

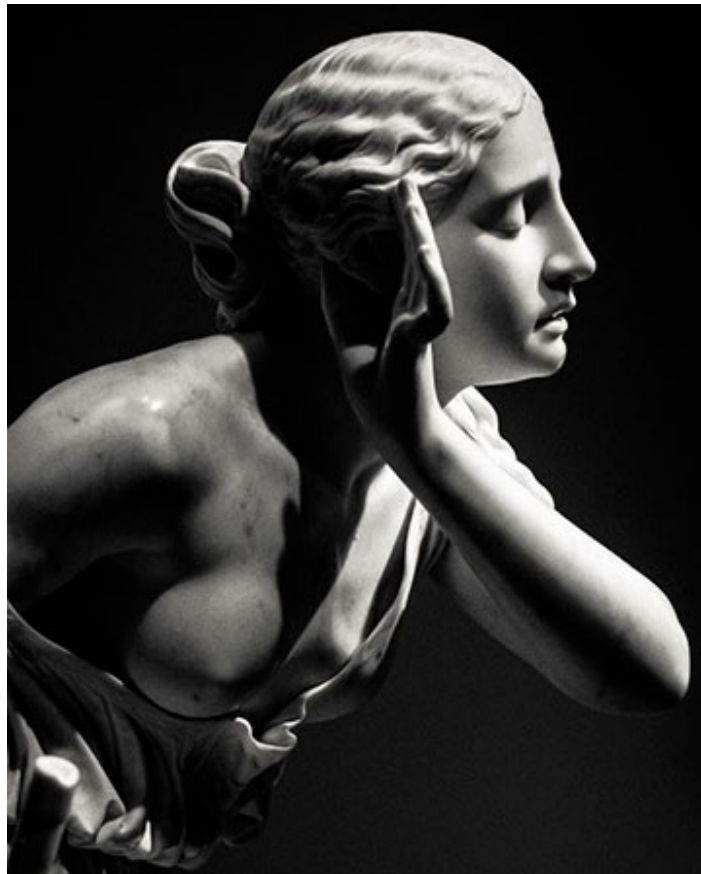


Volumen y Claroscuro

Índice [[Mostrar](#)]

El volumen.

Se puede definir el volumen como el espacio que ocupa un cuerpo. Y el espacio se desarrolla en tres dimensiones: altura, anchura y profundidad.



En la escultura, al tratarse de obras en 3 dimensiones, se trabaja el volumen directamente. El escultor no se debe preocupar por representar la luz para que su obra adquiriera volumen. Sin embargo, la iluminación de la obra es muy importante y afectará a como se perciba. Si se usan luces duras o blandas o si se cambia la dirección de la luz se puede variar el aspecto de los volúmenes y las sensaciones que producen.

Representación del volumen.

Cuando dibujamos o pintamos, generalmente trabajamos sobre un superficie plana, que es bidimensional. Por lo tanto, tenemos que adaptar una realidad que tiene 3 dimensiones a una imagen que se desarrolla en dos. Para ello debemos usar procedimientos que nos ayuden a simular la profundidad y el volumen. Uno de esos recursos es el claroscuro.

El claroscuro.

El claroscuro es un procedimiento gráfico que interpreta las luces y sombras que la luz produce en los objetos. Para trabajar esta técnica debemos interpretar de forma correcta las distintas intensidades de luz y sombra en lo que se denomina valores tonales.

Efectos de la iluminación

Cuando observamos como incide la luz en los objetos, encontramos una serie de zonas y efectos que debemos tener en cuenta para la representación del volumen.

Brillo.

Se da en superficies lisas o con gran capacidad reflectante. Prácticamente devuelve la misma luz que recibe.



Zona de luz.

Es la superficie que recibe los rayos de luz de forma directa y creando zonas bien iluminadas, puesto que están bien orientadas hacia la fuente de luz.

Medios tonos.

También conocido como medias tintas, son las zonas del objeto que reciben luz directa, pero con trayectoria oblicua. Son zonas menos iluminadas y tienen un valor tonal intermedio entre luz y sombra.

Sombra propia.

Son las zonas del objeto que no reciben luz directa y por lo tanto genera superficies oscuras.

Sombra arrojada o proyectada.

Es la sombra generada generada por un objeto sobre el fondo u otros objetos cuando impide el paso de los rayos de luz.

Reflejos.

Son zonas que reciben luz reflejada por objetos cercano y que por lo general se aprecia en las superficies que están en sombra.

Claves tonales.

Cuando realizamos una representación artística podemos elegir cuanta luminosidad va a tener nuestra imagen. Ese nivel de claridad, contraste u oscuridad recibe el nombre de clave tonal.

De entrada, podemos distinguir tres tipos:

- **Clave tonal alta.**

Estamos ante una clave tonal alta si predominan los tonos claros y los blancos. Son imágenes muy luminosas con un aspecto visual delicado y suave.



Ejemplo de clave tonal alte: El baño del caballo (1909), pintura de Soroya. Vemos que predominan los tonos claros y son pocas las partes oscuras o cercanas al negro.

- **Clave tonal baja.**

Se da una clave tonal baja si estamos ante una imagen poco iluminada donde predominan los tonos oscuros y los negros. Suele darse en representaciones nocturnas o con luces artificiales o naturales débiles. Generan sensaciones de misterio, dramatismo o tristeza.



La Romería de San Isidro es una pintura de Goya que sirve de ejemplo de clave tonal baja. Predominan los colores oscuros y cercanos al negro.

- **Clave tonal contrastada.**

Hablamos de una clave tonal contrastada cuando en la obra conviven zonas muy iluminadas con zonas oscuras. Es decir, existe una zona de clave tonal alta y otras de clave tonal baja. Se crea una separación de zonas, con sensaciones fuertes y vitales.



El caminante sobre el mar de nubes, obra de Caspar David Friedrich, es un ejemplo de clave tonal contrastada. En primer plano tenemos una figura de espaldas que se funde en la oscuridad de las rocas. Esta forma, dispuesta como una primera capa, contrasta con el fondo de colores claros y pálidos.





Actividad: fichas de claroscuro con bodegón de cuerpos geométricos.



Claves de Profundidad



Luz e Iluminación.