



El acto creativo implica, en la mayoría de los casos, tener que decidir cómo queremos que sea el resultado final de nuestra obra; para ello tenemos que componer, es decir, organizar las partes y la totalidad. Uno de los elementos que tendremos que utilizar como recurso para alcanzar una determinada sensación es el elemento dinámico.

Sugerir y dar movimiento a las creaciones artísticas ha sido desde siempre un objetivo a conseguir, pues que una obra tenga o sugiera movimiento la acerca al concepto de vida: lo vivo se mueve.

Para dar movimiento, y para que parezcan vivas, el hombre ha introducido características de los seres que se mueven, en sus obras hechas de materia inerte.

Estas características que el hombre ha ido introduciendo son producto de las observaciones de muchos artistas. A medida que avanza los tiempos, se han ido contemplando nuevos efectos, debido a que la tecnología, que avanza con los tiempos, permite estudiar los cuerpos que se mueven de una manera nueva, como son los casos de la fotografía, el vídeo, la aerodinámica, etc.

En este tema vamos a considerar los principales elementos empleados como recursos en las obras de arte tridimensionales que nos permiten dar a dichas obras un aspecto dinámico.

Podemos dar la sensación de dinamismo mediante un movimiento figurado, sugerido; utilizando las formas curvas, el desequilibrio, manipulando la distribución de pesos y tensiones, eligiendo el instante adecuado para representar una determinada figura, mediante las estelas o huellas a modo de rastro dejado por los objetos y cuerpos, creando dinamismo visual mediante ritmos, estableciendo distintos grados de definición en las formas, o variando las condiciones de luz.

Del mismo modo que existe la necesidad de representar el movimiento, existe la posibilidad de representar elementos estáticos. Todo es relativo, y para que algo parezca que se mueve, lo de alrededor debe parecer estático. Lo estático puede ser muy bello y decorativo.

Los temas 2 y 3 están relacionados entre sí, y son continuación uno del otro, por eso los hemos llamado:

Elementos dinámicos y estáticos I, y Elementos dinámicos y estáticos II.



Aplicar a las formas inertes características de las vivas, producen sensación de animación, y con ello de movimiento y dinamismo. Animar significa dotar de alma, de vida.

Existen teorías animistas, que sostienen que no solo todo ser vivo posee un alma, una fuerza vital, sino que también ríos, montañas, u objetos poseen una fuerza vital, y están vivificados y relacionados con fuerzas universales. Estas creencias son muy fuertes en algunos lugares de África, y se relacionan con el mundo de lo trascendental y la muerte. Muchas esculturas, dibujos o máscaras del arte africano, por ejemplo, no tienen una función meramente artística sino que son "iconos" o artefactos portadores de valores, historias, significados o creencias.

En este apartado trataremos de darnos cuenta de como empleamos este recurso animista en las creaciones, en el sentido de que asociamos, según las experiencias que tenemos de nuestro entorno y vida, características de los seres vivos a los no vivos (como a las esculturas); de este modo, nos parecen más naturales, más reales y más vivos. El animismo es un gran recurso para proporcionar dinamismo a nuestras obras. En los siguientes subapartados verás como.

**Ilustración:** Máscara africana de [Ji-elle](#) en Wikimedia Commons bajo CC

## 1.1. Movimiento y energía



Desde nuestros orígenes, los artistas han buscado principalmente dotar de vida a sus creaciones. Una manera fácil y de hacerlo es hacer creaciones miméticas a los seres vivos, es decir, que se parezcan a los seres vivos o que sus formas lo sugieran.

Se ha dado forma de un ser humano, de un ser vivo a la piedra con el fin de que ésta adquiriera esas connotaciones.	Cuenta la leyenda que Miguel Ángel cuando acabó el Moisés, lo golpeó y le pidió que hablase.	Esta escultura de David Smith posee las mismas connotaciones animistas que la venus de Willendorf (a la izquierda)
Lic. CC. En Flickr de <a href="#">A.Currell</a>	Lic. CC. En Flickr de <a href="#">JavierVazquez</a>	Lic. CC. En Flickr de <a href="#">rocor</a>

Todos conocemos la historia de Pinocho, Gepetto dio forma de niño a la madera.	Muchos personajes de películas infantiles son objetos humanizados a los que se dotan de vida.
Lic. CC. En Flickr de <a href="#">Tonimadrid Photography</a>	Lic. CC. En Flickr de <a href="#">Catwomancristi</a>

### La energía es movimiento

No solo lo vivo se mueve, además, existen elementos como el viento, los mares, el fuego, etc. que se mueven y que están dotados de una gran energía; en ese sentido, y sobre todo para los artistas, representar estos elementos es aproximarse a esta energía, a este movimiento y dinamismo. De un modo intuitivo, asociamos el movimiento a lo vivo. No es raro pensar que las civilizaciones antiguas, con medios tecnológicos muy limitados, dieran explicaciones animistas a fenómenos como terremotos, eclipses, erupciones volcánicas, etc. asociándolos a seres increíbles.

Flame of Liberty. Paris	Cascade. Escultura de cristal	Wind house sculpture
-------------------------	-------------------------------	----------------------



Lic. CC. En Flickr de [ell brown](#)



Lic. CC. En Flickr de [brewbooks](#)



Lic. CC. En Flickr de [johnndege](#)




## 1.2. La energía proyectada: objetos activos



En ocasiones proyectamos sobre los objetos ciertas propiedades animistas ya que éstos nos producen emociones, sensaciones y vivencias con las que están relacionados. Proyectamos en ellos parte de la presencia del ser que está ausente, o pueden transportarnos a un lugar determinado o nos provocan temor, alegría, etc. Estos objetos, aunque no se muevan, están activos y son dinámicos en ese sentido. Objetos religiosos como reliquias, objetos familiares pertenecientes a seres ausentes, objetos encontrados en desgracias o catástrofes, etc. son objetos donde persisten unas huellas que nos enlazan con el ser perdido o recordado y que parecen contener, en su interior, parte de la vitalidad de aquellos a quienes pertenecieron. En otras ocasiones, los objetos están realizados especialmente para que nos sirvan de enlaces a estos recuerdos y emociones, con lo que también se convierten en objetos activos. Normalmente, damos mucho valor a este tipo de objetos.

Algunos trajes de Elvis Preley	Doll assemblage	El Cachorro. Sevilla
		
Lic. CC. En Flickr de <a href="#">joanna8555</a>	Lic. CC. En Flickr de Narah <a href="#">Kimberly</a>	Lic. CC. En Flickr de <a href="#">aypexa</a>

A veces los artistas utilizan estos recursos animistas incorporando a sus obras este tipo de objetos. Cuando este ser o lugar, al que señalan los objetos, no son del todo conocidos, o son objetos incompletos, la obra artística se rodea de un ambiente misterioso, nos plantean un interrogante y una sensación que alcanza al espectador de lleno en sus emociones. Un cajón semiabierto, una carta medio escrita, objetos usados, unas ruinas o construcciones como las pirámides, etc. son indicios, **objetos activos**.

Caja de ensamblaje	Urban Assemblage #6, Kathie's doll
	
Lic. CC. En Flickr de <a href="#">danwahl</a>	Lic. CC. En Flickr de <a href="#">Miss_colleen</a>

### *Importante*

#### **Definición.**

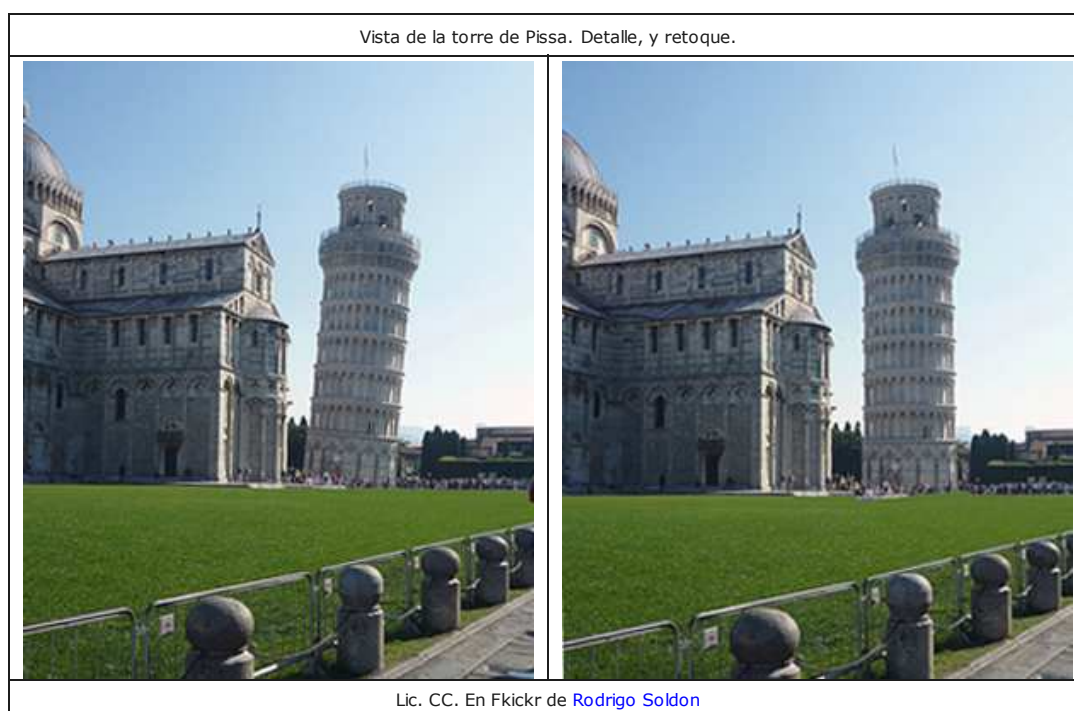
Si nos referimos a una escultura o edificio: el equilibrio es el estado de un volumen sometido a una serie de tensiones que se contrarrestan entre sí, sin caerse. Proporcionando estabilidad. Lo contrario es desequilibrio.

Si nos referimos a las partes que componen una escultura o un edificio: es la proporción y armonía entre los elementos dispares que integran un conjunto.

Un volumen puede encontrarse en equilibrio estático, dinámico, o en desequilibrio.

Cuando percibimos equilibrio nos produce una agradable sensación de paz, el desequilibrio nos incomoda.

#### **Equilibrio y desequilibrio.**



La Torre de Pisa siempre ha estado inclinada. Cuando la estaban construyendo, se torció. Si te fijas en la parte superior tiene cierta inclinación hacia el lado contrario, es porque el arquitecto que la terminó pensó que así sería más estable. Tiene 4° de inclinación, que parece poco, pero una vertical trazada desde arriba al suelo se separa 4 metros de la base.

En la foto de la derecha hemos enderezado la torre. ¿Cuál te parece más hermosa?

Mira la definición: "Cuando percibimos equilibrio nos produce una agradable sensación de paz, el desequilibrio nos incomoda".

Tú como creador puedes jugar con este factor. Puedes crear esculturas agradables y también incómodas.

Muchos artistas han observado estas sensaciones y las utilizan en sus obras, sobre todo como un elemento que produce dinamismo o sensación de movimiento.

La experiencia nos dice que lo vertical y horizontal pueden mantenerse en equilibrio y reposo, pero que lo inclinado puede caerse, es más inestable. Esta sensación de lo inclinado como algo inestable o como algo que da la sensación de inminente caída, es aprovechada por los artistas. De igual modo existen otros recursos que permiten insinuar movimiento en las esculturas y obras tridimensionales. En este apartado vas a poder observar los efectos del desequilibrio, y como conseguir que una escultura de la sensación de tener movimiento.

Mondrian pertenecía a un movimiento llamado Neoplasticismo, en el que se ordenaban los espacios con líneas y colores. Mondrian trabajaba con horizontales, verticales y colores básicos, con el fin de plasmar la esencia más simple o fundamental de las cosas. Nunca aceptó las líneas diagonales. Doesburg, otro autor que pertenecía al grupo, introdujo en sus composiciones estas líneas diagonales, por lo que fue expulsado del grupo, ya que estas diagonales suponían no ajustarse a lo más esencial e implicaban un mayor dinamismo y movimiento, considerado por Mondrian anecdótico o no trascendental.



En el tema 2 de la unidad 3 vimos las distintas clases de estructuras, y mencionamos distintos tipos de estructuras atendiendo al equilibrio, sería conveniente darle un vistazo para recordarlo, ya que este apartado está muy relacionado con el que hacemos referencia.

La posición que adopta un cuerpo tridimensional puede transmitirnos mayor o menor grado de sensación de movimiento. Asociamos movimiento a lo más inestable, ya que presuponemos que algo inestable se estará moviendo hasta que se caiga y por fin adopte una posición de reposo y no se mueva, pues asociamos el reposo a lo estático o a lo que no se mueve. De este modo dará sensación de reposo la posición vertical, y aún más la horizontal; por otro lado, nos dará sensación de desequilibrio y mayor movimiento lo inclinado. Estas sensaciones las utilizan los artistas, tanto en sus composiciones pictóricas como en obras tridimensionales.

Te ponemos como ejemplo algunas obras que recurren a lo inclinado para dar sensación de movimiento:

En esta escultura predominan las formas inclinadas, el dinamismo y movimiento, y la inestabilidad.

David Smith juega combinando las direcciones inclinadas con las verticales y horizontales.





Lic. CC. En Flickr de [t\\_a\\_i\\_s](#)



Lic. CC. En Flickr de [rocor](#)

Esculturas de Giacometti. Puedes observar como en la figura de la izquierda las direcciones son inclinadas, para transmitir sensación de movimiento; mientras, en las figuras de la derecha predomina la verticalidad, con ausencia de movimiento.



Lic. CC. En Flickr de [roncaglia](#)



Lic. CC. En Flickr de [rocor](#)

Escultura de guerrero. La inclinación de sus formas rompen la verticalidad y dan movimiento a la figura.



Mercurio, de Giambologna, 1564





Algunos artistas emplean varios recursos a la vez para sugerir movimiento. En esta obra impresionante, El Rapto de las Sabinas, Bernini utiliza además de romper las direcciones verticales con la inclinación de las figuras, las formas curvas, tanto en la anatomía naturalista como en el conjunto de la composición, donde fuerza al espectador a seguir un recorrido visual en forma helicoidal ascendente:



Como ves, este recurso artístico ha sido empleado desde hace mucho tiempo, en la actualidad se sigue empleando, como en la figura de la siguiente fotografía:



### *Importante*

Su resultado es la permanencia e invariabilidad de la composición, basada en la ley de la compensación de masas (vista en el tema 1 de esta unidad). Podemos distinguir:

1. Jerarquización de las partes.
2. La naturaleza de los elementos.
3. El contraste lumínico y cromático.

La ley de la palanca dice que para soportar un peso grande se requiere que la palanca sea más larga, es lo mismo que la ley de compensación de masas, solo que en vez de hablar de peso real, hablamos de peso visual. Esta realidad se convierte en una sensación perceptiva que hace que en una composición grande, dos pesos diferentes se pueden compensar si están convenientemente situados.

#### **Jerarquización de las partes.**



Lic. CC. En Flickr de [\\_ibane\\_](#)

Vamos a distinguir dos partes fundamentales en esta escultura:

- Por un lado las figuras y base que las sustenta, tienen mucho movimiento y forman una diagonal por lo tanto está desequilibrada.
- Por otro la parte superior rectangular y las curvas que forman las velas. Muy grandes de tamaño, y vacías de contenido.

Las figuras humanas que están ascendiendo por la rampa provocan una sensación de llamada importante por la cantidad de contraste lumínico que provoca contraste y sensación de relieve, el componente significativo que tiene también es muy amplio, pues nos podemos detener en las distintas figuras y ver qué están haciendo. La cantidad de líneas (líneas de tensión) y puntos (acentos) que se forman es muy grande en comparación con la otra parte. Esta es la parte más importante de la escultura.

Así la parte más grande de la pieza retiene menos contraste lumínico, y menos interés significativo. De tal manera que la podemos ver de un vistazo.

Las dos partes se compensan por este motivo. Se crea un equilibrio dinámico.

#### **La naturaleza de los elementos.**

La escultura de la izquierda, titulada "punto de vista" es de Alberto Giacometti. No nos extraña visualmente el equilibrio de esta pieza por los materiales de que está realizada. Sabemos, mental y subconscientemente que la madera tiene poco peso, por lo que las piezas metálicas que agarran la base con las dos partes flotantes son de mucho mayor peso visual, y componen el equilibrio. Este no es el único argumento que usa Giacometti, también hay otros como la colocación de ambas piezas en la base, desplazadas hacia un lado provocando equilibrio como si se tratase de una palanca.

La escultura de la derecha es de Julio González, y apreciamos su equilibrio por la naturaleza del metal. Sabemos que la base que el artista ha creado, por su rigidez aporta equilibrio. El metal y nuestra percepción van unidos.



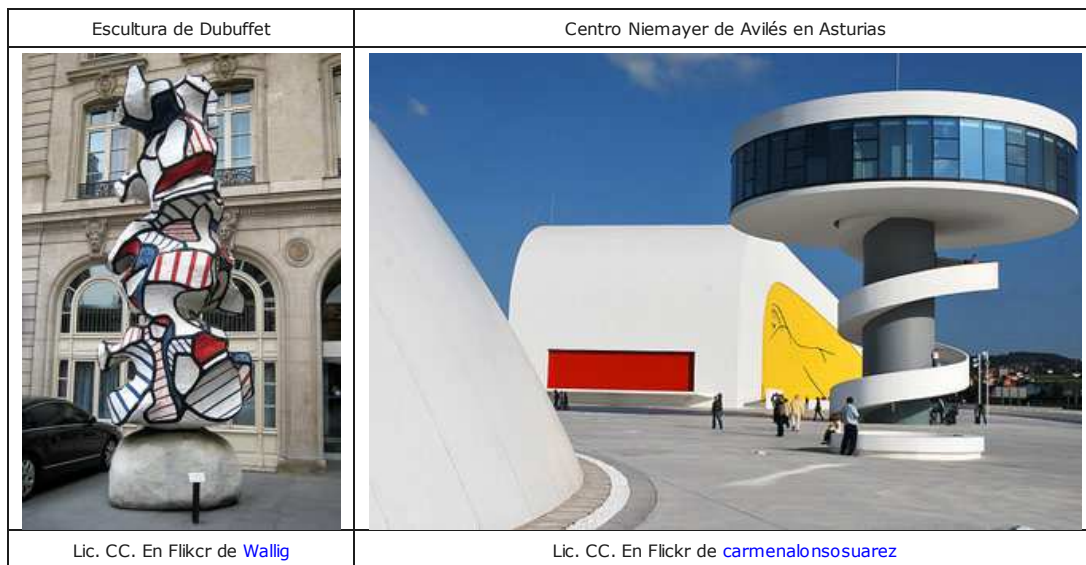
Lic. CC. En Flickr de [juancharro](#) las dos imágenes.

### Contraste cromático.

En la escultura Jean Dubuffet consigue el equilibrio por medio del uso del color. Fíjate como la base no está coloreada, aporta solidez y agarre visual, las partes rayadas aumentan la sensación de curvatura, y los colores producen sensación de espacio interior. Si la pintura seguramente la escultura estaría desequilibrada.

¿Cómo habrá creado Dubuffet esta escultura?, seguro que hizo muchos pequeños modelos para llegar a construir este tan grande.

El Centro Niemayer de Avilés en Asturias, el arquitecto Oscar Niemayer utiliza el color para componer y equilibrar el conjunto de los edificios. Usa colores primarios como Dubuffet.



### Contraste lumínico

Las esculturas de Jorge Oteiza son monocromáticas. El equilibrio no lo proporciona su forma, al menos en las dos de las fotos.

En la caja, fíjate como la luz interviene como elemento compositivo, aumentando la sensación de peso de su base, y de las aristas superiores. Se titula "Caja vacía".

En la curva la sombra adquiere casi la misma categoría que la propia escultura, es como una base que la sustenta y la hace estable. Se titula "Desocupación de la esfera".

Ambas están en el Museo Reina Sofía de Madrid. Jorge Oteiza juega en sus esculturas con la luz y la sombra, creando un equilibrio dinámico.

Caja vacía, de Oteiza	Desocupación de la esfera, de Oteiza
-----------------------	--------------------------------------



Lic. CC. En Flickr de [apokolokintosis](#)



Lic. CC. En Flickr de [apokolokintosis](#)

Museo de Bellas Artes de Minesotta, de Frank Ghery. Es el mismo autor del Museo Guggenheim de Bilbao. Juega con la luz, el movimiento del sol a lo largo del día ilumina los distintos planos provocando una sensación de cambio de aspecto de manera natural.

La segunda foto es un detalle de otro museo, en Japón. El arquitecto es Tadao Ando, juega con la luz y la sombra de la misma manera que hace Oteiza en su caja.



Lic. CC. En Flickr de [Sliceof](#)



Lic. CC. En Flickr de [roryrory](#)



## 2.2. Funciones del desequilibrio



El desequilibrio tiene su función. En el Jardín de Bomarzo, que los italianos llaman parque de los monstruos, los mejores escultores y arquitectos del final del Renacimiento construyeron un jardín con la intención de atemorizar a los visitantes. En él hicieron esculturas terroríficas. Entre ellas está este edificio completamente desequilibrado para provocar extrañas sensaciones. Cuando Dalí vio un álbum de fotos de este jardín escribió que todo su mundo de lo surrealista había sido inventado antes.



Lic. CC. En Flickr de [Fluido y Franz](#)

No solo para crear sensaciones desagradables en el espectador se usa el desequilibrio, también para crear una sensación de movimiento extremo. En la foto el edificio "Dancing house" de Praga.



Lic. CC. En Flickr de [ma jump](#)

La escultora Magdalena Abramovich creó la escultura "Abakan grande negro", del Centro Pompidou de París. Ella cuenta como recogió viejas amarras de barcos en las orillas del Vístula y tejió este enorme saco. En un artículo de prensa la autora dice: " *intenté que su forma fuera espesa e irregular, "podía verla solo en mi imaginación, porque la veía terminada en conjunto, en salas de exposiciones. Monumental, fuerte, flexible y erótica. Protestando contra la norma preestablecida de las esculturas*". (Traducción libre del francés). Es puro desequilibrio. Cuando la ves en directo te puede parecer fea, pero te llama la atención pues nunca has visto algo igual, después reparas en su textura y en el trabajo que significa, así en como está suspendida por unos cables finos que la hacen flotar en el aire. Sin duda muy interesante.



Lic. CC. En Flickr de [juancharro](#)

## Importante

El verdadero problema del desequilibrio es cuando surge sin pretenderlo.

Muchas veces cuando intentamos hacer un retrato de alguna persona, ya sea dibujado o modelado, no nos queda bien. Es muy difícil, pues un rostro ha de ser simétrico para parecer equilibrado, pero realmente una cabeza no es simétrica. Cuando hagamos un ejercicio de este tipo tenemos que tener en cuenta el equilibrio, no tiene que ser simétrico, pero si debe existir de un modo dinámico, por compensación de masas.



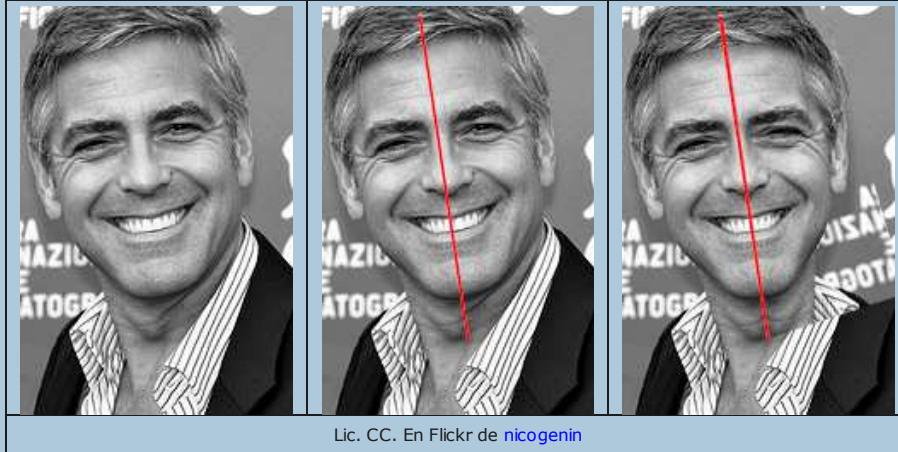
Lic. CC. En Flickr de [Antonio Martin Segovia](#)

Fíjate en esta cabeza románica. Parece el retrato de una persona fea. Está desequilibrada, tiene un ojo más grande que el otro, y las pupilas desplazadas de lo que sería la simetría. Los escultores románicos muchas veces no eran muy expertos, y en detalles pequeños situados en lugares recónditos de los edificios encontramos obras no muy bien realizadas. Este es uno de los remates situados debajo de la cornisa de una puerta de una catedral a unos ocho metros del suelo, es difícil de ver si no usas un teleobjetivo.

En realidad, siempre se pueden encontrar muchas esculturas con mala factura, desequilibradas por error, mucho más visibles que esta. Hemos querido poner este ejemplo pues al ser muy antiguo, no molestamos a nadie.

## Curiosidad

Para que compruebes que un rostro no es simétrico, hemos tomado un retrato bastante frontal de un famoso actor. En la imagen 2 hemos trazado el eje de simetría que pasa por el centro de la nariz y por medio de la boca. En la foto 3 hemos cogido el lado izquierdo de la cara y lo hemos duplicado y colocado al otro lado del eje, de manera que este tercer rostro está conformado con dos partes izquierdas de la cara, es completamente simétrico, y resulta extraño.



Lic. CC. En Flickr de [nicogenin](#)

### Importante

Entendemos por equilibrio estático la sensación de reposo de una escultura o un edificio.

Se trata del asentamiento, la horizontalidad, el sometimiento a la fuerza de la gravedad. Un cubo es muy estático, mientras que una esfera es mucho más móvil. Cuanto más horizontal es el objeto más sensación de equilibrio estático nos proporciona, si tiene mucha altura con respecto a la base, como pasa con los rascacielos, la sensación de equilibrio estático disminuye.

Lo estático también es hermoso, y transmite al espectador sensaciones de tranquilidad.

Hay cuatro formas fundamentales de transmitir equilibrio:

1. La ortogonalidad
2. La simetría
3. La repetición de elementos y
4. La modulación del espacio en unidades regulares

La simetría la hemos tratado en el Tema 1 de esta unidad, y la repetición de elementos y la modulación están muy relacionadas con el ritmo compositivo, como concepto estructural, y vamos a tratarlas con más detenimiento en el tema 3 de esta unidad.

### La ortogonalidad.

Un edificio o escultura es ortogonal cuando se fundamenta en lo vertical y lo horizontal, por disponer sus direcciones perpendiculares. Los objetos con forma de cubo, prisma o pirámide ofrecen mucha sensación de equilibrio. Si su base es muy pequeña con respecto a su altura esta sensación disminuye.

Cuando vemos las Cariátides aisladas en un museo, nos pueden parecer esculturas con cierta movilidad, sus cuerpos están un poco curvados y su posición es natural y flexible.

Cuando las vemos en su posición verdadera, haciendo la función de columnas, todas alineadas, y formando líneas perpendiculares con el suelo que las sustenta y con el techo que ellas mismas soportan dan sensación de equilibrio. Esto se debe fundamentalmente a que conforman un ortoedro, una caja.



Lic. CC. En Flickr de [hermenpaca](#)



Lic. CC. En Flickr de [fernandodicoblaya](#)

Los poliedros en general producen una gran sensación de equilibrio. La pirámide precolombina proporciona una gran sensación de estabilidad.

Lo mismo sucede con la estación del Punto del Milenio en Birmingham, sobre todo con el edificio más antiguo que se acerca más a la forma cúbica. Un cubo no se mueve, queda parado, como un dado cuando lo tiramos siempre queda paralelo al suelo, nunca inclinado, permanece en estabilidad y equilibrio.





	
<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">christian y sergio</a></p>	<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">ellbrown</a></p>
<p>Un cilindro apoyado por una de sus bases también proporciona sensación de equilibrio estático, no sucedería lo mismo si estuviese apoyado el lado curvo de la superficie.</p> <p>Los rascacielos también son poliédricos, y mantienen un equilibrio estático, pero este es menor por su altura, y la sensación que provocan de tener una base muy pequeña. Se acercan más a una línea que a un cubo. Es como cuando dejamos en equilibrio un listón cuadradillo sobre su extremo (la cara más pequeña), se queda de pie, pero sabemos que el más mínimo roce lo acabará dejando caer.</p>	
	
<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">chenines</a></p>	<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">asw909</a> (detalle)</p>

### La simetría.

Ya hemos visto algo de este concepto en el tema 1 de esta unidad, como modelo compositivo. La simetría y la ley de la balanza. Proporciona estabilidad.

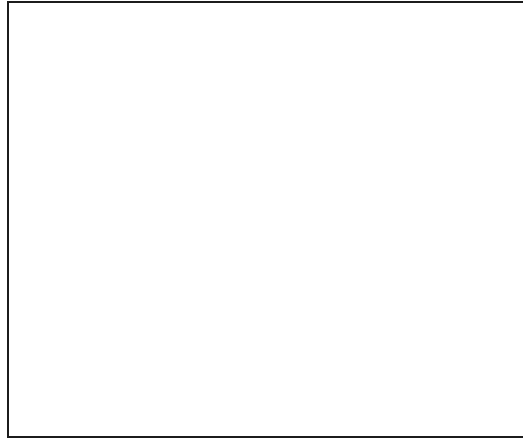
¿Recuerdas estas fotos?

		
<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">M Slinchmyer</a></p>	<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">albtotxo</a></p>	<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">turismosevilla</a></p>

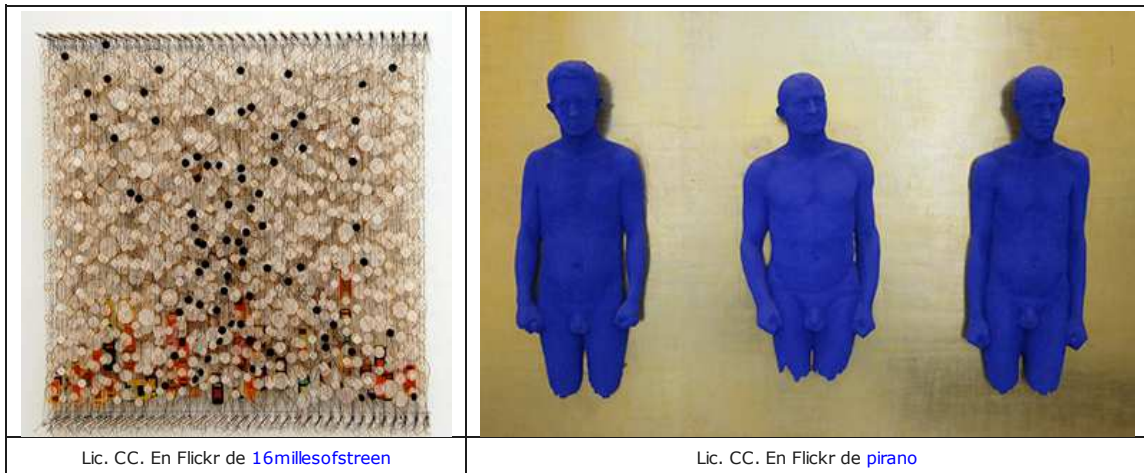
La simetría equilibra las dos partes porque producen la sensación de tener el mismo peso.

### La repetición de elementos.

Markus Lerner creó esta instalación para una empresa de iluminación, está en la ciudad de Munich. Los paneles interactivos reaccionan al tráfico que fluye junto a ellos. La repetición de elementos iguales, aunque aparentemente no estén situados de manera ortogonal produce una sensación de equilibrio. El conjunto de paneles reactivos parece muy estable.



También proporciona estabilidad la repetición de partes como puntos, líneas, colores, formas, etcétera. En la primera imagen (de Jacob Hashimoto) se repiten formas, los lunares y los pequeños hilos que hacen líneas en distintas direcciones, la segunda imagen (escultura de Yves Klein) se repite el color.



### Modulación del espacio en unidades regulares.



A cada uno de los espacios, o piezas regulares que se repite lo llamamos módulo. Como hemos dicho lo vamos a desarrollar en el punto 2.6 (el ritmo), de este tema.

### 3. Las formas curvas

Lo recto y lo curvo producen distintas sensaciones, mientras lo recto nos obliga a mantener un recorrido visual constante, sin cambiar de dirección la vista, lo curvo es todo lo contrario, nuestra mirada va recorriendo las partes curvas de un objeto o figura y va cambiando la dirección del recorrido visual. Por ello lo curvo se convierte visualmente en algo más dinámico, y es un recurso que los artistas emplean para transmitir sensación de movimiento. Del mismo modo, los seres que se mueven están dotados de articulaciones y la flexibilidad adecuada que hacen que puedan adoptar distintas posiciones y direcciones, en contraposición con lo unidireccional recto y rígido.

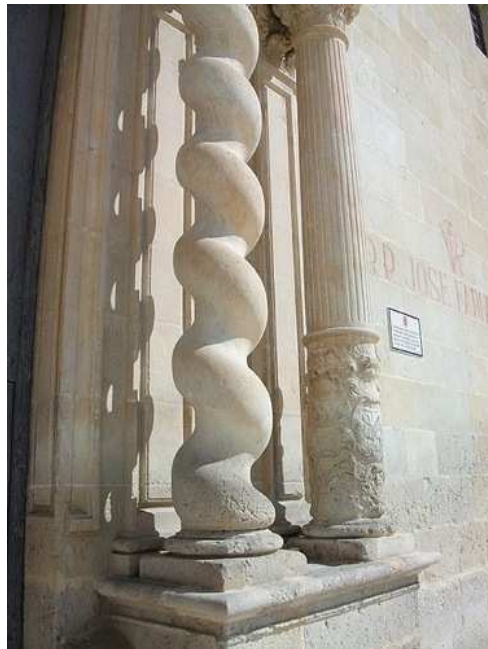
Observa estas dos esculturas de Anthony Caro, en una predomina las formas rectas, en la otra las curvas. Las sensaciones que producen una y otra son muy distintas; podemos observar como las formas curvas están más asociadas con el movimiento y dinamismo; mientras las formas rectas transmiten quietud y estatismo.	
	
Lic. CC. En Flickr de <a href="#">Jeff Kubina</a>	Lic. CC. En Flickr de <a href="#">gsz (away until late November)</a>

Escultura egipcia. Se observa una figura muy rígida, de escaso movimiento.	Praxíteles dotó a las esculturas clásicas de un leve movimiento, llamado contraposto, con el que conseguía transmitir más naturalidad, sensualidad y dinamismo.
	
Lic. CC. En Flickr de <a href="#">kairoinfo4u</a>	Lic. CC. En Flickr de <a href="#">Feuillu</a>

También en la arquitectura se utiliza este recurso:

En la imagen puedes ver dos tipos de columnas en una misma construcción. Observa como la primera de la izquierda, llamada columna salomónica, transmite más dinamismo que la segunda.





Lic. CC. En Wikimedia de [Joanbanjo](#)

O en el diseño industrial:



Lic. CC. En Flickr de [calafellvalo](#)



Lic. CC. En Flickr de El [coleccionista de instantes](#)

Y en la pintura:

Observa el cielo y los elementos del paisaje de Van Gogh, en ellos predominan las formas curvas y por tanto el dinamismo.



Lic. CC. En Wikimedia. [Dominio público](#)

En esta obra de Malevich predomina lo recto, carece de todo movimiento.



Lic. CC. En Wikimedia [Dominio Publico](#)

*Importante*



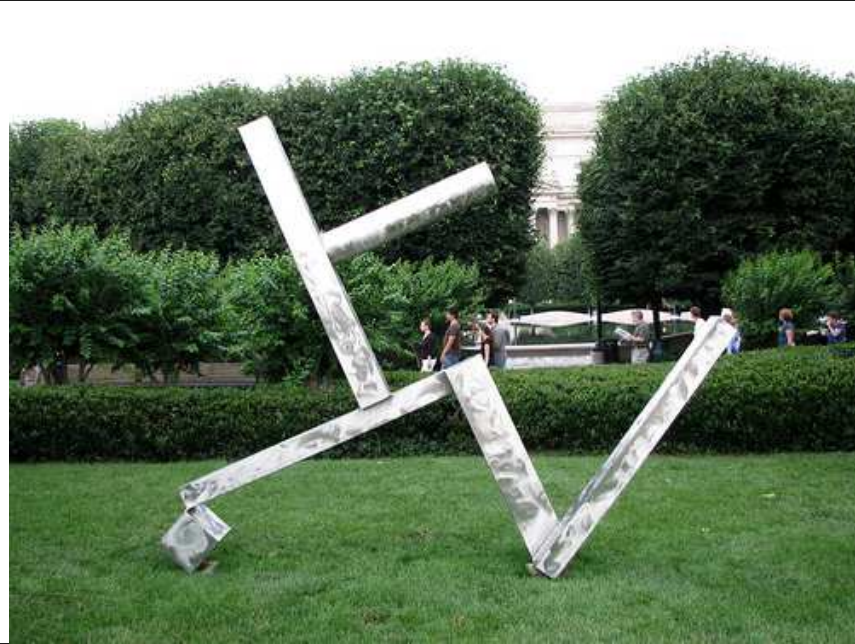
La utilización de las formas curvas hace que la obra realizada esté dotada de un movimiento sugerido. A lo largo de la historia, las formas curvas han sido utilizadas no solo para figurar movimiento y dinamismo, sino también sensualidad y naturalidad, ya que se asocian con lo femenino y formas de la naturaleza, donde lo recto es prácticamente inexistente.



### Reflexiona

Fíjate en esta obra de David Smith. Las direcciones inclinadas de los elementos que la componen son distintas, lo que implica que es una obra donde predomina lo dinámico, sin embargo, al mismo tiempo, la obra en su conjunto está equilibrada.

Cubi XXVI, 1995, acero. Obra de David Smith



Lic. CC. En Flickr de [cliff1066â„¢](#)

### Desequilibrar para volver a equilibrar

Ya sabes que las direcciones inclinadas producen un desequilibrio y que sugieren movimiento. Has visto como muchos artistas aprovechan este recurso para imprimir dinamismo a sus obras. Algunos van más allá del simple desequilibrio y organizan las partes de su obra con direcciones inclinadas figurando movimiento, pero componen estas partes de modo que el resultado final esté equilibrado debido al modo en que se reparten las tensiones y los pesos de dichas partes.

**En el ámbito de lo artístico, las tensiones son sensaciones** que nos producen fuerzas producidas por el reparto de dichas direcciones y pesos de las formas, que tienden a desequilibrar o a romper imaginariamente una escultura o cuerpo tridimensional por determinados puntos o zonas sin que esto llegue a producirse.

Cuando en una obra hay un reparto de direcciones y pesos a derecha e izquierda del observador, estas tensiones se pueden equilibrar originando la sensación al mismo tiempo de dinamismo y equilibrio.

David Smith. Sentinel. 1961

David Smith. Cubi V. 1963



Lic. CC. En Flickr de [rocor](#)

Lic. CC. En Flickr de [rocor](#)

Desde nuestra experiencia en el mundo tridimensional, de algún modo, todos somos capaces de distinguir intuitivamente cuando un cuerpo se encuentra equilibrado. Desde sus orígenes, el ser humano aprendió a distinguir lo potencialmente peligroso que era un cuerpo inestable, a punto de caerse o romperse, como un gran árbol, o una gran roca. De este modo, el desequilibrio nos produce cierto estado de intranquilidad o agitación; cuando equilibramos lo desequilibrado logramos mitigar esta agitación y reconocemos intuitivamente el equilibrio de tensiones y fuerzas. Muchos artistas, como David Smith estudian y cuidan estas tensiones; sus obras siempre equilibradas no nos producen una desagradable agitación o mal estar, muy al contrario, nos parecen hermosas, cuidadas y elegantes.

**En el ámbito de lo artístico, los pesos son sensaciones**, que afectan al equilibrio y a las tensiones que se originan. Normalmente, para un artista no es tan importante el peso real del material con el que trabaja, como el visual, ya que el espectador no va a poder coger y comprobar cuantos kilos pesa la obra, sin embargo, es importante la sensación de peso que produce cada parte de la obra y su totalidad, ya que dejamos a la vista que evalúe los pesos desde la distancia.


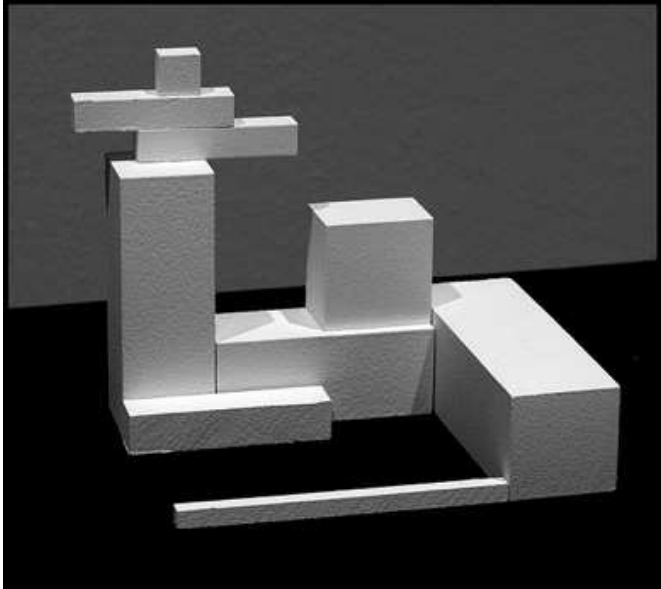
El peso de un elemento en un conjunto puede variar, y depende de varios aspectos, como el tamaño, la posición, el aislamiento, la textura, la forma, el color y el contraste:

### El Peso Visual

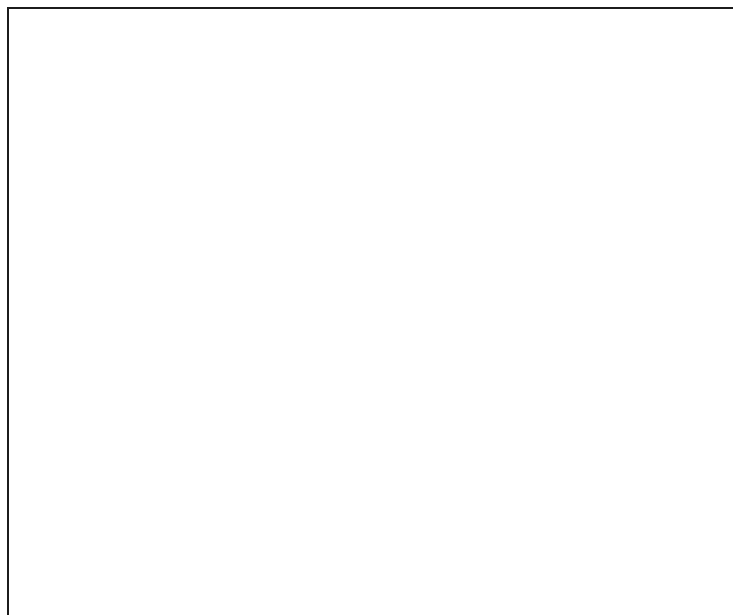


View more [presentations](#) from [cuencabonilla](#)

Desde la antigüedad los artistas han buscado dotar sus obras de belleza, cuidando las composiciones atendiendo al equilibrio, las tensiones, los pesos visuales y el dinamismo en mayor o menor grado.

Laocoonte	Proyecto de Malevich relacionado con la arquitectura
	
<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">-Siby-</a></p>	<p>Lic. CC. En Flickr de <a href="#">pedromf</a></p>

Existen artistas, como Calder, que consideran el peso real tan importante como el visual, ya que buscan un equilibrio visual y real al mismo tiempo:





## 5. Captar el momento

Cuando realizamos una fotografía elegimos un momento para ello, encuadramos y disparamos. No siempre la imagen recogida es la imagen de un grupo de personas u objetos que están inmóviles, a veces fotografiamos cosas que se están moviendo. Dependiendo de las posiciones adoptadas por las figuras, éstas pueden transmitir más o menos sensación de movimiento. No es exactamente lo mismo representar la posición de inicio de un salto, que la del momento intermedio en pleno salto o la última posición, cuando se está terminando la acción, Las tres han captado un instante y sugieren movimiento, pero de un modo distinto.

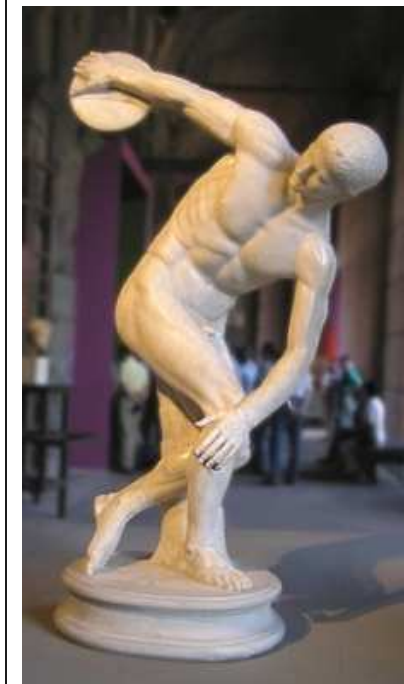


Cuando vamos a representar una figura debemos decidir que postura o posición va a tener, en ese momento estamos determinando también el movimiento que va a sugerir estas posiciones.

Miron fue el primer artista que innovó las esculturas clásicas, al tratar de dar movimiento a sus figuras. El Discóbolo es una escultura muy conocida, existen copias romanas, y versiones distintas, aunque el que tienes en la foto de abajo es el original.

El momento que Miron elige para representar su obra, es justamente cuando la figura va a iniciar el lanzamiento del disco, puedes ver como los músculos se tensan, y la posición del cuerpo es inestable, es como si hubiese hecho una foto de un instante que en realidad dura muy poco. Si te fijas un poco más, la escultura, aunque supone un gran avance en cuanto a la representación del movimiento, aún conserva una expresión serena en el rostro del personaje, y sigue siendo una escultura con un punto de vista predominante; esto es debido a que todas las figuras se representaban así, y además, nadie había captado las expresiones de esfuerzos o gestos que distorsionan el rostro en un momento así.

Discóbolo de Miron



Lic. CC. En Flickr de [R.Duran](#)

Este boceto de la imagen inferior ha captado el movimiento inicial de una acción. El personaje se encuentra a punto de realizar un salto desde un trampolín. El espectador tiende a completar la escena imaginando la acción completa, por ello aunque la escultura permanezca inmóvil, desencadena en el observador una acción mental dinámica.

Boceto para escultura



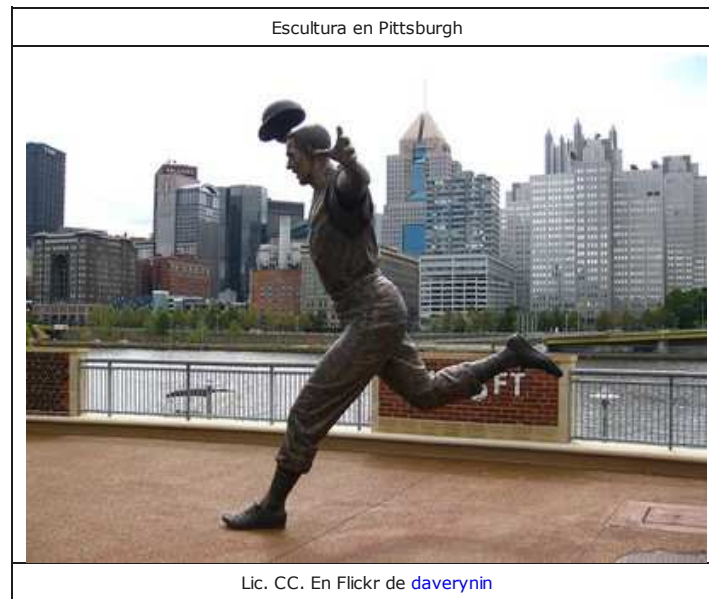
Lic. CC. En Flickr de [juancharro](#)

En el conjunto escultórico de abajo apreciamos distintas figuras con distintas posiciones, todas ellas relacionadas con el movimiento, captadas en un instante determinado de la acción. El resultado es muy dinámico. Puedes apreciar como influye la ubicación, en este caso, justo en el borde donde se inicia las caídas de los personajes en vertical.

Escultura en un entorno urbano



En el caso de la fotografía inferior, el momento elegido es el del final de una acción. Tanto en este caso como en otros anteriores, puedes suponer que la existencia de la cámara fotográfica ha influido poderosamente en la observación de determinados instantes de acciones, que el ojo humano apenas podría apreciar por sí mismo.



Edgar Degas fue un artista cuyas pinturas son muy famosas, además de su gran dominio de las técnicas pictóricas, sobre todo el pastel, Degas fue un pionero en incluir en sus pinturas y esculturas la influencia de la fotografía, que por aquel entonces se encontraba en sus inicios. La fotografía posibilitó la captación de nuevas imágenes; se realizaron novedosos encuadres, y se analizó detalladamente las posiciones de las figuras captadas en un instante dentro de una acción en movimiento.



En la fotografía siguiente te mostramos de nuevo una de las más conocidas obras de Giacometti, "Hombre que camina", es una escultura donde se representa a un hombre en el momento que inicia el paso para caminar; si tienes en cuenta la apariencia de fragilidad, las texturas imitando lo corroído y el entorno de posguerra que vivió el artista, podrías averiguar que con esta obra, a pesar de la angustia que parece transmitirnos, también nos lanza un mensaje de esperanza en el gesto de "empezar a caminar", de iniciar un camino nuevo después de tanta desesperación que produjeron la primera y segunda guerra mundial.

<p>Hombre que camina, de Giacometti. Es una obra de carácter surrealista</p>
--



Lic. CC. En Flickr de [helst1](#)

## *Para saber más*

El impresionismo es un movimiento artístico cuya preocupación principal es captar el instante, la impresión de un momento fugaz. Con este vídeo puedes hacerte una idea bastante acertada de lo que representa este movimiento.

