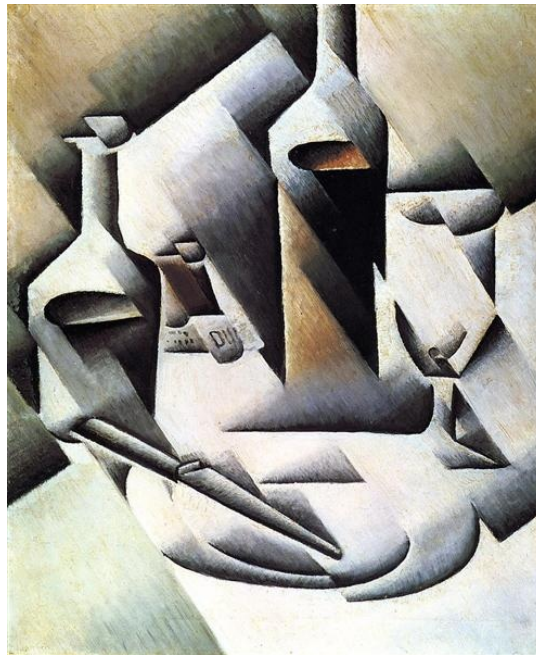




1º de Bachillerato
Dibujo Artístico

Contenidos

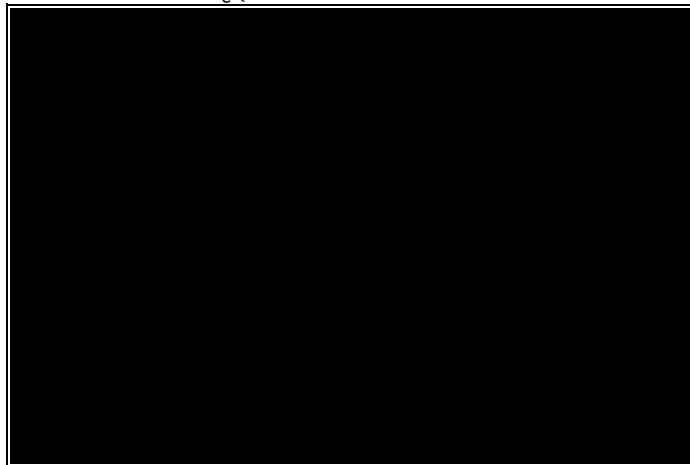
**FORMA Y PROPORCIÓN:
El lenguaje de las formas**



"Botellas y cuchillo" Juan Gris 1912

[Wikiart](#). Imagen de [dominio público](#)

¿Qué ves? on PhotoPeach



Acabas de ver diferentes representaciones de gatos. Gatos en dos y tres dimensiones, gatos con rasgos humanos, gatos con botas, gatos figurativos y otros que no lo son tanto. Incluso has visto un gato de rayas rosas y violetas. ¿Existen gatos con estas características? La respuesta es evidente, no hay gatos de estos colores. Sin embargo, en todos los casos has reconocido al mismo animal. La mayoría de las imágenes distan bastante de la imagen real de un gato, pero mantienen una serie de propiedades, cuatro patas, dos orejas picudas, rabo largo, bigotes, que reconoces y asocias con la idea de gato que tu cerebro ha creado. Para ser más exactos, reconoces **la forma** de un gato en todas las imágenes.

La forma es el aspecto externo de los objetos y el principal elemento para su identificación. Cada objeto posee una forma determinada que lo hace diferente de los otros y por la cual se reconoce. Podemos reconocer figuras con un bajo grado de iconicidad siempre que mantenga sus atributos formales. Esto explica que hayas identificado como gato sin ningún problema al gato de Cheshire, el inquietante personaje de "Alicia en el país de las maravillas", a pesar de su pelaje rosa y violeta. No importa que dibujes con rombos la piel del gato, si reconoces su forma la identificación será correcta.

Las formas se pueden presentar aisladas o agrupadas con otras y en un contexto al que llamamos fondo. Entre ambos se produce una relación mutua que influye en su significado, como has visto al estudiar la percepción.

Los artistas trabajan con las formas, conocer su naturaleza y sus posibilidades creativas te ayudará a crear tus propias formas y a reinterpretar las ya existentes, pero sobre todo te permitirá aprender a ver los objetos de otra manera cuando intentes dibujarlos del natural. Buscar los espacios vacíos, aprender a ver contornos o a eliminarlos, definir una forma por su textura, dibujar un objeto con solo una línea o representarlo con un plano de color son solo algunos de los muchos recursos que puedes usar para plasmar la realidad en tu dibujo.

1.1. Dimensiones de la forma

Las formas dibujadas en el plano son **bidimensionales**, poseen una anchura y una altura determinada y se presentan como puntos, líneas y planos. Las combinaciones de estos elementos básicos darán origen a todas las formas que la imaginación sea capaz de crear.

Las formas en el espacio surgen de la manipulación de las bidimensionales y producen volúmenes **tridimensionales**, formas que además de ancho y alto presentan profundidad. Por lo que respecta a la representación artística, el hombre ha intentando siempre reproducir las formas en el espacio. Las esculturas son un claro ejemplo de formas tridimensionales, pero también las obras arquitectónicas, los objetos cerámicos, objetos de diseño industrial, etc.

El dibujo o la pintura, representan las formas sobre una superficie plana, como el papel o el lienzo, intentando plasmar las **formas con apariencia de realidad**, es decir, intentando **reproducir las tres dimensiones sobre un espacio bidimensional**, mediante el uso de las sombras para representar los volúmenes. Esto lo pudiste comprobar cuando el pasado trimestre abordaste el estudio del **claroscuro**.

Pero ya sabes, una imagen vale más que mil palabras. Observa las que a continuación se proponen.

			
Imagen de igh en Flickr bajo licencia cc .	Imagen de igh en Flickr bajo licencia cc .	Imagen de igh en Flickr bajo licencia cc .	Imagen de igh en Flickr bajo licencia cc .
La circunferencia es plana, tiene ancho y alto, pero no profundidad, por ello es bidimensional.	Una esfera tiene además de altura y anchura, profundidad, es tridimensional, podemos cogerla en la mano y girarla para conocer su superficie.	El dibujo de la esfera es bidimensional pero utiliza la luz y las sombras para crear la apariencia de tres dimensiones usando un lápiz de grafito.	Como el anterior, intenta crear la apariencia de tres dimensiones usando herramientas digitales. Un filtro que simula la técnica del pastel es suficiente.

Comprueba lo aprendido

¿Es posible representar una forma tridimensional con tintas planas?

☐ No, con formas planas es imposible conseguir la representación del volumen.

☐ Si, con tintas planas se pueden representar objetos tridimensionales.

Solución

1. **Incorrecto**
2. **Correcto**



La forma de Libro de Horas

La forma es una unidad dotada de significado. Cualquier punto, línea o figura (plano) que se perciba como un todo único, en el que todos los elementos que lo constituyen contribuyen a la unidad del conjunto puede considerarse una forma. Puede ser plana o volumétrica, pero cuando la percibimos la dotamos de significado y le aplicamos conceptos como cercana o lejana, pesada o ligera, lisa o rugosa, opaca o transparente, estática o dinámica, etc.

En la práctica identificamos una forma con una línea que delimita una superficie. Por sus características puedes clasificarla, ya que en ella vas a identificar elementos que contribuyen a su reconocimiento.

Como ya has visto en temas anteriores las formas pueden ser abstractas o figurativas.

Las formas abstractas son aquellas que no guardan parecido con el objeto representado y que responden a una forma de expresión del artista, centrándose en aspectos estructurales, formales y cromáticos.

Las formas figurativas son las que guardan semejanza con el objeto al que representan, con la realidad, son una representación más o menos fiel de los objetos, figuras y paisajes con representación de la luz y la perspectiva.

Pero sean abstractas o figurativas la clasificación de formas es más precisa. En la presentación superior puedes ver un amplio muestrario de los principales **atributos visuales de la forma** (color, luz, textura, etc), así como sus **tipos y clasificaciones** más comunes. Las posibilidades de creación artística con las formas son infinitas. Nos detendremos en algunas en especial a partir de los subapartados siguientes

Importante

Ya conoces los tipos de formas que puedes encontrar: geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas y accidentales. Tus dibujos pueden resolverse con unas u otras o por combinación de varias. Pero para simplificar, las formas se pueden reducir a dos: regulares e irregulares. Regulares son las que tienen sus lados y ángulos iguales, las formas geométricas. Irregulares son todas las demás formas existentes.

Curiosidad



Efectivamente, es la infanta Margarita de Austria, immortalizada por Velázquez en "Las Meninas", un referente para artistas de todas las épocas. Picasso realizó a lo largo de su vida diferentes versiones del cuadro. Pula sobre Margarita para ver la obra de los dos artistas y comprobar como las formas figurativas de Velázquez se vuelven abstractas en la obra de Picasso. "Se sustituyen las curvas por rectas, las sombras por colorido, las caras por los espíritus y las realidades por las adivinaciones".

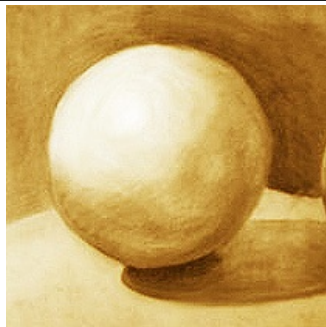

1.3. Formas abiertas y formas cerradas.

Por lo general la forma en el dibujo se presenta limitada por una línea que define su contorno y que la diferencia claramente del fondo en el que se halla inmersa. En este caso se trata de una forma cerrada. Las formas cerradas individualizan los elementos y permiten una separación muy nítida entre cada una de las formas que aparecen en la composición y el fondo.

Pero también es muy frecuente encontrar formas cuyos límites no están claramente definidos, son discontinuos y se confunden o integran parcialmente con el fondo. Son formas abiertas. Las formas abiertas tienden a globalizar los elementos contenidos en la composición y permiten al espectador cierta libertad a la hora de interpretar la imagen.

Las líneas de contorno, los planos de color y la precisión en el dibujo son las herramientas básicas para crear formas cerradas. Para crear formas abiertas puedes recurrir a grafismos, manchas, pinceladas y texturas que hacen que los límites externos de la forma se confundan con el entorno.

Utilizando como modelo la esfera que sirvió de ejemplo al inicio del tema podrás ver claramente la diferencia entre formas cerradas y formas abiertas. En ambos casos la esfera queda perfectamente definida, no hay interferencias en la interpretación de la forma pero las sensaciones que transmite cada dibujo son diferentes.

Forma cerrada	Forma abierta
	
Imagen de igh en Flickr bajo licencia cc .	Imagen de igh en Flickr . Licencia cc .

Ejercicio resuelto

PRÁCTICA FORMA ABIERTA/ FORMA CERRADA

Vamos a realizar unos sencillos ejercicios mediante los cuales transformaremos una forma abierta en una cerrada. En la siguiente presentación se explica la forma de proceder y los materiales que necesitas.

Formas cerradas
Formas abiertas

Práctica de Dibujo Artístico **Unidad 3**

Con frecuencia se asocia el uso de formas cerradas a periodos históricos en los que el artista apoya su creación en principios teóricos y las formas abiertas a momentos en los que se producen crisis de valores que permiten al artista trabajar con mayor libertad. En los siguientes vídeos puedes ver ejemplos de ambos casos a través de dos movimientos artísticos del siglo XX: el **futurismo** y el **arte pop**

FUTURISMO

En 1909 se publica "El Manifiesto Futurista". Es el punto de partida de uno de los movimientos de vanguardia más importantes del siglo XX junto al **cubismo** con el que comparte muchas características visuales. Es un movimiento artístico obsesionado por exaltar los valores de la vida contemporánea, las máquinas y el movimiento. Las obras futuristas tratan de captar la sensación de dinamismo, a veces utilizan la **superposición** de acciones en un único plano, el lienzo. Esto generó una serie de obras en las que las formas se entremezclan, haciendo difícil la lectura de las mismas pero que transmiten la sensación de movimiento, conseguida en la mayoría de las veces mediante el uso de **formas abiertas**. Observa detenidamente las formas que aparecen en el vídeo e intenta identificarlas.

ARTE POP

El Arte Pop surge a finales de los 50 y se caracteriza por el uso de temas extraídos de la sociedad de consumo que luego convierten en Arte, cambiando su significado para adoptar una actitud crítica. El uso de formas sencillas y grandes planos de color hace que conecte rápidamente con el público, que es capaz de captar sus irónicos mensajes. Las obras muestran gran influencia de la publicidad y el cómic. Por lo general, aunque no siempre, se usan formas muy nítidas, a veces se eliminan las sombras, que son sustituidas por elementos gráficos, puntos, líneas o planos de colores uniformes. El uso de formas cerradas es muy frecuente, formas perfectamente delimitadas de fácil lectura para el espectador. Compara las imágenes que se muestran en el vídeo con las obras futuristas.

Los conceptos de forma y fondo son inseparables. Difícilmente encontrarás una forma aislada en el espacio bidimensional, y aunque es posible, lo natural es encontrar una figura sobre un fondo determinado. Sin embargo, en la práctica no siempre serás capaz de percibir claramente todas las formas, incluso algunas serán percibidas más claramente que otras, dependiendo de su configuración, del material con el que se haya realizado, de su textura, su luminosidad, color, etc. Este cuadro de Marc Chagall es un claro ejemplo de ello.

En los siguientes apartados verás las soluciones plásticas que puedes aplicar para diferenciar la forma del fondo en cualquier trabajo artístico.



"Moi et le village", Marc Chagall. Imagen de [Wikipedia](#) bajo licencia [c.c.](#)

Importante

Al mirar una imagen identificarás algunas formas como figuras y otras como fondo. Aplicamos la categoría de forma a todo lo que se encuentra dentro de espacios delimitados por ángulos y curvas, a aquellas que están delimitadas por una línea cerrada o a las que presentan una estructura simétrica y por regla general damos cierta significación a la forma mientras que el fondo pasa desapercibido.

2.1. Formas positivas y formas negativas.

Ya has estudiado en temas anteriores como el ojo percibe las formas como un espacio lleno rodeado de un espacio vacío. Pero nuestro cerebro puede invertir este proceso e intercambiar forma y fondo (recuerda como se producen los procesos perceptivos) e identificar el fondo como un espacio lleno y la forma como un espacio vacío. Así surgen las formas negativas. Jugar con la dualidad espacio lleno-espacio vacío es un recurso muy expresivo y de gran ayuda para el dibujante.

Los siguientes ejemplos muestran las cuatro posibilidades que pueden darse al trabajar con formas positivas y negativas a partir de un modelo.

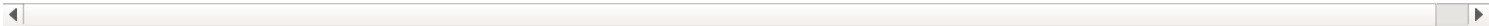
- 1. Forma negra sobre fondo blanco.
- 2. Forma blanca sobre fondo negro.
- 3. Forma y fondo blanco con trazo en negro.
- 4. Forma y fondo negro con trazo en blanco.



Además, intercambiar el fondo con la forma te permitirá dibujar a la inversa, dibujar los espacios vacíos para después obtener la forma, recurso muy útil cuando alguna forma se resiste a ser dibujada. En la presentación puedes ver un caso práctico con una silla.



Cuando los espacios toman forma from Arte_Factory



Ejercicio resuelto

Siguiendo los consejos de la presentación anterior, vas a practicar con las formas positivas y negativas.

En un folio o lámina de dibujo vas a dibujar del natural un objeto de tu entorno. Te aconsejamos algo parecido a una silla o taburete que tenga abundantes espacios o huecos (también puede ser unos ramos de flores, por ejemplo). Situa el motivo sobre un fondo lo más uniforme posible (una pared en blanco, por ejemplo). Pero, ojo, no vas a dibujar el objeto sino sus **espacios negativos**. Debes concentrarte en dichos espacios y dibujar a partir de los mismos. Es decir, la silueta del objeto deberás dejarla en blanco completando de lápiz (2B-4B) o rotulador negro todos los huecos del fondo.

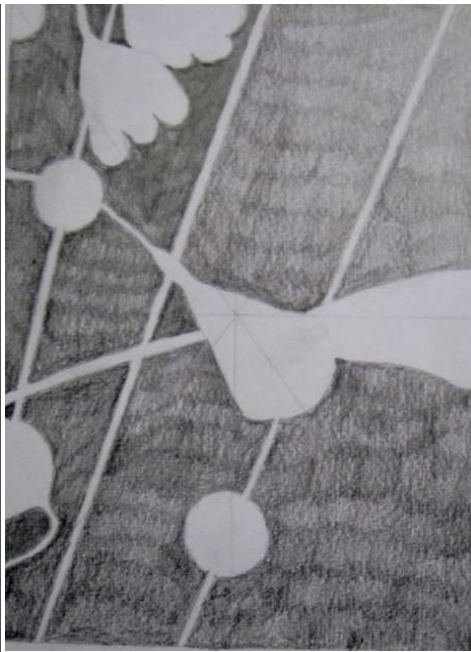
Puedes ver algunos ejemplos de trabajos realizados otros cursos accediendo a la retroalimentación.

--	--	--



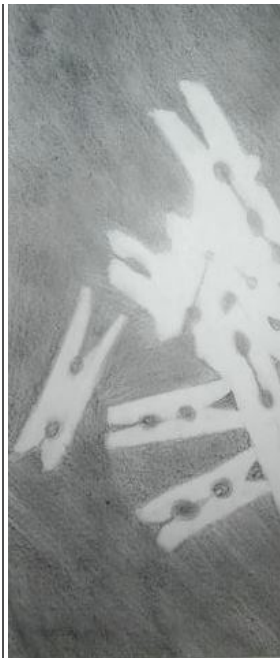
Ejemplo 1

Imagen cedida de CG DIBUJO



Ejemplo 2

Imagen cedida de CG DIBUJO






Ejemplo 3

Imagen cedida de CG

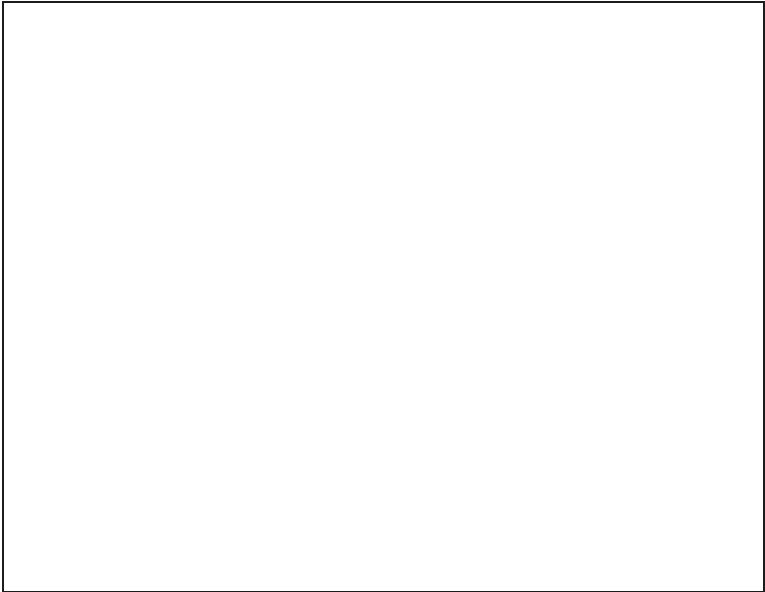
2.2. La expresividad en la simplicidad.

¿Cómo representar la forma? Se pueden conseguir resultados muy expresivos con formulas sencillas. Si vas a trabajar con formas en el plano puedes dibujarlas por su contorno, su dintorno o su silueta. En los tres casos las formas resultantes son muy simples pero muy efectistas. Seguro que has visto el uso de siluetas en algunos anuncios publicitarios.





El contorno es la línea externa que rodea una forma. Si usas el dintorno la forma quedaría definida por su interior, que puede estar decorado o texturizado. La silueta se diferencia del fondo por su color o su tono, ya que no existe una línea física que la defina.

CONTORNO	DINTORNO	SILUETA
		
Imagen de igh en Flickr. Licencia cc.	Imagen de igh en Flickr. Licencia cc.	Imagen de igh en Flickr. Licencia cc.

Comprueba tu mismo el poder de atracción que puede tener una simple silueta.



Al dibujar a veces tu intención puede ser que la forma no esté totalmente definida y se entremezcle con el fondo, pero si no es así, si lo que pretendes es que la forma y el fondo estén claramente diferenciados, puedes crear contraste entre ambos. Hay varias opciones:

Línea de contorno.	Diferentes texturas.	Diferentes tonos de un color.	Diferentes colores.
			
Imagen de igh en Flickr bajo c.c.	Imagen de igh en Flickr bajo c.c.	Imagen de igh en Flickr bajo c.c.	Imagen de igh en Flickr bajo c.c.

Completa el siguiente texto:

Puedes diferenciar una forma del fondo usando diferentes recursos. A veces puede ser interesante representarla con una línea externa que la rodea, es el . Otras veces resulta muy expresivo trabajar solo el interior de la forma prescindiendo de su contorno, es decir, usar su . Un recurso muy utilizado es utilizar su , la forma se diferenciará del fondo por su color, o tono.

Enviar

3 . Relaciones formales y compositivas

Observa el siguiente modelo. Se parte de dos formas sencillas, dos objetos de cerámica.



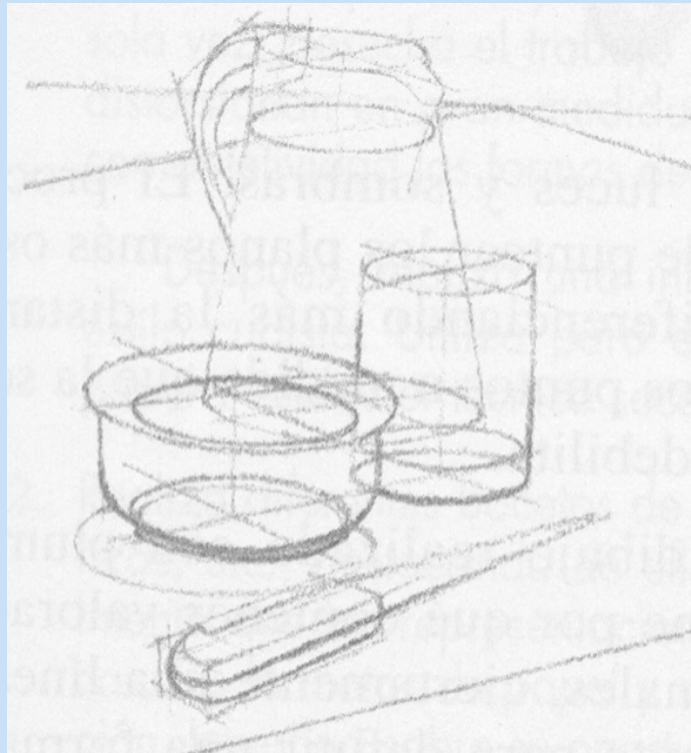
Imagen de [igh](#) en [flickr](#) bajo licencia [cc](#).

Imagina que partiendo de este modelo del natural debes realizar un dibujo mimético, lo más fiel posible a la realidad ¿Cómo puedes aplicar tus experiencias con las formas para que el trabajo llegue a buen fin? Una detenida observación del modelo te ayudará a conocerlo, a definir sus formas, a estudiar su estructura interna, a identificarlas con formas geométricas que facilitarán los trazados de los objetos, a crear líneas de referencia que definan direcciones y proporciones o a ubicar puntos en el espacio que ayuden a encajar los elementos. Son herramientas que contribuyen a una correcta ejecución y a la representación de las formas. Pulsa sobre cada fotografía si quieres ampliarla.

	Puedes buscar sus ejes internos, sean simétricos o no, su esqueleto, manteniendo proporciones similares y a partir de ahí construir la forma.
	Otra opción es marcar puntos en el papel que coincidan con puntos clave para la reproducción de la figura.
	Con frecuencia identificar el objeto con alguna forma geométrica ya conocida te resultará muy útil para dibujar correctamente.
	Si eres capaz de ver el modelo como una unidad conseguirás plasmar esa sensación en tu dibujo. Se trata de dibujar líneas que envuelvan la forma básica del conjunto.

Importante

Como ya sabes, las formas establecen relaciones entre ellas y con el fondo en el que se ubican. Las relaciones que se dan entre dos o más formas, semejantes o diversas, originan resultados gráficos muy interesantes. Pero las formas también adoptan vínculos internos entre sus partes. El análisis de estos vínculos internos será de gran utilidad cuando dibujes objetos aislados y en grupo, ya que te permitirá establecer relaciones de proporción de una manera muy simple. Dibujar ejes, puntos de referencia, líneas de fuerza o dirección, son recursos muy útiles que facilitan el encaje del dibujo en el soporte. En este concepto "análítico" se apoyan muchos métodos de dibujo y se propone en muchas escuelas y enseñanzas (arquitectura, diseño gráfico, etc.)



E/P Encaje de dibujo basado en su estructura geométrica básica

Comprueba lo aprendido

Selecciona la opción que consideres correcta.

Para dibujar debes estudiar el modelo propuesto e imaginar puntos que trasladarás al soporte y te ayudaran a ubicar los elementos en el papel.

 **Sugerencia**

☐ Verdadero ☐ Falso

Verdadero

Efectivamente, puedes asignar puntos al modelo, estos puntos establecen relaciones internas y externas entre las formas y trasladados al dibujo manteniendo las distancias y las proporciones te ayudaran a realizarlo.

En todas las formas puedes encontrar líneas internas, algo parecido a un esqueleto que serán de gran ayuda a la hora de dibujarlas.

 **Sugerencia**

☐ Verdadero ☐ Falso

Verdadero

En cualquier forma podemos identificar líneas internas que marcan direcciones y volúmenes. Para reconocerlas debes observar detenidamente el modelo, es una cuestión de práctica. Una vez que hayas aprendido a ver el esqueleto de las formas te será mucho más fácil dibujar.

Dibujar un objeto no requiere una reflexión previa, basta coger un lápiz y empezar a dibujar.

 **Sugerencia**

☐ Verdadero ☐ Falso

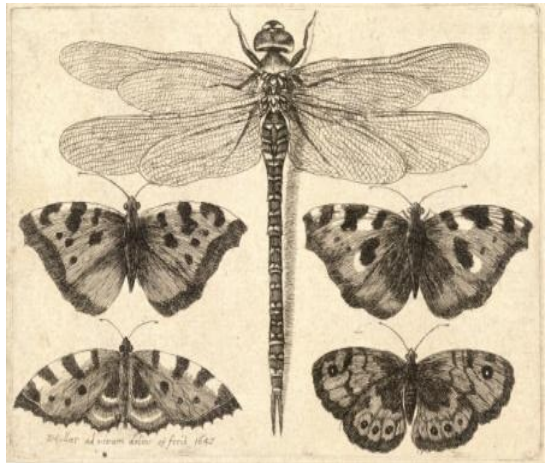

Falso

En realidad si es posible pero requiere gran dominio técnico por parte del artista y también grandes dosis de intuición. Lo recomendable, especialmente para artistas noveles es identificar las figuras con formas geométricas, simplificarlas, buscando las relaciones entre ellas. Solo después de este planteamiento inicial se procede a la realización en detalle del dibujo.



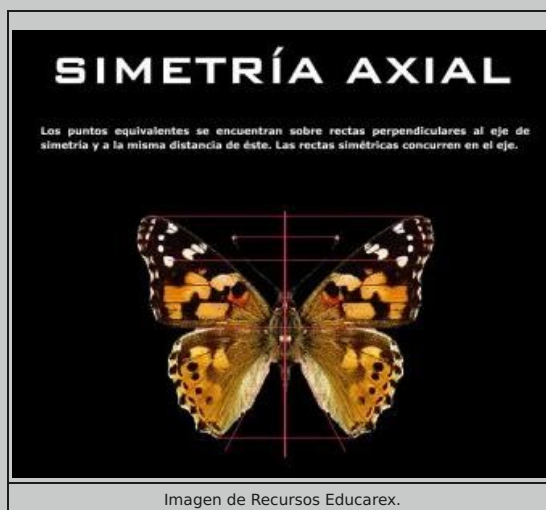
3.1. Los ejes. Simetría axial y radial.

Cuando los elementos visuales de una forma se ordenan en torno a un eje que divide a dicha forma en dos partes semejantes que se repiten a cada lado del eje de manera opuesta, se produce una sensación perfecta de equilibrio y orden. Es la simetría. Cualquier forma que responda a este criterio será una forma simétrica. Las estructuras simétricas son una constante la naturaleza (Recuerda el vídeo sobre las formas en la naturaleza de la unidad 1), una hoja, una flor, un insecto o un ser humano pueden ser divididos en dos partes semejantes a partir de un eje central. El hombre imita a la naturaleza en sus creaciones y es frecuente encontrar esquemas simétricos en el arte y en el diseño. Dependiendo del número y disposición de los ejes la simetría será axial o radial.

SIMETRÍA AXIAL	SIMETRÍA RADIAL
	
Archivo de wikimedia commons bajo dominio público .	Imagen wikimedia commons bajo cc .

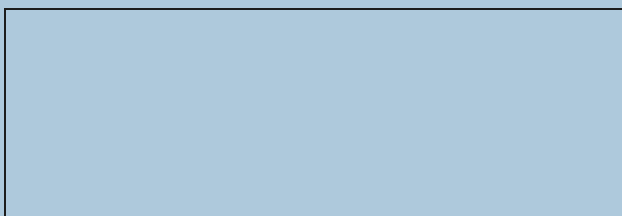
Para saber más

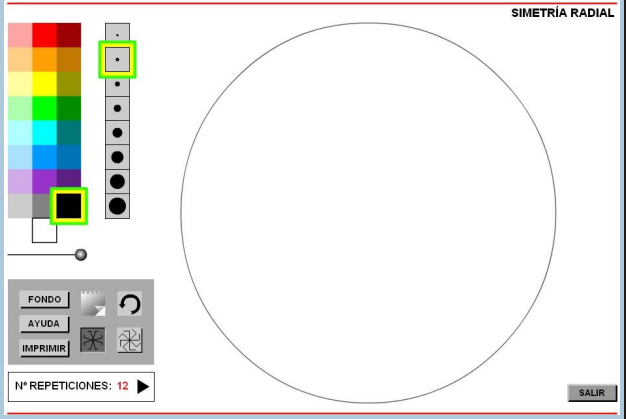
En esta aplicación puedes ver ejemplos de simetría axial y radial. También hay algunos ejercicios sencillos resueltos. Pulsa sobre la imagen y se abrirá una ventana, usa las flechas para pasar de una pantalla a otra.



Curiosidad

Puedes dibujar formas simétricas usando esta aplicación online. Pulsa sobre la imagen para comenzar y se abrirá una ventana. Selecciona el tamaño de píncl, el color y el nivel de transparencia. Mueve el ratón sobre la pantalla y te sorprenderán los resultados. Guarda el ejercicio y envíalo a tu profesor a través de los cauces habituales si te lo pide.







Ritmo e Interrelaciones de Formas de Jaider Junior Huamaní Gonzale

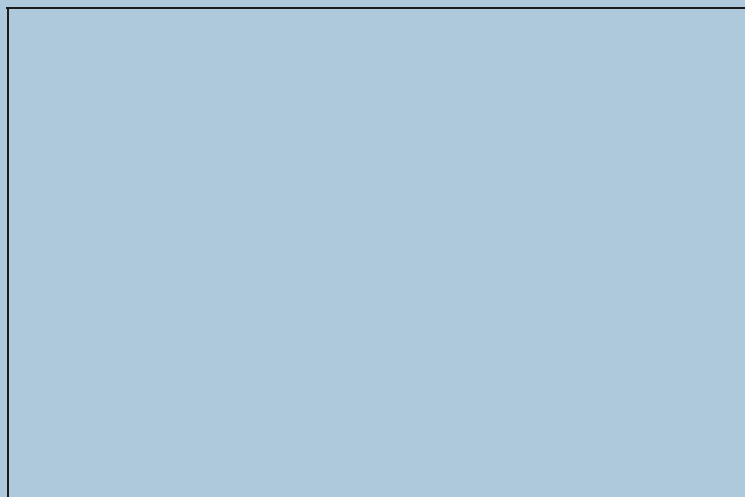
Cuando en una composición aparecen dos o más formas entre ambas se establecen **relaciones** que producen diferentes sensaciones espaciales, siendo una de ellas el **ritmo**, que lo trataremos más adelante. La distancia, el tamaño, el peso o la gravedad son percibidos según la posición que una forma adopta respecto a otra. Las interrelaciones formales más frecuentes se conocen como:

- ● Yuxtaposición
- Distanciamiento
- Encadenamiento
- Superposición
- Intersección
- Sustracción

Aunque son conceptos en principio desconocidos para ti se aplican muy frecuentemente en ilustración y publicidad y en general en todas las artes visuales. En la presentación de arriba puede ver algunos ejemplos ilustrativos.

Curiosidad

Si eres observador te darás cuenta de que en tu entorno existen infinidad de imágenes que usan las relaciones entre formas para expresar cosas: carteles, anuncios, dibujos, pinturas, folletos, etc. En este artístico vídeo de "Belle and Sebastian" aparecen ejemplos de todos los casos de interrelación de formas, intenta identificar superposiciones, intersecciones, sustracciones, etc. Merece la pena verlo hasta el final.



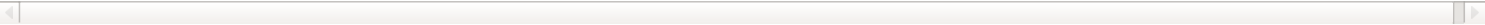
Para saber más

Las formas y su interrelaciones están presentes en todas las creaciones humanas. El diseño de moda también ha producido ejemplos inolvidables de prendas en las que las formas adquieren dimensiones casi arquitectónicas. La obra del diseñador japonés Issey Miyake es un ejemplo de ello.



Mapa Mental creado con GoConqr por Manuel Pérez Báñez

[Descarga este mapa-resumen 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.

