

**GUÍA CUADERNO DE TRABAJO DE  
HISTORIA DEL ARTE ÁREA IV  
BACHILLERATO**



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**2020**



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

Dirección General de la Escuela Nacional Preparatoria  
**Colegio de Historia**  
Jefatura de Producción Editorial de la Escuela Nacional Preparatoria

## **ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA COLEGIO DE HISTORIA**

### **ÁREA IV HUMANIDADES Y ARTES**

Grado: 6º    Clave: 1718    Plan: 1996

## **HISTORIA DEL ARTE ÁREA IV**

Guía cuaderno de trabajo académico

**PROGRAMA ACTUALIZADO**  
APROBADO POR EL H. CONSEJO TÉCNICO EL 13 DE ABRIL DE 2018

### **Coordinación:**

Alejandro Alcántara Gallegos

### **Autores:**

Karina Cappello Sánchez  
Gilberto Barrera Ramírez  
Arturo Miguel Ramos  
Raúl Andrés Vázquez Barrón  
Alejandro Alcántara Gallegos

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA**

DIRECCIÓN GENERAL: BIÓL. MARÍA DOLORES VALLE MARTÍNEZ

SECRETARÍA ACADÉMICA: M. EN C. JOSEFINA SEGURA GORTARES

DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN EDITORIAL: LIC. MA. ELENA JURADO ALONSO

Imagen de portada: Retrato de Madame Josette Gris (1916) de Juan Gris (Museo Reina Sofía: 2016)

Diseño Editorial: Alejandro Alcántara Gallegos

Diseño de Portada: DGC Edgar Rafael Franco Rodríguez

Cuidado de Edición: Jonathan Iván Jiménez Castellanos

Queda prohibida la reproducción parcial o total del contenido de la presente obra, sin la previa autorización expresa y por escrito de su titular, en términos de la Ley Federal del Derecho de Autor, y en su caso de los tratados internacionales aplicables. La persona que infrinja esta disposición se hará acreedora a las sanciones legales correspondientes.

Primera edición: febrero, 2020.

Derechos reservados por:

© UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Escuela Nacional Preparatoria

Dirección General

Adolfo Prieto 722, Col. Del Valle.

C.P. 03100, Ciudad de México.

Impreso en México

## **PRESENTACIÓN**

La Escuela Nacional Preparatoria, institución educativa con más de 150 años de experiencia formando jóvenes en el nivel medio superior, busca la constante actualización y mejora de sus materiales de apoyo a la docencia, así como la publicación de nuevos ejemplares, siempre teniendo en mente a nuestros alumnos y su aprovechamiento.

Después de varios años de trabajo, reflexión y discusión, se lograron dar dos grandes pasos: la actualización e implementación de los programas de estudios de bachillerato y la publicación de la nueva colección de Guías de Estudio. Sin embargo, los trabajos, resultado del espíritu crítico de los profesores, siguen dando fruto con publicaciones constantes de diversa índole, siempre en torno a nuestro quehacer docente y a nuestros programas actualizados.

Ciertamente, nuestra Escuela Nacional Preparatoria es una institución que no se detiene, que avanza con paso firme y constante hacia su excelencia académica, así como preocupada y ocupada por la formación integral, crítica y con valores de nuestros estudiantes, lo que siempre ha caracterizado a nuestra Universidad Nacional.

Aún nos falta más por hacer, por mejorarnos cada día, para que tanto nuestros jóvenes estudiantes como nuestros profesores seamos capaces de responder a esta sociedad en constante cambio y a la Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad de la Nación.

**“POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU”**  
**BIÓL. MARÍA DOLORES VALLE MARTÍNEZ**  
**DIRECTORA GENERAL**  
**ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA**



# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>11</b>
<b>UNIDAD 1. La construcción de los hábitats urbanos. Funciones, retos y estética</b>	<b>13</b>
1.1 Los espacios urbanos en la Antigüedad: la defensa, el poder, lo sagrado y la funcionalidad	<b>13</b>
a) De la aldea neolítica a las primeras urbes	<b>13</b>
b) Arquitectura y urbanismo en la <i>polis</i> griega y la <i>urbs</i> de Roma	<b>20</b>
c) La urbanización en ciudades no occidentales	<b>26</b>
1.2 Ciudades hacia la modernidad: una aspiración histórica	<b>31</b>
a) Ciudades preindustriales: modelos y funciones de la ciudad medieval cristiana occidental, la ciudad bizantina y las capitales islámicas	<b>31</b>
b) En el camino a la modernización: la ciudad renacentista y la ciudad barroca	<b>41</b>
c) Ciudades industriales: reformas urbanas del siglo XIX	<b>44</b>
1.3 Las megalópolis de los siglos XX-XXI: entre las demandas de las sociedades de masas y de consumo y las nuevas propuestas de funcionalidad	<b>46</b>
a) Las soluciones arquitectónicas a los problemas de vivienda y de distribución de servicios públicos en el siglo XX. Los avances en la tecnología de la construcción	<b>46</b>
b) Las soluciones arquitectónicas en el siglo XXI ante el deterioro ambiental en las ciudades, los movimientos migratorios, las zonas conurbadas y la pérdida del centro único. Las tecnologías de vanguardia y sustentabilidad	<b>51</b>
Actividades de reforzamiento	<b>55</b>
Autoevaluación 1	<b>61</b>
Fuentes de consulta	<b>64</b>
<b>UNIDAD 2. El cuerpo humano representado. Contextos, formas y valores</b>	<b>66</b>
2.1 Cuerpo desnudo, cuerpo vestido	<b>66</b>

a) Imágenes del cuerpo humano y sus posibles significados en la Prehistoria y la Historia Antigua. Ideales estéticos humanistas en las antiguas Grecia y Roma. Pintura y escultura	<b>66</b>
b) Ideas estéticas, religiosas y morales en representaciones del cuerpo humano en la Edad Media y Moderna europeas y en culturas no occidentales. Pintura, escultura, grabado y litografía	<b>74</b>
c) El cuerpo en los cambios de paradigmas artísticos desde finales del siglo XIX. Pintura, escultura, fotografía, cine, artes gráficas y arte corporal	<b>87</b>
 2.2 Cuerpo, religión, poder y resistencia	 <b>92</b>
a) Dioses y seres mitológicos en el arte antiguo en relación con creencias mítico-religiosas y con el poder político. Iconología del Cristianismo en el arte medieval y moderno. Pintura y escultura	<b>92</b>
b) Representaciones de gobernantes como instrumentos de poder, desde la Antigüedad hasta las expresiones de la Modernidad. Pintura, escultura, fotografía y cine	<b>96</b>
c) Manifestaciones artísticas de movimientos políticos y sociales del siglo XX. Pintura, fotografía, cine, artes gráficas	<b>100</b>
 2.3 Vida cotidiana representada en la historia del arte	 <b>102</b>
a) Trabajadores y oficios. Pintura, escultura, litografía, fotografía y artes gráficas	<b>102</b>
b) Etapas de la vida y la muerte. Pintura, escultura, artes gráficas, fotografía, instalaciones	<b>106</b>
c) Perspectivas de género e identidades sexuales como construcciones culturales	<b>110</b>
 Actividades de reforzamiento	 <b>114</b>
Autoevaluación 2	<b>118</b>
Fuentes de consulta	<b>122</b>
 <b>UNIDAD 3. El ser humano frente a la naturaleza a través del arte. Representaciones, intervenciones y significaciones</b>	 <b>124</b>
 3.1 Significaciones del paisaje natural	 <b>124</b>
a) El paisaje en culturas no occidentales: Pintura y caligrafía en	<b>124</b>



China, Japón y los códigos del México Antiguo	
b) El paisaje occidental y sus usos como escenografía, forma de documentación y expresión de emociones. Pintura	128
c) El paisaje contemporáneo en relación con las posturas estéticas y ecologistas. Pintura, escultura, fotografía, vídeo e intervención	136
<b>3.2 Representaciones zoomorfas y su simbolismo</b>	<b>139</b>
a) Animales en la Prehistoria, en las culturas antiguas y sus posibles significados. Pintura y escultura	139
b) Simbolismo del bestiario en la Edad Media europea y en el islam. Escultura y pintura	147
c) Iconografía animal moderna y contemporánea. Funciones sociales, científicas y recreativas. Pintura, escultura, fotografía, instalación y vídeo	151
<b>3.3 La visión de la Tierra y el Universo desde la historia del arte</b>	<b>158</b>
a) Imágenes de la Tierra y su dimensión estética en la Antigüedad, la Edad Media, Moderna y Contemporánea. Cartografía, pintura y fotografía digital	158
b) Las concepciones del universo, sus representaciones estéticas y científicas en la Antigüedad, la Edad Media, Moderna y Contemporánea. Pintura, fotografía digital, satelital e instalaciones	167
Actividades de reforzamiento	176
Autoevaluación 3	179
Fuentes de consulta	184
<b>UNIDAD 4. Las críticas al arte tradicional. Entre lo moderno y lo posmoderno</b>	<b>186</b>
<b>4.1 Las vanguardias y el problema del progreso en el arte</b>	<b>186</b>
a) La discusión sobre el concepto de vanguardia artística	186
b) Las propuestas estéticas de las vanguardias del siglo XX en relación con la aspiración de modernidad y de ruptura con el pasado	193
<b>4.2 El uso artístico de los medios tecnológicos como producto de la</b>	<b>209</b>

modernidad	
a) Fotografía y cine: creación, representación o manipulación de la realidad y de los imaginarios. El cine y las “Siete Bellas Artes”	<b>209</b>
b) El arte audio-visual: expresión del uso de las tecnologías actuales. Ampliación de las fronteras del arte	<b>231</b>
4.3 Las prácticas artísticas contemporáneas, ¿el fin del arte?	<b>238</b>
a) El replanteamiento del arte a través de la posvanguardia	<b>238</b>
b) Lo efímero y lo conceptual del arte contemporáneo	<b>247</b>
c) La diversificación del concepto y de la finalidad del arte en los debates contemporáneos	<b>257</b>
Actividades de reforzamiento	<b>263</b>
Autoevaluación 4	<b>269</b>
Fuentes de consulta	<b>273</b>
<b>EXAMEN TIPO</b>	<b>274</b>
<b>RESPUESTAS DEL EXAMEN TIPO</b>	<b>295</b>

## INTRODUCCIÓN

La *Guía-cuaderno de trabajo de Historia del Arte* es un material de apoyo elaborado por los profesores del Colegio de Historia en coordinación con la Jefatura de Departamento para el estudio de esta asignatura del sexto año de la Escuela Nacional Preparatoria correspondiente al Área IV Humanidades y Artes. Su propósito central es auxiliar a los alumnos y profesores en el estudio y aprendizaje de los contenidos que integran el nuevo programa de estudio de la asignatura, aprobado por el H. Consejo Técnico de la Escuela Nacional Preparatoria el 13 de abril de 2018. Al considerar los aspectos fundamentales que se exigen en él, la presente *Guía-cuaderno de trabajo* puede resultar de gran ayuda para el trabajo de los alumnos y los profesores de la Institución, tanto a lo largo del curso regular que se desarrolla en cada ciclo escolar, como en la preparación del examen final o bien del examen extraordinario de la asignatura que tienen lugar al final del mismo.

Como lo señala el programa actualizado de *Historia del Arte*, este material de apoyo busca ofrecer al estudiante “una formación en análisis visual con el apoyo de textos escritos, lo cual le permitirá identificar y comprender las artes en contextos histórico-culturales de distintos pueblos del mundo, con el fin de que adquiera una cultura de apreciación hacia las prácticas artísticas en sus diversas expresiones y, en consecuencia, se genere una actitud de apertura y a la vez de responsabilidad hacia el cuidado del patrimonio artístico, cultural y natural.”

Incluye textos que, sin ser exhaustivos, muestran al estudiante los aspectos centrales de cada *contenido conceptual* del programa y sirven como base para el desarrollo de los *contenidos procedimentales y actitudinales* del mismo si se atiende a la realización de las tareas y actividades solicitadas. Incluye referencias a los principales artistas, obras y corrientes de la Historia del Arte, acompañados por imágenes que intentan ampliar la comprensión de los temas y mostrar ejemplos sobre los contenidos que se problematizan, así como ejercicios de reflexión, análisis y recuperación de información; glosarios, referencias sobre artículos, videos y páginas web para ampliar el contenido; actividades de reforzamiento y profundización para cada una de las unidades abordadas, las fuentes de información impresas y electrónicas utilizadas, así como una rúbrica de autoevaluación para el alumno que le permite estimar y reflexionar lo aprendido con esta *Guía-cuaderno de trabajo*. Al final de la misma, se ofrece también un *examen tipo* con el que se intenta familiarizar al estudiante con el tipo de reactivos y exámenes que demandan los programas de estudio de la Escuela Nacional Preparatoria y que eventualmente el alumno podría realizar.

Por supuesto, la *Guía-cuaderno de trabajo de Historia del Arte* es sólo un esfuerzo más orientado al abordaje de la asignatura, que únicamente adquiere sentido cuando los alumnos asumen que su aprendizaje depende principalmente del trabajo crítico, constante y autorregulado que ellos mismos puedan llevar a cabo, sin detrimento del apoyo que puedan recibir de los docentes en las clases regulares o bien en las asesorías de nivelación o de preparación para exámenes. En tal sentido, el alumno ha de realizar diversas tareas que favorezcan la apropiación de los contenidos y le permitan desarrollar capacidades genéricas, transversales y disciplinares. Por lo tanto, será necesario que efectúe búsquedas de información en materiales de calidad académica, maneje fuentes históricas en diversos formatos, realice lecturas con detenimiento y apoyo en diccionarios, enciclopedias y demás recursos pertinentes; interprete imágenes con base en contextos, y desarrolle su capacidad para elaborar materiales escritos en diversos géneros discursivos, tales como síntesis, organizadores gráficos, cronologías, análisis, monografías, reseñas, ensayos argumentativos y proyectos de investigación.

# UNIDAD I. LA CONSTRUCCIÓN DE LOS HÁBITATS URBANOS. FUNCIONES, RETOS Y ESTÉTICA

## Objetivo específico

El alumno identificará distintos espacios urbanos desde la Antigüedad hasta la actualidad a través de sus funciones, tipología, diseños arquitectónicos, técnicas y materiales, con el propósito de que explique problemas y soluciones, los compare con su entorno, aprecie su valor estético y su importancia como patrimonio cultural.

## Sugerencias generales para el análisis de imágenes

- ✓ Observa con detenimiento la imagen que debas analizar.
- ✓ Identifica el tipo de imagen (pintura, fotografía, caricatura, mapa, dibujo, video, etcétera).
- ✓ Describe con detalle el contenido de la imagen (personajes, construcciones, actitudes, símbolos, fondos, elementos, objetos, colores, textos, etcétera).
- ✓ Identifica el tema, situación, acontecimiento o proceso al que se refiere la imagen.
- ✓ Identifica los conceptos que se representan o se busca comunicar.
- ✓ Deduce la intención y los objetivos del autor para hacer dicha representación.
- ✓ Averigua quién es el autor de la imagen y cuáles son el lugar y la fecha en que ésta se realizó.
- ✓ Busca información en otras fuentes para construir un contexto histórico de la imagen que estás analizando.
- ✓ Compara el contenido de la imagen con otras representaciones similares, de la misma época y sobre el mismo tema, para lograr una idea contextualizada y más amplia de la misma.
- ✓ Redacta un comentario crítico con tus propias palabras fundado en el análisis que has realizado y en las fuentes de información consultadas citadas de forma correcta.

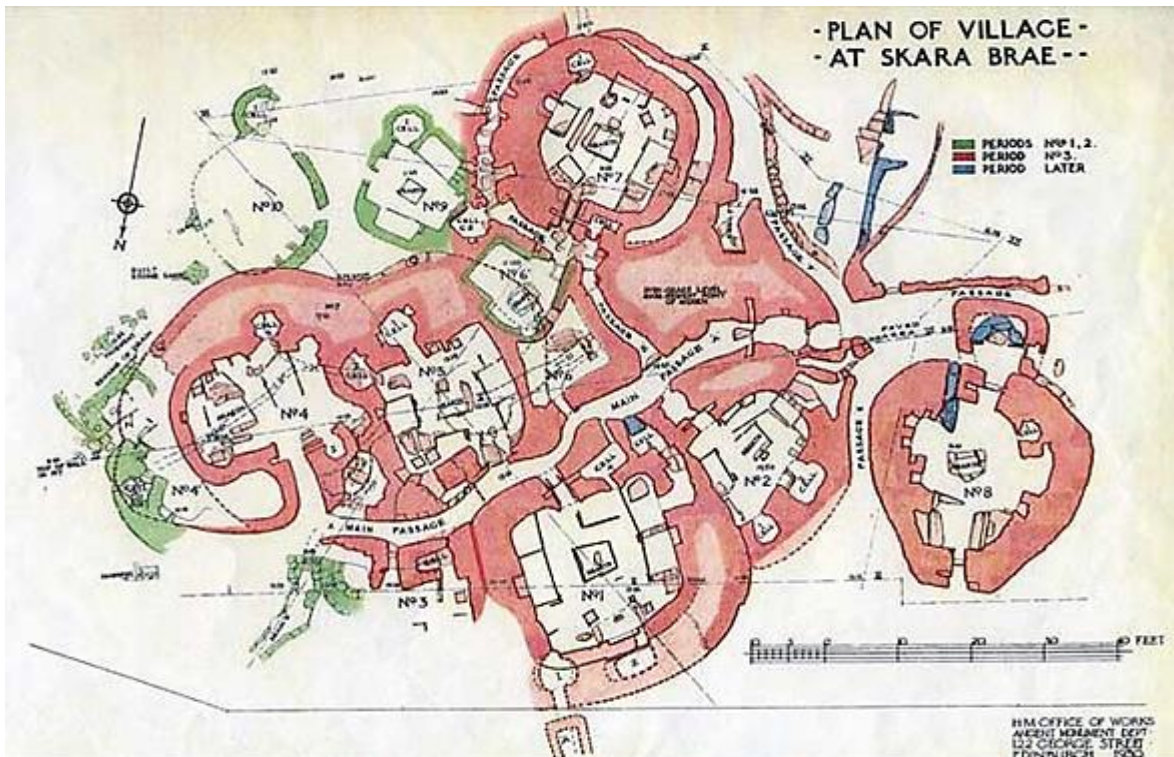
## 1.1 Los espacios urbanos en la Antigüedad: la defensa, el poder, lo sagrado y la funcionalidad

### a) De la aldea neolítica a las primeras urbes

El *urbanismo*, entendido como el estudio de la planificación y ordenamiento de los asentamientos humanos –sobre todo de aquellos que se han conformado como ciudades–, es una rama de la Arquitectura y de la Historia del Arte que nos permite observar el lento y variado desarrollo que han tenido los hábitats humanos, en cuanto espacios construidos y transformados en medio de la naturaleza, para la residencia y vida social de las diferentes colectividades de personas a lo largo del tiempo. Si bien los *hábitats* o *espacios urbanos* no han

existido desde el principio de la humanidad (en realidad, aparecen en su historia apenas hace unos seis o cinco mil años) pues sus primeros asentamientos ocurrieron en *refugios, cuevas o campamentos* de carácter temporal, fue el *desarrollo de la agricultura* –hace unos diez mil años– el proceso histórico que abrió el camino, primero hacia la *sedentarización* y el surgimiento de las primeras *aldeas* permanentes, y luego hacia la *urbanización* con la construcción de las primeras ciudades.

Entre ambos momentos de la historia ocurrieron múltiples cambios sociales que permitieron a los grupos humanos construir verdaderos *espacios urbanos*, pues resulta evidente que existen importantes diferencias entre una *aldea* y una *ciudad*. A diferencia de la primera, la ciudad es un asentamiento humano con funciones políticas, administrativas, económicas y religiosas; y el *espacio urbano*, como resultado, es entonces un territorio para la residencia y actividades económicas secundarias y terciarias del conglomerado humano que vive en la ciudad, caracterizado por una alta densidad poblacional, una infraestructura, distintas construcciones y edificios, así como una organización del espacio compleja que permite a dicha población desenvolverse cotidianamente dentro de un orden social establecido.

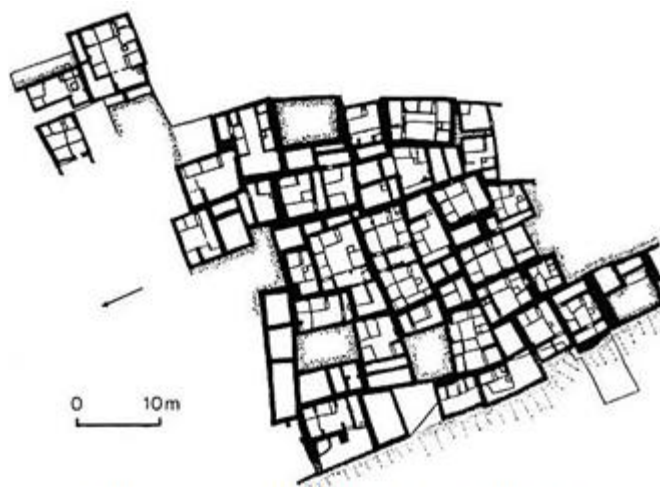


Plano de la aldea neolítica de Skara Brae (3180-2500 a. C.) en Gran Bretaña (1930)  
(Terra Antiquae: 2014)

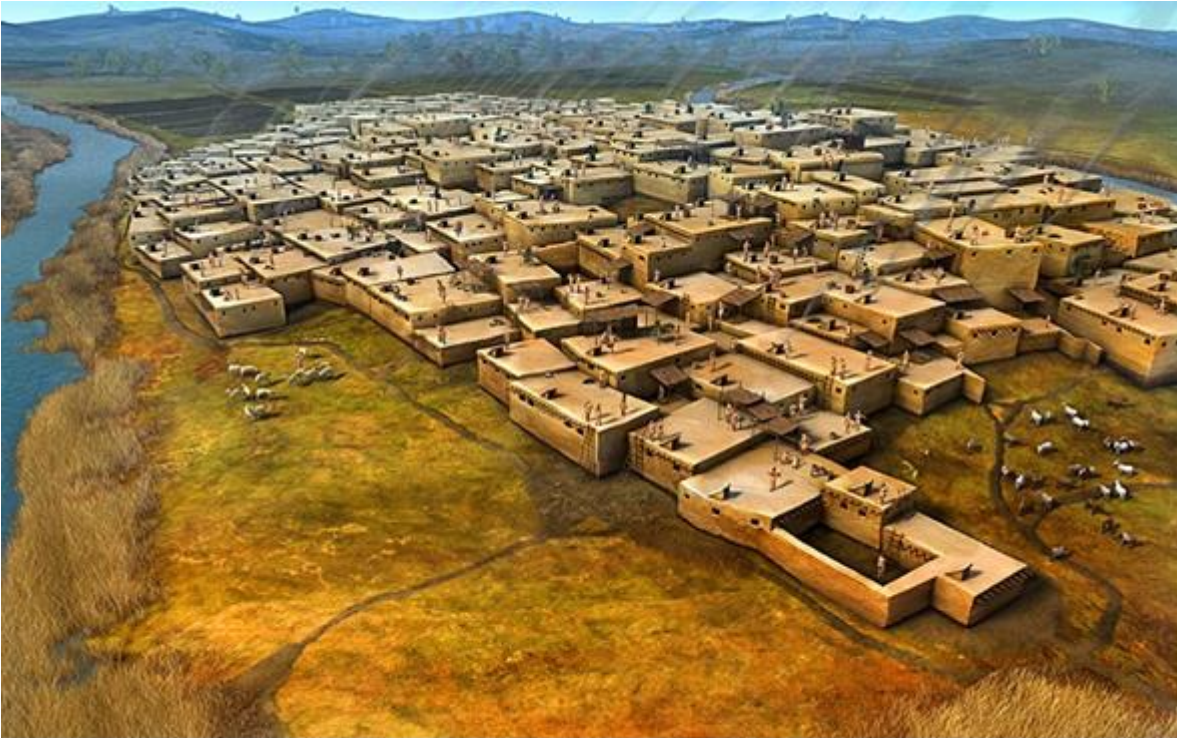
Durante el Neolítico (8500-3500 a. C.) se desarrolló la agricultura como nueva actividad productiva que obligó a los grupos humanos a establecerse en lugares fijos, surgiendo así –como ya se mencionó– las primeras *aldeas*. Estas fueron asentamientos rurales más pequeños que un *pueblo*, los cuales formaban

un pequeño caserío –agrupado o desagrupado– no mayor a 12 viviendas cercano a ríos, lagos o costas y con una población menor a los 100 habitantes distribuidos en una superficie no mayor a 1 hectárea (0.01 km<sup>2</sup>). Dentro de la aldea se edificaron casas o cabañas de adobe, tierra, piedra o madera de planta rectangular, circular u ovalada, de una sola habitación y con las paredes y el piso cubiertos de barro, construidas de manera semi-subterránea, a nivel de piso o sobre plataformas. Desde luego, en ellas no existía todavía un *plano urbano*, de tal forma que no tenían calles, plazas, construcciones diferenciadas ni un ordenamiento espacial; sólo pasajes (cuando la *aldea* tenía un patrón aglutinante), muros compartidos, espacios abiertos, fosos y murallas o empalizadas. En las *aldeas* solamente había espacios residenciales para habitación de los pobladores y construcciones adosadas vinculadas con algunas actividades económicas (corral, molino, almacén, horno).

El desarrollo que estos asentamientos primitivos llegaron a alcanzar durante el Neolítico dio paso al surgimiento de *pueblos* más grandes y complejos, como fue el caso del sitio de *Catal Hüyük*, (7,500 a 5,700 a. C.) en la actual Turquía, con viviendas de planta rectangular hechas con adobe y vigas de madera. En este asentamiento no había calles, pórticos, entradas ni murallas, por lo que la contigüidad de las casas (a las que se accedía por escaleras) formó un muro continuo que hacía las veces de defensa protegiéndolo de invasiones y robos. Para entrar a cada vivienda el acceso se hacía por un orificio colocado en el techo, donde también se usaban escaleras de madera para bajar al interior. *Catal Hüyük* se asentó, en el momento más alto de su desarrollo, sobre una superficie de 0.13 km<sup>2</sup> en la que residía una población de 5 mil u 8 mil habitantes, con casas que incluían un cuarto de 20 o 25 m<sup>2</sup> y algunas habitaciones menores además de otros espacios dedicados a las actividades económicas. Cabe destacar también el carácter multifuncional de estas viviendas: *habitables* en su interior, de *convivencia social* en las azoteas y *funerarias* en el subsuelo, pues la población enterraba a los muertos debajo de las mismas. A pesar de la complejidad que *Catal Hüyük* alcanzó como asentamiento humano, no se han hallado *edificios públicos* ni vestigios que sugieran la existencia de una sociedad jerarquizada. Como se puede observar en el plano reconstructivo, el asentamiento tenía una *planta semi-ortogonal y aglutinada* que respondía a una tradición de construir edificios rectangulares, aunque ello no impedía la construcción de nuevas viviendas en cualquier extremo del mismo de manera libre y práctica, lo que revela la ausencia de una planificación central para el sitio.



Plano reconstructivo de *Catal Hüyük*  
(Smith, Michael E.: 2007)



**Reconstrucción de Catal Hüyük**  
(Autor desconocido: 2020)

Las mejoras técnicas en la agricultura, el incremento de los excedentes de producción, el desarrollo de nuevas actividades económicas, los avances tecnológicos y la aparición de las primeras sociedades jerarquizadas; llevaron *al surgimiento de las primeras ciudades* de la historia humana en lugares como Mesopotamia y Egipto donde tales asentamientos lograron crecer a partir del aprovechamiento y explotación de las fértiles tierras en las riberas de los ríos Tigris, Éufrates y Nilo. Las *primeras ciudades* consolidaron su carácter plenamente *urbano* alrededor de los años 3400–3000 a. C. como espacios que combinaron zonas residenciales populares, casas y palacios para la nobleza, edificios administrativos y plazas públicas, templos, instalaciones y conjuntos religiosos, así como la infraestructura necesaria para la vida de una población hacinada como la que residía en estos asentamientos. Las ciudades de Mesopotamia y Egipto tuvieron una población que oscilaba entre los 40,000 y 80,000



**Vista satelital de los vestigios arqueológicos de la ciudad sumeria de Uruk** (Pascual: 2019)





Plano reconstructivo de la ciudad acadia de Babilonia (Casiopea: 2019)

distintos barrios. Entre las ciudades más importantes de Mesopotamia) estaba **Uruk**, construida entre el 3800-2900 a. C., cuyo asentamiento urbano estaba organizado como *ciudad-templo* (con el *zigurat* al centro de la misma), tenía un contorno ovalado y una *planta ortogonal, hipodámica, de damero* o bien en forma de cuadrícula, pues sus calles se trazaban en ángulo recto y esto daba lugar a manzanas rectangulares. **Babilonia**, ciudad más importante de la región de Acadia en el centro de Mesopotamia, fue construida hacia el año 1792 a. C. y se desarrolló hasta el 539 a. C. cuando fue conquistada por los persas. En este caso se trata de un asentamiento urbano de forma irregular que combinaba contornos triangulares y rectangulares con otros mixtilíneos. La ciudad tenía una *planta organizada conforme a ejes principales* que podían ser calles (como la llamada "Avenida de las Procesiones"), canales, ríos o murallas; los cuales definían los barrios populares cuyo trazo no estaba planificado. Además, llama la atención que los palacios estaban edificados al lado de las murallas y que existían dos tipos de ellas: las que delimitaban un conjunto religioso interior y aquellas que formaban una defensa exterior, aunque algunos espacios y suburbios estaban también fuera de éstas. En el caso de **Nínive** (1800-633 a. C.), principal ciudad de la región de Asiria al norte de Mesopotamia,

habitantes sobre una superficie que podía ir desde los 0.8 a los 7 km<sup>2</sup>, generalmente amurallada y con portales para el acceso en los sitios urbanos de Mesopotamia mientras que en el caso de Egipto sólo se amurallaba el recinto sagrado y/o de gobierno en el centro del asentamiento.

Las ciudades de Mesopotamia tuvieron en realidad distintos *planos* constructivos de acuerdo con cada región, algunos *regulares* y otros *irregulares*. Además de murallas que las rodeaban incluían torreones defensivos, un *zigurat* (templo), palacios y viviendas populares en los



Plano reconstructivo de la ciudad asiria de Nínive (Wildeastmofo: 2016)

encontramos un contorno y una *planta irregular* del asentamiento en la que no existían propiamente manzanas (aunque los conjuntos de viviendas mostraban un contorno con tendencia a formar rectángulos) ni calles con la misma orientación o diseño, lo que hace evidente la falta de planificación del asentamiento. Además, los templos principales, el palacio y otros edificios públicos no ocupaban una posición central en la ciudad y se insertaban entre las murallas.

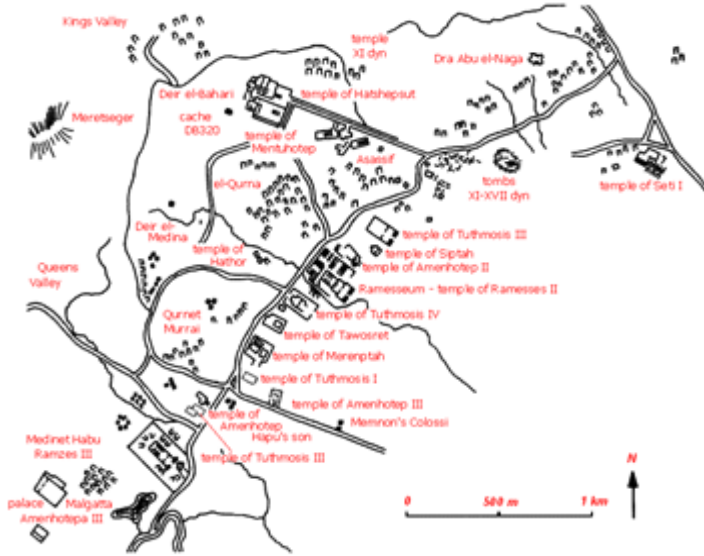
En la arquitectura de Mesopotamia destacan el *zigurat*, edificio con forma de torre escalonada, varios pisos y rampas (para fines religiosos y administrativos); los *palacios*, construcciones para la clase alta cuya entrada estaba enmarcada por dos torreones decorados por *céfalos* (enormes estatuas de toros alados con el rostro del gobernante) y organizadas alrededor de un gran patio rodeado por varias habitaciones decoradas con ladrillos vidriados; y las *viviendas populares*, para el resto de la población que podían ser de dos tipos: la *casa-colmena* (con una base cuadrada y remate cónico) y la *casa-patio* de planta cuadrada o circular que contaba con dos niveles (el primero con vestíbulo, cocina, almacenes, y el segundo para habitaciones) techada en forma horizontal. Como técnica constructiva en las ciudades de Mesopotamia destaca la utilización del sistema *abovedado* (arcos y bóvedas) y materiales como el adobe, el ladrillo vidriado y la cal.



Ruinas del poblado de artesanos Set Maat en Deir-el Medina  
(Stig Alenas: 2018)

Por su parte, el urbanismo en el antiguo Egipto tuvo dos tipos de planificación de los asentamientos: el primero fue el de *planta ortogonal, hipodámica o reticular* que corresponde a ciudades como **Menfis**, capital del Antiguo Imperio (3,100-2181 a.

C.), y de otras como Hieracópolis, Kahun, Amara o Set Maat, ordenadas a partir de recintos religiosos y edificios públicos de planta cuadrangular y cercados por una muralla, que a su vez organizaban calles y barrios (para familias de un mismo grupo o clase social) con un trazo y estructura similares que hacen evidente una planificación centralizada y previa de todo el asentamiento. El segundo tipo era el de las ciudades con una *planta organizada conforme a ejes principales* –llamada por algunos autores *planta organicista*–, en las que no existe un núcleo urbano como tal dado que se empleaba más bien una o varias calzadas principales para darles orden. Por lo general estos caminos cruzaban toda la ciudad, generando la construcción de núcleos periféricos (complejos militares, barrios para trabajadores, templos y edificios públicos, cuya planta, en este caso, era más bien irregular) a los lados de las mismas en forma aleatoria. Tal fue el caso de la ciudad de **Tebas**, capital del Nuevo Imperio (1550–1070 a. C.), y de otras como Amarna,



**Plano del sitio arqueológico de Tebas Oeste**  
(Jorge Roberto Ogdon: 2006)

El sistema constructivo utilizado por los egipcios fue el *adintelado* (muros, pilares y dintel), con cubiertas planas y grandes columnas con capiteles en forma de loto, papiro, palmera, etc. Los materiales usados para la construcción fueron el adobe (bloques de barro), la piedra (caliza, arenisca y granito) y la madera. Entre las principales formas de la arquitectura de Egipto tenemos los *templos*, con funciones religiosas, administrativas y económicas; cuya estética dependía de la

época. Por ejemplo, el *Templo de Ptah* en Menfis estuvo integrado a la muralla, mientras que el *Templo de Luxor* en Tebas se construyó independiente a ella. Podían albergar un *dromos* (corredor de esfinges), *obeliscos*, fachada con *pilonos* trapezoidales, *sala hipetra*, *sala hipóstila*, *naos* (altar para rituales), templos

**Actividad 1.1**

Elabora un *cuadro-resumen* sobre las características de la arquitectura urbana en Catal Hüyük, Uruk, Babilonia, Nínive, Menfis y Tebas:

	Catal Hüyük	Uruk	Babilonia	Nínive	Menfis	Tebas
Planta urbana						
Técnicas y materiales						
Formas arquitectónicas						
Funcionalidad						

menores anexos y una zona habitacional para sacerdotes. También se construyeron *tumbas* de distintos tipos, como las *mastabas*, construcciones edificadas con bloques de piedra que tenían dos niveles: el subterráneo con cámara sepulcral y el superior como capilla; los *complejos pirámide*, formados por una masa de bloques de piedra con base cuadrada y cuatro caras triangulares, en cuyo interior se construían algunas cámaras y túneles para acoger el cuerpo del faraón; los *hipogeos*, galerías y cámaras subterráneas talladas en la roca para usos funerarios; y los *speos*, cámaras y pasadizos subterráneos talladas en la roca con templos, esculturas o fachadas que se utilizaron como entrada a las galerías mortuorias. Por otra parte, la arquitectura civil también varió según el estatus social: los *palacios* para los nobles tenían varias habitaciones, terrazas, jardines y cocina; mientras que las *viviendas populares* para los estratos bajos eran sencillas con habitaciones multifuncionales y techo plano.

### b) Arquitectura y urbanismo en la *polis* griega y la *urbs* de Roma

Desde un punto de vista arquitectónico y urbanístico, las *poleis* griegas más representativas de la Antigüedad Clásica (753 a. C. a 476 d. C.) fueron Atenas durante el periodo clásico (499 a 338 a. C.) y Pérgamo en la época helenística (338 a 31 a. C.), las cuales se asentaron en sitios con relieves similares. En las ciudades-estado griegas existían de hecho dos núcleos urbanos fundamentales: el primero era la *Acrópolis* (“ciudad alta” o “ciudad en la cima”, y de ahí su vocación religiosa como espacio consagrado a los dioses), sitio construido efectivamente en la parte más alta del asentamiento (resultado de la tradición arquitectónica de los antiguos palacios micénicos), y el *Ágora* (“asamblea”), plaza principal rodeada por los edificios públicos más importantes de la ciudad construidos en la parte baja de la misma. Ambos espacios se encontraban rodeados por los barrios populares y residencias de nobles y políticos, construidos también en las faldas del promontorio. La forma de las ciudades era variada e irregular, pero poseían murallas exteriores defensivas que, en ocasiones, se prolongaban por los caminos principales que comunicaban al asentamiento con ciertos lugares estratégicos como el puerto. Tal fue el caso de los *Muros Largos* de la ciudad-estado de Atenas.

En esta urbe, la *Acrópolis* era un recinto amurallado (al que se accedía por una larga escalinata) que resguardaba los *templos* más importantes de la ciudad: el *Partenón* (dedicado a la diosa patrona de Atenas, Palas



Recreación de la Acrópolis de Atenas  
(Escuelapedia: 2019)



**Plano reconstructivo de la ciudad de Atenas durante la época de Pericles** (José Sánchez Gómez: 2020)

Atenea), el *Santuario de Artemisa Brauronia*, el *Erecteión* (templo dedicado al mítico primer rey de la ciudad, Erecteo, y al dios Poseidón), el *Pandroseión* (consagrado a la hija de Erecteo, Pándroso), entre algunos edificios más. A un costado de la *Acrópolis*, pero en un espacio más bajo y separado por una muralla, se construyeron también edificios de carácter cívico-religioso, recreativo-ritual y sanitario, que también eran fundamentales para el funcionamiento y la vida cotidiana de Atenas: el *Teatro de Dioniso*, el *Odeón de Pericles*, la *Stoá de Eumenes* y el *Asclepeion*, entre otros. A unos 400 metros de la *Acrópolis* –y ya en la parte baja de la ciudad– se encontraba el *Ágora*, centro administrativo, político, judicial, social, comercial, cultural e incluso religioso de la *polis*. Ahí se reunía la *ekklesía* (principal asamblea de la democracia ateniense) así como los grupos de filósofos, demagogos y sofistas con los grupos de jóvenes y ciudadanos que los seguían. También estaban los *templos* de Hefestos, Apolo, Zeus y Afrodita; los tribunales que impartían justicia, el mercado, la casa de moneda, la fuente principal y otras instalaciones similares. Junto con la *Vía Panatenaica*, el *ágora* también era escenario de procesiones religiosas y espectáculos populares. Por lo que se refiere al plano de la ciudad, Atenas contó con una *planta irregular* donde los barrios tenían una disposición aglutinada y laberíntica, con salida a calles rectas, curvas y mixtilíneas que se cortaban entre sí para comunicar el asentamiento.

En el caso de Pérgamo, el *Ágora* estaba rodeada también por edificios públicos de gobierno, tales como el *Ecclesiasterón* (sala para las asambleas públicas), el *Bouleuterión* (sala para las asambleas de gobierno), la *Stoá* (sitio de reunión pública) y el *Prytaneión* (edificio de gobierno de la ciudad). Sin embargo, otras construcciones civiles, culturales, recreativas y sanitarias de importancia como el Gimnasio, la *Palestra* (escuela de lucha), el “*Ágora de abajo*” y el *Asclepeion*, se encontraban en este caso dispersos por la ciudad al igual que ciertos *templos* como el *Altar de Zeus*, el *Santuario de*



**Acrópolis de Pérgamo**  
(Friedrich Thiersch: 1882)

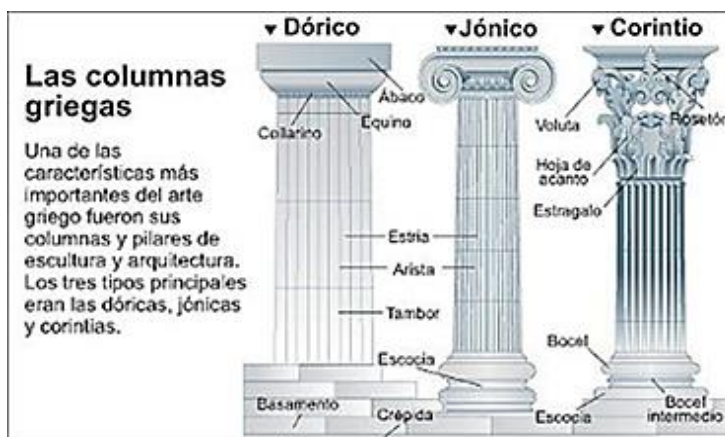


Plano general de Pérgamo  
(Nicolás Pérez: 2004)

sostienen *dinteles* o *arquitribes* para formar edificios acompañados de fachadas con remate triangular llamado *frontón*). Sus plantas se dividían en tres partes (*pronaos*, *naos* y *opisthodomos*) y su tipología dependía del número de columnas: *in antis* (dos columnas al frente), *anfipróstilo* (cuatro columnas en la fachada y cuatro en la parte posterior), *períptero* (múltiples columnas que rodeaban el templo), etc. De este modo, los *templos* siempre tenían cuatro caras y todas eran importantes. Los materiales usados para su construcción fueron la piedra arenisca, la caliza dura y el mármol. Las características arquitectónicas de las *poleis* griegas en realidad variaban regionalmente y según la importancia del dios patrono

*Deméter* y el *Santuario de Hera* que también resultaban ajenos a la *Acrópolis*. Por lo que se refiere al espacio que ocupaba la “ciudad alta” de Pérgamo, nuevamente se observa un recinto parcialmente amurallado, ubicado en la sección más elevada del terreno escalonado en el que se asentó la urbe (dividido por los estudiosos en “ciudad alta” (*Acrópolis*), “ciudad media” (*Ágora*) y “ciudad baja” (*Ágora de abajo*)), donde encontramos –a diferencia de Atenas– una combinación de edificios que le dieron a este espacio un carácter religioso, residencial y militar: el *Santuario de Atenea Nikéforos*, la famosa *Biblioteca*, el *Palacio Real*, el *Teatro* y un cuartel-arsenal para el ejército. Además, el plano de Pérgamo adoptó una *planta hipodámica* o en forma de cuadrícula que mejoraron significativamente el trazo del asentamiento urbano con calles anchas y rectas. De este modo, los barrios populares y las casas residenciales que rodeaban a los principales edificios quedaron distribuidos en manzanas rectangulares que hacen evidente el interés por una planificación gubernamental para la ciudad.

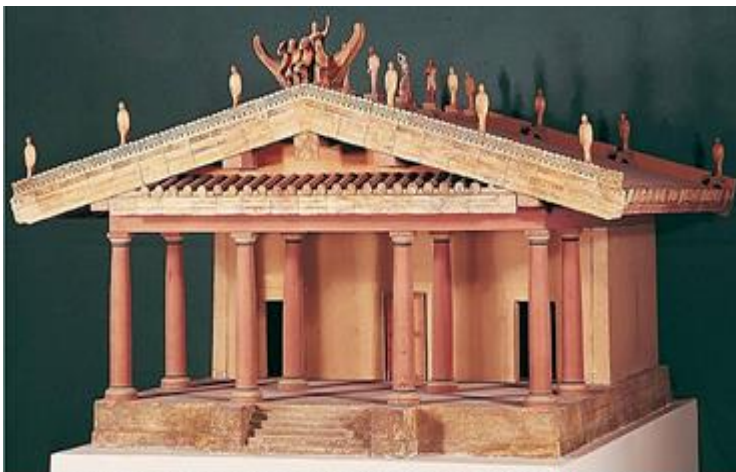
El sistema constructivo utilizado en los *templos* (circulares para los oráculos y rectangulares para los dioses) fue *arquitribado con cubiertas a dos aguas* (esto es, columnas que



Órdenes griegos  
(Camilapedia: 2016)

de las mismas, aunque las diferencias se observaban sobre todo en términos de las características de los pedestales, columnas y *entablamentos* de los soportes de las fachadas. Así, el *orden dórico* alcanzaba una altura de 20 metros, con un *capitel* que incluía *ábaco*, *equino* y *collarino*, así como un *entablamento* con *friso* decorado por *triglifos* y *metopas*. El *orden jónico* representaba una altura de 22.5 metros y tenía un *capitel* con *ábaco* y *volutas*, además de un *entablamento* con *friso* en forma de banda continua. Finalmente, el *orden corintio* alcanzaba una altura de 25 metros y tenía un *capitel* decorado con hojas de acanto y un *entablamento* con *friso* que podía estar decorado o no.

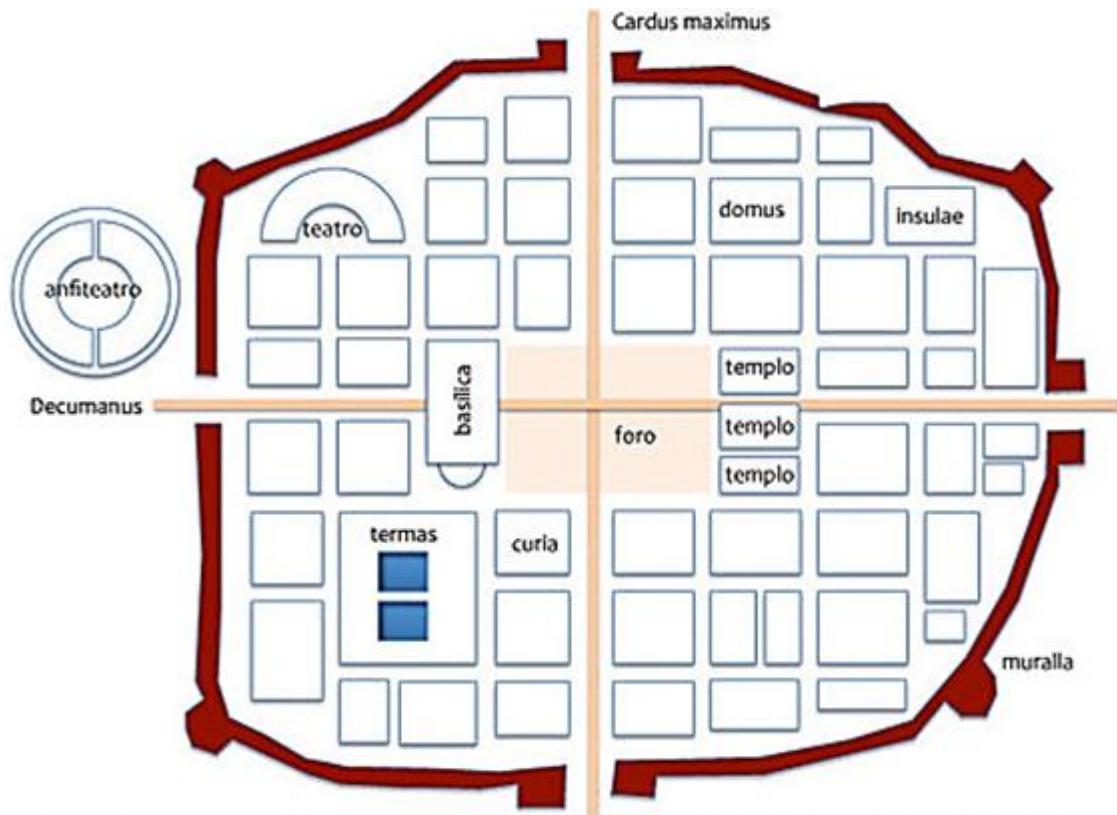
La *urbs* romana, al igual que la *polis* griega, desarrolló también una arquitectura urbana con sus propias características, influenciada en este caso por los requerimientos, alcances y limitaciones de las tres fases políticas de la historia de Roma que, inevitablemente, impactaron en el desarrollo urbano de sus asentamientos: la Monarquía (753–509 a. C.), la República (509–31 a. C.), y el Imperio (31 a. C. – 456 d. C.). Roma se fundó sobre una planicie de la región costera del Lacio en el centro de la Península Itálica, y pronto fue rodeada por una muralla para defenderse de las invasiones de los belicosos pueblos vecinos. Sin embargo, sus fundadores trazaron y organizaron el asentamiento con base en la *arquitectura etrusca*, pues durante la Monarquía dicha ciudad fue dependiente y tributaria de aquella civilización: dos calles principales perpendiculares, el *cardo* y el *decumanus*, en cuyo crucero se estableció el *Foro*, plaza con, o rodeada de, edificios y *templos* que originalmente tenían una utilidad comercial-religiosa, pero que posteriormente tuvieron fines políticos: la *Curia* (para las asambleas), el *Pretorio* (residencia del gobernador), la *Basílica* (mercado, centro financiero, tribunal de justicia, espacio religioso, lugar de reunión, etc.), con plantas de tres a cinco naves y techo a dos aguas, y los *pórticos* (donde había profesores que proporcionaban educación a cambio de un pago, así como personas que ofrecían otros servicios), entre otros edificios. De este modo, las ciudades romanas tuvieron una *planta hipodámica* o en forma de cuadrícula que resultó mucho más ordenada, regular, geométrica y planificada que la de los asentamientos urbanos anteriores.



Maqueta de un templo etrusco del siglo VI a. C. que muestra elementos precursoros de la arquitectura romana (courses.washington.edu: 2020)

Posteriormente, la *arquitectura griega* y *helenística* –llegada del sur de la Península Itálica y de los territorios conquistados por el Imperio Romano– también habría de influir de manera importante en el urbanismo de Roma y sus ciudades alrededor del Mediterráneo.

Otras construcciones destacadas que existían en la *urbs* romana, generalmente presentes en

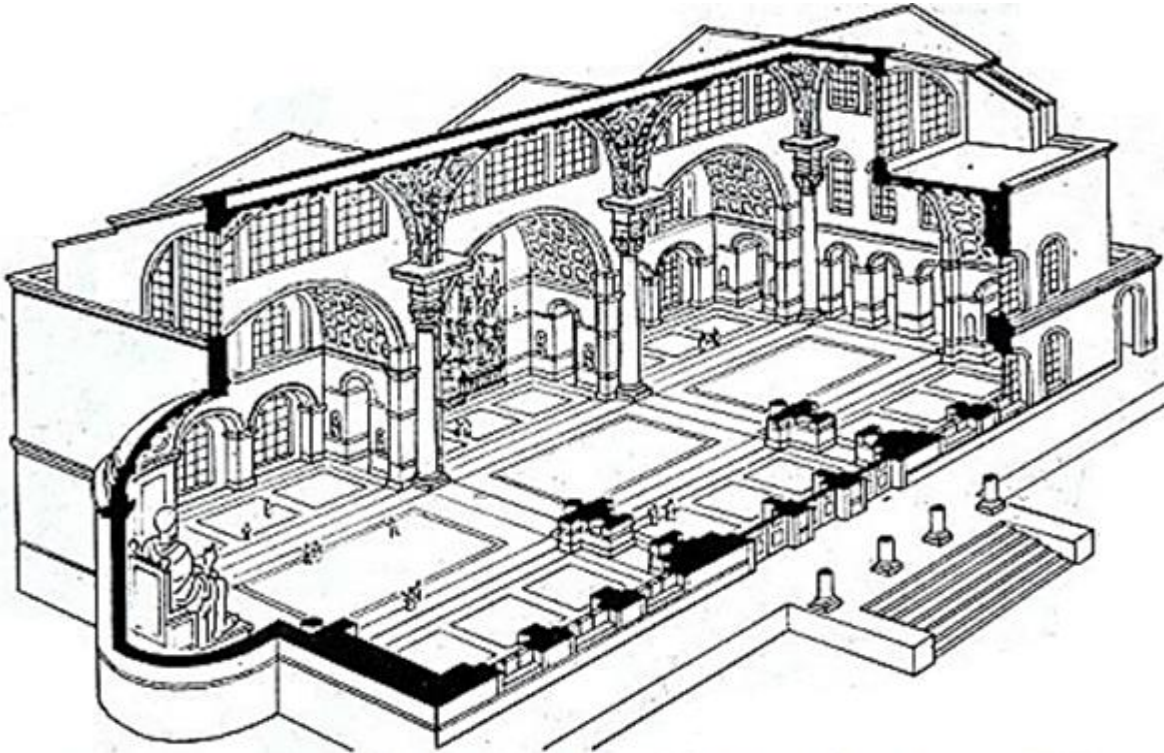


Esquema que muestra una típica ciudad romana ordenada sobre dos ejes principales: el *cardo maximus* (vía que recorría la ciudad de norte a sur) y el *decumanus maximus* (calle que atravesaba la ciudad de este a oeste). En la intersección de ambas se localizaba el *foro*, mientras que el resto de las calles se alineaban en paralelo al *cardo* y al *decumanus*, con un trazo geométrico que dividía el asentamiento en manzanas rectangulares denominadas *insulae*. Generalmente la *urbs* se rodeaba con una muralla que tenía cuatro puertas en los extremos de las dos vías principales. (Justo García Añón: 2016)

todos los asentamientos urbanos –aunque dispersas por la ciudad–, fueron las *termas* (baños públicos), los *acueductos* (esenciales para llevar agua potable a la población urbana), los *teatros*, *anfiteatros* y *circos* (edificios para diversiones, espectáculos y competencias), las *vías* o calzadas y los *puentes* que comunicaban las ciudades del Imperio y se construyeron desde el inicio de la República (509 a. C.), los monumentos conmemorativos (*columnas*, *arcos triunfales*, *obeliscos* y *mausoleos*) y otros dedicados a la educación como los *gimnasios* y *palestras*, tomados por supuesto de la tradición arquitectónica y urbanística griega.

El principal sistema constructivo que utilizaron los romanos para estos edificios fue el *arco*, la *bóveda* y la *cúpula*; lo que permitió ampliar los espacios interiores bajo principios arquitectónicos que permitían mantener un equilibrio estético y funcional, sintetizados hacia el año 15 a. C. por Marco Vitruvio Polión en su tratado *De Architectura: firmitas* (solidez), *utilitas* (funcionalidad) y *venustas* (belleza). Adicionalmente, se incorporó el sistema constructivo *arquitrabado con cubiertas a dos aguas* (que incluía *columnas* y *frontones*), heredado de la





Plano reconstructivo de la Basilica de Majencio en Roma (Martín Delgado: 2015)

arquitectura griega y etrusca, sobre todo para la construcción de *templos*, pero también para las fachadas de algunos edificios públicos. Sin embargo, cabe destacar cuatro innovaciones romanas en ellos: 1) la construcción del *templo* sobre un *podio*, 2) la ruptura de la simetría griega en los cuatro costados al construir una rampa de acceso, 3) se elimina el *opistodomo* (parte posterior) para marcar la fachada principal, 4) la combinación de la planta rectangular con la circular para integrar el uso de bóvedas. Con todo, la estética de los *templos* y edificios públicos romanos continuó utilizando los tres órdenes griegos clásicos (*dórico*, *jónico* y *corintio*), aunque también incorporaron la tradición etrusca con el desarrollo del *orden toscano* (como variante del *dórico*) y un *orden compuesto* que integró los tres órdenes griegos conocidos. Cabe señalar que los materiales más usados por los romanos fueron el *hormigón*, la piedra, el ladrillo, el mármol, el estuco y los mosaicos; y para la construcción de muros se emplearon las técnicas de *sillería*, *mampostería* y *ladrillo*.



Muro de Sillería



Muro de Mampostería



Muro de Ladrillo

Finalmente, por lo que se refiere a las viviendas romanas, se puede señalar que hubo diferentes tipos: la *domus* o vivienda unifamiliar con distintas estancias, la *insulae* o vivienda para varias familias, que contaba con diversos niveles, y las *villae* o villas, lujosas residencias unifamiliares en las afueras de la ciudad.

### Actividad 1.2

A partir del contenido de este apartado, señala en la siguiente tabla todas las *diferencias* que encuentres entre la arquitectura y el urbanismo griego y romano:

Arquitectura y urbanismo griego	Arquitectura y urbanismo romano

### c) La urbanización en ciudades no occidentales

Más allá del urbanismo occidental podemos encontrar otras formas y tipos de arquitectura urbana y de ciudades que se desarrollaron en contextos bastante diferentes a los de las civilizaciones que se asentaron en torno al Mar Mediterráneo. Tal es el caso de la antigua China (con centros urbanos como Anyang y Pekín), la India (con ciudades como Mohenjo-Daro y Khajuraho) o Mesoamérica (donde se desarrollaron urbes como Teotihuacan y Tenochtitlan). En ellas también se desarrollaron asentamientos urbanos con una organización religiosa, económica, política, social y cultural propia que definió los rasgos de su arquitectura urbana.

Así, por ejemplo, el urbanismo de la antigua China se caracterizó por el uso de un *plano regular y simétrico* que buscó expresar el equilibrio entre materia, espíritu y naturaleza. De este modo, aunque algunas ciudades tuvieron una *planta ortogonal* y otras una *planta organizada conforme a ejes principales*, en ambos casos se observa una distribución ordenada, bilateral, armoniosa y proporcionada



Plano de Pekin en 1916

(Corrado Gavinelli y Maria Cristina Gibelli: 1979)

del asentamiento urbano y sus principales construcciones o espacios. Entre las ciudades chinas más importantes de la Antigüedad destacan Anyang (1600–1000 a. C.), fundada por la dinastía Shang, que incluyó la construcción de *sitios ceremoniales*, *palacios* y *barrios de artesanos*; así como Pekín (1368–1644 d. C.), reconstruida por las dinastías Ming y Qing alrededor de la *Ciudad Prohibida* (residencia del emperador).

Además del *Ting*, palacio del gobernador de cada distrito administrativo, y de los barrios donde vivía el grueso de la población, las ciudades chinas incluían *templos*, *santuarios*, plazas, *pagodas* (templos circulares o rectangulares de uno o varios niveles a manera de torres) y una o varias *Pai-Lu*, puertas monumentales con forma de arco triunfal y construcción arquivada. Algunos asentamientos urbanos de China tuvieron murallas exteriores que solían fabricarse con tierra compactada, aunque las hubo también de piedra y/o ladrillo como fue el caso de la *Gran Muralla*. El sistema constructivo que utilizaron los chinos estuvo fundado en el uso de columnas y techumbres de madera armadas que podían sostener varios niveles, así como tejados con *aleros* en las esquinas que se encorvan hacia arriba. Destaca en ese sentido el uso del *Dougong*, elemento estructural que surge de la intersección de dos ménsulas de madera que permiten sujetar la estructura. Los muros exteriores se hacían de tierra, madera, ladrillo o piedra, mientras que los interiores utilizaban materiales ligeros o sobrepuestos. Por lo que se refiere a las viviendas, éstas se organizaban como conjuntos de habitaciones (recámaras, cocina, estancias, bodegas, etc.) en forma de U alrededor de un jardín o patio en cuyo centro estaba el altar familiar. También los edificios administrativos y los conjuntos religiosos privilegiaban el uso de áreas verdes, incluyendo el llamado “pozo de cielo” en el que un edificio tenía un pequeño jardín interior descubierto rodeado por habitaciones.

Por su parte, el urbanismo en la India giró también en torno a *planos regulares*, con la característica en particular de que las ciudades se construyeron como *asentamientos elevados*; esto es, sobre plataformas que permitían nivelar el terreno.



Torre de Ping Yao  
(Peellden: 2007)



Plano reconstructivo de Mohenjo Daro  
(Vidale, M: 2010)

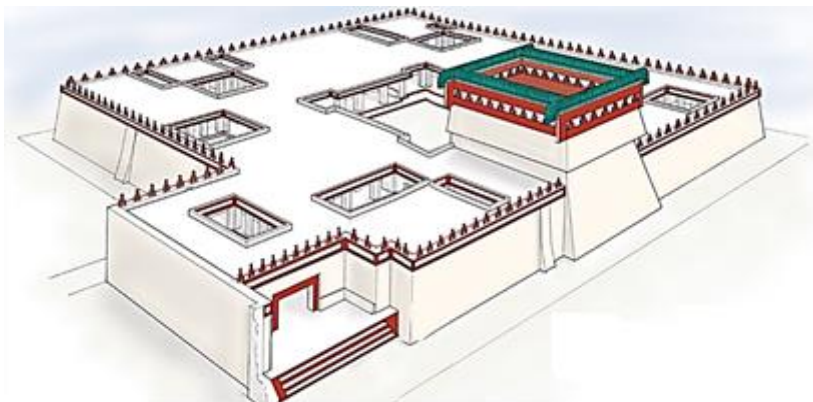
Además, muchas ciudades estaban amuralladas y poseían fosos, por lo que eran necesarias puertas monumentales para el acceso. A pesar de que se utilizó ampliamente una arquitectura de madera y adobe, se construyeron edificios de varios niveles con puertas y ventanas arqueadas. Entre las ciudades más importantes destacan Mohenjo Daro (2400–1600 a. C.), que se construyó sobre una gran plataforma con *patios hundidos* para albergar edificios con funciones político-administrativas, y Khajuraho (950–1050 d. C.), que tuvo una muralla para proteger el recinto ceremonial conformado por varios *templos*, los cuales muestran una *forma ondulada y escalonada*, así como múltiples bajorrelieves con temas eróticos. En la arquitectura clásica hindú (recordar que también existe en esta región la presencia del islam y sus *mezquitas* como tradición religiosa y arquitectónica llegada del exterior, además de las tres religiones propias de la India) destacan ante todo los edificios religiosos que muestran un enorme simbolismo y un gran esfuerzo constructivo de los pobladores. Los *templos* se clasifican en *antiguos*, de los que no queda casi rastro debido a los materiales perecederos con que fueron construidos; las *cuevas*, naturales o excavadas en la roca y profusamente decoradas en su interior; las *stupas* o santuarios budistas de forma semiesférica rodeados por empalizadas y esculturas; los *jaina*, con sus pórticos monumentales y varios niveles constructivos; y los *hindúes*, que se caracterizan por sus *sikharas* o enormes techos con forma de pirámide escalonada que se construyen arriba del santuario, generalmente con bajorrelieves exuberantes en figuras de dioses, personas, animales, mitos, etc. Otras construcciones relevantes en las ciudades de la India fueron los *gopuram*, puertas-torre de los recintos religiosos, y las *mandapas*, salas techadas a partir de columnas que servían para los rituales públicos (por ejemplo bodas), asambleas o como sitios de reunión. Los principales materiales usados en esta región para la construcción fueron la piedra, el ladrillo, el adobe y la madera.



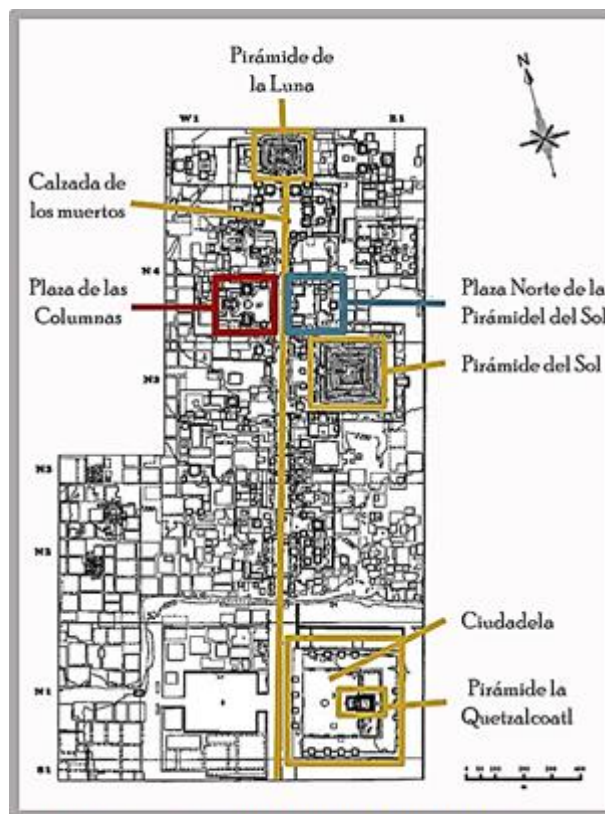
Khajuraho, India  
(YashiWong: 2008)

Finalmente, se puede destacar también el caso de la arquitectura urbana que se desarrolló en Mesoamérica, donde encontramos ciudades caracterizadas por *plantas* de tres tipos fundamentales: *concéntricas*, *ortogonales* (en cuadrícula) y *organizados conforme a ejes principales*, pudiendo encontrarse incluso la combinación de algunos de ellos. Entre las ciudades más importantes de la región se puede citar la de Teotihuacan (200–650 d. C.), con un eje rector (norte-sur) definidos por la calzada principal del asentamiento (*Calzada de los Muertos*). Distribuidos a los lados, e incluso en el extremo de dicha vía, se construyeron *templos* (plataformas escalonadas con forma de pirámide trunca) como las llamadas “Pirámide del Sol” y “Pirámide de la Luna”; *palacios-templo*, como el denominado “Templo de Quetzalcóatl”; *recintos religiosos*, como la “Ciudadela”;

*palacios*, como el de *Quetzalpapálotl*; una plaza de mercado, conjuntos residenciales y edificios públicos; distribuidos de forma aleatoria a uno y otro lado de la *Calzada de los Muertos*. Sin embargo, Teotihuacan cubría un área aproximada de 22 Km<sup>2</sup> y tenía una forma rectangular. Al interior de la misma, más allá del eje principal y del Río San Juan que la atravesaba de forma perpendicular de este a oeste, se encontraban los barrios populares, *talleres* y varios *conjuntos residenciales* que formaban la base del asentamiento urbano (Tetitla, Zacuala, Atetelco, Tepantitla, etcétera), caracterizados por su *trazo ortogonal* y su distribución ordenada en torno a callejones rectilíneos. La arquitectura de Teotihuacan se caracterizó por el uso del



Reconstrucción del "Palacio de Zacuala" en Teotihuacan  
(Graciela Salicrup: 1994)



Mapa reconstructivo de Teotihuacan  
(René Millón: 1973)

*talud* y el *tablero* como elementos distintivos, así como por el uso de materiales como el tezontle, la cantera, el barro, el estuco y la madera. Destaca igualmente la *pintura mural* y la *escultura monumental* que decoraba distintos espacios interiores y

exteriores de la ciudad, así como los sistemas de alcantarillado y drenaje para el manejo de los desechos y la recuperación de aguas pluviales.

En el caso de Tenochtitlan (1325–1521 d. C.) se observa también un asentamiento urbano lacustre *organizado conforme a ejes principales*, calzadas que partían del *recinto sagrado* ubicado en el centro de la ciudad hacia los puntos cardinales dividiéndola en cuatro sectores o *tlayácatl* fundamentales: *Moyotlan*, *Cuepopan*, *Atzacualco* y *Teopan*. Aunque el centro ceremonial estaba ordenado y rodeado por basamentos y escalinatas de manera semejante a la *Ciudadela* de Teotihuacan, los *tlayácatl* o barrios populares de Tenochtitlan tenían una disposición *laberíntica* e *irregular*, aunque estaban delimitados por



Mapa de Nuremberg (1524) que ilustra la ciudad de México-Tenochtitlan (Javier Barros: 2016)

### Actividad 1.3

A partir del contenido de este apartado y del anterior, señala en la siguiente tabla las *diferencias* que encuentres entre la arquitectura y el urbanismo occidental y los no occidentales:

Arquitectura y urbanismo occidental	Arquitectura y urbanismo no occidental

caminos y canales generalmente rectilíneos. Algunos rasgos de su arquitectura fueron el uso del *doble templo* en lo alto de los basamentos escalonados con forma de pirámide trunca, la *doble escalinata*, las *plataformas circulares*, los *atrios elevados* para los *templos* y *palacios* más importantes, el sistema *arquitrabado* de construcción fundado en *pilares* decoradas con relieves y dinteles o vigas de madera, muros de piedra, troncos, adobe o barro con aplanados de estuco; techos de zacate o de azotea, así como las *esculturas monumentales*. Al interior de la ciudad existían otros conjuntos religiosos y edificios administrativos, además de los centros comunales de cada *tlaxilacalli* que incluían plazas y pequeños templos.

## 1.2 Ciudades hacia la modernidad: una aspiración histórica

### a) Ciudades preindustriales: modelos y funciones de la ciudad medieval cristiana occidental, la ciudad bizantina y las capitales islámicas

En el año 395 d. C. el emperador Teodosio dividió al Imperio Romano en dos partes, dejando a su hijo Honorio el mando de la parte occidental con sede en Roma, y a su hijo Arcadio la parte oriental con sede en Constantinopla; el cristianismo continuó siendo la religión dominante en ambos imperios. Este acontecimiento y sus implicaciones, junto con la progresiva destrucción del Imperio Romano de Occidente por los germanos, dio inicio a la llamada Edad Media, que suele dividirse en Alta Edad Media (siglos V al XI) y Baja Edad Media (siglos XII al XV). Durante la Alta Edad Media se desarrolló en Europa Occidental un proceso de ruralización que llevó a la decadencia y abandono de distintas ciudades romanas, si bien algunas de ellas sobrevivieron como centros urbanos y evolucionaron posteriormente como ciudades medievales, mismas que comenzaron a florecer durante la Baja Edad Media. En cambio, en el Imperio Romano de Oriente, después conocido como Imperio Bizantino, continuaron existiendo las antiguas ciudades griegas y romanas durante la mayor parte de la



Ciudad románica de Carcasona, Francia  
(Philipp Hertzog: 2010)

Edad Media. Por su parte, entre los siglos VII y VIII apareció una nueva religión monoteísta en Arabia, el *islam*, que se expandió por el Medio Oriente, el norte de África y la península Ibérica, creando desde la Alta Edad Media un nuevo estilo urbano: la *ciudad islámica*.

En Europa Occidental, fue hasta el final de la Alta Edad Media que el desarrollo de las ciudades floreció nuevamente, surgiendo dos

estilos urbanos fundamentales: la *ciudad románica* de los siglos XI al XIII, controlada por las monarquías, los nobles o la Iglesia, que cobraban impuestos por entrar o salir con mercancías obligando a los pobladores a establecerse en las afueras de las murallas o bien permitiendo el crecimiento de núcleos urbanos alrededor; y la *ciudad gótica* de los siglos XII al XV, mucho más compleja, desarrollada e integrada, porque se desarrolló como un asentamiento intramuros marcado por las nuevas actividades comerciales y artesanales de los burgueses, así como por las de otras instituciones nacientes como las universidades. En ambos casos, las ciudades medievales de Europa Occidental tuvieron un marcado carácter religioso impuesto por la Iglesia que implicaba la construcción de templos y conventos.



Ciudad gótica de Ávila

(Jrr233: 2011)

Las *ciudades románicas* fueron asentamientos urbanos que se formaron, en medio de una Europa rural y con escasos recursos materiales, alrededor de *castillos, fortalezas, abadías, monasterios* o *catedrales* que con frecuencia eran los edificios principales del lugar y en los que se realizaban actividades económicas, administrativas o religiosas en las que se involucraba la población. En otros casos debían su desarrollo a las *rutas de peregrinación* que existían en regiones como el sur de Francia y el norte de España, o incluso habían crecido alrededor de antiguos centros romanos que habían sobrevivido a la caída del Imperio Romano. Eran ciudades pequeñas de no más de dos o tres mil habitantes con casas bajas, algunas residencias señoriales, *salas para concejos, plazas*



Plano del centro histórico de Zamora, España

(Jesús Herrero Marcos: 2019)

(para el mercado o algunas otras actividades públicas), *templos* y *puertas*; en las que el grueso de los habitantes llevaba a cabo labores comerciales, artesanales, de servicio, culturales o religiosas. Con bastante frecuencia, la vida cotidiana de la población, sus creencias, sus vicios y pecados, así como las dificultades de la misma (epidemias, muerte,



pobreza, insalubridad, etc.) quedaron plasmadas en distintas representaciones escultóricas del arte románico, el cual resultó sumamente receptivo a estas situaciones y tipos sociales. Como resultado de su origen y características, las ciudades románicas tuvieron una *planta irregular* con áreas *intramuros* y *extramuros*, en las que el patrón de asentamiento de los edificios era *aglutinado* y el trazo de los callejones *laberíntico*.



Iglesia de *Saint-Étienne*, Francia  
(Alonso de Mendoza: 2016)

En este contexto, fue la arquitectura religiosa la que mayor desarrollo alcanzó en las *ciudades románicas*, caracterizada por la construcción de *templos* y *monasterios* con dos tipos de *planta*: la de *cruc latina* y la *basilical*. Además, utilizó *ábside*, *absidiolos*, *contrafuertes* rectos, arco de medio punto o semicircular, arcadas de doble columna, *arquivoltas*, portadas abocinadas, techos a dos aguas, bóvedas de cañón corrido y de arista, arcos fajones y formeros, *pilares* compuesto, cornisas sencillas, una gran variedad de *capiteles* y cúpulas poligonales. Ejemplos de este tipo de arquitectura son la Catedral de San Pedro de Jaca en Huesca, España, y la iglesia de *Saint-Étienne*, en Normandía, Francia; entre muchos otros edificios. Por su parte, la arquitectura románica civil se aplicó a los *castillos*, *fortalezas*, *puertas de ciudades* y *edificios públicos o de gobierno*, destinados a monarcas y nobles, como fue el caso del llamado *Palacio de los Reyes* de Navarra. Entre sus principales rasgos estaba el uso de torreones, pozos, pasos de ronda y murallas almenadas. Tanto en la arquitectura religiosa como en la civil, el arte románico ofrece una sensación de robustez y austeridad. El material más usado fue la *sillería*; esto es, bloques de piedra de gran tamaño labrados para fabricar muros.

Por lo que se refiere a las *ciudades góticas*, cabe señalar una mayor complejidad de la vida urbana vinculada al desarrollo de las actividades que tenían lugar en ella y de las relaciones que estableció con otros espacios. Si la *ciudad románica* era un asentamiento aislado y ensimismado, la *ciudad gótica*, a partir del siglo XII, teje estrechas relaciones a partir de rutas comerciales terrestres, fluviales y marítimas con aldeas, villas, ciudades y regiones fundadas en los beneficios del intercambio de productos y servicios que permite el crecimiento demográfico, el aumento de la producción agrícola, la disminución de las invasiones de pueblos extraños y el auge del comercio marítimo en el Mediterráneo herencia de los contactos logrados por las Cruzadas. Las mejoras de las vías de comunicación y de algunos transportes, la monetarización de la economía, la compraventa de mercancías, el desarrollo de los mercados locales que involucran al campo y la ciudad, el surgimiento de las *ferias comerciales* (que progresivamente son atraídas



Actividades comerciales en una ciudad medieval  
(Guillermo Marín: 2010)

a ciertas ciudades como centros de comercio permanentes), el desarrollo de un incipiente pero efectivo sistema financiero de bancos, préstamos, créditos, letras de cambio, etcétera; la expansión de talleres artesanales y de *gremios* de artesanos, de *manufacturas*, de *guildas* de comerciantes, la ampliación del trabajo asalariado, así como la especialización de las ciudades y regiones agrícolas en la producción de ciertos artículos para el intercambio foráneo – incluso aquellos de lujo–;

llevaron a las *ciudades góticas* a un crecimiento y desarrollo urbano que la Edad Media no había visto hasta entonces. Símbolos de ello fueron la construcción de las monumentales y conocidas *catedrales góticas* (símbolos de la competencia entre ciudades y del prestigio de las mismas), el surgimiento de las primeras *universidades* como centros educativos especializados, el poderío económico logrado, la aparición de nuevas actividades y espacios urbanos, así como la formación de una nueva clase social: la *burguesía*.

Desde luego algunas *ciudades góticas* fueron sólo la evolución y desarrollo de sus antecesoras *románicas* (por lo que conservaron una *planta irregular*), pero en otros casos se trató de asentamientos urbanos que crecieron a partir de una *aldea*, *villa* o *burgo* como núcleo originario. Algunas más surgieron a partir de la integración de distintas *aldeas* rurales próximas a *templos* o *monasterios* cuya actividad económica creció rápidamente a partir del siglo XII, o incluso se construyeron *ex profeso* por razones militares-defensivas o de explotación económica como fue el caso de las *bastides* o ciudades fortificadas, las cuales recuperaron la *traza ortogonal* de las antiguas ciudades romanas. Ejemplo



Plano de Aranda de Duero (1503)  
(Pedro Oña: 2016)



Plano de Santo Domingo de la Calzada en la Edad Media  
(El lobo bobo: 2008)

de estas últimas son Aigües-Mortes (1240) en Francia y Santa Fe (1481) en Granada, España.

De todas formas, las *ciudades góticas* estuvieron amuralladas en su gran mayoría, y aquellas que se formaron a partir del siglo XII tuvieron a veces una *planta radioconcéntrica* y en ocasiones otra *lineal (organizada conforme a ejes)*. En el primer caso se trata de un centro urbano en el que existía un espacio de referencia para toda la comunidad (una catedral, una plaza de mercado, un castillo, etc.) en el que convergen *calles radiales* (similares a los radios de una circunferencia) que comunicaban la orilla del asentamiento con el núcleo. Además, existían avenidas concéntricas que, a manera de anillos, delimitaban y comunicaban los barrios residenciales y otros espacios del asentamiento, de tal forma que el plano de la ciudad adquiría la forma de una telaraña. Este curioso patrón se debe a que cuando la población de la urbe crecía se derribaba la muralla perimetral y se transformaba en una avenida circular alrededor del centro,

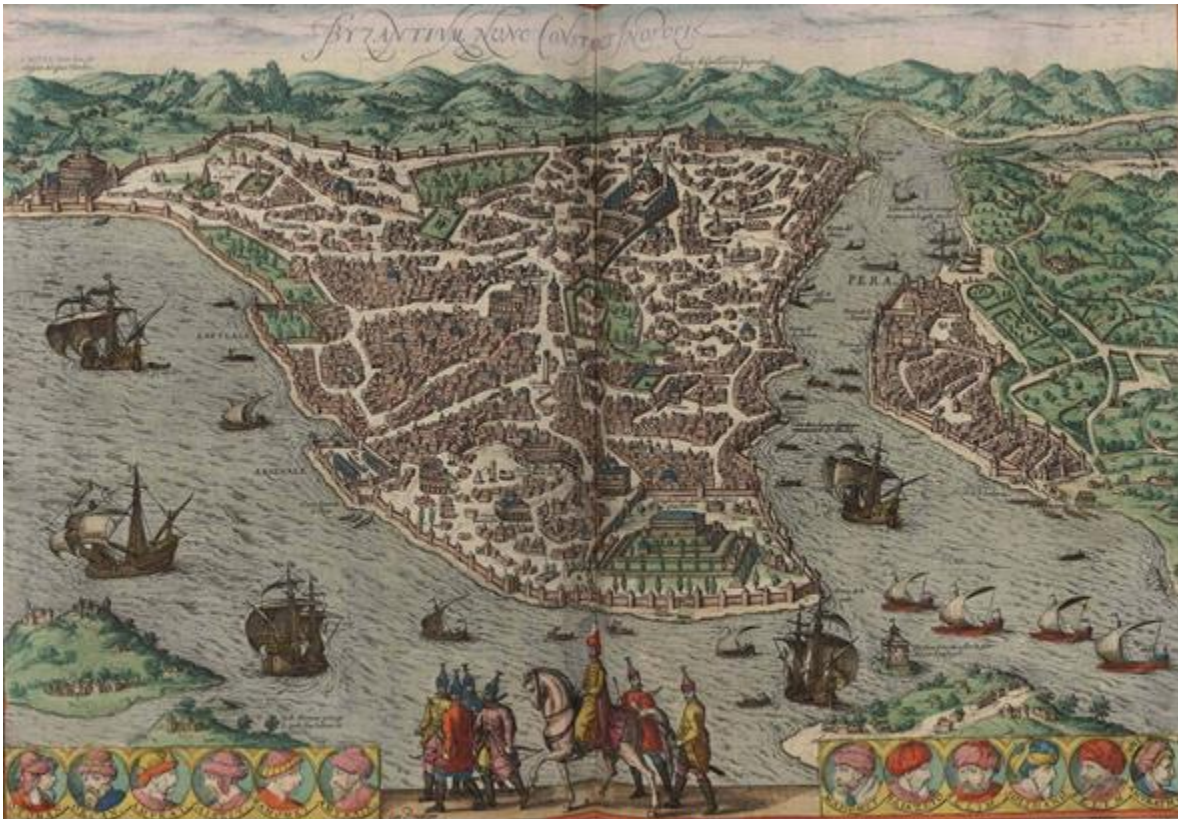


Catedral de Burgos (1221-1260)  
(Catedral de Burgos: 2013)

construyéndose luego una nueva defensa para la ciudad. De este modo, el trazo de las avenidas concéntricas correspondía en realidad al de las antiguas murallas del asentamiento. Ejemplos de este tipo de ciudades son Nördlingen o Lüdenscheid en Alemania, Aversa o Lucca en Italia; o Vitoria y Pamplona en España. En el caso de las *ciudades góticas con planta lineal*, se trata de urbes que se formaron y crecieron junto a caminos y rutas de comercio o peregrinación, por lo que muchos de los principales edificios y espacios urbanos se construyeron a un lado y otro de una avenida principal. De este tipo de ciudades podemos citar a Burguete, Estella, Puente la Reina, Logroño y Santo Domingo de la Calzada en España, localizadas sobre el *Camino de Santiago*.

Entre los principales edificios y espacios de las *ciudades góticas* se encontraban las

*murallas, puertas, plazas, templos, castillos o palacios, edificios administrativos y de gobierno, plaza mayor, catedral, casas gremiales, tribunales de justicia, hospitales, universidades, lonjas y mercados.* Como parte de la arquitectura religiosa, por mucho la más cuidada y rica de las *ciudades góticas* expresada sobre todo en *catedrales* y *templos*, destacan los siguientes elementos: planta de cruz latina o basilical, ábside, absidiolos, *girola*, contrafuertes (*arbotantes* o escalonados), arcos apuntados (ojivales) o conopiales, portadas o puertas abocinadas, *rosetón* o ventanal, bóvedas con nervaduras, haces (hileras) de columnas, capiteles con o sin pomas isabelinas o diamantes, y cúpula poligonal. Entre las catedrales góticas más representativas están la de *Notre Dame* (siglo XII) y *Chartres* (siglo XIII) en Francia, así como las de Toledo, Burgos (siglo XIII) y Gerona (siglo XIV) en España. Por su parte, la arquitectura gótica civil fue

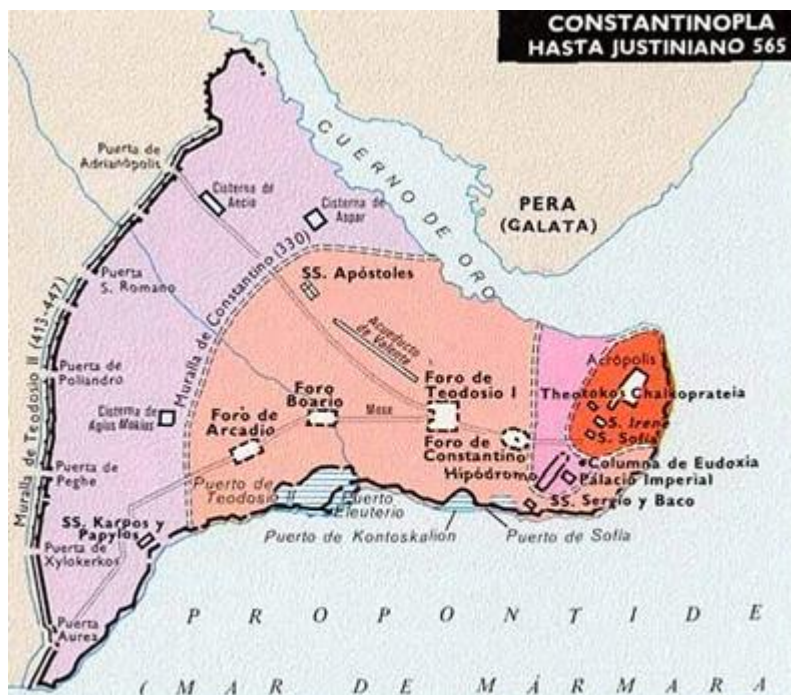


Plano de Constantinopla, 1572  
(Georg Braun: 1572)

financiada por la naciente burguesía, y se aplicó a la construcción de *palacios, ayuntamientos, universidades* y *lonjas* mercantiles. En ambos casos, la piedra y la *sillería* fueron el material y la técnica constructiva más usados para levantar todos estos edificios, varios de ellos con un carácter monumental.

Fuera de Europa Occidental, en el Imperio Romano de Oriente durante la Edad Media el emperador Constantino I impulsó la continuidad y desarrollo de la antigua ciudad griega anterior a las conquistas romanas al renombrar a Bizancio (antigua colonia griega y romana) como *Nova Roma* (330 d. C.), aunque dicha urbe terminó llevando el nombre de ese gobernante: Constantinopla. Así,

Constantino concedió la libertad religiosa a los ciudadanos reconociendo las ideas helenísticas, romanas y cristianas, por lo que la *ciudad bizantina* mezcló las tradiciones arquitectónicas y urbanísticas griegas con los ideales urbanos de Roma y los requerimientos prácticos del crecimiento de la ciudad dada la importancia que Constantinopla tomó no sólo por convertirse en la capital del Imperio Bizantino, sino también por ser el paso comercial



Plano reconstructivo de Constantinopla hacia el año 565 d. C.  
(Miriam Salas: 2019)

entre Europa y Asia a través del Estrecho del Bósforo. De este modo, los gobiernos de Constantino I (306-337), Teodosio II (408-450) construyeron la triple muralla que rodeaba a la ciudad, y Justiniano (527-565) inició la construcción de la *basílica* de Santa Sofía, fomentando también la remodelación de la ciudad con la edificación de *plazas porticadas*, del *palacio* del monarca, del *hipódromo* y los jardines, entre otros edificios más. Así, en Constantinopla convivieron tres plantas fundamentales: la de *ciudad alta-baja* (en el área que circundaba a la *Acrópolis*), la *ortogonal* de la época romana con las construcciones de la época, y la *lineal* (*organizada conforme a ejes*) a partir de la construcción del *Foro de Constantino*,



Reconstrucción virtual del *Foro de Constantino* en Constantinopla  
(Centro de Estudios y Promoción de Historia Griega: 2018)

el *Palacio del Emperador* y la *Mese*, calzada principal que cruzaba todo el asentamiento y sobre la cual se edificaron después el *Foro de Teodosio* (del que se originó una segunda avenida principal), el *Foro Boario* y el *Foro de Arcadio*. A los lados de dichos ejes se formaron barrios y espacios residenciales de planta más bien *irregular*.

Entre las características más importantes de la arquitectura bizantina podemos citar la *planta central abovedada*, la *planta de cruz griega* (con cada brazo de igual tamaño), fachadas sencillas con enormes estribos y arcos, bóvedas de cañón corrido y de arista para techar, pechinas para formar el tambor que soporta el peso de la enorme cúpula, medias cúpulas sin tambor para distribuir el peso de la cúpula central, estribos en forma de capillas hornacinas para distribuir el peso de las medias cúpulas, columnas que combinaron los *órdenes jónico y corintio* para soportar arcos de medio punto, y la decoración con mosaicos propia del cristianismo ortodoxo. Sin duda, es precisamente la iglesia de Santa Sofía, ahora convertida en *mezquita*, el mejor ejemplo de este estilo arquitectónico. Los principales materiales utilizados por la arquitectura bizantina, la piedra, el ladrillo, el mármol y los mosaicos.



Reconstrucción 3D de la ciudad de Bagdad durante su apogeo (762-912 d. C.)  
(i.imgur.com: 2017)

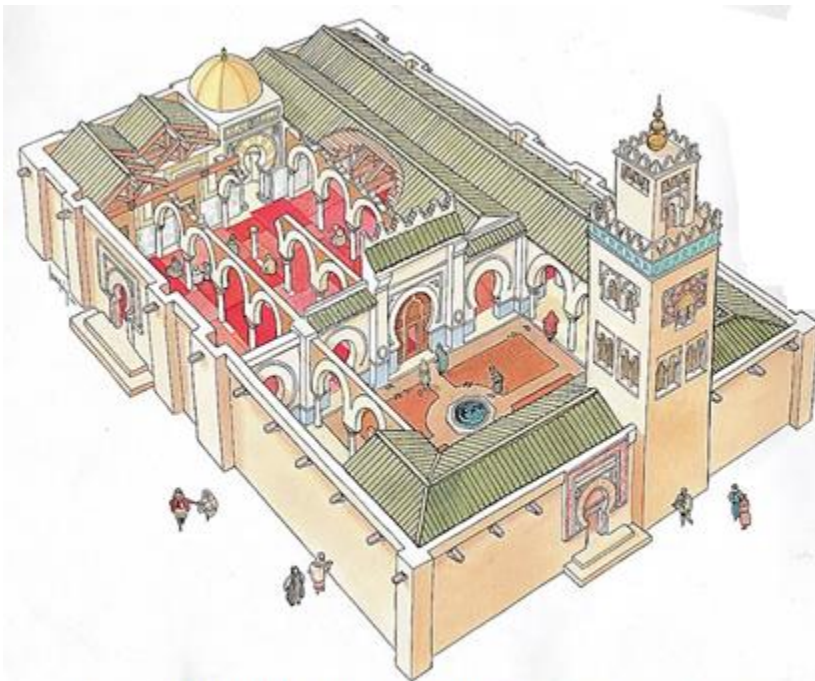
Por último, cabe señalar el desarrollo de la *ciudad islámica* que también tuvo lugar en la Edad Media, además del de las urbes en Europa Occidental y el Imperio Bizantino, tras la expansión del islam por Medio Oriente, el norte de África y el sur de España. Las principales urbes musulmanas fueron asentamientos nuevos resultado de la fundación de capitales y cabeceras para los *califatos árabes* que se organizaron sobre el territorio conquistado por los árabes, el cual se extendió –durante la existencia del Imperio Árabe (622-1492 d. C.)– desde la India hasta España. El conjunto urbano de la *ciudad islámica* era conocido como la

*medina*, un espacio de *planta irregular, aglutinada* y con *callejones laberínticos* que se dividía en dos secciones: el *zoco*, que incluía una *alcabaza* (palacio, fortaleza y edificio administrativo), un mercado (zona comercial fundamental para el funcionamiento y abasto de la ciudad) y la *mezquita* principal (templo musulmán por excelencia) en el centro; y los *barrios populares* con otras mezquitas y edificios públicos fuera de éste. El *zoco* era un lugar de actividad fundamentalmente masculina relacionada con el intercambio comercial, los oficios, el gobierno, los puestos públicos, la religión y la convivencia. Los mercados, por supuesto, eran abundantes en mercancías de todo tipo (frutas, carne, cereales, cerámica, textiles, orfebrería, hortalizas, perfumes, especias, etc.) e incluían productos que llegaban de todos los territorios conquistados, incluyendo los más lejanos y exóticos.



Mezquita de Badshahi, Pakistán  
(Alí Imran Se: 2005)

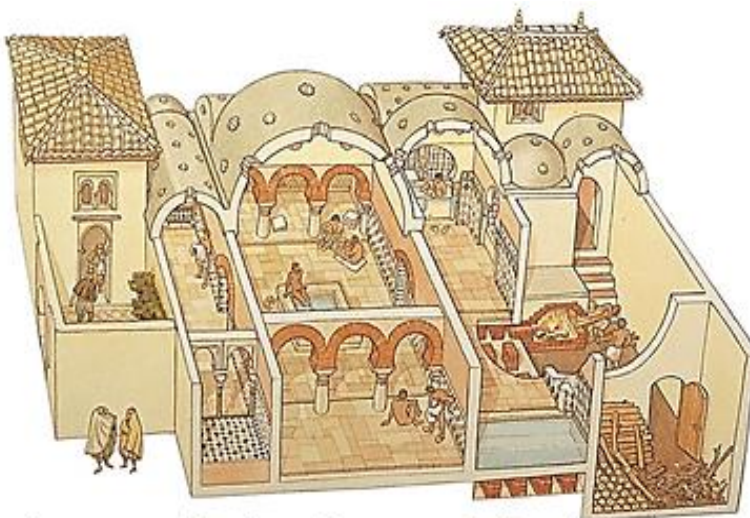
Por su parte, los barrios —a veces separados por *murallas* del recinto comercial y administrativo— estaban formados por viviendas de aspecto austero al exterior (como ocurría también en las *ciudades románicas* y *góticas* de Europa Occidental) pero llegaban a estar muy ornamentadas en su interior, sobre todo a



Reconstrucción de una *mezquita* o templo musulmán  
(El legado andalusí: 2020)

partir del uso de muebles sencillos, nichos, textiles en las paredes, tapetes, almohadas y un brasero. Las casas de las familias con más recursos incluían dos niveles y un jardín interior —que podía incluir una alberca o más frecuentemente un pozo— rodeado por *alcobas* o habitaciones para el descanso. Otras instalaciones en las viviendas eran la cocina, las bodegas y los “aseos”, dado que las casas contaban

con alcantarillado. Por seguridad, existía alumbrado público y las puertas de acceso a estos barrios eran vigiladas y cerradas por las noches. Dispuestos por la *medina* existían numerosos *hamman* o baños públicos (algunos para hombres y otros para mujeres), *madrasas* o escuelas anexas a las *mezquitas*, *huertas*, *norias*, *jardines botánicos* y *canales*.



Reconstrucción de un *hamman* o baño público árabe  
(El legado andalusí: 2020)

La arquitectura de los musulmanes se inspiró en los modelos romano, egipcio, persa y bizantino, como se puede observar en la construcción de la cúpula del *Templo de la Roca* en Jerusalén, finalizada según la tradición en el año 691 d. C. Sin embargo, los árabes también desarrollaron sus propias innovaciones urbanísticas como la *planta concéntrica-circular* de la ciudad de Bagdad (capital del Califato Abasí), que contó con doble muralla para separar el espacio religioso del público, tuvo varias entradas y estableció distintas áreas verdes. En otros casos, como el de la ciudad de Córdoba (parte del Califato Omeya), se utilizó la *planta irregular* con una sola muralla. En ambos casos las ciudades fueron construidas a partir del *zoco*, que contaba con su propia muralla. Entre los rasgos de la arquitectura religiosa árabe se pueden citar la construcción de *mezquitas* con *planta de salón de varias naves*, fachadas y accesos exteriores e interiores, techos de mampostería, teja o madera (*alfarjes* o *artesonado*), uso de cúpulas bulbosas con tambor o de gajos, uso de *minaretes* o torres (de uno a cuatro para flanquear el edificio), uso de columnas y de una gran variedad de arcos y puertas (herradura, túmido, trilobulado, lobulado, entrelazado, mixtilíneo, acampanado y de cortina) en ocasiones enmarcados por un *alfiz* rectangular. Cabe señalar que la planta de las *mezquitas* estaba dividida de acuerdo con la norma del islam: el *haram* (zona sagrada de oración), el *mihrab* (capilla) y la *maxura* (lugar para el *califa*, el *imán* o la persona que dirige la oración). Por lo que se refiere a la arquitectura civil islámica, se puede señalar la construcción de *palacios* para los *califas*, los cuales contaban con patios interiores, columnas, arcos de todo tipo y techos planos. Las viviendas para el resto de la población usaban techos de tejas a dos aguas o eran de azotea. Se utilizaban como principales materiales de construcción la tierra compactada, el ladrillo, la piedra, la madera, el yeso y el barro.



### Actividad 1.4

Con base en el contenido de este apartado, elabora el siguiente *cuadro-resumen* acerca de las características de las *ciudades preindustriales* en la Edad Media. Para ello, considera aspectos como materiales utilizados, función de los edificios, tipos de construcciones y contextos históricos:

Ciudades Preindustriales			
Ciudad románica	Ciudad gótica	Ciudad bizantina	Ciudad islámica

### b) En el camino a la modernización: la ciudad renacentista y la ciudad barroca

La Edad Moderna (1453–1789 d. C.) trajo importantes novedades en la arquitectura y el urbanismo de Europa Occidental, resultado de las transformaciones que comenzaron a desarrollarse en esa región durante los siglos XV y XVI. De este modo, surge en Florencia la *ciudad renacentista* que se extendió a otros asentamientos como Roma, París y Madrid. En ella destaca el surgimiento de proyectos bien planificados que son financiados por un nuevo grupo social, la *burguesía*, que ordena la construcción de los *palazzi* (viviendas con lujo), lo que ayudó a consolidar definitivamente la figura del *arquitecto* como figura central en el desarrollo urbano de las ciudades europeas.



Palacio Vecchio, Florencia  
(Cezar Suceveanu: 2014)



Basilica de San Giorgio Maggiore, Venecia, Italia  
(Didier Descouens: 2006)

Como parte de la modernización renacentista, surgió la necesidad de modificar la antigua *ciudad medieval*, generalmente con un *plano irregular* alrededor de una plaza de mercado con iglesia, por un asentamiento de *plano reticular*, de carácter centralizado, porticado y pavimentado, alrededor de una *basílica* o *catedral*, edificios administrativos y *palacios*. Además,

comenzaron a destacar en el espacio urbano edificios que trataban de mostrar cierto status social a través de su arquitectura. Tal fue el caso en Florencia de la *cúpula de Santa María del Fiore* y del *Palazzi Vecchio*; de la *Plaza del Capitolio* en Roma, del *Chateau d' Amboise* en París y del *Monasterio de San Lorenzo del Escorial* en Madrid.

Los materiales más usados para levantar estas construcciones fueron el mármol y la cantera. Entre las características arquitectónicas del Renacimiento (siglos XIV–XVI) podemos destacar las formas grecolatinas (aunque con una nueva visión, más moderna), una *planta centralizada* para tener un efecto espacial y funcional más que visual, los arcos de medio punto, *bóvedas de cañón* y *de arista* decoradas con *casetones*, frontispicio triangular en las fachadas, el uso de los *órdenes clásicos* sugeridos por Vignola (columna lisa sobre pedestal y capitel toscano, dórico, jónico, corintio y compuesto), *pilastras* y *semicolumnas adosadas* a pilastras, *cúpula semiesférica* decorada con nervios o casetones, y elementos decorativos como *guirnaldas*, *sillares almohadillados*, *conchas* y *grutescos*.

Posteriormente, con la consolidación de las monarquías absolutas, aparecieron las *ciudades barrocas* que también contribuyeron a modernizar las antiguas ciudades de la Edad Media, derrumbando las murallas medievales para mostrar un nuevo espacio abierto y libre organizado con *plantas reticulares*



Plaza de San Pedro, Roma, 1909  
(s/a: 1909)

(triangulares, rectangulares, circulares o cuadrangulares) que visualmente integran los espacios de forma unitaria. Así, con la *ciudad barroca* aparecen calles más anchas, paseos con jardines y plazas principales que combinan trazos lineales y curvos para enaltecer las construcciones religiosas, administrativas y públicas. En este sentido, destacan por ejemplo la *Plaza Santa Trinita* en Florencia, la *Plaza de San Pedro* en Roma, la *Plaza Mayor* de Madrid, así como la *Plaza Dauphine* y la *Plaza Vosges* en París dedicadas a Enrique IV, que buscaron la integración de espacios abiertos y construcciones religiosas o civiles a partir de una plaza central mixtilínea y el uso de obeliscos, columnas, esculturas o jardines.

Las características más relevantes de la arquitectura religiosa barroca son el uso de *plantas circulares, elípticas o mixtilíneas* para dar mayor dinamismo y expresividad al edificio, fachadas con planta mixtilínea, en las que adquieren notable importancia los elementos decorativos tales como



**Basilica Colegiata de Catania, Italia**  
(Berthold Werner: 2012)



**Palacio de Versailles (1661-1692), Paris, Francia (Piqsels: 2020)**

formas circulares, luces y sombras, efectos escenográficos, cornisas y columnas de todo tipo (dórica, jónica, corintia, toscana, compuesta y salomónica, siendo un caso aparte el de España donde se utilizó además la *pilastra estípita*), y *cúpulas elípticas* con *linternilla* para lograr que la entrada de luz provocara efectos de movimiento, entre otros más. Por lo que se refiere a la arquitectura civil aplicada a *palacios y viviendas*, en Florencia, Roma y Madrid se utilizaron plantas en forma de H, techos planos y habitaciones cerradas en torno a patios centrales, como puede verse en el *Palacio Barberini* en Roma. En el *Palacio de Luxemburgo* en París, se utilizaron también fachadas escalonadas con áticos de remate y jardines externos. Los materiales empleados en estas construcciones fueron la piedra, el mármol, el ladrillo y el estuco.

### Actividad 1.5

De acuerdo con el contenido de este apartado, anota las principales contribuciones que hicieron la *ciudad renacentista* y la *ciudad barroca* a la antigua *ciudad medieval* que existía en Europa Occidental:

Ciudad renacentista:

---

---

---

---

Ciudad barroca:

---

---

---

---

### c) Ciudades industriales: reformas urbanas del siglo XIX

Con la Revolución Industrial y la Revolución Francesa, la fisonomía de las ciudades vuelve a cambiar. El prototipo de la *ciudad moderna* en el siglo XIX fue París, seguida por Londres. La reforma urbana de Georges Eugene Haussmann, encargado de la renovación de París por Napoleón III, propuso una ciudad ordenada y cómoda para el uso de la burguesía, con alcantarillas, iluminación, recolectores de basura, calles anchas y arboladas, glorietas con monumentos simbólicos (utilizados como punto de fuga para trazar un *plano reticular*), casas con altura estándar, tiendas comerciales, hospitales, escuelas y *boulevares* para agilizar el tránsito. Así, por ejemplo, en París se construyó la *Plaza de la Estrella* con 12 avenidas que convergen en ella, mientras que en Londres se dio prioridad

al sistema de alcantarillado y al diseño de avenidas y jardines. Los barrios para los obreros debían ubicarse en la periferia. En el caso de Londres, los barrios de trabajadores eran de dos tipos: los *cotagges* (viviendas contiguas con solo un muro de separación) y los *dumbbell* (conjuntos de viviendas alrededor de un patio central que permitía iluminar los apartamentos).



Plaza de la Estrella, París, Francia  
(Pablo F. J.: 2013)

### Actividad 1.6

Siguiendo el contenido de este apartado, elige un ejemplo de *arquitectura ecléctica* y otro de *arquitectura de hierro*. Agrega una imagen de tus ejemplos y explica por qué cada construcción corresponde a uno u otro tipo de arquitectura a partir de sus características:

Arquitectura ecléctica	Arquitectura de hierro
<div data-bbox="277 1098 743 1339" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; text-align: center; padding: 20px;">           Imagen 1         </div>	<div data-bbox="862 1098 1328 1339" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; text-align: center; padding: 20px;">           Imagen 2         </div>



*Iron Bridge, Gran Bretaña*  
(Graham-H: 2001)

En México, las reformas urbanas que modernizaron la ciudad tuvieron lugar desde finales del siglo XVIII (Reformas Borbónicas), pero sobre todo se hicieron notar bajo el Segundo Imperio, la República Restaurada y el Porfiriato. Durante estos periodos, surgió un trazo urbano moderno que incluyó la construcción del *Paseo de Bucareli*, del *Paseo de la Reforma* y de varios edificios y espacios que imitaron las formas europeas, particularmente las francesas.

Cabe señalar que los dos principales estilos arquitectónicos que se desarrollaron en la segunda mitad del siglo XIX en el arte occidental fueron la *arquitectura ecléctica*, que imitó estilos de otras épocas (como el “neobizantino” de la *Basílica del Sagrado Corazón* de París, el “neorrománico” del *Museo de Historia Natural* de Londres, el “neogótico” de la *Iglesia de Saint-Bernard de la Chapelle* en París o el “neorrenacentista” de la *Casa Boker* en México), y la *arquitectura de hierro*, reflejo fiel de la Revolución Industrial con sus trazos geométricos y como respuesta a las nuevas necesidades de la población y de la economía: estaciones de ferrocarril (como la de *Saint Lazare* de París), puentes (como el *Iron Bridge* sobre el río Severn en Gran Bretaña), fábricas, bibliotecas (*Santa Genoveva* de París), mercados y pabellones para exposiciones (como el *Crystal Palace* de Londres, la *Torre Eiffel* de París o el *Kiosco Morisco* de Santa María La Ribera en México). Los principales materiales utilizados para esta arquitectura fueron la cantera, el ladrillo, el acero y las planchas de vidrio resistentes.

### **1.3 Las megalópolis de los siglos XX-XXI: entre las demandas de las sociedades de masas y de consumo y las nuevas propuestas de funcionalidad**

#### **a) Las soluciones arquitectónicas a los problemas de vivienda y de distribución de servicios públicos en el siglo XX. Los avances en la tecnología de la construcción**

A medida que transcurrió el siglo XX, las ciudades se configuraron a partir de nuevos fenómenos sociales como la explosión demográfica, la inversión privada, las necesidades sociales de consumidores, empresas, trabajadores, empleados y, por supuesto, los avances tecnológicos. Así fue como aparecieron las *megalópolis*, conjunto de áreas metropolitanas que se conurbaron y comenzaron a interactuar entre sí, llegando a tener una población superior a los 10 millones de

habitantes. Con la sobrepoblación, fue necesario buscar en las *megalópolis* nuevas soluciones a los problemas de vivienda y servicios públicos que, con frecuencia, crecieron de manera desordenada; por lo tanto, la *traza irregular* de las *megalópolis* se caracteriza por los siguientes aspectos: *centros históricos*

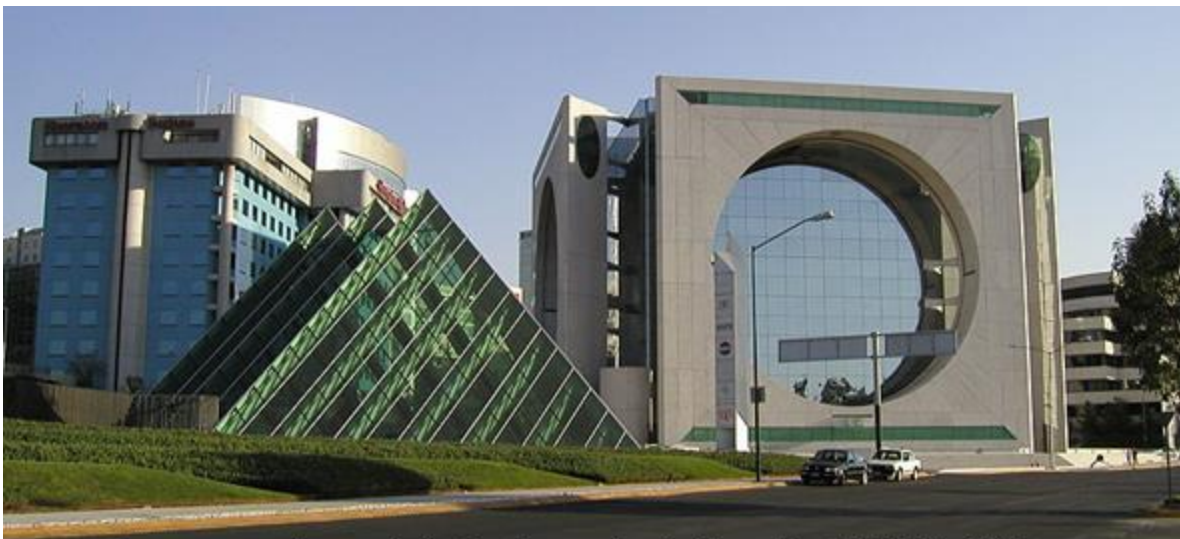


**La megalópolis de Shanghai, China**

(Christian Ortiz: 2011)

(antiguos núcleos urbanos con arquitectura anterior al siglo XX que representan un importante *patrimonio cultural*, alrededor de los cuales se extendió rápidamente, y no siempre de manera planificada, la *megalópolis*), *barrios residenciales* para la clase alta (estéticos y funcionales), *barrios periféricos* para la clase baja (con problemas de infraestructura, servicios y seguridad, e incluso desordenados y con viviendas de distintas calidades), *cinturones industriales* (zonas dedicadas a fábricas y actividades industriales que llegan a constreñir o dificultar el desarrollo urbano), y los recientes *distritos de negocios* que incluyen *edificios corporativos*, hoteles, centros comerciales y de espectáculos exclusivos e incluso conjuntos habitacionales, vinculados todos a las actividades financieras y empresariales de alto nivel del sector privado.

Entre las *megalópolis* más representativas tenemos a Tokio en Japón, con sus rascacielos multifuncionales, así como sus centros bursátiles y comerciales



**Zona corporativa en el distrito de negocios de Santa Fe, Ciudad de México**

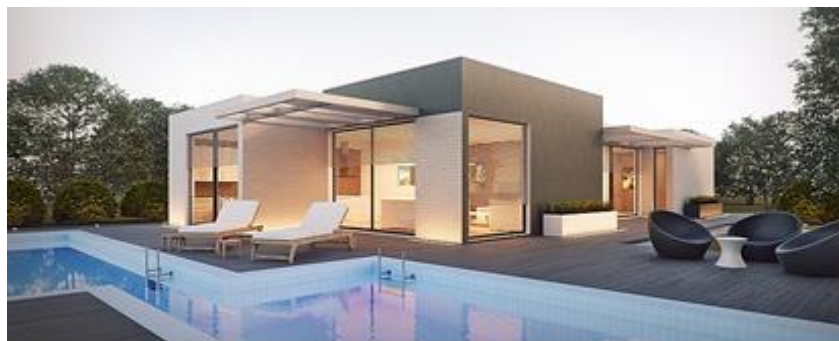
(Edmondhcc4: 2006)



Centro de Radiodifusión de Tokio con rasgos de la arquitectura metabólica (Kakidai:2016)

que centralizan la convivencia social a través del consumo, olvidando la periferia que, en este caso, no deja de contar con servicios básicos. Otro caso es el de Nueva York en Estados Unidos, con su problemática habitacional que transcurre entre los rascacielos y edificios corporativos ubicados en la zona céntrica, los *barrios residenciales* y los *barrios marginales* de trabajadores, afrodescendientes e inmigrantes. La Ciudad de México es otro ejemplo de una *megalópolis* con enormes problemas de conexión entre la periferia y el centro, enorme tránsito vehicular, contaminación, escasa planificación del crecimiento urbano, así como falta de servicios públicos en varios puntos de la misma.

Durante el siglo XX las ciudades experimentaron grandes avances en la tecnología para la construcción, desarrollándose además varios estilos arquitectónicos. Las vanguardias de los años veinte introdujeron el *futurismo* con sus formas aerodinámicas, el *expresionismo* con su solidez plástica y el *neoplasticismo* basado en la rigidez de las formas geométricas funcionalistas. Durante los años treinta y cuarenta se impuso más bien el *racionalismo* buscando la simplicidad de las formas e introduciendo por primera vez el *hormigón armado*. Más adelante surgieron el *organicismo*, que trató de unificar y vincular el interior y el exterior de las construcciones; el *metabolismo arquitectónico* de los años sesenta, que impulsó la construcción de edificios con secciones cúbicas voladizas, vigas y mallas colgantes; el *minimalismo* de la misma década, que buscó el equilibrio entre lo simple y decorativo; el *postmodernismo* de los años setenta, el cual revaloró la historia del espacio social-natural y construyó edificios con techo a dos aguas y un estilo neoecléctico; el *tardomodernismo-high tech* de finales de los años setenta y la década de los ochenta, que utilizó innovaciones tecnológicas como el cierre de los muros con cristal reflectante, estructuras de acero, conductos de ventilación, escaleras mecánicas y grúas para la limpieza de los cristales; y el *tardo modernismo-deconstrucción* de los años noventa, que se interesó por construir edificios con forma y elementos dispares que parecen flotar, moverse, chocar entre sí y distorsionarse.



Casa habitación con rasgos de la arquitectura minimalista (Giovanni\_cg: 2020)





Casa de retiro de Nossa Senhora de Carmo, Fátima, Portugal, ejemplo de la arquitectura *tardomoderna high tech*

(Manuelvbotelho: 2017)

Por lo que respecta a los *barrios periféricos* para la clase baja, sobre todo en la segunda mitad del siglo XX, las ciudades han presentado de manera insistente varios inconvenientes: la reducción de superficies edificables que aumentan el precio del suelo, la necesidad de mejorar la funcionalidad y diseño del inmueble para evitar riesgos y accidentes, el hacinamiento, los cambios en los modos de vida por los largos traslados que provoca la necesidad de viajar cotidianamente desde la periferia hacia el centro y viceversa para trabajar, el encarecimiento de los materiales de vanguardia (hormigón armado, acero, hierro, fibras plásticas y paneles solares), entre otros más. Frente a estos problemas se han desarrollado dos tipos básicos de vivienda que consideran siempre espacios reducidos: las *viviendas horizontales*, que corresponden a casas contiguas de dos niveles y fachada simple (el primero dedicado a la estancia, cocina, baño y zotehuela; y el segundo para las recamaras); y las *viviendas verticales* o *departamentos*, que son pisos –o parte de ellos– en edificios de distinta altura y fachadas simples (cemento aplanado, metal o vidrio). En este caso, los espacios se distribuyen en un solo nivel: estancia, comedor, cocina, recamaras, baño y pequeña área de servicios.

Cabe señalar que la construcción de viviendas en las ciudades contemporáneas (en el centro, en la periferia o más bien donde haya lugar) ha llevado con frecuencia a reconfigurar el mapa urbano según la distribución de los servicios públicos. Así, por ejemplo, se intentó evitar los largos traslados entre periferia y centro a través de la construcción de obras *descentralizadas*: fábricas, oficinas, mercados, centros comerciales, vías de comunicación (puentes, estaciones ferroviarias, aeropuertos, centrales camioneras, carreteras), hoteles, hospitales, escuelas, edificios de gobierno, edificios corporativos, museos, bibliotecas, universidades, cines, teatros, etcétera. Sin embargo, estas construcciones terminaron por provocar nuevas migraciones



Edificio de departamentos en la Colonia Roma, Ciudad de México

(Pedro Camilo Márquez Vallarta: 2013)

hacia las urbes y dentro de ellas, lo que en vez de reducir el tiempo de los traslados aumentó los problemas de movilidad debido a la sobrepoblación y el caos vial. De este modo, existe una tendencia constante a la saturación e insuficiencia de los servicios públicos en las ciudades y *megalópolis* de nuestros días frente a la demanda de sus habitantes.

### Actividad 1.7

Observa las siguientes imágenes y, con base en el contenido de este apartado, señala el problema urbano o el tipo de arquitectura al que corresponde, explicando además la problemática que expresa:




---



---



---



---




---



---



---



---




---



---



---



---




---



---



---



---

En el caso de la Ciudad de México, inicialmente se proyectó la construcción de *unidades habitacionales* en la parte central de la urbe, pero conforme creció la población se realizaron viviendas en la periferia de la misma. Entre las unidades habitacionales céntricas de la segunda mitad del siglo XX podemos señalar el Conjunto Urbano Presidente Adolfo López Mateos de Nonoalco-Tlatelolco, la

Unidad Independencia, la Unidad Habitacional Vicente Guerrero, el Centro Urbano Presidente Juárez o la Unidad Habitacional Villa Olímpica Libertador Miguel Hidalgo; todas ellas con diseños estéticos muy sobrios y propósitos políticos muy claros: honrar al presidente, vincular al Estado con la historia del país, publicitar las olimpiadas de 1968, etcétera. A partir de los años setenta, se optó por construir viviendas de interés social a través de instituciones como el INFONAVIT y el FOVISSSTE con una finalidad descentralizadora que intentó disminuir la sobrepoblación de la urbe enviando a los nuevos propietarios de viviendas hacia la periferia, lo que nuevamente acrecentó los problemas de traslado.



Unidad habitacional Nonoalco-Tlatelolco,  
Ciudad de México  
(ProtoplasmaKid: 2010)

**b) Las soluciones arquitectónicas en el siglo XXI ante el deterioro ambiental en las ciudades, los movimientos migratorios, las zonas conurbadas y la pérdida del centro único. Las tecnologías de vanguardia y sustentabilidad**

Las *megalópolis* han crecido hasta el punto de haber absorbido a pueblos, zonas conurbadas y otras que incluso eran rurales, como ocurre con la Ciudad de México en la que, como entidad política, habitan cerca de 9 millones de habitantes, pero



Barrios marginales en Shangai, China  
(Christopher: 2007)

cuya área urbana metropolitana incorpora otros 24 millones de personas en los municipios conurbados del Estado de México, haciendo de la Ciudad de México un área urbana de 33 millones de habitantes. Al igual que en nuestra ciudad, las *megalópolis* del siglo XXI presentan distintos problemas como la *migración*, en su mayoría de gente pobre, que busca mejores condiciones laborales y se establece en

la periferia de las urbes provocando un crecimiento desmesurado e irregular de *barrios marginales* que no cuentan con los servicios públicos necesarios y viven en condiciones de insalubridad.

Cabe destacar también el problema de la transformación de espacios urbanos deteriorados y economías populares en *barrios residenciales* y centros comerciales a partir de la inversión privada que especula

con el valor y uso del suelo, así como con estrategias de consumo masivo (*gentrificación*), el cual provoca, a partir de la construcción de edificios y conjuntos departamentales así como de plazas comerciales, el encarecimiento de ciertas zonas y la destrucción de sus economías o modos de vida tradicionales, obligando a los grupos de menores ingresos a migrar hacia la periferia.



Ejemplo de *gentrificación* en la Colonia Roma, Ciudad de México  
(Francisco Peláez: 2016)

Además, con la construcción de plazas comerciales y centros financieros o corporativos, se crean simbólicamente *nuevos centros sociales de reunión* exclusivos para los sectores más favorecidos de la sociedad que generan nuevos problemas para las ciudades: quiebre de pequeñas empresas nacionales, desempleo, explotación, tráfico, delincuencia, contaminación, migración, contrastes sociales, economías informales, sobre explotación de recursos como el agua potable, hacinamiento, cambio climático en las zonas urbanas, insuficiencia de servicios públicos, etcétera. Así, por ejemplo, en la Ciudad de México se está



Excesivos niveles de contaminación en Shanghai  
(Marcus: 2005)

provocando un aumento de la contaminación y una cada vez mayor escasez de agua como resultado de la construcción desmedida de plazas comerciales, condominios, oficinas, etc. En Sao Paulo, Brasil, se ha dado prioridad a la construcción y concentración de rascacielos, parques y centros comerciales, descuidan-



El Cira Center en la ciudad de Filadelfia, Estados Unidos, con rasgos de la *arquitectura invisible* (Pelli Clark Architects: 2016)

do los servicios básicos en las *favelas*. Otro caso es el de Shanghai, China, sede de numerosas empresas multinacionales cuyos rascacielos y centros comerciales han generado un peligroso aumento de la contaminación en la ciudad.

Para el futuro, los arquitectos–urbanistas tendrán que considerar como parte de las soluciones urbanas para las *megalópolis*, el impacto del cambio climático en las ciudades, el uso de tecnología de

vanguardia, el manejo de la basura, el uso racional del agua y otros servicios, el aprovechamiento de los recursos naturales y la convivencia responsable con el medio ambiente. Todo ello se visualiza ya en la llamada *arquitectura sustentable* o *eco-tech* (ecológica, sostenible, verde, etc.). De este modo, el interés por construir de manera sustentable los edificios y viviendas del futuro próximo ha llevado al surgimiento de dos estilos bien definidos que buscan la integración de las construcciones con su entorno natural: la *arquitectura bioclimática* y la *arquitectura de bioconstrucción*. La primera propone construir fachadas inteligentes que protejan el interior de la radiación solar y por consiguiente fomenten el ahorro energético a través del uso de placas fotovoltaicas, turbinas de viento generadoras de electricidad, etc. En el segundo caso, la arquitectura consiste en diseñar edificios con áreas verdes para ayudar a la recolección del agua de lluvia y contribuir con la regulación interna del clima (enfriamiento en verano y calentamiento en invierno).

Con todo, las nuevas construcciones sustentables en las *megalópolis* le están dando actualmente prioridad a lo funcional, más que a lo estético, por lo que algunos arquitectos intentan recuperar la *esencia artística* de los edificios sustentables a través del *eclecticismo*. Así, se han retomado



Arquitectura sustentable en Sainte-Hélène, Montreal, Canadá (Benoit Rochon: 2011)



Torre de Shangai  
(Baycrest: 2015)

estilos del siglo XX (*minimalismo* y *tardomodernismo high-tech*) para fusionarlos con el nuevo enfoque estético del siglo XXI, llamado *arquitectura invisible*. Del *minimalismo* se rescata la idea de unidad formal-espacial (líneas puras y simples) con la decoración basada en el cemento pulido, el vidrio y el acero; del *tardomodernismo high-tech* se retoma la estética industrial (uso del acero con distintas formas geométricas y adaptación de paredes de vidrio); y de la *arquitectura invisible* se toma la idea de unir lo emocional con lo sensorial, a través de edificios que parecen no existir (paredes que desaparecen por efectos ópticos) para darnos una sensación de libertad y aislamiento a los ruidos, incorporando en ellos además energías sustentables.

Entre las *construcciones sustentables* más representativas en las *megalópolis* del siglo XXI podemos citar la *Torre de Shangai* en China, el *Edificio Corporativo Siemens* en la Ciudad de México, así como las *Torres del Rochaverá* y la *Casa de Dalva Borges* en Sao Paulo. La *Torre de Shangai* es un rascacielos de 128 pisos que está formado por nueve edificios cilíndricos apilados uno sobre otro, con una fachada de vidrio para reducir las cargas del viento y turbinas que permiten generar energía. Su forma en espiral sirve para recoger el agua de lluvia que se utiliza para el aire acondicionado y los sistemas de calefacción, además de contar en el interior con nueve jardines que ayudan a la climatización interna. Además, las funciones que ofrece el rascacielos son variadas: comerciales, laborales y habitacionales. El *Edificio Corporativo Siemens* de Polanco cuenta con un patio central abierto, áreas verdes para aprovechar la luz natural y divisiones que se realizan por medio de muros móviles. El aire acondicionado se obtiene por medio de vigas enfriadoras que conducen agua a baja temperatura, al tiempo que el agua de lluvia se aprovecha para los baños. Finalmente, las *Torres del Rochaverá*, ubicadas en el centro de Sao Paulo como parte de un centro comercial-financiero, están formadas por cuatro edificios en torno a una gran plaza,



Biblioteca Vasconcelos, Ciudad de México  
(Alberto Kalach: 2007)

construidas con hormigón revestido de placas de granito pulido, aluminio y vidrio para aprovechar la iluminación natural y reducir el uso de energía eléctrica. Igualmente, la *Casa de Dalva Borges*, en la periferia de la ciudad, cuenta con dos niveles que aprovechan las áreas verdes para climatizar el interior de la vivienda.

### Actividad 1.8

Con base en el contenido de los dos últimos apartados, anota los problemas que sufren las *megalópolis* del siglo XXI, las alternativas que se vislumbran a a nivel arquitectónico y urbanístico para intentar resolverlos, así como las tendencias estéticas que se están incorporando a estos proyectos:

Problemas:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Alternativas:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Tendencias estéticas:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

## ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO

### 1. Glosario

**Aldea:** asentamiento rural con viviendas concentradas y una población menor a los 1000 habitantes.

**Altar:** estructura arquitectónica consagrada al culto religioso.

**Arbotante:** contrafuerte en forma de arco, adosado al muro para reforzarlo o sostenerlo.

**Arco fajón:** elemento estructural que forma parte de la bóveda de cañón.

**Arco toral:** elemento estructural conformado por cuatro arcos que sirven para soportar una cúpula u bóveda

**Arco:** cualquier curva continua que une dos puntos y sirve para soportar el peso de un nivel superior (puede ser arco de medio punto, apuntado u ojival, lobulado, mixtilíneo, etc.)

**Arquitectura:** arte y técnica de proyectar, diseñar y construir edificios firmes, útiles y estéticos.

**Basílica:** edificio público de Roma que solía destinarse al comercio o tribunal de justicia, el cual se convirtió después en templo cristiano.

**Bóveda de arista:** elemento arquitectónico abovedado que se utiliza para cubrir espacios cuadrangulares; resulta de la intersección de dos bóvedas de cañón, que se cruzan perpendicularmente.

**Bóveda de cañón:** bóvedas generadas por un arco directriz que sirve para techar.

**Bóveda de nervadura:** elemento propio de la arquitectura gótica que se forma por la intersección de dos bóvedas de cañón apuntado, y que a diferencia de la *bóveda de arista* esta reforzada por dos o más nervios diagonales que se cruzan en la clave convirtiéndose incluso en elementos de ornato.

**Bóveda vaída:** bóveda semiesférica cortada por cuatro planos verticales y paralelos entre sí dos a dos.

**Capilla hornacina:** nicho que forma un arco formero en la superficie del muro.

**Catedral:** templo cristiano que es la sede de un obispo.

**Cimborrio:** torre o cuerpo saliente al exterior, generalmente de planta cuadrada u octogonal, que se levanta sobre el crucero de una iglesia para iluminar su interior.

**Ciudad:** asentamiento humano con características urbanas en el que se desarrollan funciones políticas, administrativas y religiosas, así como una



economía dedicada a la manufactura y los servicios. Supera los 10,000 habitantes.

**Columna:** elemento arquitectónico de soporte con forma cilíndrica, que sirve para soportar la estructura horizontal de un edificio, un arco u puede ser decorativo.

**Contrafuerte:** estructura en forma de pilar adosado al muro para reforzarlo o sostenerlo.

**Crucero:** espacio definido por la intersección de la nave principal y la transversal de una iglesia.

**Cúpula:** bóveda de curvatura uniforme que se erige sobre una base circular, semicircular, apuntada o bulbosa, y sirve para cubrir una parte del templo o edificio.

**Dintel:** viga o piedra horizontal que cubre el vano de una puerta o ventana, y sirve de sostén del muro superior.

**Edificio:** cualquier construcción para albergar distintas actividades humanas (templo, palacio, vivienda, teatro, etc.).

**Entablamento:** conjunto de elementos arquitectónicos (arquitraque, friso y cornisa) que coronan un edificio.

**Fachada:** cualquier muro exterior de una construcción.

**Funcionalidad:** es la función que tiene la arquitectura, para hacer que cada parte del todo cumpla un rol y lograr un objetivo común.

**Iglesia:** templo destinado al culto religioso público.

**Linternilla:** elemento en forma de tubo dispuesto colocado como remate sobre una cúpula y sirve para dejar entrar la luz.

**Megalópolis:** conglomeración de varios espacios urbanos que interactúan entre sí y supera los 10 millones de habitantes.

**Mezquita:** templo islámico que cuenta con planta de salón (varias naves) y entradas.

**Muralla:** muro cerrado destinado a la protección y defensa de determinado sitio.

**Muro:** construcción que permite dividir un espacio; suele utilizarse como sinónimo de pared, muralla o tapia.

**Palacio:** edificio lujoso utilizado como residencia del gobernante.

**Parroquia:** templo destinado al culto religioso donde se ejecutan los sacramentos.

**Pechina:** elementos estructurales y constructivos que resuelven el encuentro entre la base circular de una cúpula y un espacio inferior de planta cuadrada.

**Pilastra:** soporte de base cuadrada o rectangular adosada a una pared.

**Pilono:** construcción con forma de pirámide truncada que flanquea la entrada de un templo egipcio.

**Planta basilical:** planta arquitectónica de tres a siete naves.

**Planta de cajón:** diseño usado en las iglesias que solamente cuenta con una nave.

**Planta de cruz griega:** diseño utilizado en las iglesias en forma de cruz formada (cuatro brazos de igual medida que intersecan en ángulo recto).

**Planta de cruz latina:** diseño utilizado en las iglesias en las que la nave mayor tiene más longitud que el transepto (el brazo menor).

**Plaza:** espacio urbano público, abierto, pequeño o amplio, que sirve para reunir a los habitantes.

**Portada:** conjunto de elementos que conforman el acceso de una construcción.

**Pueblo:** entidad urbana cuya población fluctúa entre 1001 y 9,999 habitantes.

**Remate:** son los elementos que se colocan sobre la construcción para adornar la parte superior.

**Tambor:** elemento arquitectónico estructural situado en la base de una cúpula a modo de prolongación.

**Techo a dos aguas:** compuestos por dos faldones inclinados y unidos.

**Templo:** edificio con fines religiosos.

**Torreón:** estructura central del castillo medieval que sobresale del muro u muralla; también es conocido como Torre de Homenaje.

**Traza de línea:** plano urbano a partir de un eje principal y uno transversal.

**Traza irregular:** plano urbano sin forma definida.

**Traza ortogonal:** plano urbano donde predominan las líneas rectas en el trazado de las calles, que se cortan perpendicularmente formando cuadrículas con sensación de orden; también es conocido como *hipodámico*, reticular o regular.

**Traza radioconcéntrica:** plano urbano que tiene avenidas de circunvalación concéntricas y calles o avenidas radiales (desde el centro a la periferia o a la inversa).

**Urbanismo:** disciplina que estudia a las ciudades desde una perspectiva holística con el objetivo de ordenar los sistemas urbanos. Se refiere, además, a la forma en que los edificios y otras estructuras de las poblaciones se organizan, y también a la agregación y forma en que están distribuidas las poblaciones en asentamientos mayores de población como son las urbes.

**Vivienda:** edificio utilizado como residencia de la población; puede ser de varios niveles y con distintas características dependiendo la época.

## 2. Para saber más

### Videos

#### Tema 1.1 Los espacios urbanos en la Antigüedad: la defensa, el poder, lo sagrado y la funcionalidad

[S.A.]. (2008). *La aldea neolítica de Çatal Hüyük*. ArteHistoria. [Archivo de video]. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=jEOvR4kvFm0>

González, C. (2013). *La ciudad sumeria de Ur y su zigurat*. [Archivo de video]. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=Xi5wTojwTvl>

Lázara, J. (2018). *Urbanismo griego*. [Archivo de video]. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=u090b9-h2Tw>

#### Tema 1.2 Ciudades hacia la modernidad: una aspiración histórica

Ramos, A. (2018). *Urbanismo: ciudad medieval*. [Archivo de video]. Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=VHDv96JWIps>

[S.A.] (2011). *La arquitectura del Renacimiento italiano*. [Archivo de video]. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=6H2DOlwITBq>

Escalera, F. (2014). *La arquitectura barroca en Italia y Francia*. [Archivo de video]. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=hebPMxwz3WM>

Arias, J. (2012). *El Barón de Haussmann y la reconstrucción de París*. [Archivo de video]. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=tepyNZACbVU>

### **Tema 1.3 Las megalópolis de los siglos XX-XXI: entre las demandas de las sociedades de masas y de consumo y las nuevas propuestas de funcionalidad**

Savage, M. (2017). *Megalópolis, acción para resolver problemáticas del crecimiento urbano*. [Archivo de video]. NotimexTV. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=vnh1AkFLuSw>

[S.A.]. *Tokio de megalópolis a ciudad jardín documental*. [Archivo de video]. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=hC8e-SCSWd0>

[S.A.]. (2017). *La Torre de Shanghái*. [Archivo de video]. Recuperado el 14 de marzo de 2019 de: [https://www.youtube.com/watch?v=eaUJDZfS\\_vs](https://www.youtube.com/watch?v=eaUJDZfS_vs)

### **3. Actividad a desarrollar**

**Título de la actividad:** “Visita al Centro Histórico de la Ciudad de México”

**Objetivo:** explicar los problemas y soluciones arquitectónicas, analizar el entorno y apreciar el valor estético y la importancia como patrimonio cultural de un edificio novohispano.

**Actividades:**

1. Visita el Centro Histórico de la Ciudad de México y selecciona alguna de las construcciones realizadas durante el virreinato que existen en él.
2. Observa y analiza el edificio a partir de sus características, problemas, soluciones, entorno, valor estético e importancia como patrimonio cultural.
3. Investiga los datos e información que necesites para completar y fundamentar tu análisis, así como para profundizar en el conocimiento de dicha construcción.
4. Posteriormente, elabora un video en el que se explique el contexto histórico, cultural y arquitectónico del edificio elegido, así como los criterios que lo convertirían en un patrimonio cultural de la nación.
5. El video debe incluir: introducción, desarrollo, conclusión y fuentes consultadas.

## AUTOEVALUACIÓN 1

Después de haber leído y analizado el contenido de la Unidad, de responder todos los ejercicios que se incluyen en cada apartado, y de consultar el glosario, revisar los recursos y realizar las actividades que se solicitan para reforzar y profundizar tus aprendizajes; resuelve de manera autocrítica y reflexiva la siguiente rúbrica para autoevaluar lo que has logrado trabajando con ella:

LO QUE DEBO PODER HACER EN LA UNIDAD	Fácilmente lo puedo hacer	Soy capaz de hacerlo	Me es complicado	No he logrado hacerlo
Explicar las tipologías, funciones y aspectos estéticos a partir del análisis de una aldea neolítica y alguna de las primeras ciudades de la historia.				
Analizar y comparar los espacios y la arquitectura de las antiguas ciudades griegas como Atenas y Pérgamo.				
Identificar los rasgos urbanos y arquitectónicos de la antigua ciudad de Roma y a qué tipo de necesidades (políticas, económicas, sociales o culturales) obedecieron.				
Señalar y comparar las características arquitectónicas y urbanísticas de ciudades no occidentales de China, India y el México Antiguo.				
Identificar las características de la arquitectura románica y gótica en relación con la religiosidad y el despegue comercial de la Baja Edad Media.				
Comparar las características arquitectónicas y urbanas de la ciudad bizantina de Constantinopla frente a las de las capitales islámicas de Bagdad y Córdoba.				

<p>Analizar plantas de construcciones religiosas y planos urbanos que demuestren las diferencias y similitudes entre ciudades del Renacimiento y del Barroco, así como la forma en que se vinculan con las aspiraciones modernizadoras de las monarquías absolutistas.</p>				
<p>Explicar las reformas urbanas del siglo XIX en las ciudades de París, Londres y México, las características arquitectónicas, su funcionalidad para mejorar las condiciones de vida y los contrastes entre los espacios de la burguesía y los de los obreros.</p>				
<p>Analizar las problemáticas que presentan las megalópolis del siglo XX, que conduzca a la reflexión sobre las soluciones a los problemas de vivienda, de distribución de servicios (educación, salud y recreación), con análisis de las concepciones estéticas y de los avances en la tecnología de la construcción.</p>				
<p>Debatir sobre los problemas y soluciones en ciudades del siglo XXI: México, Sao Paulo y Shanghai; sus cambios arquitectónicos y estéticos, así como las tecnologías más avanzadas y sustentables que se emplean.</p>				
<p>Valorar el desarrollo urbano como generación y multiplicación de espacios para la convivencia social y la apreciación estética.</p>				
<p>Adoptar una postura crítica,</p>				

de respeto y tolerancia, hacia las distintas expresiones arquitectónicas, estéticas y urbanísticas que reflejan determinadas ideas y posturas religiosas.				
Adquirir una postura de compromiso hacia la preservación del patrimonio arquitectónico y su difusión.				
Distinguir, identificar y aplicar las categorías y conceptos integrados en el Glosario.				
Reforzar y profundizar mis aprendizajes a través de la consulta de los recursos propuestos.				
Realizar con éxito todos los ejercicios solicitados en cada apartado de la Unidad.				
Realizar con éxito la actividad a desarrollar propuesta al final de la Unidad.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redacta una <i>reflexión</i> acerca de las respuestas que has marcado en esta rúbrica, valorando las implicaciones que tienen los distintos logros alcanzados, no alcanzados y en qué nivel.</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• De acuerdo con la respuesta anterior, explica qué tan lejos crees que te encuentras de alcanzar en su totalidad los desempeños que se solicitan en la Unidad:</li> </ul>				

- Si alguna de las actividades de la Unidad te resultó complicada o no lograste realizarla, enlista las causas de ello:
  
- ¿Qué importancia piensas que tienen los aprendizajes y actividades a los que te acercaste en esta Unidad para tu formación como estudiante del Área IV?

## FUENTES DE CONSULTA

### Documentos impresos

Benévolo, L. (1992). *Orígenes del urbanismo moderno*. Madrid: Celeste.

Campos, J. (2005). *Para leer la ciudad. El texto urbano y el contexto de la arquitectura*. México: Universidad Autónoma Metropolitana–Universidad Nacional Autónoma de México.

Cuadrado, D. (2015). *Principios y mecanismo de ideación de la arquitectura del siglo XXI*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. [Trabajo para obtener el Grado de Técnico Superior en Fundamentos de la Arquitectura].

Fernández, M. (2011). *Estudios sobre el simbolismo en la arquitectura novohispana*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas-UNAM.

Franchetti, V. (1999). *Historia del urbanismo*. México: Instituto de Estudios de Administración Local.

Hall, P. (2008). *Ciudades del mañana. Historia del urbanismo en el siglo XX*. Barcelona: Paidós.

Henríquez, R. (2004). *Introducción al estudio de la arquitectura occidental*. México: UNAM.



- Morris, A. (2007). *Historia de la forma urbana*. Desde sus orígenes hasta la Revolución Industrial. México: Editorial Gustavo Gili.
- Portas, N. (1999). *La arquitectura del espacio público. Formas del pasado formas del presente*. Milán: Triennale di Milano.
- Pounds, N. (2005). *La vida cotidiana: historia de la cultura material*. Barcelona: Crítica.
- Terán, F. (1969). *Ciudad y urbanización en el mundo actual*. Madrid: Blume.
- Williams, R. (2011). *El campo y la ciudad*. Buenos Aires: Paidós.
- Zevi, B. (1951). *Saber ver la arquitectura*. Buenos Aires: Poseidón.

### Recursos electrónicos

- Calatrava, J. (2016). El París de Haussmann como territorio de la utopía: Víctor Fournel (1865) y Víctor Hugo (1867). *Quintana. Revista de Estudios del Departamento de Historia da Arte*. 15. Santiago de Compostela, España: Universidad de Santiago de Compostela. pp. 54-56. Recuperado el 28 de diciembre de 2018 de: <https://www.redalyc.org/pdf/653/65354336005.pdf>
- Dueñas del Rio, A. (2013). Reflexiones sobre la arquitectura sustentable en México. *Quintana. Revista Legado*. 14, (8). Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México. pp. 83-85. Recuperado el 28 de diciembre de 2018 de: <https://www.redalyc.org/pdf/4779/477947373007.pdf>
- Rovira, R. (2009). Relaciones de poder y economía política en Teotihuacan: Investigaciones y orientaciones teóricas actuales. *Anales del Museo de América*. 16. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. pp. 55-57. Recuperado el 28 de diciembre de 2018 de: [file:///C:/Users/equipo/Downloads/Dialnet-RelacionesDePoderYEconomiaPoliticaEnTeotihuacanInv-3045462%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/equipo/Downloads/Dialnet-RelacionesDePoderYEconomiaPoliticaEnTeotihuacanInv-3045462%20(1).pdf)

## UNIDAD II. EL CUERPO HUMANO REPRESENTADO. CONTEXTOS, FORMAS Y VALORES

### Objetivo específico

El alumno comprenderá diferentes formas de representación y significación del cuerpo humano desde la perspectiva de la historia del arte, en relación con distintos estilos, ideas e intereses de grupos sociales y contextos históricos, lo cual le proporcionará una perspectiva de identidad y al mismo tiempo de tolerancia y aprecio hacia diversas formas de concepciones del ser humano y sus relaciones.

### Sugerencias generales para el análisis de imágenes

- ✓ Observa con detenimiento la imagen que debas analizar.
- ✓ Identifica el tipo de imagen (pintura, fotografía, caricatura, mapa, dibujo, video, etcétera).
- ✓ Describe con detalle el contenido de la imagen (personajes, construcciones, actitudes, símbolos, fondos, elementos, objetos, colores, textos, etcétera).
- ✓ Identifica el tema, situación, acontecimiento o proceso al que se refiere la imagen.
- ✓ Identifica los conceptos que se representan o se busca comunicar.
- ✓ Deduce la intención y los objetivos del autor para hacer dicha representación.
- ✓ Averigua quién es el autor de la imagen y cuáles son el lugar y la fecha en que ésta se realizó.
- ✓ Busca información en otras fuentes para construir un contexto histórico de la imagen que estás analizando.
- ✓ Compara el contenido de la imagen con otras representaciones similares, de la misma época y sobre el mismo tema, para lograr una idea contextualizada y más amplia de la misma.
- ✓ Redacta un comentario crítico con tus propias palabras fundado en el análisis que has realizado y en las fuentes de información consultadas citadas de forma correcta.

### 2.1 Cuerpo desnudo, cuerpo vestido

#### **a) Imágenes del cuerpo humano y sus posibles significados en la Prehistoria y la Historia Antigua. Ideales estéticos humanistas en las antiguas Grecia y Roma. Pintura y escultura**

Las primeras representaciones del cuerpo humano, incluso ya como manifestaciones artísticas, datan de la prehistoria. Específicamente, fue durante el Paleolítico Superior (35,000–10,000 a. C.) cuando se desarrolló la *pintura rupestre* o pintura en piedra. En Europa tenemos, como ejemplos de este arte, las cuevas de Altamira y Lascaux en la región franco-cantábrica. En dichas cuevas, y en otras más, se ha encontrado evidencia de la presencia de grupos humanos cazadores y

recolectores que dejaron su impronta artística, apareciendo como parte de las representaciones del cuerpo humano las llamadas *manos en negativo* (aparentemente como una forma de introducir mágicamente al ser humano en las escenas representadas). También pueden encontrarse seres antropomorfos, cubiertos con atuendos provenientes de pieles de animales, a los que se ha identificado como *chamanes*, quienes aparecen interactuando con los animales representados y poseen un marcado *naturalismo*.



**Hechicero o Dios Cornudo del Santuario de Trois-Frères, Francia**  
(Clottes, J y Lewis-Williams: 2001)

Junto a la pintura rupestre, se encuentran *representaciones escultóricas femeninas* a las que se da el nombre genérico de *Venus*. Dichas estatuillas, elaboradas en marfil, piedra o barro, tienen como finalidad exaltar la representación



**Venus de Willendorf, Austria**  
(Matthias Kabel: 2007)

femenina o de la mujer en un momento específico de su vida como es el embarazo, por lo cual los investigadores consideran que están relacionadas con la fertilidad humana. En este sentido, tales representaciones se caracterizan por la exageración de los atributos sexuales, sobre todo los senos y las caderas, como sucede en la *Venus de Willendorf*, la *Venus de Savignano* o la *Venus de Lespugue*. Otras representaciones de este tipo que cabe mencionar son las esculturas, relieves, grabados o pinturas rupestres de órganos sexuales masculinos y femeninos, las cuales manifiestan también la importancia que se atribuía a la reproducción y fertilidad humanas en una época donde la supervivencia individual y del grupo era difícil.



**Representaciones fálicas en piedra y hueso halladas en la Cueva de La Madeleine, Francia** (P. Saura: 2006)

A partir del Mesolítico (10,000–8,000 a. C.) hubo un cambio importante en el arte, que se observa principalmente en la pintura. En esta nueva etapa, las figuras, sobre todo el cuerpo humano, antes representadas de forma naturalista, experimentan una *estilización* y se reducen a una serie de líneas sencillas



*Danza de la Roca de los Moros, Lérida, España*  
(Enric: 2014)

faldas, tocados, cintas y brazaletes, tal se observa, por ejemplo, en la *Danza de la Roca de los Moros*, en Cogul, España.

Por su parte, las primeras civilizaciones en Mesopotamia y Egipto tuvieron una nueva forma de representar el cuerpo humano. Los sumerios, el pueblo más antiguo que se estableció en Mesopotamia (3800 a. C.), se representó a sí mismo como individuos de baja estatura, cabeza rapada o cubierta por una especie de gorro de cuero, nariz aguileña, ojos saltones y vestidos con un sayal de lana. Dicha representación puede observarse en el *Relieve de Ur-Nanshe* de la ciudad de Lagash, la *Estela de los Buitres* o el *Estandarte Real* de Ur, así como en las

esculturas del rey Gudea. En cambio, los asirios representaron el cuerpo humano exaltando el principal atributo que valoraban: la fuerza física (aspecto comprensible para un pueblo de guerreros). Así, en las representaciones de los reyes Asurbanipal y Salmanazar se pueden observar musculaturas muy marcadas y una fuerza física impresionante, sea para cazar leones o bien para conquistar otros pueblos.



*Tableta sumeria con relieve del rey Ur-Nanshe de la ciudad de Lagash, Mesopotamia* (Marie-Lan Nguyen: 2006)

que destacan los ángulos que éstas tienen buscando representar el dinamismo de los cuerpos. Nuevamente, los hombres aparecen corriendo tras sus presas o bien alistándose para la batalla, destacando la idea de movimiento tal como si bailaran. De hecho, esta tradición pictórica continuó hasta el Neolítico (8000–4000 a. C.), donde a las figuras masculinas se añaden las femeninas que destacan por el uso de



**Triada de Micerinos, Giza, Egipto**  
(2,630-2500 aC) (Néfermaat: 2006)

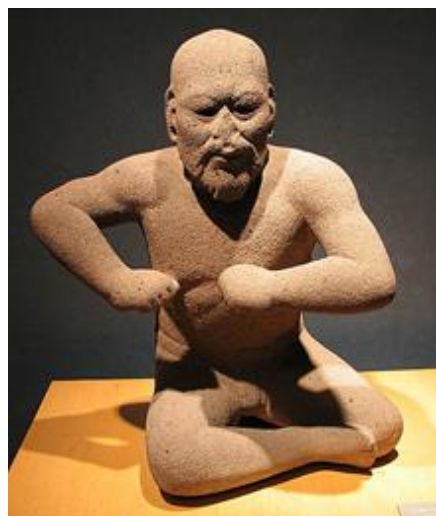
En el Egipto del Imperio Antiguo (2686–2181 a. C.), la forma de representar el cuerpo humano llegó a un consenso desde las primeras dinastías. En la escultura, el uso funerario que se hizo de las representaciones humanas llevó a una división entre *escultura hierática* para las clases altas y *escultura naturalista* para las clases bajas. La escultura hierática tiene como características una representación del cuerpo humano en la flor de la edad, en el rostro destaca la llamada mirada de eternidad o al horizonte y la ausencia de expresividad, modelándose el cuerpo según el canon de belleza egipcio (diferente por supuesto al occidental), aunque con variaciones según la época, y adhiriendo las extremidades superiores e inferiores firmemente al torso y al piso para evitar que se rompa la pieza. Ejemplos de este tipo de esculturas son la de *Snefru*, *Keops* y las triadas de *Micerinos*. La escultura naturalista corresponde a los llamados *ushebtis* o respondedores, que son representaciones del personal de servicio encargado de atender a las clases altas, incluso en la otra vida. Dichas figurillas representan gente común realizando actividades cotidianas como preparar cerveza, ir a la guerra o navegar en embarcaciones.

En la pintura egipcia también se estableció un canon pictórico para la representación del cuerpo humano. De manera sintética puede decirse que la cabeza aparece de perfil con el ojo de frente, el torso de frente con las extremidades de perfil y los pies indicados con el dedo gordo, todos ellos son los rasgos característicos de la llamada *torsión egipcia*, planteamiento seguido dogmáticamente por los pintores de esta civilización durante casi tres mil años. También se incluyó como parte de este canon el uso de distintos tonos de piel para distinguir a las mujeres



**Representación de un faraón con el dios Horus, Egipto**  
(jma659: 2004)

(color claro) de los hombres (color obscuro). Sólo durante el Imperio Nuevo (1550–1070 a. C.) la representación humana en la escultura y la pintura tuvo algunas variaciones, resultado de la *Escuela de Tell el Amarna* impulsada por el faraón Akhenatón. Entre ellas podemos observar una esbeltez del cuerpo humano, su alargamiento y una señalización clara de la cintura o “cintura de avispa”, lo que concede mayor erotismo a la figura humana, si bien se optó también por una representación abultada de la cabeza.



**El Luchador (Cultura Olmeca)**  
(Luidger: 2004)

En el caso de Mesoamérica, las culturas indígenas legaron claros ejemplos escultóricos sobre la forma de representar el cuerpo humano, sobre todo con la intención de perpetuar eventos memorables, ensalzar la figura de gobernantes o representar a los dioses más importantes. De manera general, se aprecia en la representación humana mesoamericana ciertos cánones como la presentación de cuerpos de dos maneras: desnudos o vestidos, una indumentaria detallada que busca señalar la jerarquía social del individuo, ciertos elementos que se destacan del cuerpo para comunicar significados (atributos sexuales, rostros, posturas, etc.), y la persistente tradición estilística propia de cada región que la distinguía de otras, lo que demuestra que cada cultura mesoamericana tenía un arte con rasgos específicos. Además, se observan evidentes contrastes –de acuerdo con cada periodo y zona de esta área cultural–, entre al menos tres formas de representar el cuerpo humano: el *naturalismo*, el *hieratismo* y la *convención*.



**Estela 1 de Bonampak, Chiapas**  
(Sandra Salvadó: 2014)

Así, entre los olmecas del sur de Veracruz y de Tabasco (1200–400 a. C.) pueden encontrarse cabezas colosales, figurillas, esculturas con movimiento u hombres-jaguar. En Teotihuacán (Altiplano Central), Monte Albán (Oaxaca) y las ciudades del Área Maya (Península de Yucatán), asentamientos del Período Clásico (200 a 950 d. C.), la representación del cuerpo humano se subordina plásticamente a los mitos, la historia, la religión y la política; mediando o variando entre las convenciones, el naturalismo y el hieratismo. Finalmente, durante el Posclásico (900–1521 d. C.) la figura humana se simplifica y se confunde con la de los dioses: el arte mexicana muestra, por ejemplo, representaciones arcaicas de



**Piedra de Tizoc, Arte Mexica**  
(El Comandante: 2009)

estilo tolteca en el *Relieve de la Banca* y la *Caja de los Guerreros* del Templo Mayor, donde el cuerpo fue modelado de perfil en forma hierática y convencional. Posteriormente, en la *Piedra de Tizoc* y la *Piedra de Moctezuma Ilhuicamina*, el cuerpo deja atrás ese arcaísmo para adquirir un mayor dinamismo, aunque sin escapar a una representación lateral y convencional de la figura humana.



**Korai (esculturas policromadas de muchachas) típicas del arte griego arcaico**  
(Neoskosmos.com: 2018)

En el mundo clásico (753 a. C. – 476 d. C.), el desarrollo del humanismo impulsó a los escultores griegos a estudiar con detenimiento la anatomía del ser humano en búsqueda de los dos ideales de belleza más importantes para esta civilización: la *proporción* y la *armonía*, modelando en mármol el resultado de sus estudios, a pesar de que la influencia de Egipto y Mesopotamia en las primeras representaciones humanas hizo que el arte griego temprano se caracterizaran por su falta de dinamismo (como se puede observar en los *kuroi* y las *korai* de los siglos VII o VI a. C.). Así, el estudio anatómico dio como resultado representaciones humanas en las que destacó el movimiento y la torsión del cuerpo, como ocurre en *El Discóbolo* de Mirón. Igualmente, llevó a la formación

del *canon de Policleto* (siglo V a. C.), expresado en *El Doríforo* y *El Diadumeno*; y, posteriormente, en obras del escultor Fidias como la *Procesión de las Panateneas* y la *Atenea Pártenos*, consistente en proporciones exactas entre todas las partes del cuerpo humano fundadas en bases matemáticas y geométricas: “Es necesario que la cabeza sea la séptima parte de la altura total de la figura, el pie dos veces la longitud de la palma de la mano, mientras la pierna, desde el pie a la rodilla, deberá medir seis palmos, y la misma medida habrá también entre la rodilla y el centro del abdomen”. Otra aportación fundamental del arte griego fue la *técnica de los paños mojados* para representar el cuerpo humano semidesnudo con prendas traslúcidas que permiten ver e incluso sentir la piel de las mujeres en cuestión. Además de



**El Discóbolo, obra del escultor griego Mirón**  
(Ana Belén Cantero Paz: 2009)



**Niké desatándose la sandalia**  
(425-420 a. C.), Atenas, Grecia  
(Ramón Muñoz: 2015)

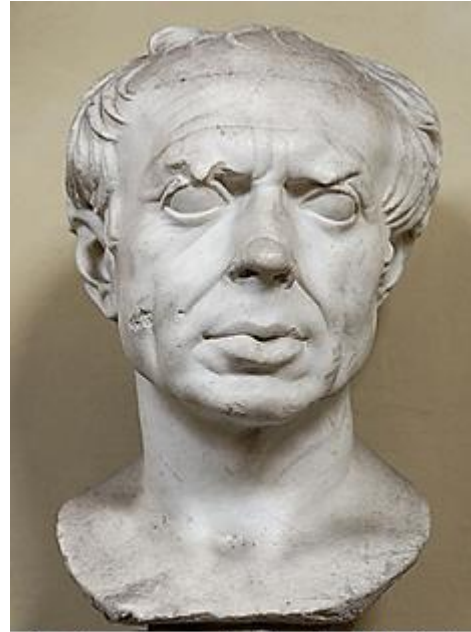
los artistas ya mencionados, a lo largo de los siglos V y IV a. C. encontramos distintos escultores que desarrollaron este canon y los ideales de belleza griegos acerca del cuerpo humano en sus obras como Alcamenes, Praxiteles, Scopas o Lísipo, quien desarrolló también su propio canon que es conocido por su nombre.

Finalmente, los romanos, herederos de la tradición etrusca y helenística, desarrollaron en primer lugar el *retrato*, vinculado con la importancia social que se otorgaba al linaje de las personas en esta civilización. Así, en los *bustos de la retratística romana* se observan dos tradiciones: una *naturalista y republicana* (como sucede con el *Busto de Gneo Pompeyo*) y otra que tiende a la *idealización*, como sucede en los bustos del periodo imperial tales como el *Busto de Caracalla*. También se pueden destacar las *esculturas en bronce y en mármol* que se apegan igualmente a estas dos tradiciones: en la etapa republicana, las representaciones de cuerpo completo tienden al *naturalismo* (como sucede con *El Orador*); y en la época imperial ofrecen ya una *idealización* del



cuerpo, como se puede observar en el *Augusto de Prima Porta* o en los *Retratos del Emperador Adriano*.

Además del *retrato*, ámbito en el que los romanos fueron realmente innovadores, los principales tipos de representación del cuerpo humano que se desarrollaron en esta cultura fueron el *retrato togatos* (individuo presentado de manera religiosa con toga y manto en la cabeza), el *retrato toracatos* (individuos con uniforme militar y coraza), el *retrato apoteósico* (mujeres y hombres presentados como divinidades, desnudos y con corona de laurel), las *estatuas* (exclusivas de gobernantes, dioses y figuras de autoridad), y los *sarcófagos* (relieves que representan escenas mitológicas, militares o de la vida del fallecido, todas ellas con una enorme riqueza iconográfica y estética).



Busto romano de "Marius" (siglo I a. C.), Museo Vaticano (Marie-Lan Nguyen: 2009)

### Actividad 2.1

A partir del contenido de este apartado, explica los diferentes ideales asociados con la representación del cuerpo humano en la Prehistoria y la Antigüedad:

Paleolítico: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mesolítico: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mesopotamia: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Egipto: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mexicas: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Griegos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Romanos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



*Sarcófago Ludovisi (251-252 d. C.) con escena de batalla entre soldados romanos y alemanes (Jastrow: 2006)*

**b) Ideas estéticas, religiosas y morales en representaciones del cuerpo humano en la Edad Media y Moderna europeas y en culturas no occidentales. Pintura, escultura, grabado y litografía**

Durante la Edad Media (476–1453 d. C.) la mayor parte de las representaciones del cuerpo humano quedaron sujetas a la religiosidad de la época, con la finalidad principal de narrar escenas bíblicas propias del cristianismo, aunque también se puede encontrar un número importante de escenas de la vida cotidiana.



*Frontal de los Apóstoles (1125-1150 d. C.), Urgell, España (The Yorck Project: 2002)*



La *Duda de Santo Tomás*, relieve en el Monasterio de Santo Domingo de Silos, España (Arte Románico) (Sailko: 2007)

En el *Arte Románico* (siglos XI al XIII), con una importante influencia del arte bizantino, el cuerpo humano fue estilizado, espiritualizado e inmobilizado; incluso las vestimentas que se representan para cada individuo son simétricas y paralelas como se puede observar en el relieve de la *Duda de Santo Tomás* en el Monasterio de Santo Domingo de Silos, España. Dichas representaciones se esculpieron, en *relieve* o *de bulto*, principalmente en los *tímpanos*, *capiteles*, *columnas adosadas* y *puertas* de los *templos*. Aunque algunas escenas muestran cierto movimiento y un tratamiento de perfil, la mayoría son estáticas, frontalistas, simbólicas e incluso fantásticas. Más allá de los temas religiosos que dominaron el arte románico, aparecen representaciones sobre el mal en sus diferentes expresiones (por ejemplo, monstruos que devoran o amenazan a las personas como recordatorio del pecado y de sus consecuencias después de la muerte) pero también de la vida diaria de la sociedad, sobre todo en los capiteles de los *templos* principales de cada pueblo: *saltimbanquis*, artesanos realizando oficios,

personas transportando productos, alimentos o barriles, escenas eróticas, bailarinas, músicos, figuras obscenas, herramientas, animales, objetos, etcétera.

En la *pintura románica* la representación es *antinaturalista* (llegando incluso a la deformación de la realidad) y se emplea el *hieratismo mayestático*; esto es, una jerarquización de las figuras de acuerdo con su importancia presentando a la principal con toda formalidad, rigidez y grandeza. Además, no utiliza la *perspectiva* y se obsesiona con una estilización del cuerpo humano, incluyendo el rostro. Fundamentalmente se realizó *pintura mural al fresco* en los *templos* (donde se representan temas religiosos, a partir de figuras humanas y de la iconografía cristiana relacionada con el Apocalipsis), *pintura sobre tabla* (que formaban parte de los altares en los *templos*) y *miniaturas* (en pergaminos o para ilustrar libros).



*Bailarinas del Maestro de Agüeros* (siglo XII) en la Iglesia de Santiago, Huesca, España (Juan Antonio Olañeta: 1993)

Por su parte, el *Arte Gótico* de la Europa medieval (siglos XII–XV) dio paso



Esculturas en la Catedral de Bruselas, Bélgica (1226-1519) (Piqsels: 2020)

a una representación del cuerpo humano plena de movimiento y expresividad que contrastó con el hieratismo, la falta de perspectiva y la irrealidad del *arte románico*. Así, en las representaciones góticas, los rostros de los personajes manifiestan en todo momento (y no de forma extraordinaria, como ocurre en el románico) distintas emociones y las figuras generalmente son proporcionadas y realista, lo mismo en sus rasgos físicos que en su vestimenta y adornos, lo que hace evidente una lenta y paulatina absorción de los modelos clásicos grecorromanos que sin duda derivó en la escultura renacentista. Sin embargo, al igual que ocurrió en el *arte románico*, las representaciones del cuerpo humano en el *arte gótico* también estuvieron estrechamente ligadas con la arquitectura religiosa para servir como ornamentos de la misma, si bien la escultura de figuras humanas progresivamente ganó independencia para ser elaborada con otros fines como la elaboración de *estatuas* y *retratos* de reyes y reinas o bien de sepulcros nobiliarios y eclesiásticos donde se intentó representar con fidelidad los cuerpos, rostros e indumentaria de los fallecidos.

De hecho, la representación del cuerpo humano en el *arte gótico* implicó una transformación de la concepción social sobre el mismo, que pasó de una visión negativa (corrupta, pecaminosa, carnal, viciosa, vergonzante, mortal y que debía ocultarse; lo que explica los escasos desnudos en el *arte románico* y el tratamiento esquemático, grotesco, cadavérico, pusilánime y censurado de muchos de ellos) a una idea humanizada de la figura humana en la que, incluso el desnudo —con todo y la censura que siguió ocurriendo, sobre todo en la exposición de los genitales— se abre paso a la representación del cuerpo humano como



Sepulcro de Juan de Cervantes y Bocanegra (1458), Catedral de Sevilla, España (José Luis Filpo Cabana: 2011)



**Plañideros y dolientes del ataúd de Don Sancho Sáiz de Carrillo** (Siglo XIII), Mahamud, España (Wikigallery.org: 2020)

algo imperfecto pero natural y digno de ser apreciado, si bien no se logrará todavía la perfección y los ideales de belleza que habrán de caracterizar al *arte renacentista*.

En el caso de la pintura (que a pesar de su colorido conserva reminiscencias del *arte románico*, a diferencia

de la escultura), se observa nuevamente que la mayoría de las representaciones del cuerpo humano corresponden a temas religiosos, incluidas en *murales al fresco* o *al temple* de distintas capillas, iglesias, catedrales o monasterios; en los primeros *retablos* de los altares y *ábsides* de las mismas que sustituyeron a los *frontales románicos*, o en los *sepulcros* o *ataúdes* de los nobles, ya sea pintados sobre la piedra o sobre tableros de madera. Este último caso ofrece algunas escenas de la vida cotidiana de la época que escapan a los temas religiosos, como es el caso de las *plañideras* y los *plañideros* (personas que lloran y lamentan la muerte del fallecido). El temor a la muerte es también un tema frecuentemente representado, así como los distintos estamentos realizando actividades propias de su estatus social. Destaca en este sentido una amplia gama de labores artesanales, domésticas, agrícolas, ganaderas, constructivas y urbanas realizadas por hombres y mujeres. Una obra destacada de este tipo es, por supuesto, la *Alegoría del buen gobierno* (1337–1339), mural de Ambrogio Lorenzetti en el Palacio de Siena, Italia. A diferencia del *arte románico*, el amor y el sexo son representaciones bastante escasas en el *arte gótico*.



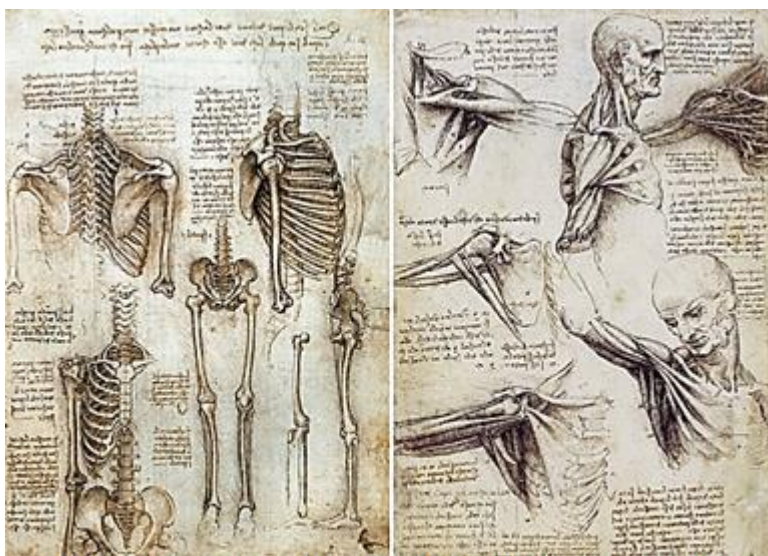
**Detalle (La Ciudad) del mural *Alegoría del Buen Gobierno* (1337-1339) de Ambrogio Lorenzetti en el Palacio Público de Siena, Italia** (Rubinbot: 2009)

Durante el *Renacimiento* (siglos XIV–XVI) la representación del cuerpo humano volvió a la tradición grecorromana (como se perfiló desde el *arte gótico*) pero ahora con una visión moderna del mismo, resultado del pensamiento humanista de la época que hizo del hombre el centro del universo. Los artistas renacentistas crearon sus obras como una copia de la realidad; ello implicó realizar estudios de anatomía que posibilitaron transformar el cuerpo humano en una obra plástica y buscar nuevas técnicas para lograr los efectos que deseaban incluir en la presentación de las figuras humanas.



**La Piedad, obra de Miguel Ángel Buonarroti  
(Arte Renacentista)**  
(Stanislav Traykov: 2008)

El pintor, escultor y arquitecto Giotto di Bondone (1267–1337) es considerado el iniciador del *arte renacentista* por los elementos innovadores que incluye (todavía dentro de un contexto religioso) y la emoción que imprime a la representación de rostros y actitudes de los personajes representados –lo que será imitado posteriormente por los artistas del Renacimiento– aunque en sus obras se encuentran todavía reminiscencias del *arte gótico* y *bizantino* en los que el cuerpo humano todavía no se presenta con la perfección y detalle que lograrán sus seguidores. Herederos de estos principios, Donatello (1386–1466), Sandro Boticelli (1445–1510), Leonardo da Vinci (1452–1519), Miguel Ángel Buonarroti (1475–1564),



**Dibujos de Leonardo da Vinci sobre la anatomía del  
cuerpo humano (Cultura Genial: 2018)**

Rafael Sanzio (1483–1520) y otros pintores o escultores más, ven el cuerpo no como un receptáculo y prisión del alma, mundano, simple, sin importancia ni genitalidad y negado por el cristianismo medieval; sino como un componente esencial de lo humano, con toda su carnalidad, sensibilidad y belleza, que también era manifestación de lo divino y, por tanto, digno de perfección y proporción, incluso al

desnudo. Además, el estudio de la anatomía en cadáveres convenció a los artistas renacentistas de que, aunque el cuerpo de hombres y mujeres era una obra divina, sus órganos, funcionamiento y rasgos eran fenómenos naturales que también podían representarse de manera realista.

En el *Barroco* (siglos XVI–XVIII) la representación del cuerpo humano continuó con la expresión de emociones y la perfección anatómica heredadas del Renacimiento. Sin embargo, dada la profusión de elementos, la exageración y el alejamiento de los modelos clásicos que caracterizaron al *arte barroco*, se observa en las obras de esta época un dinamismo acentuado que permitió transmitir las pasiones y sentimientos del ser humano con gran realismo. Esto fue posible gracias al interés inusitado de los artistas barrocos por el movimiento, los detalles, la proyección de angustia o padecimiento moral para conmover al espectador (*patetismo*), las composiciones y fondos teatralizados, el rechazo al *frontalismo* y el uso de efectos especiales como el *claro-oscuro*; todo lo cual proporcionó a las representaciones humanas –particularmente las elaboradas en mármol y bronce– una estética notable sobre todo en el caso de las que abordan temas mitológicos y no religiosos.



*La Gioconda* (1503-1519), retrato de Lisa Gherardini por Leonardo da Vinci (Dianelos: 2018)



*Apolo atendido por las Ninfas* (1666-1675), escultura barroca de Françoise Girardon (Meisterdrucke.es: 2020)

Con todo, cabe señalar que la mayoría de estas figuras se realizaron para ornamentar la arquitectura religiosa, pero muchas de ellas decoraron también fuentes, palacios y espacios públicos ganando importancia social, algo que comenzó a ocurrir de manera incipiente desde el Renacimiento. Entre las principales obras y escultores barrocos que representaron el cuerpo humano están *Apolo y Dafne* de Lorenzo Bernini (1598–1680), la *Tumba del Papa León XI* de Alessandro Algardi (1595–1654), el *Milón de Crotona* de Pierre Puget (1620–1694), la escultura homónima de Étienne Falconet (1716–1791) o *Apolo atendido por las Ninfas* de François Girardon (1628–1715).

En la pintura, las representaciones del cuerpo humano destacan también por su realismo, movimiento, intensidad de color, dramatismo, teatralidad y el juego de luces y sombras que llevó a la técnica conocida como *tenebrismo*. Entre los principales pintores barrocos se pueden mencionar a Caravaggio (1571–1610), Rembrandt (1606–1669), Rubens (1577–1640), Diego Velázquez (1599–1660), Nicolás Poussin (1594–1665), Johannes Vermeer (1632–1675) y Anton van Dyck (1599–1641). En los cuadros de estos autores los efectos y detalles que desarrollan son también notables.



**La compañía del Capitán Frans Banning Cocq (1642),**  
pintura barroca del artista neerlandés Rembrandt  
(Wikimedia Commons: 2020)

Durante el *Neoclasicismo* (siglos XVIII-XIX), movimiento artístico que sucedió al *arte barroco*, el cuerpo humano fue representado según los cánones impuestos por las nuevas *Academias de Arte* que surgieron de la mano con las ideas de la Ilustración, tanto en países donde todavía existían monarquías absolutas como en aquellos donde se establecieron gobiernos republicanos o al menos regímenes constitucionales. Para representar las imágenes serenas, racionales y de orden –anteriores en su mayoría a las principales Revoluciones Liberales–, el *arte neoclásico* recurrió otra vez a los modelos de armonía y proporción procedentes de la Antigüedad Clásica recuperados por el Renacimiento, dejando a un lado –por su creencia en la mayor importancia de la racionalidad del hombre– la expresividad y la emoción de la figura humana que tanto había desarrollado el *arte barroco*.



**Declaración de Independencia (1819) de John Trumbull**  
(Wikimedia Commons: 2020)



Así, se abordan temas mitológicos, históricos, políticos y cotidianos (por encima de imágenes con carácter religioso, lo que implica una de las rupturas más importantes de éste movimiento artístico con el pasado), que representan conocimiento, ciencia, artes, gobernantes, retratos, batallas, coronaciones, triunfos militares, la vida acomodada de la burguesía, así como reuniones de filósofos o diputados; todos ellos mucho más presentes en la pintura que en la escultura, pues esta última tiene un carácter básicamente político y mitológico. Como parte de la escultura neoclásica se pueden citar obras como *Perseo con la cabeza de Medusa* (1800) de Antonio Canova, *Isabel de Braganza* (1826-1827) de José Álvarez Cubero o la *Estatua ecuestre de Carlos IV* (1803) de Manuel Tolsá (conocida en México como “El Caballito”). Cabe señalar que las representaciones del cuerpo humano y de las escenas que lo acompañan en este movimiento artístico buscan ser *realistas*, pero con frecuencia utilizan efectos y composiciones que retoman elementos del Renacimiento y el Barroco que llevan a confundirlas con las del *Romanticismo*, movimiento que se desarrolló paralelamente al *Neoclásico*.



**Retrato de Antoine Lavoisier y su esposa (1788)**  
de Jacques-Louis David  
(Wikimedia Commons: 2020)



**La Libertad guiando al pueblo (1830)** de Eugène Delacroix  
(Wikimedia Commons: 2020)

En varios sentidos el *Romanticismo* (siglos XVIII-XIX) representó al cuerpo humano con esquemas similares a los del *Neoclásico*, como fueron los modelos grecolatinos y los cánones de las *Academias de Arte* (aunque en este caso con mayor detalle y perfección de las formas físicas), pero más allá del realismo que pretendió el *arte neoclásico* el *Romanticismo* buscó expresar movimiento, ideales, sentimientos, y emociones como ele-

mentos fundamentales de las representaciones humanas. Por ello abordó temas mitológicos, de carácter fantástico, escenas heroicas y patrióticas, los principios del liberalismo político, escenas triunfales, el sacrificio por los ideales, las revueltas del pueblo defendiendo sus derechos o en contra del autoritarismo, la belleza, el amor, la tristeza, etc. Además, debe recordarse que este movimiento artístico se desarrolló a la par que el Nacionalismo y la consolidación de varios Estados Nacionales, por lo que las representaciones gloriosas de tales acontecimientos tuvieron un lugar relevante entre las pinturas del *arte romántico*. Tal es el caso de obras como *La Libertad guiando al pueblo* (1830) de Eugène Delacroix. Aunque las esculturas del *arte romántico* tampoco fueron muy abundantes, cabe destacar obras como *La Marsellesa* (1792) de François Rude y *La Resistencia* (1814) de Antoine Étex (ambas en el *Arco de Triunfo* de París, Francia) entre otras más.



*Retrato de Madame de Pompadour (1756) de François Boucher (Wikimedia Commons: 2020)*



*La Resistencia (1814) de Antoine Étex (Jebulon: 2013)*

Con respecto a las culturas no occidentales, también podemos ver representaciones del cuerpo humano desde épocas muy tempranas, como es el caso de las civilizaciones del Valle del Indo (3300-1300 a. C.), en el actual Pakistán, donde aparece la escultura del llamado *Rey Sacerdote*, representación marcada por un profundo arcaísmo que se observa en la *geometrización* del cuerpo, el cabello, el rostro y la vestimenta del sujeto. Dicho modelo habría sido continuado por los pueblos locales durante los siglos siguientes, si bien la Invasión de los Arios a la India (1700–1300 a. C.) reconfiguró toda la cultura de la región. Posteriormente, durante la llamada *Época de los*

Imperios (327 a. C.–500 d. C.), la representación del cuerpo humano en la India estuvo fuertemente influenciada por los cánones que impusieron las escuelas escultóricas de Gandhara y Mathura, reflejo de la creciente importancia de los centros políticos que lograron mayor poder en la época.

La *Escuela de Gandhara* tuvo una fuerte influencia griega –producto de la expansión helenística hasta Pakistán y el noroeste de la India– que llevó a representar a los personajes humanos, principalmente Buda y sus seguidores, con vestimentas de origen griego y rasgos anatómicos de dicha cultura, pero matizados por elementos étnicos y culturales hindús. Todo ello generó lo que



**Buda Gandhara**  
(siglos I-II d. C.) Wiki-  
media Commons:2020)

algunos autores denominan “arte grecobudista”. En el caso de la *Escuela de Mathura*, con una genuina raigambre hindú a diferencia de la primera, el cuerpo humano aparece representado con una complexión mofletuda, vestimentas ligeras propias de la cultura local y con un fuerte toque de erotismo, como ocurre en los relieves de Kahurako, India, donde las escenas de índole sexual son por demás explícitas. De cualquier forma, este tipo de relieves y esculturas adornaban o eran parte de *templos* y edificios de gobierno. En dichas representaciones aparecen, además, figuras humanas de diferentes tamaños, numerosos elementos y artefactos que enriquecen las composiciones y una talla magnífica y detallada de mayor calidad que la realizada por la *Escuela de Gandhara*. Ya en el periodo medieval, la India experimentó la invasión de los hunos y la del islam, lo que introdujo nuevos cambios en la representación del cuerpo humano.

En el caso de la China antigua, las representaciones más tempranas del cuerpo humano provienen también de las excavaciones



**Estatua del Rey-Sacerdote (2600-1800 a. C.) del sitio de Mohenjo Daro en el Valle del Indo**  
(Mamoon Mengal: s/d)



**Diosa Ambika, escultura hindú de la región de Mathura**  
(Ramón Muñoz: s/f)



Estatuillas de la dinastía Zhou (1122-249 a. C.) de China (Reinette: 2013)

arqueológicas realizadas. De este modo, se sabe que en la dinastía Zhou (1122–249 a. C.) se produjeron pequeñas figuras antropomorfas policromadas de madera, barro, cerámica y piedra (muy escasas), en las que predomina una cabeza de forma oval y un cuerpo estilizado, plano y alargado; un estilo que se extendió a dinastías posteriores sobre todo en el caso de las figurillas relacionadas con los ajueres funerarios de las tumbas. Con el tiempo, dichas representaciones ganaron en *realismo* y volumen para dar paso a estatuillas de mujeres, hombres, soldados, nobles, sacerdotes, artesanos, etcétera; con rostros cotidianos y naturales (incluyendo gestos y expresiones) así como indumentarias sumamente detalladas.

Esta tendencia en la representación del cuerpo humano en China es la que dio origen a las impresionantes figuras de terracota de la dinastía Qin (221–206 a. C.), cuyas antecesoras crecieron en tamaño y realismo durante algunos siglos, y cuyo mejor ejemplo es el *Ejército de Terracota* encontrado en la tumba del emperador Shih Huang Ti. Se trata este descubrimiento de un conjunto de estatuas de tamaño natural elaboradas en barro cocido que reproducen a todo un ejército imperial –incluidos animales, armas e implementos– y en las cuales se pueden observar restos de pintura. Asimismo, cada personaje es diferente a otro distinguiéndose por sus rostros, vestidos o tocados, de tal forma que podría hablarse de verdaderos *retratos*. Con la introducción del budismo en China (siglo V d. C.), y sobre todo bajo la dinastía Tang (618–917 d. C.), surgió una nueva vertiente en la representación del cuerpo humano, caracterizada por presentar masas vigorosas (muchas de ellas esculpidas sobre la roca) que destacan por su *frontalidad* y *hieratismo*, como sucede con la estatuaria budista de las *Grutas de Longen*. Para el periodo Ming (1368–1644 d. C.) también se



Soldados de terracota, dinastía Qin (Scott1346: 2015)



**Estatuas budistas en las Grutas de Longen en China (473-680 d. C.)**  
(Sobrechina.com: 2013)

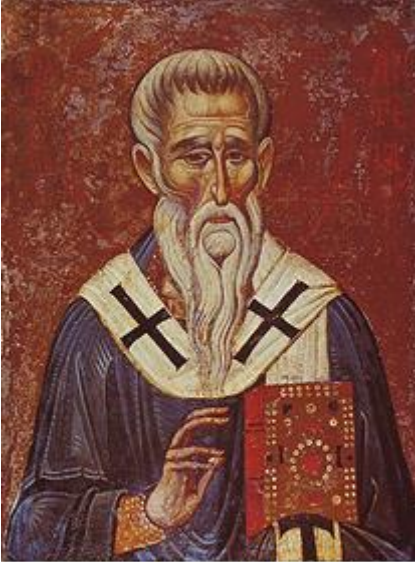
observa un cambio significativo, pues se introduce entonces un movimiento muy marcado en el cuerpo, la vestimenta y los objetos que lo acompañan, como se puede observar en el caso del bronce *Kuan-yi Simhanada*.

Finalmente, otra representación no occidental del cuerpo humano se puede encontrar en el Imperio Bizantino (330–1453 d. C.), donde la figura de los seres humanos se restringió a composiciones de carácter religioso y político, sobre todo a través de los *iconos*, los *mosaicos* y la *pintura mural*. El *icono* tiene su origen en los retratos sobre tabla de los sarcófagos egipcios de la época helenística, por lo que con base en dichos antecedentes los personajes aparecen de frente, *hieráticos*, con ojos fijos en el espectador, una estilización de su rostro (que incluye una deformación de la nariz y otros rasgos), así como cierta desproporción de las manos y los dedos.

En la *pintura mural* y el *mosaico* (ambos herencia directa del *arte romano*), la figura humana se representa de cuerpo entero –a diferencia del *icono* que es propiamente un *busto* pictórico o bien una representación de medio cuerpo–, también encontramos el *frontalismo* (al grado de distorsionar la posición natural de las manos) y el *hieratismo*, aunque en ocasiones puede encontrarse cierto movimiento en las figuras secundarias –con una *estilización* de sus piernas en este caso– tal como se observa en el *Mosaico de la Transfiguración del Monasterio de Santa Catalina del Monte Sinaí*. Cabe señalar que algunas pinturas y mosaicos bizantinos se elaboran



**Mosaico de la Transfiguración en el Monasterio de Santa Catalina del Monte Sinaí (1169 d. C.)** (Patriarcado Latino de Jerusalem: 2020)



*Icono de San Antipas de Pérgamo (Siglo XIII)*  
(Autor desconocido: 2008)

como una composición a base de *iconos*, siendo estas secciones separadas de la misma representación, mientras que otros forman escenas completas de mayor tamaño. Igualmente, no debe olvidarse que tanto los *iconos* como las *pinturas murales* y los *mosaicos* fueron manifestaciones artísticas que se elaboraron para los *templos* y *basílicas* del cristianismo griego ortodoxo, y sólo en pocos casos para representar a gobernantes como ocurre en el famoso mosaico de *Justiniano y su corte* (ca. 547 d. C.) en la Iglesia de San Vital de Rávena, Italia. Al paso de los siglos la representación del cuerpo humano en el *arte bizantino* alcanzó mayor *realismo*, dejando entrever incluso sentimientos y pasiones como se observa en el *Cristo yacente* de la pintura mural de la Iglesia de San Pantaleón de Nerezi, Macedonia del Norte.

### Actividad 2.2

Compara las ideas estéticas, religiosas y morales sobre la representación del cuerpo humano entre Europa Occidental y las culturas no occidentales que se mencionan en este apartado:

Europa Occidental	Culturas no occidentales

c) El cuerpo en los cambios de paradigmas artísticos desde finales del siglo XIX. Pintura, escultura, fotografía, cine, artes gráficas y arte corporal



**Bailarinas de azul de Edagar Degas**  
(Wikimedia Commons: 2020)

Las décadas finales del siglo XIX vieron aparecer en Europa Occidental al *Impresionismo* y, con este movimiento artístico, una nueva forma de representar el cuerpo humano. Así sucedió con Edgar Degas (1834–1917), quien en su obra *El Ensayo* de 1877 presentó un conjunto de bailarinas donde el cuerpo humano se descompone en diferentes posturas que dan énfasis al movimiento, mientras que en *Mujer secándose los pies* (1886) se aprecia el uso del *pastel* como nueva técnica pictórica. En estos y otros de sus cuadros se observa también una nueva forma compositiva que presenta personajes de espalda o

vistos desde arriba, lo que constituye una novedad en la representación del cuerpo humano. En realidad, los cambios que representa la obra de Degas y del *Impresionismo* en general representan una *ruptura* con el *paradigma* tradicional de la pintura europea de la segunda mitad del siglo XIX, resultado de distintos factores y del contexto histórico de la época.

Desde el ámbito de lo estético, los pintores impresionistas rechazaron las fórmulas impuestas por las *Academias de Arte*, que fijaban los modelos del cuerpo humano a seguir (grecolatinos, renacentistas o neoclásicos) y controlaban las exposiciones de pintura. Frente a ese panorama, el *Impresionismo* buscó una representación del cuerpo humano espontánea y directa que partiera de la realidad, pero no con un sentido *naturalista*, sino como una *percepción visual* del artista que captura

ante un momento particular de luz y color que emana de los individuos y del espacio que los rodea. De este modo, no importaba representar el cuerpo humano en sí mismo, sino las variaciones cromá-



**Tranvía de finales del siglo XIX**  
(Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: 2020)



*Los jugadores de cartas* (1894-1895) de Paul Cézanne (Wikimedia Commons: 2020)

distorsiones de la realidad que la sociedad conoció con el desarrollo y expansión del ferrocarril y el de otros transportes. Adicionalmente, el concepto de lo *instantáneo* que trajo aparejada la *fotografía* (captura del momento, del instante, etc.) y su rivalidad con la pintura –que mostraba a los artistas la inutilidad de tratar de realizar una “copia fiel” de la realidad–, también influyeron en esta nueva concepción estética. Finalmente, el impacto de la pintura de óleo en tubos (que se generalizó en la segunda mitad del siglo XIX) permitió a los pintores alejarse de sus talleres (ya sin tener que preparar sus pigmentos) para trabajar al aire libre. Así, tanto las nuevas ideas como la innovación técnica del *Impresionismo* resultarían revolucionarias para representar el cuerpo humano, y sus efectos serían notorios en los movimientos artísticos posteriores.

El *Postimpresionismo* también estableció un cambio respecto al cuerpo humano, pues tenía una honda preocupación por el estudio de la construcción geométrica que posteriormente dio origen al *cubismo*. Así, Paul Cézanne (1839–1906), en *Los jugadores de cartas*, se ocupa –todavía de manera muy discreta– en la construcción de volúmenes en el espacio para dar forma a las figuras humanas, *facetando* los volúmenes para subordinar el color a la forma. Por su parte, Augusto Rodin (1840–1917) estableció también una innovación en la representación escultórica del cuerpo, con una modulación de los



*Cristo y Magdalena* (ca. 1894) de Augusto Rodin (Museo Rodin: 2020)

que éste sufría con la luz. Igualmente, los detalles del cuerpo pasaban a segundo plano porque se trataban de lograr formas y colores que permitieran crear una ilusión del mismo a partir de pinceladas cortas. En cuanto al contexto social, cabe señalar que el *Impresionismo* sustituyó el ideal tradicional de “representación bella” del cuerpo humano por el de “libertad creativa”, en el cual se reflejaron las transformaciones sociales de la época como la noción de velocidad, los distintos ritmos de movimiento, las diferentes perspectivas y las



planos, un *facetado* de la figura y una expresión en los rostros. En *El beso* de 1886, por ejemplo, tenemos ya un contraste entre superficies lisas y rugosas que se acentuó en esculturas posteriores.

En el siglo XX aparecieron nuevas, insospechadas y radicalmente distintas formas de representación del cuerpo humano ligadas a las propuestas estéticas planteadas por las diferentes y variadas *vanguardias artísticas* (Cubismo, Futurismo, Expresionismo, etc.) que se desarrollaron en las tres primeras décadas de esta centuria, las cuales continuaron la *ruptura* definitiva que comenzó el *Impresionismo* con las anteriores y tradicionales maneras de abordar la figura humana. Así, por ejemplo, Henri Matisse realiza *Mujer con línea verde* (1905) donde tenemos el predominio del color en busca de la autonomía de la pintura; Pablo Picasso descompone el cuerpo mediante el facetado en formas geométricas como en el *Retrato de Ambroise Vollard* (1910-1911); Fernand Léger transforma la figura humana en esquemas mecánicos con movimiento como en *Desnudos en el bosque* (1910); Marcel Duchamp tiende a la figuración mecánica del movimiento en *Desnudo bajando por una escalera* (1912); y Giacomo Balla utiliza técnicas de la fotografía como el *barrido* para presentar la vista simultánea de un sujeto en movimiento como en su *Niña corriendo en el balcón* (1912). En la escultura, Umberto Boccioni establece una nueva plástica para representar el cuerpo humano: *Formas únicas de continuidad en el espacio*, donde el personaje carece de línea finita y se desarrolla en la periferia.



**Retrato de Ambroise Vollard de Pablo Picasso (1910-1911)**  
(Xennex: 2013)



**Formas únicas de continuidad en el espacio de Umberto Boccioni (1913)**  
(Wmpearl: 2007)

Por otra parte, el cuerpo humano *fotografiado* también se convirtió en una nueva realidad artística sobre todo en el último tercio del siglo XIX, pues, aunque la aparición de la fotografía data de 1839, ésta debió esperar algunas décadas antes de popularizarse y pasar a formar parte de la cotidianidad de las personas. Como resultado, se asignaron nuevos significados al cuerpo humano: primero, como símbolo de estatus social a partir de la *teatralización fotográfica* (como sucede en las *tarjetas de visita* o en el *retrato de estudio*, las cuales imitaron en un primer momento a la pintura y al género del *retrato*); en segundo lugar, como captura o recuerdo de distintas etapas o momentos de la vida del individuo —o incluso de su existencia como parte de una familia (como ocurre con el género de la *fotografía post mórtem* que se difundió ampliamente),

que podían resguardarse por primera vez con gran realismo, inmediatez y mayor facilidad gracias al costo más accesible y a las ventajas de la nueva técnica fotográfica con respecto a la pintura; y después, como instrumento para estudiar, representar o difundir aspectos del cuerpo y la cultura humanos que antes habían resultado inalcanzables o complicados, tales como capturar movimientos, hacer una “copia fiel” de su naturaleza, documentar las costumbres o características físicas de pueblos lejanos, e incluso la posibilidad de elaborar simulaciones o de tergiversar la realidad.



Fotografía *post mórtem* de finales del siglo XIX, Estados Unidos (Joan Ramón Santasusana Gallardo: 2013)

Décadas después de la invención de la *fotografía* apareció el *cinematógrafo* (1895), lo que hizo posible observar por primera vez el cuerpo humano en movimiento y repetir o revivir dicha acción una y otra vez. Por extensión, podía capturarse y reproducirse la realidad social, permitiendo al espectador observar de manera realista a otros seres humanos con los que, a finales del siglo XIX todavía, difícilmente podía tener contacto. En este sentido resultó fundamental el trabajo de los hermanos Lumière, quienes filmaron los primeros cortos de cine de la historia, algunos sobre comedia que permitían reírse de otras personas, presenciar sus travesuras o bien contemplar acciones que expresaban distintas facetas del ser humano: pericia, ternura, maldad, humor, enojo, amor, miedo, etc.



Cartel de la Secretaría de Gobernación con motivo de la participación de México en la Segunda Guerra Mundial. Talleres Gráficos de la Nación (Inger Díaz Barriga: 2016)

Además de la *fotografía* y el *cinematógrafo*, las *artes gráficas* también introdujeron nuevas técnicas que hicieron posible la difusión masiva de mensajes, de modo que el siglo XX vio florecer el *cartel*, manifestación en la que se registró una exposición sistemática de las transformaciones en la sociedad, en la moda de vestir y en ciertas ideologías que llevaron al surgimiento de representaciones del cuerpo humano cada vez más cambiantes y variadas. De hecho, en la segunda mitad del siglo XX aparecieron nuevas propuestas estéticas que plantearon *hacer del cuerpo humano una obra de arte*. Así, por ejemplo, el *arte conceptual* experimenta con el



## 2.2 Cuerpo, religión, poder y resistencia

### a) Dioses y seres mitológicos en el arte antiguo en relación con creencias mítico-religiosas y con el poder político. Iconología del Cristianismo en el arte medieval y moderno. Pintura y escultura



Representación del dios Osiris en la tumba de Nefertari  
(Mursal: 2012)

La representación de los dioses ocupó siempre un lugar central en el arte y la cultura del mundo antiguo, pues las divinidades tenían la función de sacralizar el mundo. Por ejemplo, en el antiguo Egipto (3200–1070 a. C.) los dioses estaban relacionados con la medición del tiempo y la fertilidad de la tierra, según se desprende del *Mito de Osiris* en el que intervienen Isis, Seth, Neftis, Anubis y Horus. Estos dioses se representaban de una manera antropomorfa (como Osiris, Isis y Neftis) o bien zoomorfa; esto es, con cuerpo humano y cabeza de animal (Seth, Anubis y Horus). Esta característica remite a la historia más antigua de esta civilización (cuando Egipto estaba dividida en *nomos*, cada uno con un dios local) en la que los objetos o animales figurados en las paletas predinásticas dieron origen a representaciones zoomorfas deificadas, las cuales conservaron sus antiguos atributos. Así, por ejemplo, las representaciones del dios Osiris incluyen una tonalidad de piel verde que remite a

su función como dios de la vegetación en una etapa muy temprana de la historia egipcia. Igualmente, este dios aparece amortajado con vendas de lino, recordando que fue el primero en experimentar el ritual de la momificación, asociado originalmente con la renovación de la vida.

Entre los dioses del pueblo mexica (1325–1521 d. C.) encontramos una agrupación de divinidades en dos conjuntos fundamentales: dioses de la guerra y de la muerte, por un lado, y dioses de la agricultura, la lluvia y la fertilidad por otro. Ambos grupos estaban representados en lo alto del Templo Mayor de Tenochtitlán por las dos más importantes deidades de los mexicas: Huitzilopochtli y Tláloc. El primero era el dios tutelar de los mexicas y dios de la guerra; se le representaba con cuerpo antropomorfo y la cabeza de un colibrí (pues éste era su animal



Vasija con máscara de Tláloc, Cultura Mexica, Museo del Templo Mayor  
(Ivanpares: 2012)



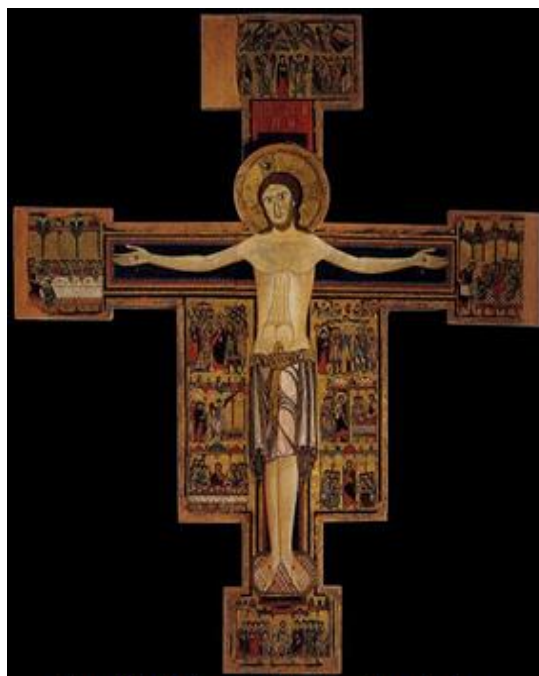
**Ares Ludovisi, copia romana de un original griego**  
(Marie-Lan Nguyen: 2009)

sagrado), asociado al color azul y al rumbo del sur en el universo. Un ejemplo de la representación de este dios se encuentra en el *Teocalli de la Guerra Sagrada*, donde aparece de cuerpo entero. Por su parte, Tláloc es la actualización de la deidad acuática presente en Teotihuacán, particularmente en la *Pirámide de Quetzalcóatl*, que fue adorada también por los toltecas. Iconográficamente se le reconoce a partir de la anteojera que porta y de las fauces con colmillos. Además de ser el dios de la lluvia, se le asociaba con las montañas consideradas por los mexicas como depósitos naturales de agua que hacían posible la vida. Otras deidades mexicas como Coatlicue, Yolotlicue, Coyolxahuqui o Mictlantecuhtli, estaban asociadas con el sacrificio y la muerte, pudiéndose observar sus representaciones en distintas esculturas que se conservan gracias a la Arqueología, por ejemplo, en el Museo Nacional de Antropología o en el Museo del Templo Mayor de la Ciudad de México.

La Grecia Clásica y Helenística (750–siglo I a. C.) también desarrolló un panteón complejo de dioses, cuya representación resultó fundamentalmente antropomorfa. Ello se debió al triunfo del humanismo en el desarrollo político y cultural de las ciudades-estado, lo que otorgó gran importancia a la figura humana en todos los ámbitos de la sociedad al grado que los dioses también fueron representados como personas, no sólo en términos de su fisonomía sino también en su psicología y su comportamiento. Sin duda, destacan de esta época las representaciones del *Zeus de Olimpia* y de la *Atenea Parthenos*, elaboradas en la famosa técnica *criselefantina* que combinaba placas de oro y marfil sobre un modelo de madera. Se trata de piezas que no han llegado hasta nosotros y de las cuales sólo se tiene idea a partir de las referencias literarias o de alguna copia tardía, como ocurre en el caso de la *Atenea Farnesio*. Otras piezas escultóricas destacadas que representan dioses, son el *Hermes del Frontón de Olimpia* o el *Ares Ludovisi*, ya del periodo helenístico, donde se hace una exaltación de la belleza y majestad de estas deidades.

Durante la Edad Media (476–1453 d. C.), el triunfo del cristianismo en Europa Occidental dio origen a una nueva iconografía de carácter religioso donde predominaron las imágenes de Cristo y la de su madre, la Virgen María. Las primeras representaciones de Cristo corresponden al periodo *Paleocristiano* (siglo I a V d. C.), en el que se figuró su imagen en las catacumbas como pastor de ovejas, siguiendo el modelo del *Moscóforo* procedente de la antigua Grecia.

En el *Románico* (siglos XI al XIII) la representación de Cristo se volvió más compleja, apareciendo de hecho el Cristo crucificado, pero con una connotación triunfante, por lo que en dichas escenas este personaje aparece sereno, vestido y muchas veces apoyado en la cruz, no tanto clavado en ella y sin expresar sufrimiento aun cuando se representen los clavos y las heridas. Otra imagen típica de este periodo es el *Cristo Pantocrátor*, que es su representación como Señor del Universo y que aparece frecuentemente en los *tímpanos* de las portadas catedralicias o en los *ábsides* de las iglesias. En el *Gótico* (siglos XII–XV) la figura de Cristo cambió de manera importante, pues adoptó un carácter doliente, de sufrimiento, por lo que se representa muerto y colgante de la cruz con las señales de la Pasión: la corona de espinas, el cuerpo flagelado y sangrante, los tres clavos y la herida en el costado.



**Crucifijo (Año 1190). Arte Románico**  
(Galería web de arte: 2011)

En el *Renacimiento* (siglos XIV–XVI) la reinterpretación de los modelos griegos y romanos trajo como consecuencia la humanización de la representación de Cristo para presentarlo como hijo de Dios. De este modo comenzó a mostrarse como un varón joven dotado de gran belleza anatómica, tal como lo hizo Miguel Ángel en esculturas como *La Piedad*. Por su parte, el *Barroco* (siglos XVI –XVIII), como instrumento de la contrarreforma católica que buscó espiritualizar la representación de Cristo, conjugó un realismo anatómico extraordinario con una expresiva espiritualidad que intentaba mover los sentimientos de los espectadores, tal como sucede con el *Cristo crucificado* de Diego Velázquez, *La Resurrección del Señor* de Bartolomé Esteban Murillo o en otras obras de El Greco, Gregorio Fernández, Juan de Mesa y otros más.



**Cristo crucificado de Diego Velázquez (ca. 1632)**  
(Escarlati: 2008)

Finalmente, cabe señalar que la representación de la Virgen María durante buena parte de la Edad Media se hizo en compañía del Niño Jesús, por lo que María

aparece como *Madre de Dios* y trono de éste, lo que en términos iconográficos se designa como *Maiestas Mariae* o *Theotokos*, título que la Iglesia cristiana primitiva le otorgó por su maternidad divina desde el Concilio de Éfeso (431 d. C.).

En el *arte románico* se puede observar, para esta representación (derivada, sobre todo, de los *iconos* que se realizaron sobre el tema), una importante influencia del *arte bizantino*, donde destaca la seriedad, el hieratismo, la estilización y el simbolismo; así como el uso de *mosaicos* y *pintura mural* para las obras. Ya en el *arte gótico* hubo una naturalización y humanización de la Virgen María, por lo cual aparece como una bella madre que interacciona con el Niño Jesús o bien como madre dolorosa experimentando sufrimiento por la muerte de su hijo en la cruz. En el *Renacimiento* se continuó con esta temática

para representar a la Virgen, aunque con una infinidad de variantes y maneras de expresión, pero siempre con una composición *piramidal*. Durante el *Barroco*, la Virgen María se representó utilizando fuertes claroscuros para cada escena.



*Theotokos* del Monasterio de Santa Catalina del Monte Sinaí (ca. 600 d. C.) (Wikimedia Commons: 2020)

#### Actividad 2.4

Explica en los siguientes espacios las creencias mítico-religiosas que buscaron expresarse en las representaciones de los dioses de las distintas culturas que se mencionan en este apartado:

Egipcios: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mexicas: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Griegos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Cristianismo en Europa Occidental: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**b) Representaciones de gobernantes como instrumentos de poder, desde la Antigüedad hasta las expresiones de la Modernidad. Pintura, escultura, fotografía y cine**

Las primeras representaciones de gobernantes y símbolos de poder proceden de culturas no occidentales. Los gobernantes chinos de las dinastías más antiguas se distinguían por el alarde de objetos e instrumentos que denotaban su riqueza y jerarquía, tanto en la vida como en la muerte. Por ejemplo, en los palacios de los periodos Shang (1766–1122 a. C.) y Zhou (1122–249 a. C.), tenían para su uso complejas vajillas elaboradas con bronce fundido, mientras que en las tumbas se han encontrado lujosas armaduras hechas con placas de jade.



**Traje funerario de jade de la Dinastía Han (206 a. C.-220 d. C.) (Wiki Culturalia: 2012)**



**Reproducción de los Murales de Bonampak (790-791 d. C.), Chiapas, México (Arte Precolombino: 2015)**

En Mesoamérica, los mayas del período clásico (250–950 d. C.) usaban el término *Ahau* para designar a su gobernante, aun cuando existían otras variantes. *Ahau* significa “el que grita”; por tanto, los gobernantes mayas son señores que hablan y exigen, por lo que en las representaciones plásticas aparecen acompañados de escritura, textos jeroglíficos donde se refieren distintos aspectos de su reinado. Otros atributos de poder que se representan son los tocados de plumas de quetzal con máscaras de madera (en las que aparecen los dioses tutelares), collares, brazaletes, orejeras de jade, vestimentas de algodón teñido de colores, sandalias de piel de venado y *cetros* de poder. Tales elementos se pueden observar, por ejemplo, en los relieves del Templo del Sol, de la Cruz y de la Cruz Foliada en Palenque, dedicados al gobernante Pakal.





*Justiniano y su corte* (ca. 547 d. C.), mosaico en la Iglesia de San Vital en Rávena, Italia  
(La cámara del arte: 2018)

Por su parte, en el Imperio Bizantino (395– 1453 d. C.) las imágenes donde aparece el emperador se caracterizaron por ser frontales, hieráticas, rígidas y solemnes. Dicha solemnidad estuvo enmarcada por el carácter sagrado del emperador de Bizancio, representado a través de un conjunto de atributos como el *nimbo* o corona de rayos solares, el *globo crucífero* como el que poseía el Cristo Pantocrátor, y el uso del *crismón* o de la cruz para simbolizar el triunfo del cristianismo.



*Augusto de Prima Porta*,  
Arte Romano (siglo I)  
(Till Niermann: 2007)

En el mundo occidental la consolidación del Imperio Romano (31 a. C. – 476 d. C.) estableció sus propias formas de representar al emperador. Así, las *estatuas-retrato* buscaron mostrar la majestad e importancia de estos gobernantes, pero también existía un interés por transmitir la personalidad del individuo. De allí que en este tipo de representaciones cobre gran importancia la cabeza del personaje. Es el caso del *Augusto de Prima Porta*, el cual lleva una *loriga* o coraza historiada que se convirtió en el modelo a seguir por los siguientes emperadores posteriores a Octavio. Otra forma de representación del poder en Roma que no podemos olvidar es el *retrato imperial*, caracterizado por su gran realismo, y la *estatua ecuestre*, en la que contrasta la rigidez del gobernante con el movimiento del caballo, señalando la postura de las patas del animal la forma en que el personaje murió.

Durante la Edad Media en Europa Occidental fue el Imperio Carolingio (siglo VIII al IX d. C.) donde se desarrollaron nuevas formas de representar a los gobernantes, aunque con fuertes influencias del pasado. Un ejemplo de ello es el bronce conocido como *Estatua ecuestre de Carlomagno*, donde se aprecia al emperador erguido sobre un caballo, a la manera de los emperadores romanos, pero sosteniendo un nuevo atributo de poder: la esfera procedente de la tradición pictórica cristológica que representa la perfección de Dios.

Con el advenimiento de la Modernidad (siglos XV – XX) aparecieron en Occidente elementos discursivos más complejos para afianzar el poder. Así, los grandes imperios, como el español y el francés, representaron a sus soberanos creando una amplia gama de *retratos* que servían como modelos propagandísticos del poder del monarca. El cuadro *Carlos V como dominador del mundo*



*Carlos V como dominador del mundo*  
(1604) de Peter Paul Rubens  
(Arte e iconografía: 2015)



*Luis XIV, rey de Francia de*  
*Rigaud Hyacinthe (1701)*  
(Museo Nacional del Prado: 2012)

de Peter Paul Rubens es un claro ejemplo de lo anterior, pues en él se pueden observar todos los símbolos representativos del poder en la época: la armadura como atributo militar, la espada para impartir justicia, la corona con forma de *mitra* (un símbolo monárquico pero también espiritual), el cetro como expresión de la capacidad de mando y protección sobre los súbditos, y el *orbe* que alude a los territorios sobre los que ejerce su soberanía (Europa y América). De igual manera, los monarcas franceses se representaron exaltando los símbolos de su poder. Es el caso del *Retrato de Luis XIV* de Hyacinthes Rigaud, donde el monarca aparece vestido con la armadura francesa de caballería decorada con las flores de lis, el casco a un costado sosteniendo el bastón de mando con idéntica decoración a la armadura, un fajín de general en la cintura, así como una banda y la placa de la Orden del Espíritu Santo en el pecho. Pese al carácter marcial de la composición, porta la alta peluca oscura que refuerza la autoridad y majestad que envuelve al rey.

Incluso en el Nuevo Mundo se desarrolló también, por influencia de la corte española, el *retrato de los virreyes* (siglos XVI-XIX), donde estos gobernantes aparecen enmarcados por una serie de elementos alegóricos que hacen referencia a las virtudes políticas y morales que deben tener los representantes del rey de España en América. De hecho, la tradición del *retrato*, como elemento propagandístico del poder, continuó existiendo en América Latina durante los siglos XIX y XX, heredada de la época colonial. Ejemplo de ello son los retratos pictóricos y fotográficos de Porfirio Díaz (1876-1911), en los cuales aparecen elementos políticos y militares cuya finalidad era legitimar su poder.



EL EXC.<sup>o</sup> S.<sup>o</sup> D.<sup>o</sup> MATHIAS DE GALVEZ Y GALLARDO. Teniente General de los Reales Ejércitos y de S. M. Virrey Gobernador y Capitán General de esta Nueva España y Presidente de su Real Academia de San Carlos. Esculp. de Juan de Alarcón. Año de 1783.

**Retrato del Virrey Matías de Gálvez y Gallardo (1783) de Andrés López**  
(Wikimedia Commons: 2020)

### Actividad 2.5

A partir del contenido de este apartado, anota en el espacio correspondiente los principales símbolos de poder que se incluyeron en las representaciones artísticas de los gobernantes de cada una de las siguientes culturas:

China	Mayas	Roma	Edad Media	Edad Moderna

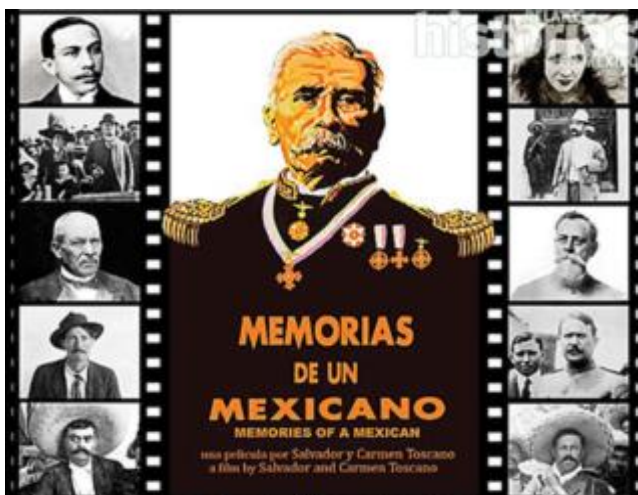
### c) Manifestaciones artísticas de movimientos políticos y sociales del siglo XX. Pintura, fotografía, cine, artes gráficas

El desarrollo de la tecnología y las nuevas formas de expresión artística hicieron posible que algunos movimientos políticos y sociales del siglo XX utilizaran el arte como medio de propaganda, pues distintas manifestaciones del mismo hacían posible informar, difundir y adoctrinar políticamente a la población.



Escena de *El acorazado Potemkin*, película de Sergei Eisenstein (URSS; 1925)  
(TwoWings: 2008)

El uso del cine como medio propagandístico puede observarse en las dos primeras revoluciones sociales del siglo XX, la Revolución Mexicana (1910-1920) y la Revolución Rusa (1917), las cuales triunfaron y se institucionalizaron convirtiéndose en regímenes políticos detentadores del poder que utilizaron la cinematografía como arsenal simbólico para legitimarse. En el caso de la Revolución Rusa, que estableció el socialismo en un país (la URSS) por primera vez en la historia, las películas *El acorazado Potemkin* y *Octubre* de Sergei Eisenstein ejemplifican plenamente dicho proceso. *El acorazado Potemkin* (1925) deconstruye al régimen zarista presentándolo como represor de la población, mientras que la película *Octubre* (1927) exalta la revolución soviética y la persona de Stalin con un claro sentido propagandístico.



Cartel de la película *Memorias de un mexicano* (1950) de Salvador y Carmen Toscano  
(Relatos e historias en México: 2020)

En el caso de la Revolución Mexicana, también se produjeron películas que buscaron justificar y exaltar dicho proceso histórico como origen del régimen político existente, tal es el caso de *Memorias de un mexicano* (1950) en cuya producción se recuperó el archivo cinematográfico de Salvador Toscano que filmó distintas escenas que abarcan el final del Porfiriato, las distintas etapas de la Revolución y los primeros años del México Posrevolucionario. Por el contrario, otras películas como *La*

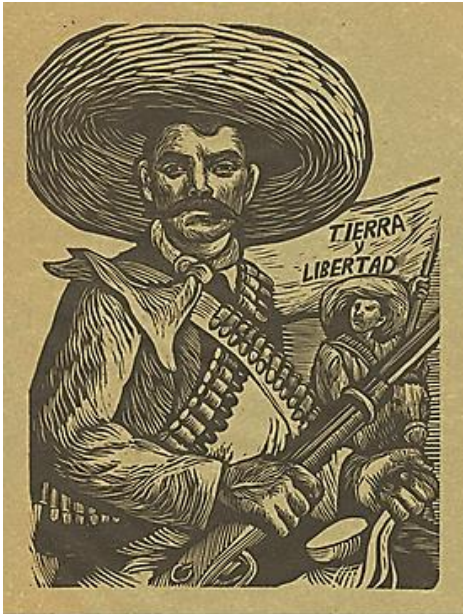
*sombra del caudillo* (1960), dirigida por Julio Bracho, o *El compadre Mendoza* (1934), de Fernando de Fuentes, presentan una visión crítica de la Revolución Mexicana que dio lugar a la censura de la primera durante 30 años.

Adicionalmente, el *Muralismo Mexicano* (1920-1950) se convirtió en otro vehículo de propaganda que resultó útil al nuevo régimen revolucionario que se estaba construyendo, a pesar de las posiciones más radicales y críticas de algunos de sus artistas más importantes (Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros).



**Mural Venustiano Carranza y la Constitución de 1917 (1967)**  
de Jorge González Camarena (Van Devorak: 2020)

En franca oposición a la intromisión del gobierno en el arte, fue fundado el *Taller de la Gráfica Popular* en 1937 por Leopoldo Méndez, Luis Arenal y Pablo O'Higgins, a los que se sumaron Raúl Anguiano, Ángel Bracho y Alfredo Zalce. Este colectivo intentó desarrollar un espacio de discusión política y estética para ayudar en la lucha de liberación popular. Uno de los resultados más importantes de su trabajo fue crear el *discurso gráfico* de la Revolución, a través de un portafolio titulado *Ochenta y cinco estampas de la Revolución Mexicana* donde representaron a los principales personajes del movimiento armado.



**Emiliano Zapata, grabado del Taller de la Gráfica Popular (ca. 1937)**  
(Kaldari: 2011)

Finalmente, también puede citarse, para el caso de México, el significativo impacto que tuvo en el arte el movimiento estudiantil de 1968. Dicha movilización social produjo un conjunto de representaciones gráficas que dieron forma a un imaginario visual difundido por los estudiantes, el cual se convirtió en un espacio para circular información crítica o para *contra-informar* ante la posición del gobierno. Por ello, las obras gráficas del 68 son anónimas, pero se sabe que en su mayoría fueron producidas en la Academia de San Carlos de la UNAM y la Escuela "La Esmeralda" del INBA.

### Actividad 2.6

Busca en YouTube las películas *El acorazado Potemkin* y *Memorias de un mexicano* y obsérvalas con atención. Posteriormente, explica en las siguientes líneas de qué manera justifican y exaltan las revoluciones sociales que dieron origen al régimen comunista de la URSS y al régimen priista de México:

*Acorazado Potemkin*: \_\_\_\_\_

---



---



---



---

*Memorias de un mexicano*: \_\_\_\_\_

---



---



---



---

## 2.3 Vida cotidiana representada en la historia del arte

a) Trabajadores y oficios. Pintura, escultura, litografía, fotografía y artes gráficas



Detalle de los murales en la Tumba de Rekhmire (ca. 1420 a. C.), Tebas, Egipto (Geohistoriados: 2017)

La vida cotidiana es otro de los grandes temas presentes en el arte de las distintas etapas de la historia humana. Aunque con antecedentes durante la Prehistoria, y particularmente durante el Neolítico (8000–4000 a. C.), la representación de los trabajadores y sus oficios recibió singular atención en las primeras civilizaciones agrícolas debido a la cada vez mayor división del trabajo y especialización

que se desarrolló como parte de la complejidad social que alcanzaron dichas culturas. En el Egipto del Imperio Antiguo (2686–2181 a. C.) los campesinos eran el grupo más numeroso de la sociedad, con sus chozas de adobe a orillas del río Nilo, dedicado al cultivo de trigo, lino y cebada. Esta clase social fue representada tanto en las pinturas, donde aparecen sembrando sus campos, como en las pequeñas esculturas llamadas *ushebtis* o respondedores, quienes acompañaban a las personas de la clase alta en su vida después de la muerte. De igual manera, los artesanos eran otro grupo social importante, pues realizaban objetos necesarios tanto de carácter utilitario como suntuario. Por ello, también fueron incluidos en la pintura mural o entre los *ushebtis* de la época, destacando la representación de carpinteros, joyeros, ceramistas, escultores o pintores, y otros de menor condición como panaderos, cerveceros, etcétera.



Transporte de un tonel, vitral de la Catedral de Chartres (MOSSOT: 2010)

El establecimiento del feudalismo en Europa Occidental durante la Alta Edad Media (476–1000 d. C.) trajo como consecuencia una nueva forma de trabajar para los artesanos, pues se establecieron *gremios* integrados por maestros, oficiales y aprendices que desarrollaban los distintos oficios y guardaban celosamente los secretos de los mismos. Entre los gremios más importantes destacaban los orfebres, tejedores, zapateros, carpinteros y toneleros.



Visita del doctor (1658 - 1662) de Jan Steen (Wikimedia Commons: 2020)

Tales oficios y las agrupaciones que los realizaban fueron representados en los *vitrales de la Catedral de Chartres*, donde pueden observarse distintos artesanos acompañando la vida de los santos, de la Virgen o de Jesús.

En el *Barroco* (siglos XVI – XVIII) se hizo una mayor distinción entre las actividades que implicaban estudios universitarios (como la medicina, teología, filosofía o derecho) frente a otras actividades que se seguían desarrollando de manera gremial, como era el caso de los pintores, escultores, músicos, orfebres, estampadores, hiladores y comerciantes. En este caso, tanto las actividades artesanales como las profesionales fueron representadas

en *cuadros* y, sobre todo, como tema central de la composición y ya no como detalle accesorio. De ello existen múltiples evidencias, por ejemplo, la *Visita del doctor* por Jan Steen, *La anciana vendiendo verduras* de Adriaen van Utrecht, *El taller del pintor* de Jan Vermeer o *Vieja friendo huevos* de Diego Velázquez, entre otros más.



**Dolor o Las víctimas del mar (1908-1909) de Charles Cottet (Pintura Realista) (Galería Hermain: 2007)**

Por su parte, el *Realismo* fue una corriente del siglo XIX que tuvo como objetivo presentar la vida cotidiana como tema principal; por tanto, sus contenidos eran sociales y representaban principalmente a obreros y campesinos tratando de exaltar su trabajo. Tal es el caso de la pintura de Gustave Courbet titulada *Los picapedreros* (1849) o la de Jean-François Millet denominada *Cosechadoras* (1857). Vinculado a las propuestas del Realismo se encuentra la fotografía, la cual alcanzó un nuevo desarrollo tecnológico a finales del siglo XIX (más allá de la técnica del *daguerrotipo*) que le permitió convertirse en un instrumento de vanguardia artística y política. Así, tanto en Europa como en Estados Unidos, y en otros países que comenzaban su proceso de industrialización, la fotografía fue un medio muy importante para exponer las condiciones de vida de la clase obrera.

Por último, en el arte de las *Vanguardias* (1874–1945) y *Post vanguardias* (1945–1970) también tenemos ejemplos de cómo los artesanos y sus productos



**Mesa, Víctor Horta (ca. 1902) (Art Nouveau) (Museo Horta: 2018)**

se convirtieron en temas a representar. Un primer caso es el movimiento *Arts & Crafts* de finales del siglo XIX surgido en Gran Bretaña como rechazo a la fría estética generada por la Revolución Industrial, mismo que agrupaba arquitectos y diseñadores quienes querían ofrecer a la sociedad artesanas estéticamente agradables frente a los productos brutos y descuidados del capitalismo. Contradictoriamente, el costo de sus obras hizo que sólo fueran accesibles para la gente rica.



A finales del siglo XIX y principios del XX aparece el *Art Nouveau*, como parte del cual Víctor Horta desarrolló muebles, vajillas, baterías de cocina y otros objetos utilitarios, pero con armonía estética. También la *Escuela de la Bauhaus* en Alemania (1919–1933) se centró en el diseño y la arquitectura, pues una de sus preocupaciones centrales era unir arte y artesanía ofreciendo productos de valor estético al público en general, tales como el *Sillón F51* de Walter Gropius, fundador de este movimiento. Con base en un rígido racionalismo, la Bauhaus se interesó por la simplificación de los objetos reduciéndolos a sus componentes geométricos, revalorizando su función y aprovechando las nuevas posibilidades técnicas de su época.



Sillón F51 de Walter Gropius,  
fundador de la Escuela Bauhaus  
(Babymadariaga: 2014)

### Actividad 2.7

A partir del contenido de este apartado, señala las *diferencias* en el tratamiento artístico que se daba a los trabajadores y sus oficios en la Antigüedad, la Edad Media, la Edad Moderna y *Vanguardias artísticas*:

Expresiones artísticas	Trabajadores	Oficios
Antigüedad		
Edad Media		
Edad Moderna		
Vanguardias artísticas		

## b) Etapas de la vida y la muerte. Pintura, escultura, artes gráficas, fotografía, instalaciones

La vida y la muerte también son temas que han atraído a los artistas de todas las épocas. En el antiguo Egipto (2686–1070 a. C.) la vida y la muerte fueron vistas como una continuidad que debía ocurrir si el individuo era digno de acceder a la vida en el más allá. Según su concepción, el ser humano estaba integrado por tres entidades básicas: el cuerpo físico o *djet*, el *ka* o fuerza vital y el *ba* o doble, cuya permanencia en conjunto era necesaria para la existencia de la persona. A la muerte del individuo tales entidades se separaban, por lo que la momificación y los rituales eran necesarios para que pudieran continuar existiendo, incluso en el lugar a donde iba el *ba* de los muertos. Dicha concepción tuvo implicaciones en la pintura y escultura egipcias, pues en las tumbas se representaba a los difuntos disfrutando de la vida en el más allá, como ocurre en la *Tumba de Nebamun* donde aparecen escenas de caza y otras relacionadas con placeres mundanos. Igualmente, fueron elaborados una gran cantidad de objetos que se incluyeron en los ajueres y ofrendas funerarias de las tumbas egipcias, tales como sarcófagos, máscaras, recipientes, esculturas, estelas, maquetas, joyas, amuletos y otros muchos artefactos más. Igualmente, destaca la frecuente, colorida y variada presencia de *pintura mural* y *relieves* en estos espacios, los cuales decoraban la tumba o secciones principales de la misma e incluyeron temas muy variados que iban desde las escenas más cotidianas hasta representaciones de los dioses, incluyendo la del Juicio de Osiris que los muertos debían enfrentar para conseguir la vida eterna y no ser devorados por Ammit, deidad monstruosa (parte hipopótamo, león y cocodrilo) que se comía el alma de los difuntos que habían pecado en vida y a los que dicho juicio les resultaba desfavorable.



Fresco de las bailarinas y los músicos, Tumba de Nebamun, Egipto  
(Museo Británico: 2008)

En Mesoamérica (1200 a. C – 1521 d. C.) se pensaba también que la vida se hacía posible por la integración de los distintos elementos que forman al ser humano, mientras que la muerte era, precisamente, la fragmentación de los mismos. Los pueblos de tradición nahua creían que el ser humano se formaba de materia pesada y entidades anímicas invisibles y ligeras, las cuales se

dispersaban a la muerte de la persona. De esta concepción se desprendían una serie de cultos destinados al dios de la muerte, a los antepasados, a las reliquias de los muertos y a los difuntos en general relacionados con los ciclos temporales, el origen y transición del mundo o de la humanidad o bien con los principios de generación y regeneración de la naturaleza. Por ello, la muerte ocupó siempre en Mesoamérica un lugar preponderante entre las diferentes culturas que formaron parte de ella, lo que llevó a su frecuente representación (como ocurre con el Mictlantecuhtli, dios de la muerte, de la época mexica (1325-1521 d. C.) o vinculación en diferentes espacios, prácticas y soportes, como pueden ser las ofrendas, sacrificios, vasijas, esculturas, códices, mitos, etcétera.



El dios Mictlantecuhtli devorando a una persona. Códice Laud  
(s/a: 2019)

También en la Grecia Clásica (750-338 a. C.) se hizo evidente esta dualidad entre cuerpo y espíritu para concebir la muerte del ser humano. La vida era la fuerza y energía de que disponía una persona al nacer para residir en este mundo, un *alma* entendida como atributo de vida que compartía con todos los seres vivos (animales, plantas, etc.) y que irremediamente se perdía con la muerte. Otra era el *alma* concebida como principio de racionalidad, con carácter divino, inmortal y exclusiva del ser humano. De este modo, el alma del difunto, ya sin su cuerpo, pasaba al *Hades* o lugar de los muertos, donde no había individualidad ni



Crátera de Eufronio que muestra a Thánatos e Hypnos llevándose el cuerpo de Sarpedón  
(Jaime Ardiles-Arce: 2007)

nombres, pues todo eran sombras y oscuridad. Así, la muerte se representaba en la Grecia Clásica de dos formas: como potencia maléfica, violenta y aterradora, o como recogimiento pacífico del muerto. La primera era personificada por las *Keres* y la segunda por *Thánatos*, divinidades ampliamente representadas en la cerámica griega. Esta última era representado como un genio con alas que



*Danza de la muerte, XXVI. El Físico.*  
Hans Holbein (1538)  
(Soilwork: 2010)

acudía a buscar las almas de aquellos hombre y mujeres que habían fallecido para llevarlas al mundo de los muertos.

Para el cristianismo, que se desarrolló sobre todo durante la Edad Media (476-1453 d. C.), la muerte fue vista como la separación del alma respecto del cuerpo que conducía a una vida mejor: el reino de los cielos prometido por Jesús, acontecimiento para el cual las personas se preparaban durante toda su vida. Sin embargo, a partir del siglo XIV se observa un cambio en la mentalidad medieval, pues a partir de entonces la muerte fue vista como algo tétrico y oscuro. Por supuesto, esta nueva concepción fue reforzada por la mortal y terrible epidemia de peste negra que azotó a Europa Occidental entre 1347 y 1350. Así, aparecieron representaciones en el arte como la *danza macabra* o la muerte personificada

por un esqueleto que se lleva a las personas que han de morir, tal como se aprecia en los grabados de Hans Holbein el Viejo.

En cambio, para el *Romanticismo* (siglos XVIII-XIX) la muerte era una entidad ambivalente que funcionaba como sustento del pensamiento humano independientemente de la forma que adoptara. Por un lado, era la fuerza inevitable que somete al hombre y lo conduce a su destino fatal, también era la causa de un



*Ophelia* (1852) de John Everett Millais  
(Google Cultural Institute: 2011)

dolor profundo cuando se pierde a un ser querido y, finalmente, era también una vía de escape de la realidad, y en ese sentido incluso un anhelo. Entre las pinturas románticas que se refieren a la muerte, destaca por ejemplo *Ofelia* (1852) de John Everett Millais o *La muerte de Chatterton* (1856) de Henry Wallis.

En el arte del fin del siglo XX, la muerte se representa con toda la crudeza que la *Post-modernidad* (1980 a la fecha) le ha conferido. La muerte es el fin absoluto en el cual no hay más allá, pero que posibilita la conciencia individual para reconocerse a sí mismo. Ante dicha concepción, la sociedad contemporánea ha buscado mecanismos para alejarse de la muerte, distanciarse de ella y volverla irreal. Los artistas contemporáneos, principalmente en el *arte conceptual*, presentan la muerte de una manera cruda pero cercana, tomando en varios casos a sus seres queridos como modelos. Así, Ron Mueck desarrolló su escultura *Dead Dad* (1997),

mientras que Sophie Calle grabó las últimas 80 horas de la vida de su madre y presentó un extracto de las mismas en la Bienal de Venecia de 2007.

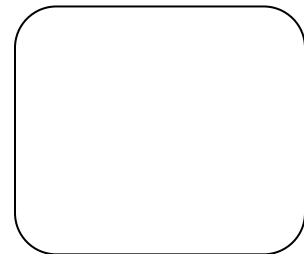


Escultura *Papá muerto* (1997) de Ron Mueck  
(Eklektix: 2010)

### Actividad 2.8

Busca en Internet tres obras artísticas sobre la muerte que se mencionan en este apartado, imprime y pega la imagen en el espacio correspondiente. Luego señala a qué expresión artística y momento histórico corresponde, para comentar finalmente la idea que cada una plantea sobre este tema:

1. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### c) Perspectivas de género e identidades sexuales como construcciones culturales

La sexualidad es otro tema que se encuentra presente en la historia del arte, pues ha sido representada incluso desde tiempos prehistóricos. En el antiguo Egipto (2686–1070 a. C.) la sexualidad incluía tanto a los dioses como a los hombres. De acuerdo con su mitología, la creación tuvo lugar a través del dios Ra, quien, por medio de su falo, dio origen a los astros y a los demás dioses. En otro mito, la diosa Isis tiene relaciones sexuales con Osiris, después de volverlo a la vida, para quedar encinta y lograr el nacimiento de Horus. De este modo, la sexualidad divina



Detalle del *Papiro de Tamenio*, que representa al dios de la Tierra Geb y a la diosa del cielo Nut (siglo XI-VIII a. C.)  
 (Enrique Martínez-Salanova Sánchez: 2020)

tenía una connotación de fecundidad y poder. Sin embargo, también existen referencias artísticas acerca de la sexualidad de los hombres. En ocasiones se expresa mediante simbolismos, como ocurre en un relieve de Ramsés III que hace referencia a sus concubinas, pero también se representa de formas muy explícitas como sucede en el caso del *Papiro de Turín*,

documento satírico-erótico con escenas que se refieren a la nobleza.

En la Grecia Clásica (750-338 a. C.) el tema de la sexualidad se encuentra ampliamente representado en diferentes objetos artísticos, cuyo significado puede inferirse a través de distintos fragmentos y obras literarias de esa civilización. La sexualidad para los griegos era vista como algo similar a la oposición entre la barbarie y la civilización: las fuerzas desenfrenadas de la naturaleza son representadas por los *sátiros*, seres siempre gustosos de experimentar el placer sexual y en cuyas representaciones se exaltan los genitales, mientras que los hombres civilizados tienen un falo pequeño, tal como lo señala Aristófanes y como se aprecia en varias esculturas del periodo clásico y helenístico, por ejemplo, el *Hércules Farnesio*. Otras escenas recurrentes en las representaciones artísticas griegas, sobre todo en vasijas, son las relaciones heterosexuales y homosexuales, estas últimas ligadas a la práctica de la *pedofilia* practicada por los griegos antiguos.



Escena de cortejo pederasta.  
Detalle en un ánfora griega  
(ca. 540 a. C.)  
(Haiduc: 2005)

Durante el Imperio Romano (31 a. C. a 476 d. C.) la sexualidad fue vista como una actividad positiva, origen de vida y de alegría, así como potenciadora e intensificadora de lo espiritual. Esta concepción se expresaba mediante símbolos de los cuales el falo era el más importante, pues de hecho se relacionaba con el dios Príapo y frecuentemente se representaba en las casas de la ciudad de Pompeya con una función *apotropaica*; esto es, como mecanismo mágico de defensa para alejar el mal y atraer el bien. También el erotismo era un asunto



Mural en la ciudad romana de Pompeya (Siglo I d. C.)  
(Wikiwand: 2020)

tratado en la pintura pompeyana, principalmente en las paredes de las casas y lupanares, donde se representa a hombres acompañados de *hetairas* (cortesanas, damas de compañía, prostitutas) o bien de otros hombres disfrutando de las relaciones sexuales. De este modo, queda claro que la sexualidad se abordaba libremente en la vida cotidiana de los romanos, y que por ello se le representaba plásticamente.

Con el triunfo del cristianismo en Europa Occidental durante la Edad Media (476-1453 d. C.) la sexualidad quedó relegada debido a las ideas religiosas, por lo que en el arte medieval ocupó un lugar marginal. Sin embargo, posteriormente ganó terreno como tema para el arte a través de nuevas significaciones. Así, por ejemplo, los cristianos medievales expresan un temor al sexo, símbolo del pecado, y un desprecio por el cuerpo, plasmado en escenas violentas que hacen alusión al castigo del purgatorio o del infierno. En el libro *Las muy ricas horas* del duque de Berry aparece una ilustración del purgatorio con una mujer desnuda atacada por animales salvajes, aunque otras dos –también desnudas– son rescatadas por ángeles que las llevan al cielo. En otros casos aparecen parejas en su noche de bodas, representadas de manera recatada, pudorosa y en ocasiones acompañadas por una comitiva o un religioso que los ha instalado en la cámara nupcial. A pesar de que la sexualidad expresada más allá de estos límites fue generalmente mal vista por la religión católica, e incluso perseguida y castigada, pueden encontrarse algunas ilustraciones de manuscritos medievales que revelan ciertas prácticas sexuales de la época en baños, prostíbulos y fuentes.



**Casa de baños, 1475**  
(GifTagger: 2014)

Fue hasta el *Renacimiento* (siglos XIV al XVI) que se elaboró una idea del erotismo diferente a la de la Edad Media, aunque no como resultado de la confrontación con la religión, sino a través del desarrollo de temas procedentes de



**La embriaguez de Noé, fresco de Miguel Ángel en la Capilla Sixtina (1509)**  
(Web Gallery of Art: 2008)

la propia Biblia, de las vidas de los santos o de la mitología grecorromana, en los que se pudiera expresar el sentimiento erótico. Un claro ejemplo de lo anterior es *La embriaguez de Noé* de Miguel Ángel (parte de los frescos de la Capilla Sixtina) donde se pone de manifiesto la tensión entre el temor y la curiosidad ocasionado por el sexo, que se hace





*Éxtasis de la beata Ludovica Albertoni*, Lorenzo Bernini (1674)  
(Sailko: 2016)

patente al quedar al descubierto los genitales de Noé. De hecho, esa nueva forma de expresar el erotismo fue continuada por el *Barroco* (siglos XVII y XVIII), movimiento artístico que logró plasmarlo de manera más directa en algunas de sus obras. El *Éxtasis de Santa Teresa* (1652) y el *Éxtasis de la beata Ludovica Albertoni* (1674) de Lorenzo Bernini y *La verdad velada* (1752)

de Antonio Corradini son ejemplos de ello en el ámbito de la Europa católica. En el caso del barroco en los países protestantes, Petrus Paulus Rubens desarrolló también su *Retrato de Elena Fourment* (1631). En dicho cuadro, esta mujer (la segunda esposa de Rubens) aparece semidesnuda y envuelta en pieles, enfatizándose claramente la sensualidad de la composición.

Para el *Romanticismo* (siglos XVIII-XIX), movimiento defensor de la libre expresión de las pasiones individuales y contrario a toda moralidad convencional, la sexualidad y el erotismo tomaron una fuerza plástica evidente. Théodore Géricault, en su escultura *Ninfa y sátiro* (1818), expresa, entre otros artistas románticos, esta tendencia, llegando incluso al extremo de mostrar no sólo la sensualidad de una relación sexual sino el sadismo asociado a una violación. Finalmente, las vanguardias artísticas (impresionistas, posimpresionistas, modernistas, fauvistas, cubistas, surrealistas, expresionistas) lograron expresar una mayor libertad sexual desde finales del siglo XIX que se conserva hasta hoy, al menos en el ámbito de las representaciones artísticas. Podemos citar en este caso las obras de Henri de Toulouse Lautrec sobre la vida en las casas de citas, el cuadro *Dos prostitutas* de Georges Roault, las *Señoritas de Avignon* de Pablo Picasso y *Joven virgen autosodomizada por los cuernos de su propia castidad* de Salvador Dalí, entre otras más, que confirman la presencia del erotismo y la sexualidad en el arte vanguardista.



*Femme rousse nue accroupie* de Henri de Toulouse-Lautrec (1897)  
(Museo de Arte de San Diego: 1987)



a cualquier persona independientemente de su condición social, económica o política.

**Desnudo:** representación del cuerpo humano con escasa o ninguna vestimenta.

**Dinamismo:** integración de movimiento a la composición artística.

**Escorzo:** forma de representar una figura que en la realidad estaría dispuesta perpendicularmente u oblicuamente al plano en que se le ha representado. Tanto en la pintura como en la escultura exige el dominio de las leyes de perspectiva.

**Expresividad:** manifestar con viveza los sentimientos o pensamientos.

**Frontalidad:** este concepto se refiere a la disposición en la representación del cuerpo que considera una línea que pasa por el medio de la frente, la nariz y el ombligo para dividir el cuerpo en dos partes iguales exactamente contrapesadas. En el caso de la pintura y el relieve puede mostrar toda la figura humana en posición frontal, la cabeza de perfil y el cuerpo de frente, o bien de tres cuartos.

**Hieratismo:** es una tendencia en la que predomina, como concepto de la obra, la rigidez y la majestuosidad.

**Idealización:** situar las cosas sobre la realidad sensible a través de la imaginación.

**Isocefalia:** norma por la cual se alinea las cabezas a una misma altura.

**Madona:** término para referirse a la representación de la Virgen María.

***Maestas Domini:*** representación de Cristo en actitud triunfante.

***Maestas Mariae:*** representación de la Virgen María en actitud triunfante.

***Maiorum Imagines:*** en la tradición romana, son máscaras en cera de los antepasados.

**Moda:** cambios en los usos y costumbres relacionados con las prendas de vestir en una colectividad relacionados con procesos sociales de divulgación.

**Naturalismo:** estilo artístico vinculado con el Realismo que busca reproducir la realidad con un carácter documental y objetivo en todos sus aspectos.

***Pantocrátor:*** representación del Cristo triunfante, sentado, con los evangelios en la mano izquierda y la derecha en actitud de bendecir.

**Perspectiva:** forma de representar en una superficie los objetos para que aparezcan en la forma y disposición en que se muestran a la vista en la realidad.

**Proporción:** correspondencia armónica en la medida que guardan las partes entre sí y con el todo.

**Realismo:** tendencia que pretende reproducir fielmente a la realidad.

**Retrato:** reproducción de la efigie de una persona en pintura o escultura.

**Sedente:** que está sentado.

**Simetría:** disposición de los objetos en torno de un eje real o imaginario, de tal forma que cada lado corresponda con el que está situado al otro lado del eje.

**Tetramorfos:** conjunto en el que se representan los símbolos de los cuatro evangelistas: hombre (San Mateo), buey (San Lucas), león (San Marcos), águila (San Juan).

**Theotokos:** representación de la Virgen María con el Niño Jesús en el regazo y con la mirada al frente.

**Vanguardia:** estilos artísticos surgidos a finales del siglo XIX y principios del XX que implicaron una revolución en las artes plásticas.

**Yacente:** persona que se representa muerta y tendida.

## 2. Para saber más

### Artículos:

Fuente, B. (2016). La universalidad en las representaciones de la figura humana. *Arqueología Mexicana*. Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/la-universalidad-en-las-representaciones-de-la-figura-humana>

(s/a) (2015). *Carlos V como dominador del mundo*. Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://www.arteiconografia.com/2015/04/carlos-v-como-dominador-del-mundo.html>

Ruiz, E. (2017). 80 años de historia del Taller de la Gráfica Popular. *Gatopardo*. Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://gatopardo.com/opinion/emiliano-ruiz-parra/historia-del-taller-de-grafica-popular/>

González Zymła, H. (2014). La danza macabra. *Revista digital de iconografía medieval*. Vol. 6(11). Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/621-2014-06-11-Danza%20macabra.pdf>

### Páginas Web:

IEDA. (2019). Anatomía artística. Recuperado el 1 de abril de 2019 de: [http://www.lanubear artistica.es/dibujo\\_artistico\\_2/DA2\\_U3\\_T1\\_Contenidos\\_v02/index.html](http://www.lanubear artistica.es/dibujo_artistico_2/DA2_U3_T1_Contenidos_v02/index.html)

Fischer, A. (2018). ¿Qué significan las partes del cuerpo según el arte cristiano? Recuperado el 1 de abril de 2019 de: <https://culturacolectiva.com/arte/que-significan-las-partes-del-cuerpo-segun-el-arte-cristiano>

### 3. Trabajo Escrito

**Título de la actividad:** “El cuerpo humano en la historia del arte”

**Objetivo:** comparar las distintas formas en que se ha concebido y representado el cuerpo humano a lo largo de la historia.

#### Actividades:

1. Consulta el artículo de Beatriz de la Fuente “La universalidad en las representaciones de la figura humana” citado en la sección “Para saber más”.
2. Confronta el contenido de dicho artículo con la información de esta unidad, y obtén tus propias conclusiones sobre el planteamiento de una representación universal del cuerpo humano a lo largo de la historia y las culturas humanas.
3. Completa el siguiente cuadro para que compares las distintas formas en que se ha concebido y representado el cuerpo humano a lo largo de la historia (reproduce el formato en tu cuaderno o en un archivo Word):

El cuerpo humano en la Historia del Arte						
	Prehistoria	Egipto	Grecia	Edad Media	Renacimiento	Edad Moderna
Concepción del cuerpo						
Formas de representación						
Ejemplos de representación en obras de arte						

4. Busca ejemplos de obras de arte que representen el cuerpo humano en cada una de las épocas y culturas que se mencionan en el cuadro, y agrégalas al mismo.

5. Finalmente redacta, en por lo menos una cuartilla, una respuesta amplia y argumentada a la siguiente pregunta: ¿cómo se ha representado el cuerpo humano a lo largo de la historia del arte? (organiza tu explicación en torno a tres problemas: 1) técnicas utilizadas, 2) formas empleadas, 3) ideales que subyacen).

## AUTOEVALUACIÓN 2

Después de haber leído y analizado el contenido de la Unidad, de responder todos los ejercicios que se incluyen en cada apartado, y de consultar el glosario, revisar los recursos y realizar las actividades que se solicitan para reforzar y profundizar tus aprendizajes; resuelve de manera autocrítica y reflexiva la siguiente rúbrica para autoevaluar lo que has logrado trabajando con ella:

LO QUE DEBO PODER HACER EN LA UNIDAD	Fácilmente lo puedo hacer	Soy capaz de hacerlo	Me es complicado	No he logrado hacerlo
Comparar y analizar las distintas fases en las representaciones del cuerpo humano durante la Prehistoria (Paleolítico, Mesolítico, Neolítico), la Historia Antigua (Mesopotamia: sumerios y asirios; Egipto: Imperios Antiguo y Nuevo; México Antiguo: (mexicas) y el Mundo Clásico (Grecia y Roma).				
Identificar y explicar las principales características en las representaciones del cuerpo desnudo y vestido; y la influencia de las ideas estéticas, religiosas y de género, desde la Edad Media a la Edad Moderna: Románico, Gótico, Renacimiento, Barroco, Neoclasicismo y Romanticismo.				

<p>Identificar las características de las representaciones del cuerpo humano en la India, China y el Imperio Bizantino, señalando las particularidades estilísticas y los significados en cada una de estas culturas.</p>				
<p>Explicar en qué forma los cambios de paradigmas artísticos de finales del siglo XIX al siglo XXI, del Impresionismo a las Posvanguardias, modificaron la manera de representar el cuerpo humano.</p>				
<p>Analizar y explicar los atributos (religiosos, míticos, políticos) y las características estéticas en la representación de los dioses y seres mitológicos egipcios, mexicas y griegos.</p>				
<p>Explicar las significaciones de las imágenes del cristianismo (Cristo y la Virgen) en el arte medieval y moderno (Románico, Gótico, Renacimiento y Barroco), así como sus continuidades y cambios.</p>				
<p>Identificar y explicar los atributos de poder en las representaciones del Ahau maya, Wang chino, emperadores romanos, carolingios y bizantinos; reyes absolutistas franceses y españoles; virreyes novohispanos, presidentes y dictadores latinoamericanos y europeos, señalando las distintas formas de representar la forma en que lo detentan los gobernantes.</p>				

<p>Argumentar y debatir acerca de películas como <i>El acorazado Potemkin</i> u <i>Octubre (Diez días que conmovieron al mundo)</i>, <i>Memorias de un mexicano</i> o <i>La sombra del Caudillo</i>, para comprender el papel del cine en la institucionalización de las revoluciones soviética y mexicana.</p>				
<p>Explicar las características del arte desarrollado a raíz de movimientos sociales: Taller de Gráfica Popular (TGP) y movimiento estudiantil de 1968.</p>				
<p>Identificar las características de diferentes tipos sociales según su ocupación (los campesinos y artesanos en Egipto, los oficios nobles en la Edad Media, los oficios en el periodo del Barroco al Realismo, representaciones de trabajadores y oficios en las Vanguardias y Posvanguardias) para debatir si el arte refleja la forma de concebirlas o crea estereotipos.</p>				
<p>Comparar la representación de las etapas de la vida y la muerte en el arte Antiguo (Egipto, México prehispánico y Grecia), la Edad Media, el Romanticismo y el arte contemporáneo, identificando la cualidad que se atribuye a cada etapa de la vida en el entramado social.</p>				
<p>Analizar la construcción cultural de lo femenino y lo masculino así como de las identidades sexuales en el arte de Egipto, Grecia y Roma antiguos, la Edad</p>				



Media, el Renacimiento, el Barroco, el Romanticismo y en las Vanguardias.				
Apreciar crítica y estéticamente las manifestaciones artísticas en las que se ha expresado el cuerpo humano, para difundirlas como parte del patrimonio cultural de la nación y del mundo.				
Valorar y respetar las diversas formas de concebir y representar el cuerpo humano en la historia del arte, como medio para fomentar la tolerancia y la convivencia con los otros.				
Aplicar rigor académico en el desarrollo de las actividades procedimentales como fundamento para la adquisición de conocimiento				
Distinguir, identificar y aplicar las categorías y conceptos integrados en el Glosario.				
Reforzar y profundizar mis aprendizajes a través de la consulta de los recursos propuestos				
Realizar con éxito todos los ejercicios solicitados en cada apartado de la Unidad				
Realizar con éxito la actividad a desarrollar propuesta al final de la Unidad				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Redacta una <i>reflexión</i> acerca de las respuestas que has marcado en esta rúbrica, valorando las implicaciones que tienen los distintos logros alcanzados, no alcanzados y en qué nivel.</li> </ul>				

- De acuerdo con la respuesta anterior, explica qué tan lejos crees que te encuentras de alcanzar en su totalidad los desempeños que se solicitan en la Unidad:
- Si alguna de las actividades de la Unidad te resultó complicada o no lograste realizarla, enlista las causas de ello:
- ¿Qué importancia piensas que tienen los aprendizajes y actividades a los que te acercaste en esta Unidad para tu formación como estudiante del Área IV?

## FUENTES DE CONSULTA

### Documentos impresos

Celestino Pérez, S. (2007). *La imagen del sexo en la Antigüedad*. Barcelona, España: Tusquets Editores.

López Austin, A. (2015). Misterios de la vida y la muerte. *Arqueología Mexicana*. Vol. VII, (40), pp.4-10.

Lucie-Smith, E. (1994). *La sexualidad en el arte occidental*. Barcelona: Ediciones Destino.

## Recursos electrónicos

- Amiguet, T. (2018). El Acorazado Potemkin', mejor película de la historia del cine. *El País*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/hemeroteca/20180919/451904840773/el-acorazado-potemkim-cine-peliculas.html>
- Aquino Casas, A. (2018). El 68 en la gráfica política contemporánea. El cartel y la estampa de implicación social en México. *Discurso Visual. Revista Digital del CENIDIAP*. Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <http://discursovisual.net/dvweb13/aportes/apoarnulfo.htm>
- Cruz Quintana, F. (2016). ¿Por qué “Memorias de un Mexicano” es la única película que ha sido declarada Monumento Histórico de la Nación? *Relatos e historias en México*. Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://relatosehistorias.mx/nuestras-historias/por-que-memorias-de-un-mexicano-es-la-unica-pelicula-que-ha-sido-declarada>
- Cuervo Álvarez, B. (2014). La sociedad en el Egipto de los Faraones. La razón histórica. *Revista hispanoamericana de historia de las ideas*, (26). Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://www.revistalarazonhistorica.com/26-8/>
- Lillo Bernabeu, M. (2014). La imagen de la mujer en el arte prehistórico del arco mediterráneo de la Península Ibérica. (Tesis). Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=59818>
- Marful, A. (2019). El arte contemporáneo y la muerte / Cuaderno del River's End. *M. Arte y cultura visual*. Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <http://www.m-arteyculturavisual.com/2012/10/15/el-arte-contemporaneo-y-la-muerte/>
- Martínez Assad, C. (2016). ¿Por qué el film “La Sombra del Caudillo” fue censurado por el ejército mexicano durante más de 30 años? *Relatos e historias en México*. Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://relatosehistorias.mx/nuestras-historias/por-que-el-film-la-sombra-del-caudillo-fue-censurado-por-el-ejercito-mexicano>
- Musée d'Orsay. (2019). *El Realismo*. Recuperado el 11 de enero de 2019 de: <https://www.musee-orsay.fr/es/colecciones/resena-courbet/el-realismo.html>

# UNIDAD III. EL SER HUMANO FRENTE A LA NATURALEZA A TRAVÉS DEL ARTE. REPRESENTACIONES, INTERVENCIONES Y SIGNIFICACIONES

## Objetivo Específico

El alumno explicará por medio del análisis de las expresiones artísticas del paisaje, la animalística, el mundo y el cosmos, en sus formas y significados, la relación dinámica entre el ser humano y la naturaleza, con el fin de adquirir sensibilidad a través de la apreciación estética, reconocer el valor del patrimonio natural, y asumir un compromiso hacia el cuidado del medio ambiente.

## Sugerencias generales para el análisis de imágenes

- ✓ Observa con detenimiento la imagen que debes analizar.
- ✓ Identifica el tipo de imagen (pintura, fotografía, caricatura, mapa, dibujo, video, etcétera).
- ✓ Describe con detalle el contenido de la imagen (personajes, construcciones, actitudes, símbolos, fondos, elementos, objetos, colores, textos, etcétera).
- ✓ Identifica el tema, situación, acontecimiento o proceso al que se refiere la imagen.
- ✓ Identifica los conceptos que se representan o se busca comunicar.
- ✓ Deduce la intención y los objetivos del autor para hacer dicha representación.
- ✓ Averigua quién es el autor de la imagen y cuáles son el lugar y la fecha en que ésta se realizó.
- ✓ Busca información en otras fuentes para construir un contexto histórico de la imagen que estás analizando.
- ✓ Compara el contenido de la imagen con otras representaciones similares, de la misma época y sobre el mismo tema, para lograr una idea contextualizada y más amplia de la misma.
- ✓ Redacta un comentario crítico con tus propias palabras fundado en el análisis que has realizado y en las fuentes de información consultadas citadas de forma correcta.

### 3.1 Significaciones del paisaje natural

#### a) El paisaje en culturas no occidentales: Pintura y caligrafía en China y Japón y Códices del México Antiguo

El concepto de paisaje, entendido como una forma de espacio que surge de la interacción hombre-naturaleza, es necesariamente el resultado de una construcción cultural hecha por cada sociedad en relación con el medio ambiente en el que vive. Con frecuencia se le define también como extensión o espacio visto desde un lugar determinado y considerado como espectáculo, lo que por supuesto destaca el aspecto artístico del paisaje.

El concepto de paisaje en la China antigua y medieval (siglo I a. C. al XIII d. C.) se llamaba *Shan Shui* (que literalmente significa: Montaña-Agua) y suele representar precisamente algunos elementos principales como la niebla y los montes. Además, el paisaje en China –y como resultado, en todo el arte oriental– se vinculó a las concepciones filosóficas del taoísmo y el budismo. Para el taoísmo, la unidad del hombre con el *tao* (principio supremo del universo) se equipara a la unidad del hombre y la naturaleza, por lo que el paisaje busca representar la serenidad del individuo con el entorno natural. En el caso del budismo, religión para la que nada es permanente y todo dura un instante, la obra de arte, y en particular el paisaje, intentaba capturar el eterno retorno del tiempo.



*Comienzo de la primavera* de Gou Xi  
(Ismoon: 2011)

El vacío y el paisaje son otros dos elementos fundamentales en la pintura de la China antigua y medieval, necesarios para representar la composición y la forma. Lo mismo ocurre con el trazo caligráfico, porque crea espacios y vacíos plasmados en papel u otro soporte. De este modo, los paisajes chinos suelen ser pinturas monocromas que emplean la tinta negra sobre el papel blanco, creando rollos horizontales que son apreciados de derecha a izquierda o bien rollos verticales que deben ser vistos de abajo hacia arriba, aunque pueden encontrarse algunos paisajes que agregan uno o dos colores para elementos muy específicos como las flores, las ramas o la caligrafía. De este tipo de pinturas destacan los paisajes de la Dinastía Son (960–1279 d. C.), cuyos artistas representativos fueron



*Caminando por un sendero de montaña en primavera* de Ma Yuan  
(Eugene a: 2010)

Fan Guan (?–1020), Ma Yuan (1160–1225) y Guo Xi (1020–1090), autores de paisajes montañosos ambientados en la niebla donde el hombre contempla la naturaleza como fuente de inspiración.

Por otro lado, la religión sintoísta de Japón consideró que la belleza artificial nunca podía

ser sustituto de la belleza natural. Por ello, más que representar paisajes en pinturas sobre papel como ocurrió en China, los habitantes del Japón medieval (siglos XIV-XVI) construyeron espacios particularmente delicados, elaborados y bellos a partir de jardines, con frecuencia asociados a los templos y dedicados a la meditación de los monjes y los fieles de alta jerarquía social, en los que se incluían *pedras sagradas* de suma



Jardín zen en el Japón actual  
(FranckinJapan: 2017)

importancia, así como arena, grava, plantas, árboles, fuentes y otros elementos que daban armonía, elegancia y un carácter apacible al conjunto, siempre bajo los principio de *simplicidad*, contacto con la naturaleza y simbolismo de ciertos elementos de la misma. Un buen ejemplo de ello son los *karesansui* o *jardines zen* de los templos budistas que se han conservado en Japón, diseñados para ser vistos mientras el espectador está sentado en una plataforma.

Otro ejemplo de la representación cultural del paisaje en culturas no occidentales se encuentra en la pintura mural de Teotihuacan (100–750 d. C.), una de las principales ciudades que se desarrollaron en Mesoamérica. De la pintura teotihuacana destaca la que se conserva en el barrio de Tetitla y el *Templo de la Agricultura*, con elementos iconográficos multicolores relacionados con la naturaleza, tales como el agua, las montañas, la flora o la fauna. Como sociedad agrícola que necesitaba del agua para cosechar



Detalle del Mural del Templo de la Agricultura en Teotihuacan (Wikimedia Commons: 2020)

alimentos, la relación del ser humano con el medio natural adquirió un carácter religioso. Así, los murales teotihuacanos representan imágenes de nubes, montañas sagradas, distintas especies de árboles, plantas de maíz, frijol, cacao y maguey; así como animales acuáticos (peces, estrellas de mar,



Detalle de la sección inferior del *Tlalocan* o Recinto de Tláloc en el Palacio de Tepantitla, Teotihuacan (Cultura Colectiva: 2018)

Caracoles) y terrestres (mariposas, libélulas, águilas, pericos, jaguares, serpientes). También se pueden observar algunas figuras abstractas relacionadas con fenómenos naturales, como los círculos concéntricos que representan *chalchihuites* o piedras verdes preciosas, o los discos de jade y las grecas ondulantes que hacen referencia al agua que corre. Mención aparte requiere el mural del *Palacio de Tepantitla*, dedicado al *Tlalocan* o recinto de Tláloc, y que en este caso se enfoca en la relación de la naturaleza con la vida y muerte del hombre, en términos de su existencia posterior al fallecimiento. En él se representa una montaña de agua, vegetación abundante, animales y figuras humanas que conviven de manera armónica, todo ello como parte de una concepción del cosmos y de la expresión de las creencias religiosas de los teotihuacanos.



Lámina del Códice Nutall  
(Lacambalam: 2014)

Finalmente, se puede señalar que en algunos códices mixtecos, como el *Nutall* y el *Vindobonensis*, se pueden observar representaciones de glifos topónimos y elementos pictográficos de gran colorido. En ellos, sobre todo los del *Códice Nutall*, la pictografía narra el origen y fundación de

algunos señoríos mixteco, así como de algunos de sus gobernantes, los cuales nacen de diversos elementos naturales como el agua, la tierra, las piedras, los cerros y los árboles; planteando de nuevo una representación muy particular del paisaje en el arte mesoamericano.

### Actividad 3.1

A partir de la información e ilustraciones de este apartado, explica en las siguientes líneas las distintas concepciones y características del paisaje que se desarrollaron en China, Japón y Mesoamérica:

China: \_\_\_\_\_

---

---

---

Japón: \_\_\_\_\_

---

---

---

Mesoamérica: \_\_\_\_\_

---

---

---

### b) El paisaje occidental y sus usos como escenografía, forma de documentación y expresión de emociones. Pintura

En Occidente, la pintura de paisaje ha existido al menos desde los orígenes de Grecia, pues se observan ejemplos de este tipo de representaciones artísticas en varios palacios de la Civilización Minoica (2500–1400 a. C.), como los de Cnossos o Akrotiri, en los que el paisaje ya cumplía una función escenográfica destinada a mostrar escenas de la naturaleza o de carácter ritual vinculadas a la religión, la economía y la cosmovisión de esta cultura. Se trata de murales que decoraban salones y espacios de gran importancia en los que se representaron islas, ríos, escenas de recolección, grupos de animales marinos y terrestres (tanto salvajes como domesticados), flores, plantas, así como danzas y rituales en patios o plazas. Entre ellos destaca el mural del *Palacio de Akrotiri*, en el que se muestra





Fresco del Palacio de Akrotiri con un paisaje en torno a un río  
(H-stt: 2006)

una *panorámica* de la propia isla de Thera (Santorini) que incluye la representación de elementos tanto naturales como humanos, en una composición que muestra uno de los primeros paisajes en la historia del arte occidental. En la Grecia Clásica (750-338 a. C.) la pintura de paisajes también debió existir, tal vez elaborada sobre madera, pero no han sobrevivido ejemplos de ella.

En cambio, durante la época helenística (siglo IV a I a. C.) y el Imperio Romano (31 a. C. a 476 d. C.) los murales y mosaicos con paisajes se desarrollaron ampliamente con una función decorativa en los edificios de muchas ciudades como Pompeya, destacando la representación de ambientes rurales, las *marinas* y las escenas urbanas. Dichas obras, elaboradas en muros interiores, buscaban crear la ilusión de espacios exteriores naturales. La mayoría de estos paisajes fueron pintados con la técnica del *fresco*, que permitía cubrir los defectos en la construcción y decoraba las paredes con imágenes narrativas policromas.

Durante la Alta Edad Media (476–1100 d. C.), el paisaje se concibió más bien como una obra divina, cuya representación aludía a Dios en cuanto creador de la naturaleza y el mundo en su conjunto. Como consecuencia, los paisajes elaborados en esta época fueron sumamente idílicos, simbólicos y poco realistas, incluyendo por ejemplo el uso de líneas onduladas para representar el agua o festones para las nubes. Además, la representación de dichos paisajes se redujo a las ilustraciones en miniatura que acompañaban a los manuscritos y libros resguardados en los monasterios.



Paisaje al fresco en la Villa de Agripa Póstumo, Pompeya  
(Proyecto Yorck: 2002)



Herr Geltar cazando una liebre, Codex Palatinus Germanicus, 1304-1340  
(Laura Rodríguez: 2011)

Para la Baja Edad Media (1100-1453) la representación de paisajes continuó en estas miniaturas, pero se amplió a murales al fresco y soportes muebles en monasterios, iglesias y algunos edificios civiles, todavía con un marcado esquematismo a pesar de su expresividad y colorido. Una variante más fue el desarrollo de los vitrales, en los que también se representaron paisajes y escenas de distinto tipo que incluyeron elementos de la naturaleza. Los temas que se abordan en ellos son, por supuesto, episodios de la vida de Cristo, de los santos y de la Iglesia, aunque aparecen también múltiples representaciones seculares como fiestas nobiliarias, señoríos, escenas de cacería o jornadas de trabajo en el campo, además de ilustraciones técnico-científicas sobre animales, aves, plantas y otros temas.

En el *Renacimiento* (siglos XIV-XVI) la pintura de paisaje alcanzó una representación más realista y, progresivamente, más importante; sobre todo a partir de la obra del pintor florentino Giotto (1267-1337), aunque en muchos casos dicho realismo fue concebido nuevamente como una idealización fundada ahora en los principios clásicos de la época grecolatina. De hecho, durante la mayor parte del Renacimiento los paisajes se elaboraron como fondo a personajes o escenas religiosas y civiles, aunque no por ello dejaron de recibir un tratamiento particular. Así, por ejemplo, en la obra de Leonardo Da Vinci los espacios se desdibujan por medio del uso de la luz y la sombra, resultado de su técnica del *sfumato*. De dicho artista, destacan también sus estudios científicos de plantas y piedras, realizadas a lápiz y tinta, que de nuevo constituyen paisajes idealizados. Fue hasta el siglo XVI cuando la pintura de paisaje se convirtió en una especialidad independiente, específicamente a partir de la obra del pintor flamenco Joachim Patinir (1480-1524), todavía de influencia renacentista. En su obra se pueden encontrar las primeras representaciones panorámicas de



*Huida de Egipto*, Giotto (1305)  
(José Luiz Bernardes Ribeiro: 2016)



**El paso de la laguna Estigia de Joachim Patinir (1520)**  
(Museo Nacional del Prado: 2019)

paisajes independientes, donde el tema principal suele relegarse, incluso empequeñecerse, ante la importancia que se concede al medio natural. Sin embargo, sus cuadros se refieren todavía a temas religiosos y mitológicos que continúan idealizando el paisaje a pesar del mayor realismo que utilizan.

En las postrimerías del *Renacimiento* y la transición de Europa al *Barroco* (siglos XVII–XVIII), surge una nueva forma de representar la naturaleza con sentido paisajístico: el *bodegón* o *naturaleza muerta*. Se trata de una obra de arte

que representa objetos naturales (frutas, comida, plantas, rocas, animales) o elaborados por el hombre (utensilios de cocina, de mesa, antigüedades, libros, joyas, monedas, etc.) en cierto espacio doméstico con la intención de producir un efecto de serenidad, bienestar y armonía en el espectador a partir



**Naturaleza muerta con futas (1606) de Caravaggio**  
(Flickr: 2018)

de un diseño que promueve la abundancia, el cromatismo y los efectos de iluminación. Así, este género establece otra forma de relación del ser humano con la naturaleza, en la que aquel manipula a ésta de una forma estética. Sin embargo, llama la atención que los *bodegones* de la Europa protestante (Alemania y los Países Bajos) reflejen la riqueza, alegría, orgullo y comodidades de la burguesía como clase social privilegiada; mientras que en los de la Europa católica (España e Italia, por ejemplo) incluye una concepción religiosa vinculada a la vanidad de la riqueza terrenal, así como a lo finito de la vida humana y la naturaleza. El artista italiano Caravaggio (1571–1610) fue el primer pintor de *naturalezas muertas* con su obra *Canasta con fruta* (1599) –la cual sigue algunos modelos de la pintura mural romana– a la que siguieron varios más. Otros autores de *bodegones*, ya plenamente dentro del *arte barroco*, fueron Pieter Claesz y su *Bodegón con pastel turco* (1627), Juan Sánchez Cotán con su *Membrillo, repollo, melón y pepino* (1602) y Jean Siméon Chardin con su obra *Naturaleza muerta con cacerola, pimentero, puerro y tres huevos* (1732).



**Paisaje de montaña con mulas de Joost de Momper y Pieter Brueghel**  
(Museo Nacional del Prado: 2019)

En el caso de la pintura de paisaje elaborada durante el *Barroco* (siglos XVII–XVIII), los autores ofrecieron una visión más naturalista del entorno, abandonando el idealismo italiano que había dominado hasta entonces. Fue entonces que el paisaje se convirtió en un auténtico género pictórico en Europa, aunque el desarrollo del mismo estuvo vinculado con la reforma protestante y el desarrollo del capitalismo en el norte del Viejo Continente, pues en la Europa Católica encontramos todavía la representación de paisajes en el marco del *tenebrismo* –típico de la pintura barroca– donde obras como *Vista de Toledo* (1600) de El Greco son más bien excepciones a la regla. En este sentido, destacan los pintores holandeses Rembrandt (1606-1669), Peter Paul Rubens (1577–1640), Johannes Vermeer (1632–1675) y Pieter Brueghel el Joven (1568–1625), cuya técnica del *claro-oscuro* les permitió representar a la naturaleza con matices más variados y una vegetación abundante. Además, en sus paisajes las



**El Caminante sobre el mar de nubes**  
(1818) de Caspar David Friedrich  
(Cybershot800i: 2011)

figuras y las actividades humanas pasan a segundo plano, dado que únicamente son el pretexto para presentar un panorama de la naturaleza, si bien para Brueghel lo humano tiene mayor atractivo.

Sin embargo, una nueva manera de percibir el paisaje surge con la pintura del *Romanticismo* (siglos XVIII y XIX) debido a que los artistas reivindican el sentimiento de emoción ante la naturaleza, la cual es vista no como un cosmos ordenado sino como un caos que puede sentirse, pero no comprenderse. Los pintores del Romanticismo plasman en sus lienzos fenómenos violentos de la naturaleza, como las tempestades, las cumbres montañosas y momentos de la naturaleza tranquilos como los atardeceres y la vegetación entre las ruinas de una abadía, tema, este último, que evoca su admiración por el pasado medieval. Entre los principales artistas del

*Romanticismo* destacan el alemán Caspar David Friedrich (1774–1840), quien representa sus paisajes con una visión sublime de la naturaleza en sus nubes, montañas y olas del mar; así como los ingleses William Turner (1775–1851) y John Constable (1776–1837), para los cuales era muy importante dibujar la naturaleza al aire libre, pues esto les permitía observar los fenómenos meteorológicos y la luz del sol en distintos momentos del día con los efectos que ésta producía, elementos que heredaron al *Impresionismo* del último cuarto del siglo XIX en cuanto al manejo de la luz y el color.

En efecto, las obras de Claude Monet (1840–1926), fundador del *Impresionismo*, representaron la naturaleza intentando capturar los efectos de luz que dicho artista percibía, utilizando pinceladas libres, cortas y rápidas de color puro para lograrlo, aunque esto dejara una textura de manchas gruesas pastosas y gruesas sin retoque. De hecho, el *Impresionismo* desarrolló una clara preferencia por la pintura de paisajes, tanto rurales como urbanos, que intentaban captarse en toda su naturalidad y realismo; esto es, no realizando composiciones específicas ni



**El Parque Monceau (1878) de**  
**Claude Monet**  
(Museo Metropolitano de Arte: 2019)



*Trigal con cipreses* de Vincent van Gogh (1899)  
(The MET: 2019)

(finales del siglo XIX y principios del XX), agregaron a los principios del *Impresionismo* sus estados de ánimo, sus emociones y una mayor expresividad, sin perder de vista el manejo de la luz y la técnica para pintar (elementos que revolucionaron para siempre el arte occidental) en obras como *Trigal con cipreses* (1899) o *El Sembrador* (1888).

Finalmente, es importante resaltar que la pintura de paisaje durante el siglo XIX también cumplió una importante función como documento histórico y científico, al ser utilizada por artistas e investigadores como Alexander Von Humboldt (1769– 1859), Johann Moritz Rugendas (1802–1859) o Carl Nebel (1802–1855), entre muchos más. Dichos personajes representaron en distintas pinturas y dibujos, elaboradas como resultado de sus múltiples viajes y observaciones por América Latina, la geografía, la naturaleza, la sociedad y los espacios de esta región, de la misma forma que otros autores lo hicieron con los territorios colonizados por Europa en otras partes del mundo. De este modo, la pintura de paisaje estimuló el interés de múltiples viajeros extranjeros como documento visual para registrar los ríos, la vegetación, las



*Paso del Quindío en los Andes* de Alexander Von Humboldt (1800)  
(Banco de la República de Colombia: 2019)

buscando “grandes temas” para representarlos. Por ello, los pintores impresionistas se interesaron en captar momentos fugaces y elementos que tradicionalmente no habían sido considerados importantes en el arte (humo, aire, máquinas, ocio, etc.) pero que efectivamente eran parte de la realidad, lejos de cualquier representación idealizada de la misma.

De manera tardía, otros pintores como Vincent Van Gogh (1853–1890), parte de los artistas del llamado *Postimpresionismo*

montañas, las plantas, los animales, los asentamientos humanos, los vestigios arqueológicos e incluso la población de cada lugar; representaciones todas ellas que tuvieron la finalidad de conocer, ampliar, registrar y difundir el conocimiento científico de la época.

**Actividad 3.2**

Con base en el contenido de este apartado, elabora un cuadro comparativo sobre las funciones y formas que ha tenido la pintura de paisaje a lo largo de la Historia del Arte, tanto en Occidente como en las culturas no occidentales:

Pintura de paisaje			
Culturas de Occidente			Culturas no occidentales
Escenografía	Documento visual	Expresión de emociones	

### c) El paisaje contemporáneo en relación con las posturas estéticas y ecologistas. Pintura, escultura, fotografía, vídeo e intervención

La temática del paisaje en el arte contemporáneo tiene una nueva propuesta a partir del *Land Art*, corriente artística surgida en las décadas de 1960 y 1970 en Estados Unidos y Europa Occidental, a raíz del auge del movimiento ecologista que planteó la urgente necesidad de proteger el medio natural y llamar la atención de la sociedad hacia este tema. El *Land Art* se interesa por la conformación de paisajes, utilizando materiales naturales como la tierra, los árboles, las rocas, el fuego, el agua y la arena; los cuales dieran paso al desarrollo de una arquitectura del entorno en espacios abiertos. Así, se pretende utilizar la naturaleza como espacio manipulable para que funcione como entorno y fuente de creación de obras de arte partiendo de una idea de transformación de la misma para conseguir este objetivo, aunque sin generar ningún tipo de daño ecológico. De este modo, se considera a la tierra y a los elementos de la naturaleza como los recursos artísticos por excelencia y con mayor potencial, dado que son el origen de todo material utilizado por el hombre y también por el arte.



*Paisaje del tiempo* de Alan Sonfist (1965-1978)  
(UnDo.Net: 2014)

Los pioneros del movimiento *Land Art* fueron sin duda los norteamericanos Alan Sonfist (1946– ) y Robert Smithson (1938–1973), quienes crearon las primeras obras de arte utilizando el enfoque que se ha descrito. Alan Sonfist, por ejemplo, concluyó en 1978 el plantado de distintas especies de árboles en un terreno de Nueva York (abedules, cerezos negros, avellanos, robles y olmos,



*Embarcadero en espiral* de Robert Smithson (1970)  
(Ștefănescu Mircea: 2014)

especies endémicas del sitio donde se fundó la ciudad) para crear un “Paisaje del tiempo” (*Time landscape*) con la finalidad de ofrecer un discurso ecologista sobre la preservación de la naturaleza y la manera en cómo las urbes consumen el paisaje natural, ofreciendo así una ventana



a la vegetación original bajo un boceto que había desarrollado desde 1965. Otras obras similares fueron creadas por Sonfist desde los años sesenta, pero algunas quedaron sólo en boceto mientras que otras fueron efectivamente realizadas. Por su parte, el trabajo de Robert Smithson se enfocó en el desarrollo de los llamados “no-sitios”, en los que la tierra y las rocas procedentes de excavaciones para realizar construcciones urbanas, carreteras, túneles o la explotación de recursos naturales, se depositaban en espacios naturales para conformar esculturas bajo el diseño del artista. Ejemplo de ello es su *Embarcadero en espiral* (1970) en el Gran Lago Salado de Utah, Estados Unidos. Otra figura prominente del *Land Art* es el también norteamericano Michael Heizer (1944– ), cuyo trabajo, de mayor actualidad, ha generado obras como *Doble Negativo* (1969), *City* (1972) y *Levitated Mass* (2012).



*Aliento del desierto* de Danae Stratou y el DAST, El Gouna, Egipto (1997)  
(Space beach: 2019)

Cabe señalar que el *Land Art* generó también un importante debate acerca de la naturaleza del trabajo artístico y del propio arte, pues con este movimiento se abandonó el tradicional trabajo de taller y de elaboración de la obra de arte, sustituido por maquinaria y trabajadores bajo el boceto del artista. Además, al desarrollarse el objeto artístico en amplios espacios abiertos, lejos de las ciudades y con materiales no perdurables (dado su origen natural), éstos adquirieron un carácter efímero que debía ser registrado por fotografías o videos, convirtiéndose estas tecnologías en medios y filtros externos para que los espectadores pudieran contemplarlos. Igualmente, esta propuesta abandonó la exposición en museos y galerías de arte restando importancia a la actividad comercial del mismo, así como

a su exposición ante públicos masivos. Con todo, otros creadores del *Land Art* han regresado con sus obras a espacios museográficos y urbanos para tener un mayor contacto con la gente.



*La Venus de los trapos* de Miguel Ángel Pistoletto (1967)  
(Trajesastre: 2017)

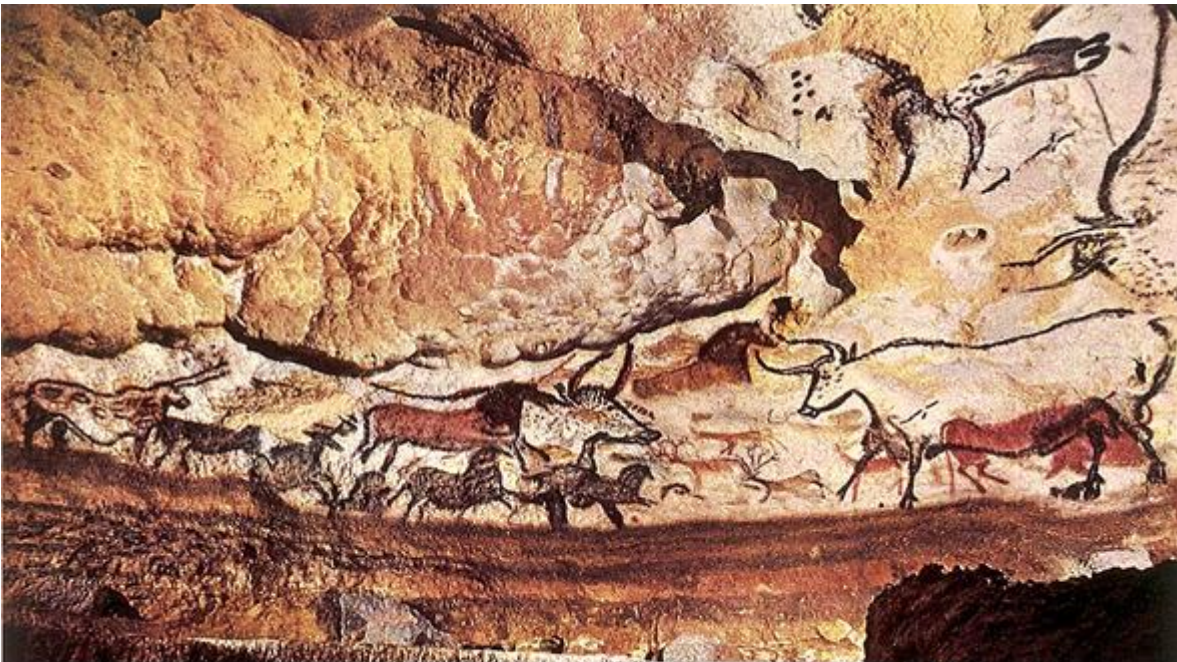
Paralelamente, surgió en Italia durante los años sesenta el *Arte Povera* (arte pobre), deriva-



### 3.2. Representaciones zoomorfas y su simbolismo

#### a) Animales en la Prehistoria, en las culturas antiguas y sus posibles significados. Pintura y escultura

Las pinturas más antiguas en la Historia del Arte con representaciones de animales datan de finales de la Prehistoria, y son parte del *arte parietal* (realizado en las paredes y techos de las secciones profundas de las cuevas) que se desarrolló durante el Paleolítico Superior (35,000–10,000 a. C.). En la pintura parietal de Europa Occidental (Aquitania, Ardeché y los Pirineos en Francia, así como la costa cantábrica de España), los animales representados con mayor frecuencia son los caballos y los bisontes, seguidos por ciervos, renos y cabras monteses. Los rinocerontes, mamuts, osos y felinos aparecen en realidad en contadas ocasiones. Queda claro que durante el Paleolítico Superior predomina la *animalística* sobre otras representaciones, pero su significado es objeto de debate. Las escenas de cacería suelen no ser las más antiguas, y la explicación que señala a los animales representados como alimento de los grupos humanos se contradice con los hallazgos arqueológicos de huesos y restos de comida que se han localizado en cuevas.



Escena de pintura parietal en las Cuevas de Lascaux, Francia (17,000 a. C.)  
(Samuel Gómez Soto: 2017)

Frente a la idea de que estas representaciones estaban ligadas con una forma de magia para propiciar la cacería, se han planteado otras hipótesis como la del *totemismo*, en la que estos animales serían más bien protectores del grupo humano y figuras de cohesión del mismo; la del *chamanismo*, donde estas pinturas serían más bien santuarios para ceremonias y rituales selectos; o bien la del *dualismo* en la que los animales representarían fuerzas opuestas de la naturaleza que serían la base de una religión primitiva. En todo caso, las figuras

de animales aparecen en grupos, formando una composición en la pared, o bien de manera individual. Igualmente, la actitud con la que se representan puede ser de reposo o de movimiento, e incluso como parte de una escena de cacería.

Además de la representación de animales a través de la pintura, pueden encontrarse también, tanto en el *arte parietal* como en el *arte rupestre* (fuera de las cuevas), siluetas de los mismos grabadas en la roca o bien *bajo relieves*, lo que implica otro tipo de técnicas más cercanas a la escultura. En este sentido destacan también los grabados y tallas en hueso, parte del *arte mobiliario* (sobre todo bastones de mando (cetros), lanza dardos, amuletos y otros instrumentos), en los que se representó con gran detalle la figura de algunos animales.



**Caballo saltando, propulsor hallado en la Cueva Bruniquel, Francia**  
(Josué Lull: 2019)

En el antiguo Egipto (2686–1070 a. C.) las mascotas más representadas en los sarcófagos, estelas funerarias y pinturas murales de las tumbas, fueron los gatos, los perros y los monos, mismos que incluso fueron momificados también para acompañar a sus dueños en su viaje hacia el inframundo. Para los egipcios el



**Esculturas relacionadas con la momificación de gatos en el antiguo Egipto**  
(Museo Británico: 2019)

perro era el compañero de la casa que acompañaba a su amo en las actividades de la caza, mientras que el gato domesticado se tenía en la casa y el granero para cazar ratones, serpientes y otros animales indeseados. Además de su compañía y utilidad dentro del hogar, el significado religioso de estos animales también era importante, pues se consideraba a los gatos como manifestaciones de la diosa Bastet, deidad protectora del hogar, el amor y la armonía que se representaba precisamente con cuerpo de mujer y cabeza de gato. Otros animales como el mono y el babuino también eran criados como animales domésticos o sagrados, por lo que aparecen representados en pinturas o relie-

ves trepando palmeras e incluso fueron momificados y se les construyeron sus propios sarcófagos. Igualmente, se representan con bastante frecuencia en la pintura y la escultura egipcias aves, animales de granja, ganado, piezas de cacería e incluso animales salvajes. Finalmente, no debe olvidarse que algunos de los dioses más importantes del antiguo Egipto eran *zoomorfos*; es decir, tenían atributos de animales; tal fue el caso de Horus, dios del cielo, la guerra y la caza con cabeza de halcón; Seth, dios de la sequía y la destrucción con cabeza de oryx; Anubis, dios de la muerte con cabeza de chacal; Sobek, dios del Nilo y de las aguas con cabeza de cocodrilo; entre otros más.

Para las civilizaciones de Mesopotamia (3800–609 a. C.) los animales más representados en el arte fueron los perros y los caballos, debido a su utilidad en la caza y la guerra, aunque también existen varias representaciones de ganado y animales salvajes como águilas, leones, toros y ciervos. Incluso, destaca en el arte de Mesopotamia la representación de animales fantásticos que combinan partes del cuerpo de distintas criaturas, o bien la figura de ciertas bestias con una cabeza humana, como ocurre en el caso de los *Toros alados de Khorsabad*. La representación de estos animales y criaturas fantásticas llamadas *Lammasu* se desarrolló sobre todo en esculturas, mosaicos y



**Gacela momificada en el Museo Egipcio de El Cairo (945 a. C.)** (Richard Barnes/National Geographic: 2018)



**Leona herida, relieve del Palacio de Nínive en Mesopotamia (Siglo VII a. C.)**  
(Aziz1005: 2006)



**Toro alado del Palacio de Sargón II en Khorsabad, Irak (716-713 a. C.)**  
(Marie-Lan Nguyen: 2005)



**Phaya Naga, criatura mítica semejante a una serpiente guardián del Templo de Wat Sisaket en Laos**  
(Adam Carr: 2006)

relieves bastante usuales entre las civilizaciones de esta región, cuyo significado era el de ser divinidades protectoras que cuidaban mágicamente a los moradores de un palacio o templo de los malos espíritus o de los males que podían ocurrirles. Por otra parte, el perro era considerado también un animal sagrado relacionado con Gula, diosa de la salud, quién se representaba en su templo junto a su mascota que protegía a las personas de la rabia. En el caso del caballo, su representación obedeció al prestigio social que ofrecía a los reyes asirios; y en el caso del toro, símbolo de fertilidad masculina, su imagen estuvo vinculada a la fuerza, al carácter de genio protector y símbolo de la realeza.

religión hindú. Por ejemplo, la representación de Ganesha, dios de las artes y las ciencias, consiste en un cuerpo humano con cabeza de elefante, a veces representado en su *vajana* o transporte que es un bandicut; marsupial de Indonesia descrito tradicionalmente como una rata gigante. Cabe destacar que, más allá de esta deidad, el elefante es por sí mismo uno de los animales más representados en el arte de la India dado que para la cultura hindú representa inteligencia, protección, abundancia, lealtad, longevidad y buena suerte, atributos asociados con las características de este paquidermo. Por ello, este animal participa en distintas celebraciones religiosas y familiares como el matrimonio. Otro caso es el del pavorreal, símbolo de la sabiduría que se asocia con Karttikeya, dios de la guerra, quien aparece frecuentemente montado en dicha ave. La vaca blanca es otro animal que aparece representado en



**Detalle de *La penitencia de Arjuna* (siglo IX d. C.), relieve del conjunto de templos y monumentos de Mamallapuram, India**  
(ChadoNihi/Pixabay: 2020)



**Joven griego, acompañado de su perro, domando un caballo. Relieve romano inspirado en un modelo griego, 125 a. C.**

(Marie-Lan Nguyen: 2007)

vida cotidiana. Distintos animales estaban relacionados con divinidades y eran parte de los rituales de la religión en Grecia (2500 a Siglo I a. C.), mientras que a otros se les asignaban cualidades humanas (emociones, sentimientos, inteligencia, astucia) derivadas del *thymos* o fuerza vital de toda criatura viviente; como quedó expresado, por ejemplo, en las célebres fábulas del escritor griego Esopo del siglo VII o VI a. C. Así, los animales más representados fueron los toros, los caballos y los perros, aunque muchos otros aparecen también en la pintura y la escultura griegas. Además, en Grecia también se representaron, como ocurrió en otras civilizaciones de la Antigüedad, animales mitológicos que combinaban partes del cuerpo de distintas criaturas, así como figuras humanas con bestias, tales como el Pegaso (caballo con alas), el Minotauro (cuerpo humano y cabeza de toro), las Gorgonas (mujeres con serpientes como cabellos), la Quimera (cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de serpiente), los Centauros (mitad hombre mitad caballos), el Cancerbero (perro gigante de tres cabezas), las Arpías (mitad mujeres mitad aves de rapiña), los Hipocampos (mitad caballo mitad pez), las Sirenas (mitad mujer mitad pez) o el Hipogrifo (mitad águila mitad caballo) entre otros más. En el arte de la Grecia Minoica (2500–1400 a. C.) el toro es la figura principal en murales, esculturas y *rhytones* o vasos sagrados para rituales, pues era símbolo del poder real

distintas ocasiones como parte de la pintura hindú; simboliza la madre tierra, la naturaleza, la fertilidad y la abundancia. Por su parte, la serpiente, llamada en sánscrito *naga*, posee también un carácter sagrado que en ocasiones se asocia con elementos naturales como el agua, el trueno, los sismos o el clima; pero también con la protección.

También para los griegos la fauna era una parte importante del arte y las representaciones de la



**Jinete de Artemisión, escultura ecuestre griega del año 140 a. C.**  
(Museo Arqueológico de Atenas: 2019)



Mural del Palacio de Cnosos (2000-1400 a. C.) en la Isla de Creta, Grecia perteneciente a la Civilización Minoica (Elartetaurino.com: 2020)

en el *Palacio de Cnosos*, participaba en ciertos rituales de acrobacia taurina (*taurocatapsia*) y estaba asociado con el dios Poseidón de los mares. En el arte de la Grecia Clásica (750–338 a. C.) también se pueden observar representaciones de toros sacrificados a los dioses como tributo de los seres humanos, y que con frecuencia eran la manifestación de Zeus en la Tierra como se describe en varios mitos. En la escultura, dicho animal aparece en el *Moscóforo* (575–550 a. C.) y en la *Tumba de Dionisio* de Atenas. Otras asociaciones entre animales y religión incluían a la lechuza de Atenea, diosa de la sabiduría; el águila de Zeus, dios supremo y del cielo; la paloma de Afrodita, diosa del amor; los animales salvajes de Artemisa y los perros que devoraron al legendario cazador Acteón, transformado en un venado por la ira de esta diosa.

En la civilización romana (753 a. C- a 476 d. C.) existía una infinidad de mascotas que eran consideradas guardianes del hogar y de la propia ciudad de Roma. A los perros se les utilizaba para la caza y la defensa, así como armas de ataque y enlaces de comunicación durante la guerra. Además, las legiones romanas también iban acompañadas de gatos en sus campañas de conquista, con la finalidad de evitar odiosas plagas como las ratas.

Durante los tiempos del Imperio, había mascotas en Roma que simbolizaban el prestigio



Loba Capitolina o Luperca, bronce romano del siglo V a. C. símbolo de la fundación de Roma (Jastrow: 2006)



social de sus dueños, tal era el caso de los leones, caballos y perros de los emperadores o de los nobles, así como de jirafas, monos y otros animales exóticos. La plebe, con menores recursos, se contentaba con gansos, conejos, patos y aves pequeñas. Llama la atención que, entre las clases acomodadas, el perro, como guardián de la casa, fuera representado en algunos mosaicos a la entrada de éstas con advertencias de cuidado. En los espectáculos del circo romano eran frecuentes también, junto a las batallas de gladiadores, peleas entre animales y humanos, así como entre bestias de distinto tipo como hipopótamos frente a rinocerontes, osos contra toros o elefantes y leones, algunas de las cuales quedaron registradas en mosaicos. Tampoco puede olvidarse la importancia otorgada a los caballos en las representaciones político-militares de los gobernantes, ni el de la *loba capitolina* que amamantó a Rómulo y Remo según el mito de la fundación de Roma, así como el águila, emblema de las legiones romanas asociada con el dios Júpiter victorioso, que era representada en los estandartes militares con las alas desplegadas portando un rayo entre sus garras.



**Mosaico romano de la Villa de Casale, Sicilia, Italia (286-305 d. C.)**  
(hbieser: 2015)

Finalmente, en el México Antiguo los animales también tuvieron un lugar especial en la cosmovisión de los pueblos indígenas, por lo que fueron considerados parte fundamental de la vida de los hombres. En este sentido, el jaguar, el águila y la serpiente fueron, entre otros, las criaturas de la naturaleza más representadas por las culturas prehispánicas de nuestro país, cada uno de ellos con un carácter sagrado. El jaguar, animal central en el arte olmeca y teotihuacano, representaba la noche, era símbolo de poder de los gobernantes mesoamericanos y nahual (animal tutelar en el que se convierte un brujo o una divinidad) del dios Tezcatlipoca. Su fuerza y capacidades eran invocadas y/o



**Gran Jaguar de Monte Albán,  
Cultura Zapoteca (400 a.C.-200 d.C.)  
(Museo Nacional de Antropología: 2019)**

imitadas incluso por sacerdotes y guerreros. Por su parte, el águila, relacionada con el sol y con el cielo, aparece representada en esculturas, relieves, pintura mural y códices, vinculada también con mitos de creación o de carácter fundacional, como ocurre en el caso de la ciudad de Tenochtitlan, representación que se convirtió en parte del actual escudo nacional mexicano.

En el caso de la serpiente, dicho animal cobró gran importancia durante la época teotihuacana como símbolo de poder, pero también asociado a la tierra. Incluso, se mezcló con partes del cuerpo del jaguar y del águila para producir las conocidas “serpientes emplumadas”, especie de dragón que incluía aspectos celestes, terrestres y acuáticos dada la combinación de animales y elementos que incluía. Dichas representaciones aparecen con frecuencia en las esculturas, relieves y pinturas murales de las ciudades prehispánicas del Clásico (200–650) y el Epiclásico (650–900 d. C.). Posteriormente, la serpiente se asoció al atavío de algunos dioses como Coatlicue, “la de la falda de serpientes”, madre de Huizilopochtli. Igualmente, el arma de este dios del sol y de la guerra, que le permitía derrotar a sus hermanos y enemigos (las estrellas y la luna) era la *xiuhcōatl* o “serpiente de fuego”; y el dios Quetzalcōatl (“serpiente-pájaro”) se habría embarcado en una balsa de serpientes tras abandonar Tollan.

Durante el Pos-clásico (900–1521 d. C.), la serpiente fue representada incluso en la arquitectura de ciudades como Chichen Itzá o Tenochtitlan entre otras más, principalmente en columnas y patios de los templos. A pesar del predominio de los tres animales que se han señalado, pueden encontrarse también representaciones de distintos animales, varios de ellos asociados a las divinidades, a los elementos naturales o bien con un carácter



**Relieve de serpiente en uno de los templos de  
Xochicalco, 650 a 900 d. C.  
(ariadna126: 2019)**

sagrado; tal es el caso de las ranas y sapos asociadas con la llegada de las lluvias, los conejos vinculados con el dios del pulque o los perros utilizados en los rituales funerarios, entre otros más.

### Actividad 3.4

Explica las razones que llevaron a las culturas de la Prehistoria y la Antigüedad a incorporar la representación de ciertos animales en el arte, destacando las distintas formas y significados que adoptó dicha representación:

---



---



---



---



---



---

### b) Simbolismo del bestiario en la Edad Media europea y en el islam. Escultura y pintura

Durante la Edad Media (476–1453 d. C.) en Europa, los animales estuvieron ligados a la economía rural agrícola que predominó durante esta época histórica, ya fuera como presas de caza, de la pesca, y como especies domésticas que proporcionaban fuentes de energía, materias primas y alimentos. Algunos animales domésticos, por ejemplo, el caballo, fueron utilizados como fuerza de tracción para la agricultura, como medio de transporte y como arma, por lo que resultaron un elemento clave para las cruzadas y las conquistas. Por ello el caballo fue considerado durante el Medioevo un símbolo de rango y poder para los reyes, príncipes y papas. De igual forma destaca la importancia del perro, empleado en la cacería y como animal de compañía o mascota para los nobles, actividades que lo convirtieron en un símbolo de jerarquía social. En las representaciones artísticas de la época se puede encontrar con frecuencia a estos dos animales



*La dama y el unicornio, tapiz en el Museo de Cluny, Francia (1484-1500) (Tracy Chevalier: 2019)*



**Bestiario de Ashmole (siglos XII-XIII)**  
(Saillko: 2007)

ejemplo, en el *arte románico* (siglos XI al XIII) los animales representan las virtudes y los pecados señalados por la religión, mismos que aparecen esculpidos en *capiteles*, *metopas* y *tímpanos* de las fachadas de los templos católicos con un sentido de enseñanza religiosa y de advertencia. Algunas veces los animales fueron representados solos, pero también en lucha con los hombres para motivar al creyente a evitar las tentaciones. De este modo, las palomas simbolizan el alma humana y la posibilidad de volar para alejarse de lo terrenal, los pelícanos se relacionan con la eucaristía, la cigüeña representa la monogamia, el águila es el símbolo del propio Cristo y el león simboliza la nobleza, la fuerza y la resurrección. También aparecen en el arte románico, la serpiente, como símbolo del pecado original; los monos que representan la vanidad; las liebres asociadas con la lujuria debido a su alta fertilidad, y los cerdos, que simbolizan la pereza y la suciedad.

Por último, también aparecen representados, tanto en los *Bestiarios* como en las esculturas de los templos y monasterios, animales fantásticos como el *dragón*, que para Occidente

junto a personajes de la nobleza, a los cuales se agregaron, también como símbolo de poder, otras dos criaturas: el león y el unicornio. Si bien en el primer caso la asociación resulta obvia, en el segundo se trató de un animal fantástico (protagonista de algunas leyendas y a cuyo cuerno se le otorgaban propiedades mágicas) con una fuerza extraordinaria capaz de rivalizar con el propio león.

Desde el pensamiento y la cultura religiosa de la Iglesia Católica medieval, destacan también los manuscritos coloreados denominados *Bestiarios* (del latín *bestiarium*, cuyo significado es compendio de bestias) en los que se encuentran compilaciones de textos e imágenes de distintos animales, tanto reales como fantásticos, con una significación etimológica, científica, mitológica, moral y religiosa, relacionada en estos últimos casos con la *Biblia*. Por



**Capitel románico en una iglesia alemana**  
(Stux: 2015)



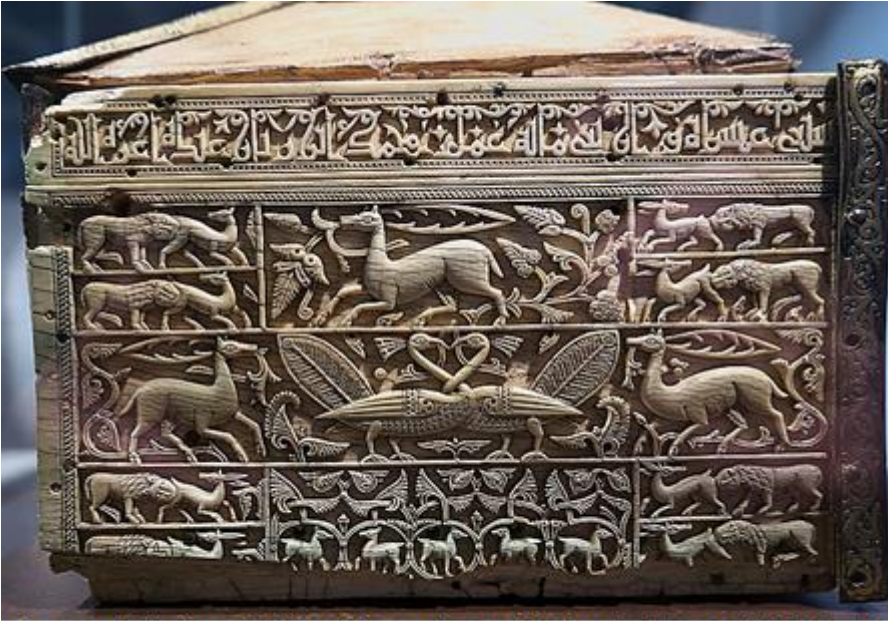
Ilustración en el Manuscrito del historiador persa Tabriz Rashid al-Din-Tabib (Siglo XIV)  
(Irina Yazikova: 2019)

representa los poderes del mal y anuncia la guerra o la peste; los *basiliscos*, una combinación de ave y reptil que representa al demonio; o las *sirenas*, que representan la tentación, la seducción femenina y el alejamiento del mundo espiritual.

Al igual que en la Europa medieval, los textos sagrados del islam, fundamentalmente el *Corán* y la *Sunna*, otorgan gran importancia a los animales en el contexto de esta religión. En una sociedad nómada como la de los beduinos, los animales desempeñaron un papel central como transporte, alimento y fuerza de trabajo. De hecho, en el *Corán* aparecen animales que se sitúan como fundamento de la vida de los árabes, a los cuales se asignan múltiples significados. Así, con frecuencia se menciona la utilidad de los camellos y del ganado en el desierto, de los caballos para la guerra santa, así como la relación de Dios con el hombre a través de ciertas criaturas como la ballena, que devoró al profeta Jonás; la rana, que con su sonido evoca el nombre de Alá y cuya matanza fue prohibida por Mahoma; el perro, al que el Profeta llevó agua bajando a un pozo considerándolo una criatura de Dios; y las aves, que demuestran el poder de Alá. De este modo, a pesar del marcado *aniconismo* de la religión islámica (rechazo a cualquier imagen antropomorfa, misma que se sustituye por símbolos), dichos pasajes fueron representados en manuscritos, cerámica, tejidos, marfiles o madera.



Altorrelieve en la Mezquita de Diyarbakir, Turquía (Siglo XI)  
(Ziegler175: 1990)



**Arqueta islámica de Silos, Museo Arqueológico de Burgos (1026 d. C.)**  
(José Luis Filpo Cabana: 2018)

Por otro lado, destaca la representación de animales desde una perspectiva política e incluso científica. En el caso de la escultura (adosada a fuentes, en altorrelieves o hecha de bulto, pero siempre con fines ornamentales) es muy frecuente encontrar leones y caballos,

además de animales fantásticos como *grifos*, *dragones* y águilas bicéfalas, trabajados lo mismo en piedra que en bronce. Un tema que aparece con insistencia en este ámbito es el combate de animales, cuyos orígenes se remontan a Mesopotamia y la Persia Aqueménide. Se trata de una metáfora visual del poder político del gobernante árabe, protagonizada por una pareja de animales que siempre son un depredador (generalmente un águila o un león) y su presa (un toro, antílope, ciervo o gacela). La escena representa siempre al depredador atacando, persiguiendo o devorando a un animal más débil, lo que simboliza la



**Páginas del Libro de los animales del científico árabe Al-Jahiz (siglo IX d. C.)**  
(BBC: 2019)

fuerza del califa musulmán y su lucha contra todo lo que pueda amenazar a su reino. Finalmente, se pueden encontrar variadas y numerosas representaciones de animales que distintos autores musulmanes incluyeron en manuscritos de carácter científico. Tal es el caso de Abu Usman Amr Bahr Alkanani al-Jahiz (776–868 d. C.), conocido por sus ideas pre-evolucionistas mil años antes que Charles Darwin que dejó escritas en su *Libro de los animales*, una enciclopedia que describe 350 criaturas y postula una interpretación acerca de su desarrollo y cambios. Las ilustraciones que acompañan al manuscrito destacan por su gran realismo, detalle y propósito documental.

### Actividad 3.5

Explica los simbolismos que se asignaron a los *bestiarios* en la Edad Media europea y en el islam, destacando las diferencias conceptuales y artísticas entre ambas culturas:

Europa: \_\_\_\_\_

---



---



---

Islam: \_\_\_\_\_

---



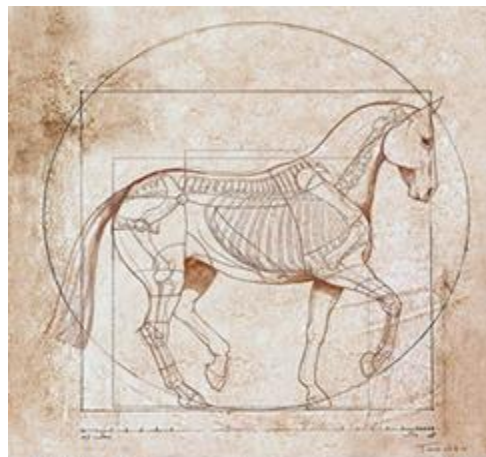
---



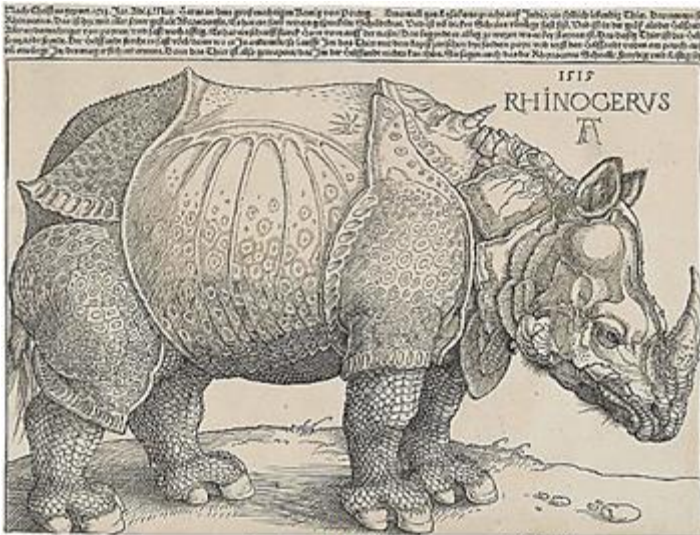
---

### c) Iconografía animal moderna y contemporánea. Funciones sociales, científicas y recreativas. Pintura, escultura, fotografía, instalación y vídeo

Con el *Renacimiento* (siglos XIV-XVI), la iconografía animal se convirtió en motivo de interés científico. Fue entonces que aparecieron los estudios de Leonardo Da Vinci (1452–1519) relacionados con representaciones zoomorfas, en especial sus bosquejos sobre caballos. Otros autores renacentistas como Alberto Durero (1471–1528) también expresaron una verdadera curiosidad por la naturaleza. En sus pinturas, Durero representó distintas criaturas, animales exóticos y plantas, que fueron reproducidos con rigor y realismo. Un ejemplo de ello es la *xilografía* sobre el Rinoceronte, que ejerció



Estudio de un caballo, Leonardo da Vinci (ca. 1490) (Freddy Ovalles: 2019)



**Rinoceronte de Alberto Dürero (1515)**  
(Christie's: 2013)

gran influencia en Europa por tratarse de un animal desconocido en ese continente al menos desde la desaparición del Imperio Romano.

Sin embargo, en el Barroco (siglos XVI – XVIII), la representación de animales en el arte disminuyó notablemente debido a las preocupaciones religiosas de la época, sobre todo en los países católicos europeos, aunque pueden encontrarse algunas en cuadros como *Eliecer* y

*Rebeca* (1652) de Bartolomé Esteban Murillo (1617–1682), donde un caballo y un par de camellos ocupan una posición lejana y bastante marginal en la composición, o en obras como *Juno y Argos* (1611), *La adoración de los Reyes Magos* (1609-1629) o *El hijo pródigo en el establo* (1618) de Peter Paul Rubens (1577-1640), en las que los animales ocupan ya un espacio importante en la composición, incluso como distractores del tema principal. Otras representaciones de animales en el arte barroco de los países católicos fueron producidas por Alexandre-François Desportes (1661-1743) y Jean-Baptiste Oudry (1685-1755), fundadores del género animalístico en Francia, quienes pintaron escenas de cacería (con perros, caballos y distintos tipos de presas) así como animales exóticos para la realeza, elaborando también dibujos sobre algunas especies poco conocidas.

Por su parte, los pintores barrocos de los países protestantes elaboraron distintas obras en las que los animales ocuparon un papel y una posición centrales. Tal es el caso de varios pintores de la *Escuela de Amberes* (centro del barroco flamenco en el siglo XVII) como Frans Snyders (1579-1657), Jan Fyt (1611-1661), Paul de Vos (1595-



**El hijo pródigo en el establo (1618) de Peter Paul Rubens**  
(Web Gallery of Art: 2019)





**Perros peleando (siglo XVII) de Frans Snyder**  
(Christie's: 2005)

1678), Paulus Potter (1625-1654) o George Stubbs (1724-1806), quienes desarrollaron con amplitud la representación de animales en sus cuadros, paisajes, *bodegones*, escenas de cacería y retratos. Estas representaciones incluyeron animales exóticos, la memoria de animales con gran significado para sus dueños, metáforas sobre los sentidos humanos (como las aves canoras

vinculadas al sentido del oído) y temas de la vida cotidiana. Cabe señalar que, además de las distintas representaciones animalísticas en la pintura, algunas especies como peces, caballos o leones fueron modeladas también a través de la escultura en piedra y bronce, sobre todo asociadas a la decoración de fuentes, jardines, plazas públicas, escalinatas o pórticos de los palacios barrocos de la era del Absolutismo. Ejemplo de ello son la *Fuente del Tritón* (1642-1643) en Roma de Lorenzo Bernini (1598-1680) y *Los caballos de Apolo* (1670) en los jardines del Palacio de Versalles (París) de Jean-Baptiste Tuby (1635-1700).

Durante el *Neoclasicismo*, el *Romanticismo* y el *Realismo* (siglos XVIII – XIX), las representaciones de animales tuvieron mayor o menor importancia en el arte dependiendo de los planteamientos de cada una de estas corrientes. La recuperación de la Antigüedad Clásica (Grecia y Roma) por el *Neoclasicismo*, centró nuevamente la actividad artística en la figura humana, el retrato, la mitología, la historia y los acontecimientos políticos y sociales de la época en contra del Absolutismo. Es



**Fuente de Cibele (1782) de Roberto Michel en Madrid**  
(Carlos Delgado: 2012)

básicamente en ese contexto donde aparecen representaciones de animales, sobre todo en obras de tipo escultórico (mármol y bronce) más que pictóricas. Ejemplo de ello son los leones de la *Fuente de Cibeles* (1782) en Madrid de Roberto Michel (1720-1786), la cuadriga de la *Puerta de Brandemburgo* (1793) en Berlín de Johann Gottfried Schadow (1764-1850) y la *Estatua ecuestre de Carlos IV* (1796-1803) en la Ciudad de México de Manuel Tolsá (1757-1816). En la pintura neoclásica, algunos retratos de monarcas y gobernantes incluyen representaciones ecuestres como es el caso de las cinco versiones de la obra *Napoleón cruzando los Alpes* (1801-1805) de Jacques-Louis David (1748-1825).



**Un grupo de animales, Ginebra (1851) de Edwin Henry Landseer y David Roberts**  
(Irina: 2015)

Con el *Romanticismo* las representaciones de animales en el arte tuvieron un nuevo auge como tema central, desarrollándose una pintura animalista, derivada del interés de esta corriente artística por la naturaleza y el dramatismo, que representó tanto animales salvajes como domésticos en situaciones violentas en las que éstos expresaban fiereza, muerte, pelea, cacería, esfuerzo, lealtad, miedo, etcétera; destacando entre otras especies las representaciones de leones, perros y caballos. Tal es el caso de obras como *Caballo asustado por una tormenta* (1824), *La caza del león* (1861) o *Tigre gruñendo a una serpiente* (1862) de Eugène Delacroix (1798-1863) en Francia. También destaca la pintura y escultura del artista inglés Edwin Henry Landseer (1802-1873), quién pintó distintas razas de perros, gatos, aves, caballos, burros, asnos, vacas y ciervos, como puede verse en obras como *Un grupo de animales, Ginebra* (1851) realizada junto con el pintor David Roberts (1796-1864).

Posteriormente, el *Realismo* se interesó por representar temas sociales, la vida cotidiana y la naturaleza desde una perspectiva más objetiva (como reacción



**La caza del león (1861) de Eugène Delacroix**  
(The Art Institute of Chicago: 2019)

al *Romanticismo*), abandonando por ello los temas mitológicos, alegóricos, religiosos, exóticos y emotivos. Más bien, persiguieron la fidelidad y el detalle de sus representaciones frente a la idealización que llevaban a cabo los pintores románticos, lo que dio a sus obras un carácter naturalista e incluso fotográfico.

De ese modo, los paisajistas franceses de la *Escuela de Barbizon*

(1830-1870) incorporaron la representación realista de animales domésticos o de granja en sus cuadros, aunque sólo de forma marginal (sobre todo en comparación con el *Romanticismo*), de la misma forma que lo hicieron con los elementos vegetales y geológicos de la naturaleza. En este sentido destacan las obras de Camille Corot (1796-1875) tales como *Un estanque con tres vacas y una luna creciente* (1850) o *Vacas pastando en Marcoussis* (1850); las de Theodore Rousseau (1812-1867) como *Paisaje con vacas y robles* (1860); o las de Jean-François Millet (1814-1875) como *Pastora con su rebaño* (1863).

Con el *Impresionismo* (finales del siglo XIX) y las *Vanguardias* del siglo XX, la pintura de animales continuó cultivándose, aunque la representación de los mismos tuvo diferentes objetivos. Así, por ejemplo, en el *Impresionismo* fueron retratados como mascotas que acompañaban a sus dueños algunas especies de perros, además de gatos y caballos, cuya presencia oscila de lo marginal a lo central, pintándose incluso los



**Pastora con su rebaño (1863) de Jean-François Millet**  
(Musée d'Orsay: 2019)



**El tigre (1912) de Franz Marc**  
(Off2riorob: 2004)

retratos de algunas de estas mascotas. Esto ocurre en *Víctor Jacquemont con un paraguas* (1865) y *Retrato de Eugénei Graff* (1882) de Claude Monet (1840-1926); o *Gato durmiendo* (1862) de Auguste Renoir (1841-1919). Por otro lado, como parte del *Expresionismo* alemán destaca la obra de Franz Marc (1880-1916) quien pintó distintas especies con colores vivos como el azul y el rojo, sintetizando la figura del animal, las composiciones geométricas y la intensidad de la representación. Tal es el caso de obras como *Los grandes caballos azules* (1911), *El tigre* (1912) o *El sueño* (1912).

Por su parte, en el *Surrealismo* la representación de animales tiene un simbolismo asociado al inconsciente y lo onírico. De este modo, algunas pinturas de Salvador Dalí (1904-1989) representan elefantes con patas de araña que soportan su pesado cuerpo, caminando por distintos paisajes para simbolizar la fragilidad o la tentación. Otras pinturas de mariposas simbolizan la metamorfosis relacionada con los cambios que sufre la conciencia humana en una analogía con las orugas. Incluso, representa caballos y tigres como símbolos de las fuerzas desbocadas del inconsciente humano. Dichas representaciones animalísticas se pueden ver en obras como *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar* (1944), *La tentación de San Antonio* (1946) o *Alegoría de la seda* (1950).

El *Pop Art* de Andy Warhol (1928-1987) ofrece también representaciones de gatos con diferentes colores como parte de su obra, debido a que eran su mascota preferida y los exhibió como un



**La tentación de San Antonio (1946) de Salvador Dalí**  
(CiroRedondo1: 2015)



**COM (¿?) de Andy Warhol**  
(yigruzelttil: 2012)

animal icónico, aunque también aparecen caballos y otras especies en algunos de sus cuadros, sobre todo relacionadas con la *Suite de especies en peligro de extinción* que elaboró en 1883. Algunas pinturas donde pueden apreciarse estas representaciones son *Un gato llamado Sam* (1954), *Querubín y caballo* (1956), *Vaca* (1966), *Rana de árbol estéril de pino* (1983), *Ram Bighorn* (1983), *Tortuga* (1985) y *COM* (sin fecha).

Finalmente, en el arte contemporáneo destacan las enormes esculturas de arácnidos fabricadas con acero inoxidable, bronce y mármol de Louise Bourgeois (1911-2010) como *El nido* (1994), *Araña* (1996) y *Mamá* (1999), que son para la artista símbolo de la maternidad. Otras representaciones de animales de la misma autora son *Conejo* (1990), *Champfleurette*, *El Gato Blanco* (1994), *Mosquito* (1999), *El gato enojado* (1999) o *Autorretrato* (2007). Por

su parte, las instalaciones de Maurizio Cattelan (1960- ), emplean animales disecados para colocarlos en contextos humanos, lo que le permite cuestionar a la sociedad, la autoridad y los abusos del poder. Tal es el caso de obras como *Bidibidobidiboo* (1996), *Novecento* (1997), *Sin título* (caballos disecados) (2007), *Otros* (2011) o *Be Back Back* (2016).



**Mamá (1999) de Louise Bourgeois**  
(KimonBerlín: 2008)

### Actividad 3.6

A partir del contenido de esta sección, explica las funciones sociales, científicas y recreativas que ha tenido la representación animalística en el arte moderno y contemporáneo:

Sociales: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Científicas:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Recreativas: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 3.3. La visión de la Tierra y el Universo desde la historia del arte

### a) Imágenes de la Tierra y su dimensión estética en la Antigüedad, la Edad Media, Moderna y Contemporánea. Cartografía, pintura y fotografía digital

Las representaciones de la Tierra han variado a lo largo de toda la Historia, y se han asociado fundamentalmente con el arte y el desarrollo de la cartografía histórica. De este modo dichas representaciones han tenido siempre un cuidado



Piedra encontrada en la Cueva de Abauntz con un mapa de los alrededores (11,650 a. C.), Navarra (Universidad de Zaragoza: 2009)

estético e información detallada que se plasma en ellas, con motivos variados que incluyen iconos de ciudades, lugares, montañas, ríos, vegetación, animales, grupos étnicos, costas, mares, islas, accidentes geográficos, caminos, vientos, cuerpos celestes, e incluso monstruos marinos.

En este sentido, la representación más antigua que se ha podido encontrar es el llamado *Mapa de Abauntz*, una piedra en la que aparecen los alrededores de la cueva donde se descubrió esta roca (al norte de Pamplona, España) y en la que hace 13,660 años cazadores del Paleolítico en Europa grabaron los ríos, montañas, senderos, animales y lunas de alguna época del año en la que probablemente se desarrollaba esta actividad.

Le sigue el *Plano de Nippur*, una tablilla de arcilla elaborada hacia el año 1500 a. C., en la que se pueden observar medidas topográficas, elementos arquitectónicos y ríos vinculados con esta ciudad sumeria. Para el año 600 a. C. se realizó el llamado *Mapa o Imago Mundi de Babilonia*, otra tablilla de arcilla en la que se representa una abstracción de la realidad terrestre, cuyas partes se clasificaron en círculos, triángulos, rectángulos y puntos alrededor de la ciudad de Babilonia, considerada por sus habitantes centro del mundo, generando una representación divina de la Tierra como si se observara desde el cielo. Así sucede también en la imagen que aparece en un sarcófago de la dinastía XXX en Saqqara. El círculo interior muestra una lista de *nomoi* o provincias de Egipto, señalando que Egipto era el centro del universo.



**Mapa de Babilonia (600 a. C.)**  
(Museo Británico: 2007)

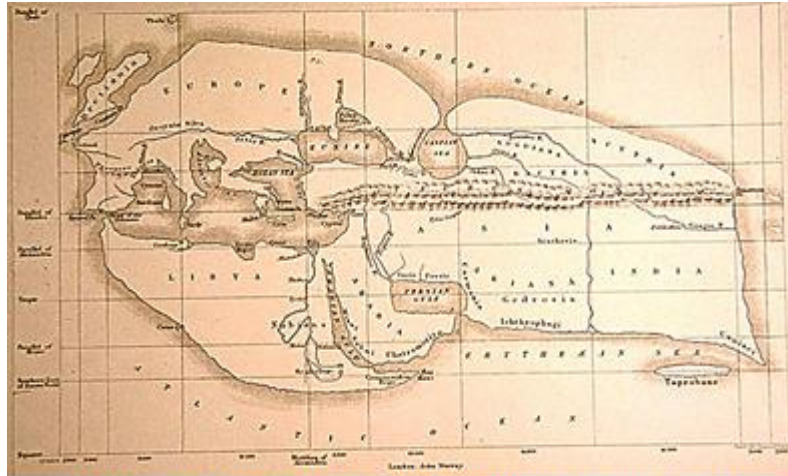
Alrededor, un segundo círculo muestra el texto "países extranjeros", con las diosas del este y del oeste marcando los límites de la Tierra.

Sin embargo, fue hasta la civilización griega cuando se originaron la Geografía y la Cartografía como áreas de conocimiento científico, aun cuando los griegos plantearon en realidad una concepción de la Tierra en la que ésta era un disco que flotaba sobre el agua en el interior de una esfera transparente. Dicha representación permitió que distintos autores de la Antigüedad Clásica (753 a. C.–476 d. C.) cartografiaran elementos de gran importancia para la descripción, conocimiento y represen-



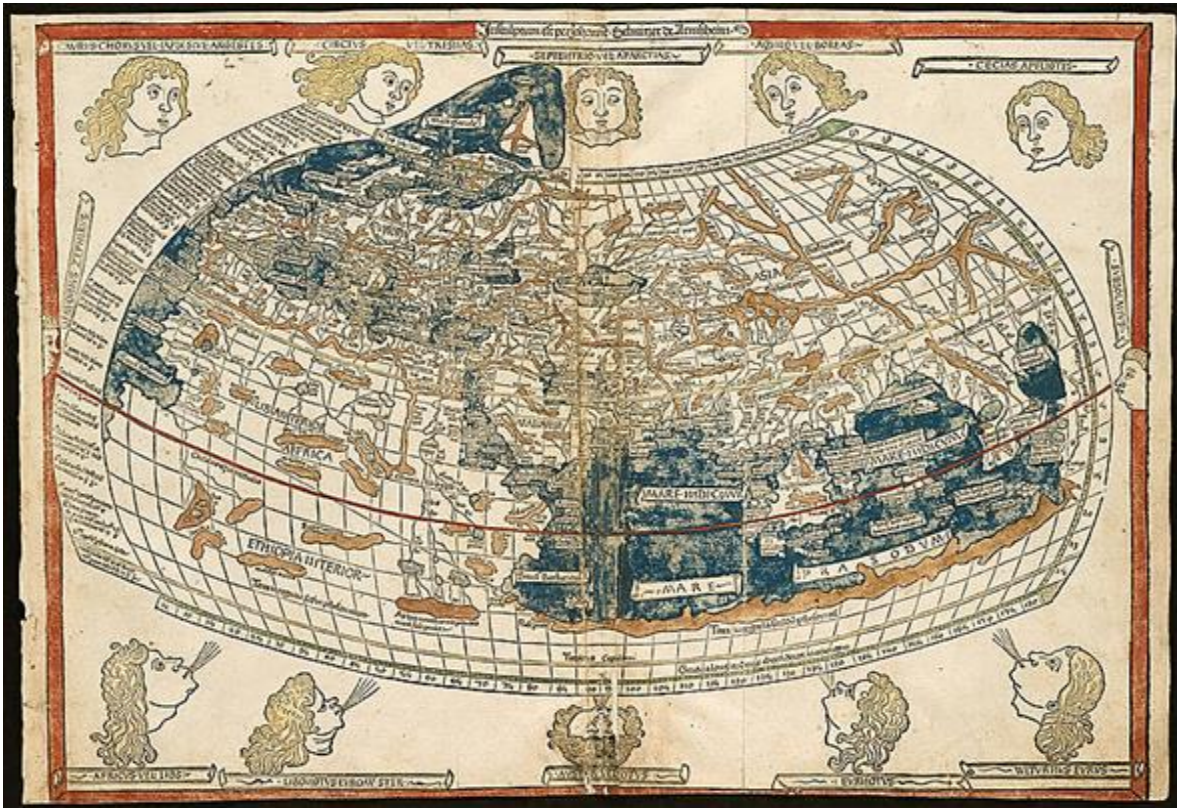
**Aspecto probable del Mapa de Anaximandro de Mileto (siglo VI a. C.)**  
(Bibi Saint-Pol: 2007)

tación de la misma. De este modo, Anaximandro de Mileto (610–545 a. C.) fue el primero en representar de forma bastante cercana los ríos, mares, costas y penínsulas conocidos por los griegos en el siglo VI a. C., si bien el Mediterráneo y la *Hélade* aparecen evidentemente como el centro de ese disco terrestre. Su mapa, perdido para siempre, fue la base del *Mapa de Hecateo de Mileto* (ca. 530 a. C.), el cual sí pudo reconstruirse y nos permite tener una idea aproximada de aquél.



**Reconstrucción del Mapa de Eratóstenes (ca. 194 a. C.)  
en el siglo XIX  
(Bunbury, EH: 1883)**

Posteriormente, Eratóstenes de Cirene (276–194 a. C.) logró romper con la idea de la Tierra como un disco a partir del conocimiento que producía la



**Representación de la Tierra de Claudio Ptolomeo publicada en 1482 con las correcciones de Nicolaus Germanous a la traducción de 1406 de Jacobo Angelus sobre los manuscritos griegos redescubiertos en Europa a finales del siglo XIII  
(Norman B. Leventhal: 2007)**



navegación, el comercio y el conocimiento de lugares más distantes, lo que le permitió elaborar una representación del Viejo Mundo (Europa, Asia y África) todavía incompleta pero mucho más cercana a la realidad, aunque todavía como una gran isla rodeada por los mares. Finalmente, el geógrafo y astrónomo greco-egipcio Claudio Ptolomeo (100–170 d. C) revolucionó nuevamente la representación de la Tierra al plantear que ésta era en realidad una esfera, de la cual se conocía sólo el casquete superior. Además, elaboró los primeros mapas de la parte de la Tierra conocida por los europeos, en los que representaba montañas, ríos, mares, penínsulas, ciudades y otros lugares, clasificándolos de acuerdo con su posición respecto al sistema de latitud y longitud que utilizamos actualmente e incluyendo el uso de algunas líneas fundamentales como el *ecuador*, elementos que retomó de los trabajos de Hiparco de Nicea (190–120 a. C.) quien los utilizó por primera vez. Aunque tampoco ha llegado a nosotros ningún ejemplar del mapa de Claudio Ptolomeo sobre la Tierra, las representaciones que se hicieron de ésta en la Baja Edad Media (siglos XII al XV) y el Renacimiento (siglos XIV al XVI) se fundaron en su obra intitulada *Geographia*, lo que nos da una idea aproximada del mismo.

Por su parte, los pueblos mesoamericanos generaron una concepción de la Tierra que se fundaba en la mitología y partía de la idea de la creación divina que habían llevado a cabo los dioses responsables del funcionamiento del Universo. En realidad, existían diferentes tradiciones orales sobre la forma en que había sido creado este mundo, pero la mayoría de los pueblos de Mesoamérica concebían a la Tierra como el centro del Universo, un lugar que los mexicas describían como un cuadrado rodeado completamente por el mar que, luego de cierta distancia, se levantaba como pared hasta unirse con el cielo, lo que explicaba el color azul de ambos elementos. Para los mexicas, la Tierra era una superficie con la estructura

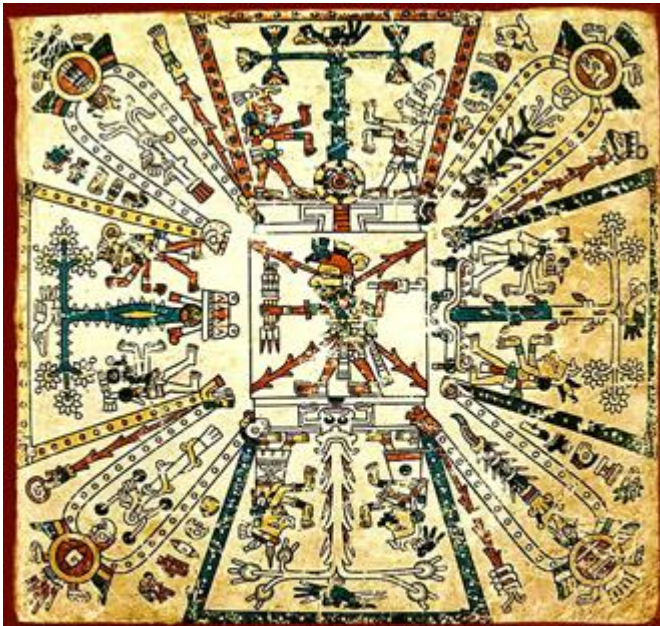


Lámina del *Códice Fejervary-Mayer* que ilustra la forma de la Tierra dividida en cuatro rumbos (Spetsedisa: 2006)

de un trébol de cuatro hojas (incluyendo el centro como un quinto espacio), donde cada rumbo tenía su propio color, características y dios que lo regía. El centro de la Tierra, donde vivía el hombre, era verde y en él las fuerzas de la naturaleza convivían en armonía y equilibrio. Por su parte, en cada rumbo de la Tierra existía un enorme poste o árbol con forma de trenza que sostenía el cielo y el inframundo, por el cual podían bajar y subir los dioses a esta Tierra. Igualmente, se consideraba que en el primer nivel debajo de ella había ríos subterráneos que llevaban el agua de los mares a las montañas, enormes recipientes que las

arrojaban sobre el mundo a través de sus cuevas o de las nubes que se forman junto a la cima de éstas.

Durante la Edad Media (476–1453 d. C.) la representación de nuestro planeta estuvo subordinada al pensamiento religioso cristiano en Europa y al musulmán en algunas regiones de Asia y África. La Iglesia Católica heredó de la Antigüedad la concepción de la Tierra como una isla redonda rodeada por los océanos, a la cual se le llamaba de hecho *orbis terrarum* (“círculo de la Tierra”).



*Mapamundi de Beato de Liébana conservado en el Manuscrito del Apocalipsis de Saint Severn, Francia (siglo XI d. C.) (Shakko: 2018)*

Se trataba así de un espacio plano, circular, insular y solitario rodeado por agua; cuya idea –retomada del *Mapa de Marco Vipsanio Agripa* (27–20 a. C.) que fue encargado por el emperador romano Octavio Augusto– era reforzada por el desconocimiento que se tenía en el Viejo Mundo de la existencia de otros continentes (América, Oceanía y Antártida) y por los razonamientos escolásticos que derivaban de la interpretación de textos como la *Biblia*, los *Evangelios* o el *Apocalipsis*, tales como la promesa de que al retorno de Cristo a la Tierra todos los muertos resucitarían y saldrían de sus tumbas, para lo cual, necesariamente, todos debían poder contemplar su venida, y por supuesto ello sólo era posible si la Tierra era plana para que pudiera ser visto desde cualquier punto. Igualmente, debe considerarse que antes de las primeras nociones sobre *gravedad* que debemos a Galileo Galilei (1564–1642) e Isaac Newton (1643–1727), la idea de que los objetos y los seres humanos vivieran en un mundo que podía ser redondo o inclinado iba en contra del sentido común, del dogma religioso y de la ignorancia extendida en amplios sectores de la sociedad europea de aquella época. Sin embargo, debe señalarse que los sectores más educados del Viejo Mundo conocieron y aceptaron la concepción de Claudio Ptolomeo acerca de que la Tierra era una esfera, sobre todo después del descubrimiento y traducción de los manuscritos griegos de su obra en el siglo XIII, los cuales fueron usados por científicos, cartógrafos y navegantes como fue el caso del propio Cristóbal Colón. Pero incluso en esta concepción el “círculo de la Tierra” ocupaba el casquete superior de dicha esfera, como se mencionó anteriormente.

A partir de esta idea, en el mundo cristiano los monjes y cartógrafos pintaron distintos *mapamundi* (representación geográfica de la superficie terrestre completa) y *portulanos* (mapas de puertos, costas y rutas de navegación) que se enriquecieron con el desarrollo de una simbología artística propia, la cual tuvo la

intención de registrar y proporcionar la información geográfica, social, religiosa, histórica y natural que se conocía en la época pero a partir de un enfoque analítico; esto es, incluyendo descripciones breves sobre las características y habitantes de cada lugar. De este modo aparecían en ellos aspectos como montañas, ríos, mares, ciudades, puertos, animales, gente, elementos culturales y sitios religiosos. Dicha información provenía tanto de los conocimientos medievales sobre el mundo conocido, los relatos de viajeros como Marco Polo (1254–1324) –que combinaban datos fidedignos con relatos que alentaban la imaginación de los europeos sobre el Oriente–, y por supuesto de los navegantes cuya actividad se incrementó tras el desarrollo del comercio entre Europa y Asia a partir del siglo XIII.



**Mapamundi de Ebstorf (ca. 1300 d. C.), elaborado en el Monasterio de Ebstorf, Alemania**  
(Kolossos: 2007)

Por otro lado, en el mundo árabe se produjeron también mapas y portulanos que fueron el resultado de la recuperación de los saberes grecolatinos derivada de

la expansión musulmana por Asia, África y Europa. De hecho, fueron los árabes quienes introdujeron a Europa el uso de las *cartas portulanas*, a partir de las cuales se desarrolló el uso de la brújula para navegar. A diferencia de los europeos, los árabes consideraron que la Tierra era esférica durante la mayor parte de la Edad Media, siguiendo los textos griegos de Claudio Ptolomeo que rescataron luego de sus conquistas por los antiguos reinos helenísticos griegos desde Asia Menor hasta la India y en el norte de África. De este modo, desde el siglo IX los musulmanes desarrollaron su propia cartografía que tuvo como centro principal la “Casa de la Sabiduría” (*Bait al-Hikmah*) de Bagdad, centro de estudios geográficos, matemáticos y astronómicos fundado por el Califa Al-Ma'mūn. Ejemplo de los logros alcanzados por los científicos árabes fue el cálculo de la circunferencia de la Tierra por el astrónomo Abu-l-Abbas al-Fargani (813–882 d. C.) que lo fijó en 40,260 Km en la línea del *ecuador*, bastante cerca de los 40,075 que tiene. Estos conocimientos les permitieron realizar excelentes *mapas y portulanos* cuya producción fue estimulada por el intenso comercio que los musulmanes llevaron a cabo durante la Edad Media, cuando el Mediterráneo fue más bien un mar de los árabes. Incluso, existen descripciones sobre la India y China que fueron resultado de los viajes realizados por los comerciantes árabes.



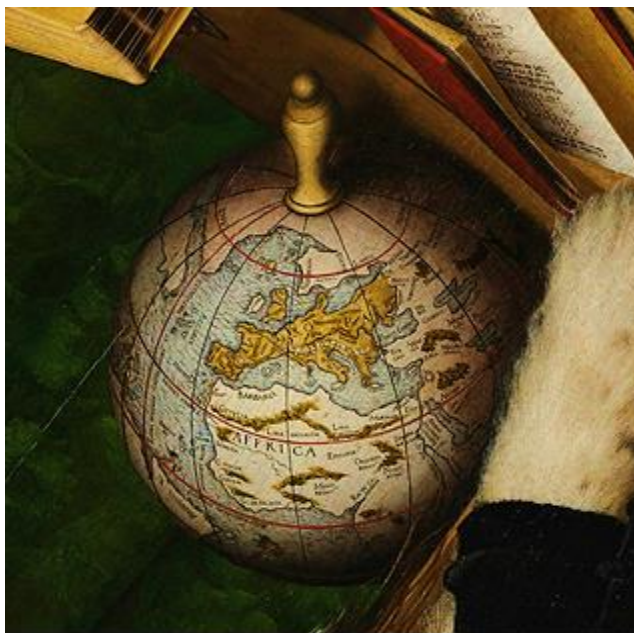
*Tábula Rogeriana* (1151) de Abū Abd Allāh Muhammad al-Idrīsī  
(Konrad Miller: 1929)

Entre los mapas más importantes generados por la civilización islámica, podemos citar el *mapamundi* incluido en el *Kitab Ruyar* (1151) (“Libro de Rogerio”) hecho por Abū Abd Allāh Muhammad al-Idrīsī (1100–1165) conocido como *Tábula Rogeriana*, que en distintas aproximaciones divide el mundo conocido en siete franjas climáticas paralelas al *ecuador* así como en diez secciones verticales, indica las distancias entre las principales ciudades y, de manera semejante a las representaciones europeas, describe la geografía, costumbres, productos y gente de cada lugar. Para algunos, esta representación sobre la Tierra puede ser considerada la primera del mundo moderno, pero fue poco aceptada por los europeos debido a que en ella Europa aparece “de cabeza” porque en la cultura árabe el Sur se representa en la parte superior del mapa.



**Universalis Cosmographia (1507) de Martin Waldseemüller en el que se representa el Continente Americano por primera vez**  
(Library of Congress: 2019)

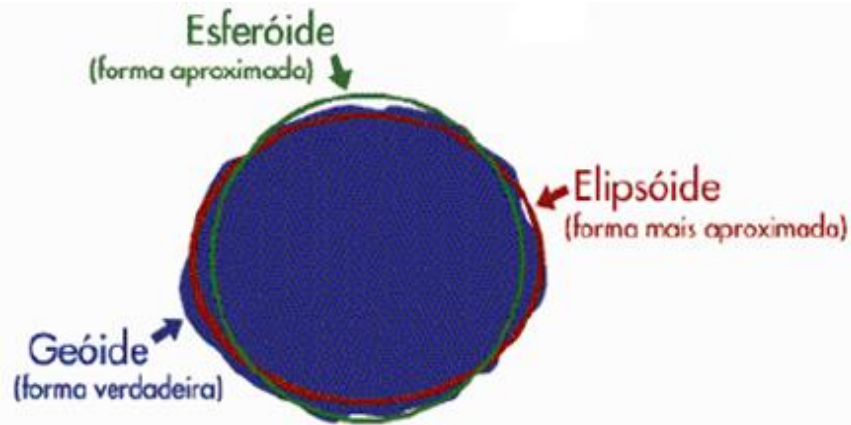
En los siglos XIV al XVI, los cambios en el ámbito científico y cultural que hicieron posible el *Renacimiento* aportaron una nueva visión de la Tierra al abandonarse finalmente en Europa la tradición ptolemaica tras la ruptura que supuso, al menos en el ámbito científico censurado todavía por la Iglesia Católica, la *revolución copernicana*; esto es, la nueva *teoría heliocéntrica* que propusieron Nicolás Copérnico (1473–1543), Johannes Kepler (1571–1630) y Galileo Galilei



**Detalle del globo terráqueo del cuadro *Los Embajadores* (1533) de Hans Holbein el Joven**  
(Google Art Project: 2019)

(1564–1642) de una Tierra esférica que, además, no era el centro del Universo como se había pensado desde la Antigüedad y durante toda la Edad Media. Un paso más adelante fue, sin duda, la representación de la Tierra en forma *esferoide* que planteó Isaac Newton (1643–1727) en el siglo XVII. Además, la Era de los Descubrimientos (siglos XV al XVII) permitieron a la ciencia y la cartografía occidental comprender la verdadera forma de la Tierra en cuanto a la existencia de continentes, islas, mares y lugares desconocidos, así como en relación con la posición real que ocupaba el Viejo Mundo en aquel globo terráqueo.

Si bien las representaciones de la Tierra han podido hacerse cada vez con mayor precisión gracias a la tecnología y el conocimiento que nos proporcionó la *Modernidad* (siglos XV al XX), inspiradas no sólo por la ciencia sino también por los intereses colonialistas sobre



Comparación de los tres modelos de representación de la Tierra durante la Modernidad  
(C.B.M. Cruz: 2002)

diferentes regiones del Planeta (e incluso fuera del mismo) que surgieron en esta época, se mantuvo durante mucho tiempo el debate sobre la forma real que tiene nuestro planeta; discutiéndose su carácter *esférico*, *esferoide* o *geoide*. Lo anterior significa plantear si nuestro planeta es una esfera perfecta como lo supone la denominación de este cuerpo geométrico; si se trata más bien de una elipse moderada en rotación (*esferoide*) en la que los ejes polares son más pequeños que el círculo ecuatorial (por acción de las fuerzas centrífugas y de gravedad que se ejercen durante los movimientos de rotación y traslación); o bien si la Tierra tiene una forma que no es perfecta, sino que tiene achatamientos y protuberancias en su cuerpo como se representa exageradamente en la imagen.



Fotografía digital obtenida por el satélite GOES-East de la NOAA y la NASA (2014)  
(Centro de vuelo espacial Goddard de la NASA: 2014)

Gracias al desarrollo de la tecnología espacial durante el siglo XX, originada en buena medida por la “carrera espacial” que produjo la rivalidad entre la URSS y EU durante la denominada Guerra Fría (1945–1991), fue posible colocar los primeros satélites artificiales alrededor de la Tierra, los primeros viajes tripulados por humanos en la órbita terrestre y, por supuesto, el primer viaje a la Luna que tuvo lugar entre el 16 y el 24 de julio de 1969. Estos esfuerzos técnicos y

científicos, a los que siguieron el envío de sondas a otros planetas, satélites más sofisticados y telescopios espaciales, nos han permitido observar la Tierra desde el espacio y representarla correctamente. En la actualidad se sabe que la forma de la tierra es *geoide*, y esto se puede apreciar por medio de la fotografía digital que generan máquinas como el sofisticado observatorio de la Tierra DSCORV, cuya construcción inició en 1998 y fue lanzado al espacio en 2015 por la NASA para capturar imágenes del Planeta varias veces al día que son difundidas por Internet a través de distintas publicaciones electrónicas.

### Actividad 3.7

Observa con atención las imágenes que se presentan en esta sección. A partir de su análisis explica los siguientes elementos que derivan de ellas:

Influencia de la cultura en las representaciones de la Tierra: \_\_\_\_\_

---



---



---



---

Dimensión estética de las representaciones de la Tierra: \_\_\_\_\_

---



---



---



---

### b) Las concepciones del Universo, sus representaciones estéticas y científicas en la Antigüedad, la Edad Media, Moderna y Contemporánea. Pintura, fotografía digital, satelital e instalaciones

Al igual que las representaciones de la Tierra, las concepciones del Universo que el ser humano ha generado a lo largo de la historia resultan variadas y ligadas a la cultura de cada pueblo. No tenemos fuentes que nos permitan conocer con exactitud cuál era la concepción del Universo de los grupos humanos de la Prehistoria, pero sabemos que



*Calendario de Mal'ta (16,000-13,000 a. C.), Siberia, Rusia (Paleorama: 2012)*



**Relieve de la diosa Nut en el Templo de Hathor en Dendera**  
(Hamerani: 2015)

numerosas las imágenes en *papiros*, murales y relieves en las que la diosa *Nut* (diosa del cielo) aparece representando la bóveda celeste, acompañada en ocasiones por los dioses *Shu* (dios del aire), *Tefnut* (diosa de la humedad) y *Geb* (dios de la Tierra). Dicha iconografía reproduce la visión que los egipcios tenían del Universo, en la que el cielo era una mujer desnuda cuya piel, de color azul, negro o carne, estaba cubierta de estrellas. Su cuerpo formaba una especie de trapecio, a veces sostenida por el dios *Geb*, que cubría la Tierra, cuyos pies y manos servían de apoyo y se extendían hacia los cuatro puntos cardinales. A través del cuerpo arqueado de esta divinidad se mostraban distintos astros: el Sol, la Luna, etcétera.

En el caso de la civilización griega, la mitología asoció los distintos ámbitos del Universo con dioses que habían sido responsables de su creación, los cuales nacieron del *Caos* original que existía al inicio del tiempo: *Gea*, la Tierra; *Tártaro*, el inframundo; *Nix*, la noche; *Hemera*, el día; *Urano*, el cielo estrellado; y *Éter*, la atmósfera. Juntos formaban un Universo esférico que era sostenido en el vacío por el *titán* Atlas, hermano de Prometeo, quien tras la guerra contra los dioses del Olimpo había sido condenado por Zeus a sostener para siempre sobre sus hombros la

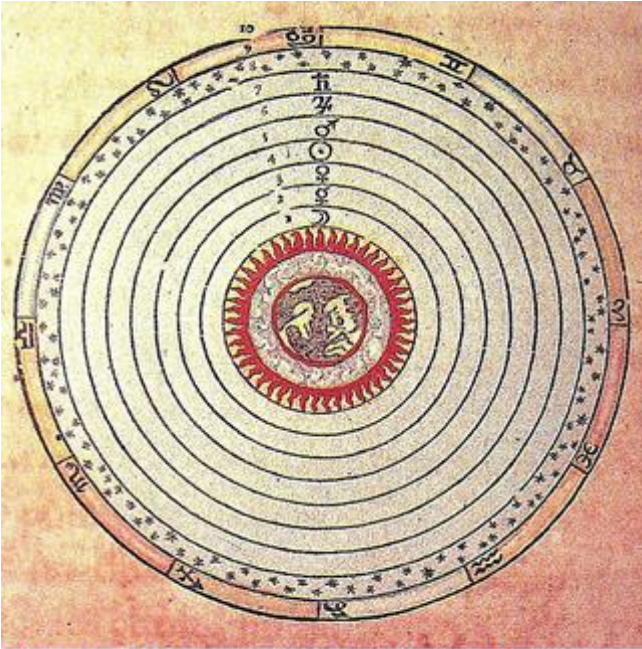
ya observaban el cielo y conocían el ciclo lunar como consta en algunas representaciones que han sobrevivido. En ellas se realizaban orificios sobre huesos para marcar los días de cada ciclo, pero estos se acomodaban bajo cierto orden y diseño en los que se puede observar una concepción cíclica, circular y espiral del tiempo, lo que permite inferir que tal vez imaginaban de manera similar el funcionamiento del Universo.

Ya en las primeras civilizaciones agrícolas, podemos observar representaciones sobre la forma que tenía el Universo para estos pueblos. En la civilización egipcia, son



**Atlas Farnesio (siglo II d. C.), representación más antigua del Universo según la mitología griega** (Lalupa: 2007)





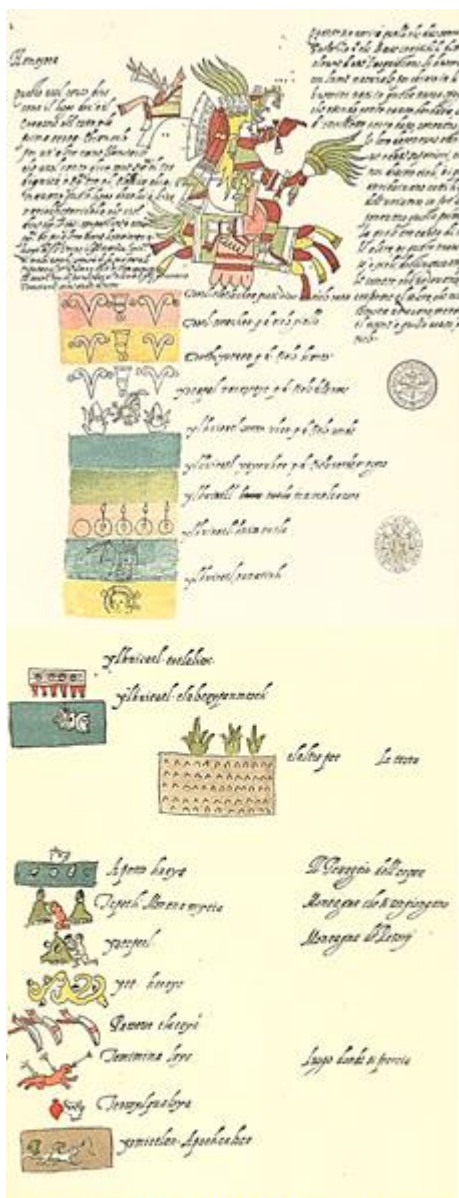
El universo ptolemaico como sistema de esferas anidadas que transportan los diversos cuerpos celestes alrededor de la Tierra, tal como se representa en el *Tetrabiblos* (siglo II a. C.), obra escrita por el autor cuyo manuscrito se conservó (Giorgomonteforti: 2009)

bóveda celeste. A partir de dicha representación del Universo se esculpieron distintas estatuas que mostraban esta concepción mítico-religiosa, siendo la más antigua de ellas el *Atlas Farnesio*, una copia romana del siglo II d. C. que se elaboró a partir de una escultura helenística desconocida, sin que se conozca la antigüedad de la misma y sin que hayan sobrevivido otras representaciones semejantes.

Hacia el siglo V a. C., los griegos iniciaron el estudio científico de los cuerpos celestes y del Universo, derivándose de ello dos líneas fundamentales de representación del Universo: el *heliocentrismo*, donde el Sol estaba en el centro del mismo y los demás cuerpos celestes –incluida la Tierra– giraban a su alrededor

cada uno en su propia órbita (idea que planteó Aristarco de Samos (310–230 a. C.) y Arquímedes de Siracusa (287–212 a. C.)); y el *geocentrismo*, en que la Tierra era el centro del Universo y el Sol, la Luna y los planetas giraban en torno a ella (postulada por Eudoxo de Cnido (390–337 a. C.), Apolonio de Pérgamo (262–190 a. C.), Hiparco de Nicea (190–120 a. C.) y Claudio Ptolomeo (100–170 d. C.). En ambos casos, se pensaba en esferas concéntricas cada vez más grandes alrededor del Sol que terminaban en aquella que sostenía las estrellas fijas. Tales representaciones del Universo quedaron plasmadas en *pergamino*s y *papiro*s que sobrevivieron o fueron copiados por otros autores. Es el caso de los esquemas bidimensionales que aparecen en el *Tetrabiblos* (siglo II a. C.), una de las obras escritas por Claudio Ptolomeo, en los que las esferas concéntricas se dibujan como círculos en blanco y negro, con excepción de aquél donde está el Sol, representado por lengüetas de fuego en color rojo, una atmósfera gaseosa llena de nubes, y la Tierra con mares y continentes. Otros esquemas, más bien de carácter astrológico, representan círculos concéntricos con casillas donde aparecen imágenes de dioses y animales del zodiaco.

Para los pueblos mesoamericanos la concepción del Universo tenía un carácter sagrado, pues en dicho espacio habitaban y se manifestaban las deidades principales responsables de los fenómenos naturales y el movimiento de los cuerpos celestes. Dicha actividad era interpretada como un movimiento cíclico que mantenía vivo y funcionando al Universo. Así, por ejemplo, algunas fuentes como el *Códice Ríos* (Vaticano A-3738), muestran que los mexicas concebían distintos niveles que formaban el Universo, el cual tenía forma de prisma cuadrado



Folios 1v y 2r del **Códice Ríos** (Vaticano A-3738) en el que se representan doce de los trece cielos, la Tierra y ocho de los nueve inframundos (1566) (pueblosoriginarios.com: 2019)

vertical, e incluía trece estratos celestes por encima de la Tierra y nueve inframundos por debajo de la misma, cada uno con sus propias características, funciones, dioses, astros y ocupantes. La representación ofrece gran colorido y para algunos niveles emplea la iconografía que se usaba para señalar las “tierras” de alguna persona o de algún pueblo, aunque en otros casos aparecen pictogramas de montañas, animales, plantas, corazones y otros elementos.

El primer cielo era ocupado por las nubes y la Luna cuyo movimiento tenía por objeto perseguir al Sol; en el segundo, vivía una diosa con falda de estrellas (*Citlalicue*, posiblemente relacionada con la Vía Láctea) que cubría el cielo por las noches; en el tercero, habitaba el Sol; y el cuarto, de color blanco, era donde vivían las aves. Estos primeros cuatro cielos se habían originado por la fecundación del quinto cielo sobre la Tierra, pues en este caso se trataba de un espacio –el más bajo de los siguientes nueve cielos donde habitaban los dioses– en el que ardía un fuego azul que daba este color al firmamento. Del sexto al décimo segundo cielos, estaban las moradas de las diferentes divinidades (como el *Tlalocan* o paraíso del dios de la lluvia), así como el espacio donde se movían los cometas, algunos cuerpos celestes y se generaban los rayos. Finalmente, en el treceavo y último cielo vivía *Ometéotl*, el “dios doble” que había creado todo y cuya acción abarcaba todo el Universo.

Por lo que se refiere a los nueve inframundos, ya se mencionó que el primero correspondía a cavernas y ríos subterráneos que llevaban el agua del mar hacia las montañas.

Los ocho estratos siguientes estaban relacionados con los lugares que los muertos debían recorrer para llegar hasta el *Mictlán*, donde finalmente desaparecían uniéndose con el Universo y dejaban de padecer.

Durante la Edad Media en Europa (476–1453 d. C.), la idea del Universo también estuvo fundamentada en la concepción heredada de Claudio Ptolomeo, de tal forma que se pensaba a éste como un conjunto de once esferas que envolvían a nuestro mundo, de manera similar a lo que ocurre con las capas de una cebolla. La última esfera, o bien el espacio externo a todas ellas, era el

Schema huius præmissæ diuisionis Sphærarum.



**Esferas celestes geocéntricas representadas en la *Cosmographia* de Pedro Apiano (1539) (Fastfission: 2005)**

que éstas no tenían movimiento en sí mismas, aunque sí giraban juntas alrededor de la Tierra. Cabe señalar que, durante la Edad Media, esta capa aparecía asociada frecuentemente con el zodiaco. Finalmente, cada una de las siguientes esferas tenía incrustada un cuerpo celeste que, por esta razón, se movía también alrededor de nuestro mundo: se trataba de Saturno, Júpiter, Marte, Sol, Venus, Mercurio y la Luna, astro más cercano a la Tierra. Debajo de esta última estaba el “mundo sublunar” que ocupaba la Tierra, con una sección etérea y otra terrena, formadas por la combinación de los cuatro elementos tradicionales (agua, tierra, aire y fuego).

En la Edad Moderna (1453–1789) la *Revolución Científica* que se desarrolló en Europa dio paso a la concepción



**Planetario mecánico de mesa (siglo XVIII-XIX) (webcatolicodejavier.org: 2019)**

*Paraíso Empíreo* o cielo de los bienaventurados, a donde llegaban las almas de quienes habían muerto sin pecado y en donde habitaba Dios. La siguiente esfera era la *Primum Móbile*, que daba vuelta sobre sí misma cada 24 horas e impulsaba al resto de las esferas contenidas en ella.

Por debajo se encontraba el *Cristalino*, asociado al funcionamiento del primer motor que estaba por encima de ella. Seguía la *Stellatum* o esfera de las estrellas fijas, pues se consideraba



Las fases de la Luna pintadas por Galileo a partir de sus observaciones en el telescopio (1610-1616)  
(Valérie75: 2005)

*heliocéntrica* del Universo que, a pesar de la censura inicial que llevó a cabo la Iglesia Católica a través de la Inquisición, terminó por consolidarse sobre todo en los círculos científicos más progresistas. Esta noción fue sustituida, a partir de 1704, por la idea de *Sistema Solar*, para referirse a los cuerpos celestes que orbitaban alrededor del Sol pero que se sospechaba –desde las afirmaciones de Giordano Bruno en el siglo XVI– ya no comprendían todo el Universo ni constituía necesariamente el centro del mismo. En realidad, desde el siglo XVIII y XIX esta idea fue planteada cada vez con mayor fuerza por científicos como Isaac Newton (1643–1727), William. Stephen Jacob (1813–1862) del Observatorio de Madrás, India; o Thomas Jackson See (1866–1962) de la Universidad de Chicago y el Observatorio Naval de Estados Unidos.

Sin embargo, sería hasta el siglo XX cuando el estudio de los *planetas extrasolares* cobró más fuerza junto con la *Teoría del Big Bang* como modelo de un Universo en expansión, en el que evidentemente nuestro sistema solar es sólo un pequeño punto de la Vía Láctea –galaxia a la que pertenecemos– perdido entre una multitud de galaxias y sistemas solares distintos, cuya existencia pudo confirmarse gracias a la tecnología espacial y a la moderna evolución de los telescopios a partir tan sólo de 1992, aunque con esfuerzos previos pero erróneos desde 1950.

Como resultado de las ideas y observaciones de Nicolás Copérnico (1473–1543), Johannes Kepler (1571–1630), Galileo Galilei (1564–1642), Isaac Newton (1643–1727) y otros influyentes científicos y astrónomos de la *Modernidad*, surgió la elaboración de dibujos, esquemas, modelos, pinturas y otras representaciones del Sistema Solar y del Universo que buscaron, con interés



Un filósofo da una lección sobre el planetario de mesa (1766) de Joseph Wright  
(europeana.eu: 2019)



**Luna**, de la serie *Observaciones astronómicas* (1711), obra de Donato Creti (elojoenelcielo.blogspot.com: 2018)

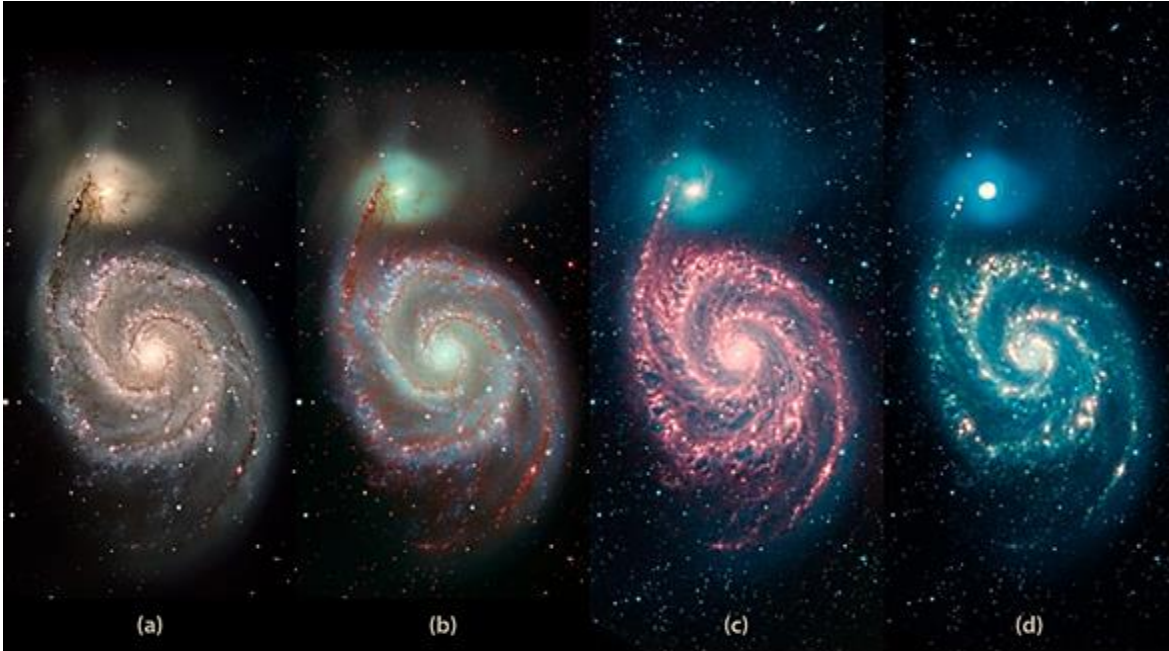
científico y/o artístico, interpretar estas nociones sobre el Cosmos para hacerlas inteligibles y cercanas a los seres humanos. Así, se pueden destacar las cinco *acuarelas* sobre la Luna elaboradas por Galileo Galilei, que incluyó en su obra *Sidereus Nuncius* publicada a partir de 1610. Otras obras significativas fueron los *planetarios mecánicos de mesa* (también conocidos en el siglo XVIII como *Orrery*) que representaron el Sistema Solar. Se trataba de maquetas que se accionaban con una manivela, elaborada por relojeros como el inglés George Graham en 1704, si bien el astrónomo Christiaan Huygens (1629-1695) reportó haber construido una máquina similar desde el siglo XVII. Este tipo de *planetarios* dieron origen a cuadros como *Un filósofo da una lección sobre el planetario de mesa* (1766) del retratista inglés Joseph Wright (1734–1797). De igual forma destaca la serie de ocho cuadros llamada *Observaciones astronómicas* (1711) de Donato Creti (1671–1749), artista italiano asesorado por el astrónomo Eustachio Manfredi que presentó su obra al papa Clemente XI para su aprobación. En dicha serie de cuadros, Creti representó los objetos conocidos del Sistema Solar hasta entonces: el Sol, la Luna, Mercurio, Venus, Marte, Júpiter, Saturno y un cometa.

Desde el siglo XIX hasta la actualidad distintos artistas plásticos se han interesado por representar el Universo o algunos de sus elementos en sus obras.

Vincent Van Gogh (1853–1890), artista del Impresionismo y el Posimpresionismo, pintó las estrellas y la Luna con su estilo característico en sus obras *La noche estrellada sobre el Ródano* (1888) y *La noche estrellada* (1889). En México, Rufino Tamayo (1899–1991) realizó *Cuerpos celestiales* (1946), *El*



**El hombre frente al infinito** (1950) de Rufino Tamayo (historia-arte.com: 2019)



**"Warhol" de la galaxia Whirlpool (2019) que muestra el mismo lugar del Universo con diferente luz. Telescopio espacial Spitzer de la NASA (NASA/Caltech: 2019)**

*hombre frente al infinito* (1950) y *La gran galaxia* (1978), cuadros de tendencia *expresionista* en los que también expresa su propia interpretación del firmamento. Actualmente la fotografía digital nos permite conocer y representar con un sentido estético los diferentes puntos del Universo que podemos observar, de acuerdo con las capacidades técnicas y los datos que nos proveen las sondas y telescopios espaciales. Tal es el caso de las *Image Galleries* de la NASA, que difunden por Internet fotografías y recreaciones de gran calidad y contenido artístico que son el resultado de la tecnología espacial y el trabajo de artistas gráficos y digitales.

Finalmente, también cabe destacar la obra de artistas contemporáneos como Kohei Nawa (1975– ), escultor japonés que realiza *instalaciones* para explorar la percepción del espacio físico y virtual por parte de los participantes, lo que permite examinar la relación entre la naturaleza y lo artificial como ocurre en su obra *Espuma* (2013), en la que intenta reproducir la bóveda celeste utilizando para ello materiales como foamy, espuma, luces y



**Habitación con espejo infinito: las almas de millones de años luz de distancia (2013), instalación de Yayoi Kusama (DeShaun Craddock: 2013)**

cuartos oscuros. De este modo los visitantes pueden caminar entre cúmulos de espuma de jabón que les ofrecen la sensación de flotar entre las nubes. Otro artista que realiza *instalaciones* de este tipo es Yayoi Kusama (1929– ), quien se aproxima a las representaciones del Universo en obras como *Habitación con espejo infinito: las almas de millones de años luz de distancia* (2013), exposición creada en una habitación negra con espejos en las paredes, el techo y piso. Un estrecho pasillo permite a los participantes observar una inmensidad de luces y astros del Universo que son el resultado del reflejo múltiple de esferas acrílicas suspendidas y un sistema de iluminación LED en el cuarto, donde se utilizó también madera, metal, plástico y agua. Con estos efectos, las pequeñas estrellas aparecen en el firmamento y sus colores ofrecen una representación del Universo.



**Espuma (2013), instalación del artista japonés Kohei Nawa**  
(Trienal Aichi 2013 / SANDWICH / Nobutada Omote: 2013)

### Actividad 3.8

Observa con atención las imágenes que se presentan en esta sección. A partir de su análisis explica los siguientes elementos que derivan de ellas:

Influencia de la cultura en las concepciones sobre el Universo: \_\_\_\_\_

---



---



---

Dimensión estética de cada época en las representaciones sobre el Universo: \_

---



---



---

### 1. Glosario

**Arte Povera:** término en italiano que significa “arte pobre”, porque los artistas utilizan materiales reciclados o elementos de la naturaleza como base para su trabajo.

**Bajo relieve:** técnica escultórica para confeccionar imágenes o inscripciones en muros, superficies o esculturas de piedra y otros materiales, que se consigue remarcando los bordes del dibujo, rebajando la superficie y tallando las figuras que sobresalen del fondo, con lo que se obtiene un efecto tridimensional.

**Bestiario:** concepto que proviene del vocablo latino *bestiarius* y se emplea con referencia a las colecciones de textos e ilustraciones de animales que se realizaban en la Edad Media, ya sea reales o del terreno de la fantasía.

**Bodegón:** pintura o dibujo en el que se representan alimentos, recipientes y utensilios domésticos.

**Capitel:** pieza decorada con diferentes molduras que corona el fuste de una columna, pilar o pilastra y que recibe el peso del *entablamento*.

**Cartografía:** proviene del griego *chartres* (mapa) y *graphos* (escrito), y se refiere a la rama de la Geografía que se encarga de representar los espacios terrestres en mapas, esferas u otro tipo de modelos.

**Casquete:** en geometría, parte de la superficie de una esfera que resulta al ser cortada por un plano que no pasa por su centro.

**Claro-Oscuro:** técnica de dibujo y pintura que se funda en producir el efecto de contrastes entre la luz y las sombras, buscando una conveniente distribución de modo que se opongan y complementen mutuamente.

**Cosmos:** proviene del latín *cosmos*, que significa estructura y orden. En astronomía se refiere al Universo como totalidad de astros que forman un conjunto armonioso y ordenado.

**Ecuador:** plano perpendicular al eje de rotación del planeta que pasa por su centro, con latitud 0°, que divide imaginariamente la superficie del planeta en hemisferio norte y hemisferio sur.

**Fresco:** técnica artística en la que se pinta sobre una capa de yeso húmeda con pigmentos diluidos en agua, de tal forma que al secar la cal los colores se aglutinan por reacción química y se fijan.



**Friso:** Franja horizontal decorativa que forma parte del *entablamento* (conjunto de piezas sobre las columnas) en los órdenes arquitectónicos clásicos. Por extensión, se aplica a toda faja decorativa horizontal que se encuentra en la cara de un muro o pared (*paramento*), esté pintada, esculpida o caligrafiada.

**Fotografía digital:** proceso de captura de imágenes fijas a través de una cámara que captura la luz mediante un sensor electrónico compuesto por unidades fotosensibles, transcribiendo la información detectada a código binario que se puede transmitir.

**Iconografía:** es un método, derivado de la Historia del Arte, que se encarga del estudio, descripción, análisis y clasificación de las imágenes sobre personajes, temas o tradiciones contenidas en retratos, cuadros, retratos, estatuas y monumentos.

**Land Art:** movimiento de arte contemporáneo que promueve la reflexión sobre la importancia de preservar el medio ambiente mediante la intervención del paisaje en obras artísticas.

**LED:** Siglas de la expresión inglesa *light-emitting diode*, “diodo emisor de luz”, que es un tipo de dispositivo electrónico de dos electrodos por el que circula la corriente en un solo sentido, el cual se emplea en computadoras, paneles numéricos, relojes digitales, pantallas, etcétera.

**Metopa:** espacio o panel entre cada par de *triglifos* que forman parte de un *friso* en el orden arquitectónico dórico, mismo que puede adornarse con relieves o no.

**Mosaico:** obra de arte elaborada con pequeños fragmentos de piedra, cerámica o vidrio con diferentes formas y colores, aplicados sobre cualquier superficie para formar composiciones geométricas o figurativas.

**Mural:** técnica de arte figurativo que utiliza la totalidad o la mayor parte del muro o techo de una construcción para pintar, generalmente con una escala de gran tamaño.

**Paisaje Natural:** concepto que tiene diversos usos de acuerdo a la disciplina en cuestión. El paisaje está formado por las características naturales del entorno, pero también por la influencia humana.

**Paisaje Urbano:** espacio modelado por la sociedad, aunque también con influencia de la naturaleza, que es propio de las ciudades con alta densidad de población dotadas de infraestructura, bienes y servicios.

**Sfumato:** técnica de pintura que consiste en difuminar los contornos de las figuras para crear un efecto vaporoso que se obtiene por la superposición de

varias capas de pintura extremadamente delicadas, proporcionando a la composición un aspecto de vaguedad, lejanía y profundidad.

**Tenebrismo:** corriente pictórica correspondiente a la fase inicial del Barroco (comienzos del siglo XVII) que se caracteriza por el contraste entre la luz y las sombras, así como por una iluminación violenta de las partes iluminadas sobre las que no lo están.

**Tímpano:** espacio delimitado por el dintel o arco de la puerta o ventana y las arquivoltas en la fachada de una iglesia.

**Triglifos:** adorno del friso en el *entablamento* de los templos griegos o de cualquier construcción del orden dórico, con forma de rectángulo vertical atravesado por dos estrías y tres asistas planas.

**Toponimia:** proviene del griego *topos* que significa lugar y *ónoma* que significa nombre. Es un área que estudia el origen etimológico y el significado de los nombres de los lugares.

**Vitral:** composición elaborada con vidrios de colores, pintados o recubiertos con esmaltes, que se ensamblan mediante varillas de plomo, lo que da como resultado una vidriera policromada.

**Xilografía:** técnica de impresión con plancha de madera en la que el texto o la imagen deseada se talla a mano con una gubia o buril y se impregna con tinta para presionarla contra el papel en un soporte que da como resultado la impresión del relieve, utilizando habitualmente una sola matriz para cada página.

## 2. Para saber más

### Videos:

Camargo, N. (2016). *Land Art – Poéticas Visuais Contemporâneas*. [Archivo de video]. Recuperado el 16 de agosto de 2019 de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=BWbzgR3s3p8>

### Páginas Web:

Celtiberia.net. (2019). Orbis Terrarum (el círculo de la Tierra). Recuperada el 29 de julio de 2019 de: <https://www.celtiberia.net/es/biblioteca/?id=1349>  
Código. (2016). Los 7 momentos más controversiales de Maurizio Cattelan. Recuperada el 16 de agosto de 2019 de:  
<https://revistacodigo.com/arte/los-7-momentos-mas-controversiales-de-maurizio-cattelan/>

Historiadelarteen.com. (2012). Arte Romano. Pintura. Recuperada el 4 de agosto de 2019 de: <https://historiadelarteen.com/2012/03/04/arte-romano-pintura/>

Mardujé!. (2012). Paisaje. Recuperada el 16 de agosto de 2019 de: <http://marduje-paisaje.blogspot.com/2012/05/edad-media.html>

### 3. Actividad a desarrollar

**Título de la actividad:** “El paisaje en el arte moderno y contemporáneo”

**Objetivo:** comprender la importancia que ha tenido el paisaje, como representación de la naturaleza, en el arte de finales del siglo XIX, del siglo XX y de la época actual; a través de la elaboración de un artículo de divulgación cuyo título será “Naturaleza y arte contemporánea”.

#### Actividades:

1. Para conocer más sobre la pintura de paisaje, consulta la página web <http://vanguardiabellido.com/que-es-el-impresionismo/> y responde las siguientes preguntas: ¿qué es el Impresionismo?, ¿cuáles son sus características en la pintura?, ¿qué importancia tiene el manejo de color?, ¿qué diferencia existe entre el impresionismo y el posimpresionismo?
2. Consulta también la página web de la *National Geographic* dedicada a los doce paisajes que inspiraron a grandes pintores del mundo, desde Turner hasta los impresionistas, y compara el paisaje natural con la creación pictórica de cada estilo para representar el paisaje. La página electrónica es: [https://www.nationalgeographic.com.es/viajes/grandes-reportajes/12-paisajes-que-inspiraron-a-grandes-pintores-2\\_9869/1](https://www.nationalgeographic.com.es/viajes/grandes-reportajes/12-paisajes-que-inspiraron-a-grandes-pintores-2_9869/1)
3. Para saber más sobre el *Land Art* consulta la siguiente página electrónica: <https://landart2014.wordpress.com/page/1/>; a partir de ella realiza un mapa conceptual sobre los orígenes de este movimiento artístico y los aportes a la relación hombre-naturaleza en diferentes regiones del mundo a partir del mismo.
4. Consigue imágenes libres de derechos sobre el tema en sitios como [https://commons.wikimedia.org/wiki/Main\\_Page](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page), las cuales permitan ilustrar y apreciar el contenido de tu artículo.
5. Finalmente, redacta el texto de tu artículo de divulgación y diseña la presentación del mismo de manera clara y creativa. Solicita el apoyo de alguno de tus profesores para recibir comentarios, opiniones, sugerencias de mejora y realimentación sobre el trabajo que realizaste.

## AUTOEVALUACIÓN 3

Después de haber leído y analizado el contenido de la Unidad, de responder todos los ejercicios que se incluyen en cada apartado, y de consultar el glosario, revisar

los recursos y realizar las actividades que se solicitan para reforzar y profundizar tus aprendizajes; resuelve de manera autocrítica y reflexiva la siguiente rúbrica para autoevaluar lo que has logrado trabajando con ella:

LO QUE DEBO PODER HACER EN LA UNIDAD	Fácilmente lo puedo hacer	Soy capaz de hacerlo	Me es complicado	No he logrado hacerlo
Analizar los elementos del paisaje y sus significados en el arte chino antiguo, así como su influencia en el arte japonés.				
Analizar los elementos del paisaje y sus significados en los murales teotihuacanos y los códices mixtecos.				
Comparar las formas de representación del paisaje entre distintas culturas de la Antigüedad y extraer conclusiones de dicha comparación.				
Explicar las distintas funciones que ha tenido el paisaje artístico en Occidente, particularmente en términos escenográficos, de documentación científica-histórica y como expresión de emociones; de la Antigüedad Clásica al Impresionismo.				
Analizar los elementos que forman parte de una composición pictórica: luz, color, planos, personajes, símbolos, estilo y contexto histórico.				
Argumentar acerca de las diferentes formas de representación de un paisaje de acuerdo con el estilo de un determinado pintor.				
Comprender las características de la representación e intervención del paisaje en el arte				

contemporáneo, ligadas sobre todo con las propuestas del <i>Land Art</i> y el <i>Arte Povera</i> .				
Desarrollar una conciencia de valoración y cuidado del patrimonio natural a partir del arte y sus manifestaciones.				
Analizar las formas de representación y los distintos significados que los animales tuvieron en la Prehistoria y las culturas antiguas (India, Mesopotamia, Egipto, Grecia, Roma y México Prehispánico) comparándolos con los que les otorga la sociedad actual.				
Comparar la simbología del <i>bestiario</i> medieval en las representaciones cristianas frente a las imágenes de animales relacionadas con el poder del soberano musulmán, contrastando sus distintos significados.				
Explicar las representaciones animalísticas del Renacimiento, el Barroco, las Vanguardias y el Arte Popular Mexicano, desde distintos enfoques: símbolo de estatus, apoyo a la ciencia o forma de recreación.				
Comparar las distintas formas en que se ha representado a la Tierra a lo largo de la historia, de acuerdo con sus propósitos (cosmovisión religiosa, avances científicos, imagen estética y documento histórico).				
Explicar las distintas formas de representación del Universo como reflejo de las concepciones culturales de la Antigüedad, la Edad Media, Moderna y Contemporánea.				

Apreciar y difundir las manifestaciones artísticas que representan la naturaleza como parte de la protección y preservación del patrimonio natural.				
Generar una conciencia hacia la relación actual del hombre con el mundo animal a través del arte.				
Plantear las responsabilidades del ser humano sobre el cuidado de la Tierra y las implicaciones de la comprensión del Universo que surgen de la actividad artística ligada a lo religioso, lo científico y lo estético.				
Apreciar y difundir las manifestaciones artísticas que representan la naturaleza en sus distintas formas, de acuerdo con su contexto histórico y estético, como parte de la protección y preservación de la naturaleza.				
Tomar una actitud crítica frente a las nuevas representaciones del paisaje, como parte de la relación ser humano-naturaleza, propias del mundo contemporáneo.				
Mostrar apertura y juicio crítico para comprender los distintos significados o simbolismos de la iconografía animal, de acuerdo con su contexto histórico, para generar una conciencia hacia la relación actual con el mundo animal.				

Tomar una actitud crítica para comprender las diversas representaciones artísticas de la Tierra y el Universo, desde los puntos de vista religioso, científico y estético, para plantear las responsabilidades del ser humano en estos contextos.				
Distinguir, identificar y aplicar las categorías y conceptos integrados en el Glosario.				
Reforzar y profundizar mis aprendizajes a través de la consulta de los recursos propuestos.				
Realizar con éxito todos los ejercicios solicitados en cada apartado de la Unidad.				
Realizar con éxito la actividad a desarrollar propuesta al final de la Unidad.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redacta una <i>reflexión</i> acerca de las respuestas que has marcado en esta rúbrica, valorando las implicaciones que tienen los distintos logros alcanzados, no alcanzados y en qué nivel.</li> <li>• De acuerdo con la respuesta anterior, explica qué tan lejos crees que te encuentras de alcanzar en su totalidad los desempeños que se solicitan en la Unidad:</li> </ul>				

- Si alguna de las actividades de la Unidad te resultó complicada o no lograste realizarla, enlista las causas de ello:
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- ¿Qué importancia piensas que tienen los aprendizajes y actividades a los que te acercaste en esta Unidad para tu formación como estudiante del Área IV?

## FUENTES DE CONSULTA

### Documentos impresos

Arnold, A. (2007). *Una brevísima introducción a la historia del arte*. México: Océano.

Belting, H. (2010). *La historia del arte después de la modernidad*. México: Universidad Iberoamericana.

Calvo, F. (2005). *Los géneros de la pintura*. Madrid: Taurus/Alfaguara.

García, R. (2012). *Animales simbólicos en la historia: desde la protohistoria hasta el final de la Edad Media*. Madrid: Síntesis.

Torres, A. (1999). La observación astronómica en Mesoamérica. *Ciencias*. (54), pp. 16-27.

### Recursos electrónicos

Basque Country. (2016). El mapa más antiguo de Europa Occidental descubierto en una cueva de Navarra. Recuperada el 4 de agosto de 2019 de: <https://aboutbasquecountry.eus/2016/03/13/el-mapa-mas-antiguo-de-europa-occidental-descubierto-en-una-cueva-de-navarra/>



- Díaz Álvarez, A. (2009). La primera lámina del *Códice Vaticano A*. ¿Un modelo para justificar la topografía celestial de la Antigüedad pagana indígena?. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*. Vol. XXXI (95), pp. 5-44. Recuperado el 18 de agosto de 2019 de: <http://www.redalyc.org/pdf/369/36913780001.pdf>
- Labrújulaverde.com. (2016). Los mapamundis de Hereford y Ebstorf, los mapas medievales más grandes del mundo. Recuperada el 16 de agosto de 2019 de: <https://www.labrújulaverde.com/2016/06/los-mapamundis-de-hereford-y-ebstorf-los-mapas-medievales-mas-grandes-del-mundo>
- Otero, O. y Calvo, M. (2019). Historia/Arte. Recuperada el 11 de agosto de 2019 de: <https://historia-arte.com/aviso-legal>
- Sociedad Geográfica Española. (2019). El Universo visto por los musulmanes. Recuperada el 16 de agosto de 2019 de: <https://sge.org/publicaciones/numero-de-boletin/boletin-51/el-universo-visto-por-los-musulmanes/>
- Wikipedia. (2019). Animalística. Recuperada el 11 de agosto de 2019 de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Animal%C3%ADstica#Manierismo,\\_Barroco\\_y\\_siglo\\_XVIII](https://es.wikipedia.org/wiki/Animal%C3%ADstica#Manierismo,_Barroco_y_siglo_XVIII)
- (2019). Glosario ilustrado de arte arquitectónico. Recuperada el 16 de agosto de 2019 de: <https://www.glosarioarquitectonico.com/>

## UNIDAD IV. LAS CRÍTICAS AL ARTE TRADICIONAL. ENTRE LO MODERNO Y LO POSMODERNO

### Objetivo específico:

El alumno construirá un panorama del arte de la época contemporánea desde la perspectiva de las críticas al canon tradicional y el surgimiento de nuevas propuestas estéticas, lo cual le permitirá asumir, con fundamentos, una postura dinámica y crítica en los debates actuales sobre el arte y la cultura; base para cualquier carrera de humanidades.

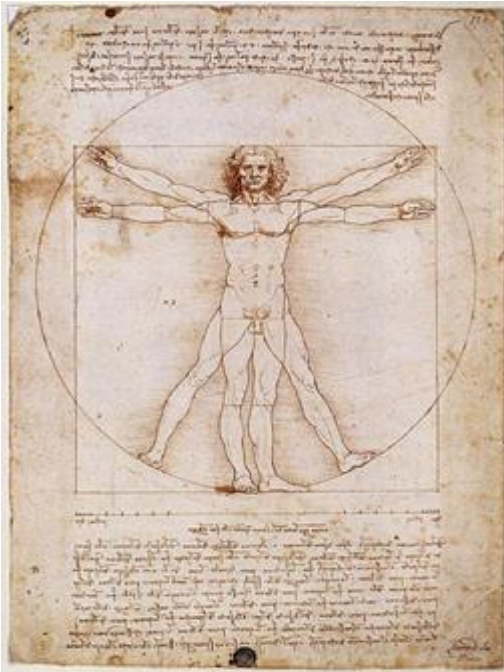
### Sugerencias generales para el análisis de imágenes

- ✓ Observa con detenimiento la imagen que debas analizar.
- ✓ Identifica el tipo de imagen (pintura, fotografía, caricatura, mapa, dibujo, video, etcétera).
- ✓ Describe con detalle el contenido de la imagen (personajes, construcciones, actitudes, símbolos, fondos, elementos, objetos, colores, textos, etcétera).
- ✓ Identifica el tema, situación, acontecimiento o proceso al que se refiere la imagen.
- ✓ Identifica los conceptos que se representan o se busca comunicar.
- ✓ Deduce la intención y los objetivos del autor para hacer dicha representación.
- ✓ Averigua quién es el autor de la imagen y cuáles son el lugar y la fecha en que ésta se realizó.
- ✓ Busca información en otras fuentes para construir un contexto histórico de la imagen que estás analizando.
- ✓ Compara el contenido de la imagen con otras representaciones similares, de la misma época y sobre el mismo tema, para lograr una idea contextualizada y más amplia de la misma.
- ✓ Redacta un comentario crítico con tus propias palabras fundado en el análisis que has realizado y en las fuentes de información consultadas citadas de forma correcta.

### 4.1. Las vanguardias y el problema del progreso en el arte

#### a) La discusión sobre el concepto de vanguardia artística

Las *vanguardias artísticas* y el problema del progreso en el arte son temas que están vinculados con el concepto de *Modernidad*, razón por la que es necesario revisar algunos elementos que permitan entender dicha noción. En realidad, resulta difícil ubicar el principio de la *Modernidad*, pues mientras que para algunos autores como Bolívar Echeverría (1941-2010) el inicio de esta etapa de la cultura humana puede ubicarse –con un criterio histórico– en el *Renacimiento* (siglos XIV al XVI), debido a que entonces inicia una nueva forma de aproximarse, aprehender, leer y considerar la herencia cultural greco-latina que produjo la



**Hombre de Vitruvio (1490) de Leonardo da Vinci, una de las obras representativas del Renacimiento**  
(Web Gallery of Art: 2019)

ruptura con el pensamiento medieval y la construcción de una nueva idea sobre la Tierra y el Universo; para otros como Michel Foucault (1926–1984) la *Modernidad* comenzaría más bien hasta la *Ilustración* (siglo XVIII), pues sería este movimiento cultural y político el que definió los paradigmas de la razón, el progreso y la ciencia en Occidente, todo ello bajo una perspectiva más bien filosófica. Otros autores se remiten al siglo XVII cuando aparecen los trabajos de René Descartes (1596–1650) y John Locke (1632–1704) *Discurso del método* (1637) y *Ensayo sobre el gobierno civil* (1689), proclamando el uso de la razón para comprender y organizar tanto al conocimiento humano como a la sociedad. Para algunos más, podría hablarse de *Modernidad* desde el siglo XII con el inicio de la Baja Edad Media. En todos los casos se plantea el desarrollo de transformaciones profundas en la cultura de Occidente que

tuvieron efectos significativos en la manera de hacer y abordar el arte.

Si bien no hay acuerdo sobre el momento de inicio de la *Modernidad*, ésta puede definirse como un período histórico que abarca al menos del Renacimiento (siglos XIV–XVI) al siglo XX, caracterizado por un conjunto de ideas rectoras como el progreso, razón, ciencia, civilización, justicia, república, utopía o liberalismo; así como por el desarrollo de cambios profundos en la sociedad occidental como la Revolución Francesa (1789–1799), la Revolución Industrial (1780–1870), el Nacionalismo y la independencia de las colonias europeas (siglo XIX); que se manifestaron en los distintos ámbitos de la cultura, la política, la economía, la sociedad y los modos de vida en general, incluyendo la filosofía, las humanidades y el arte.

De hecho, puede percibirse ya una aspiración a la *Modernidad* desde el Renacimiento, a partir de la aparición de una discusión entre autores *modernos* y *antiguos* (clásicos), que pone de manifiesto el



**Madame de Pompadour (1755) de Quentin de la Tour, obra que refleja la pasión por la lectura en tiempos de la Ilustración**  
(Sacheverelle: 2008)



**Atributos de pintura, escultura y arquitectura (1769)**  
de Anne Vallayer-Coster (1744-1818)  
(William C. Minor: 2008)

enfrentamiento de lo nuevo con lo viejo. En el arte, dicha aspiración es incluso más nítida: surge la importancia de la autoría, el reconocimiento del artista por encima del artesano y el anonimato, la noción del “arte por el arte”, con lo que el artista se distancia del gremio artesanal, crea sus propios principios estéticos y da sentido a la obra de arte como un objeto diferente del meramente utilitario. Incluso, podemos observar ya la idea del progreso en el arte, a partir del desarrollo de la técnica de *perspectiva* en contraste con las

representaciones planas del arte antiguo y medieval, lo que trajo la impresión de profundidad y significó una mejora en la representación de la realidad. Lo mismo puede decirse del mayor alcance y difusión de la obra de arte gracias a su reproductibilidad, pues ya desde finales de la Edad Media (1100–1453) ésta venía desarrollándose con la técnica del *grabado* y el uso de la *cámara oscura* como herramienta de dibujo (que más tarde desembocará en la cámara fotográfica como mecanismo de reproducción visual por excelencia).

Estos principios se desarrollaron en Occidente hasta convertirse en los fundamentos del arte de la *Modernidad*, perseguidos por la mayoría de los artistas y el mundo del arte cuando menos desde finales del siglo XVIII hasta la primera mitad del XIX. Cabe recordar que el siglo XVIII permitió un relanzamiento de la *Modernidad* cuando el rechazo al *Barroco* (siglos XVI al XVIII) llevó una vez más a la recuperación del arte grecolatino clásico, como lo hizo precisamente el *Neoclasicismo* (finales del siglo XVIII y principios del XIX) que sentó las bases para una nueva y más definitiva ruptura con el pasado. No por casualidad esta corriente se convirtió en el arte de la Ilustración, de la revolución, de la república y de la ciencia en aquellos años.



**La libertad guiando al pueblo (1830)** de Eugène Delacroix, cuadro que simboliza los deseos de cambio frente al Antiguo Régimen  
(Erich Lessing: 2013)

En el siglo XIX la idea del *arte como medio* y, en algunos casos, del *arte como fin* para



**Noche estrellada** (1890) de Vincent van Gogh, cuadro correspondiente al *Postimpresionismo* y a las primeras vanguardias en la historia del arte (Rocket000: 2018)

transformar, criticar o interpretar la realidad, la sociedad o incluso al individuo, alcanza su punto máximo. He aquí que la *idea del progreso*, tan cara para la *Modernidad*, permea el arte y lo encamina en un “ir más allá que antes”, una aspiración que culminó con la fotografía y el cine como medios e instrumentos técnicos para representar mejor y de manera más fiel la realidad, aunque también con la posibilidad de alterarla o manipularla; y, por supuesto, con el surgimiento de las *vanguardias artísticas* al menos desde finales de esa misma centuria, como fue el caso del

*Impresionismo* (1874–1889) y el *Postimpresionismo* (1889–1910). Sin duda, al implicar la búsqueda de lo nuevo frente a lo viejo, la *Modernidad* ofrece siempre esta idea de nunca acabar, porque supone que siempre habrá algo nuevo y, por tanto, una constante renovación que pueda nutrirla de una nueva vida y un nuevo significado, opuesto al canon tradicional clásico.



**Cartel para Dada Matinée** (1923) de Theo van Doesburg, un ejemplo de los nuevos planteamientos estéticos de las Vanguardias Artísticas del siglo XX (centraalmuseum: 2019)



**Manifiesto del Futurismo (1908) de Filippo Tommaso Marinetti, publicado en 1909 y 1910 en diferentes periódicos de Europa como *Le Figaro* de París (Andrea Atienza: 2019)**

XVIII) en el campo de las artes, misma que incluía elementos como el rechazo a la autoridad de las *academias* que habían surgido a la sombra del absolutismo, una mayor libertad creativa (experimentación), el distanciamiento de las convenciones sociales y el “buen gusto” imperante, así como la posibilidad de crear algo nuevo, diferente y mejor en el sentido de cambiar la forma de ver y hacer el arte. De este modo, la *vanguardia* vino a figurar como sinónimo de *ruptura* en las artes, como oposición a lo anterior y anticuado, y como búsqueda de una concepción sobre el quehacer de los artistas y la aproximación a sus obras. Por definición, las *vanguardias artísticas* surgieron en contraposición con el arte “aristocrático” y/o “burgués”, calificativos que fueron aplicados al arte que se había desarrollado desde el Renacimiento hasta el siglo XIX.

Como parte del nuevo ideal, surgieron pequeños grupos de artistas que proponían una visión distinta –declarada como mejor, necesaria o más adecuada– sobre la forma de entender y representar la realidad desde el arte. Así, estos grupos de artistas seguían un mismo programa artístico y compartían una forma de crear y pensar, apegándose a una declaración de principios dada a conocer públicamente (el *Manifiesto*) en el que definían sus principios estéticos (e incluso políticos), lo cual los convertía en una élite que se proponía cambiar el mundo (o al menos la visión que se tenía de él) a través del arte. La intención era que en algún

Así, el concepto de *vanguardia artística* surgió en Francia durante el siglo XIX, pero se empleó con más propiedad para designar a los movimientos, estilos o corrientes artísticas de gran parte del siglo XX. La noción de “vanguardia” se asociaba originalmente con aquel cuerpo de soldados que están en el frente de batalla (el batallón que contiene los elementos más avanzados en la lucha contra el enemigo) y también con la idea revolucionaria de transformar la realidad social, misma que tenía antecedentes por lo menos desde la Revolución Francesa. De hecho, la idea de “revolución artística”, y por ende de *vanguardia*, surgió también como una expresión de oposición al Antiguo Régimen (siglo XV al

momento la nueva propuesta triunfara y tuviera éxito, se expandiera y alcanzara a las masas, logrando su aceptación por la mayoría.

Por ello, fue muy común asociar a las vanguardias artísticas con la moda del momento, hasta que aparecían otras que las remplazaban. Como resultado, el *progreso* en el campo de las artes se vinculó al surgimiento de nuevas vanguardias artísticas, cada una en un estado cada vez más “avanzado”, innovador y revolucionario en la forma de ver y hacer arte, que se desarrollaron al menos desde finales del siglo XIX y durante la primera mitad del siglo XX. Por supuesto, esa lógica dio pauta a imaginar que siempre existiría un futuro, necesariamente mejor, en el devenir de la historia del arte.

Sin embargo, en la década de los sesenta del siglo pasado la idea del *progreso en el arte* fue cuestionada seriamente cuando aparecieron sucesivas vanguardias que ni siquiera cuestionaban la corriente precedente o la forma en que se entendían la actividad artística y sus obras por la sociedad o en los años previos. Desde aquel momento, el arte se



**Fuente (1917), Marcel Duchamp**  
(Kim Traynor: 2013)



**¿Por qué el juicio entre Pilatos y Jesús duró sólo dos minutos? (1996) de Wolf Vostell, obra realizada con "objetos encontrados" (Hans Peter Schaefer: 2004)**

transformó en la aparición espontánea, variada, simultánea, individual, injustificada, sin compromisos ni etiquetas; de estilos y formas cada vez más personalistas que lo mismo retomaban aspectos del pasado o incluían elementos de la cultura contemporánea o de la naturaleza poco usuales en el arte, que no significaban necesariamente una mejora o innovación en la forma de hacerlo o abordarlo. Así, dejó de tener sentido la idea de una historia del arte que fuera progresiva, porque se reconoció que rechazar o retomar el arte anterior no representaba progreso frente a lo anterior, sino simplemente una forma diferente de ver al arte, de re-significarlo o incluso de negarlo. Así, por ejemplo, la incorporación al arte del *ready-made* u “objeto encontrado” –realizada por





## b) Las propuestas estéticas de las vanguardias del siglo XX en relación con la aspiración de modernidad y de ruptura con el pasado



*Saturno devorando a su hijo* (1819-1823) de Francisco de Goya (Museo del Prado: 2019)

El surgimiento de las *vanguardias* en la historia del arte tiene, por supuesto, sus antecedentes en los movimientos artísticos de finales del siglo XVIII y la primera mitad del XIX, cuando diferentes creadores comenzaron a rechazar el modo aristocrático de vivir y consumir las obras de arte que adoptó la burguesía europea por considerarlas de “buen gusto”. Así, por ejemplo, el *Romanticismo* (siglos XVIII–XIX) cuestionó en sus obras el modo de vida de una sociedad que se regía por valores aristocráticos y tradicionales. Sin embargo, a la pintura de retrato del burgués exitoso, saludable y vigoroso; el Romanticismo opuso el *decadentismo*, como fue el caso de Francisco de Goya (1746–1828) y sus “pinturas negras”, entre las que destaca *Saturno devorando a su hijo* (1819–1823). Otros artistas recordaban con nostalgia la puesta en escena de las obras de William Shakespeare en teatros abiertos para divertir tanto a ricos como al pueblo; contrario a la arquitectura *neoclásica* de las ciudades y la decoración *rococó* de las habitaciones aristocráticas se preferían los paisajes naturales y las cabañas del campo; a la pintura de temas religiosos se opusieron los temas históricos y revolucionarios, como en el cuadro de Eugene Delacroix, *La libertad guiando al pueblo* (1830); frente a las *academias de arte* se enfatizó la educación informal o autodidacta; a la obra maestra de arte se opone la obra inacabada resultado de las emociones; y a los códigos “refinados” de la clase alta se opone el folclor, la cultura popular y la vida bohemia.

Por su parte, las ideas socialistas del siglo XIX también tuvieron una gran influencia en el campo de las artes, sobre todo desde que la revolución social representó la posibilidad de una evolución acelerada en el devenir de la historia mundial. De este modo, la



*Oficina de la Lotería del Estado* (1883) de Vincent van Gogh (WikiArt: 2019)



*Entrada de Cristo a Bruselas en 1889 (1888) de James Ensor*  
(Tipómetro: 2018)

problemática social, la vida del pueblo o la igualdad entre clases sociales, empezaron a invadir la producción de un grupo reducido de artistas, en franca oposición a los valores de la burguesía, que desarrollaron por primera vez el concepto de “arte moderno”.

Dentro de ese grupo hubo pintores que más tarde fueron considerados precursores de las *vanguardias artísticas* del siglo XX: Gustave Courbet (1819–1877) se empeñó en retratar la realidad y diferenciación de las clases sociales, como en su cuadro *El taller del pintor* (1855); Vincent van Gogh (1853–1890) comulgó con el socialismo y prefería dibujar campesinos, pobres y clases populares, como en su obra *Oficina de Lotería del Estado* (1883); James Ensor (1860–1949) realizaba pinturas que criticaban abiertamente al cristianismo y la sociedad burguesa, tales como *Entrada de Cristo a Bruselas en 1889* (1888) o *Intriga* (1890); Edvard Munch (1863–1944) escribió que su cuadro más famoso, *El grito* (1893) – considerado antecesor del *Expresionismo*–, representaba la desesperación de la naturaleza; Paul Gauguin (1848–1903) encontró en su viaje a una isla del Pacífico la inspiración para pintar culturas alejadas de la civilización europea, como se observa



*Jane Avril en el Jardín de París (1893),*  
litografía a color de Toulouse-Lautrec  
(Matthias, A.: 1987)



Fotografía de un pintor jugando con niños (siglo XIX)  
de autor desconocido (Esplota.com: 2015)

reproductibilidad de la *fotografía* (1839), el auge de la *litografía* (1796) como medio visual publicitario, científico o artístico con posibilidades cromáticas desde 1835 y facilidad de reproducción; así como el surgimiento y propagación de las *salas de cine* populares que permitían a todos ver las “imágenes en movimiento” que producía el *cinematógrafo*.

En efecto, la transformación de la experiencia humana a partir de la incorporación de las máquinas en la vida cotidiana en el siglo XIX implicó una variación de las nociones espacio-temporales que se tradujeron en la vivencia de la aceleración y la multiplicidad, factores que definieron una nueva relación entre el individuo y la máquina sobre todo en relación con el surgimiento de un particular modo de aprehensión de la realidad. En este sentido, el notable, profundo y rico proceso de *experimentación* que definió a las *vanguardias artísticas* y les otorgó un lugar de primer orden en la historia del arte, contextualizado en una nueva relación con la tecnología y sus máquinas capaces de capturar instantáneamente la realidad, significó una *oposición franca y una resistencia ante el peligro de un realismo totalitario* que impusiera una versión única sobre lo real, obligando a los artistas al cuestionamiento permanentemente sobre sus propios límites y los del arte como experimento.

**Expresionismo (1905–1934).** Los artistas expresionistas fueron influenciados por Vincent Van Gogh, James Ensor, Edvard Munch, Paul Gauguin y Paul Cézanne; lo que los llevó a una búsqueda para plasmar el espíritu del artista distanciándose de una sociedad que percibían como hostil a su sensibilidad. Les repugnaba la *cultura de masas* de las ciudades y una civilización que alababa la guerra y el imperialismo, por lo que preferían buscar en el interior del individuo una vía de escape espiritual frente a la vida material. Con el propósito de “tender un puente entre todos los artistas revolucionarios y en fermento” se organizó en Alemania el

en su serie *Mujeres tahitianas* (c. 1891); y Paul Cézanne (1839–1906) abandonó el *Impresionismo* para concentrarse en una representación geométrica de los objetos, que obedeciera más bien a la percepción de los mismos, como ocurre en su obra *Botella, garrafa, jarro y limones* (1903–1906).

Otro factor que contribuyó al surgimiento de las *vanguardias artísticas* fue el desarrollo tecnológico ligado al proceso de industrialización del siglo XIX en Europa, que implicó el abarata-miento y

grupo *Die Brücke* (El Puente) en 1905, que lanzó un *manifiesto* de fundación del movimiento al año siguiente firmado por Ernst Ludwig Kirchner (1880–1938), Emil Nolde (1867–1956) y August Macke (1887–1914). Otro grupo de artistas crearía el colectivo *Der Blaue Reiter* (*El Jinete Azul*) en Múnich durante 1912; cuyos fundadores fueron Vasili Kandinski (1866–1944), Gabriele Münter (1877–1962) y Franz Marc (1880–1916). El *Jinete Azul* pugnó por la separación del artista de la sociedad capitalista para dar cabida a las libres expresiones de su alma y a la esencia de su espiritualidad. Para ello, los artistas de esta vanguardia intentaban expresar emociones de manera violenta con el objetivo de provocar reacciones exaltadas en el espectador, todo ello a través de formas audaces y un rígido colorido.



*Fränzi ante una silla tallada* (1910) de Ernst Ludwig Kirchner  
(Museo Thyssen-Bornemisza: 2019)



*Mujer en Estocolmo* (1917) de Gabriele Münter  
(Soumaya Saidi: 2019)

Esta primera fase del *Expresionismo* disminuyó con el inicio de la Primera Guerra Mundial (1914–1918), pues el auge del progreso industrial y comercial, la competencia imperialista, la carrera bélica y el exagerado nacionalismo promovido entre las masas que las llevó a enlistarse en los ejércitos (como fue el caso de August Macke quien murió en combate); generó un paréntesis en la cultura y la sociedad de Alemania, principal centro de esta vanguardia que sin embargo se extendió a Suiza (con artistas como Paul Klee (1879–1940)) y otros países. Después de la guerra, los artistas afiliados a los principios expresionistas produjeron cuadros de gran interés hasta 1930, cuando el expresionismo fue abandonado en la pintura, pero continuó en la arquitectura, el cine y el teatro alemanes desde 1922 hasta que el régimen nazi lo condenó como “arte degenerado”. Entre las principales obras del *Expresionismo* podemos citar *Montaña azul* (1908), *Vista de Murnau con el tren y el castillo* (1909) e *Improvisación 19* (1911) de Vasili Kandinski; *Danza alrededor del becerro de oro* (1910), *Girasol* (1927) y *Mar tormentoso* (1930) de Emil Nolde; *Fränzi ante una silla tallada* (1910) y *Mujer del busto desnudo con sombrero* (1911) de Ernst Ludwig Kirchner, *El tigre* (1912) y *Torre de los caballos*

azules (1913) de Franz Marc; *Jardín Zoológico I* (1912) y *Mujer en una chaqueta verde* (1913) de August Macke; así como *Retrato de Vasili Kandinski* (1906), *Tarde de mayo en Estocolmo* (1916), *Meditación* (1917), *Anna Roslund* (1917), *Pareja en interior* (1917), *Enferma* (1917), *Mujer en Estocolmo* (1917) y *Paisaje en el mar* (1919) de Gabriele Münter.

**Arte Abstracto (1906-1960).** Esta vanguardia surgió en Europa a partir de la evolución de los planteamientos de otras corrientes artísticas, como el *Expresionismo* y el *Fauvismo*. De este modo, aunque pueden encontrarse algunos antecedentes de pinturas no objetivas desde finales del siglo XIX, y cronológicamente Hilma af Klint (1862–1944), pintora sueca, se considera actualmente la pionera en el desarrollo del *Arte Abstracto* por su serie *Pinturas para el templo* de 193 cuadros realizadas entre 1906 y 1915; el ideal progresista y la aspiración moderna llevó a expresionistas como Vasili Kandinski (1866–1944) y Franz Marc (1880–1916), entre otros, a incorporar los primeros rasgos de arte abstracto en sus obras, como se puede observar en *Composición VII* (1913), *Estudio de color con cuadros* (1913) y *Líneas negras* (1913); o *El zorro* (1913), *Tirol* (1914) y *Formas rotas* (1914), respectivamente. En este caso se intentaba ir más allá de la representación natural y figurativa de las cosas, buscando obtener una visión auténtica a partir de la percepción que el alma del artista tenía de ellas, lejos de la superficialidad y banalidad que las rodeaba. Así, se perseguía la representación última de las cosas para quitarles su apariencia física y “hacerlas hablar sin máscaras”, proponiendo una nueva forma de mostrarlas. Adicionalmente, el *Arte Abstracto* absorbió influencias del arte africano, del infantilismo y del primitivismo; propuestas de las que provino la representación simplista y esquemática de las cosas.



*Torre de los caballos azules* (1913) de Franz Marc (Proyecto Yorck: 2002)



*Los diez más grandes* (1907) de Hilma af Klint (WikiArt: 2012)

En 1911 Vasili Kandinski publicó su libro *Sobre lo espiritual en el arte*, en el que señalaba la necesidad de volcar el arte hacia el mundo de las ideas. A partir de sus planteamientos, varios artistas comenzaron a pintar cuadros basados en la abstracción

geométrica, como fue el caso del ruso Kazimir Malévich (1879–1935) en su obra *Círculo negro* (1915), el suizo Paul Klee (1879–1940) con sus obras *Al estilo de Kairouan* (1914), *Domos rojos y blancos* (1914) y *Muerte por la idea* (1915); los neerlandeses Piet Mondrian (1872–1944), con su cuadro *Composición en amarillo, rojo, azul y negro* (1921), y Theo van Doesburg (1883–1931), con sus obras *Chica con ranúnculos* (1914), *Retrato abstracto* (1915) y *Composición I (Naturaleza muerta)* (1916); los franceses Robert Delaunay (1885–1941) y Sonia Delaunay (1885–1979) con su serie *Ventanas* (1912) y su pintura *Prismas eléctricos* (1914), respectivamente; e incluso el español Pablo Picasso (1881–1973) con sus obras *Retrato de Daniel-Henry Kahnweiler* (1910) o *Ma Jolie* (1912).



*Tirol* (1914) de Franz Marc  
(Babarian State Painting Collections: 2019)

Posteriormente, varios de estos artistas evolucionarían hacia otras propuestas derivadas del *Expresionismo* y el *Arte Abstracto* que dieron origen a nuevas *vanguardias* como el *Cubismo*, el *Simultaneísmo*, el *Surrealismo*, el *Suprematismo* o el *Constructivismo*. Después de la Segunda Guerra Mundial



*Composición VII* (1913) de Vasili Kandinsky, una de las primeras obras del *Arte Abstracto*  
(Fae: 2015)

(1939–1945), el *Arte Abstracto* tuvo un importante renacimiento en los Estados Unidos con artistas como Jackson Pollock (1912–1956), Willem de Kooning (1904–1997), Franz Kline (1910–1962), Barnett Newman (1905–1970), Mark Rothko (1903–1970) y Clyfford Still (1904–1980); pero fue sustituido por el *Arte Minimalista* después de 1960.

**Futurismo (1908–1918).** A diferencia de los principios de los que partían el *Expresionismo* y el *Arte Abstracto*, los artistas que fundaron esta nueva *vanguardia artística* en Italia no rechazaban el triunfo de la sociedad industrializada, sino que celebraban la vida acelerada de las ciudades e incluso la guerra mundial que se aproximaba y que estalló en 1914. Después de un

accidente automovilístico que lo llevó a escribir el *Manifiesto Futurista* en 1908, Filippo Tommaso Marinetti (1876–1944) se convirtió en el fundador de este movimiento que expresaba su rechazo al arte tradicional y a la cultura heredada del pasado, promoviendo incluso la destrucción del arte antiguo y de los museos donde éste se resguardaba. Su propósito era dar paso a un nuevo comienzo del arte guiado por la velocidad de la producción industrial, las máquinas, las multitudes y la violencia deliberada a través de una plástica fundada en el dinamismo y el movimiento dado que el objeto no es estático, aspirando a una modernidad que rompiera tajantemente con el romanticismo de la *Belle Époque* y la *Época Victoriana* (1871–1914) para alcanzar un futuro próximo de progreso tecnológico que debía llegar de la manera más rápida posible, utilizando para ello incluso medios irresponsables como la guerra. No obstante, el inicio y las masacres de la Primera Guerra Mundial (1914–1918) pronto llevaron al cuestionamiento de los principios sobre los que se fundaba esta corriente artística.



*Síntesis visual de la idea "Guerra" (1914) de Gino Severini (Corbet Fawcett: 2019)*

Para 1910 se conformó un grupo bajo la dirección de Marinetti, cuyos principios declaró en distintos escritos y poemas como *Mafarka el futurista* (1909), *Zang Tumb Tumb* (1914) o *La cocina futurista* (1932); en el que se involucraron artistas como Luigi Russolo (1885–1947), Carlo Carrá (1881–1966), Umberto Boccioni (1882–1916), Giacomo Balla (1871–1958) y Gino Severini (1883 –1966);



*Dinamismo de un ciclista (1913) de Umberto Boccioni (Peggy Guggenheim Collection: 2019)*

quienes se convirtieron también en teóricos de esta *vanguardia* que buscaba romper absolutamente con el arte del pasado –especialmente en un país como Italia donde la tradición artística lo impregnaba todo– y tomar como modelo las máquinas y sus principales atributos: la fuerza, la rapidez, la velocidad, la energía, el movimiento y la deshumanización. Además, la estética futurista idealizó el deporte, el peligro, la violencia y la guerra. Tales elementos

se pueden observar en obras como *Lampi* (1910), *La revuelta* (1911) o *Dinamismo de un automóvil* (1913) de Luigi Russolo; *Estación en Milán* (1909), *Funeral del anarquista Galli* (1911), *Sacudidas de una cabina* (1911) o *Demostración intervencionista* (1914) de Carlo Carrá; *La ciudad se alza* (1911), *La calle entra a la casa* (1911), *Los adioses* (1911), *Visiones simultáneas* (1912), *Dinamismo de un ciclista* (1913) o *Dinamismo de un futurista* (1914) de Umberto Boccioni; *Lampada ad arco* (1909), *Dinamismo de un perro* (1912), *La mano del violinista* (1912) o *Muchacha que corre por el balcón* (1912) de Giacomo Balla; así como *El bailarín inquietante* (1911), *Síntesis visual de la idea: "guerra"* (1914) o *Tren suburbano que llega a París* (1915) de Gino Severino.



*La calle entra a la casa* (1911) de Umberto Boccioni (Herzog-Johann-Gymnasium: 2015)

Aunque la Primera Guerra Mundial significó la ruptura del grupo y sus integrantes siguieron distintos caminos (incluida la incorporación de Filippo Tommaso Marinetti al régimen fascista de Benito Mussolini después de la misma), algunos de estos artistas continuaron produciendo obras de carácter *futurista* incluso hasta 1966 y otros evolucionaron hacia propuestas diferentes que dieron

paso a nuevas *vanguardias* como el *Dadaísmo* y el *Surrealismo*. Además, los principios *futuristas* influyeron en otros artistas como el ucraniano David Burliuck (1882–1967) y los italianos Gerardo Dottori (1884–1977) o Joseph Stella (1877–1946), entre cuyas obras destaca *Puente de Brooklyn* (1920), que migraron a los Estados Unidos.



*Las señoritas de Avignon* (1907) de Pablo Picasso (Beraber: 2007)

**Cubismo (1907–1919).** Otro grupo de creadores, inspirados por la manera en que el pintor *postimpresionista* Paul Cézanne (1839–1906) había incluido varios puntos de vista en una misma composición, desarrollaron una nueva *vanguardia artística* cuyas obras fueron denominadas “*cupistas*”





**Retrato de Madame Josette Gris (1916)  
de Juan Gris (Museo Reina Sofía: 2016)**

por los críticos de arte, sobre todo a partir de su primera exposición presentada en París en 1911, porque parecían estar hechas a base de “cubos”. En efecto, desde 1907 el español Pablo Picasso (1881–1973) y el francés Georges Braque (1882–1963) –luego de haber experimentado con otras *vanguardias* y la pintura de Cézanne– plantearon la ruptura con la forma tradicional de representar las cosas, argumentando que era fundamental considerar los puntos de vista cambiantes del observador, la mirada desde distintos ángulos y, por tanto, la multiplicidad de rostros en el mismo objeto o persona a representar que debían ser plasmados en el lienzo.

De este modo, al pensar en los objetos como algo cambiante a través del tiempo y el espacio, el *Cubismo* se aproximaba al *Arte Abstracto* en cuanto enfatizaba el concepto del objeto por encima de su forma física. Esto se puede observar claramente en las primeras obras cubistas de estos pintores como *Las señoritas de Avignon* (1907) y *El viaducto en L’Estaque* (1908). Sin embargo, el *Cubismo* se mantuvo dentro de los límites de la representación figurativa a partir del uso de formas geométricas claramente delimitadas (cubos, cilindros, prismas, esferas, etc.) a diferencia de aquél, aunque sí promovía la fragmentación y descomposición de los planos y perspectivas de los objetos representados. Al igual que otras *vanguardias*, los artistas que siguieron los principios del *Cubismo* también dejaron de tener compromisos con la representación de cualquier “apariencia real” de las cosas como se había venido haciendo desde el Renacimiento (siglos XIV al XVI)

Otros artistas que formaron parte del *Cubismo* fueron Jean Metzinger (1883–1956) que pintó obras como *La merienda* (1911), *En el velódromo* (1911), *Bailarina en un café* (1912), *Retrato de Albert Gleizes* (1912) o *Canoa* (1913); Albert Gleizes (1881–1953) con cuadros como *Sentada desnuda* (1909), *La mujer con phlox* (1910), *Retrato de Jacque Nayral* (1911), *Trilla*



**Mujer frente a un caballete (1936) de Georges Braque  
(Chris virgil: 2019)**



*Retrato de Dora Maar (1937) de Pablo Picasso (Gandalf's Gallery: 2015)*

de cosecha (1912) o *El colegial* (1924); Juan Gris (1887–1927) y sus obras *Juan Legua* (1911), *Hombre en el café* (1912), *Retrato de Pablo Picasso* (1912), *Bodegón ante una ventana abierta (Place Ravignan)* (1915), *Retrato de Madame Josette Gris* (1916) o *La mesa del músico* (1926); así como María Blanchard (1881–1932) con pinturas como *Mujer con abanico* (1916), *Composición cubista* (1916–1919) o *Mujer con guitarra* (1917). De los fundadores del *Cubismo* se pueden citar también obras fundamentales como *Autorretrato* (1901), *Chica con mandolina* (1910), *Mujer ante el espejo* (1932), *El sueño* (1932), *Desnudo, hojas verdes y busto* (1932), *Guernica* (1937), *La mujer que llora* (1937), *Retrato de Dora Maar* (1937), *El osario* (1945) o *Jaqueline* (1961) de Pablo Picasso; y *Desnudo grande* (1908), *Violín y pipa*, “*Le Quotidien*” (1913), *Bodegón sobre una mesa* (1918), *Fruta en un mantel con un plato de frutas* (1925), *La botella de Marc* (1930), *Mujer frente a un caballete* (1936) o *Interior con paleta* (1942) de Georges Braque.

Algunos críticos de arte dividen en tres fases la evolución del *Cubismo*: 1) el *cubismo cezanniano* (1907–1909), caracterizado por la influencia del postimpresionismo en las primeras obras cubistas, incluyendo las figuras humanas y los paisajes; 2) el *cubismo analítico* (1909–1912), en el que se observa ya la descomposición de las formas y figuras en múltiples partes geométricas; y 3) el *cubismo sintético* (1912–1914), donde se construyen representaciones divididas que oscilan entre lo figurativo y lo abstracto. Con el inicio de la Primera Guerra Mundial (1914–1918) algunos de los pintores cubistas fueron llamados al servicio militar, y otros evolucionaron hacia otras propuestas como el *Dadaísmo*, el *Surrealismo* o el *Arte Abstracto*. Aunque suele darse por terminado el *Cubismo* hacia 1919, algunos de sus representantes como el propio Pablo Picasso continuaron elaborando obras bajo estos principios hasta 1961.

**Dadaísmo (1916–1923).** En medio de la irracionalidad de la Primera Guerra Mundial (1914–1918), de la premura por producir más y mejores máquinas para matar, del nacionalismo ciego que obligaba a pelear a los hombres y de la muerte en masa en las trincheras, surgió una nueva *vanguardia artística* que hizo alusión a la *sinrazón* de la Europa envuelta en el conflicto armado. De este modo, un reducido grupo de artistas exiliados en Suiza dio origen a esta propuesta, siguiendo las ideas precursoras del alemán Hugo Ball (1886–1927), oponiéndose al mundo, la sociedad y el modo de vida que había provocado la guerra: *Dadá*. Este nombre, que se convirtió en la denominación para la nueva vanguardia, nació

—de acuerdo con una de las versiones al respecto— cuando Tristán Tzara (1896–1963) (seudónimo de Samuel Rosenstock, poeta y ensayista rumano) hojeó al azar un diccionario de francés y encontró la palabra *dadá* (“caballito de madera”, pero con diversos significados en otras lenguas) en un café de Zúrich durante 1916. El acto tenía la significación del sinsentido que marcaría la forma de abordar, hacer y entender el arte para los dadaístas.

Las ideas de Hugo Ball y Tristán Tzara se difundieron entre otros artistas a través de panfletos como el titulado *Cabaret Voltaire*, nombre del café que luego se convertiría en centro de reunión de los dadaístas, que citaba a un espectáculo de variedades y arte en dicho lugar. En 1917 se inauguró la *Galería Dadá* y en 1918 Tzara redactó y publicó el *Manifiesto Dadaísta* en el tercer número de una revista con el mismo nombre. Así, el *Dadaísmo* se rebeló contra el academicismo, la civilización europea, la guerra y el concepto de arte tradicional. De hecho, surgió como un movimiento *anti-arte* que negaba la belleza, los conceptos, las reglas y las técnicas usadas por los artistas, negándose incluso a sí misma como una *vanguardia*. En lugar de eso, planteaba que la libertad del artista, su espontaneidad e incluso su irracionalidad permitirían hacer las cosas de manera diferente en el arte.



*Cortado con el cuchillo de cocina* (1919)  
de Hannah Höch (Decires, UNAM: 2018)



*Suiza, lugar de nacimiento de Dadá* (1920)  
de Max Ernst (WikiArt: 2019)

Estos principios llevaron a los dadaístas a *enfaticar la actitud con la que se hacía la obra de arte por encima de la obra misma*, volcando su atención hacia la acción. Así, los dadaístas pronto fueron conocidos por su actitud de provocación y escándalo en contra de los valores de su tiempo, al punto de convertirse en un modo de vida para los artistas que formaban parte de esta corriente. Ello es visible en muchas de sus obras que suelen expresar la ruptura con los modelos clásicos, su espíritu de protesta, el uso de la improvisación y la irreverencia, el *anarquismo* y el *nihilismo*, contenidos ilógicos e irracionales, un carácter irónico, radical, destructivo, agresivo y pesimista; así como el rechazo a los valores burgueses, al nacionalismo,

materialismo, capitalismo y consumismo. Para ello los dadaístas utilizaron métodos artísticos que resultaban deliberadamente incomprensibles: actuaciones teatrales diseñadas para incomodar, conflictuar o sorprender a los asistentes, textos incomprensibles o acomodados en direcciones distintas, utilización de tipografías de diferente tamaño o características, uso de la basura recolectada en las calles como material para las obras de arte, empleo del azar para la selección de los elementos en sus composiciones y creación de las técnicas del *collage* y el *fotomontaje*, utilizadas sobre todo por Hannah Höch (1889–1978) y Kurt Schwitters (1887–1948).



*El ruiseñor chino* (1920) de Max Ernst (WikiArt: 2019)

Marcel Duchamp (1887–1968), otro de los artistas de esta vanguardia, ejemplifica a la perfección esta intención de provocación y rechazo al arte tradicional cuando expuso su obra *La Fuente* (1917) en Nueva York, un mingitorio que firmó con otro nombre (R. Mutt), desvirtuando no sólo el significado de la firma del autor sino transformando también el *concepto de obra de arte* así como el papel del *artista creador* con la introducción del *ready-made* u “objeto encontrado”; esto es, un objeto que originalmente no era concebido como obra de arte pues fue fabricado con otro propósito y por otra persona, pero que puede ser utilizado, modificado o simplemente presentado por el artista en un contexto estético, con un significado, una crítica o un sinsentido que cuestiona la realidad. Todo ello se convertiría en el principal antecedente del *arte conceptual* contemporáneo.



*Una cosa u otra* (1922) de Kurt Schwitters (WikiArt: 2019)

Otros creadores que formaron parte de esta vanguardia en Suiza, Alemania, Francia, España, Austria, Rumania y Estados Unidos fueron Francis Picabia (1879–1953), Marcel Janco (1895–1984), Jean Arp (1887–1966), Man Ray (1890–1976), Max Ernst (1891–1976), Raoul Hausmann (1886–1971), George Grosz (1893–1959), Sophie Taeuber-Arp (1889–1943), Elsa von Freytag-Loringhoven (1874–1927) y Otto Dix (1891–1969).

Después de una activa difusión de sus ideas a través de distintas

publicaciones, espectáculos y exposiciones, la *Matinée Dadá* en enero de 1923 anunciada en un poster parece haber sido la última actividad del grupo, pues al igual que en otras vanguardias los planteamientos de sus artistas evolucionaron en otras direcciones, dando origen a corrientes como el *Surrealismo* y, más tarde, el *Situacionismo* o el *Arte Pop*. Además, los enfrentamientos entre Tristán Tzara y Francis Picabia terminaron por distanciar al grupo y llevar a la decadencia las actividades de los dadaístas. La inestabilidad de la República de Weimar (1918–1933) en Alemania, principal foco de desarrollo de esta vanguardia, y el posterior ascenso del Nazismo, fueron factores que bloquearon la continuación de esta corriente artística, lo que no impidió que algunos de sus integrantes continuaran generando obras de este tipo.



Mz 231. *Miss Blanche* (1923) de Kurt Schwitters (WikiArt: 2019)

Entre las principales creaciones dadaístas podemos citar: *L.H.O.O.Q.* (1919) y *El gran vidrio* (1923) de Marcel Duchamp; *Katharina Ondulata* (1920), *Suiza, lugar del nacimiento de Dadá* (1920), *Ubu Imperator* (1923) y *Loplop presenta Loplop* (1930) de Max Ernst; *Rayografía (El beso)* (1922), *Objeto a ser destruido* (1923), *El violín de Ingres* (1924), *Primacía de la materia sobre el pensamiento* (1929), *Lágrimas* (1932) y *Tiempo del observatorio: los amantes* (1936) de Man Ray; *Dibujo automático* (1916), *Camisa delantera y horquilla* (1922) y *Hojas y ombligos* de Jean Arp; *Lisiados de guerra* (1920), *Calle de Praga* (1920), *Jugadores de cartas* (1920), *Soldados de asalto avanzando bajo gas* (1924), *Retrato de la periodista Silvia von Harden* (1926), *Salón* (1927) y *La guerra* (1929–1932) de Otto Dix; *Hija nacida sin madre* (1917), *Parada del amor* (1917), *Optophon I* (1922) y *La noche española* (1922) de Francis Picabia; *Guardias militares* (1918) y *Cabeza Dadá* (1920) de Sophie Taeuber-Arp; así como *Merzbild Rossfett* (1919), *Una cosa u otra* (1922) y *Mz 231. Miss Blanche* (1923) de Kurt Schwitters; entre otras más.

**Surrealismo (1924–1939).** El surgimiento del *Surrealismo* en Francia durante el período de Entreguerras (1918–1939) –lo que hace de esta corriente una de las *vanguardias* más tardías de la época, si bien el término “surrealista” es usado desde 1917 en la Literatura por el escritor Guillaume Apollinaire (1880–1918)– estuvo determinado por el desenvolvimiento que tuvo el *Dadaísmo*, no sólo porque se vio influenciado por sus principios estéticos, filosóficos y políticos sino también porque algunos de sus artistas fueron primero miembros de este influyente movimiento en el arte de Europa. Tal fue el caso de André Bretón (1896–1966), Francis Picabia (1879–1953), Max Ernst (1891–1976), Man Ray (1890–1976) y Jean Arp (1887–1966); creadores que habían participado en revistas o habían



**La persistencia de la memoria (1931) de Salvador Dalí** (Mundospropios: 2013)

producido obras *dadá* y que evolucionaron claramente hacia los principios *surrealistas*.

De hecho, el *Surrealismo* o *superrealismo* (otra de sus denominaciones) también rechazaba la guerra y el arte como se conocía hasta ese momento, simpatizaba con la provocación y se sentía atraído por la revolución social. Sin embargo, surgió como una reacción positiva a la destrucción del arte que proponían los dadaístas, aunque heredó en

realidad varios de sus principios y técnicas como el *collage*, el fotomontaje, el “objeto encontrado” y las propuestas cinematográficas. En términos artísticos, se proponían darle a un objeto, pieza, obra o acción, una representación o reproducción creativa que superara la realidad y estuviera “por encima de ella”. Dicha representación debía plasmar libremente la idea que el artista tenía sobre el objeto, utilizando –como lo señaló André Bretón en el *Primer Manifiesto del Surrealismo* de 1924– “Puro automatismo psíquico, por medio del cual se intenta expresar, verbalmente o por escrito, o de cualquier otro modo, el proceso real del pensamiento. El dictado del pensamiento, libre de cualquier control de la razón, independiente de preocupaciones morales o estéticas”.

Así, los ámbitos de lo irracional se convirtieron en la principal fuente de inspiración de los surrealistas, porque éstos eran los únicos espacios donde las ideas podían expresarse libremente: los sueños, los instintos, las fantasías y el inconsciente. Estos principios, con raíces en el *Dadaísmo*, aunque también en la *Pintura Onírica* o *Metafísica* (1916) de Giorgio de Chirico (1888–1978), conectaron al *Surrealismo* con la *Teoría Psicoanalítica* de Sigmund Freud (1856–1939) y, más tarde, con el *Marxismo* en lo concerniente a la transformación social.



**Los amantes (1928) de René Magritte** (historia-arte.com: 2019)



**El carnaval del arlequín (1924) de Joan Miró**  
(historia-arte.com: 2019)

Brauner (1903–1966); además de otros que lo harían tardíamente como Óscar Domínguez (1906–1957), Wilfredo Lam (1902–1982) y Roberto Matta (1911–2002). En este sentido, el *Surrealismo* es considerada la *vanguardia artística* con mayor éxito en la historia del arte debido a sus alcances en otros países, pues se extendió a Estados Unidos, Dinamarca, Gran Bretaña, Suiza, España, Checoslovaquia, Rumania, Japón, Cuba, México y Chile.

Sin embargo, la adhesión de André Bretón al Partido Comunista en 1925 y la publicación del diario *El surrealismo al servicio de la revolución* entre 1925 y 1930 llevaron al surgimiento de fracturas internas entre los surrealistas, en torno a la necesidad de comulgar o no con el comunismo para seguir desarrollando esta corriente de arte. La ruptura definitiva ocurrió en 1929 con la publicación del *Segundo Manifiesto del Surrealismo* en el que se condenaba a Francis Picabia, André Masson y otros artistas, lo que no impidió que éstos dos creadores y otros más poco interesados en el carácter político que Bretón daba al movimiento —como Jean Arp y Joan Miró— continuaran produciendo obras de carácter *surrealista*. En 1936, Salvador Dalí también fue “expulsado” del grupo por sus ideas políticas que simpatizaban con el fascismo a propósito de la Guerra Civil Española (1936–1939). Con todo, a pesar de este celo sobre la ortodoxia comunista, André Bretón visitó México en 1938 y firmó con el exiliado soviético León Trotski (1879–1940) y el pintor Diego Rivera (1886–1957) el



**La petrificación de la Papa femenina (1945) de Víctor Brauner**  
(Gandalf's Gallery: 2018)

Al manifiesto de 1924 —año en que también aparece la revista *Revolución surrealista*— se adhirieron, además de los dadaístas ya mencionados que como Bretón también impulsaron esta *vanguardia*, otros artistas y escritores como Georges Malkine (1898–1970), André Masson (1896–1987), Salvador Dalí (1904–1989), Joan Miró (1893–1983), René Magritte (1898–1967), Alberto Giacometti (1901–1966), Ives Tanguy (1900–1955) y Víctor



**Dolor (1947) de Remedios Varo**  
(Candy Mar: 2016)

*Manifiesto por un Arte Revolucionario Independiente*, lejos de la línea oficial dictada por la URSS. En ese mismo año tuvo lugar la última exposición internacional del *Surrealismo* en París, pues el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial (1939–1945) dispersó a los creadores surrealistas y su actividad artística. Varios de ellos emigraron a Estados Unidos y América Latina, donde fueron la base para el desarrollo de nuevas corrientes artísticas en el mundo de la Posguerra (1945–1960). Tal fue el caso de la pintora inglesa Leonora Carrington (1917–2011) y de la española Remedios Varo (1908–1963) que se establecieron en México desarrollando una extensa obra vinculada con el *Surrealismo*.

Entre las obras más destacadas de esta *vanguardia* en pintura de caballete se pueden señalar *Los objetos familiares* (1928), *Los amantes* (1928), *La máscara* (1928), *Para no ser reproducido* (1937) y *El castillo en los Pirineos* (1959) de René Magritte; *Escena de cabaret* (1922), *El gran masturbador* (1929), *El enigma del deseo* (1929), *La persistencia de la memoria* (1931), el sofá rojo *Labios* (1936), *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar* (1944) y *Joven virgen autosodomizada por los cuernos de su propia castidad* (1954) de Salvador Dalí; *En la cita de amigos* (1922), *De esto sabrán los hombres Nada* (1923), *El gran bosque* (1925) y *El Antipapa* (1942) de Max Ernst; *El campo labrado* (1923-1924) y *El carnaval del arlequín* (1942) de Joan Miró; *L'animal Manuel* (1945), *La petrificación de la Papa femenina* (1945) y *El surrealista* (1947) de Víctor Brauner; *Robert Desnos* (1922), *La esperanza* (1926), *La tormenta* (1926), *Caminar por la noche* (1926), *El beso* (1927), *El tocador* (1927) y *Sirenas* (1929) de Georges Malkine; así como *Paisaje con rocas* (1923), *Truco de cartas* (1923), *Dibujo automático* (1924) y *Pasifae* (1942) de André Masson. También se pueden destacar los collages en la obra de Max Ernst y la influencia del *Surrealismo* en la literatura de Latinoamérica que dio origen al llamado *realismo mágico*, en el fotoperiodismo de Henri Cartier-Bresson (1908–2004) y, por supuesto, también en el cine como sucedió en las cintas de Luis Buñuel (1900–1983) *Un perro andaluz* (1929) y *Los olvidados* (1950).

#### Actividad 4.2

Explica con tus propias palabras, en el espacio correspondiente, las propuestas estéticas, filosóficas y, en su caso, políticas de cada una de las *vanguardias artísticas* que aparecen en este apartado:



Expresionismo	Arte Abstracto	Futurismo
Cubismo	Dadaísmo	Surrealismo

#### 4.2. El uso artístico de los medios tecnológicos como producto de la modernidad

##### a) Fotografía y cine: creación, representación o manipulación de la realidad y de los imaginarios. El cine y las “Siete Bellas Artes”

La fotografía y el cine son tecnologías fundamentales para el arte que surgieron como productos intrínsecos de la *Modernidad*, sobre todo desde que ésta puso el énfasis en las nociones de *desarrollo*, *progreso* y *revolución* en los siglos XVIII y XIX; en una búsqueda por alcanzar un futuro ideal y perfecto.

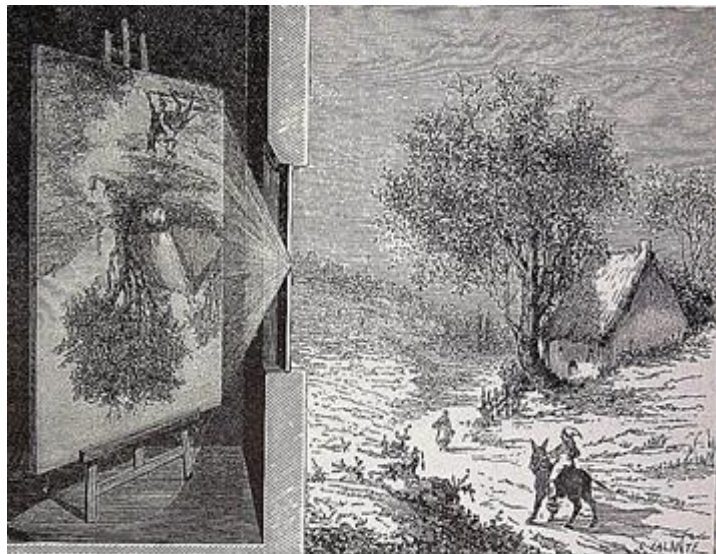
**Fotografía:** La *fotografía* es continuadora de los estudios para trabajar con la luz que se desarrollaron desde la Antigüedad Clásica (750 a. C. – 476 d. C.), también es hija de la Revolución Industrial (1780–1870) debido a su producción como objeto en serie y al desarrollo de los procesos químicos para fines domésticos, así como heredera del *grabado* y la *litografía* por su enorme capacidad para lograr la reproductibilidad de imágenes. Cabe señalar que la fotografía comenzó siendo elitista; es decir, un pasatiempo de ricos aficionados, con aire aristocrático, pero difícil de conservar debido al soporte donde se imprimía la imagen: inició siendo una impresión en una placa de metal, en donde la imagen podía borrarse u



**Fotógrafo de estudio (1850)**  
(Andre Engels: 2004)

oxidarse fácilmente, sin olvidar la difícil manipulación de la misma debido al peso de la placa; posteriormente pasó a ser una imagen impresa en papel que también podía dañarse luego de quemarse, mojarse o rasgarse, hasta llegar a convertirse en una *imagen digital* manipulable cuyo soporte es la pantalla de un dispositivo electrónico o el banco de datos de una computadora. Por supuesto, la democratización o popularización del acto de capturar imágenes, así como la posibilidad actual de intercambio y abundancia tanto de imágenes como de perspectivas, no ha dejado de lado su *carácter artístico*, incluso hoy como producto efímero que se puede borrar de los dispositivos electrónicos.

El antecedente directo de la *cámara fotográfica* fue la *cámara oscura*, técnica usada por lo menos desde el Renacimiento para hacer bocetos de paisajes que, posteriormente, gracias a la “luna córnea” (sustancia sensible a la luz que en el siglo XVIII se reconoció como cloruro de plata), permitía imprimir dichas imágenes en soportes de piedra, papel o metal. El primero en realizar este proceso al que hoy llamamos “revelar un negativo” pero que en su primera versión fue llamado *heliografía* (aunque las imágenes terminaban perdiéndose y no lograban fijarse de manera definitiva), fue el francés Joseph Nicéphore Niepce (1765–1833) en París en 1816. Niepce se asoció con un empresario de teatro que se dedicaba a montar escenografías, Louis Jacques M. J. G. Daguerre (1787–1851), quien perfeccionó el dispositivo y logró imprimir imágenes fijas, aunque no reproducibles, en una placa de metal: el *daguerrotipo*. Más adelante, el matemático inglés William Henry Fox Talbot (1800–1877) consiguió imprimir varias imágenes de un mismo *negativo* empleando métodos químicos, y finalmente el



**Imágenes producidas en la cámara oscura (1882)** (Fondo Antiguo de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla: 2009)



*Daguerrotipo de una bailarina de la escuela bolera (ca. 1850)*

(Fototeca del Patrimonio Histórico del Gobierno de España: 2019)

francés Hippolyte Bayard (1801–1887) consiguió imprimir las imágenes obtenidas de los negativos sobre papel hacia 1840, lo que llevó a que las placas de metal cayeran en desuso. Durante el siglo XIX se construyeron distintos tipos de *cámaras fotográficas* sobre la base de las diseñadas por Charles Chevalier (1804–1859) desde 1839, mismas que comenzaron a utilizar el proceso de *colodión húmedo* sobre placas de vidrio desarrollado por el inglés Frederick Scott Archer (1813–1857) en 1851, lo que permitió reducir enormemente el tiempo de exposición y los costos de la fotografía además de convertirse en el antecedente de los posteriores “rollos de película” para las cámaras.

La popularización de la imagen fotográfica vino con André Adolphe Eugène Disdéri (1819–1889), quien aprovechó el paso de las tropas de Napoleón III durante la década de 1860 frente a su estudio para vender 2,400 “pruebas” de retratos al día

por 20 francos cada una. Pronto la fotografía comenzó a rivalizar con la pintura de retrato y terminó por ganar mayor aceptación, puesto que implicaba menos tiempo de elaboración y tenía un costo mucho más accesible para la población. A pesar de este primer desplazamiento del arte por la tecnología, la fotografía pronto se debatió entre ser una *técnica de reproducción visual* o una *obra de carácter artístico*. Así, las primeras fotografías que se expusieron con propósitos estéticos fueron las que se presentaron en el Salón del Arte de París en 1859, lo que ratificó el lugar de la fotografía como una de las ramas del arte a pesar de su reciente invención.

Finalmente, puede señalarse que la *masificación* de la fotografía ocurrió con la invención de la *cámara fotográfica portátil* del norteamericano George Eastman (1854–1932), que en 1888 lanzó a la venta su dispositivo con un peso de 700 gramos e incluía un rollo de película fotográfica con 100 fotos, el proceso de revelado y las impresiones correspondientes en papel por un precio de 25 dólares.

**The Kodak Camera**

*“You press the button,  
we do the rest.”*

OR YOU CAN DO IT YOURSELF.

The only camera that anybody can use without instructions. As convenient to carry as an ordinary field glass. World-wide success.

*The Kodak is for sale by all Photo stock dealers.  
Send for the Primer, free.*

**The Eastman Dry Plate & Film Co.**

Price, \$25.00 — Loaded for 100 Pictures. ROCHESTER, N. Y.  
Re-loading, \$2.00.

**Anuncio de la cámara Kodak 100 Vista (1888)**  
(The Guardian: 2019)

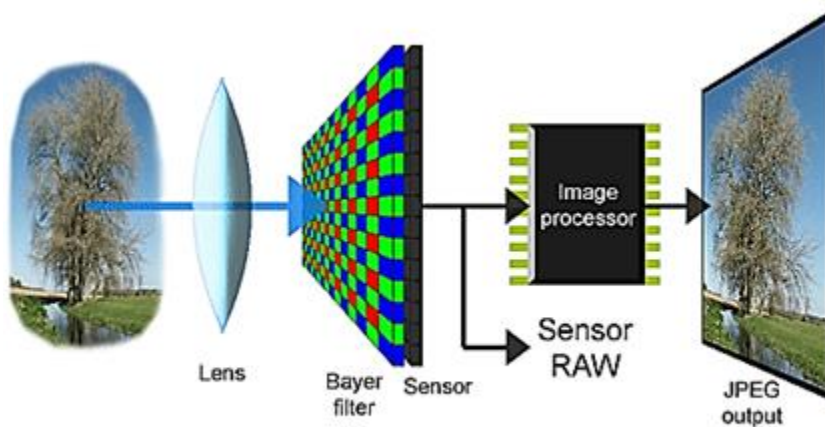


Cámara Polaroid Supercolor 1000 (1977)  
(Jacek Halicki: 2017)

Dicha cámara, con propósitos enteramente comerciales, fue llamada *Kodak 100 Vista*. Igualmente, la invención en 1947 de la *fotografía instantánea* por el norteamericano Edwin Herbert Land (1909–1991) y su empresa Polaroid, con cámaras que revelaban automáticamente en unos minutos las placas o películas que se habían tomado y que gozaron de gran popularidad hasta la llegada de la *fotografía digital* con el primer dispositivo electrónico (*cámara digital*) desarrollado en 1975 por Steve Sasson (1950–), en el que las imágenes son capturadas por un *sensor* compuesto por múltiples unidades fotosensibles que utilizan el *efecto fotoeléctrico* para transformar la luz en una señal eléctrica que puede ser *digitalizada* y almacenada en una *memoria* para registrar información.

A finales de los años ochenta y durante la década de 1990 las cámaras digitales se hicieron cada vez más populares y terminaron por integrarse a computadoras, teléfonos inteligentes, equipos de seguridad, sondas espaciales, telescopios y otro tipo de dispositivos; por lo que el uso de la fotografía, ahora en su versión digital, se ha extendido hoy prácticamente a cualquier persona en el planeta, impulsado también por las posibilidades de intercambio, difusión, almacenamiento y edición de imágenes fotográficas que permiten actualmente Internet, las distintas aplicaciones informáticas en el mercado y la propia tecnología existente.

Desde un punto de vista artístico, podemos reconocer distintas *corrientes artísticas* en la fotografía ya desde el siglo XIX. La primera de ellas fue la llamada *Fotografía Académista* que se desarrolló en Europa a partir de 1862 –y hasta el inicio del siglo XX– luego de la publicación de *El arte de la fotografía* de André Adolphe Eugène Disdéri (1819–1889), quien se convirtió en el principal teórico de este movimiento.



Esquema sobre el funcionamiento de una cámara digital  
(CinthyaNicolle: 2015)

Dicha corriente surgió frente a las primeras críticas que negaban el valor artístico de la fotografía, por lo que sus defensores buscaron imitar en un primero momento la pintura academicista con sus temas y características tradicionales: retrato, mitología, historia, paisajes, alegorías, etcétera.



*Los dos caminos de la vida* (1857) de Oscar Gustav Rejlander  
(Alinea: 2008)

Para ello preparaban fotografías sumamente complicadas, las cuales partían de bocetos previos e incorporaban escenografías, disfraces, vestuario, decoración, mobiliario, telones, animales, áreas con iluminación, espacios oscuros y cualquier otro tipo de elemento que permitiera formar una *composición* o un *cuadro* similar al que representaba un artista en sus pinturas, lo que deliberadamente significaba un acto de *manipulación* de la realidad dado que no se fotografiaba una escena o un momento de la vida real, pues se recurrió incluso al *fotomontaje* como fue el caso de la obra *Los dos caminos de la vida* (1857) de Oscar Gustav Rejlander (1813–1875), realizada a partir de la combinación de treinta y dos negativos diferentes. Existen algunos ejemplos de este tipo de trabajos incluso en *daguerrotipo*, pero la mayoría corresponden a otro tipo de soportes utilizados ya en el último tercio del siglo XIX. Algunos de los primeros artistas de la fotografía adscritos a esta corriente fueron, además de los mismos Disdéri y Rejlander, Henry Peach Robinson (1830–1901), Julia Margaret Cameron (1815–1879) y Fernando Navarro Ruiz (1867–1944).

Otra corriente que se desarrolló en Europa, Estados Unidos y Japón entre 1880 y el final de la Primera Guerra Mundial (1914–1918) fue la *Fotografía Pictorialista*, movimiento que abandonó el afán por imitar a la pintura (propio de la fotografía academicista) para presentar imágenes que pudieran capturar un instante perdido en la cotidianidad, reflejar un contenido humano y presentar una adecuada calidad estética, alejándolas de un simple registro o reproducción de la realidad así como de la fotografía comercial y de aficionados que comenzó a



**Paisaje (s/f) de Josep Maria Casals Ariet**  
(Museo Nacional de Arte de Cataluña: 2019)

popularizarse a la par que el desarrollo de esta técnica. De hecho, el *Pictorialismo* fue la primera corriente en plantear que la fotografía debía reconocerse en igualdad de circunstancias, pero con su propia naturaleza y características independientes de la pintura, como una más de las disciplinas artísticas. Algunas de sus propuestas estéticas incluían el uso de la sensibilidad e inspiración del artista para realizar una fotografía dejando a un lado los conocimientos técnicos necesarios, la elección de días lluviosos, nublados o con

niebla para realizar las fotografías, empleo de *claro-oscuros*, *manipulación* del revelado y la impresión con diferentes sustancias y técnicas para obtener imágenes únicas (luego de lo cual llegaba a destruirse intencionalmente el negativo original), así como el uso deliberado del *flou* o desenfoque para generar imágenes un tanto borrosas o con movimiento que recuerdan las técnicas del *Impresionismo* y permiten observar la influencia del mismo en la fotografía. Entre los artistas más destacados de esta corriente podemos encontrar a Peter Henry Emerson (1856–1936), Robert Demachy (1859–1936), Alvin Langdon Coburn (1882–1966), Léonard Misonne (1870–1943), Constant Puyo (1857–1933), George Davison (1855–1930), Fred Holland Day (1864–1933), Gertrude Käsebier (1852–1934), Josep María Casals Ariet (1901–1986), Alfred Stieglitz (1864–1946) y Clarence Hudson White (1871–1925).

Con el desarrollo de las *vanguardias artísticas* la fotografía se integró con mayor fuerza al ámbito de las artes, siendo recuperada como disciplina al menos por el *Expresionismo*, el *Dadaísmo* y el *Surrealismo*; corrientes que aprovecharon sus posibilidades y técnicas en formas sumamente amplias y diversas. Tal es el caso de obras como *Nina Hard delante de la casa In den Lärchen* (1921) del expresionista Ernst Ludwig Kirchner (1880–1938), *Retrato de Gerhard*



**Dalí Atómico (1948) de Philippe Halsman**  
(Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos: 2019)



*Saludo de un miliciano (1938) de Robert Capa (Raquel Clavería: 2015)*

*Hauptmann* (1919) y *Alemanha Zupi* (1925) de la dadaísta Hannah Höch (1889–1978) o *Dalí Atómico* (1948) del surrealista Philippe Halsman (1906–1979). Posteriormente se desarrolló la corriente del *Realismo Fotográfico*, alimentada por el desarrollo del *periodismo fotográfico de guerra* que dio cuenta al mundo de los horrores de las dos conflagraciones mundiales, así como de los primeros sucesos de la Guerra Fría (1945–1991). De este modo, fotógrafos como Henri Cartier-Bresson (1908–2004), Robert Capa (1913–1954), Dorothea Lange (1895–1965), Tony Vaccaro (1922– ), y Nick Ut (1951– ) hicieron famosas en todo el mundo imágenes únicas en publicaciones como *Picture Post* de Gran Bretaña, *Paris Match* de Francia, *Arbeiter-Illustrierte-Zeitung* de Alemania y *Life Magazine* de Estados Unidos, las cuales daban cuenta de un discurso documental propio que

empujo a la fotografía por nuevos caminos al capturar momentos de la realidad verdaderamente desgarradores y trágicos.

Otras corrientes en la fotografía del siglo XX, anteriores a la *fotografía digital*, fueron la *Fotografía Cándida* o *En Vivo* de Erich Salomon (1886–1944) en Alemania (en referencia a la espontaneidad con que registraba las actividades de personalidades públicas, presentándolos como seres humanos "comunes" vencidos por el sueño, conversando apasionadamente, etc.) que surge en 1925 al igual que la llamada *Nueva Fotografía*, de enorme contenido social. Lo mismo ocurre con la *Fotografía Directa* de Estados Unidos, impulsada por Anselm Adams (1902–1984) y Edward Weston (1886–1954) a partir de 1932, así como con la *Fotografía de Calle* en este mismo país, que alcanzó su mayor éxito a partir de 1967. Por último, cabe señalar toda una corriente de *manipulación* de la fotografía que, desde el siglo XIX, pretendió mostrar "imágenes reales" de todo tipo de fenómenos paranormales y extraños que tuvieron gran éxito comercial, pero que irremediamente fueron descubiertos como fraudes elaborados por los propios fotógrafos que afirmaban haberlos captado aplicando distintas técnicas y montajes que esta disciplina permitía.

**Cine:** El nacimiento del cine tuvo lugar a partir del desarrollo que previamente ocurrió en la fotografía, fundamentalmente a través de la manipulación de imágenes fijas para emular el movimiento de la realidad. Desde finales del siglo XVIII surgieron distintas técnicas y artefactos que intentaron incorporar el movimiento a las representaciones de la realidad, como fue el caso del *eidophusikon* (1781) del francés Philippe Jacques de Lautherbourg (1740–1812); pequeño teatro a escala que reunía pintura, efectos de iluminación, música y figuras mecanizadas para ofrecer a los espectadores escenas en movimiento. En

la misma época surgió también el *panorama* (1791) del artista irlandés Robert Barker (1739–1806), pintura alargada de gran tamaño que se colocaban en un espacio o sala cilíndrica para ser “recorrida” por el espectador mostrando una secuencia de imágenes o bien de aspectos de una misma realidad. Unos años después, el *panorama móvil* (1799) de Robert Fulton (1765–1815) usó bobinas y manivelas para desenrollar y enrollar estas pinturas alargadas presentándolas en cualquier foro, lo que convirtió a este aparato en un entretenimiento bastante popular durante el siglo XIX y en el que destacó el *Gran panorama móvil del Río Mississippi* (1846) del pintor norteamericano John Banvard (1815–1891) que presentaba toda la vista que podía obtenerse de este río durante el recorrido en barco. Incluso, el mismo Louis Daguerre (1787–1851) desarrolló en 1822 el *diorama*, una maqueta con figuras y escenarios mecanizados similar al *eidophusikon* pero de mayor tamaño puesto que ocupaba todo el escenario de una sala frente a los dos metros de ancho, uno de alto y tres de profundidad que tenía este último.



**Auguste y Louis Lumière, inventores del cinematógrafo**  
(Instituto Lumière: 2019)

Progresivamente, científicos, fotógrafos y artistas descubrieron que nuestro sentido de la vista percibe movimiento a partir de la sucesión de 10 imágenes fijas por segundo, llegando a definirse el número de 24 en cada una de estas unidades de tiempo para lograr una buena apreciación del mismo. La idea de representar el



**Ilustración del *panorama móvil* de John Banvard (1846)**

(Boberger: 2017)

movimiento a partir de imágenes fijas llevó a Edward James Muggeridge (1830–1904) a experimentar entre 1872 y 1878 con las fotografías de algunos caballos de carreras en movimiento para determinar si existía algún momento en que las cuatro patas del animal no tocaran el suelo, algo imperceptible para el ojo humano.



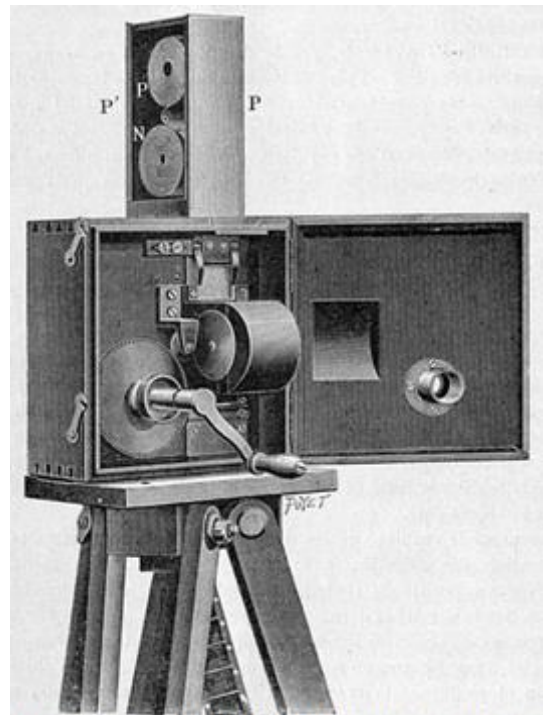


**Linterna mágica con lámpara de aceite del Museo de Aulendorf (siglos XVIII-XIX) (Andreas Praefcke: 2006)**

Hasta el final de su vida, Muggeridge desarrolló estudios similares con animales y humanos, los cuales influyeron en el inventor norteamericano Thomas Alva Edison (1847–1931). Pocos años después, Edison y su asistente William Kennedy Laurie Dickson (1860–1935) desarrollaron el *kinetoscopio* (1891–1893) con base en las ideas de Muggeridge, aunque no pudieron lograr la representación de distintas imágenes en movimiento hasta la incorporación de las largas tiras de *película de celuloide* ideadas por el francés Étienne Jules Marey (1830–1904) para sus estudios sobre *cronofotografía*, logradas a su vez con base en la invención del inglés John Carbutt (1932–1905) quien fue el primero en utilizar el nitrato de celulosa para fabricar la película plástica con emulsión sensible que permitía capturar imágenes.

El *kinetoscopio* logró generar la ilusión de movimiento al llevar a su punto más alto a la *cronofotografía*; esto es, transportando una tira de película perforada con imágenes secuenciales sobre una fuente de luz con un *obturador* de alta velocidad. Sin embargo, aunque este invento fue claramente el antecesor del moderno proyector de cine e introdujo además el formato de 35 mm para la película cinematográfica que se utiliza hasta hoy— no permitía la proyección sobre una pantalla, sino que ofrecía una apreciación individual que, de cualquier forma, se popularizó rápidamente en los Estados Unidos.

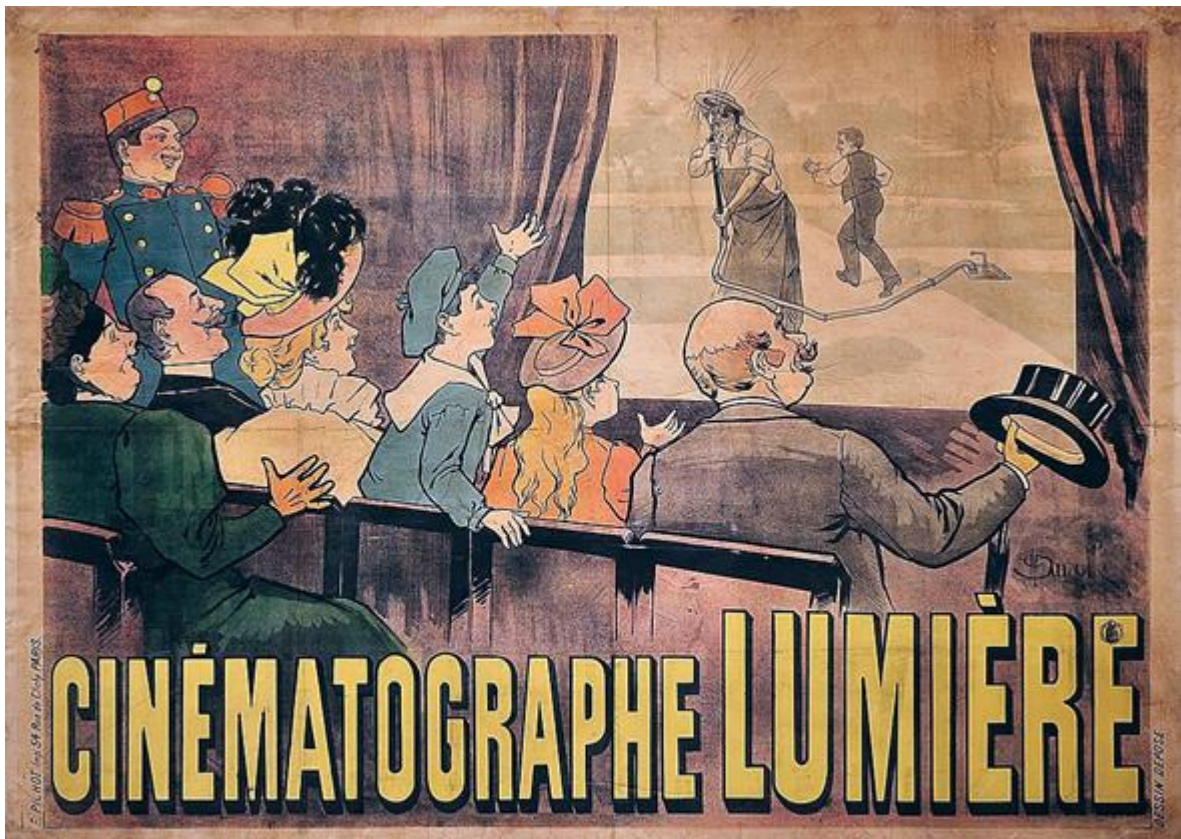
De este modo, fueron los franceses Auguste (1862–1954) y Louis (1864–1948) Lumière quienes lograron perfeccionar aquel dispositivo utilizando el principio de la “linterna mágica”, una técnica con antecedentes bastante antiguos que permitía *proyectar*, ya desde el siglo XVIII en universidades, espacios científicos y residencias de la élite, imágenes de todo tipo a partir de lámparas de aceite. Por supuesto, la invención de la *bombilla incandescente* (1879–1880) significó una mejora considerable para lo que ya era un



**Cinematógrafo de los hermanos Lumière en modo proyección (1897) (Mcapdevila: 2012)**

“proyector de diapositivas”, mismo que empleaba un espejo, lentes y placas de vidrio con las que se podía incluso simular algunos movimientos.

Así, en su propio invento, al que denominaron *cinematógrafo* (1895), los hermanos Lumière desarrollaron un sistema de avance intermitente y un *obturador* que permitía a cada fotograma ser *proyectado* de manera suficiente por la fuente de iluminación, y al mismo tiempo correr a la velocidad necesaria para simular el movimiento en dicha proyección. Desde luego, esto permitía contemplar la imagen en movimiento a un público más amplio que la anterior apreciación para un solo individuo. Adicionalmente, el uso de la *película de celuloide* –que se mejoró significativamente en los años previos– permitió también *grabar imágenes en movimiento* por primera vez, lo que en definitiva representó ventajas decisivas por encima del *kinetoscopio*.



Primer cartel de cine de la historia para anunciar la proyección de la película *El regador regado* (1896) de los Hermanos Lumière, elaborado por Marcellin Auzolle (1862-1942) en 1896 (Museum of American Heritage: 2019)

Algunas de las primeras grabaciones hechas por los Hermanos Lumière fueron *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon* (1895), *Acróbata con caballo* (1895), *Bebé jugando con pecera* (1895), *La llegada del Congreso de Fotógrafos* (1895), *Los Herreros* (1895), *La comida del bebé* (1895), *El salto en la manta* (1895), *La Plaza de los Franciscanos en Lyon* (1895) y *El mar* (1895); en ellas sólo se capturaba el movimiento de personas, grupos o máquinas realizando actividades cotidianas y, en todo caso, graciosas. Sin embargo, en 1895 tuvo lugar



Fotograma de la cinta *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon (1895)* de los Hermanos Lumière  
(Autor desconocido: 2007)

también la primera filmación con un carácter verdaderamente *narrativo* –y en este caso, además, cómico– que fue *El jardinero y el pequeño juguetero* (1895) de los propios Hermanos Lumière, un *cortometraje* de apenas 49 segundos en el que podemos observar el primer argumento (probablemente adaptado de una tira cómica de 1887 llamada *L'arroseur*, bastante popular durante esa época), las primeras actuaciones y la primera dirección de cine en la historia. Así, estas “películas” (con una longitud de 15 a 20 metros cada una) integraron el primer espectáculo público de cine con una duración de 20 minutos (tiempo que duraba la proyección de estas cintas), el cual tuvo lugar el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indio del Gran Café de París.

Ante el éxito del *cinematógrafo* y de las proyecciones que presentaba, los hermanos Lumière filmaron nuevas cintas para ofrecer variedad en las diferentes sesiones de cine que, progresivamente, comenzaron a extenderse a otras ciudades de Francia, Europa y América, organizadas por enviados de confianza que portaban el nuevo invento y habían sido capacitados para su uso (si bien Estados Unidos prohibió por algún tiempo la entrada del nuevo invento y de sus proyecciones). Tal fue el caso de *La llegada de un tren a la estación de La Ciotat* (1896), *Destrucción de las malas hierbas* (1896), *Demolición de un muro* (1896), *La partida de naipes* (1896), *Riña de niños* (1896), *Batalla con bolas de nieve* (1896) y *Regadores y riegos* (1896) (esta última con el mismo argumento de *El jardinero y el pequeño juguetero*, cintas que luego se exhibieron juntas con el nombre de *El regador regado*).

Aunque los hermanos Lumière todavía produjeron en 1897 la cinta *El esqueleto feliz* (inaugurando, por cierto, la vertiente de *ficción*), misma que se alejaba del *cine documental* (registro de lo estrictamente cotidiano)



Fotograma de *El jardinero y el pequeño juguetero (1895)* de los Hermanos Lumière (Chico André Chico: 2000)



Fotograma de *La coronación del Zar Nicolás II* (1896) de Francis Doublier, primer noticiero documental en la historia del cine (Alejandro Alcántara: 2019)

trabajado por ellos mayoritariamente, a partir de ese año abandonaron definitivamente sus actividades de filmación y se dedicaron a la instalación de salas de cine, así como a la distribución y venta de su invento.

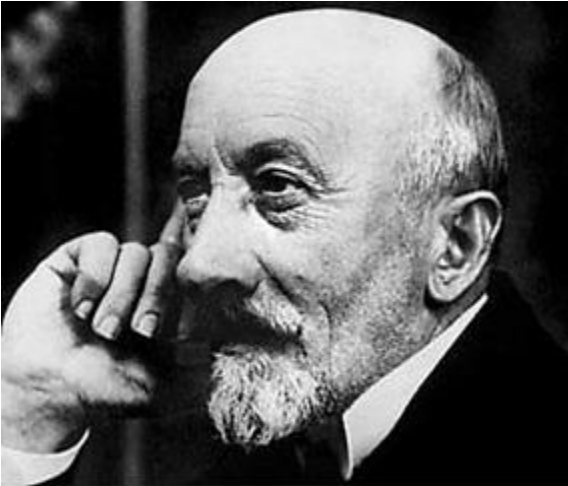
De este modo, serían nuevos creadores los encargados de dar al *cinematógrafo* su verdadero matiz artístico al explotarlo en todo su potencial. Varios de ellos fueron los propios colaboradores de los

hermanos Lumière como Marius Perrigot (1863-1939) y Francis Doublier (1878-1948), quienes desarrollaron por primera vez el *noticiero* y la *edición*, al filmar 12 cintas sobre un acontecimiento histórico que les permitieron seleccionar partes de las escenas y unirlas en un nuevo material: *La coronación del Zar Nicolás II* (1896). Lo mismo ocurrió con la edición de cuatro cintas elaboradas por los hermanos Lumière desde 1895 (*Salida de la bomba*, *Formación en batería*, *Ataque del fuego* y *Rescate*) relacionadas con las actividades de los bomberos, lo que ofreció un pequeño reportaje dramático que concluía con el rescate de una víctima atrapada entre las llamas. Otros colaboradores como Alexandre Promio (1868-1926), Félix Mesguich (1871-1949) o Marius Chapuis (1878-1961) se convirtieron también en los primeros *reporteros de cine*, obteniendo filmaciones en varios países (corridas de toros, sucesos relevantes, lugares exóticos, sitios famosos, etc.) que luego eran proyectadas en las salas de cine como material para ofrecer distintos contenidos a los asistentes.

Cabe señalar que los enviados de los hermanos Lumière realizaron la primera proyección de estas cintas en México el 6 de agosto de 1896, ante el presidente Porfirio Díaz, su familia e invitados en el Castillo de Chapultepec. Muy pronto, Gabriel Veyre (1871-1936), empleado de los Lumière, organizó una



Fotograma de *El presidente de la república paseando a caballo en el Bosque de Chapultepec* (1896) de Gabriel Veyre, primera filmación con cinematógrafo realizada en México (CCH: 2013)



George Méliès (1861–1938), uno de los primeros realizadores de cine de la historia (JagueyGrande3jc: 2011)

exhibición del *cinematógrafo* para periodistas y científicos en el sótano de la Droguería Plateros de la actual Calle Francisco I. Madero en la Ciudad de México (14 de agosto del mismo año), a la que siguieron exhibiciones públicas para toda la gente. Frente a este panorama, comenzó a filmar escenas de la sociedad mexicana para incluir contenidos del país en las funciones que se popularizaban y de las que *El presidente de la república paseando a caballo en el Bosque de Chapultepec* (1896) fue la primera. A esta siguieron más de 30 *cortometrajes* filmados en Guadalajara, Veracruz y la capital del país como *Un duelo a pistola en el Bosque de Chapultepec* (1896). Adicionalmente, la venta de los primeros cinematógrafos en México permitió que aparecieran los primeros realizadores mexicanos como Ignacio Aguirre, autor de *Riña de hombres en el Zócalo* (1897) y *Rurales mexicanos al galope* (1897); y Salvador Toscano (1872–1947), quien realizó *Escenas de la Alameda* (1898), *Llegada del “Tlacotalpan” a Veracruz* (1898), *Norte en Veracruz* (1898) y *El Zócalo* (1898); además de las primeras cintas dramáticas como *Terrible percance de un enamorado en el Cementerio de Dolores* (1899), *Canarios de café* (1899) así como una adaptación sobre la obra *Don Juan Tenorio* de José Zorrilla (1899); todas ellas con la participación de actores de renombre en la capital mexicana de aquel entonces. Un proceso similar ocurrió en todos aquellos países a donde los colaboradores de los Hermanos Lumière introducían la nueva invención, sin olvidar el numeroso grupo de empresarios locales que llevaron el cine a todos los lugares que les era posible, incluida la provincia y el campo, trasladándose en carretas para instalar sus aparatos en salas, teatros, casas y carpas fijas o itinerantes.

A pesar de la importancia de este primer esfuerzo pionero, la aparición del *cine de ficción* se debió en realidad al artista francés George Méliès (1861–1938), director del Teatro Robert-Houdin de París e ilusionista profesional, quien quedó asombrado por las proyecciones de los hermanos Lumière e imaginó las posibilidades creativas que ofrecía la nueva tecnología. Luego de adquirir su propio *cinematógrafo*, Méliès descubrió la técnica del *montaje*, lo que le llevó a construir un estudio de filmación en el que pudiera realizar distintos trucos para crear escenas que no podían existir en la realidad, otorgándole a las proyecciones cinematográficas su carácter de representaciones dramáticas, de comedia, terror y, por supuesto, de fantasía; lo mismo creando argumentos propios o bien adaptando textos clásicos o sucesos históricos. Como resultado de dicha actividad, Méliès realizó más de cuatrocientas filmaciones entre las que destacan *El hombre de las cabezas* (1898) (un breve número de ilusionismo que representa sus primeros trabajos); *El proceso Dreyfus* (1899) (reportaje periodístico de gran

éxito que se convirtió en el primer *documental* con una duración extensa (10 minutos)); *Cristo andando sobre las aguas* (1899), *Cleopatra* (1899) (en la que una momia cobraba vida por primera vez), *El hombre de la cabeza de goma* (1901), *Viaje a la Luna* (1902) (su obra maestra de 17 escenas distintas, filmadas en el mismo estudio de grabación, en la que utilizó numerosos elementos de vestuario, escenografía, efectos especiales, maquetas y *montaje*; que permiten considerar a esta cinta como la primera *película de ciencia ficción* con una duración de apenas 13 minutos); *El viaje a través de lo imposible* (1904) y *Hamlet* (1908).



Fotograma de *El hombre de la cabeza de goma* (1901) de George Méliès (Dr. Blofeld: 2007)

Al cine *documental* de los hermanos Lumière y al de  *ficción* de Georges Méliès se agregó el *cine de acción* del norteamericano Edwin Stanton Porter (1870–1941), empleado de las empresas de Thomas Alva Edison. Su obra *Asalto y robo de un tren* (1903), con una duración de 8 minutos, utilizaba por primera vez el *montaje* de escena filmadas en diferentes lugares y momentos –tanto en un estudio como en exteriores (*locaciones*)– para componer una misma historia, incorporando las mejores secuencias obtenidas y superando el concepto “teatral” que hasta entonces había privado en el cine. De este modo, Porter lograba una síntesis entre el *documental* y la  *ficción*, lo que terminó por otorgar mayor realismo a las películas. Esta nueva manera de hacer cintas tuvo un gran impacto sobre otros realizadores que comenzaron a desarrollar proyectos similares.



Fotograma de *Asalto y robo de un tren* (1903) de Edwin Stanton Porter, primer filme de *acción* que utilizó distintos exteriores para rodar una historia ficticia (Sailko: 2008)

Con estas tres influencias (*documental*,  *ficción* y  *acción*) surgió propiamente el *cine* como lo conocemos actualmente y también como una nueva disciplina artística, inaugurándose distintos géneros que tuvieron acogida entre el público y fueron el comienzo de una próspera industria. Tal fue el caso de las películas de Porter que dieron origen incluso al género *western*

(historias sobre la colonización del oeste norteamericano) con gran éxito internacional entre 1940 y 1960.

Tanto en Francia como en Estados Unidos, además de la aparición de cineastas locales en diferentes países, comenzaron a surgir empresas que buscaban monopolizar la producción, distribución y venta de películas para atender la creciente demanda proveniente de las salas de cine (*nickelodeons*; es decir, *odeones* o espacios dedicados a las artes –y a principios del siglo XX al *cine*– a lo que se ingresaba pagando una moneda de cinco centavos, denominada por aquel entonces “Níquel”) que progresivamente aparecieron en las ciudades de Occidente.



Cartel de la Société Pathé Frères (s/f) de Adrien Barrère (Androstachys: 2011)

Como se mencionó, los hermanos Lumière abandonaron la filmación de películas desde 1897 y Georges Méliès lo hizo hacia 1913 ante las dificultades para competir con las nuevas empresas que acaparaban el mercado, en particular la *L. Gaumont et compagnie* de Léon Gaumont (1864–1946), que comenzó a producir películas en 1897 bajo la dirección de Alice Guy, y la *Société Pathé Frères*, dirigida por Charles Pathé (1863–1957), que se convirtió de hecho en la productora de cine y discos fonográficos más importante en el mundo, adquiriendo la patente del *cinematógrafo* de los hermanos Lumière en 1902. En los Estados Unidos la *Motion Pictures Patents Company* monopolizó entre 1908 y 1912 la naciente industria cinematográfica (siete empresas norteamericanas, incluidos los Estudios Edison, y dos compañías francesas, que incluían a *Pathé Frères*) bajo el control de Thomas Alva Edison (1847–1931), pero las disposiciones legales comenzaron a desmontar dicho *monopolio* en 1912 y la *Sherman Anti-Trust Act* terminó con él definitivamente en 1917, lo que permitió al fin el surgimiento de compañías independientes de producción, distribución y exhibición de cine.



Nickelodeon de Toronto, Canadá (1910)  
(William James: 1910)

Con todo, el inicio de la Primera Guerra Mundial (1914–1918), la Crisis de 1929, los problemas del Período Entreguerras (1918–1939) y por supuesto la Segunda Guerra Mundial (1939–1945), interrumpieron hasta cierto punto el desarrollo del *cine* en Europa al tiempo que permitieron su continuidad en Estados Unidos, nación que participó de manera tardía en estos conflictos y no sufrió daños sustanciales al interior de su territorio ni en su economía al menos por acciones militares (aunque sí durante la Gran Depresión (1929–1939)).

Así, los empresarios norteamericanos independientes que habían denunciado el monopolio de Edison comenzaron a crear sus propias empresas productoras de cine, como fue el caso del alemán Carl Laemmie (1867–1939) fundador de *Universal Studios* en 1912, del austrohúngaro Adolph Zukor (1873–1976) creador de la *Paramount Pictures* también en 1912, del húngaro William Fox (1879–1952) fundador de la *Fox Film Corporation* en 1915 (que en 1935 se fusionó con otra empresa para crear la *Twenty Century Fox Corporation*), del ruso Louis Burt Mayer (1884–1957) creador de la *Luis B. Mayer Pictures* en 1917 (que en 1924 se fusionó con otras empresas para fundar la *Metro-Goldwyn-Mayer Incorporated*), de los norteamericanos Harry (1881–1958), Albert (1883–1967), Sam (1887–1927) y Jack (1892–1978) Warner fundadores de la *Warner Bros*



## WARNER BROS.

Logo de la empresa *Warner Bros. Entertainment Inc.* fundada en 1923  
(Lordtobi: 2018)



Productores de cine posando con el arado de los trabajadores rurales del poblado de Hollywood, California, y el letrero de la compañía de bienes raíces que fraccionó sus terrenos y que luego se convirtió en el ícono de la industria cinematográfica norteamericana (Nicolas Raccuia: 2014)

*Entertainment Inc.* en 1923; así como del estadounidense Walt Elías Disney (1901–1966) creador de *The Walt Disney Studios* también en el año de 1923.

Para algunos autores el establecimiento de muchas de estas empresas en el poblado de Hollywood, California, a partir de 1911, estuvo relacionado con la lucha *antitrust* y el distanciamiento con respecto



a las empresas de Thomas Alva Edison con sede en Nueva York para escapar de sus prácticas monopólicas; además de las ventajas que ofrecían días más largos, el clima y la geografía de la región para rodar distintas *locaciones*.

En Europa, por el contrario, la industria cinematográfica sufrió importantes problemas, sobre todo de tipo financiero, que disminuyeron la producción de películas, aunque no otros ramos del negocio como la venta de equipo, el establecimiento de

salas de cine y la distribución de películas, en su mayoría norteamericanas y que desde entonces tuvieron una presencia mayoritaria en el mercado. Con todo, *Pathé Frères* logró popularizar en todo el mundo el noticiario cinematográfico que se proyectaba antes de las películas que constituían el espectáculo principal.

Por supuesto, el *cine* de la primera mitad del siglo XX registró y dio cuenta de los acontecimientos militares, políticos y sociales que tuvieron lugar fundamentalmente en Europa, a causa de la lucha imperialista entre las principales potencias, pero también en otras partes del mundo como resultado del



Fotografía que muestra a Pancho Villa posando frente al cinematógrafo durante la grabación de la película *La vida del General Villa* (1914) con el uniforme que le proporcionaron los productores como vestuario (Gregorio Rocha: 2003)



Presentación del *No-Do*, noticiario documental español en cine que se proyectó a partir de 1943, mucho después de otros que lo hicieron desde la Primera Guerra Mundial (Miriam Wagner: 2013)

estallido de las revoluciones sociales que tuvieron lugar en esa época. Así, el *cinematógrafo* se convirtió pronto en el medio de reproducción de la realidad por excelencia, sobre todo con un carácter *documental* para elaborar reportajes y difundir noticias. Tal fue el caso de la negociación de la *Mutual Flim Corporation* de Hollywood con Pancho Villa, quien firmó en 1913 un contrato para filmar sus actividades militares y mostrar al público norteamericano lo que sucedía en la Revolución Mexicana. De este modo, *La*



Cartel de la película *Tiempos Modernos* (1936) protagonizada por Charles Chaplin (Feydey: 2016)

productores, camarógrafos, músicos y actores, que dieron paso al *cine contemporáneo*, acompañado por una complejidad cada vez mayor de las *locaciones*, *vestuarios*, *ediciones*, *escenografías*, *maquillajes* y *efectos especiales*. Así, por ejemplo, en la *comedia*, destacaron las películas de Charles Chaplin (1889–1977) y su personaje *Charlot*, que apareció por vez primera en *Ganándose el pan* (1914) y continuó apareciendo en múltiples cintas que pronto pasaron del *cortometraje* al *largometraje* hasta llegar a las más célebres como *Luces de la ciudad* (1931), *Tiempos Modernos* (1936) o *El gran dictador* (1940). En el *drama* se filmaron películas como *Ménilmontant* (1926) de Dimitri Kirsanoff, *La golfa* (1931) y *Las reglas del juego* (1939) de Jean Renoir o *Cero en conducta* (1933) y *L'Atalante* (1934) de Jean Vigo (Francia); *Lo que el viento se llevó* (1939) de Víctor Fleming, *El ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles, *Casablanca* (1942) de Michael Curtiz y *¡Qué bello es vivir!* (1946) de Frank Capra (Estados Unidos); así como *Ladrón de*

*batalla de Ojinaga* (1913) y *La vida del General Villa* (1914), estrenadas en Nueva York con relativo éxito, son ejemplos del tipo de *cine* que produjeron los violentos sucesos históricos de aquel tiempo. Lo mismo puede decirse de *El acorazado Potemkin* (1925) (con una duración de 77 minutos ya) de Serguéi Eisenstein en la naciente URSS (1922–1991), que dramatiza hechos reales ocurridos en la fallida revolución de 1905 que antecedió a la Revolución Rusa de 1917; *Sin novedad en el frente* (1930) de Lewis Milestone, basada en una novela sobre la Primera Guerra Mundial; o *Los niños del paraíso* (1948) de Hiroshi Shimizu, que muestra el recorrido de un excombatiente de la Segunda Guerra Mundial por un Japón arrasado luego del conflicto en compañía de un grupo de niños solitarios.

Sin embargo, también se produjeron películas de otro tipo que progresivamente permitieron el desarrollo de *estéticas* y *géneros particulares* por parte de guionistas, directores,



Fotograma de la película *Los olvidados* (1950) de Luis Buñuel, filmada en México (Antón Castro: 2007)



Fotograma de la película *Frankenstein* (1910) de James Searly Dawley, una de las primeras películas de terror (Estados Unidos) (Tronvillain: 2016)

*bicicletas* (1948) de Vittorio de Sica (Italia), *La Diosa* (1934) de Wu Yonggang (China), *Historia del último crisantemo* (1939) de Kenji Mizoguchi (Japón) o *Los Olvidados* (1950) de Luis Buñuel (México); entre otras más. Del género *western* se pueden citar películas como *La diligencia* (1939) de John Ford, *El incidente de Ox-Bow* (1943) de William A. Wellman, *Río Rojo* (1948) de Howard Hawks, y *Winchester '73* (1950) de Anthony Mann (Estados Unidos).

En el cine de corte *histórico-etnográfico* se produjeron *La pasión de Juana de Arco* (1928) de Carl Dreyer (Francia), *María, leyenda húngara* (1932) de Paul Fejos (Hungría), *Las Hurdes, tierra sin pan* (1933) de Luis Buñuel (España), *El compadre Mendoza* (1933) y *Vámonos con Pancho Villa* (1935) de Fernando de Fuentes, *Janitzio* (1935) de Carlos Navarro y *María Candelaria* (1943) de Emilio Fernández (México); *La Guerra Gaucha* (1942) de Lucas Demare (Argentina), así como *Rashomon* (1950) de Akira Kurosawa (Japón). El género de *terror* comenzó su desarrollo con películas como *Frankenstein* (1910) de James Searly Dawley y *El hombre y el monstruo* (1931) de Rouben Mamoulian (Estados Unidos), o *La carreta fantasma* (1921) de Victor Sjöström (Suecia); mientras que los *musicales* se abrieron paso con *El cantante de jazz* (1927) de Alan Crosland, *Ámame esta noche* (1932) de Rouben Mamoulian y *Vampiresas* (1933) de Mervyn LeRoy (Estados Unidos).

Por su parte, el cine de *suspense* tuvo sus primeras cintas en *El huésped: una historia de la niebla de Londres* (1927), *El hombre que sabía demasiado* (1934) y *Enviado especial* (1940) de Alfred Hitchcock, o *El tercer hombre* (1949) de Carol Reed (Gran Bretaña); mientras que en el de *ciencia ficción* surgieron filmes como *20,000 leguas de viaje submarino* (1916) de Stuart Paton, *King Kong* (1933) de Merian C. Cooper, *Muñecos infernales* (1936) de Tod



Fotograma de la película *Metrópolis* (1929) de Fritz Lang (Alemania), una de las primeras cintas de ciencia ficción (Godino: 2019)

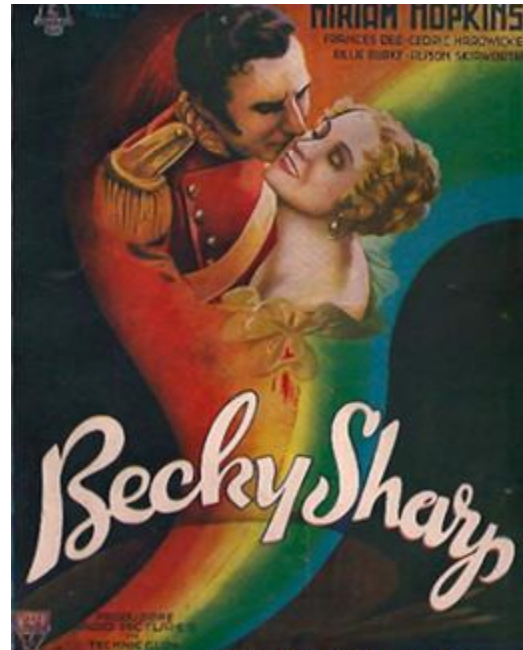


Fotograma de la película *Ballet mecánico* (1924) de Fernand Léger (Francia), que muestra la influencia del *Futurismo* y del *Cubismo* en su realización (MoMA: 2019)

Browning, *El mago de Oz* (1939) de Víctor Fleming y *Dr. Cyclops* (1940) de Ernest B. Schoedsack (Estados Unidos); así como *Metrópolis* (1929) y *La mujer en la Luna* (1929) de Fritz Lang (Alemania). Finalmente, los primeros largometrajes de *animación* fueron *El Apóstol* (1917) de Quirino Cristiani (Argentina), *Las aventuras del Príncipe Achmed* (1926) de Lotte Reiniger (Alemania), *Le Roman de Renard* (1937-1941) de Ladislav e Irene Starewitch (Alemania/Francia) y *Blanca Nieves y los siete enanos* (1937) de Walt Disney (Estados Unidos).

Adicionalmente, el desarrollo del *cine* en la primera mitad del siglo XX se vio influenciado por las *vanguardias artísticas* que habían surgido en Europa y se extendieron al resto del mundo. Tal fue el caso de películas como *El gabinete del Doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene o *La muerte cansada* (1921) y *Varieté* (1925) de Ewald André Dupont (Alemania) vinculadas claramente con el *Expresionismo*. Lo mismo ocurre con *Una página de locura* (1926) de Teinosuke Kinugasa (Japón) y *Un perro andaluz* (1929) de Luis Buñuel (España) que muestran un tratamiento ligado al *Surrealismo*. Otros ejemplos son *Ballet mecánico* (1924) de Fernand Léger (Francia), que presenta escenas vinculadas con el *Cubismo* y el *Futurismo*, o *Anémic Cinema* (1926) de Marcel Duchamp y Man Ray (Francia) realizada bajo la estética del *Dadaísmo*.

Por supuesto, la llegada del *cine sonoro* en 1927 con la película *El cantante de jazz* (a partir del uso de la tecnología *Vitaphone*) sustituyó rápidamente al *cine mudo*; igual que los primeros *largometrajes a color* como *Becky Sharp* (1935), *El camino del pino solitario* (1936) y *Blanca Nieves y los siete enanos* (1937) (realizados con el procedimiento *Technicolor*) lo hicieron con el *cine en blanco y negro*, aunque no hasta bien entrada la década de 1950.



Cartel de la película *Becky Sharp* (1935), primera cinta que se produjo con el sistema *Technicolor* (Benito Medela: 2019)

A estos hitos fundamentales en el desarrollo del *cine*, siguió la veloz e importante expansión comercial de la industria cinematográfica en el mundo de la Postguerra (1945–1960), de la lucha ideológica entre los bloques capitalista y socialista, de las transformaciones culturales de la década de 1960 y del espectacular desarrollo tecnológico que tuvo lugar en el ámbito de la comunicación visual a partir de los años setenta –y en el *cine* con películas como *2001: Odisea del espacio* (1968) de Stanley Kubrick (Estados Unidos)– que incrementaron enormemente las posibilidades creativas y los efectos especiales en esta actividad, incluyendo el *D-cinema* o *cine digital* que se introdujo comercialmente en 2002 tras el acuerdo entre las principales compañías de Hollywood para ser utilizado como sistema estandarizado en la producción cinematográfica.

**Las Siete Bellas Artes:** La clasificación moderna del arte en siete disciplinas (*arquitectura, escultura, pintura, música, literatura, danza y cine*) es, por supuesto, el resultado del desarrollo de la actividad artística que acompañó la historia de Occidente durante la *Modernidad*, incorporando los progresos estéticos e incluso técnicos que tuvieron lugar sobre todo en el siglo XIX. Sin embargo, resulta evidente que dicha clasificación dejó fuera actividades artísticas tan importantes como el *teatro*, la *fotografía*, el *canto* o el *grabado*; y que no caben en ella otras formas actuales del quehacer artístico como el *performance*, la *instalación* o el *videoarte*.

El esquema de las *Siete Bellas Artes*, que podemos considerar de hecho como el *sistema moderno de arte*, puede rastrearse históricamente al libro de Charles Batteux (1713–1780) *Las bellas artes reducidas a un único principio*, editado en 1746. Su aparición como parte del movimiento cultural de *La Ilustración* en Francia (siglo XVIII) coincidió con las propuestas de tipo museológico para el Palacio de Louvre que se consolidaron entre 1774 y 1801, haciendo de este edificio el primer *Museo de Bellas Artes* moderno que incluía las antiguas colecciones de los monarcas absolutos organizadas en distintas salas por disciplinas, épocas y estilos artísticos. Dicho modelo contribuyó también al afianzamiento del *sistema moderno de arte* durante el siglo XIX, pues el ejemplo del Museo de Louvre fue copiado en todos los países de Occidente. De este modo, tanto las ideas de Batteux como su implementación en los nacientes museos de arte, que se consolidaron como una institución social, definieron para la *Modernidad* aquello que





**Vista del Salón Carré en el Louvre (1880) de Alexandre Brun**  
(Gandalf's Gallery: 2009)

debíamos “ver como arte”; y tales parámetros se difundieron de manera hegemónica y geopolítica durante la expansión imperialista y cultural de la Europa decimonónica, por lo que terminaron siendo compartidos en gran parte del mundo.

Así, según esta concepción de la *Modernidad* sólo podían considerarse como *arte* aquellas disciplinas que tradicionalmente forma-

ron parte de los espacios académicos, elitistas y aristocráticos: la *pintura*, la *escultura*, la *arquitectura*, la poesía (que fue sustituida tardíamente por la *literatura*), la *música* (sólo la de cámara y orquesta sinfónica), la *danza* (sólo el ballet) y la “elocuencia”, que fue sustituida por el *cine* a principios del siglo XX. De hecho, la consideración de este último como “séptimo arte” fue obra del italiano Ricciotto Canudo (1879–1923) en 1921, cuyas ideas llevaron a la consolidación del *sistema moderno de arte* que se afirmó en su *Manifiesto de las Siete Bellas Artes* de 1923. En él, Canudo señalaba que el *cine* era la síntesis final del arte y la ciencia, donde se mezclaban los medios tecnológicos con las manifestaciones artísticas. Dicha concepción estuvo influenciada por el *Futurismo*, señalando que el *cine* “Pronto llegará su adolescencia, arrebatará su inteligencia y multiplicará sus sueños; pedimos apresurar su desarrollo, precipitar el advenimiento de su juventud. *Necesitamos el Cine para crear el arte total hacia el que, desde siempre, han tendido las demás artes*”.

Ciertamente, el *cine* ganó terreno rápidamente frente a otras artes en cuanto al aprecio social de las actividades artísticas, debido a su carácter de espectáculo y a que, a diferencia del teatro (expresión artística efímera), su registro como producción cinematográfica facilitaba su conservación y reproducción en distintos lugares y para públicos más amplios. Sin embargo, después de 1950 el



**Gaceta de las siete artes publicada en París entre 1922 y 1924 bajo la dirección de Ricciotto Canudo**  
(filosofia.org: 2017)

*sistema moderno de arte* entraría en crisis, gracias al desarrollo tecnológico de la Posguerra (1945–1960), al profundo cuestionamiento de dicho sistema por la *Posmodernidad* y por la recuperación de las distintas actividades artísticas del ser humano (incluido el *arte popular*) más allá de los criterios academicistas y elitistas que sostuvo la *Modernidad*. Como resultado, aparecería una nueva conceptualización de la actividad artística y también múltiples y variadas manifestaciones de la misma.

### Actividad 4.3

A partir del contenido de este apartado, señala en orden cronológico los principales hitos en el desarrollo de la fotografía y el cine:

Fotografía	Cine

Posteriormente, anota en las siguientes líneas todas las disciplinas y actividades artísticas que, en la actualidad, no están consideradas dentro del *sistema moderno de arte* correspondiente a las tradicionales *siete bellas artes*: \_\_\_\_\_

---



---



---

¿Puede cuestionarse el carácter artístico de las mismas? (argumenta tu respuesta) \_\_\_\_\_

---



---



---

### b) El arte audio-visual: expresión del uso de las tecnologías actuales. Ampliación de las fronteras del arte

En la actualidad, el desarrollo en las tecnologías de reproducción de audio y video también han permitido recrear, representar o manipular la vida y el mundo de una manera no sólo más realista sino también de forma creativa y distinta, lo que abrió las posibilidades para el desarrollo de una actividad artística ligada a estas nuevas tecnologías. Cabe señalar que es únicamente en el aspecto técnico que

acompaña al *arte audio-visual*, también llamado *videoarte*, donde se puede hablar de avances o de progreso, porque difícilmente se puede trasladar semejante idea a la experiencia estética y a los sentimientos de repulsión o aceptación de una obra de arte por parte del público en general, lo que no excluye el hecho real de contar con nuevas experiencias estéticas que involucran distintos sentidos y ofrecen variadas posibilidades de expresión o interacción con el espectador.

Desde sus inicios en el siglo XIX la *fotografía* sirvió como técnica para “congelar” el tiempo y conservar la posición de un modelo humano o natural para realizar posteriormente su representación gráfica. Así, los dibujantes, pintores y escultores se sirven de fotografías para realizar sus obras de arte, pues esto les permite concentrarse en las sombras, los *escorzos* y cualquier tipo de detalle con mayor tiempo y cuidado. De la misma forma, los cineastas se auxilian desde hace muchos años de fotogramas para mejorar sus tomas y escenas o modificarlas. Por su parte, el desarrollo tecnológico que siguió al *cinematógrafo* durante el siglo XX, relacionado con la transmisión, grabación y reproducción de imágenes en movimiento, sobre todo la *televisión* y el *video* (1923–1937), permitió pasar de las limitaciones que implicaba el uso de un pesado aparato difícil de manipular hasta el surgimiento de pequeñas y ligeras cámaras de video –a partir de la década de 1980– que hoy se encuentran incluso en dispositivos electrónicos portátiles como los teléfonos celulares y que en el siglo XXI cuentan además con la nueva tecnología digital.



**Cámara de video digital portátil que incluye micrófono, pantalla, cámara, grabadora, enfoque y ajustes en un solo aparato (pngimg.com: 2019)**

Desde luego, este progreso técnico amplió enormemente las posibilidades de realizar registros audio-visuales de toda índole que se ampliaron exponencialmente para todos los sectores de la sociedad con usos comerciales, privados y por supuesto artísticos. Además, con el desarrollo de los medios de transmisión, grabación y reproducción del sonido, como fue el caso de la invención del *micrófono* (1870) de David Edward Hughes (1831–1900) y del *fonógrafo* (1877) de Thomas Alva Edison (1847–1931), así como de su continuo perfeccionamiento y transformación, fue posible pasar del *cine mudo* al *cine sonoro* a partir de 1927 de manera que el *audio* se convirtió en un elemento fundamental para la transmisión de sensaciones que buscaban alcanzar objetivos específicos en una producción artística (por ejemplo las respuestas que tiene un espectador ante las escenas con gritos en una película de terror), no sólo para la naciente industria cinematográfica sino también en el surgimiento de la *radio* (1906–1924) y la *televisión*. Así, estos nuevos *medios de comunicación* comenzaron a competir con los periódicos, libros, salas de





**Realización de un Radioteatro de los años cincuenta en Estados Unidos, con los actores y los responsables de llevar a cabo los efectos de sonido**  
(Schenectady Museum Archives: 2019)

conciertos, teatros y museos pues, a pesar de sus fines mayormente comerciales, también abrieron espacios para el disfrute de la cultura y el arte que permitían al público apreciarlos de formas novedosas y, en ocasiones, más cercanas. Todo ello contribuyó al desarrollo de una nueva cultura audiovisual en la sociedad con amplias posibilidades estéticas.

Las primeras *proyecciones audiovisuales* presentadas como piezas de arte

alejadas de toda consideración cinematográfica, algunas incluso en galerías y museos, aparecieron durante los años cincuenta, y dieron paso a la consolidación de esta nueva rama de la actividad artística durante las décadas de 1960 y 1970. Tal fue el caso del español José Val del Omar (1904–1982) con sus obras *Vibración en Granada* (1953) y su trilogía *Tríptico Elemental de España* (1955–1961), cintas que implicaron la creación de técnicas e instrucciones especiales para su exhibición, como la que llamó “desbordamiento apanorámico de la imagen”, que la aproximan a lo que actualmente conocemos como una *instalación*.

Sin embargo, los primeros artistas audiovisuales que presentaron obras de este tipo y continuaron una producción artística en el mismo sentido, fueron el sudcoreano Nam June Paik (1932–2006) y el alemán Wolf Vostell (1932–1998) que dieron a conocer sus obras durante 1963 en Estados Unidos y Alemania. Nam June Paik presentó ese año la *Exposición de música –Televisión electrónica* en Nueva York, que mostraba la transición del artista desde la música hacia la imagen electrónica empleando para ello pianos cubiertos con cables y partes sueltas, objetos sonoros mecánicos, sillas, cintas de video que mostraban *instalaciones* anteriores, televisores con agregados (modificados) e incluso la cabeza de un buey. Posteriormente, su trabajo se



**Fotograma de *Aguaspejo granadino* (1955) de José Val del Omar, correspondiente a su *Tríptico Elemental de España*** (Museo Reina Sofía: 2019)



*Mientras más, mejor* (1988), escultura de Nam June Paik con televisores (Triangulation: 2010)

desarrolló en torno a esculturas de video hechas con televisores, videos, instalaciones y performances. Entre sus obras más importantes podemos citar *La Luna es la televisión más antigua* (1965–1992), *Concierto para TV, violonchelo y cinta de video* (1971), *TV Buddha* (1974), *El pescado vuela en el cielo* (1975), *Butterfly* (1986), *Mientras más, mejor* (1988), *Intitulado* (1993), *Autopista electrónica: EE. UU. Continental, Alaska, Hawái* (1996) y *Pre-Bell-Man* (s/f) entre otras más.

En el caso de Wolf Vostell, su trabajo como artistas audio-visual se exhibió por primera vez en su instalación denominada *6 TV Dé-coll/age* (1963) y su cinta *Sol en tu cabeza* (1963) presentadas también en Nueva York, aunque desde 1958 había incluido ya un televisor en su obra *La habitación negra*. Se trataba de una ambientación que utilizaba seis televisores sobre archiveros, un teléfono, así como plantas y animales que mostraban el nacimiento y la muerte en relación con los aparatos. Adicionalmente, se manipulaban las televisiones para ofrecer imágenes borrosas y distorsionadas con ciertos sonidos, a lo que se sumaba la participación de los espectadores tal como lo describía en las instrucciones para esta instalación: “Medio ambiente: 6 televisores con diferentes programas en ejecución / La imagen es deconstruida / Ollas con aviones de juguete de plástico de fusión debido al calor. 6 pollos a la parrilla en una Audiencia lienzo / tiene que comer fuera de la imagen. 6 incubadoras de pollo / sobre lienzo / los pollos nacen en el día de la exposición. Todo el mundo recibe una ampolla de líquido que pueden utilizar para manchar las revistas. Todo sucede a la vez. Además, un paquete con comidas está pegado a cada aparato de TV”. Por su parte, el video muestra una secuencia de imágenes con distorsiones continuas y a diferente ritmo en la que aparecen aviones, mujeres, hombres y algunos letreros, que sólo pueden mirarse con claridad en momentos breves.

Otros trabajos de Vostell incluyeron *happenings*, instalaciones, pinturas, *dé-coll/ages*, *emborronado*, técnica mixta y esculturas de hormigón o *ready-made*. Entre sus obras de *arte audio-visual* más importantes podemos citar *You* (1964, instalación con televisión), *Elektronischer Dé-coll/age Happening Raum* (1968, instalación con televisión), *Heuschrecken* (1970, lienzo con cámara de video y



**Heuschrecken** (1970, técnica mixta de fondo fotográfico con televisores) de Wolf Vostell  
(Dani2012x6: 2012)

monitores), *TV-Schuhe* (1970, escultura técnica mixta con televisión), *Die Winde* (1981, escultura con televisión), *Mythos Berlin* (1987, lienzo con televisión), *Auto-TV-Hochzeit* (1991, escultura con televisión), *Jesus mit TV Herz* (1996, lienzo con televisión) y *Ritz* (1998, lienzo con televisión).

Estas experiencias transformaron una vez más el concepto de obra de arte, pues ampliaban las fronteras del quehacer artístico más allá del llamado *séptimo arte*. De hecho, el *arte audio-visual* nació como reacción a los medios masivos de comunicación y a las películas cinematográficas; esto es, como una expresión diferenciada de la *radio*, la *televisión* y el *cine*, con su propia narrativa, lenguaje y esquemas representativos que buscó dar un contenido estético, conceptual y estilístico a las producciones audiovisuales más allá de sus aspectos estrictamente técnicos, sobre todo empleando técnicas como la *difusión simultánea y sincronizada* (en la que los sonidos se presentan estrechamente ligados a imágenes fijas o



**Polyekran** (1967) del artista checoslovaco Emil Radok  
(Eva Andrejčáková: 2019)



(AudiovisualOn: 2019)

en movimiento y viceversa como parte de una secuencia diseñada por el artista), la *distorsión*, los efectos especiales, la edición, los cortes, cambios, repeticiones y reinicios, así como la integración de cualquier otro elemento distinto a la imagen, el sonido y el propio monitor, incluido el mismo ser humano, lo que muestra un amplio y diverso enfoque *multimedia* y *mixto* para los seguidores de esta actividad artística. Además, el *arte audio-visual*

aborda temas cotidianos, ficciones y escenas especialmente seleccionadas para cuestionar realidades que le parecen dignas de atención, hacer alusión a ciertos conceptos e interactuar con el espectador.

Cabe señalar que el *arte audio-visual* requiere con frecuencia de una producción fílmica y sonora previas, de un monitor, pantalla o proyector donde pueda reproducirse el video un número determinado de veces y en un momento preciso, y una sala, área o espacio, donde el público pueda observarlo bajo ciertas condiciones. Igualmente, resulta fundamental el conocimiento de una gran cantidad de elementos del lenguaje cinematográfico, como la *narrativa* a través de imágenes, el *guion* o plan de trabajo que está detrás de la realización, los *encuadres* (es decir, cómo son captadas las escenas con un dispositivo cinematográfico), el *montaje* (todo lo que tiene que ver con la presentación del producto final) y la *duración* de la producción audio-visual, misma que puede ser un *cortometraje*, menor a los 35 minutos, o un *largometraje*, mayor a ese tiempo. Todo esto puede resumirse en los procesos denominados *preproducción*, *producción* y *postproducción*.

Finalmente, no se puede olvidar una exitosa y ampliamente difundida vertiente del *arte audio-visual* como ha sido la *animación*, obra de artistas gráficos, diseñadores y guionistas que, con el apoyo de una tecnología que ofrece a cada momento nuevas posibilidades, ha terminado por fusionar los *cómics*



Émile Reynaud y el teatro óptico (1892) de Louis Poyet  
(Escarlati: 2006)



Fotograma de las animaciones incluidas en la película *Little Nemo* (1911) de Emil Cohl y Winsor McCay (Lepsyleon: 2019)

(historietas) con el *cine* de la misma forma que éste lo hizo con el *teatro*, la *literatura* y la *fotografía*. La historia de los *dibujos animados* o *animaciones* comienza con el *teatro óptico* de Émile Reynaud (1844–1918) que permitió ofrecer proyecciones de dibujos en movimiento a partir de 1892 con base en la invención del *praxinoscopio* (1888) y la aplicación de técnicas relacionadas con el uso anterior de la *linterna mágica*. Así, antes que los hermanos Lumière, Reynaud dio origen a

la *animación* con proyecciones que duraban de 1 a 5 minutos y para las cuales fueron compuestas incluso partituras que permitieran acompañar con música en vivo estos espectáculos. Entre sus primeras producciones, que denominó en aquel tiempo *pantomimas luminosas*, estuvieron *¡Pobre Pierrot!* (1892), *El payaso y sus seis perros* (1892), *Un bon bock* (1892) y *Alrededor de una caseta de baño* (1893).

La técnica de Reynaud no fue continuada y sus espectáculos, de gran éxito en la época, cerraron definitivamente en 1900. Sin embargo, el *cine* continuaría con la producción de dibujos animados utilizándolos en algunos fragmentos de la película *Little Nemo* (1911) del director Emil Cohl y el dibujante Winsor McCay, a la que siguió *Félix el Gato* (1919) de Pat Sullivan y *Alicia en el país de las maravillas* (1923) de Walt Disney, quien definitivamente elevó la *animación* al mismo nivel del *cine* produciendo el primer *largometraje* de la historia con dibujos animados. En el caso de la animación japonesa, conocida como *anime*, su inicio se remonta a 1917 cuando aparecieron los primeros *cortometrajes* de dos minutos como *Namakura Gatana* de Junichi Kouch, con una clara influencia de la industria cinematográfica norteamericana. Del mismo modo que la animación occidental, vinculada a las tiras cómicas y las caricaturas para niños, el *anime* retomó distintos elementos *manga* (cómic japonés) para llevar a cabo sus realizaciones, adquiriendo progresivamente su propia estética y rasgos distintivos, así como un contenido más intelectual



*Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii (filmpro.ru: 2019)

para jóvenes-adultos. Con todo, fue hasta la película *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo que el *anime* tomó revuelo internacional, seguida por *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii y *La Princesa Mononoke* (1997) de Hayao Mayazaki.

#### Actividad 4.4

Explica en la siguiente tabla la forma en que cada uno de los elementos señalados permitió la ampliación de las fronteras del arte en el siglo XX:

Tecnología de audio y video	Arte audio-visual	Animación

### 4.3. Las prácticas artísticas contemporáneas, ¿el fin del arte?

#### a) El replanteamiento del arte a través de la posvanguardia

En general, se denomina *arte contemporáneo* a las creaciones artísticas que se realizan a partir de la década de 1960. Aunque ciertamente puede rastrearse el origen del arte contemporáneo desde el *Dadaísmo* y otras *vanguardias* del comienzo del siglo XX en la medida que éstas rechazaban toda noción asociada a la idea de arte tradicional o “clásico” (planteando más bien un proyecto de *anti-arte* que se consolidó especialmente en las obras de Marcel Duchamp, tales como su mingitorio declarado *ready-made* y denominado *La Fuente*), la denominación intenta reflejar una *ruptura* con el arte de la *Modernidad* –dejando atrás cualquier definición de arte o anti-arte– para centrarse más bien en el principio del *arte conceptual* y alinearse con los valores y propuestas de la *Posmodernidad*, movimiento cultural y, según algunos autores, nueva época de la historia que habría arrancado con las importantes transformaciones y profundos



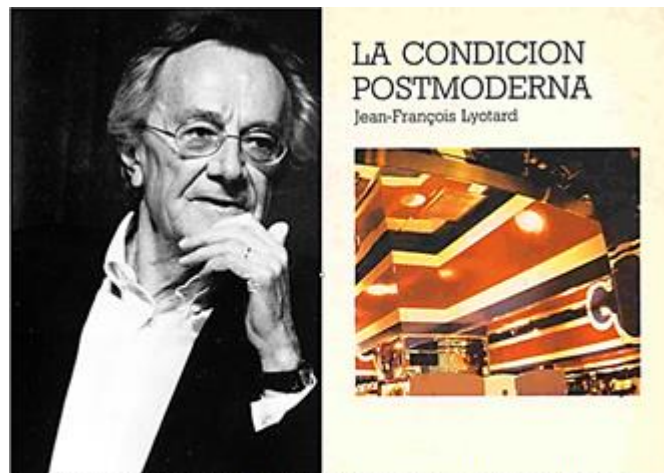
Caricatura del Movimiento Anti-Arte (2019) de Roberto Valls (El Heraldillo de Chiapas: 2019)

abiertamente con todo lo que se había considerado como tal, la definición de la obra de arte, del artista y del arte mismo parecen perder sentido en esta nueva época. Así, partiendo de una concepción más amplia, relativa y contraria a cualquier elitismo o sectarismo, se considera que *cualquier cosa puede ser arte y cualquier persona puede hacerlo*, razones por las que algunos autores han comenzado a debatir sobre el “fin del arte”; esto es, del arte como era conocido hasta la primera mitad del siglo XX, de manera que se hablaría de una etapa posterior en la historia del arte o de un reinicio de la misma.

Algunos ejemplos de este tipo de cuestionamientos fueron las obras del artista italiano Piero Manzoni (1933–1963) incluidas en su serie *Achromes* (1959), un conjunto de trabajos que tenían en común ser superficies totalmente blancas (aunque luego también de color), pero con diferentes texturas y materiales que incluso cambiaban sus propiedades de acuerdo con la iluminación y la humedad para demostrar la capacidad de la obra de arte para *generarse* y *regenerarse*. Una crítica similar a la naturaleza de la obra artística la realizó al firmar cuerpos desnudos o con poca ropa, a principios de los años sesenta, que eran presentados como esculturas vivas. Finalmente, para llevar al límite la transformación del concepto de obra de arte, Manzoni utilizó huevos a los que agregó su huella dactilar (1960) y globos inflados por él mismo para presentarlos como *Aliento de artista* (1961), considerando que todo lo que fabrica, toca o incluso sale del cuerpo de un artista es arte. Por tal razón, terminó por enlatar, firmar y numerar una serie de recipientes que contenían

cuestionamientos políticos, sociales, culturales y económicos que tuvieron lugar en el mundo durante los años sesenta y que echaron por tierra los valores tradicionales de Occidente, situación a la que Jean-François Lyotard (1924–1998) nombró la “condición posmoderna” en su libro *La condición postmoderna: informe sobre el saber* publicado en 1979.

De este modo, dado que el arte contemporáneo rompe



Jean-François Lyotard y su obra *La condición postmoderna: reporte sobre el saber* (1979) (Jan Doxrud: 2016)

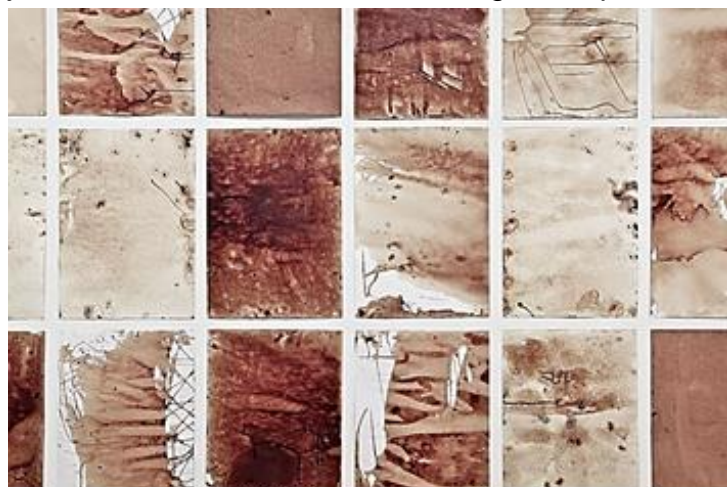


**Mierda de artista (1961) de Piero Manzoni (Jens Cederskjöld: 2010)**

parte de sus excrementos, con una etiqueta que decía *Mierda de artista, 30 gramos netos* (1961). Ya en 1919 Marcel Duchamp (1887–1968) había creado su *Aire de París* (ampolleta de suero fisiológico cargada de aire de esta ciudad), y el artista mexicano José Luis Cuevas (1934–2017) –líder de la llamada *Generación de la ruptura*– expuso en 1979 en París su semen encapsulado en una ampolla.

Como se puede observar, el motor del *arte contemporáneo* fue desde sus inicios la *sátira*, con su correspondiente dosis de humor, burla y *escatología*, pero en definitiva están presentes también la denuncia y la crítica a la *Modernidad*, a las definiciones y convenciones tradicionales, a las nuevas realidades, así como a los problemas que afectan a la sociedad o la naturaleza. Entre otros ejemplos se puede citar la obra de la artista mexicana Teresa Margolles (1963–), que presentó en la edición 53 de la Bienal de Venecia su serie titulada *¿De qué otra cosa podríamos hablar?* (2009), conjunto de obras construidas a partir de fragmentos de telas (particularmente sábanas) que envolvieron los cuerpos de las personas asesinadas en nuestro país como resultado de la violencia generada por el narcotráfico. Para acompañar su exposición hirvió las telas en agua caliente para recuperar la sangre de las víctimas, y cada día trapeó con ella el piso de la sala del *Palazzo Rota* del siglo XVII donde se llevó a cabo la Bienal. Evidentemente, la obra era un llamado al espectador para reflexionar sobre la violencia en México.

Trabajos como los que se han descrito podrían llevar a señalar que el arte de hoy en día ha llegado a su fin porque no produce nada “bello”, de “buen gusto”, o bien porque es sólo basura justificada como arte. Sin embargo, lo que debe entenderse es que las prácticas artísticas contemporáneas se preocupan más por lograr un impacto en el espectador y su participación en el arte –experimentando con distintos materiales, técnicas, composiciones y prácticas– que por ofrecer productos visualmente agradables o “bellos” como se exigía a la obra artística tradicional construida con los cánones clásicos.



**Papeles (2003) de Teresa Margolles (Kalle Sanner: 2011)**





Caricatura del Movimiento Anti-Arte (2019) de Roberto Valls  
(El Heraldo de Chiapas: 2019)

Con todo, la *Posvanguardia*, movimiento que agrupa a los artistas y sus reflexiones sobre el arte posteriores a las *vanguardias artísticas* de la primera mitad del siglo XX, intenta recomponer el carácter social e *inteligible* de la obra de arte que en las *vanguardias* había llevado a la desrealización, lo irracional, el azar y la relación individualista del objeto artístico con la conciencia o las concepciones estéticas particulares del artista; si bien la *Posvanguardia* conservó de ellas su sentido anti-artístico (que mira como algo dudoso la presencia del *arte* en el mundo actual), la desacralización de la obra de arte y del artista, así como el uso y montaje de fragmentos dispersos, técnicas interdisciplinarias, nuevas tecnologías o elementos heterogéneos. Como señalaba Peter Bürger (1936–2017) desde 1974, “el arte se halla en una fase postvanguardista. Se le puede caracterizar diciendo que la categoría de la obra ha sido restaurada y los procedimientos ideados con intención anti-artística por la Vanguardia son utilizados para fines artísticos. Esto no debe verse como «traición» a los fines de los movimientos vanguardistas (supresión de la institución social del arte, unión de arte y vida), sino como resultado de un proceso histórico”.

Sin duda, será el tiempo el que otorgue su verdadera importancia a este movimiento que, ciertamente, rechaza la idea de que el arte tiene un



Fotograma del capítulo *Mom and Pop Art* (1999) de la serie animada *Los Simpson* (WikiSimpsons: 2019)

devenir, una historia lineal de progreso que va de atrás hacia adelante y que cada vez debería “ser mejor” perfeccionándose cada vez más con el paso del tiempo. En ese sentido, las *vanguardias artísticas* dejaron de ser un parámetro en el arte, porque cada una se consideraba más avanzada que la anterior, y para la *Posvanguardia* simplemente se trataría de manifestaciones artísticas diferentes, ninguna mejor que otra, lo que hace innecesario hablar de progreso. De esta manera, tendríamos que cuestionarnos si ya no queda nada por hacer en el mundo del arte, y si realmente ha llegado a su fin, como lo señala Arthur Coleman Danto (1924–2013).



Obra de Marcel Duchamp, Robert Rauschenberg, Wolf Vostell e Yves Klein  
(Arte Moderno: 2013)

Otra perspectiva del *arte contemporáneo* la ofrece Benjamín Valdivia (1960– ) en su libro *Los objetos meta-artísticos* (2007). Según este autor, la *Posvanguardia* es una consecuencia de la *Posmodernidad*, una época en que debe aceptarse de una vez por todas la muerte del arte; y aunque continúe produciéndose ya no se trata de una experiencia estética pura, sino de una experiencia mediada por la conciencia en la que no basta decir que nos gusta una obra, sino hay que explicar por qué. Así, Valdivia sustituye la idea del fin del arte por la de una transformación histórica donde existen *objetos suplantadores del arte*. En ese sentido podría hacerse una comparación con los *replicants* de la película *Blade Runner* (1982) dirigida por Ridley Scott, en donde, en un futuro, los androides (*replicants*) son muy parecidos a los humanos y son usados para sustituirlos en las labores más difíciles. Sin embargo, los *replicants* llegan a tener sentimientos, tienen caducidad y algunos se rehúsan a ser desechados, entonces hay que aniquilarlos. De ese modo, hoy en día aparecen estos *objetos sustitutos del arte* que “cumplen socialmente la misma función que el arte, pero ya no son [arte], [la *Posvanguardia*] es la época de la producción de objetos meta-artísticos [más allá o después de lo artístico]”.

Un ejemplo de las manifestaciones del *arte contemporáneo* que parecería seguir este sendero es el *Pop Art* o *Arte Pop*, corriente que apareció en Gran Bretaña a mediados de la década de 1950 y posteriormente en Estados Unidos en la de 1960. El *Arte Pop* documentó la sociedad de consumo y la cultura de masas que se consolidaron durante la Posguerra (1945–1960), haciendo un uso



**Yo era el juguete de un hombre rico**  
(1947) de Eduardo Paolozzi  
(Universidad de Zhejiang: 2019)

frecuente, e incluso exagerado, del *ready-made* u objeto encontrado, así como de principios estéticos *neodadaístas* que lo vinculan con el movimiento *Fluxus* del que se hablará más adelante; por lo que surgió como una manifestación de las *artes plásticas* (pintura y escultura, aunque luego se extendió a la *instalación*) que ciertamente señalaba –pero también se sumaba a ellas sin cuestionarlas– las características culturales de la sociedad contemporánea de Occidente: la producción en serie, las tiras cómicas, las películas, el consumo vertiginoso, la moda, la tecnología, la publicidad, el ocio, las celebridades, las marcas, los empaques y toda imagen de la cultura estadounidense sacralizada por los medios masivos de comunicación; todo ello como parte de una actividad humana fundada en el comercio, el dinero y las ganancias. En última instancia, una cultura en la que todo es fabricado, empaquetado y dispuesto para venderse.

De este modo, el *Arte Pop* planteaba que el *arte* era sólo otro producto que también se puede producir en serie, y dado que nuestra sociedad es bastante repetitiva, superficial, impersonal, inexpresiva y saturada de iconos; resulta difícil ir en contra de los verdaderos problemas de la sociedad actual ante el avasallamiento que provocan la cultura de masas y la sociedad de consumo. Estas ideas llevaron a Richard Hamilton, uno de los artistas de este movimiento, a señalar “El arte de mañana será popular, concebido para las masas; efímero, con soluciones a corto plazo, prescindible, fácilmente olvidable; de bajo coste, producido en masa; joven, dirigido a la juventud; ingenioso; sexy, efectista, glamoroso...un gran negocio...”. Una idea similar se observa en Andy Warhol cuando expresó “Un artista es alguien que produce cosas que la gente no necesita tener, pero que él, por alguna razón, piensa que sería buena idea darles”.

Además de la influencia del contexto social tan evidente en el *Arte Pop*, sus principios estéticos también respondieron al rechazo del *Expresionismo Abstracto*



**Señales (1970) de Robert Rauschenberg**  
(Wikioo.org: 2019)



*Chica ahogándose* (1963) de Roy Lichtenstein (WikiArt: 2019)

(fundado en la búsqueda de los impulsos psíquicos, el inconsciente y la espontaneidad que debían revelar el simbolismo personal del artista para pintar, elementos que habían convertido al arte en una actividad sumamente individual y subjetiva) anteponiendo la realidad mundana, prefabricada e impersonal de la sociedad de consumo, así como la ironía y los logotipos publicitarios de la cultura de masas como parodia. Además, en Gran Bretaña el *Arte Pop* tuvo un carácter más crítico que se enfocó en la paradójica cultura popular norteamericana –cuya hege-monía en el mundo occidental se consolidó después de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945)– la cual mostraba, por un lado, fuertes mecanismos de manipulación ideoló-gica, y, por otro, intentaba mejorar los niveles de vida de la sociedad. Entre los principales artistas de esta corriente podemos señalar a los integrantes del *Grupo independiente*, fundado en 1952 en Londres, como Eduardo Paolozzi (1924–2005) con su *collage* precursor *Yo era el juguete de un hombre rico* (1947) y John McHale (1922–1978) con su obra *Qué es lo que hace las casas de hoy tan diferentes, tan atractivas* (1956).

De los artistas norteamericanos destacan Jasper Johns (1930– ), conocido por sus pinturas sobre la bandera de Estados Unidos; Robert Rauschenberg (1925–2008), autor de obras –con una mayor preocupación social, sobre todo al principio de su carrera– como *Coca Cola Plan* (1958), *Dylaby* (1962), *Estate* (1963), *Gold Standard* (1964, *instalación*), *Signos* (1970), *Hog Heaven* (1973), *BMW 635 CSi Art Car* (1983) y *El apocalipsis feliz* (1998); Roy Lichtenstein (1923–1997) y sus trabajos *Chica ahogándose* (1963), *Chica llorando* (1964), *Interior con armario reflejado* (1991), *Dormitorio en Arles* (1992) y *Collage para desnudo con flor blanca* (1994); Tom Wesselmann (1931–2004) con sus obras *Bodegón No. 20* (1962) y su serie *Gran desnudo americano* (1962-1963) (particularmente los números 34, 52 y 99, *instalación*); así como Andy Warhol (1928–1987) autor de *Lata de sopa Campbell (cebolla)* (1962), *Lata de sopa Big Campbell 19c (fideos con carne)* (1962), *Tres botellas de Coca Cola* (1962), *Café Martinson* (1962), *Elvis I & II* (1963), *Mona Lisa de color* (1963), *Liz Taylor* (1964), *Jackie* (1964), *Marilyn*



*Tres botellas de Coca Cola* (1962) de Andy Warhol (WikiArt: 2019)



**La bugia (1979-1980) de Sandro Chia**  
(Transvanguardismo italiano) (Aparences: 2020)

(1964), *Cow* (1966), *Che Guevara* (1968), *Mao* (1972), *Mickey Mouse* (1981), *Apple* (1985), *Bunny Multiple* (1985) y *Absolut Vodka* (1986); entre otras más.

Otras manifestaciones del arte contemporáneo son el *Transvanguardismo* de Italia y el *Neoexpresionismo* de Alemania, movimientos que bien pueden ser calificadas como *postvanguardias*. En el primer caso se trata de una corriente artística claramente *postmoderna* cuyo objetivo es escapar de las doctrinas que establecieron las *vanguardias artísticas* de la primera mitad del siglo XX, así como de la hegemonía del *Arte Povera* en Italia. Así, el *Transvanguardismo* plantea un *eclecticismo* subjetivo en el que los artistas reciclan lenguajes estéticos del pasado, a partir de la revitalización de ciertos elementos y el uso de una acentuada expresión cromática, que suele incluir motivos de la Antigüedad Clásica y elementos de las *vanguardias* históricas (Futurismo, Expresionismo, etc.). Una de sus contribuciones más importantes ha sido el retorno y la defensa de un *arte figurativo*. El fundador de dicho movimiento fue Achille Bonito Oliva, quien publicó el artículo *La Transvanguardia italiana* en 1979, y los artistas más importantes de esta tendencia son Sandro Chia (1946– ) con obras como *La bugia* (1979-1980), *Juego de manos* (1981), *Figura* (1982) y *Ammazzapreti* (1983); Francesco Clemente (1952– ), autor de *Il cerchio di Milarepa* (1982), *Nombre* (1983), *Albero* (1995-1997) o *Alba* (1997); Enzo Cucchi (1948– ), con sus pinturas *Música Ebraica* (1982) o *Il Sospiro di un'onda* (1983); así como Mimmo Paladino (1952– ), con sus cuadros *Poete Alle Porte Di Belem* (1982), *Tango* (1983), *Il visitatore de la sera* (1983) y *Poema etrusco* (2006).

Por lo que se refiere al *Neoexpresionismo* alemán, se trata de un movimiento artístico que retoma la estética del *Expresionismo* de principios del siglo



**Oberon (1963) de Georg Baselitz** (Neo-expresionismo alemán) (Aparences: 2020)



*Sin título* (2013) de Markus Lüpertz (Neoexpresionismo alemán) (Aparences:2020)

#### Actividad 4.5

Señala en la siguiente tabla los argumentos que pueden sostenerse a favor de la existencia de un *arte contemporáneo*, así como los que pueden señalarse en favor del *fin del arte* en la sociedad contemporánea:

A favor de la existencia de un <i>arte contemporáneo</i>	A favor del <i>fin del arte</i> en la sociedad contemporánea

XX y del arte oficial del régimen comunista de la extinta Alemania Oriental, aunque conceptualmente no aspira a superar o transgredir ninguna *vanguardia* ni época de la historia del arte. Así, utilizando colores, técnicas y composiciones violentas; escenas de gran intensidad con carácter urbano, popular, étnico, erótico o de la historia del arte, situaciones de corte existencialista, cuadros de gran formato, gamas cromáticas vivas y contrastadas, se producen obras que –de la misma forma que en el *Transvanguardismo* italiano– muestran una oposición a la influencia del *arte abstracto* predominando en ellas lo *figurativo*. Con todo, sus artistas también recuperan elementos de distintas *vanguardias artísticas* como el Surrealismo, el Futurismo, el Dadismo e, incluso, del Abstraccionismo; así como

ciertos elementos del arte clásico. Este movimiento alcanzó prestigio mundial en la década de 1980, pero sus primeras expresiones se desarrollaron desde los años sesenta. Entre sus artistas más destacados se cuentan A. R. Penck (1939– ), con obras como *Grupo de amigos* (1964–1965) y *Yo en Alemania* (1984); Georg Baselitz (1939– ), autor de *Oberon* (1963), *Los grandes amigos* (1965), *Orangenesser X* (1981) y *Las señoritas del Olmo* (1981); Jörg Immendorff (1945–2007) y sus cuadros *Café Deutschland* (1978), *Sociedad de deficiencia* (1990) o *Tribunal surrealista I* (1998); y Markus Lüpertz (1941– ) con sus pinturas *Ejecución* (1992), *Hombres sin mujeres. Parsifal* (1994) o *Sin título* (2013).

### b) Lo efímero y lo conceptual del arte contemporáneo

A final de cuentas, la *Posvanguardia* terminó por replantear la idea que existe actualmente sobre el *arte*, señalando que la producción de obras artísticas no puede más que ser efímera en nuestro tiempo, tiene caducidad, y sólo se crea para un contexto inmediato. Por tanto, no puede pretenderse que se extienda o se conserve más allá de su época, lo que hace necesaria la presencia de los medios tecnológicos audio-visuales de que disponemos (como la fotografía o el registro fílmico) para poder conservarla y reproducirla.

Así, el arte llega a un momento de inmediatez en el que la obra artística pierde buena parte de su fuerza e importancia con respecto a las siguientes generaciones. Además, si en un primer momento el arte tenía una correspondencia estética entre obra y espectador, y con las *vanguardias artísticas* la obra estaba vinculada a un *Manifiesto* o explicación del porqué se hacían las cosas así; con la *Posvanguardia* llegó el momento en que *la obra de arte sólo se asocia al concepto que busca expresar* y que la motivó, lo que resulta más importante –según esta propuesta– en la relación con el espectador. Por ello, las formas de trabajo más importantes de la *Posvanguardia*, que buscan impactar en el público actual, serían el *arte audio-visual* o *video-arte*, las *instalaciones* y el *performance*; o bien lo que la crítica de arte mexicana Avelina Lésper (1973– ) ha denominado *arte VIP*; por sus siglas, *Video, Instalación y Performance*, manifestaciones artísticas que son los pilares del *arte contemporáneo* pero que no pueden ser categorizadas propiamente como *arte*, puesto que sólo atienden a la inmediatez y muchas de ellas existen sólo en el momento en que se llevan a cabo.



*Basura posartística y postmoderna en el Instituto Valenciano de Arte Moderno* (Antonio Marín Segovia: 2019)



(Goodreads: 2019)

Para dicha autora una parte considerable del *arte contemporáneo* que produce la *Posvanguardia* constituye un gran *fraude* en el que una masa social, sin capacidad de análisis, asume como *arte* cualquier cosa que el mercado capitalista le ofrezca, aunque no lo sea. Así, para Lésper la obra artística debería nacer de la inteligencia, el talento personal y la sensibilidad humana, lo que haría innecesario un respaldo teórico o una justificación que la explique o le dé sentido, pues la obra de arte debería sustentarse por sí misma si contiene estos tres elementos. De este modo, la idea del *arte conceptual* resulta insostenible, y lo mismo ocurre con el problema de la *inmediatez* del *video*, la *instalación* y el *performance*; pues la obra artística tendría que trascender su contexto o su tiempo y no desaparecer, pues su *registro* en fotografía u otro

medio no representa en realidad a la obra en sí misma. Incluso señala que debería hablarse en todo caso de un *estilo contemporáneo de hacer arte*, pero no de un *arte contemporáneo* dado que éste no existe realmente; y que el trabajo de los “artistas” actuales tiene un carácter elitista y comercial que impide el ascenso de nuevos talentos.

Con todo, la idea de un *arte conceptual* no es en realidad nueva. Ya Platón (427–347 a. C.) en la Grecia antigua (siglos VIII a I a. C.) y Leonardo da Vinci (1452–1519) durante el Renacimiento (siglos XIV al XVI) habían planteado que antes de la construcción de una obra de arte materializada y palpable existía ya una actividad artística intelectual, así como una idea previa que era el modelo de aquello que se intentaba representar. Para estos autores, de filiación *idealista* y *neoplatónica*, este hecho diferenciaba el *arte* del trabajo artesanal (productor de artesanías) y del trabajo manual. En el ámbito de las *vanguardias artísticas*, el *Expresionismo*, el *Surrealismo* y otras corrientes ya cuestionaban la reproducción de la naturaleza, las personas y las cosas como una pretendida realidad objetiva, privilegiando más bien su representación desde su alma interna y desde la imaginación o los sueños del artista. De ahí que muchas expresiones artísticas del siglo XX comenzaran a distanciarse de las representaciones realistas tradicionales como ocurrió en



Arte Conceptual (pxhere.com: 2019)





**Autorretrato (1879-1880)**  
de Paul Cézanne  
(Bridgeman Art Library: 2019)

el caso del *Impresionismo*, el *Cubismo* y, particularmente, del pintor Paul Cézanne (1839–1906), llamado por algunos autores “padre del arte contemporáneo”, cuyas obras muestran claramente la transición entre la estética del siglo XIX y las *vanguardias artísticas*.

Sin embargo, fue hasta finales de la década de 1960 que surgió como tal el llamado *arte conceptual* como parte de la *Posvanguardia*. Así, retomando la idea de que el *arte contemporáneo* no consiste en reproducir objetivamente la realidad y buscando contrarrestar el “arte tradicional”, particularmente las *Siete Bellas Artes* instituidas por la *Modernidad*, los artistas conceptuales dejan de lado la realización del objeto u obra artística y, apoyados o no en el *ready-made*, buscan transformar el concepto de *obra de arte* y de *artista* trasladando la importancia que tradicionalmente se daba a estos al *concepto* que genera el *arte*, así como a su difusión y percepción por parte del público. Este planteamiento incluye la necesidad de alterar también el vínculo que existe entre el autor de la obra, el *marchante* o comerciante de arte, el *curador* u organizador de la exposición de las obras (que termina así por otorgarles un sentido particular), y el público espectador que vive sus propias experiencias y busca también sus propios significados. Es así que se busca una ruptura con el “arte tradicional” en el que la obra de arte lo era todo, y se busca reconocer y enriquecer un proceso capaz de producir arte en todos los niveles (autor, obra, comerciante, curador, exposición, espectadores) en torno al desarrollo del *concepto* que lo genera y en el que todos pueden participar. Así lo expresaba el artista norteamericano Sol LeWitt (1928–2007) en 1969: “Las ideas pueden ser obras de arte, se encadenan y a veces terminan materializándose, pero no todas las ideas necesitan materializarse”.

Por otro lado, el problema de lo *efímero* en el arte proviene en lo inmediato de las nuevas expresiones del *arte contemporáneo* como son el *performance*, la *instalación*, el *happening* o el *street art* entre otras, pero dicha noción también resulta más antigua en el ámbito de la historia del arte. En extremo, siendo el ser humano mortal, también sus obras



**Exhibición de arte contemporáneo**  
(Pxhere: 2019)



Pinturas murales del arruinado templo de San Juan Bautista de Maltray de Ruesta, España (siglo XII)  
(Ramón Oromí: 2014)

caducan y terminan por desaparecer, pues todo producto o artefacto elaborado por el ser humano tiene una cierta duración natural. De este modo, también la obra de arte tiende a desgastarse, erosionarse, destruirse o perderse, de ahí la importancia de las actividades de *restauración* y *conservación* de monumentos y obras de arte, consideradas como patrimonio de la humanidad, que se realiza en casi todos los países.

La noción de lo *efímero* en el arte quedó en evidencia cuando el artista francés Yves Klein (1928–1962) se propuso transformar el concepto tradicional de la obra de arte y lo encaminó hacia el campo de la *proposición*; esto es, al terreno de lo no planteado, no bien delimitado y mucho menos acabado (una idea que puede rastrearse hasta el *Romanticismo*), la cual se enfoca en el *acto creativo* mismo y no tanto en su resultado: el *performance*, una “propuesta artística para llegar a ser algo”. En 1960, Klein presentó por primera vez en la Galería Internacional de Arte de París su obra *Las antropometrías de la época azul*, para la cual ocupó 4 mujeres desnudas que dirigió al ritmo de un conjunto de música de cámara –cual director de orquesta– para que sirvieran como pinceles al bañarse en una tintura azul pintando con sus movimientos algunos lienzos blancos. Por supuesto, la obra de Klein fue todo el conjunto de acciones que se realizaron durante el *performance*, pero sólo quedó registrada en la memoria del público asistente, en el registro fotográfico que de ello se hizo y en los lienzos pintados de azul por los cuerpos de las 4 mujeres. El acto fue efímero desde el momento en que tuvo un inicio y un fin de forma inmediata. A partir de los trabajos de Yves Klein la obra de arte se convirtió en una especie de espectáculo efímero apreciado por espectadores y curiosos, cuya crítica y apreciación sólo podía realizarse atendiendo la idea o el concepto que el artista desea confrontar.

Otra manifestación del *arte contemporáneo* que replantea los límites de la obra artística y da cuenta de lo efímero que ésta puede llegar a ser es la *instalación*, porque dicha técnica



Performance *Las antropometrías de la época azul* (1960) de Yves Klein (CulturaColectiva: 2014)



**Arabescos digitales (2014), instalación exterior de Miguel Chevalier**  
(Miguel Chevalier: 2015)

rompe con el concepto tradicional de la obra de arte duradera. Así, la *instalación* se crea, es montada y se exhibe para un tiempo, espacio y contexto específico, después del cual la obra se desinstala.

La *instalación* busca interactuar con el espectador, hacerle experimentar otras sensaciones a través de la vista, el olfato, el gusto o el tacto y proponerle significados; por lo que también rebasa a la obra de arte tradicional y ensimismada al intervenir el espacio y alterar el ambiente en el que se encuentra la obra y el público. Ilya Kabakov (1933– ), artista ruso ligado a este tipo de obras, clasifica las instalaciones en tres tipos fundamentales: pequeñas (tipo repisa), adosadas a la pared y totales (cuando ocupan todo el espacio disponible). A esta clasificación tendría que agregarse una más con respecto a los montajes en espacios *interiores* (museos, galerías de arte, salas de exposición, etc.) o *exteriores* (plazas, parques, calles, puentes, etc.).

En Occidente, fueron los artistas Allan Kaprow (1927–2006) de Estados Unidos y Claes Oldenburg (1929– ) de Suecia quienes realizaron los primeros trabajos que dieron origen a lo que hoy se denomina *instalación*, aunque en 1959 más bien utilizaban el nombre de “ambientes” o “medio ambiente” (*Environments*) para definir los espacios interiores y salas de museos o galerías de arte que transformaban. Tal fue el caso de sus obras presentadas en Nueva York *Paneles reorganizables* (1959) y *Bedroom Ensemble* (1959), la última de las

cuales causó gran revuelo dado que resultaba incomprensible para los espectadores que un artista hubiese trasladado a un museo todos los muebles y objetos de una recámara para presentarlos como objeto de arte. Posteriormente, otros artistas como Joseph Beuys (1921–1986), Wolf Vostell (1932–1998), Nam Yune Paik (1932–2006), Edward Kienholz (1927–1994) y Michelangelo Pistoletto (1933– ) comenzaron a desarrollar



**Sollie 17 (1979-1980), instalación de Edward Kienholz**  
(Istoletetv: 2009)



(Armando Cerra: 2019)

*instalaciones* de distinto tipo en Estados Unidos y Europa durante las décadas de 1960 y 1970.

Con el *performance* y la *instalación* aparece también el *happening* o *acción*, una manifestación artística que consiste en producir una obra de arte en un momento concreto, experiencia que debe cumplir además tres aspectos fundamentales:

la *provocación* a la sociedad o bien a un grupo determinado, la *participación* activa de los espectadores convocados para llevar a cabo dicha acción, y la *improvisación* durante la acción misma dado que nadie sabe con certeza, incluido el artista mismo, lo que habrá de ocurrir o cuál será el resultado de la acción realizada, lo que no descarta el uso de técnicas, métodos, saberes y capacidades artísticos tradicionales o bien definidos. Se trata también de una forma de arte *efímero*, pues utiliza la participación espontánea del público y ocurre durante un tiempo breve. Suele llevarse a cabo en lugares públicos y tiene como uno de sus objetivos centrales romper la cotidianidad de una colectividad humana.

Los primeros trabajos de este tipo se atribuyen a los artistas John Cage (1912–1992), quien realizó en 1952 su acción *Theater Piece No. 1* con un carácter completamente multidisciplinario que incluyó música, pintura, poesía, danza y teatro e incorporó la participación de los estudiantes del *Black Mountain College* sin ningún guion preestablecido; Allan Kaprow (1927–2006), que además de sus *instalaciones* también participó en el desarrollo de los primeros *happenings* como fue el caso del “día de campo artístico improvisado” organizado por él en 1957 y, de manera más concreta, de su acción *18 Happenings in 6 parts* en 1959; y Hermann Nitsch (1938–), quien entre 1960 y 1967 desarrolló su *Teatro del misterio de las orgías*, que incluyó exhibiciones y acciones que causaron distintas protestas y escándalos en Austria que culminaron con tres sentencias de prisión relacionadas con la realización de rituales que incluyeron el sacrificio de animales.



*Tilburg 9* (2009), *Happening* de Hermann Nitsch  
(Tanjabaudoin: 2009)



**Happening con personas desnudas en el Castillo de Eastnor, Inglaterra, de Spencer Tunick (2010)**  
(lamtheo: 2011)

relámpago”) que actualmente no son convocados por algún artista en particular, sino por grupos con fines políticos, filantrópicos, reivindicativos, nacionalistas o de entretenimiento que se organizan a través de las redes sociales, si bien suelen participar en ellos músicos, bailarines, cantantes o actores que invitan a la gente que se encuentra en los espacios públicos menos pensados a participar luego de sorprenderlos y tras lograr su cometido desaparecen regresando a la cotidianidad luego de haberla roto por un momento.

Cabe señalar que el origen del *performance*, la *instalación* y el *happening* en Occidente como manifestaciones de lo que hoy llamamos *arte contemporáneo* se remonta al *Grupo Gutai* (1956–1972) del Japón de la Posguerra (1945–1960), fundado por el pintor Yoshihara Jiro en 1954 (1905–1972), y cuyo *Manifiesto* de 1956 planteaba ya la necesidad de que los artistas crearan “experiencias nuevas y vitales que lograran disolver las fronteras entre el arte y la vida”. Las ideas y las obras de estos artistas japoneses (entre las que se encuentran la noción de *arte conceptual*, así como actividades que se anticiparon a las que se han descrito) influyeron claramente en el movimiento neo dadaísta *Fluxus* de gran influencia en Estados Unidos y Europa, organizado en 1962 por el lituano-norteamericano George Maciunas (1931–1978), que muy pronto se proclamó como grupo *anti-arte* y declaró su oposición a la obra artística tradicional considerándola una mercancía. A dicho movimiento se incorporarían precisamente artistas como John Cage, Joseph



**Portada de la *Pinacoteca Gutai No. 1* (15 de marzo de 1963) con una foto sobre el antecedente de un *performance-instalación-happening* de 1955 por Yoshihara Jiro (ArtU: 2019)**



¿Qué hacer con juegos que siempre se pierden? (2009) del artista español de *Street Art* El niño de las pinturas o Sex (Raúl Ruiz: 2019)

En el primer caso se trata de un *Arte Urbano* o *Arte Callejero* que, si bien recupera elementos del *Graffiti* (entendido éste como la subcultura urbana que se originó en los Estados Unidos hacia 1967, fundada en la pinta libre frecuentemente ilegal de firmas (*tags*) o lemas –estilizados, con carácter abstracto o decorados– sobre paredes y espacios públicos o privados por grupos marginales en busca de expresión), en realidad se considera a sí mismo una manifestación artística distinta y, sobre todo, *post-graffiti*; aun cuando se les confunda a menudo, existan algunos puntos de contacto entre ambas, y muchos grafiteros hayan usado representaciones figurativas en sus trabajos.

De este modo, el *Street Art* agrupa a un conjunto de artistas que buscan realizar sus obras en espacios públicos para incorporarlas a la vida cotidiana y provocar una reflexión o una reacción en el público que las puede observar en medio del ajetreo y los problemas diarios de la gran urbe, utilizando como recurso la *transgresión* de dichos espacios para llamar la atención. Para ello, utilizan técnicas bastante distintas entre sí como pueden ser el uso de plantillas que se rellenan con pintura de aerosol (lo que permite reproducir y plasmar la misma obra en distintos lugares de la ciudad y llegar a un público más amplio), diseño e impresión de *posters* o carteles que son pegados en las paredes o postes como cualquier anuncio publicitario, impresión de calcomanías o pegatinas previamente diseñadas que fácilmente pueden colocarse en cualquier espacio (señales de tránsito, anuncios publicitarios, ventanas de los transportes públicos, postes, etcétera), *murales* en bardas perimetrales,



Proyecto *Colores de libertad* de Eduardo Kobra (Eduardo Kobra: 2018)

Beuys, Nam June Paik, Wolf Vostell, Yoko Ono (1933– ), Robert Watts (1923–1988) y John Cavanaugh (1921–1985) entre otros.

Otras manifestaciones más recientes del *arte contemporáneo*, con un carácter *conceptual* o bien *efímero*, son el *Street Art* y las *instalaciones artísticas ambientales*. En el primer



**Mural 16 Cerrito Colorado (2011) de Tony Collantez en Querétaro, México (Lahojarascayelzorro: 2016)**

*tradicional* (o bien de alguna manifestación representativa o icono de la cultura contemporánea), una duración *efímera*, el *impacto al espectador* y la *crítica directa* a los problemas de la sociedad y el mundo de nuestros días.

Entre los creadores más reconocidos de esta reciente manifestación del *arte contemporáneo* (aunque algunos de ellos gustan de mantenerse en el anonimato como parte de sus principios estéticos), se puede citar al artista francés Blek le Rat (1951– ) y al norteamericano John Fekner (1950– ) (quien, por cierto, definió al *Street Art* como "todo el arte en la calle que no es *graffiti*") como los pioneros de esta corriente artística, cuyos trabajos influenciaron al artista británico Banksy (1974– ), al norteamericano Shepard Fairey (1970– ), a los españoles Okuda San Miguel (1980– ), Antonyo Marest (1987– ) y "El niño de las pinturas" (autor anónimo sin datos); así como al francés Mantra Rea (1987– ). En América Latina destacan el argentino Martín Ron (1981– ), los colectivos chilenos *Sand in Your Eye* y *The Glue Society*, así como la plataforma Nueve Arte Urbano en Querétaro, México, que convoca a distintos artistas nacionales y extranjeros. En nuestro país, el desarrollo del *Street Art* se abre paso en ciudades como Tijuana, Puebla, Ciudad Juárez, San Miguel de Allende y la propia Ciudad de México.



**Mural del artista británico de *Street Art* Banksy en la barrera israelí de Cisjordania en Belén (Markus Ortnier: 2005)**

pasajes subterráneos, condominios, fachadas, parques, esquinas o espacios abandonados; e incluso *graffitis* con representaciones figurativas.

Cabe señalar que el *Street Art*, en tanto forma de *arte conceptual*, persigue como principios estéticos fundamentales la *intervención del espacio público*, la *ruptura de la cotidianidad*, el *remake* o *uso* y *transgresión del arte*



*El Puente Nuevo de París (1985), instalación ambiental de Jeanne-Calude y Christo (Agness Genassia: 2015)*

Finalmente, se puede mencionar como un buen ejemplo del carácter *efímero* de las obras actuales de *arte contemporáneo* las realizadas por la pareja de artistas Jeanne-Claude (1935–2009) y Christo (1935– ), en especial las que se desarrollaron como *instalaciones-acciones* de gran tamaño que consistieron en envolver objetos, edificios, monumentos, y espacios naturales con grandes cantidades de tela y materiales similares. Los “envoltorios” realizados por estos artistas tuvieron lugar entre los años sesenta y noventa del siglo XX. De acuerdo con sus autores, estas obras representaban y cuestionaban las envolturas de regalo y los embalajes de los productos de la sociedad consumista de nuestro tiempo, donde muchas veces es más importante el envoltorio que la obra.

Con esta idea, Jeanne-Claude y Christo envolvieron con tela todo tipo de espacios, desde árboles e islas pequeñas hasta edificios públicos como la *Puerta de Alcalá* en Madrid, el *Reichstag* o Parlamento de Berlín y el *Puente Nuevo* de París. Las envolturas realizadas permanecían por cierto tiempo (dos semanas en el caso del *Reichstag* y tres años en el de la Bahía Vizcaína de Miami) de tal forma que los espectadores eran los mismos transeúntes o personas que pasaban cotidianamente por el lugar (además del público y curiosos interesados en observar el acontecimiento). Durante el tiempo que duró cada obra se cuidó de realizar un registro fotográfico para guardar memoria del mismo, retirando posteriormente las enormes telas en el momento que se había planeado.



*Basilea (1997-1998), instalación ambiental de Jeanne-Calude y Christo (Agness Genassia: 2015)*

#### Actividad 4.6

Responde las preguntas que se plantean a continuación sobre el contenido de este apartado:



1. ¿Cuáles son los principios estéticos y las características que hacen de las manifestaciones actuales del *arte contemporáneo* un *arte conceptual*? \_\_\_\_\_

---



---



---



---



---

2. ¿Cuáles son los principios estéticos y las características que hacen de las manifestaciones actuales del *arte contemporáneo* un *arte efímero*? \_\_\_\_\_

---



---



---



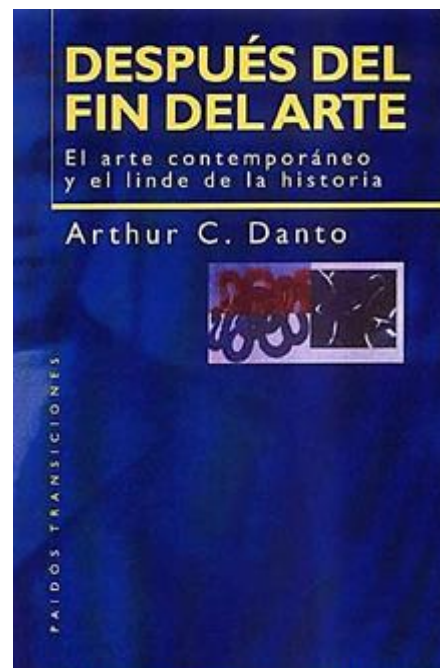
---



---

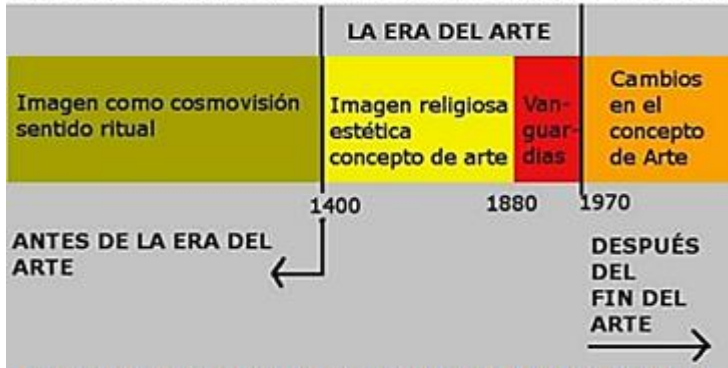
### c) La diversificación del concepto y de la finalidad del arte en los debates contemporáneos

El debate sobre “el fin del arte” apareció en la segunda mitad del siglo XX, cuando el *arte contemporáneo* rompió de manera contundente con una gran cantidad de canales de aprobación y definición del *arte* (instituciones, academias, museos, galerías, revistas especializadas, bienales, críticas de arte, mercados de arte, etcétera). Así, para el *arte contemporáneo* ya no existe una jerarquización de esta actividad: un busto romano, un biombo novohispano, un cuadro renacentista, una escultura del romanticismo, una fotografía surrealista o la *ópera prima* de un cineasta no pueden ser ordenados en una escala de mejor a peor, más progresista o tradicional, primitivo o moderno, ni bajo ningún parámetro que intente ordenar progresivamente una historia del arte encumbrada desde el siglo XIX y que procuraba ordenar por etapas, movimientos y periodos todas las expresiones artísticas de la humanidad. Actualmente, se trata sólo de analizar cualquier manifestación artística como actividad social y dimensionarla desde la época en que fue creada, su contexto, el propósito al que respondía y sus implicaciones para el mundo contemporáneo.



(Mito, Revista Cultural: 2013)

Arthur C. Danto (2009) *Después del fin del arte*



Formación visual e Historia del Arte (2015) de Graciela Fernández Troiano (SlideShare: 2019)

responde a otras intenciones. De ahí que podemos hablar de la llegada de la *Posmodernidad* a la historia del arte, un término que proviene del campo de la literatura y se traslada a otros ámbitos de la cultura y del arte occidentales, para definir un más allá o un momento posterior a la *Modernidad* (siglos XV al XX). En el mismo sentido podemos hablar también de *Posvanguardia*, una categoría que va más allá de la aspiración por lo nuevo a la que aspiraban las *vanguardias artísticas*. Es este arte, el que estaba definido desde el *Sistema Moderno del Arte*, el arte tradicional de las *Siete Bellas Artes*, el que se considera llegado a su “fin”, y por eso es posible hablar de un “fin del arte” y del comienzo de un debate historiográfico sobre su continuación, posibilidades, características y futuro.

Debe quedar claro que el hecho de haberse llegado en la actualidad a una *ruptura* definitiva e irreversible con la noción tradicional de *arte* no significa de modo alguno que esta actividad humana y social sea imposible de continuar, aunque necesariamente requiere partir de nuevas bases y principios construidos desde la *Posmodernidad* y la *Posvanguardia*. En este sentido, se plantean actualmente posturas distintas sobre la forma en que este problema debiera ser resuelto, y es en ellas donde cobra vida el debate sobre el *arte contemporáneo*. Por un lado, se ha planteado que al quitarle fuerza a la propia obra artística –dado que ya no existe el marco referencial que una historia del arte lineal y jerárquica le otorgaba, pues ya no hay más historia que contar– no existe entonces la posibilidad de avances o progresos en el arte, pues ya todo estaría hecho y no habría innovación. Si esto es así, señala esta postura, solamente queda la alternativa de una *re-significación* de las expresiones artísticas humanas, lo que ha



*Autorretrato como Mona Lisa (1954)*  
de Salvador Dalí

(Instituto de Ciencias del Grafismo: 2015)

A diferencia del discurso que la historia del arte manejó en la *Modernidad*, así como durante las *vanguardias* de la primera mitad del siglo XX, en el *arte contemporáneo* presenciamos la poca o nula capacidad para definir si una expresión artística es mejor que otra, más bella o con mayor carga estética, simplemente es diferente y

llevado a plantear el concepto de *remake*: repetir lo que ya se ha hecho, desde otra mirada, sentido o aproximación. Dicho planteamiento, en cierta forma pesimista, ya había sido adelantado por Pablo Picasso (1881–1973) en 1971, cuando dijo: “nos hemos convertido, nosotros mismos, en una simple selección de copias, reimpresiones e imitaciones” como cita Hans Belting en *La historia del arte después de la modernidad* (2010) para sustentar su postura.

Frente a esta visión del problema surgen otras preguntas: ¿se trata entonces de encontrar otro *sistema* que pueda delimitar lo que es *arte* y lo que no? ¿tendría que ampliarse el *concepto* y las esferas de actividad humana relacionadas con la *finalidad* del arte? A este respecto, el autor Larry Shiner señala en su libro *La invención del arte* (2004) que un *primer sistema* de ver, concebir y delimitar el arte estuvo presente desde la Antigüedad Clásica (siglo VIII a. C.–453 d. C.) hasta el inicio del Renacimiento (siglo XIV); después vino un segundo sistema, el *Sistema Moder-no del Arte*, que se encumbró en el siglo XIX y definió a las *Siete Bellas Artes* como las únicas disciplinas y formas válidas como actividades artísticas. Ahora, advierte el autor, estaríamos frente a la pronta aparición de un *tercer sistema de arte*. De hecho, semejante sistema se puede vislumbrar –de acuerdo con Larry Shiner– como aquél que, efectiva-mente, tiende a ampliar las expresio-nes y manifestaciones artísticas humanas.



*De poder a poder* (2011) de Chema Concellón  
(Chema Concellón: 2011)

Aparece entonces la idea de un “arte total” que abarca todo el espectro vivencial humano, así como la diversificación del concepto mismo de arte y de su



(Peakpx: 2019)

finalidad, que se expande ahora a varias acciones humanas realizadas o llevadas a cabo con determinada técnica, esmero, esfuerzo, con un propósito estético determinado y un gozo particulares: el *concepto ampliado de arte*. De este modo, la distinción entre lo que antes se consideraba “alta cultura” y “baja cultura” (entendidas como las formas de aproxima-

ción al arte de las clases altas, tradicionalmente de carácter académico y elitista, frente a las expresiones populares, artesanales y folclóricas de las clases bajas) deja de tener sentido. Por tanto, es posible que se pueda considerar como actividades artísticas el *arte culinario*, el *arte taurino*, las *artes marciales*, la *contracultura*, así como el *body-paint*, el tatuaje, las perforaciones y las escarificaciones como elementos que forman parte de un *arte corporal*.

Así, la dimensión de lo artístico se amplía y ya no se limita a las *Siete Bellas Artes* tradicionales, pues ahora alcanza distintas manifestaciones del quehacer humano que, al igual que en el campo de la cultura, han adquirido un estatus de relativa aceptación. Tal es el caso de la *capoeira*, el arte marcial afro-mestizo de Brasil y África, de las *pirekuas*, género musical del pueblo purépecha de Michoacán en México, o bien de la Fiesta de Muertos en nuestro país, entre muchas otras manifestaciones culturales y artísticas del mundo; consideradas *patrimonio inmaterial de la humanidad* y que por tanto se deben preservar, conservar y promover, de la misma forma que lo hacemos con *La Mona Lisa* de Leonardo da Vinci o cualquier otra obra de arte del pasado y de las diferentes culturas y pueblos que han existido a lo largo de la historia de la humanidad. De hecho, este *concepto ampliado de arte* le imprime a esta actividad y a todos sus productos un carácter patrimonial que comienza a ser compartido por toda la humanidad incluso a través de mecanismos de la vida cotidiana. Así, por ejemplo, está presente en la moda, en los diseños de los carteles y propagandas, en los anuncios publicitarios, en los comerciales de televisión y, por supuesto, en distintas obras de arte que toman sus modelos de una o varias vanguardias, estilos artísticos, culturas, expresiones populares, épocas, academias o *remakes*.



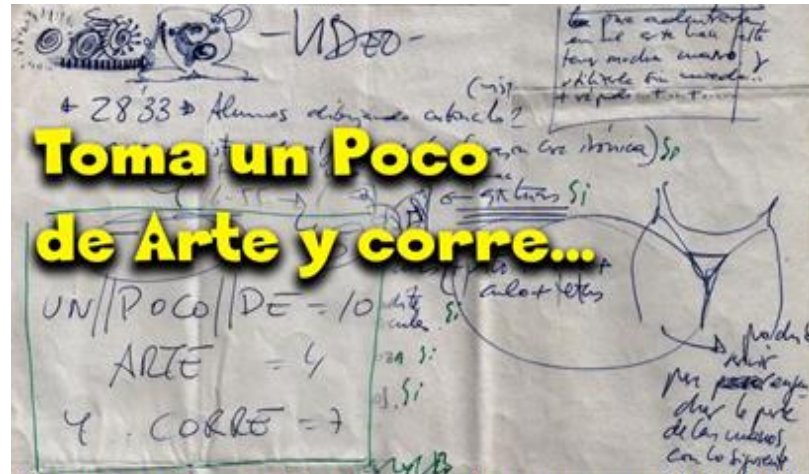
(Tomascastelazo: 2007)



(Escáner Cultural: 2007)

Con todo, el desarrollo de este *concepto ampliado del arte* ha llevado a la ruptura con los canales institucionales que antes lo definían, porque ahora existen grupos de especialistas para todo que pretenden señalar lo que es valioso y lo que no: especialistas en *cómics* estadounidenses o en *anime* japonés, jurados de alta cocina que califican o descalifican el trabajo de un *chef*, críticos de arte con diferentes posturas sobre

el arte contemporáneo que hablan de fraudes y grandes obras, grupos que aceptan y rechazan el Street Art, colectivos y creadores con formación artística o sin ella que ofrecen nuevas e interesantes propuestas de arte, corrientes artísticas fundadas en el *remake* o la revaloración del arte popular, etcétera. Si bien con esto el arte no se limita



Fotograma del corto *Toma un poco de arte...y corre* (1991-1992) de Francisco Luis Montanary Villar (O'Paco)



*El arte es para todos...* (2009)  
(Enrique Pizarro: 2009)

ya al museo, a las academias o a las galerías (ni siquiera a su divulgación por los medios masivos de comunicación o por las redes sociales, dado que ha invadido distintas esferas de la vida cotidiana), también resulta imposible en la actualidad hacer una definición sobre qué es el arte. Una aseveración amplia, genérica e incluyente sobre este punto es la que propone José Jiménez en su libro *Teoría del arte* (2002): “«Arte es todo aquello que los hombres llaman arte», es imposible fijar unos límites previos para establecer una norma que diferencie *a priori* entre «arte» y «no arte». Arte es hoy un conjunto de prácticas y actividades humanas

completamente abierto... [Pero] ¿Cómo algo puede ser llamado arte? Cuando aparece inscrito en los canales que producen y hacen circular sus prácticas [...] y [justifican] su inserción en el ámbito artístico”. Esta respuesta, que relativiza al extremo cualquier intento de búsqueda de “legitimidad” para el arte, tiende a plantear esta actividad más bien como una manifestación de la cultura humana, relativa efectivamente a cada época, espacio y colectividad humana; abandonando para siempre la concepción de la obra de arte y del artista como objetos y personas extraordinarios, distintos y separados de lo que ocurre en la sociedad.

En este sentido, resulta interesante una de las conclusiones a las que llega el presentador James

Fox en el documental de la BBC *¿Quién le teme al arte conceptual?* (2016) de Luke McMahon. Después de entrevistar al artista Martin Creed, de reflexionar sobre el *arte conceptual* y de cuestionarse si una hoja de papel hecha bola puede ser considerada arte, dice: “no estoy totalmente convencido de su bola de papel, pero me persuadió de algo importante. Cuando nos enfrentamos al arte conceptual no debemos preocuparnos porque que sea arte o no, *porque nadie sabe realmente qué es el arte*”.

#### Actividad 4.7

De acuerdo con el contenido de este apartado, explica las diferencias entre la *noción moderna de arte* y la *concepción ampliada de arte*, señalando los contextos históricos y los principios estéticos involucrados en ambos casos:

<i>Noción moderna de arte</i>	<i>Concepción ampliada de arte</i>
<i>Contexto histórico</i>	<i>Contexto histórico</i>
<i>Principios estéticos</i>	<i>Principios estéticos</i>

## ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO:

### 1. Glosario

**Arte:** toda actividad humana vinculada con propósitos estéticos y todo artefacto o acción a los que se les otorga tal categoría para expresar o provocar pensamientos y sentimientos, o bien para realizar una crítica o una forma de ver el mundo, a la sociedad y al individuo. Vinculado a la acción, tiende a realizarse con esmero, dedicación o a través de una técnica. Está avalado y justificado por canales como academias, instituciones, museos, galerías, casas de subastas, exposiciones, revistas especializadas, críticos de arte y/o comunidades que alcanzan difusión en espacios públicos o privados.

**Academia:** Institución oficial constituida por personas destacadas en las letras, las artes o las ciencias, que realizan colectivamente determinadas actividades.

**Arte contemporáneo:** toda producción artística que surge a partir de los años sesenta del siglo XX.

**Cámara Oscura:** aparato óptico utilizado desde el siglo IV a. C. a manera de caja cerrada con un orificio en una de sus paredes, a través del cual pasan los rayos luminosos que forman una imagen invertida de los objetos exteriores sobre la pared opuesta.

**Canon tradicional:** el parámetro o modelo para realizar o evaluar una obra de arte que surgió con el Renacimiento.

**Cinematógrafo:** dispositivo técnico inventado por los hermanos Lumière para proyectar imágenes en movimiento y registrar secuencias de acontecimientos de la vida real.

**Collage:** técnica que mezcla imágenes, palabras u objetos para combinarlos y que juntos den la idea de un todo unificado.

**Conservación:** conjunto de operaciones interdisciplinarias que tienen por objeto evitar el deterioro del patrimonio cultural tangible y garantizar su salvaguarda para transmitirlos a las generaciones futuras con toda la riqueza de su autenticidad. La conservación se integra con acciones preventivas, curativas y de restauración.

**Cronofotografía:** técnica de análisis del movimiento mediante fotografías sucesivas capturadas del mismo.

**Cultura de masas:** conjunto de objetos, bienes o servicios, producidos por las industrias culturales, los cuales van dirigidos a un público heterogéneo.

**Daguerrotipo:** dispositivo que permitía registrar imágenes a través de un procedimiento químico inventado por Louis Daguerre en 1839. El término se utiliza para nombrar tanto a la máquina como a la imagen obtenida con ella.

**Decadentismo:** corriente literaria y artística de fines del siglo XIX que se caracteriza por el escepticismo de sus temas y la propensión a un refinamiento exagerado.

**Décollage:** técnica artística opuesta al *collage* que, en lugar de construir una imagen con la suma de otras imágenes, construye una nueva obra arrancando o rasgando partes de la original.

**Emborronado:** técnica artística que consiste en manchar, ensuciar, difuminar, hacer garabatos o escribir textos encima de una imagen que no tenía estas características previamente.

**Escorzo:** representación de una figura situada oblicua o perpendicularmente al plano del papel o lienzo sobre el que se pinta, y que se logra acortando sus líneas de acuerdo con las reglas de la perspectiva

**Estética:** disciplina y categoría que se dedica a estudiar, diferenciar y/o definir lo que es bello, desde una postura determinada y una aproximación que puede ser filosófica, histórica o cultural.

**Fotografía:** técnica e imagen que registra la luz del mundo real para imprimirse, reproducirse, mostrarse (verse) o modificarse.

**Grabado:** técnica y arte de hacer incisiones para labrar una figura, dibujo o inscripción sobre una superficie dura, como madera o metal, y que se puede reproducir mediante impresiones.

**Happening:** actividad de índole estética que, con el uso de técnicas artísticas, busca la participación espontánea de las personas bajo una convocatoria previa, intenta provocar una reacción o reflexión colectiva sobre algún tema, y se funda en la improvisación sobre el resultado final, aunque sí aplica técnicas artísticas.

**Heliografía:** procedimiento para la captura de imágenes precursor de la fotografía creado por Joseph-Nicéphore Niépce alrededor de 1825, fundado en el uso de la “cámara oscura” que permitía reproducir grabados y tomar imágenes de la realidad para lo cual era necesario un tiempo de exposición de ocho horas con placas de materiales tratados como papel, cristal o ciertos metales.

**Historia del arte:** área de conocimiento que se dedica al estudio de los cambios, transformaciones, contextos, función social y problemas centrales en el desarrollo del arte como actividad humana a lo largo del tiempo.



**Imagen digital:** representación bidimensional de una imagen a partir de una matriz numérica, frecuentemente binaria (unos y ceros). Dependiendo de si la resolución de la imagen es estática o dinámica, puede tratarse de una imagen matricial (mapa de *bits*) o de un gráfico vectorial (formada por objetos geométricos dependientes).

**Instalación:** género de arte contemporáneo que surge en la década de los años 1960 y consiste en un montaje de índole artística que se coloca (se instala) en un espacio que originalmente no estaba destinado para ello, interviniéndolo y modificándolo para causar un efecto sobre el espectador, el cual se retira luego de un tiempo definido y, a pesar de su carácter efímero, busca rebasar los límites de la obra del arte tradicional.

**Litografía:** Técnica de impresión que consiste en trazar un dibujo, un texto o una fotografía en una piedra calcárea. Reproducción obtenida mediante esta técnica.

**Locación:** sitio empleado en la filmación de cine que no fue creado con ese objetivo. Se usan para disminuir los costos de producción de un *corto* o *largometraje* al sacar provecho de estructuras, edificios, pueblos, ciudades, escenarios naturales o cualquier medio ya existente que sea apropiado para desarrollar en él parte o toda la trama, otorgando más realismo a la obra y evitando tener que erigir escenarios o reproducciones desde cero.

**Modernidad versus posmodernidad:** discusión propia de la cultura contemporánea a la que se recurre para confrontar dos categorías, visiones o sistemas del mundo que cuestiona los fundamentos de la civilización occidental y sus diferentes manifestaciones como la ciencia, el arte, las humanidades, las ideologías, etcétera. El de la Modernidad se consolidó en el siglo XIX, con raíces en el Renacimiento y dominó hasta la primera mitad del siglo XX, mientras que el de la Posmodernidad surge en la década de 1960 como resultado de las transformaciones políticas, sociales, económicas y culturales de esa época.

**Montaje:** técnica que une e integra diferentes escenas, tomas, fotografías o imágenes impresas para darles un sentido o continuidad en una filmación.

**Mural:** técnica de arte figurativo pintada o aplicada directamente sobre un muro o pared, bien sea piedra o algún tipo de construcción. Los modelos históricos más habituales son de composiciones pictóricas, o también realizados en mosaico, cerámica o esgrafiado.

**Negativo:** imagen fotográfica en la que las luces aparecen en tonos oscuros y las sombras en tonos claros. La luz reflejada por el motivo hace que, después del revelado, los haluros de plata ennegrezcan en mayor o menor medida, de

forma que, a mayor intensidad luminosa, mayor oscurecimiento de las sales de plata. Las zonas que reflejan poca luz o ninguna se convierten en las partes claras o transparentes de la emulsión. En color, además de esta inversión tonal, se produce una inversión cromática, y cada color aparece representado por su complementario. A partir de un negativo se obtiene un positivo proyectando aquel en un segundo material fotográfico, por lo general papel sensibilizado.

**Obturador:** dispositivo que controla el tiempo durante el que llega la luz a la cámara fotográfica. Este tiempo es conocido como velocidad de obturación y de él se desprenden conceptos como el *congelado* o el *barrido* fotográficos.

**Performance:** acción creativa de índole artística que tiene como objetivo la producción de una obra de arte y se funda en un guion establecido o bien está previamente planeada.

**Perspectiva:** representación de objetos tridimensionales en una superficie bidimensional (plana), con la intención de recrear la posición relativa y profundidad de los mismos.

**Posvanguardia:** categoría, visión o sistema del arte que se opone a las vanguardias artísticas, supera sus categorías estéticas y sigue temporalmente al desarrollo de las mismas, imponiéndose a partir de la década de 1960 en el mundo occidental.

**Progreso:** noción y categoría asociada a la necesidad de avance, desarrollo y continuidad para mejorar y superar el pasado.

**Ready made:** arte realizado mediante el uso de objetos que normalmente no se consideran artísticos, sin ocultar su origen cotidiano, pero que a menudo son modificados para incorporarse a la obra de arte.

**Restauración:** Conjunto de operaciones programas que actúan directamente sobre el bien. Estas actividades se aplican cuando el patrimonio ha perdido parte de su significado o características originales y se interviene de manera científica y rigurosa para transmitirlo a las generaciones futuras con toda la riqueza de su autenticidad. La restauración es la actividad extrema de la conservación.

**Séptimo arte:** categoría con la que se ha denominado al cine desde principios del siglo XX.

**Stickers:** artefactos hechos de varios materiales, pero especialmente adheribles destinados a pegarse en otras superficies o espacios, también conocidos como calcomanías, papel auto-adherible, estampas o pegatinas.

**Street art:** toda acción de índole artística que se manifiesta en las calles que no es el *graffiti*. Inicia propiamente en los años setenta del siglo XX e incluye distintas técnicas y expresiones.

**Transgresión:** acción de ir en contra de una norma, convención, costumbre, modelo establecido o ícono de la sociedad.

**Vanguardias:** movimientos artísticos que buscan transformar la idea del arte o modificar la forma en la que se hace, se ve y/o se adquiere el arte. Buscan lo innovador con una idea imperante de modernidad que pretende romper con la tradición.

## 2. Para saber más:

### Textos:

Belting, H. (2010). *La historia del arte después de la modernidad*. Tr. Issa Benítez. México, Universidad Iberoamericana.

Benjamin, W. (2103). *Breve historia de la fotografía*. Tr. Wolfgang Erger. Madrid: Casimiro libros. (Reseña en PDF disponible en: <http://reflexionesmarginales.com/3.0/wp-content/uploads/2013/03/Peque%C3%B1a-historia-de-la-fotograf%C3%ADa-por-Walter-Benjamin.pdf>)

Durán, M. (2009). *La máquina cinematográfica y el arte moderno*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Hobsbawn, E. (2001), *Historia del siglo XX, 1914-1991*. 2ª ed. Barcelona: Crítica. Capítulos VI: Las artes, 1914-1945, y XVII: La muerte de la vanguardia: las artes después de 1950.

Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Madrid: Tecnos (Reseña del primer capítulo en PDF disponible en: <https://es.scribd.com/doc/233649233/Teoria-Del-Arte-Jose-Jimenez>)

Micheli, M. (1992). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Tr. Ángel Sánchez. Madrid: Alianza editorial.

Shinner, L. (2004). *La invención del arte. Una historia cultural*. Tr. Hyde. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica (Disponible en: [https://monoskop.org/images/9/90/Shiner\\_Larry\\_La\\_invencion\\_del\\_arte\\_una\\_historia\\_cultural.pdf](https://monoskop.org/images/9/90/Shiner_Larry_La_invencion_del_arte_una_historia_cultural.pdf))

### Páginas Web:

Cárdenas, E. (2009). Arte, en la época contemporánea. Recuperado el 1 de octubre de 2019 de: <http://www.encael.com/hisart/07-con.pdf>

DCI. (2019). Declaración de DCI sobre la evolución de la tecnología en el cine digital. Aprobado el 29 de marzo de 2019. Recuperado el 29 de septiembre de 2019 de: <https://www.dcimovies.com/>

EcuRed. (2019). Historia del cine. Recuperado el 25 de septiembre de 2019 de: [https://www.ecured.cu/Historia\\_del\\_cine](https://www.ecured.cu/Historia_del_cine)

Filosofía.org. (2019). Ricciotto Canudo, 1877-1923. Recuperado el 3 de octubre de 2019 de: <http://www.filosofia.org/ave/003/c067.htm>

IDIS. (2019). Nam June Paik. Recuperado el 27 de septiembre de 2019 de: <http://proyectoidis.org/nam-june-paik/>

### Videos:

Cavara, P.; Jacopetti, G.; Prospero, F. (1962). *Mundo Cane*. [Archivo de video]. Recuperado el 2 de octubre de 2019 de: <https://enfilme.com/notas-del-dia/cine-y-arte-las-antropometrias-de-yves-klein-en-mondo-cane-1962>

### 3. Actividad a desarrollar:

**Título de la actividad:** “La validez del arte contemporáneo”

**Objetivo:** analizar los principios estéticos, características y manifestaciones del *arte contemporáneo* para argumentar su validez como actividad artística y comprender los problemas fundamentales sobre el llamado “fin del arte”.

#### Actividades:

1. Elabora un cuadro comparativo sobre tres artistas representativos de las *vanguardias artísticas* de la primera mitad del siglo XX, incluyendo los principios expresados en sus respectivos *Manifiestos* y las características más representativas de sus obras.
2. Realiza una búsqueda en Internet bajo el título de “historia de la fotografía”. A partir de los resultados, selecciona las 10 fotografías que más te gusten y señala en qué año se realizaron, quién las tomó, con qué técnica y cuál era el contexto histórico de la época a la que pertenecen.
3. Elige un video de tu preferencia en Internet bajo el título “Arte performance”, y después de revisarlo y analizarlo enlista en tu cuaderno los elementos que consideres *efímeros* y aquellos que te parezcan *conceptuales* en dicha obra. Posteriormente, explica en qué condiciones sería posible presentarlo en un museo u otro espacio público o privado, cuáles son los objetivos de la

actividad artística realizada, y si realmente puede catalogarse como un *performance* o más bien como un *happening* o una *instalación* argumentando tu respuesta.

- Lee el primer capítulo de Jiménez, J. (2001). *Teoría del arte*. Madrid: Tecnos; la Introducción de Shinner, L. (2004). *La invención del arte. Una historia cultural*. Tr. Hyde. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica; el Capítulo VI: Las artes, 1914-1945 y el Capítulo XVII: La muerte de la vanguardia: las artes después de 1950 de Hobsbwan, E. (2001), *Historia del siglo XX, 1914-1991*. 2ª ed. Barcelona: Crítica.; y observa el documental McMahon, L. (2016). *¿Quién le teme al arte conceptual?* A partir de la revisión atenta de estos documentos, redacta un *ensayo argumentativo* de 3 cuartillas en el que fundamentes tu postura personal acerca de la discusión sobre el llamado “fin del arte”:

## AUTOEVALUACIÓN 4

Después de haber leído y analizado el contenido de la Unidad, de responder todos los ejercicios que se incluyen en cada apartado, y de consultar el glosario, revisar los recursos y realizar las actividades que se solicitan para reforzar y profundizar tus aprendizajes; resuelve de manera autocrítica y reflexiva la siguiente rúbrica para autoevaluar lo que has logrado trabajando con ella:

LO QUE DEBO PODER HACER EN LA UNIDAD	Fácilmente lo puedo hacer	Soy capaz de hacerlo	Me es complicado	No he logrado hacerlo
Argumentar y discutir en torno a los debates que han surgido en la historiografía del arte sobre el concepto de <i>vanguardia</i> y cómo se refleja o se critica el ideal de <i>progreso</i> en relación con la Modernidad.				
Comprender las críticas al arte tradicional y la concepción de los avances en el arte de las vanguardias representativas del siglo XX (Futurismo, Expresionismo, Cubismo, Dadaísmo, Surrealismo y arte abstracto).				
Analizar imágenes fotográficas de distintos tiempos, desde la invención de la cámara fotográfica				

<p>hasta las últimas novedades digitales, mostrando la función de cada una (como herramienta de documentación, como retrato, pieza artística, propaganda publicitaria o imagen para foto-reportaje) y debatiendo sobre la relación o diferencia entre tecnología y arte.</p>				
<p>Analizar películas (cortos, largometrajes o animación) para discutir sobre las capacidades de creación, representación o manipulación de la realidad que posee el cine, realizando un ejercicio de crítica sobre una de ellas.</p>				
<p>Apreciar una exposición de arte contemporáneo (<i>performance</i>, <i>happening</i> o instalación) y emitir un juicio crítico sobre la misma, contrastando opiniones con otras personas.</p>				
<p>Comprender lo efímero, lo conceptual y la crítica a la tradición por parte del <i>Street Art</i>, a través de la identificación y explicación de calcomanías, plantillas y murales, según sus objetivos, la intervención de espacios públicos y el público al que van dirigidos.</p>				
<p>Argumentar acerca del debate que ha surgido en la Historia del Arte sobre las creaciones contemporáneas, a partir de textos académicos que abordan lo que se ha denominado “el fin del arte”.</p>				
<p>Comprender el <i>concepto ampliado de arte</i> y analizar los aspectos estéticos de las</p>				

siguientes actividades para argumentar su consideración como parte del patrimonio cultural y artístico de la humanidad: arte culinario, arte taurino, artes marciales, contracultura, modificaciones corporales.				
Aplicar un vocabulario básico para analizar los aspectos tratados en la unidad, incluido el expresado en otras lenguas: arte, canon tradicional, cinematógrafo, <i>collage</i> , estética, fotografía, <i>happening</i> , historia del arte, instalación, modernidad versus posmodernidad, montaje, <i>performance</i> , posvanguardia, arte contemporáneo, progreso, séptimo arte, <i>stickers</i> , <i>Street Art</i> , vanguardias.				
Valorar las múltiples propuestas artísticas del mundo contemporáneo, tener conciencia del impacto de los cuestionamientos a las manifestaciones artísticas tradicionales, así como sobre el empleo de la tecnología en el arte.				
Estimar, respetar, disfrutar y difundir obras artísticas modernas y contemporáneas como parte del patrimonio cultural de la humanidad.				
Mantener una actitud crítica frente a los conceptos y las propuestas del arte en el mundo contemporáneo				
Mostrar rigor crítico y probidad académica para el manejo de fuentes historiográficas e imágenes digitales sobre arte.				

Distinguir, identificar y aplicar las categorías y conceptos integrados en el Glosario.				
Reforzar y profundizar mis aprendizajes a través de la consulta de los recursos propuestos.				
Realizar con éxito todos los ejercicios solicitados en cada apartado de la Unidad.				
Realizar con éxito la actividad a desarrollar propuesta al final de la Unidad.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redacta una <i>reflexión</i> acerca de las respuestas que has marcado en esta rúbrica, valorando las implicaciones que tienen los distintos logros alcanzados, no alcanzados y en qué nivel.</li> <li>• De acuerdo con la respuesta anterior, explica qué tan lejos crees que te encuentras de alcanzar en su totalidad los desempeños que se solicitan en la Unidad:</li> <li>• Si alguna de las actividades de la Unidad te resultó complicada o no lograste realizarla, enlista las causas de ello:</li> <li>• ¿Qué importancia piensas que tienen los aprendizajes y actividades a los que te acercaste en esta Unidad para tu formación como estudiante del Área IV?</li> </ul>				



## FUENTES DE CONSULTA

### Documentos impresos

- Belting, H. (2010). *La historia del arte después de la modernidad*. Tr. Issa Benítez. México: Universidad Iberoamericana.
- Benjamin, W. (2103). *Breve historia de la fotografía*. Tr. Wolfgang Erger. Madrid: Casimiro libros.
- Durán, M. (2009). *La máquina cinematográfica y el arte moderno*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Ferrer, M. (2010). *Grupos, movimientos, tendencias del arte contemporáneo desde 1945*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Hobsbawn, E. (2001), *Historia del siglo XX, 1914-1991*. 2ª ed. Barcelona: Crítica.
- Lésper, A. (2015). *El fraude del arte contemporáneo*. Bogotá: Malpensante.
- Micheli, M. (1992). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Tr. Ángel Sánchez. Madrid: Alianza editorial.
- Oliva, C. (2010). *El fin del arte*. México: UNAM-FFyL / Editorial Itaca.
- Valdivia, B. (2007). *Los objetos meta-artísticos*. Zacatecas: Azafrán y Cinabrio / Universidad Autónoma de Zacatecas.

### Recursos electrónicos

- Ette, O. (2002). Vanguardia, Postvanguardia, Posmodernidad. Max Aub, Josep Torres Campalans y la vacunación vanguardista. *Revista de Indias*, Vol. LXII (226), pp. 675-708. Recuperado el 29 de septiembre de 2019 de: <http://revistadeindias.revistas.csic.es/index.php/revistadeindias/article/download/468/536>
- Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Madrid: Tecnos. Recuperado el 2 de octubre de 2019 de: <https://es.scribd.com/doc/233649233/Teoria-Del-Arte-Jose-Jimenez>
- Shinner, L. (2004). *La invención del arte. Una historia cultural*. Tr. Hyde. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica. Recuperado el 14 de septiembre de 2019 de: [https://monoskop.org/images/9/90/Shiner\\_Larry\\_La\\_invencion\\_del\\_arte\\_una\\_historia\\_cultural.pdf](https://monoskop.org/images/9/90/Shiner_Larry_La_invencion_del_arte_una_historia_cultural.pdf)

## EXAMEN TIPO

Los siguientes *reactivos* y *multirreactivos* son un ejemplo del tipo de preguntas que podrán aparecer en el examen extraordinario de la asignatura, pero de ninguna forma son los que se incorporarán a la prueba. El objetivo de este examen es que puedas familiarizarte con el tipo de examen que podrías realizar. Lee con atención las instrucciones y la base de cada pregunta, y responde a partir de los aprendizajes logrados tras estudiar y trabajar con esta *Guía-Cuaderno de Trabajo*. Al final del examen encontrarás las respuestas correctas de cada ejercicio.

### 1. REACTIVO INDIVIDUAL

**Relaciona los procesos urbanos y las características estéticas que se desarrollaron respectivamente en las *póleis* griegas y las *urbs* de Roma:**

I. Roma	A. El <i>orden dórico</i> alcanzaba una altura de 20 metros (ábaco, equino y collarín, con friso decorado por triglifos y metopas); el <i>orden jónico</i> representaba una altura de 22 y medio metros (ábaco y volutas, con friso decorado por metopas); y el <i>orden corintio</i> alcanzó una altura de 25 metros (capitel decorado con hojas de acanto con friso decorado o no)
II. Pérgamo	B. El <i>orden toscano</i> (variante del orden dórico) se caracterizó por el uso del collarín y columna lisa; y el <i>orden compuesto</i> integró las volutas (más grandes) y las hojas de acanto (al parecer solo se utilizó en monumentos conmemorativos)
III. Órdenes arquitectónicos de la <i>urbs</i> de Roma	C. Ciudad que estableció su traza con base al modelo etrusco y helenístico: dos calles principales perpendiculares, el <i>cardo</i> y el <i>decumanus</i> .
IV. Órdenes arquitectónicos de las <i>póleis</i> de Grecia	D. Ciudad en la que se utilizaron dos tipos de traza: la Acrópolis, ubicada en la parte más alta y amurallada para proteger los templos más importantes; y el Ágora, donde se utilizó el plano hipodámico para construir edificios públicos más funcionales

- A) I-C, II-D, III-A, IV-B
- B) I-D, II-C, III-A, IV-B
- C) I-C, II-D, III-B, IV-A
- D) I-D, II-C, III-B, IV-D

### 2. REACTIVO INDIVIDUAL

**Lee el siguiente texto sobre el urbanismo y la arquitectura de Teotihuacan. Después, responde la pregunta que se solicita:**

“Un fenómeno que singulariza la producción y la distribución de bienes de prestigio en Teotihuacan con respecto a otras sociedades mesoamericanas es la organización multifocal que éstas presentaron en el seno de la ciudad, ramificándose ampliamente en tres unidades documentadas arqueológicamente:

los conjuntos departamentales, los centros de barrios y los diversos palacios que se concentraban en el centro ceremonial.

Una de las características representativas de la fase Tlamimilolpa (c.150-350 d. C.) en la ciudad de Teotihuacan es la expansión del hábitat doméstico en un espacio particular sin precedentes en Mesoamérica: el conjunto departamental. Se trata de un módulo residencial de carácter multifamiliar que solía contar con unas dimensiones de estándar de 60 x 60 metros, proyectando de este modo, una superficie habitable cerca de los 3,600 m<sup>2</sup>. En numerosas ocasiones se ha planteado que los conjuntos departamentales teotihuacanos alojarían a personas que mantendrían complejos vínculos parentales y se dedicarían a tareas ocupacionales y artesanales especializadas [...].

Se suele asumir que los barrios de las ciudades mesoamericanas contaban con una compleja población residente que evidenciaba diferencias sustanciales en status social y riqueza, especialización en oficios corporativos e identidad grupal gracias al patrocinio de una divinidad tutelar [...]. Teotihuacan no fue la excepción a esta regla y la ciudad contó con amplios y sofisticados barrios. No obstante, un rasgo definitorio de éstos en Teotihuacan fue su componente multiétnico [...].

Los indicadores arqueológicos en Teotihuacan demuestran que los complejos palatinos en la ciudad se situaban en torno a la Calzada de los Muertos, en pleno centro ceremonial. Este patrón de distribución espacial sugiere que las elites hegemónicas dispondrían de un acceso diferencial para ocupar ciertos solares e inmuebles en el recinto religioso de esta urbe, en tanto éste pudo haber sido el centro del orden cósmico, el punto en el cual los cinco rumbos del universo convergían [...].”

Rovira Morgado, R. (2009). Relaciones de poder y economía política en Teotihuacan: Investigaciones y orientaciones teóricas actuales. *Anales del Museo de América*. 16. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. pp. 55-57. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3045462.pdf> [consultado el 2 de octubre de 2019],

**De acuerdo con el texto: ¿cómo se conformaron las tres unidades habitacionales que existieron en Teotihuacan?:**

- A)** Los conjuntos departamentales (constituidos multiétnicamente), los centros de barrios (de carácter multifamiliar que solía contar con unas dimensiones estándar de 60 x 60 metros), y los diversos palacios (en torno a la Calzada de los Muertos) que se concentraban en el centro ceremonial.
- B)** Los conjuntos departamentales (en torno a la Calzada de los Muertos), los centros de barrios (constituidos multiétnicamente), y los diversos palacios

(de carácter multifamiliar que solía contar con unas dimensiones estándar de 60 x 60 metros) que se concentraban en el centro ceremonial.

- C)** Los conjuntos departamentales (de carácter multifamiliar que solía contar con unas dimensiones estándar de 60 x 60 metros), los centros de barrios (constituidos multiétnicamente), y los diversos palacios (en torno a la Calzada de los Muertos) que se concentraban en el centro ceremonial.
- D)** Los conjuntos departamentales (de carácter multifamiliar que solía contar con unas dimensiones estándar de 60 x 60 metros), los centros de barrios (en torno a la Calzada de los Muertos), y los diversos palacios (constituidos multiétnicamente) que se concentraban en el centro ceremonial.

### 3. REACTIVO INDIVIDUAL

**Relaciona las siguientes ciudades preindustriales con las características que les correspondan:**

I. Ciudad Románica	A. Está marcada por la aparición de la burguesía, las universidades y las nuevas órdenes religiosas monásticas (cistercienses) y mendicantes (franciscanos, agustinos y dominicos). Las catedrales tuvieron los siguientes elementos: planta de cruz latina o basilical con ábside, absidiolos y girola, contrafuertes arbotantes o escalonados, arco apuntado (ojival) y conopial, bóveda de nervaduras, haces de columnas con o sin pomas isabelinas o diamantes, cúpula poligonal, ventanales en forma de rosetones. La arquitectura civil destacó por los palacios, ayuntamientos y lonjas mercantiles.
II. Ciudad Gótica	B. Innovó en la planeación concéntrica-circular de la ciudad con doble muralla para separar el espacio religioso del público. Las mezquitas fueron las construcciones religiosas más importantes y estaban constituidas por: planta de salón (con varias naves); distintas fachadas y accesos; techadas con mampostería o madera (alfarjes o artesanado); con una enorme cúpula o cúpulas bulbosas; minaretes (torreones); columnas; y una gran variedad de arcos (herradura, túmido, trilobulado, lobulado, entrelazado, mixtilíneo, acampanado y de cortina); en ocasiones enmarcaban los arcos con un alfiz rectangular.
III. Ciudad Islámica	C. Retoma los principios urbanos de Roma (traza lineal). La iglesia de Santa Sofía tiene las siguientes características: planta central abovedada (con planta cuadrada o de cruz griega donde cada brazo tiene el mismo largo); fachada sencilla con enormes estribos y un gran arco; bóvedas de cañón corrido y arista para techar; pechinas para formar el tambor que soporta el peso de la enorme cúpula; medias cúpulas sin tambor para distribuir el peso de la cúpula central; estribos en forma de capillas hornacinas para distribuir el peso de las medias cúpulas; columnas que combinaron los órdenes jónico y corintio para soportar arcos de medio punto; y decoración con mosaicos.

IV. Ciudad Bizantina	D. Perdió importancia frente al desarrollo rural donde destacaron los grandes conjuntos conventuales: planta de cruz latina o basilical (con ábside y absidiolos), contrafuertes rectos, arco de medio punto, arcadas en los conventos (doble columna), arquivoltas y portadas abocinadas, bóvedas de cañón corrido y de arista, arcos fajones y formeros, pilar compuesto, y cúpula poligonal. La arquitectura civil se reconoce por los castillos destinados a los monarcas con torreones, pozos, pasos de ronda y muralla almenadas.
----------------------------	---

- A) I-D, II-B, III-A, IV-C
- B) I-A, II-D, III-C, IV-B
- C) I-A, II-D, III-B, IV-C
- D) I-D, II-A, III-B, IV-C

#### 4. REACTIVO INDIVIDUAL

**Lee el siguiente texto sobre las reformas realizadas en las ciudades industriales. Posteriormente, responde la pregunta que se plantea:**

“V́ctor Fournel (1829-1894), prolífico periodista, ensayista, infatigable viajero y escritor sobre viajes, es una de las figuras literarias que encuentran todo su sentido en el contexto del París de Haussmann [...] y nos narra] La movilidad incesante, el paisaje de ruinas y demoliciones, la fiebre constructiva, la aceleración de los ritmos de la vida, los cambios en el modo de vivir el tiempo o la desaparición de la ciudad tradicional en todas sus manifestaciones [...].

Ello se traduce, en primer lugar, en una ordenación urbana estrictamente geométrica y simétrica, fuertemente articulada [...] En efecto, desde una gran plaza central de una legua de circunferencia parten [...] *boulevares* radiales que llegan, en ininterrumpida andadura rectilínea, hasta el nuevo límite exterior de la urbe [...].

Por otro lado, no deja de llamar la atención el hecho de que la equitativa distribución de aire puro (garantizada por la presencia en cada casa de un aerómetro) no se considere incompatible con la existencia de una profunda jerarquización social, nunca cuestionada. Ésta se da tanto en sentido vertical (en los tejados de cada casa se alzan pabellones mucho más baratos que los demás pisos) como horizontal, con una clase obrera que vive extramuros y que se ve obligada a recorrer cada día 5 o 6 leguas para ir al trabajo. Nada hay, pues, en el París de 1865 que recuerde el carácter igualitario característico de muchas utopías [...].”

Calatrava, J. (2016). El París de Haussmann como territorio de la utopía: Víctor Fournel (1865) y Víctor Hugo (1867). *Quintana. Revista de Estudios del Departamento de Historia da Arte*. 15. Santiago de Compostela, España: Universidad de Santiago de Compostela. pp. 54-56. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/653/65354336005.pdf>

**De acuerdo con el texto: ¿cuál fue el impacto social que tuvo la reforma urbana propuesta por Haussmann?:**

- A) Hubo un cambio en la rutina cotidiana de los obreros que tuvieron que caminar mayores distancias para ir a sus trabajos, debido a la construcción de *boulevares* radiales en los que vivía la clase baja y que se extendían hasta los extremos habitados por la nueva clase acomodada.
- B) Hubo un cambio en la rutina cotidiana de los obreros que tuvieron que caminar mayores distancias para ir a sus trabajos, debido a la construcción de boulevares radiales en los que vivía la clase acomodada y que se extendían hasta los extremos habitados por la clase baja.
- C) Hubo una modernización de la ciudad a partir de la construcción de casas para la clase obrera que vivía extramuros y que se veía obligada a recorrer cada día 5 o 6 leguas; con las nuevas viviendas los obreros llegarían con mayor facilidad a sus centros de trabajo.
- D) Hubo mayores concesiones para la clase trabajadora, que vivía en extramuros y que ahora contaba con casas con aerómetro para tener una mejor ventilación y evitar con ello enfermedades que les impidieran asistir a sus trabajos ubicados en la parte central.

## 5. REACTIVO INDIVIDUAL

**Identifica las características de las distintas tecnologías que se aplican actualmente en la arquitectura de sustentabilidad para las megalópolis:**

<b>Ejercicio 8.</b> Identifica las características de las distintas tecnologías que se han aplicado en la arquitectura de sustentabilidad de las megalópolis:	
I. Arquitectura invisible	A. Propone fachadas inteligentes para proteger el interior de la radiación solar y ahorra energía utilizando: placas fotovoltaicas, turbinas de viento generadoras de electricidad, etc.
II. Arquitectura de bioconstrucción	B. Estilo que busca unir lo emocional con lo sensorial, a través de edificios que parecen no existir (paredes que desaparecen por efectos ópticos) para dar la sensación de libertad y aislamiento a los ruidos
III. Arquitectura bioclimática	C. Retoma ideas minimalistas, <i>eco-tech</i> y el uso de materiales de bajo impacto ambiental o ecológico para construir edificios, casas, etcétera.
IV. Arquitectura sustentable	D. Edificios con áreas verdes para ayudar a la recolección del agua de lluvia y contribuir con la regulación interna del clima (enfriamiento en verano y calentamiento en invierno)

- A) I-A, II-B, III-C, IV-D
- B) I-D, II-A, III-B, IV-C
- C) I-C, II-D, III-A, IV-B
- D) I-B, II-C III-D, IV-A

6. MULTIRREACTIVO. LEE CON ATENCIÓN EL SIGUIENTE TEXTO Y COMPARA SU CONTENIDO CON LAS IMÁGENES QUE LO ACOMPAÑAN. POSTERIORMENTE, RESPONDE LAS PREGUNTAS QUE APARECEN DEBAJO DEL TEXTO:

***La catedral de Orense sólo puede mostrar una foto de un esmalte del siglo XII***



“Una fotografía de tamaño real del esmalte del siglo XII con la imagen de un pantocrátor es lo único que pueden ver los visitantes de la catedral de Orense. El original fue adquirido por el museo que el magnate petrolero Getty tiene en California, según explicó a EFE el archivero catedralicio, Miguel Ángel González. El responsable del archivo de la catedral y experto en el patrimonio artístico de la provincia tuvo noticia este lunes del destino final del Pantocrátor (en el arte bizantino y románico, representación de Cristo Salvador sentado, bendiciendo), cuyo periplo comenzó en el siglo XII.

La imagen forma parte, recordó, de un pequeño retablo formado por placas de bronce esmaltadas en Limoges (Francia), que llegaron a Orense en el año 1188 acompañando una reliquia de San Martín de Tours, patrón de la ciudad orensana, para la celebración de la consagración de la catedral.

El recorrido de la imagen pasó por la casa de subastas Durán, de Madrid, donde fue detectada por especialistas en esmaltes de Limoges "que me avisaron de que se iba a subastar con un precio de partida de 150.000 euros, así que avisé a varios organismos oficiales y entidades privadas vinculadas con la cultura". El estado pudo intervenir para que no saliera del país o podía haberla comprado como hace otras veces.”

“La catedral de Orense sólo puede mostrar una foto de un esmalte del siglo XII.” *20minutos*. Recuperado el 2 de octubre de 2019 de: <https://www.20minutos.es/noticia/231611/0/expolio/pantocrator/ourense/>



Ábside de Sant Climent de Taüll,  
España (Proyecto Yorck: 2002)

**1. ¿Cuáles son las características iconográficas del Pantocrátor?**

- A) Aparece sentado en majestad, bendiciendo y lleva el libro en la mano
- B) Está presente el tetramorfos, los santos y santas, y la mandorla
- C) Aparece sentado en majestad, rodeado por ángeles, y santos y santas
- D) Está presente el tetramorfos, alfa y omega, y los santos y santas

**2. ¿Cuál es la diferencia entre el Pantocrátor de la imagen y el que se describe en el texto?**

- A) el estilo, uno es románico y el otro bizantino
- B) el soporte, uno es pintura mural y el otro es un esmalte
- C) la cronología, uno es románico y otro es gótico
- D) la distribución geográfica, uno es español y el otro es francés

**3. A partir de la lectura puede decirse que un objetivo que persigue la conservación del patrimonio cultural de la humanidad respecto al arte medieval consiste en:**

- A) restaurar objetos artísticos del pasado
- B) sustituir la obra de arte con fotografías
- C) subastar las obras de arte a coleccionistas
- D) impedir el tráfico de arte por coleccionistas

**7. REACTIVO INDIVIDUAL**

**Son características de la representación del cuerpo humano femenino en las llamadas *venus* del Paleolítico:**

- A) la frecuente representación del rostro con todos sus elementos y detalles
- B) el uso de tocados y adornos que revelan una jerarquía social importante
- C) la representación realista de los brazos, las manos y los pies de las mujeres
- D) el abdomen, la vulva, las nalgas y las mamas extremadamente grandes

**8. REACTIVO INDIVIDUAL**

**Lee el siguiente texto sobre la *danza macabra*, representación tardo medieval del cuerpo humano, y responde la pregunta que se plantea después del mismo:**

“En principio, muestra un grupo de figuras, variable en su número, con una serie de vivos que bailan con muertos, emparejados e intercalándose. Cada imagen suele ir acompañada de textos rimados, escritos en latín o en lengua vernácula, muy fáciles de entender, en un lenguaje muy comunicativo, dentro de filacterias [envolturas]. Imagen y texto construyen un doble código (iconográfico y literario) perfectamente integrado y complementario. Los textos son alusivos a la fugacidad de la vida, a la brevedad de los placeres e incluyen sentencias



sapienciales y refranes populares que varían según las regiones. Cada una de las estrofas tenía la intención teórica de consolar a quienes las leían con la idea de que la Muerte era la única que trataba por igual a todos los humanos, pero la lectura de los epígrafes, al final, más que un consuelo, resultaba ser demoledora y contundente. Al ser representados los vivos junto a los muertos, se produce el contraste entre los cuerpos en mayor o menor plenitud de los vivos con los cuerpos en proceso de degradación o reducidos al esqueleto de los muertos. Los muertos arrastran a los vivos, como si los sacaran a bailar, y los vivos se resisten o se quedan petrificados ante una farándula de la que son, tristemente y a su pesar, protagonistas. Todos participan de un mismo y único baile en el que, con independencia de la edad, del estamento de pertenencia, o de la categoría socioeconómica, el denominador común es que, por el hecho de estar vivos, la Muerte los tiene que llevar. Los artistas aprovecharon la ocasión para fijar las muy diferentes actitudes del vivo ante la Muerte: unas veces se queda petrificado, otra es arrastrado por la fuerza y obligado a moverse, frecuentemente llora y está triste, pero a veces aparece dialogando y bailando con agilidad, moviéndose al compás que le marca la Muerte, e incluso existen ejemplos hedonistas en los que vivo y muerto coquetean. Pocas veces hay serenidad y resignación. Es un verdadero catálogo de expresiones y gestos.”

González Zymła, H. (2014). La danza macabra. *Revista digital de iconografía medieval*. Vol. 6, Núm. 11. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/621-2014-06-11-Danza%20macabra.pdf>

### Según la lectura, la danza macabra representa al cuerpo humano...

- A) con tristeza y miedo por el carácter inevitable de la muerte, mostrando una actitud de resignación.
- B) con alegría e indiferencia ante la muerte, por lo que siempre aparecen actitudes y conductas hedonistas.
- C) en plenitud cuando se trata de los vivos y en proceso de degradación o como esqueletos cuando se trata de los muertos.
- D) enfermo, anciano y cercano a la muerte; o bien como osamentas que muestran la igualdad de todas las personas ante este acontecimiento.

### 9. REACTIVO INDIVIDUAL

**Analiza la siguiente imagen e identifica cuáles son las características del canon egipcio en lo referente a la representación del cuerpo humano:**



**Mural en la Tumba de Nebamun (1350 a. C)**  
(Manfred Heyde: 2008)

- A) Está dado por la relación proporcional entre el cuerpo y la cabeza, donde el primero es siete veces el tamaño de la cabeza.
- B) Se encuentra en la torsión del cuerpo: cabeza y extremidades de perfil, ojo y torso de frente.
- C) Está dado por la relación proporcional entre el cuerpo y la cabeza, donde el primero es ocho veces el tamaño de la cabeza.
- D) Se encuentra en un mayor volumen a las partes del cuerpo relacionadas con la fertilidad.

## 10. REACTIVO INDIVIDUAL

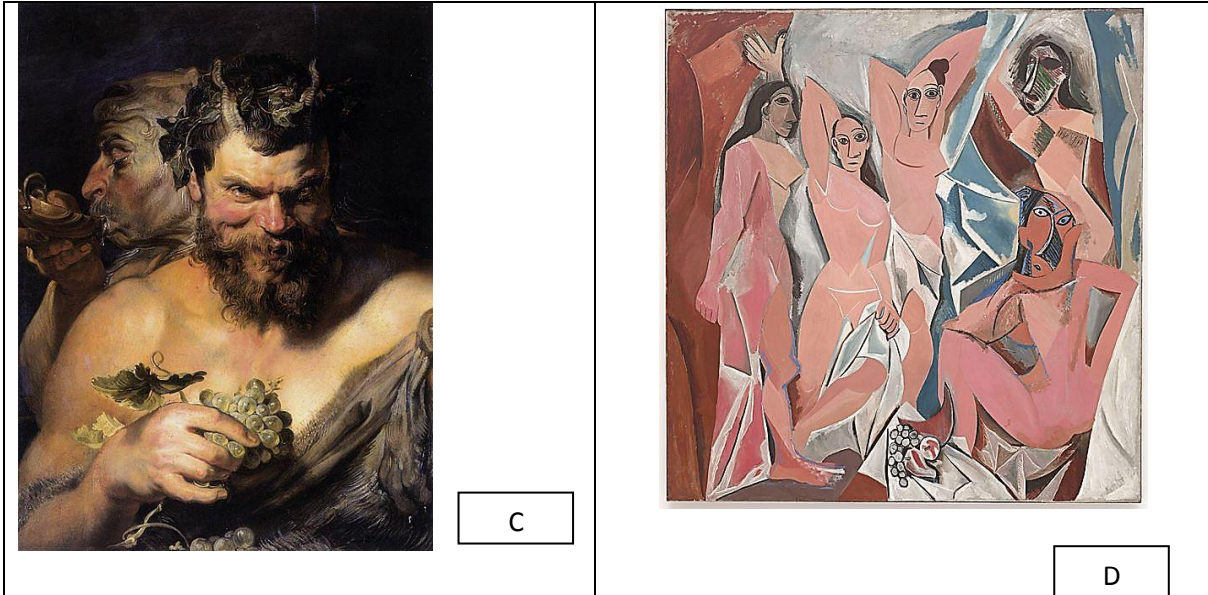
¿Cuál de las siguientes pinturas es representativa del erotismo y la sexualidad en el arte de la Antigüedad?



A



B



- A) *El acto de amor en la Casa del Centenario.*
- B) *La embriaguez de Noé de Miguel Angel.*
- C) *Los dos sátiros de Peter Paul Rubens.*
- D) *Las Señoritas de Avignon de Pablo Ruiz Picasso.*

## 11. REACTIVO INDIVIDUAL

Lee el siguiente texto.

“Con el progreso de la técnica va ligado, como fenómeno más sorprendente, el tránsito de los centros de cultura a grandes ciudades en sentido moderno; éstas constituyen el terreno en el que el nuevo arte tiene sus raíces. El impresionismo es un arte ciudadano por excelencia, y no sólo desde luego, porque descubre la ciudad como paisaje y devuelve la pintura desde el campo a la ciudad, sino también porque ve el mundo con ojos de un ciudadano [...], es un estilo ciudadano porque describe la versatilidad, el ritmo nervioso, las impresiones súbitas, agudas, pero siempre efímeras de la vida cotidiana”.

Hauser, A. (1998). *Historia Social de la literatura y el arte*. México: Random House Mondadori.

Después de leer el texto se puede decir que, con relación a la pintura de paisaje, el Impresionismo...

- A) enfoca su atención a la ciudad y su carácter intemporal, abandonando los temas del campo.
- B) es un arte dedicado a capturar la esencia permanente de los paisajes naturales.
- C) se interesa por los momentos fugaces de una escena rural o urbana.
- D) prefiere el ambiente de los museos citadinos al trabajo en el campo.

**12. MULTIRREACTIVO. BUBASTIS, FUE UNA CIUDAD EGIPCIA, CAPITAL DEL XVIII NOMO DEL BAJO EGIPTO (AM KHENT). EN EL SIGLO V A. C, EL HISTORIADOR GRIEGO HERÓDOTO REALIZÓ UNA DESCRIPCIÓN DE LA CIUDAD Y SOBRE EL CULTO A SU DIOSA PATRONA. LEE UN FRAGMENTO DE LA MISMA Y REALIZA LAS ACTIVIDADES QUE SE SOLICITAN:**

“Cuando se declara un incendio, es sorprendente lo que sucede con los gatos. La gente se mantiene a cierta distancia cuidando a los gatos y sin preocuparse lo más mínimo de apagar el fuego. Pero los gatos se escurren por entre la gente o saltan sobre sus cabezas y se precipitan en el fuego. Y cuando esto sucede, los egipcios se quedan muy apenados. Cuando en una casa parece un gato de muerte natural, todos sus inquilinos se afeitan las cejas [...]. Los gatos muertos se llevan a un lugar sagrado donde son embalsamados y luego se entierran en Bubastis [...]. La gente de las ciudades ofrece sacrificio de esta manera: adoran al dios al cual está consagrado el animal, cortan al rape el pelo de los niños, o solamente la mitad o incluso la tercera parte, y el peso en plata del pelo cortado se entrega a la servidumbre del animal en cuestión. Con este dinero se compra el pescado con que se nutre a los animales sagrados [...]. Si alguien mata voluntariamente a uno de estos animales es condenado a muerte, y si lo hace involuntariamente paga una multa que fijan en cada caso los sacerdotes...”.

Heródoto (Siglo V a. C.). Libro II. *Historia*.

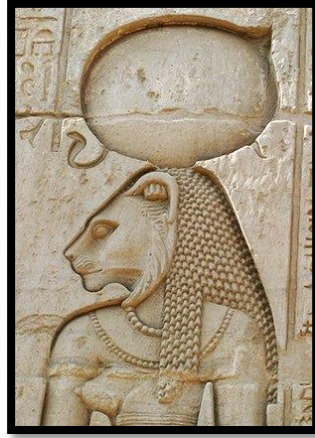
**1. ¿Cuál es la idea central del relato de Heródoto en el fragmento de su libro II sobre su visión de la ciudad de Bubastis?**

- A) La ciudad de Bubastis celebraba una festividad en honor a los gatos con música y danza en que el pueblo egipcio participaba.
- B) Resalta la ciudad de Bubastis por ser un lugar de culto en el que frecuentemente había incendios y animales muertos.
- C) La ciudad de Bubastis tenía como patrona a la diosa Sekhment, deidad felina que representa la guerra y la violencia.
- D) En Bubastis se reverenciaba a los gatos como animales sagrados y se momificaban al igual que los faraones y los nobles.

**2. Identifica la representación iconográfica de la diosa que se veneraba en la ciudad de Bubastis:**



A



B



C

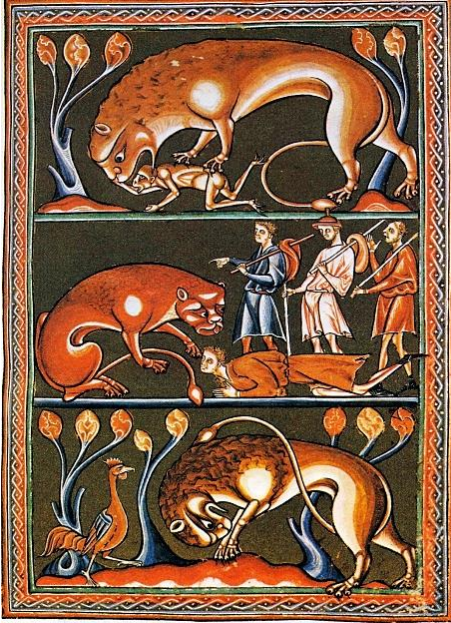


D

- A) Bastet
- B) Sekhmet
- C) Opet
- D) Nekhbet

### 13. REACTIVO INDIVIDUAL

Analiza el siguiente fragmento de la fuente primaria titulada *El Fisiólogo*, un texto alejandrino del siglo II-III d. C. traducido al latín, que constituyó la base para los *Bestiarios* medievales. Relaciona el contenido del texto con la imagen del león que se presenta, para contestar después la pregunta que se solicita:



“El león significa el Hijo de la virgen María; es, sin duda alguna, el rey de todos los hombres; por su propia naturaleza, tiene poder sobre todas las criaturas. Con fiera actitud y terrible venganza se aparecerá a los judíos cuando los juzgue, porque obraron mal cuando lo clavaron en la cruz, y debido a esta acción perversa no tienen rey propio. El pecho cuadrado representa la fuerza divina; los cuartos traseros muy delgados muestran que fue humano a la vez que divino; la cola, la justicia que se cierne sobre nosotros; mediante la pata, que tiene lisa, muestra que Dios es rápido, y que era conveniente que se entregase por nosotros; el pie, que tiene cortado, muestra que Dios rodeará al mundo, y lo tendrá en el puño; por las uñas, se entiende la venganza contra los judíos, y por el asno, entendemos evidentemente a los judíos”

Bestiario Medieval. Edición a cargo de Ignacio Malaxecheverría.  
 Madrid: Editorial. Ciruela. Disponible en:  
<https://lytanoh.files.wordpress.com/2016/06/bestiario-medieval.pdf>

De acuerdo con el *Bestiario medieval*, la representación del león tiene la función de:

- A) describir las distintas partes del cuerpo del león y su comportamiento para el desarrollo de la zoología medieval
- B) interpretar la naturaleza del León, desde una perspectiva moral y religiosa, como parte de la iconografía de Cristo
- C) destacar al León como rey de los animales y esbozar un planteamiento de justificación política en relación con la monarquía.
- D) resaltar escenas de la vida salvaje del león en relación con sus presas con la finalidad de ilustrar los comportamientos morales del hombre.

#### 14. REACTIVO INDIVIDUAL

Lee el siguiente texto e identifica algunos rasgos básicos del *Land Art*:

“[...] el *Land Art* es una corriente artística que concede un gran valor al proceso constitutivo de la obra frente al resultado; es decir, todo el interés e importancia no reside únicamente en el objeto resultante. Obviamente no hay un desprecio por el resultado como pueda suceder en el *arte conceptual*, que basa toda su razón de ser en la concepción de la idea, en el concepto frente a lo puramente material. En el caso del *Land Art*, con la intervención en un determinado espacio

natural, ya sea el trazar una línea o colocar cualquier elemento propio de la naturaleza en otra disposición, hay un objeto resultante; pero el carácter efímero del mismo choca con la tradicional concepción de la obra de arte como algo imperecedero. Como ejemplo ilustrativo podríamos mencionar la obra de Dennis Oppenheim titulada *Anillos anuales*, realizada sobre la nieve y que, aparte de hacer una serie de reflexiones sobre el tiempo y la acción que veremos en su momento, por el propio material en el que se interviene tiene como consecuencia la total ausencia de cualquier resto de la obra.”

Gómez Martín, Luis. (2009). Breve introducción al Land Art. *Revista Claseshistoria*, No. 6, p. 13. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5162657>

**De acuerdo con la lectura, uno de los elementos característicos del *Land Art* es:**

- A) favorecer la institucionalización del arte en los museos y galerías como tarea central del arte contemporáneo.
- B) representar fenómenos violentos de la naturaleza para favorecer el respeto del ser humano hacia la misma.
- C) restituir la unión del arte conceptual y el arte objeto para retornar a un mercado de arte que sea creíble.
- D) rechaza la institucionalización del arte, su conservación y la perduración de la obra misma en el tiempo.

## 15. REACTIVO INDIVIDUAL

**Relaciona los siguientes conceptos de la “Unidad III. El ser humano frente a la naturaleza en el arte” con sus respectivas definiciones:**



1.Arte Povera	A. Arte y ciencia de trazar mapas como creaciones artísticas que muestran las habilidades de sus creadores, los cuales son, al mismo tiempo, documentos históricos y sociológicos.
2. Land Art	B. Concepto que se emplea con referencia a las colecciones de textos e ilustraciones de animales, ya sea reales o del terreno de la fantasía, que se realizaba en la Edad Media.
3.Bestiario	C. Corriente de arte contemporáneo que promueve la reflexión sobre la importancia de preservar el medio ambiente, realizando para ello distintas intervenciones que transforman el paisaje.

4.Cartografía	D. Movimiento artístico que utiliza materiales reciclables, por lo general no industriales, y que se centra en un tipo de arte anti tecnológico y artesanal.
---------------	--



- A) 1-C, 2-B, 3-A,4-D  
 B) 1-A, 2-B, 3-C,4-D  
 C) 1-D, 2-C, 3-B,4-A  
 D) 1-B, 2-A, 3-D, 4-C

## 16. REACTIVO INDIVIDUAL

Cada momento de la historia tiene su mapa. Desde el año 600 a. C. hasta la actualidad, se ha intentado representar en diferentes tipos de mapas lo que se pensaba que era el mundo en ese instante. A continuación, relaciona cada cartografía con su momento histórico y su creador:

<p>A</p> 	<p>Mapa que corresponde a las primeras representaciones de América, en el que este continente aparece todavía incompleto.</p> <p>1.</p>	<p>Anaximandro</p> <p>I</p>
<p>B</p> 	<p>Mapa renacentista, inspirado en los trabajos de un científico helenístico, que representa latitudes y longitudes en el <i>orbis terrarum</i> que se conocía en Europa antes del descubrimiento de América.</p> <p>2.</p>	<p>Diego Ribeiro</p> <p>II</p>



 <p>C</p>	<p>Mapa digital que representa la Tierra, elaborado por la <i>National Geographic</i>.</p> <p>3</p>	<p>Claudio Ptolomeo</p> <p>III</p>
 <p>D</p>	<p>Mapa en el que se representa el mundo conocido por los pueblos de la Antigüedad, particularmente griegos y romanos.</p> <p>4</p>	<p>Adaptación del mapa de Oswald Winkel.</p> <p>IV</p>

- A) A-1-II, B-3-I, C-2-III, D-4-IV  
 B) A-3-IV, B-4-I, C-1-II, D-2-III  
 C) A-2-I, B-2-II, C-3-III, D-4-IV  
 D) A-4-III, B-1-IV, C-1-II, D-3-I

**17. MULTIRREACTIVO.** Lee con atención los siguientes textos. A partir de ellos, responde las cuestiones que se solicitan posteriormente:

**Texto 1:** “El arte y la narración sobre el arte a la que nos habíamos acostumbrado ya no son compatibles. Se acabó el modelo guía o la tradición canónica de la historia del arte que favorecía la descripción de los cambios de estilo [del arte] y de un periodo a otro [...]. Por su parte, los artistas abandonaron la concepción lineal de la historia que los forzaba a llevar su arte hacia el futuro y mantener una guerra con las viejas formas [...] porque los viejos géneros y modelos tenían reglas que dependían del progreso constante para continuar. Los artistas dejaron de reinventar el arte porque se volvió algo establecido institucional y comercialmente pleno [...]. La historia del arte ideal era una narrativa sobre el significado y el curso del arte histórico. La historia del arte, como un cuadro, se había hecho un marco a la medida, que reunía el arte de los siglos pasados, al igual que en un museo que colecciona y muestra sólo el arte que ya ha entrado

en la historia. La era de la historia del arte como disciplina académica coincide con la era del museo [...].

El museo como institución se ha convertido en la manzana de la discordia. La presión del público, que espera ver en un museo todo lo que los libros no explican, ha convertido el problema del contenido en un tema que ya no es exclusivo de los expertos [...]. Cuando falta consenso, cualquier tipo de arte puede exigir el acceso al museo y ya que éste no puede cumplir con las viejas expectativas abre las puertas para que las exposiciones le den voz a estas demandas incompatibles. [...] Muchas veces se cuestiona si el nuevo arte pide espacio en el museo o si es el museo el que está a la caza del nuevo arte [...]. La nueva tolerancia del museo [por cualquier arte], tan aclamada, no tiene la forma que se esperaba. El arte de museo ya no es una especie privilegiada porque el propio museo es incapaz de resistirse al acceso de cualquier arte imaginable.

[...] El museo era la casa que albergaba un tesoro formado por una colección de piezas únicas en el sentido de que sólo existían en un lugar en el mundo. El museo mostraba objetos que existían fuera del tiempo vital del espectador mientras proponía la experiencia de un espacio vivo [...], al experimentar la presencia de un tiempo mítico [...]. El museo, como símbolo de un lugar permanente y del tiempo suspendido, no está preparado para coger el carácter efímero de las prácticas de exposición contemporáneas”.

Belting, Hans. (2010). *La historia del arte después de la modernidad*. Tr. Issa María Benítez. México: Universidad Iberoamericana, pp. 23-24, 125-126 y 130.

**Texto 2:** “El artista callejero británico Banksy causó sensación el 5 de octubre de 2018, cuando hizo que una obra suya quedara parcialmente rasgada instantes después de haberse vendido en un remate de la casa Sotheby's de Londres por 1,2 millones de euros; 1,4 millones de dólares.

En un video publicado en redes sociales, Banksy explicó cómo había integrado un mecanismo en el marco que permitía rasgar la obra *Girl with Balloon*, una reproducción en acrílico y aerosol [Street art hecha en esténcil] de una de sus obras más conocidas (una niña que deja volar un globo rojo con forma de corazón).

El artista reconoció que su golpe no fue exactamente como estaba previsto. En un video publicado en Instagram, el artista reconoció que la pintura se quedó atascada: "En los ensayos funcionó todo el tiempo", escribió en un video de tres minutos de duración en el que muestra los intentos previos, todas terminan completamente trituradas.

Según Banksy --cuya identidad sigue siendo un misterio-- la casa de remates no estaba al corriente de que la obra iba a autodestruirse. Sotheby's había asegurado que lo ocurrido la tomó por sorpresa, pero anunció que la venta

había sido validada y la obra renombrada *Love is in the bin* (El amor está en la basura).

"Banksy no destruyó una obra de arte durante la subasta, sino que creó una nueva", afirmó en un comunicado Alex Branczik, jefe del departamento de arte contemporáneo de Europa de Sotheby's. La compradora, que según Sotheby's es una coleccionista europea, dijo haberse sentido "conmocionada al principio". "Pero poco a poco me di cuenta que iba a poseer mi pedazo de historia del arte", explicó en el comunicado".

"Banksy revela más secretos de su obra maestra de autodestrucción en subasta". *El Sol de México en línea*, viernes 19 de octubre 2018, disponible en: <https://www.elsoldemexico.com.mx/cultura/arte/banksy-revela-mas-secretos-de-su-obra-maestra-de-autodestruccion-en-subasta-2171677.html>

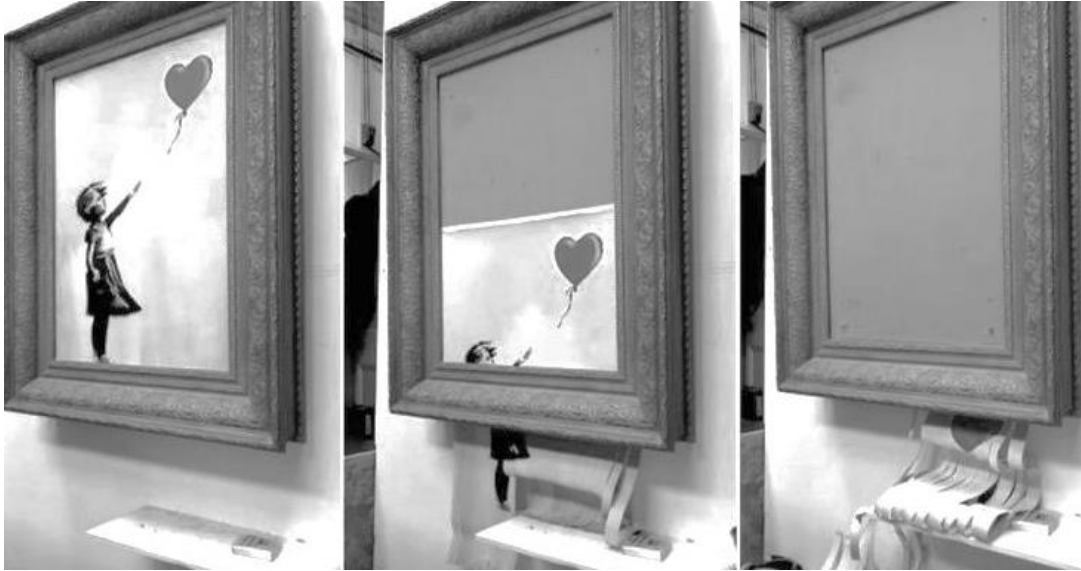
**1. El contenido del Texto 1 nos recuerda que el museo, como espacio reservado al arte, se ha transformado porque:**

- A) sólo debe exponer arte tradicional enmarcado en la pintura y la escultura, simbolizando con ello el transcurso de la historia del arte.
- B) las prácticas artísticas contemporáneas exigen un espacio dedicado al arte más dinámico y cambiante, debido a lo efímero de las piezas.
- C) los curadores tienen que dar explicación a todas aquellas piezas contemporáneas que no vienen en los libros.
- D) el museo debe ser la guía o el modelo a seguir para darle explicación a la historia del arte y de las prácticas artísticas contemporáneas.

**2. Contrasta el contenido del Texto 2 con el del Texto 1. ¿Cuáles son las diferencias entre lo efímero y lo conceptual del arte contemporáneo?**

- A) El museo estuvo siempre pensado para albergar piezas efímeras y la acción de Banksy creó una nueva obra que durará para siempre.
- B) El artista Banksy pensó su acción para que los museos continúen con sus políticas de elección de las obras de arte que deben ser expuestas.
- C) El museo puede albergar arte efímero contemporáneo porque obras como la de Banksy están destinadas a permanecer para siempre en él.
- D) Banksy no está interesado en exponer sus nuevas obras en un museo, por lo que éste debe cambiar sus dinámicas para afrontar esas acciones.

**3. La siguiente imagen de la obra de Banksy muestra la acción realizada por dicho artista durante la venta de la misma que se describe en el Texto 2. ¿Cómo puede ser considerada parte de un patrimonio artístico?**



- A) Porque fomenta la venta costosa de obras de arte, aunque no se haya destruido por completo, como él lo planeó.
- B) Dejando claro que el patrimonio artístico sólo lo disfrutaban los coleccionistas que pueden adquirir las obras de arte.
- C) Manifestando su rechazo a que el patrimonio artístico pertenezca sólo a quienes pueden pagarlo, por lo que su obra debe permanecer en las calles.
- D) Realizando un *performance* en el que el autor le da un nuevo significado a su obra como regalo al comprador de la misma.

## 18. REACTIVO INDIVIDUAL

Lee el siguiente texto y contesta lo que se solicita:

“Hablar de Joseph Beuys es hablar de uno de los artistas más representativos del siglo XX. Fue él quien manifestó en cada una de sus propuestas, que la meta de su arte era curar. “Todo ser humano es un artista”, afirmaba. Y es que para Beuys, la creatividad era el verdadero capital, creatividad que se debía entender como la verdadera fuerza revolucionaria transformadora que está presente en cada individuo. Cada uno contribuye en la medida de sus propios rendimientos individuales a una utopía de la sociedad como “plástica social”. Para él el cuerpo es el objeto artístico en sí mismo.

Beuys es considerado un maestro inteligente con normas severas. Fue él quien hizo de las cosas sencillas de la vida cotidiana elementos integrantes de su arte. Él confiaba mucho más en la imaginación, en las facultades que están latentes en cada ser humano, que en los talleres perfectamente instalados y en las máquinas más modernas. Pero hay que aclarar que no era en absoluto, un enemigo de la técnica.”

Piedrahita, Lucrecia. (2010). “Todo ser humano es un artista”, Joseph

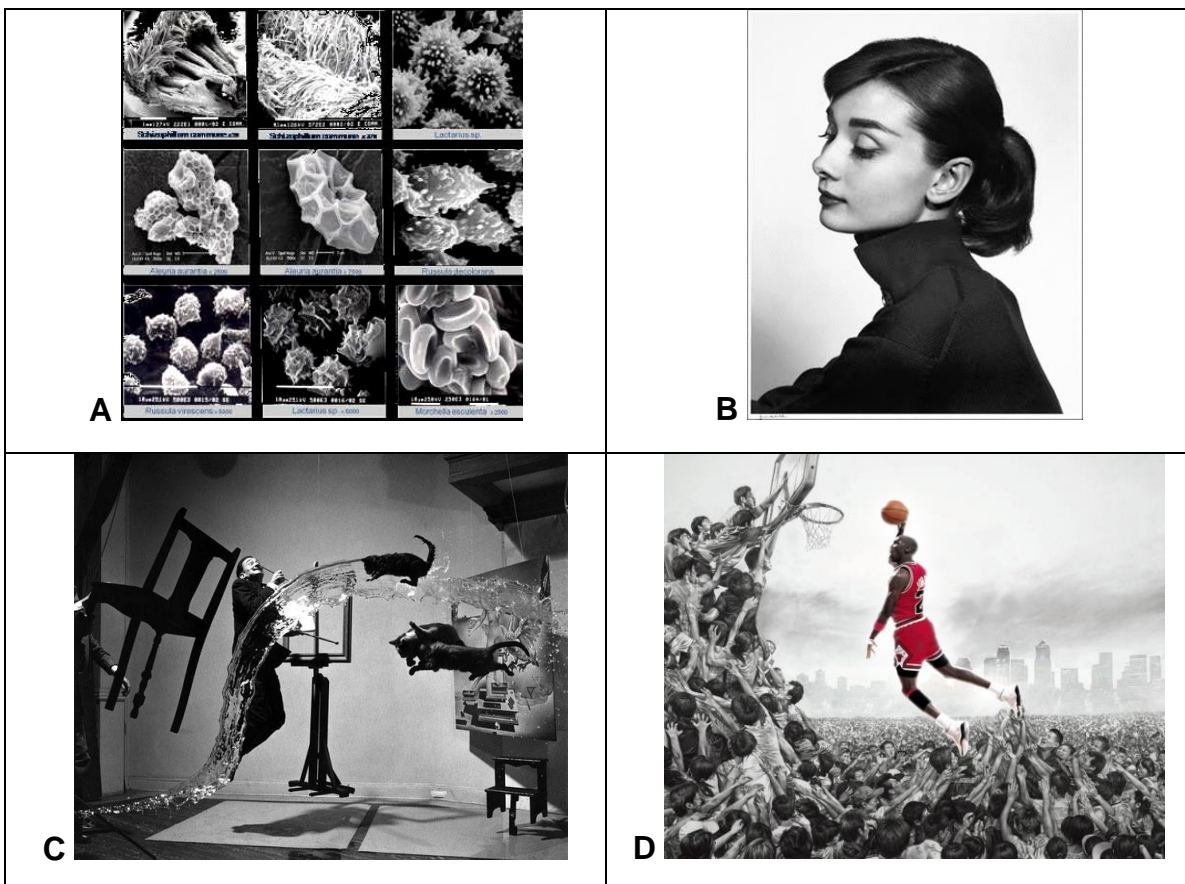
Beuys. *Letras Anónimas*. 28 de junio de 2010. Recuperado de: <http://www.elcolombiano.com/blogs/letrasanonimas/“todo-ser-humano-es-un-artista”-joseph-beuys-por-lucrecia-piedrahita/6363>

De acuerdo con el texto, ¿cuál es la función específica que Joseph Beuys considera que tiene el arte?

- A) Hacer de las cosas sencillas elementos integrantes del arte.
- B) Usar los talleres y las máquinas modernas para producir arte.
- C) Curar al ser humano a través de la creatividad artística individual.
- D) Desarrollar la utopía de una sociedad entendida como plástica social.

### 19. REACTIVO INDIVIDUAL

Analiza las siguientes fotografías para relacionar cada una con la función que le corresponde:



- I. Pieza artística
- II. Documentación
- III. Retrato
- IV. Propaganda publicitaria

- A) A-I, B-IV, C-II, D-III
- B) A-I, B-II, C-III, D, IV
- C) A-II, B-III, C-I, D-IV
- D) A-III, B-I, C-IV, D-II

## 20. REACTIVO INDIVIDUAL

Observa el siguiente *sticker*, una de las técnicas más usuales del *Street Art*, y elige la opción que incluya las cuatro finalidades que persigue este tipo de arte:



- I. Arte académico
- II. Arte conceptual
- III. Estética surrealista
- IV. Intervención del espacio público
- V. Estética anarquista
- VI. Duración efímera
- VII. Obra de arte elaborada para museos
- VIII. Crítica a la sociedad
- IX. Transgresión de modelos tradicionales
- X. Planteamiento superficial
- XI. Respeto a los modelos clásicos

- A) I, III, V, VII, X
- B) III, IV, VI, VII, IX
- C) IV, V, VII, VIII, X
- D) II, IV, VI, VIII, IX

## RESPUESTAS DEL EXAMEN TIPO

<b>REACTIVO 1</b>	
	C

<b>REACTIVO 2</b>	
	C

<b>REACTIVO 3</b>	
	D

<b>REACTIVO 4</b>	
	B

<b>REACTIVO 5</b>	
	D

<b>MULTIRREACTIVO 6</b>	
1	A
2	B
3	D

<b>REACTIVO 7</b>	
	D

<b>REACTIVO 8</b>	
	C

<b>REACTIVO 9</b>	
	B

<b>REACTIVO 10</b>	
	A

<b>REACTIVO 11</b>	
	C

<b>MULTIRREACTIVO 12</b>	
1	D
2	A

<b>REACTIVO 13</b>	
	B

<b>REACTIVO 14</b>	
	D

<b>REACTIVO 15</b>	
	C

<b>REACTIVO 16</b>	
	B



<b>MULTIRREACTIVO 17</b>	
1	B
2	D
3	C

<b>REACTIVO 18</b>	
	D

<b>REACTIVO 19</b>	
	C

<b>REACTIVO 20</b>	
	D