

LAS SIETE PALABRAS MÁGICAS

Podemos resumir y concretar todo lo escrito en capítulo anterior haciéndolo desde una óptica pedagógica, buscando la utilidad de la teoría en las experiencias cotidianas de la escuela.

Los elementos formales se pueden al trabajo creativo con estas siete palabras:

PUNTO LÍNEA PLANO VOLUMEN FORMA COLOR TEXTURA

Les otorgamos el valor de piezas fundamentales de construcción para crear un *edificio*: la Educación Plástico-Visual. Estas siete palabras (estos siete elementos básicos) son imprescindibles para elaborar y entender las diferentes producciones artísticas y las imágenes.

En el trabajo didáctico con los niños de tres, cuatro y cinco años, siempre se presentarán unidas íntimamente a los elementos materiales de la creación. Podemos estar trabajando alguna propiedad del COLOR (por ejemplo, las mezclas de colores primarios), y estar experimentando las características de un material o un instrumento (la pintura plástica y los rodillos).

Los elementos formales protagonizarán los juegos creativos, aunque al mismo tiempo, estaremos vivenciando otros contenidos ocultos relativos a las reglas de sintaxis, a la forma de componer.

EL PUNTO

Entendido como forma pequeña, más o menos circular o esférica, que se nos presenta aislado de otras formas. Sus **funciones** pueden ser: llamar la atención de nuestra mirada (la luz de un semáforo); acentuar una composición (un sol rojo en un bonito cielo azulado); configurar imágenes en plural, junto con otros puntos (pinturas puntillistas); decorar (lunares en un vestido); crear otras formas mediante agrupaciones (las constelaciones de estrellas).



Ilustración 70: El punto puede entenderse como huella que deja un tapón al estampar.

Se puede clasificar: puede ser **bidimensional**: pegatina, huella del rotulador al golpear una superficie, brochazo, tesela de papel, agujero del punzón...

Puede ser **tridimensional**: bolitas, canicas, pelotas pequeñas; copos de nieve, monedas, botones, teselas de legumbres para un collage tridimensional, piedrecitas, granos de arena, el caramelo de un chupa-chups, el botón de un timbre, una bombilla...

El punto puede estar asociado a otras artes (las notas musicales breves y saltarinas). Y a otros lenguajes (en el lenguaje escrito, parada, reposo, final).



Ilustración 71: Lo importante es que los niños/as se relacionen con los elementos formales mediante el juego. La pelota grande puede entenderse como un gran punto (esfera) en el espacio.

LA LÍNEA

Se forma como movimiento de un punto (estela de humo de un avión, un cometa). Se puede entender como trayectoria con dirección:

- La huella de un gesto o trazo, que se puede realizar con ceras, lápices, rotuladores, pintura de dedos, un palo en la arena, etc. Garabateos y grafismos.
- Como rasgamiento de un plano. Hacemos líneas al cortar o rasgar un papel.
- Como elemento material con volumen, más o menos alargado: lanas, hilos, cuerdas, alambres, palitos, pajillas de plástico, churros de plastilina...

- Como aristas o juntas de un cuerpo o de una superficie: línea de encuentro de dos paredes, arista de una mesa, contorno de una figura plana, juntas de los mosaicos...

Las líneas se pueden **observar** en la naturaleza: nervios de una hoja, ramitas, surcos en la tierra...

Las líneas se pueden observar en las producciones humanas (cables, antenas, líneas de carretera...).

Se pueden **producir** en el taller para dibujar, garabatear, contornear, adornar, delimitar, configurar nuevas formas...

Se pueden utilizar para **expresar**: suavidad, dulzura, agilidad, rigidez, reposo, movimiento...

Se pueden **observar y destacar** (valorar) en las obras de Arte: dibujos, cómics, ilustraciones de cuentos, chistes, esculturas resueltas con hierros lineales...

Y se pueden comer: pasta para los spaghetti, golosinas alargadas...



Ilustración 72: Generalmente, la línea se manifiesta como trazo, con grafismo.

EL PLANO

Se forma como superficie por el movimiento de una línea (una rasqueta de limpiar cristales en su trayectoria). También se origina por una sucesión de líneas muy próximas (sucesión de cañas en un cañizo).

El plano se identifica con la **SUPERFICIE en dos dimensiones** (longitud y amplitud, pero no grosor).

En Educación Plástico-Visual puede ser:

- El **papel-soporte** (folios, cartulina, papel continuo...), en donde hacemos nuestros dibujos, pinturas, grabados, etc.
- El papel que utilizamos en los **collages**, para rasgar, trocear, pegar...
- La **página de un cuento**; el cartel que vemos en la calle; la gran valla publicitaria que nos "dice" cosas...

- **Papel que se dobla y se manipula** para hacer nuevas formas (papiroflexia).
- Tabla fina de madera (maquetas, marquetería).
- Las superficies del suelo, pared, muro, techo, persiana, tablas, planchas, alfombras, cristales, telas...

El trabajo del PLANO, como elemento básico, suele ir ligado en muchas ocasiones al trabajo de la FORMA (entendida como contorno o silueta).



Ilustración 73: Al trabajar con los alumnos/as, el plano se manifiesta como soporte, tablero, papel...

EL VOLUMEN

Es un elemento fundamental en la naturaleza, en el mundo de los objetos y en los géneros artísticos relacionados con la escultura.

Tiene que ver con la **vivencia del propio cuerpo en el espacio** (el cuerpo como primera escultura).

El volumen está relacionado con la masa, con el peso, con la anchura, altura y profundidad, con lo compacto, con lo vacío (hueco)...



Ilustración 74: El volumen como elemento formal puede estar relacionado con la manipulación de la arcilla y la plastilina.

Algunos cuerpos tienen otros subelementos: vértices, aristas, caras...

El volumen se consigue configurar, a veces, mediante uniones de módulos (juego de las construcciones).

El volumen puede entenderse como un **bloque** de piedra (compacto); como una **columna** o torre (predominio de la verticalidad); como una **figura** que intenta parecerse a un objeto, animal o persona (escultura de madera o arcilla); como **edificio** (que tiene una función y ocupa un espacio); como una **gruta**, cueva o cavidad...

El **trabajo didáctico con el volumen**, entendido como elemento básico, puede estar ligado al Movimiento Corporal o Psicomotricidad (juego con los objetos).

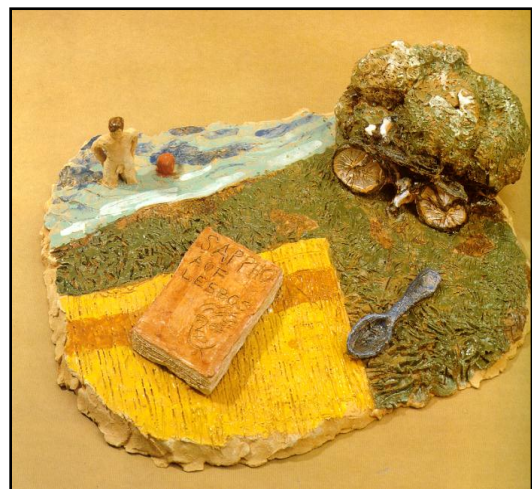
Puede desarrollarse junto a las **técnicas**:

- Modelado de arcilla, plastilina, pasta de papel...
- Construcciones: juegos con cajas, apilables, carpintería, móviles, caretas, muñecos, maquetas, marionetas...

Puede estar relacionado con el teatro y la música: disfraces y bailes.

Se puede **observar y tocar**: en esculturas, objetos fabricados por los seres humanos, edificios, cerámicas, juguetes, muebles, en actividades expresivas ligadas al cuerpo (mimo, teatro, gimnasia rítmica...).

Se puede **crear o elaborar**: a partir de planchas de madera, papel o cartones; con arcilla o plastilina (bolas, churros, planchas, figuras...); construyendo muñecos con materiales de desecho; construyendo maquetas, torres o máquinas con los juegos de construcción; y jugando en la casita, construyéndose un espacio...



LA TEXTURA

Podemos entenderla como la *"piel de las cosas"*. Está relacionada con las exploraciones táctiles y con la educación sensorial (tacto y vista).

Se podría **definir** como la apariencia visual de las superficies o de los cuerpos, y como el resultado o calidad de los materiales configuradores de los objetos, cuadros, esculturas...

Para **el trabajo didáctico** puede entenderse:

- Como **textura visual**: la apariencia de los objetos. Observable en las fotografías publicitarias.
- Como **textura real**: suavidad, rugosidad, aspereza..

Podría **clasificarse** atendiendo a los motivos de exploración:

- Texturas naturales: corteza de un árbol...
- Texturas artificiales: metales, telas, paredes...
- Texturas producidas en las creaciones: mediante amasijos, mediante combinaciones de grafismos (como en el cómic), por los brillos o efectos fotográficos (en las revistas).



Ilustración 75: La textura está presente en todos los trabajos que realizamos, no obstante, al tener que colorear sobre una superficie rugosa, la textura se convierte en elemento destacado de la composición.

El trabajo didáctico con la textura suele ir asociado al trabajo con los demás elementos (superficies, volúmenes, colores...). Pero se pueden planificar juegos específicos que protagonicen las texturas: la “gallinica ciega”, “gato con guantes no caza ratones”...

Se puede unir a los juegos sensoriales y las verbalizaciones.

Se puede tener en cuenta a la hora de observar y describir una imagen.

Y podemos practicar la creación de texturas: amasando, añadiendo a la pintura arena, piedrecitas, harina, serrín... O con el collage de tejidos diversos.

LA FORMA

Hemos comentado anteriormente sus posibles clasificaciones. Las repetimos, con alguna variación, de cara a realizar un trabajo con la FORMA como elemento básico de creación.

Según sus **dimensiones**:

- Bidimensional
- Tridimensional
- Cuatridimensional (cuando interviene el tiempo en una secuencia de imágenes, en un vídeo...).

Según su **tipología**:

- Geométrica: formas básicas regulares (círculo, cuadrado/rectángulo, triángulo).
- Orgánica o natural: contornos de hojas, soles, animales...).
- Funcional: contornos de objetos específicos con intencionalidad comunicativa (pictogramas, señales de tráfico...).
- Aleatoria (manchas y grafismos abstractos...).

La FORMA es un elemento que está presente en todos los juegos y creaciones artísticas, de una manera o de otra. No obstante, se podría aislar de manera artificial, para desarrollar algunos ejercicios:

- En los juegos perceptivos, reconociendo las formas, los contornos,,,
- Dibujando, recortando o repasando (contorneando) con instrumentos de dibujo (lápiz, rotulador, ceras...).
- Manipulando formas: juegos encajables, puzzles...
- Creando formas: collage, recortes, garabateos, modelados, manchas...
- Observando formas muy sencillas en cuadros, láminas, cuentos...

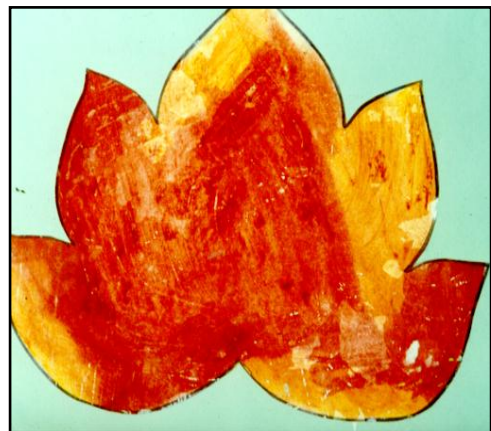


Ilustración 76: Dos trabajos distintos en donde podemos apreciar la forma abstracta o aleatoria (manchas de pintura), y la forma natural (hoja con colores otoñales).

EL COLOR

Es el elemento formal con más afinidad con las **emociones**. Lo entendemos como **luz** (juegos con luces, con sombras, con papeles de celofán, con vidrieras...); y como **pigmento** (sustancias naturales o químicas que sirven para manchar, para colorear, para teñir).

El color es una experiencia visual penetrante, cargada de información (un semáforo) y de emoción (influencia de los colores en nuestros estados anímicos). Tiene **significados simbólicos** en la comunicación visual.

El COLOR comprende, para su trabajo didáctico, una serie de **propiedades o elementos**:

- Colores primarios: amarillo, azul y magenta (se puede sustituir en ocasiones por el rojo).
- Colores secundarios (que proceden de las mezclas de los primarios dos a dos): verde, naranja y violeta.
- Colores opuestos en el círculo cromático (máximo contraste): naranja/azul, rojo/verde, amarillo/violeta.
- Colores acromáticos (mal llamados colores), que tienen que ver con la luz: blanco (luminosidad máxima). Negro (ausencia de luz).
- Colores calientes: amarillo, naranja, bermellón, algunos rojos, algunos verdes...
- Colores fríos: azules, morados, violetas, magentas, algunos verdes...
- **Dimensiones del color**:
 - . matiz o croma (es el color)
 - . saturación (pureza del color)
 - . brillo o tono (cantidad de luminosidad)

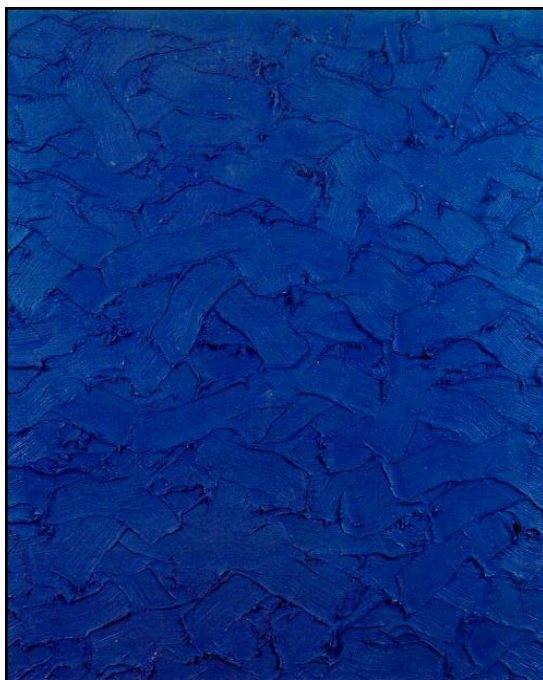


Ilustración 77: Obra pictórica de James Hayward (1989). El protagonismo del color (azul) como elemento formal es absoluto.

El **trabajo didáctico con el color y la luz** puede desarrollarse de varias maneras:

- Podemos **observar** colores y luces en la naturaleza, en láminas, en fotos, en objetos artísticos...
- Podemos utilizar el color para **expresar...** Con pintura, con grafismos de colores, con papeles de colores, con telas...
- Podemos **iniciar a los alumnos/as en los secretos del color:** mezclando, aclarando con blanco, iniciando su uso simbólico (cruz roja, banderas, señales de tráfico...).
- Podemos **aprender a distinguir entre color real y color fantasía.**
- Generalmente, el COLOR va asociado a la técnica de la pintura o al collage.



Ilustración 78: El color también está presente en las obras escultóricas y en las instalaciones tridimensionales. Obra de Fernando Casás, titulada "DIMENSIÓN POSIBLE" (1991). En el suelo de la sala de exposiciones el artista ha extendido pigmento de color rojizo, junto con arena y algunas maderas.

LAS REGLAS DE JUEGO

En Educación Infantil, en muchas ocasiones en las que no consideramos que estamos trabajando contenidos de la Educación Plástico-Visual, estamos prestando atención, sin embargo, a temas relacionados con la composición plástica y las reglas de sintaxis. Por ejemplo, cuando en las fichas de trabajo se les propone a los alumnos una actividad con el tamaño (grande-pequeño), o con los colores (presentación de un primario), o con las formas (distinción de círculos, cuadrados o triángulos), las operaciones que tienen que hacer los alumnos/as para solucionar el ejercicio, generalmente, implican algún tipo de *segunda actividad oculta* consistente en distribuir las formas, colocarlas en un orden determinado, alternar unos elementos siguiendo un ritmo binario (grande-pequeño-grande-pequeño...).

Ocurre lo mismo cuando estemos planificando un trabajo de creación artística. Aunque el protagonismo del ejercicio se lo lleve un elemento formal y una determinada técnica expresiva, el alumno/a tendrá que hacer algunas operaciones concretas para colocar, pegar, ordenar, dibujar o manchar, las formas y los colores. **A esas operaciones concretas les hemos llamado reglas de sintaxis.** Nosotros, de cara a la mejor comprensión de los niños/as, podemos bautizarlas como "*reglas de juego*".

Los alumnos/as de cuatro y cinco años son capaces, en algunas ocasiones, de observar y cumplir las "*reglas del juego*". De una manera vivenciada, más o menos consciente, les va quedando *un cierto poso* en su bagaje de experiencias. Aprenden a solucionar problemas compositivos. Es más, recordar que mencionamos anteriormente un debate entre los especialistas: los niños y niñas, de forma espontánea, puede organizar sus garabatos, sus manchas o sus recortes, atendiendo a una serie de "*patrones de disposición*". Utilizamos la metáfora del *disco duro*, para indicar que ciertas operaciones más simples o más equilibradas, podrían estar grabadas previamente en su mirada (por lo tanto, en su cerebro).

Además está nuestra tarea ejemplificadora, modeladora, ofreciendo "*buenas soluciones*" (y decimos *buenas* en el sentido que le da a dicha palabra la Teoría de la Gestalt).

Resumiendo bastante, podemos recordar algunas cosas sobre **las reglas de sintaxis**:

- Trabajamos los ritmos sencillos (binarios, crecientes o decrecientes).
- Jugamos con la quietud (reposo) y con el movimiento.
- Ordenamos las cosas, cada una en su sitio, para que el espacio del aula esté bonito y agradable.
- Repartimos unos elementos (gomets, estrellas, peces, casitas...), por toda una superficie, procurando que no queden muchos huecos, o que no haya mucha separación.
- Pegamos unos elementos determinados siguiendo una consigna: a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo, fuera de, dentro de...
- Trabajamos la verticalidad y la horizontalidad, con nuestro cuerpo, en el patio, con los juegos (columpio).

- Utilizamos una balanza para ver el peso. Comparamos objetos, comparamos tamaños, comparamos colores...
- Agrupamos en un sitio concreto algunos elementos que tienen una propiedad común (un mismo color, una misma forma...).
- Rellenamos toda la hoja de grafismos, sin dejar ningún espacio en blanco.
- Decoramos una foto o pegatina observando unas consignas: repetir alrededor de ese centro de interés unos grafismos determinados, en círculos concéntricos.
- Formamos una fila en el patio, o un corro. O jugamos al tren...
- Dejamos caer sobre un soporte algunos elementos (a ver que pasa): hojas, trocitos de papel...
- Decoramos un objeto, vestido, bolsa de basura, etc., con lunares, procurando repartirlos por todo el espacio.

Y seguro que vosotros/as, podríais continuar esta larga serie de consideraciones sobre lo que hemos llamado **reglas de juego**.



Ilustración 86: Desde los tres años, los maestros/as podemos ejemplificar o modelar soluciones compositivas. En este caso, la educadora ha distribuido el espacio (una cartulina blanca) en cuatro zonas. Le ha pedido al grupo de niños/as que experimenten con diversos procedimientos creativos. En la primera zona podemos hacer puntos de colores con plastilina chafada. En la segunda zona, pegaremos trocitos de papel cortados con las tijeras. En la tercera, utilizaremos las ceras y el difuminado. Y por último, en la cuarta zona, dejaremos caer algunas gotas de cera derretida.

Con todas estas experiencias, el alumno/a aprende a situar sus manchas, sus grafismos o sus recortes siguiendo un cierto ordenamiento.

