

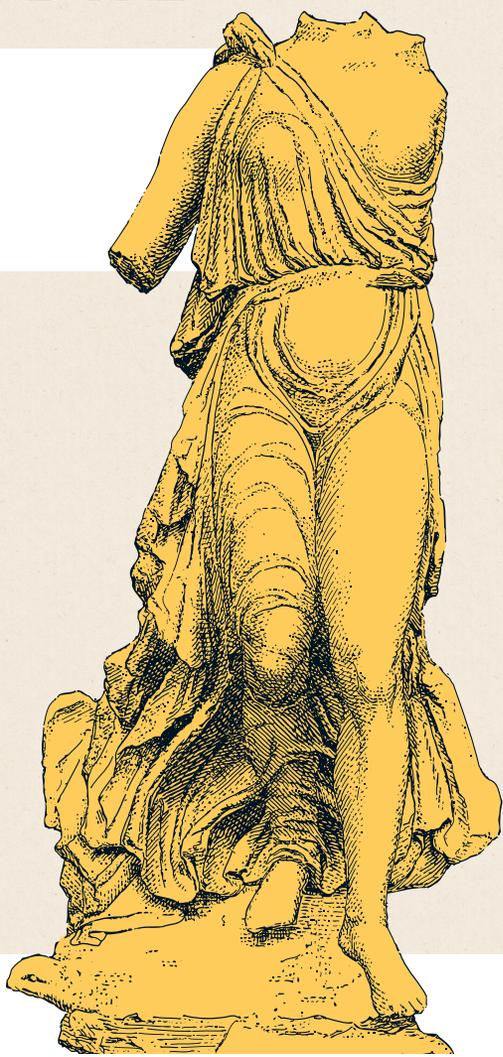
# 50

COSAS  
QUE HAY QUE  
SABER SOBRE

# ARTE

SUSIE HODGE

*Ariel*



Susie Hodge

50 COSAS  
QUE HAY QUE SABER  
SOBRE ARTE

Traducción de  
Gemma Deza

*Ariel*

50  
COSAS

Primera edición en esta presentación: febrero de 2015

*Edición anterior: abril de 2012*

Título original:

*50 Art Ideas You Really Need to Know*

Quercus, Londres

© 2012 Susie Hodge

© de la traducción: 2012 Gemma Deza

Realización: Ātona, S. L.

Fotocomposición: gama, sl

Derechos exclusivos de la edición en español  
reservados para todo el mundo y propiedad de la traducción:

© 2010 y 2015: Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona

Editorial Ariel es un sello editorial de Planeta, S. A.

[www.ariel.es](http://www.ariel.es)

ISBN: 978-84-344-1932-2

Depósito legal: B. 90-2015

Impreso en España por Book Print Digital, S. A.

El papel utilizado para la impresión de este libro  
es cien por cien libre de cloro  
y está calificado como **papel ecológico**.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47

# Contenidos

Introducción 7

## DE LA ANTIGÜEDAD AL POSRENACIMIENTO

- 01. Arte prehistórico 8
- 02. Arte del antiguo Egipto 12
- 03. Arte de la Grecia clásica 16
- 04. Arte budista 20
- 05. Arte bizantino 24
- 06. Arte gótico 28
- 07. Renacimiento temprano 32
- 08. Renacimiento pleno 36
- 09. Manierismo 40

## DIFUSIÓN DE LAS NUEVAS ENSEÑANZAS

- 10. Barroco 44
- 11. Edad de oro de los Países Bajos 48
- 12. Rococó 52
- 13. Neoclasicismo 56
- 14. Romanticismo 60
- 15. Arte académico 64
- 16. Ukiyo-e 68

## LA EMERGENCIA DE LA MODERNIDAD

- 17. Hermandad Prerrafaelita 72
- 18. Realismo 76
- 19. Impresionismo 80
- 20. Simbolismo y esteticismo 84
- 21. Posimpresionismo 88
- 22. Neoimpresionismo 92
- 23. Art nouveau y secesionismo 96

- 24. Fovismo 100
- 25. Expresionismo 104
- 26. Cubismo 108
- 27. Futurismo 112
- 28. Shin hanga 116

## DESAFÍO Y CAMBIO

- 29. Dadaísmo 120
- 30. Suprematismo 124
- 31. Constructivismo 128
- 32. Neoplasticismo 132
- 33. Bauhaus 136
- 34. Pintura metafísica 140
- 35. Renacimiento del Harlem 144
- 36. Muralismo mexicano 148
- 37. Nueva objetividad 152
- 38. Surrealismo 156
- 39. Realismo social 160
- 40. Expresionismo abstracto 164
- 41. Color-field Painting 168

## NUEVAS DIRECCIONES

- 42. Arte pop 172
- 43. Op art 176
- 44. Minimalismo 180
- 45. Arte conceptual 184
- 46. Arte de la *performance* 188
- 47. Land art 192
- 48. Neoexpresionismo 196
- 49. Hiperrealismo 200
- 50. Arte de los nuevos medios 204

Glosario 208

Índice 211

# 01 Arte prehistórico

## (c. 30000-2000 a. C.)

**Muchas sociedades primigenias compartían la creencia en que el arte era mágico, tenía poderes ocultos o servía para invocar espíritus. Pese a ser escasos los ejemplos de arte prehistórico que han sobrevivido, los hallados revelan la existencia de sistemas sociales e ideas religiosas que seguramente tuvieron un significado hace miles de años y sobre los cuales ahora sólo es posible especular.**

Los inicios del arte anteceden a los de los informes escritos. De ahí que se desconozca si la obra de arte más antigua descubierta es típica de su era o período, o si es arte siquiera. Las primeras obras que pueden clasificarse sin equívocos como arte proceden de finales de la Edad de Piedra, en especial del período comprendido entre 15000 a. C. y 10000 a. C., cuando los humanos pintaron, grabaron o tallaron imágenes de animales, caza, manos y dibujos geométricos en paredes de cuevas y refugios de roca.

La Edad de Piedra suele dividirse en cuatro grandes períodos: Paleolítico Inferior y Medio (c. 750000-40000 a. C.), Paleolítico Superior (c. 40000-10000 a. C.), Mesolítico (c. 10000-8000 a. C.) y Neolítico (c. 8000-2000 a. C.). Los pueblos paleolíticos eran cazadores-recolectores. En el Mesolítico y el Neolítico surgieron la agricultura y la ganadería, cosa que confirió a los humanos un mayor control sobre sus destinos. Pese a que los estilos y las temáticas del arte cambiaron a lo largo de estos períodos, la idea nuclear era que la creación artística tenía la capacidad de hechizar o vaticinar el porvenir.

Las pinturas rupestres creadas entre hace 10.000 y 30.000 años en Francia, España, Portugal, Rusia y Mongolia figuran entre las obras de arte prehistóricas más conocidas. Las más asombrosas son las de Lascaux, en el suroeste de Francia, donde unas 300 pinturas y 1.500 grabados decoran dos grandes cuevas. Pese a trabajar en las profun-

## Cronología

### c. 750000-40000 a. C.

**Paleolítico Inferior y Medio** Caracterizado por varias edades de hielo y glaciaciones. Se fabrican herramientas de piedra que influyen en la aparición del arte.

### c. 40000-10000 a. C.

**Paleolítico Superior** Primeras pinturas rupestres y huellas palmares en Europa, así como pequeñas estatuillas de la fertilidad. Primer arte oceánico en rocas de toda Australia.

## Sala de los toros

Las enormes pinturas a tamaño natural de animales como bisontes, caballos y ciervos parecen correr en estampida por las paredes y techos de las cuevas. Se pintaron con pigmentos en polvo, como ocre amarillo y rojo, ocre oscuro, carboncillo y tiza, que se machacaban sobre paletas de piedra y se mezclaban con grasa animal antes de aplicarse a las paredes y los techos de las grutas con ayuda de los dedos, huesos,

ramitas, musgo o pinceles elaborados con pelo animal. Es probable que muchos de ellos se copiaran de modelos muertos. El dibujo naturalista, la frecuente representación de animales alcanzados por flechas o lanzas, la superposición informal de imágenes y su ubicación en los recovecos más inaccesibles de las cuevas sugieren que la creación de estas pinturas era un ritual mágico para garantizar una caza fructífera.



Pintura rupestre, Lascaux, c. 15000 a. C.

### **c. 10000-8000 a. C.**

**Mesolítico** Concluye la Edad de Hielo y surge la ganadería. Pinturas rupestres en India, Argelia y el Sahara, cerámica en China, Francia, Alemania, Eslovaquia, la República Checa y Persia.

### **c. 8000-2000 a. C.**

**Neolítico** Producción de cerámica e inicio de la de seda en Asia. Primeras estructuras megalíticas. Los egipcios y sumerios inventan la escritura. En México se realizan tallas olmecas, incluidos bustos colosales.

**«El dibujo apenas ha cambiado desde tiempos prehistóricos. Sigue sirviendo para conectar al hombre con el mundo. Vive a través de la magia.»**

**Keith Haring**

didadas tenebrosas de estas grutas, todas las pinturas presentan unos colores asombrosamente vivos y un destacable dominio de la perspectiva, la forma y el movimiento. Se cree que gran parte de este arte prehistórico se produjo con fines rituales y tenía por objetivo invocar la buena fortuna, o bien influir en el futuro beneficio de la sociedad o de determinados individuos.

**Fertilidad y alimentos** Se atribuían poderes sobrenaturales a la escultura. Las primeras tallas se realizaron en marfil, piedra y arcilla. En Austria se hallaron unas figurillas femeninas de contornos redondos, en piedra caliza, de unos 11 cm de altura y datadas hacia 25000 a. C., que hoy se conocen como estatuillas de Venus. Se cree que éstas y otras estatuillas similares descubiertas en otras regiones de Europa eran iconos de la fertilidad.

**Poder, superstición y religión** Las interpretaciones del arte prehistórico difieren. Consideradas casi con total certeza protecciones frente a las fuerzas de la naturaleza y los espíritus malignos, en la parte delantera de muchas pinturas rupestres se han hallado múltiples huellas que sugieren la celebración de congregaciones religiosas. El hecho de que las representaciones pictóricas de seres humanos en el Paleolítico sean escasas y carezcan de realismo permite inferir que probablemente los artistas creyeran poder apresar las almas a través de su arte. La necesidad de influir en la incierta provisión de alimentos de los cuales dependía su supervivencia los impulsó a intentar establecer buenas relaciones con supuestos poderes ocultos. Concebían sus imágenes como un medio de controlar su destino. No está claro si creían en dioses o en un ser supremo, pero la idea de evocar a poderes sobrenaturales a través del arte fue lo bastante sólida como para perpetuarse miles de años.

Hacia el Mesolítico, los artistas empezaron a pintar en superficies rocosas más expuestas, en lugar de en cuevas oscuras, y la pintura se volvió más estilizada e incluyó representaciones humanas con mayor frecuencia. Se trataba de ilustraciones abstractas en las que los hombres solían aparecer como guerreros. La idea del Mesolítico según la cual las personas controlaban su entorno, en lugar de ser víctimas de éste, conllevó que se inmortalizaran en una acción

confiada, en lugar de concentrarse por entero en su presa.

**Función y forma** Durante el Neolítico, la vida se volvió más estable y el ser humano empezó a cultivar plantas y a criar animales, sustituyendo así la caza por el arado de la tierra. En esta época se construyeron magníficos megalitos, como Stonehenge en el sur de Inglaterra y Beltany en Irlanda, famosos por sus alineaciones astronómicas. Sigue siendo un enigma cómo se manipularon aquellas piedras colosales, y también se desconoce cuál era la función de los megalitos, sobre todo porque fueron reutilizados por generaciones subsiguientes para fines distintos, pero entre las teorías que se barajan se contempla que fueran centros de sanación, sepulturas, templos de adoración al Sol y la Luna, monumentos dedicados a los ancestros o incluso calendarios gigantescos. Los hallazgos arqueológicos revelan que Stonehenge, por ejemplo, sirvió como camposanto durante sus primeros 500 años de existencia. Los vínculos con el Sol y la Luna se consideran como el modo que los humanos tenían de conectar con los poderes sobrenaturales.

**Una creencia duradera** Las primeras ideas subyacentes a la creación artística se transmitieron de siglo en siglo. A lo largo de la historia del ser humano muchos movimientos artísticos han acariciado la suposición de que las obras de arte poseen poderes mágicos relacionados con supersticiones, entidades superiores o el más allá, además de defender la capacidad de los humanos para influir en el mundo que los rodea mediante la simbolización o recreación de sus experiencias en imágenes estáticas.

Al no existir confirmación escrita de ello, las grandes ideas del arte prehistórico están sujetas a la mera especulación, pero las pruebas de dónde se ha hallado arte, de lo que representa y de cómo se plasma parecen refrendar la teoría de que tenía fines espirituales.

## Mujeres artistas

Suele darse por supuesto que los artistas prehistóricos eran hombres. Lo que no se imaginaba es que entre estos expertos pudieron figurar también mujeres. Los resultados arrojados por un estudio reciente indican que muchos de estos artistas eran, en realidad, mujeres, lo cual sugiere que el papel femenino en la sociedad prehistórica pudo ser mayor de lo que se creía hasta ahora.

# La idea en síntesis: el arte tenía poderes mágicos

# 02 Arte del antiguo Egipto

(c. 3000-30 a. C.)

**La civilización del antiguo Egipto se perpetuó durante tres mil años, en el transcurso de los cuales su arte apenas experimentó cambios. Los primeros artistas egipcios concibieron un sistema para describirlo todo, y aquel conjunto de ideas fue transmitiéndose de generación en generación hasta fraguar como las normas de la representación por excelencia, de las que ningún artista podía apartarse, pues toda individualidad artística estaba prohibida.**

Los egipcios, como todas las civilizaciones ancestrales, vivían bajo la influencia de la magia y creían en la existencia de dioses a quienes debían honrar para gozar de bienestar. De ahí que su arte surgiera teniendo en mente a estas deidades. El núcleo de la religión egipcia era la creencia en la vida después de la muerte.

**Arte para los difuntos** Gran parte del arte egipcio se creó para tumbas y no para ser contemplado en vida. De manera que, pese a que resulte atractivo a nuestros ojos, no era tal su intención, sino una muy distinta. Encontramos una pista en el término egipcio para nombrar al escultor: «el que mantiene con vida». Tal era el papel de todos los artistas egipcios de la Antigüedad: no adornar ni embellecer, ni traer suerte a los vivos, sino ayudar a los muertos (ricos) a alcanzar la otra vida, ser aceptados por los dioses y, una vez allí, disfrutar de su tiempo tal como habían hecho sobre la tierra. De ahí que las tumbas se decoraran con objetos cotidianos y escenas que retrataban las actividades terrenales del difunto. También se incluían estatuas y estatuillas de la persona mostrando cómo vivía, así como imágenes de quienes lo rodearon en vida,

## Cronología

**2575-2467 a. C.**

Se escriben los primeros textos religiosos en las paredes de las tumbas reales.

**c. 1991 a. C.**

Se establece un sistema reticular para la pintura y la escultura.

**1500 a. C.**

Período de la dinastía XVIII, durante la cual se produjo más arte que nunca.

**1540 a. C.**

Los dioses egipcios comienzan a agruparse en pinturas, realizando con ello la unidad familiar.

## Pinturas funerarias egipcias

La tumba de la reina Nefertari es paradigmática de los sepulcros de la época. Decorada con textos religiosos y relieves pintados de momentos de la vida de la reina, tenía el cometido de facilitar su transición al otro mundo. Pintada alrededor de 1255 a. C., esta imagen la retrata jugando a un juego de mesa y acata las convenciones del retrato. Por ejemplo, el torso y los ojos

responden a una perspectiva frontal, mientras que la cabeza, los brazos y las piernas se ven lateralmente. Las fichas del juego también se retratan desde el lado, su representación más clara. Los jeroglíficos dentro de la imagen encierran un hechizo destinado a transformar a Nefertari en pájaro y ayudarla a abandonar su cuerpo terrenal y alcanzar la inmortalidad en la otra vida.



*Nefertari jugando al ajedrez, Tumba de Nefertari, Tebas, c. 1255 a. C.*

### 1352-1336 a. C.

Reinado de Akenatón, quien traslada la capital y cambia la religión y el arte.

### c. 1336-1327 a. C.

Reinado de Tutankamón y reinstauración de Tebas como capital de Egipto.

### c. 1326 a. C.

El arte y la religión retoman los dioses, las creencias, las reglas y el estilo originales.

## «(Egipto) es un magnífico lugar de contrastes: cosas espléndidas deslumbran entre el polvo.»»

Gustave Flaubert

como familiares y criados. Los antiguos egipcios creían que una pintura, un relieve o una escultura tenían el potencial de convertirse en el tema real del arte una vez sellada la sepultura. De manera que un retrato de un criado, a título de ejemplo, se convertiría en el criado cuando así se precisara en el más allá.

**Un sistema preciso** La misión de los artistas era mostrarlo todo con la máxima claridad posible, sin ambigüedades. El arte era, por ende, diagramático en esencia. Las interpretaciones personales, los dibujos creados a partir de la observación de la vida y los adornos imaginativos u otras desviaciones estaban terminantemente prohibidos. En su lugar, durante sus largos aprendizajes, los artistas debían memorizar estrictos códigos de representación y aplicarlos en cada pintura, relieve o escultura. Tras la aparente simplicidad de las formas del arte egipcio subyacen un equilibrio harto complejo y una armonía en la regularidad geométrica y la disposición de cada elemento. El objetivo era evitar la estilización y la ambigüedad, pero, incluso a través de las formas inamovibles de representación, lograron crear un estilo único y característico de dibujo, admirado e imitado en exceso en los siglos venideros.

**El método** Los artistas abordaban sus obras desde un planteamiento metódico y sistemático. En el caso de las pinturas murales, empezaban por marcar retículas mediante un cordel empapado en pintura roja. A continuación esbozaban el dibujo, copiado de bocetos sobre papiro, y por último pintaban la obra en colores vivos y planos. No se buscaba representar la profundidad, la perspectiva ni la textura, y todo se mostraba desde su ángulo más característico. Los relieves se abordaban de igual manera y la escultura también se tallaba a partir de retículas y seguía estrictas normas de representación. La estatua de un rey difunto proporcionaba un santuario para su alma. Si la estatua se esculpía en piedra dura, dicho refugio perduraría toda la eternidad.

**Reglas de la representación** Además de representar las extremidades y los rasgos faciales desde sus ángulos más identificables, la importancia de las personas se reflejaba mediante su tamaño, de tal manera que, por ejemplo, los hombres eran más grandes que sus esposas, y ambos a su vez eran más grandes que sus criados. Las mu-

jerer solían retratarse en actitud pasiva, mientras que los hombres asumían papeles más activos. Las figuras masculinas se coloreaban con tonos marrones rojizos oscuros, mientras que las femeninas se retrataban en amarillos claros. Los objetos como, por ejemplo, árboles, casas o barcos se dibujaban desde una perspectiva lateral, y los ríos y los peces desde una cenital. Existían reglas rigurosas relativas al aspecto de cada deidad (había más de 2.000) y en las pinturas se incorporaban símbolos, que supuestamente los dioses entendían, como el escarabajo, emblema de la creación, y la rana y el pato, símbolos de la fertilidad. Las estatuas sentadas siempre se esculpían con las manos sobre las rodillas y las erguidas con un pie delante de otro. Al igual que la pintura y los relieves, la escultura se guiaba por reglas predefinidas y no por hechos ópticos, de manera que las estatuas reales apenas presentan rasgos personales. La permanencia era más importante que el naturalismo. Así, los egipcios creían que podían dejar al difunto (normalmente un faraón) sellado en su sepulcro. Los dioses entenderían todas las imágenes, los rezos, los hechizos y las ofrendas, y conducirían al muerto a la otra vida convertido en inmortal.

**Tres aspectos** El arte de los egipcios se inició tal como continuó: no hubo un período inicial de concepción y sólo se produjo un cambio de estilo en toda su existencia. El arte de las primeras etapas era tan competente como el de los últimos tiempos y perfectamente comparable. Surgía de las tres preocupaciones capitales de la cultura: la religión, la muerte y la importancia de adaptarse a las prácticas establecidas.

## El rey Akenatón

En 3.000 años sólo un faraón intentó cambiar la religión y el arte egipcios. Su creencia monoteísta en Atón, fuente de la vida y la luz, llevó al rey Akenatón a alentar a los artistas a concentrarse más en la vida que en la muerte y crear imágenes naturalistas más relajadas. Sin embargo, este período fue efímero. Los sacerdotes y los ancianos tildaron tales cambios de herejía y, tras la muerte de Akenatón, durante el reinado de su yerno Tutankamón, se reinstauraron las reglas egipcias del arte. Con todo, en estos escasos años el arte fue más individual que el producido durante el resto de la historia del antiguo Egipto.

# La idea en síntesis: el arte ayudaba a los difuntos