

Espacio y paisaje: Perspectiva y representación artística



Archivo de [Timan Rebel](#) en Flickr bajo CC

Introducción

En este tema vas a profundizar en muchos conceptos que ya tuviste ocasión de ver durante el pasado curso en el tema **La perspectiva de las cosas**. Repasaremos y ampliaremos muchas de las ideas y métodos de dibujo que allí solo se nombraron de forma introductoria, así como se pondrá en práctica lo visto anteriormente en el tema de esta unidad, **"La invención del espacio"**. De la misma forma, todo lo aprendido sobre perspectiva en este tema te será enormemente útil para abordar los dos siguientes temas de esta unidad.

El primer apartado será un rápido recorrido por la evolución de la perspectiva a lo largo de la Historia del arte. En el siguiente, tendrás ocasión de familiarizarte con distintos **métodos perspectivos básicos** para el dibujo del natural, que podrás aplicar a diferentes contextos y situaciones: paisaje, interiorismo, cómic, ilustración, diseño, etc. Y en el último apartado, completarás tu formación con otros métodos perspectivos muy útiles para el dibujo como la perspectiva caballera o isométrica. Y completarás tu formación con un "toque maestro": las sombras y escorzos.

Finalmente y de la mano

de un viejo conocido
(¿reconoces el grabado de
tu izquierda?), te
sorprenderás de lo que un
uso creativo de la
perspectiva puede
conseguir.

Como siempre, el tema se
completa con las
secciones habituales del
Aula Taller, Arte EnREDado
y Arte con acento andaluz,
donde traeremos a uno de
nuestros más importantes
artistas, **Diego
Velázquez** .



"Artista y modelo" grabado de Durero en la Biblioteca Nacional bajo [dominio público](#)

A lo largo de la historia y por todos los medios disponibles en su momento (naturales, mecánicos, ópticos o electrónicos) el ser humano ha intentado representar de forma gráfica cuantos acontecimientos y sensaciones espaciales ha tenido sobre su entorno y sobre la naturaleza. El arte ha sido una de las principales vías o "ventanas" por las cuales estas distintas visiones o versiones del espacio han reflejado sus culturas, sus religiones y su visión del mundo en general. En este apartado te invitamos a recorrer la apasionante historia de la invención de la perspectiva, historia íntimamente ligada a la concepción del espacio, como pudiste comprobar en el anterior tema **"La invención del espacio"**. El siguiente vídeo te ofrecerá, a modo de resumen de lo tratado hasta ahora, un panorama general de la Antigüedad hasta inicios del siglo XX.

Reflexiona

El término perspectiva frecuentemente está asociado a la idea de "mirar a través" y que consiste en traducir aquello que vemos a un soporte bidimensional, como una pared o un lienzo. Muchos artistas cuestionaron el concepto tradicional del cuadro como "ventana" y se revelaron por distintas vías contra esta idea. Tal vez recuerdes estos dos cuadros de **René Magritte** que, en clave surrealista, desmitifican esta idea del cuadro como ventana, precisamente uno de ellos ya aparecía en la **historia inicial** de la unidad donde se hablaba de uno de los sueños del cineasta **Akira Kurosawa** .



"La condición humana" (1935) de René Magritte
Imagen de [Clairity](#) en Flickr con licencia [CC](#)
Col. Spaak. Francia



"La llave de los campos" (1936) de
Reproducción autorizada por la [Fundación](#) [Bornemiza](#) para uso educat

¿A tí qué te sugieren esta obras de Magritte? ¿Cual sería tu "punto de vista"?

Sigue leyendo...

Desde muy antiguo nos damos cuenta que si queremos representar de forma medianamente creíble un espacio debemos recurrir a las deformaciones perspectivas. En un principio y de forma muy intuitiva, hemos tratado de imitar el efecto de tridimensionalidad sobre una superficie plana. Ya viste en el vídeo del apartado anterior cómo lo solucionaron, entre otros, los artistas egipcios y bizantinos. En el vídeo de la izquierda puedes ver algunos ejemplos más de los principales hitos de la representación perspectiva en el arte del mundo antiguo hasta el Renacimiento, que, por su importancia, se trató con mayor detenimiento en el tema anterior de esta unidad: "**La invención del espacio**".

Curiosidad

En el siglo V a.C., Agatarco de Samos estableció unas **leyes perspectivas** que aplica en sus diseños escenográficos. Recuerda la importancia que para los griegos tenían las artes escénicas. Más tarde, en el siglo III a.C., **Euclides** en su tratado de óptica desarrolla la teoría del **cono de visión**, donde postula que los rayos visuales hacen un recorrido en línea recta del ojo al objeto. Con ello, si te fijas, estaba poniendo las bases del concepto básico de la **perspectiva cónica**.

En el siglo II a. C., en **Pompeya** se realizan unos frescos donde ya se adivinan algunos elementos arquitectónicos en pseudoperspectiva. Hay que esperar hasta los inicios del siglo XIV cuando **Giotto** (1266-1337) establece su famosa regla geométrica del **eje de fuga**, según la cual, los objetos representados convergían por grupos a una línea horizontal (en adelante, la línea de horizonte) o vertical (el modelo



1.2. Arte o ciencia: del Barroco a la Realidad Virtual

Video con motivo de la muestra "la Ciencia del arte" en el Parque de las Ciencias de Granada

Si repasas el tema de la Unidad 1 llamado **"Dibujo y sus artificios"** seguramente recordarás que desde sus orígenes, el mundo del arte ha bebido (y se ha servido) de la ciencia como fuente imprescindible para recrear la realidad que nos rodea. De entre todas las disciplinas, la **geometría** es la herramienta que ha gozado de mayor protagonismo entre los artistas, gracias a aportaciones como la perspectiva, un concepto que, como sabes, revolucionó el panorama artístico del momento y que, hoy en día, sigue vigente en el arte contemporáneo. En el vídeo de tu izquierda observarás y comprenderás la presencia de la perspectiva en el arte a través de las **técnicas** que emplean los artistas, desde los primeros

**artilugios
ópticos** hasta
las nuevas
tecnologías de
**realidad
virtual.**

Para saber más

Una muestra del **MACBA** (Museo de Arte contemporáneo de Barcelona) nos presenta una exposición donde se propone a los artísticas que reflejen una búsqueda de las posibilidades del arte a la hora de deformar la realidad a través de los medios de producción artística como la fotografía, el dibujo o la instalación. Si quieres ver la forma en algunos artistas contemporáneos entienden e interpretan el espacio entra en [**Perspectivas imposibles**](#) .

Ver en perspectiva

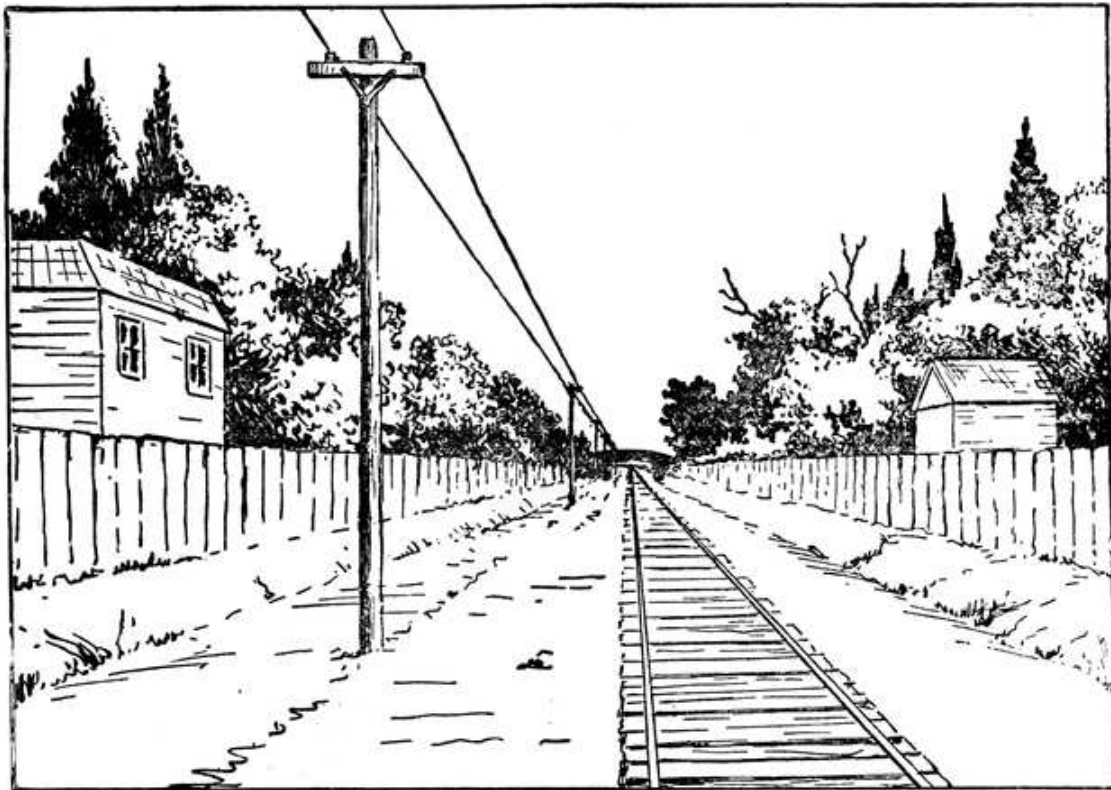


Ilustración vía [ClipArtETC](#) bajo dominio público

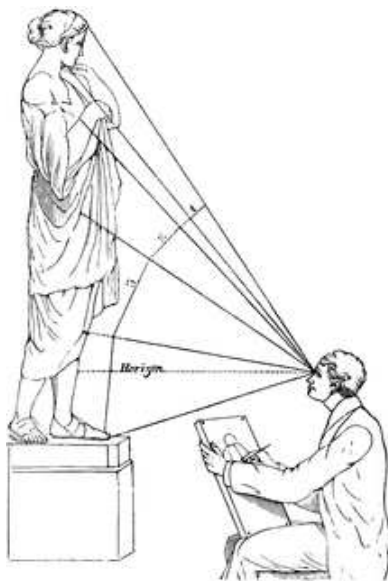
Quienes se inician en el dibujo (sea éste aplicado a la pintura de paisaje, al cómic, a la ilustración, etc.) suelen encontrarse frecuentemente con el dilema de no saber cómo plasmar de forma convincente el espacio que ven, lo que les genera cierta frustración y desánimo respecto al dibujo. Y eso aún a pesar del hecho que, de forma intuitiva, algunos de los principios elementales de la perspectiva ya lo hemos empleado alguna vez cuando de niños hemos intentado dibujar una casa de medio lado donde se ven dos fachadas a la vez, o una carretera que se va estrechando hasta que se pierde en la lejanía juntándose en un punto, o el mar con el sol ocultándose por la línea de horizonte o ... Objetos que cambian de tamaño conforme se alejan, líneas que convergen en un punto o líneas de horizonte son ya conceptos perspectivos en toda regla. Ahora bien, entender las leyes ópticas y geométricas de la perspectiva y saber aplicarlas con cierto criterio y arte e incluso trasgredirlas en tus dibujos, requiere conocer primeramente algunos de sus secretos.

La necesidad de dibujar en perspectiva

Piensa por un momento: un dibujo técnico típico (alzado y planta) o el croquis de un objeto, no dan una imagen aproximada de la realidad pero sí la representación en perspectiva donde los contornos, perfiles y huecos quedan claramente de manifiesto. Precisamente, el término perspectiva deriva del latín *perspicere* que viene a significar algo así como "ver claramente". Por tanto, y especialmente el apunte en **perspectiva cónica** es el medio más adecuado para representar las formas, por ser la representación más parecida a la realidad, por corresponderse a cómo vemos realmente las formas y la procesamos mentalmente. No todo el

mundo es capaz de interpretar un dibujo técnico (un plano de una casa, por ejemplo), por eso las imágenes en perspectiva (en catálogos y carteles publicitarios de inmobiliarias, en presupuestos y en proyectos de diversa índole) son mucho más ilustrativas y convincentes para el público en general.

Por esta razón dibujantes, arquitectos, ilustradores y técnicos deban familiarizarse con las **reglas fundamentales de la perspectiva cónica**. Conociéndolas, podrás ser más creativo, aventurarte con mayor conocimiento de causa en la representación del espacio y ver desaparecer todas las dificultades y "misterios" que aparentemente la rodean.



Los **métodos** que vas a ver están encaminados a que te familiarices con lo esencial de la representación en perspectiva y facilitar su aplicación en la práctica, que podrás combinar con otras formas más "pictóricas" de perspectiva, como por ejemplo la **perspectiva aérea**, que ya vieras en anteriores temas.

En los siguientes subapartados vas a ver dos de los tres principales métodos de dibujo en perspectiva cónica: perspectiva cónica central o de **un punto de fuga**, perspectiva cónica oblicua o de **dos puntos de fuga**. También hay métodos con tres puntos de fuga, pero son complejos y menos usuales en la práctica, aunque no es raro encontrarlos en fotografía e incluso en el cómic cuando muestran perspectivas urbanas muy forzadas en ángulos picados o contrapicados extremos, significativamente llamados "a vista de pájaro" o "a vista de rana".

Se completa el apartado con un repaso a los sistemas perspectivos y una ampliación de tus conocimientos, presentándote algunos otros sistemas perspectivos que pueden ser útiles en determinados casos.

Importante

No te asustes, para dibujar del natural no vas a tener que poner en práctica todos y cada uno de estos conceptos que vienen a continuación, basta con que los identifiques y los apliques de forma intuitiva para captar la profundidad espacial de un paisaje, entorno urbano o espacio interior. La práctica te irá enseñando a tener en cuenta estos elementos. Quienes se dedican a la proyectación, el interiorismo o el diseño arquitectónico sí que deben manejar con mayor conocimiento estos rudimentos de la perspectiva, aunque hoy día con las posibilidades de la informática para recrear entornos y espacios en 3D, lo tienen más fácil.

Conceptos fundamentales en perspectiva



Fig.1 y Fig.2 La línea de horizonte (LH)



Fig.3 LH + El punto de fuga (PF)

Existen unos cuantos **elementos básicos** que debemos conocer y unos fundamentos que no debemos olvidar a la hora de componer un dibujo en perspectiva y, entre los imprescindibles, hemos de citar:

La línea del horizonte (Fig. 1 y Fig. 2, en los dibujos nos referiremos a ella con las siglas **LH**), por lo que la línea del horizonte es una línea imaginaria que, mirando al frente, se halla situada a la altura de nuestros ojos. El ejemplo típico que se emplea para ilustrar la línea del horizonte es un día en la playa. La línea del horizonte coincide con la línea que delimita el cielo y el agua. Si estamos tumbados en la playa vemos poco mar, la línea del horizonte está baja, si nos ponemos de pie, vemos más superficie de agua, con nosotros ha subido la línea del horizonte, y mucho más si nos asomamos a los acantilados, la línea del horizonte habrá subido con nosotros y estará muchísimo más alta. Por lo tanto, antes de empezar a dibujar o pintar tenemos que determinar donde se encuentra la línea del horizonte, si encima o debajo del tema que queremos representar, incluso puede ser que se halle situada fuera del cuadro.

El punto o puntos de fuga (Fig. 3, en los dibujos nos referiremos a ella con las siglas **PF**) Los puntos de fuga se hallan siempre situados en la línea del horizonte. Si observamos la acuarela de la derecha, veremos que todas las líneas paralelas perpendiculares al horizonte confluyen en un punto que es al que denominamos punto de fuga. En un dibujo se pueden emplear uno

o más puntos de fuga, según como sea la perspectiva: perspectiva paralela, (a la que algunos llaman frontal) con un solo punto de fuga, perspectiva oblicua con dos puntos de fuga y perspectiva aérea con tres puntos de fuga.

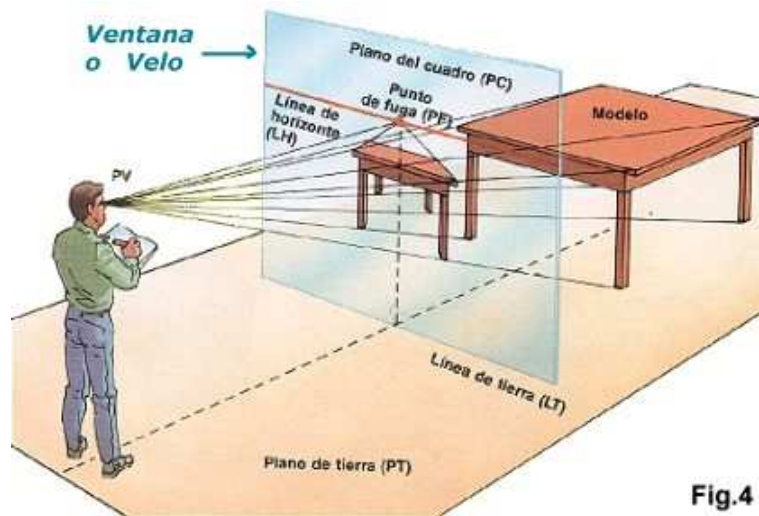


Fig.4

Los siguientes elementos tal vez no sean tan necesarios y evidentes en un dibujo del natural como los dos anteriores pero sí para elaborar un dibujo en perspectiva de forma convincente y metódica:

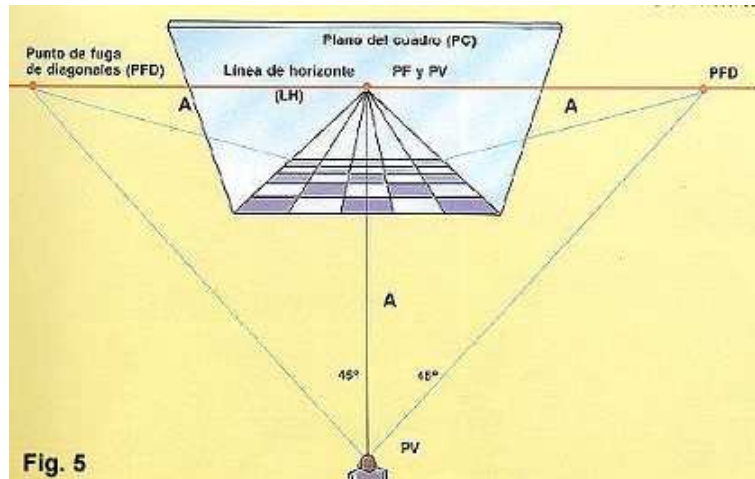
Plano del Cuadro (en los dibujos nos referiremos a ella con las siglas **PC**) Es la superficie física del elemento sobre el cual vas a dibujar o pintar, que no es más que el papel o lienzo sobre el que plasmamos el dibujo. Lo que Leonardo da Vinci llamó la ventana y León Batista Alberti (arquitecto S. XV) llamó el velo. (Ver Fig. 4).

Punto de vista (en los dibujos nos referiremos a ella con las siglas **PV**) Es el punto desde donde miramos. Se halla situado en el mismo plano que la línea del horizonte y a la misma altura que el punto de fuga. (Ver Fig. 4).

Línea de Tierra (en los dibujos nos referiremos a ella con las siglas **LT**). Que es la línea imaginaria donde se apoya el modelo a reproducir. Por lo que la distancia entre la línea de tierra y el punto de fuga será igual a la que existe entre el suelo (Plano de Tierra) sobre el que estamos y nuestros ojos. (Ver Fig. 4).

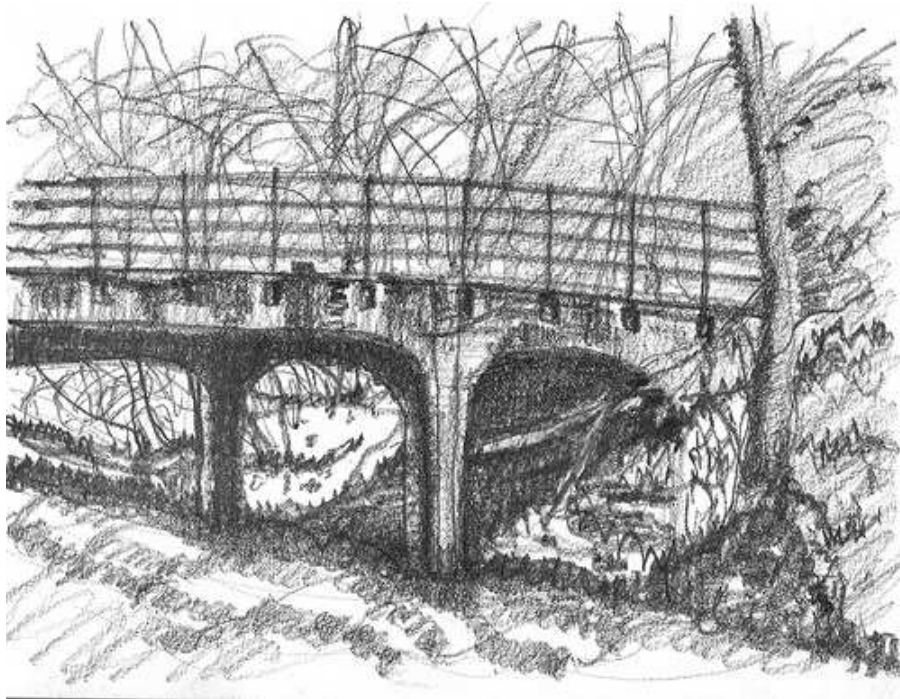
Plano de Tierra (en los dibujos nos referiremos a ella con las siglas **PT**) El plano de tierra es la superficie sobre la que nos asentamos tanto nosotros como el modelo objeto de nuestra observación. (Ver fig. 4).

Punto de fuga de diagonales (en los dibujos nos referiremos a este término con las siglas **PFD**). Este es un punto de fuga adicional que se emplea para representar espacios y formas iguales que fugan al horizonte, como por ejemplo los palos de un tendido eléctrico, las columnas de un claustro, las baldosas de una sala. Observa el gráfico de la **figura 5**



Para situar los puntos de fuga de las diagonales de forma precisa en la perspectiva paralela, seguiremos la siguiente norma: situaremos a partir del PF, los PFD1 y PFD2 a la misma distancia que separa el PV del PF.

Recuerda: Tómate estos conceptos como introducción, más adelante volveremos a incidir sobre ellos al hablar de los métodos de dibujo en perspectiva.



Dibujo al carboncillo de [Architekt2](#) en Flickr bajo CC

Antes de empezar: cuestiones de puntos de vista

Antes de empezar a hablar de métodos perspectivos, conviene no perder "de vista" (y nunca mejor dicho) un detalle importante: la perspectiva es una forma posible y no la mejor forma posible de representar la realidad. Es un convencionalismo más de los muchos convencionalismos del dibujo. No pasa nada si no consigues llegar a dominar del todo esto de la perspectiva. Eso para empezar..

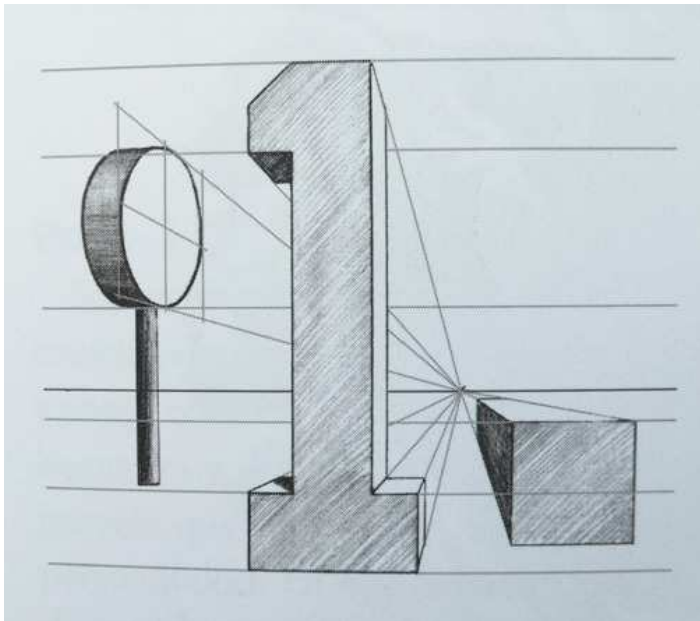
Al dibujar lo que vemos ¿estamos dibujando lo que realmente está allí? Con frecuencia vemos líneas donde no las hay. De pie en la playa, percibimos el borde lejano del océano como una línea horizontal, pero si nos adentramos en el mar y avanzamos hacia dicho borde, sabemos que éste irá retrocediendo, luego esa línea que llamamos de horizonte en justicia no existe, no está *allí* y sin embargo, nos apresuramos a dibujar bordes inexistentes porque los vemos o, al menos, los sugerimos desde un particular punto de vista. Al dibujar debemos tomar muchas y rápidas decisiones, estamos interpretando lo que vemos con lo que tenemos: líneas y colores. Incluso los arquitectos, cuando dibujan prefieren soltarse y liberarse del "yugo" técnico de la perspectiva, como el ejemplo que tienes arriba.

Importante

Aunque la función del dibujo no sea siempre una (o la mejor) forma de mostrar la realidad de las cosas en el espacio, con frecuencia puede sugerir el aspecto del mundo real. Lo que sabes no es, necesariamente, lo que ves. Observación y conocimiento van de la mano: en la conjunción de estos dos factores - junto a la pericia y experiencia- está gran parte de la magia y el éxito de un buen dibujo.

Reflexiona

Si la percepción adquiere una forma a través de nuestro punto de vista ¿Puede ello tener relación con nuestra posición- en tanto idea o en tanto ubicación física en el espacio del motivo- a la hora de afrontar un dibujo?



Perspectiva con un punto de fuga

También llamada **perspectiva cónica central**. Para percibir la profundidad espacial en un dibujo nuestra mente tiene que convencerse de que el ojo está viendo un motivo cuyas piezas avanzan y retroceden desde la superficie plana del dibujo.

Por tanto, la forma más sencilla de dibujar en perspectiva es posicionar los objetos de manera que nos queden de frente sobre una superficie. Si te fijas en el

esquema de tu izquierda, todas las verticales del motivo quedarán verticales en tu dibujo y todas las líneas horizontales también quedarán así. Ahora bien todas las líneas que no queden de frente y queden más allá de la vista, lo harán en ángulos que convergen hacia un punto único e identificable en el dibujo, que se le conoce como punto de fuga ubicado en un hipotético horizonte marcado conceptualmente en tu dibujo con una línea, como puedes ver en la ilustración.

El secreto para conseguir que la perspectiva se traslade correctamente es identificar el **horizonte**, es decir el nivel del ojo en relación con los objetos. Dicho nivel quedará determinado según tu **punto de vista** sea más o menos elevado. Puedes deducir fácilmente que conforme más elevado sea,

más alta estará
la línea de
horizonte.

En el vídeo que
tienes a tu
izquierda puedes
ver una práctica
guiada (en
inglés, pero se
siguen bien los
pasos) con la
que aprender a
dibujar figuras
geométricas
simples en
perspectiva
cónica con un
punto de fuga.
Ya puedes ir
cogiendo papel,
regla y lápiz...

Puedes
profundizar con
este otro tutorial

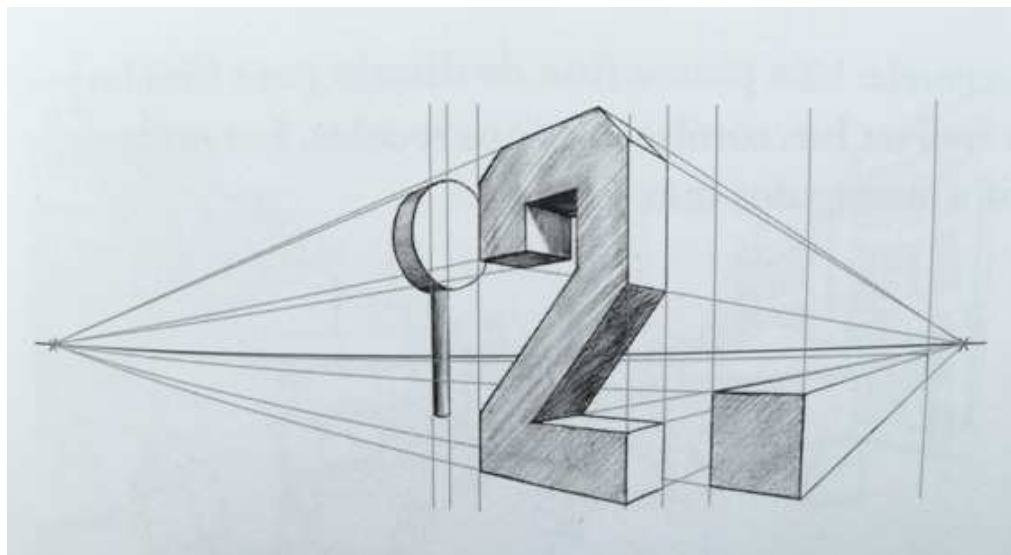
Actividad de lectura



Observa este apunte del natural en un entorno urbano dibujado -como ves- en perspectiva cónica central ¿Sabrías identificar la línea de horizonte, el punto de vista del dibujante y el punto de fuga? ¿No? Entonces, echa un vistazo a la



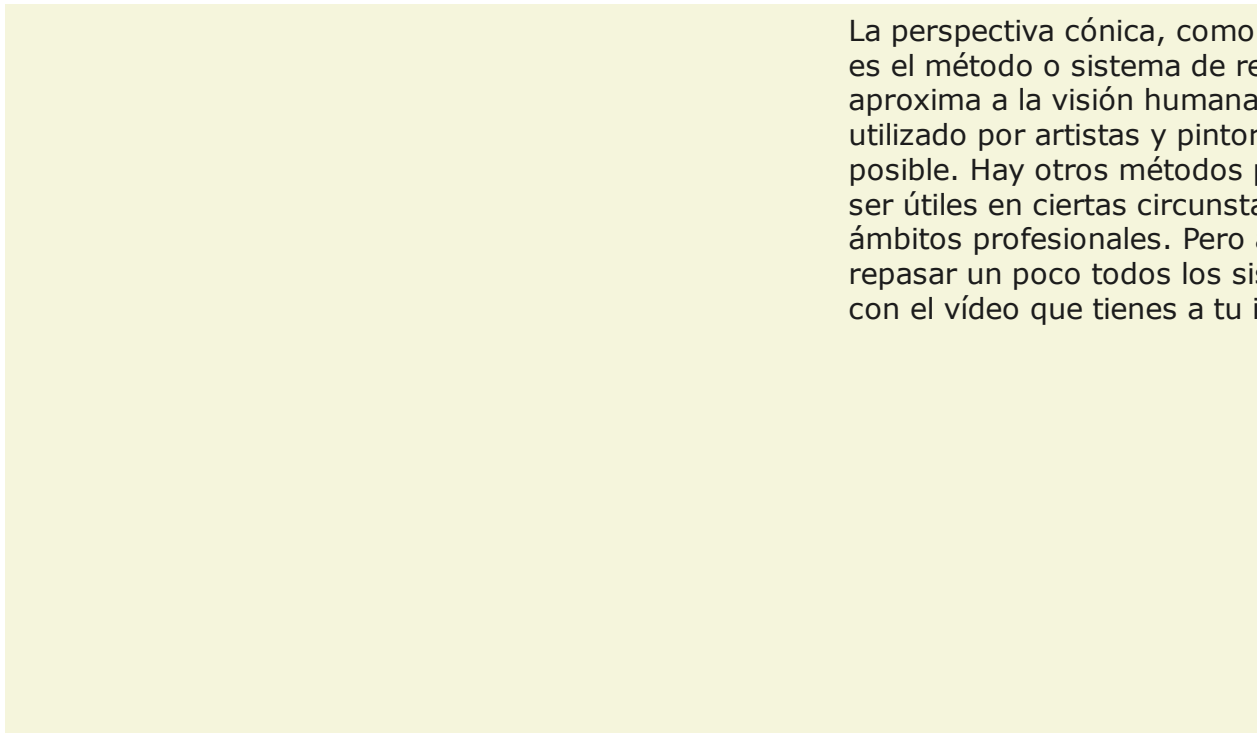
2.2. Profundizando: Cónica oblicua, con dos puntos de fuga



Como ya habrás adivinado, la perspectiva desde un punto de vista único no soluciona todos los problemas que se te pueden presentar cuanto te enfrentas a un dibujo de natural en un espacio urbano o un interior, como cuando entran en juego objetos que se ven desde cierto ángulo. Si observas el esquema de tu izquierda, ninguno de los bloques se ve recto u horizontal. Eso significa que tanto el lado frontal como los lados laterales cambian desde el ángulo de visión y por tanto, también cambian los ángulos de su construcción. Las líneas verticales se dibujan iguala

pero todas
las
horizontales
excepto el
horizonte,
fugan hacia
puntos
diferentes a
derecha e
izquierda.
Los
siguientes
vídeos te
explican
cómo.

En estos dos vídeos puedes apreciar el proceso de realización de la perspectiva de un con dos puntos de fuga. En el de la **izquierda** es una perspectiva más intuitiva a mar **derecha** , el proceso de construcción es más elaborado a partir de algún instrumental este último tutorial viene en inglés, el proceso se sigue visualmente sin ningún problema



La perspectiva cónica, como es el método o sistema de representación que se aproxima a la visión humana lo más posible. Hay otros métodos que pueden ser útiles en ciertas circunstancias o en ámbitos profesionales. Pero vamos a repasar un poco todos los sistemas con el vídeo que tienes a tu disposición.



Fig. 1 . [Ver imagen ampliada](#)

Perspectiva isométrica

A finales del siglo XIX, cuando los pintores postimpresionistas como De Chirico buscaban nuevas formas de representar la bidimensionalidad de la pintura para crear una ilusión espacial, quedaron fascinados por las **estampas japonesas** de la época Edo. Estas estampas ofrecían un nuevo sistema para describir el espacio, muy conocido en Europa.

Este sistema rechazaba la fuga y el concepto de infinito. En la perspectiva *isométrica* las paralelas se mantienen paralelas incluso al elevarse de forma para representar profundidad y espacio. Los objetos se ven desde un punto de vista elevado y su tamaño es independiente de su distancia del espectador. Otra característica es que las líneas paralelas no convergen en un punto (Fig. 1).

Posteriormente, Picasso, Gris y otros cubistas incorporaron las isométricas y otras variantes de la perspectiva que en cierta forma invalidaban la ilusión espacial, segmentando la realidad en planos y puntos de vista simultáneos. Este movimiento se conoce como **cubismo**.

Pero es en la **representación arquitectónica** donde la perspectiva isométrica se utiliza en mayor medida, para representar distribuciones como el dibujo arquitectónico, gráficos y esquemas que vienen a ser una forma de perspectiva isométrica.



Fig.2

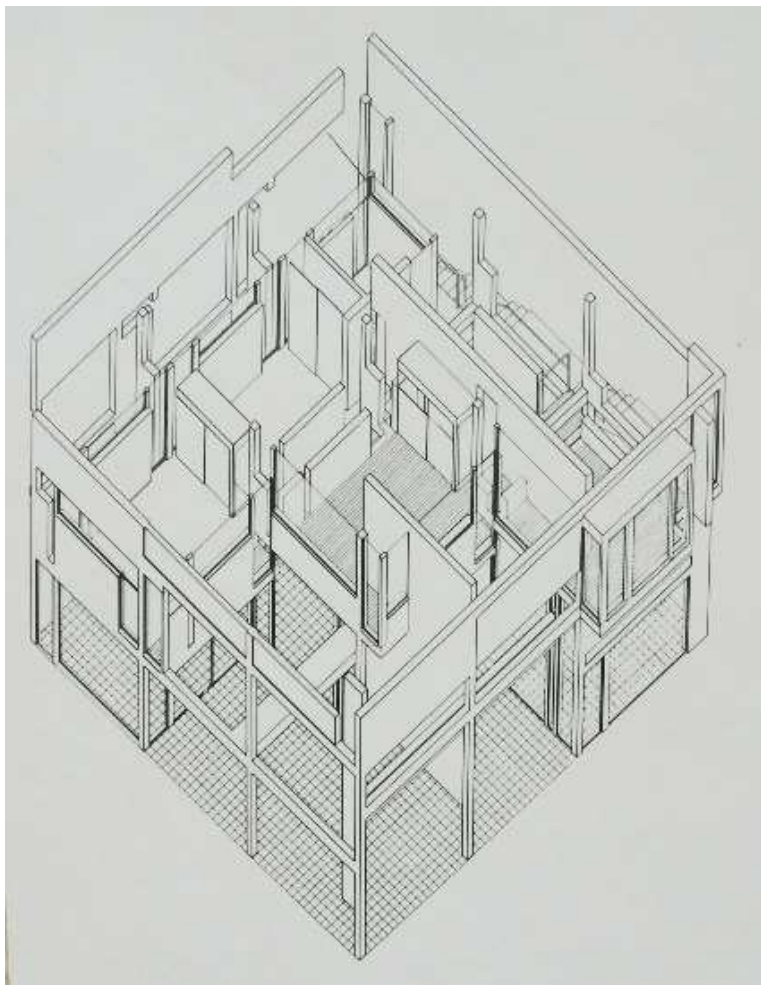


Fig.3

revistas recurren frecuentem
claridad de visualización y e

Curiosamente, muchos **vide**
construidos sobre espacios c
infinitamente mediante la per
como el ejemplo que se mue
Fig. 4 .

Perspectiva Caballera

La perspectiva caballera (Al
las llamadas perspectivas ort
vídeo que encabeza este apa
objetos se dibujan de frente
verdadera magnitud, fuganc
paralelo con un ángulo de 45
medidas a la mitad. En el Au
ejercicio de un cubo que pue



Fig.

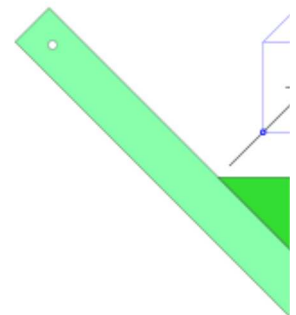


Fig.

Créditos ilustraciones : **Fig.1** : Detalle de l
de [manuleica](#) en flickr bajo CC; **Fig.2** : "Boi
[Wikipainting](#) bajo dominio público; **Fig.3** : Pe
flickr bajo CC.; **Fig.4** : imagen de videjuego, d
5 : de Wikipedia bajo CC.

3. Jugar con la perspectiva

Muchos artistas (como el gran muralista mexicano David Alfaro Siqueiros que tienes en la ilustración) se han servido de su conocimiento de la perspectiva para hacer juegos malabares con ella a través de algunas de sus peculiaridades. Recuerda también a **Guillermo Pérez Villalta**, artista andaluz que conociste en [este tema](#) del Primer Trimestre. En este apartado te sorprenderás de lo que se puede conseguir dominando los rudimentos de la perspectiva: escorzos, anamorfosis, sombras y sorprendentes perspectivas imposibles como las que dibujaba **Escher** o las que realizan algunos artistas de calle.



"La Nueva Democracia" Mural público de David Alfaro Siqueiros (Palacio de Bellas Artes de I

← El escorzo



Podemos definir el escorzo como una exageración de la perspectiva en la cual los elementos próximos al espectador se muestran mucho más grandes y los elementos situados a cierta distancia se ven de un tamaño mucho más reducido. Para dibujar un buen escorzo se requiere mucho oficio y un buen dominio de la perspectiva, como es el que tenía el pintor renacentista

Andrea Mantegna al pintar ese espectacular "*Cristo muerto*".

Aunque el escorzo es un término que se utiliza normalmente referido a la figura humana, aplicado a la fotografía y al paisaje origina las llamadas perspectivas o ángulos aberrantes.

Ilustración: [Wikipedia](#)



← La anamorfosis

La anamorfosis es una deformación reversible de una imagen producida mediante un procedimiento óptico, gráfico (cuadrícula) o a través de un procedimiento matemático o perspectivo. Es un efecto utilizado en arte para forzar al observador a un determinado punto de vista preestablecido o privilegiado, desde el que el elemento cobra una forma proporcionada y clara, como la calavera que aparece en esta conocida obra de Hans Holbein el Joven: "Los embajadores" . Puedes echar un vistazo a este [vídeo](#) .

La anamorfosis fue un método descrito en los estudios de **Piero della Francesca** sobre perspectiva y hoy día es muy común encontrar artistas de calle que utilizan la anamorfosis de forma sorprendente como **Julián Beever** , que verá: los curiosos efectos que puede conseguir dibujando con tizas de colores.

El curso pasado se estudió en profundidad la

anamorfosis en el
tema **La belleza
desproporcionada:
Saltarse las reglas**
por si quieres
repassar o
profundizar en este
curioso efecto
perspectivo.

Ilustración: [Wikipedia](#)



El sombreado del dibujo en perspectiva no siempre es indispensable cuando éste se aplica a cuestiones técnicas, pero evidentemente en el dibujo artístico, la ilustración o el cómic, el uso y utilidad de las sombras es muy importante. Podemos decir que mediante las sombras, se realza el **efecto tridimensional** y la eficacia o realismo de la imagen se acrecienta. Piensa por un momento que los contornos no siempre dan una imagen cabal de un cuerpo en perspectiva, especialmente en formas curvas o con redondeces.

Ilustración: *Plaza italiana y retrato ecuestre* (1913) Giorgio de Chirico en [wikipainting](#) , reproducción autorizada para uso educativo

Ya has comprobado por tus conocimientos del **claroscuro** cómo las sombras favorecen la representación espacial, eso sí, debemos situarlas en el lugar apropiado. Un mal uso de las sombras puede arruinar tu dibujo por muy bien construido que esté en perspectiva. Puede ser útil conocer algunos trucos y principios básicos que pueden servirte a la hora de dibujar del natural. Las **sombras** de los objetos pueden deducirse al igual que la perspectiva, muy precisa mediante trazados geométricos.

Los siguientes vídeos te alumbrarán en el fascinante mundo de las sombras. El primer vídeo muestra el trazado técnico de las sombras de objetos sencillos. Si tienes algunos conocimientos de **técnico** te resultará fácil seguir el proceso, si no, el segundo vídeo es más apropiado para quienes entiendas de forma más sencilla cómo puedes hacer uso de las sombras en tus dibujos. Los vídeos están narrados en inglés, pero son muy descriptivos y se siguen perfectamente viendo los dibujos.



← Muchos artistas surrealistas como [Giorgio de Chirico](#) , [Tanguy](#) o **Salvador Dalí** (en la ilustración) se han valido frecuentemente de las sombras para crear atmósferas oníricas o sorprendentes efectos en sus cuadros.

Ilustración: *Niño Geopolítico Mirando el Nacimiento del Nuevo Hombre* (1943) de **Salvador Dalí** en [Wikipainting](#) , reproducción autorizada para uso educativo.

Para saber más

Las sombras en el Arte

En el vídeo que vas a ver, Lola Vidal, profesora de perspectiva, realiza el análisis de la obra "*Habitación vacía*" de **E. Hopper** , tomando como base el estudio de las sombras. Se estudian los siguientes aspectos: Fuente y dirección de luz, sombras arrojadas y proyecciones de las mismas sobre las superficies de la habitación, entre otros conceptos. Con ello solo queremos hacer hincapié en la aplicación artística de las mismas, con las licencias propias de su utilización creativa por parte de los artistas, como viste con los ejemplos de Dalí, Tanguy y Chirico.

Actividad de lectura



"El elogio de la sombra" de Junichiro Tanizaki

"En Occidente, el más poderoso aliado de la belleza ha sido siempre la luz. En cambio, en la estética tradicional japonesa lo esencial es captar el enigma de la sombra. Lo bello no es una sustancia en sí sino un juego de claroscuros producido por la yuxtaposición de las diferentes sustancias que va formando el juego sutil de las modulaciones de la sombra. Lo mismo que una piedra fosforescente en la oscuridad pierde toda su fascinante sensación de joya preciosa si fuera expuesta a plena luz, la belleza pierde toda su existencia si se suprimen los efectos de la sombra".

3.3. Perspectivas imposibles



Sucede que a veces la percepción nos juega malas pasadas y nos hace ver cosas que en realidad no existen. En esto se basan gran parte de las **ilusiones ópticas** y entre ellas, las **perspectivas imposibles** : construcciones gráficas aparentemente lógicas que, escudadas en las ambigüedades de la perspectiva, sin embargo no pueden existir ni construirse en la realidad, ya que son meras ilusiones causadas por nuestra visión. Un consumado artista de estas construcciones es el holandés y viejo conocido en Dibujo Artístico, el holandés **M.C. Escher** a quien pertenece la popular ilustración de la cascada que ya tuviste ocasión de ver al inicio del tema. El dibujo de tu izquierda es un collage realizado sobre

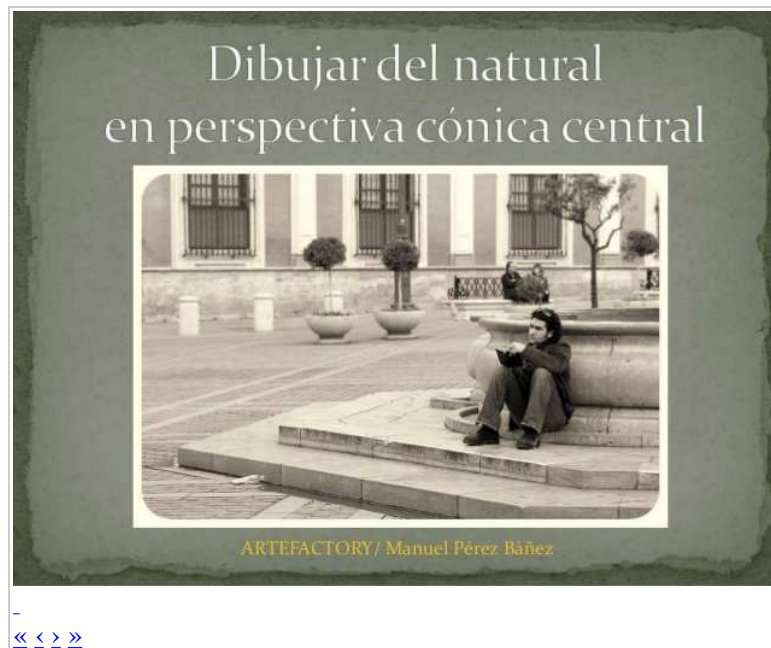
otra de sus
más conocidas
y
espectaculares
obras:

*Ascenso y
descenso* de
1960, inspirada
a su vez en la
famosa
**escalera de
Penrose.**

En el mundo
del **cómic** y la
ilustración
han sido
frecuentemente
utilizados en
muchos de los
dibujos. En
esta **página**
los han
recopilado.

Ilustración : "Self
portrait adapted from a
painting by MC Escher"
de **bendeavin** en
Flickr bajo CC

Te proponemos una serie de ejercicios que pueden servirte para afianzar lo aprendido en este tema y preparar las tareas propuestas relacionadas con dichos contenidos.



Dibujar del natural from **Arte_Factory**

Práctica N° 1: **Dibujo del natural en perspectiva utilizando un punto de fuga**

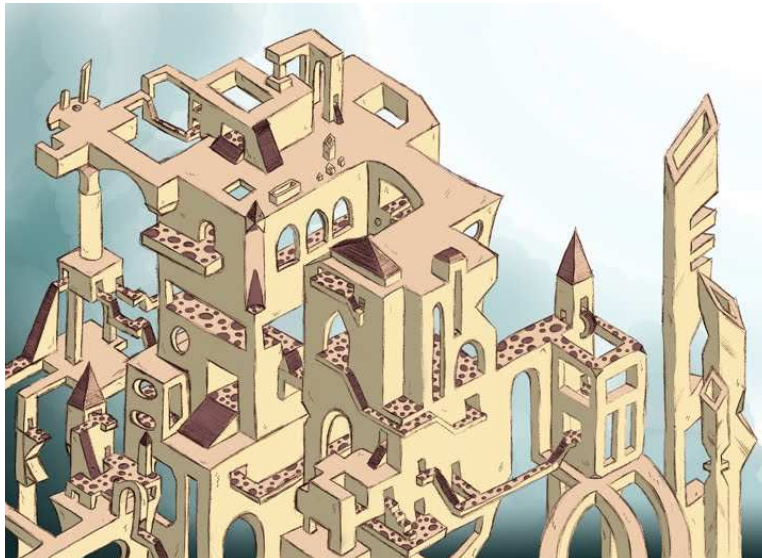
En este ejercicio puedes observar paso a paso la realización de un dibujo en un espacio urbano. Elige un paisaje urbano de tu localidad o entorno próximo e intenta seguir estos mismos pasos que se muestran en la presentación. Seguro que lo consigues...

Práctica N° 2: **perspectiva caballera de un cubo**

En el siguiente videotutorial puedes seguir las instrucciones para construir de forma fácil un cubo en perspectiva caballera

 **Práctica nº 3: Dibujando perspectivas imposibles o imaginarias en papel pautado isométrico**

En una hoja de papel pautado isométrico (puedes encontrarlo en papelerías especializadas o descargarlo desde [aquí](#) e imprimirlo en A4) inventa una perspectiva imaginaria. Si te gusta el resultado, colorea a lápiz o rotuladores dando sombras y volúmenes. También puedes utilizar el papel pautado como calco poniéndolo debajo de un folio para que se transparente la trama. A tu izquierda tienes un diseño realizado por un alumno de artes a partir de una plantilla isométrica, ampliado y coloreado con témpera y acuarelas, con colores diferenciados



para cada
plano que
realizan el
efecto
tridimensional.

¿Dónde está la gente?

Jose Ramón Ballester (Madrid, 1960) es un artista fotógrafo que en su última aventura se ha dedicado a "vaciar" de personajes conocidos cuadros del Museo del Prado, dejando al "desnudo" el paisaje y los espacios arquitectónicos. En [este artículo](#) de El País puedes saber un poco más sobre este peculiar artista cuya última exposición se titula precisamente "Espacios ocultos". Colocados el original y la copia uno al lado de la otra, el resultado es fascinante, misterioso y perturbador a la vez. Son cuadros absolutamente diferentes. En la mayoría de los "vacitados" manda el paisaje, pero en otros, como en *El arte de la pintura*, de Vermeer, lo que resalta es el dominio de la luz en el lienzo. En definitiva, una forma distinta de ver las obras, haciendo que nos fijemos en detalles que, en circunstancias normales, estarían ocultos.

Diego Velázquez (Sevilla, 1599 - 1660)

A lo largo del curso hemos traído a esta sección de "Arte con acento andaluz" a un buen número de artistas representativos de todas las épocas y estilos. No podía faltar pues uno de los más universales y conocidos como es **Velázquez**, aún a pesar de que su faceta como dibujante no es muy conocida, especialmente por el escaso número de dibujos que se conservan suyos. Para esta ocasión, aparte de acercarnos a su época, su figura y su arte con el vídeo de la izquierda, nos vamos a centrar en una de sus más conocidas obras, **Las meninas**, que vamos a estudiar desde el punto de vista del espacio y la perspectiva, pues de eso

hemos tratado
en este tema.

Ahora, bajo la reproducción del cuadro, vas a ver una presentación sobre Las Meninas. En ella su autor, aparte de proporcionar información histórica sobre el lugar y los personajes protagonistas del cuadro, nos da ciertas claves espaciales que nos sirven para entender el complejo y barroco juego de miradas y espejos que despliega Velázquez en esta universal obra donde, con su maestría, nos hace penetrar en una tercera dimensión como partícipes y espectadores activos del cuadro. Escena que inmortaliza un solo instante de la vida cotidiana de sus personajes. La luz y la atmósfera del cuadro son la consecuencia del dominio espacial y el genio artístico del pintor sevillano. Una obra maestra, no es de extrañar que haya sido tantas veces versionada y reinterpretada por otros artistas. En el primer trimestre ya pudiste comprobarlo mediante esta otra [presentación](#) .



"Las meninas" (1656-7) vía [Wikipedia](#) bajo dominio público

***Las meninas:
una forma de
aproximación
al cuadro de
Velázquez.***

SANTIAGO RODRÍGUEZ GUILLÉN
IES LÁZARO CARRETER
Rivas Vaciamadrid (Madrid)

-
[« < > »](#)

**Las Meninas: una forma de aproximación al cuadro de
Velázquez** from **aljubarrota**