



1º de Bachillerato
Dibujo Artístico I

Contenidos

Materiales, técnicas y soportes:
Procesos y temas del dibujo

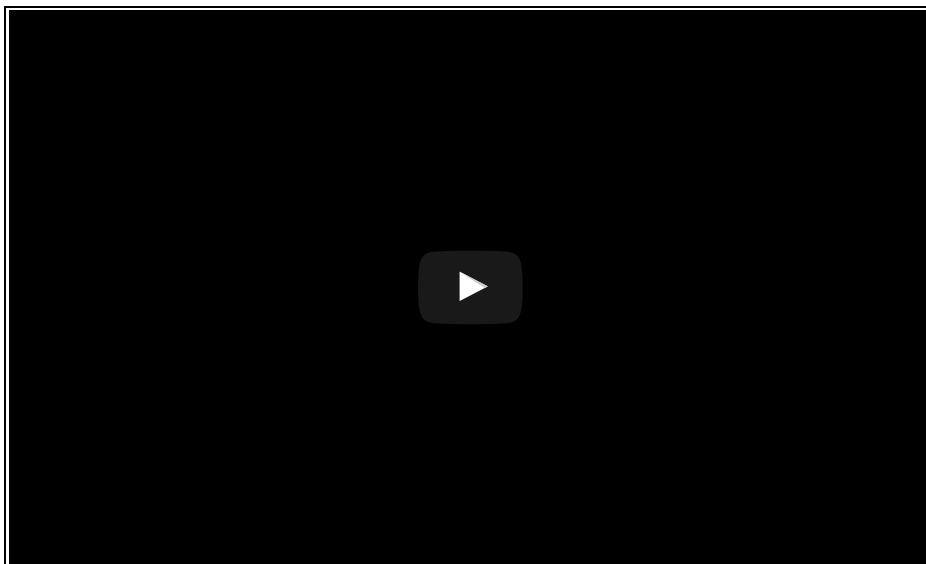


Dibujo a la aguada (detalle) . Colección Real Academia de Bellas Artes de San Fernando (Madrid)

Con los dos temas anteriores has acompañado a nuestra amiga Ana al establecimiento de Bellas Artes y allí has podido familiarizarte con las distintas técnicas de dibujo, tanto húmedas como secas. Has hecho como ella buen acopio de materiales: una cajita de carbonillos, difuminos, papeles, lápices, pinceles, acuarelas, etc. Pero ahora el problema es que no sabes por dónde empezar. Dibujar no es fácil y requiere de un aprendizaje y un adiestramiento, tanto de la mano como del ojo. Así que ahora nuestra amiga se plantea acudir a una academia de Dibujo y recibir unas clases prácticas

Pero ¿por qué es tan importante para un estudiante como tú, de bachillerato de Arte, aprender a dibujar?

El dibujo es la base sobre la que se sustenta toda buena obra de Arte, es el esqueleto o armazón que el artista debe conocer y dominar para poder plasmar su arte. Se trata, pues, de una poderosa herramienta para crear una buena obra artística. En este tema comprobarás cómo cualquier pintura, escultura o grabado suele partir de un boceto o apunte, es decir, de un dibujo previo; incluso los grandes artistas del arte abstracto realizaban esbozos que les servían de proyecto previo para la creación de sus obras. Y en esta vertiente, el aprendizaje de los métodos de dibujo tradicionales resulta imprescindible para el análisis correcto de la realidad que queremos plasmar. Es por ello que estudiarás en este tema los **procesos de dibujo** mediante **el encaje y el estudio de las proporciones**. Estos procesos son los que tradicionalmente se enseñan y practican en las **escuelas y academias de arte**. Ana, por recomendación del dependiente del establecimiento de Bellas Artes donde compró los carbonillos y resto de materiales, ha asistido a una de estas escuelas a ver cómo trabajan sus alumnos y tras lo visto, está deseando ponerse manos a la obra. ¿Te acuerdas de este vídeo que viste en los contenidos del tema dedicado a las técnicas secas? Pues en él puedes ver un anticipo de muchas de las cosas que vas a practicar en este tema, vale la pena repasarlo para entrar en materia:



También es importante que adquieras unas nociones básicas sobre **luz** y **volumen** mediante el **claroscuro**, así como aprenderás a usar creativamente la **mancha**. El claroscuro busca la representación de los objetos a partir del desarrollo de las zonas de luz y de sombra como un contraste simultáneo de tonos. El modelado de las formas a partir del estudio de la luz es un ejercicio que requiere un profundo estudio de valoración tonal y del funcionamiento de las graduaciones de los diferentes grises. El trabajo del claroscuro no solo permite un modelado de las formas, es importante también como afecta el cambio de luz en la composición del cuadro.

Los diferentes medios dibujantícos permiten **valoraciones tonales** de grises; dependiendo de su calidad de degradado unas veces se podrá **difuminar** un gris, otras se tendrá que recurrir a un proceso de **tramado**. Nada más propio de la técnica del dibujo tradicional que un elaborado trabajo de valoración.

Las técnicas más comunes para crear el efecto del claroscuro son el **sombreado**, bien mediante el **difuminado de tonos**, bien mediante **rayado o tramado de líneas** o bien a través de la **grisalla** o la **mancha**.




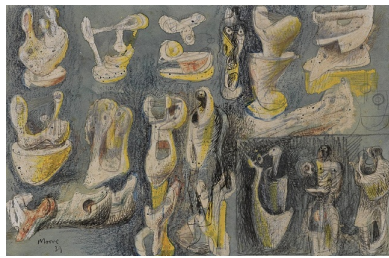


Otro asunto es saber **qué dibujar**. Para ello darás un paseo por los distintos **temas o géneros** como son el retrato, la figura humana, el paisaje o el bodegón.

Así que, manos a la obra... de arte.

Cuando dibujas estás representando un objeto por medio de líneas que delimitan sus formas y contornos pero no debes olvidar que se trata de un convencionalismo que nos permite expresar la apariencia de las cosas pues no es así como vemos la realidad.

Mediante el dibujo puedes representar gráficamente sobre una superficie plana objetos con volumen. El soporte más empleado para ello es el papel y el instrumento más común, el lápiz de grafito, aunque también las técnicas secas y húmedas que has estudiado en los temas anteriores como el carboncillo, la sanguina, el pastel o la tinta china, entre otras, son adecuadas para realizar dibujos.

Lo que caracteriza al dibujo es que las formas se delimitan mediante líneas a diferencia de la pintura que lo hace mediante manchas de color, pero también con él podemos sugerir el volumen de las mismas mediante la técnica del claroscuro o de la mancha.

		
Boceto para Leda. Leonardo Da Vinci. Imagen de Dominio público vía Wikimedia Commons	Boceto para cabeza de Leda. Leonardo Da Vinci. Imagen de Dominio público vía Wikimedia Commons	Leda. Leonardo Da Vinci. Imagen de Dominio público vía Wikimedia Commons
		
Stringed Figures.bocetos para esculturas. Henry Moore Imagen de centralasian con licencia CC vía Flickr	Boceto para The Grand Canal near the Ponte del Rialto. Canaletto Imagen de Dominio Público vía Wikimedia Commons	The Grand Canal near the Ponte del Rialto. Canaletto Imagen de Dominio Público vía Wikimedia Commons

Pero el dibujo no es sólo el paso previo a una obra de arte, también constituye un tipo de arte por sí mismo cuando está realizado con belleza y creatividad, por ello está considerado como una de las llamadas Artes Visuales. Es el trazo espontáneo que surge de lo más profundo de la creatividad y emoción del artista y esto sólo es posible tras su práctica continuada durante años. Pero, como en cualquier manifestación artística, no basta un correcto dibujo académico para hacer un buen dibujo, para ello deberás expresar a través de él tu propia creatividad con un trazo suelto y seguro. Como decía Paul Gauguin, "saber dibujar no significa dibujar bien".

Al avanzar en este tema comprobarás que las actividades de autoevaluación de los diferentes apartados son todas prácticas. Ello es necesario para que aprendas y consolides los conceptos teóricos que se incluyen ya que **a dibujar sólo se aprende dibujando**.

Importante

En definitiva, podríamos afirmar que **dibujo** es aquella expresión plástica bidimensional realizada generalmente sobre papel, aunque no necesariamente, con materiales sencillos casi siempre monocromáticos, aunque también pueden llevar color, con predominio de la línea sobre la mancha, aunque tampoco necesariamente. Dibujo es toda aquella obra bidimensional caracterizada por tener una expresión inmediata, rápida y sobre soportes poco estables.

Para saber más

El [Museum Brooklyn](#) posee una magnífica colección de dibujos de grandes artistas. Si pinchas en el [enlace](#) podrás verla a través de su colección online.



Antigua Escuela de Arte de Algeciras | de Dominio Público

Dibujar requiere un proceso que se aprende y se perfecciona con la práctica y con el tiempo. Las **academias y escuelas de arte** se encargaban tradicionalmente de este arduo aprendizaje. En todo caso es **la práctica** la que te proporcionará ir desarrollando un estilo propio y personal, pero para ello debes antes conocer unas leyes o principios básicos que te ayudarán a comenzar este camino de una manera fácil y adecuada. En resumen, **aprender a dibujar no es una sencilla tarea** pero hay algo que no debemos de pasar por encima: la paciencia y la constancia. Además, antes de empezar a dibujar, deberás tener en cuenta una serie de consideraciones básicas que pasamos a enumerar un poco más abajo. A través de esta asignatura no podemos pretender suplir a una escuela de arte pero intentaremos que al menos conozcas los principales **procesos** para afrontar con éxito en un futuro la práctica del dibujo.

Actitud.

Cuando empezamos a dibujar lo primero que nos condiciona es el parecido de nuestro dibujo con el modelo que estamos reproduciendo. Solemos frustrarnos por el resultado y, a menudo, nos desanimamos al pensar que no sabemos dibujar bien. Esta actitud es la primera que debes modificar. Comienza a dibujar trazos libres y sueltos, observando atentamente las formas que tus ojos ven, sin preocuparte por la semejanza con el objeto o si el dibujo está torcido o mal proporcionado y, sobre todo, disfruta con cada gesto de tu mano sobre el papel, sólo así conseguirás un dibujo espontáneo y fluido.

Materiales.

Como has visto en los temas 1 y 2, existen un gran número de materiales, tanto en los útiles de dibujo como en los soportes. Conocerlos y elegir los más adecuados al fin que te propongas es fundamental para conseguir un resultado óptimo.

Posición.

Debes adoptar una posición adecuada cuando te dispongas a dibujar. Para ello deberás tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. La distancia al papel. No debes acercarte ni alejarte demasiado, esto te proporcionará una óptica clara de lo que estás dibujando, y dependerá del tamaño del soporte que vayas a emplear. Cuando utilices un formato mayor de un DIN A-4 deberás alejarte periódicamente del papel para tener una visión generalizada de lo que estás dibujando.
2. La inclinación del papel. Resulta conveniente que la superficie sobre la que dibujes no esté completamente horizontal, eso obliga al brazo a realizar un esfuerzo suplementario al tener que estirarlo y encogerlo en las diferentes zonas del dibujo, además de restarle libertad de movimiento. La inclinación también viene marcada por el tamaño del dibujo: mayor tamaño-mayor inclinación, menor tamaño-menor inclinación. Para grandes formatos conviene situarlo en posición vertical.
3. La posición de la cabeza respecto al papel. Nuestra vista debe ser siempre perpendicular a la superficie en la que estemos dibujando.

Dibujar lo que ves y no lo que crees ver.

Cuando pretendas plasmar en un papel la realidad que estás observando, ésta será la base para realizar un buen dibujo. No olvides que la observación detallada es tan importante como el dominio de la técnica. Para ello te proponemos la siguiente actividad.

Reflexiona

Juego de visualización y trazo.

Coge un objeto, sitúalo delante de ti.

Obsérvalo durante unos segundos y realiza una línea imitando un trozo de ese objeto.

Vuelve a mirar el objeto y continua trazando. Sigue el procedimiento hasta terminar el dibujo.

Te habrás dado cuenta que en este periodo no has mal interpretado tus trazos. Simplemente has ido reproduciendo tal cual veías.

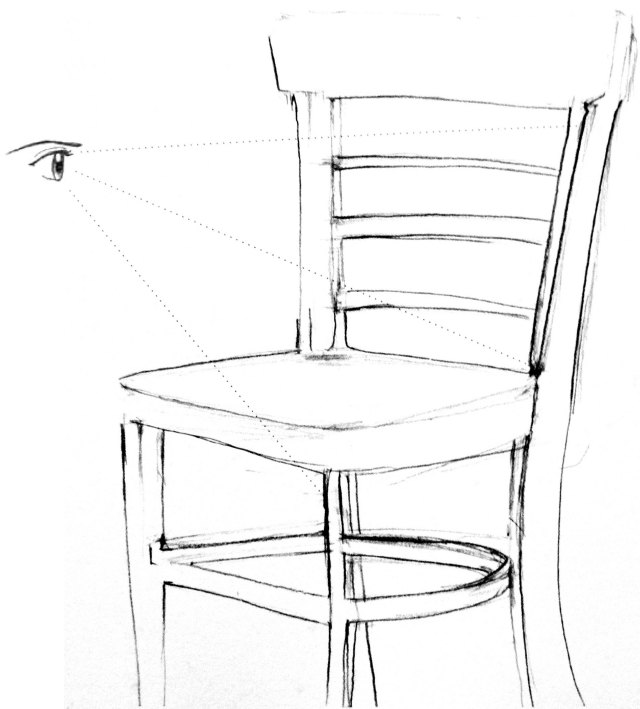


Imagen de creación propia.

1.1. El boceto y el apunte

Ya has visto las consideraciones previas que tienes que tener en cuenta antes de enfrentarte a la realización de un dibujo. Ahora debes conocer el proceso que se debe seguir en la ejecución del mismo.

En primer lugar, conviene realizar un **boceto** o apunte previo que te ayudará a captar y recordar las características de lo que dibujarás después. Éste te servirá de encaje y te ayudará a decidir aspectos como el encuadre, la composición así como a analizar las formas y las proporciones.

Sobre estas líneas generales ya puedes comenzar a definir las **líneas de contorno** sin olvidar que primero se dibuja lo más general y después los detalles.

Por último, puedes comenzar a sugerir el volumen con el **sombreado** mediante la técnica que estudiarás en los siguientes apartados.



Hacer un boceto consiste en captar lo esencial de un modelo o idea y dibujar sus elementos fundamentales, de manera esquemática, para representar lo más claramente posible la idea que queremos expresar. Para ello deberás utilizar sólo los elementos gráficos necesarios para fijar la imagen en tu memoria, por eso debes olvidarte de los detalles o elementos innecesarios e ir a la esencia del motivo. Se pueden hacer bocetos con diferentes técnicas como la acuarela, el óleo, el carboncillo, pero el instrumento más adecuado es el lápiz. Cuando el boceto es muy esquemático y se realiza de manera rápida y directamente del natural se llama apunte.

Si mediante el boceto podemos hacer un estudio, aunque muy general, de elementos como la composición, el volumen, la luz o el color, el apunte se suele emplear para analizar con pocas líneas las características más importantes de las formas.

Los bocetos sirven para tantear diferentes soluciones y ensayar distintas posibilidades formales hasta llegar a concretar lo que será el aspecto de una obra futura. En este sentido, boceto es sinónimo de “primer pensamiento” y así lo llamaron los maestros renacentistas para designar la primera fase de un proyecto, permitiendo prever las características de cualquier obra realizada con otros medios. Este tipo de bocetos está relacionado con la arquitectura, la pintura, la escultura y el diseño en general.

Pero también los bocetos pueden servirnos para expresar mediante el dibujo una idea sobre un papel de manera rápida sin una intención ni un fin determinados.

El boceto se diferencia del apunte en que éste se realiza de una forma esquemática, inmediata y en su estado más puro de creación.

Importante

Un **boceto** es un dibujo esquemático que se realiza de manera rápida y como estudio previo a la realización de una obra artística para analizar las formas, la composición o el color sin preocuparse de los detalles ni el acabado. Se trata, pues, de un trabajo preparatorio de una obra que se desarrollará posteriormente de forma más compleja.

El **apunte** se puede decir que es el paso previo al boceto y suele ser más sencillo y esquemático que éste. Normalmente, se realiza del natural y con un material sencillo, generalmente el lápiz, empleándose tan sólo la línea como elemento configurador de las formas.

Actividad de lectura

".....ningún dibujo me deleita tanto como los bocetos de viaje. Viajar, individual o colectivamente, es una prueba de fuego. Al partir, cada uno de nosotros deja atrás un saco lleno de preocupaciones, tensión, aburrimiento, tedio, prejuicios. Simultáneamente, perdemos un mundo de pequeñas comodidades y los perversos encantos de la rutina. Los viajeros, íntimos o desconocidos, se dividen en dos tipos: admirables o insoportables. Un buen amigo mío sufre verdaderamente porque el mundo es grande. Jamás podrá permitirse -dice- repetir una visita; parte nervioso, crispado, con los ojos saliéndosele de las órbitas. Por mi parte, me gusta sacrificar muchas cosas, ver apenas lo que me atrae inmediatamente, pasear sin rumbo, sin mapa y con una absurda sensación de descubridor. ¿Qué mejor que sentarse en una explanada en Roma, al caer la tarde, experimentando el anonimato y una bebida de color exquisito?: monumentos y monumentos por ver y la pereza invadiéndonos dulcemente.

Inesperadamente, el lápiz o el bic empiezan a fijar imágenes, rostros en primer plano, perfiles desdibujados o luminosos detalles, las manos que las dibujan. Trazos primero tímidos, rígidos, poco precisos, luego obstinadamente analíticos, por momentos vertiginosamente definitivos, libres hasta la embriaguez; después, fatigados y gradualmente intrascendente.

En una pausa de un verdadero viaje, los ojos, y a través de ellos la mente, ganan capacidades insospechadas. Aprendemos desmedidamente, lo que aprendemos reaparece, disuelto, en las líneas que después trazamos.....". **Álvaro Siza**

Te proponemos que, a partir de ahora, no salgas nunca sin un bloc para realizar apuntes de los lugares que visites. Da igual que se trate de un paseo por el parque, por el campo o de una visita a cualquier localidad cercana. Cuando veas algo que llame tu atención por su belleza, dedica unos minutos a realizar un apunte rápido. Ello te ayudará a contemplar el mundo con mirada de artista y descubrirás detalles que, de otra manera, pasarían desapercibidos ante tus ojos. Luego, al llegar a casa, puedes seguir trabajando esos dibujos, aportando tu creatividad y enriqueciéndolos con diferentes técnicas. Te sorprenderán los resultados.

Como ejemplo observa el siguiente vídeo de la artista Isabel Herguera, cuyos cuadernos de viaje fueron el germen de la magnífica exposición que aquí se muestra.

Vídeo de la [exposición de Isabel Herguera](#)



Para saber más

¿Alguna vez has sentido curiosidad por conocer el trabajo previo a una obra de Arte? ¿Qué hay en la mente del artista antes de plasmar en el lienzo su obra?

Ya en el tema 3 de la primera unidad tuviste ocasión de ver algunos de los [bocetos del Guernica](#). Picasso siempre consideró que tanto los dibujos preparatorios como los trabajos posteriores a esta obra constituían un conjunto inseparable para representar una unidad esencial. De ahí la importancia que dio a todos sus bocetos, estudios de composición y detalles de tan magistral obra.

En un período de seis semanas, antes, durante y después de la ejecución del cuadro, Picasso realizó un total de 45 bocetos. En la siguiente presentación podrás observar algunos más y comprobar la calidad y belleza de los mismos.

Los bocetos del Guernica

LOS BOCETOS DEL



2. Dibujando el volumen

Cuando te enfrentas a un papel, un lienzo o cualquier otro soporte en blanco para representar gráficamente un modelo del natural, el primer elemento al que recurres es la línea para configurar su forma, pero a continuación te plantearas cómo representar sus volúmenes. Si representas una forma sólo mediante su contorno se visualizará sin volumen, es decir, plana, para crear sensación de volumen en el dibujo, tendrás que recurrir a algunos de los recursos gráficos que se utilizan para fingir la tridimensionalidad, en este tema vas a conocer dos de ellos: el claroscuro y la mancha.

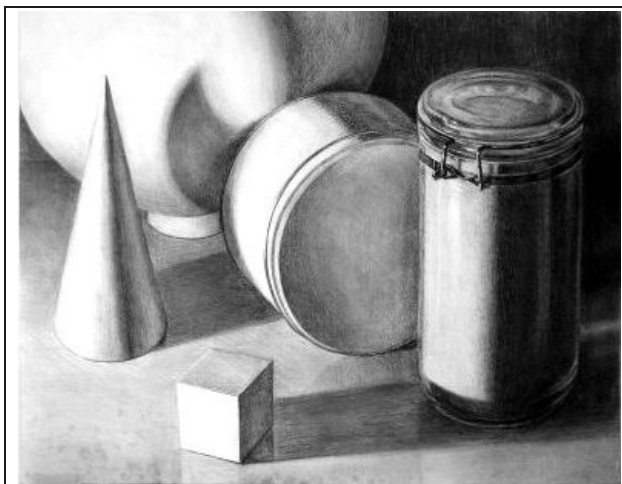


Imagen de magvil con licencia CC vía Flickr

El mundo en el que habitas es tridimensional, es decir, de tres dimensiones: altura, anchura y profundidad. Todas tus actividades se desarrollan en este espacio y cuando en él colocas un objeto sólido éste ocupa un lugar porque tiene un volumen. Podemos decir que volumen es el espacio tridimensional que ocupa todo cuerpo.

Como has visto en el tema 2 de la unidad 1, tu sistema perceptivo-visual está capacitado para percibir el relieve – la profundidad – y tomar así conciencia del espacio en el que te desenvuelves.

Las formas tridimensionales sólo pueden darse en el espacio pero sin embargo pueden ser representadas gráficamente sobre superficies planas.

Importante

Podemos decir que **volumen** -referido a la expresión artística- es el espacio tridimensional que ocupa todo cuerpo y que debemos saber reflejar mediante ciertas técnicas grafico-plásticas del claroscuro.

Para poder percibir las formas de nuestro entorno es necesario que éstas sean iluminadas por una fuente de luz. La luz modela las formas y nos permite captar sus volúmenes.

Los rayos de luz, al incidir en los cuerpos opacos, producen diferentes grados de iluminación, dependiendo de su dirección respecto a éstos. Éstos dan como resultado diferentes **zonas de iluminación**:

- Zona de **brillo**: es donde la luz incide directamente.
- Zona de **penumbra**: en ella la iluminación es más suave al recibir la luz indirectamente.
- Zona de **sombra propia**: esta zona no recibe ninguna iluminación por estar en el lado opuesto a la zona de brillo. A veces, esta zona recibe iluminación procedente de los rayos que se reflejan en otros objetos próximos, es lo que se conoce con el nombre de **reflejo**.
- Zona de **sombra arrojada** o proyectada: el objeto produce un oscurecimiento en las superficies que se encuentran próximas al mismo.

La iluminación

Existen dos **tipos de luz**: **natural y artificial**. Se entiende por luz natural aquella procedente del sol. La luz artificial es aquella que emite una fuente de luz no natural como lámparas, focos, luces de neón, velas, etc.

Según el tipo de luz que ilumine un objeto se producirá un tipo de sombra.

La luz **natural** produce una iluminación más suave, de menos contrastes, y sus rayos se propagan en dirección paralela también llamada cilíndrica.

La luz **artificial** da como resultado una iluminación más intensa, acentuando los contrastes y los volúmenes y, a diferencia de la luz natural, se propaga en línea recta y en sentido radial, esto se debe a que la fuente de luz está mucho más cerca de los objetos que ilumina, por lo que las sombras que proyecta también se propagan en sentido radial.

Otro de los factores a tener en cuenta cuando observamos un objeto iluminado es la **dirección** de la que procede la luz. Las distintas direcciones dan como resultado diferentes tipos de iluminación:

- Iluminación **frontal**: cuando el foco de luz está frente al objeto, genera pocas sombras por lo que dificulta la percepción del volumen.
- Iluminación **lateral**: la luz se sitúa a un lado del modelo por lo que aumenta la sensación de volumen.
- Iluminación **cenital**: la luz está situada perpendicularmente y arriba del objeto.
- Iluminación **inferior**: el objeto se ilumina desde abajo.
- Iluminación a **Contraluz**: la luz llega desde detrás del objeto por lo que la zona más próxima al espectador queda en sombra y su contorno presenta un halo. Los volúmenes no pueden percibirse.

Según la intensidad de la luz hablamos de **luz dura** o luz **difusa**. La primera provoca fuertes contrastes tonales de luces y sombras, la segunda suaviza los contornos y unifica las zonas de luces y sombras.

En la siguiente presentación puedes ampliar un poco más tu conocimiento y ver ejemplos de los distintos tipos de iluminación que se han enumerados arriba.



2 Clases Luz Y Estilos Iluminacion de brunoculturaa

Para saber más

El efecto que la luz produce en las formas no sólo tiene su aplicación en el dibujo. En la siguiente presentación verás cómo otras artes también utilizan sus posibilidades expresivas.



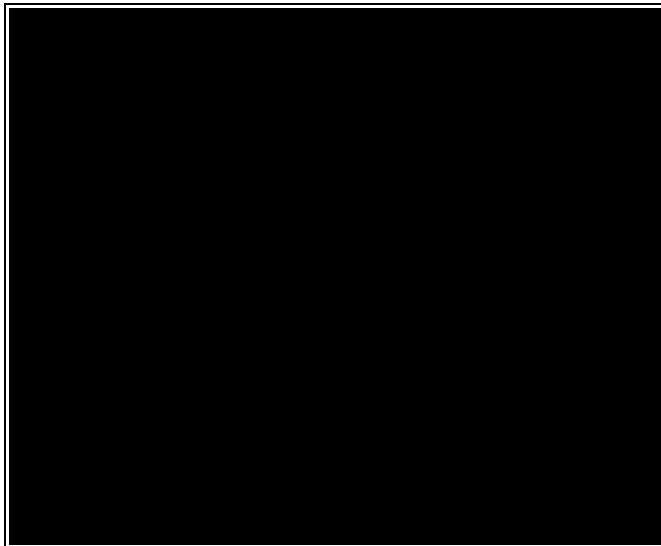
Has visto cómo al incidir la luz en los objetos se producen sombras, gracias a éstas percibimos la forma y el volumen de dichos objetos. Dependiendo del tipo de luz y la dirección de ésta, se producen en ellos diferentes grados de iluminación con brillos y sombras.

Como has visto en los apartados anteriores, cuando la luz es demasiado intensa o demasiado tenue difícilmente podremos percibir con claridad sus volúmenes y que las sombras propias del objeto nos ayudan a percibir la forma y la textura del mismo, mientras que las proyectadas nos permiten sugerir el espacio que lo rodea.

El vídeo de tu izquierda te introduce en el mundo del claroscuro y te propone al final unos ejercicios básicos.

Hace mucho tiempo los pintores descubrieron el claroscuro como recurso para representar, mediante el dibujo y la pintura, el relieve de los cuerpos tridimensionales. Las zonas de sombra aparecían casi negras mientras que las que recibían la máxima iluminación se pintaban con colores muy claros.

Las técnicas más comunes para crear el efecto del claroscuro son el **sombreado**, bien mediante el **difuminado de tonos**, bien mediante **rayado o tramado de líneas** o bien a través de la **grisalla** o la **mancha**.



Aunque en la técnica del claroscuro se puede emplear el color normalmente se suele realizar mediante el empleo de la escala de valores que va del blanco al negro, para crear la ilusión de volumen en un dibujo.

En el siguiente vídeo puedes ver todo el proceso de ejecución de un dibujo de claroscuro a carboncillo y creta blanca:

Valoración tonal.

Para modelar las formas mediante el estudio de cómo la luz incide en ellas, es conveniente realizar lo que se conoce con el nombre de valoración tonal. Dicha valoración permite, a través de una imagen monocromática, crear la sensación de volumen de los cuerpos traduciendo a diferentes gamas de grises los distintos grados de luminosidad del modelo.

La forma de pasar del claro al oscuro depende de la superficie del objeto, si éste tiene aristas la gradación se produce mediante cambios bruscos de un tono a otro pero si se trata de superficies curvas dicha gradación será suave y habrá que recurrir al difuminado.





Nota: el video aquí no es reproducible, debe verse [en Youtube](#)

En el **vídeo** de arriba la presentadora muestra gamas tonales resueltas con variados grafismos lineales (los tramados, especialmente) es decir, gamas alternativas a las de degradado tradicional. Su finalidad es aplicarlas al claroscuro de una naturaleza muerta con el objetivo de obtener en nuestros dibujos el efecto de volumen y modelado provocado por la luz. Las diferentes técnicas estudiadas en los temas 1 y 2 te permitirán realizar una adecuada valoración de grises. Con las técnicas secas, y dependiendo de sus diferentes posibilidades, podrás realizar el degradado bien mediante el difuminado o bien recurriendo a la de trama de líneas. Con las húmedas puedes conseguirlo de muchas maneras según la técnica que utilices: tramados lineales con plumillas y rotuladores y mediante la mancha con la tinta china o la nogalina, que estudiaremos con más detenimiento en el siguiente apartado.

Importante

La técnica artística mediante la cual los diferentes grados de iluminación de los objetos se representan gráficamente mediante fuertes contrastes entre las luces y las sombras se llama **claroscuro**. La **valoración tonal** permite establecer en el papel a través de la monocromía, las zonas de volumen de los cuerpos a partir de la luz. El trabajo de valoración consiste en situar las diferentes gamas de grises de manera que se modelen las formas a partir de su representación plana, creando un efecto tridimensional.

El **modelado de las formas** a partir del estudio de la luz es un ejercicio que requiere un profundo estudio de valoración tonal y del funcionamiento de las graduaciones de los diferentes grises. El trabajo del claroscuro no solo permite un modelado de las formas, es importante también como afecta el cambio de luz en la composición del cuadro.

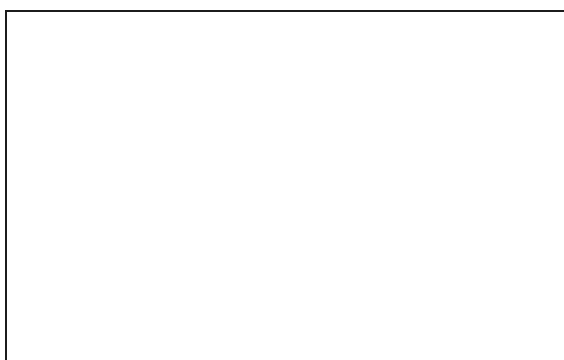
Curiosidad

Maestros del claroscuro.

Esta técnica fue desarrollada inicialmente por los pintores flamencos e italianos del Renacimiento pues hasta este momento los artistas no habían mostrado ningún interés por representar el efecto de las luces y las sombras en sus obras, pero fue en el Barroco, con el Tenebrismo, cuando alcanzó su máximo desarrollo.

Rembrandt, pintor holandés del siglo XVII es considerado el gran maestro del claroscuro y Caravaggio del Tenebrismo.

Reflexiona





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

Realiza la **valoración tonal** de esta fotografía, mediante el siguiente proceso:

1. Descárgala en tu ordenador, auméntale el contraste, si lo consideras necesario, e imprímela en blanco y negro.
2. Sobre ella rodea, mediante líneas de color, las diferentes áreas en las que identifiques una misma tonalidad de gris. En aquellas zonas donde haya demasiados detalles, como por ejemplo el pelo, deberás simplificarlos. Puedes ir de la más oscura a la más clara o a la inversa, pero recuerda que un mismo gris es posible que se repita en diferentes zonas de la imagen. Identifica cada tono de gris con un color diferente.
3. Coloca sobre la fotografía un papel vegetal y calca las líneas de los diferentes valores tonales que has delimitado.

La siguiente animación puede servirte de referencia:

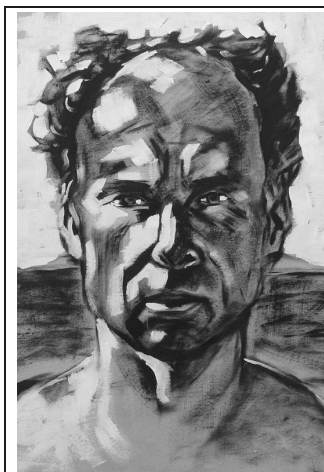


A Lion Lying Down. Rembrandt. [Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

Generalmente se piensa que la esencia del dibujo es la línea, siendo esta la forma más pura de dibujo, de todos modos un dibujo no deja de ser considerado como tal aunque se incluyan elementos considerados pictóricos como es la mancha, ya sea seca o a la aguada con sus múltiples variantes.

Igualmente otras técnicas de trabajo en color como la acuarela o el pastel también son consideradas como obras dibujísticas, por su soporte, que es el papel, y por su expresión rápida e inmediata.

Además del claroscuro, con la mancha podemos crear sensación de volumen pero también nos permite estructurar superficies o encajar una composición. Su mayor ventaja es la rapidez en la ejecución de la obra y la expresividad fácil e inmediata pero al tratarse de un elemento más gestual que la línea proporciona menor exactitud a la hora de encajar, de valorar el claroscuro y de crear un efecto volumétrico en las formas a la vez que requiere un mayor dominio de la técnica.

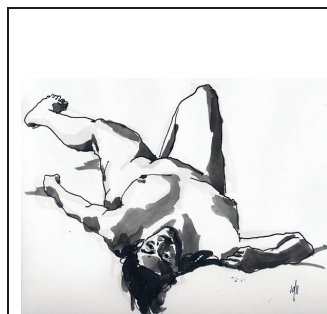


[Imagen](#) de magvil con licencia CC vía Flickr



[Imagen](#) de magvil con licencia CC vía Flickr

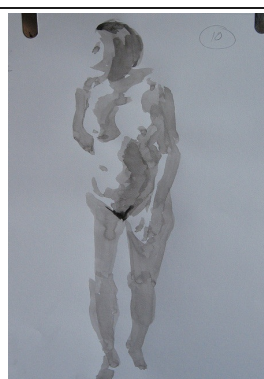
La mancha no tiene que estar vinculada a la línea y puede emplearse desligada a la estructura lineal previa del dibujo, como un elemento con autonomía propia, gracias a su gran fuerza expresiva.



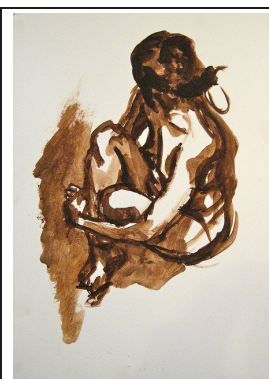
[imagen](#) de falling sky con licencia CC vía Flickr



[imagen](#) de falling sky con licencia CC vía Flickr



[imagen](#) de falling sky con licencia CC vía Flickr



[imagen](#) de falling sky con licencia CC vía Flickr

Reflexiona

Interpreta mediante la **mancha** los volúmenes de la **fotografía** de la actividad de autoevaluación del apartado anterior.

A partir del estudio de los valores tonales que has realizado en la misma, coloca sobre ella un nuevo papel vegetal y calca en él tan sólo las líneas que delimiten los valores bajos de la imagen, parcelando cada una de ellas.

Ve cubriendo mediante manchas planas de tinta a la **aguada** (es conveniente que vuelvas a ver el **vídeo** sobre esta técnica

que se incluye en el tema 2), de la siguiente forma:

1. En primer lugar cubre toda la superficie señalada y que debe abarcar los tres valores tonales más bajos. Deja secar.
2. Después colorea sólo los dos tonos más oscuros, superponiendo esta capa a la anterior. Vuelve a dejar secar.
3. Por último, cubre solamente las zonas del tono más oscuro.

Habrás comprobado que al superponerse las tres manchas han ido aumentando en intensidad y por lo tanto en oscuridad aquellas zonas que has cubierto con mayor número de capas. Estos tres valores tonales son suficientes para definir el volumen del modelo mediante la mancha.

No olvides que dibujar es divertido, si no obtienes el resultado esperado recuerda que a dibujar se aprende dibujando, cuanto más practiques mejor dominarás esta técnica. ¡Ánimo y suerte!

Como ejemplo puede servirte la siguiente animación en la que observarás este mismo proceso realizado digitalmente.



3. Los temas en el dibujo

			
Paisaje imagen con licencia CC vía wikimedia Commons	Desnudo Imagen de eric dickman con licencia CC vía flickr	Naturaleza muerta imagen de See-ming Lee con licencia CC vía flickr	Retrato Imagen de Dave Kleinschmidt con licencia CC vía flickr

Al igual que en la pintura, en el dibujo podemos hablar de diferentes géneros según el contenido temático del motivo representado. Podemos distinguir cuatro grandes temas: **naturaleza muerta** o bodegón, **retrato**, **desnudo** y **paisaje**. Dejamos, por el momento, el otro gran género como es la **narración** (histórica, mitológica, religiosa o costumbrista) más habitual en la pintura pero menos frecuente en los dibujos, a no ser que sea éstos bocetos para obras mayores de estas temáticas, como este apunte de Rembrandt, de temática (narración) religiosa.



Allan Harris. *The adoration of the Shepherds*, etching, printed with surface tone, first state of three, c. 1654. (CC BY-NC-SA)

Importante

Se conoce como **género** o **tema** en las artes a cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido. (Wikipedia)

Como podrás apreciar en el vídeo de arriba, la representación de la figura humana requiere el análisis de tres aspectos fundamentales: sus **proporciones**, su **movimiento** y su **anatomía**. Desarrollaremos a continuación estos tres importantes aspectos.

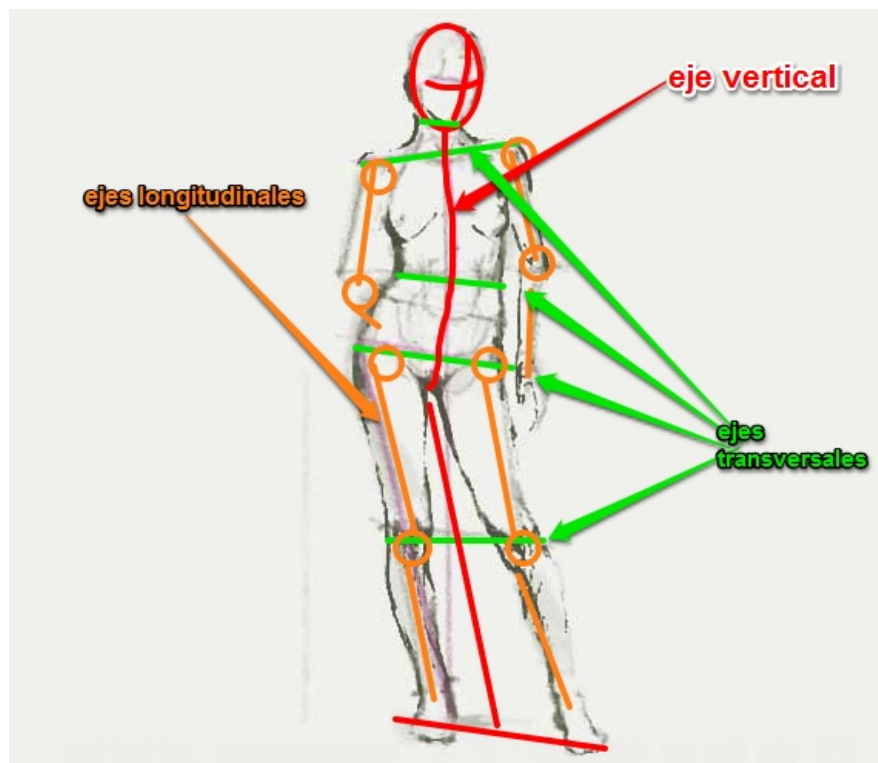
1º.- Al hablar de **proporción de la figura humana** resulta imprescindible conocer qué es el **canon**. El canon es la regla que establece las proporciones perfectas o ideales de la figura humana y hace referencia a las relaciones armónicas entre las distintas partes de una figura. En el caso de la figura humana se toma como medida de referencia **la cabeza**. Cada época ha tenido su propio canon. El **canon griego** de las 7 cabezas y media (abajo) es el que ha prevalecido en las enseñanzas académicas del dibujo, aunque como verás más adelante, la desproporción intencionada de este canon puede tener un alto valor artístico en manos de dibujantes o artistas experimentados.



Canon de Lisipo. El Apoxyómeno (copia del Museo Vaticano).

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

Has de tener en cuenta que las proporciones del cuerpo de las personas varían en función de su edad, su constitución y su altura. Por tanto, la **observación del natural** es fundamental. Con todo, resulta conveniente tomar estas medidas cuando realices un dibujo. Para ello puedes valerte de un lápiz en el que tomarás la medida de la cabeza, con el brazo extendido, para luego medir cuántas veces está incluida en la altura total. Observa cómo lo hace el dibujante del vídeo que se incluye en la actividad de autoevaluación. Aunque no serán éstas las únicas medidas que deberás tomar, también tienes que comparar medidas parciales, como la anchura de hombros, de caderas, longitud de los diferentes tramos de piernas y brazos, etc., siempre estableciendo las relaciones existentes entre unas y otras. Por ahora no debes preocuparte demasiado de este aspecto de la figura humana pues en la siguiente unidad profundizaremos más en todo lo relativo a este tema.



2º.- En segundo lugar, debes dibujar el **esquema** del cuerpo (ver ilustración de arriba) . Este esquema es la **estructura** donde podrás aplicar, tanto las **proporciones** anteriores, como la posición de los distintos elementos que configuran el cuerpo según el **movimiento** que presente respecto de la posición estática. Estos elementos son:

- el **eje vertical** que va a marcar el equilibrio del cuerpo.
- los **ejes longitudinales** que recorren el cuello, el tronco, las piernas y los brazos. En estos últimos deberás tener en cuenta que se trata de elementos articulados.
- los **ejes transversales** con los que situarás la línea de hombros y de cadera. Debes tener en cuenta que, cuando el cuerpo presenta un movimiento, dichos ejes contraponen sus direcciones.

A continuación, y sobre el esquema básico, debes comenzar a encajar la figura, es decir, a irle dando forma mediante volúmenes muy simplificados. Para ello puedes tomar como referencia las formas de los muñecos articulados que se utilizan para estudiar la figura humana.

En el 2º curso de bachillerato profundizarás en el estudio de movimiento de la figura humana, por ahora solo vamos a aproximarnos mediante algunas sencillas prácticas.

3º.- Por último y sólo cuando el estudio de las fases anteriores esté realizado correctamente, puedes empezar a dibujar los detalles de la **anatomía** del cuerpo humano. No olvides que en el dibujo siempre se va de lo general a lo particular y a medida que vayas avanzando en su ejecución irás añadiendo detalles cada vez más precisos. Igualmente, en el 2º curso dedicaremos un tema exclusivo al dibujo anatómico de la figura humana.

Proceso de dibujo de la figura humana

Like this slideshow? Why not share!

- Share
- Email
-
-
- [Patrones dibujo](#) [Patrones dibujo by Cecilia Mercedes ...](#) 10825 views
- [Proporciones del rostro](#) [Proporciones del rostro by magvil](#) 2790 views
- [Claroscuro](#) [Claroscuro by Mercedes Villacampa](#) 7586 views
- [El dibujo de la figura humana](#) [El dibujo de la figura humana by SlidesEuge](#) 2360 views
- [Los bocetos del Guernica](#) [Los bocetos del Guernica by magvil](#) 9767 views

Pídele a algún familiar o amigo que pose para ti e intenta dibujar su postura mediante un esquema sencillo en el que incluyas sus ejes principales. También puedes hacerlo a partir de fotografías en la que aparezca una figura humana de cuerpo entero en distintas posturas o poses.

Sigue completando el dibujo realizando un encaje a base de formas geométricas simples para dar volumen a la figura. En la retroalimentación puedes ver un **videotutorial** que puede servirte de guía en este proceso.

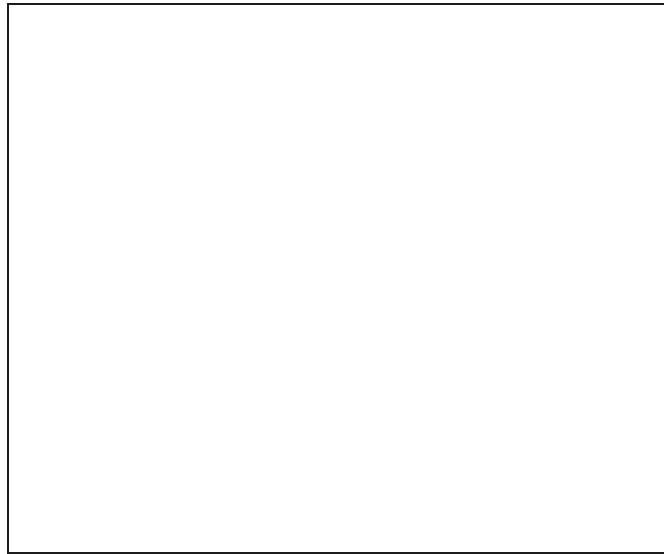
Como guía puedes ver el siguiente vídeo en que se observa el proceso de dibujo del natural de una figura humana. Aunque el artista va narrando su ejecución en inglés no es necesario que entiendas lo que dice, las imágenes hablan por sí solas.

3.2. El retrato y el autorretrato



El rostro humano ha fascinado siempre a los artistas, por eso el **retrato** es uno de los principales motivos de dibujo. La mayor parte de ellos no ha podido resistirse, en algún momento, a realizar un retrato con tan solo un lápiz y un papel, a veces, incluso, dibujándose a sí mismos, es lo que se conoce con el nombre de **autorretrato**.

Pero un buen retrato debe reflejar, no sólo la apariencia y personalidad del modelo a través del parecido con el mismo, sino también el alma del artista que debe realizarlo mediante su estilo y expresividad propios.

Observa en el siguiente vídeo cómo el proceso de dibujo de un retrato debe pasar por las mismas fases que el de la figura humana: del encaje general a los detalles. En este ejemplo, también se realiza un estudio de las luces y sombras del modelo aunque, como podrás comprobar en los retratos de grandes artistas que se incluyen más abajo, en muchos casos un simple dibujo de líneas es suficiente para realizar un buen retrato.




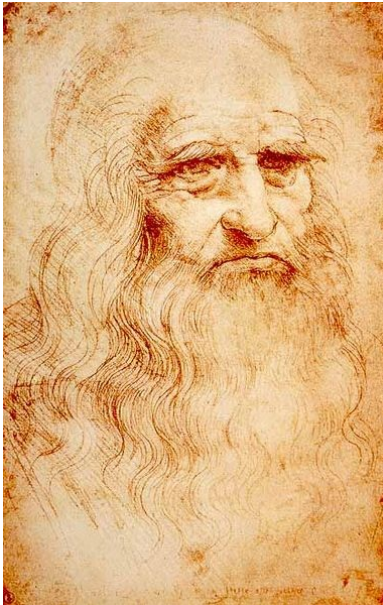

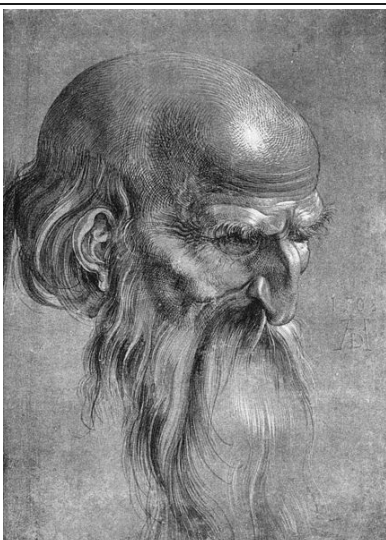
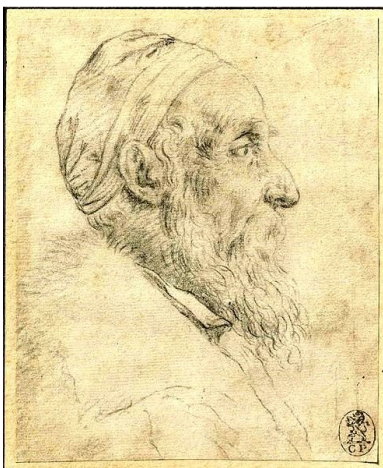

Dibujar un retrato te obliga a realizar una cuidadosa observación del modelo con el fin de lograr el parecido, por ello es muy eficaz cuando estás aprendiendo a dibujar. Como has visto en temas anteriores, la clave siempre está en aprender a ver. Pero, como en el caso de la figura humana, también requiere el conocimiento de las **proporciones y medidas del rostro**. Aunque algunos artistas, como Modigliani o Botero, las modifican intencionadamente haciendo, de esta desproporción, su propio estilo expresivo.

<p>Like this slideshow? Why not share!</p> <ul style="list-style-type: none">• Share• Email•• <ul style="list-style-type: none">• Proceso de dibujo de la figura humana• Proceso de dibujo de la figura humana by magvil 7530 views• Claroscuro Claroscuro by Mercedes Villacampa 7586 views• Los bocetos del Guernica Los bocetos del Guernica by magvil 9767 views• La proporción áurea en el Arte La proporción áurea en el Arte by Fernando C. 38504 views• La Proporción La Proporción by Lucía Alvarez		
<p>Encaje y estudio de las proporciones del rostro</p>	<p>Madame Zborowska . Modigliani Imagen autorizada para uso educativo del Museo Thyssen_Bornemisza</p>	<p>Retrato de Ingres. Fernando Botero <i>Imagen autorizada para uso educativo vía WikiPai</i></p>



En las siguientes imágenes puedes ver algunos de los retratos y autorretratos de grandes artistas. Observa que lo más significativo y hermoso en todos ellos es la gran fuerza expresiva del trazo.



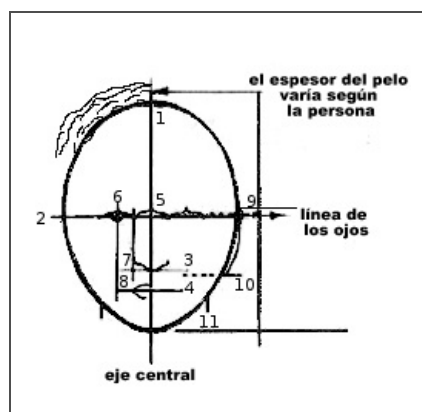
		
Retrato de Francois Pouqueville. Ingres Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons	Autorretrato. Leonardo Da Vinci. Imagen de dominio público vía wikimedia Commons	Ritratto di Donna Rossa. Modigliani. Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons
		
Head of an Apostle Looking Downward. Durer Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons	Autorretrato. Tiziano Imagen de dominio público vía wikimedia Commons	Retrato de Daniel-Henry Kahnweiler. Juan Gris Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons

Reflexiona

Realiza un estudio de las proporciones del rostro a través de tu propia imagen. Para ello pide a alguien que te haga una fotografía de tu cara. Para facilitar la tarea, debes posar de frente y la cámara debe estar situada a la misma altura de tus ojos. También es conveniente que se vean las orejas, esto te ayudará a analizar los ejes transversales que relacionan los diferentes elementos. Imprimela (no es necesario que lo hagas a color) y ve dibujando sobre ella las líneas principales de encaje y proporciones según la animación que se incluye más arriba.

Guarda tu ejercicio, es posible que tengas que seguir trabajando sobre él en la próxima unidad en la que estudiaremos la proporción de manera más detallada.

Como referencia observa el siguiente esquema, te puede servir de ayuda para señalar los diferentes ejes y medidas.



3.3. El paisaje

Cuando observas el entorno que te rodea estás percibiendo una serie de elementos multisensoriales que producen en ti determinadas sensaciones. Continuamente estás experimentando este fenómeno pero la mayor parte de las veces estas sensaciones no despertarán en ti ninguna emoción especial. A veces la contemplación de un determinado escenario llama especialmente tu atención, sucede cuando tus sentidos han descubierto en él algo digno de ser recordado. Es éste el motivo que impulsa a los artistas a plasmarlo en una imagen bien a través de una fotografía, de una pintura o de un dibujo. Y es a esta representación a la que llamamos "paisaje".

Observa el siguiente vídeo y déjate llevar por la emoción que sus imágenes despiertan en ti. ¿No sientes el deseo de dibujar alguno de esos paisajes?



Cada artista encuentra su propio lenguaje para la representación de lo que el paisaje le sugiere. Unos son más minuciosos en el dibujo, otros emplean un trazo más libre y espontáneo, algunos utilizan sólo la línea como elemento expresivo mientras que otros prefieren hacerlo mediante la mancha. Se puede emplear el color o no y podemos realizar un dibujo muy terminado o simplemente abocetado en el que las formas aparezcan insinuadas. Pero todo dibujo hecho desde el corazón es una obra de gran belleza y sensibilidad.

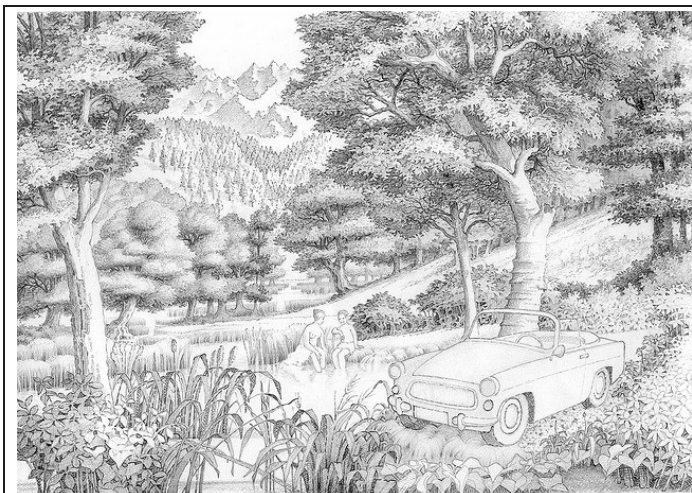


Imagen de Erik Berndt con licencia CC vía Flickr



Imagen de vicandwilliam con licencia CC vía Flickr



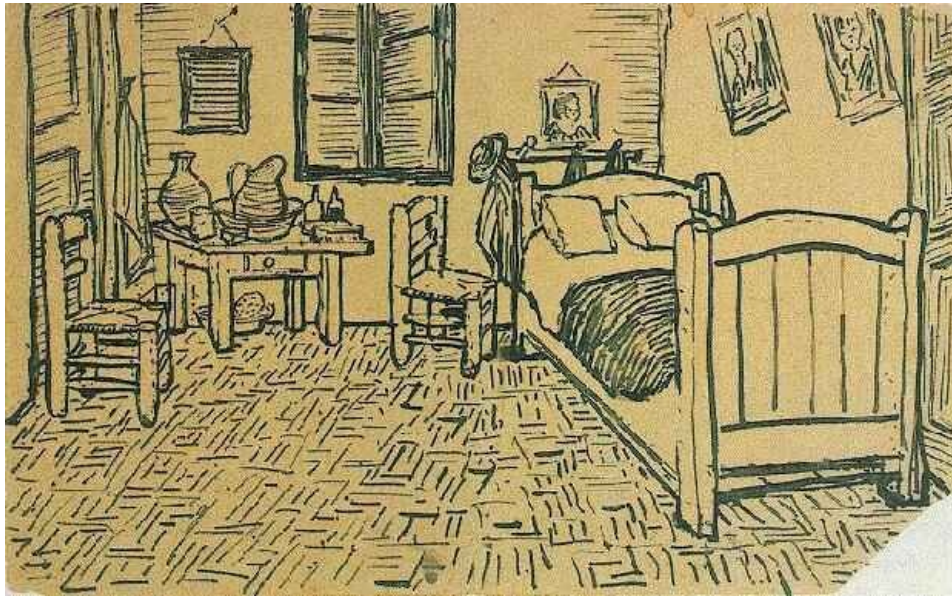
Imagen de Kerry Niemann con licencia CC vía Flickr



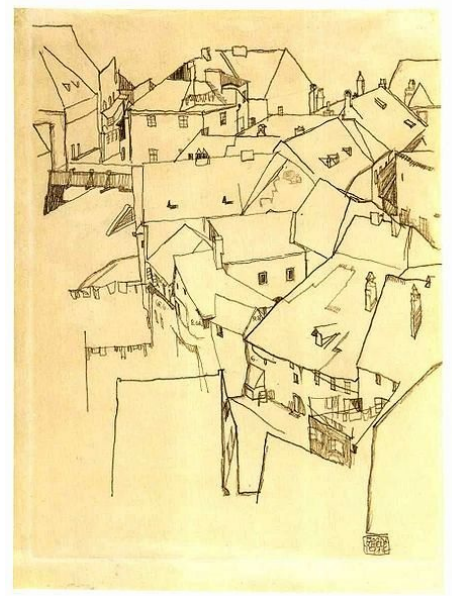
Imagen de jamesjohnsonart con licencia CC vía Flickr

Pero además de la naturaleza, algunos artistas se han sentido fascinados por el paisaje de las ciudades e incluso por un determinado rincón de una

estancia. Su plasmación en una obra artística es lo que se conoce con el nombre de **paisaje urbano o interior**.



Dibujo de paisaje interior.
Habitación de Vincent en Arlés. Van Gogh.
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Dibujo de paisaje urbano.
Barrio en Krumau. Egon Schiele.
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

Al dibujar un paisaje hay que tener en cuenta los siguientes **aspectos**:

- la elección del **encuadre**, es decir, la parte de la escena que queremos plasmar, que determinará la **composición** de los elementos de la imagen.
- la **perspectiva** que, aunque intuitivamente, deberá crear la sensación de profundidad de la escena.
- el adecuado tratamiento de los **elementos visuales** básicos, es decir, la línea, la forma, la textura y, opcionalmente, el color de los diferentes elementos que en él vamos a representar.
- y, por supuesto, la elección de la **técnica y materiales** más idóneos para el resultado que nos propongamos, estudiados en los temas 1 y 2 de esta misma unidad. La manera de trabajar con los elementos visuales anteriormente descritos estará en función de éstos.

Importante

Se conoce como "**paisaje**" en el arte al género de la pintura o el dibujo que representa escenas de la naturaleza aunque también es considerado como tal aquella obra artística que representa una escena urbana o interior. Según sea uno u otro el motivo, podemos hablar de: paisaje natural, dentro del cual se incluye la marina; paisaje urbano o paisaje de interiores.

Para saber más

Los artistas han representado el paisaje desde la antigüedad. En Grecia y Roma el paisaje aparece como tema en numerosas pinturas murales pero después de la caída del Imperio Romano la tradición de pintar paisajes puros se perdió y el paisaje nació

El término *landscape* (paisaje) se deriva de la palabra holandesa *Landschap*, que significa "pedazo de tierra cultivada", pero en el siglo XVII adquirió la actual connotación pasando a designar "una obra artística que representa un paisaje en la tierra". El origen de este género está en los Países Bajos donde, en aquella época, la naciente clase media protestante buscaba un arte secular para decorar sus hogares lo cual convirtió al paisaje en un tema muy popular en el arte.

La pintura de paisajes constituye el género más noble del arte tradicional chino, a través de ella expresan su concepción

micro y macro-cósmica del universo. Para esta cultura la representación del paisaje es el resultado del sentimiento experimentado por el artista que, tras su contemplación, lo plasma en su obra. De hecho, fue esta cultura la primera en tratar, ya en el siglo V, el paisaje como género en la pintura y el dibujo.

También la cultura japonesa otorga una importancia preeminente a esta temática dentro de sus manifestaciones artísticas.



Dibujo de paisaje chino

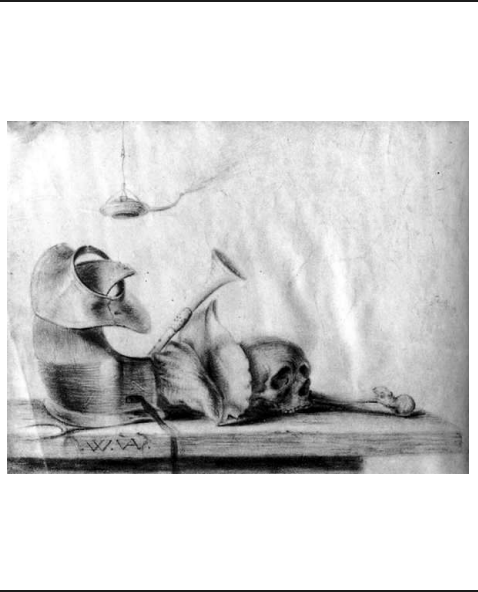


[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

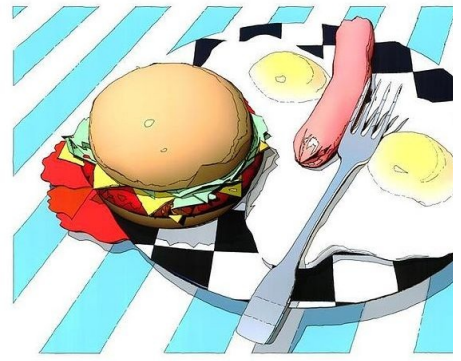
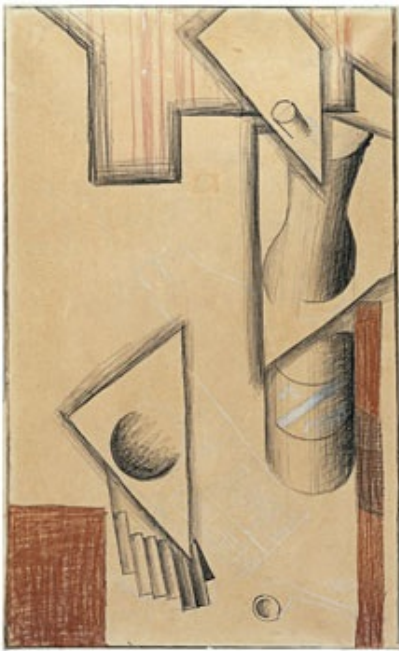
3.4. El bodegón

Dibujar motivos vivos del natural plantea al artista el reto de captar mediante una imagen estática elementos que están en permanente cambio y, a veces, movimiento pero dotándolos de esa magia del dibujo que evitar que parezcan inertes, lo cual ofrece grandes dificultades. Sin embargo, si dibujamos objetos inanimados éstos nos permiten un mayor control sobre el modelo , la composición , la iluminación, etc.

Observa la mesa en la que te encuentras, probablemente estará llena de objetos cotidianos que utilizas para tu trabajo. Podrías dibujarlos bien tal y como se encuentran repartidos casualmente o bien ordenarlos según cualquier criterio compositivo. Ese dibujo recibiría el nombre de **bodegón** o **naturaleza muerta**. Puedes encontrar el motivo para dibujar un bodegón en cualquier acto de la vida cotidiana, la mesa después del desayuno, un pequeño rincón de tu casa con objetos decorativos o la encimera de la cocina con los alimentos que has traído de la compra. Pero también podrías componer, con un determinado criterio estético, una serie de objetos para luego dibujarlos. No olvides que puedes encontrar la inspiración artística en cualquier motivo, sólo es cuestión de mirar de otra manera el mundo, de observarlo con ojos de artista.

		
Imagen de Rob Van Hilten con licencia CC vía Flickr	Imagen de sparkle glowplug con licencia CC vía Flickr	Imagen de astacus con licencia CC vía Flickr

		
Naturaleza muerta. Willem Van Aelst Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons	Naturaleza muerta. Balthasar Van Der Ast. Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons	Bodegón. Egon Schiele Imagen de dominio público vía Wikimedia Commons



Bodegón. Juan Gris
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

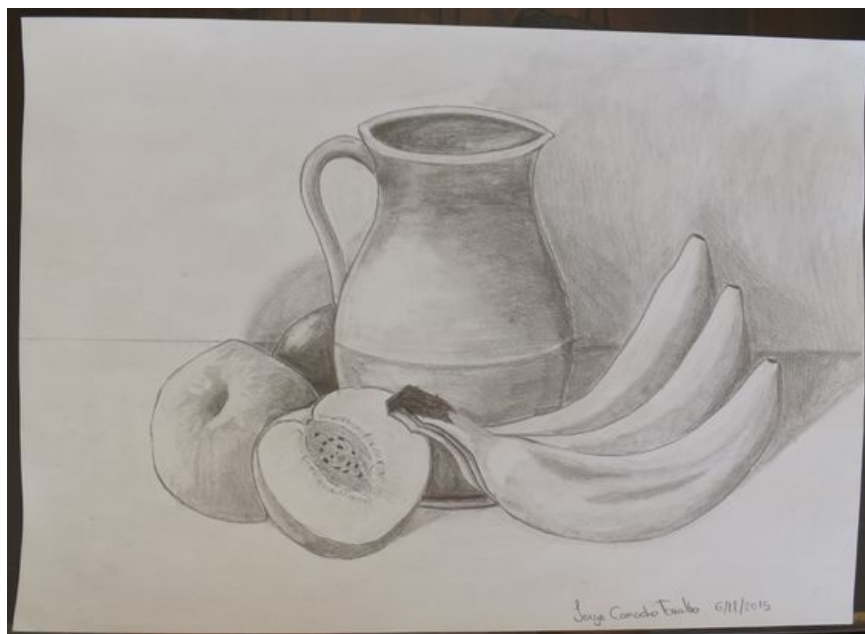
Naturaleza muerta. Rafael Barradas
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

Naturaleza muerta. Xulio Formoso
[Imagen](#) con licencia CC vía Wikimedia Commons

Importante

Un **bodegón**, también conocido como **naturaleza muerta**, es una obra de **arte** que representa objetos inanimados, generalmente extraídos de la vida cotidiana, que pueden ser naturales (animales, frutas, flores, comida, plantas, rocas o conchas) o hechos por el hombre (utensilios de cocina, de mesa o de casa, antigüedades, libros, joyas, monedas, pipas, etc.) en un espacio determinado. (Wikipedia)

Ejercicio resuelto



Bodegón realizado por Jorge Camacho, curso 2015/16. Colección Dpto. Dibujo.

Los cuatro aspectos más importantes a tener en cuenta cuando vayas a dibujar una naturaleza muerta son:

- la selección de **objetos**: cualquiera puede servir, incluso los más triviales.
- la **composición** de éstos: es el elemento fundamental y conviene tomarse el tiempo necesario para dar con la

disposición más idónea.

● la **iluminación** del conjunto: también es muy importante pues de ella depende, como ya has visto en el apartado dedicado a la luz y el volumen, la correcta visualización y representación de los volúmenes de los objetos. También en este apartado has comprobado cómo los diferentes tipos de iluminación, así como la dirección de la luz, influyen poderosamente en el resultado del dibujo.

● la elección de la **técnica** más adecuada al fin que te propongas: en este aspecto el criterio a seguir es al mismo que el explicado para el dibujo de la figura humana o el retrato. Podemos sugerir el volumen tanto con la línea, aplicando cualquiera de las técnicas secas, como mediante la mancha, empleando en este caso las técnicas húmedas, todas ellas vistas en los temas 1 y 2 de esta unidad.

Clica en la retroalimentación para seguir el proceso y visualizar un vídeo explicativo.

Proceso de dibujo.

El proceso a seguir cuando te dispongas a dibujar un bodegón es el mismo que para cualquier otro dibujo: hay que ir de lo general al detalle. Ya en los apartados dedicados a la figura humana y el retrato explicábamos todo el proceso. Cuando se dibuja del natural todo resulta mucho más fácil por tratarse de objetos inanimados y por lo tanto estáticos, por eso el tema del bodegón es muy útil para iniciarse en este tipo de dibujos.

1. Fase de **encaje**, en el que deberemos realizar un estudio de los ejes fundamentales de todos los elementos de la composición y de las proporciones relativas entre ellos, y un análisis de las formas básicas en las que podemos incluir cada uno de los objetos.
2. Fase de **concreción** de las formas: sólo cuando el encaje esté perfectamente realizado podrás empezar a concretar los contornos precisos de los objetos. Recuerda que es menos frustrante borrar en una fase inicial que cuando ya tengas definidos los detalles.
3. Fase de **entonación**, en la cual hay que hacer un estudio de las luces y sombras del modelo. Para ello recuerda el concepto de "valoración tonal", que viste en el apartado dedicado al retrato. Si se trata de un modelo del natural, este estudio deberás realizarlo visualmente, traduciendo cada grado de iluminación de la escena a un tono de gris en tu papel. Si optas por un dibujo a color esta valoración se realizará mediante la [escala de valores](#) del tono correspondiente.
4. Fase de **detalles**, constituye la última etapa del dibujo y su grado de acabado depende de tus preferencias y tu propio estilo.

En el siguiente vídeo puedes observar todo este proceso

Para saber más

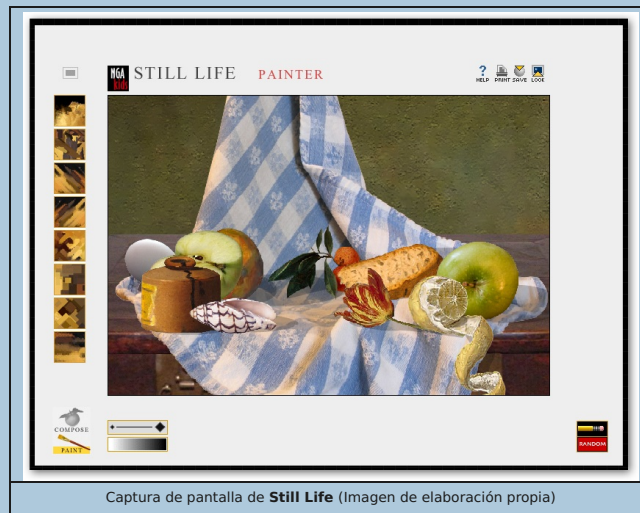
El bodegón a lo largo de la Historia.

La representación de objetos cotidianos sin vida o *bodegón* ha sido un tema en la representación artística desde tiempos remotos. Los antiguos **egipcios** solían representar alimentos y enseres personales en las tumbas, creyendo que el difunto los podría necesitar en la otra vida. En la **Antigua Roma** eran comunes en pinturas murales y mosaicos como signo de hospitalidad y riqueza así como símbolo de fertilidad en sus celebraciones para festejar la vida y las estaciones.

En la **Edad Media** la representación de objetos cotidianos y alimentos aparecía encubierto o disimulado en pinturas religiosas o retratos con un claro significado simbólico. En el **Renacimiento** el bodegón comienza a liberarse del significado simbólico y religioso con el que estuvo revestido hasta ese momento y se constituye como género independiente.

Durante los **siglos XVII y XVIII** ya se había constituido como un género independiente pero, como en sucedió con el paisaje, era considerado un género secundario y hasta el **siglo XIX** este tema no comenzó a ser considerado un género tan válido como el retrato, el paisaje, o el cuerpo humano. Finalmente, con el Impresionismo y Postimpresionismo, el bodegón se popularizó entre los artistas del último siglo.

Las primeras décadas del **siglo XX** fueron revolucionarias en términos artísticos y el bodegón tomó parte en los profundos cambios que se estaban produciendo en el Arte. El bodegón desempeñó un papel importante en el desarrollo del cubismo y sus experimentos con la organización espacial pero también otros movimientos de las Vanguardias, como el Surrealismo, el Dadaísmo o el Futurismo, encontraron en el bodegón un motivo para la experimentación y la innovación artística.



Captura de pantalla de **Still Life** (Imagen de elaboración propia)

Si te apetece y quieres experimentar con el **bodegón**, entra en esta peculiar **aplicación interactiva** de la **National Gallery of Arts** de Washington llamada **Still Life**, que nos ofrece la posibilidad de componer a nuestro antojo cuadros con bodegones online al estilo tradicional con un amplio abanico de objetos del entorno doméstico, como se muestra en el ejemplo de la captura de pantalla de más arriba. Eso sí, es posible que necesites tener instalado este "pluggin": **Shockwave Player de Adobe**. También es posible que con algunos navegadores (Chrome, por ejemplo) no llegue a funcionar. Recomendamos Firefox y si tienes problemas para abrir la aplicación, consulta a tu profesorado para que te ayude.

Luego, puedes realizar un apunte de una de estas composiciones, aunque siempre es más preferible dibujar del natural con objetos reales.

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, Cultura y Deporte (en adelante Consejería de Educación, Cultura y Deporte Andaluza)**.

Con el fin de mejorar las prestaciones de los contenidos ofrecidos, la Consejería de Educación, Cultura y Deporte Andaluza 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, Cultura y Deporte Andaluza 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, Cultura y Deporte Andaluza que promueve la producción de los mismos.

