

CÁPSULAS DE CULTURA - MARZO 2020

Saber mirar un cuadro, 3 : La perspectiva

Edades

10-14 años

¿Has pensado en cómo los pintores logran crear sobre una superficie plana (lienzo, papel, tabla...) la idea de profundidad? ¿Cómo consiguen que nos sintamos parte de la escena que observamos, como si estuviésemos mirando por una ventana?

Desarrollo del taller



Rafael Sanzio: *La escuela de Atenas* (1520-1521)

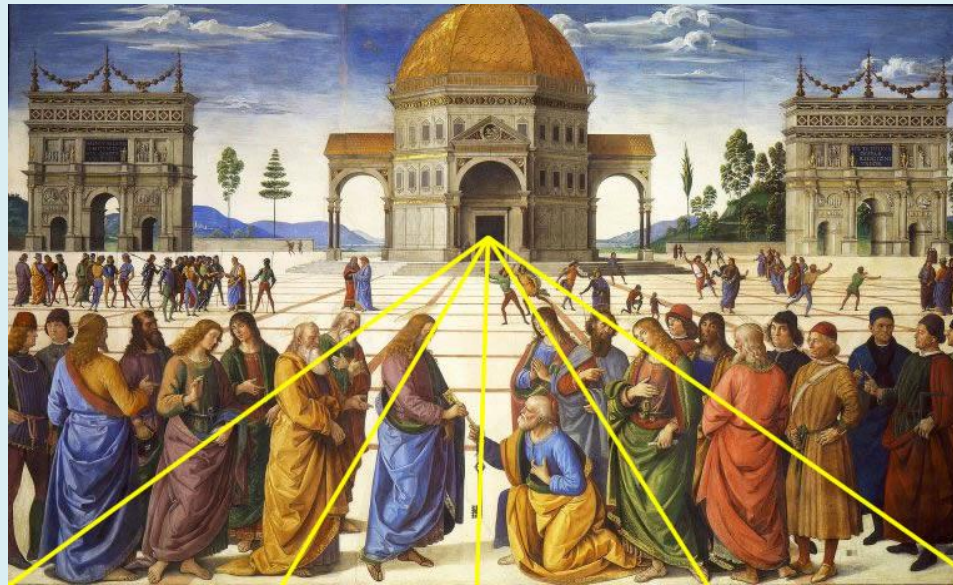
El artista usa lo que se conoce como **perspectiva**. Esta palabra, que proviene del verbo latino *perspicere* y significa “mirar desde lejos”, es la técnica pictórica que representa los objetos de tres dimensiones (altura, anchura y profundidad) sobre una superficie plana, con la intención de transmitir la sensación de que el cuadro es una copia de los objetos tal como se verían en la realidad a cierta distancia.

Lo entenderás mejor con un ejemplo



En el primer dibujo todo es plano mientras que el segundo muestra la misma escena, pero usando la perspectiva de modo que podemos observar el dibujo “hacia dentro”, ¿cuál reproduce mejor la realidad?

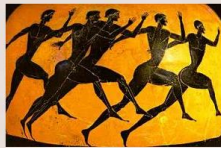
Cuando un pintor pone perspectiva en sus obras, lo que realmente hace es valerse de una ilusión óptica. El dibujo sigue siendo una superficie plana, pero estableciendo líneas que convergen en un punto, llamado “punto de fuga”, que coincide con el horizonte, se consigue que el cuadro tenga profundidad y hace que sientas como si pudieras ver “dentro” de ese cuadro.



Pietro Perugino: *Entrega de las llaves a San Pedro* (1482)

En el mundo del arte no siempre se ha usado la perspectiva. De hecho, no fue hasta finales del siglo XIV cuando los pintores descubren, a partir de métodos geométricos, el concepto pictórico de puntos de fuga y horizonte.

Observa cómo ha ido evolucionando la perspectiva a lo largo de la historia del arte. Interesante, ¿verdad?



Cerámica griega (siglos IV y V a. C.)



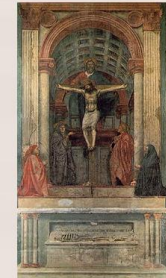
La tumba de Najt: Escena de caza y pesca (aprox. 1397 y 1388 a. C.)



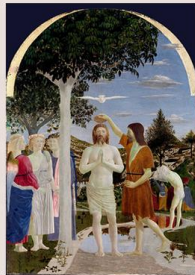
Beato de Osmá: La victoria del cordero (escena del Apocalipsis) (aprox. SXII)



Giotto di Bondone: La adoración de los magos (1305-1310)



Masaccio: Trinidad (1427-1428)



Cuadro de Piero della Francesca: El bautismo de Cristo (1440-1450)



Autor desconocido: La ciudad ideal (1480-1490)



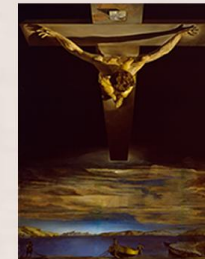
Giorgione: La tempestad (1506-1508)



Jacques-Louis David: Juramento de los Horacios (1784)



Alfred Sisley: Chemin de la Machine, Louveciennes (1873)



Salvador Dalí: Cristo de San Juan de la Cruz (1951)

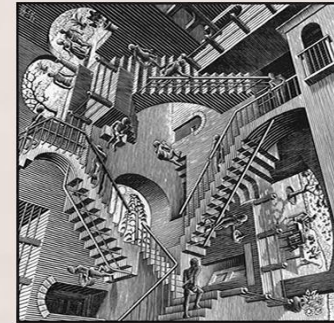
Para terminar, quizá te guste ver diferentes cuadros en los que los artistas han usado perspectivas peculiares para enfatizar y transmitir diferentes percepciones de la realidad.



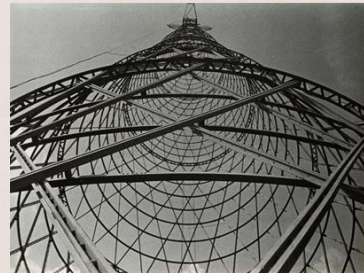
Andrea Mantegna: *Lamentación sobre Cristo muerto* (1457-1501)



Salvador Dalí: *Panel central del techo del Palacio del Viento* (1972-1973)



M.C. Escher: *Relatividad* (1953)



Aleksandr Rodchenko: *Construcción* (1918)



Tullio Carli: *Antes de que se abra el paracaídas* (1939)

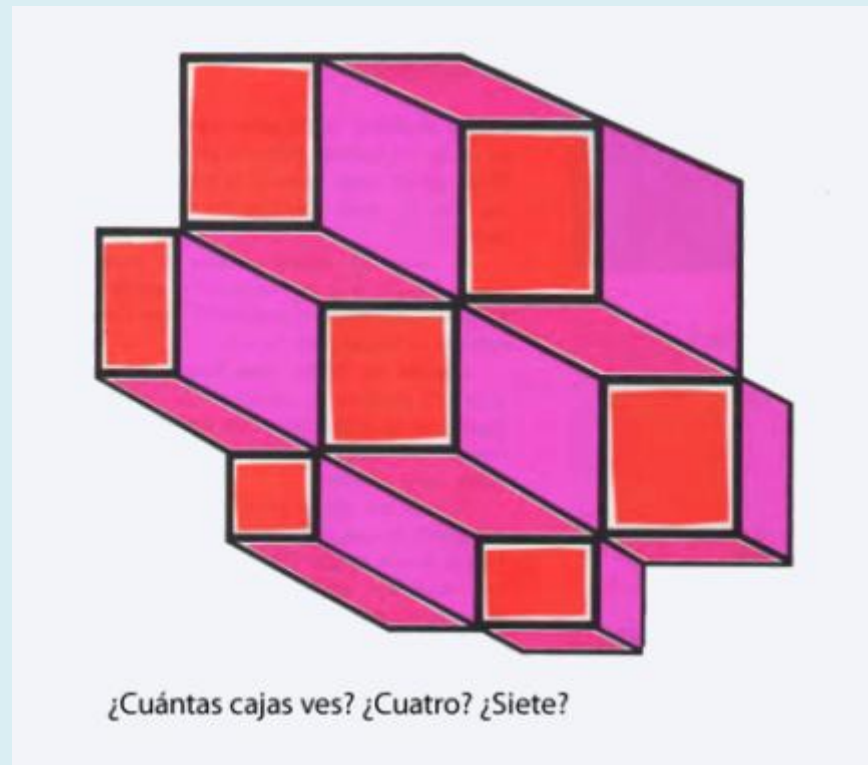


Andrea Mantegna: *Cámara de los Esposos. Palacio Ducal de Mantua* (1474)

Actividad 1. Efectos ópticos

Cómo hemos visto, la perspectiva es un juego óptico que el artista le hace a los espectadores para que estos experimenten una realidad ficticia.

Juega con nosotros





¿Es más larga la línea horizontal que la inferior?



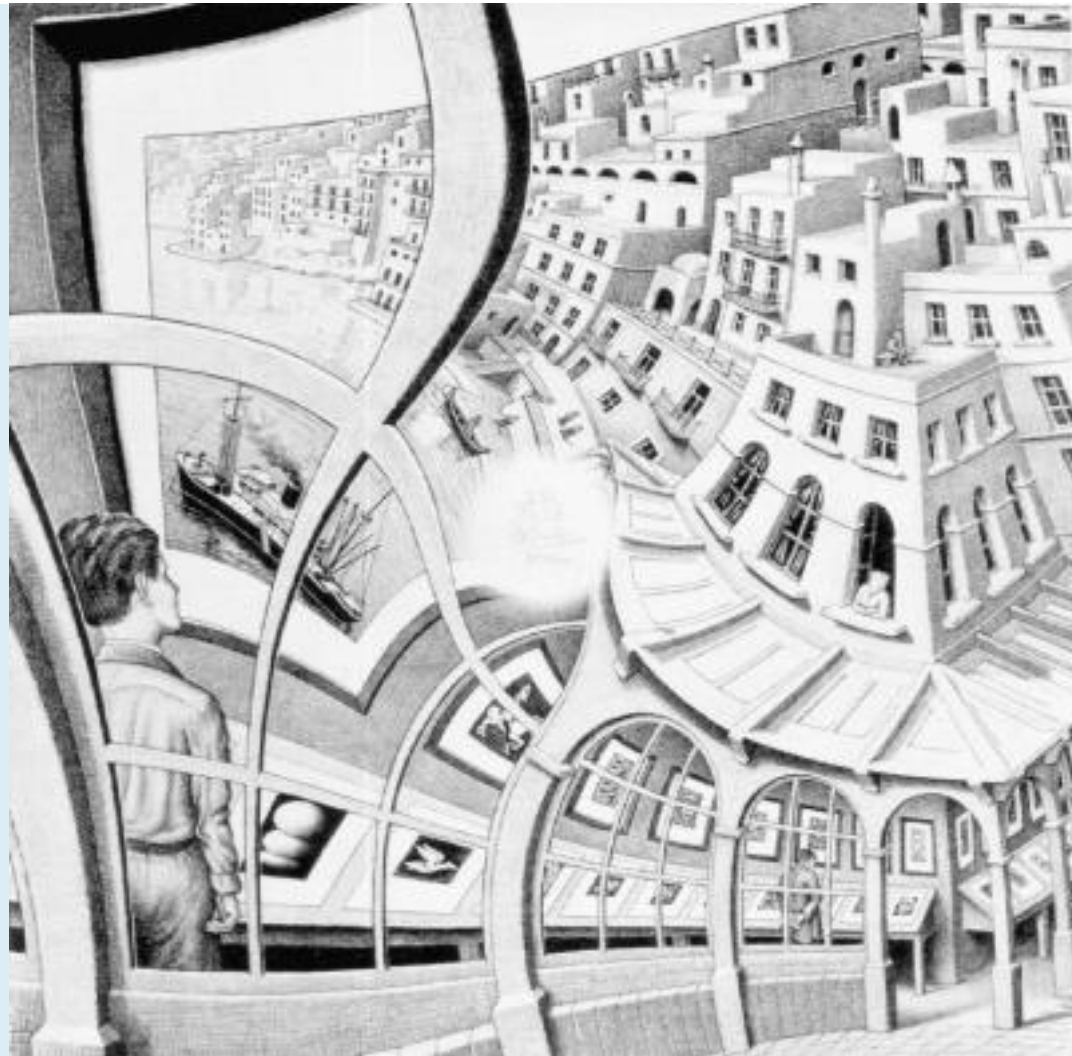
La copa de este sombrero,
¿es más alta que e largo del ala?



Estas línea horizontales, ¿son paralelas?

Actividad 2. Arte, perspectiva y matemáticas

Con esta actividad queremos que conozcas la obra del artista holandés M.C. Escher (1898-1972), creador de dibujos laberínticos en los que construye mundos imaginarios, infinitos, basados en juegos de planos, de volúmenes tridimensionales y en perspectivas imposibles de elementos sin principio ni fin. Sus obras son la conjunción perfecta de las matemáticas y el arte. Te ofrecemos una de las obras de Escher (puedes buscar más) y te animamos a que hagas algo parecido: combina tu imaginación con la geometría.



M.C. Escher: *Galería de grabados*(1956)

Aquí puedes encontrar una explicación que te ayudará a comprender la riqueza y la complejidad de esta obra:

<https://www.nreda2.com/enredados-en-la-ciencia/matematicas-en-el-arte/95-galeria-de-grabados-mc-escher.html>

Actividad 3. Sensaciones

Hay cuadros que cuentan historias, y casi todos transmiten sensaciones, pero no hay tantos que consigan hacerte formar parte de ellos tan bien como esta obra de pintor italiano Tullio Crali.

Gracias a la perspectiva, el artista consigue transmitirnos que formamos parte del cuadro, vemos lo que ve el piloto y sentimos lo que está sintiendo él.

Observa atentamente el cuadro, imagina qué ha sucedido, qué ha pasado antes de ese instante, sobre qué ciudad está, dale un nombre al piloto, invéntate una misión y, sobre todo, inventa un final a esta historia de la que apenas te mostramos una fracción de segundo.

El arte, en este caso la perspectiva, nos despierta los sentidos y la imaginación.

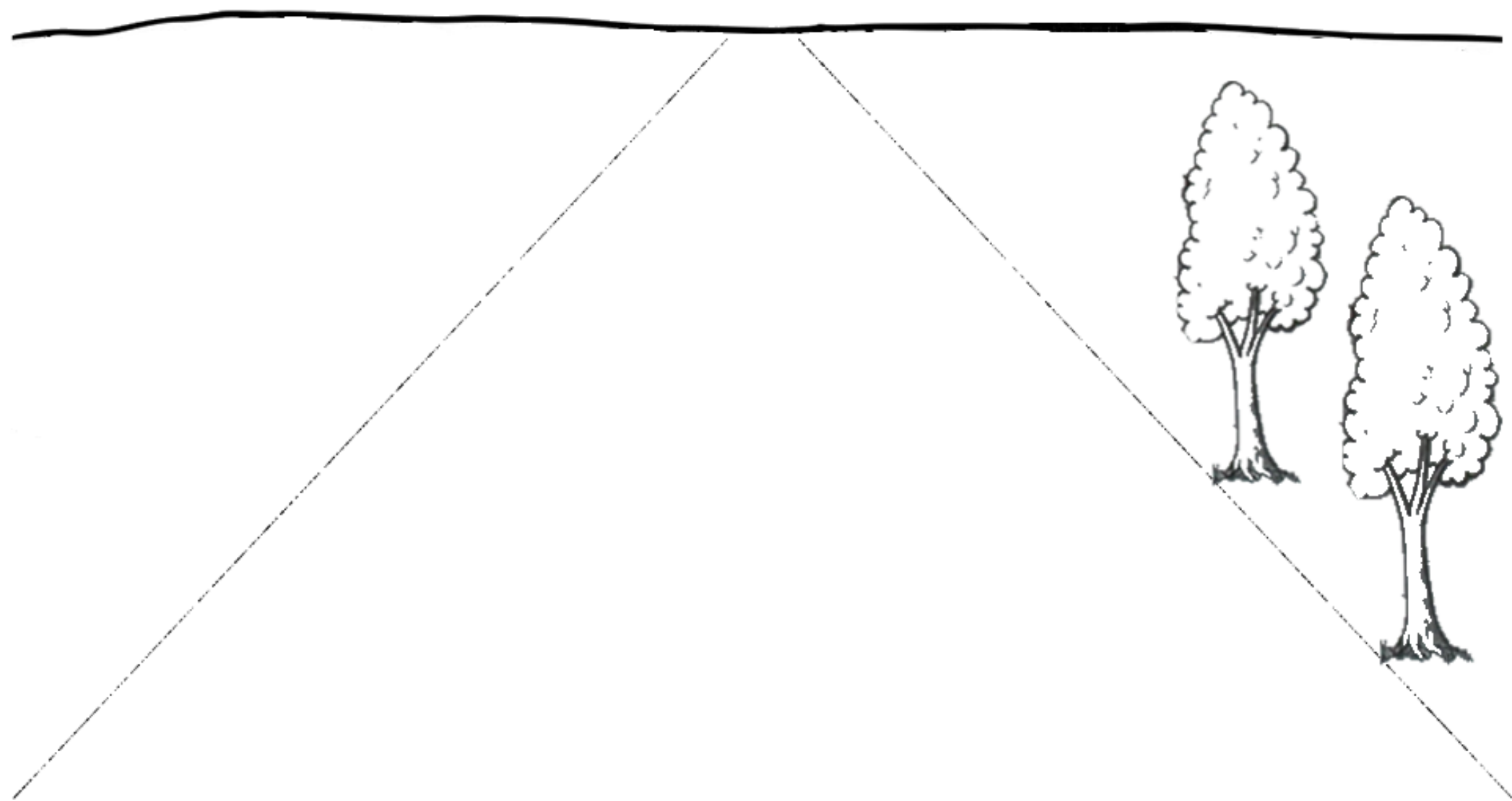


Tullio Carlo: *Picado sobre la ciudad* (1939)

Actividad 4. Perspectiva práctica

¿Te animas a poner en práctica lo aprendido hasta ahora sobre la perspectiva? Recuerda los conceptos básicos que hemos visto: punto de fuga, profundidad, efectos ópticos... y que nuestro cerebro percibe los objetos más grandes como más cercanos, y los más pequeños como más lejanos.

Ahora intenta llevarlos a la práctica. Te dejamos un dibujo apenas esbozado para que te sirva de guía. Complétalo con árboles, casas, montañas, una bonita puesta de sol... con lo que tú desees. Seguro que te sorprende el resultado.



Materiales

- Lápices de colores
- Ceras
- Acuarelas
- Rotuladores