



CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

- GRANDES MAESTROS -

*del Arte Popular de Iberoamérica
Colección Fomento Cultural
Banamex*

CUADERNO DESCARGABLE
1º a 4º Enseñanza Media

NIVEL 4

- GRANDES MAESTROS -

del Arte Popular de Iberoamérica
Colección Fomento Cultural Banamex

1° a 4° Enseñanza Media

MATERIAL PARA EL/LA DOCENTE

Estimado/a Docente: el Cuaderno Educativo que le proporcionamos es un material pedagógico destinado a acercar su curso o grupo de niños a la muestra **Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica, Colección Fomento Cultural Banamex**. En él se ofrecen actividades por medio de las cuales usted podrá generar instancias pedagógicas, que permitan disfrutar y aprovechar la visita virtual a la exposición para enriquecer el capital cultural de sus estudiantes y lograr aprendizajes, en relación al ámbito de los lenguajes artísticos, la comprensión de la sociedad y otros. Le invitamos a utilizar este material para conocer, apreciar y valorar las diversas aproximaciones al arte popular que nos ayuda a entender cómo viven ciertas comunidades en distintos países y cuáles son sus costumbres, aprender de otras personas y culturas y abrirnos a la diversidad cultural en Iberoamérica. La muestra incluye objetos utilitarios de uso diario, religioso o decorativo, vestuario y textiles, instrumentos musicales, juguetes, máscaras, joyas y muebles.

Recuerde que el contacto directo con las obras originales permite percibir las materialidades, texturas, colores, tamaños y otras características que en imágenes o fotografías es muy difícil lograr apreciar, sin embargo en caso de que no le sea posible realizar la visita en forma directa, puede aprovechar la Visita Virtual a la que se accede desde el sitio web del Centro Cultural La Moneda:

<http://chilexplora.com/chilexplora/panorama/galeriasdearte/ccplmgrandesmaestros/tour.html>

En este cuaderno encontrará apoyo tanto para implementar la visita directa como para aprovechar los recursos que ofrece la visita virtual. Con el fin de que la visita sea productiva, tanto en términos de aprendizajes académicos como culturales, se incorporan en el cuaderno:

- Una reseña de los contenidos de la exposición, para que usted pueda introducir a sus estudiantes en el sentido de la muestra, seleccionando los aspectos que le parezcan más relevantes para el nivel y la perspectiva desde la cual desee abordarla: artística, cultural, histórica, antropológica, geográfica, otras.
- Dos actividades para cada nivel a partir de la utilización del recurso de la visita virtual con sus objetivos, descripción detallada de los momentos, materiales y recursos necesarios.
- Anexos con imágenes y listado de las obras sugeridas para trabajar en cada nivel.
- Glosario de términos, conceptos y definiciones que el docente necesita manejar y tener presente para abordar los contenidos y actividades.
- Los cruces de las actividades con los planes y programas del Mineduc.
- Bibliografía y referencias de sitios web de apoyo.



DIONISIA FERRER

Mantel, 2012

Algodón bordado en punto al pasado

Tenango de Doria, Hidalgo, México

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

Presentando la exposición: Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica, Colección Fomento Cultural Banamex

La muestra **Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica**, nos permite acceder, por medio de sus obras, a las comunidades de todo el continente y también de nuestros antecesores de España y Portugal, visitar sus hogares y los mercados, internarnos en sus costumbres y tradiciones, contemplar sus ritos y danzas, y vivir sus fiestas. El lenguaje del arte popular, transmite rasgos esenciales de la cultura de un país. Se inscribe dentro de un sistema de vida que se organiza en torno a la familia y a la comunidad. En los tiempos actuales, como valiosa manifestación que satisface necesidades materiales y espirituales de un pueblo, las creaciones de los artesanos del mundo se encuentran en peligro de desaparecer, desafiados por los procesos de producción modernos y por el acelerado ritmo de los tiempos que corren. Es así que la exhibición que hoy presentamos en el **Centro Cultural Palacio La Moneda** adquiere particular relevancia y refuerza nuestro afán de dignificación y reconocimiento del patrimonio activo que es el arte popular, sus creadores y sus comunidades.

Las piezas aquí expuestas se agrupan según el material y la técnica con la que han sido elaboradas. **Sala Pacífico** alberga piezas creadas con barro, fibras vegetales, vidrio y metal, mientras que en la **Sala Andes** podremos admirar elementos de madera, papel, piedra y textiles. A su vez, estos objetos se clasificarán según las especialidades, tal es el caso de la orfebrería, la elaboración de instrumentos, muebles y máscaras, y la cartonería, que es como se le denomina a la tradicional fabricación de figuras de papel.

Los creadores de estas piezas, los **Grandes Maestros**, destacan entre sus pares por su enorme dominio técnico, la estrecha relación con las materias primas y la profunda expresión de rasgos culturales únicos que logran transmitir. De esta manera, todas las creaciones que conforman **Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica**, se constituyen como auténticas obras de arte; poseen un aspecto técnico, un minucioso proceso de elaboración y un contenido trascendental: son el reflejo de la expresión y la sensibilidad artísticas de los artesanos y de sus comunidades, un valioso patrimonio cultural vivo.

El arte popular, concebido como manifestación artística de los pueblos inspirada por la tradición, representa una valiosa forma de expresión cultural que nos permite imaginar



ÓSCAR SOTENO ELÍAS

Árbol de las artesanías de Iberoamérica, 2012

Barro moldeado, modelado, con pastillaje y policromado en frío
Metepec, Estado de México, México

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

la geografía y el entorno del cual provienen los Grandes Maestros, verdaderos protagonistas de esta muestra, y desde dónde además obtienen la materia prima y la inspiración para realizar sus obras.

SALA PACÍFICO

Dentro de las piezas agrupadas en **Sala Pacífico**, encontraremos una variedad de canastos, hamacas, mobiliario, sombreros y bolsas hechas de fibras vegetales que dan cuenta de la abundante vegetación que caracteriza al paisaje latinoamericano, las especies disponibles en el ambiente, y el ingenio de los artesanos para utilizarlas aprovechando sus cualidades particulares. La enorme diversidad de elementos fabricados con barro, nos hablan del colorido y la textura que distinguen a cada uno de los territorios que configuran Iberoamérica. Por otra parte, la selección de cerámica mayólica de España y Portugal, junto con el trabajo en vidrio y metal configuran un buen ejemplo de la influencia de los estilos artísticos y de las técnicas que estos países introdujeron en América.

Los Grandes Maestros aquí presentes, logran transmitir un vínculo especial entre los materiales y su obra, estampando una chispa de genialidad, y habilidad sobre sus piezas. Incorporando elementos individuales muchas veces innovadores, elaboran productos que asimismo se encuentran inscritos en una tradición profundamente enraizada dentro de su comunidad, que se transmite por generaciones. Se configura así una relación virtuosa de beneficio y respeto entre el artesano y la naturaleza. En esta interacción entre el creador y el paisaje que habita se resuelven primeramente necesidades básicas de la comunidad por medio del uso utilitario de los objetos creados. Vasijas, sombreros y textiles entre otros, permiten alimentarse, protegerse del sol y abrigarse. La actividad misma del trabajo artesanal organiza a la familia del Maestro y luego a todo un taller en torno al cual muchas veces trabajan comunidades completas, estructurando un grupo con sentido de identidad y pertenencia. Finalmente, a nivel simbólico, es el arte popular quién mejor responde a las creencias, sensibilidad e ideologías que están presentes en un grupo y un territorio, y de esa forma las expresa, y las conserva. Esta labor le



OLGA ESTER CÁRDENAS PEDRAZA

Canasto y panera, 2007

Ramas de bejuco (boqui-pifulco) en tejido plano
Panguimapu, San Juan de la Costa, Osorno, Los Lagos, Chile
© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

significa al Maestro del Arte Popular, el ser reconocido como un individuo especial cuya obra es la expresión misma del legado y la vida de una comunidad completa, compendio de tradiciones ancestrales que por sí mismas configuran un importante patrimonio.

SALA ANDES

Al dominar un oficio en profundidad, los grandes maestros artesanos crean una relación estrecha con los materiales con los cuales elaboran sus obras, y también con la disciplina o especialidad dentro de la cual se desarrollan. Este manejo privilegiado de la técnica sumado a su enorme creatividad, les permite transformar virtuosamente la materias primas con las cuales trabajan, elaborando objetos que salen de lo común, piezas de arte popular extraordinarias.

Sala Andes reúne una vasta y variada colección de elementos textiles que dan cuenta de diferentes expresiones culturales que se han ido plasmando a partir de la técnica del tejido, el bordado y del telar, y de una misma forma esencial de vestuario. Vestimentas tradicionales como huipiles, trajes típicos de México y América Central, además de mantas y ponchos, presentes en un sinnúmero de comunidades, nos sorprenden por la simplicidad de su forma, que contrasta con la complejidad y belleza de los bordados que los cubren y donde se manifiestan la singularidad de cada una de las visiones culturales aquí presentes.



VENANCIA MEMBACHE

Cesta, 2009

Fibras de palma chungá teñidas y tejidas en circular
Unión Chocó, Darién, y 24 de Diciembre, Panamá, Panamá
© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

La variedad que se obtiene a partir de las diferentes técnicas de trabajo en madera se ve también representada claramente. Expresivas máscaras nos transportan a las coloridas y rítmicas fiestas populares y carnavales Iberoamericanos. Roperos, cofres y baúles asombran por el detallado trabajo de marquetería y tallado que los recubre. El trabajo con papel, denominado cartonería, da cuenta de cómo un material simple alcanza dimensiones superiores produciendo figuras que destacan por sus dimensiones y carácter humorístico. Los instrumentos, como guitarras y arpas elaborados con madera, junto con las joyas de oro y plata, muchas de ellas realizadas en la técnica de la filigrana, donde delicados hilos de metal forman encaje, son todos testigos de la dedicación y destreza que caracteriza a estos Maestros. Nuevamente, el desarrollo de estas disciplinas nos habla del mestizaje que configura el territorio iberoamericano y de las técnicas que florecieron en el continente gracias al ímpetu de los misioneros y maestros llegados desde España y Portugal. A medida que se va recorriendo la exposición, se puede apreciar que en la elaboración de las piezas se emplea una gama de técnicas tan variada como la diversidad étnica y geográfica de Iberoamérica.

Los artistas populares utilizan su destreza, conocimiento y creatividad, y basados en la tradición viva de la cual son parte, elaboran objetos que sorprenden por su alto valor utilitario, estético y simbólico. Así, todas las obras responden a necesidades materiales, pero también a búsquedas



GALERÍA ILARIA

Negritos Chicheros, 2010

Plata fundida, vaciada, moldeada, burilada, con aplicaciones
Lima, Perú

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.



ÁNGELA LLANQUINAO MILLAQUEO

Poncho cacique Mapuche, 2007

Hilos de lana teñidos con técnica de reserva, tejidos
en telar vertical mapuche, ligamento labrado de cara de urdimbre,
tafetán y tejido doble, con flecos

Ignacio Quidel, comuna Padre las Casas (Temuco), La Araucanía, Chile

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

espirituales de quienes las realizan y de sus comunidades. Es en esta doble función donde yace la riqueza y trascendencia de las creaciones que aquí se exhiben.

TÉCNICAS Y MATERIALIDADES PRESENTES EN AMBAS SALAS

BARRO

El barro es quizás la rama artesanal más difundida en Iberoamérica y la que cuenta con una mayor variedad de piezas. Al mismo tiempo que fusiona tradiciones americanas y europeas, presenta diversas finalidades: utilitaria, ceremonial o bien ornamental. Los motivos con que se decora provienen principalmente del entorno del maestro, como la fauna y flora, o bien, de patrones geométricos, temas históricos, religiosos, mitológicos o fantásticos.

- El elemento indispensable para la elaboración de piezas de barro es la existencia de bancos de arcilla o greda en el entorno del maestro artesano. Una vez ubicados los sitios en los que se obtiene dicho material, se procede a su extracción, para después

preparar la pasta. El barro se pulveriza, se seca al sol, se pasa por un cernidor y se humedece, quedando lista la greda para dar forma a las obras. Una vez que las piezas han sido formadas por medio de sencillas herramientas como láminas, moldes y torno, y antes de introducirlas al horno, se dejan secar a la sombra para que expulsen la humedad. Luego se ponen al sol para que terminen de secarse y finalmente se procede a la decoración y al horneado de los esmaltes que le dan el color.

- La selección de formas, decorados y colores con los cuales se decoran las piezas distinguen a cada uno de los grupos alfareros y se perciben como un sello de identidad. Se calcula que en todo el territorio iberoamericano se encuentran alrededor de 700 centros alfareros diferentes. De este modo, aunque las técnicas de elaboración y cocción sean muy semejantes, los acabados son distintos, lo cual hace posible la existencia de una gama muy amplia de disciplinas y estilos.

- A través del laborioso proceso que implica dar forma a las piezas, decorarlas y hornearlas, los Grandes Maestros alfareros de Iberoamérica muestran las enormes posibilidades que alcanza un material tan cercano y común a la vida cotidiana de todos los hombres, como es el barro.



GUILLERMINA AGUILAR ALCÁNTARA

Fridas, 1997

Barro modelado, con pastillaje y policromado en frío

Ocotlán de Morelos, Oaxaca, México

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.



Medardo de Jesús Suárez

Sombreros vueltiaos, 2007

Tiras de caña flecha en color natural y teñidas, tejidas en cintas y cosidas

Tuchín, Córdoba, Colombia

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

FIBRAS VEGETALES

- El trabajo con fibras vegetales es una práctica sumamente antigua dentro de la evolución de la humanidad. En Iberoamérica y en el resto del mundo, ha existido desde tiempos inmemoriales y su uso continúa siendo hoy muy difundido.

- Como resultado del estrecho vínculo que existe aquí entre el maestro y su medio ambiente, cada pueblo aprovecha el material que su región le ofrece. Una de las zonas más ricas en producción de objetos de fibras naturales es el área que ocupan las cuencas de los ríos Amazonas y Orinoco. La abundancia vegetal de éstas regiones ha propiciado la elaboración de una gran variedad de cestos, redes y bolsas.

- En general, las fibras vegetales se clasifican entre fibras blandas y duras. Entre las fibras blandas, encontramos las de agave, palma, tallos de cereales y algunos arbustos. Con estas plantas se elaboran, sogas, redes, morrales, costales y hamacas. Las fibras duras tales como el mimbre, el bejuco (enredadera del Caribe), y otras cañas, son flexibles por naturaleza, pero también son resistentes. Se utilizan principalmente para la elaboración de muebles, jaulas, juguetes, canastas y alfombras.

- Todas las fibras vegetales se trabajan mediante tres técnicas fundamentales: el entrelazado plano, el enrollado circular o en espiral y el enmallado o tejido de red. La calidad de los objetos producidos depende, tanto de la selección minuciosa de los materiales, como de lo compacto del tejido. Los sombreros, alfombras y canastos de palma por ejemplo, se valoran en función de su trenzado: entre más delgadas las fibras, más fina será la trenza que las compone y más delgada y flexible será la pieza final.

- Destacan aquí la atención, la utilidad y belleza que por generaciones un par de manos y pies han logrado alcanzar a partir de lo que a simple vista sólo se podría percibir como una planta más en medio del paisaje.

METAL

En la época prehispánica la metalurgia gozó de un gran desarrollo dentro de la región andina de América (Colombia, Bolivia, Perú y Chile). La zona tuvo una sólida tradición de trabajo de metales como el oro, y el cobre mediante avanzadas técnicas metalúrgicas como son el laminado, la filigrana, el granulado y la incrustación.

La conquista española trajo consigo la explotación intensiva minas de oro y plata utilizando mano de obra indígena, muchas veces sometida a trabajos forzados. La abundancia de metales en América fue el mayor incentivo para la conquista y exploración de los nuevos territorios. Así, durante la época

virreinal, la zona andina se convirtió en la mayor productora de oro del mundo y su producción de plata rivalizó con la de México, cuya enorme riqueza de plata, estimuló el desarrollo de la orfebrería.

Las enseñanzas de los misioneros españoles, por su parte promovieron la forja de hierro y el trabajo del cobre. La técnica del hierro forjado, propia de España, funcionó como complemento a la arquitectura trabajada por herreros y forjadores mestizos e indígenas. El trabajo en hojalata mantiene hasta hoy el canon estético heredado por España, y su proceso de elaboración incluye el cortado, cincelado, repujado, soldadura y decoración final. Otro de los metales frecuentemente utilizados en el trabajo con metales actual, es el plomo. Las figuras elaboradas tradicionalmente con este material han sido soldaditos, cañones, caballos y miniaturas y en la actualidad, variados personajes de carácter etnográfico.

MADERA

El trabajo de la madera, presente en las culturas prehispánicas de todo el continente, se vio estimulado por las enseñanzas de los misioneros que llegaron a tierras americanas al momento de la conquista española. Fueron ellos quienes introdujeron y fomentaron el trabajo del lacado y tallado.

El lacado es uno de los procesos más complejos para trabajar la madera y es por eso que este tipo de piezas han sido siempre considerados como objetos de lujo. La técnica



LORENZO ANTONIO CONA NAHUELHUAL

Trapelakucha (prendero de tres cadenas), 2007

Plata laminada, recortada y cincelada

Padre las Casas (Temuco), Cautín, Araucanía, Chile

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

consiste en la aplicación de muchas capas sucesivas de una elaborada mezcla. En ella se combinan: tierra blanca de origen mineral, colorantes, aceite amarillo extraído de un insecto, tradicionalmente conocido como aje, y aceite de la planta chíá. Cada capa de laca que se aplica sobre la madera, es inmediatamente pulida para sacarle brillo formando una superficie tersa, brillante y duradera de color.

Otra de las técnicas para el trabajo en madera es la taracea, el arte tradicional de la incrustación en madera con pequeños trozos de hueso, marfil o concha. Cuando la incrustación se hace con otros tipos de madera, el trabajo recibe el nombre de marquetería. Durante el virreinato, este trabajo se hizo en la Nueva España, en ciudades como México y Puebla y en la zona andina en Santa Fe de Bogotá, Lima y La Paz. Actualmente continúa la tradición en diferentes centros a lo largo de todo el continente.

El Virreinato además, heredó a todo Iberoamérica una amplia gama de figuras de santos y de altares. Muchas de estas figuras eran talladas sin decorar y otras estaban ricamente decoradas con la técnica del estofado (pintura de gran detalle con colores y oro). El tallado de máscaras también tiene gran difusión por las innumerables danzas y fiestas que las requieren.

Se aprecia así, la diversidad de estilos y técnicas que tiene el trabajo en madera, donde lo cotidiano, lo festivo

y el fervor religioso se encuentran aquí representados en juguetes populares, mobiliarios, máscaras, instrumentos e imaginería religiosa.

PAPEL

En la época prehispánica, ya existía papel de origen vegetal y animal y los habitantes de Mesoamérica plasmaron sus historias en libros hechos con pieles de animales y en papel amate, obtenido de la corteza del árbol de amate o jonote cuyas láminas se secaban al sol y finalmente se unían para formar los hermosos y sorprendentes libros que se conocen como códices. El papel que hoy conocemos fue introducido al Nuevo Mundo por los españoles. Los frailes enseñaron a los indígenas a elaborar artesanías con este material, quienes lo asimilaron y le dieron su sello propio y característico.

Son muchas las maneras en las que el papel es trabajado en la actualidad por los maestros del arte popular iberoamericano: desde banderitas de papel picado, que se colocan como adorno en las calles durante los días de fiesta, hasta piñatas, calaveras y complicadas figuras de cartón y papel maché.

Dentro de la especialidad de la cartonería, destaca la manufactura de figuras fantásticas que combinan cola de dragón, alas y largas lenguas, con garras pintadas de múltiples colores que proporcionan brillo a su aspecto un poco aterrador. Muchos



ELIÉ LAYOUN, “ELIAS LAYON”

Santa Rita, 2011

Madera tallada, estofada, policromada y encarnada

Mariana, Minas Gerais, Brasil

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.



FÁBRICA DE CARRETAS ELOY ALFARO

Carreta típica de trabajo, 2011

Madera cortada, tallada, ensamblada y policromada

Sarchí Norte, Alajuela, Costa Rica

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.



FELIPE LINARES MENDOZA

Doña Marina, La Catrina, 1992

Alambre y papel moldeado, modelado y policromado

Ciudad de México, Distrito Federal, México

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

maestros se han dedicado también a la elaboración de escenas tradicionales, tipos y personajes populares y fiestas pueblerinas, enriqueciendo así los temas representados en esta especialidad artesanal.

La versatilidad alcanzada en el trabajo con papel por los artesanos populares, ha dado como resultado la amplia gama de expresiones que aquí exhibimos. Esta abarca desde los ámbitos festivos que celebran la vida, festividades tradicionales, figuras fantásticas y hasta el peculiar tono humorístico e irónico con que los mexicanos se refieren a la muerte.

TEXTILES

Los textiles constituyen una de las ramas artesanales más difundidas en Iberoamérica. En ellos se conjugan elementos prehispánicos, españoles y los adelantos técnicos de los siglos XIX y XX. Durante la época prehispánica, el algodón era la fibra textil más importante en la región. Si bien, en América Central también se usaron fibras vegetales y las lanas de las llamas, vicuñas y alpacas en la zona Andina. Posteriormente, los europeos introdujeron, en el siglo XVI, el cultivo del gusano de seda y la cría de ganado ovino.

El proceso de elaboración de un textil, abarca desde el cuidado de la materia prima, hasta la manufactura final del tejido. Se inicia con la siembra y cosecha del algodón, el pastoreo y esquila de los animales o la crianza de gusanos de seda. A partir del hilado de la lana y las fibras obtenidas, se originan las finas hebras que luego podrán ser tejidas para elaborar diversas prendas.

El color se obtiene de tintes naturales, utilizados desde antes de la conquista española, y que son específicos de cada zona. En Mesoamérica se utilizó la cochinilla para obtener el tinte rojo y el caracol marino para el color púrpura y el azul. El área andina por su parte, además de la cochinilla y el añil, utilizó las flores del árbol nativo qolle (*Buddleia coriácea*) para obtener amarillos brillantes.

La vestimenta tradicional femenina de América Central consta de huipil (blusa bordada), quechquemitl (poncho), faja y en algunos casos, tocados de colores. Las mujeres andinas usan polleras de lana y algodón, mantas denominadas llicllas para cubrir los hombros y espalda; aguayos para cargar y abrigarse, y sombreros de fieltro. Una de las prendas más singulares del ajuar femenino de la zona es el rebozo o manto, un artículo muy versátil pues sirve tanto para cargar niños o bultos, como para balancear una vasija sobre la cabeza y como chal para cubrirse del frío.



TEODOSIA MARCA DE FLORES

Faja calendario, 2009

Hilos de lana tejidos en ligamentos de cara de urdimbre en tejido doble, con flecos trenzados

Alsuno, Isla Taquile, Puno, Puno, Perú

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

En medio de la combinación de materiales, técnicas y prendas de diversas procedencias, se encuentra la distinción propia de cada comunidad dentro del territorio iberoamericano. A través de las prendas que portan, los individuos se distinguen, dentro de su comunidad, como miembros de un determinado grupo social.

PIEDRA

En el pasado prehispánico el trabajo de la piedra se destacó tanto en la arquitectura, como en las figuras talladas que representaban deidades y guerreros. A partir de la época virreinal los temas se diversificaron llegando en la actualidad a desarrollar una gran variedad de objetos de decoración, como fuentes, columnas, esculturas y maceteros para jardines, terrazas y predios.

La variedad de piedras utilizada es muy amplia y cada una de ellas tiene características especiales en cuanto a color, textura, brillo, densidad y peso, y son aprovechadas por los maestros escultores. El trabajo de la piedra se realiza por medio de tres técnicas básicas; percusión, presión y desgaste. La primera consiste en fracturarla por medio de golpes controlados utilizando un martillo y cincel. El trabajo por presión, por el contrario, se realiza forzando



ÁNGELA LLANQUINAO MILLAQUEO

Poncho cacique Mapuche, 2007

Hilos de lana teñidos con técnica de reserva, tejidos en telar vertical mapuche, ligamento labrado de cara de urdimbre, tafetán y tejido doble, con flecos

Ignacio Quidel, comuna Padre las Casas (Temuco), La Araucanía, Chile

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

el objeto de piedra contra la herramienta que puede ser de piedra, metal o incluso madera. Finalmente, la técnica del desgaste se logra frotando el objeto, utilizando piedras pulidoras o minerales abrasivos pulverizados, que desgastarán el material.

CUERO

En América se realizaban elementos con pieles de venado, jaguar, conejo, serpiente y otros animales, que daban origen a prendas de vestir, instrumentos de percusión, y a algunas partes de armas y sandalias. Durante la conquista, los españoles introdujeron la ganadería vacuna, bovina y porcina, propiciando el desarrollo del trabajo en cuero durante todo el virreinato.

El proceso de elaboración de estos productos requiere curtir el cuero, para lo cual hay que remojarlo utilizando elementos vegetales y minerales que ablandan el material. Posteriormente, el cuero se somete a procesos de labrado donde mediante un cuchillo sin punta se eliminan el pelo y los restos. El cuero entonces se instala en un bastidor y cuando ya está seco, se le unta grasa o aceite para darle flexibilidad. Solo entonces está listo para ser transformado en las sorprendentes piezas que aquí exhibimos.

CUERNO

El trabajo con cuerno de vacuno es una labor artesanal del ámbito rural que también se ha difundido en tiempos recientes en ciertas zonas para contribuir a la preservación de las tortugas, de las cuales se obtenía antes el carey. El cuerno de vacuno se lamina y trabaja de forma similar a este material, si bien debe ser unido por medio de ensamblajes. El material se calienta para extenderlo y cortarlo, y también se remoja para ablandarlo cuando debe recortarse. Los calados se hacen con herramientas como pequeños taladros y caladoras, buriles, esmeriles y finas brocas. Grandes Maestros en Cuba y México, destacan por la minuciosa elaboración de sus piezas.

PLUMARIA

El arte de trabajar la pluma fue uno de los oficios más distinguidos en el mundo prehispánico. Se elaboraban escudos, tocados, indumentaria, uniformes guerreros y mosaicos, todos ellos mostrando plumas multicolores de preciosas aves tropicales, cuyo uso fue destinado exclusivamente a los grandes señores y a las clases sacerdotales.

Posteriormente, debió adaptarse para satisfacer las necesidades de la religión católica, para crear cuadros de santos y escenas religiosas.

En esta técnica, las plumas son seleccionadas por su colorido natural para así componer los cuadros. Entre más exótica es el ave de la que proviene la pluma, más alto será el valor del objeto creado. Sobre una base se dibuja la escena a la que luego se le van pegando una por una y con cera, las plumas de diversos colores. Este minucioso proceso puede tomar más de veinte días en la elaboración de una sola pieza.

VIDRIO

El vidrio soplado se puede trabajar con vidrio de desperdicio, o bien, producirse a partir de arenas, carbonatos, feldspatos y calizas. El producto se funde a más de 1,200 grados centígrados, produciendo una masa líquida y viscosa. Esta disciplina requiere gran destreza pues se trabaja en continua oposición contra el endurecimiento de la materia prima, conforme se va enfriando.

Además de los acabados como el azogado, esmaltado a fuego, ampollado o esmerilado, la mezcla de sales químicas le da al vidrio sus colores característicos; verde, amarillo, azul,

violeta y ámbar. El tono rojo, sin embargo es el más difícil de obtener, ya que requiere oro entre sus componentes.

CERA

En esta rama destacan las figuras y la cera escamada, que es como se conoce a la especialidad del trabajo de las velas decoradas en Sevilla, España; San Luis Potosí y Guanajuato en México y en Quito, Ecuador. El armazón de estas piezas de cera es de madera muy liviana y en las extremidades llevan una estructura de alambre.

Las velas generalmente tienen un estrecho vínculo con la religión católica. Si Dios, la Virgen o algún santo conceden la realización de un favor solicitado, el fiel quema en el altar este tipo de velas escamadas en señal de gratitud.

ÁMBAR

El ámbar proviene de una resina fosilizada de varios tipos de pino. Puede ser duro o quebradizo, opaco o transparente y en ocasiones jaspeado. Generalmente es trabajado en piezas de joyería que van encajadas en monturas de oro y plata.

Significativa resulta la riqueza de ámbar de la República Dominicana, seguida de México, Nicaragua y Colombia.

OBSIDIANA

Material milenario de lava volcánica vitrificada de color negro, grisáceo, verde o café, con aspecto vidrioso. Los habitantes de Mesoamérica, región de América Central, utilizaron la obsidiana para elaborar instrumentos y armas como cuchillos y puntas de proyectil, además de espejos, esculturas, orejeras, e insignias con los que se decoraban las imágenes de los dioses y los altos dignatarios civiles y militares de la época. Para trabajar la obsidiana, se usan tanto herramientas accionadas con electricidad, como artículos manuales. Una vez que se logra la forma de la pieza con golpes suaves, se procede al pulido, a través del cual se logra el brillo característico que resalta las vetas de esta piedra.

COCO LABRADO

Los artesanos que trabajan con este material acuden directamente a los palmares para conseguir el fruto, el cual se limpia perfectamente hasta dejar lista la cáscara. Esta capa se



ANTÔNIO RODRIGUES DA SILVA

Festa do bumba, 2008

Barro modelado, con pastillaje y policromado en frío

Alto do Moura, Caruaru, Pernambuco, Brasil

Col. Fomento Cultural Banamex



MARCOS BORGES DA SILVA “MARCOS DE NUCA”

León, 2008

Barro modelado, alisado, con pastillaje

Tracunhaém, Pernambuco, Brasil

Col. Fomento Cultural Banamex, A. C

raspa para quitarle porosidad y se delinear los diseños. Más adelante, se lija y se da comienzo al tallado, entresacando varios niveles de la cáscara, para dar profundidad y resaltar los motivos. Se pule para darle brillo, se le unta aceite de coco y se humea para darle el característico acabado oscuro.

En la época virreinal se utilizaban cocos como recipientes para beber chocolate. Entonces, como ahora, estos objetos solían sustentarse con bases de plata para facilitar su manejo.

HUESO

El hueso se utiliza generalmente en la producción de miniaturas, las cuales en el pasado se elaboraban con marfil. Las imágenes representadas son en su mayoría, ángeles, calaveras y esqueletos. Para su realización se emplean utensilios propios de los dentistas con las técnicas de presión y desgaste, similares a las que se utilizan en el trabajo de la piedra.

Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica, Colección Fomento Cultural Banamex, reúne más de 2.500 piezas, provenientes de la Colección Fomento Cultural Banamex, que dan cuenta de la pericia técnica y del talento de más de 450 Maestros artesanos provenientes de los 22 países

que configuran el extenso territorio iberoamericano y que incluye a los antiguos virreinos españoles y los dominios portugueses. Estos últimos (España y Portugal) se hacen presentes en la exposición no solo por medio de su artesanía sino también a través de la influencia estilística y cultural que tienen sobre la producción artística de nuestro continente. Este singular proceso de mestizaje, de elementos europeos e indígenas, primer encuentro y diálogo entre dos mundos, caracteriza e identifica a Iberoamérica. La influencia del viejo continente dialoga aquí con importantes civilizaciones prehispánicas y comunidades indígenas que en muchos casos conservan su idioma y sus tradiciones hasta la actualidad. La interacción de esta diversidad indígena con las diferentes poblaciones mestizas y europeas, hace que Iberoamérica sea un área con una gran riqueza geográfica, multicultural y lingüística de más de 600 millones de habitantes.

Para complementar la información acerca de las temáticas de la exposición, el/la docente puede consultar el Glosario que se encuentra al final de cada cuaderno, los múltiples recursos de apoyo de la **Visita virtual** de la exposición en <http://chilexplora.com/chilexplora/panorama/galeriasdearte/cplmgrandesmaestros/tour.html> y los **Audioguías** de las piezas destacadas presentes en las dos salas.

ACTIVIDAD 1

ARTE POPULAR: CULTURA HÍBRIDA Y NUESTRAS FESTIVIDADES

1° a 4° Enseñanza Media

OBJETIVOS

- Conocer y comprender el concepto de arte popular e hibridez mediante ejemplos.
- Examinar y clasificar festividades y hechos culturales de su entorno mediante el concepto de arte popular y cultura híbrida.
- Conocer y comprender elementos constitutivos de un modelo de investigación visual.
- Aplicar modelo de investigación visual según conceptos culturales entregados por el docente.
- Sintetizar y evaluar nuevos ejemplos de manifestaciones vinculadas al concepto del arte popular y fenómenos coherentes con el concepto de hibridez.

OBRAS UTILIZADAS (VER ANEXO 1)

- Doña Marina, La Catrina.

MOMENTOS

INICIO

Con la ayuda de un proyector data y un computador el/ la docente realiza una visita virtual a la exposición “Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica” a modo de motivación para el desarrollo de la actividad. Se puede acceder a esta visita virtual a través del siguiente enlace:

<http://chilexplora.com/chilexplora/panorama/galeriasdearte/ccplmgrandesmaestros/tour.html>

A continuación, el/la docente debe preguntar a los/las estudiantes que entienden por los siguientes conceptos:

- *Cultura Popular*
- *Arte Popular*

A partir de las respuestas de los estudiantes el docente orienta el diálogo hacia los siguientes conceptos:

*La **cultura popular** hace referencia al conjunto de patrones culturales y manifestaciones artísticas y literarias creadas o consumidas preferentemente por los grupos sociales populares (grupos sociales bajos o medios o con menor instrucción académica) por contraposición a una cultura académica, de elite u oficial centrada en medios de expresión asociados a una formación superior y artística.*

*Antiguamente, también se relacionaba la cultura y el **arte popular** a la elaboración de artesanías y a las tradiciones que mantenían los grupos sociales populares. Sin embargo, con la aparición de los medios de comunicación de masas, tales como la televisión, los diarios e internet, el concepto de cultura popular también se puede remitir a los códigos, manifestaciones y formas de comportamiento o comunicación derivados de estos. Asociado al folclore el arte popular parece conservar, asociado a la cultura de masas parece mantener cohesionado y actualizado. Además el concepto de arte en el **arte popular** nos remite a una excelencia para confeccionar algo, es decir a una capacidad para plasmar una visión de la realidad a partir de una técnica. Esto es lo que podemos observar en la exposición virtual de los “Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica”.*

DESARROLLO

A continuación, el/la docente presentará el concepto de *hibridez* para explicar el problema en la definición del término *cultura popular*.

*La **hibridez** hace referencia a algo que está compuesto por elementos de distinta naturaleza.*

Por tanto, si nos fijamos en lo visto anteriormente, el arte popular, específicamente en América Latina, puede ayudarnos a identificar la hibridez de nuestra cultura. En él pueden confluir la

tradición de una técnica artesanal, pero al mismo tiempo incluir técnicas de elaboración más modernas, puede dar cuenta de una celebración tradicional, válida tanto para una visión occidental como una pre-colombina, pero que se actualiza constantemente gracias a los medios de comunicación de masas.

Mostrar a los/las estudiantes la pieza destacada del maestro Felipe Linares Mendoza, “Doña Marina, La Catrina”(Ver Anexo 1) y les dará a conocer la celebración del “Día de los muertos” en México.



En este ejercicio de referencia, es importante que el/la docente resalte las distintas creencias que confluyen en esta celebración: por un lado la celebración religiosa católica, y por otro, la creencia indígena que asigna gran importancia a la muerte. Para facilitar el trabajo de referencia (datos e imágenes) se sugiere visitar la definición de Wikipedia de esta celebración: http://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%ADa_de_Muertos.

ACTIVIDAD

El/la docente entregará las pautas para el desarrollo de un ejercicio de investigación visual respecto a la celebración del *Día de los Muertos*, u otras¹.

Los/las estudiantes deberán recopilar la siguiente información de la festividad a investigar conformando fichas informativas de la siguiente manera:

- 1- Significados asociados a la festividad según diversas fuentes (Las fuentes pueden ser *La Iglesia* y *La Televisión*, por ejemplo²).
- 2- Finalidad de la festividad, según las diversas fuentes encontradas.
- 3- Conjunto de imágenes asociadas a la festividad investigada. Cada una de estas deberá contener el siguiente análisis:

Fuente: De donde proviene la imagen.

Descripción: Análisis de los elementos que componen la imagen, tales como formas y colores.

Tipo: Identificación del tipo de imagen. Clasificación según su elaboración (cómico, fotográfica, ilustración, etc.).

El formato de entrega podrá ser digital, impreso o en una presentación en power point.

El/la estudiante deberá reconocer la diferencia de énfasis entregados por las distintas imágenes de la festividad escogida, comparando en un mismo formato dos imágenes de distinta fuente. De esta forma podrá apreciar la importancia que cada fuente asigna a distintos aspectos de la festividad.

Este ejercicio permitirá contemplar visualmente las diferencias culturales recogidas sobre una misma festividad social.

CIERRE

El cierre de la actividad consistirá en realizar una presentación de los resultados de la investigación, ofreciendo datos sobre la celebración investigada con imágenes que respalden la hibridez que puede observarse en la celebración.

El concepto de hibridez se refiere a la mezcla de culturas generadas por la globalización, mezcla que se da de forma

particularmente potente en la cultura popular, pese a que la cultura “cultura” o “de elite” también se ha centrado en su análisis. La hibridez da cuenta de prácticas culturales desarraigadas que producen nuevas formas híbridas locales, donde pueden convivir diversas manifestaciones sobre un mismo evento, como puede ser una fiesta religiosa.

En el análisis llevado a cabo por los/las estudiantes deben aparecer formas dispares de conmemorar o celebrar una fecha significativa para nuestra sociedad; el/la docente debe hacer ver esta *co-existencia* de manifestaciones como un rasgo de una cultura híbrida. Uno de los ejemplos más claros es la ambivalencia actual en la celebración del “día de todos los santos”; esta festividad presenta una conmemoración tradicional, que consiste en la visita de los parientes difuntos en el cementerio, en tanto a nivel comercial se ha posicionado cada vez más la celebración de “Halloween”.

¹ Se sugieren festividades religiosas tales como Navidad o Pascua de Resurrección.

² Por fuentes entenderemos aquellas instituciones o medios que producen imágenes asociadas a la festividad. Respecto a la celebración de “Todos los santos” se puede tomar como fuente tanto una página web que haga alusión a la celebración de “Halloween” como el noticiero de algún canal que haga referencia a la celebración religiosa del mismo día.

MATERIALES Y MEDIOS

Materiales:

1. Se recomienda desarrollar la actividad en formatos digitales, tal como presentaciones power point.
2. Las fichas podrán ser impresas.

Medios:

1. Proyector data o monitor.
2. Computador conectado a internet.
3. Lámina impresa de obra del **Anexo 1** (en caso de no ser posible la proyección o visionado del material de apoyo).

Recursos digitales de descarga o referencia:

http://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%ADa_de_Muertos.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Halloween>

http://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%ADa_de_Todos_los_Santos

Visita virtual de exposición Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica. Colección Fomento Cultural Banamex:

<http://chilexplora.com/chilexplora/panorama/galeriasdearte/ccplmgrandesmaestros/tour.html>

BIBLIOGRAFÍA

Néstor García Canclini. (1987). Ni folklórico ni masivo; ¿qué es lo popular?. *Diálogos de la comunicación*, N°17.

Mckee, R. y Szurmuk, M. (coords.). (2010). *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos*. México D.F.: Siglo XXI editores, s. a.

CRUCE CON PLANES Y PROGRAMAS MINEDUC:

OBJETIVOS FUNDAMENTALES

Primer año de enseñanza media- Profundizar en los conceptos y elementos que constituyen el lenguaje plástico-visual, su organización y modos de producción.

Segundo año de enseñanza media- Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.

Tercer año de enseñanza media- Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.

Cuarto año de enseñanza media- Pensar críticamente y reflexionar sobre las relaciones arte-cultura-tecnología, a partir de obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.

ANEXO 1



FELIPE LINARES MENDOZA

Doña Marina, La Catrina, 1992

Alambre y papel moldeado, modelado y policromado

Ciudad de México, Distrito Federal, México

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

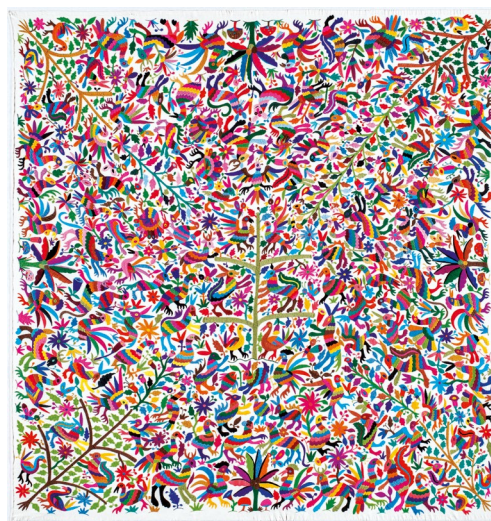
ACTIVIDAD 2

BARROCO, LATINOAMÉRICA Y EL CÓMIC

1° a 4° Enseñanza Media

OBJETIVOS

- Conocer y comprender conceptos de *Barroco* y *tensión barroca* mediante explicación del docente.
- Conocer y comprender la definición de cómic.
- Analizar los elementos que componen el cómic.
- Asociar el cómic, la *tensión barroca* y el trabajo de los grandes maestros presentados por el CCPLM.
- Aplicar estructura del cómic en relato personal del estudiante.
- Sintetizar los conceptos entregados por el docente en la producción del cómic.
- Evaluar las posibilidades narrativas y la relación con el entorno por medio de la revisión colectiva de los resultados de la clase.



OBRAS UTILIZADAS (VER ANEXO 2)

- Árbol de las Artesanías de Iberoamérica.
- Mantel

MOMENTOS

INICIO

Con la ayuda de un proyector data y un computador el/la docente realiza una visita virtual a la exposición “Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica” a modo de motivación para el desarrollo de la actividad. Se puede acceder a esta visita virtual a través del siguiente enlace:

<http://chilexplora.com/chilexplora/panorama/galeriasdearte/ccplmgrandesmaestros/tour.html>

Mostrará las piezas destacadas *Árbol de las artesanías de Iberoamérica* y *Mantel* (Ver Anexo 2).



Preguntará a los/las estudiantes sobre lo que les llama la atención de estas piezas y procurará conducir las respuestas hacia lo sobrecargado y minucioso de sus formas y elementos plásticos constitutivos.

El/la docente a continuación identificará esta característica con el término de **'barroco'**. Si es necesario, aclarará que una de las acepciones dada por la RAE es 'Excesivamente recargado de adornos'.

DESARROLLO

Posteriormente entregará a los alumnos y alumnas una breve definición sobre lo que fue el periodo Barroco, relacionándolo con las 'formas barrocas' y con la 'tensión barroca' presentes en la historia del continente Latinoamericano.

El Barroco es un periodo de la cultura occidental que se puede visualizar a partir de diversas manifestaciones artísticas, tales como la literatura, arquitectura, escultura, pintura, música, ópera, danza, teatro, etc.

Esta forma de producir arte, se origina en una época marcada por la reformulación del mapa universal, generado por los descubrimientos geográficos y el proceso de expansión de diversas naciones europeas, así como por las fuertes disputas entre protestantes y católicos. Además, es en este periodo cuando comienza a aparecer en escena la burguesía, desplazando paulatinamente el poder económico de la antigua aristocracia.

El Barroco es un periodo cultural marcado por el cambio en la cosmovisión del hombre occidental que se visualiza en las complejas y tensas formas que asumieron los objetos artísticos creados en este periodo.

El/la docente puede mostrar algunos ejemplos de obras artísticas del periodo. Sin embargo, se recomienda hacer énfasis en la siguiente propuesta conceptual de 'tensión barroca' coherente con una idea sobre la identidad Latinoamericana.

El Barroco presenta una tensión interna en el hombre de aquel tiempo, una tensión generada por la pérdida de una antigua configuración del mundo que él habitaba.

Parte de esta tensión existencial se refleja en el descubrimiento del nuevo continente americano, un 'nuevo mundo', con pueblos, geografías y flora y fauna completamente desconocidas para el europeo. Este proceso nosotros lo podemos entender como una 'tensión barroca'.

Imaginémonos cuan complejo fue para el europeo describir los elementos que encontró en este 'nuevo mundo fantástico'.

Coherente con esta sensación frente a una nueva realidad, y la multiplicidad culturas y creencias que tenemos en nuestro continente Latinoamericano, este se puede pensar como un lugar donde la realidad se mezcla con la magia, donde el lenguaje occidental a veces no es suficiente para describir nuestra realidad diferente; vivimos pues, en una 'tensión barroca latinoamericana' o en un 'realismo mágico'.

A continuación preguntará a los/las estudiantes si han vivido alguna vez en sus vidas experiencias extrañas, increíbles o difíciles de contar, por los sentimientos que en ellos despiertan. Les pedirá que piensen formas extrañas y fantásticas para describir aquellas situaciones vividas por ellos.

El/la docente retornará a las piezas destacadas y explicará a los/las estudiantes que también los maestros del arte popular se esfuerzan por plasmar elementos extraordinarios de su realidad. Las piezas complejas que ellos han visto son una muestra de aquello.

ACTIVIDAD

El/la docente indicará a los/las estudiantes que el cómic también puede ser un arte asociado a una 'tensión barroca' para contar historias fantásticas o difíciles de explicar en términos convencionales. El cómic en su particular estilo puede exagerar, u organizar el relato de una forma gráfica que rompe a veces su conexión con las formas convencionales y realistas.

El/la docente puede entregar una breve definición de cómic:

"El cómic (también conocido como historieta o narrativa gráfica) es una palabra inglesa que se usa para designar un tipo de narración popular que mezcla e integra, dibujos y textos ("Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los que pueden integrarse elementos de escritura fonética") Se trata de un arte narrativo igual que la literatura, el teatro y el cine, pero que utiliza otros recursos."

A continuación, se invitará a los/las estudiantes a elaborar un cómic tomando en consideración los conceptos entregados anteriormente.

Para el desarrollo de esta actividad utilizamos como base la metodología del texto *Mi Taller Digital: "Comic Digital"*, desarrollado por el Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación.

El cómic deberá presentar una situación fantástica extraída de la realidad del estudiante, también puede ser una observación o crítica sobre su entorno, su barrio o sobre la sociedad. Deberá tener una extensión de 2 planas, del tamaño de un block de dibujo grande.

Los pasos que la actividad de cómic deberá contener, son los siguientes:

1. Escritura de guión.
2. Bosquejo de historia.
3. Diseño de página.
4. Dibujo de la historia.
5. Dibujo de los globos de texto.
6. Colorear el cómic.

INDICACIONES DE DESARROLLO DE ACTIVIDAD

Escritura del guión. Debe contener los siguientes elementos:

- Personajes definidos. Nombres y descripción escrita.
- Relato. Historia que incorpore elementos fantásticos y que haga alusión al entorno del estudiante o a nuestra sociedad.
- Diálogos de personajes. La historia debe contener diálogos entre los distintos personajes. Estos diálogos deben ser coherentes con la definición de los personajes.

A continuación elementos del cómic que deben manejarse para el bosquejado de la historia:

- **Viñeta.** Es la unidad mínima de cualquier cómic. Es la porción de espacio acotado sobre la que se dibuja. Cada viñeta es un momento y acción específica de la narración.



Entre una acción, representada por una viñeta, existen “saltos de acción”. Las viñetas, además, se deben configurar de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.



- **Encuadre.** Es la distancia desde la que se observa la situación. Esta distancia se denomina “plano” y su uso da énfasis a las acciones de los personajes.



Plano de detalle



Primer plano



Plano medio



Plano de conjunto



Plano americano



Plano general

- **Angulación.** Tiene que ver con el punto de vista desde el cual los personajes son observados.



Normal



Picado



Contrapicado

Posteriormente el/la estudiante debe desarrollar el *diseño de página*. Este consiste en dividir la página de trabajo en las distintas viñetas que contendrán cada una de las acciones de la historia. Se debe definir los tamaños según lo contado y la importancia de las acciones.



- **Signos cinéticos.** Son los encargados de representar movimientos.

Luego el/la estudiante deberá *dibujar los globos de texto*.



- **Globos de texto o bocadillos.** Estos dan cuenta de los pensamientos y diálogos de los personajes o de información temporal útil a la historia. Las formas pueden variar según el tipo de información que provean.

Una vez diseñada la página y las viñetas que contendrá, el/la estudiante debe pasar a la etapa de *dibujo de la historia*. Para el dibujo deberá tener en cuenta los siguientes elementos:

- **Metáforas visualizadas.** Son recursos gráficos que se utilizan para expresar estado síquico o situaciones especiales de los personajes. Un ejemplo claro de esto puede ser la clásica ampollita sobre la cabeza de un personaje; esto representa una idea del mismo.

- **Cartuchos o Ladrillos.** Refuerzan el sentido del contenido de la viñeta, como indicar un lapso de tiempo, entregar nombres de lugares, etc.



Globo de diálogo



Globo de pensamiento



Globo eléctrico



Globo de susurro

Finalmente, el/la estudiante deberá comenzar la etapa de *colorear el cómic*. Deberá entintar o marcar los bordes del dibujo y las sombras con rápido grafo, y colorear aquellos elementos que considere importantes.

Se recomienda una extensión del cómic de una plana, en virtud que este pueda ser resuelto en una clase.

CIERRE

Los/las estudiantes deberán mostrar sus historias, indicando de que tratan y que creen ellos que las hacen funcionar como relatos fantásticos; deben explicar que elementos gráficos son los que le dan el carácter mágico o fantástico.

MATERIALES Y MEDIOS

Materiales:

1. Hojas de oficio blancas.
2. Regla.
3. Lápiz mina.
4. Rápido grafo.
5. Plumones de colores o lápices escripto.

medios:

1. Proyector data o monitor.
2. Computador conectado a internet.
3. Láminas impresas de obras del **Anexo 2** (en caso de no ser posible la proyección o visionado del material de apoyo).

RECURSOS DIGITALES DE DESCARGA O REFERENCIA:

Visita virtual de exposición Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica. Colección Fomento Cultural Banamex:

<http://chilexplora.com/chilexplora/panorama/galeriasdearte/ccplmgrandesmaestros/tour.html>

Material descargable de la página *ENLACES* del Ministerio de Educación del Gobierno de Chile:

<http://www.enlaces.cl/index.php?t=81&i=2&cc=2302&tm=2>

BIBLIOGRAFÍA

- Enlaces Centro de Educación y Tecnología. (2014). *Mi Taller Digital: "Comic Digital"*. Santiago: Ministerio de Educación.
- Néstor García Canclini. (1987). Ni folklórico ni masivo; ¿qué es lo popular?. *Diálogos de la comunicación*, N°17.
- Mckee, R. y Szurmuk, M. (coords.). (2010). *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos*. México D.F.: Siglo XXI editores, s. a.

CRUCE CON PLANES Y PROGRAMAS MINEDUC:

Objetivos Fundamentales

Primer año de enseñanza media- Profundizar en los conceptos y elementos que constituyen el lenguaje plástico-visual, su organización y modos de producción.

Segundo año de enseñanza media- Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.

Tercer año de enseñanza media- Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación

sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.

Cuarto año de enseñanza media- Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.

¹ Enlaces Centro de Educación y Tecnología. (2014). *Mi Taller Digital: "Comic Digital"*. Santiago: Ministerio de Educación.

ANEXO 2



ÓSCAR SOTENO ELÍAS

Árbol de las artesanías de Iberoamérica, 2012

Barro moldeado, modelado, con pastillaje y policromado en frío

Metepec, Estado de México, México

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.



DIONISIA FERRER

Mantel, 2012

Algodón bordado en punto al pasado

Tenango de Doria, Hidalgo, México

© Col. Fomento Cultural Banamex, A. C.

GLOSARIO

ÁGAVE

Agave, es el nombre de un género de plantas monocotiledóneas, que comprende unas 210 especies, pertenecientes al orden Aspargales y su familia Agavaceas.

Los ágaves, comúnmente llamados con la voz caribeña maguey, son originarios de las regiones áridas y semiáridas de Norte, Centro y Suramérica. Diversas especies se cultivan para aprovechar sus **fibras textiles**, como el *henequén* cultivado en una amplia zona de la península de Yucatán y Tamaulipas, México; la savia de donde se obtienen por fermentación bebidas alcohólicas como el pulque, y el tequila que ha llevado el nombre de México por todo el mundo; otras son apreciadas por sus propiedades tradicionalmente curativas o como plantas de ornato.

ALEBRIJE

1. Figura de barro pintada de colores vivos, que representa un animal imaginario.

2. La palabra alebrije (figura que representa animales imaginarios, pintada en vivos colores), le vino en sueños al creador de esta forma artística. En 1936, el cartonero (construía piñatas y máscaras) mexicano, Pedro Linares López (1906-1992), se enfermó de una úlcera gástrica. Cayó en cama con una altísima fiebre. Delirando en su enfermedad, sus sueños lo llevaban a un místico y bello lugar donde no sentía dolor. Ahí veía exóticos animales, como un burro con alas de mariposa y un gallo con cuernos de toro. Estos animales le gritaban Alebrije, Alebrije. Cuando se recuperó de su enfermedad empezó a recrear lo que vio en sus sueños.

AÑIL

1. Arbusto perenne de la familia de las Papilionáceas, de tallo derecho, hojas compuestas, flores rojizas en espiga o racimo, y fruto en vaina arqueada, con granillos lustrosos, muy duros, parduscos o verdosos y a veces grises.

2. Pasta de color azul oscuro, con visos cobrizos, que se saca de los tallos y hojas de esta planta.

3. Añil o índigo es la denominación tradicional de las variedades muy oscuras y profundas del color azul; antiguamente se decía también glasto. Originariamente, el añil o índigo era un colorante de uso predominantemente textil cuyo color, por extensión, se denominaba también así. Esta coloración comenzó a ser considerada parte del espectro de luz visible —y por lo tanto del arco iris— cuando Isaac Newton dio la denominación de color «índigo» a la franja azul oscura del espectro. La confusión y sinonimia entre añil, índigo y glasto

se debe a que estos son los nombres comunes de tres plantas de las que se solía obtener un tinte de color similar por medio del mismo proceso. El nombre “añil” se aplica a *Indigofera suffruticosa*, “índigo” a *Indigofera tinctoria* y “glasto” a *Isatis tinctoria*.

ARTE POPULAR

1. El arte popular es el conjunto de obras plásticas y de otra naturaleza, tradicionales, funcionalmente satisfactorias y útiles, elaboradas por un pueblo o una cultura local o regional para satisfacer las necesidades materiales y espirituales de sus componentes humanos, muchas de cuyas artesanías existen desde hace varias generaciones y han creado un conjunto de experiencias artísticas y técnicas que las caracterizan y dan personalidad. La artesanía en su sentido más amplio, es el trabajo hecho a mano; o con preeminencia del trabajo manual cuando interviene la máquina. En el momento en que la máquina prevalece, se sale del marco artesanal y se entra en la esfera industrial.

2. El arte popular forma parte de la historia de cada pueblo, está integrado a la identidad y a la cotidianidad de un grupo o de una comunidad. Nos habla de las costumbres, de las fiestas, de la historia e incluso de la vida diaria. Su origen es diverso y espontáneo, ya que existe en un entorno social, histórico y cultural determinado. Es arte inspirado en la naturaleza y hecho con materiales que los maestros artesanos pueden obtener de ella. El arte popular es un medio de expresión y al mismo tiempo refleja la realidad de cada comunidad. Se transmite de generación en generación, para que así las tradiciones no se pierdan.

AZOGADO

De Azogar. La palabra “Azogar” viene del árabe: “*azauc*”. Azogar es un verbo transitivo y el azogue es el nombre vulgar que se da al mercurio. Azogar un espejo, es la capa brillante que se da a los vidrios por la parte trasera para convertirlos en espejos, o a una pantalla para abrillantarla, por ejemplo, los faroles de los automóviles. Así se dice, “*espejo azogado*” el que refleja toda la luz que incide sobre él.

BARROCO

1. Se dice de un estilo de ornamentación caracterizado por la profusión de volutas, roleos y otros adornos en que predomina la línea curva, y que se desarrolló, principalmente, en los siglos XVII y XVIII.

2. El Barroco fue un período de la historia en la cultura occidental originado por una nueva forma de concebir las artes visuales y que, partiendo desde diferentes contextos histórico-culturales, produjo obras en numerosos campos artísticos: literatura, arquitectura, escultura, pintura, música, ópera, danza, teatro, etc. Se manifestó principalmente en la Europa occidental, aunque debido al colonialismo también se dio en numerosas colonias de las potencias europeas, principalmente en Latinoamérica. Cronológicamente, abarcó todo el siglo XVII y principios del XVIII, con mayor o menor prolongación en el tiempo dependiendo de cada país.

Se suele situar entre el Manierismo y el Rococó, en una época caracterizada por fuertes disputas religiosas entre países católicos y protestantes, así como marcadas diferencias políticas entre los Estados absolutistas y los parlamentarios, donde una incipiente burguesía empezaba a poner los cimientos del capitalismo.

Como estilo artístico, el Barroco surgió a principios del siglo XVII en Italia —período también conocido en este país como *Seicento*—, desde donde se extendió hacia la mayor parte de Europa.

CERÁMICA MAYÓLICA O MAYÓLICA

1. Loza italiana del renacimiento, inspirada en la cerámica hispano-morisca.

2. La mayólica es el nombre que se da desde el renacimiento a un tipo de decoración cerámica sobre loza, con un esmalte de plomo opacificado con estaño, posteriormente se decora los diversos motivos con óxidos sobre la anterior base. La pasta es una arcilla de baja temperatura natural con un coeficiente de absorción de agua elevado, mayor del 10 al 15%, siendo las piezas cocidas a baja temperatura, entre 980° y 1050° C. La RAE, especifica dentro de su definición que es una loza decorada con reflejos metálicos, al ser este el tipo de pieza que era exportado a Italia en un inicio.

COCHINILLA

Crustáceo isópodo terrestre, de uno a dos centímetros de largo, de figura aovada, de color ceniciento oscuro con manchas laterales amarillentas, y patas muy cortas. Cuando se le toca, se hace una bola. Se cría en lugares húmedos. De él se extrae un colorante o tinte rojizo.

CÓMIC

1. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo.

2. Se llama **historieta** o **cómic** a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto. Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: “Ilustraciones yuxtapuestas y

otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”. Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital, pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro.

Han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros. Al profesional o aficionado que las guioniza, dibuja, rotula o colorea se le conoce como historietista.

CULTURA

1. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

2. En las acepciones que el DRAE le reconoce, la cultura puede ser el resultado o el efecto de cultivar los conocimientos humanos y, también, el conjunto de modos de vida y de costumbres de una época o grupo social.

3. El término cultura puede alcanzar extensión y usos diversos. La cultura, en tanto que diversidad cultural, es el objeto del conocimiento empírico. Puede entenderse como dimensión y expresión de la vida humana, mediante símbolos y artefacto; como el campo de producción, circulación y consumo de signos.

ESMERILADO

Pulir algo o deslustrar el vidrio con esmeril o con otra sustancia.

FILIGRANA

La palabra filigrana (arte decorativo usando hilos de oro y plata) viene del italiano filigrana, compuesta con los siguientes elementos latinos:

. La palabra *filum* (hilo) de donde tenemos en español hilo, hilvanado.

. La palabra *granum*, en referencia a partículas de metales.

Este término que nace en la orfebrería designa a una técnica que ya emplearon griegos y romanos en la fabricación de joyas, e incluso existen ejemplos aislados en la orfebrería egipcia. En fecha más tardía otros pueblos también emplearon la técnica, si bien los italianos gestan el vocablo en la Edad Media.

HIBRIDEZ

En líneas generales, el término “*hibridez*” o “*hibridación*” da cuenta de los procesos y resultados de la mezcla de diferentes culturas en América Latina. El término ocupa un lugar destacado en el pensamiento y discurso crítico sobre América Latina junto a otros términos que, en la misma tradición, han procurado explicar la diversidad de la realidad cultural latinoamericana y sus debates entre la conciliación y el

conflicto, como mestizaje, transculturización, heterogeneidad, y más recientemente, “zona de contacto”.

La hibridación se piensa como un fenómeno asociado a la modernidad, tal y como esta se configura en la lógica del mercado productor de consumidores y rearticulador de identidades ciudadanas en la globalización y en las intersecciones entre la cultura de élite, la industria cultural y la cultura popular; así como el papel que el estado y las organismos privados juegan en los procesos generados por las reglas de producción simbólica de los bienes culturales.

HUIPIL

El huipil es la prenda femenina más tradicional de la mujer indígena desde la antigüedad. Consiste en un lienzo de tela doblado con una apertura para introducir la cabeza y dos más para los brazos cuando va cerrado. El lienzo se compone a su vez, de uno, dos, tres y algunas veces hasta de cinco tiras de tela que se unen entre sí. Actualmente, esta prenda se sigue manufacturando, al igual que en la época prehispánica, en telar de cintura aunque algunas veces se elabora también con telas comerciales. Se teje en la mayoría de los materiales textiles, como algodón, lana y seda, que se combinan con adornos de listones y encajes.

La forma en que se decora un huipil, depende mucho del grupo indígena que lo confecciona. Para ejemplificar lo anterior, se pueden mencionar los huipiles de Chopan, o los de Cotzocón, Oaxaca, (México) en los que el elemento decorativo es únicamente el tejido, ya que son elaborados en blanco sobre blanco y no participa otro color. También los huipiles yalaltecos son muy sencillos, únicamente llevan como adorno en el pecho y la espalda una trenza de artisela de diversos colores y largos flecos. Existen, en cambio, huipiles muy elaborados como los de las chinantecas oaxaqueñas; éstos son tejidos y bordados con diferentes motivos geométricos de distintos colores que cubren por completo la prenda, la cual es adornada por la orilla con una franja horizontal de listones de colores contrastantes y rematada con un encaje blanco.

IDENTIDAD

La palabra “identidad” se deriva del vocablo latino *identitas*, cuya raíz es el término *idem*, el cual significa “lo mismo”. En su acepción más básica, la identidad incluye asociaciones, por una parte, con los rasgos que caracterizan a los miembros de una colectividad frente a los otros que no pertenecen a la misma y, por otra, a la conciencia que un individuo tiene de ser él mismo y, entonces, distinto a los demás. Entre lo mismo y lo otro, se abre así, el territorio material y simbólico de la identidad.

MARQUETERÍA

Marquetería, arte y técnica de trabajar la madera incrustando en ella otros materiales. Decoración que se obtiene por yuxtaposición de chapas de madera de especies variadas, en combinación a veces con mármoles, metales, marfil, nácar, etc., empleada para recubrir superficies especialmente en obras de ebanistería. Arte de hacer estos trabajos o labores. Ebanistería.

REALISMO MÁGICO

Movimiento literario hispanoamericano surgido a mediados del siglo XX, caracterizado por la introducción de elementos fantásticos inmersos en una narrativa realista.

BIBLIOGRAFÍA DEL GLOSARIO

Fomento Cultural Banamex. (2014). *Grandes Maestros del Arte Popular de Iberoamérica*. México, D.F.

<http://etimologias.dechile.net/>. (n.d.).

<http://lema.rae.es/drae/>. (n.d.).

<http://lexicoon.org/es>. (n.d.).

<http://www.artesanum.com/definicion-marqueteria-6364.html>. (n.d.).

http://www.arts-history.mx/sitios/index.php?id_sitio=7041&id_seccion=845583&id_subseccion=694068. (n.d.).

http://www.encyclopediaguatemala.org.gt/index.php?title=El_Arte_Popular_y_las_Culturas_Tradicionales. (n.d.).

<http://www.perueduca.edu.pe/educacion-para-el-rabajo/archivos/Tintes%20Naturales.pdf>. (n.d.).

<https://artepopulariberamericano.wordpress.com/2015/03/09/glosario/>. (n.d.).

Irwin, M. S.-R. (2010). *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos*. México D.F. México: Siglo XXI Editores.

CRÉDITOS CUADERNOS EDUCATIVOS

DIDÁCTICA Y DESARROLLO DE CONTENIDOS

Alex Meza Cárdenas.

Coordinador Área de Educación Centro Cultural La Moneda.

Jorge González Meza.

Productor Área de Educación Centro Cultural La Moneda.

Horacio Valdés Galaz.

Desarrollo de Recursos Área de Educación Centro Cultural La Moneda.

Vicente Labayru Magofke.

Mediador Área de Educación Centro Cultural La Moneda.

Gabriel Hoecker Gil.

Mediador Área de Educación Centro Cultural La Moneda.

Carmen González Órdenes.

Mediadora Área de Educación Centro Cultural La Moneda.

Romina Salas Rojo.

Asistente Área de Educación Centro Cultural La Moneda.

DESARROLLO DE GUIÓN CURATORIAL

Daniela Berger.

Coordinadora Área de Exposiciones Centro Cultural La Moneda.

Manuela Riveros.

Investigación y Contenidos Área de Exposiciones
Centro Cultural La Moneda.

DISEÑO GRÁFICO

Paola Irázabal Gutiérrez.

CRÉDITOS DE LA EXPOSICIÓN

Centro Cultural Palacio La Moneda

Fomento de Cultura Banamex

CRÉDITOS IMÁGENES

Fomento de Cultura Banamex

DATOS PARA EL PROFESOR

Reserva un Recorrido Mediado + Taller para tu curso

A través del formulario de [RESERVAS](#) en nuestra página web

O al mail reservas@centroculturallamoneda.cl

Al teléfono 223556558 de 9.30 a 18.00 horas

Te invitamos a conocer la interesante Colección de Educación Artística de nuestro **Centro de Documentación de las Artes Visuales.**

Infórmate de toda la programación del Centro

Cultural La Moneda a través de www.centroculturallamoneda.cl

**ESTIMADO PROFESOR TU OPINIÓN ES MUY VALIOSA
PARA NOSOTROS AGRADECERÍAMOS RESPONDER ESTA
BREVE ENCUESTA**

[RESPONDER ENCUESTA](#)

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA



Fomento Cultural
Banamex

Fomento Cultural Banamex, A.C.