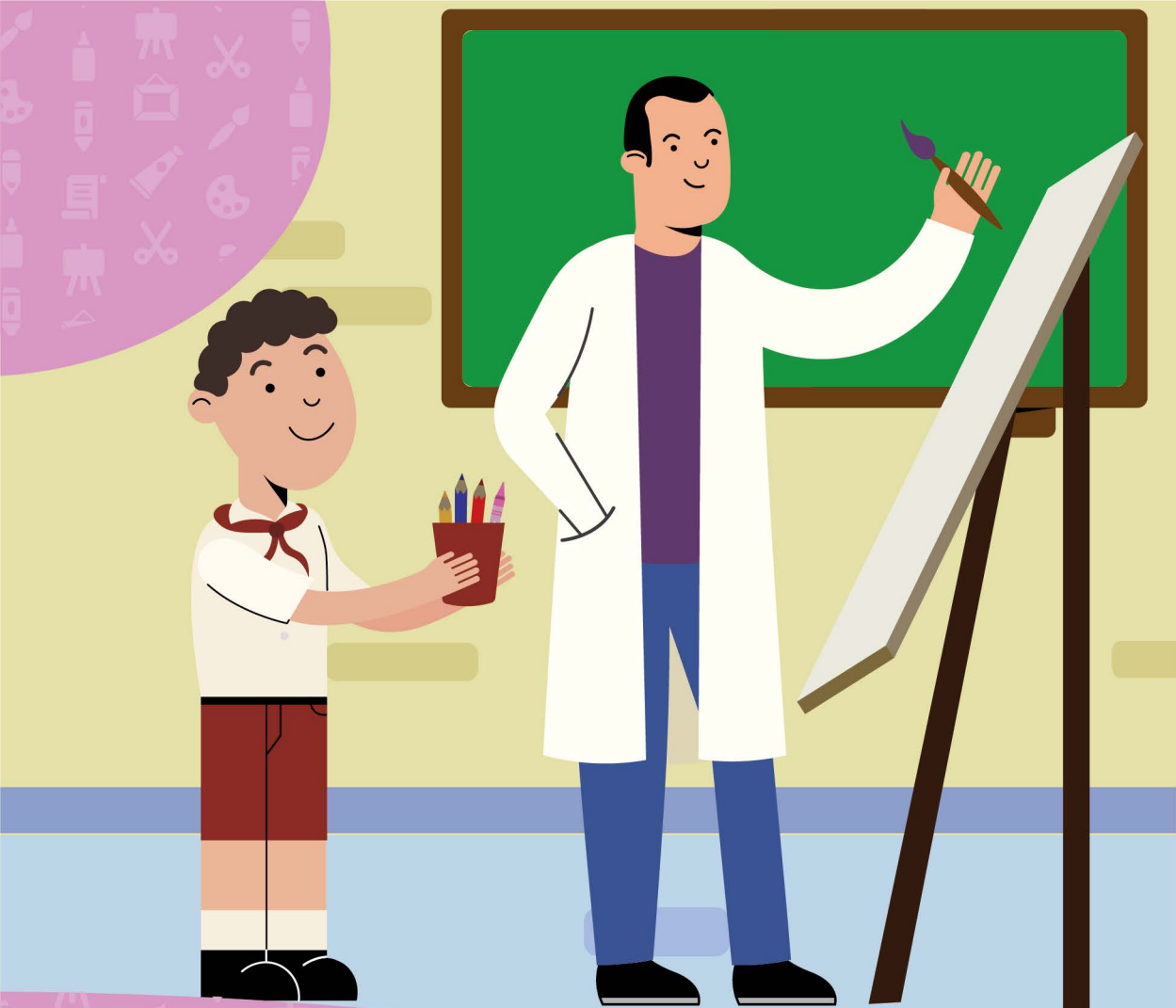




EDUCACIÓN PLÁSTICA

quinto grado

EDUCACIÓN PLÁSTICA

quinto grado

Dra. C. Paula Ester Azcuy Chiroles

Lic. Carlos Pimentel Rodríguez



Este material forma parte del conjunto de trabajos dirigidos al Tercer Perfeccionamiento Continuo del Sistema Nacional de la Educación General. En su elaboración participaron maestros, metodólogos y especialistas a partir de concepciones teóricas y metodológicas precedentes, adecuadas y enriquecidas en correspondencia con el fin y los objetivos propios de cada nivel educativo, de las exigencias de la sociedad cubana actual y sus perspectivas.

Ha sido revisado por la subcomisión responsable de la asignatura perteneciente a la Comisión Nacional Permanente para la revisión de planes, programas y textos de estudio del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas del Ministerio de Educación.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización previa y por escrito de los titulares del **copyright** y bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, así como su incorporación a un sistema informático.

Material de distribución gratuita. Prohibida su venta

Colaboradores:

- Lic. Yuniesky Rodríguez Peña
- Lic. Yahíma Marina Rodríguez Pupo
- Dra. C. Isela Urra Hernández
- Alejandrina Victoria Cue González

Edición y corrección:

- Lic. Yaneys López Argüelles

Diseño:

- Instituto Superior de Diseño (ISDi)

Anelís Simón Sosa • María Paula Lista Jorge • Camila Noa Clavero • Amanda Prieto Perera • Amanda Baró Céspedes • Patricia Suárez Echevarría • Ahmed R. Verdecia Zayas • Isaac Garrido García • Erasmo Peraza Aldama • Bertha Andrianis Pérez Tamayo • Geily Aimeé Oquendo Hernández • Martha Patricia Lizano Arruebo • Cristina Castañedo Canto • Liset A. Christy Rodríguez • Annalié Pedraza Rodríguez • Amanda de Rocío Guzmán Valdés • M. Sc. Maité Fundora Iglesias • Dr. C. Ernesto Fernández Sánchez

Emplane:

- Geily A. Oquendo Hernández
- Liset A. Christy Rodríguez

© Ministerio de Educación, Cuba, 2024

© Editorial Pueblo y Educación, 2024

ISBN 978-959-13-4713-8 (Versión impresa)

ISBN 978-959-13-4714-5 (Versión digital)

EDITORIAL PUEBLO Y EDUCACIÓN

Ave. 3.^a A No. 4601 entre 46 y 60,
Playa, La Habana, Cuba. CP 11300.

epueblo@epe.gemined.cu

ÍNDICE

A ti, educando de quinto gradoV

1	Las áreas	1
1.1	Las áreas y sus funciones	2
1.2	Áreas por líneas en el esgrafiado	8
1.3	Áreas por colores y texturas en el collage	10

2	El volumen real y el virtual	22
2.1	El volumen	24
2.2	El volumen virtual	27
2.3	El volumen real	35
2.4	Combinación del volumen real y el virtual	41

3	Expresiones del arte popular	50
3.1	El arte popular	50
3.2	El tapiz	55
3.3	Juguetes artesanales	62

4	Historietas y dibujos animados	77
4.1	Mis personajes preferidos	78
4.2	Animación en el Scrash	81
4.3	Creo mi historieta	82

5	Las artes plásticas y el teatro	86
5.1	Las artes plásticas en el teatro	87
5.2	Los títeres	90
5.3	Caretas de papel maché	98

6	EL diseño del ambiente escolar	105
6.1	Los elementos decorativos del aula	105
6.2	Decoración del aula para el fin de curso	107
6.3	Carteles y señales	111
	Exposición final de artes plásticas	117

A ti, educando de quinto grado

Con este libro de texto ***Educación Plástica quinto grado***, te damos la bienvenida para que continúes adentrándote en el maravilloso universo de las artes plásticas. En este grado podrás profundizar aún más en los componentes del lenguaje visual, progresarás en el conocimiento de otras características de las áreas y de los indicadores de espacio. También obtendrás nociones del arte popular, aprenderás a utilizar nuevas técnicas de las artes plásticas como el esgrafiado, el **collage** y la del tapiz, además confeccionarás carteles y señales.

Al igual que en cuarto grado, en sus epígrafes encontrarás diversas secciones que te facilitarán un ameno recorrido por él, entre las cuales tendrás: ***¿Sabías que...?, Saber más, Recuerda que..., De la historia y Reflexiona***. No faltarán tampoco en este texto los contactos con los **Desafíos**, en los que podrás responder interrogantes que te demostrarán lo que has aprendido en cada una de sus unidades. Al concluir algunas unidades puedes hacer un recorrido interesante e instructivo por una **Galería**, en la que apreciarás otras obras representativas de los artistas que conocerás mediante el estudio de diferentes contenidos, que se desarrollarán durante este curso.

Los contenidos siempre estarán acompañados de obras de artistas específicos de la plástica cubana y universal, lo que te permitirá complementar tus conocimientos mediante el análisis de los temas de estas; también encontrarás dibujos y esquemas que te facilitarán la comprensión o sencillamente la explicación visual de una técnica determinada.

Este libro se ha concebido para que aprendas de una manera agradable y divertida, tomando como referente el principio martiano que plantea que nuestra escuela debe ser “sabrosa y útil”. Por la importancia que reviste debes cuidarlo para que sirva en próximos cursos a otros educandos que lo utilizarán como tú.

Los autores

UNIDAD 1

Las áreas

Quiero educando, en los ciclos anteriores estudiaste las líneas, el color y las texturas como componentes del lenguaje visual, mediante obras de diferentes artistas cubanos, como es el ejemplo de la pintura de Amelia Peláez del Casal; artista que conoces de cuarto grado y cuya obra puedes observar en la figura 1.1.



Fig. 1.1 *Naturaleza muerta con piña*, de Amelia Peláez del Casal

El conocimiento de las líneas, el color y las texturas te servirán de base para conocer acerca de las áreas como un nuevo elemento configurador.

¿Qué debo saber?

En esta unidad conocerás: ¿qué son las áreas?, ¿por qué se consideran superficies planas bidimensionales, aunque su perímetro sea irregular?

También aprenderás cuáles son sus funciones.

1.1 Las áreas y sus funciones

La designación de las áreas se realiza a través del uso de los nombres para las figuras **geométricas planas**. Lo puedes observar en la figura 1.2.



rectángulo

cuadrado

triángulo

círculo

Fig. 1.2 Figuras geométricas plana

Recuerda que...



En la asignatura Matemática, las figuras geométricas planas son: el rectángulo, el cuadrado, el triángulo, el círculo, el óvalo y el rombo.

La función básica de las áreas es constituir los elementos fundamentales del sistema, que se expresan a través de la apariencia total, o sea, lo visible. Todas las posibilidades de aplicación de las leyes de la organización están referidas al manejo de las áreas. También ellas complementan la estructura lineal, son partes de

las formas que la vista capta. Los cuerpos tridimensionales están estructurados por superficies bidimensionales, áreas, y estas, a su vez, están limitadas por elementos unidireccionales (las líneas), como se ve en la imagen siguiente (figura 1.3).



Fig.1.3 Formas planas a la izquierda y formas volumétricas a la derecha

¿Sabías que...?

El rectángulo, el cuadrado, el triángulo y el círculo son formas planas, pues tienen solo dos dimensiones; por lo que también se les dice formas bidimensionales. La pirámide, el cono y el prisma tienen tres dimensiones, como cualquier otro cuerpo natural y, por eso, se les conoce también como formas tridimensionales.



Las áreas tienen también una segunda función. Ellas poseen ciertos caracteres expresivos que favorecen la significación del mensaje. La relatividad del tamaño y la posición de estas obligan a plantearlas en un determinado marco de referencia.

Por otro lado, poseen un carácter lineal-pictórico, por lo que tienen actitudes creadoras. El carácter **lineal** es donde se enfatiza el uso de las líneas que definen nítidamente las áreas, es decir, el dibujo; esto se puede apreciar en la obra **Flores amarillas** (figura 1.4). Mientras que el **pictórico** es en el que,

por el contrario, se difunden los bordes de las áreas entre sí; las líneas quedan subordinadas hasta casi desaparecer porque están conformadas por manchas y pinceladas, pues se trabaja con el cromatismo, lo que se evidencia en la obra *El puente de Nardi* (figura 1.5).



Fig. 1.4 *Flores amarillas*, de Amelia Peláez del Casal

Saber más

Amelia Peláez es el nombre corto con que se conoce a Amelia Peláez del Casal (1897-1968). Artista plástica cubana reconocida en el ámbito nacional e internacional. En Cuba se destacó por una renovación del lenguaje tanto en la pintura como en la cerámica, durante el período de su prolífera obra artística. Estudió en la Academia San Alejandro. Es la autora del mural exterior del Hotel Habana Libre, realizado en 1957.





Fig. 1.5 *El puente de Nardi*, de Jean-Baptiste-Camille Corot

Saber más

Jean-Baptiste-Camille Corot (1796-1875), París, Francia. Este artista prefería las horas del amanecer y el crepúsculo, momentos en que la luz se difumina, para salir al campo a pintar. Con esto logró en sus obras atmósferas intimistas y solitarias, dadas por el juego de sombras, matices apastelados y la variedad de reflejos suaves aportados por la luz solar en el amanecer o en el ocaso. Aunó la herencia clásica y romántica en el paisaje.



Reflexiona

Las áreas tienen cualidades que las diferencian, además del color, por su textura, porque pueden ser rugosas o lisas. También pueden conformar objetos tridimensionales, por ejemplo, cuando estamos en presencia del volumen. El área es aquel espacio delimitado por líneas, colores, texturas, valores y volúmenes.



Llegó el momento tan esperado: la realización de nuevas expresiones plásticas para demostrar que fue efectiva la apropiación de conocimientos en este epígrafe.

Hoy comenzarás un interesante ejercicio con la técnica del esgrafiado, la cual consiste en pintar una capa de crayolas de diversos colores y formas, colorear encima de ella con la crayola negra y hacer trazos con objetos punzantes o simplemente dibujar.

¿Sabías que...?

La técnica de la expresión plástica consiste en el empleo de un conjunto de materiales y procedimientos con características específicas que se emplean para la realización física de la obra artística, por ejemplo: el lápiz, el lápiz de color, el pastel, la tinta china, la acuarela, la tempera, el acrílico, el óleo, el fresco, el mosaico y el vitral. Las técnicas gráficas son xilografía, litografía, calcografía, serigrafía y otras tridimensionales como: el modelado, la talla y la fundición.



Como ya conoces en que consiste la técnica del esgrafiado, la aplicarás en la obtención de áreas por líneas, por eso debes seguir los pasos siguientes:

1. Selecciona una cartulina.
2. Cubre la cartulina con áreas de diferentes colores, preferentemente claros, utilizando tus crayolas (figuras 1.6 y 1.7).



Fig. 1.6



Fig. 1.7

UNIDAD 1

3. Cubre todas las áreas con una capa de tempera o crayola negra (figura 1.8). Es importante que esta capa no permita ver los colores que están bajo ella, por lo que deben aplicarse varias capas de pintura, lo más espesas posible (si se utiliza tempera).

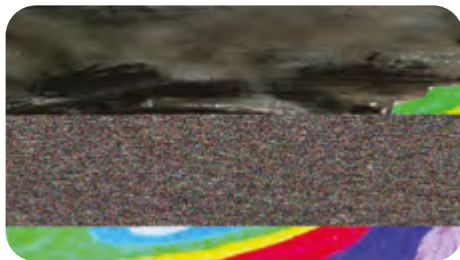


Fig. 1.8

Ahora ubícala en tu carpeta para que seque. En la próxima clase continuarás con la creación plástica.

Comprueba lo aprendido

1. Observa atentamente la figura 1.9 para que realices las actividades siguientes:
 - a) Identifica las áreas que más se destacan.
 - b) ¿Qué elementos definen las áreas?
 - c) Redacta un párrafo a partir del título de la obra.



Fig. 1.9 *Atardecer en espejo*, de Wilber Ortega Aldaya

Saber más

Wilber Ortega Aldaya (1970). Nació en Las Tunas (Cuba), graduado de la Academia Provincial de Artes Plásticas, en 1993. Paisajista por excelencia. Ha participado en más de cien exposiciones colectivas y veintiuna personales, mereciendo varios premios y reconocimientos. Su obra forma parte de importantes colecciones de Cuba, América y Europa.



1.2 Áreas por líneas en el esgrafiado

No has olvidado que las áreas son aquellos espacios delimitados por líneas, colores, texturas, valores y volúmenes. Como tu expresión plástica es delimitando con líneas, te invitamos a que observes la obra siguiente, donde el autor realizó áreas por líneas raspando el fondo de una cazuela (figura 1.10).



Fig. 1.10 *Suyu con la bandera*, de Roberto Fabelo Pérez

Saber más

Roberto Fabelo Pérez (Camagüey, 1951). Dibujante por excelencia. La exquisitez de su trazo ha estado siempre referida a las incitaciones del cuerpo humano y de la fauna. Además, es pintor, escultor e ilustrador en diversos soportes (papel, madera y tela). Ha obtenido notables premios y su obra ha sido expuesta en numerosos países.



En este momento debes buscar la expresión plástica que guardaste en tu carpeta para darle el acabado a la obra iniciada en la clase anterior. Obsérvala bien para que recuerdes qué habías trabajado hasta el momento en que cubriste todas las áreas con una capa de tempera o crayola negra.

¡Ya recordaste! Pues continúa con este último paso.

4. Emplea un objeto con punta (bolígrafo sin tinta, una puntilla, etcétera), raya la cartulina para que, a partir de diferentes líneas, obtengas áreas al sacar a la luz los colores que escondiste debajo de la capa negra.

Observa las imágenes siguientes (figuras 1.11, 1.12 y 1.13).



Fig. 1.11



Fig. 1.12

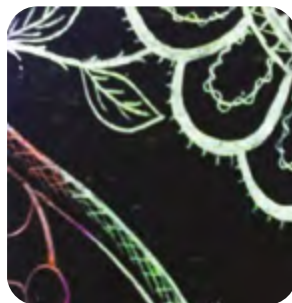


Fig. 1.13

¡Qué bien te ha quedado esta expresión plástica! Cuida la limpieza, la organización e higiene del local, así como el acabado

de tu creación artística para exhibirla en el mural junto a la de tus compañeros del aula.

1.3 Áreas por colores y texturas en el *collage*

Ahora continuarás reafirmando tus conocimientos acerca de las áreas, pues en la expresión plástica que realizarás, obtendrás áreas por colores y texturas, mediante el uso de la técnica del collage.



Fig. 1.14 *El rapto de las mulatas*,
de Carlos Enríquez Gómez

Ya conoces de los primeros grados, sobre todo del ciclo anterior, las características de los colores y las texturas. No has olvidado, por tanto, que los colores tienen diferentes significados y, de igual modo, indican diferentes estados de ánimo; estos como ya conoces sirven para diferenciar las áreas. Muchos artistas han utilizado esta función expresiva del color en sus obras para dar muestra de vitalidad, fuerza, vigor y vida. Observa un ejemplo en la obra plástica *El rapto de las mulatas* (figura 1.14), de Carlos Enríquez Gómez. Este artista lo conoces del grado anterior. ¡Te acuerdas!

De la historia

En la década del veinte del siglo pasado, período que ha sido calificado brillantemente por Juan Marinello como: “La década crítica”, se produjo la renovación de nuestra

plástica y no es casual que tan importante acontecimiento haya ocurrido en una época verdaderamente revolucionaria, en la que la clase obrera y el estudiante desempeñaron un papel importantísimo. Carlos Enríquez Gómez y otros artistas se lanzaron a la búsqueda de nuevas soluciones tanto temáticas como formales, respondiendo al llamado que hizo José Martí en Nuestra América: “[...] Injértese en nuestras repúblicas el mundo; pero el tronco ha de ser el de nuestras repúblicas [...]”.¹ Por todo esto es que esos intelectuales constituyeron el Movimiento de vanguardia.

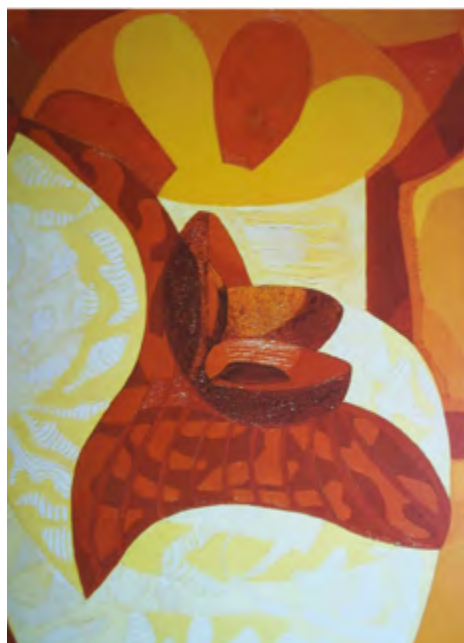


Fig. 1.15 *Naturaleza muerta*, de Amelia Peláez del Casal

En la obra de Carlos Enríquez Gómez se observan áreas irregulares mediante el uso del color. De igual forma, puedes apreciar las áreas planas, como por ejemplo, en la obra de Amelia Peláez del Casal, que te mostramos en la figura 1.15.

También puedes obtener áreas mediante la textura. Debes recordar que la textura es otro componente del lenguaje visual. Hace referencia, por lo general, a los rasgos representados en la superficie de un objeto; le da carácter e identidad a este en la representación.

¹ José Martí: “Nuestra América”, *Obras Completas*, t. 4, Editorial de Ciencias Sociales, La Habana, 1975, p.18.

¿Sabías que...?

Existen dos categorías de textura: visual y táctil. ¿Cuándo la percepción de la textura es de carácter visual o táctil? Cuando intervienen la vista o el tacto, respectivamente. Gracias al tacto, la experiencia humana puede diferenciar la superficie del tronco de un árbol, de una copa de cristal, etcétera. Cuando percibimos, captamos el objeto como una totalidad. El color, la textura, el tamaño y el olor son características que no se encuentran aisladas.

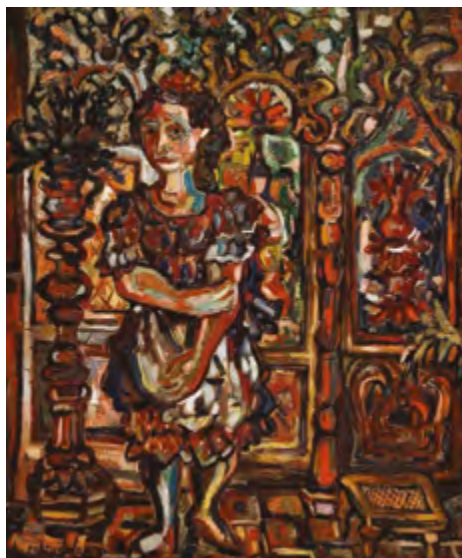


Fig. 1.16 *Interior del Cerro*, de René Portocarrero Villiers

Estas categorías de la textura se pueden apreciar en la obra del artista René Portocarrero Villiers, quien en su creación *Interior del Cerro* (figura 1.16) muestra las imitaciones del interior de una casa; en cada elemento del piso, de las paredes, de la figura humana, de las telas y de la piel está obligando al espectador a tener una percepción más profunda de la imagen, debido a que se hallan involucrados en el fenómeno dos órganos terminales nerviosos: la vista y el tacto.

La textura, además, puede ser lisa, rugosa, blanda, dura, suave, áspera, espinosa, escamosa, etcétera.

Saber más

René Portocarrero Villiers (1912-1985). Pintor representativo de la generación del cuarenta del siglo xx. Sus temas pictóricos están a menudo relacionados con la tradición



afrocubana, abordada desde una perspectiva poética. Su estilo, caracterizado por un vibrante colorido, ha sido considerado de raíz barroca.



Fig. 1.17 Detalle de una obra arquitectónica (puerta y pared)

Las texturas igualmente se aprecian en las obras arquitectónicas. Observa esta imagen (figura 1.17).

Es necesario que conozcas la técnica del collage antes de expresarte plásticamente; esta consiste en realizar una composición plástica pegando sobre una tela, papel u otra superficie diferentes materiales como: papel, tela, arena, fotografías, semillas, periódicos, etcétera. La obra *Naturaleza muerta con silla de rejilla* que le ofrecemos

a continuación, del artista español Pablo Picasso, es un ejemplo de esta técnica (figura 1.18).



Fig. 1.18 *Naturaleza muerta con silla de rejilla*, de Pablo Picasso

Saber más



Pablo Ruiz Picasso (España, 1881- Francia, 1973). Se considera el inventor del collage en 1912 y gran genio de la pintura contemporánea, creador del cubismo. Su capacidad de invención y de creación lo sitúan en la cima de la pintura mundial.

¿Sabías que...?



El término collage se aplica sobre todo a las artes plásticas, pero por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística, como: la música, el cine, la literatura o el videoclip. Viene del francés **coller**, que significa pegar.

Ya estás preparado para realizar tu expresión plástica en la obtención de áreas por colores y texturas, mediante el uso de la técnica del collage.

En el caso del collage, no se te ofrecerán pasos de trabajo como en otros ejercicios, esta vez te mostraremos cómo se pueden emplear los materiales.

Los materiales como las temperas, los lápices de colores y las crayolas, generalmente, se utilizan para cubrir áreas por color; ejemplos de ellos son los fondos, o pequeñas áreas que se decoran con estos, además, también suelen emplearse para crear áreas por líneas (como ya experimentaste en el esgrafiado) y por texturas virtuales.

Los papeles de colores no solo se utilizan para la creación de áreas por color, también por texturas reales. Cuando se estrujan antes de pegarlos se les hacen pequeños cortes u otras maneras de trabajar el papel como ya has aprendido en grados anteriores.

Los recortes de revistas podrán emplearse, también el papel de color. Se recortarán las figuras que fueron creadas en las revistas, así como las fotografías que estas contienen.



Fig. 1.19

Los materiales naturales como fibras vegetales, semillas, hojas, entre otros y los reciclables como el cartón corrugado, los cordeles, el papel periódico y otros ofrecen grandes posibilidades de crear áreas por texturas.

Observa el ejemplo y los detalles que te ofrecemos a continuación (figuras 1.19, 1.20 a, b y c).



a



b



c

Fig. 1.20

Debes ser cooperativo con tus compañeros, no olvides la limpieza y la organización tanto en tu creación como en el local de trabajo.

Recuerda que...



Las **áreas** son partes de las formas que la vista capta; espacio delimitado por líneas, colores, texturas, valores y volúmenes. Por otro lado, poseen un carácter lineal pictórico.

Desafíos

1. Realiza un collage del paisaje de tu entorno escolar, ya sea urbano o rural, donde destagues áreas regulares e irregulares.
2. Observa detenidamente la siguiente obra (figura 1.21) y responde:



Fig. 1.21 *Paisaje*, de Ruperto Jay Matamoros

- a) ¿Qué representa la obra?
- b) ¿Qué importancia le concedes a lo que representa esta imagen para la vida?
- c) ¿Cuántas áreas la forman?
- d) ¿Cuáles son los componentes del lenguaje visual que conforman las áreas identificadas?

GALERÍA 1

Pablo Ruiz Picasso



Los tres músicos



Niño con paloma

René Portocarrero Villiers



Paisaje de La Habana

Ruperto Jay Matamoros



Desmochador



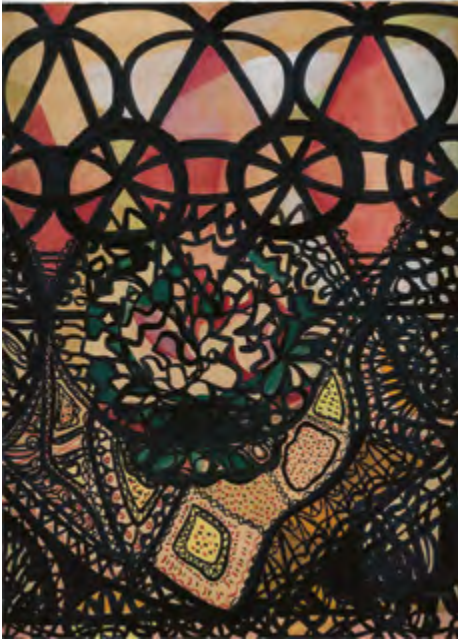
El de Jagüey

Roberto Fabelo Pérez



De la serie *Fragmentos Vitales*

Amelia Peláez del Casal



Interior



Pez

Carlos Enríquez Gómez



Combate

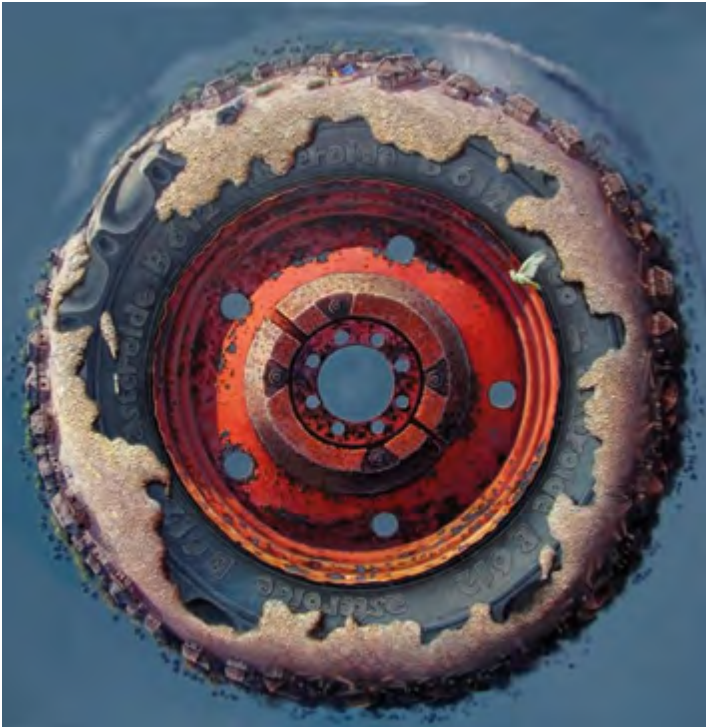


Muerte de Martí

Wilber Ortega Aldaya



Composición con nubes



Asteroide b612

Jean-Baptiste-Camille Corot



El viejo puente de Nantes

UNIDAD 2

El volumen real y el virtual

En esta unidad sabrás otros componentes del lenguaje visual, a partir de los ya conocidos en ciclos anteriores y continuarás expresándote plásticamente con nuevas técnicas.

Recuerda que...



Las áreas, las líneas, el color, las texturas son componentes que ya conoces y que también has utilizado en diferentes técnicas como: la del origami, la del mosaico, el calado con tijera, la impresión con cordel, el esgrafiado y el collage.

¿Qué debo saber?

Sabrás qué es el volumen como elemento del diseño, cómo los artistas lo logran en una superficie plana y cuándo es virtual o real.

Observa las obras plásticas que se te presentan a continuación (figuras 2.1 y 2.2).

Luego responde las siguientes preguntas:

- ¿A qué manifestación de las artes plásticas pertenecen las obras?
- ¿Te provocan igual sensación visual las imágenes representadas en ambas obras? Argumenta.

UNIDAD 2

Si no puedes responder ahora no te preocupes, pues al terminar esta unidad tendrás los conocimientos necesarios para contestar estas y otras interrogantes.

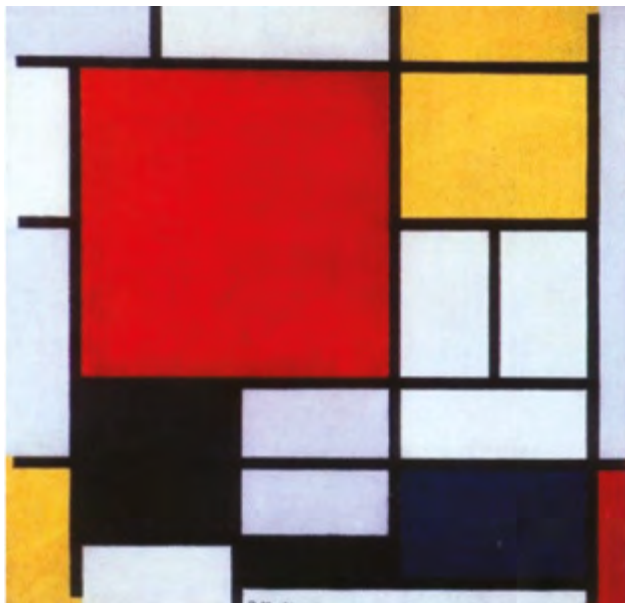


Fig. 2.1 *Composición en rojo, amarillo, azul y negro*, de Piet Mondrian



Fig. 2.2 *Verano*, de Joaquín Sorolla Bastida

Saber más

Piet Mondrian (1872-1944). Pintor vanguardista holandés. Trabajó la abstracción con figuras geométricas como el círculo y el cuadrado, también con las líneas. Mediante el uso de colores planos creó obras totalmente estáticas.

Joaquín Sorolla Bastida (Valencia, 1863-1923). Pintor y artista gráfico español. Dejó más de 2 200 obras catalogadas. El gusto por el aire libre, la búsqueda de lo momentáneo, la ausencia del negro, de los contornos y las pinceladas pequeñas y sueltas caracterizaban su obra.



2.1 El volumen

Como ya has conocido otro de los componentes del lenguaje visual lo constituye el **volumen**, que puede observarse en las obras plásticas de carácter real o virtual.

A través de todo el desarrollo de la historia de las artes plásticas, los artistas han sentido la necesidad de representar la naturaleza tal y como se ve, mediante la imitación de profundidad. En otras ocasiones han sentido que deben respetar la planimetría de su cuadro como es el caso de **Composición en rojo, amarillo, azul y negro** y no crear la ilusión de profundidad, como representa **Verano**; ambas obras las pudiste apreciar anteriormente.

La obra que verás a continuación está pintada sobre una tela y, por tanto, es absolutamente plana; sin embargo, te da la ilusión de que existe un espacio en el que la muchacha descansa sobre un área verde rural (figura 2.3). ¿Cómo ha logrado Armando García Menocal esta sensación de tercera dimensión, donde solo existen dos? Este pintor logró esta sensación de lejanía con los indicadores de espacio empleados en su obra.



Fig. 2.3 *Retrato de Lily Hidalgo*, de Armando García Menocal

Saber más

Armando García Menocal (La Habana, 1863-1942). Pintor e independentista cubano. Representó el verdadero y mejor realismo académico; en su pintura reflejó aspectos esenciales de la cubanía. Fue el primero en incursionar en la pintura de cambio de siglo en Cuba. Sus retratos decimonónicos están insertados en ambientes variados. Sus paisajes presentan una luminosidad y frescura, pocas veces vistas en la pintura insular.



En otras oportunidades se ha logrado el volumen como se muestra en el ejemplo siguiente (figura 2.4) y que en el epígrafe 2.3 se explicará detalladamente.



Fig. 2.4 *Figura trunca*, de Rita Longa Aróstegui

Saber más

Rita Longa Aróstegui (La Habana, 1912-2000). Importante escultora cubana, considerada figura cimera de esta manifestación en el siglo xx. Premio Nacional de Artes Plásticas en 1995. Siempre se consideró a sí misma una creadora de formación básicamente autodidacta y trató de transmitir en su obra un aire de renovación.



Fig. 2.5 *Las cabezas*, de Manuel Mendive (*Performance* callejero en la Oncena Bienal de La Habana)

Después de saber en qué consiste el volumen como componente visual, te invitamos a observar la imagen anterior que representa un **performance** (figura 2.5), donde puedes apreciar el volumen real para que, seguidamente, realices uno propio.

Saber más



El **performance** es el arte en que su creador y la obra toman forma de acción. Es una manifestación muy relacionada con la danza y el teatro, en donde el cuerpo del artista se convierte en un elemento escultórico en movimiento, presentándose bajo el término de **arte vivo**.

2.2 El volumen virtual

En el epígrafe anterior observaste una pintura realizada en una superficie plana y que, sin embargo, daba una ilusión de que existía un espacio que podía ser recorrido con la sensación de una tercera dimensión cuando solo existían dos. Esto se logró mostrar en esa obra por los indicadores de espacio. Ha llegado el momento de explicarte cuáles son y en qué consisten.

Indicadores de espacio

Superposición de figuras

Un aspecto que determina una cierta ilusión de profundidad es la posición de determinadas figuras en algunas partes de la obra. La simple ubicación de figuras en el plano inferior de la obra, las hace lucir más cercanas que aquellas que estén situadas en el plano superior. También cualquier tipo de superposición de figuras en un plano crea, por la experiencia humana, una ilusión de espacio. Esto que hemos explicado lo puedes comprobar en la obra **Guajiros** (figura 2.6) del destacado artista plástico cubano Eduardo Abela Villanueva.



Fig. 2.6 *Guajiros*, de Eduardo Abela Villanueva

Saber más

Eduardo Abela Villanueva (1891-1965). Estudió en San Alejandro. Es el creador del personaje *El Bobo*, que representó al pueblo cubano entre 1926 y 1934. En sus obras simbolizó al hombre dentro del paisaje, otorgándole un lugar predominante. También abordó el tema del negro, proyectó su imagen en busca de lo nacional.

En la obra *Guajiros* nos ofreció la imagen del campesino cubano, posando todos para una postal de costumbres típicas.



La superposición de figuras transparentes da la idea de diferentes planos en el espacio bidimensional (figura 2.7).



Fig. 2.7 Efecto de volumen por transparencia

Contraste y gradación de tamaño

Este indicador se basa en el conocimiento que tenemos del tamaño de las cosas y en la experiencia; comprobados ininidad de veces. Por ejemplo, te has dado cuenta que los objetos de tu entorno se ven más pequeños a medida que te alejas de ellos, por tanto, en una pintura el objeto de mayor tamaño es el que más cercano queda, esto lo puedes observar en la figura siguiente (figura 2.8).



Fig. 2.8 *El alba*, de Marcelo Pogolotti George

Saber más

Marcelo Pogolotti George (1902-1988). El asunto que trató en sus cuadros es lo más importante de su pintura: el sudor, el sufrimiento y la explotación económica del obrero. A su obra se le señala la ausencia total de valores cubanos: sus fábricas y obreros son europeos, pero los utiliza para burlar a las autoridades y era una forma para combatir el capitalismo.



Disminución de detalles

En este indicador de espacio, la cantidad y la nitidez del detalle que puedes observar dependen de la distancia en que se encuentran las formas con respecto a tus ojos. Si estás próximo, podrás ver el detalle con claridad, pero al alejarte se perderán progresivamente. Observa en la imagen que sigue cómo las mujeres del fondo han perdido todos los detalles (figura 2.9).



Fig. 2.9 *Mujeres de Tahití*, de Eugène Henri Paul Gauguin

Saber más

Eugène Henri Paul Gauguin (1848-1903). Artista de vida aventurera, perteneciente al grupo posimpresionista francés, movimiento que surgió en los últimos años del siglo XIX y principios del XX. Su obra es referente para algunos de los movimientos pictóricos más importantes del siglo XX.



Colores que avanzan y retroceden



Fig. 2.10 Composición con colores fríos y cálidos

Otro indicador de espacio muy importante está en la diferencia que producen los **colores cálidos** frente a los **fríos**. Los colores cálidos parecen aproximarse al espectador, mientras que los fríos tienden a alejarse. Compruébalo en la composición de ejemplo (figura 2.10).

Recuerda que...



En un paisaje natural, las partes distantes siempre aparecen en colores más fríos como consecuencia de la capa de aire intermedia.

Paralelas convergentes

Este indicador se logra mediante los haces de líneas paralelas perpendiculares. Si observas en la fotografía del Capitolio, notarás cómo las aceras que convergen en esta valiosa obra

arquitectónica te dan la sensación de gran profundidad, cuando realmente la superficie es plana (figura 2.11).



Fig. 2.11 *El Capitolio*, fotografía de Yudier Gamboa



Reflexiona

La convergencia es la unión perpendicular en un punto de varias líneas o trayectorias, que forma un ángulo recto con otra línea u otro plano.

Saber más

El Capitolio Nacional de Cuba (1929). Símbolo notable de la ciudad de La Habana. De gran riqueza arquitectónica, suntuosamente ornamentado, de líneas puras y bellas proporciones. Fue declarado monumento nacional por la Resolución no. 4, de enero de 2010. Tiene estilo neoclásico.



Perspectiva atmosférica

Seguramente has observado un paisaje tanto urbano como rural y te has dado cuenta que cuando los objetos se alejan de tu vista, la masa de aire interpuesta entre ellos y tú es mayor, lo que influye en el color y las sombras, degradándolos en proporción a la distancia. El color y los tonos se hacen más pálidos a la distancia. También la lejanía de los objetos produce otros efectos como la disminución de luminosidad de colores, la mayor vaguedad de los perfiles y la pérdida de los detalles de la superficie. Estos aspectos los puedes comprobar en la figura siguiente (figura 2.12).



Fig. 2.12 *Paisaje con cañas bravas y ganado*, de Armando García Menocal

Reflexiona

El volumen virtual se imita debido a la limitación del único plano como espacio creativo. La profundidad



comenzó a ser imitada cuando la pintura asimiló leyes de la ciencia Matemática, para representar la ilusión de realidad volumen-espacio.

A partir de los conocimientos adquiridos creemos que estás en condiciones de realizar tu propia obra, aplicando el volumen virtual. Te invitamos a apreciar una obra y a seguir los pasos que te indicamos.

Recuerda que debes pensar primero en lo que deseas representar y en el lugar en que ubicarás cada elemento.

1. Realiza un dibujo a lápiz donde se perciba el volumen virtual (figura 2.13).
2. Rellena las áreas con tempera, iniciando desde el fondo hasta cubrir las figuras más cercanas (figura 2.14).



Fig. 2.13



Fig. 2.14

3. Con las crayolas y los lápices de colores perfecciona tu pintura, incorpórale sombras, detalles, líneas más fuertes, otros colores, etcétera.

Comprueba lo aprendido

1. Observa detenidamente las figuras 2.15 y 2.16. Explica por medio de qué indicadores de espacio se ha logrado la profundidad en ambas.



Fig. 2.15



Fig. 2.16

2.3 El volumen real

En el epígrafe anterior conociste las características del volumen virtual y te preguntarás: ¿en qué consiste el volumen real?

Para que puedas conocer en qué consiste, debes leer con atención todo lo que a continuación te explicaremos.

Ya sabes que el volumen virtual dado en la tercera dimensión y que conoces como profundidad, es solo una apariencia producida por los indicadores de espacio.

¿Sabías que...?



El dibujo, la pintura, el grabado y la fotografía, entre otros, son bidimensionales y solo puedes observarlos de frente.

Te invitamos a observar detalladamente la imagen siguiente (figura 2.17).



Fig. 2.17 Cuerpos geométricos o figuras geométricas “sólidas” que delimitan volúmenes

Por tus conocimientos adquiridos en la asignatura Matemática sabes que estos cuerpos tienen un volumen real y permiten verse por todos sus lados. Por esta razón, para apreciar una obra con volumen real se requiere de un mayor tiempo y, además, puedes tocarla y rodearla. Este tipo de volumen se encuentra en todas las obras tridimensionales, ejemplos de estas son las obras **arquitectónicas** (figura 2.18) y las **escultóricas**, entre otras.



Fig. 2.18 Castillo de los Tres Reyes del Morro (obra arquitectónica)

De la historia

La construcción del Castillo de los Tres Reyes del Morro se realizó de 1589 a 1630, con la finalidad de proteger a la Villa de San Cristóbal de La Habana. Esta fortaleza no solo representó, hasta la construcción de la Cabaña, la máxima defensa de La Habana, sino que ha tenido siempre otra misión no menos trascendental y singularmente humana: la de servir de guía durante la noche, con la luz de su faro, a los navegantes que se dirigen a nuestro puerto o recorren nuestros mares.



Ahora observa la siguiente obra escultórica (figura 2.19).



Fig. 2.19 *El caballero de París* (José María López Lledín), de José Villa Soberón

Saber más



José Villa Soberón (La Habana, 1950). Destacado escultor cubano. Miembro de la Unión Nacional de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC) desde 1982 y presidente de la Asociación de Artes Plásticas desde 1993.

Recuerda que...



La arquitectura: es el arte y la técnica de proyectar y diseñar edificios, otras estructuras y espacios que forman el entorno humano.

La escultura: es el arte de tallar, esculpir o modelar, y de crear una realidad tal y como se presenta respecto al espacio. El objeto escultórico es, por tanto, sólido tridimensional y ocupa un espacio”.

Los escultores en su realización utilizan técnicas como esculpir, modelar, tallar y fundir. Seguidamente explicaremos cada una de ellas:

- esculpir: hacer una obra escultórica trabajando o labrando una materia, especialmente piedra, metal o madera;
- modelar: dar la forma deseada a un material blando, como por ejemplo: cera, barro o plastilina, para hacer una figura;
- tallar: dar forma a un cuerpo sólido haciendo cortes o incisiones, específicamente, hacer una escultura trabajando o labrando la piedra, el metal o la madera, y
- fundir: convertir una sustancia sólida en líquida por la acción del calor, especialmente un metal.

Debes saber que la tridimensionalidad de las formas, ya sea real o ilusoria, no solo destaca la existencia física de lo que ves, sino también es un elemento expresivo en las manos del hombre.

Ten en cuenta que este elemento en tus manos también puede ser una fuente de creatividad.

UNIDAD 2

Con esta explicación estamos seguros que puedes hacer tu propia expresión con volumen real; no olvides que tienes que observar todas sus partes, por tanto, todos los lados tienen que ser trabajados con mucho cuidado y limpieza.

A continuación, para tu expresión plástica te invitamos a realizar los pasos siguientes:

1. Toma varios pedazos de cartón y córtalos de una forma visualmente agradable (figura 2.20).



Fig. 2.20

2. Para ensamblarlos, marca y realiza cortes en sentido contrario como se muestra en estas imágenes (figuras 2.21, 2.22 y 2.23). Repite el paso con el tercer cartón.

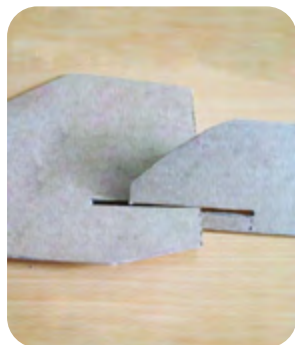


Fig. 2.21



Fig. 2.22



Fig. 2.23

3. Desármalo y en una de sus partes, a través de la línea que marca el corte, incorpora otras placas de cartón que podrás cortar en diferentes formas. También puedes retirar una de las capas del cartón corrugado para que se vean sus texturas a relieve (figuras 2.24, 2.25 y 2.26).



Fig. 2.24

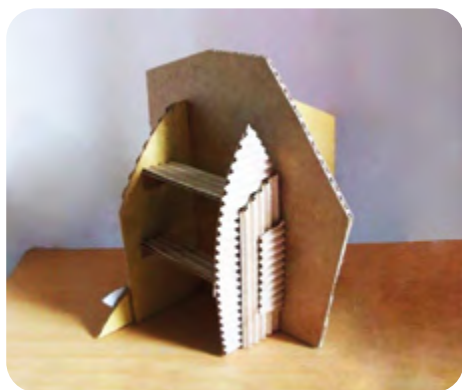


Fig. 2.25



Fig. 2.26

4. Repite este procedimiento en otras partes del conjunto, pero no en todas. Será importante dejar algunas áreas planas. Ten en cuenta que las obras con volumen real como esta deben verse agradables por todos los lados, por esta razón debes esmerarte en equilibrar sus lados (figura 2.27 a y b).



a



b

Fig. 2.27

5. Finalmente une todas las partes y pinta toda la estructura como prefieras hacerlo (figura 2.28 a y b).



a



b

Fig. 2.28

2.4 Combinación del volumen real y el virtual

En esta ocasión tendrás la posibilidad de realizar otra interesante expresión plástica, donde combinarás el volumen real y el virtual, mediante el uso de diferentes técnicas.

Lo primero que debes hacer para realizar tus dibujos es consultar de nuevo los indicadores de espacio y apreciar los ejemplos que te muestran cómo se utilizan cada uno de ellos.

Recuerda que...

La tempera es una pintura espesa y opaca que se disuelve en agua y da una mancha uniforme y mate, que cubre muy bien el fondo. Permite la corrección y el repintado, así como poner un color claro sobre otro oscuro, una vez que este está seco.



La crayola da tonos brillantes y muy vivos y, por su aspecto vaporoso, con ella se logran efectos de gran suavidad y delicadeza.



Fig. 2.29 *Mural de la prehistoria*, de Leovigildo González Morillo

Saber más

El ***Mural de la prehistoria*** (figura 2.29) es una obra de singular belleza que recrea el ambiente natural de uno de los sitios más pintorescos y naturales de la isla de Cuba. Fue pintado sobre una pared de piedra natural, en el mogote llamado Pita. El mural tipo monumental mide 120 m de alto por 160 m de longitud. En él se pueden ver, en 12 piezas, el proceso evolutivo del hombre y de los animales en la Sierra de los Órganos. Este ha recibido a más de 4 000 visitantes, la mayoría de ellos provenientes de países como Canadá, Alemania y España.

Leovigildo González Morillo, pintor y científico, director de Cartografía de la Academia de Ciencias de Cuba. Alumno del destacado muralista mexicano Diego Rivera, quien fuera uno de los pintores mexicanos más importantes del siglo xx.



Después de disfrutar de la interesante pintura del **Mural de la prehistoria** realizado sobre un volumen natural, queremos que también observes tu aula y el entorno. Podrás comprobar cómo están organizados los objetos en el espacio, los creados por el hombre, si estás en la ciudad, por ejemplo: obras arquitectónicas, esculturas, calles y carros, entre otros elementos de interés, así como los elementos de la naturaleza, o si tu escuela está enclavada en un hermoso paisaje rural, en el que crecen los árboles, las flores, o si existen diferentes especies del mundo animal como: bueyes, puercos, aves y también si a lo lejos puedes apreciar las montañas.

Esta observación te permite evidenciar que los objetos más cercanos a ti los ves de mayor tamaño y con mayor nitidez y, por tanto, así los debes representar a la hora de expresarte plásticamente.

Ahora harás el ejercicio más esperado: la combinación del volumen virtual y el real.

Como ya estás acostumbrado harás los pasos siguientes:

1. Corta la pintura que realizaste en tu primer ejercicio en dependencia de las áreas planas del segundo y sin que este pierda claridad en la representación del volumen virtual. Para lograr una adecuada armonía será importante tener en cuenta que formas tienen estas áreas, si son más altas que anchas o viceversa, etcétera (figura 2.30 a y b).



a



b

Fig. 2.30

2. Pega en las áreas planas de la figura volumétrica las partes recortadas del primer ejercicio y junto a tus compañeros realiza una crítica colectiva de la interesante expresión plástica que acabas de realizar (figura 2.31 a y b).



a



b

Fig. 2.31

Recuerda que...

Los artistas, en el transcurso de la historia, han tenido la necesidad de representar la naturaleza tal y como se ve. Imitan la profundidad lograda en una superficie plana, para lo cual han utilizado los indicadores de espacio siguientes:

- la superposición de figuras;
- la superposición de figuras por transparencia;
- el contraste y la gradación de tamaño;
- la disminución de detalles;
- los colores que avanzan y retroceden;
- las paralelas convergentes, y
- la perspectiva atmosférica.



Desafíos

1. Realiza un dibujo que represente la profundidad mediante diferentes indicadores de espacio, donde recrees el paisaje de tu entorno escolar.
2. En una superficie plana ubica figuras con volumen real, utiliza la crayola y la tempera.
3. Redacta un párrafo donde expongas la importancia que tiene para ti el cuidado y la conservación del entorno escolar.

GALERÍA 2

Joaquín Sorolla Bastida



Elena entre rosas



Niño comiendo sandía

Armando García Menocal



Acarreando agua



Marina

Eugène Henri Paul Gauguin

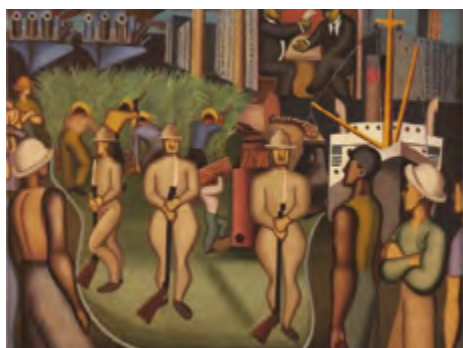


Mata Mua

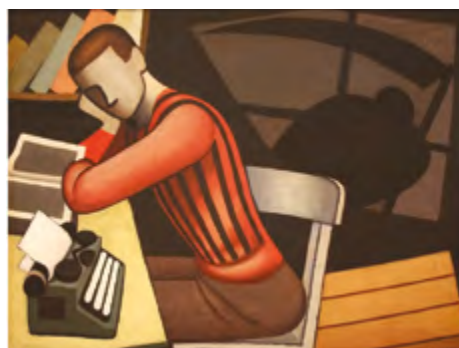


Naturaleza muerta con perfil de Laval

Marcelo Pogolotti George



Paisaje cubano



El intelectual

Rita Longa Aróstegui



Triángulo



La Fuente de Las Antillas

Manuel Mendive



Barco negrero



Cristóbal Colón

Eduardo Abela Villanueva



Niña en el bosque



En la gloria

José Villa Soberón



El maestro y su discípulo



Ocaso

UNIDAD 3

Expresiones del arte popular

En esta unidad te apropiará de nuevos e interesantes contenidos que, junto a los que ya conoces, te serán muy útiles para la vida diaria.

¿Qué debo saber?

Sabrás qué es el **arte popular** y apreciarás obras significativas; además, podrás contestar las interrogantes siguientes:

- ¿Cuáles son las manifestaciones más importantes que existen del arte popular en tu localidad?
- ¿Qué importancia tiene el arte popular para ti y para la sociedad?

3.1 El arte popular

¿Sabías que...?



La palabra popular es un adjetivo que indica lo perteneciente o relativo al pueblo. Entre sus diversos significados, el término hace mención a lo que procede de la población y a lo que alcanza a la mayoría de la gente.

El arte popular está formado por las manifestaciones artísticas que crea y consume el pueblo.

Reflexiona



Una vasija de barro creada por un artesano para recoger agua es un ejemplo de arte popular, mientras que una pintura en un lienzo expuesto en un museo pertenecería al arte elitista.

El arte popular cuenta con las características siguientes:

- Sigue modelos tradicionales aceptados por la comunidad desde tiempos antiguos, que constituyen uno de los mayores signos de su identidad.
- Considera como necesidad, adornar y embellecer los objetos y las actividades de la vida diaria, sobre todo aquellos que se utilizan en ocasiones especiales, como las celebraciones religiosas y las fiestas tradicionales, por lo tanto, el arte popular es utilitario, ceremonial y ornamental.
- Es elaborado, generalmente, por artistas que no han recibido ningún tipo de enseñanza institucionalizada en academias o escuelas, sino que se han formado en su comunidad y, responden, fundamentalmente, a las necesidades tradicionales estéticas de su grupo.
- Es un arte tradicional, pero a la vez libre y dinámico.
- Es espontáneo y reflexivo.
- Es individual y, a la vez, colectivo.
- Es de consumo y de venta comunitaria.
- Es una artesanía, pero con la salvedad de que no toda artesanía es arte popular.

Por lo antes explicado te invitamos a que observes detenidamente la figura siguiente que constituye un ejemplo de artesanía y es fruto del trabajo de diferentes artesanos que representan el arte popular (figura 3.1).



Fig. 3.1 Cestos mexicanos

Te has preguntado: ¿qué es la artesanía?

Dentro del arte popular, que ya conoces, se encuentra la artesanía. Esta se refiere tanto al trabajo del artesano (normalmente realizado de forma manual por una persona sin el auxilio de maquinaria o automatizaciones) como al objeto o producto obtenido, en el que cada pieza es distinta a las demás. La artesanía como actividad material se suele diferenciar del trabajo en serie o industrial.

Reflexiona



Las obras artesanales tienen un carácter útil y bello; nunca son repetidas exactamente igual. En esto radica la característica principal del trabajo manufacturado que tanto valor le imprime al arte popular.

Saber más

La ciudad de Trinidad, ubicada en la región central de Cuba, específicamente en el sur de la provincia cubana de Sancti Spíritus, es una de las ciudades coloniales mejor



conservadas no solo de Cuba, sino también de América. Esto le permitió inscribirse en la Lista del Patrimonio Mundial de la Humanidad por la UNESCO (1988) y fue seleccionada como Ciudad creativa (2019), por la calidad de su artesanía (figura 3.2).



Fig. 3.2 Ciudad de Trinidad

Saber más

Patrimonio Mundial de la Humanidad: es una categoría instituida por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), que distingue bienes específicos de relevancia excepcional (cultural o natural) para la herencia común de la humanidad. Dichos bienes conforman la Lista del Patrimonio Mundial, avalada por la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural.



Como explicamos anteriormente, dentro de las características del arte popular, está la necesidad de adornar y embellecer a los

objetos y las actividades de la vida diaria, por lo que te invitamos a reflexionar sobre el carácter útil y bello de los objetos artesanales, para que entiendas en qué consiste su utilidad espiritual y material.

La **utilidad espiritual** de las obras artesanales nos llena de goce estético y lo puedes comprender cuando tu mamá, por ejemplo, te compra un sombrero hecho por el artesano para cubrirte del sol intenso de nuestro país, o compra una cesta para guardar los sabrosos huevos que tanto aportan a tu alimentación; ambos están bellamente decorados, con diferentes colores y texturas, con un atrayente ritmo; lo que resulta agradable para la vista.

Mientras que la **utilidad material** o **práctica** está dada en que satisface las necesidades por las cuales fueron comprados esos objetos.

La artesanía está conformada por diferentes géneros, entre los que se encuentran: alfarería y cerámica, tallado, cestería, tabartería, tejidos y bordados, carpintería, modelado, trabajo en metales y pirograbados.

Como ejemplos de estos géneros tenemos:

- Alfarería: cazuelas, tinajas, porrones, macetas, tazas, búcaros, floreros, etcétera.
- Cestería de uso doméstico: bomboneras, búcaros, canastas, centros de mesa, cestas de huevos, costureros, canastilleros, etcétera.
- Tallado (de carácter utilitario): pilones, yugos de bueyes, tablas de lavar, morteros, ceniceros, entre otros.
- Tejido (a dos agujas, crochet, etcétera): ropa de vestir, ropa de cama, manteles, bolsos, carteras, tapetes y otros.
- Bordado: labores de lencería, prendas femeninas, artículos de uso doméstico, canastilla, entre otros.

Existen objetos pertenecientes a estos géneros que son de uso personal como: sombreros, jabas, bolsas, tapetes, etcétera, y otros que presentan un carácter ornamental (trabajos en madera,

tarro, güiro y caña brava): figuras de aves o animales, centros de mesa, adornos de todo tipo, etcétera.

Saber más

En Cuba, los artesanos con gran nivel en sus obras se agrupan como miembros de la Asociación Cubana de Artesanos Artistas (ACAA), en cuyo caso reciben un carnet de acuerdo con su manifestación y la aprobación del ejecutivo nacional. Dicha asociación está integrada por destacados artesanos y artistas de la plástica cubana. Estos laboran de forma independiente en sus propios talleres.



Comprueba lo aprendido

1. Investiga si en tu comunidad existen artesanos. Visítalos y trae a las clases ejemplos de sus obras.
2. Explica las características principales de una obra artesanal.

3.2 El tapiz

Como en todas las unidades anteriores ha llegado la hora de tu creación. Durante el estudio de este epígrafe tendrás la oportunidad de considerarte un artesano, pues te expresarás plásticamente con una nueva e interesante técnica.

Recuerda que...

Ya has estudiado varias técnicas con las que realizaste diferentes expresiones plásticas, entre ellas están: la técnica del origami, la del mosaico, el calado con tijera, la impresión con cordel, el esgrafiado y el collage.



La técnica con la que te expresarás hoy es la del tapiz con parche cosido.

Un tapiz es la labor textil, generalmente de gran tamaño, bordado o tejido con lana, seda u otras fibras de distintos colores, en el que se reproducen figuras o imágenes. Este se cuelga en una pared como adorno, tradicionalmente es hecho a mano.

Te pedimos que observes atentamente los diferentes tapices realizados por la artista de la plástica cubana, Alejandrina Cué González, pues a partir de ellos realizarás tu propio tapiz.



Fig. 3.3 *Ceremonia de adiós*, de Alejandrina Cué González

Saber más

Alejandrina Cué González es una artista plástica cubana (1961). Fue la pionera en dar a la técnica de parches la fisonomía particular que hoy la distingue. Su obra es, principalmente, un collage textil, pero agrega otros elementos y técnicas pictóricas como acuarelas y temperas para crear la atmósfera del mensaje que quiere transmitir. Consiguió imprimirle el valor estético propio de cualquier expresión artística hasta ubicarlo en un plano superior.



Como has observado en la obra (figura 3.3), los ojos en el rostro reflejan la luz del sol y la lágrima de la despedida está representada por una hoja seca de un árbol, inmerso en un campo rodeado de niñas, animales y plantas; dentro de estas plantas se encuentra la palma real, que ya conoces por ser uno de los atributos nacionales y está, además, presente en un símbolo de la patria, el escudo de la palma real.

También es preciso que observes cómo esta artista ha hecho uso del volumen virtual en una superficie plana (figuras 3.4 y 3.5).



Fig. 3.4 *Esperanza*, de Alejandrina Cué González



Fig. 3.5 *Serie Ojo-Flor*, de Alejandrina Cué González

Ya has estudiado que el volumen virtual está dado por los indicadores de espacio como: las paralelas convergentes, la superposición de figuras, la superposición de figuras por transparencia, por el contraste y la gradación de tamaño, la disminución de detalles y los colores que avanzan y retroceden.

En las obras anteriores se observaron diferentes elementos que conforman el medio ambiente; precisamente este será el tema que trabajarás en tu expresión plástica.

¿Sabías que...?

La Resolución no. 2994 (XXVII) del 15 de diciembre de 1972 de la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas designó al 5 de junio como Día Mundial del Medio Ambiente, con el fin de profundizar en la conciencia universal la necesidad de proteger y mejorar el medio ambiente.

El 5 de junio de 1972 se inauguró en Estocolmo, Suecia, la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente Humano. En este evento se sentaron las bases para el establecimiento del Programa de las Naciones Unidas para el medio ambiente. Veinte años más tarde, en junio de 1992, la Asamblea General convocó a la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo, en Río de Janeiro, Brasil.

En ese encuentro los representantes de los gobiernos se reunieron con el fin de adoptar las decisiones necesarias para llevar a cabo los objetivos de la Conferencia de Estocolmo y asumir el compromiso de alcanzar un equilibrio viable y equitativo entre el medio ambiente y el desarrollo, así como un futuro sostenible para la Tierra y los seres vivos que en ella habitan.



Saber más

El medio ambiente es un sistema complejo y dinámico de interrelaciones ecológicas, socioeconómicas y culturales que evoluciona a través del proceso histórico de la sociedad. Abarca la naturaleza, la sociedad, el patrimonio histórico-cultural, lo creado por la humanidad, la propia humanidad y, como elemento de importancia, las relaciones sociales y la cultura.



UNIDAD 3

Esta actividad es muy laboriosa y para realizarla debes tener materiales como: retazos de telas de diferentes colores, sacos de yute, aguja e hilo. Debes realizar los pasos siguientes:

1. Prepara la tela o yute, según la forma que le darás al tapiz (rectangular, cuadrado, etcétera).
2. Recórtala(o) cuidando que los cortes de sus lados sean parejos y rectos (figura 3.6).



Fig.3.6

3. En una hoja realiza un boceto o esquema de la expresión plástica que deseas realizar, sin olvidar que debe tener un mensaje relacionado con el medio ambiente.
4. Selecciona los retazos de telas que te permitan por su color, diseño y textura imitar las distintas partes de los elementos o las figuras que trabajarás.
5. Recorta las formas que necesites para componer la figura u objeto, teniendo en cuenta que deben ser simples. También debes prestar atención a las proporciones de las figuras, es decir, que ellas sean grandes, de modo que ocupen un área grande del tapiz, por lo que este no debe ser menor de 40 cm por 60 cm, aproximadamente (figura 3.7).



Fig. 3.7

6. Debes organizar el espacio con esos elementos e irlos cosiendo a partir de la superposición de figuras para lograr el volumen virtual; realiza esta acción con mucho cuidado para que no se ensucie el tapiz. Observa las siguientes figuras, donde se muestran los ejemplos que debes seguir para la realización de tu creación plástica (figura 3.8 a, b, c y d).



a



b



c



d

Fig. 3.8

7. Observa la conclusión del tapiz con temática medioambiental (figura 3.9).



Fig. 3.9

8. Por último, deshilacha el borde inferior de la tela o saco para lograr los flecos, como puedes observar en la figura 3.10.

Posteriormente, le colocas un listón de madera o alambre grueso en el extremo superior para que lo puedas colgar y adornar a la pared del aula o en alguna habitación de tu hogar.



Fig. 3.10

Comprueba lo aprendido

1. ¿Cuáles son las características fundamentales que debes tener en cuenta a la hora de realizar un tapiz?

3.3 Juguetes artesanales

En la realización de los juguetes artesanales debes tener presente los conocimientos apropiados en grados anteriores acerca de los componentes del lenguaje visual.

Recuerda que...

Los componentes del lenguaje visual son los **configuradores** (líneas, áreas y volúmenes), los **diferenciadores** (valores tonales, colores y texturas). Los **principios del diseño** son: contraste figura-fondo, proporción, equilibrio y ritmo.



Reflexiona



Estos componentes del lenguaje visual unidos a los principios, les permiten a los artistas la creación de las formas en sus composiciones mediante la utilización de los diferentes materiales, implementos y técnicas sobre determinados soportes propios de estas manifestaciones artísticas, lo que sirve para expresar (en un contenido) sus ideas, emociones, sentimientos, vivencias, etcétera.

En la expresión plástica que realizarás a continuación, utilizarás un nuevo ritmo: el **ritmo progresivo**, que consiste en una ampliación o disminución progresiva y regular de los motivos o intervalos. Observa la figura 3.11 a y b. Como puedes ver el ritmo está dado por el color, la forma y el tamaño; en estos ejemplos disminuye y se amplía.



Fig. 3.11 Ritmo progresivo: a) disminuye; b) aumenta

Este ritmo lo utilizarás en tu expresión plástica, ya sea en una muñeca de trapo, un payaso o cualquier otro objeto artesanal que realices; no olvides decorarlos utilizando el ritmo progresivo, usando la simplificación de las formas y los colores contrastantes.

Las figuras serán sencillas, pero con sus detalles esenciales y características reforzadas para que se destaquen; deberán darle expresión a su rostro (de alegría, tristeza, preocupación u otras).

¿Sabías que...?



El color contribuye a aumentar la comunicación y la expresividad, incluso dentro de un contexto específico; puede tener determinadas significaciones. Por medio del color el artista expresa también sus vivencias, ideas, sentimientos; además, a través de su empleo se puede determinar el estado de ánimo de las personas: la alegría, el optimismo, la tristeza, el pesimismo, la violencia, la calma y la conformidad.

La tabla siguiente te ayudará a recordar el significado de los colores.

Tabla 3.1

Color	Estados de ánimo que representan
Rojo	Pasión, fuerza, movimiento, alegría, calor, peligro, dominio, dolor, poder, virilidad, crueldad.
Amarillo	Alegría, claridad, plenitud, serenidad, triunfo, ambición, ira, envidia, violencia, acción.
Azul	Encanto, seriedad, inteligencia, confianza, infinitud, frialdad, silencio, vacío, sabiduría.
Verde	Verdad, estabilidad, satisfacción, quietud, celos, solemnidad, lógica, salud, razonamiento.
Violeta	Fragilidad, tristeza, experiencia, misticismo, misterio, aflicción, profundidad, dignidad.
Naranja	Estimulante, espiritual, atrevido, exaltación, ardiente, energético, impetuoso, brillante.

Blanco	Inocencia, pureza, positivismo, ausencia, vacío, resurrección, franqueza, juvenil, plenitud, vida.
Negro	Muerte, diabólico, fúnebre, oscuridad, duelo, negación, depresivo, negativo, misterio.

Ya sabes, por tanto, que las combinaciones de fuertes contrastes, proporcionarán a tu juguete más alegría y lo harán más atractivo.

Creemos que ya llegó el momento de realizar tus diseños, por lo que te ofrecemos diferentes propuestas de las cuales elegirás la que más te gusta. Sigue los pasos siguientes:

1. Cubre toda la hoja con el diseño (muñecas, payasos u otros que sean de tu agrado).
2. Emplea colores contrastantes, la “simplificación” de formas, la creación de texturas por semejanzas y las formas volumétricas.

Si te decides por la realización de una muñeca te explicamos que esta es una figura que representa generalmente a un bebé, una niña o una mujer hecha de madera, trapo, cartón, plástico, etcétera. Sirve de juguete y entretenimiento a las niñas y los niños. En determinadas ocasiones, desde el siglo xx, también se fabrican colecciones destinadas a los adultos. Las personas adultas las coleccionan, mientras las niñas y los niños, las miman. Observa los siguientes ejemplos de muñecas artesanales (figura 3.12 a y b).



a



b

Fig. 3.12

¡Te han gustado verdad! Para su confección debes tener las herramientas y los materiales siguientes.

Herramientas:

- Agujas
- Hilos
- Tijeras
- Tizas
- Palillo
- Lápiz
- Pegamento
- Pinturas

Materiales (figura 3.13):

- Tela estampada para la ropa y otra más fuerte para el gorro
- Una cinta
- Hilos de estambre para el pelo
- Relleno de fibra de poliéster
- Hilos de coser
- Dos botones negros para los ojos



Fig. 3.13

UNIDAD 3

Si ya tienes los materiales ejecuta los pasos siguientes para su realización:

1. Dibuja la plantilla de la muñeca que quieras hacer como se muestra en la figura 3.14 a y b.
2. Recorta dos piezas de cada parte del cuerpo, excepto el pelo.



a



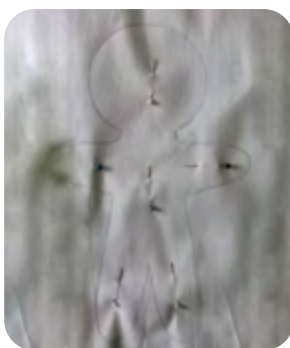
b

Fig. 3.14

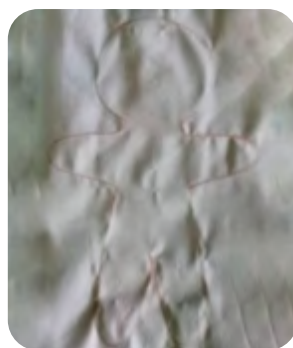
3. Marca el molde en la tela que seleccionaste para el cuerpo. Realiza la marca con lápiz, no con bolígrafo porque la tinta mancha la tela.



a



b



c

Fig. 3.15

4. Cose a mano por la marca que hiciste (figura 3.16).
5. Deja una abertura en la parte superior de la cabeza para que después puedas rellenar.
6. Recorta, una vez que cosiste y realiza cortes en el borde de las partes redondas para que cuando vires la pieza de tela esta ceda (figura 3.17).

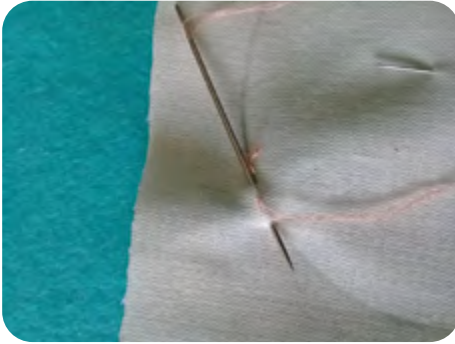


Fig. 3.16



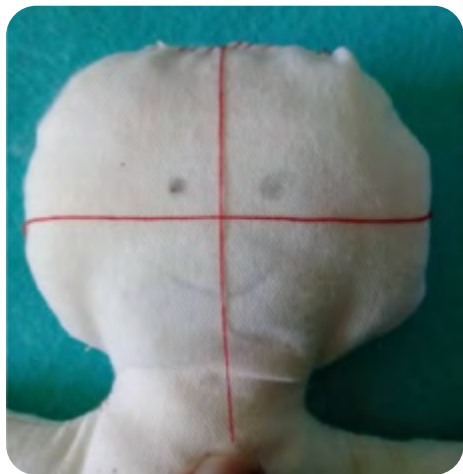
Fig. 3.17

7. Vira la pieza al derecho y observa la abertura para rellenar (figura 3.18).



Fig. 3.18

8. Cuando hayas rellenado la muñeca cierra la abertura y coloca unos hilos en cruz para ubicar la posición de los ojos y la boca que marcaste con lápiz (figura 3.19 a y b).



a



b

Fig. 3.19

9. Solo te queda vestir tu muñeca (figura 3.20).



Fig. 3.20

Puedes realizar también tu barco velero. Para su confección debes tener los materiales siguientes: poliespuma, varillas de coco, papel blanco, cartón corrugado, hilo grueso, goma de pegar, tempera y lápices de colores.

¡Ya tienes los materiales, pues comencemos!

1. Toma un fragmento de poliespuma con forma similar a la de la figura 3.21 y, cuidadosamente, con una cuchilla le das la forma de un barco, fíjate por el conjunto de imágenes de la figura 3.22 a, b y c.



Fig. 3.21



a



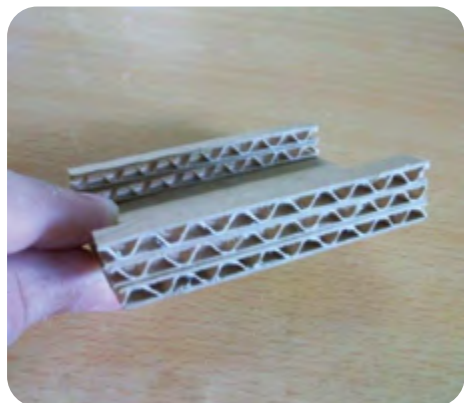
b



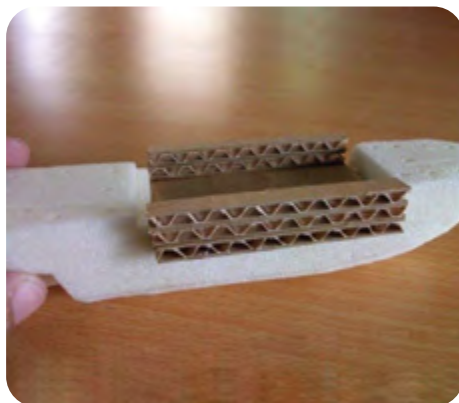
c

Fig. 3.22

2. Corta un pedazo de cartón corrugado que quepa en el centro del barco y que sobresalga 8 mm a cada lado, pégale dos listas finas hacia arriba por cada lado para hacer las barandas del barco y luego incorpóralas en la estructura que ya tienes (figura 3.23 a y b).



a



b

Fig. 3.23

3. Clava varillas de coco de aproximadamente 2 cm en la superficie de la proa (parte de alante del barco) y de la popa (parte de atrás), sobre ella coloca listas de cartón corrugado y todo tu barco tendrá barandas (figura 3.24 a y b).



a



b

Fig. 3.24

4. Para las velas amarra unas varillas de coco como observas en la figura 3.25 a, incorpórale un pequeño pedazo de papel un poco más grande para que imite la fuerza del viento. Puedes decorarlás con lápices de colores (figura 3.25 b y c).



a



b



c

Fig. 3.25

Serán tres velas, pero la del centro ha de ser más grande, o doble como ves en la figura 3.26. Además, esta servirá para fijar el barco a una base por lo que, al clavarla en el centro de este, debe sobresalir 6 cm hacia abajo.

5. Clava las tres velas en el barco e incorpora la base como se muestra en la figura 3.27.



Fig.3.26



Fig. 3.27

6. Clava una varilla en la proa y una en la popa. Ata un hilo grueso comenzando por una de esas varillas y ve amarrándolo en la parte superior de cada vela, hasta llegar a la otra punta del barco (figura 3.28).



Fig. 3.28

7. Por último, pinta el barco cuidadosamente. Puedes incorporar otros detalles como ves en la figura 3.29.



Fig. 3.29

¡Espera, aún no terminas! Puedes hacer si lo prefieres la expresión plástica siguiente: tu pelota de trapo para jugar béisbol.

Prepara los materiales que necesitarás: papel desechable, una pelotica de desodorante, hilo de coser, hilo grueso, una media que ya no utilices y tela elastizada; opcionalmente puedes utilizar cinta adhesiva u otro material similar y, al igual que en otras expresiones, sigue los pasos siguientes.

1. Envuelve la pelotica de desodorante en diez hojas desechables, una por una. Luego emplea la cinta adhesiva para cubrir toda la pelota que ya has realizado (figura 3.30).



Fig. 3.30

2. Introduce la pelota en la media, presiónala. Cuando llegue al fondo dale media vuelta y voltea la media (figura 3.31 a). Repite este procedimiento hasta que toda la media quede envuelta en la pelota y, finalmente, cóselas para cerrar (figura 3.31 b).



a



b

Fig. 3.31

3. Realiza una plantilla a partir de dos círculos con 1 dm aproximado a los 7 cm, y a una distancia de uno entre ellos, con

UNIDAD 3

líneas curvas como ves en la figura 3.32 a; luego une estos círculos. Corta dos formas como estas, de la tela elástica (figura 3.32 b).



a



b

Fig. 3.32

4. Hilvana estas dos formas en la pelota como se colocan en una bola de béisbol, nuestro deporte nacional (figura 3.33).

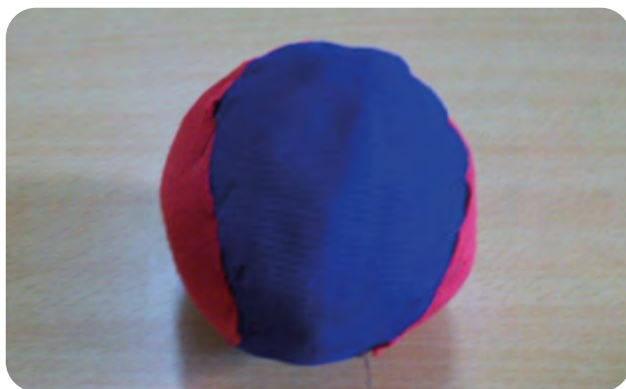


Fig. 3.33

5. Ensarta una aguja de coser con un hilo grueso de un metro de longitud, pásalo hasta la mitad por una de las uniones de las piezas y ensarta otra aguja para que quede una en cada extremo (figura 3.34 a). Para coser pasa la aguja por

la unión de las piezas y sácala 3 mm hacia uno de sus lados. Haz lo mismo pero en sentido contrario con la otra aguja y continúa el procedimiento hasta coser todo el forro de la pelota (figura 3.34 b).



a



b

Fig. 3.34

Desafíos

1. Forma un grupo integrado por cuatro compañeros del aula y visita a aquellas personas de la comunidad que se destacan en las tradiciones artesanales; posteriormente responde las preguntas siguientes:
 - ¿Cuál es el nombre del artesano visitado?
 - ¿Cuántos años lleva realizando esa actividad?
 - ¿Conoces el significado de las siglas ACAA? Pregúntale a tu docente o al instructor de arte, en caso de que no lo recuerdes.
 - ¿Quién de tu núcleo familiar se dedica a realizar estos trabajos artesanales?
2. Realiza una composición donde expreses la importancia del arte popular.

UNIDAD 4

Historietas y dibujos animados

Rápidamente llegaste al estudio de una nueva unidad, para continuar con la apropiación de atractivos contenidos, que te ampliarán aún más tu horizonte cultural y las posibilidades de incursionar en diferentes campos del saber y en el mundo del entretenimiento. Podrás disfrutar del audiovisual y emitir juicios valorativos en relación con los materiales que observes.

¿Qué debo saber?

Sabrás acerca de la historieta y el cine de dibujos animados como expresiones de las artes plásticas.

Podrás conocer las características de obras como las que se ilustran seguidamente (figura 4.1).



Fig. 4.1

Por lo tanto, no puedes olvidar las habilidades adquiridas al realizar expresiones plásticas utilizadas en técnicas como: el collage, el esgrafiado, la vinculación del trabajo con papel y la impresión con cordel, el calado con tijera, la técnica del mosaico y del origami, las técnicas de la tempera y la crayola, la realización del tapiz, los diseños de carteles y la confección de muñecas de trapos, entre otras.

Para profundizar en los conocimientos que te brinda esta nueva unidad debes saber que la palabra audiovisual se refiere al medio de comunicación que utiliza imagen y sonido, por ejemplo: el cine y la televisión son audiovisuales, en los cuales puedes disfrutar de la música, el teatro, la danza y los dibujos animados.

Los audiovisuales permiten que te apropiés de forma entretenida de diferentes conocimientos, apreciar y comprender la vida de la que formas parte, pues en tus manos el audiovisual es de por sí una herramienta de carácter investigativo.

Entre los medios audiovisuales tradicionales que favorecen tu aprendizaje están:

- las diapositivas;
- el retroproyector;
- el franelógrafo;
- la radio;
- la televisión;
- el cine;
- los materiales informáticos, e
- Internet.

UNIDAD 4

Entre las ventajas que proporcionan los medios audiovisuales están los siguientes:

- favorecen tu aprendizaje al permitirte la adquisición de conocimientos con mayor rapidez;
- te motivan más para la apropiación de nuevos saberes, mediante el uso de imágenes y sonidos;
- puedes obtener información sobre el acontecer local y mundial.



Reflexiona

El uso abusivo de estos medios te puede alejar de tus compañeros, producirte fatiga visual y otros trastornos físicos.

Como parte de los audiovisuales se encuentra la historieta; el dibujo animado forma parte de las historietas, que no son más que una serie de dibujos que constituyen un relato, a través de un texto o sin él. Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital, pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro.

¿Sabías que...?



Las historietas han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros. Al profesional o aficionado que las guioniza, dibuja, rotula o colorea se le conoce como historietista. En Cuba son muy conocidas las de: *Elpidio Valdés*, *Fernanda*, *El Capitán Plin*, *Meñique*, *La gata Mini* y *Cecilín y Coti*.

Con el triunfo de la Revolución cubana surgieron algunos espacios de publicaciones, entre ellas la revista **Pionero** que abrió sus páginas a la historieta, en 1961, trayendo consigo grandes personajes como Cecilín y Coti (figura 4.2), de Cecilio Avilés Montalvo y Elpidio Valdés (figura 4.3), de Juan Padrón Blanco.



Fig. 4.2



Fig. 4.3

Saber más

Cecilio Avilés Montalvo (Cienfuegos, 1944-2022). Destacado y reconocido pintor, dibujante publicitario y de animación, caricaturista e historietista. Uno de los más populares entre los lectores cubanos de todas las edades.

Juan Padrón Blanco (Matanzas, 1947-2020). Exitoso y destacado realizador de dibujos animados cubanos. Caricaturista, ilustrador, historietista, guionista y director de cine cubano.



¿Sabías que...?

Famosos personajes de dibujos animados creados en nuestro país formarán parte de nuevos productos utilitarios infantiles que pronto se comercializarán en el mercado nacional. Tal proyecto pretende preservar nuestra identidad al ofrecer a los niños personajes de dibujos animados creados en la Isla y se consolidó como resultado de la cooperación entre la cadena Tiendas Recaudadoras de Divisas (TRD), los Estudios de Animación del Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC) y la empresa china Guangdong.



Comprueba lo aprendido

1. Conjuntamente con tu docente selecciona una historieta para que la aprecies en el turno correspondiente al audiovisual, te sugerimos: *Elpidio Valdés*, *El Capitán Plin* o *Meñique*, entre otras.
 - a) Pídele al instructor de arte o al docente que te expliquen cómo fue la realización de estas.

4.2 Animación en el Scrash

Ya conociste que el dibujo animado forma parte de los audiovisuales y es una categoría dentro de las obras de animación, que no son más que aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones.

Cada una de las imágenes que se utilizan para realizar películas de dibujos animados se consiguen dibujando secuencialmente, por ejemplo: se suceden veinticuatro imágenes por segundo que componen a las obras, generando una secuencia y representación de imágenes en movimiento.

La técnica de animación más antigua y conocida es denominada como animación **2D**, animación tradicional o animación clásica. En la figura siguiente se muestra un ejemplo de cómo ocho imágenes, superponiéndose en lazo cerrado y repitiéndose una y otra vez, dan lugar a un dibujo animado (figura 4.4).

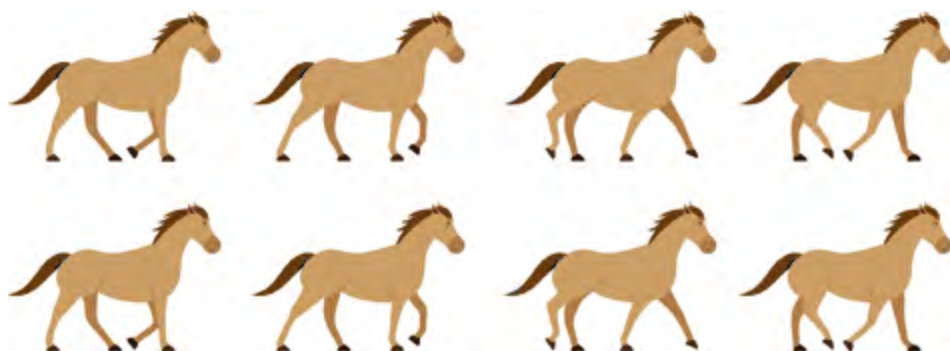


Fig. 4.4 Dibujo animado

Como ya conoces las características de los dibujos animados te invitamos a observar uno: ***El Capitán Plin***, obra de Jorge Oliver, con cuya apreciación puedes ver algunas características esenciales del trabajo de animación, tales como: el movimiento de los personajes, el fondo, el sonido y la sucesión de imágenes.

Saber más

El Capitán Plin es un personaje de ficción de la historieta ***La Isla del Coco*** creada por Jorge Oliver.



Jorge Oliver (La Habana, 1947-2023). Periodista, escritor, historietista, diseñador gráfico, director de filmes de animación e ilustrador de literatura para niños.

En el laboratorio de informática te proponemos realizar una pequeña secuencia animada en el programa Scrash.

4.3 Creo mi historieta

¡Llegó un momento muy esperado por ti! El de expresarte plásticamente, esta vez con un tema muy entretenido, pues lo harás desde tu computadora.

Ya conoces la historieta de ***Elpidio Valdés***, genial mambí que tanto has disfrutado. Pues bien, inspirado en ese personaje y en los hechos históricos que se han desarrollado en Cuba, realizarás tu propia historieta.

También te presentamos otro ejemplo de historieta muy cercana a tu diario quehacer (figura 4.5), la cual será muy disfrutada por ti, esta vez realizada por Yanelly Rodríguez Escamuchero. En esta podrás, además, observar los conocimientos que hasta aquí has estudiado en relación con los componentes del lenguaje visual para aplicarlos en tu propia historieta.

TUS PRIORIDADES



Fig. 4.5 *Tus prioridades*, de Yanelly Rodríguez Escamuchero

Saber más

Yanely Rodríguez Escamuchero (Las Tunas, 1988). Profesora de la Universidad de Las Tunas. Diseñadora y realizadora de audiovisuales, máster en Educación y licenciada en Educación, Especialidad Instructor de Arte. Ha recibido diferentes premios, entre ellos: a la mejor infografía en el Festival Provincial de Televisión de las Tunas, por el programa infantil: **Vida Animal** y primer lugar en el concurso de Pixel, de TECNOEDUCA 2015.



Es muy importante que el docente de informática y el instructor de arte te acompañen de cerca en esta expresión plástica.

Comprueba lo aprendido

1. ¿Cómo se realiza un dibujo animado?
2. Consideras importante el uso del medio audiovisual. ¿Por qué?

Recuerda que...

El término de audiovisual se refiere al medio de comunicación que utiliza la imagen y el sonido.

El dibujo animado forma parte de los audiovisuales y es una categoría dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones.

Se llama historieta a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él.



Desafíos

1. Consulta tu libro de texto Mi mundo digital II. Con la explicación que allí te ofrecen realiza una historieta interactiva donde narres un hecho histórico que aparezca en tu libro de Historia de Cuba quinto grado.



UNIDAD 5

Las artes plásticas y el teatro

Antes de adentrarte en los contenidos que estudiarás en esta unidad, queremos que observes con detenimiento esta representación (figura 5.1).



Fig. 5.1

¿Puedes decir qué manifestaciones de las artes representa la imagen que has observado? ¿Forman parte de las artes plásticas?

Si no has podido dar respuesta a las interrogantes no te preocupes, pues en esta unidad te apropiarás de todos estos conocimientos muy importantes para tu cultura general-integral.

5.1. Las artes plásticas en el teatro

Para que puedas entender la relación existente entre las artes plásticas y el teatro es preciso que conozcas que las artes plásticas se caracterizan por ser objetos reales y se pueden ver y tocar, por ejemplo están presentes en: pintura, arquitectura, escultura, grabado y fotografía, entre otras. Por otra parte, el teatro es uno de los componentes de las **artes escénicas**, representa historias frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, escenografía, música, sonido y espectáculo.

Saber más

Las artes escénicas son creaciones donde el ejecutante es parte de la obra. Están destinadas al estudio y práctica de cualquier tipo de obra escénica o escenificación. En resumen, son toda forma de expresión capaz de inscribirse en la escena: el teatro, la danza, la música, la ópera, la zarzuela, el teatro musical, etcétera.



En el desarrollo del teatro intervienen actores que reproducen una historia ante el público mediante la palabra, el canto, la gestualidad, la música, la escenografía y los sonidos.

Observa en la obra escultórica la representación de una pose teatral (figura 5.2).

Saber más

Gian Lorenzo Bernini (Italia, 1598-1680). Arquitecto y escultor, creador de la Roma barroca. Dio a sus construcciones grandeza y monumentalidad. Logró una gran maestría en la expresión del movimiento, en la fijación de la acción parada en el tiempo.





Fig. 5.2 *El éxtasis de Santa Teresa*, de Gian Lorenzo Bernini

El teatro está constituido por: texto, dirección y actuación, entre sus géneros teatrales están la tragedia y la comedia. Observa la representación de estos géneros en la figura 5.3.

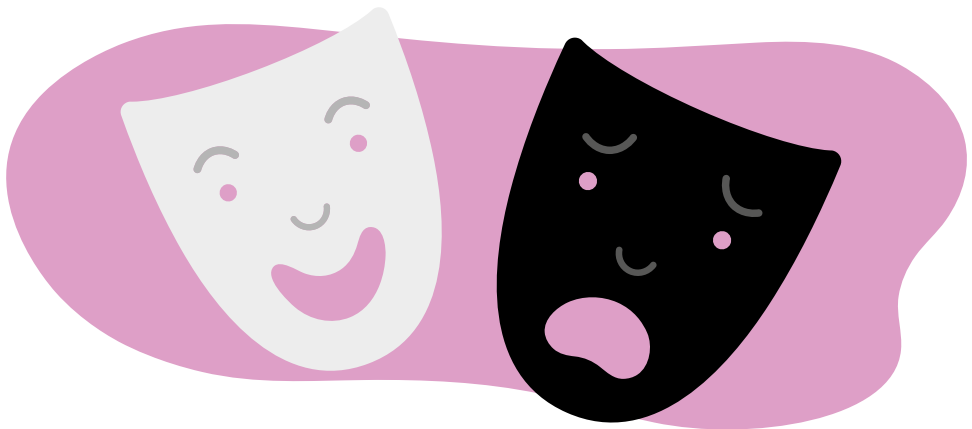


Fig. 5.3 Máscaras que ilustran la comedia y la tragedia

La estructura dramática del teatro está dividida en actos y escenas. El acto cuenta con: el nacimiento del conflicto, el desarrollo del conflicto, el clímax y el desenlace. Cada acto puede estar dividido o no en varias escenas. El medio que se utiliza para señalar un cambio de acto en un texto dramático es la palabra “telón”.

La puesta en escena de una obra teatral requiere de un equipo de trabajo integrado por: los actores y las actrices, el dramaturgo, el diseñador escénico, el coreógrafo, el compositor o el autor de la banda sonora, el asesor dramático, el asistente de dirección y el director artístico, además de un equipo técnico que integra a los productores, los luminotécnicos, los sonidistas, los tramoyas, los utileros, los maquillistas y los vestuaristas, entre otros. Es el director artístico quien se ocupa de unificar todos estos elementos, hasta convertir el guión o texto escrito en una representación teatral.

Las artes plásticas están estrechamente relacionadas con el teatro mediante la concepción del diseño escenográfico, el vestuario y los accesorios, las luces, la utilería, junto a especialidades como el maquillaje y la peluquería, donde se refleja el ambiente de la época deseada, la posición social y económica de los personajes y la sugerencia estética del espectáculo.

Observa en la figura 5.4 el interior de un teatro, que cuenta con:

- el escenario (espacio escénico para los actores y el punto focal para el público);
- la sala (se encuentran las butacas, generalmente es la mayor parte del teatro).

Te hemos hablado del teatro de forma general, pero existe una especialidad dentro de él reconocida como: Teatro para niños y de títeres, que no excluye al público adulto.

Este teatro también es llamado de muñecos o de figuras. En él se utilizan diversas técnicas de animación como el títere plano, digital, de guante, varillas, sombras, luz negra, marionetas y objetos, entre otras técnicas, muchas veces combinadas (figura 5.5).



Fig. 5.4 Interior del teatro Tomás Terry, en Cienfuegos



Fig. 5.5 Títeres de guante Doña Pirulina y Pelusín del Monte (Guiñol Nacional de Cuba, 1961)

¿Sabías que...?

Un reconocido artista de la plástica, cuya obra se vinculó al teatro de títeres, fue Paul Klee. Entre 1916 y 1925, en Munich y en Weimar, Alemania, creó más de 50 títeres para su hijo Félix (figura 5.6). Paul Klee veía la realidad teatral como un mundo de apariencias, imágenes y sonidos.



Fig. 5.6 Muñeco de guante de Paul Klee

Saber más

Paul Klee pintor de nacionalidad suiza (1879-1940). En su obra temprana tuvo predominio por lo lineal y gráfico,



constituida por aguafuertes y pinturas sobre vidrio que solían presentar seres fantásticos y figuras deformadas de modo caricaturesco y expresionista.

Reflexiona

El tratamiento de los temas e historias en el teatro deben estar en sintonía con el desarrollo intelectual y el entorno infantil. Lo mismo sucede con la música y el diseño escénico de las representaciones para las niñas y los niños, que aún son personas pequeñas, en formación. Por eso al hacer teatro para la infancia se requiere de la misma seriedad, respeto y valorización que se le da al teatro para los adultos, y hacerlo mucho mejor, pues en las manos de los teatristas también está la formación de la futura generación.



Comprueba lo aprendido

1. Realiza un dibujo en el que reflejes una puesta en escena teatral donde aparezcan elementos como los telones, las escenografías, los actores, entre otros.

5.2 Los títeres

Después de apropiarte de los conocimientos del epígrafe anterior, creemos que estás listo para disfrutar de tu expresión plástica.

Tendrás la posibilidad de vincular todas las manifestaciones de las artes plásticas que se reúnen en una puesta en escena teatral y aplicar las habilidades que ya posees en la realización de diferentes técnicas de la expresión plástica.

UNIDAD 5

Debes pensar en qué historieta creada por ti utilizarás los títeres que en este momento vas a construir.

Recuerda que...



Los títeres están realizados con diversos materiales y técnicas de animación. Se utilizan para representar personajes e historias y ofrecer espectáculos teatrales con temas para la población de diferentes edades.

¿Sabías que...?



Un reconocido artista de la plástica que utiliza en sus obras los títeres como fuente de inspiración es Jorge Luis Cudina Martínez (figura 5.7).



Fig. 5.7 *El Gran Fabulador*, de Jorge Luis Cudina Martínez

Saber más

Jorge Luis Cudina Martínez (Holguín, 1969). Destacado artista de las artes plásticas. Sus obras aparecen en la



revista **Ámbito** y en diferentes publicaciones dentro y fuera del país. Es miembro de la Unión de Escritores y Artista de Cuba (UNEAC).

Te invito a crear un títere plano inspirado en Pelusín del Monte (figura 5.8), personaje creado por la escritora cubana Dora Alonso y diseñado por Pepe Camejo, en 1956.



Fig. 5.8 Dora Alonso con Pelusín del Monte

Saber más

Pelusín del Monte es el títere que más tiempo ha interactuado con las niñas y los niños cubanos, pues nació en 1956, de la mano de Dora Alonso que lo imaginó como personaje y el diseñador escénico Pepe Camejo que concibió su imagen. Es el muñeco que adora a su abuela

Doña Pirulina, a su perro Gruñón y su gato Chilingo, sin olvidar a sus amigos Bebita Turulata, Tontolina Perendengue y Gelasito Tirabeque. Ha estado varias veces en programas de la televisión cubana como: *Las aventuras de Pelusín del Monte* (1961-1963), *Despertar con Pelusín* (2003) y *Corazón Feliz* (2020).

Dora Alonso (Matanzas, 1910-La Habana, 2001). Narradora, dramaturga, poeta y periodista cubana considerada como una de las más importantes escritoras para niños. Sus obras han sido traducidas y publicadas en el extranjero. Obtuvo el Premio Nacional de Literatura (1988), el Premio Internacional José Martí y en dos oportunidades el Premio Casa de Las Américas.



¡No, no te dejaremos solo en la realización de tu creación plástica! Te daremos los pasos que debes seguir en la confección del títere plano.

Pasos para realizar el títere plano

Primer paso: búsqueda de materiales (figura 5.9)

- Hojas blancas
- Lápices de colores, tempera o crayolas
- Lápiz, tijera y pincel
- Paletas de helado o listas de madera
- Pegamento

Segundo paso: diseñar y colorear

En la hoja blanca, con el empleo del lápiz harás el diseño de tu personaje preferido. Con el uso de la crayola, las temperas o el lápiz de color pintarás el dibujo y puedes hacerlo ayudado por tus compañeros de aula, la expresión plástica será en equipo.

Te mostraremos el proceso inspirado en Pelusín del Monte mediante las figuras 5.10 y 5.11.



Fig. 5.9 Materiales



Fig. 5.10 Dibujar



Fig. 5.11 Colorear

Tercer paso: recortar

Al terminar de colorear, cortarás cuidadosamente el diseño y lo colocarás dentro de un libro para que quede plano como se muestra en los ejemplos siguientes (figuras 5.12 y 5.13).



Fig. 5.12 Terminado



Fig. 5.13 Recortar

UNIDAD 5

Cuarto paso: seleccionar un soporte preferentemente de madera (figura 5.14)

Si puedes, utiliza las paletas de helado para comenzar a armar. Aplicas un poco de pegamento sobre la punta de la paleta o en la lista de madera y pegas por el revés del dibujo, dejas secar en una superficie plana y sin mucho aire (figura 5.15).



Fig. 5.14 Selección del soporte



Fig. 5.15 Pegar

¡Ya estás listo o lista! Cuando tengas todos los personajes terminados juega con ellos, tómalos desde la punta y dirígete hacia una mesa u otro espacio y crea tu propia historieta (figuras 5.16 y 5.17).



Fig. 5.16



Fig. 5.17

Comprueba lo aprendido

1. Intercambia con tus compañeros los títeres de tu historieta.

5.3 Caretas de papel maché

En este epígrafe continuarás estudiando las expresiones plásticas, por lo que te pedimos que observes detenidamente la imagen siguiente (figura 5.18). Explica qué representa.



Fig. 5.18 Máscaras de Deborah Hunt, artista de Nueva Zelanda

Saber más

Deborah Hunt nació en Nueva Zelanda y reside en Puerto Rico, desde 1990. Es una mascarera, titiritera y artista de **performance** con más de 35 años de experiencia. Ha presentado y creado piezas originales de teatro y **performance**. También enseña el arte de las máscaras y los títeres, a través de intensos laboratorios que duran desde un fin de semana hasta nueve meses.



¡Muy bien! Son máscaras y estas pueden ser realizadas con diferentes materiales como: el papel maché, la cartulina, los plásticos, los metálicos, el cuero, las fibras, entre otros.

Las máscaras podrán tener rasgos humanos o de animales con distintas expresiones: de tristeza, de alegría, de susto, etcétera.

Ya puedes imaginar que en tu expresión plástica realizarás una careta y usarás también el papel, pero con una nueva técnica: la del papel maché.

Para realizar esta careta con papel maché, primero debes hacer un molde. Sigue los pasos siguientes:

1. Toma un pedazo de poliespuma u otro material similar, obtén de él un rectángulo, aproximadamente del tamaño de tu cara.
2. Marca las líneas curvas que se ven en la figura 5.19 a y corta los pedazos que quedan hacia afuera. Luego rebaja los bordes para que queden como en la figura 5.19 b.



a



b

Fig. 5.19

3. Incorpora un pedacito (aproximadamente con la forma y el tamaño de tu nariz) en el centro de la figura que ya tienes, puedes fijarla con pegamento o con dos palitos clavados en diferentes posiciones. Esto será el molde de tu careta (figura 5.20).



Fig. 5.20

Después de tener este molde, sí estarás listo para comenzar hacer tu careta. No olvides aplicar lo que sabes sobre los componentes del lenguaje visual, así como todas las técnicas estudiadas hasta aquí.

Elige colores bonitos y contrastantes, que te sirvan para las fiestas populares de tu comunidad, las obras de teatro en tu escuela o en la celebración de diferentes fechas históricas.

¿Qué debes hacer? Pues seguir estos nuevos pasos:

1. Cubre la parte superior del molde con una capa de pequeños pedacitos de papel periódico, solo mojado como se muestra en la figura 5.21 a y b. No es necesario cubrir todo el molde, dependerá de la forma que quieras dar a tu careta (solo un antifaz, media cara, etcétera).



a



b

Fig. 5.21

2. Incorpora tres capas de papel periódico cubierto de engrudo (pedacito a pedacito) sobre toda la superficie en la que pusiste la capa de papel mojado. No importa que las orillas no queden parejas, cuando sequen tendrás la oportunidad de lograr mejor acabado con las tijeras (figura 5.22).



Fig. 5.22

3. Rasga una hoja entera de papel periódico en fragmentos mucho más pequeños, échalos en una vasija e incorpóralos dos o tres cucharadas de engrudo. Mezcla para obtener una maza con la que podrás hacer detalles a tu careta.
4. Deja secar algunos días y luego corta las orillas y los agujeros para los ojos (figura 5.23 a, b y c).



a



b



c

Fig. 5.23

5. Incorpora una última capa con papel blanco y pon a secar un rato al sol, esta vez no demorará tanto (figura 5.24).



Fig. 5.24

6. Finalmente pinta tu careta y coloca un cordel a cada lado para que te la puedas poner (figura 5.25).



Fig. 5.25

Ahora te invitamos que aprecies diferentes tipos de máscaras realizadas por Zenén Calero para el Teatro de Las Estaciones (figuras 5.26 y 5.27).



Fig. 5.26



Fig. 5.27

Saber más

Zenén Calero (Matanzas, 1955). Realizó estudios en 1971 en la Escuela Provincial de Arte Mártires de Bolivia, en Matanzas. En 1982 recibió un seminario para diseñadores escénicos ICAIC-Ministerio de Cultura. En 1988 matriculó en el curso Teatro para niños, un arte del Siglo xx, en el Instituto Superior de Arte (ISA). De 1990 a 1992 también recibió un curso de posgrado de Diseño escénico para Teatro, Cine y Televisión en el ISA.

Teatro de Las Estaciones es una agrupación titiritera, fundada en 1994, en Matanzas. Esta se mantiene a la vanguardia del movimiento de teatro que figura en la Isla. Su trabajo se caracteriza por el rescate de la dramaturgia titiritera universal y nacional.



Comprueba lo aprendido

1. Ya sabes que las máscaras se pueden realizar de diferentes materiales. Menciona otros materiales que no hayas estudiado con los cuales también las puedas confeccionar.

Recuerda que...

Las artes plásticas y el teatro tienen estrecha relación en la puesta en escena de una obra teatral, pues de ellas depende una correcta escenografía donde se refleja el ambiente de una época deseada, el decorado, mediante la pintura, así como la escultura, el diseño de luces, el vestuario, los accesorios, el maquillaje y la peluquería.

Dentro del teatro está el llamado teatro para niños y de títeres. Los títeres no son específicamente para la infancia.

A este género escénico se le reconoce también como teatro de muñecos o de figuras, y se vale de diferentes técnicas de animación entre las que están: el títere plano,



el digital, el de guante, los marottes, de varillas, de sombras, de luz negra, las marionetas o los títeres de hilos, entre otros.

Desafíos

1. Encuentra en la sopa de letras siguiente las palabras que están relacionadas con las artes plásticas y el teatro: escenario, maquillaje, pintura, títeres, escultura, escenografía, papel maché, teatro, tragedia, caretas, comedia, títeres (estas palabras las puedes encontrar en línea diagonal u horizontal, de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba).

I	F	O	P	I	N	T	U	R	A	C	R
M	A	Q	U	I	L	L	A	J	E	I	O
E	S	C	E	N	A	R	I	O	C	N	C
N	O	A	R	U	T	L	U	C	S	E	N
T	R	A	G	E	D	I	A	A	M	B	I
E	S	C	E	N	O	G	R	A	F	I	A
M	A	R	T	T	E	A	T	R	O	O	S
P	F	K	G	O	S	A	T	E	R	A	C
O	I	P	G	L	T	I	T	E	R	E	S
C	A	R	E	T	A	S	C	V	C	M	K
R	K	E	H	C	A	M	L	E	P	A	P

UNIDAD 6

El diseño del ambiente escolar

Comienzas una nueva unidad y como es costumbre te apropiarás de distintos e interesantes contenidos que, unidos a los que ya conoces, te serán muy útiles para tu vida diaria.

¿Qué debo saber?

Sabrás qué es el ambiente escolar y el cartel con sus características; además, tendrás la oportunidad de apreciar uno de gran significación para la historia de Cuba.

También podrás conocer: ¿qué es el ambiente escolar?, ¿cómo debes decorar tu ambiente escolar?, ¿por qué es importante la realización de carteles?

6.1 Los elementos decorativos del aula

En este epígrafe conocerás que el ambiente es el fluido que rodea los cuerpos, por lo que el ambiente escolar hace referencia a la forma específica en que se relacionan y se comunican los miembros de tu escuela, así como la manera en que los docentes se vinculan contigo y con tus padres en tu proceso de aprendizaje.

Aunque toda institución educativa cuenta con un ambiente escolar, este no siempre es el adecuado.

La escuela debe tener un ambiente que contribuya a una mejor convivencia, en la que cada miembro de la comunidad se sienta parte de ella.

Otro aspecto que debes tener en cuenta en el ambiente escolar es la decoración de todos los espacios, incluyendo su entorno, con obras representativas de diferentes autores, artistas de tu comunidad o preferiblemente algunas creadas por ti. Estas te pueden atraer por los temas que tratan o por las técnicas empleadas en su creación. También con la selección que hagas tendrás una participación, logrando un ambiente agradable en tu escuela.

Para llevar a cabo la decoración de tu aula tienes que tener presente los componentes del lenguaje visual que has estudiado desde grados anteriores y ser capaz de concebir y desarrollar un proyecto de ambientación, con el objetivo de lograr un espacio agradable y bello, en el que puedas sentirte bien y disfrutar de la hermosura creada por tus manos.

Como bien nos dijo el autor Pablo René Estévez: “Solo las personas sensibles son capaces de apreciar la belleza que los rodea [...], en la naturaleza, en la sociedad y en la vida espiritual. Además, son capaces de vivir armoniosamente en el seno de la familia y en la comunidad, contribuyendo a la reproducción de lo bello en todos los espacios de su convivencia social”.²

La apropiación de estos conocimientos hará posible que rechaces el recargamiento en las paredes de tu aula, los murales que no tienen en cuenta el equilibrio, el ritmo, la proporción, el contraste entre la figura, el fondo y el tamaño de las letras, entre otros desaciertos.

Saber más

Pablo René Estévez (Villa Clara, 1946). Es profesor titular de la Facultad de Ciencias Sociales, investigador auxiliar, presidente del Consejo Científico Provincial de Cultura, en Villa Clara, colaborador del Departamento de Educación para el Programa Nacional de Educación Estética. Es autor

² Pablo René Estévez: *Los colores del arco iris*, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2008, p.17.



de varios libros referidos, fundamentalmente, a los niños: *Linda sube a las estrellas*, *Globos de espuma*, *El tomeguín azul*, *La casa redonda*, entre otros.

En tu expresión plástica no dejes de practicar las diferentes técnicas con papel, algunas veces utilizando las tijeras y otras solo con las manos, como: el rasgado, la técnica del origami, la del mosaico, el calado con tijera y el tapiz, entre otras que ya sabes realizar.

¿Sabías que...?



Las obras de expresión plástica que has realizado solo con las manos o apoyándote de alguna herramienta, se llaman **manualidades**. Estas están asociadas al desarrollo motriz de quienes las elaboran, ejemplos: trenzar, tejer, recortar, pegar, iluminar y picar; bordar tiras, cuadrados de papel u otros materiales (cartón, cintas, telas, badana, paja, etcétera).

Por la importancia que tiene la realización de manualidades, te invitamos a desarrollar algunas en el tiempo que dedicas para la elaboración de las expresiones plásticas.

6.2 Decoración del aula para el fin de curso

¿Sabes qué es una veleta? Si no lo sabes puedes preguntarle a tu docente o investiga en la biblioteca, pues es una de las manualidades que desarrollarás en la clase. Además, te proponemos realizar una bandera cubana con una estructura diferente a la que conoces.

Para la realización de tu veleta efectúa los pasos siguientes:

1. Recorta de la cubierta de una revista un cuadrado de 10 cm a cada lado (figura 6.1 a).
2. Al dorso pégale el papel del color que prefieras (figura 6.1 b).



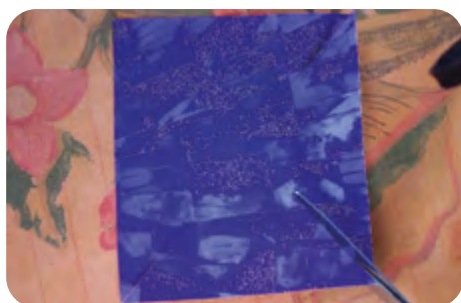
a



b

Fig. 6.1

3. Realiza cortes diagonales de 5 cm por las esquinas como se muestra en la figura 6.2 a.
4. Como se muestra en la figura 6.2 b, lleva al centro una de las puntas de cada esquina.



a



b

Fig. 6.2

5. Cuando se vea como en la figura 6.3 a, clava por el centro con una puntilla o tachuela al extremo de un palito de 15 cm de largo y uno de ancho (figura 6.3 b), y verás cómo gira con el viento (figura 6.3 c).



a



b



c

Fig. 6.3

Esta expresión te quedó muy bien, pero la siguiente te puede quedar mejor.

Te proponemos realizar un elemento decorativo tomando como motivo la bandera de la estrella solitaria.

Como siempre te presentamos los pasos para su confección:

1. Toma una hoja de tu álbum de dibujo y córtala por el centro para que obtengas dos franjas lo más largas posible (figura 6.4 a).
2. Pega franjas azules en los lados largos de cada una de ellas, una tiene que ser más ancha que la otra, como se observa en la figura 6.4 b.



a



b

Fig. 6.4

3. Une las dos franjas y plísalas (figura 6.5).
4. Recorta un triángulo rojo y une ambas piezas como se ve en la figura 6.6.



Fig. 6.5



Fig. 6.6

5. Recorta una estrella en proporción con el triángulo y pégala.
6. Finalmente, colócale un cordel para que la puedas colgar y así decorar tu aula (figura 6.7).



Fig. 6.7

Comprueba lo aprendido

1. ¿Consideras importante la decoración de tu aula? Si tu respuesta es afirmativa, explica por qué.
2. Realiza una manualidad sencilla para adornar tu mesa escolar.

6.3 Carteles y señales

Como ya conoces, en cada epígrafe adquieres nuevos saberes que te son útiles en diferentes actividades, tanto en la escuela como en tu casa y en tu comunidad y, por supuesto, este no será diferente.

Sabrás qué es el **cartel**, como manifestación de las artes plásticas y cuáles son sus funciones y características. También te acercarás a la definición de **señal**.

Ahora bien, un cartel es un soporte de la publicidad que consiste en una lámina de papel, cartón u otro material que se imprime. Esta impresión se realiza con algún tipo de mensaje visual (texto, imágenes y todo tipo de recursos gráficos) que sirve de anuncio para difundir una información, un evento o un bien económico.

Saber más



La gráfica es la actividad que permite la organización de partes, en un espacio determinado para la comunicación de un mensaje visual, cuyos elementos primordiales son: el texto y la ilustración.

Los carteles también sirven para anunciar espectáculos o eventos culturales (conciertos, recitales, encuentros deportivos, películas de cine —cartel cinematográfico—, obras de teatro, ferias y muchos más).

En estos casos se colocan en las paredes del espacio donde tendrá lugar el acontecimiento u otros lugares de la ciudad habilitados al efecto.

Además de la cartelería publicitaria, existe una larga tradición de cartelería de propaganda política, que se utiliza con profusión durante las campañas electorales, donde los folletos, los carteles y las vallas publicitarias impresos divulgan las fotos de los candidatos, y otros sirven como recurso educativo en el entorno escolar.

¿Sabías que...?

En Cuba cada dos años y medio, casi ocho millones de cubanos van a las mesas electorales para elegir a los delegados a las Asambleas Municipales del Poder Popular. El Poder Popular es un sistema de órganos, organismos y dependencias estatales vinculadas entre sí. Es la forma concreta que ha adoptado la organización del Estado cubano, integrado por los órganos de poder (algunos de los cuales ejercen, a la vez, función de Gobierno), el Consejo de Ministros —órgano de Gobierno de la Nación—, los órganos de administración locales (Consejos de la Administración provinciales y municipales), las instituciones judiciales, las fiscalías y los institutos armados del país.



Ya conoces los tipos de carteles, ahora estudiarás sus elementos y características:

- un cartel se compone básicamente de un fondo, imagen y tipografía (esto puede variar según el tipo de cartel);
- debe ser fácil de visualizar, con pocas palabras, pero que se entienda;
- debe captar la atención del espectador, obligándolo a percibir el mensaje;
- su función es lanzar un mensaje y difundir información;
- debe ser comprendido fácilmente, y
- se debe ver desde varios metros.

Observa estos ejemplos de carteles (figuras 6.8 y 6.9) realizados por los artistas Arístides Hernández y Raúl Valdés González (Raupa).



Fig. 6.8 *Cuba PostCastro*, de Arístides Hernández

Saber más

Fidel Alejandro Castro Ruz (1926-2016). Líder histórico de la Revolución cubana. A lo largo de la Revolución impulsó y dirigió la lucha del pueblo cubano por la consolidación del proceso revolucionario, su avance hacia el socialismo, la unidad de todo el pueblo, las transformaciones económicas y sociales del país, el desarrollo de la educación, la salud, el deporte, la cultura y la ciencia, así como el enfrentamiento a las agresiones externas y la conducción de una activa política exterior de principios solidarios y humanistas.

Arístides Hernández (1963). Publicó su primera caricatura en el año 1984, en la revista *Opina*. Actualmente es el



caricaturista cubano con mayor número de galardones internacionales en este tipo de certámenes. Además, ha ilustrado más de cincuenta libros y ha colaborado con la televisión y el cine de animación. En este último se han realizado ocho filmes de dibujos animados basados en sus caricaturas.



Fig. 6.9 Cartel para la película *Conducta*, diseño de Raúl Valdés González (Raupa)

Saber más

Raúl Valdés González (Raupa) nació en La Habana, en 1980. Graduado en el Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDi), en el 2005. Su trabajo se ha perfilado entre dos campos: diseño gráfico y el cine ***motiongraphic***, ambos trabajados desde el lenguaje ilustrativo y la animación, respectivamente.



Si has observado detalladamente los carteles anteriores, pudiste comprobar cómo se cumplen las características de ellos que inicialmente te explicamos. Si no entiendes bien los mensajes de cada cartel, pídele a tu docente, al instructor de arte o a tus padres y familiares que te ayuden en su apreciación. El primer cartel que apreciaste actúa con la función de homenajear a una personalidad histórica, mientras que el segundo constituye un cartel cinematográfico. En este sentido se te esclarecen dos de sus funciones antes mencionadas.

Por su parte, una señal es un signo, un gesto u otra cosa que informa o avisa algo. Sustituye, por tanto, a la palabra escrita o al lenguaje, pero es muy importante que sea interpretada fácilmente.

Cuando se trata de símbolos, las señales están colocadas en lugares visibles y se componen normalmente de diversos colores y formas.

Entre las señales más conocidas están las de higiene, como por ejemplo “no fumar” o comer en determinada área; las de tránsito, entre ellas, las de reglamentación o las de localización.

No siempre la palabra escrita es totalmente sustituida. Por ejemplo, en nuestro país en la señal de tránsito para detener se utiliza la palabra **PARE** o las de definir una determinada velocidad tienen el número incluido.

Creemos que ya estás listo para realizar tus propios carteles y señales con temas que te sean atractivos y sugerentes como: una escena del pueblo festejando el triunfo de la Revolución, o representando el desfile de los trabajadores del 1.º de Mayo, al que tanto te gusta asistir o la fiesta del 28 de septiembre, en homenaje a la celebración del aniversario de los Comités de Defensa de la Revolución (CDR), entre otros acontecimientos. También puedes realizar señales para ubicar a los visitantes en los diferentes lugares de tu escuela, o alguna que tenga relación con el cuidado del medioambiente.

No olvides la combinación de papeles de colores, temperas y lápices de colores, entre otros materiales.

Recuerda que...

El ambiente escolar hace referencia a la forma específica en que se relacionan y se comunican los miembros de tu escuela, y a la decoración de todos los espacios y el entorno.

El cartel es un soporte de la publicidad que sirve para anunciar espectáculos o eventos culturales, o se utiliza como propaganda política (por ejemplo, durante las campañas electorales sirven para divulgar las fotos de los candidatos); otros se utilizan como recurso educativo en el entorno escolar.

La señal por su parte sustituye la palabra escrita o al lenguaje. Es muy importante que esta sea interpretada fácilmente. Cuando se trata de símbolos, las señales están colocadas en lugares visibles y realizadas, normalmente, con diversos colores y formas.



Desafíos

1. Realiza una sencilla investigación acerca de qué es la Tarea Vida.
 - a) ¿Cuáles son las acciones que se realizan en tu comunidad relacionadas con esta tarea?
 - b) Redacta un párrafo donde expreses tu opinión acerca de la importancia que le concedes a la Tarea Vida.
 - c) Crea un cartel donde representes una acción referida a la Tarea Vida.

Exposición final de artes plásticas

Al igual que en grados anteriores, durante todo el curso, has realizado interesantes trabajos con variadas técnicas, por lo tanto ha llegado el momento esperado: mostrárselos a los diferentes públicos, entre ellos a mamá y papá, que siempre han estado contigo; las maestras de la biblioteca de tu institución educativa que tanta información te brindaron; a los compañeros del museo y casas de cultura, que siempre estuvieron presentes para ti; a los profesores de informática, ¡ah!, no olvides a tus vecinos, todos disfrutarán de los logros que has alcanzado.

Para ello debes realizar una exposición, que es como se le llama a esta muestra de obras plásticas. Una exposición de artes plásticas debe ser preparada con esmero. Para hacerla se deben tener en cuenta algunos aspectos como: el cartel promocional, la identificación personal de cada expresión plástica, el lugar donde serán ubicadas, qué características tiene el espacio, su limpieza, higiene, buena iluminación, etcétera.

No debes olvidar que un cartel es una obra para promocionar, dar un mensaje o conmemorar algo. En el caso específico del cartel de una exposición de artes plásticas, debe contar con el título de la exposición, un detalle o reproducción de una o varias obras importantes, el nombre del autor, si es individual o del grupo, si es colectiva, todo ello con un mensaje muy claro y sencillo.

Para la realización del cartel podrás combinar las técnicas estudiadas durante el curso, mientras que para la organización de los trabajos puedes trabajar en un montaje sencillo que puede ser por panel(es), utilizando bases de cartón sostenidas por cordeles u otras alternativas que no atenten contra la ambientación del

espacio, o contra el cuidado y la preservación de la propiedad colectiva y la higiene.

Para que sientas mayor orgullo por los trabajos expuestos, será muy importante que identifiques cada obra con un pequeño pedazo de hoja llamado pie, en el que no deben faltar tu nombre y apellidos, la técnica utilizada y el título.

Sabemos que en cada acción que realices vas a experimentar una gran satisfacción personal, pues todas las personas que invitaste a tu exposición van a reconocer el éxito que has logrado en el desarrollo de habilidades como: el uso de las áreas, que ya sabes obtener por medio de diferentes técnicas; la aplicación de técnicas como el esgrafiado, el collage, la del tapiz y la perfección que has logrado en la confección del cartel, pues ahora sí sabes cómo realizarlo. Pero también sabes por qué es importante que tu aula posea un agradable ambiente desde el punto de vista de la presencia y la estética.



