



ARTÍSTICA

GUÍA DIDÁCTICA

grado decimo

Periodo 1/2025

Las imágenes, en sus distintas formas, permiten expresar ideas y pensamientos, transmiten mensajes y pueden tener intenciones diversas, pero en ocasiones pretenden convencer o condicionar nuestro comportamiento de forma positiva o negativa. Por eso se hacen necesarias la reflexión y la crítica, valores que nos capacitan para pensar y analizar los mensajes visuales libremente.

Comprender y utilizar bien el lenguaje visual nos permitirá conocer mejor el mundo en que vivimos e integrarnos eficazmente en él.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR POR EL ÁREA:

SENSIBILIDAD: sensibilidad visual
APRECIACIÓN ESTÉTICA: componentes (Interpretación formal Interpretación extratextual)

COMUNICACIÓN

Componentes (producción y transformación simbólica)

La **competencia de la sensibilidad** es un conjunto de disposiciones biológicas, cognitivas y relacionales, que permiten la recepción y el procesamiento de la información presente en un hecho estético, que puede ser una obra de arte, un trabajo artístico en proceso, un discurso, entre otros.

El desarrollo de la sensibilidad conlleva a la flexibilidad que en el estudiante permite transformar su pensamiento, liberarlo de sus patrones habituales, de sus límites y así potenciar la capacidad de imaginar, innovar y crear

OBJETIVOS GRADO DÉCIMO

- Fomentar la sensibilidad ciudadana a través del reconocimiento multicultural.
- Seleccionar el eje temático y los lenguajes artísticos que harán parte de su propuesta artística de grado.
- Realizar la clasificación y la selección del material artístico que hará parte del proyecto de grado.
- Interrelacionar habilidades técnicas y tecnológicas para el desarrollo de propuestas de creación artística

COMPETENCIA: SENSIBILIDAD

COMPONENTE

Sensibilidad cenestésica
Sensibilidad visual
Sensibilidad auditiva

SABER CONCEPTUAL:

¿Cómo reconocer y asimilar la multiculturalidad a través de las expresiones artísticas?

INDICADORES DE DESEMPEÑO

- Saber conocer



Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.

- **Saber hacer**
Denota un comportamiento respetuoso y sensible para conformarse como público frente a las manifestaciones culturales de su entorno.
- **Saber ser**
Integra a su trabajo artístico las observaciones de sus docentes y compañeros para buscar el mejoramiento de sus intenciones expresivas.

METODOLOGÍAS ACTIVAS

se propone generar aprendizajes activos privilegiando la relevancia del **aprender haciendo**, lo que ubica al estudiante en el centro del aprendizaje. La implementación de metodologías activas incentiva la indagación, la creatividad, la colaboración y la motivación en los procesos de enseñanza, ya que es así como los estudiantes se interesan por el saber y se apropian de este para ser sujetos autónomos y activos.

Las metodologías activas son un conjunto de estrategias centradas en los estudiantes que incluyen el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje basado en retos (ABR), la investigación escolar y la gamificación, estos generan ambientes de clase en los que los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en la investigación científica, la comunicación y la resolución de problemas de manera colaborativa y al mismo tiempo, reciben retroalimentación constante de sus profesores como de los mismos compañeros estimulando un efecto positivo en el aprendizaje.

LENGUAJES ARTISTICOS



ACTIVIDAD 1

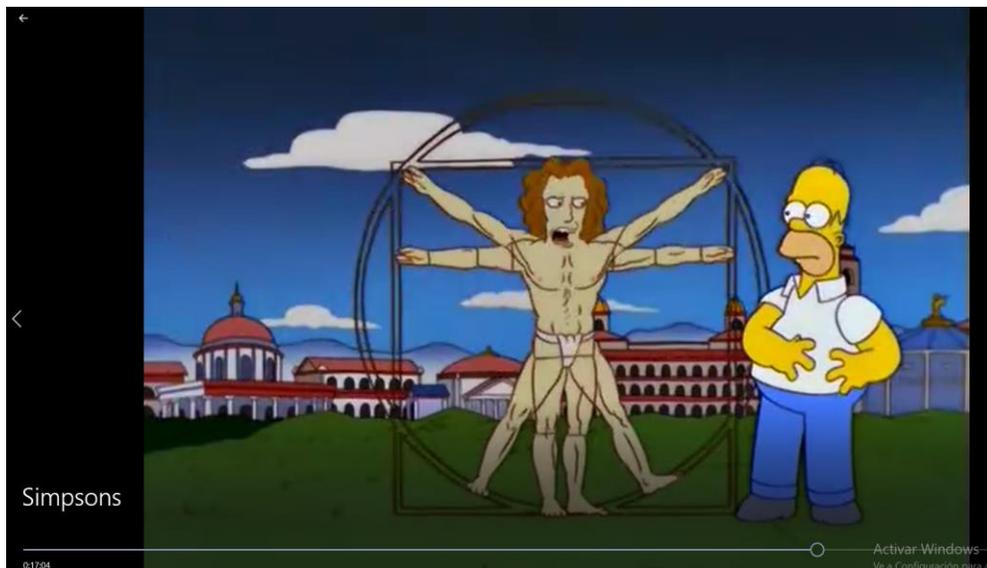
ACTIVIDAD INICIAL: ANALISIS DEL ARTE CONTEMPORANEO Y LA PERCEPCION ARTISTICA

COMPETENCIA

sensibilidad visual
sensibilidad auditiva
sensibilidad cenestesica

•INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.



El episodio "El Arte de Mamá y Papá" ("Mom and Pop Art", Temporada 10, Episodio 19) trata sobre cómo Homero accidentalmente se convierte en un artista de vanguardia tras un fallido intento de construir una barbacoa. Su trabajo es descubierto y apreciado en el mundo del arte contemporáneo, lo que genera una exploración sobre el arte conceptual y la percepción del arte.

1. Se proyecta el episodio cuando Homero es reconocido como artista.
2. Analizar la reacción del público ante su obra.

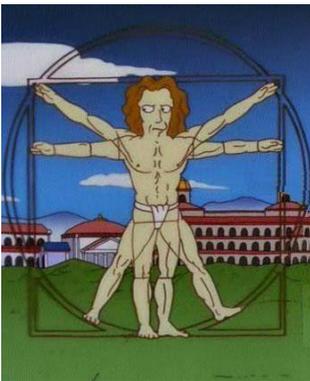
Responder las siguientes preguntas:

- a. ¿Por qué crees que la obra de Homero fue considerada arte?
- b. ¿Cómo influye el contexto y la interpretación en la apreciación artística?
- c. ¿Crees que la intención del artista es esencial para definir el arte?
- d. ¿Cuál de las obras presentadas en el episodio te llamó más la atención?, ¿por qué?, describe los elementos
- e. Concluir con una reflexión escrita sobre la subjetividad del arte.

"Mom and Pop Art" contiene numerosas referencias a reconocidas obras de arte. Durante el sueño en el museo

- *La gitana dormida*, del artista naif francés Henri Rousseau. El león que le despierta también está basado en este cuadro.
- *el Hombre de Vitruvio*, un dibujo del italiano Leonardo da Vinci
- *Los Tres Músicos*, del español Pablo Picasso

- un reloj que empieza a gotear, acción inspirada en *La persistencia de la memoria* del surrealista también español Salvador Dalí.
- se cruza con Andy Warhol, quien le empieza a lanzar latas, algo que hace referencia a su obra *Latas de sopa Campbell*.
- En el capítulo, se representa a Jaspers Johns como un cleptómano, es decir, una persona que tiende a robar compulsivamente objetos de escaso valor. Se trata de una alusión a su estilo artístico, ya que generalmente usa objetos cotidianos para sus obras.
- Hay una escena en la que Homero se sirve de su rabia para realizar sus objetos artísticos, acción que está basada en la película de comedia y terror *El falso escultor* (1959), donde un artista está gritando a un trozo de barro para que se convierta en una nariz.
- Tras inundar todo Springfield, Homero le comenta a Marge que «es como Venecia, [pero] sin la peste negra», que alude a la peste bubónica que se extendió por Europa durante el siglo XIV.



ACTIVIDAD 2

ORGANIZACIÓN CRONOLOGICA

COMPETENCIA

sensibilidad visual
sensibilidad auditiva
sensibilidad cenestesica

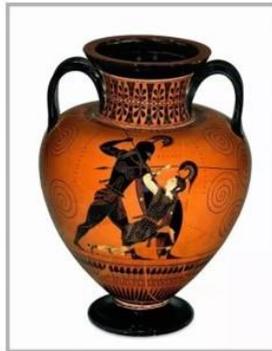
INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.

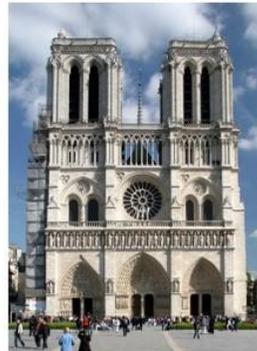
Observa estas imágenes y decide en qué orden cronológico fueron creadas



Vieja friendo huevos – DIEGO VELASQUEZ



ANFORA



CATEDRAL DE NOTRE DAME



Los fusilamientos del 3 de mayo – FRANCISCO DE GOYA



El doriforo - POLICLETO



TRIADA DE MICENOS



VENUS DE LAUSSELL



El David – MIGUEL ANGEL

Observa estas imágenes y decide en qué orden cronológico fueron creadas

haz una tabla como la que se muestra a continuación y completala sin consultar. Una vez completada la tabla

Periodo del arte – estilo – vanguardia	Tecnica	Tema

reflexiona:

1. sobre las obras de arte que te resultaron más difíciles de catalogar y las razones de esta dificultad.
2. Explica los criterios que utilizaste para realizar la catalogación, ya sean gráficos, temáticos, técnicos o de otro tipo. Porque elegiste esos criterios



3. Investiga

Busca información sobre los instrumentos musicales y danzas de cada civilización. Utiliza fuentes confiables como museos, universidades o sitios especializados en historia del arte y la música. Encuentra ejemplos en audio o video que muestren la reconstrucción de los sonidos y los bailes.

4. Síntesis y organización de la información

Creas un cuadro comparativo con los instrumentos musicales y estilos de danza de cada civilización. Escribe una breve explicación sobre cómo cada cultura usaba la música y la danza en su sociedad.

PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de cuaderno
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo) parte superior
- escribir las preguntas o un enunciado que den cuenta a que se refiere las respuestas

ACTIVIDAD 3

REPRESENTACIÓN DEL CUERPO HUMANO EN EL ARTE RUPESTRE Y SU RELACIÓN CON EL MOVIMIENTO.

COMPETENCIA
sensibilidad visual
sensibilidad cenestesica

•INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.
- **Saber hacer:** Denota un comportamiento respetuoso y sensible para conformarse como público frente a las manifestaciones culturales de su entorno

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- Exploración Visual: Se observan imágenes de pinturas rupestres y esculturas como la Venus de Willendorf.
- Expresión Corporal: analizar las posturas de figuras humanas en el arte rupestre y representan los movimientos primitivos.
- Creación Artística: recrean escenas con figuras humanas en movimiento usando carboncillo y pigmentos naturales.
- Reflexión: Comparan su obra con la percepción del cuerpo en la actualidad.

PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de la bitácora
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo)

EJEMPLO: Cuevas de cogul

La escena de la danza es la más famosa. Aparecen nueve mujeres, cosa novedosa y única de estas pinturas, pintadas en negro y otras en rojo. Se las ve bailando alrededor de una figura masculina con el falo anormalmente grande. Junto con los humanos hay varios animales, pinturas esquemáticas, así como una

inscripción en escritura ibérica nortoriental y también en alfabeto latino, una de las cuales es un *votum*, cosa que indicaría que el lugar fue un santuario que se prolongó hasta la época ibérica. Delos Moros hay en la que hay 42 figuras pintadas y 260 elementos grabados sobre la roca, pintadas de café, rojo claro, negro y rojo oscuro.



ACTIVIDAD 4

LA RIGIDEZ Y FRONTALIDAD EN LA REPRESENTACIÓN EGIPCIA DE LA FIGURA HUMANA

COMPETENCIA
sensibilidad visual
sensibilidad auditiva

• INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.
- **Saber hacer:** Denota un comportamiento respetuoso y sensible para conformarse como público frente a las manifestaciones culturales de su entorno.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

1. Análisis Estético: Se presentan imágenes de relieves egipcios, observando la jerarquización del tamaño y la posición de las figuras humanas.
2. Dibujo de Figuras: Siguiendo la técnica egipcia, los estudiantes crean un autorretrato con la ley de frontalidad (ojos y hombros de frente, cuerpo de perfil).
3. Exploración Auditiva: Se escucha música egipcia mientras trabajan en sus ilustraciones para generar ambiente.

PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de la bitácora
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo)



ACTIVIDAD 5

PATRONES GEOMETRICOS DE LA CERAMICA GRIEGA PARA CREAR LOGOTIPOS MODERNOS

COMPETENCIA
sensibilidad visual

•INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.
- **Saber ser:** Integra a su trabajo artístico las observaciones de sus docentes y compañeros para buscar el mejoramiento de sus intenciones expresivas.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

1. Se presenta imágenes de patrones geométricos griegos y explica cómo estos representan orden, equilibrio y continuidad.
Se muestran ejemplos de logotipos contemporáneos que usan líneas y formas geométricas (por ejemplo, logotipos minimalistas).
Se propone la idea de crear un logotipo para una marca ficticia utilizando elementos inspirados en los patrones griegos.

2. Diseño en la bitácora:

Los estudiantes eligen un concepto o marca ficticia (por ejemplo, una cafetería, una tienda de ropa, un estudio de arte).

Dibujan un boceto del logotipo en su bitácora, integrando patrones geométricos griegos como meandros, triángulos o espirales.

usar colores que combinen los tonos tradicionales griegos (negro, terracota, blanco) con tonos modernos para dar un toque contemporáneo.

Ejemplo:

Concepto: Marca de joyería.

Logotipo: Espiral y triángulos que representan elegancia y conexión.

Colores: Dorado y negro, combinando tradición y modernidad.

Los patrones geométricos en las ánforas griegas

tienen un significado tanto decorativo como simbólico, reflejando aspectos culturales, religiosos y sociales de la Antigua Grecia. Algunos de sus significados principales son:

1. Representación de orden y armonía:

Los griegos consideraban que los patrones geométricos, con su precisión y repetición, reflejaban el ideal de orden y equilibrio que regía tanto el universo como la vida humana. Estos diseños representaban la búsqueda de perfección estética y simbólica.

2. Expresión de identidad cultural:

Los patrones variaban según la región y el periodo histórico, sirviendo como una especie de "firma cultural". Por ejemplo, los meandros (el patrón en forma de llave griega) se asociaban con continuidad e infinito, valores importantes en la cosmovisión griega.

3. Protección y simbolismo místico:

Algunos diseños, como espirales y zigzags, se creía que tenían propiedades protectoras. Podían simbolizar agua, movimiento o vida, elementos esenciales en las creencias griegas.

**4. Narración de mitos o hechos históricos:**

Aunque las escenas figurativas narrativas fueron más comunes en períodos posteriores, los patrones geométricos en las ánforas arcaicas podían aludir a rituales o creencias religiosas. Por ejemplo, las líneas onduladas podrían representar el mar, esencial para los griegos, o los triángulos podrían aludir a las montañas y paisajes.

patrones geométricos inspirados en los estilos griegos, como:

Zigzags.

Espirales.

Meandros (patrón de llave griega).

Triángulos repetidos.

PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de la bitácora
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo)

ACTIVIDAD 6

PROPUESTA INTERDISCIPLINARIA OBRA TEATRAL

COMPETENCIA
sensibilidad visual
sensibilidad cenestesica
sensibilidad auditiva

•INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.
- **Saber ser:** Integra a su trabajo artístico las observaciones de sus docentes y compañeros para buscar el mejoramiento de sus intenciones expresivas.
- **Saber hacer:** Denota un comportamiento respetuoso y sensible para conformarse como público frente a las manifestaciones culturales de su entorno.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

representar una obra teatral basada en la mitología griega.

1. Investigación: Los estudiantes investigarán un mito griego como "El juicio de Paris" o "Prometeo encadenado".
2. Dramatización: Formarán grupos para adaptar y representar el mito seleccionado, empleando vestuarios y escenografía inspirados en la época
3. Reflexión: Se realizará una discusión posterior sobre la importancia de la mitología en la cultura griega y su impacto en otras culturas.

JUEGO DE ROLES: EL CONSEJO DEL OLIMPO**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

1. se asigna a cada estudiante el papel de un dios griego (Zeus, Hera, Atenea, Apolo, etc.).

Los estudiantes investigan brevemente sobre el dios que les tocó:

¿Qué representa?

¿Cuál es su símbolo?

¿Qué cualidades o defectos tiene?

**2. Creación del personaje:**

En su bitácora, los estudiantes dibujan o escriben sobre su personaje:

Un retrato del dios con sus atributos.

Un escudo o símbolo personal (por ejemplo, el rayo de Zeus o la lira de Apolo).

Una frase que represente su personalidad (por ejemplo: "Soy Atenea, la diosa de la sabiduría y la estrategia").

ACTIVIDAD 7

PROPUESTA: PERSONALIZAR Y DISEÑO DE LA BITÁCORA

Explorar los intereses a través del arte

COMPETENCIA
sensibilidad visual

•INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- Saber ser:** Integra a su trabajo artístico las observaciones de sus docentes y compañeros para buscar el mejoramiento de sus intenciones expresivas.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Los estudiantes seleccionan el tema a partir de sus intereses y que represente su personalidad y gustos, diseñan la portada de la bitácora usando elementos visuales, deben incluir combinación de colores, símbolos o ilustraciones que representen sus intereses.

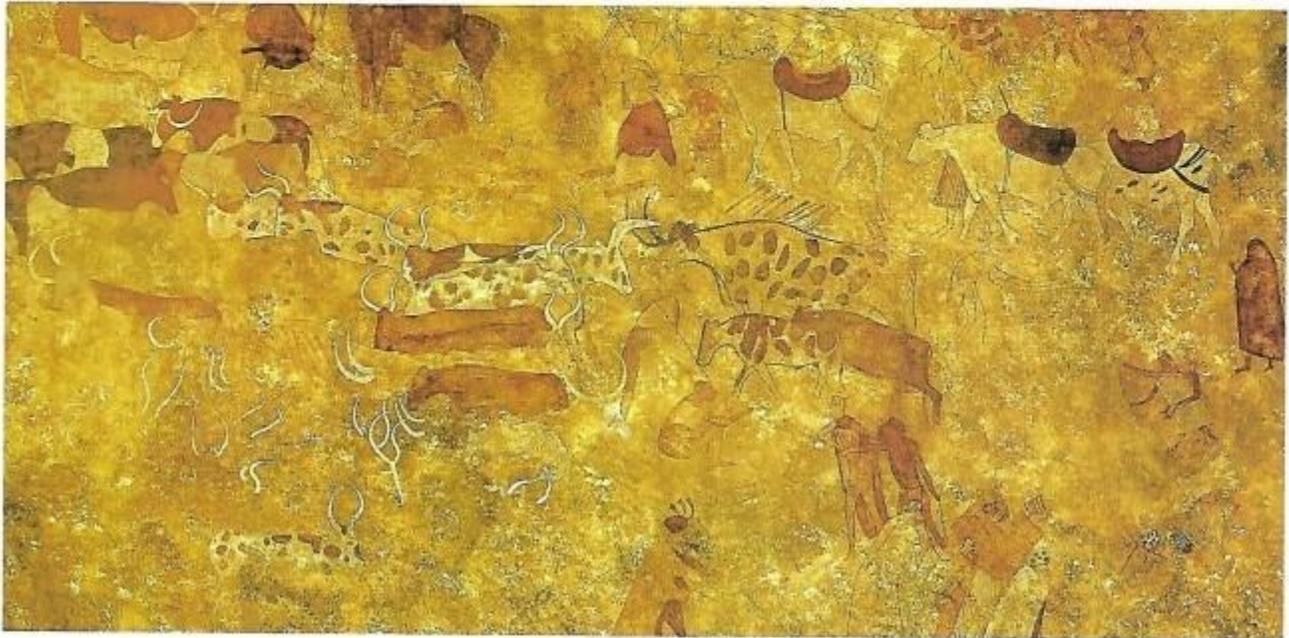
CRITERIOS EVALUATIVOS DE LA ACTIVIDAD:

1. Conceptualización e interpretación personal: existe coherencia entre los elementos visuales y el tema elegido.
2. Uso del color: selección adecuada para transmitir las emociones o ideas propuestas. creación de gamas cromáticas equilibradas (armonías, contrastes, o gradaciones de color). Aplicación correcta de técnicas.
3. Composición visual: distribución equilibrada de los elementos visuales en el espacio de la portada. Uso de líneas, formas, texturas y patrones para guiar la atención del observador. Adecuada organización de los elementos (jerarquía)
4. Creatividad: inclusión de símbolos, formas o diseños que representen de manera creativa los intereses de los estudiantes.
5. Técnica y ejecución: precisión en los trazos, aplicación de color y acabados generales. Limpieza y cuidado en el trabajo.

Prehistoria. Los orígenes del arte

La magia probablemente fue la finalidad de las primeras manifestaciones artísticas del cazador del Paleolítico. Con la llegada de la llamada «revolución neolítica», la sedentarización propició la creación de construcciones funerarias y culturales.

Ver también págs.	
	26, 35, 38
	147, 163, 179, 182



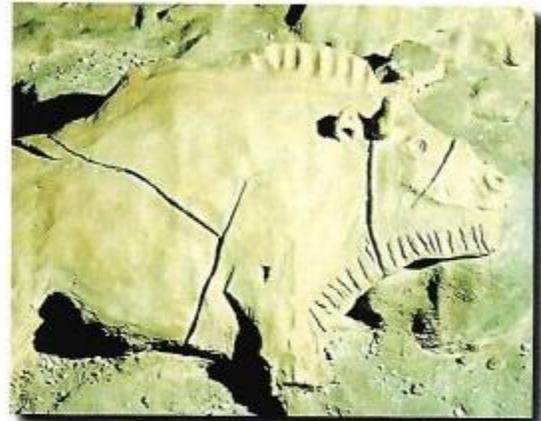
Las pinturas rupestres del altiplano sahariense del Tassili (Argelia) constituyen un interesante testimonio narrativo de las culturas postpaleolíticas. Las representaciones más tardías, realizadas con un naturalismo de carácter esquemático, son alusivas a la domesticación de los animales, tal como denota este rebaño de bueyes conducido por pastores.

Al periodo Magdaleniense (15 000-10 000 a. C.), la fase final del Paleolítico, pertenece este ejemplar de bisonte modelado en un soporte de arcilla (derecha), hallado en un recóndito lugar de la cueva de Le Tuc d'Audoubert (Ariège, Francia). Prácticamente esculpido en su totalidad, es uno de los pocos ejemplares que se conocen realizados con esta técnica.

La aparición de las expresiones artísticas en las primeras comunidades humanas es un fenómeno global que se sucede diacrónicamente en todas las regiones del planeta. Dicho desarrollo se produce cuando la creación no responde sólo a criterios funcionales. Durante el Paleolítico, la especialización permitió el desarrollo de las técnicas de trabajo de los materiales, factor que, unido a la incipiente evolución de la simetría y la proporción, propició la representación de figuras de líneas naturalistas y plenas de simbolismo.

Las manifestaciones paleolíticas

En el Paleolítico superior (35 000-10 000 a. C.), el hombre de Cro-Magnon dio un importante paso hacia el arte en el continente europeo. Fue entonces cuando surgieron los primeros motivos figurativos. En primer lugar, la representación de animales en un número muy elevado debido a la importancia de la caza. En segundo lugar, los distintos grupos de figuras humanas: las femeninas, con los rasgos sexuales exagerados como símbolo de fertilidad; las masculi-

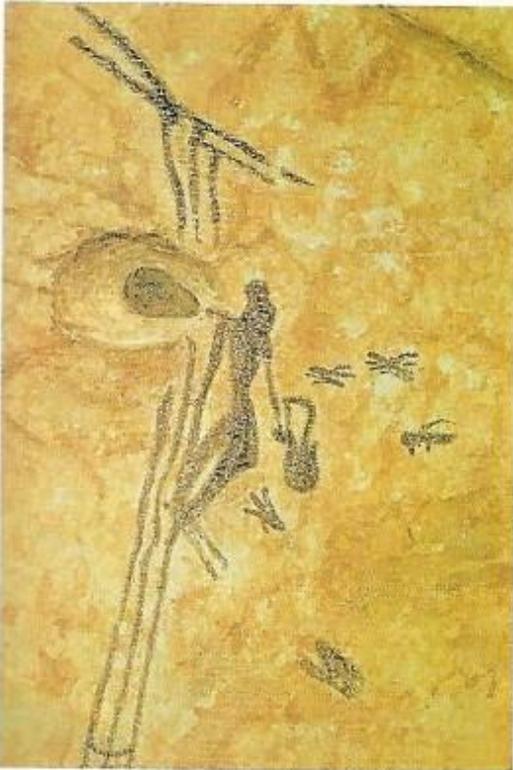


nas, relacionadas con las cacerías; y las antropomorfas, probablemente chamanes (cueva de Trois-Frères, Francia). También hicieron su aparición los signos, de difícil interpretación pero probablemente vinculados a un contexto mágico. Parece existir un cierto ideario decorativo. En este momento cristalizó el conocimiento necesario que daría comienzo a las distintas técnicas artís-

ticas combinadas con gran habilidad para realzar el efecto estético. Por el tipo de soporte, el arte paleolítico se puede clasificar en parietal y mobiliario. El arte parietal se desarrolla en el interior de las cavernas y, por tanto, se agrupa en zonas de geología accidentada, especialmente en la zona franco-cantábrica (Altamira* y Lascaux*). La decoración característica de las cavernas

El Epipaleolítico constituye la evolución conceptual de los esquemas paleolíticos hacia la geometría y la esquematización. Aparecen las escenas en el arte sahariano (Tassili-n-Ajjer, Argelia). La pintura añade el verde y el amarillo, y se aplica la perspectiva torcida en pos de la creación de planos a través de la distinción del trazo y del color.

A la izquierda, pintura rupestre del abrigo de La Araña de Bicorp (Valencia, España) que refleja una escena de recolección de la miel. La estilización de la figura humana y el carácter documental de su temática son característicos del arte rupestre levantino de la península Ibérica.



La expresión simbólica de la revolución neolítica

El Neolítico (10 000-6000 a.C.) representa la sedentarización definitiva, hecho que conlleva la aparición de nuevas formas artísticas, como la cerámica, en la que se distinguen tres tipos: la cerámica de bandas, la cardial y la campaniforme. El arte rupestre se torna esquemático y se combina con el grabado.

Paradigmático de esta esquematización, el arte levantino (5000 a.C.) exhibe sus pinturas en los abrigos del litoral oriental de la península Ibérica (Cogul, Lleida). El hecho de que el arte se desarrolle al aire libre reafirma el carácter de santuario de estos conjuntos, donde el arte desempeña funciones votivas. Figuras animales y humanas sin contorno aparecen en movimiento en escenas cuyas imágenes han sido tipificadas para conseguir un mayor dinamismo, que obliga, no obstante, a reducir sus dimensiones. La ausencia de perspectiva y la desigual distribución de los elementos pictóricos no implica la falta de conocimientos técnicos, sino la intencionalidad de dar una visión global.

También fue en este período cuando apareció la construcción en grandes bloques de piedra, que tiene en Malta (3000-2200 a.C.) su primer exponente. La cultura maltesa es funeraria y su expresión artística principal son las tumbas y los templos monumentales (Hal Tarxien). Como elementos arquitectónicos destacables, incorpora la falsa bóveda y los trilitos. Además, los edificios son decorados con bajorrelieves de figuras geométricas, humanas y animalísticas. La estatuaría, por otra parte, incluye esculturas en terracota o piedra de figuras durmientes o femeninas. Pero la cultura megalítica se generaliza más tarde (3800-2000 a.C.) y se divide en dos zonas: la atlántica y la mediterránea, que no constituyen una unidad cultural. A pesar de ello, adoptan formas constructivas similares, como los sepulcros de corredor y de planta circular con falsa bóveda y los dólmenes. La zona atlántica se distingue por la enormidad de sus construcciones culturales, en particular las alineaciones de menhires (Carnac, Francia) y los cromlechs (Stonehenge*, Reino Unido). En la zona mediterránea, el megalitismo se difunde por las islas Baleares (cultura talayótica) y Cerdeña (cultura nurágica).

Abajo, la Venus de Lespugue, esculpida en marfil de mamut, que se conserva en el Museo del Hombre de París. La forma estereotípica e impersonal de estas estatuillas paleolíticas alude a un culto a la fecundidad, centrado en la figura de la mujer.



es la pintura. Mediante la mezcla de polvo mineral o arcilloso con aglutinantes obtenían unos pigmentos de color negro, rojo, ocre y violeta, que pintaban con pinceles de pelo, con tampones o con los dedos. Las imágenes tienen un contorno definido cuyo interior se puntea, colorea o, sencillamente, no se decora. También hay restos de escultura exenta, modelada en arcilla (bisontes de Le Tuc d'Audoubert, Francia). Por otra parte, el arte mobiliario se extiende por toda la zona habitada: grabado, relieve y escultura forman una tríada difícilmente dissociable, que utiliza diferentes soportes para crear un arte móvil. De entre todas las piezas de arte mobiliario destacan las «venus», arquetipos femeninos (*Venus de Willendorf**).

La interpretación del arte paleolítico se centra en el componente mágico propiciatorio de la supervivencia del colectivo. Este hecho da carácter religioso a las cuevas y los abrigos con decoración parietal.

El Egipto de los faraones

Egipto, país fértil en medio del desierto, es «el don del río Nilo», como decía el historiador griego Herodoto. Su arte es, sobre todo, la expresión de un sentimiento religioso profundo que evidencia su empeño por alcanzar el más allá.

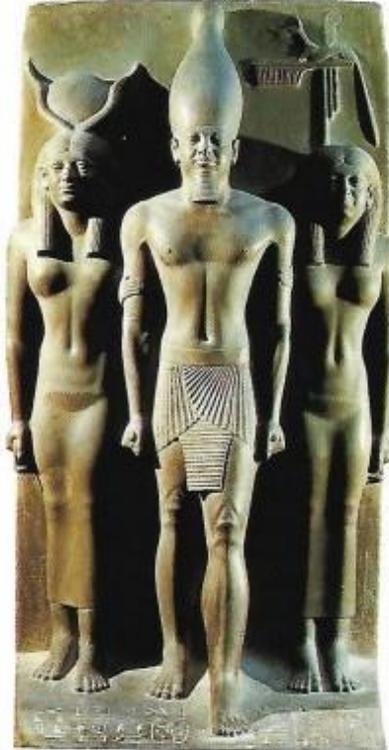
Véase también págs.

	10, 12, 26-27, 34, 35, 38, 39
	146, 158, 159, 161, 164, 166, 168



Fragmento de una pintura procedente de la tumba de un funcionario tebano de la XVIII dinastía (Museo Británico, Londres). El difunto protagoniza esta escena de caza en las aguas del Nilo, rodeado de una variada fauna fluvial.

A la derecha, tríada integrada por el faraón Micerino, Hathor (a la izquierda) y la diosa de un nomo del Alto Egipto (IV dinastía, Museo de El Cairo). En el Imperio Antiguo se estableció el canon de representación de la figura humana, que tenía en cuenta la posición del personaje según su rango social. Así, el faraón podía ser plasmado mediante dos posturas hieráticas: sentado, o bien, como aquí, de pie, en actitud de caminar.



El arte egipcio desarrolla un sistema de representación propio para expresar un universo imaginario basado en el carácter cíclico de la concepción cosmológica egipcia, que establece una continuidad entre la vida y la muerte. En este sistema, signos y figuras interaccionan para llevar a cabo una función

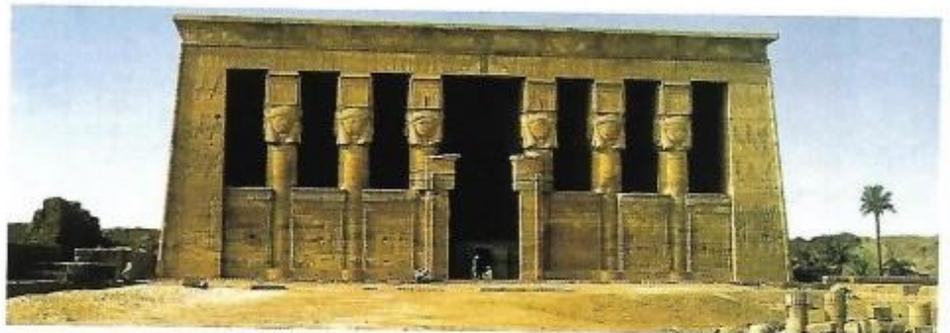
simbólica y mágica: las imágenes sustituyen a los individuos y los objetos que representan, y cumplen su papel en la vida ultraterrena. Por esta razón, el arte oficial adopta las perspectivas aséptica y jerárquica. Como consecuencia, se aleja del naturalismo e idealiza la esencia de la imagen, lo cual deriva en la creación de arquetipos.

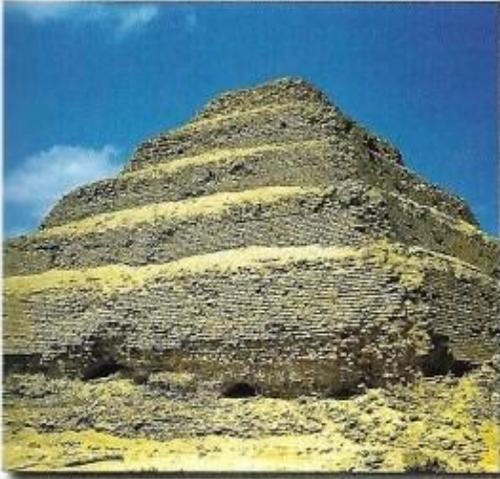
Residencias para la eternidad

Con la unificación del Alto y del Bajo Egipto se intensificó el impulso constructivo. Si en un principio el adobe era el principal elemento de construcción, pronto sería sustituido por la piedra en los edificios de prestigio. La arquitectura funeraria y religiosa se caracteriza por la monumentalidad. Por lo que respecta a la arquitectura funeraria, los primeros ejemplos son las mastabas de la necrópolis de Saqqarah (dinastías I-III), que reproducían los palacios de la nobleza, y como tales fueron edificadas en adobe. Además de la tumba, incluyen otros elementos que constituirán, a partir de entonces, el ajuar básico de cualquier enterramiento: la barca, los almacenes, la estatua o el busto del difunto y la estela, todos ellos destinados a garantizar una vida placentera en el otro mundo.

También durante el Imperio Antiguo (2778-2420 a.C.) se emprendió el primer proyecto funerario global, dispuesto por el faraón Djoser, cuyo monumento más destacable es la pirámide escalonada (Saqqarah). La obra fue diseñada por Imhotep, quien utilizó la piedra de modo masivo e introdujo el sillar como cimiento de todo el conjunto. El complejo de Djoser ejerció una gran influencia en la concepción

Fachada de la sala hipóstila del templo de Hathor (época ptolemaica, Denderah). Característica de la arquitectura religiosa egipcia, la sala hipóstila se cubre con un techo arquivado sostenido por columnas hathóricas, es decir, decoradas con la cabeza de la diosa Hathor en las cuatro caras del capitel.





arquitectura funeraria: los hipogeos. Así, en Tebas, se construyeron el Valle de los Reyes y el Valle de las Reinas, emplazamientos fáciles de vigilar. A pesar de ello, todas las tumbas reales fueron saqueadas, con la única excepción de la de Tutankhamón.

No obstante, los ámbitos destinados al culto funerario siguieron construyéndose al aire libre. Estos recintos seguían la disposición de los templos de culto y tenían una magnificencia equiparable a la de los conjuntos del Imperio Antiguo (templo funerario de la reina Hatshepsut).

La forma escalonada de la pirámide de Djoser (III dinastía, Saqqarah) resulta de una superposición de mastabas de dimensiones cada vez menores hasta alcanzar la altura de 60 m. El monumento se halla en el interior de un recinto que encierra tumbas y capillas funerarias.

Templos para un gran número de dioses

Egipto rendía culto a muchos dioses, pero el esfuerzo constructivo se centró en los dioses oficiales, en especial en Amón Ra, dios del Sol. Durante el Imperio Nuevo, los templos solares de Karnak y Luxor fueron embellecidos y remodelados; Ramsés II (XIX dinastía) mandó construir Abu Simbel, edificio ordenado según un eje axial y decorado de acuerdo con los nuevos cánones iconográficos de engrandecimiento de la figura regia. Por otra parte, los templos de culto místico se caracterizan por el recorrido iniciático de su trazado y la ocultación a los devotos de la divinidad, el acceso a la cual se limita a los sacerdotes encargados de su liturgia. La influencia helenística en el país del Nilo es perceptible en la época tolemaica (templo de Hathor en Denderah).

La Paleta del rey Narmer (I dinastía, Museo de El Cairo) forma parte de una serie de plaquitas de piedra que los egipcios utilizaban para mezclar y moler pigmentos pictóricos o cosméticos. Su decoración en bajorrelieve (aquí muestra al faraón en pleno combate) proporciona una valiosa información sobre la historia de Egipto.

de la arquitectura funeraria faraónica, a la que se añadieron dos templos unidos por una rampa o galería (necrópolis de Gizeh). En el Imperio Medio (2160-1778 a.C.) se recuperó esta tipología, que fue adaptada al paisaje en el cual se integraba y se le añadieron rampas y terrazas porticadas (conjunto de Mentuhotep). Así mismo, el adobe sustituyó con frecuencia a la piedra. A causa de los frecuentes saqueos, los faraones del Imperio Nuevo (1580-1085 a.C.) impusieron un cambio sustancial en la

Artes decorativas: relieve, pintura, escultura y orfebrería

El primer ejemplo de relieve que ha llegado hasta nuestros días es la *Paleta del rey Narmer* (I dinastía), provista de registros superpuestos.

En ella puede advertirse ya la perspectiva aspectiva y jerárquica característica del relieve egipcio, que vivió su época de esplendor durante el Imperio Antiguo, momento así mismo de la aparición de la pintura, con la cual comparte temas iconográficos y con la que incluso se combina para lograr un efecto visual más impactante. La pintura es utilizada con profusión en la ornamentación de sarcófagos y mobiliario diverso, y en las paredes de templos y tumbas (hipogeo de Sennefer en Tebas). Durante el Imperio Nuevo se desarrolló el expresionismo, que rompió con el tradicional hieratismo pictórico. La escultura, por su parte, aparece vinculada al contexto funerario desde el Imperio Antiguo.

El faraón, al que se representa entronizado o en una tríada con diversos dioses (conjunto de Micerino), mantiene siempre la dignidad de su condición. Durante el Imperio Nuevo, la figura regia alcanza mayores dimensiones y llega a suplantar a los pilonos (Abu Simbel). Por otro lado, las figuras de nobles y altos funcionarios son esculpidas según unos cánones mucho más naturalistas. Por último, cabe mencionar los *usheptis*, pequeñas estatuas humanas que truecan su función inicial de exvotos por la de criados de los difuntos en el otro mundo.

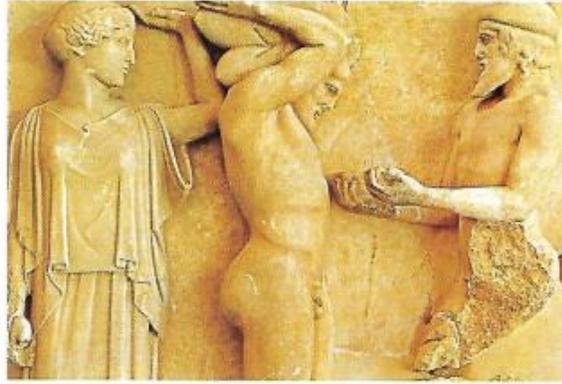
Por lo que respecta a la orfebrería, collares, diademas, anillos y pectorales están presentes en los ajuares funerarios desde la aparición de la civilización egipcia. Todos ellos cumplen una función apotropaica, es decir, son amuletos destinados a proteger a su propietario. Quizás las piezas orfebres, como la máscara funeraria de Tutankhamón*, sean la mejor prueba de la capacidad de los artesanos egipcios.



La civilización griega

El arte y la cultura occidentales tienen su origen en la civilización de la Grecia clásica. El anhelo de una representación naturalista de la realidad y una concepción monumental a escala humana definen el estilo de este periodo, cuya influencia se extiende hasta hoy.

Véase también p	
	3, 78, 34, 36, 39
	50-51, 74
	146, 147, 148, 149, 170, 172, 182, 183, 250, 264, 277, 278



Arriba, metopas del templo de Zeus (h. 465-457 a.C.; Museo Arqueológico, Olimpia), representativa del primer clasicismo griego.

Bajo estas líneas, ánfora funeraria de estilo geométrico (siglo VIII a.C.; Museo Arqueológico Nacional, Atenas).



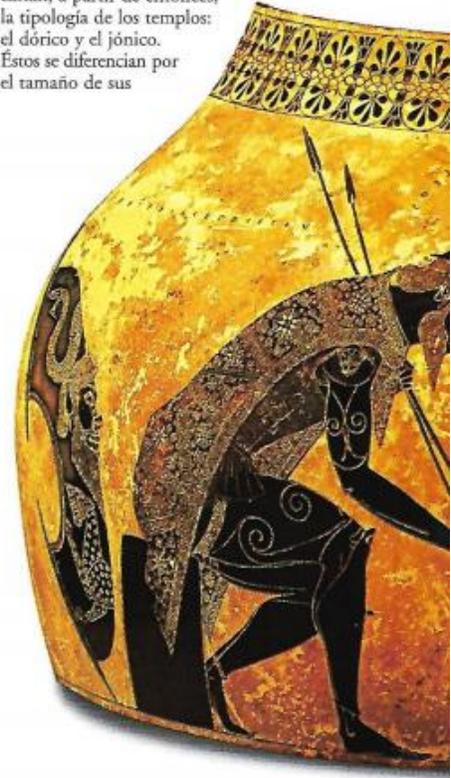
El arte griego abarca un período que se extiende desde el siglo VIII a.C. hasta el siglo II a.C., momento de la conquista romana de Grecia. En este período se desarrolló una cultura que ha sentado las bases del pensamiento occidental. La llamada tradición clásica nació, por tanto, en Grecia y se caracteriza por un arte basado en la representación naturalista y expresiva, que desarrolla unas reglas propias, denominadas canon, determinantes de las proporciones específicas de cada género. El canon se basa en nociones geométrico-matemáticas, y su objetivo es el de plasmar la belleza ideal. La máxima expresión de este ideal se alcanzó en la época clásica (siglo V a.C.), y sentó las bases del arte europeo desde el Renacimiento hasta la Ilustración. Fue necesario esperar al siglo XVIII para que el Romanticismo consiguiera romper de forma definitiva con la concepción artística griega.

La Grecia arcaica: el nacimiento del arte

Desde el siglo XIII a.C. hasta el VII a.C., la expresión artística se centró en la producción cerámica de motivos geométricos, que caracteriza este período. Tras la invasión doria del 1200 a.C., la población jonia recuperó la estabilidad social y, gracias al auge del comercio, pudo llevar a cabo un notable progreso artístico que permitió el nacimiento de la escultura, la pintura y la arquitectura, y el estableci-

miento del arte griego propiamente dicho, que, no obstante, parte de la dualidad entre los estilos dórico y jónico, característicos de la época arcaica. El legado pictórico griego es prácticamente inexistente, por lo que es necesario ceñirse a la arquitectura y la escultura, géneros ambos estrechamente relacionados, puesto que los edificios disponían siempre de relieves y esculturas exentas en su interior.

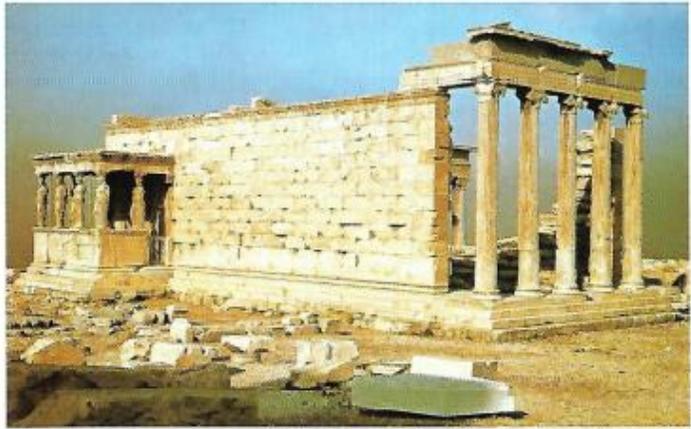
Los templos eran construidos a escala humana y presentaban una estructura adintelada. Se erigían sobre un estilóbato que los rodeaba y sobre el que se alzaban las columnas que sostenían el entablamento. Éste constituía la parte superior del templo y constaba de arquitrabe, friso y frontón triangular. El frontón y el friso siempre presentaban relieves escultóricos que otorgaban movimiento al edificio. En la época arcaica se establecieron los dos órdenes griegos que marcarían, a partir de entonces, la tipología de los templos: el dórico y el jónico. Éstos se diferencian por el tamaño de sus



El templo del Erecteion (421-406 a.C.), con la célebre tribuna de las cariátides (estatuas femeninas) en el lado sur, es un ejemplo del estilo jónico en la Acrópolis de Atenas.

columnas y por su entablamento, y si el estilo dórico es austero y sobrio, el jónico es más sensual y ornamentado. En el estilo dórico, las columnas carecen de base y su capitel no está esculpido, sino formado por tres piezas planas: el collarino, el equino y el ábaco. El friso se compone de metopas, donde se ubican los relieves, y de triglifos. En este estilo fueron contruidos casi todos los monumentos de la Acrópolis ateniense. Por otro lado, el estilo jónico presenta columnas más trabajadas y estilizadas, que reposan sobre una base. Encima de ellas, un capitel con volutas sostiene el arquitrabe. El friso, a diferencia del orden jónico, está completamente esculpido, como puede apreciarse en el templo de Atenea Niké. Posteriormente apareció el estilo corintio, desarrollo barroco del jónico.

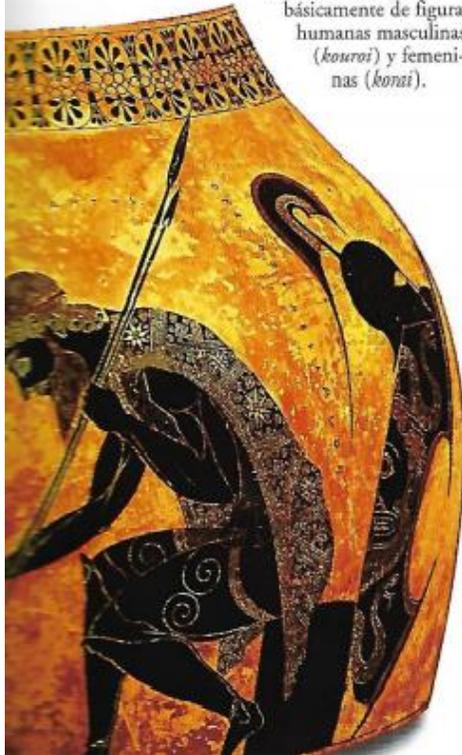
Por otra parte, la escultura fue un género muy importante. La preocupación por el naturalismo y el movimiento, fundamental en el pensamiento griego, hizo que las figuras adelantasen un pie al otro y que se presentaran desnudas para conseguir expresar con la mayor fidelidad posible la anatomía corporal y la noción de movimiento. La estatuaria arcaica se compone básicamente de figuras humanas masculinas (*kourai*) y femeninas (*korai*).



El apogeo de Atenas y el clasicismo griego

A mediados del siglo V a.C., Atenas ejercía su dominio político, económico y artístico sobre el resto de Grecia. Este florecimiento hizo que el hombre griego se desvinculara progresivamente del mito y diera cada vez más importancia al razonamiento filosófico. El auge de la razón llevaría a los artistas a buscar a través de ella la belleza ideal, que sólo existía en su mente y en el mundo trascendental, según Platón. Así surgieron los primeros cánones estéticos basados en la teoría de las proporciones y representados magistralmente por la perfección formal, como el *Doriforo** de Policleto o la *Venus de Milo**. Bajo la égida de Pericles se realizaron las más sublimes esculturas, obra de Fidias, artífice de los relieves del Partenón* y de la paradigmática *Atenea Partenos*. En cuanto a la arquitectura, los templos más destacados de esta época se levantan en la Acrópolis: el Partenón y el Erecteion, el primero dórico y el segundo, jónico.

Abajo, el Kouros de Melos (550-540 a.C.; Museo Arqueológico Nacional, Atenas). En el centro de la doble página, ánfora de «figuras negras» debida a Exekias (h. 550-540 a.C.; Museo Vaticano, Roma).



El helenismo

En el siglo IV a.C., con Alejandro Magno, el Mediterráneo oriental alcanzó la unidad política, que revirtió en los ideales tradicionales de la polis griega: la crisis acentuó el concepto de la individualidad del hombre y se intentó reflejar el estado de ánimo del personaje representado. Por ello, el arte helenístico se hizo más realista y las escenas cotidianas o dramáticas están marcadas por un patetismo que se impondrá en el arte escultórico como en el *Laocoonte**. También la arquitectura cultural buscó efectos dramáticos en su desarrollo, basado en la superposición de terrazas que sorprendían con sus cambios de perspectiva (*Altar de Zeus** en Pérgamo). El estilo helenístico fue adoptado por los romanos tras la conquista de Grecia y constituyó el fundamento principal de su arte.

REFERENCIAS

Ministerio de educación nacional.(2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Recuperado de <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-241907.html#:~:text=La%20Educaci%C3%B3n%20Art%C3%ADstica%20en%20la,las%20dem%C3%A1s%20%C3%A1reas%20de%20conocimiento.>

Referencia: <http://www.didatticarte.it/Blog/>

Ortiz, Fernando. & Velasquez, M, ángeles. Educación Plástica y visual. Apuntes E plásticas. Recuperado de https://www.edu.xunta.gal/centros/iesantonalonsorios/?q=system/files/1_eso_apuntes_plastica_1_0.pdf