

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

DIBUJO ARTÍSTICO

SERIE DISEÑA

NIVEL
III
ESO

Dibujo Artístico III para Educación Secundaria Obligatoria es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S.L., dirigido por **Teresa Grence Ruiz**.

En su realización ha participado el siguiente equipo:

ILUSTRACIÓN

ARTIMAGOS

Irene Areal

Antonio Casado

Juan Carlos Carmona

Eduardo Estrada

Elías González

Pedro Guillén

Esther Lecina

Francisco Solé

José María Valera

TEXTO

ARTIMAGOS

EDICIÓN

Elena Alfonso Talavera

EDICIÓN EJECUTIVA

Montserrat Herrero González

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

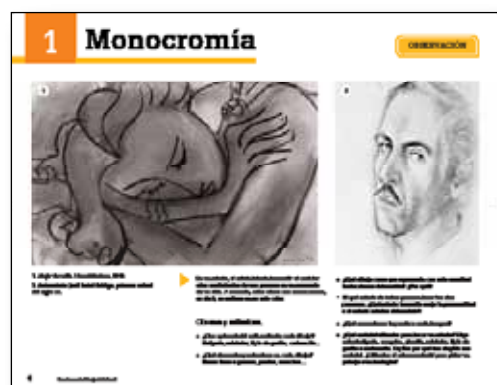
Lourdes Etxebarria Orella



Dibujo Artístico III ESO

Este material didáctico es una propuesta pedagógica de Santillana Educación para la Educación Secundaria Obligatoria. Está organizado en seis unidades, en las que se desarrollan las competencias para el área de Dibujo Artístico.

Cada unidad está compuesta por los siguientes apartados:



El desarrollo del tema

En estas páginas encontrarás la presentación de los contenidos empezando con una guía de observación aplicada a un modelo artístico o plástico, que se complementa con una breve información teórica sobre el tema y las técnicas que se desarrollan en la unidad.

Estas páginas tienen el propósito de fomentar la **conciencia y expresión cultural**.



Las actividades de aplicación y creatividad

Son ejercicios para aplicar lo aprendido durante la exposición de los temas.

Cuando realices estas actividades, desarrollarás tu **sentido de la iniciativa y del emprendimiento**.



Las actividades de práctica

Son ejercicios en los que se explican paso a paso y de forma gráfica los procesos de dibujo, con el objetivo de que afiances lo aprendido en la explicación de los contenidos.

Cuando realices estas actividades, desarrollarás la **competencia aprender a aprender**.



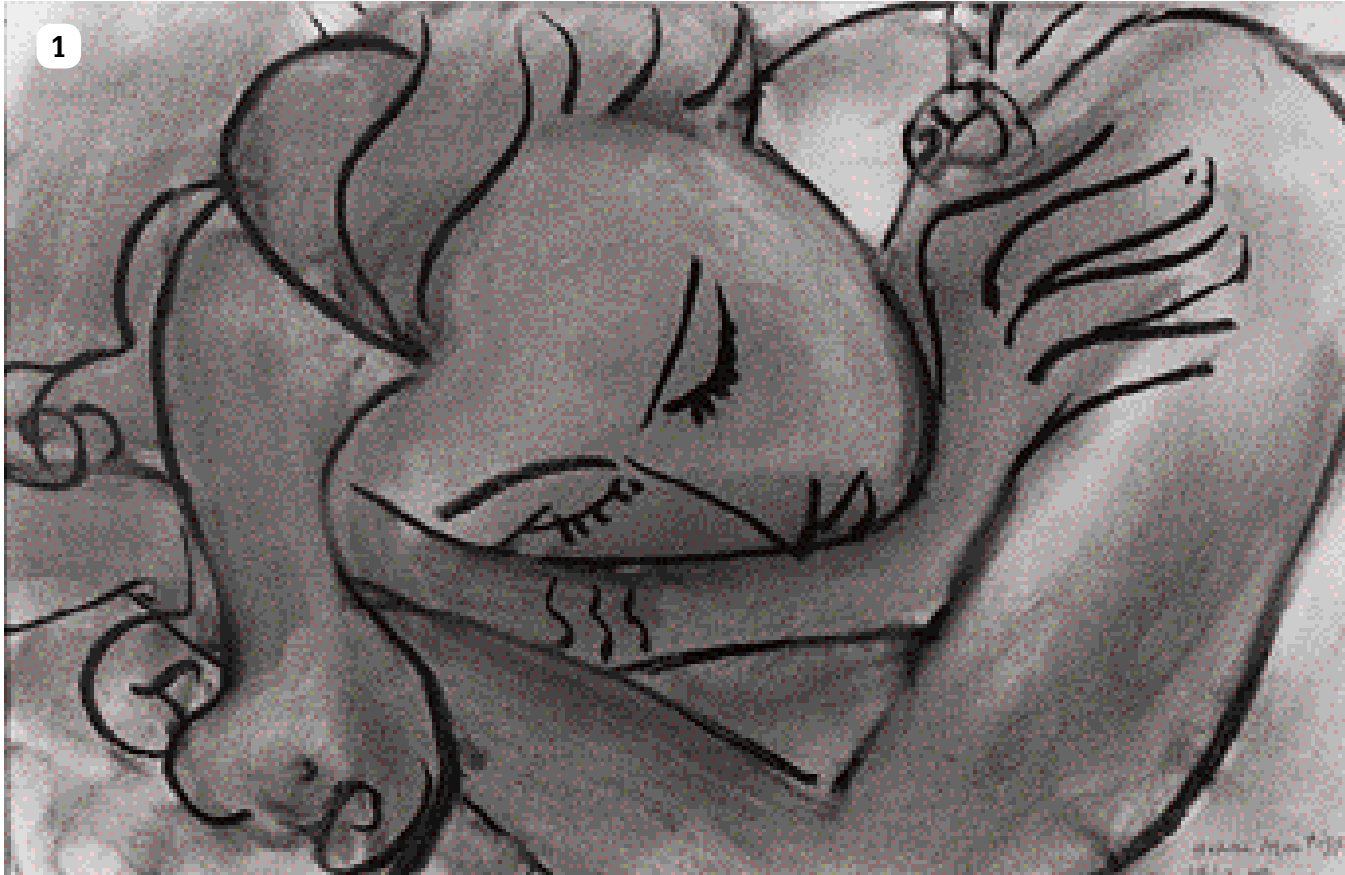
Galería

Está formada por reproducciones de obras artísticas, gráficas, plásticas y de diseño, con comentarios referentes al tema de la unidad.

Reflexionarás sobre los elementos constitutivos de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en diferentes ámbitos, desarrollando así la **competencia social y cívica**, y la **conciencia y expresión cultural**.

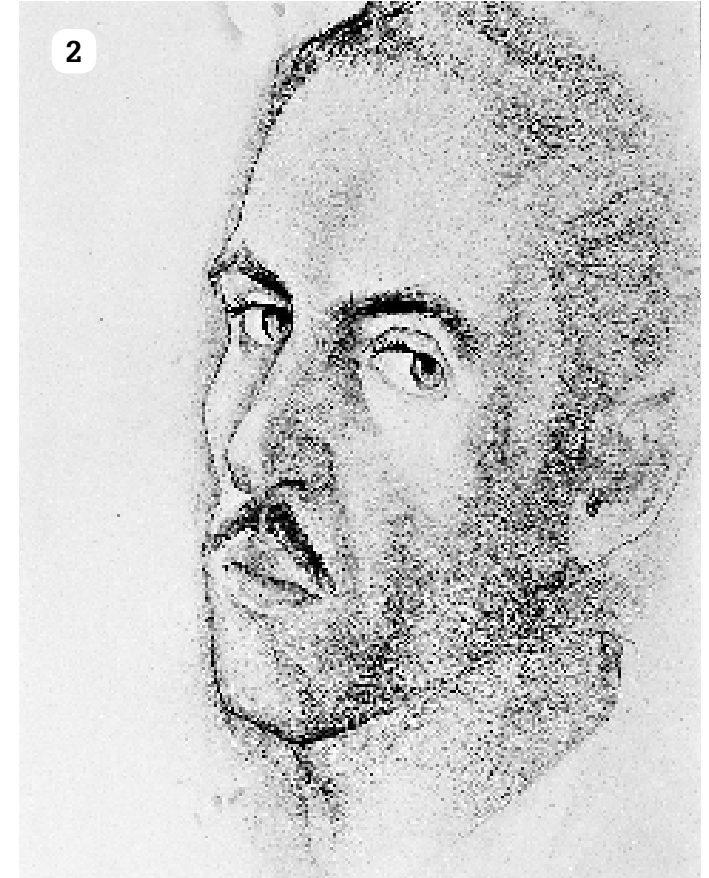
Índice

	CONTENIDOS		CONTENIDOS
1 Monocromía Pág. 4	<ul style="list-style-type: none">• Dibujos con un solo color.• El bolígrafo.• La sanguina y el difuminado.• El lápiz de grafito.• La grisalla.• Alto contraste.• Degradado monocromo.• El boceto.	4 Interpretar imágenes Pág. 34	<ul style="list-style-type: none">• Versionar obras plásticas.• Interpretación cromática.• Interpretación de las formas con planos.• Anamorfosis.• Distorsión de imágenes.• Cambio de técnica.• Interpretación de una idea.• Proporción de la figura humana.
2 Policromía Pág. 14	<ul style="list-style-type: none">• Dibujos en color.• Lápices de colores.• Rotuladores de color.• Manchas de acuarela.• Ceras de colores.• Siluetas: enmascarado y pulverizado.• Técnicas mixtas: ceras y tinta.• Materiales artísticos reciclados.	5 El diseño gráfico Pág. 44	<ul style="list-style-type: none">• Conceptos básicos del diseño gráfico.• El logotipo.• El folleto.• Diseño de una letra.• Cubierta de CD.• El cartel.• La ilustración.• La tipografía.
3 Arte y movimiento Pág. 24	<ul style="list-style-type: none">• Representación plástica del movimiento.• Composición dinámica.• Ilusión óptica.• Descomposición de la imagen.• Movimiento sobre fondo continuo.• Análisis de elementos cinéticos.• Diseño de elementos cinéticos.• El movimiento en el arte.	6 La animación Pág. 54	<ul style="list-style-type: none">• Proceso creativo de una animación.• Animación de un dibujo esquemático.• Analizar animaciones.• Fotogramas clave.• Secuencia 1: el <i>storyboard</i>.• Secuencia 1: el fondo.• Secuencia 1: el personaje.• Personajes de animación.



1. *Mujer dormida*. Henri Matisse, 1949.

2. *Autorretrato*. José Luis Hidalgo, primera mitad del siglo XX.



▶ En un retrato, el artista intenta transmitir el carácter o los sentimientos de una persona en un momento de su vida. A menudo, estas obras son monocromas, es decir, se realizan en un solo color.

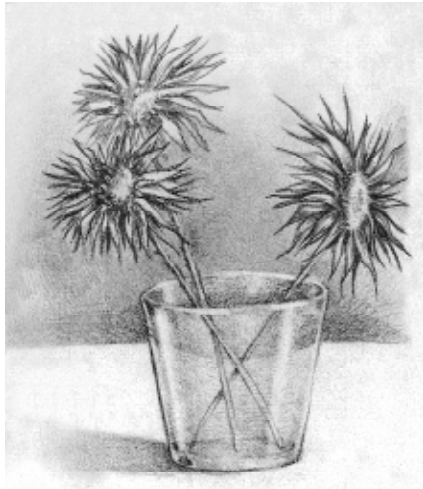
Observa y reflexiona.

- ¿Con qué material está realizado cada dibujo? Bolígrafo, rotulador, lápiz de grafito, carboncillo...
- ¿Qué elementos predominan en cada dibujo? Líneas finas o gruesas, puntos, manchas...

- ¿Qué dibujo crees que representa con más exactitud las facciones del modelo? ¿Por qué?
- Di qué estado de ánimo parecen tener las dos personas. ¿Qué retrato transmite mejor la personalidad o el estado anímico del modelo?
- ¿Qué sensaciones te produce cada imagen?
- ¿Qué material utilizarías para hacer un retrato? Elige entre bolígrafo, sanguina, plumilla, rotulador, lápiz de grafito o carboncillo. Explica por qué has elegido ese material. ¿Utilizarías el mismo material para pintar un paisaje o un bodegón? ¿Por qué?

Dibujos con un solo color

Los materiales más utilizados para el dibujo monocromo o en un solo color son el lápiz de grafito, la sanguina, la plumilla, el carboncillo, el bolígrafo y el rotulador.



Lápiz de grafito

- Los **lápices de grafito** pueden tener las minas de distinta dureza. Los blandos se marcan con la letra B y los duros con la letra H. Detrás de la letra se añade un número para indicar el grado de dureza del grafito: 1B es semiblando, 8B es muy blando, 1H es duro y 9H es muy duro. Los duros se usan más para dibujo técnico y para encajar, y los blandos para dibujo artístico, pues permiten el difuminado y el sombreado.
- El **carboncillo** es un carbón vegetal que se vende en forma de barras de diferentes diámetros (finas, medianas y gruesas) y con distintas durezas (blando, medio y duro). Es menos preciso que el lápiz y se utiliza trazando líneas y difuminando en forma de manchas. Al aplicarlo se desprenden partículas, por lo que hay que tener cuidado al manipular la obra para no emborronarla ni mancharse.

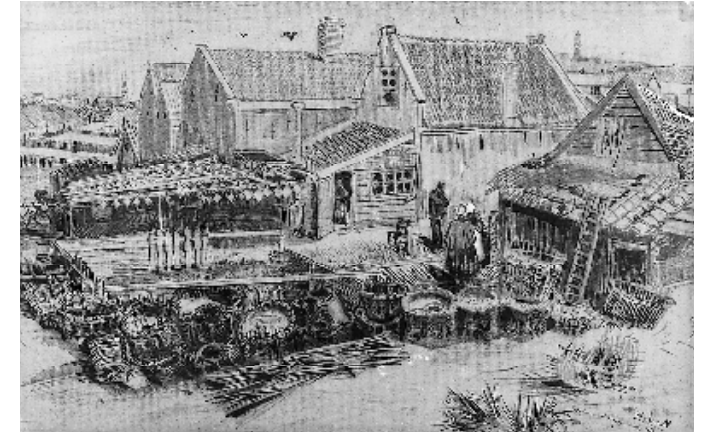
- Se considera **pluma** a la obra que ha sido realizada con un instrumento que aplica cualquier tipo de tinta, incluyendo el bolígrafo, el rotulador... La dificultad de borrado obliga a realizar el dibujo con mucha seguridad.
- La **sanguina** es un lápiz de color rojizo y a menudo se combina con tiza blanca sobre fondo de papel de color. Se utiliza mucho para retratos.



Sanguina

Materiales para utilizar en esta unidad:

- Plumilla, bolígrafo, sanguina, lápiz de grafito, tinta china, témpera y tiza blanca.
- Goma de borrar.



Pluma

Secadero de pescado.
Vincent van Gogh, 1882.

Realización de un dibujo monocromo

Paso 1. Se trazan las líneas que describen la estructura general del modelo y se encaja el motivo sin detalle.



Paso 2. Se incluyen algunos de los detalles característicos, realizando un boceto de sus formas definitivas.



Paso 3. Se completan los detalles y se aplican los contrastes entre luz y sombra.



El bolígrafo

PRÁCTICA

Pista

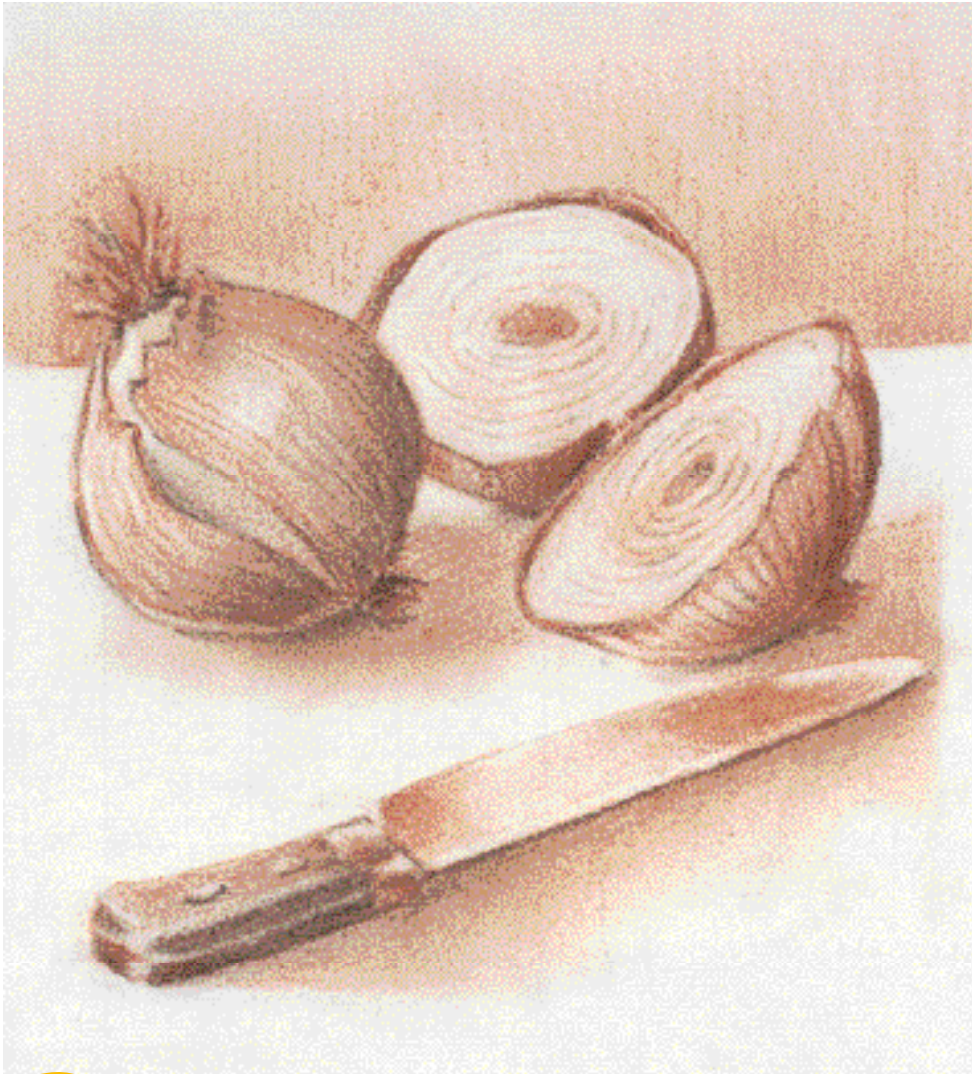
Se reserva el blanco del papel para las zonas claras. Para realzar el contraste entre el primer plano y el fondo, se añaden trazos más definidos en los planos cercanos y se trazan líneas más separadas y menos pronunciadas en el fondo.



▶ Completa el dibujo utilizando distintos tipos de rayado con bolígrafo del color que prefieras.

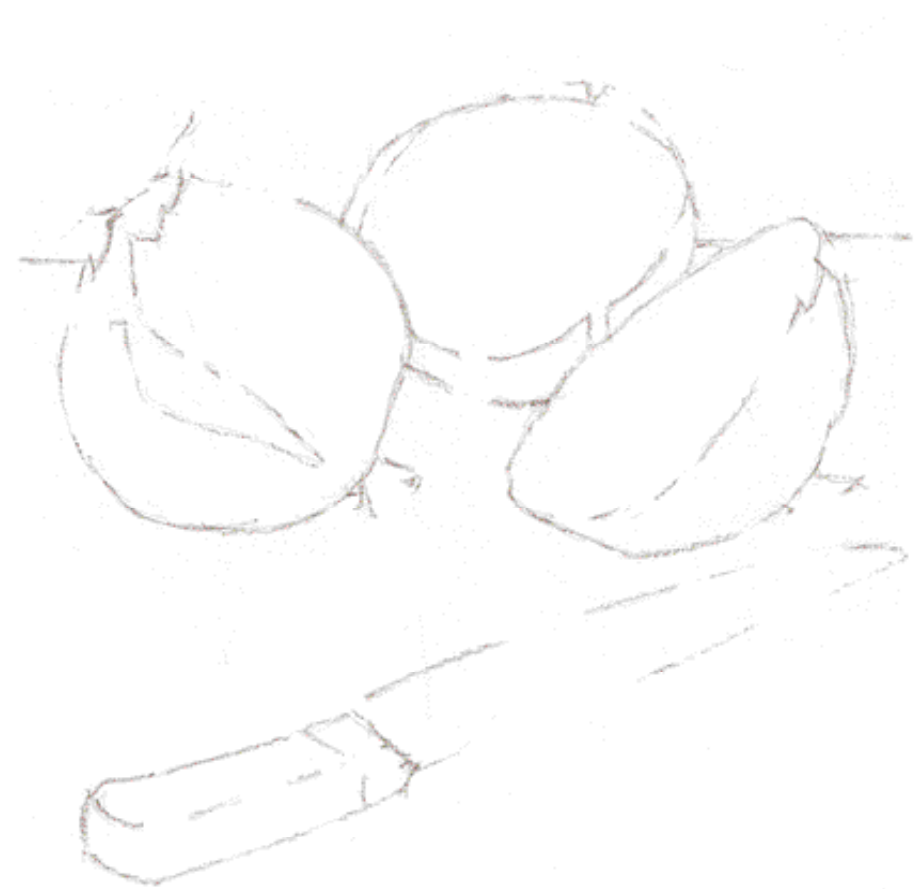
La sanguina y el difuminado

PRÁCTICA



Pista

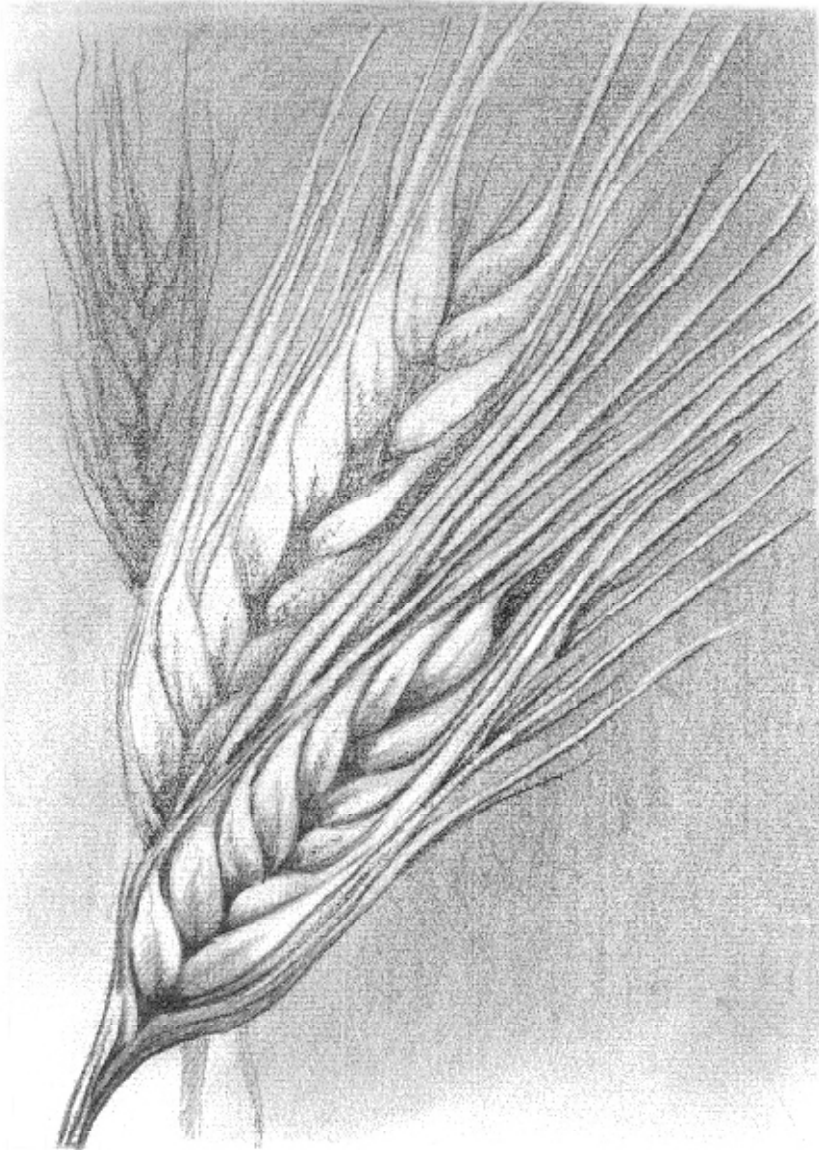
Se puede aprovechar la poca dureza de la sanguina para destacar los volúmenes, difuminando los trazos con algodón o goma de borrar. En el modelo se ha aplicado un rayado suave en el fondo y se ha difuminado. Después, se han trazado las sombras más intensas.



Termina el bodegón incorporando luces y sombras. Empieza por las zonas más oscuras. A continuación, trabaja los tonos intermedios. Finalmente, retoca las zonas de luz con la goma de borrar.

El lápiz de grafito

PRÁCTICA



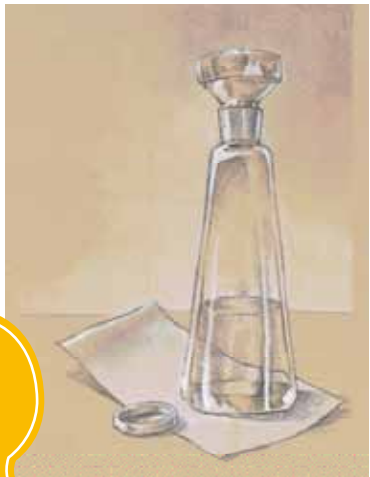
Pista

Con trazos de distinta intensidad y grosor se concretan los tonos oscuros y los intermedios. Se difuminan ligeramente algunas áreas y, con la goma de borrar, se obtienen zonas de luz.

Traza líneas generales para encajar el dibujo. Utiliza el lápiz de grafito y la goma de borrar para realzar los blancos.

La grisalla

PRÁCTICA



Paso a paso

En una grisalla se utiliza el color del soporte como si fuera el tono medio del dibujo.

1. Después de encajar el dibujo, se marcan las zonas oscuras con rayados de lápiz, y las claras, con una aguada de témpera blanca.
2. Se intensifican las sombras y las luces con grafito y, al final, con témpera blanca.



Observa el modelo y reproduce la imagen aplicando el proceso de la técnica de grisalla.

Alto contraste

PRÁCTICA

Pista

Se encaja el dibujo y se decide cómo están representados los valores intermedios: con blancos o con negros. Se trazan las líneas que dividen los planos blancos y los planos negros.



Interpreta los valores tonales de la foto como una imagen de alto contraste. Traza los límites de las zonas de luz y sombra con lápiz. Rellena las sombras con pincel y tinta china.

Degradado monocromo

APLICACIÓN



Ritmo. Alegría de vivir.
Robert Delaunay, 1931.



- ▶ Observa la obra en color y la interpretación en blanco y negro. Elige uno de los colores utilizados en el original e interpreta con él la obra en versión monocroma. Utiliza témperas, mezclando el color seleccionado con blanco o negro para obtener distintos tonos de brillo.



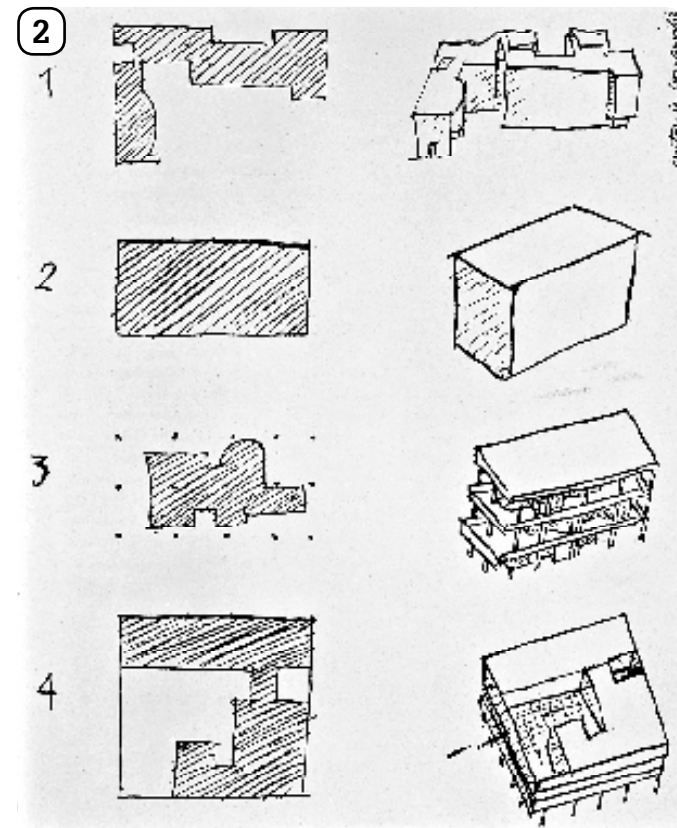
Hombre embozado. Diego Velázquez, siglo XVIII.

1. La cuadrícula de este dibujo hecho a lápiz sirve para conservar las proporciones del boceto al trasladar la figura al lienzo de mayor tamaño.

Los bocetos o esbozos son dibujos esquemáticos y rápidos, sin detalles definidos, realizados a mano alzada. Pueden servir para plasmar una idea que el artista tiene en su mente, o para apuntar algo sobre la realidad con el propósito de realizarlo después con más detalle. Los artistas utilizan los bocetos para analizar y explorar ideas, estructuras, composiciones... Según su finalidad, estos dibujos pueden alcanzar diferentes niveles de detalle. La mayoría son monocromos, aunque en ocasiones los autores realizan estudios de color en sus bocetos.

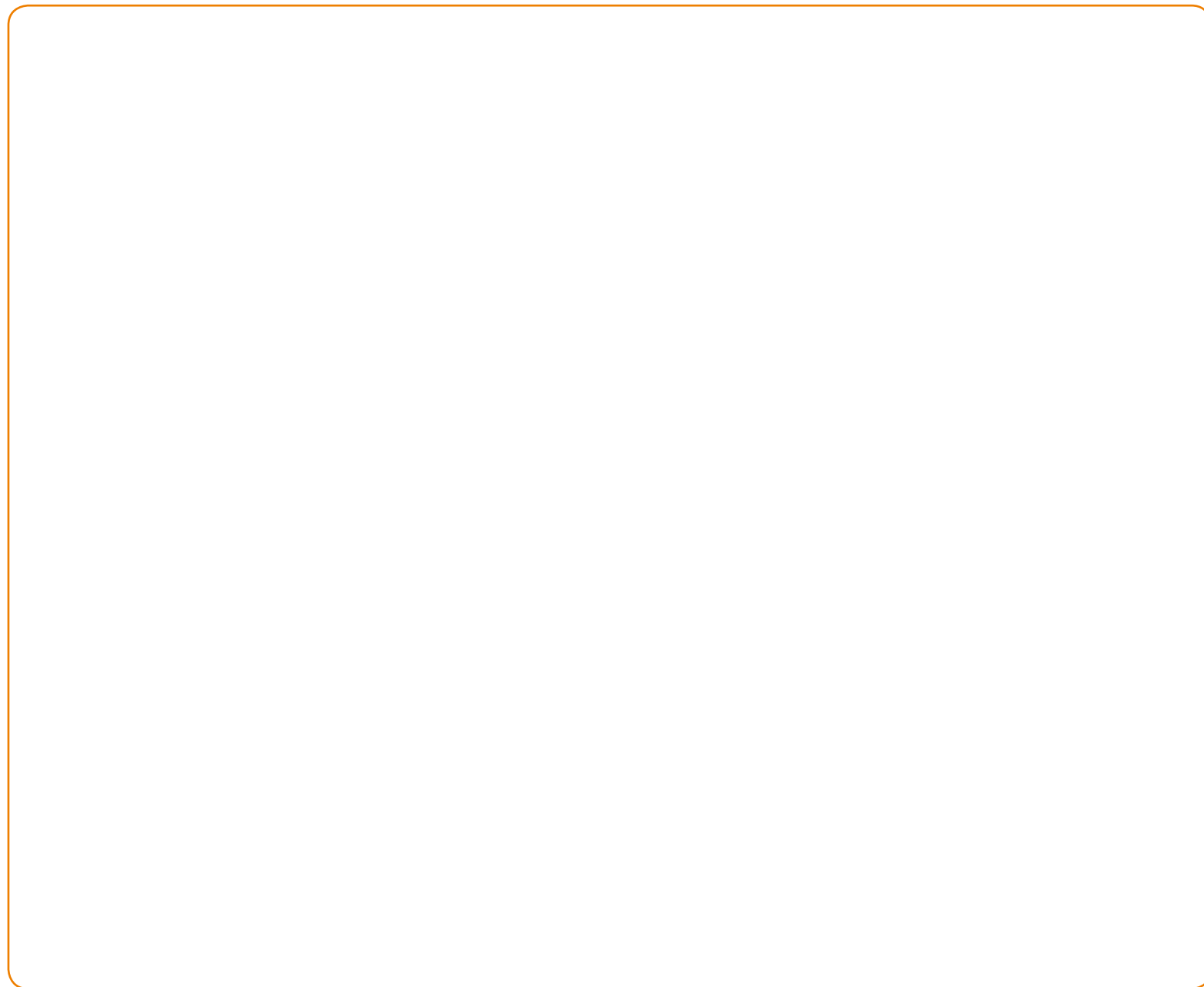
2. En arquitectura, el boceto constituye un estudio previo de la obra, y resulta muy útil para visualizar las complicaciones o mostrar los posibles errores de planteamiento.

Boceto de proyecto. Le Corbusier, siglo XX.



Estudio para la Sibila Libia. Miguel Ángel, 1512.

3. Dibujar bocetos de modelos al natural sirve a los artistas para estudiar las posturas y los movimientos que se representarán luego en las obras.



- ▶ Dibuja una máscara en tono monocromo. Selecciona un color y la técnica que consideres más apropiada para hacerlo. Utiliza los ejemplos de referencia, y añade las formas y los motivos que elijas.