

B.1) Ubicación de la Materia en el Plan de Estudios.-

La Asignatura Historia del Arte, de carácter Teórico, se cursa en el Sexto Año del Bachillerato, como disciplina Optativa y forma parte del Área IV (Humanidades y Artes). Los Alumnos de este Área podrían aspirar a las siguientes Disciplinas o Carreras, Profesionales: Historia, Artes Visuales, Diseño Gráfico-Visual, Diseño Industrial, Diseño Integral, Comunicación (Gráfica-Visual), Música, Cinematografía, Arquitectura, Restauración y Diseño de Muebles: Etc. Por tanto, esta asignatura debe contribuir a una adecuada orientación vocacional y da elementos para estudios en dicho Área, a nivel Superior o de Licenciatura y al Alumno de Bachillerato.

B.2) Exposición de Motivos y Propósitos Generales del Curso.-

El Ciclo de Bachillerato cumple una función propedéutica y formativa, para que sus Estudiantes posean una Cultura Universal. En consecuencia, la Asignatura de Historia del Arte permite situar adecuadamente al Alumno, en su contexto Histórico-Cultural, para que comprenda, a plenitud, su presente, conozca y valore cuáles han sido las metas y logros colectivos, del Ser Humano y a lo largo del tiempo.

Este Programa cumple con la doctrina del Bachillerato, al proporcionarle al Alumno un conocimiento integral, del Desarrollo de la Cultura, de la Humanidad, en diferentes tiempos y espacios, Geo-Históricos. Asimismo, contribuye a su formación, Científica y Humanística, al señalarle la evolución del Conocimiento, Científico y Tecnológico. De esta forma, el Alumno adquiere un panorama más amplio, de la Cultura Mundial, que le permite ubicar y valorar la Cultura Nacional, de su propio País.

Los cambios que se ofrecen en este Programa, fueron motivarlos por la necesidad de modificar la actitud pasiva del alumno, ya que, tradicionalmente, sólo tenía el papel de receptor, al cual se le cargaba de un excesivo cúmulo de información y su participación en el proceso enseñanza-aprendizaje se reducía a un ejercicio memorístico, fallo de crítica y reflexión. Con estas propuestas se intenta que el Alumno desarrolle su potencial intelectual, junto con la adquisición y el fortalecimiento de actitudes y valores, para fomentarle un deseo de superación continua; aprender a trabajar, en equipo, aprender a conocer y respetar las normas, culturas y tradiciones, propias, de cada Grupo.

En su nueva versión, el Temario del Programa amplía el tratamiento de las bases conceptuales, necesarias para el estudio -sistemático- de -TODAS- las manifestaciones artísticas. Además, incluye un desglose, más cuidadoso, de las corrientes artísticas, de los Siglos XIX y XX; para visualizar -más claramente- el conjunto del panorama Estético, Contemporáneo. Adicionalmente, incluye apartados específicos, sobre el Arte Mexicano, a fin de fomentar, entre la juventud, el aprecio por la riqueza artística, de nuestro país.

El Programa ha excluido algunos Temas complementarios, por razones de tiempo. Sin embargo, estos Temas podrán ser tratados, cuando se aborde el estudio de algunas corrientes significativas, del Arte, en sus diversas Manifestaciones, Tiempos y Espacios, Geográficos; por ejemplo, el Profesor puede relacionar el Arte Africano (Primitivo y Tradicional, Actual y/o Popular), cuando trate el "Cubismo"; el Arte del Oriente, cuando aborde el "Impresionismo"; o bien y oportuna y apropiadamente, las Artes Dinámicas (Literatura, Música, Danza y Cinematografía), en relación a las Plásticas.

En cuanto a la Metodología, se concede mayor importancia al trabajo del Alumno, en Clase y como vía para la construcción de un aprendizaje significativo.

Así, se sugieren un conjunto de estrategias, didácticas y actividades de enseñanza-aprendizaje, para que el Profesor tenga en el Programa un instrumento valioso, en la preparación de su cátedra, con miras a la reflexión, el comentario y análisis, en grupo. Se toman en cuenta la imaginación, curiosidad y el deseo de participación y superación continuas, que debe caracterizar al Alumno.

Este curso, de Historia del Arte, pretende preparar al Alumno, con el objeto de entender el Arte como producto Histórico-Social, como una actividad sujeta a cambios y vinculada a otros fenómenos de la Sociedad; para que aprecie su función social y su trascendencia, en las distintas Épocas Históricas, de tal forma, que tenga la capacidad para distinguir los Periodos, Estilos, Obras y Artistas, más representativos, en la Historia del Arte. Así también, que comprenda la interrelación de la Materia, con otras Asignaturas; es decir, entre el estudio del Arte y otros campos del conocimiento: Historia, Geografía, Filosofía, Sociología, Psicología y Tecnología; además de conocer los instrumentos Teórico-Metodológicos, que le proporcionen elementos de análisis, reflexión y crítica, estética. Por último, se pretende sensibilizar al Alumno, para que pueda apreciar el Arte y así enriquecerse, como ser social e individual.

B.3) Características del Curso o Enfoque Disciplinario.-

En virtud de que el campo de conocimiento de la Historia del Arte se amplía constantemente, ha sido necesaria una selección de los contenidos más relevantes; éstos deben ser abordados por el alumno bajo la orientación del maestro de tal forma que él mismo vaya construyendo gradualmente su propio conocimiento. Se desea lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje que propicie una relación de apoyo maestro-alumno, en la cual el primero sepa ser un guía que sensibilice al segundo para que comprenda que el arte es un acontecimiento rico y complejo, de intensa vitalidad, que ofrece múltiples facetas y que despierte su interés por la investigación estética.

Los ejes centrales del programa son la relación entre arte, proceso histórico y las características básicas del arte en las distintas épocas históricas. Cada unidad debe aportar una explicación clara de la correspondencia entre las corrientes artísticas y determinadas formas de desarrollo histórico-social. De la misma manera, es necesario destacar las manifestaciones artísticas de cada época y cultura.

El programa presenta una serie de elementos que harán posible su evaluación a corto plazo, puesto que en su desarrollo aparecen elementos metodológicos y cognoscitivos susceptibles de ser medidos ya sea por su congruencia interna o por la relación que guardan con el plan de estudios en su conjunto.

Asimismo, pretende que el alumno tienda al autoaprendizaje y por ello se fortalece el trabajo en el aula. El maestro adquiere un papel fundamental como guía activa que induce a la crítica, a la reflexión y a despertar el interés por la investigación y el análisis.

El estudio de la Historia del Arte debe situarse en una perspectiva dinámica, que busque desarrollar valores, hábitos y actitudes críticas y reflexivas acordes con una sociedad que demanda un cambio; por ello los alumnos deben prepararse para trabajar en equipo, aprender de los demás y adoptar un proceso de innovación y mejoramiento continuo. El programa está enfocado tanto a la formación integral como a satisfacer necesidades propedéuticas concretas; la enseñanza de esta disciplina deberá centrarse en la participación activa del alumno en su proceso de aprendizaje en forma tal que propicie el desarrollo de su capacidad crítica de análisis y apreciación artística y no la simple memorización.

B.4) Principales Relaciones con Materias Antecedentes, Paralelas y Consecuentes.-

Respecto a sus correlaciones con otras materias del Plan de Estudios del Bachillerato de la Escuela Nacional Preparatoria, tiene como antecedentes Historia Universal [], Historia de México II, Geografía, Dibujo II, Lengua Española y Educación Estética y Artística. Horizontalmente se relaciona con Estética, Literatura Mexicana e Iberoamericana y Psicología. Así, la Historia Universal III y de México II conforman el marco socio-histórico para la ubicación de los estilos, obras y artistas. Geografía constituye el marco para la ubicación del arte en un espacio con determinadas características étnicas, lingüísticas y políticas. Lengua Española, Literatura Mexicana e Iberoamericana, aportan al alumno el conocimiento del arte en sus manifestaciones literarias. Educación Estética y Artística y Dibujo II proporcionan al alumno bases teóricas y empíricas para el conocimiento del arte. Estética aporta elementos filosóficos necesarios para la apreciación del arte. Psicología contribuye a la comprensión de las conductas de los artistas que se estudian y constituye un marco de referencia teórico para el análisis de las obras artísticas.

B.5) Estructuración Listada del Programa (Con CONTENIDOS * compilados del CIBER-ESPACIO).-

- 01) Primera Unidad: **Introducción al Estudio de la Historia del Arte (ConTemas Extra, del Autor) ***
- 02) Segunda Unidad: **Arte, en la Prehistoria.**
- 03) Tercera Unidad: **Arte, en las Antiguas Civilizaciones.**
- 04) Cuarta Unidad: **Arte, en las Culturas Clásicas, de la Antigüedad.**
- 05) Quinta Unidad: **Arte, en la Edad Media.**
- 06) Sexta Unidad: **Arte, en la Época Moderna**
- 07) Séptima Unidad: **Arte, en la Época Contemporánea**
- 08) Octava Unidad: **Arte Mexicano, Moderno y Contemporáneo.**
- 09) Novena Unidad: **Conceptos Complementarios (Extra, del Autor) ***
- 10) Décima Unidad: **Anexos (Extra, del Autor) ***

B.6) Observaciones Aclaratorias *.-

Este LIBRO de TEXTO está dirigido, especialmente, a todos los *JÓVENES*, que les interese saber o aprender más, sobre el *ARTE* o las actividades CREATIVAS y particularmente, desde su perspectiva *GEO-HISTÓRICA*; así como, fundamentalmente, a los *ESTUDIANTES y DOCENTES**, de *NIVEL MEDIO-SUPERIOR*, que realicen sus actividades académicas respectivas, dentro del *SISTEMA ADSCRITO a la ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA* (ENP), de la *UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA de MÉXICO* (UNAM).

En consecuencia, su *CONTENIDO ACADÉMICO* (compilado del Universo Ciber-Espacial, Público) y *MODALIDAD EDUCATIVA-EDITORIAL*, fueron concebidos, para su posible *REALIZACIÓN, DESARROLLO y APRECIACIÓN o APROVECHAMIENTO, COMUNICOLÓGICO y PEDAGÓGICO*:

> De manera *FÁCIL, BREVE y ANALÍTICO-SINTÉTICA*; desde el punto de vista *TEÓRICO y PRÁCTICO*.

> Para su mayor *EFICIENCIA, EFECTIVIDAD y EFICACIA*; así como *ALCANCE, SOCIALES y EDUCATIVOS, EDITORIALES y COMERCIALES*:

+ En sus diversas *ALTERNATIVAS, EDITORIALES y EDUCATIVAS "MULTI-MEDIA"* **.

+ Se *AJUSTA* -estrictamente- al *PLAN* y los *PROGRAMAS* de *ESTUDIO*, oficiales y vigentes, correlativos (de la *ENP-UNAM-1998 y SISTEMA oficial* respectivo); *salvo en sus DOS últimas UNIDADES, COMPLEMENTARIAS, OPTATIVAS y SUGERIDAS, por su AUTOR; así como en la correlación o tratamiento -sistemáticos, apropiados y oportunos- de las ARTES PLÁSTICAS, con las DINÁMICAS y ARTESANÍAS o MENORES.*

** De acuerdo, tanto con los propios principios de dicho "*SISTEMA EDUCATIVO, MEDIO-SUPERIOR*", explícitamente señalados en el Apartado correspondiente e intitulado "*PERFIL del DOCENTE (# 7)*"; como con los extraordinarios, siempre atractivos o motivantes y casi infinitos *RECURSOS TECNOLÓGICOS, COMUNICOLÓGICOS y EDUCATIVOS*, iniciados a fines del Siglo XX y ya característicos del presente; aparte de su tradicional e indispensable *VERSIÓN EDITORIAL "GRÁFICA-IMPRESA"* (o "En *Papel*"), conlleva la posibilidad para su eventual *EDICIÓN EDITORIAL, COMPLEMENTARIA u OPTATIVA, "ELECTRÓNICA"* y en sus *DOS OPCIONES, elementales, de PRODUCCIÓN y PUBLICACIÓN, DISTRIBUCIÓN y DIFUSIÓN, PÚBLICAS o PRIVADAS y COMERCIALES*:

- "*DIGITAL*" -en "*DISCO DIGITAL*" o "*CD*"- y, consecuentemente, "*AUDIO-VISUAL*" y "*DINÁMICA*"; para su producción y comercialización, distribución y adquisición, de manera *INDEPENDIENTE o DEPENDIENTE* (COMPLEMENTARIA o ADJUNTA), a su propia *VERSIÓN EDITORIAL "GRÁFICO-IMPRESA"* y manipulación, funcional- operativa y didáctica, "*CIBERNÉTICAS*".

- "*TELEMÁTICA*", "*VIRTUAL*", "*VÍA INTERNET*" o "*EN LÍNEA*" y, consecuentemente, *ADEMÁS* de las mismas *CAPACIDADES*, de su *VERSIÓN "DIGITAL"* y antes señaladas, con las automáticamente agregadas y ce carácter "*INTER-ACTIVO*" (entre *EDUCANDOS, EDUCADORES y ADMINISTRADORES*) e "*INTER-CONECTADA*" o "*VINCULADA*", respecto al casi "*INFINITO*" "*UNIVERSO CIBERNÉTICO*", respectivo y disponible ("*WWW*" o "*WORLD WIDE WEB*"); tanto a *NIVEL PRIVADO* (mediante "*CLAVE*" o "*PASSWORD*", *PERSONALES o INDIVIDUALES e/o INSTITUCIONALES*) o *PÚBLICO*, como de manera *GRATUITA* o con *COSTO*.

* "*De preferencia, tener experiencia docente, en Historia Universal, haber demostrado capacidad, en el manejo de los contenidos programáticos y disposición, ara ampliar y actualizar los conocimientos en esta materia y las diversas técnicas didácticas, utilización de recursos mecánicos, eléctricos y electrónicos, que día con día se ponen al servicio de la educación. Se requieren profesores dinámicos, creativos, responsables y comprometidos con el trabajo docente.*"

B.7) Prólogo *.-

Desde sus orígenes y en todo nuestro -tan maltratado- *Planeta*, el *ARTE* ha sido uno de los más fieles compañeros de la *HUMANIDAD*: desde, inicialmente y hace 50,000 años, el impresionante *ARTE RUPESTRE*, de *Altamira*, ESPAÑA y Baja California, MÉXICO (un poco más joven y de hace 7,000 años); las variadas *ARTESANÍAS* y la eterna *ARQUITECTURA*, de las *ANTIGUAS CIVILIZACIONES* y la *ÉPOCA MEDIEVAL*, del *MEDIO y LEJANO ORIENTE, EUROPA y AMÉRICA, ÁFRICA y OCEANÍA*; más tarde, las insuperables *ARTES PLÁSTICAS, LITERARIAS y MUSICALES*, del *RENACIMIENTO y BARROCO, EUROPEOS y COLONIALES*; más recientemente, la *DANZA CLÁSICA y MODERNA o FOLKLÓRICA* y el *CINE*, de la *ÉPOCA CONTEMPORÁNEA* y en *TODO el MUNDO*.

En las comunidades y vida *ACTUALES*, el *ARTE* continua presente y junto al *SER HUMANO*: desde las mayores *ciudades*, hasta los más pequeños centros de población, rurales, de *TODO el MUNDO*... En los *MUSEOS, las ESCUELAS, SALAS de MÚSICA, TEATRO, DANZA y CINE; BIBLIOTECAS, LIBRERÍAS y VIVIENDAS*; así como, a través de la *TELEVISIÓN* o el *INTERNET* y las *ARTESANÍAS*, aún de las culturas más *tradicionales* o menos *avanzadas*.

Sin embargo, es notable observar como muy pocos creen entender el *significado* del *ARTE*: sus *CÓMO's, PORQUÉ's* o *PARA QUÉ's?* ...¿*Qué es BELLO?*... ¿*Porqué, algo FEO* (o *DESAGRADABLE*), también es *ARTE?*... Un *CREPÚSCULO, una FLOR* o un *AUTOMÓVIL*... ¿*Son BELLOS?*... y ... ¿*Son ARTE?*

Debido a la *relativa variedad y complejidad* de las *múltiples MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS*, cuando intentamos aprender o comprender algo (o más), sobre el *ARTE*, tanto en las *ESCUELAS* o los *MUSEOS*, como cuando acudimos a los *LIBROS, PROFESORES* o *EXPERTOS*, usualmente nos encontramos con conceptos parciales o aislados (solamente *PINTURA* o *ESCULTURA, MÚSICA* o *CINE, ETC.*) y confusos, complicados o incomprensibles ("*ESTÉTICO*", "*CLÁSICO*", "*MANIERISMO*", "*BARROCO*", "*MODERNO*", "*IMPRESIONISMO*", "*DADAÍSMO*", "*FAUVISMO*", "*ART NOUVEAU*" o "*ART DECÓ*", "*FUNCIONALISMO*", "*BRUTALISMO*", ETC.).

En las *ESCUELAS* (de niveles *BÁSICOS -PRE-ESCOLAR a SECUNDARIO-* y hasta el *MEDIO-SUPERIOR*), si bien y usualmente, los *Programas de Estudio* respectivos, contienen y desarrollan algunas actividades *ARTÍSTICAS* (a veces llamadas "*MANUALES*" y la mayoría, como el *DIBUJO, la LITERATURA, MÚSICA y DANZA*); así como, los *LIBROS*, especializados en la materia, se refieren a algunas *MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS* (normal y/o mayoritariamente, de manera *PARCIAL* o *AISLADA*, como la *PINTURA, LITERATURA y MÚSICA*); en los mejores casos, tratan solo las "*PLÁSTICAS*" (*Pintura, Escultura* y, eventualmente, *Arquitectura*); sin considerar (al menos, *rígurosa* o *sistemáticamente*), tanto las demás (al menos, las *MAYORES* o *BELLAS* y "*DINÁMICAS*", y, mucho menos, las *MENORES* o *ARTESANÍAS*); además de rara vez considerar la *lógica "CORRELACIÓN"*, entre todas las manifestaciones del *ARTE*: siendo sumamente extraordinario encontrar *LIBROS* (o *CURSOS*) que atiendan (adecuada o *integralmente*) tal *CORRELACIÓN* (o "*CORRESPONDENCIA*").

Como antes expuesto (en el Apartado "*B.5) Observaciones Aclaratorias*"), este *LIBRO de TEXTO*, *además de -necesariamente- concentrarse en la temática específica, de la "HISTORIA del ARTE"*, procura atender, más adecuadamente, la desafortunada, inapropiada e insuficiente, situación, inmediatamente antes comentada, tanto en virtud de sus propios *PROPÓSITOS u OBJETIVOS* (didácticos o pedagógicos), de carácter "*INTEGRAL*" u "*HOLÍSTICO*"; como mediante la utilización de los novedosos y múltiples recursos tecnológicos, de nuestra *ÉPOCA* ("*AUDIO-VISUALES*", "*MULTI-MODALES*" y "*ELECTRÓNICOS*" o "*CIBERNÉTICOS*") y en sus posibles múltiples *VERSIONES* o *PRODUCTOS, EDITORIALES y COMPLEMENTARIOS* ("*MULTI-MEDIA*"); ofreciendo las extraordinarias e infinitas posibilidades, *TECNOLÓGICAS, COMUNICOLÓGICAS y PEDAGÓGICAS*, actualmente disponibles y en la materia, a través de sus posibles y respectivas modalidades, editoriales, antes señaladas; *evidentemente, a partir de su indispensable correlación, estricta y en su CONTENIDO y OBJETIVOS o FUNCIONES, ACADÉMICOS o CONCEPTUALES, con el SISTEMA EDUCATIVO, NACIONAL y de NIVEL MEDIO-SUPERIOR, adscrito a la ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA* (ENP), de la *UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA de MÉXICO* (UNAM).

HISTORIA DEL ARTE - C) CONTENIDO del PROGRAMA:

1) Primera Unidad: Introducción al Estudio de la Historia del Arte (4 Horas)-

> Propósitos:

Al término de esta unidad, los Alumnos adquirirán los elementos conceptuales necesarios para abordar el Curso de Historia del Arte, a través del análisis de los problemas, formales y sociales, que condicionan la actividad artística. Comprenderán las técnicas y las manifestaciones artísticas, así como la función que el Ser Humano le ha dado al Arte.

> Bibliografía.-

+ Básica:

- Hausser, A., *Historia Social de la Literatura y del Arte*. Madrid, Guadarrama, 1961.
- Sánchez Vázquez, A., *Antología: Textos de Estética y Teoría del Arte*. México, UNAM, 1982 (Lecturas Universitarias, 14).

+ Complementaria:

- Freud, S., *Psicoanálisis del Arte*. Madrid, Alianza, 1970.
- Hadjinicolaou, M., *Historia del Arte y Lucha de Clases*. México, Siglo XXI, 1981.
- Venturi, L., *Historia de la Crítica del Arte*. Barcelona, Ed. Gustavo Gilli, 1967.
- Wolfllin, H., *Conceptos Fundamentales de la Historia del Arte*. Madrid, Espasa-Calpe, 1961.

> Descripción del Contenido.-

En esta Unidad se abordan los problemas formales, de la actividad artística: ¿Qué es el ARTE?; ¿Cuál es el PROCESO CREATIVO?; Los productos artísticos y la actitud estética del hombre.

¿Qué es el ARTE? - Definición Conceptual.- *

Todo lo que **EXISTE**, se encuentra dentro del **UNIVERSO**.

Sin embargo, dentro del **UNIVERSO** existen, fundamentalmente, **DOS** cosas: todo lo **NO CREADO** o **PRODUCIDO** por el **SER HUMANO** (la **NATURALEZA** o "**NATURA**", que se **CREA** o **PRODUCE** -y **REPRODUCE**- por **SÍ MISMA**, desde sus **ORÍGENES**, con la "**GRAN EXPLOSIÓN**" -o "**BIG BANG**"- y hace **5 MIL MILLONES** de años) y lo **CREADO** o **PRODUCIDO** por el mismo **SER HUMANO**: la **CULTURA**... Lo **ARTIFICIAL** (o **NO NATURAL**), que (exclusivamente) el mismo genera, **PRODUCE** o **CREA**, desde hace **5 millones** de años, cuando surgió, sobre nuestro **PLANETA**, la **TIERRA**.

La **CULTURA** incluye todo lo que el **SER HUMANO CREA** o **PRODUCE**, de manera **ARTIFICIAL** y lo cual se llama "**MANIFESTACIONES**" **CULTURALES**: la **CIENCIA**, la **TECNOLOGÍA** y el **ARTE**; la **RELIGIÓN**, el **COMERCIO** y **GOBIERNO**; los **IDIOMAS**, el **DINERO** y las **TELE-COMUNICACIONES**; la **INDUSTRIA** y el **DEPORTE**; ETC. La **NATURALEZA CREA** lo que **EXISTE**, **SIN** la **INTERVENCIÓN** del **SER HUMANO**: una volcán y un molusco, el fuego y el mar, las flores y aves, los terremotos y la lluvia...

Se **CREA** o **PRODUCE** (y **REPRODUCE**) a **SÍ MISMA**... **NO EXISTE ALGUIEN QUE LA PRODUZCA**... **EI SER HUMANO CREA** algo, cuando es **ARTIFICIAL** y **POR PRIMERA VEZ** (ÚNICO u ORIGINAL = **CREACIÓN** o **INNOVACIÓN**); así como **DIFERENTE** a la **NATURALEZA**... Cuando genera algo, de manera **MECÁNICA** e **IGUAL**, **MÁS** de UNA VEZ o **REPETITIVA**, se llama **PRODUCCIÓN** (**REPETICIÓN** o **RE-PRODUCCIÓN**). El ser humano también **PRODUCE** (natural e involuntariamente) **PELO** y **UÑAS**, **SUDOR** y **SANGRE**... **Por su propia VOLUNTAD** (y sin **OBLIGACIÓN**), **CREA** o **INVENTA** y **PRODUCE** **MÁQUINAS**, **GUERRAS** y **MEDICINAS**... **RE-PRODUCE** al **MAÍZ**, las **CALLES** y los **MARTILLOS**... **CREA** **ESCUPTURAS**, **MÚSICA**, **LITERATURA** y **CINE**... **EI ARTE**.

La **CIENCIA** es el mejor medio que el **SER HUMANO** ha encontrado, para comprender y explicar (con su **INTELIGENCIA**, **RAZÓN** o **RAZONAMIENTO**, que le permite su **CEREBRO**), la **NATURALEZA** (o **EXISTENCIA**, del **UNIVERSO** y de **SÍ MISMO**); correspondiendo la **TECNOLOGÍA** a la **APLICACIÓN PRÁCTICA** de la **CIENCIA**, con fines **UTILITARIOS** (la **INGENIERÍA**... término derivado de "**INGENIO**"). Una de las **CIENCIAS** (más ancestrales e importantes) es la **FILOSOFÍA** (surgida en la Antigua Grecia): la cual estudia las **RAZONES** y **FORMAS** de la **EXISTENCIA**, del **SER HUMANO**... Como, por ejemplo, ¿Porqué y para qué existimos?... ¿Qué y porqué **SOY**?

Una de las ramas de la **FILOSOFÍA** (como la **LÓGICA**, que estudia los procesos del **RAZONAMIENTO** y cuyos valores -extremos- son lo **CORRECTO** e **INCORRECTO**; y la **ÉTICA**, que estudia la **CONDUCTA** humana y cuyos valores -extremos- son lo **BUENO** y **MALO**); es la **ESTÉTICA**, la cual consiste en el **ESTUDIO** de la **BELLEZA** (y **FEALDAD**), en la **CULTURA** (y la **NATURALEZA**).

Una de las **MANIFESTACIONES**, más antiguas, de la **CULTURA**, es la **EXPRESIÓN** de sus **EMOCIONES** (o **SENTIMIENTOS**), de manera **ESTÉTICA**: el **ARTE**.

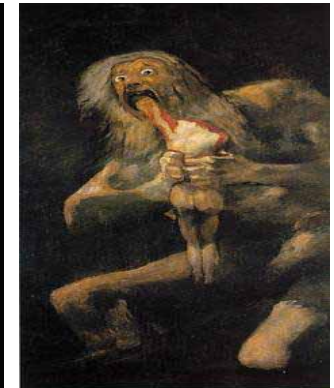
Según **ARISTÓTELES** (un gran Filósofo de la Antigua Grecia), la **BELLEZA** es lo **AGRADABLE** o **PLACENTERO** (a los **SENTIDOS** e **INTELIGENCIA**)... La **PERFECCIÓN** (**ESTÉTICA**): siendo la **FEALDAD**, lo contrario (**IM-PERFECTO** o **DESAGRADABLE**) y ambas (lo **BELLO** y lo **FEO**) "**CATEGORÍAS**" (de **VALOR**) **ESTÉTICAS** - también, extremas-. **EI ARTE** es la **CREACIÓN ARTIFICIAL**, dentro de **VALORES ESTÉTICOS**. **EI ARTE** es la **REALIZACIÓN HUMANA**, en **TÉRMINOS ESTÉTICOS**.

>

> Estrategias Didácticas (Actividades de Aprendizaje, sugeridas)-

+ Exposición, del Profesor, sobre los aspectos centrales, de cada tema.

1.1) Arte y Estética:



Jack Nicholson (mirando)...

a Britney Spears, danzando

"Saturno", de Goya



Platón y Aristóteles

Naturaleza Ártica

Pintura de Picasso

¿Cuál es el PROCESO CREATIVO? - Creatividad - Generalidades: *

La humanidad ha inventado objetos y métodos para realizar tareas de maneras nuevas, diversas y distintas, para satisfacer propósitos. Con el objetivo de cumplir los deseos de una forma más rápida, más eficiente, más fácil o más barata, generalmente se han innovado los primeros resultados. Aunque es evidente que la gente inventa, las circunstancias que facilitan u optimizan el desarrollo de invenciones están menos claras. Denominada también inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente... pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Los tres grandes sentidos del concepto:

Acto de inventar cualquier cosa nueva (ingenio). - Capacidad de encontrar soluciones originales. - Voluntad de modificar o transformar el mundo.

Para las culturas hindúes, confucianas, taoístas y budistas, la creación, es un tipo de descubrimiento. Animan al practicante a cuestionarse, investigar y experimentar de manera práctica.

Teorías.-

La ciencia estudia, todavía, con sus diversas ramas, la inventiva, buscando objetivos y términos lógicos y precisos. En años recientes se han hecho adelantos en cuanto a la comprensión de los tipos de personalidad creativa y de las circunstancias en que es más fácil que aparezcan.

Técnicamente, es la generación de procesos de información, productos o conductas relevantes ante una situación de destreza o conocimiento insuficiente. (Ver heurística).

Otros lo definen como la generación de algo que es a la vez nuevo (original) y apropiado (adaptado, útil). Sin embargo, es difícil alcanzar una definición que acepte la mayoría, pues existen tres grandes aproximaciones teóricas al pensamiento divergente: Como proceso. - Como característica de la personalidad. - Como producto.

Una definición que acepta los enfoques anteriores es: "Identificación, planteamiento o solución de un problema de manera relevante y divergente."

Para Robert M. Gagné, la inventiva puede ser considerada como una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas muy diferentes, de conocimientos variados.

Carl Ranso Rogers lo define como la aparición de un producto, nuevo, que resulta, por un lado de la singularidad de un solo individuo y, por otro, de los aportes que recibe ese único individuo, de otros individuos y de sus circunstancias.

En Psicología: El pensamiento divergente es una actividad contenida en otra función del intelecto humano llamada imaginación, realizando algo nuevo desde cero, o lo mismo, de una manera distinta. Howard Gardner, Joy Paul Guilford y Robert Sternberg son psicólogos que han abordado la relación entre creatividad e inteligencia. En el ámbito hispánico, el filósofo José Antonio Marina ha estudiado algunos de los aspectos más importantes de la inventiva y Ricardo Marín Ibáñez ha estudiado este campo en el seno de la Pedagogía.

Para la Sociología, en la imaginación constructiva intervienen tres variables: el campo (jueces o grupos, sociales), el dominio (área o disciplina) y el individuo que hace las transformaciones. De esta manera, una persona realiza transformaciones en un dominio, que son evaluadas como creativas o peligrosas, por parte de los grupos sociales.

Teoría psicoanalítica: Relacionando a menudo a Carl Gustav Jung, los psicoanalistas dicen que el proceso creador es mucho más sensible a los procesos inconscientes o pre-conscientes, que a la simple solución de problemas, aun cuando hay cierta solución de problemas que son creativos. Dicen que la creatividad se da cuando se establecen nuevos significados y no buscando respuestas correctas. Establecen que hay fuerzas que operan sobre el sujeto y facilitan u obstaculizan la actividad creativa: Fuerzas de la sociedad (super yo) · Fuerzas del raciocinio (yo) · Fuerzas asociadas a los instintos básicos del hombre (ello). En el "ello" reside el pensamiento creador, por eso el primer requerimiento para el pensamiento creativo es que el "yo" reduzca su censura y acepte las combinaciones originadas por el "ello".

En la práctica

El pensamiento original, como ocurre con otras capacidades del cerebro: la inteligencia, y la memoria, engloba a varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología. Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación. Así, por ejemplo, la memoria es un proceso complejo que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial.

El pensamiento original es un proceso mental que nace de la imaginación. No se sabe de qué modo difieren las estrategias mentales entre el pensamiento convencional y el creativo, pero la cualidad de la creatividad puede ser valorada por el resultado final.

La creatividad también se da en muchas especies animales, pero parece que la diferencia de competencias entre dos hemisferios cerebrales es exclusiva del ser humano. Una gran dificultad para apreciar la creatividad animal, es que en la mayoría de especies, sus cerebros difieren totalmente del nuestro, estando especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades visuales, olfativas, de presión, humedad... etc., propias. Solo podemos apreciar la creatividad con mayor facilidad, en las diferencias de comportamiento entre individuos en animales sociales, cantos, cortejos, construcción de nidos, uso de herramientas... por ejemplo.

La Personalidad Creativa.- *

Existen una serie de estudios en los que se compara a individuos creativos, seleccionados en base a sus logros y entre los que hay arquitectos, científicos y escritores, con sus colegas menos creativos. La diferencia entre los altamente creativos y los relativamente no creativos no reside en la inteligencia tal como ésta se mide en los Tests de inteligencia.

El individuo creativo puede, no obstante, diferenciarse de los demás en cuanto a los rasgos de su personalidad. Hay desde luego, muchas excepciones, pero en general se ha comprobado que el individuo creativo tiende a ser introvertido, necesita largos períodos de soledad y parece tener poco tiempo para lo que él llama trivialidades de la vida cotidiana y de las relaciones sociales. Los individuos creativos tienden a ser enormemente intuitivos y a estar más interesados por el significado abstracto del mundo exterior que por su percepción sensitiva.

Los individuos creativos muestran a menudo dificultad para relacionarse con las demás personas y suelen evitar los contactos sociales. A menudo, muestran inclinación a considerar que la mayoría de la gente normal es corta, así como tendencias de dominio sobre los demás, lo que los aleja de establecer relaciones humanas en un grado de igualdad. Los individuos creativos parecen también estar relativamente liberados de prejuicios y convencionalismos, y no les interesa particularmente lo que sus semejantes piensen de ellos. Tienen poco respeto por las tradiciones establecidas y por la autoridad en lo referente a su campo de actividad, prefiriendo fiarse de sus propios juicios. Los varones creativos obtienen a menudo resultados altos en los tests de "feminidad", lo cual indica que tienen una mayor sensibilidad y son más conscientes de sí mismos y más abiertos a la emoción y a la intuición que el hombre medio de la cultura occidental. Una característica importante de la mente creativa es la preferencia por la complejidad. Entre individuos de personalidad creativa pueden distinguirse, a grandes rasgos, dos grupos distintos: el artístico y el científico. Las características fundamentales son las mismas en ambos, pero, en general, el artista es más dado a expresar su inconformidad tanto en su vida como en su trabajo, que el científico. El artista informal es corriente, pero el científico anticonvencional es relativamente raro. Los músicos y los científicos creativos tienden, incluso a ser más estables emocionalmente que las personas corrientes y cuando esto no sucede así, su inestabilidad se manifiesta en forma de ansiedad, depresión, recelo social o excitabilidad, algo parecido a una neurosis plenamente desarrollada. Entre los artistas y escritores, el genio se confunde y se relaciona, a menudo, con la locura; en esta categoría de personas se manifiestan con excesiva frecuencia neurosis graves, adicción a las drogas, y al alcohol y diversas formas de locura. No existe mucha relación entre creatividad y cociente intelectual (S.A.); es perfectamente posible ser altamente creativo y tener una inteligencia normal, o poseer una gran inteligencia y carecer de capacidad creativa.

¿Qué suelen tener en común las personas creativas?

Valor - Flexibilidad - Alta capacidad de asociación - Fineza de percepción - Capacidad intuitiva - Imaginación - Capacidad crítica - Curiosidad intelectual - Características afectivas de sentirse querido y protegido - Soltura y libertad - Entusiasmo - Profundidad - Tenacidad - Bloqueos a la creatividad

La mujer y el hombre poseen un alto grado de necesidad de socializar, que influye en su comportamiento, al grado que la mayoría, lo único que quiere es desempeñar su rol de sujeto social. Para lograr integrarse en la sociedad, con las actividades necesarias, le es imprescindible una forma de orientarse, aceptar qué es lo bueno y qué es lo malo. En su etapa de aprendizaje la persona se asirá a estereotipos, para resolver sus necesidades biológicas y sociales, asumiendo determinados patrones y modelos de conducta, que le sirven de pauta para satisfacer esas necesidades y orientarse en el medio social. Normalmente, el individuo no debe buscar nada fuera de esos patrones y mucho menos crear otros nuevos, si no quiere ser rechazado. Así el individuo provisto de esas reglas, normas y modelos de interacción social se convierte en una personalidad social, sujeta a todas las actividades al nivel de civilización de su sociedad, que moldean su personalidad.

La inventiva no se puede enseñar, aunque se puede aprender, rompiendo la vida rutinaria, es decir, rompiendo con hacer siempre lo mismo o, quizá, simplemente, con hacer más de lo mismo. Eso significa que el mismo individuo que está buscando la imaginación (o la idea creativa) es quien debe bucear en su propia mente y trabajar en sí mismo para desarrollar sus propias habilidades de pensamiento y personalidad. Los bloqueos en principio, pueden deberse a varias circunstancias:

Una especialización muy profunda.- Racionalismo extremo - Enfoque superficial - Falta de confianza - Motivación reducida. Capacidad deficiente para escuchar. - Respeto excesivo por la autoridad - Espíritu no crítico, no observador - Y pueden ser de distinta naturaleza:

Bloqueos emocionales: En general miedo a hacer el ridículo, o a equivocarnos, y está relacionado con una autocrítica personal negativa.

Bloqueos perceptivos: Al percibir el mundo que nos rodea, lo vemos con una óptica limitada y reducida, no pudiendo observar lo que los demás, los creativos, ven con claridad.

Bloqueos culturales: Las normas sociales nos entrenan para ver y pensar de una manera determinada, lo que nos da una visión estrecha.

Técnicas para la Creatividad.- *

Un ejemplo sugestivo de competer-rehenderé animación, animación por computadora, propicio a la ensoñación. Las inhibiciones de las personas a la hora de manifestar sus opiniones pueden ser vencidas, hasta cierto punto, por medio de algunas de las técnicas de dinámica de grupos, para las que se requiere un grupo de personas dispuestas a aportar nuevas ideas para la solución del problema. Los participantes son animados a formular cualquier idea que se les ocurra, por muy extraña o disparatada que sea, sin ejercer ningún tipo de autocensura o crítica. El proceso anteriormente descrito también se puede denominar como tormenta de ideas o "brahón-store". Método creativo en grupo que consta de dos partes: la primera, descrita anteriormente, se basa en una aportación desinhibida de ideas que por absurdas que puedan parecer son anotadas por un moderador, aquí el grupo trabaja con el subconsciente; en la segunda fase, se seleccionan las más oportunas para la solución del problema. En este caso, es la mente racional la que reelabora las aportaciones subconscientes procedentes de la primera fase. Otras formas por las que puede incrementarse la creatividad han sido sugeridas por estudios acerca de los estados mentales durante los que los individuos creativos tienen generalmente sus inspiraciones. El proceso creativo es prácticamente invariable: La mente del inventor es preparada previamente, a propósito o no, mediante la compilación de toda la información relevante sobre el problema que le preocupa. Habitualmente el cerebro produce intentos continuados de plantear el problema de una forma lógica, aunque evitando cuidadosamente o negándose, aceptar ninguna solución definitiva. La respuesta en sí, la idea creativa y definitiva, surge casi siempre cuando el individuo no está concentrado en el problema, sino que se encuentra en un estado de abstracción, de "sueño despierto" o "ensoñación". La inspiración imaginativa parece darse a menudo durante viajes en tren o en autobús, o en el baño, situaciones ambas, que por su monotonía pueden producir un estado de ensimismamiento, propicio al trance creativo. En esos estados de consciencia, las barreras que se oponen al inconsciente caen y se da rienda suelta a la fantasía y a la imaginación. La formación de conceptos es una de las estrategias básicas usadas por la mente para resolver problemas:

Análisis - La asociación de ideas - La asociación forzada - Diseño - Generalización - Búsqueda de analogías: Hacer común lo extraño, hacer extraño lo común - La lista de atributos - *Scamper - Blue Slip - Brainwriting* - Sinéctica: La unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes - Síntesis.

En general, las técnicas van de las poco estructuradas a las muy estructuradas. Un ejemplo de técnica altamente estructurada es * *TRIZ* , a diferencia de técnicas como *Brain-Storming* (Tormenta de Ideas), la cual está basada en la generación de ideas aleatorias, *Lateral Thinking* y recetas heurísticas. Luego, estas técnicas son complementadas con otras técnicas de aprendizaje como: clasificación de ideas, mapas conceptuales, mapas mentales (*mind mappings*), selección de ideas, cuantificación de ideas, y diagramas de *"shikawa"*.

Detectando la Creatividad.- *

Es muy difícil captar la inventiva a través de un test formal, y por otra parte, los test de creatividad son tan dignos de confianza como los test de inteligencia. Los procedimientos típicos para evaluar la creatividad se basan en cuantas respuestas insólitas u originales es capaz de dar el sujeto a preguntas tales como "¿Cuántos usos cree que pueden darse a un ladrillo?" o "¿Qué consecuencias se derivarían del hecho de prohibir los vehículos privados?". Este tipo de test revela la existencia de dos "estilos" mentales básicos: el convergente y el divergente. La persona de pensamiento convergente tiende a abordar los problemas de una forma lógica y a establecer relaciones convencionales. Los que tienen un pensamiento divergente tienden a utilizar juicios ilógicos o "marginales", buscando soluciones innovadoras e inconformistas. Se citan: intuición, Pensamiento original, irracionalidad, valor, flexibilidad. El sistema educativo escolar de Occidente favorece al niño de inteligencia no creativa (el convergente) en detrimento del niño creativo. El niño creativo puede tener una personalidad no del todo "deseable": es fácil que resulte tímido, reservado, poco inclinado a creer en todo momento en la palabra del profesor, prefiriendo seguir sus propias inclinaciones antes que atenerse a las limitaciones del programa de estudios. Por el contrario el convergente es, por definición, una persona que se adecua con facilidad al tipo de trabajo que exige el aparato académico, sin poner en tela de juicio su orientación intelectual y pedagógica. Esta división entre el divergente creativo y el convergente de mente convencional no es, de todos modos, absoluta. Individuos convergentes a los que se pide que respondan a los test como si fueran divergentes, es decir como imaginan que los contestaría un artista anti-convencional, pueden dar respuestas muy parecidas a las de los divergentes "genuinos". Esto indica, que si bien pueden existir diferencias innatas e inalterables en los individuos en cuanto a su creatividad, la forma de pensar de los conformistas se debe no tanto a una incapacidad para el pensamiento original, como al temor de la posibilidad de parecer una persona extraña o rara, al miedo a perder la aprobación de la sociedad, o una resistencia a fiarse de la intuición antes que de la razón. Un componente importante de la creatividad es la independencia respecto a las opiniones de los demás. Esta debe ser la razón por la que una gran proporción de gente altamente creativa son hijos primogénitos, puesto que, a menudo, esta posición familiar origina una actitud independiente. Un test que intenta medir el grado de conformismo social consiste en preguntar si una línea proyectada sobre una pantalla es más larga o más corta que otra línea de referencia proyectada con anterioridad. El individuo creativo da su opinión después que un cierto número de personas hayan dado las suyas. Para él los demás son, en realidad, cómplices del examinador, y sus opiniones, erróneas e incluso absurdas. Sin embargo, muchas personas repetirán la opinión de la mayoría, aunque eso signifique negar lo que ven con sus propios ojos. Quienes se mantienen en su opinión, indiferentes a lo que digan los demás, tienden también a puntuar alto en los tests de creatividad.

Creatividad e Inteligencia.- *

Se ha estudiado la relación entre creatividad e inteligencia y se ha defendido durante mucho tiempo que existe una correlación entre ambas, no es así:

Parecería más probable que se dieran individuos creativos entre personas con un cociente intelectual elevado que entre personas de cociente intelectual bajo, pero no todos los sujetos inteligentes son creativos.

Una creencia sugiere que los zurdos, cuyo hemisferio cerebral derecho, suele estar más desarrollado, son más inteligentes o creativos que los diestros, aunque hay un debate sin resolver dentro de la comunidad científica sobre cómo relacionar la inteligencia con la creatividad. Algunos estudios han demostrado que existe una pequeña correlación entre los zurdos y la creatividad-inteligencia. ¿Puede ser esta debida al hábito desde temprana edad, de adaptar y crear recursos para uso personal, y no poderse valer de obras para diestros? Diversos ejemplos pueden verse en el artículo zurdo, en zurdos famosos.

Actualmente se considera que creatividad e inteligencia son capacidades mentales bastante distintas. La inteligencia, por lo que se aprecia en las pruebas tradicionales que la evalúan, puede considerarse como pensamiento convergente, como la capacidad de seguir pautas de pensamiento aceptadas y de suministrar soluciones correctas a un problema dado. Y se dice que la mayoría de los test de inteligencia actuales mide sobre todo las facultades y la actividad del hemisferio cerebral izquierdo.

La diferencia de competencias entre los dos hemisferios cerebrales parece ser exclusiva del ser humano. Quizás se trate simplemente de que las dos mitades del cerebro son complementarias.

Biología de la Creatividad.- *

El cerebro es nuestro órgano más misterioso: de él parten todas las órdenes y las regulaciones del organismo, de las más simples a las más complejas de las funciones psicológicas. El cerebro procesa la información sensorial, controla y coordina el movimiento, el comportamiento y las funciones corporales homeostáticas, como los latidos del corazón, la presión sanguínea, el balance de fluidos y la temperatura corporal. El cerebro es responsable de la cognición, las emociones, la creatividad, la memoria y el aprendizaje. La capacidad de procesamiento y almacenamiento de un cerebro humano estándar supera aun a los mejores ordenadores hoy en día.

Hasta no hace muchos años, se pensaba que el cerebro tenía zonas exclusivas de funcionamiento hasta que por medio de imagenología se pudo determinar que cuando se realiza una función, el cerebro actúa de manera semejante a una orquesta sinfónica interactuando varias áreas entre sí. Además se pudo establecer que cuando un área cerebral no especializada, es dañada, otra área puede realizar un reemplazo parcial de sus funciones.

Hay muchas teorías sobre cómo cada hemisferio cerebral afecta al cómo piensa una persona. Una divide a los pensadores en dos campos: simultáneos visuales y secuenciales lineales.

De acuerdo con esta hipótesis, la mayoría de personas diestras (que usan más su hemisferio izquierdo) procesan la información de manera "secuencial lineal" en el que un esquema debe completarse con su procesamiento antes de que se pueda comenzar con el siguiente.

En cambio, dice la hipótesis, los individuos cuyo hemisferio derecho es dominante, como ocurre en los zurdos y supuestamente en los individuos creativos, procesan la información con "simultaneidad visual", modo en el que varios esquemas se procesan simultáneamente.

Un ejemplo para entenderlo es imaginar que hay mil palomitas de maíz, una de las cuales está coloreada de rosa. Un individuo "secuencial lineal" mirará una por una las piezas hasta encontrar la coloreada de rosa, mientras que un individuo "simultaneidad visual" extenderá todas, mirará visualmente al conjunto de palomitas y verá que una es rosa.

Un efecto lateral de estos modos de procesar la información es que los individuos de lateralidad cerebral izquierda necesitan completar una tarea antes de empezar la siguiente. A los individuos de lateralidad cerebral derecha, en contraste, les conforta cruzar varias tareas, para lo que tienen mayor habilidad. Esto les hace aparecer a la mayoría, (lateral cerebral izquierda), como si no terminasen nada. Alternativamente, los individuos de "simultaneidad visual" tienen una excelente habilidad multitarea, lo que quizá esté en el origen de las anécdotas que sugieren que son más creativos. La mayoría de personas procesan la información usando el "análisis", que es el método de resolver un problema descomponiéndolo en piezas y analizando estas una por una. En contraste, los individuos de "simultaneidad visual" y la mayoría de zurdos, procesan la información usando "síntesis", en donde se resuelve un problema como un todo, intentando usar un método de relaciones para resolver el problema.

Finalmente, estos modos de pensar no son un "todo o nada". El estilo de procesamiento opera como un continuo donde algunas personas son más "visualmente simultáneas" y otras son más "lineales secuenciales".

Esto puede explicarse mejor con la informática. Un procesador de computadora sólo puede procesar una pieza de información por vez, independientemente de cuántas tareas esté realizando. Pero un ordenador con varios procesadores haciendo lo mismo a la misma velocidad es más rápido, lo que sería la metáfora del caso del zurdo.

Ya que aún no sabemos exactamente cómo funciona el cerebro humano, esta hipótesis sobre diferentes modos de procesamiento de la información deberá ser corroborada o descartada por investigaciones futuras.

Estudiados por la Neurobiología, los factores biológicos en su mayoría son debidos a la herencia. Así, la maduración mental, sigue un ritmo establecido por los genes. Es muy importante la influencia del medio ambiente, social y natural, que afectan al individuo.

La capacidad creadora puede considerarse como pensamiento divergente, como la capacidad de pensar de un modo original e innovador, que se sale de las pautas aceptadas y logra encontrar distintas soluciones a un problema, incluso cambiando los planteamientos del problema. Del llamado pensamiento lateral o divergente, hoy por hoy, es realmente muy poco lo que se sabe con certeza. Y más si lo comparamos con otros campos de la investigación psicológica. Se sabe por ejemplo, que los dos hemisferios del cerebro, réplica uno de otro, están implicados en diferentes tipos de actividad. El hemisferio izquierdo más activo en los diestros, está especializado principalmente en los procesos relativos a la inducción, la deducción y el lenguaje, mientras que el hemisferio derecho nos proporciona las facultades de la visión y la memoria visual, el sentido espacial, la apreciación de la forma y del color y la creatividad. Su forma de elaborar y procesar la información es distinta del hemisferio izquierdo. No utiliza los mecanismos convencionales para el análisis de los pensamientos que utiliza el hemisferio izquierdo. Es un hemisferio integrador que concibe las situaciones y las estrategias del pensamiento, de una forma total. Centro de las facultades viso-espaciales no verbales, especializado en sensaciones, sentimientos y habilidades espaciales, habilidades visuales y sonoras como las plásticas y musicales, integra varios tipos de información (sonidos, imágenes, olores, sensaciones) y los transmite como un todo. Quedan sin embargo muchas áreas inexplicadas. Las relaciones anatómicas específicas entre las funciones intelectuales y los grupos de células del cerebro están todavía por definir. Los procesos de la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo, la conciencia del propio "yo", el "subconsciente", el "superyó", el lóbulo frontal y la personalidad, las endorfinas y demás neurotransmisores, el pensamiento... por ejemplo, son tan complejos, que es posible que su funcionamiento involucre a la totalidad del cerebro y no solo a regiones determinadas del mismo. Las investigaciones han demostrado que la innovación creativa requiere la "co-activación y comunicación entre regiones del cerebro que en la mayoría de personas están poco conectadas". Las personas altamente creativas tienden a diferenciarse de otras en tres puntos: conocen muy a fondo esa actividad, son capaces de utilizar el pensamiento divergente mediante el lóbulo frontal, y son capaces de modular neurotransmisores tales como la noradrenalina y la dopamina en el lóbulo frontal. Así pues, parece que el lóbulo frontal es la parte del córtex que es más importante para la creatividad. El estudio también hizo hincapié en los vínculos entre el sueño, el estado de ánimo, adicciones y la depresión, con la creatividad. Véase el artículo *Conciencia (Psiquiatría)*.

Otro estudio halló que la creatividad es mayor en las personas esquizoides que en las personas esquizofrénicas y el resto de personas. El pensamiento divergente se asocia con la activación bilateral del córtex pre frontal, los esquizoides parecen tener una activación mayor de su córtex pre frontal derecho. Este estudio establecía la hipótesis de que estos individuos tienen un mejor acceso a los dos hemisferios, lo cual les permite hacer nuevas asociaciones a un ritmo más rápido. La creatividad también se ha estudiado en relación con el trastorno bipolar.

Características - Cuantificación Creativa.- *

Las variables más frecuentemente utilizadas para medir a la creatividad son:

Fluidez: es la capacidad para producir ideas y asociaciones de ideas sobre un concepto, objeto o situación.

Flexibilidad: es la capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a nuestras anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno.

Originalidad: es la facilidad para ver las cosas, de forma única y diferente.

Elaboración: grado de acabado. Es la capacidad que hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa.

Sensibilidad: es la capacidad de captar los problemas, la apertura frente al entorno, la cualidad que enfoca el interés hacia personas, cosas o situaciones externas al individuo.

Re definición: es la habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente a como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos.

Abstracción: se refiere a la capacidad de analizar los componentes de un proyecto y de comprender las relaciones entre esos componentes; es decir, extraer detalles de un todo ya elaborado.

Síntesis: lo opuesto a la abstracción, es la capacidad de combinar varios componentes para llegar a un todo creativo. Es decir, es un proceso que partiendo del análisis de los elementos de un problema es capaz de crear nuevas definiciones concluyentes de la realidad del asunto estudiado. El análisis detalla, describe, mientras la síntesis concluye con explicaciones creativas del funcionamiento de un sistema o un problema. Esto es debido a que la síntesis origina la re definición al establecer nuevas relaciones entre las partes de un sistema, sea cual sea el ámbito de actuación (social, político, laboral, comunicativo, etc.).

Fases. Preparación - Incubación - Iluminación - Verificación

El arte del pensamiento, publicado en 1926, presentó uno de los primeros modelos del proceso creativo.

En el modelo de "Wallas", los *insights* creativos e iluminaciones eran explicados por un proceso consistente de 5 etapas:

Preparación: preparatorio sobre un problema en el cual se enfoca la mente y explora sus dimensiones.

Incubación: el problema es interiorizado en el hemisferio derecho y parece que nada pasa externamente.

Intimación: la persona creativa "presiente" que una solución está próxima. En muchas publicaciones, el modelo de Wallas es modificado a cuatro etapas, donde "intimación" es visto como una sub-etapa.

Iluminación o *insight*: cuando la idea creativa salta del procesamiento interior al consciente.

Verificación: cuando la idea es conscientemente verificada, elaborada y luego aplicada.

Han habido algunas investigaciones que buscan aclarar, si el periodo de "incubación", implicando un periodo de interrupción o descanso del problema, ayuda a la solución creativa del problema. Ward ha barajado varias hipótesis de porque un periodo de incubación ayudaría, algunas evidencias son coherentes con la hipótesis y demuestran que la incubación ayuda a "olvidar" falsas pistas. La ausencia de incubación puede llevar al "solucionador" a estancarse en estrategias inapropiadas. Esta idea entra en conflicto con la anterior hipótesis de que las soluciones creativas salen misteriosamente del inconsciente cuando el consciente está ocupado en otras tareas.

Wallas consideraba la creatividad como parte del legado del proceso evolutivo, el cual permitió a los humanos adaptarse rápidamente a los entornos cambiantes.

Arthur Koestler, distingue estas fases que se corresponden con los estados de consciencia de la neurociencia:

Fase lógica: En la cual se suceden la formulación del problema, la recopilación de datos relativos a ese problema y una primera búsqueda de soluciones.

Fase intuitiva: Quizá no conforme con la solución, el problema se va haciendo autónomo, vuelve a ser elaborado y comienza una nueva incubación de la solución y una maduración de las opciones, durante un periodo que a veces puede ser extenso en la etapa de maduración. Es la parte divergente del proceso, puesto que se genera solo en la mente del creativo. Se produce la iluminación, es decir la manifestación de la solución.

Fase crítica: Durante la cual el inventor se entrega al análisis de su descubrimiento, precede a la verificación de la validez del mismo y le da los últimos toques.

Niveles de Taylor:

Alfred Edward Taylor distingue cinco formas de creatividad.

Nivel expresivo; Se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos, por ejemplo los dibujos de los niños les sirven de comunicación consigo mismo y con el ambiente.

Nivel productivo; En él se incrementa la técnica de ejecución y existe mayor preocupación por el número, que por la forma y el contenido.

Nivel inventivo; En él se encuentra una mayor dosis de invención y capacidad para descubrir nuevas realidades; además exige flexibilidad perceptiva para poder detectar nuevas relaciones, es válido tanto en el campo de la ciencia como en el del arte.

Nivel innovador; En este nivel interviene la originalidad.

Nivel emergente; Es el que define al talento o al genio; en este nivel no se producen modificaciones de principios antiguos sino que supone la creación de principios nuevos.

Factores de Torrance

El cubo de Necker es el de la izquierda, cubo imposible a la derecha. Emplea el *mélford*, para indicar cuatro factores de creatividad:

La fluidez: En cuanto a las palabras, ideas, asociaciones y expresiones.

La flexibilidad: Que se refiere a las diferentes categorías.

La originalidad: Es la unicidad, lo auténtica mente nuevo.

La elaboración: Hace alusión a la sensibilidad o análisis de detalles.

Estos factores de creatividad se corresponden en cierta medida con los niveles de Taylor: así la fluidez estaría en relación con el nivel productivo; la originalidad con el innovador; y la elaboración con el emergente.

Medio Social y Creatividad.- *

La consciencia y la inventiva se relacionan la una con la otra. Según una teoría, en la creatividad intervienen tres variables: el campo (jueces sociales), el dominio (área o disciplina) y la persona que hace las transformaciones. De esta manera, una persona realiza transformaciones en un dominio, que son evaluadas como inventivas o peligrosas, por parte de los grupos sociales. Algunos sociólogos proponen potenciar socialmente la creatividad y sugieren acciones para facilitar la creatividad y convertir ésta en motor de desarrollo de las naciones. Es notoria a este respecto la política de Suecia. Diversos ejemplos pueden verse en su artículo, en tecnología sueca.

Los diversos tipos de sociedades humanas limitan o potencian la creatividad de sus individuos y conforman su identidad (Ver persecución). La tradición y la creatividad son partes complementarias de la inventiva humana, radicada en la imaginación, que se plasman formando los rasgos de identidad. La creatividad emana de la fantasía y la imaginación, liberándose de la conformidad y de lo convencional, para llenar los vacíos que la mente lógica no es capaz de llenar, de pensamientos e ideas más allá de la realidad, trayendo el futuro cada día.

En su libro "El vuelo de la clase creativa", Florida, postula que las potencias del futuro serán las que cuenten con " *main brain*" que conforman la denominada clase creativa: científicos, diseñadores y especialistas de las tecnologías de la información (TI), baluartes de la sociedad del conocimiento. En el ranking de naciones creativas, Suecia ocupa un lugar destacado en Europa.

La innovación en los negocios se consigue ahora prestando mucha atención a la investigación y desarrollo, o pueden ser desarrolladas por meras modificaciones realizadas en la práctica del trabajo, por intercambios y combinaciones de experiencia profesional y de muchas otras maneras. En cualquier caso, las innovaciones son documentadas y protegidas mediante patentes u otro esquema de propiedad intelectual. De hecho, el nivel de innovación de una región puede estimarse con la cantidad de patentes generadas.

La innovación no necesita ser tecnológica. Por ejemplo, aunque no se produjo ninguna novedad tecnológica, cuando McDonald's aplicó el concepto de línea de producción para crear un restaurante, pudo utilizar trabajadores con poca experiencia para fabricar grandes cantidades de alimento en una calidad estándar y de forma muy rápida, inventando la industria del *fast food*. Hoy podría haberse protegido por una patente americana de "Método de Negocio".

Hoy en día, la patente es el conjunto de derechos exclusivos garantizados por un gobierno o autoridad al inventor de un nuevo producto (material o inmaterial) susceptible de ser explotado industrialmente para el bien del solicitante de dicha invención (como representante por ejemplo) por un espacio limitado de tiempo (generalmente 20 años desde la fecha de solicitud). Según la legislación aplicable, es un requisito objetivo comparar la invención con un documento de estado del arte, para la concesión de una patente o modelo de utilidad, junto a la actividad inventiva y la aplicabilidad industrial, en el que debe aparecer exactamente la invención, sin añadir o eliminar nada. Se permite un cierto grado de libertad en cuanto a equivalencias. En la Unión Europea, el sistema de patente comunitaria propuesto por la Comisión debe convivir con los sistemas en uso (los sistemas nacionales y el CPE). La coherencia entre estos sistemas se consigue gracias a la adhesión de la UE al Convenio de Munich. La OEP será la organización que se encargue de examinar las patentes y conceder la patente comunitaria.

En síntesis, todo PROCESO CREATIVO, antes que otra cosa y siempre, ha sido, es y será, un simple procedimiento INTELIGENTE y metodológico o sistemático, para generar o gestar, crear o producir, todo lo que el Ser Humano REALIZA; en tanto ello conlleve un mínimo de INTENSIÓN y RACIONALIDAD, ordenadas u organizadas, de manera lógica y objetiva o mediante el sentido común.

Dentro de todas las posibilidades de dichos PROCESOS CREATIVOS, se encuentra el más usualmente utilizado o aplicado, por los PROFESIONALES, de DISCIPLINAS CREATIVAS, contemporáneas y "universales": que, para el efecto y por la relativa COMPLEJIDAD, de los procedimientos y universos respectivos, requieren o les es más útil y conveniente la aplicación -SISTEMÁTICA, en tanto sea posible y apropiado- de una METODOLOGÍA (o "MÉTODO, SISTEMÁTICO"), derivado o que pudiese incluir el MÉTODO CIENTÍFICO, UNIVERSAL (del CONOCIMIENTO)

En tal sentido, la CREACIÓN, en tanto se apoye en *procesos* o *métodos, técnicos, RACIONALES* y *OBJETIVOS*, no es un concepto aislado o independiente de otros, sino estructural o íntimamente relacionado y dependiente de otros -también- conceptos y "procesos", actividades o disciplinas humanas, de carácter u orden, *más general o universal* y dentro de los cuales se ubica, sitúa o posiciona (el *proceso general de REALIZACIÓN*), no solo de manera *intermedia*, sino *crucial o toral*, correspondiendo -precisamente- a su etapa o fase -por definición- *más CREATIVA, propositiva* o "*proyectual*": tanto lógica e indispensable o mecánicamente *posterior*, a su etapa y/o fases *iniciales* (relativas a la necesaria "FUNDAMENTACIÓN"), como -también- lógica e indispensable o mecánicamente, *previa a las finales* (de consecutiva "EJECUCIÓN"); objetivo esencial y mayúsculo, de todo el proceso de "REALIZACIÓN", CREATIVO o CONSTRUCTIVO.

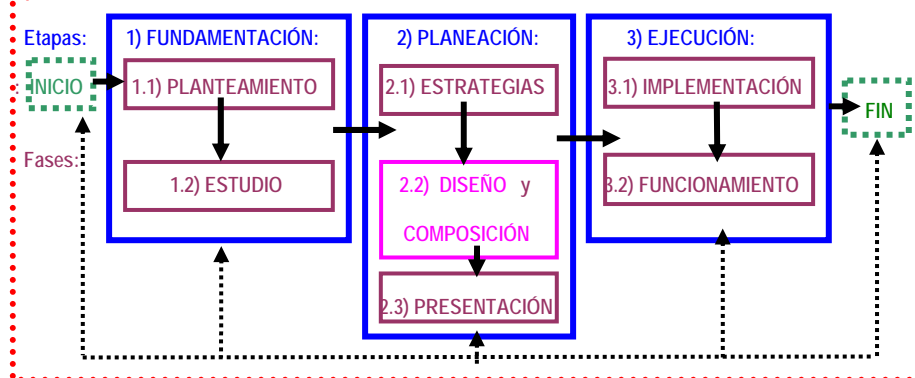
Dicho proceso, más general, de "REALIZACIÓN" (tanto *técnica*, como *científica* y/o *artística*), en tanto *intencional, volitivo o voluntario* y (minimamente) *racional o consciente* y "*causal*" (de *causa a efecto*), a diferencia de las demás acciones "*casuales*", accidentales y hasta irracionales, de la humanidad, a las que no corresponde sistema -al menos lógico- alguno y comprendidas dentro del universo y teoría del "*caos*" (por cierto, supuesto y preclaro origen del Universo Cósmico o de la Existencia), consiste en un *sistema, camino o ruta*, no solo *pre-establecidos y objetivos*, sino derivados, tanto del más elemental *sentido común*, como -por ende- del *proceso científico (sistemático y metodológico)*; correspondiendo, en su nomenclatura, al conocido como "UNIVERSAL, RACIONAL y EMPÍRICO" o "CREATIVO" y basado o íntima y estructuralmente relacionado -así como, constituido- por la "PLANEACIÓN" (*Planeamiento o Planificación*), tradicional e indebidamente confundida con la PROGRAMACIÓN (del DESARROLLO); ambos, también procesos técnicos y/o científicos, más generales o universales y relativos a otras actividades o disciplinas, también exclusivas o distintivas de la humanidad, tradicionalmente utilizadas para imprimir una mayor eficiencia o calidad, al desarrollo o desenvolvimiento, evolución o destino, de nuestra muy compleja y -a veces, difícil- existencia.

Dentro de lo anterior,, es fácil y relativamente comprensible entender las similitudes, correlaciones (y confusiones) registradas, entre los términos "*programar*", "*planear*" o "*planificar*" y "diseñar" o "*componer*", nuestra vida, parte de ella o cualquier acción o evento humanos: en tanto ello signifique o conlleve -al menos- un mínimo de carácter *intencional o voluntario* -aunque, a veces no tanto, sino más bien, "*obligado*", como en los antiguos regímenes o sistemas administrativo-gubernamentales o políticos, *comunistas, socialistas* o "*totalitaristas*"; así como, *previsora o pronóstica*, racional o lógica y ordenada u organizada y en o mediante *etapas, fases* o *secuencias*, sucesivas y operativas: *la racionalización, sistemática y objetiva, del desarrollo o de la realización, de toda acción humana.*

Dicho *proceso*, evidente y lógicamente, derivado del "*científico*", consiste -esencial o fundamental y sintéticamente- en lo siguiente: si bien, con espíritu analítico o más detallista, pueda complicarse, tanto, como se pretenda o requiera y según el tema u objetivo correspondientes:

PROCESO GENERAL, SISTEMÁTICO, METODOLÓGICO y UNIVERSAL, RACIONAL y EMPÍRICO, para la "REALIZACIÓN CREATIVA" - Esquema General y Sintético.- *

PROCESO GENERAL -SISTEMÁTICO, METODOLÓGICO y UNIVERSAL, RACIONAL y EMPÍRICO- para la "REALIZACIÓN CREATIVA":



Productos Artísticos.-

A partir de lo anterior, todo OBJETO o ACCIÓN, derivados de la CREATIVIDAD, HUMANA y que conlleven algún SENTIDO ESTÉTICO, serían PRODUCTOS, ARTÍSTICOS; los cuales, necesariamente se producen dentro de alguna de las múltiples MANIFESTACIONES o DISCIPLINAS ARTÍSTICAS, de acuerdo con su respectiva clasificación o tipificación, genérica (Ver Inciso # 09 - Novena Unidad: "Conceptos Complementarios"):

1) "BELLAS" (o MAYORES y siendo SIETE).- *

1.1) "PLÁSTICAS" (siendo TRES y llamadas también "*ESTÁTICAS*", porque no se mueven, por sí mismas; "*VISUALES*" *, porque se perciben mediante nuestro sentido de la VISTA; o "*CONCRETAS*", porque se pueden "*TOCAR*", al ocupar un lugar en el *ESPACIO (Físico)* y por lo que se expresan mediante "PLANOS" (formados por las DOS primeras DIMENSIONES: LARGO y ANCHO) o "*VOLUMENES*" (formados con TRES DIMENSIONES: LARGO + ANCHO + PROFUNDIDAD o ALTURA):

1.1.1) Pintura

1.1.2) Escultura

1.1.3) Arquitectura (Desde el Siglo S., cada vez menos ARTE y más TECNOLOGÍA).

* Si bien, otras manifestaciones artísticas, también son "*VISUALES*"; como la LITERATURA (al leerse); la MÚSICA (al ser observados sus INSTRUMENTOS e INTERPRETES, mientras se ejecuta); el TEATRO y la DANZA (escenificados) y la CINEMATOGRAFÍA (proyectado).

1.2) "DINÁMICAS" (siendo CUATRO y también llamadas "*ABSTRACTAS*"), ya que se caracterizan por el MOVIMIENTO (y el TIEMPO o CUARTA DIMENSIÓN, que implica tal fenómeno FÍSICO); así como, por NO ocupar un lugar en el ESPACIO, sino, más bien, en nuestro CEREBRO, MENTE o IMAGINACIÓN; aunque, para producir las, se requieran objetos "CONCRETOS"; como las LETRAS (formando PALABRAS, habladas o escritas), el PAPEL (como las PÁGINAS de un LIBRO, una PARTITURA musical, COREOGRAFÍA bailable o GUIÓN cinematográfico) o el CUERPO HUMANO:

1.2.1) Literatura (Poesía y Prosa: Teatro - Drama. Comedia, Tragedia y Tragicomedia, Etc., Ensayo, Novela, Etc.).

1.2.2) Música

1.2.3) Danza

1.2.4) Cinematografía

2) MENORES (o "ARTESANIAS).-

Fotografía, Diseño (Gráfico-Visual, Industrial, Textil, Etc.); Grabado, Cestería, Cerámica, Vidriería, Orfebrería, Plumería, Gastronomía, Tauromaquia, Etc.

> Descripción del Contenido.-

Asimismo, se comprenderá que el Arte no es una actividad puramente formal o individual, sino que se trata, además, de un fenómeno social, condicionado por el contexto histórico en el cual se produce. De esta forma se debe analizar la función social del arte, su historicidad y los usos a los que se ha subordinado.

La **HISTORIA** es la **CIENCIA** que estudia los **ORÍGENES** y la **EVOLUCIÓN** de cualquier **OBJETO** (como el Universo, el Ser Humano, la Cultura, el Arte, la Ciencia, Agricultura, Religión, Guerra, los Países, Deportes, Zapatos, Etc.).

También, se entiende como la **ETAPA** más avanzada de la **CULTURA** (inmediatamente posterior a la "**PRE-HISTORIA**" y en la cual continuamos existiendo; como ésta es inmediatamente posterior a la "**PROTO-HISTORIA**").

Para su estudio (científico) y tradicionalmente, la **HISTORIA** de la **EXISTENCIA** (o de lo que existe: el UNIVERSO y el SER HUMANO, que lo percibe o tiene conciencia de él y vive en él), se divide en **TRES** grandes **ÉPOCAS**:

+ La **PROTO-HISTORIA**: desde los ORÍGENES del **UNIVERSO** ("CÓSMICO" y hace 15 MIL MILLONES –ó BILLONES- de AÑOS) y hasta el SURGIMIENTO del **SER HUMANO** y la **CULTURA** (hace, aproximadamente, 5 MILLONES de AÑOS).

+ La **PRE-HISTORIA**: desde el SURGIMIENTO del **SER HUMANO** (y la **CULTURA**), hasta el de la **CIVILIZACIÓN**; su última etapa de **DESARROLLO** y condición cultural más avanzada (en la cual continuamos viviendo, desde hace, aproximadamente, 10,000 AÑOS).

+ La **HISTORIA**: desde el INICIO de la **CIVILIZACIÓN** (y, por tanto, equivalente a ésta), hasta "**NUESTROS DÍAS**" (o **ACTUALIDAD**).

Por otra parte y desde el punto de vista de la **CULTURA**, su **HISTORIA** se divide en **TRES** grandes **PERÍODOS** y se ha desarrollado a partir de **CUATRO** grandes **REVOLUCIONES** (CULTURALES):

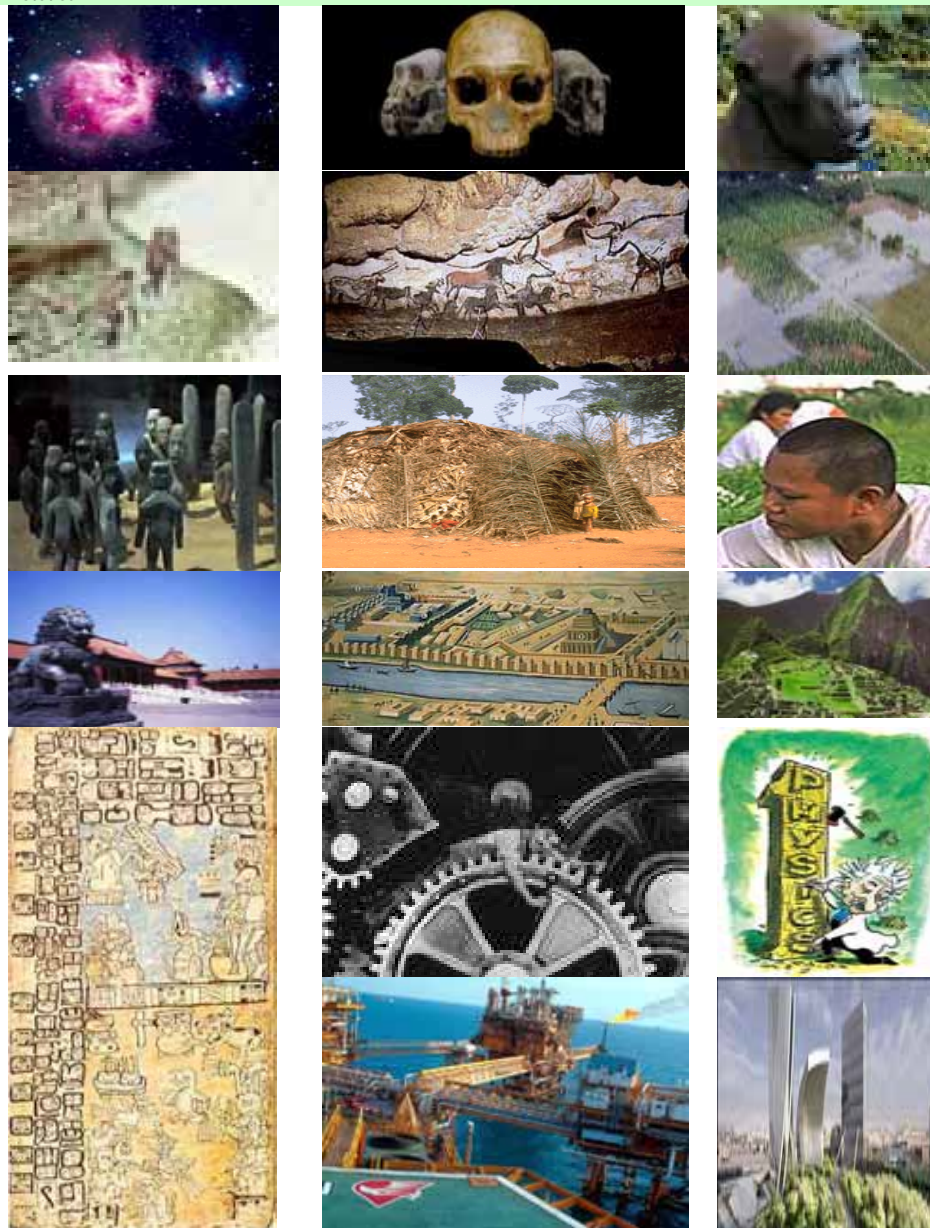
- El **SALVAJISMO**: desde el SURGIMIENTO del SER HUMANO (INICIO de la **PRE-HISTORIA** y hace 5 MILLONES de AÑOS), hasta la **REVOLUCIÓN AGRÍCOLA** (o descubrimiento y dominio de la AGRO-PECUARIA; hace aproximadamente 10,000 AÑOS o 7,000 AÑOS, "ANTES de CRISTO" o "AC").

- La **BARBARIE**: desde la **REVOLUCIÓN AGRÍCOLA**, hasta la **REVOLUCIÓN URBANA** (el SURGIMIENTO de los **ASENTAMIENTOS HUMANOS** -o **CIUDADES**- y la **ESCRITURA** –e inicio de la HISTORIA-; hace aproximadamente, 10,000 AÑOS, ANTES de la ACTUALIDAD u 8,000 AÑOS, AC).

- La **CIVILIZACIÓN**: desde la **REVOLUCIÓN URBANA**, hasta **NUESTROS DÍAS** (**ÉPOCA CONTEMPORÁNEA** y **ACTUALIDAD** o **SIGLOS XX** y **XXI**); dentro de la cual se han sucedido la **REVOLUCIÓN INDUSTRIAL** (iniciada a FINES del SIGLO XVIII y PRINCIPIOS del SIGLO XIX) y la **REVOLUCIÓN CULTURAL** (iniciada a FINES del SIGLO XIX y PRINCIPIOS del SIGLO XX).

> Estrategias Didácticas (Actividades de Aprendizaje, sugeridas):-

+ En base a lecturas, seleccionadas, previamente, los Alumnos presentarán un informe de dichas lecturas, para reafirmar su concepto de Arte y detectar su carácter Social. Integrados en Equipo, los Alumnos presentarán sus conclusiones, acerca de qué entienden por Arte y Estética.



Evolución Histórica del Arte (Esquema General de sus Etapas o Épocas, Básicas).- *

1ª) **"PRE-HISTÓRICA"** ("Salvajismo" u Orígenes, Arcaica o Primitiva).-

5 MILLONES de AÑOS, hasta 7,000 AÑOS, "ANTES de CRISTO" ("AC") -ó 10,000 antes de la "ACTUALIDAD" o "nuestros días"-; cuando se inicia la "REVOLUCIÓN AGRÍCOLA" y "BARBARIE".



2ª) **"ANTIGUA"**.-

7,000 AÑOS, antes de la "ACTUALIDAD" (o 5,000 años AC); cuando se inicia la "REVOLUCIÓN URBANA" y "CIVILIZACIÓN"; hasta 500 AÑOS (o Siglo V), AC; cuando llega a su "apogeo" la Cultura "CLÁSICA" GRIEGA.



3ª) **"CLÁSICA"** (o "Greco-Latina").-

500 AÑOS (o Siglo V), AC, hasta 500 AÑOS (o Siglo V), "DESPUÉS de CRISTO" ("DC"); cuando el IMPERIO ROMANO, "BIZANTINO" o "de OCCIDENTE", es derrotado por los "Bárbaros" (del Norte de Europa) y se disuelve.



4ª) **"MEDIEVAL"** ("Edad Media" o "Medioevvo").-

Siglo V (ó 500 años), hasta el Siglo XIV (o 1,400 años), DC; cuando se inicia el "RENACIMIENTO" Europeo, se "encuentra" EUROPA (o el "Viejo") con el "Nuevo Mundo" (o AMÉRICA), a partir de los viajes "Inter-Continetales" o "Tras-Atlánticos" (de Cristóbal Colón); y se utiliza (intensivamente) la IMPRENTA, imprimiéndose la Biblia en otros idiomas, además del Latín (por Gutenberg); así como cuando Dante Alighieri escribe "La Divina Comedia", por primera vez, en "Italiano" y consolidándose ese nuevo idioma y país: Italia; donde se iniciará, se consolidará y culminará la Época "MODERNA", con el "RENACIMIENTO".



5ª) **"MODERNA"**.-









Desde el "RENACIMIENTO" (Siglo XV o 1,400 años), hasta la "ÉPOCA CONTEMPORÁNEA" (Siglo XX) y "ACTUALIDAD" (o Siglo XXI), DC.



HISTORIA del ARTE: *

Dentro de la evolución de la **CULTURA**, la **HISTORIA del ARTE** se podría sintetizar, a través de sus grandes **ÉPOCAS** (ETAPAS, PERÍODOS y/o ESTILOS); respecto a los cuales se indican, a continuación, algunos ejemplos de **OBRAS**, sobresalientes; así como, considerando exclusivamente el "HORIZONTE" histórico-cultural "OCCIDENTAL" (hasta la **ÉPOCA MODERNA** y a partir del **RENACIMIENTO**, desde los que se integran o "sincretizan" la mayoría de las diversas "LÍNEAS" histórico-culturales del Mundo, en función del "COLONIALISMO") *.

* La gran mayoría (sobre todo, en los iniciales), con nomenclatura (nombres) y cronología (tiempo) semejantes, a los de la **CULTURA** (por lo cual es muy usual -y comprensible- confundirlos).

> PRE-HISTÓRICA (Orígenes, Primitiva, Arcaica o Rupestre): 5 Millones a 7,000 años, AC (ó 10,000, antes de la Actualidad)	
> CIVILIZADA (7,000 años AC, hasta la ACTUALIDAD = Siglo XXI).-	
+ ANTIGUA : 7,000, hasta 500 años, AC	
+ CLÁSICA (Greco-Latina): 500 años AC, hasta 500 años, DC	
+ MEDIEVAL : Siglo V (ó 500 años DC), hasta el RENACIMIENTO (ó Siglo XV = 1,400 años), DC	
+ MODERNA (Desde el Siglo XV -ó 1,400 años-, hasta la ACTUALIDAD -ó Siglos XX y XXI-).-	
- Renacimiento (y Manierismo): Desde el Siglo XV (ó 1,400 años), hasta el Siglo XVII (ó 1,700 años), DC	
- Barroco (o Colonial y Rococó): Desde el Siglo XVII (ó 1,700 años), hasta el Siglo XIX (ó 1,900 años), DC	
- Retornos (Neos y Vanguardias o Romanticismo): Desde principios, hasta fines del Siglo XIX (ó 1,800 hasta 1,900 años), DC	
- Contemporánea (o Actualidad): Siglos XX y XXI (ó 1,900 a 2,000...), DC	

>

Historia del Arte Universal: Esquema Sinoptico General - Historia Simplificada de las Artes-

Cronología (en Años):	Conceptos Básicos (Naturales * y Culturales):	Manifestaciones Artísticas Fundamentales (a Nivel Mundial o Global):								Épocas o Períodos:		
		"Bellas Artes" (o "Mayores"):-								"Artes Menores" (o "Artesanías"):	Culturales:	Históricos:
		Pintura:	Escultura:	Arquitectura:	Literatura:	Música:	Danza:	Cine:				
15 Bill.	* Surgimiento del UNIVERSO										(NATURALEZA)	PROTO-HISTORIA
5 Millo- nes 7000	* SER HUMANO y CULTURA Etapas o Estilos, Artísticos y Básicos.- > Primitivo			Cuevas u Hondonadas, Naturales y Árboles					I N E X I S T E N T E		SALVAJISMO (Revolución Agrícola) Y BARBARIE (Revolución Urbana)	PRE-HISTORIA
7000	> Antiguo	Parietal y Corporal	Figurillas Antropo y Zoomorfas	Chozas y Palafitos	Ruidos y Gestos Humanos	Ruidos Vocales e Instrumentales	Rituales Mágicos			Cestería, Cerámica, Textiles y Herramientas	C I V I L I Z A C I Ó N	HISTORIA: A N T I G U A ----- M O D E R N A ACTUAL
500 ac - 0 -	> Clásico	Mural y en Objetos Diversos	Estatuas Antropo y Zoomorfas Realistas	Ciudades, Casas, Palacios, Templos, Teatros, Mercados, Coliseos, Baños	Relatos Históricos y Novela Épica	Vocal e Instrumental, Popular y Ritual	Bailes Populares, Rituales y Cortesanos			Objetos Domésticos y Bélicos Metálicos		
500 dc	> Medieval	Murales, Simbólicos Vitrales y Tablas	Religiosa en Arquitectura	Basílicas, Catedrales, Conventos y Monasterios	Relatos Religiosos e Históricos, Cuento y Poesía	Religiosa Polifónica o Coral y Popular				Cerámica Monocroma y Textiles Policromos		
1400	> Renacimiento	Mural y en Cuadros, con Perspectiva y Real o Naturalista	Realista y Naturalista, Desnudo y Orfebrería	Re-interpretación de la Clásica; con geometría angular, estática, simétrica y de gran sencillez formal	Ensayos Científicos, Relatos Históricos, Poesía	Vocal, Instrumental y Orquestal ("Pre-Clásica")				Vitrales Emplomados, Orfebrería y Damasquinado		
1700	> Barroco	Retrato, Paisaje y Bodegón Realistas	Realista y con Conjuntos Complejos	Geometría orgánica curvilínea, compleja y asimétrica	Siglo de Oro o Clasicismo: Novela, Teatro y Poesía	Máximo avance o apogeo	Inicio del Ballet "Clásico"			Orfebrería Metálica y Joyería		
1800	> Retornos	Neo-Clasismo Realista, Impresionismo y Expresionismo	Neo-Clasicismo, Romanticismo	Neo-Clasicismo, Neo-Goticismo, Neo-Orientalismo, Eclecticismo, Romanticismo y "Modernismo"	Romanticismo, Costumbrismo, Novela Social, Ensayo Científico, Ciencia Ficción, Etc.	Romanticismo e Impresionismo	Ballet Clásico y Baile Popular (Vals)			Artesanía Colonial (Revolución Industrial)		
1900	> Contemporáneo (Revoluciones, en todas las Manifestaciones Artísticas)	Fauvismo, Dadaísmo, Cubismo y Abstraccionismo, Geometrismo, Conceptualismo, Minimalismo y Técnicas Mixtas, Etc.	Realismo Expresionista, Geometrismo, Abstracción, Conceptualismo, Etc.	Art Nouveau, Industrialismo, Internacionalismo y Globalismo, Brutalismo, Regionalismo, Funcionalismo, Formalismo, Post-Modernismo, De-constructivismo, Cientificismo, High Tech, Etc.	Flujo Mental, Realismo Mágico, Ciencia Ficción, Etc.	A-Tonal, Dodecafónica, Concreta, Sonido 13, Sintética, Electrónica, Digital, Popular y Regional, (Jazz, Tango, Samba, Bolero, Rock, Etc.),	Ballet Moderno Danza Folklórica Popular y Regional (Tango, Samba, Mambo, Fox Trot, Rock, Funk, Techno...	Surgimiento y Desarrollo: Documental y Argumental (Corto y Largo Metrajes)		Art Decó y Artesanías, con Materiales Sintéticos o Industriales y Folklórico - Regionales (Revolución Cultural: Socio-Económica, Político-Administrativa, Científica, Tecnológica y Artística)		
2008												

(*Mayores* o *Belas*- Plásticas, Concretas o Estéticas- Pintura, Escultura y Arquitectura- *Dinámicas* o *Abstractas*- Literatura, Música, Danza y Cine- y *Menores* o *Artesanías*)-

> Descripción del Contenido.-

Se identificarán las características y los conocimientos mínimos, acerca de las diferentes formas de expresión artística (*"Disciplinas"*) y cómo el Ser Humano se ha expresado, a través de diferentes Técnicas y Manifestaciones, artísticas, para explicarse, interpretar o criticar, su realidad social.

Todas las MANIFESTACIONES CULTURALES se caracterizan por una serie de ELEMENTOS BÁSICOS o ESENCIALES, que, además de diferenciarlas, claramente, de la NATURALEZA, proyectan sus propias diferencias (INTRA-CULTURALES)... Por ejemplo:

> En virtud de que las manifestaciones NATURALES, por definición CONCEPTUAL, se generan POR SÍ MISMAS y NO por el SER HUMANO:

+ NO existen las IDEAS, que las GENERAN, ya que en el UNIVERSO o la NATURALEZA (al menos conocidos, hasta la fecha), solamente el SER HUMANO tiene la capacidad RACIONAL o INTELLECTUAL de generarlas: precisamente, a partir de su mayor capacidad RACIONAL, respecto a la relativa INTELIGENCIA o RACIONALIDAD (CEREBRALES), del resto de los demás ANIMALES (conocidos, hasta la fecha).

+ Tampoco existe la VOLUNTAD o el DESEO de producirlas: ni la POSIBILIDAD de "PERFECCIONARLAS" (como al TIEMPO o el AGUA).

+ En algunos casos, tampoco existe la posibilidad de COMPRENDERLAS, RACIONALMENTE (como el ORIGEN de la EXISTENCIA).

En cuanto a las propias MANIFESTACIONES CULTURALES y en virtud de que, también, por definición CONCEPTUAL, son producto del SER HUMANO y, por ende, de su mayor capacidad RACIONAL o INTELLECTUAL (respecto al resto de los demás animales), TODAS contienen ciertos ELEMENTOS BÁSICOS o ESENCIALES, relativamente CONSTANTES:

+ RACIONALIDAD: la posibilidad de su COMPRENSIÓN, GENERACIÓN, MODIFICACIÓN y/o PERFECCIONAMIENTO, mediante procesos INTELLECTUALES.

+ TEMAS (o TIPOS de MANIFESTACIÓN) e IDEAS, CONCEPTOS o SENTIDOS, que los GENERA, JUSTIFICA y permite su REALIZACIÓN: La RELIGIÓN: FE... la GUERRA: Lucha de PODER... el COMERCIO: LUCRO... la POLÍTICA: CONTROL... ETC.

+ Una (o varias) MANERAS de REALIZARSE: Los SISTEMAS y/o PROCEDIMIENTOS (TECNOLÓGICOS y/o METODOLÓGICOS) correspondientes (una OPERACIÓN QUIRÚRGICA, POLÍTICA o FINANCIERA: los procesos CIENTÍFICOS o TECNOLÓGICOS; ETC.).

En el ARTE, como toda MANIFESTACIÓN CULTURAL, existen sus respectivos ELEMENTOS ("COMPONENTES" o "VARIABLES") BÁSICOS o ESENCIALES, a través de los cuales se GENERA y JUSTIFICA, REALIZA y DIFERENCIA, de las demás MANIFESTACIONES CULTURALES.

Algunos de ellos serían los siguientes

(Ver "Teoría y Práctica del Diseño, en las Artes y Tecnología" > www.geocities.com/teodis1; del mismo Autor):

+ Los TEMAS (o TEMÁTICA), sobre lo que trata: algo REAL (REALISTA o CONCRETO), IRREAL (o ABSTRACTO) o NATURAL (NATURALISTA), ONÍRICO (SURREALISTA), HISTÓRICO o CIENTÍFICO-FICTICIO (CIENCIA-FICCIÓN), ETC.

+ Las IDEAS, que lo generan y justifican, permiten realizarlo y que, a veces, corresponden a las propias EMOCIONES: AMOR, ODIOS, CELOS, PASIÓN, ANGUSTIA, ALEGRÍA, NOSTALGIA, SORPRESA, LÓGICA, IMPONENCIA, MISTERIO, SOLEMNIDAD, ETC.

+ Los CONCEPTOS, mediante los cuales se INTEGRA, EXPRESA y REALIZA: el COLOR, PLANO, VOLUMEN, ESPACIO, SONIDO, ETC.

+ Las TÉCNICAS (TECNOLÓGICAS, MANERAS, ESTILOS o PROCEDIMIENTOS), mediante los cuales se realiza y expresa: ÓLEO, CINCELADO, DE-CONSTRUCTIVISMO, NARRATIVA, ORQUESTAL, BALLET, CORTO METRAJE, ETC.

De lo anterior:

+ Tanto las IDEAS, como los TEMAS, corresponden a CONSTANTES, en TODAS las MANIFESTACIONES, tanto CULTURALES, como ARTÍSTICAS: sería imposible alguna MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA SIN IDEAS o TEMAS, que las generen, justifiquen y expresen.

+ Los CONCEPTOS y las TÉCNICAS, corresponden a VARIABLES, de CADA MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA; diferenciándose, precisamente, por su respectiva MANERA de APLICACIÓN: en ALGUNAS se APLICAN y en OTRAS NO o de diferente MANERA; así como por ser EXCLUSIVAS del ARTE o sin TRASCENDENCIA, en las demás MANIFESTACIONES CULTURALES.

>

> Estrategias Didácticas (Actividades de Enseñanza-Aprendizaje, sugeridas):-

- + Realización conjunta, de un Cuadro, comparativo y con la finalidad de contrastar las características de las diferentes Manifestaciones que integran las Artes, "Plásticas" y "Dinámicas".
- + Proyección, de obras artísticas, representativas, que permitan visualizar y precisar los elementos característicos, de las diferentes Manifestaciones, de las Artes, "Plásticas" y "Dinámicas".

