



1º de Bachillerato
Dibujo Artístico

Contenidos

FORMA Y PROPORCIÓN:
Rompiendo las reglas. La desproporción en el arte



"Girl in a Sailor's Blouse", Amedeo Modigliani (1918)

Imagen de [WikiArt](#). De [Dominio Público](#)

Ninguna de las siguientes obras responde a las proporciones de los cánones que has estudiado en el tema anterior, sin embargo, ¿podrías afirmar que no son bellas?.

<i>The Three Marys at the Tomb.</i> Jacques Bellange. Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons	<i>Bildnis Eduard Kosmack.</i> Egon Schiele Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons	<i>Retrato de Georges Dyer.</i> Francis Bacon Imagen de HerryLawford con licencia CC vía flickr	<i>Jeanne Hébuterne.</i> Modigliani Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons

Como has visto en el tema 2, la búsqueda de la belleza desde antiguo y especialmente en la cultura europea, siempre se ha relacionado con un cierto ideal de la proporción "perfecta" establecido mediante ciertas normas que se han venido perpetuando a través de distintas épocas y estilos artísticos .

Pero entonces ¿qué lleva a tantos otros artistas a transgredir todas esas normas que establecen las proporciones ideales de belleza? ¿por qué sus obras, aun a pesar de no adecuarse a todas estas reglas, resultan igualmente hermosas?.

La gran contradicción del arte es que es tan normativo como antinormativo. Las transgresiones de las normas que establecen los dictados de la belleza se repiten a lo largo de la historia por diversos motivos que analizaremos a lo largo de este tema. Así, nos detendremos especialmente en cómo la desproporción ha sido utilizada intencionadamente en la representación de la figura humana. También trataremos algunas cuestiones que afectan a la escala y a juegos perspectivos como la anamorfosis.

En definitiva, un tema que te hará tener una perspectiva distinta del mundo del arte y de los tradicionales conceptos de orden, proporción y belleza.

2. La desproporción de la figura humana.

Existen numerosas obras artísticas en las que los artistas representan la figura humana sin respetar las proporciones armónicas. Además, las proporciones de una forma pueden modificarse expresamente según la finalidad de la imagen: tener una función simbólica, expresar el modelo de belleza ideal de una época o sociedad, responder a las particulares necesidades expresivas de un artista o estilo, corregir los defectos de perspectiva de nuestro sistema óptico o destacar determinados rasgos de un personaje con un sentido humorístico o crítico.



En los siguientes apartados conocerás a artistas que desproporcionan la figura humana en sus obras aunque no todos lo hacen por el mismo motivo. Es posible que, si alguna vez has contemplado algunas de ellas, quizás hayas pensado que su autor no sabía hacerlo mejor. Conocer porqué lo hicieron así quizás te haga cambiar tu percepción del arte.

Curiosidad

Desproporción y cánones de belleza.

Muchos juguetes son un ejemplo de desproporción. Si una chica tuviera las proporciones de alguna de las muñecas que existen en el mercado su cuerpo estaría claramente desproporcionado.

		
<p>Las muñecas <i>Blythes</i>, lanzadas al mercado en 1972 no tuvieron éxito entre las niñas porque sus desproporciones, especialmente la de sus ojos, les daban miedo.</p> <p>Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons</p>	<p>Sin embargo la muñeca <i>Barbie</i>, cuya desproporción se ajusta a los cánones de belleza de nuestra sociedad actual, gozó de gran aceptación entre las niñas desde su aparición en 1959.</p> <p>Imagen de Chesi-Fotos CC con licencia CC vía flickr</p>	<p>La muñeca <i>Bratz</i>, que en 2001 logró destronar a la <i>Barbie</i>, presenta una desproporción que ha sido exitosamente aceptada por su similitud con las ilustraciones de grandes firmas del mundo de la moda.</p> <p>Imagen de kawaii_cupcakes con licencia CC vía flickr</p>

Una mujer, por ejemplo, con las medidas de la Barbie tendría unas proporciones que despertarían, como poco, perplejidad y sin embargo han impuesto un modelo de belleza insano en muchas chicas que induce a trastornos alimentarios como la anorexia.





Imagen de LuisMaram con licencia cc vía flickr

Una conocida marca de ropa lanzó al mercado un anuncio en el que, mediante Photoshop, retocó las proporciones de una famosa modelo para adaptarlas a la de la famosa muñeca *Barbie*. Este hecho provocó un gran escándalo que obligó a la marca a pedir disculpas por el error.

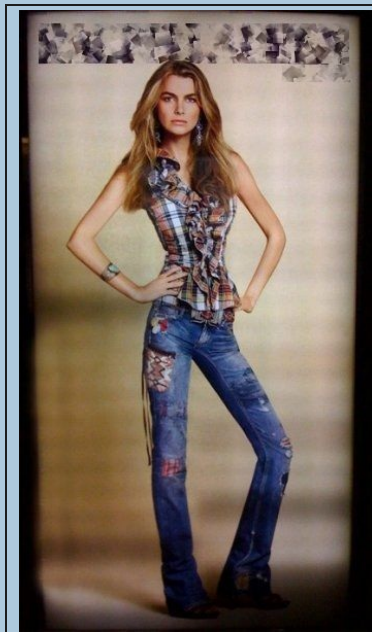


Imagen de magvil con licencia CC vía flickr

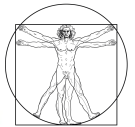
Importante

A lo largo de la historia numerosas culturas han empleado la desproporción de la figura humana con un determinado **significado simbólico**, utilizándola como medio para expresar y transmitir sus creencias.

En numerosas ocasiones habrás escuchado la frase que dice: "una imagen vale más que mil palabras". Haz un ejercicio de imaginación y sitúate, por ejemplo en la Edad Media. La mayor parte de la población no sabía leer ni escribir, ¿qué mejor manera de contar las historias bíblicas y adoctrinar tenía la Iglesia que mediante las imágenes?. No te sorprendas, actualmente la publicidad y los medios de comunicación de masas cumplen la misma función, la diferencia es que ahora no es la Iglesia la que está detrás pero, en fin, eso...es otra historia.

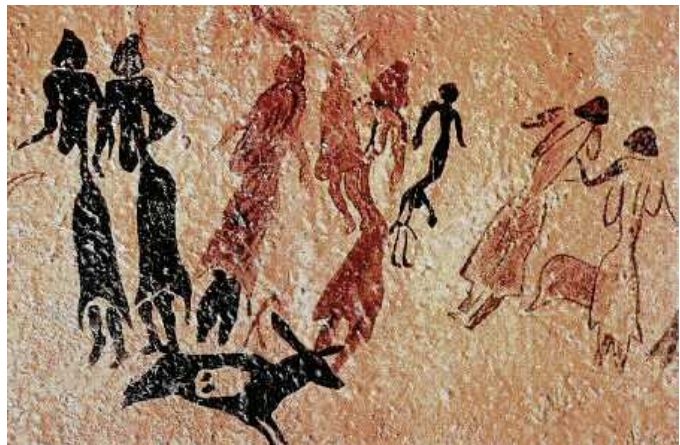
En determinadas culturas la representación de la figura humana estaba íntimamente ligada a sus creencias religiosas. Es por eso que en la Prehistoria o en el Románico, por ejemplo, el objetivo del arte no era plasmar la realidad tal y como se mostraba ante sus ojos. Mucho menos lo era la búsqueda de una belleza ideal de acuerdo a unas determinadas reglas estéticas. En estas culturas las imágenes constituían símbolos a través de los cuales poder transmitir ideas a una población que, en la mayoría de estos casos, desconocía la escritura. Vamos a ver algunos ejemplos:

Desproporción y significado simbólico



En la **Prehistoria** las manifestaciones artísticas poseían un sentido mágico-religioso, por lo que se alejaban del naturalismo.

En una sociedad cazadora, como era ésta, es lógico que abunden las representaciones de animales, que realizaban como ritual para propiciar el éxito en la caza, pero también existen numerosas representaciones de la figura humana femenina, símbolo de la fertilidad.



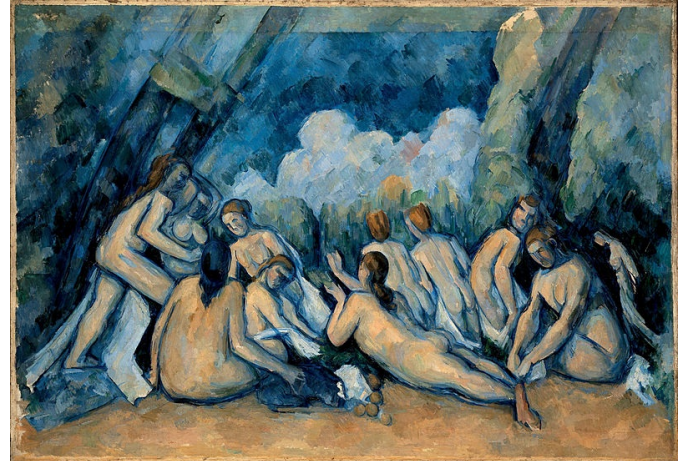
Cueva de Cogul
Imagen con licencia CC vía [Wikipedia](#)

2.2. La desproporción como recurso expresivo.

A veces habrá visto cuadros en los que las imágenes aparecen deformadas, en estos casos es frecuente pensar que "están mal pintados". La desproporción altera las proporciones reales del modelo que se representa y siempre produce una deformación del mismo. Pero son muy pocos los casos en los que esta deformación es debida a un error del artista. En la mayoría de casos es intencionada para lograr un determinado efecto expresivo. Matisse y Cézanne pintaban el mundo tal y como ellos lo veían, sin preocuparse de la corrección estilística. "Yo no pinto una mujer, pinto un cuadro", dijo en cierta ocasión Matisse respecto a un comentario despectivo que le hicieron respecto a la deformación de sus figuras femeninas.



La Danza. Matisse
[Imagen](#) de dominio público vía Wikipedia



Las Bañistas. Cézanne
[Imagen](#) de dominio público vía Wikipedia

A veces, la desproporción se aplica sólo a un determinado elemento de la imagen para destacar algún aspecto de éste, como sucede en algunos de los grabados de Escher o en las enormes cabezas de algunos de los retratos de Otto Dix. Otras, es toda la imagen la que se deforma, bien en sentido horizontal, como en la obra de Botero, o bien en sentido vertical, como por ejemplo en el caso de Modigliani. Cuando esto último sucede recibe el nombre de **estilización**.

En cualquier caso, cuando un artista emplea en gran parte de su obra la desproporción ésta acaba siendo el rasgo que caracteriza su estilo como en los ejemplos que se muestran en la siguiente presentación (recomendable a pantalla completa).

Importante

La búsqueda de la expresividad y de un lenguaje propio por parte del artista le pueden llevar a alterar las proporciones canónicas de la figura humana en su obra, sin que ello suponga ningún menoscabo de sus capacidades técnicas de representación.

2.3. La desproporción como estilo artístico.

En muchos casos, estas desproporciones han estado determinadas por los dictados estéticos de determinados movimientos artísticos. Estos son algunos de ellos:

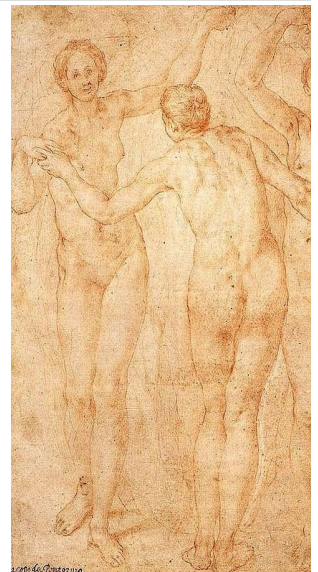
● El **Manierismo**, movimiento artístico surgido en Europa en el siglo XVI, en su rechazo al ideal de belleza del Renacimiento, alteraba intencionadamente las proporciones de las figuras, mostrando un especial interés por las representaciones deformantes de los objetos y las composiciones desequilibradas, en su búsqueda de la máxima expresividad y artificiosidad. En este contexto artístico surgirá lo que más adelante estudiarás como **anamorfosis**. El anticlasicismo del estilo manierista utilizará múltiples recursos y artificios para deformar la representación armónica y el sistema de proporciones del Renacimiento, entre ellos el virtuosismo de las perspectivas anamórficas. En las siguientes imágenes puedes observar la evidente desproporción con la que se representaba el cuerpo, alargándolo y reduciendo el tamaño de la cabeza. En España nos encontramos con el característico caso de **El Greco**.



La Virgen del cuello largo. Parmigianino
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



La Inmaculada. El Greco
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Las tres Gracias. Jacobo Pontormo
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

Las Vanguardias artísticas.

Las Vanguardias artísticas del siglo XX supusieron una ruptura definitiva con el arte tradicional. La representación de la figura humana no podía escapar de esta gran revolución estilística y hablar de ella es hablar de proporción.

Todos los movimientos artísticos que se engloban dentro de las Vanguardias hicieron un uso muy libre de las proporciones. Estos son algunos de ellos:

● El Cubismo

Este movimiento artístico rompió con la idea tradicional de arte como representación de la naturaleza y eso le llevó, entre otras muchas características, al empleo de proporciones muy alejadas de las consideradas académicas.

Pablo Picasso, al igual que el resto de artistas de este movimiento, se sintieron fascinados por el arte africano. En los rostros de los personajes de su cuadro *Las Señoritas de Avignón*, considerado el punto de partida del Cubismo, se observa claramente esta influencia.



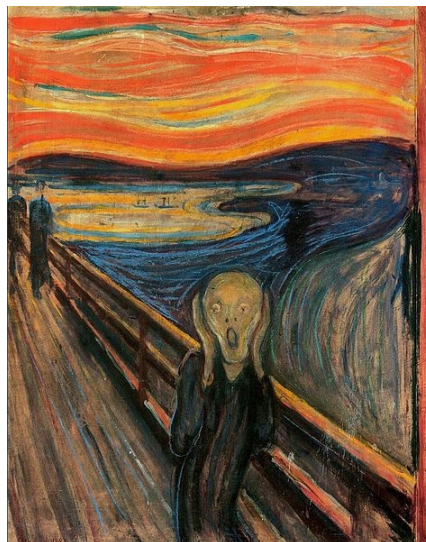
● El Expresionismo

Movimiento artístico surgido a principios del siglo XX, no contaba dentro de sus postulados estéticos con la desproporción pero al tratarse de un estilo que deformaba la realidad buscando una expresión emocional y subjetiva de la naturaleza y del ser humano, muchas de sus obras presentan una evidente deformación estilística. Además, uno de los referentes del arte expresionista fue el arte primitivo, especialmente el de África y Oceanía, con su finalidad mágico-religiosa.

Dentro del Expresionismo surgió una tendencia que agrupó a una serie de artistas que crearon el grupo llamado **Die Brücke** (El Puente), entre cuyas características destacan su rechazo por el academicismo y su inspiración en el Manierismo y el arte africano. Por ello las obras de estos artistas presentan desproporciones que te recordaran a la representación del arte africano, vista en un apartado anterior, o a las obras del Greco.



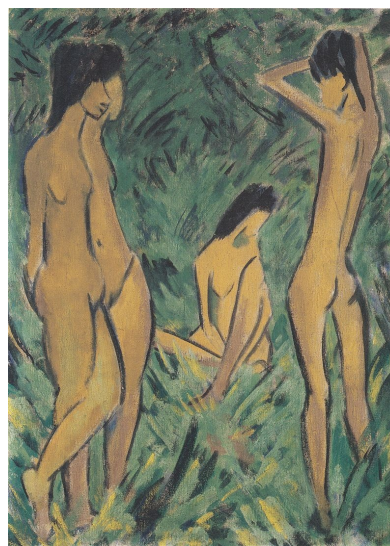
Grimassierendes Aktselfbildnis. Egon Schiele
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



El Grito. Edvard Munch
[Imagen](#) de dominio público vía Wikipedia



Frauen auf der Strasse. Kirchner
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Knabe vor zwei stehenden und einem sitzenden Mädchen. Otto Mueller
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

Curiosidad

¿Recuerdas a la muñeca *Blythes* de la que hablábamos en el apartado 2? Su diseño estaba inspirado en la corriente artística llamada *Big Eyes*, surgida en los años 60, cuya característica fundamental es la representación de personajes con enormes y desproporcionados ojos. Actualmente la corriente *Big Eyes* ha inspirado al llamado movimiento **Lowbrow**, también llamado Surrealismo Pop, un movimiento underground que surgió a finales de los 70 y al que pertenecen artistas como Mark Ryden, Yoshitomo Nara, Camille Rose García, Todd Schorr o Takashi Murakami. Todos ellos con referencias a la ilustración, los dibujos animados o el cómic, de hecho en el manga y el *anime* se emplean también esta tipología de personajes con grandes ojos.



Obra de Yoshitomo Nara.
Ilustración de nako en [flickr](#) con licencia [CC](#)



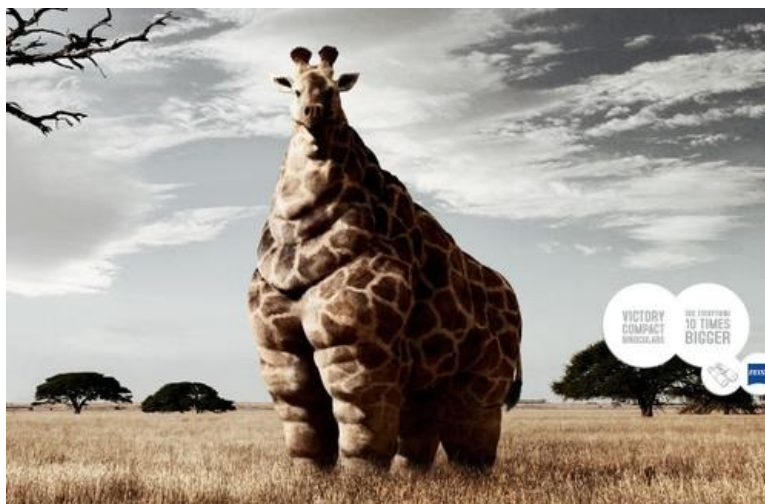
Dibujo anime. Ilustración de [wotupset_080803](#) en [Flickr](#) con Licencia [CC](#)

Importante

Cada estilo o movimiento artístico posee una serie de rasgos formales, comunes a todos los artistas pertenecientes al mismo, que vienen determinadas por las características propias de la época en el que surge. En algunos de ellos la alteración de las proporciones constituye, expresamente, uno de sus rasgos estilísticos pero en otros es una consecuencia indirecta de la búsqueda de un lenguaje que dé respuesta a las necesidades expresivas que inspiran dichos movimientos.

3. Jugando con la escala y las proporciones.

Hay casos en los que la **función** que deben cumplir una imagen es la que determina sus características formales o justifica las licencias expresivas que se permite su autor, como jugar con el tamaño y las proporciones. Esto lo vamos a ver de forma evidente en la caricatura, en el cómic y la ilustración tanto infantil como de moda, entre otras muchas. La alteración de la escala y las deformaciones también son algo habitual en el lenguaje publicitario, recurso de retórica visual conocido como **hipérbole**. Las nuevas tecnologías digitales facilitan la elaboración de estas sorprendentes imágenes.



Anuncio publicitario que juega con la alteración de escala y la proporción habitual del cuerpo del animal

Otras alteraciones de la proporción puede originarse mediante recursos perspectivos como la **anamorfosis**, un curioso efecto óptico que, aunque desapercibido, estamos acostumbrados a verlo en la señalética urbana que está pintada en el suelo o en algunas obras de grafiteros urbanos. También, en algunas obras de arte se ha recurrido puntualmente a este curioso recurso. De todo ello se hablará en los siguientes subapartados.



E/P Graffiti con tiza del artista urbano Julian Belver. Captura de **Youtube**

Curiosidad

Todo es relativo, el tamaño incluso

"El mundo es infinito pero a veces no somos conscientes de lo "infinito" que es. Podemos apreciar lo macroinfinito y lo microinfinito para ser conscientes del mundo en el que vivimos e intentar situarnos en él.

En el vídeo se pueden apreciar las escalas del universo y ver lo sorprendentemente pequeños que somos. Partiendo de una persona tumbada en un jardín la cámara se va alejando para captar una realidad más amplia desde la tierra al sistema solar, la vía láctea, las galaxias... hasta captar una cantidad abrumadora de elementos del universo.

Al mismo tiempo, también nuestro cuerpo humano es infinito y podemos ver lo grandes que somos. Las escalas infinitas del ser humano nos llevan desde lo que se ve, nuestro físico, los órganos, la composición de las células, los átomos... hasta lo increíblemente mínimo, lo microscópico y hasta lo nanoscópico.

Un viaje a través de las escalas del universo y del ser humano, hasta donde no llegan ni los telescopios ni los microscopios y que no nos dejará indiferentes"

(Texto del portal Youtube)



Escalas del universo y del ser humano. Lo macroinfinito y lo microinfinito

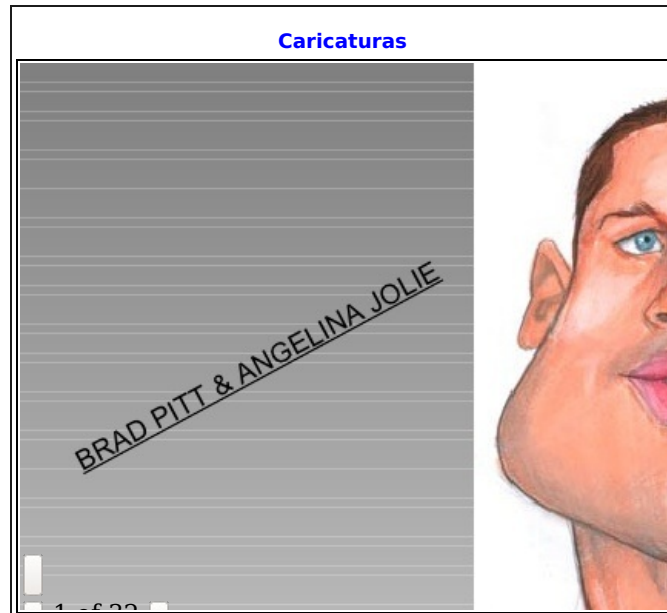
Vídeo de **Beatriz San Millán** alojado en [Youtube](#)



3.1. La desproporción grotesca: la caricatura.

Cuando observas una imagen en la que la natural proporción que esperas encontrar ha sido modificada puedes sentir extrañeza o risa. Uno de los casos en los que la desproporción resulta cómica sucede cuando una parte del cuerpo o un determinado rasgo se aumenta exageradamente de tamaño con respecto a lo que debería ser su proporción correcta. Este tipo de representaciones de la figura humana recibe el nombre de caricaturas. Pero existen otro tipo de caricaturas en las que el recurso gráfico empleado no es la desproporción sino la simplificación de los rasgos del personaje retratado.

La palabra caricatura procede del término italiano "caricare" que significa acusar, atacar, denunciar. Cuando hablamos de caricatura solemos pensar en un retrato deforme y grotesco aunque en realidad se trata de un dibujo en el que predomina la intención satírica o cómica. Es cierto que la desproporción exagerada de las caricaturas es lo primero que salta a la vista y lo que más duele al caricaturizado. Cuando conoces al personaje, como sucede en las caricaturas de la siguiente presentación, estos dibujos resultan doblemente divertidos.



Pero la exageración desproporcionada de determinadas partes del cuerpo no es lo esencial en una buena caricatura. Por eso, a pesar de su carácter cómico, la caricatura es algo muy serio ya que es todo un arte captar el espíritu, la esencia de cualquier persona, a base de unos pocos trazos en un papel. Un buen caricaturista debe realizar un complejo proceso de análisis y síntesis gráfica de la realidad que observa. Lo fundamental es conseguir que el espectador reconozca al caricaturizado, por eso debe destacar en su dibujo los rasgos individuales que distinguen al personaje retratado. Sin embargo, la caricatura está considerada como un arte "menor", algo más que un divertimento.

Desde antiguo el ser humano descubrió la capacidad humorística y satírica que tienen las imágenes. En la siguiente presentación podrás ver la evolución que este género ha experimentado a lo largo de la historia desde lo que se consideran sus orígenes hasta nuestros días. Conocerás a algunos de los mejores caricaturistas que ha dado este género y comprobarás cómo, para caricaturizar a alguien, existen otros recursos gráficos diferentes del dibujo tradicional.



Hoy en día las nuevas tecnologías permiten dibujar sin necesidad de emplear lápiz y papel. En el siguiente vídeo puedes ver todo el proceso de dibujo de una caricatura con una tableta gráfica, ya en otros temas has oído hablar de esta herramienta. Como podrás comprobar la expresividad del trazo y los resultados no tienen nada que envidiar a un dibujo hecho a mano. Merece la pena verlo hasta el final, así que relájate y disfruta de cada trazo.





Importante

Una **caricatura** es un retrato en el que, mediante formas burlescas o alegóricas, se representa a una persona empleando para ello la deformación, exageración o desproporción con una intencionalidad grotesca.

Curiosidad

Como viste en el tema 3, todos los rostros comparten unas proporciones básicas. Lo que nos hace diferentes es el tamaño de los distintos rasgos de cada persona. En las siguientes aplicaciones puedes comprobarlo tú mismo: al compartir todas las caras la misma estructura básica podemos combinar los rasgos de diferentes personas para crear un nuevo rostro que, en algunos casos, adquiere la apariencia de una caricatura.

[Pimp The Face.com](https://pimptheface.com)

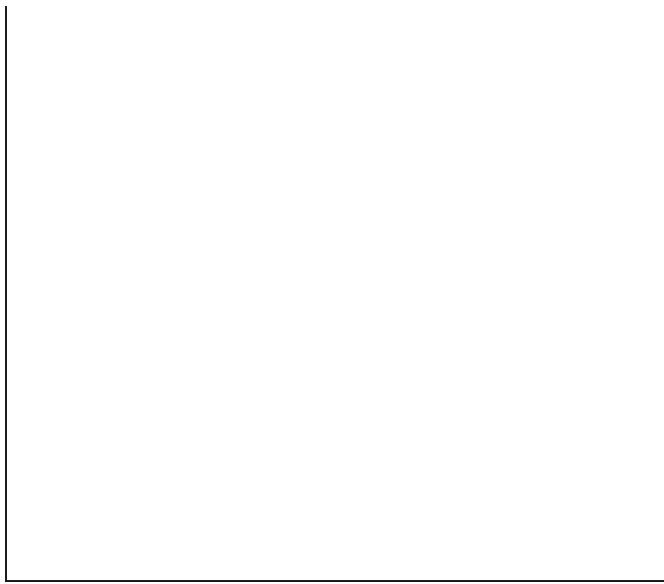
[monoface](https://monoface.com)

Observa los siguientes ejemplos realizado con estas aplicaciones:

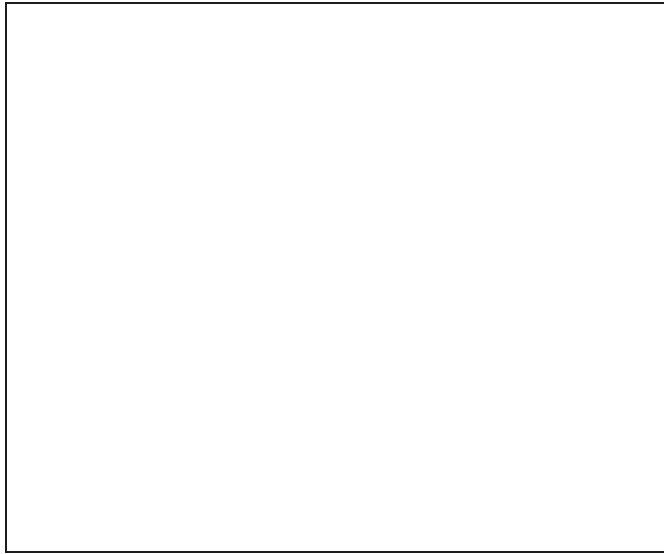


Imágenes de creación propia





Cuando jugamos con los tamaños y las proporciones del dibujo, obtenemos resultados divertidos como los del siguiente vídeo realizados mediante una tableta gráfica. Coge un lápiz y un papel y juega a dibujar rostros desproporcionados, te sorprenderán los resultados.





Al observar esta fotografía percibes rápidamente que algo no encaja. Los diferentes elementos que aparecen en ella tienen diferente escala y al combinarse en una misma imagen producen un efecto extraño que atrae poderosamente nuestra atención.



Fotografía de Julia Fullerton-Batten.
[Imagen](#) de tonio 888 con licencia libre vía flickr

Algo parecido sucede con la siguiente secuencia de imágenes. Cuando comiences a verlas reconocerás un objeto que identificarás con un determinado tamaño pero a continuación descubrirás que se trata de un cucurucho de dimensiones descomunales.

Se trata de una obra de Claes Oldenburg, un artista del que ya hemos hablado en el tema 3, que realiza esculturas de objetos cotidianos cuyo tamaño está muy lejos de su escala real.

Antonio López realizó este conjunto escultórico titulado "*Día y Noche*" para la estación de Atocha. El conjunto se compone de dos cabezas monumentales de un bebé despierto y otro dormido en el que el artista utiliza la escala para llamar la atención del espectador sobre la alegoría de los ritmos y tiempos de una estación ferroviaria.



Noche. Antonio López
[Imagen](#) de damianvila con licencia CC vía flickr



Día. Antonio López
[Imagen](#) de magvil con licencia CC vía flickr

En el extremo opuesto se encuentra Slinkachu, cuyas diminutas obras parecen sacadas del país de Lilliput.

¿Qué ves en esta fotografía?. Pincha sobre ella y descubrirás qué se oculta junto a esta vieja chapa ondulada.



[Imagen](#) de Evil Cheese Scientist con licencia CC vía flickr

Thomas Doyle también juega con las escalas creando mundos en miniatura. Reduce a una escala minúscula sus paisajes y figuras y los encierra en cápsulas de cristal lo cual atrae al espectador a observar desde fuera la escena como un ojo que todo lo ve.



[Imagen](#) de supahcute con licencia CC vía flickr

Ron Mueck, del que ya viste alguna de sus obras en el tema anterior, juega con el tamaño de sus esculturas tanto aumentando su escala como reduciéndola.

Según Mueck las figuras “reales” y de tamaño normal están constantemente a nuestro alrededor. “Nuestro ojo está acostumbrado a ver todo en proporciones y de cierta manera, cuando algo es usual, se tiende a prestarle menos atención, de alguna forma perdemos la perspectiva de nosotros y del mundo que nos rodea”.

De sus "gigantes" dice: “Es una versión engrandecida de un individuo o por lo menos de su morfología que deja ver a grandes rasgos la naturaleza del ser”.



Spooning Couple. Ron Mueck
[Imagen](#) de pescatello con licencia CC vía flickr



Boy. Ron Mueck
[Imagen](#) de pescatello con licencia CC vía flickr

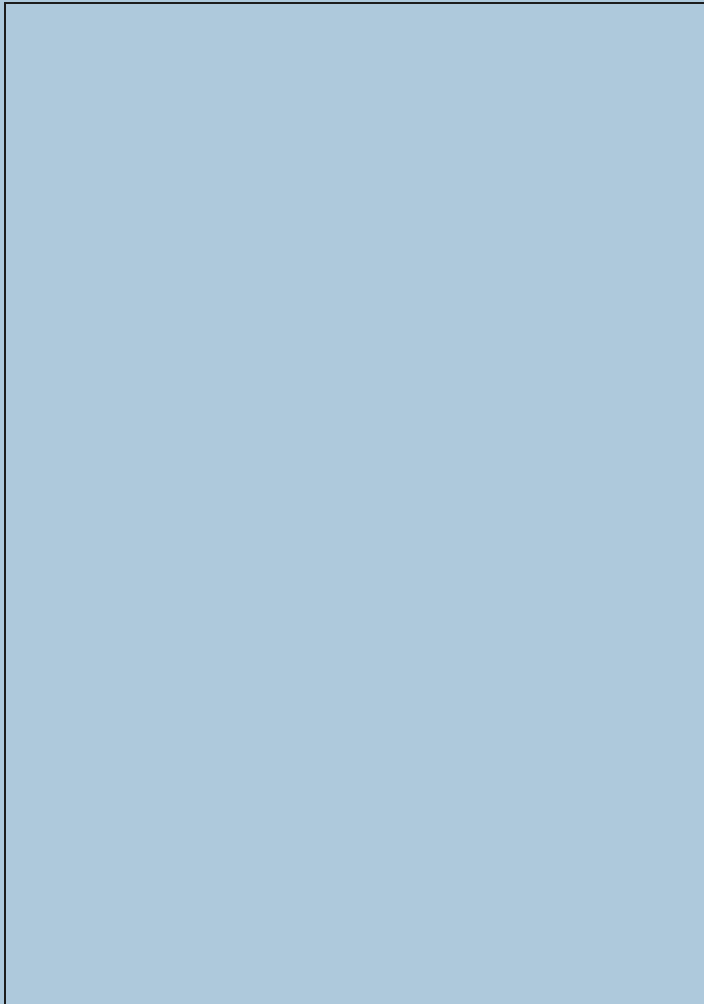
Importante

Cuando modificamos la escala natural de un objeto, bien reduciendo o bien aumentando su tamaño, nuestra percepción detecta una anomalía que nos obliga a detenernos en su observación. Este recurso al servicio del arte nos induce a mirar de otra manera el objeto representado descubriendo aspectos o significados que suelen pasar desapercibidos en su tamaño real.

Curiosidad

Desproporción y engaño.

Imagina que vas a comprar un piso y te muestran el siguiente plano:



La proporción entre el espacio y el tamaño de los muebles y piezas te haría pensar que se trata de una vivienda de grandes dimensiones. Sin embargo, en este plano, las medidas están desproporcionadas, la escala del mobiliario se ha reducido considerablemente con la intención de engañar a los posibles compradores.

Pincha en la imagen y te llevarás una sorpresa al comprobar cuáles son sus verdaderas dimensiones.

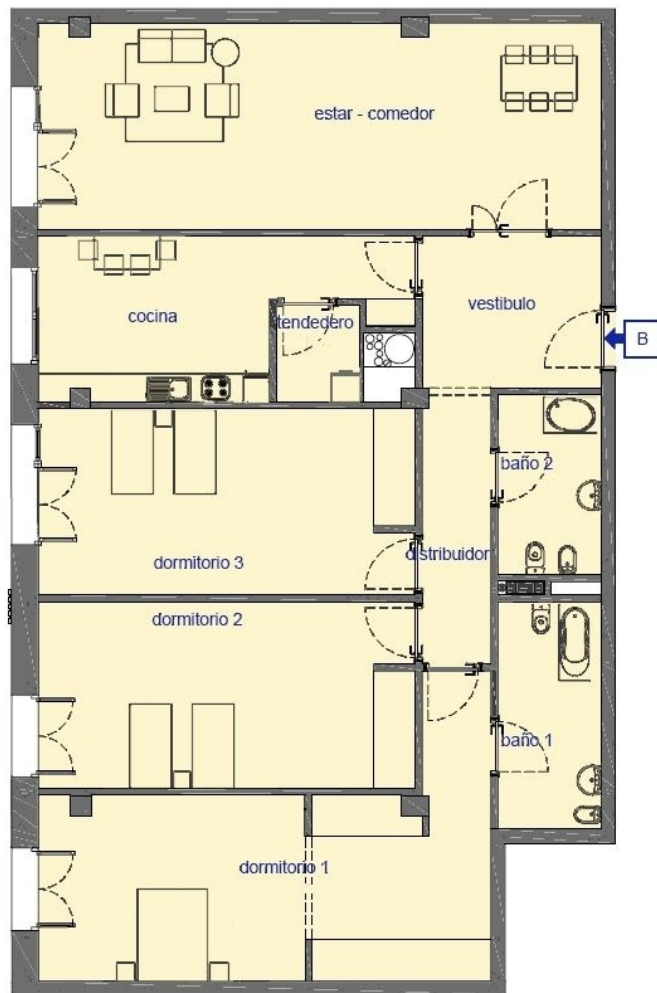
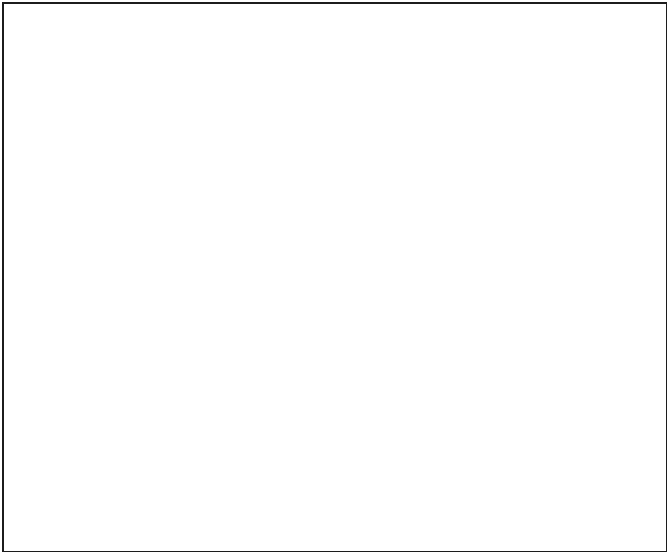


Imagen de elaboración propia

3.3. Juegos visuales. La anamorfosis

En el siguiente vídeo observarás a un grupo de personas realizando sobre el suelo unos dibujos extremadamente desproporcionados. Espera a ver el resultado final y te sorprenderá.

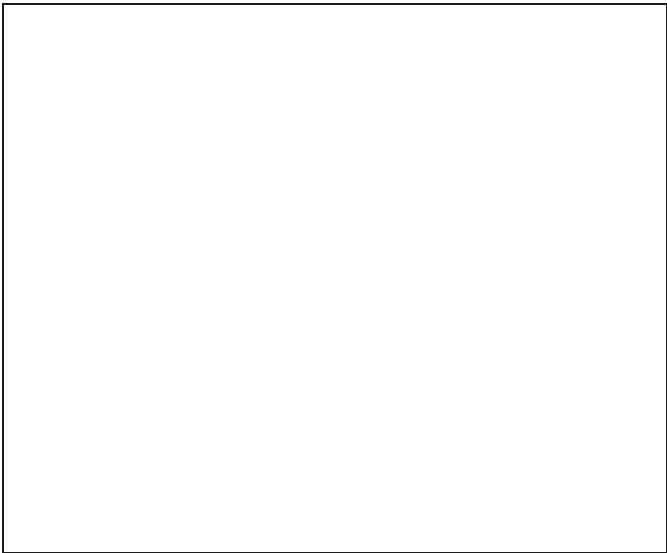


En algunos casos, la desproporción de algunas obras viene impuesta por la corrección óptica a la que debe someterse una imagen teniendo en cuenta la ubicación del punto de vista, es lo que se conoce con el nombre de **anamorfosis**.

Mediante la anamorfosis los artistas alteran las proporciones de las figuras, alargándolas o acortándolas intencionadamente para que, al ser contempladas desde un determinado ángulo, éstas sean percibidas con sus proporciones correctas.

La anamorfosis es un recurso muy empleado en un tipo ilusiones ópticas que ya has visto en la unidad 1: los trampantojos, ¿recuerdas qué eran?. Artistas como [Julian Beever](#), [Kurt Wenner](#) o [Edgar Müller](#), entre otros, recurren a ella para la realización de sus dibujos urbanos en el pavimento, consiguiendo efectos de un sorprendente realismo 3D.

También la señalización horizontal pintada directamente en la calzada de nuestras calles y carreteras emplea la anamorfosis. Si te sitúas de pie sobre alguna de ellas observarás que sus proporciones son excesivamente alargadas, sin embargo, al ser observadas desde el punto de vista del interior de un vehículo a la distancia oportuna, las percibirás con el tamaño adecuado.



Pero el descubrimiento de la anamorfosis no es reciente, como viste en el apartado anterior surge en el Manierismo. En 1533 Hans Holbein el Joven pintó este cuadro titulado *Los Embajadores* en el que aparecía una extraña e inquietante imagen, ¿de qué se trataba?. Observando el cuadro desde un punto de vista diferente al habitual ésta se nos revela como una calavera de correctas proporciones, símbolo de la muerte frente a las riquezas y los placeres mundanos que representa el resto de la escena. En [Wikipedia](#) se propone que, para corregir la deformación, se utilice el dorso de una cuchara.





pincha en la imagen para verla a mayor tamaño

[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

También William Scrots realizó en 1546 este anamórfico retrato de Eduardo VI:



[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

Otro ejemplo más de imagen anamórfica lo encontramos en este enigmático dibujo de Erhard Schön titulado *Los retratos secretos* en el que, situándonos lateralmente y un poco por encima del mismo para su observación, descubrimos los retratos de cuatro personajes:



[Imagen](#) de nulladiessinelinea con licencia cc vía flickr



[Imagen](#) de nulladiessinelinea con licencia cc vía flickr

Para saber más

Anamorfosis catóptricas.

Son un tipo de anamorfosis producida por un efecto óptico que necesitan de un objeto, cilíndrico o cónico, con una superficie pulida en la cual se refleja la imagen con sus proporciones correctas.





Anamorfosis creada por István Orosz
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

Importante

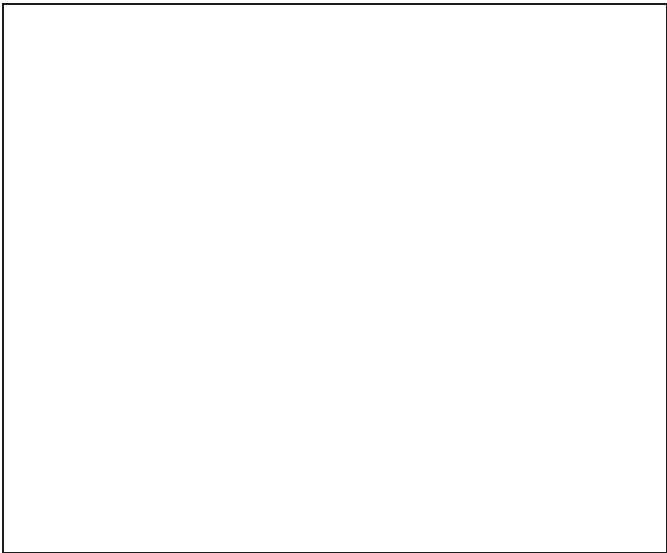
El término anamorfismo procede del griego, *aná* significa "de nuevo" y *morfé* "forma". La **anamorfosis** es la distorsión intencionada de la perspectiva de una imagen mediante la cual, y desde el punto de vista normal, dicha imagen resulta muy difícil de reconocer pero que, observada desde un ángulo concreto o con el instrumento óptico adecuado, recupera su verdadera perspectiva.

En algunos campos del dibujo se juega con gran libertad con las proporciones, aunque en cada uno de ellos esta licencia expresiva responde a un motivo diferente.

Las proporciones en las ilustraciones de cuentos infantiles.

Los niños pequeños, a diferencia de los adultos, tienen un pensamiento mágico y una gran capacidad para imaginar mundos que nada tienen que ver con la lógica de la realidad. Los ilustradores de cuentos infantiles deben conectar con ese universo imaginativo de los niños a través de sus dibujos por eso éstos no obedecen a las reglas que habitualmente están presentes en la representación de la realidad, como la perspectiva, el color y la proporción. Además, los niños se sienten más atraídos por los personajes que más se asemejan a la manera como ellos los representarían que por los dibujos realistas.

Las actuales ilustraciones de cuentos infantiles están realizadas con una gran libertad creativa y el empleo de proporciones, tan alejadas de las que podríamos considerar como reales, responde a esta licencia expresiva.



Las proporciones en el cómic.

A medida que crecen, los niños comienzan a mostrar un mayor interés por aquellos dibujos que mejor reflejan la realidad. Por eso abandonan los cuentos infantiles y empiezan a interesarse por otro tipo de ilustración: los cómics. El estilo llamado cartoon, propio de los tebeos, no respeta apenas las proporciones realistas del cuerpo humano y tiende a exagerar las características existentes, unas veces por exceso y otras por defecto.



El manga

Es posible que te guste el dibujo manga, en éste las proporciones varían según los diferentes tipos. El *Shōnen* manga es el que va dirigido a los chicos y el *Shōjo* manga, el destinado a las chicas. La estilización es signo de refinamiento y elegancia, características que se asocian con la feminidad. En ambos tipos las proporciones de los personajes femeninos siempre aparecen muy estilizadas, con piernas especialmente largas. Además, en el manga *Shōjo* es frecuente encontrar personajes masculinos con rasgos andróginos y sexualmente ambiguos, los *shōnen-ai*, que representan el ideal de belleza masculino de muchas mujeres: hombres sensibles, bellos y delicados. Pero habrás observado que la desproporción más evidente de estos dibujos la encontramos en sus enormes ojos, esto es así para poder reflejar mejor las emociones.

--	--	--	--



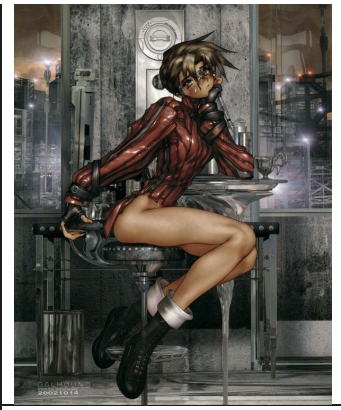
Autor:Nobuhiro Watsuki
[Imagen](#) de nulladiessinelinea
 con licencia CC vía flickr



Autora:Naoko Takeuchi
[Imagen](#) de nulladiessinelinea con licencia CC vía flickr



Autor:Yoshihiro Togashi
[Imagen](#) de nulladiessinelinea
 con licencia CC vía flickr



Autor:Masamune Shirow
[Imagen](#) de nulladiessinelinea
 con licencia CC vía flickr

Algunos personajes manga tienen su versión *chibi*, palabra que significa niño en japonés, y que designa la versión infantil de éstos. Los *chibis* tienen grandes cabezas, en proporción con el cuerpo, y sus ojos son aun más grandes que en su versión adulta.



[Imagen](#) de Ahmed con licencia CC vía flickr

Para saber más

Las proporciones en la ilustración de moda actual.

Las ilustraciones de las creaciones de las grandes firmas de ropa siempre han reflejado las modas y costumbres de la sociedad como reflejo de su época. En consonancia con la evolución que han experimentado los valores y los códigos en el vestir de nuestra sociedad, los actuales ilustradores de moda han adaptado su estilo a los nuevos tiempos. En las últimas décadas sus dibujos han ido reflejando una evolución hacia representaciones más libres e imaginativas, que se han ido alejando de los cánones tradicionales, y que son un claro barómetro de los cambios estéticos de nuestra sociedad actual.

En la actualidad las firmas de moda complementan sus catálogos con ilustraciones, cada vez más artísticas y con mayor libertad creativa, para dar información sobre las tendencias de la temporada. Los ilustradores que realizan estos dibujos juegan con gran libertad expresiva con las proporciones, creando figuras humanas que a veces nada tienen que ver con la realidad. Generalmente se suele emplear la deformación en sentido vertical, es decir, la estilización, aumentando el canon a 9 cabezas, e incluso más, para crear figuras más esbeltas, cualidad que siempre se ha asociado a la elegancia. Aunque también hay ilustradores que aumentan el tamaño de la cabeza destacando este elemento frente al resto del cuerpo. En muchos de estos casos la figura humana no es más que el soporte sobre el cual destacar las formas y los volúmenes de las prendas o la estética que pretenden transmitir.

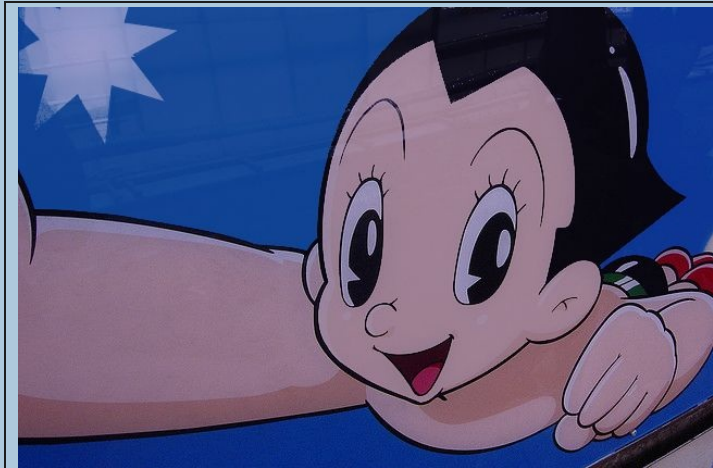
LA DESPROPORCIÓN EN LA ILUSTRACIÓN DE MANGA



La desproporción en la moda from [Arte_Factory](#)

Curiosidad

El dibujante japonés Ozamu Tezuka es considerado el creador del dibujo manga. Cuanta la historia que Tezuka comenzó a dibujar desde muy niño y los horrores de la Segunda Guerra Mundial le marcaron tanto que, con sus dibujos, intentaba transmitir mensajes de paz y buenos sentimientos. Descubrió que los ojos eran el rasgo facial con el que más fácilmente se podían expresar las emociones. Sus personajes tienen grandes y expresivos ojos y esta característica ha marcado el estilo manga de todos sus seguidores.



Astroboy, uno de los más famosos personajes de Ozamu Tezuka
[Imagen](#) de nguyenduong con licencia CC vía flickr



Mapa Mental creado con GoConqr por Manuel Pérez Báñez

[Descargar en PDF](#)

Aviso legal

El presente texto (en adelante, el "**Aviso Legal**") regula el acceso y el uso de los contenidos desde los que se enlaza. La utilización de estos contenidos atribuye la condición de usuario del mismo (en adelante, el "**Usuario**") e implica la aceptación plena y sin reservas de todas y cada una de las disposiciones incluidas en este Aviso Legal publicado en el momento de acceso al sitio web. Tal y como se explica más adelante, la autoría de estos materiales corresponde a un trabajo de la **Comunidad Autónoma Andaluza, Consejería de Educación (en adelante Consejería de Educación)**.

Con el fin de mejorar las prestaciones de los contenidos ofrecidos, la Consejería de Educación se reservan el derecho, en cualquier momento, de forma unilateral y sin previa notificación al usuario, a modificar, ampliar o suspender temporalmente la presentación, configuración, especificaciones técnicas y servicios del sitio web que da soporte a los contenidos educativos objeto del presente Aviso Legal. En consecuencia, se recomienda al Usuario que lea atentamente el presente Aviso Legal en el momento que acceda al referido sitio web, ya que dicho Aviso puede ser modificado en cualquier momento, de conformidad con lo expuesto anteriormente.

1. Régimen de Propiedad Intelectual e Industrial sobre los contenidos del sitio web

1.1. Imagen corporativa

Todas las marcas, logotipos o signos distintivos de cualquier clase, relacionados con la imagen corporativa de la Consejería de Educación que ofrece el contenido, son propiedad de la misma y se distribuyen de forma particular según las especificaciones propias establecidas por la normativa existente al efecto.

1.2. Contenidos de producción propia

En esta obra colectiva (adecuada a lo establecido en el artículo 8 de la Ley de Propiedad Intelectual) los contenidos, tanto textuales como multimedia, la estructura y diseño de los mismos son de autoría propia de la Consejería de Educación que promueve la producción de los mismos.

