

CBS

Colegio Bautista Shalom



Expresión Artística 3

Tercero Básico

Artes Visuales 3

Tercer Bimestre

Contenidos

HISTORIA DEL ARTE

- ✓ ARTE COLONIAL (HISPANOAMERICANO).
 - ARQUITECTURA.
 - ESCULTURA.
 - LITERATURA.
 - PINTURA.

LA PERSPECTIVA

- ✓ ELEMENTOS DE LA PERSPECTIVA.
- ✓ PERSPECTIVA FRONTAL O PARELELA.
 - TRAZO DE LA PERSPECTIVA FRONTAL O PARALELA.
- ✓ TIPOS DE PERSPECTIVA.
 - PERSPECTIVA OBLICUA.
 - PERSPECTIVA OJO DE HORMIGA.
 - PERSPECTIVA ATMOSFÉRICA O AÉREA.
- ✓ CÍRCULOS EN PERSPECTIVA.
 - CIRCULOS EN PERSPECTIVA ISOMÉTRICA.
 - PRISMA ENVOLVENTE.
 - CIRCUNFERENCIA CENTRAL.
 - CIRCUNFERENCIA MAYOR A LA BASE.
 - CIRCUNFERENCIA INTERIOR DE LA BASE.
 - CIRCUNFERENCIA MAYOR DE LA BASE SUPERIOR.
 - CIRCUNFERENCIA MENOR DE LA BASE SUPERIOR.

NOTA: conforme avances en tu aprendizaje tu catedrático(a) te indicará la actividad o ejercicio a realizar. Sigue sus instrucciones.

ARTE COLONIAL (HISPANOAMERICANO)

Se denomina Arte Colonial o Arte Americano de la Colonia a la producción artística desarrollada durante el período de las colonias españolas y portuguesas en América Latina, entre los Siglos XVI y XIX. Este arte se caracteriza por la fusión de cosmovisiones y técnicas de conquistadores y aborígenes, una diferencia fundamental con los conquistadores anglosajones, quienes simplemente aniquilaron a todos los indios de norteamérica y no permitieron ningún tipo de mezcla.

El arte colonial, desarrollado por artesanos indios y maestros europeos, está al servicio de la misión evangelizadora de los conquistadores, y por época y función social, corresponde claramente al estilo barroco. En cada pieza escultórica, catedral y pintura, los motivos religiosos son los gobernantes, así como los parámetros de representación europeos; pero éstos fueron sutil y subterráneamente "digeridos" por los aborígenes americanos, quienes colocaron en cada obra elementos propios de sus culturas (símbolos religiosos y espirituales, figuras antropomórficas, zoomórficas y fitomorfas) de modo tal que se entremezclaban con los imágenes católicas importadas, manteniendo de este modo, la voluntad de forma de la producción artística indígena subsistiendo por debajo del arte europeo impuesto a la fuerza. Podemos mencionar, además, que el arte precolombino es moderado, de líneas rectas y formas severas, rigurosamente geométrico, todo lo cual provocó una contención del barroco español, mucho más desatado y expresivo, decantando finalmente en la particular forma artística de nuestras colonias.

El arte colonial encuentra su fin con los inicios de la Independencia, donde la producción de imágenes deja el ámbito religioso para abocarse a consolidar los caracteres nacionales diferenciados de Europa y a los poderes autonómicos, para lo cual, paradójicamente, los artistas absorberán el neoclásico e imitarán los modelos europeos de representación de la aristocracia.

ARQUITECTURA

Esta se basó en las mismas tipologías de edificios propios de la cultura europea, principalmente iglesias y catedrales, dado el rápido avance de la labor de evangelización de los pueblos nativos americanos, pero también edificios civiles como ayuntamientos, hospitales, universidades, palacios y villas particulares. Durante la primera mitad del Siglo XVI fueron las órdenes religiosas, las encargadas de la edificación de numerosas iglesias en México, preferentemente un tipo de iglesias fortificadas llamadas «capillas de indios». A mediados de siglo se empezaron a construir las primeras grandes catedrales, como las de México, Puebla, Guadalajara, Cuzco y Córdoba.

La arquitectura barroca se caracterizó por una profusa decoración, que resultaría exacerbada en el llamado «ultrabarroco» (Fachada del Sagrario de la Catedral de México). En Perú, las construcciones desarrolladas en Lima y Cuzco desde 1650 muestran unas características originales que se adelantan incluso al barroco europeo, como en el uso de muros almohadillados y de columnas salomónicas (Iglesia de la Compañía, Cuzco).

En el siglo XVIII la arquitectura se orientó a un estilo más exuberante, otorgando un aspecto inconfundible al barroco limeño Palacio del Marqués de Torre-Tagle.

Las primeras muestras de pintura colonial fueron las de escenas religiosas elaboradas por maestros anónimos, como las imágenes de la *Virgen con el Niño*. La producción artística hecha en Nueva España por indígenas en el siglo XVI es denominada arte indocristiano. La pintura barroca recibió la influencia del tenebrismo sevillano, principalmente de Zurbarán, como se puede apreciar en la obra de los mexicanos José Juárez y Sebastián López de Arteaga, y del boliviano Melchor Pérez de Holguín. A finales del siglo XVI destacó la Escuela cuzqueña de pintura, representada principalmente por Luis de Riaño y Marcos Zapata. En el siglo XVIII la principal influencia sería la de Murillo, y en algún caso (como en Cristóbal de Villalpando) la de Valdés Leal. Destacan Gregorio Vázquez de Arce en Colombia y Juan Rodríguez Juárez y Miguel Cabrera en México.

En escultura las primeras muestras fueron nuevamente en el terreno religioso, en tallas exentas y retablos para iglesias, confeccionadas generalmente en madera recubierta con yeso y decorada con encarnación aplique directo del color (o estofado) sobre un fondo de plata y oro. A principios del siglo XVII nacieron las primeras escuelas locales, como la quiteña y la cuzqueña, destacando la labor patrocinadora de la orden jesuita. En el barroco destacó la obra escultórica desarrollada en Lima, como la sillería de la Catedral de Lima.

En Brasil destacó la obra de Aleijadinho.

La Catedral de Santo Domingo es una obra esencial ya que se comprueba que el español adapta a las características del lugar la experiencia que trae, adecuándolo a las necesidades de la población. De traza gótica, se compone de tres naves a la misma altura con capillas laterales muy profundas.

La iluminación, bebe del románico, a través de las capillas llega una luz tenue. Estas capillas, siguiendo la tradición española, están resueltas con cubiertas individuales y diferenciadas, lo que señala su independencia funcional y espacial. En la fachada principal impera el lenguaje renacentista, tanto en la decoración como en la estructura arquitectónica.

Otras obras son La Casa de Diego de Colón, que es el hijo de Cristóbal Colón y el Hospital de San Nicolás de Bari.



El Convento de Huejotzingo (1550-1570), en el estado de Puebla, es uno de los primeros conventos franciscanos y el que mejor se conserva. Se compone de atrio, capillas posas, iglesia, convento y claustro

La iglesia tiene una sola nave estrecha con cabecera poligonal y acceso a los pies.

La ocupación española se extendió a Colombia, Venezuela, Ecuador, Perú y Bolivia (Imperio Inca). Ejemplo de ello son La Catedral de Tunja en Colombia, la de Quito en Ecuador, la de Lima o el Santuario de peregrinación de Copacabana

ESCULTURA

En escultura, la influencia de los sevillanos, especialmente Juan Martínez Montañés, evoluciona a un arte dulce en las intimidades cristianas, como son los nacimientos, las figuras del Niño Dios y de los ángeles niños.

Las mascarillas permiten la fabricación rápida de rostros y los bastidores o armazones de madera que reemplazan las tallas de bulto.

Se tallaron gigantescos retablos en madera, la que se cubrió con hoja de oro, ornada con imágenes manieristas estofadas, combinadas con pinturas al óleo sobre tabla, salidas de los pinceles de Simón Pereyng, Andrés de la Concha, Juan de Arrué, los Baltazar Echave y otros, que crearon obras de sabor medieval, con características flamencas o italianas.

LITERATURA

En la lírica independiente se señalan dos grupos: el sevillano, con Francisco de Rioja, poeta de las flores y de los tópicos, Rodrigo Caro, y el Capitán Fernández de Andrada, y el grupo aragonés, con los hermanos Leonardo Argensola y Esteban Manuel de Villegas.

Francisco de Rioja. Es un poeta de tono menor, de elegancia verbal, portador de todos los motivos de la tristeza y del desengaño barroco. Su lírica, con gran sentimiento de la naturaleza, se detiene emocionada ante la valía o lo representativo de lo pequeño, asombrada ante su misma fugacidad. Consigue excelentes efectos de expresión con varios adjetivos.

En la escuela culterana destaca la figura de don Luis de Góngora y Argote, que nació en Córdoba en 1561 y allí residió después de estudiar Derecho Canónico en Salamanca. En su ciudad natal desempeñó un cargo en la Catedral, aunque sus preferencias estaban más inclinadas hacia actividades profanas. De temperamento sarcástico y burlón, se atrajo pronto la enemistad de Quevedo y Lope. Tras ser nombrado Capellán del Rey, su deficiente salud le obliga a volver a Córdoba, donde muere en 1627. Su obra poética es un excelente muestrario de virtuosismo lírico dentro del estilo culterano. Estudios recientes sobre su poesía le han sacado de la injusta incompreensión de que había sido objeto.

Dejando de lado la clasificación de dos épocas poéticas, sus obras forman dos grandes grupos: pequeños poemas, que comprenden sonetos, romances y letrinas.

Grandes poemas. Son obras de minorías: las Soledades y la Fábula de Polifemo y Galatea.

Entre los recursos estilísticos que utiliza podemos citar: abundantes cultismos; hipérbatos, a imitación latina; atrevidas metáforas... También son características de su poesía la musicalidad de sus versos y la sensación de color. Fue enemigo literario y personal de Quevedo.

En la escuela conceptista el autor más destacado fue Francisco de Quevedo y Villegas. Tanto en la poesía como en la prosa, Quevedo ofrece una gran variedad de temas y tratamientos. Por lo general, se aprecian dos orientaciones, una de carácter elevado, doctrinal o político, que en prosa se manifiesta en La política de Dios, La cuna y la sepultura, Vida de Marco Bruto y en poesía se refleja en poemas como Miré los muros de la patria mía o la Epístola satírico-censoria al Conde-Duque de Olivares y en otras poesías de tono ascético y reflexivo. Otra buena parte de sus obras tiene una intención crítica, burlesca y satírica: El caballero de la Tenaza, el Buscón y Los sueños, en prosa; y en verso un gran número de composiciones, romances, letrinas y sonetos, tomando como base cualquier hecho trivial y deformándolo hasta la caricatura. Dentro de las composiciones poéticas dedica gran parte de ellas a temas amorosos.

Su estilo se caracteriza por: los aciertos del lenguaje; la combinación de palabras y el juego de sus significados; los rompimientos sintácticos; la abundancia de metáforas. Hay que destacar que tanto Góngora como Quevedo fueron autores que, en ocasiones, escribían en el estilo correspondiente a la escuela a que no pertenecían. También en verso, aunque no lírica, es la Poesía épica, en la que destacan Lope de Vega, con la Gatomaquia; Balbuena, con el Roncesvalles, y Alonso de Hojeda con la Cristiada.

PINTURA

En pintura conservan el claroscuro y se aprecia la influencia de pintores españoles, italianos y flamencos.

Sobresalen las series o conjuntos de cuadros que además de adoctrinar, sirven para decorar claustros y refectorios. Son obras colectivas dirigidas por un maestro, donde intervienen varios ayudantes.

El siglo XVII es el siglo de oro de la pintura española. Esto se refleja en la pintura de su colonia, la Nueva España. Una parte importante de este movimiento artístico es su lucha contra el manierismo. Se destaca la influencia del tenebroso de Caravaggio. En la colonia se encuentra una abundancia de artistas, que se dedicaban a hacer cuadros casi exclusivamente para la iglesia y nobles.

Esta es la época de auge del Óleo sobre lienzo. Los cuadros son de tamaños descomunales. Y en ellas se pacta una escasez de burguesía.

Las pinturas del Virreinato del Perú representan ángeles portadores de atributos de diferentes jerarquías. Es así que el ángel con un haz de fuego en la mano puede ser un serafín, el que lleva cetro y corona, un dominio, o los coronados de rosas y llevando los símbolos de la Pasión, virtudes. Los ángeles que llevan símbolos marianos constituyen una innovación barroca. Así como existen ángeles representados con los símbolos de la Pasión, fueron creados aquellos con los símbolos de las letanías, particularmente en el mundo hispánico, donde se inició el dogma de la Inmaculada Concepción.

La información más antigua de la que disponemos con respecto a las series de ángeles, está contenida en un contrato firmado por el pintor cuzqueño Basilio de Santa Cruz, en 1661, por el cual este último se comprometía a realizar doce ángeles y doce vírgenes; vemos aquí que la costumbre española de mezclar series de seres celestiales con santos, como en Sevilla, se había expandido al Perú. Las series de Calamarca, Peñas y Jesús de Machaca (La Paz), Yarvicolla y Sora-Sora (Oruro) y de la iglesia San Martín de Potosí, todas en Bolivia, figuran entre las más importantes.



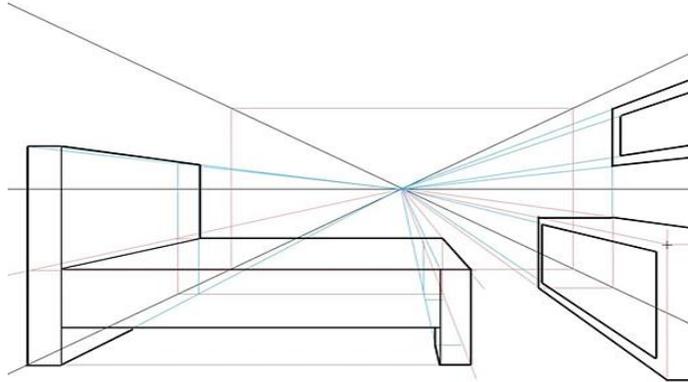
LA PERSPECTIVA

Método de dibujo por medio del cual, podemos representar un espacio tridimensional sobre una superficie plana.

La superficie plana puede ser: papel, madera, piedra, lienzo (la tela que utilizan los pintores) un muro, entre otras. Las tres dimensiones que se representan en la superficie plana son: el alto, el ancho y el fondo. Entonces, con la utilización de la perspectiva se busca representar no solo las dimensiones tradicionales de altura y anchura, sino también el fondo, es decir, la profundidad. A través de la historia, diversas culturas han intentado utilizar la

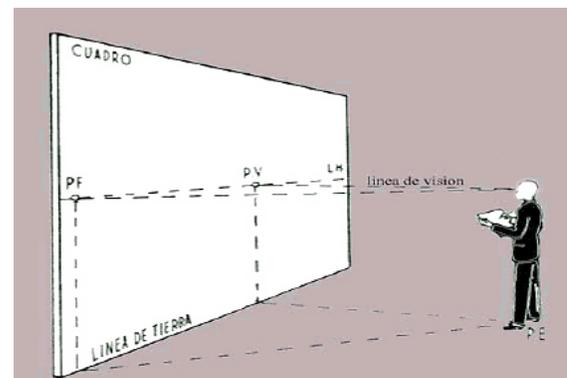
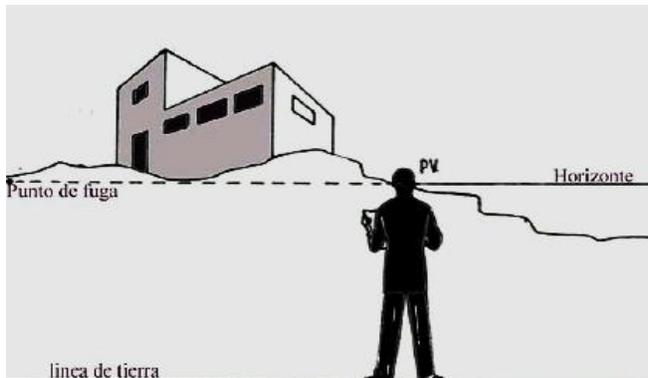
perspectiva. Pero su comprensión como método científico no llegó hasta aproximadamente el Siglo XV, en Europa. Entre los años 1,417 y 1,420, Filippo Brunelleschi, artista y arquitecto del renacimiento italiano, realizó una serie de experimentos por los que descubrió los principios matemáticos y científicos que rigen la perspectiva. Uno de esos principios es que los objetos parecen más pequeños cuanto más lejos estén. Unos años después, en 1,435, otro gran artista del renacimiento italiano, Leon Battista Alberti, escribió un tratado dedicado al arte. En el cual, explicaba todos los aspectos de la pintura: los tipos, los materiales, los colores, entre otros; así como de uno muy importante, el uso correcto de la perspectiva. Brunelleschi y Alberti hablaban de un tipo concreto de perspectiva, la lineal, que se basa en que las rectas paralelas se unen o convergen en un punto, que se sitúa en la línea del horizonte y se conoce como punto de fuga.

Ejemplo:

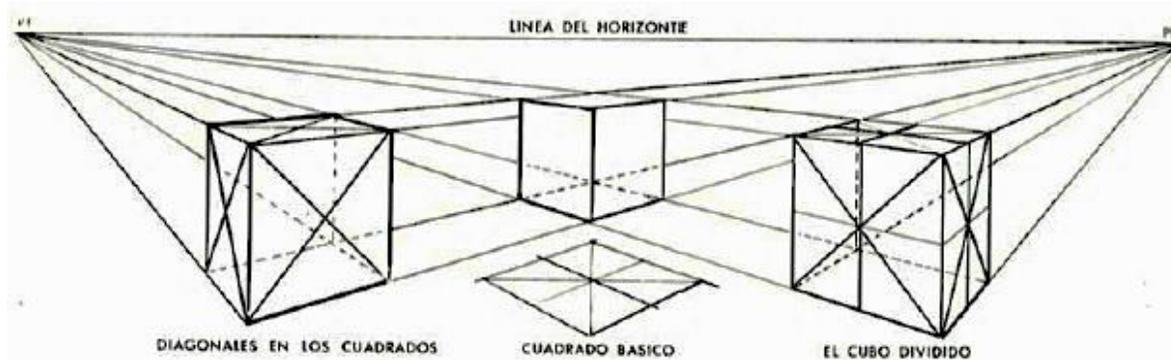


ELEMENTOS DE LA PERSPECTIVA

En la observación de una perspectiva hemos de distinguir: la línea de tierra, que es la línea o plano sobre el que nos apoyamos, la línea de horizonte que está a la altura de nuestros ojos, el punto de vista que está en la línea de horizonte y justo en línea con nuestros ojos y el punto o puntos de fuga que son justamente donde se unen todas las líneas de "la cónica".



Cualquier cosa que deseemos dibujar con la perspectiva correcta, partiremos siempre de una caja o paralelepípedo en cuyo interior construimos el objeto o volumen concreto. Así, un cuadrado en perspectiva se transforma en un trapecio.



Líneas Paralelas. Van una al lado de la otra y, aunque sigan en un plano, nunca se encontrarán.

Líneas Oblicuas. Son líneas que parten de puntos distintos una al lado de la otra, pero que en su recorrido se encontrarán en algún punto.

Líneas Convergentes. Parten de dos partes distintas para luego encontrarse en un punto.

Líneas Divergentes. Parten de un mismo punto a distintas direcciones.

Con la unión de estos tipos de líneas podrás lograr efectos interesantes ya que la perspectiva consiste en representar las cosas como se ven.

Ejemplo:

Si observas los lados de una carretera, estando en el vehículo en el que te llevan al colegio o si te diriges en bus... pareciera que se van juntando en la lejanía.

Explicación:

Eso ocurre porque son líneas paralelas. Sin embargo, existen otros tipos de perspectiva, que también buscan conseguir la sensación de profundidad.

Los más importantes son:

- ✓ La perspectiva caballera, que consiste en representar los objetos como si se vieran desde lo alto.
- ✓ La perspectiva axonométrica, basada en las leyes de la geometría.
- ✓ La perspectiva aérea.
- ✓ La perspectiva atmosférica.

La aérea y atmosférica Estos dos últimos tipos son parecidos: en lugar de usar líneas paralelas convergentes, el pintor difumina las figuras o el paisaje que están en el fondo; es decir, los pinta de una manera borrosa, con los bordes poco definidos. De este modo, se crea también la sensación de profundidad. Previo a que Brunelleschi y Alberti hicieran sus descubrimientos, muchas culturas habían intentado usar la perspectiva. Otras, sin embargo, no la utilizaron; quizá porque no la conocían, o quizá porque no querían emplearla. En Egipto y en la América precolombina, por ejemplo, los artistas no la usaron. En las pinturas que decoraban los muros de templos, palacios y pirámides, daba la sensación de que las figuras estaban recortadas sobre fondos planos, y los objetos se superponían o se colocaban unos sobre otros.

Los romanos, sin embargo, utilizaron la perspectiva aérea, con la cual, las figuras y los paisajes más lejanos aparecen borrosos. Así, el pintor creaba la ilusión de lejanía, aunque no utilizara los métodos de Alberti y Brunelleschi. Durante la edad media en Europa, los fondos de las pinturas eran planos y, muchas veces, dorados. Las figuras se colocaban unas al lado de las otras. Solo existía el largo y el ancho de la superficie que se pintaba, por lo que la perspectiva no se usaba, seguramente porque los pintores no se interesaban por ella. La pintura y la escultura medievales servían para enseñar a los fieles las historias bíblicas y las vidas de los santos cristianos. Por eso, a los artistas no les interesaban los fondos, y solo se preocupaban de las figuras. A partir del renacimiento, los pintores empezaron a seguir los descubrimientos de Brunelleschi y el tratado de Alberti. Los fondos de las pinturas se llenaron de edificios (que aumentaban la sensación de profundidad) y de paisajes. Además de la perspectiva lineal, se usaba también la atmosférica: Leonardo da Vinci desarrolló una técnica especial, el sfumato, que consistía en difuminar los bordes de las figuras. A partir de finales del siglo XIX, las cosas empezaron a cambiar, pues los

pintores iniciaron el camino contrario: algunos regresaron a la perspectiva plana, como Paul Cézanne; otros la distorsionaron, es decir, usaron varios puntos de vista dentro de un mismo cuadro, como André Derain, y otros, como Pablo Picasso, superaron totalmente el sistema de la perspectiva, usando diferentes puntos de vista, no solo en un mismo cuadro, sino también en una misma figura.

PERSPECTIVA FRONTAL O PARELELA

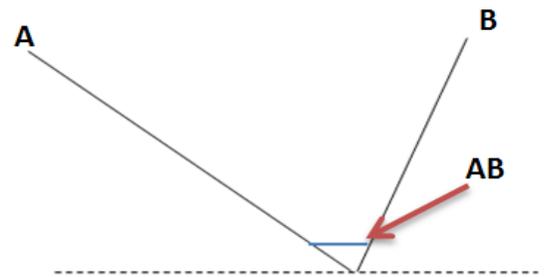
Este tipo de perspectiva posee un único punto de fuga, este se ubica sobre la línea de horizonte. En este tipo de perspectiva, sólo vemos en fuga las líneas de profundidad, las demás las vemos paralelas al plano del cuadro.

Definición: perspectiva que ubica el punto de fuga principal en el centro del cuadro.

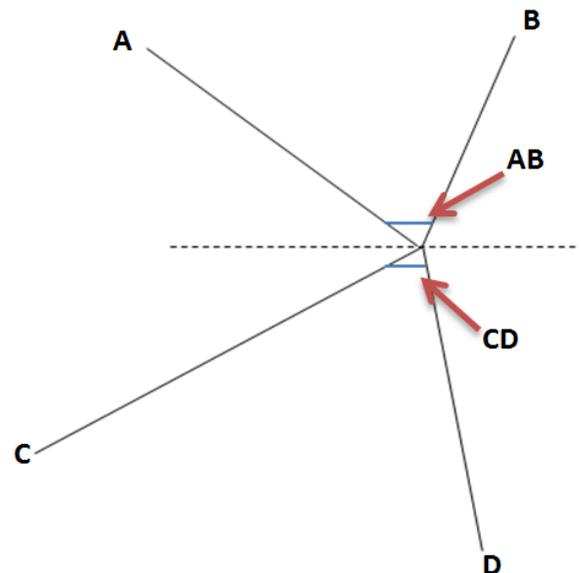
TRAZO DE LA PERSPECTIVA FRONTAL O PARALELA

Sobre el plano del cuadro representamos la línea del horizonte y sobre ésta, situamos el punto de fuga.

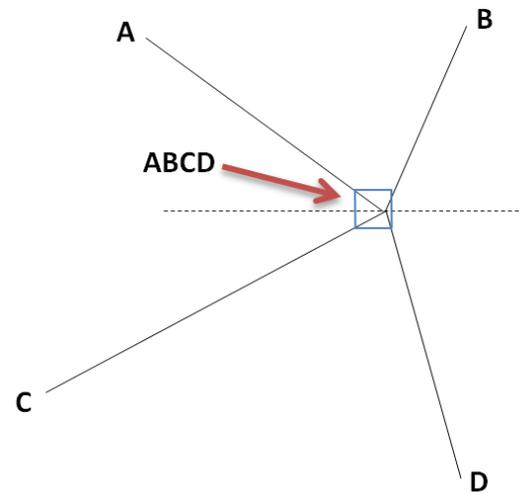
A partir del punto de fuga trazamos dos líneas divergentes A y B. Unimos dos puntos de estas líneas divergentes (A y B) con una línea paralela a la línea del horizonte.



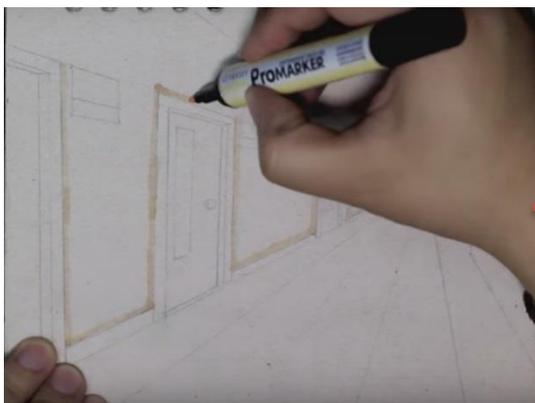
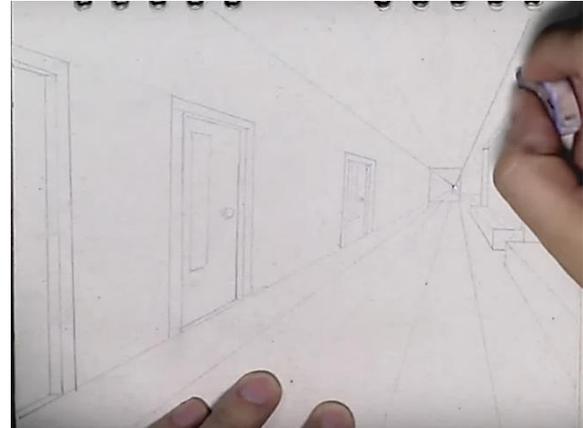
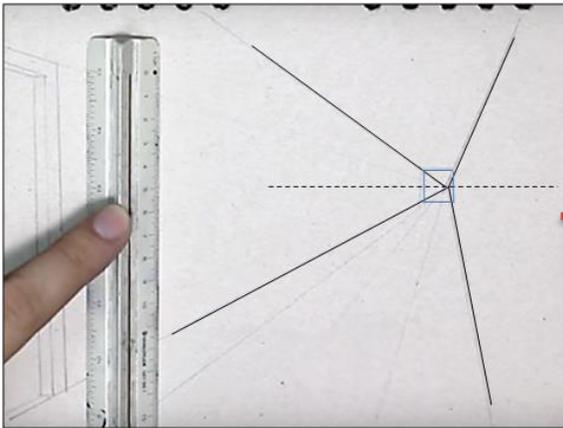
Ahora, vamos a unir otros dos puntos de las divergentes, C y D, que se encuentran entre la línea AB y la línea del horizonte. Así, obtenemos la perspectiva del cuadrado ABCD.

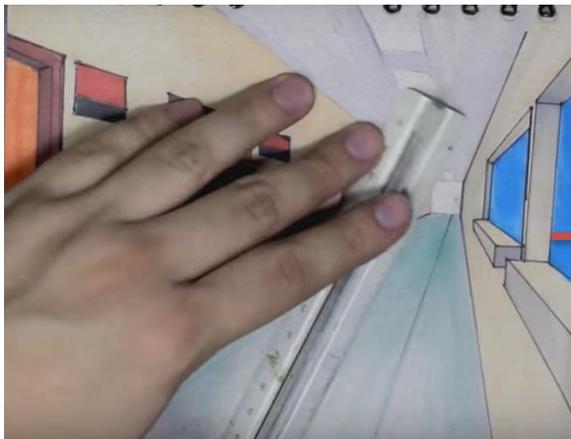
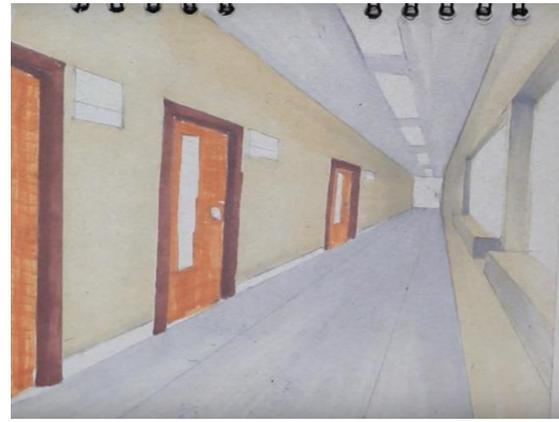
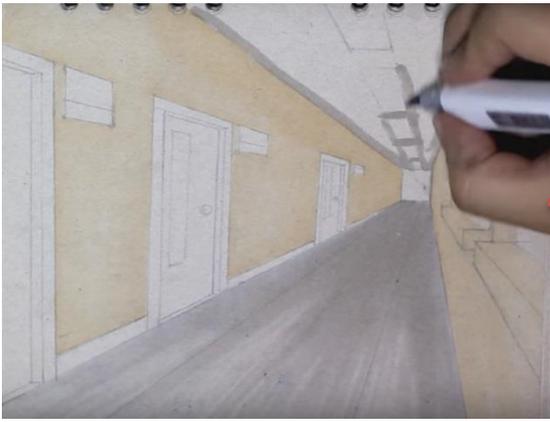


Ahora trazamos un cuadrado con base AB y unimos los vértices superiores con el punto de fuga, luego trazamos las verticales desde C y D hasta las nuevas líneas de fuga, y obtendremos un cubo de base ABCD.



Este recurso se utiliza para la representación de objetos con ciertas dimensiones y proporciones, pero además para transmitir una sensación de quietud, donde los objetos parecen inamovibles y duraderos. El punto de fuga es el lugar donde convergen todas las rectas proyectadas que están paralelas a una cierta dirección y está situado en el infinito. Hay tantos puntos de fuga como direcciones en el espacio. Para la realización de un dibujo en perspectiva frontal utilizamos un único punto de fuga, ya que las proyecciones de las rectas paralelas al plano del cuadro no tienen punto de fuga por ser sus proyecciones también paralelas al plano. Entonces, se trazará cualquier figura que deseemos representar.





Utilizando un SmartPhone escanea el siguiente Código QR, para poder ver el tutorial sobre este tipo de Perspectiva y podrás aprender cómo realizar un buen diseño empleando esta técnica a través del ejemplo que en el vídeo se expone (debes de verificar que el SmartPhone cuente con una app de escaneo de códigos QR).

O, puedes ingresar a la siguiente dirección:
<https://www.youtube.com/watch?v=bSfDe0TLcTE>



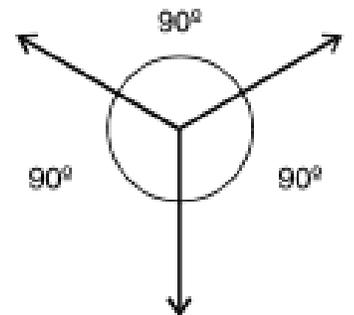
Las perspectivas paralelas son de gran utilidad para el trabajo rápido a mano alzada y para visualizar un proyecto de forma inmediata. Constituyen una manera de relatar lo que sólo existe como idea y hacen posible discutir y operar sobre ella.

Son un modo de graficar el espacio que brinda visiones unitarias del objeto.

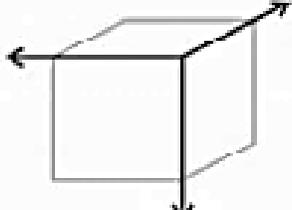
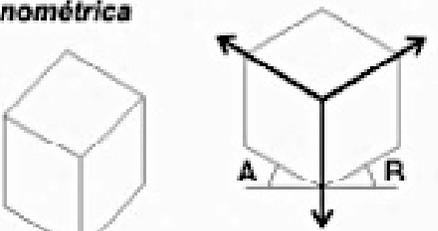
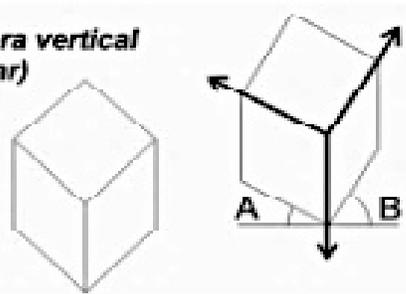
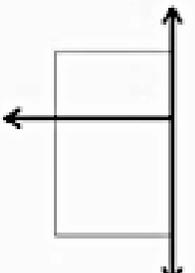
Las perspectivas presuponen que el espacio se estructura según tres ejes ortogonales entre sí. Constituyen un sistema de referencia del espacio

En las perspectivas paralelas los tres ejes (del alto, del ancho y de la profundidad) están representados por sistemas de rectas paralelas. Todas las líneas paralelas en el espacio tridimensional son paralelas en el plano gráfico.

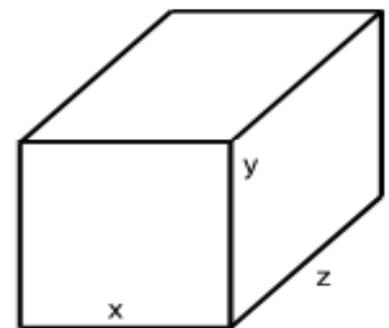
Se dividen en:



TIPO DE PERSPECTIVA	DISPOSICIÓN FÍSICA	DIBUJO
---------------------	--------------------	--------

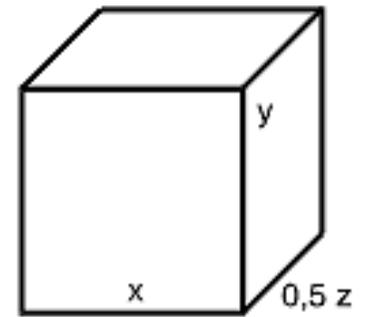
<p>Caballera</p> 	<p>Eje de la altura. Eje del ancho. Eje de profundidad.</p>	<p>Vertical. Horizontal. Oblicuo –Reduce aproximadamente 0,70 a 45°</p>
<p>Axonométrica</p> 	<p>Eje de la altura. Ejer del ancho. Ejer de la profundidad.</p>	<p>Vertical. Oblicuo – $A + B < 90^\circ$ Oblicuo – $A + D < 90^\circ$</p>
<p>Caballera vertical (o militar)</p> 	<p>Eje de la altura. Eje del ancho. Eje de la profundidad.</p>	<p>Vertical. Oblicuo - $A + B = 90^\circ$ Oblicuo - $A + B = 90^\circ$ (no se reducen los lados).</p>
<p>Bizantina</p> 	<p>Eje de la altura. Eje del ancho. Eje de la profundidad.</p>	<p>Vertical. Oblicuo - $A + B = 90^\circ$ Vertical (reduce aprox. 0,60)</p>

Las perspectivas caballeras pueden o no tener reducción en el eje de la profundidad. Puede operarse con "caballera normal", es decir sin reducción, lo que origina el dibujo de un cubo según la siguiente imagen...



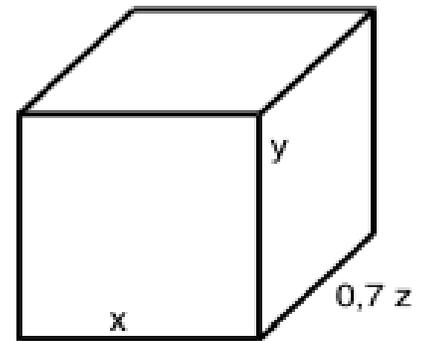
$$x = y = z$$

o bien con "caballera reducida", donde la longitud de la profundidad se reduce a la mitad, y origina entonces el dibujo del cubo, según la siguiente figura.



$$x = y \neq z$$

De acuerdo a nuestras pautas culturales de lectura y percepción de los dibujos ninguno de los dos casos es satisfactorio. En el primero el cubo se percibe como alargado y en el segundo, como achatado. El dibujo de la siguiente aparece como más adecuado a dichas pautas y se corresponde con una reducción de 0,.. Por otra parte parece recomendable que en cada caso quien dibuje defina, a través de su propio criterio perceptual el valor de reducción.

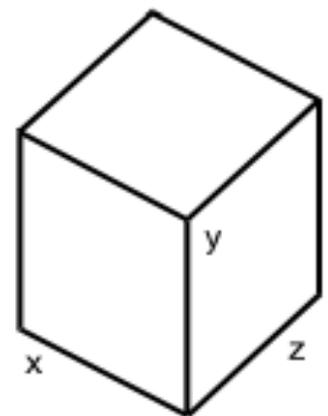


$$x = y \neq z$$

Esta aplicación de la métrica de las reducciones de una manera perceptual puede usarse en cualquier tipo de perspectiva paralela, donde pueden variar cualquiera de las tres medidas.

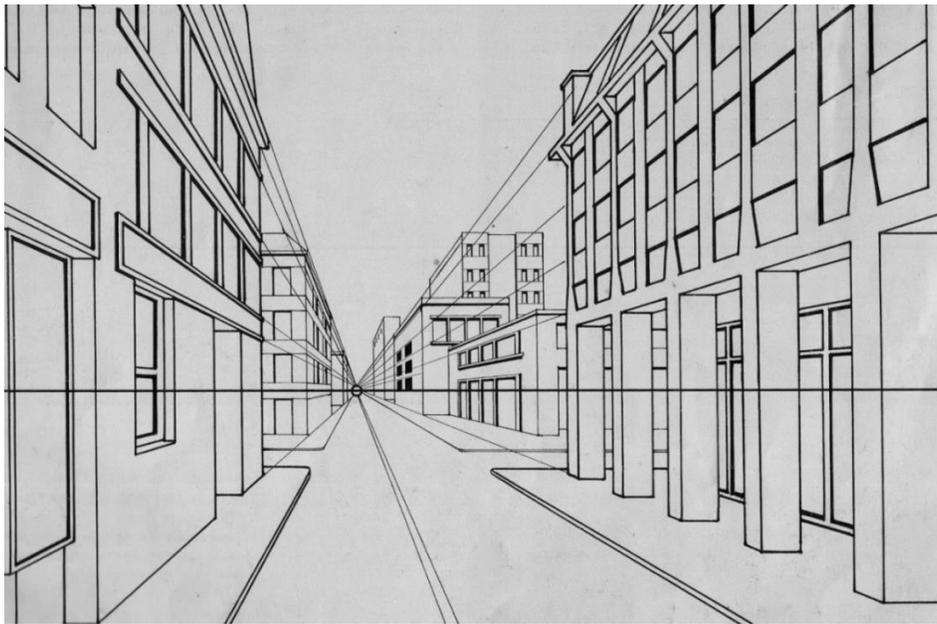
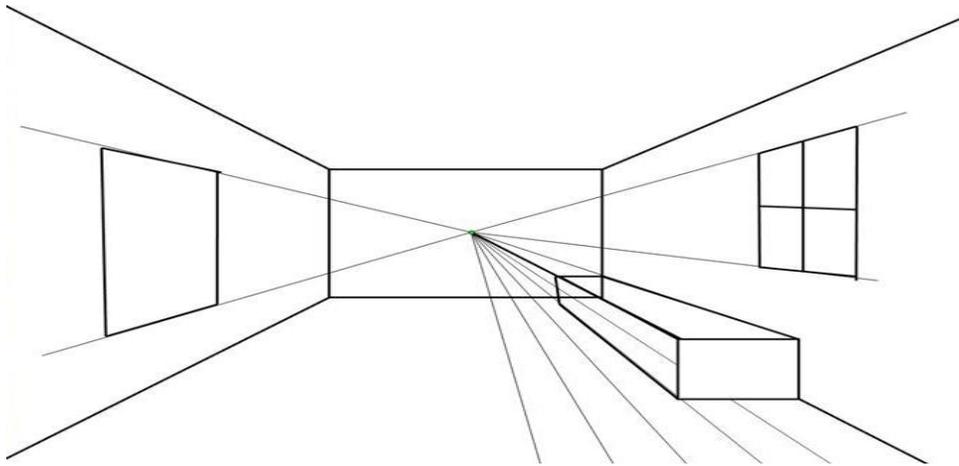
En la figura se muestra un cubo que en el dibujo tiene sus aristas "x", "y" y "z" reducidas perceptualmente.

En la figura se muestra un cubo que en el dibujo tiene sus aristas "x", "y" y "z" reducidas perceptualmente. Se tiene en cuenta que las aristas que están más inclinadas con respecto a la horizontal, se dibujarán más reducidas.



$$x \neq y \neq z$$

EJERCICIO 01: conforme a las instrucciones de tu catedrático(a) en un formato realiza las siguientes ilustraciones, empleando el método de perspectiva correspondiente.

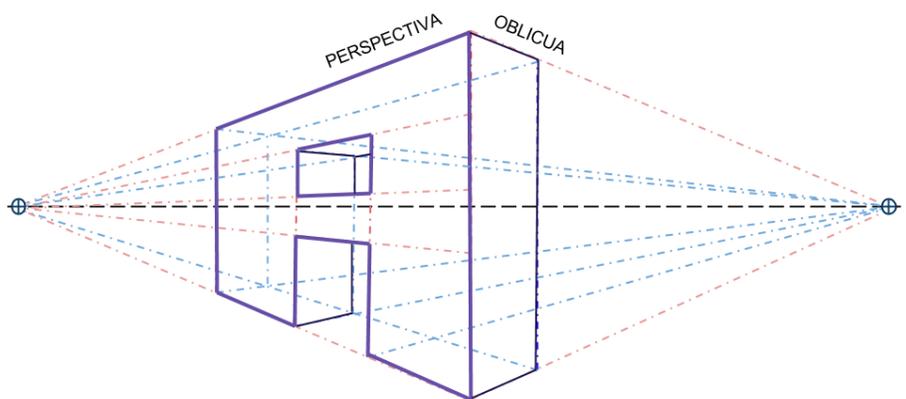


PERSPECTIVA OBLICUA

Sistema de proyección por el que un objeto tridimensional se representa mediante un dibujo en perspectiva en el que las caras paralelas al plano del cuadro están dibujadas a escala real y todas las líneas perpendiculares al plano del cuadro tienen una inclinación cualquiera distinta de 90° , a menudo inferior para compensar el aspecto distorsionado. También llamada oblicuo.

Sigue los siguientes pasos básicos para realizar tus dibujos en perspectiva oblicua:

1. Traza una línea de horizonte (Es la que está punteada gruesa).
2. Ubica los dos puntos de fuga en los extremos de la línea de horizonte (Se muestran en el dibujo como dos círculos).
3. Traza una línea vertical que sea perpendicular a la línea de horizonte (En el dibujo se ve como la línea vertical más grande).



4. Desde la parte superior y de desde la parte inferior de la línea trazada, traza líneas de referencia hasta cada punto de fuga. (Las líneas de referencia se ven punteadas de color azul y rojo).
5. Define la profundidad de cada cara del futuro cubo. (Estas líneas son verticales y se ven como las más pequeñas del lado derecho y lado izquierdo).
6. Ahora para trazar las líneas internas que forman la letra "A", marca la altura de cada línea vertical interna en la primera línea vertical que haz trazado. (La línea vertical más grande).
7. Traza líneas de referencia desde las marcas realizadas hasta el punto de fuga, de la cara donde quedarán las líneas internas que formarán la letra "A". (En el dibujo se utilizó el punto de fuga de la izquierda para ubicar las líneas internas de la letra "A").
8. Traza las líneas verticales que conformarán la parte interna de la letra "A".
9. Repasa las líneas que forman la letra "A" y borra las que no.
10. Ahora solo falta trazar la profundidad de las líneas internas que forman la letra "A", teniendo en cuenta el punto de fuga de la derecha.

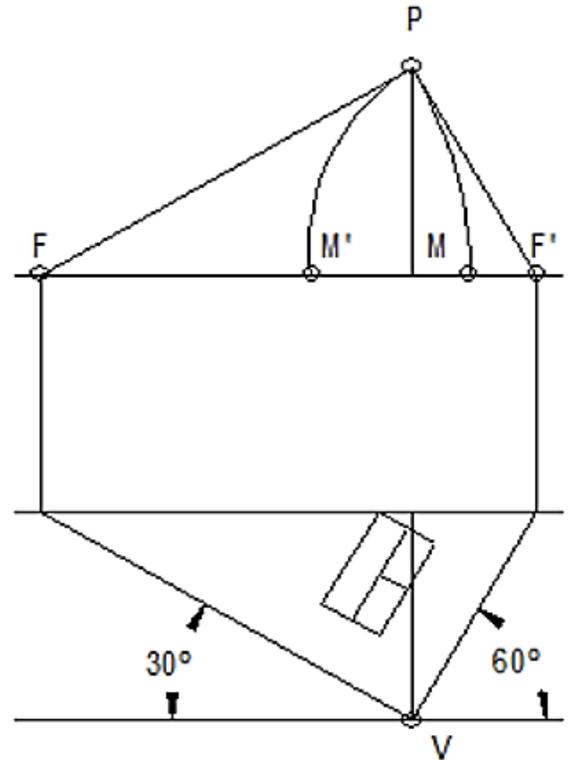
Al igual que ocurre con la perspectiva frontal esta perspectiva queda definida por la disposición del objeto, que ha de estar situado de manera que las caras laterales sean oblicuas respecto del plano del cuadro, así pues se obtienen dos puntos de fuga (f-f').

Esta oblicuidad puede ser cualquiera, pero la más comúnmente elegida es aquella en la que las caras laterales forman ángulos de 30° y 60° con el plano cartesiano.

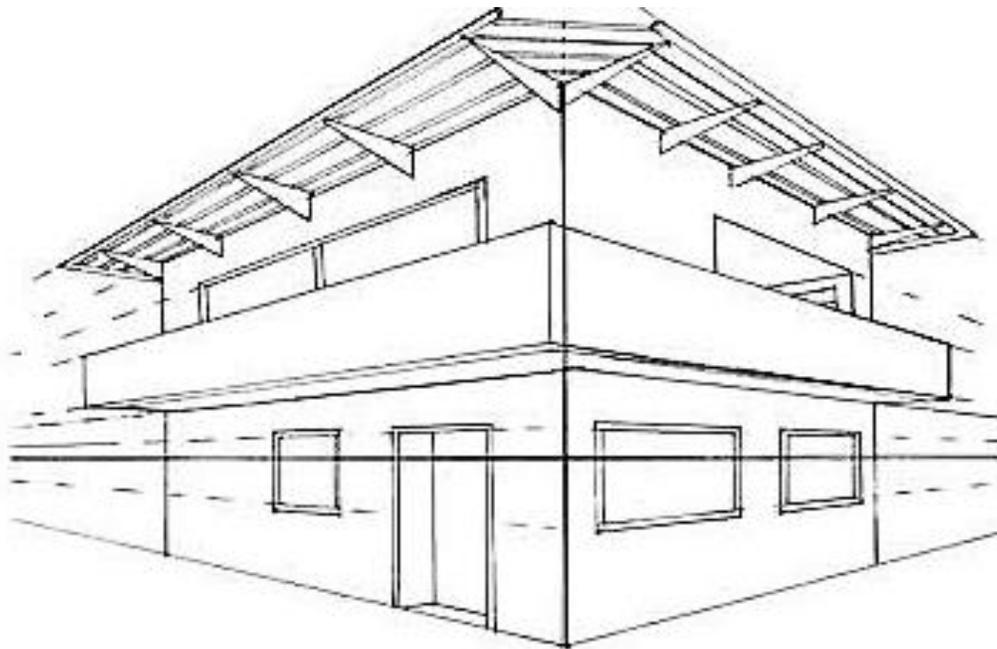
Las visuales paralelas a las aristas horizontales del prisma cortan al plano cartesiano (a la línea horizontal).

En los puntos F-F', puntos de fuga de las paralelas a estas dos direcciones. Dichas visuales forman ángulos de 90° , es necesario considerar esto a la hora de colocar el dibujo en el papel, pues cuando un punto de fuga se acerca al principal (P) el otro se aleja de él.

Las aristas laterales no tienen punto de fuga, siendo consideradas perpendiculares a la línea tangente.

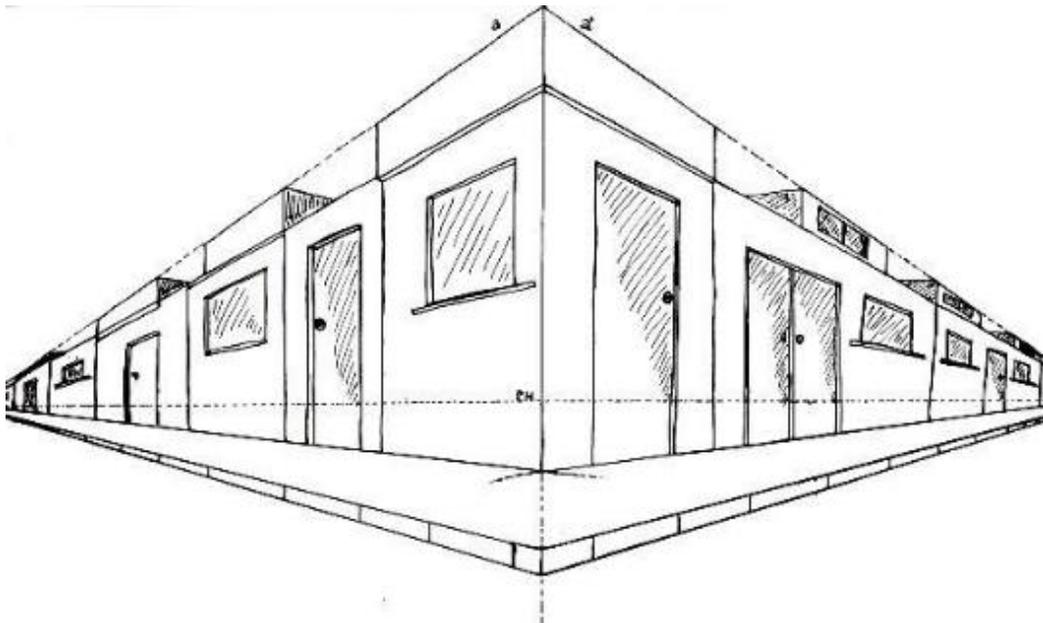


EJERCICIO 02: conforme a las instrucciones de tu catedrático(a) en un formato realiza la siguiente ilustración, empleando el método de perspectiva correspondiente.



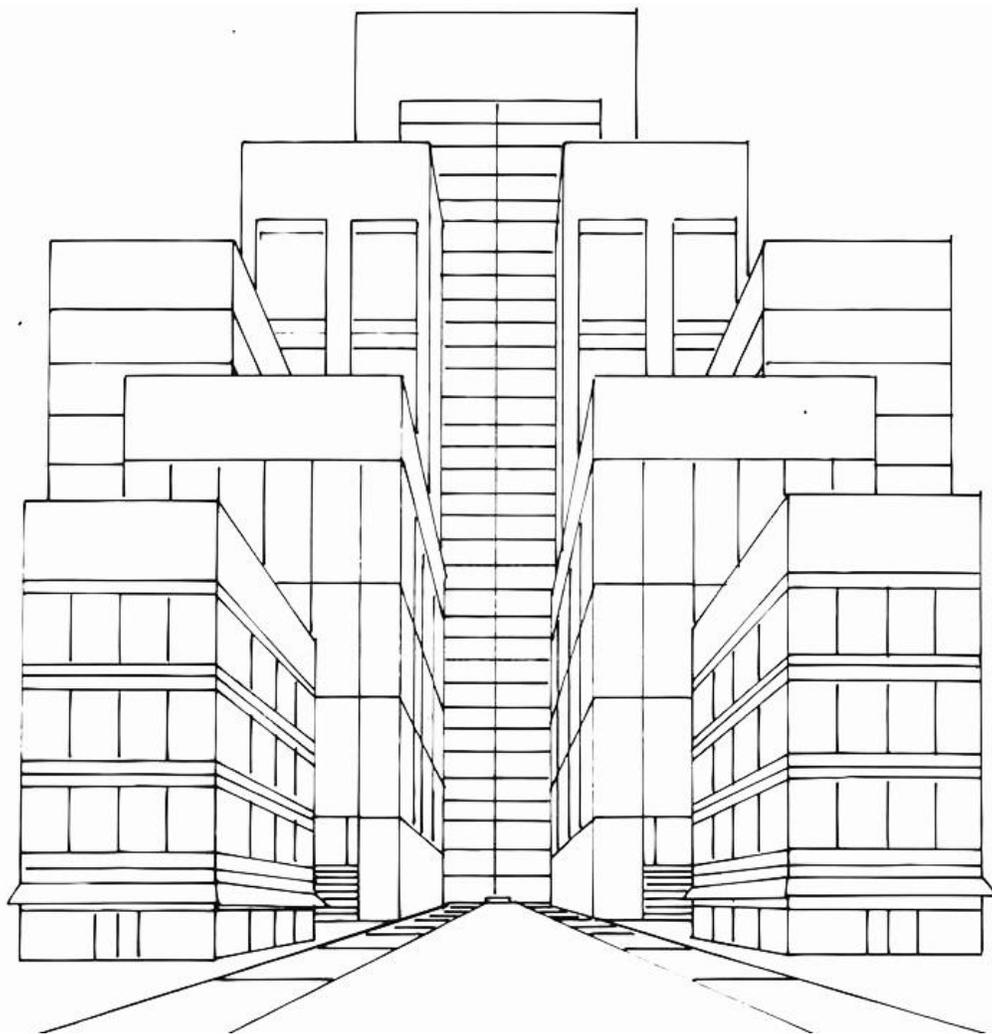
PERSPECTIVA OJO DE HORMIGA

Cuando la línea de horizonte se encuentra a la misma altura que la línea de tierra, confundiéndose ambas, nos dará una vista de hormiga, como si la viéramos a través de los ojos de la hormiga.



Cuando está muy cerca de la línea de horizonte y la línea de tierra o es la misma, se ven más grandes los objetos.

EJERCICIO 03: conforme a las instrucciones de tu catedrático(a) en un formato realiza las siguientes ilustraciones, empleando el método de perspectiva correspondiente.

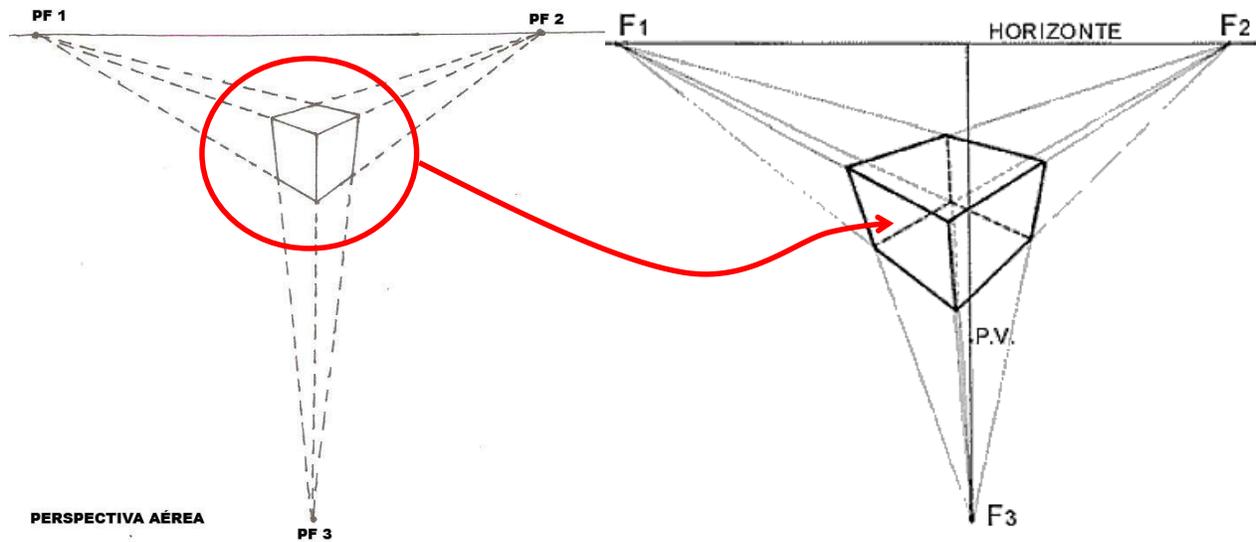


PERSPECTIVA ATMOSFÉRICA O AÉREA

Fue Leonardo Da Vinci el primero en definir la perspectiva atmosférica. Se basa en el efecto óptico producido por la luz absorbida y reflejada por la "atmósfera" una neblina de polvo y humedad. Esta neblina es más densa en la superficie de la tierra, ya que diluye la luz y hace que los tonos distantes pierdan contraste. El color azul atraviesa mejor la neblina y hace que el cielo se vea azul, y que lo que se encuentra a lo lejos muestre un tono azulado. A lo largo de los siglos, los artistas han imitado este efecto natural utilizando tonos débiles y pálidos en el horizonte.

Cinco maneras de crear el efecto de distancia utilizado por los pintores utilizan líneas que, si las prolongamos, se reunirían todas en un punto final. (Perspectiva lineal). Dibujan los objetos de primer plano más grandes que los mismos objetos a la distancia. (Perspectiva en escala). Dibujan la gente o las cosas de modo que los que estén en el primer plano tapen parte de las cosas que se hallan detrás. (Perspectiva de contorno). Hacen que la textura de las cosas, como por ejemplo la del pasto, la piel o el suelo pedregoso, sea más nítida y perceptible en el primer plano, pero difusa a la distancia. Utilizan colores más apagados y azulados para los objetos ubicados en la distancia. (Perspectiva aérea).

La perspectiva atmosférica o aérea es la técnica que consiste en representar la profundidad o la distancia por medio de gradaciones en el color, la nitidez y los tonos de los objetos a medida que se alejan en el plano; también llamada perspectiva aérea, perspectiva atmosférica. Las condiciones climáticas y atmosféricas proporcionan una sensación de profundidad, ya que los colores y la tonalidad de la imagen se amortiguan según aumenta la distancia.



A esta perspectiva, se le llama también **Perspectiva de Tres Puntos Vista desde Arriba**.

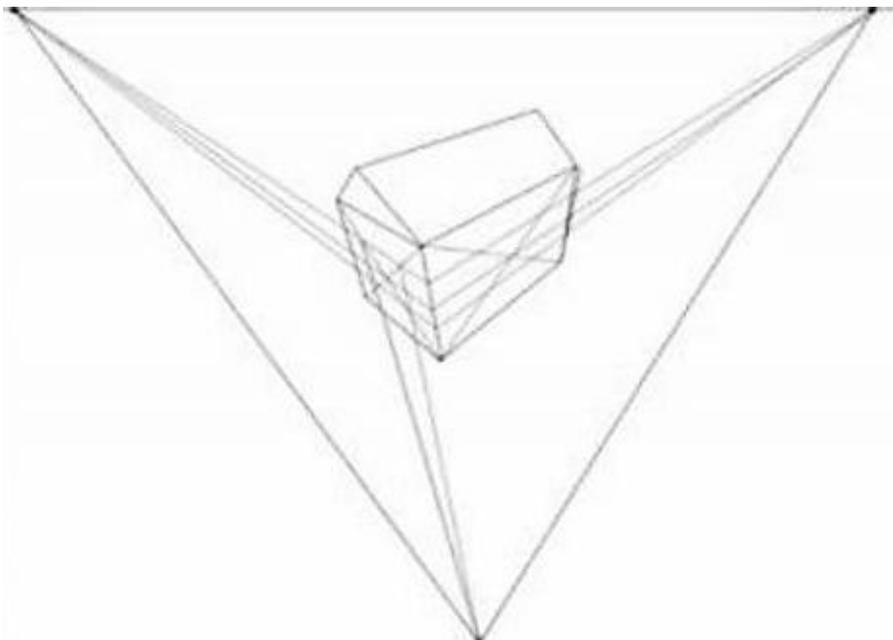
Utilizando un Smartphone escanea el siguiente Código QR, para poder ver el tutorial sobre este tipo de Perspectiva y podrás aprender cómo realizar un buen diseño empleando esta técnica a través del ejemplo que en el vídeo se expone (debes de verificar que el Smartphone cuente con una App de escaneo de códigos QR).

O, puedes ingresar a la siguiente dirección:

<https://www.youtube.com/watch?v=rBtI-bxSeCQ>



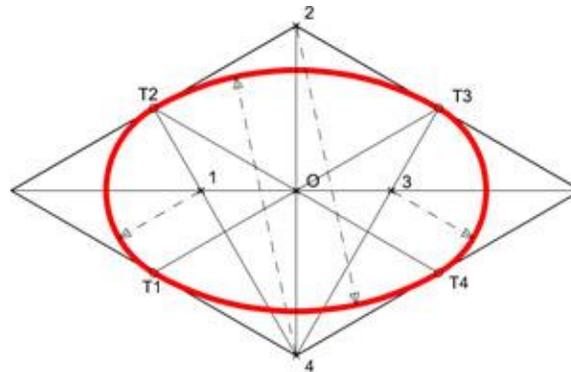
EJERCICIO 04: conforme a las instrucciones de tu catedrático(a) en un formato realiza la siguiente ilustración, empleando el método de perspectiva correspondiente.



CÍRCULOS EN PERSPECTIVA

CIRCULOS EN PERSPECTIVA ISOMÉTRICA

La circunferencia en perspectiva isométrica, al presentarse en posición oblicua respecto del observador, se visualizará como una elipse y el método de los 8 puntos es el utilizado habitualmente para trasladarla desde la vista diédrica al plano isométrico.

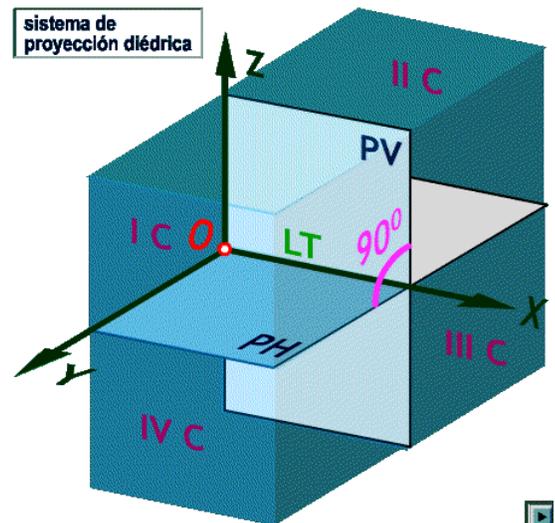


La circunferencia
en ISOMÉTRICA
explicada paso a paso

Antes de continuar... se te explicará lo que es "Sistema de Proyección Diédrica"

El sistema de proyección diédrica se compone básicamente de dos planos de proyección, perpendiculares entre sí, denominados: planos principales de proyección; y en forma particular: plano vertical de proyección (PV) y plano horizontal de proyección (PH). Los componentes principales del sistema de proyección diédrica son:

- ✓ **PV (plano vertical de proyección).**
- ✓ **PH (plano horizontal de proyección):** forma 90° con el PV.
- ✓ **LT (línea de tierra):** es la intersección entre los planos vertical y horizontal de proyección.
- ✓ **O (origen):** punto común a los tres ejes de coordenadas, a partir del cual se miden las coordenadas de los puntos.
- ✓ **X (eje de coordenadas x):** eje sobre el cual se miden las coordenadas (x) de los puntos; coincide con la línea de tierra.
- ✓ **Y (eje de coordenadas y):** eje sobre el cual se miden las coordenadas (y) de los puntos.
- ✓ **Z (eje de coordenadas z):** eje sobre el cual se miden las coordenadas (z) de los puntos.



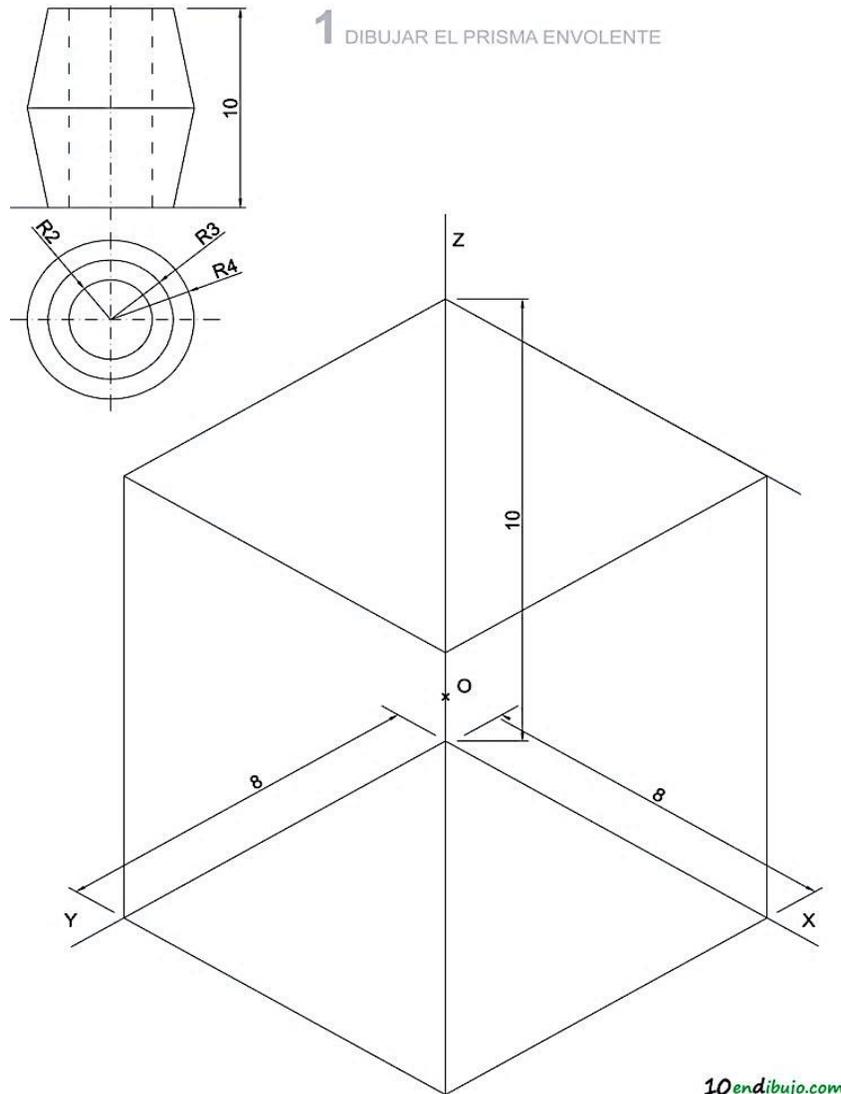
Diedro (cuadrante): cada una de las 4 porciones en que dividen a a todo el espacio los planos principales de proyección. Se denominan:

- **I C (primer cuadrante):** porción del espacio comprendida por encima del PH y por delante del PV,
- **II C (segundo cuadrante):** porción del espacio comprendida por encima del PH y por detrás del PV,
- **III C (tercer cuadrante):** porción del espacio comprendida por debajo del PH y por detrás del PV,
- **IV C (cuarto cuadrante):** porción del espacio comprendida por debajo del PH y por delante del PV.

A continuación, por medio de un ejemplo se te explica lo que es la circunferencia en perspectiva isométrica.

PRISMA ENVOLVENTE

Dibujamos en primer lugar el prisma que envuelve toda la pieza. En este caso no nos tendremos que preocupar de coeficiente de reducción ni de escalas. Podemos simplemente medir. Puesto que nos dicen que la base tiene 4 cm de radio, tendremos que poner 8 cm de diámetro. Estos 8 cm irán colocados en los ejes horizontales, es decir, en el eje X y en el eje Y. La altura es de 10 cm, que colocaremos directamente en el eje Z. Dibujando paralelas a los ejes desde cada uno de los puntos que nos han quedado marcados obtendremos el prisma envolvente.



FUENTE: www.10endibujo.com; tomado con fines ilustrativos y educativos.

CIRCUNFERENCIA CENTRAL

Ya que tenemos el diámetro más grande dibujado, aprovechamos para dibujar la circunferencia con ese diámetro y esta es la circunferencia central, situada a 5 cm de altura. Lo primero es dibujar el cuadrado circunscrito a la circunferencia, que tendrá 8 cm de lado. Está contenido en el prisma. Simplemente mide 5 cm en vertical desde la base y dibuja las paralelas a los ejes X e Y que forman el cuadrado en perspectiva.

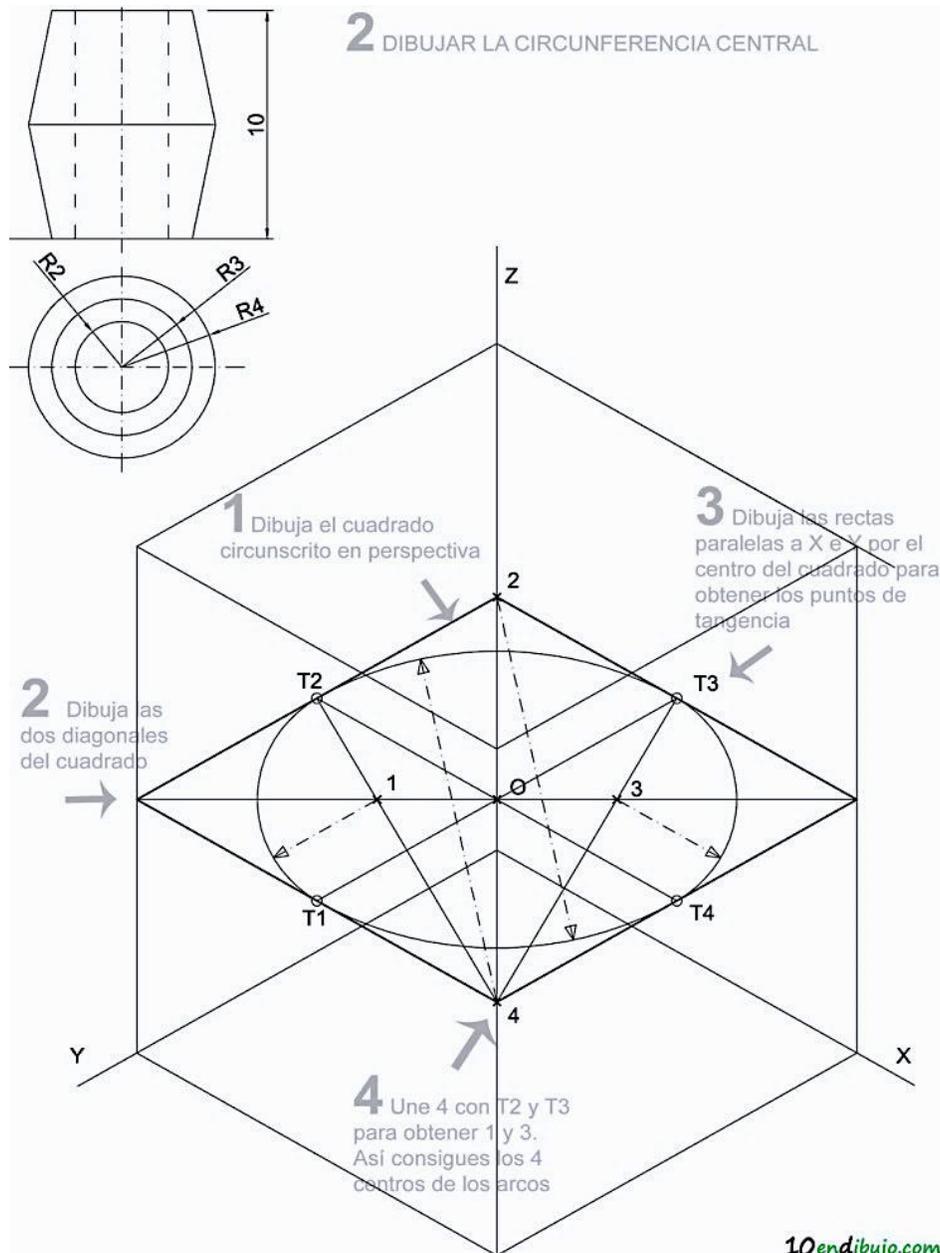
La circunferencia en perspectiva isométrica se compone de 4 arcos de circunferencia. Tenemos que encontrar los 4 centros y los 4 puntos de tangencia que enlazan los arcos. Vamos paso a paso:

- 1. Los vértices 2 y 4 del cuadrado en perspectiva son centros de 2 arcos** de circunferencia del resultado final.

Dibuja las dos diagonales del cuadrado. Una está en posición vertical y ya la tienes dibujada en este caso. La segunda está en posición horizontal y simplemente une los vértices extremos del cuadrado en perspectiva. Así obtienes el centro O del cuadrado y de la circunferencia en perspectiva.

2. **Haz pasar por el centro O una recta paralela al eje X y otra paralela al eje Y.** Los puntos de corte de estas dos rectas con los lados del cuadrado definen los 4 puntos de tangencia T1 a T4.
3. **Une el vértice 4 del cuadrado en perspectiva con los puntos de tangencia T2 y T3.** Estas dos rectas determinan los centros 1 y 3 de los arcos que nos faltaban y que se encuentran en la diagonal más larga del cuadrado en perspectiva.
4. **Los arcos con centro en 1 y en 3 tienen el mismo radio, de dimensión 1-T1.**
5. **Los arcos con centro en 2 y 4 tienen un radio igual, de dimensión 2-T4.**

Como ves, hemos encontrado los 4 centros (1, 2, 3, 4) y los 4 puntos de tangencia (T1, T2, T3, T4).



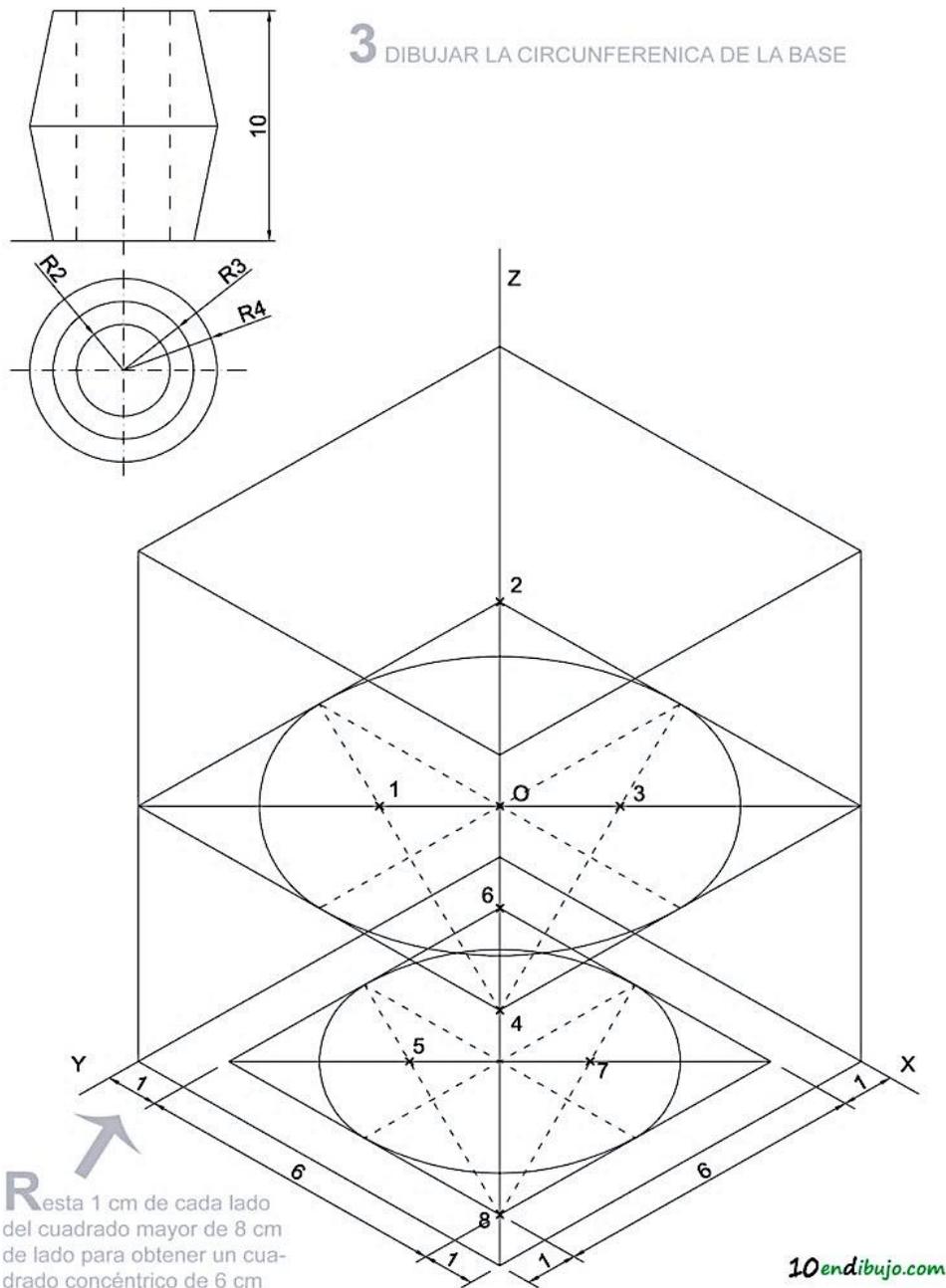
FUENTE: www.10endibujo.com; tomado con fines ilustrativos y educativos.

Esta es la forma de dibujar una circunferencia en perspectiva isométrica. Ahora sólo tienes que repetir el proceso tantas veces como necesites.

CIRCUNFERENCIA MAYOR A LA BASE

Como puedes ver en las vistas, hay que dibujar dos circunferencias en la base, una de radio 2 cm y otra de radio 3 cm. Empezaré con la mayor, la circunferencia de 3 cm de radio. Para dibujar el lado del cuadrado circunscrito en perspectiva lo más fácil es partir del lado del prisma mayor de 8 cm. Puesto que el que tenemos que dibujar tendrá 6 cm de lado y estará centrado con el anterior, puedes medir 1 cm a cada lado de ese. Haces lo mismo en las dos direcciones, tanto en el eje X como en el Y y te quedará un cuadrado en perspectiva con 6 cm de lado centrado con respecto al prisma.

Dibuja ahora los ejes mayores del óvalo (que son las diagonales horizontales), es decir, la recta vertical que va desde 8 hasta 6 y la perpendicular que pasa por 5 y 7. **Los puntos de tangencia** se obtienen igual que antes dibujando rectas paralelas a los ejes X e Y que pasan por el centro del cuadrado. **Dos centros** de los arcos de circunferencia son los puntos 6 y 8. **Los centros 5 y 7** se obtienen uniendo el punto 6 con los puntos de tangencia situados en el punto medio de los lados opuestos del cuadrado.

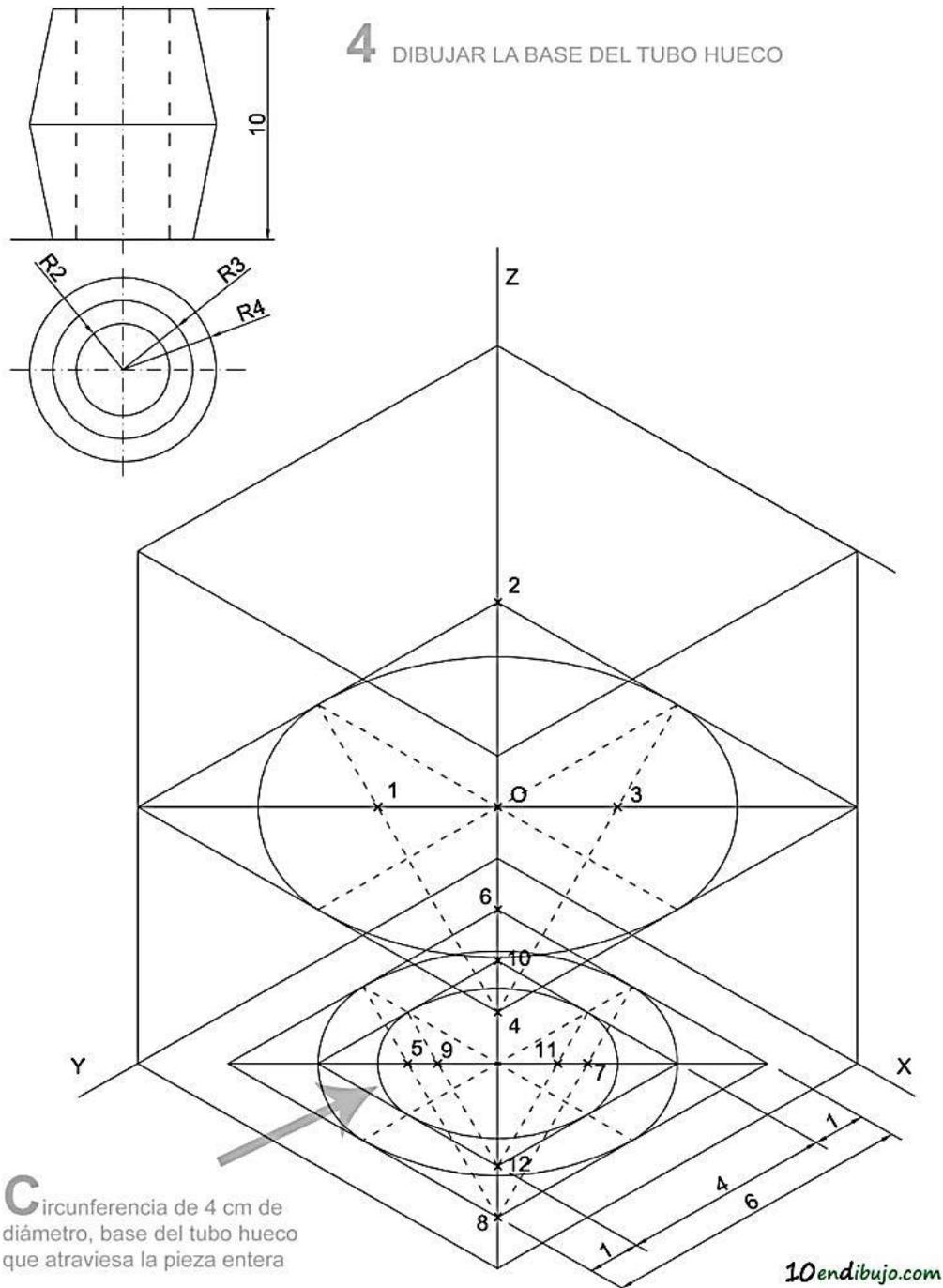


FUENTE: www.10endibujo.com; tomado con fines ilustrativos y educativos.

CIRCUNFERENCIA INTERIOR DE LA BASE

El proceso es exactamente el mismo. Puesto que el lado del cuadrado circunscrito debe ser 4 cm, dibuja un cuadrado en perspectiva 1 cm más pequeño por cada lado que el anterior.

Los vértices 10 y 12 son centros de las circunferencias. Los puntos de tangencia ya están dibujados, pues son la intersección de las rectas paralelas a X e Y que pasan por el centro con los lados del cuadrado. Los dos centros restantes, 11 y 12, puedes obtenerlos uniendo 12 con los puntos de tangencia opuestos.



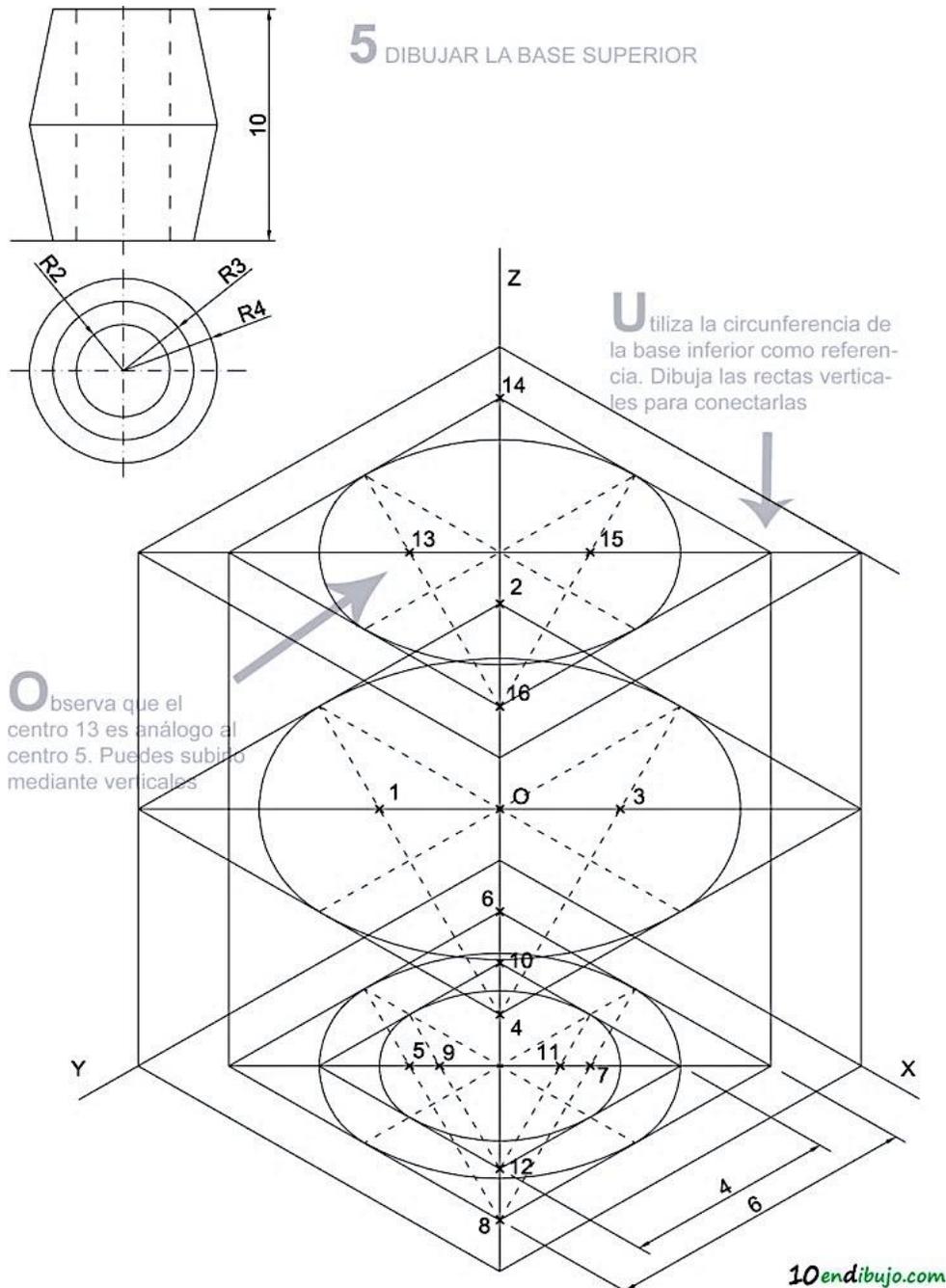
CIRCUNFERENCIA MAYOR DE LA BASE SUPERIOR

Puesto que las circunferencias que tenemos que dibujar son iguales a las de la base inferior, utilizaremos estas de referencia.

Dibuja el eje mayor del cuadrado superior. Lleva en vertical los vértices del eje mayor del cuadrado de 3 cm de la base inferior hasta el eje mayor del cuadrado superior. Traza paralelas a los ejes X e Y para obtener el cuadrado en perspectiva.

Al igual que antes, une un vértice 16 con el punto medio de los dos lados opuesto del cuadrado. Dibuja las paralelas a los ejes X e Y que pasan por el centro del cuadrado.

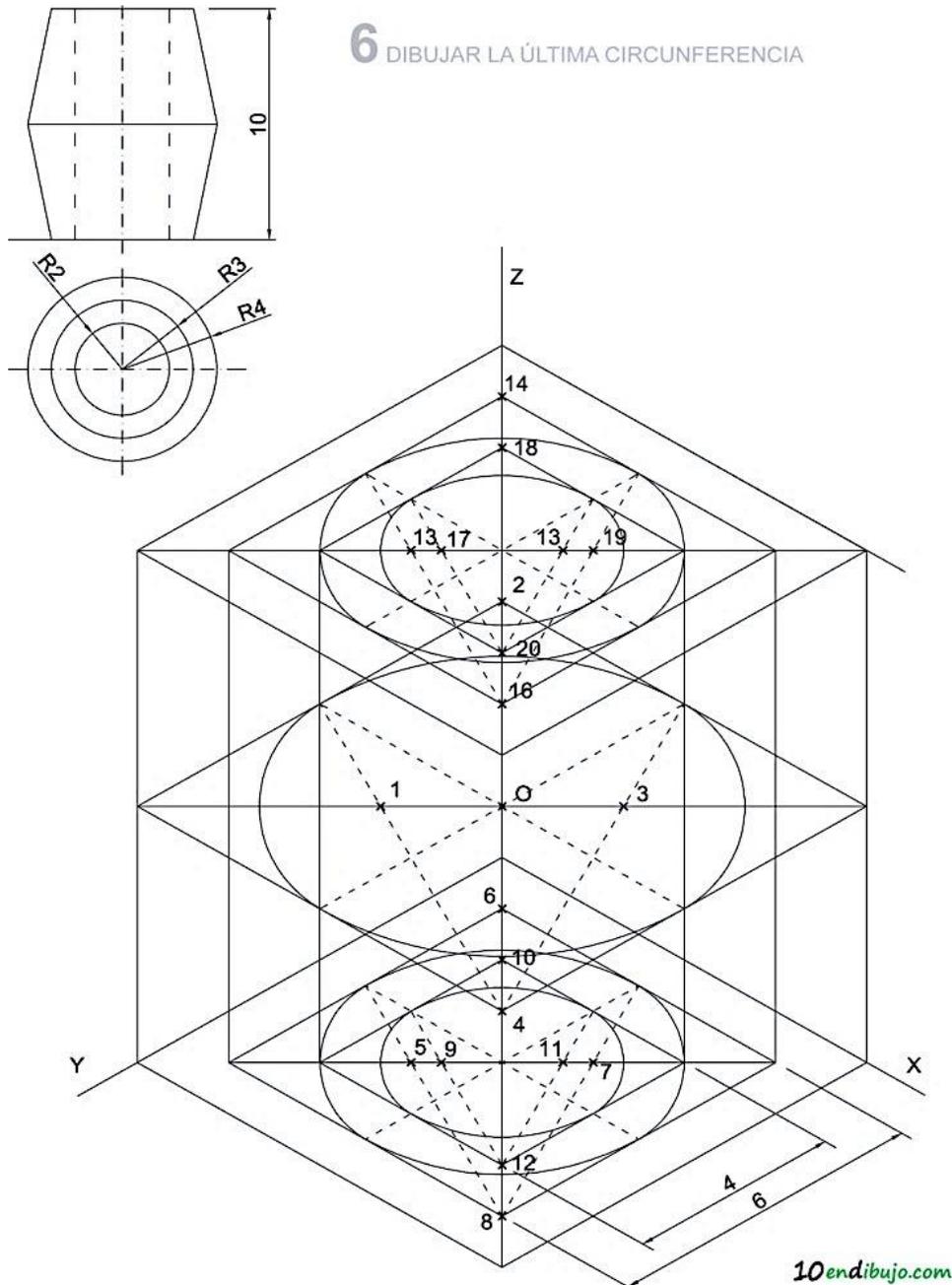
¡Ya tienes los cuatro centros de los arcos de circunferencia y los 4 puntos de tangencia donde se enlazan!



FUENTE: www.10endibujo.com; tomado con fines ilustrativos y educativos.

CIRCUNFERENCIA MENOR DE LA BASE SUPERIOR

Para terminar el tubo hueco del interior de la pieza tenemos que dibujar la circunferencia de 2 cm de radio situada en la base de arriba.

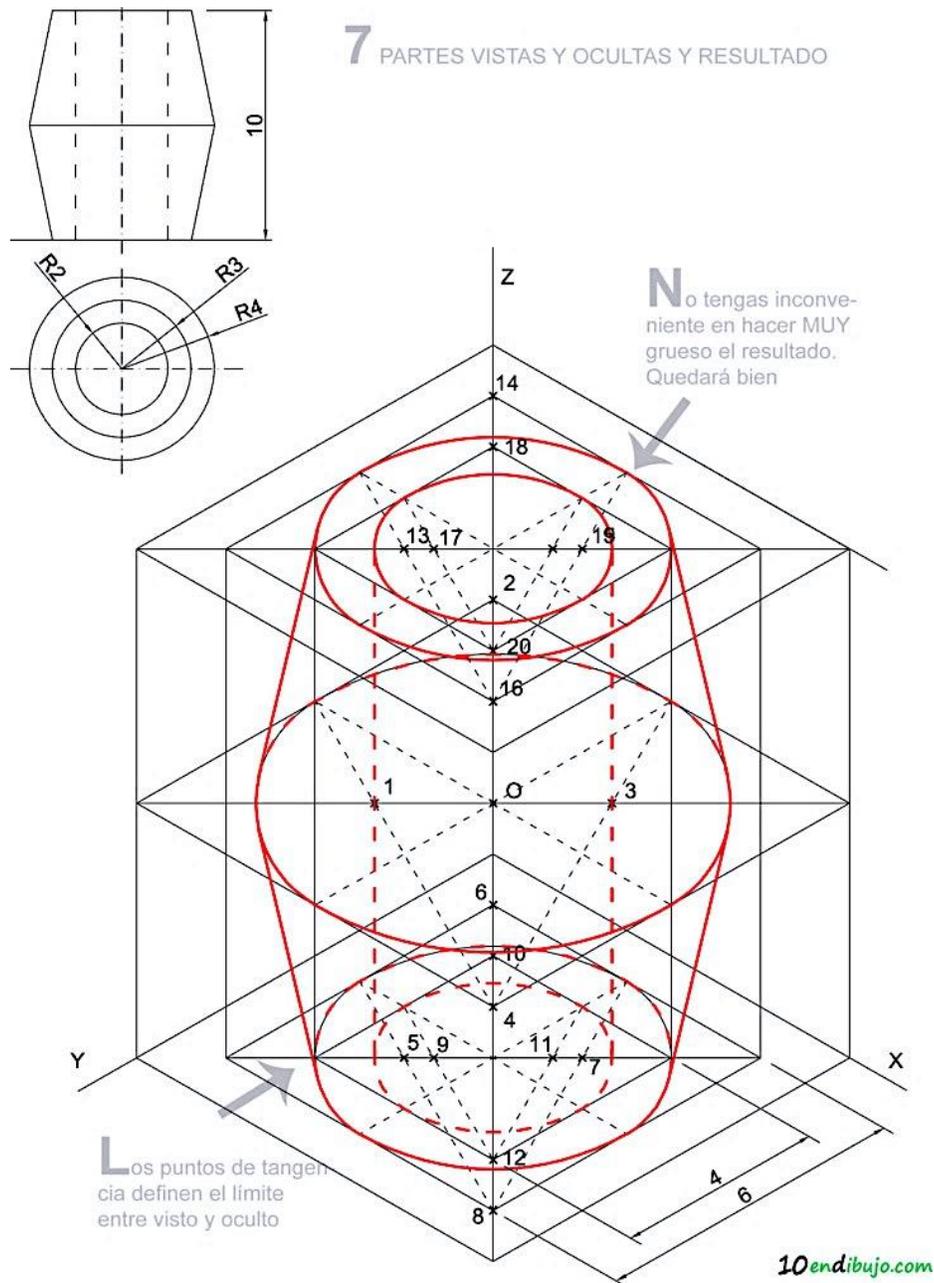


FUENTE: www.10endibujo.com; tomado con fines ilustrativos y educativos.

Ahora es el momento de indicar partes vistas y ocultas y remarcar el resultado.

Las dos circunferencias superiores se ven completamente, así que puedes hacerlas bien gruesas.

Para hacer el tronco de cilindro tendrás que unir las circunferencias de 3 cm de radio de las bases superior e inferior con la circunferencia central de 4 cm de radio. En general, para este tipo de ejercicios en perspectiva no te van a pedir que seas extremadamente preciso en casos como este. Bastará que las enlaces lo mejor posible. Por último, dibuja las dos rectas verticales que unen las circunferencias de menor diámetro situadas en las bases superior e inferior. Ambas rectas son ocultas en su totalidad por lo que se dibujan como discontinuas. La circunferencia interior de la base inferior también es completamente oculta.



FUENTE: www.10endibujo.com; tomado con fines ilustrativos y educativos.

Para la mejor comprensión de un círculo en isométrica, el catedrático con la ayuda de equipo de proyección (cañonera y computador) ingresará al link: <https://www.youtube.com/watch?v=gR4iK5K60n0>

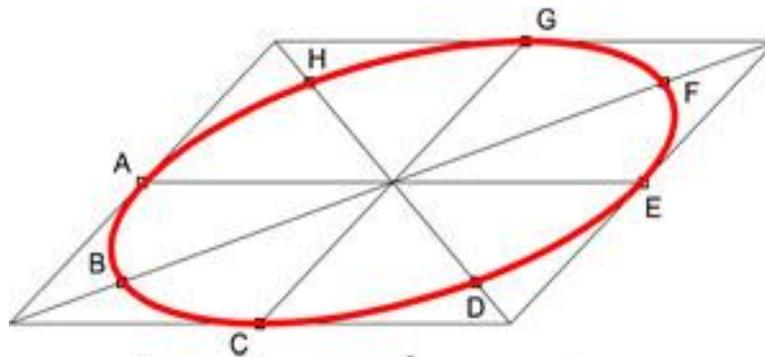
Al finalizar el vídeo y las explicaciones o comentarios de tu catedrático/a, realiza lo siguiente:

Utilizando un Smartphone escanea el siguiente Código QR, para poder ver el tutorial que te explica un ejemplo de círculos en perspectiva, en este caso es en perspectiva isométrica (debes de verificar que el Smartphone cuente con una App de escaneo de códigos QR). Se te recomienda ver el vídeo tutorial puedas verlo en casa, para una mayor comprensión del tema.

EJERCICIO 05: realiza cada uno de los pasos que se te explican en el vídeo hasta realizar la figura final. Sigue las instrucciones de tu catedrático/a durante su realización en clase.



EJERCICIO 05. Con el fin de seguir aprendiendo sobre el tema. Investiga más sobre la circunferencia en perspectiva, en este caso Circunferencia en Perspectiva Caballera.



La circunferencia
en CABALLERA

INFORMACIÓN (INCLUIDA EN ESTA SECCIÓN DEL PRESENTE DOCUMENTO EDUCATIVO) TOMADA DE:**BIBLIOGRAFÍA/EGRAFÍA.**

Arte España. (Nov. 2006). Arte Colonial. <http://www.arteespana.com/artecolonial.htm>

Artística. (2011, 02). Perspectiva Oblicua. Salondeartes.com. http://artisticaplastica.blogspot.com/2011/02/blog-post_12.html

Bustamante, Engel Sofía. Arte Colonial. Consultado: 11:55, 06 Abr, 2022. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos10/arco/arco.shtml>

Diccionario de Arquitectura y Construcción. (2022, Abr 06). Definición de perspectiva oblicua y conceptos relacionados. <http://www.parro.com.ar/definicion-de-perspectiva+oblicua>

EcuRed. Cincuentos. Consultado: 03:44, 06 Abr, 2022 desde <http://www.ecured.cu/Cincuentos>

El arte de crear... (2013, Abr 10). La técnica del claroscuro. <http://inspiracionesrodrigo.blogspot.com/2013/04/la-tecnica-del-claroscuro.html>

Flickr (2010, May 22). <https://www.flickr.com/photos/efiguere/4655922953>

Gómez Villa, Karin. (Año 2012 - 2022). Imágenes en perspectiva fácil. Imagui.com. <http://www.imagui.com/a/imagenes-en-perspectiva-facil-ijeaoGpjax>

<http://www.amopintar.com/wp-content/uploads/foto-tres-pontos-fuga.jpg>

<http://www.artesaniasymanualidades.com/dibujo/perspectiva-frontal.php>

kvera. (2007, Sept). La Perspectiva. Wordpress.com. <https://kvera.files.wordpress.com/2007/09/la-perspectiva.pdf>

Libro: Tratado metódico de perspectiva - Esteban Quaintenne.

MGMA. Perspectiva del Círculo. Wordpress.com. <https://mgma22.wordpress.com/perspectiva-i-introduccion/tema-iii-perspectiva-del-circulo/>

PLM. Perspectivas Paralelas. Principios generales de construcción. Páginas 1 de 7. <http://www.plm.com.ar/academico/documentos/downloads/pdf/textos/perspectivas.pdf>

Portal del Arte. (Año 2005 - 2008). Arte Colonial. <http://www.portaldearte.cl/terminos/artecolonial.htm>

Taringa! Técnicas básicas del dibujo a lápiz y sombreado. <http://www.taringa.net/post/arte/13434072/Tecnicas-basicas-del-dibujo-a-lapiz-y-sombreado.html>

Unknown (2014, Jul 25). Todos los tipos de perspectivas. <http://adcc0012.blogspot.com/>

webcolegios. Perspectiva Atmosferica. <http://www.webcolegios.com/file/b27895.pdf>

Webdelprofesor. Sistema de Proyección Diédrica. http://webdelprofesor.ula.ve/nucleotrujillo/alperez/teoria/cap_03-proyeccion_diedrica/01-sistema_proyeccion_diedrica.htm

Yohann Humbert. San Juan de Telde. (Año 2013). El blog de Fotógrafo. Vista de Hormiga. Consultado: 12:08, 06 Abr, 2022. <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/yhumbert/vista-de-hormiga/>