

# PERSPECTIVA



- ◆ 12 Ejercicios paso a paso
- ◆ Cuadro de materiales a utilizar en cada ejercicio
- ◆ Introducción y consejos prácticos



# EJERCICIOS PARRAMÓN

## 19. PERSPECTIVA

---

## **Ejercicios Parramón**

### **19. PERSPECTIVA**

Dirección editorial: M<sup>a</sup> Fernanda Canal

Artistas: Miquel Ferrón,  
Ricardo Bellido,  
Myriam Ferrón.

Textos: Myriam Ferrón

Diseño y compaginación: Jordi Martínez y FD Autoedició

1<sup>a</sup> reimpresión de la 5<sup>a</sup> edición

© 2012, ParramónPaidotribo

[www.parramon.com](http://www.parramon.com)

E-mail: [parramon@paidotribo.com](mailto:parramon@paidotribo.com)

ISBN: 978-84-342-2188-8

ISBN EPUB: 978-84-342-9931-3

Derechos exclusivos de edición para todo el mundo

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra mediante cualquier recurso o procedimiento, comprendidos la impresión, la reprografía, el microfilm, el tratamiento informático o cualquier otro sistema, sin permiso escrito de la editorial.

---

# Sumario

Introducción

Ejercicio 1: Tejados cercanos (lápices acuarelables)

Ejercicio 2: Edificios modernos (rotuladores)

Ejercicio 3: Plaza con iglesia (acuarela)

Ejercicio 4: Molinillo de café (óleo)

Ejercicio 5: Una calle de pueblo (acuarela)

Ejercicio 6: Carretera con árboles (ceras)

Ejercicio 7: Contrapicado de un puente (óleo)

Ejercicio 8: Campo sembrado (acuarela)

Ejercicio 9: Una perspectiva interior (lápices acuarelables)

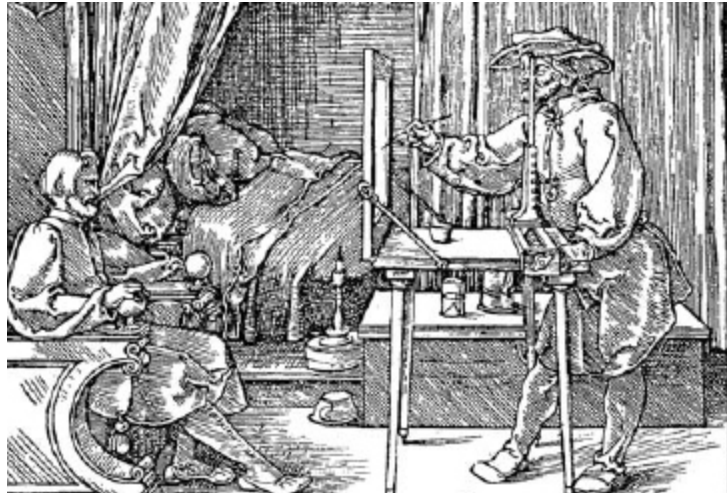
Ejercicio 10: Visión elevada de tejados (acrílicos)

Ejercicio 11: Arcos de catedral (tinta y caña)

Ejercicio 12: Un paisaje modernista (óleo)

Consejos para la representación de perspectivas

# INTRODUCCIÓN



Se presenta a continuación un tema donde el arte queda supeditado a una serie de conceptos de clara connotación matemática. Los diferentes sistemas que permiten representar la realidad mediante perspectiva se basan en leyes y criterios geométricos, es decir, son el resultado de un estudio matemático de la realidad, el espacio y las formas contenidas en él. En las obras pictóricas, la perspectiva y la profundidad se estudiarán en función del lugar que ocupa el observador. La mejor forma de entender la perspectiva es imaginar que, frente al observador, se sitúa un cristal que transparenta todos los objetos colocados tras él, de modo que, al calcar los trazos que allí se reflejan, puede verse cómo los objetos se deforman según su proximidad o lejanía respecto al cristal, es decir, respecto al punto de vista del observador. Este nuevo tratamiento de las formas en perspectiva se practicó ampliamente durante el Renacimiento, época en la que el arte y la naturaleza eran estudiados de un modo totalmente científico y racional.

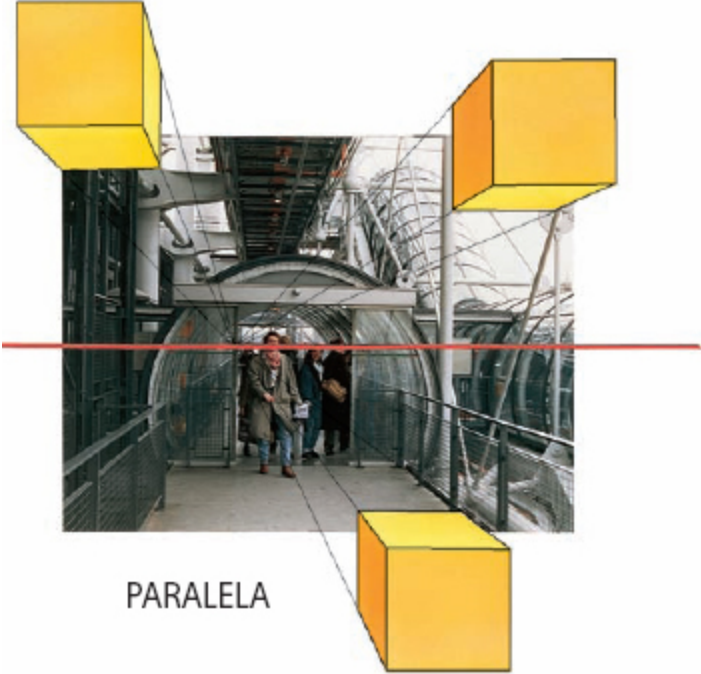
En el dibujo artístico convencional, la perspectiva debe hallarse bien definida, aunque no sometida a las estrictas normas métricas que rigen el dibujo técnico, especializado en representar milimétricamente las distancias y medidas de los objetos, ya sean en planta, alzado y perfil, en perspectiva axonométrica o en cónica, que es la correspondiente a la visión real. En este último caso, deberemos considerar los denominados puntos de fuga; para un dibujo artístico, importante es saber cuántos puntos de fuga intervienen en la composición y dibujar los objetos bien. Según el número de puntos de fuga, distinguiremos tres tipos principales de perspectiva.

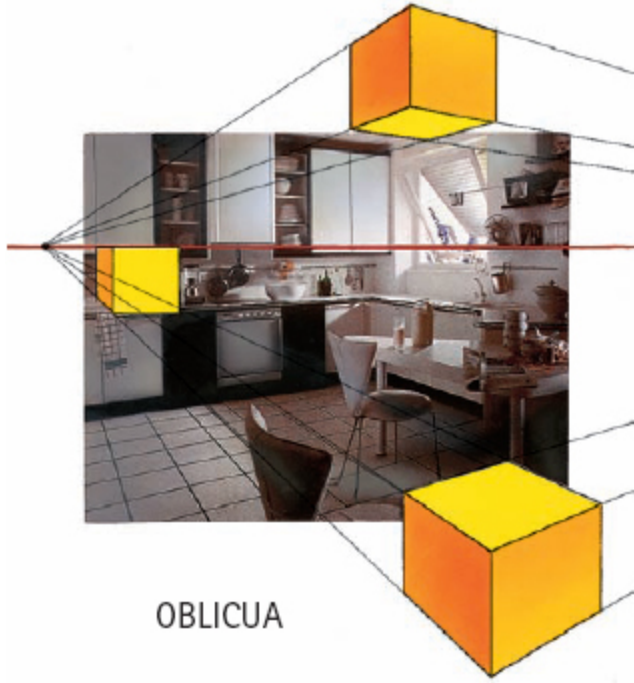
La perspectiva paralela o de un punto de fuga es la que se produce cuando el observador se encuentra paralelo y frontal al objeto, aquí el punto de fuga coincide con la posición del punto de vista, central sobre la línea del horizonte. La línea del horizonte es la horizontal que determina la posición de nuestra vista en la situación, aunque el punto de vista es sólo un punto, situado aproximadamente en el centro de esta línea.

La perspectiva oblicua o de dos puntos de fuga tiene lugar cuando el sujeto se sitúa oblicuamente respecto al objeto, teniendo frente a sí una de sus aristas. En este caso, nos encontraremos con dos puntos de fuga situados a ambos extremos de la línea del horizonte, uno a la derecha y otro a la izquierda del punto de vista principal.

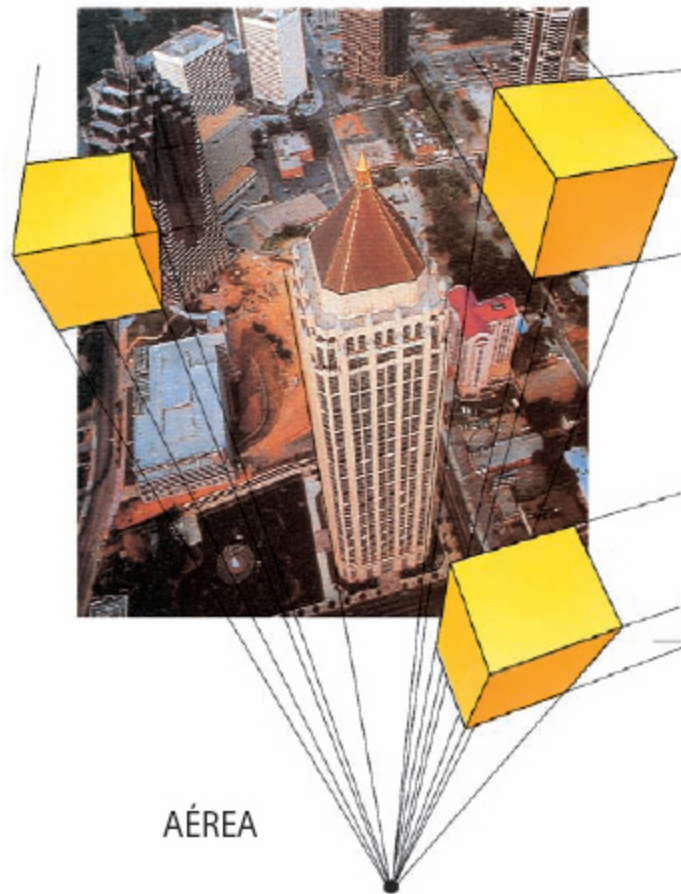
La perspectiva aérea o de tres puntos de fuga se da cuando ninguna de las partes del objeto se halla paralela al observador, pues éste se encuentra situado aproximadamente frente a un vértice del objeto. En este caso nos encontraremos con los dos puntos de fuga de la línea del horizonte y un tercer punto, situado en la vertical que pasa por el punto de vista principal. Si estamos frente a un vértice superior, el tercer punto de vista se situará por debajo de la línea del horizonte; ésta es la visión que se produce cuando tenemos una posición aérea respecto al

objeto. Cuando estamos frente a un vértice inferior, el tercer punto de fuga se encontrará por encima de la línea del horizonte; se trata del contrapicado, que tiene lugar al observar de abajo a arriba un objeto, éste es el caso contrario a la visión aérea.





OBLICUA



AÉREA



***NOTA: A lo largo de este cuaderno, en un paso determinado de cada ejercicio se incluyen en rojo las líneas de fuga definatorias de la escena.***

## EJERCICIO 1

# TEJADOS CERCANOS

(lápices acuarelables)

**C**uando el espectador se coloca muy cerca de los diferentes objetos que forman una escena, los puntos de fuga quedan tan lejanos, que las líneas que definen tales objetos, en lugar de mostrarse convergentes e ir a parar a un mismo punto, aparecen prácticamente paralelas, dando una extraña sensación de irrealidad, especialmente cuando se trata de una fotografía. En una visión, más distante, los puntos de fuga aparecerán claros aunque no se encuentren dentro de los márgenes del papel.

En este primer ejemplo, se observa la visión cercana de unos grandes tejados que aparecen con una visión más propia de una perspectiva caballera que de una cónica y real, aunque se trata tan sólo de un efecto visual. La perspectiva caballera es un tipo de axonométrica; la axonometría se utiliza para ejercicios de arquitectura, ingeniería o diseño, su finalidad es explicativa y no estética, en este tipo de representaciones no existen los puntos de fuga y los objetos se definen por paralelas a los tres ejes x, y, z.