Oscar Olea

Trillas

TIPOGRAFIA CREATIVA

Marion March

G. Gili

TIPO Y COLOR

Michael Beaumont

H. Blume

HAGA Ud. MISMO SU DISEÑO GRAFICO

John Laing

H. Blume

HISTORIA DE LA PINTURA

Guillermo B. Floria

Plaza y Janes

HISTORIA DEL ARTE

Jose M. Lozano Fuentes

Compañía Editorial Continental

RESUMEN GRAFICO DE LA HISTORIA

DEL ARTE

M.D.D.

G. Gili

HISTORIA GENERAL DEL ARTE

Jose Pijoan

Espasa Calpe

EL ARTE ROMANICO (Siglos XI y XII)

Jose Pijoan

Espasa Calpe

ARTE PREHISTORICO

Christiane Desroches

Salvat

LOS GRANDES PINTORES Y SUS

OBRAS MAESTRAS

Reader's Digest

THE BOOK OF ART

Origins of Western Art

Sis Herbert Read

THE BOOK OF ART

Modern Art

David Silvester

THE BOOK OF ART

How to look of Art

Bernard Myers

PRESUPUESTO

3 de Agosto de 1995.

SR. ISRAEL GUTIERREZ SANCHEZ
PRESENTE.

75°

En respuesta a su amable solicitud nos es grato poner a su consideración el siguiente presupuesto:

Libros de 56 páginas impresos en offset con selecciones a color: 7 fotografías 20 cm x 13 cm, 13 fotografías 13 cm x 11.5 cm, 15 fotografías tamaño mínimo; dimensión final del libro 22.5 cm x 16.5 cm. Incluye negativos finales.

CANTIDAD COSTO POR C/U

3000 Libros N\$ 22.66 Pasta dura

5000 Libros N\$ 17.50 Pasta dura

3000 Libros N\$ 20.60 Portada couché 250 gr.

5000 Libros N\$ 15.80 Portada couché 250 gr.

El precio mencionado NO incluye IVA.

Toda orden de trabajo requiere del 50% de anticipo.

El tiempo de entrega es de 20 días hábiles contados a partir de que recibamos los originales y el anticipo correspondiente.

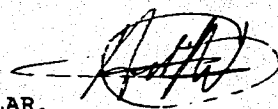
El 50% restante es contraentrega del trabajo.

El siguiente presupuesto tiene vigencia de 30 días naturales.

ATENTAMENTE

ARTURO NEGRETE CUELLAR.

Francisco Alvarez de Icaza 15-B Col. Obrera C.P.
06800 Tel. 5 78 29 78 Fax 7 40 72 79.



BIBLIOGRAFIA

**Leyendas y tradición oral en San Juan Parangaricutiro:
Pueblo Nuevo.**

PLÁ Rosa.
Estudios Michoacanos Vol. 3.
Historia de México, Mich.

Unidad de Urgencias en San Juan Nuevo, Michoacán.

VILLICAÑA Ortiz Alonso Esteban.
Tesis, Licenciatura Arquitectura. UDV
Uruapan, Michoacán. 1994

Vida y tragedia de Parangaricutiro, Mich.

Un Pueblo tres etapas.
CUARA Amezcua Salvador
Historia de México, Mich.

**El Parícutín. La historia de un volcán que cambió la
vida de un pueblo.**

MENDOZA Rafael.
Michoacán, México. 1987

Agonía y éxtasis de un pueblo

ZAVALA Alfaro, David.
Michoacán, México. 1982

**Manual de Diseño para Arquitectos, Diseñadores
Gráficos y Artistas.**

PORTER, Tom, Goodman y coautores.
México. G. Gili. 1990

Introducción al Diseño Gráfico

BRIDGEWATER, Peter
México. Trillas. 1992

Historia del Diseño Gráfico

MEGGS, Philip B.
México. Trillas. 1991

Dibujo y Comunicación Gráfica

PUENTE J. Rosa
México. G. Gili. 1993

Recetario de Diseño Gráfico

COREN, Leonard; Meckeler y R. Wippo.
México. G. Gili. 1994

Principios Básicos de Tipografía

LEWIS, John Noel Claude
México. Trillas. 1987

Comunicación Gráfica

TUMBULL, Arthur T.; Baird, Rusell N.
México. Trillas. 1986

Manual para Dibujantes e Ilustradores

MAGNUS, Gunter Hugo
Barcelona. G. Gili. 1987

Introducción a la Teoría de los Diseños

ACHA, Juan
México. Trillas. 1988

Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional

WONG, Wucius
Barcelona. G. Gili. 1981

Tipografía Creativa

MARCH, Marion
México. G. Gili. 1989

Cómo preparar diseños para la imprenta

JOHN, LINNG
México. G. Gili. 1989

Diseño y Comunicación Visual

MONARI, Bruno

Barcelona. G. Gili. 1980

Tipo y Color

BEAUMONT, Michael; Blume, Hermann

España. H. Blume. 1988

Manual de producción del Diseñador Gráfico

SANDERS, Norman

Barcelona. G. Gili. 1988

Principios del Diseño en Color

WONG, Wucius

Barcelona. G. Gili. 1988

Bases del Diseño Gráfico

SWANN, Alan

Barcelona. G. Gili. 1990

Técnicas de Presentación para el Artista Gráfico

MOLHERN, Jenny

Barcelona. G. Gili. 1990