

LAS BASES DEL DIBUJO

ACADEMIA DE DIBUJO



CULTURA
Corazón Adentro
M I S I Ó N
S O C I A L I S T A

República Bolivariana de Venezuela
I ARTES
IAFO
Instituto
de las Artes
de la Imagen
y el Espacio

 Parramón

ACADEMIA DE DIBUJO

LAS BASES DEL DIBUJO

República Bolivariana de Venezuela

I A R T E S



Instituto
de las Artes
de la Imagen
y el Espacio

 Parramón

LAS BASES DEL DIBUJO

Ministerio del Poder Popular para la Cultura
Instituto de las Artes de la Imagen y el Espacio

Diseño y Diagramación de carátula: Yskamar Fernández
Dibujo de carátula: Oswaldo Subero

Proyecto y realización de Parramón Ediciones, S.A.

Dirección editorial: María Fernanda Canal
Editor: Tomás Ubach
Ayudante de edición y archivo iconográfico: Ma Carmen Ramos
Textos: Gabriel Martín Roig
Realización de los ejercicios: Marta Bru, Carlant, Almudena Carreño,
Mercedes Gaspar, Gabriel Martín,
Esther Olivé de Puig, Esther Rodríguez,
Óscar Sanchís

Edición y redacción final: Roser Pérez, María Fernanda Canal

Diseño de la colección: máriusçtlaura

Fotografías: Nos ß Soto

Maquetación: máriusçtlaura

Dirección de producción: Rafael Marfil

Producción: Manel Sánchez

Primera edición: Septiembre 2004

© 2004 Parramón Ediciones, S.A.

Derechos exclusivos para todo el mundo.

Ronda de Sant Pere, 5, 4ª planta

08010 Barcelona (España)

Empresa del Grupo Editorial Norma

www.parramon.com

Preimpresión: Pacmer, S.A.

ISBN: 84-342-2728-2

Depósito legal: B-34.804-2004

Impreso en Venezuela

Esta publicación es gracias al convenio ejecutado entre La Distribuidora de Libros Venezolanos Dislivenca, C.A. y el Ministerio del Poder Popular para la Cultura a través del Instituto de las Artes de la Imagen y el Espacio, como aporte al desarrollo formativo de nuestros futuros creadores.

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

05	Introducción
06	El conocimiento de los materiales
08	La elección del soporte
10	LA FORMA BAJO CONTROL
12	Distintas maneras de encajar
16	El dominio de la línea
18	Dibujo geometrizado
22	La proporción
24	Estableciendo mediciones
28	El encuadre
30	Analizar la composición y el encuadre
32	Un encuadre diferente
36	El escorzo
38	Simultaneidad de puntos de vista
40	LA LUZ Y LOS CONTRASTES
42	Dibujar las sombras
46	Sombras bloqueadas
48	Los valores
50	La gama tonal de un dibujo
52	Los degradados
56	El efecto de volumen
60	El modelado
62	El degradado en la práctica
64	Dibujo detallado en claroscuro
68	El contraste
70	Los efectos del claroscuro
72	HACIA LA TERCERA DIMENSIÓN
74	Dibujando la distancia
76	Modelo y fondo en un bodegón
80	Diferentes planos
82	La atmósfera interpuesta
86	Paisaje urbano en perspectiva
90	Trucos perspectivos
92	Atmósfera: degradados y difuminados
94	Perspectiva de las texturas



INTRODUCCIÓN

Cada cual dibuja por razones diferentes: algunos buscan en el dibujo una expresión libre y desinhibida de sentimientos, para otros es una herramienta de estudio minucioso, hay quienes lo consideran una manera de liberar tensiones, un medio terapéutico, etc. Cualquiera que sea la razón para dibujar, siempre resulta gratificante y divertido.

En realidad, el dibujo es mucho más que todo eso: es un reto, una forma de ver el mundo, una exploración, una mirada analítica, un método de autocontrol, la reafirmación de la personalidad, un sufrimiento, un placer... Dibujar, por encima de cualquier técnica o habilidad manual, supone mirar y comprender, seleccionar e interpretar, además de emplear la imaginación. Ante todo se necesita entusiasmo y la voluntad de actuar con una mirada crítica, de probar distintos medios, métodos, y de volver a intentarlo cuando las cosas no salen bien.

El dibujo, como todo en la vida, evoluciona y modifica sus sistemas de enseñanza para que estén en relación con un nuevo público y con la estructura social de su tiempo. Atendiendo a esas nuevas necesidades y más acorde con los tiempos actuales, nace el presente libro, que deja algo de lado el estudio de los

materiales para centrarse en “esa manera de ver” y en “saber traducir” lo que vemos en forma de trazos sobre el papel. En este sentido, aporta métodos inéditos en la enseñanza del dibujo que estimulan desde un primer momento la práctica, el aprender haciendo, sin insistir en explicaciones técnicas y principios teóricos de difícil comprensión para un principiante. La práctica se acompaña de una serie de apartados que, además de facilitar su comprensión, contribuyen a desarrollar la técnica y determinados efectos de cada ejercicio. Actúan como soporte de los ejercicios, con la intención de hacer comprensibles algunos principios del dibujo y solucionar problemas que puedan surgir durante el desarrollo del ejercicio.

Para empezar le animamos a que investigue distintos medios y a que practique los ejercicios que se proponen. Según vaya emergiendo su propio estilo y sus ideas sobre el dibujo, deseará dibujar de una manera más subjetiva y personal.

No se limite a aprender sólo un poco sobre las distintas técnicas aisladas, juegue con su material de trabajo, pruébelo personalmente, pues las posibilidades de cada medio no pueden explicarse en su totalidad.

EL CONOCIMIENTO DE LOS MATERIALES. El primer paso para desarrollar la capacidad de dibujar es familiarizarse y adquirir confianza con gran variedad de medios de dibujo. Descubrirá que cada medio tiene sus características particulares y, en consecuencia, su conocimiento le ayudará a dominarlo y a crear determinados efectos.



EL LÁPIZ DE GRAFITO.

El lápiz de grafito es el medio de dibujo más extendido y común. Se fabrica en una extensa gama de durezas, que abarca desde lápices muy blandos o extrablandos a lápices muy duros o extraduros. Es efectivo por igual para obras simples de línea y para mostrar detalle, tono y textura. Responde al instante a la presión que se le aplica.

LÁPIZ DURO Y BLANDO.

El trazo del lápiz duro es de un gris pálido, que no aumenta de tono por mucho que se insista acumulando trazos sobre el papel, y se extiende mal sobre éste cuando se intenta difuminar. La mina del lápiz blando es más gruesa que la del duro. El trazo del lápiz blando es grueso y suave, y, al contrario que el del duro, se extiende con facilidad sobre el papel al difuminar.



LA GOMA DE BORRAR.

La goma de borrar es un instrumento de dibujo muy importante, pues no sólo sirve para suprimir trazos, con ella también podemos dibujar. Se emplea con frecuencia en la primera fase del dibujo, durante el encajado y la composición de líneas básicas, y también en la última, para abrir brillos y realces en blanco.





LA BARRITA DE CARBONCILLO.

La barrita de carboncillo es una rama carbonizada más o menos gruesa que, al pasarla sobre el papel, deja un trazo gris mate, poco brillante y poco intenso. Se aplica en trabajos de gran tamaño. Es muy útil para dibujar con efecto de sombreado, degradados y difuminados. Cuando se requieren líneas y detalles más definidos, existe la posibilidad de combinarlas con lápices de carbón compuesto.

LAS CRETAS.

Las cretas comparten algunas propiedades con el carboncillo en lo referente a la facilidad de su manejo y a su textura granulada, aunque la calidad de su trazo es más aceitosa y, por lo tanto, más estable. Las cretas de color marrón y sombra dan solidez a la imagen, el negro es rico en matices y profundo, y el blanco resulta ideal para realzar las luces. Existe además una variedad rojiza de creta, la sanguina, que proporciona una gran calidez al dibujo.



AEROSOL FIJADOR.

Otro material secundario pero igualmente necesario es un aerosol fijador, el cual asegura la permanencia de los dibujos de carboncillo o creta.

LA ELECCIÓN DEL SOPORTE. Éste es un factor que tiene tanta importancia como el medio de dibujo. Según sea el papel satinado o rugoso, grueso o ligero, el resultado final del trabajo variará considerablemente, tanto en lo referente a la intensidad del trazo como a la calidad del acabado.

UN PAPEL PARA CADA MEDIO DE DIBUJO.

Cada medio de dibujo requiere un papel determinado. Para trabajar con lápiz de grafito es recomendable usar papeles de grano fino o lisos, que permitan ricos degradados y fácil fundido. Los papeles finos y satinados son adecuados para dibujar con lápices grasos, crayones o lápices de colores. Si vamos a dibujar con carboncillo o cretas es preferible el papel de grano medio, pues retiene mejor las partículas de pigmento y ofrece una mejor abrasión. Los papeles de grano grueso están destinados para trabajos de gran formato con cretas y carboncillo y proporcionan al dibujo una textura muy granulosa y sombreados enérgicos y expresivos. No tema dibujar sobre papeles de acuarela que evidencian un grano muy característico, pues ello confiere al dibujo un encanto especial y, además, resultan muy resistentes.



DERECHO Y REVÉS.

El papel de dibujo tiene derecho y revés. Para dibujar pueden utilizarse indistintamente ambos lados, aunque para la mayoría de dibujos el lado correcto es el que tiene la superficie menos lisa. Para comprobarlo, basta con acercar la hoja de papel a una fuente de luz. Doble una esquina y compruebe la diferencia de rugosidad entre ambas caras.



UN SOPORTE RÍGIDO.

Para dibujar no puede apoyarse el papel sobre cualquier sitio. Debe apoyarlo sobre una superficie lisa y dura que no presente ningún accidente que repercuta en la pureza de sus trazos o manchas. Si trabaja sobre una superficie de madera en la que hay vetas, grietas, nudos o agujeros, éstos dejarán huellas no deseadas sobre el dibujo. Los tableros de DM o madera aglomerada son los más adecuados porque ofrecen caras lisas y pulidas. Idealmente, el tablero debe ser algo mayor que el papel que se fijará en él.



FIJAR EL PAPEL.

Puede fijar el papel sobre un cartón duro o sobre una superficie de madera con cinta adhesiva, chinchetas o pinzas. De este modo, no se arruga ni vuela fácilmente con un golpe de viento cuando se dibuja al aire libre.



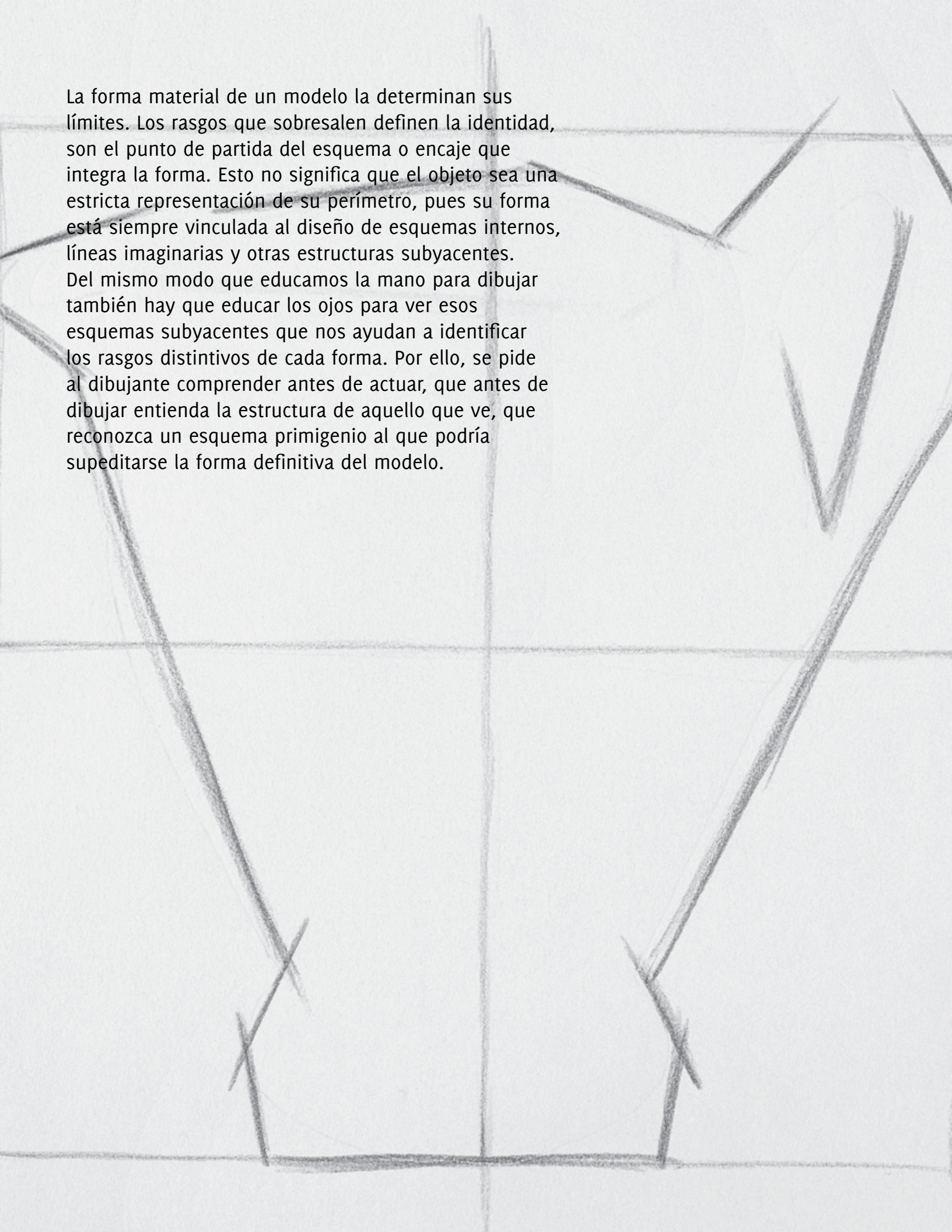
VARIEDAD DE PAPELES.

Guarde muestras de una amplia variedad de papeles distintos, de modo que, pueda realizar varias pruebas con cualquier medio antes de dibujar.

**La forma
bajo
control**



La forma material de un modelo la determinan sus límites. Los rasgos que sobresalen definen la identidad, son el punto de partida del esquema o encaje que integra la forma. Esto no significa que el objeto sea una estricta representación de su perímetro, pues su forma está siempre vinculada al diseño de esquemas internos, líneas imaginarias y otras estructuras subyacentes. Del mismo modo que educamos la mano para dibujar también hay que educar los ojos para ver esos esquemas subyacentes que nos ayudan a identificar los rasgos distintivos de cada forma. Por ello, se pide al dibujante comprender antes de actuar, que antes de dibujar entienda la estructura de aquello que ve, que reconozca un esquema primigenio al que podría supeditarse la forma definitiva del modelo.

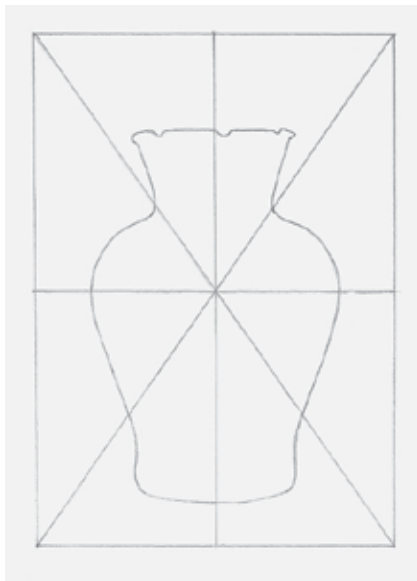


APRENDER HACIENDO

DISTINTAS MANERAS DE ENCAJAR. Para el principiante, el control de la forma del modelo, sobre todo cuando éste presenta una disposición simétrica, puede plantear grandes dificultades. Controlar la forma no es sólo una cuestión de habilidad manual sino que existe una metodología para encajar correctamente objetos simétricos. En las primeras etapas del aprendizaje del dibujo es necesario proyectar los ejes de simetría y reducir las formas a unos cuantos esquemas estructurales simples, más fáciles de memorizar y rectificar en caso de error. Veamos unos cuantos ejemplos.

1.

EJES DE SIMETRÍA. Los ejes de simetría se logran trazando un reticulado muy simple que divide el rectángulo del papel según sus medianas y diagonales. Esta división geométrica permite articular la superficie del cuadro de acuerdo con el objeto que se pretende reproducir. Estas líneas son una pauta para dibujar el perfil de un objeto de manera armoniosa y proporcionada. Acostúmbrase a trazar los ejes de simetría antes de empezar cualquier dibujo y comprobará la diferencia.



Los ejes de simetría permiten componer de manera equilibrada y dibujar un modelo simétrico con los perfiles iguales.



2.

ESTRUCTURA GEOMÉTRICA. La forma de un objeto también puede resolverse sintetizando el modelo a partir de las formas geométricas básicas que contiene. Si seleccionamos las adecuadas podremos dibujar un objeto simétrico de manera bastante certera, sin apenas errores.



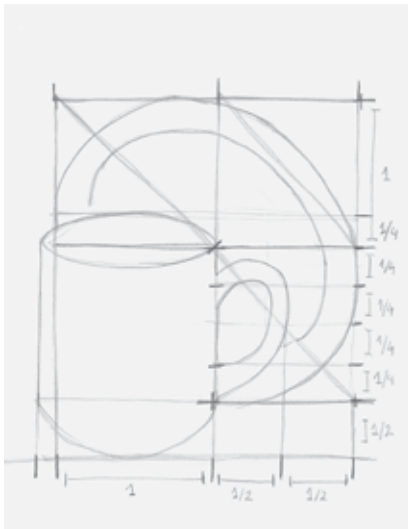
Trazamos los ejes de simetría horizontal y vertical. Dibujamos un rectángulo. Sobre él yuxtaponemos un trapecio invertido y a ambos lados dos circunferencias iguales. A partir de las formas tratamos de dibujar el perfil definitivo del modelo.

Al dibujar olvídense de la regla, el compás y la escuadra, todos los trazos deben realizarse a mano alzada. De esta manera, aunque las líneas no sean del todo correctas, adquirirá mayor soltura en el trazo.



3.

MÉTODO DE COORDENADAS. Otro interesante método de encaje basa la construcción de la forma del objeto en el control de las mediciones de cada una de sus partes. De esta manera, se dibujan previamente rectas verticales y horizontales que gradúen la altura y anchura del objeto, definiendo cada punto por sus coordenadas. Una vez anotadas las mediciones basta con siluetear la forma del objeto haciendo coincidir el trazado de su perfil con los puntos señalados.



Lo principal es medir la altura y anchura de cada zona. A partir de ahí empezamos a marcar coordenadas sobre estas líneas que aseguren las diferentes variaciones de tamaño del objeto. Una vez concluidas las mediciones marcamos su perfil.

4.

MÓDULOS O CAJAS. Cualquier modelo, por irregular y complicado que sea, puede circunscribirse en el interior de una caja o forma geométrica plana. En eso consiste precisamente el encajado a base de módulos: cuando dibujamos un objeto, su forma se encierra dentro de un módulo cuadrangular que debe ser igual de alto y ancho que el modelo. Si queremos ajustarla más, podemos combinar varias cajas cuadrangulares para definirla mejor.



Un primer recuadro define el ancho y alto de la taza y un segundo, para el plato; esto puede complementarse con nuevos recuadros que aporten más información sobre el modelo.



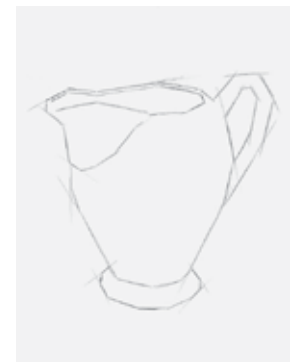
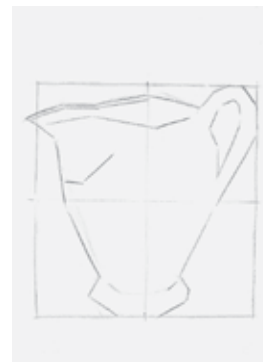
El encaje con cuadrícula no es habitual entre los principiantes. Debe utilizarse únicamente cuando se copia una fotografía o una lámina a un tamaño, por lo general, superior a ésta. Los cuadrantes son útiles para encajar un modelo con facilidad.



5.

ENCAJANDO MODELOS SIMÉTRICOS. Los ejercicios que siguen a continuación muestran la metodología más frecuente de estructurar y encajar un modelo de formas simétricas. Aparentemente, se trata de formas fáciles de representar: basta con dibujar uno de sus lados y repetir el lado opuesto con la mayor fidelidad posible. Esta fidelidad puede ser más exigente de lo que parece, pues implica una gran atención y un control del trazo.

LA APROXIMACIÓN ESQUEMÁTICA. Consiste en encajar el perfil de un objeto con líneas poligonales, recogiendo una opinión muy generalizada. Esto se consigue trabajando el contorno con aproximaciones esquemáticas, utilizando una serie de líneas rectas o segmentos que van labrando el perfil de menos a más.



Las primeras líneas son un conjunto de trazos rectos y cortos que tratan de adivinar el perfil del objeto. Presentan estimaciones visuales pendientes de ratificación o de corrección.

Borramos las líneas y volvemos a trazarlas, corrigiendo las formas básicas a fin de perfeccionar el contenido. Las líneas son cada vez más segmentadas y aportan más información sobre el perfil del objeto.

Al final sustituimos los segmentos rectilíneos por perfiles curvos de trazos más dulces y menos angulosos. Es necesario borrar el paso anterior y sobre el rastro de las marcas del lápiz redibujar el objeto con líneas curvas.

Un cuadrado es siempre una buena ayuda para dibujar un objeto. Marcando los puntos de cada lado obtenemos unos referentes muy útiles a partir de los cuales esquematizar el contorno del modelo.



Los artistas profesionales desarrollan la aproximación esquemática mediante un efecto de garabateo, rápido y certero. Pero para llegar a este punto es necesario practicar mucho.





6.

FORMAS TRIDIMENSIONALES. Si analiza la forma de cualquier objeto comprobará que, en la mayoría de los casos, ésta puede inscribirse en el interior de una figura geométrica. Por lo tanto, el encaje debería nacer de formas geométricas de tres dimensiones para que sea más fácil dibujar la estructura del modelo y resolver la representación de su volumetría. Para auxiliar el encaje de los objetos, la geometría fija un marco volumétrico transparente e imaginario, a modo de caja en contacto con todas las caras del objeto que se dibuja.



El primer paso del encaje es sintetizar cada elemento en dos formas geométricas sencillas: un cilindro para la cafetera y una forma trapezoidal para la azucarera.



A partir de estas estructuras geométricas circunscribimos cada forma prestando atención a los perfiles de los objetos. Así, el cilindro de la cafetera se convierte en una forma trapezoidal. Con formas elípticas señalamos la posición de las asas.



Las tapaderas se resuelven dibujando media esfera. Las asas ya aparecen resueltas, al igual que la boquilla de la cafetera, estructurada a partir de rectas. Cuando todo parece perfilado borramos la caja geométrica inicial.

Si una forma se muestra escorzada puede dibujarse a intervalos o secciones transversales que aparecerán unidas.



Imaginar los objetos como si fueran transparentes es una buena manera de comprender su estructura interna, obtener una construcción clara y controlar los ángulos y las proporciones de la representación.



EL CONTROL DEL TRAZO. Asegurar la capacidad de trazar líneas fluidas, saber sujetar el lápiz, conocer la variedad de trazados y educar los movimientos de la mano son fundamentales para tener éxito en la definición de la forma en cualquier dibujo.



El trazado aleatorio es uno de los primeros que debe aprender el artista aficionado, pues permite dibujar varias líneas, unas encima de otras, para esbozar las formas del modelo. Este trazado es muy habitual en una primera fase de indefinición.



El aficionado inexperto tiende a realizar un trazo entrecortado y poco continuo, que debe evitarse.



En la práctica del dibujo es necesario controlar la línea. Debemos exigirnos un trazo firme, directo y sin sobresaltos.



En el dibujo, el control del trazo es resultado de aproximaciones sucesivas que dejan su huella en el papel tras cada pasada. La precisión de la forma se manifiesta en un trazo más intenso y definitorio que aparece superpuesto a los anteriores.

REAFIRMACIÓN DEL TRAZO. Cuando la forma exterior del modelo se encuentra completamente concluida, se reafirma el trazo con una línea mucho más libre y firme. Para esto, es muy importante que los primeros pasos se hayan realizado con líneas suaves que se puedan corregir con facilidad.



En el primer encaje el trazo se compone de líneas realizadas de manera impulsiva y nerviosa que el artista pone en práctica a modo de tanteo. Este método permite dibujar varias líneas, unas encima de otras, para describir el perfil del modelo.

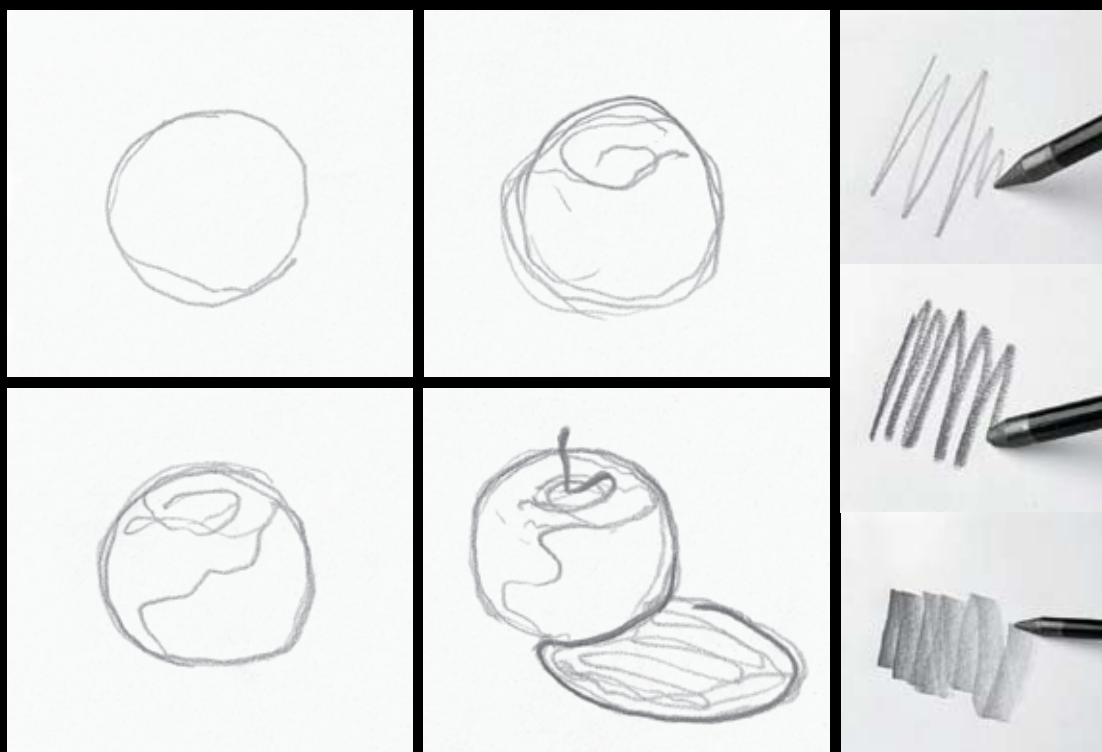


Conforme avanzamos debemos evitar la simultaneidad de trazados; las líneas serán más firmes y decididas e irán concretando y definiendo las formas con mayor precisión.



Finalmente, reafirmamos el trazo con nuevas líneas más gruesas que permiten que el modelo destaque del fondo, mientras que los trazos más delgados suelen reservarse para la zonas de luz y los detalles interiores del modelo, creando una impresión de tridimensionalidad.

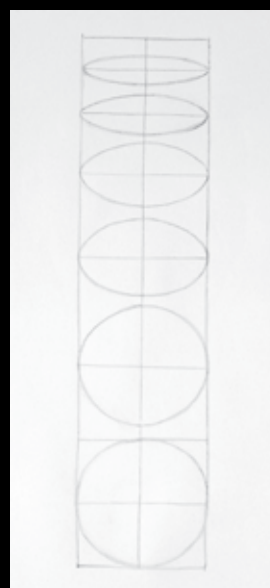
EL DOMINIO DE LA LÍNEA. Una vez resuelta la estructura fundamental de los objetos, se puede empezar a perfilar la forma haciendo más hincapié en el trazo. El secreto de un trazado profesional reside en la movilidad de la mano junto con el antebrazo, muchas veces formando una sola pieza con él.



INCLINACIÓN DE LA PUNTA. La forma de la punta y la posición que adopta el utensilio de dibujo con respecto al papel son fundamentales para controlar la calidad del trazo. Se obtienen distintos resultados según dibujemos con la punta afilada (A), con la punta gastada (B) o con el grado máximo de inclinación (C).

PERFIL Y FORMAS INTERIORES. En estos dibujos secuenciales se muestra cómo controlar el trazo para dibujar una manzana. Primero se encaja la forma con un círculo (A), luego se superponen nuevos trazos a los anteriores para acabar de redondear el perfil y esbozar las formas interiores (B). El perfil se asegura con trazos más gruesos (C), se termina la forma incorporando trazos más intensos y proyectando la sombra (D).

DIBUJAR ELIPSES. He aquí los errores más frecuentes realizados por el artista principiante, que tiende a hacer los bordes de la elipse demasiado cortados y puntiagudos o bien redondeados, con forma de salchicha. Estos errores deben evitarse.



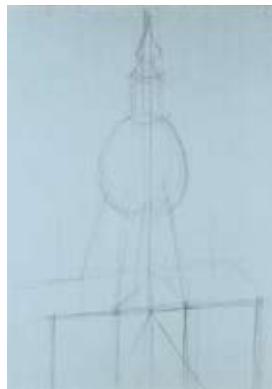
DIBUJAR ELIPSES. Muchos objetos se dibujan a partir de círculos vistos en perspectiva. Por lo tanto, aprender a dibujar elipses es una de esas muchas necesidades que el artista principiante debe resolver. Para dibujar un círculo dividimos un cuadrado en cuatro partes iguales. A medida que el círculo se vaya transformando en elipse estas cuatro partes irán reduciendo su altura hasta convertirse en rectángulos. Este ejercicio resulta ideal para dibujar la forma de vasos, jarrones y platos.

APRENDER HACIENDO

DIBUJO GEOMETRIZADO. Cuando nos planteamos el inicio de un dibujo, podemos recurrir a diferentes sistemas de aproximación al modelo; uno de ellos es interpretar las formas por medio de figuras geométricas que nos ayudan a controlar las proporciones.

7.1

CONSTRUIR CON FIGURAS. El encaje debe constituir la fase más mimada y elaborada del proceso. De ella depende toda la estructura del dibujo: que se encuentre equilibrado, que las proporciones sean correctas y que no existan fallos entre las líneas que requieran una mayor precisión. Las figuras geométricas que vamos a utilizar a modo de piezas que se encabalgan serán de gran ayuda en este ejercicio.



La base de las torres se sintetiza en un cuerpo rectangular, el arranque del campanario presenta una forma piramidal acotada por una enorme esfera ovalada. La cúspide del campanario está formada por un cono superpuesto.



Al dibujar la estructura como si fuera transparente utilizamos líneas auxiliares, las horizontales y las verticales, además de ejes, comparando puntos de referencia con diagonales y tangentes.

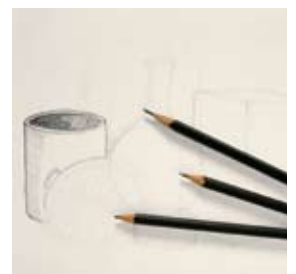


El dibujo completamente cerrado por las líneas estructurales permite diferenciar las formas geométricas que forman el edificio a modo de armazón. Cuando no existe ninguna duda sobre la corrección del esquema, subrayamos las líneas con trazos más firmes y decisivos.

Cézanne ya advirtió que “En la naturaleza todo está modelado según tres formas fundamentales: la esfera, el cono y el cilindro. Se ha de aprender a pintar estas tres figuras tan simples, y luego se podrá hacer lo que se quiera”.



Para encajar las formas geométricas, es aconsejable empezar dibujando con un lápiz de graduación débil, un HB, y trabajar después con lápices más blandos a medida que avance el dibujo.





7.2

AFIANZAR EL DIBUJO Y SOMBRLEAR. Tras superponer varias formas geométricas hasta conseguir la estructura del modelo, unimos éstas con el trazo y definimos la morfología exterior del edificio. La fase concluye con un ligero sombreado para dar un efecto volumétrico al conjunto.



Hemos dibujado el modelo como si las formas geométricas fueran transparentes, de cristal. Ahora afianzamos los perfiles tratando de ver las formas como cuerpos opacos. Sólo tienen valor los perfiles vistos, por lo que, para evitar confusiones, borramos las líneas estructurales anteriores.

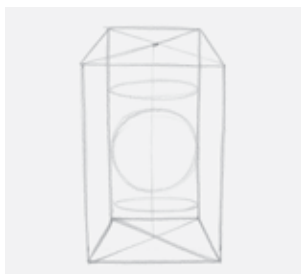


Marcamos las caras sombreadas para que las formas geométricas presenten mayor sensación de volumen. Trazamos las sombras actuando suavemente con el lateral de una barra de creta.



Oscurecemos el perfil derecho del campanario; este tono, muy cercano al negro, establece la diferencia principal entre el claro y el oscuro, contribuye a recortar su perfil con respecto al fondo y, además, constituye el punto de referencia de la máxima tonalidad en el dibujo.

Para dibujar un objeto aparentemente complejo, primero dibujamos una forma rectangular que lo contenga en su interior y a partir de él desarrollamos la forma.



Al encajar objetos dentro de figuras geométricas no hay que olvidar dibujar el eje de simetría, una recta perpendicular que divide la figura en dos y actúa como referente.



7.3

GEOMETRÍA, REALCES Y EFECTO DE VOLUMEN. La última fase culmina con la valoración y el modelado de las formas. Los sombreados oscuros y los realces de creta blanca terminarán por cubrir las todavía visibles líneas subyacentes o estructurales que permanezcan visibles.



Trabajamos el fondo dibujando las fachadas de los edificios de manera abocetada. El fondo debe ser desenfocado, poco preciso y realizarse sin apenas presionar la barra de creta, se puede dejar, incluso, alguna zona sin concluir.



Realzamos las zonas iluminadas con grisados efectuados con creta blanca. La diferenciación entre los distintos lados de la forma del campanario se consigue mediante el contraste de tonos. Éste se crea al entrar en contacto dos caras de desigual iluminación; así, es posible que los planos se distingan según su posición con respecto a la fuente de luz.

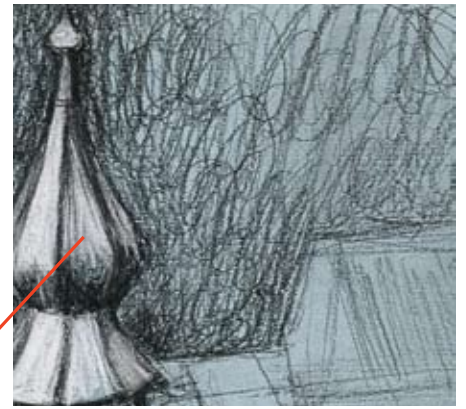
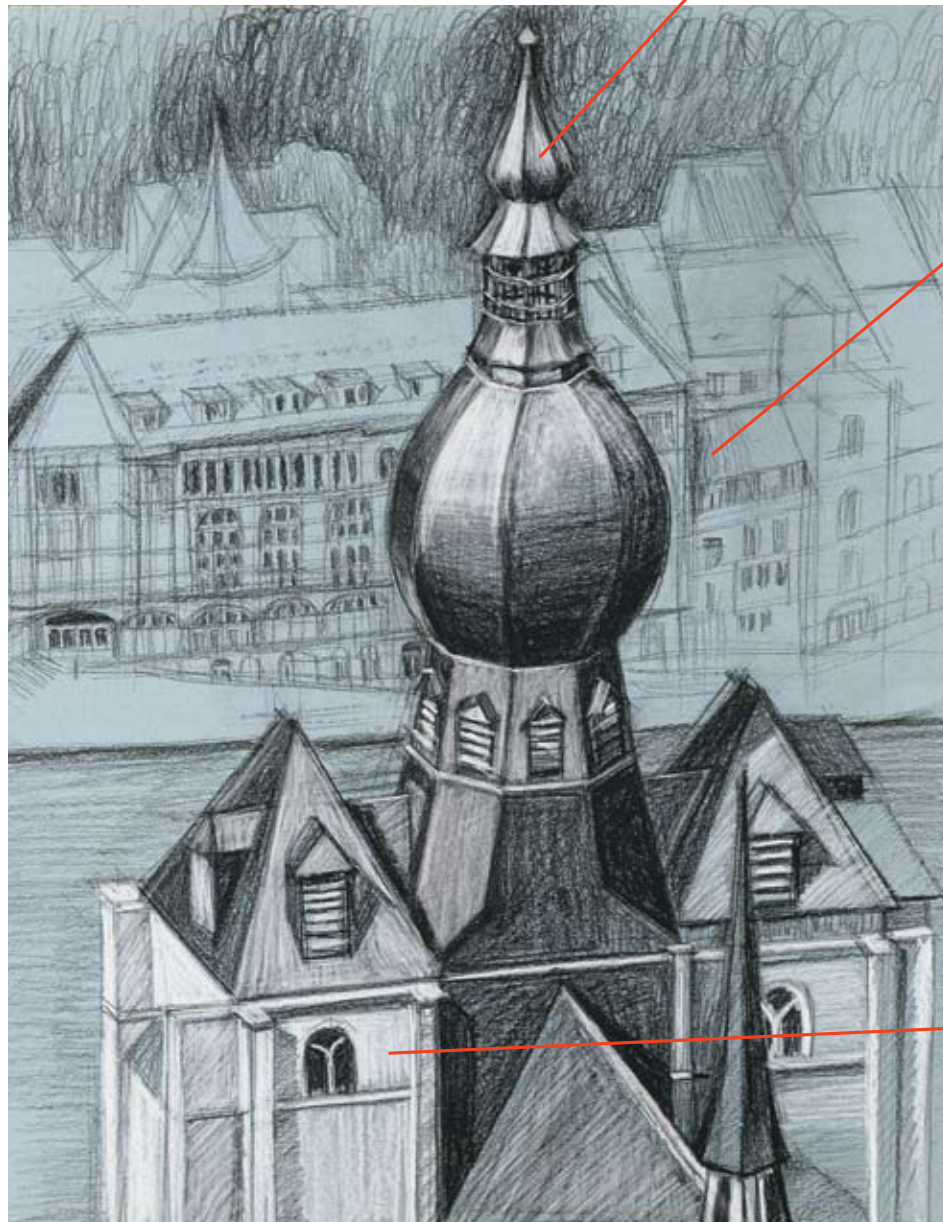


Terminamos de dibujar el edificio, con el concierto de claros y oscuros. Aportamos blancos más luminosos y dibujamos nuevos oscuros, ahora mucho más contrastados y superpuestos a los anteriores. De esta manera, el primer término destaca del fondo ligeramente agrisado.

Las cretas rinden sus mejores resultados cuando se trabajan sobre soportes de color.



La fase final del dibujo se completa resolviendo la parte inferior del edificio, combinando trazados claros con creta blanca y sombreados con creta negra. Un nuevo grisado muy tenue se cierra sobre el fondo. Conviene que éste se presente en un estado bastante abocetado para no restar protagonismo al primer término. Dibujado por Esther Olivé de Puig.



Cuando un cuerpo situado en un primer término se superpone a un grisado de fondo se suele sombrear con mayor insistencia alrededor para destacar aún más su perfil por efecto del contraste.

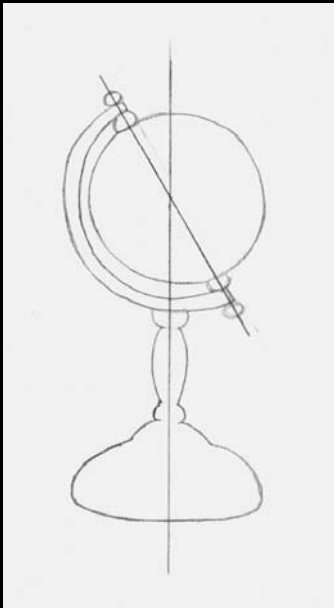


Los edificios del fondo aparecen abocetados sin ninguna aportación de creta blanca, pues el color del papel actúa como tono intermedio.

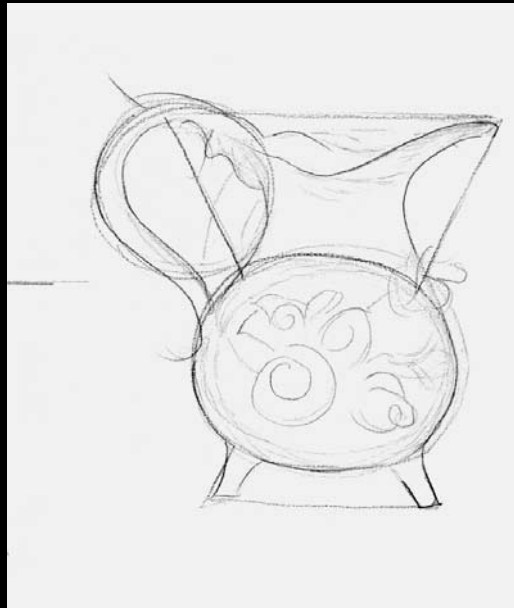
Para diferenciar distintos planos que presentan semejante intensidad lumínica puede utilizarse el recurso de alternar las direcciones de los trazados. Mientras los muros ofrecen trazos verticales, la sombra de las pilastras muestran un trazado en diagonal.



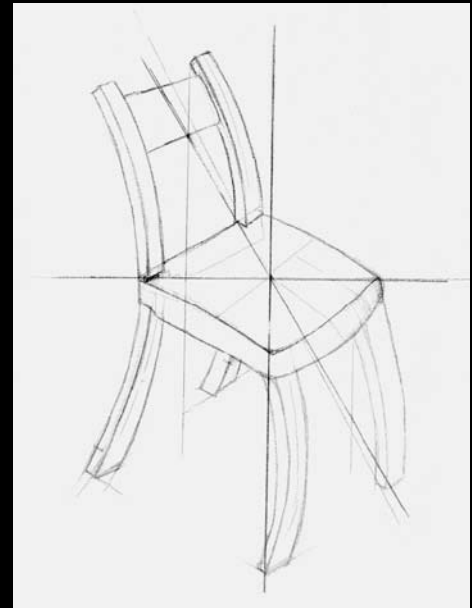
LÍNEAS INTERIORES. Todos los objetos poseen líneas interiores que contribuyen a encajar el dibujo o a solucionar de una manera más fácil su forma.



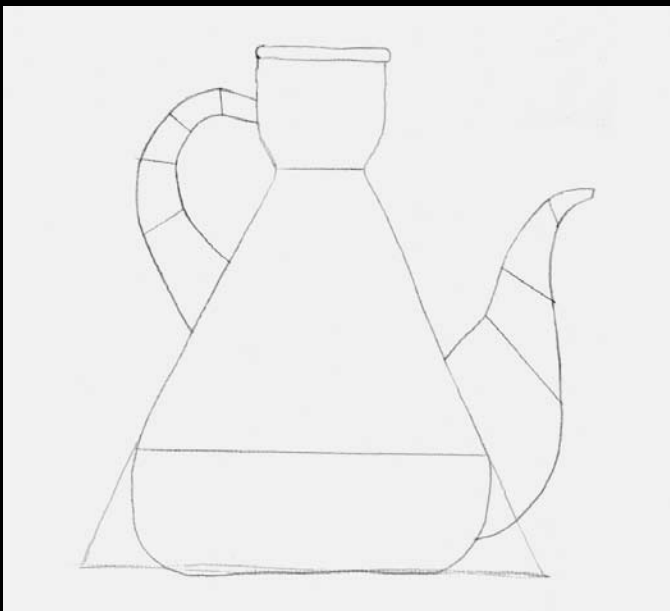
Muchas veces, basta con una recta diagonal para comprender la disposición del objeto que dibujamos.



Cuando las formas de un objeto son más complejas, podemos combinar las rectas con la intervención de formas geométricas simples que ayuden a construir su perfil.



La recta diagonal también puede combinarse con los ejes de simetría. Aquí, unas rectas cruzadas ayudan a construir proporcionalmente una silla.

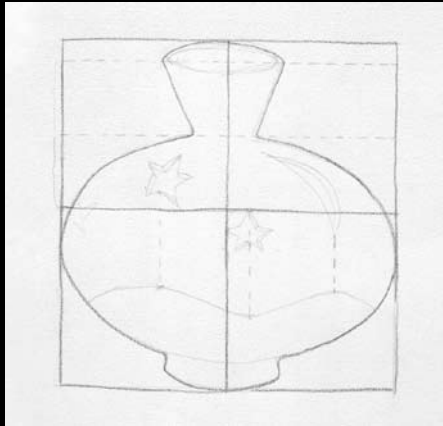


Existen unas líneas interiores que se incorporan al dibujo para comprender mejor cómo se dibujan zonas de mayor complejidad, por ejemplo el asa y la boquilla de este alñador.

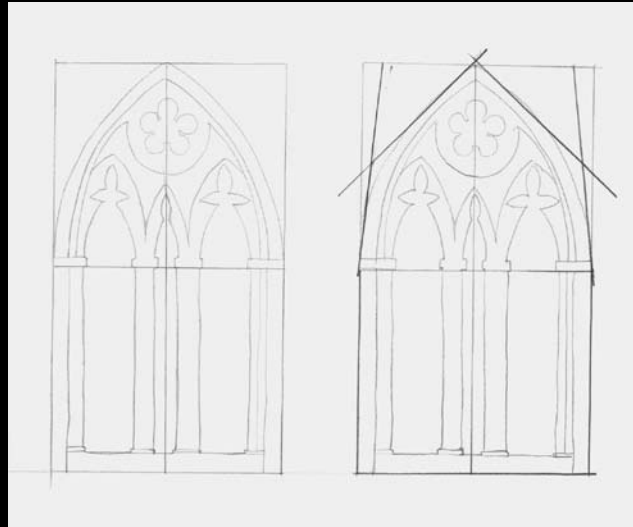
LA PROPORCIÓN. En todos los modelos es posible dibujar líneas imaginarias que se correspondan con orientaciones o distancias que faciliten la labor de encajado y la medición de proporciones. Este trabajo analítico es muy útil antes de iniciar el planteamiento del dibujo definitivo.

UN PERFIL CORRECTO. La inclusión de un objeto dentro del encuadre y los ejes de simetría ayudan a dibujar un perfil correcto y simétrico.

DEL ENCAJE AL DIBUJO. Cuando nos encontremos con un tema complejo, podemos abordarlo en cuatro fases bien diferenciadas que nos permitirán una solución proporcionada.



Para dibujar el perfil de un objeto, en este caso una jarra, dentro de una caja basta con reproducir el perfil izquierdo de la jarra en los dos recuadros de la derecha, de manera invertida y sirviéndonos de cada recuadro como pauta para encajar la forma.



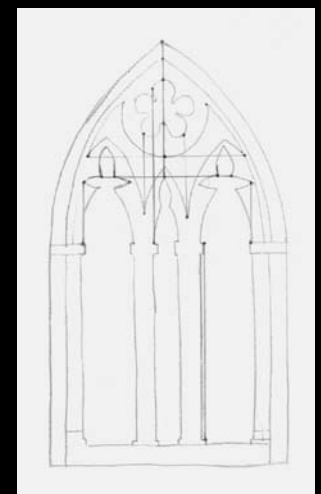
Primero dibujamos una caja que incluya el modelo en su interior. Luego trazamos los ejes de simetría que nos permitirán valorar el equilibrio de ambas partes del dibujo.



Con nuevas líneas estudiamos el perfil del modelo en relación con la caja inicial, controlando así la inclinación correcta del arco de medio punto.



Trazamos rectas horizontales que establezcan nuevas mediciones interiores que nos permitan trabajar el diseño decorativo.

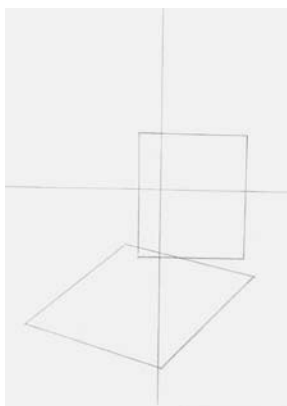


Para dibujar los elementos ornamentales es imprescindible estudiar los puntos alineados y comparar las proporciones iguales.

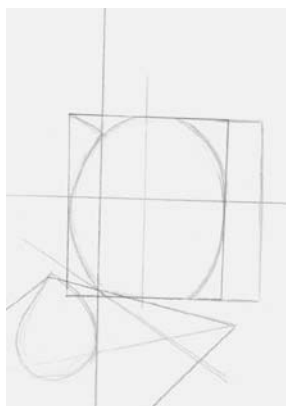
ESTABLECIENDO MEDICIONES. Hemos comprobado que el estudio de las formas principales sintetizadas con formas geométricas simples y rectas convergentes que nos permitan establecer mediciones favorece el estudio correcto de las proporciones del modelo y el posterior detallado de cada parte.

8.1

FORMAS, LÍNEAS Y ESQUEMAS. Gracias a la correcta construcción de líneas y formas simples, es posible realizar de manera proporcionada cualquier dibujo. Se empieza con unos trazos geométricos muy simples que nos permiten establecer las primeras mediciones entre los diferentes objetos.



Para comprender las formas del modelo, partimos de esquemas muy simples realizados con pocas líneas o trazos. Bastan dos rectas, una horizontal y otra vertical que se cortan en su punto medio, para definir un eje de simetría. La forma de la jarra y de la servilleta se sintetiza en un cuadrado y un rombo.



A partir de un rectángulo dibujamos la forma de la jarra. Si medimos comprobamos que el espacio que ocupa el asa es aproximadamente una quinta parte de la amplitud de la jarra. Dibujamos un rectángulo a la izquierda de ésta para constatar tal medición. La pera mide un poco más de la mitad de la altura de la jarra.



Para dibujar la parte superior de la jarra utilizamos casi la misma medición del asa. Dibujamos un nuevo rectángulo abatido que limite el espacio de la abertura del jarrón. Un par de líneas diagonales sitúan la posición del cuchillo y el pliegue del mantel. Con línea informe se empieza a delimitar el espacio que ocupará el ramo de flores.

Cuando aborde una forma más compleja, busque una buena visión del esquema de ésta, pues ello le comportará una gran ventaja previa al representarla.



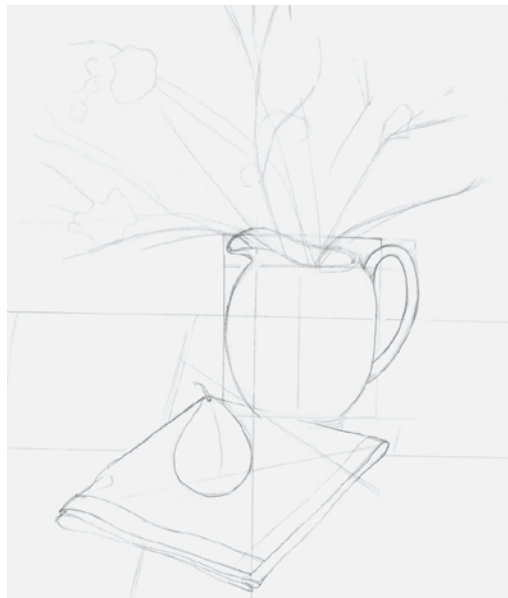
En esta etapa se trabaja con el lápiz bien afilado. Para no tener que hacer punta constantemente, se frota el lápiz inclinado contra un papel.





8.2

DIBUJAR EL CONJUNTO. A partir de un esquema básico muy simple, con un lápiz 2B, se plantean las formas principales del modelo que sustenten las líneas del dibujo. En esta fase se pretende que el aficionado comprenda la importancia de trabajar el “todo”, el dibujo en su conjunto, de atender al sombreado o a los detalles.



Obsérvese la sencillez con que empezamos a dibujar los perfiles de los objetos y las ramas principales del ramo, esquematizando nuevas líneas que se superponen a las anteriores para dar una primera visión del conjunto. Dibujamos estas líneas con limpieza para evitar equivocaciones posteriores.

El encaje concienzudo reafirma el trazo, cada vez más seguro a medida que finalizamos nuevas mediciones. Así, sobre el esquema anterior resulta mucho más fácil asegurar las líneas definitivas de la jarra, la servilleta y la pera. Los tallos del ramo aparecen también apuntalados.

Subrayamos la estructura del ramo perfilando con más fuerza las líneas. La recta diagonal de la servilleta nos sirve para dibujar la disposición del cuchillo. Una vez que las líneas compositivas y estructurales ya no nos sirven, las eliminamos fácilmente con una goma de borrar.



Algunos artistas profesionales, cuando dibujan, suelen superponer varias líneas en un mismo perfil. Una última revisión certera decidirá cuál será la definitiva, que subrayaremos con un trazo más grueso e intenso.

8.3

CONCRETAR LAS PARTES. Es el momento de detallar, de dibujar con precisión prestando atención a cada una de las partes del modelo: los reflejos metálicos, las zonas de sombra, el follaje, las flores del ramo y los pliegues del mantel. Se intensifica el trazo del lápiz y los sombreados toman un claro protagonismo.



A partir de ahora utilizamos un lápiz de grafito 4B. Dibujamos con mayor detalle las flores y las hojas y aplicamos los primeros grisados. Para no manchar el papel con el roce de la mano empleamos, a modo de protección, una hoja de papel.



A medida que avanzamos, dibujamos el trazo cada vez con mayor presión para restar importancia visual a los trazos previos que han servido de guía. Extendemos los grisados practicados en la jarra al cuchillo y a la pera para darles una impresión volumétrica. Efectuamos grisados muy suaves para eliminar toda presencia de trazos.



Cubrimos el fondo del dibujo con un ligero sombreado. No presione en exceso sobre el papel, pues el destino de estos trazos es desaparecer al barrerlos ligeramente con un difumino. Con un grisado uniforme dibujamos sobre la mesa las sombras proyectadas y las perfilamos con una línea muy suave.

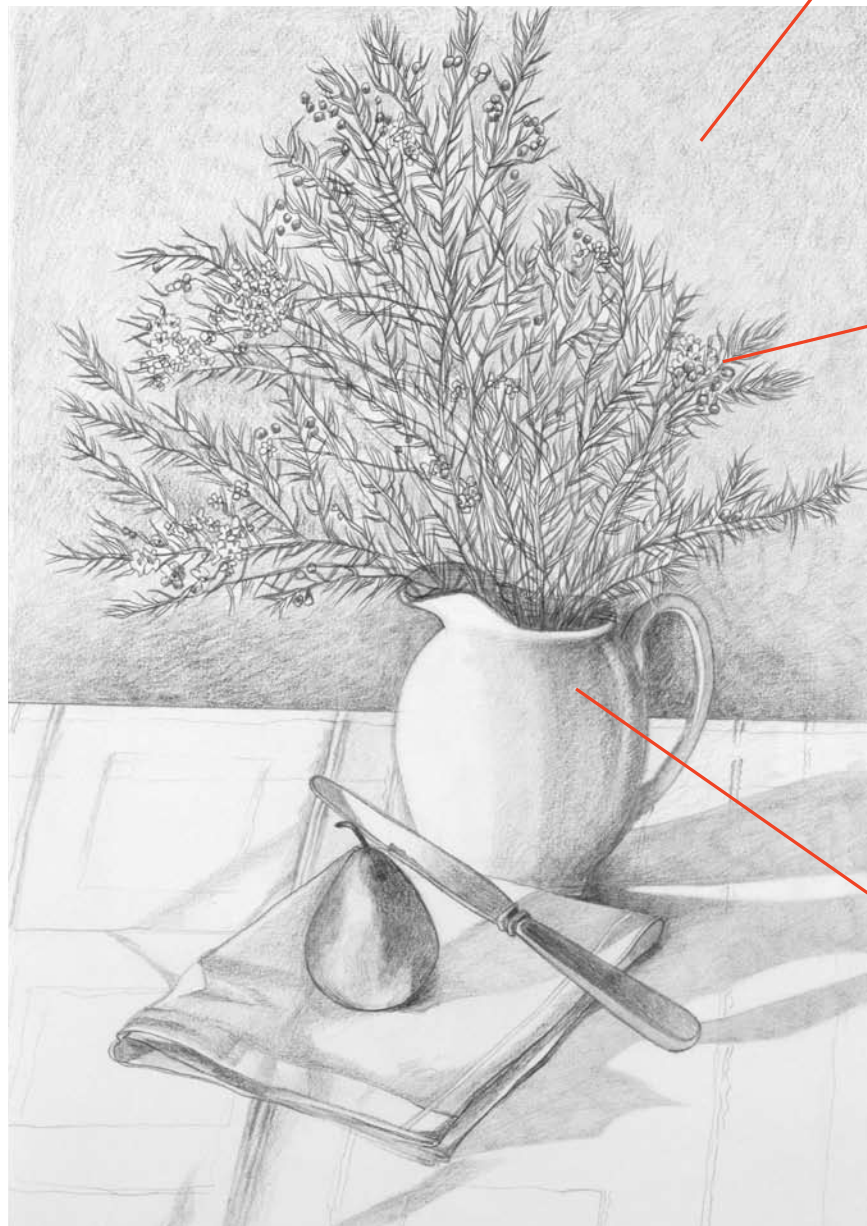
Aprenda a dibujar volúmenes con lápiz de grafito, presionando apenas con el lápiz. Así logrará modelados muy suaves sin presencia de trazos.



Es importante practicar también los degradados con grafito. Le servirán para pintar el fondo del modelo.



Llegados a este punto, damos el dibujo por concluido; las zonas más importantes del bodegón están terminadas. Sólo resta oscurecer el fondo, el que queda entre las flores y el que hay detrás de ellas. Por afinidad, también hay que oscurecer con nuevos grisados las sombras proyectadas y definir mejor los pliegues del paño que cubre la mesa. Dibujado por Almudena Carreño.

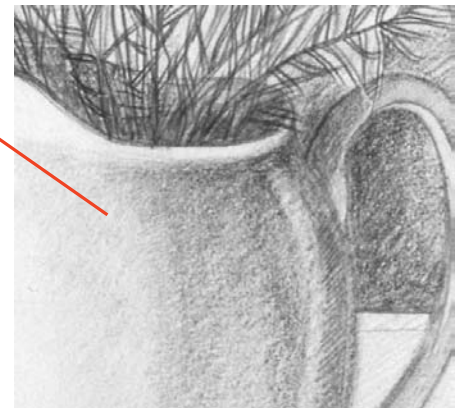


En esta fase final, mediante un sombreado muy difuminado terminamos de cubrir el fondo. Para trabajar con el lápiz aplicamos la punta plana y gastada, así el grafito se frota y extiende sobre el papel de manera homogénea.

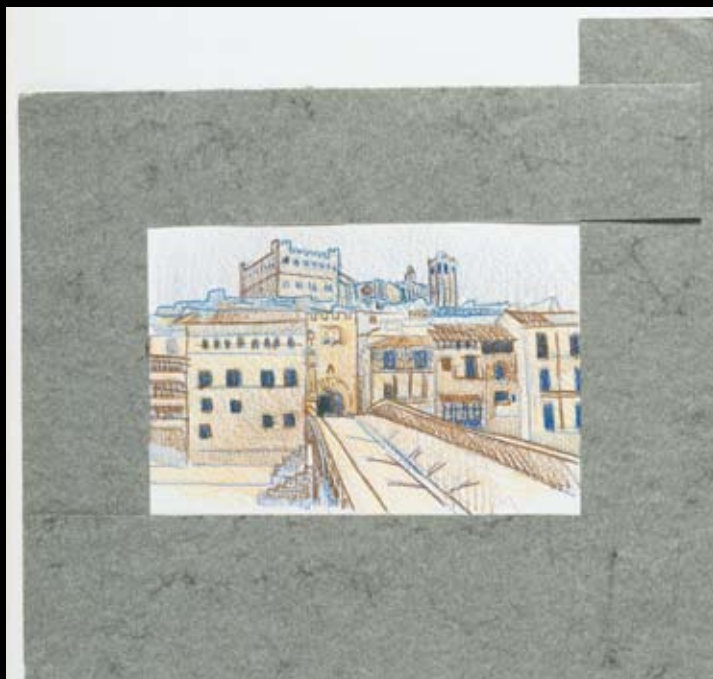


Obsérvese la evolución del detalle a lo largo del proceso del dibujo: cuanto más oscuro sea el fondo que rodea el ramo más oscuros serán los trazos que definen las hojas y las flores.

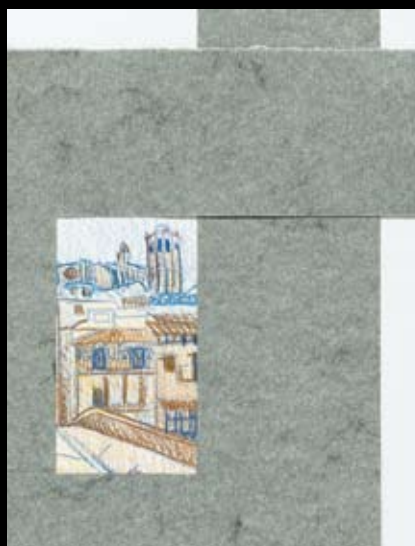
Los degradados confieren sensación de volumen a los objetos. Aquí, en la jarra, un suave degradado explica su redondez y textura lisa y brillante.



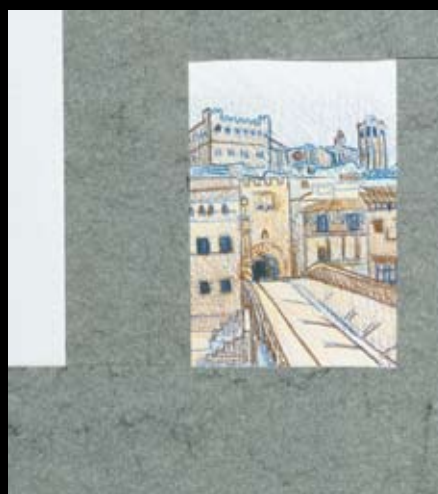
SELECCIONAR ENCUADRES INTERESANTES. A menudo nos encontramos con elementos discordantes que desvían nuestra mirada del tema principal y no aportan nada interesante al dibujo. Para buscar nuevos encuadres interesantes es recomendable usar un marco; éste podemos fabricarlo nosotros mismos con dos cartulinas en forma de L.



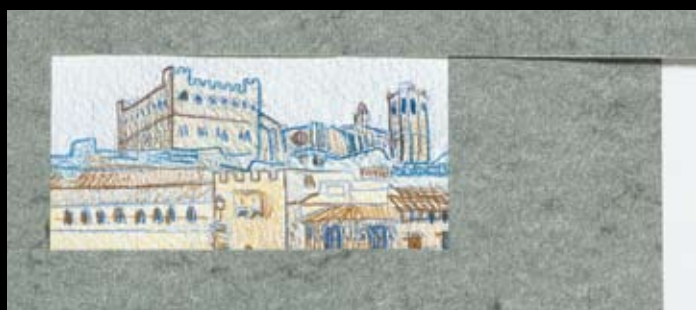
Aquí tenemos una vista de un grupo de casas con una composición excesivamente monótona, equilibrada y de escaso interés.



Los encuadres verticales realzan mucho más las formas de los edificios, a pesar de que algunas fachadas aparezcan cortadas.



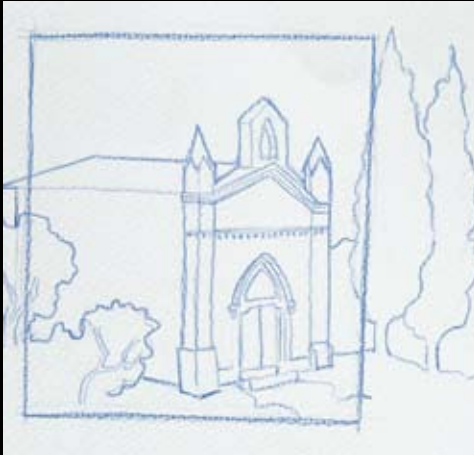
A pesar de tratarse de un encuadre centrado y equilibrado, la acotación del marco ofrece un dibujo con mayor interés que el encuadre original, potenciando el efecto vertical de los edificios.



A partir del dibujo superior seleccionamos un encuadre horizontal que ofrece mayor interés.

EL ENCUADRE. Cualquier encuadre es, en cierto modo, una representación selectiva de un tema. Cada imagen es un modo de observación único e individual, es el punto de vista de una persona. El dibujo de bocetos ofrece varios sistemas para llevar a cabo una selección de las formas, con el fin de agotar las posibilidades visuales. A continuación, se muestran los más habituales.

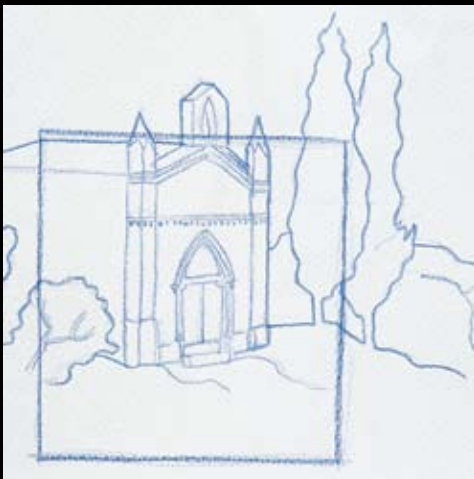
EXCLUIR ALGUNAS PARTES DEL DIBUJO. No existe ninguna regla que obligue a incluir un elemento en un dibujo por el mero hecho de estar allí. Si por razones compositivas, o de otra índole, tenemos que recortar el modelo o suprimir elementos no debemos dudar en hacerlo.



Aquí se ha seleccionado un encuadre incluyendo sólo la ermita y omitiendo los demás elementos.



En esta nueva selección se recorta parte de la ermita para incluir los cipreses de la derecha.



Un nuevo encuadre desvía nuestro interés hacia el suelo, permitiendo que el espacio vacío de la tierra "dialogue" con las formas arquitectónicas de la fachada de la ermita.



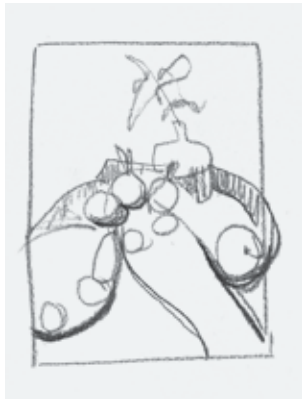
En ocasiones, a medida que dibujamos un tema nos damos cuenta de que sólo nos interesa una parte de él. Si esto sucede, debemos seleccionar un nuevo encuadre y obviar el resto. De ahí sacaremos un apunte que nos permita trabajar con mayor profundidad el tema.

EL CONTRAPUNTO DEL VACÍO. Un encuadre muy recurrente entre los artistas antiacadémicos es el descentrado y desequilibrado. Aquel que comparte una zona ocupada con el modelo real con otra con un amplio espacio vacío que actúa como contrapunto. Esto crea un espacio de tensión de gran interés.



Este formato vertical presenta el modelo en la parte inferior del encuadre, mientras la parte superior aparece vacía, sólo resuelta con un degradado.

Cuando dibujamos no necesariamente tenemos que aceptar el modelo real tal y como lo vemos. Lo adecuado es estudiarlo para potenciar algunos aspectos del tema, disminuir otros y suprimir todo aquello que nos resulte irrelevante.



Al analizar el dibujo vemos que las frutas se encuentran alineadas. En este boceto el encuadre recorta la fotografía y acaba con esta alineación, dispone las frutas de forma curva, formando arabescos.



Con un encuadre parecido al dibujo anterior, este boceto se detiene en el análisis de las luces y las sombras, marcando con un grisado las zonas más oscuras.



El estudio compositivo de los elementos continua. Para conseguir variantes basta con sombrear algunas frutas y reforzar con zonas de sombra los pliegues del mantel. Pero el resultado es un sombreado demasiado fragmentado y disperso.



Tras un último estudio, todo indica que éste va a ser el encuadre definitivo. Las frutas se disponen a lo largo de dos curvas compositivas. La jarra con flores rompe la simetría al aparecer algo desplazada hacia la derecha, y la parte inferior del encuadre respira, se muestra más vacía.

ANALIZAR LA COMPOSICIÓN Y EL ENCUADRE. La composición y el encuadre hacen referencia, fundamentalmente, a la disposición y las actitudes del artista ante el modelo real, es decir, a la manera de ver, de seleccionar lo más interesante del tema, de organizar y relacionar todas las partes que van a componer la obra de arte. Por ello, resulta adecuado realizar numerosos estudios previos para experimentar la disposición formal del modelo.



De los bocetos anteriores llegamos a una síntesis del modelo interpretada con líneas sintéticas, respetando el orden y modificando ligeramente la distribución y el tamaño de los objetos sobre la mesa.

APRENDER HACIENDO

UN ENCUADRE DIFERENTE. Existen unos encuadres compositivos tradicionales que no debemos desechar, pero también resulta muy interesante encuadrar captando fragmentos de una escena de una manera personal. Este principio lo llevamos a la práctica en el presente ejercicio. Aquí, en lugar de interesarnos por la vista a través del balcón, que sería lo convencional, recortamos éste con el encuadre y centramos nuestra atención en los efectos que produce la luz sobre el suelo de la habitación. Trabajamos el interior con sanguina, cuya técnica de aplicación es similar a la del carbón, con la diferencia de que se adhiere más al papel.

9.1

EL ESPACIO INTERIOR. La selección del encuadre, la ausencia de mobiliario en el mismo y el efecto perspectivo de las baldosas del suelo facilitan la representación de este espacio interior a partir de un sencillo esquema perspectivo.



El primer paso para dibujar un interior es plantear un esquema en perspectiva. Tras situar la línea del horizonte muy cerca del margen superior del dibujo trazamos las líneas de fuga, las cuales nos permiten dibujar las baldosas del suelo. Luego dibujamos el marco del balcón y los portones.



Cubrimos con sombreados suaves la pared del fondo y los portones. La presión ejercida sobre la sanguina, sea barra o lápiz, debe ser mínima. Evitamos las tramas de trazos para facilitar el posterior efecto de difuminado, que realizaremos presionando suavemente con un difumino.



En su estado inicial el dibujo debe presentar tonos regulares y homogéneos. Las líneas son poco intensas, apenas destacan de entre el sombreado. Únicamente hemos dejado sin cubrir las zonas iluminadas, entre ellas las puertas y los cristales, la parte inferior del balcón y el suelo.

Es posible dibujar con el difumino aun si se encuentra muy manchado de sanguina. En algunos casos, se esgrime como un interesante instrumento de dibujo proporcionando sombreados muy claros.



El dibujo preliminar y los sombreados iniciales se realizan trabajando, indistintamente con la punta del lápiz y de la barra de sanguina. Los sombreados apenas deben acariciar la superficie del papel para que sean muy tenues.





9.2

SOMBREADO Y MODELADO. La técnica del modelado con sanguina se basa principalmente en el degradado tonal y el difuminado. Hay que prestar atención a la dirección de la luz y los reflejos, pues éstos son los que diferencian los planos y el espacio de un interior.



Oscurecemos de forma lenta y progresiva los sombreados anteriores. Dejamos sin manchar las zonas más luminosas. Luego, para integrar las zonas de luz con las demás sombras, pasamos el difumino plano por toda la superficie del papel para fundir los límites entre luz y sombra y evitar que quede alguna zona del blanco inicial del papel.



Cuando la primera valoración se encuentra completamente desarrollada, comenzamos a plantear los tonos medios y a trabajar el degradado del suelo, repasando los trazos que perfilan los portones. Con la barra de sanguina insistimos en la pared del fondo, donde ésta debe intensificar el sombreado.



Proyectamos los efectos lineales del balcón, dibujamos la barandilla y el marco de las puertas. También intensificamos el dibujo de las baldosas del suelo. Con el lápiz de sanguina dibujamos el árbol del fondo, que resalta gracias al sombreado medio que lo rodea. El modelado no aparece pesado, sino más bien ligero y atmosférico, debido a la atractiva entonación de la sanguina.



Para lograr sombreados difuminados, primero aplicamos un sombreado con sanguina. Luego, al pasar el difumino por encima este sombreado se vuelve más denso y vaporoso.

9.3

DIBUJAR LAS FORMAS ORNAMENTALES. Una vez planteada la valoración, la última fase consiste en resolver los detalles, plasmar las formas ornamentales de la barandilla y dibujar los adoquines del suelo de la habitación.



Acentuamos los contrastes oscureciendo y perfilando las zonas oscuras con un lápiz de sanguina. Retocamos el perfil del árbol y finalizamos los tiestos que se aprecian a contraluz en el balcón con sombreados muy densos y con trama. Apoyamos la mano sobre un trozo de papel para evitar que el roce ensucie el dibujo.

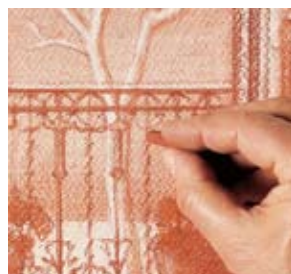


Con la punta de la barra de creta dibujamos los motivos ornamentales de las baldosas del suelo. No es preciso completar el dibujo de todas las baldosas, basta con sugerir unas cuantas con trazos esbozados, sin apenas presión. En estos casos, es más interesante sugerir que explicar en exceso.

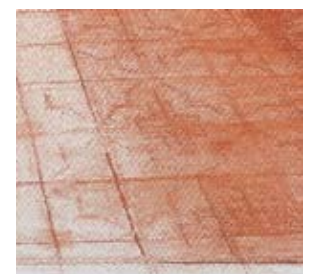


Con la creta blanca abrimos los brillos más importantes en los marcos del balcón y los cristales, ya que durante el proceso del dibujo hemos ido creando suaves capas rojizas que cubren el blanco inicial del papel. Actuando con la punta de la creta los blancos son más intensos.

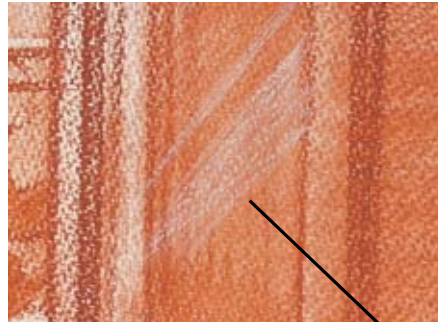
Los motivos ornamentales de la barandilla de hierro se solucionan trabajando con la punta de la barra de sanguina. Hay que estar atento al modelo para reproducir correctamente las formas.



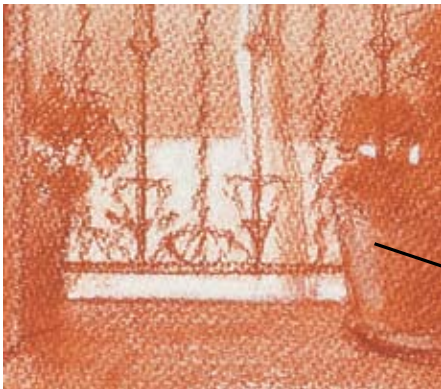
No retoque demasiado el dibujo ni trabaje con excesivo detalle. Un dibujo rápido que deja algunas zonas inacabadas da a la obra una frescura que se pierde cuando se acaba mucho el trabajo.



El éxito de la sanguina radica en la calidez y suavidad que aporta al dibujo. Además, es un medio fácil de controlar y que proporciona ricas gradaciones tonales. Alternando tres o cuatro valores se logra un dibujo convincente de interior que se sustenta en el contraste entre la luz y la sombra. Dibujado por Carlant.

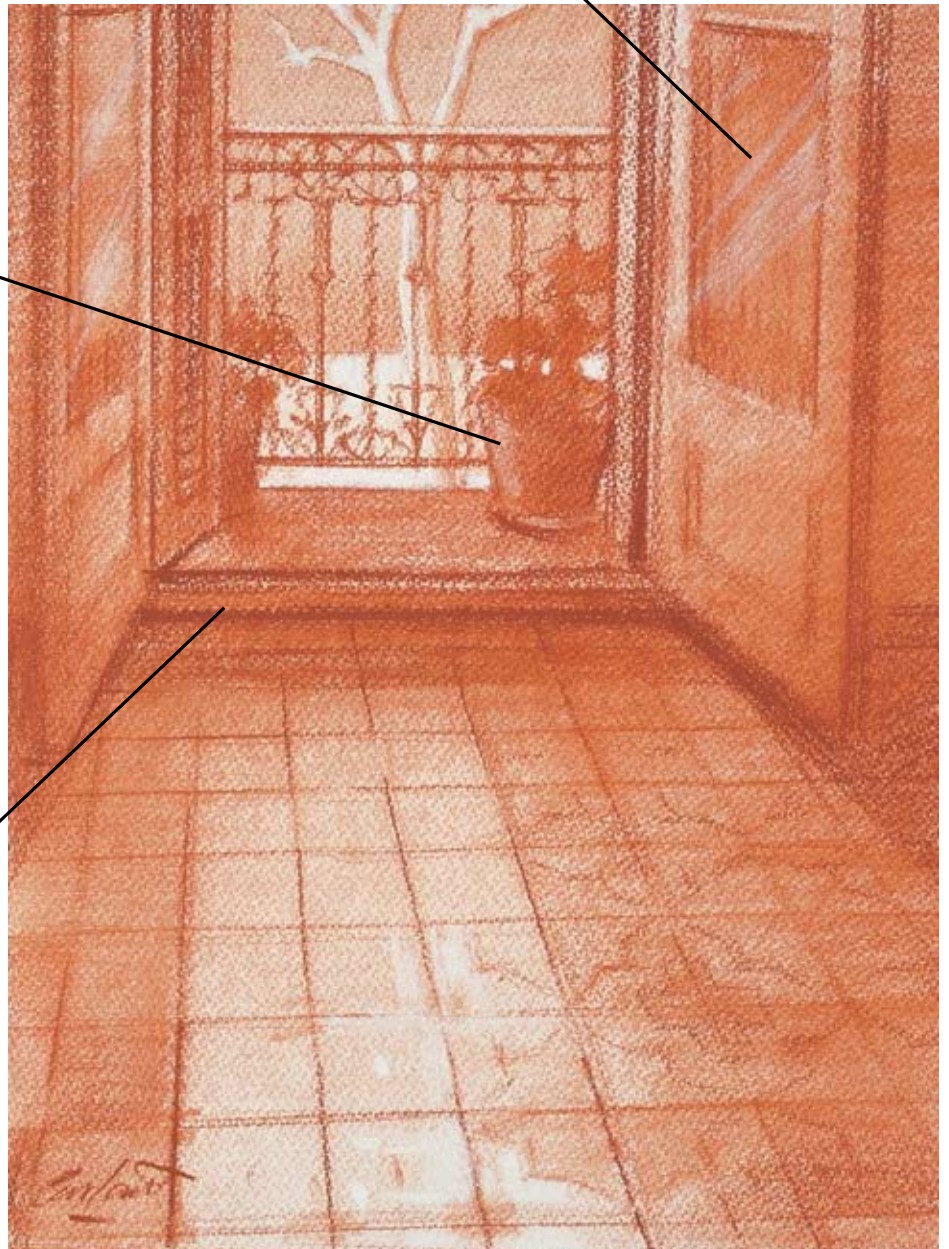
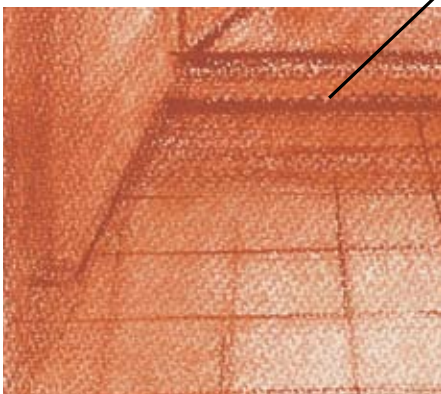


Unos cuantos trazos paralelos son suficientes para describir la textura del cristal. El trabajo con creta blanca tiene que ser muy puntual, ya que si se aplican más realces de la cuenta éstos carecerán de importancia.

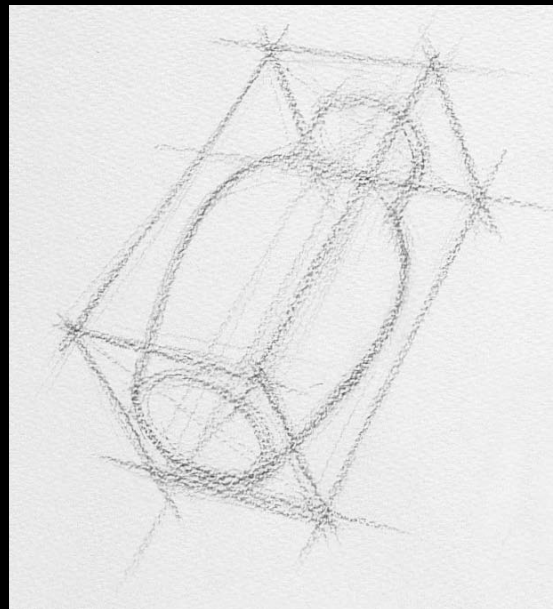
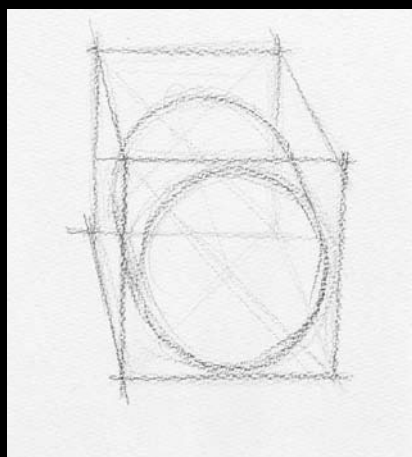
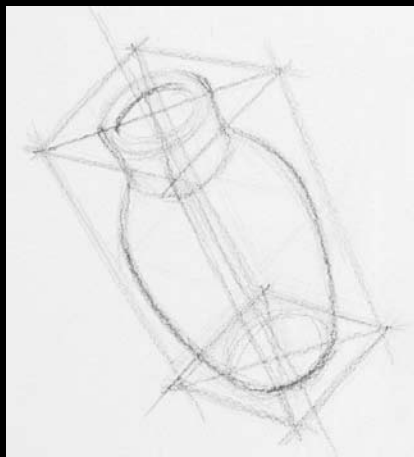


El efecto de la luz que proviene de la calle se logra mediante los contrastes. Éstos hacen que los claros situados a tonos más oscuros se observen mucho más luminosos.

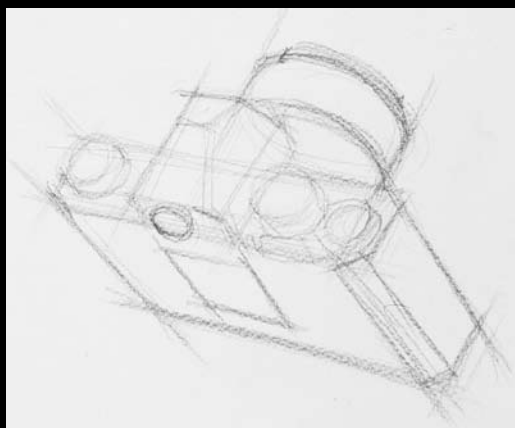
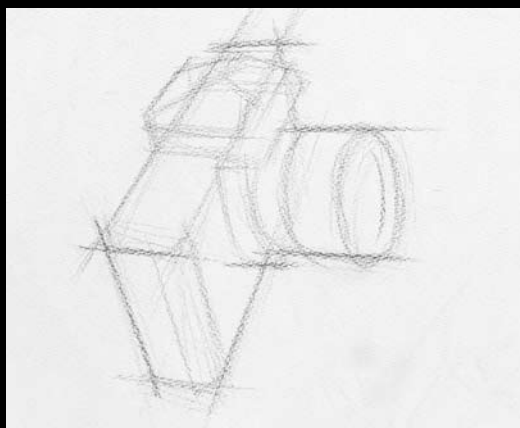
Insistimos la línea en aquellos perfiles que deben destacar. Este tratamiento tiene su efecto cuando es muy puntual y no se extiende de forma indiscriminada por todo el dibujo.



LA METODOLOGÍA GEOMÉTRICA. Al dibujar un objeto del natural, algunas veces tenemos que simular la sensación de profundidad que produce la vista con la ayuda de la perspectiva intuitiva o de cierta metodología geométrica. Debemos familiarizarnos con el lenguaje gráfico de la representación geométrica de las formas tridimensionales en los distintos sistemas de proyección y su aplicación en el dibujo de croquis y las perspectivas a mano alzada de las mismas.



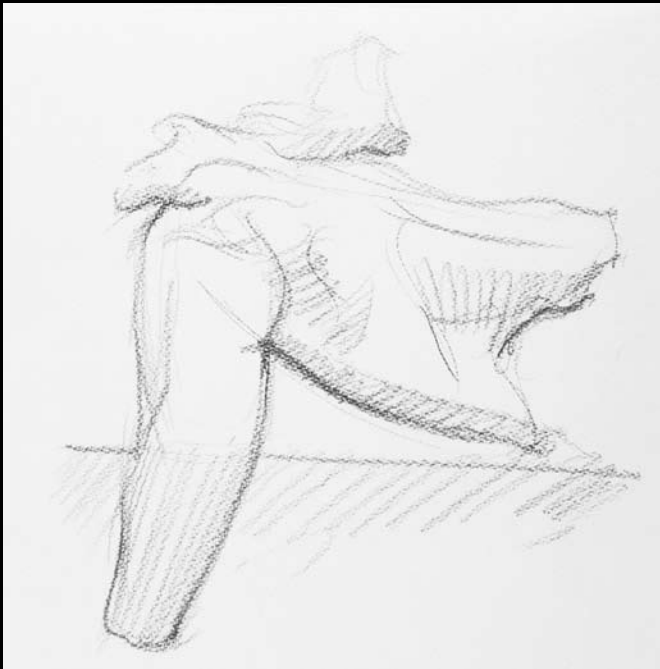
Si tenemos problemas para dibujar un objeto reclinado que presenta claros efectos perspectivos o escorzo, lo más fácil es incluirlo en una caja. Gracias a esta caja que utilizamos como guía podemos dibujar el objeto desde cualquier posición.



Esta caja imaginaria define y sintetiza el efecto de tridimensionalidad del objeto. El cambio del punto de vista y rotación de dicha caja le permitirá dibujar el objetivo sin perder el efecto perspectivo en ningún momento.

EL ESCORZO. Es la influencia del efecto de la perspectiva sobre un objeto que se dirige directamente hacia nosotros. Esto proporciona un contraste muy evidente en la escala entre la parte más cercana y la más lejana. Se manifiesta en la manera de representar un objeto de tal forma que éste se encuentra dispuesto perpendicular y oblicuamente respecto al punto de vista del espectador.

PARTES SOBREDIMENSIONADAS. El arte del escorzo consiste en representar un objeto desde puntos de vista donde las dimensiones quedan modificadas por la perspectiva. Dicho efecto produce un agrandamiento de las formas que se acercan al espectador, de manera premeditada por el artista, para acentuar el efecto perspectivo en el modelo.

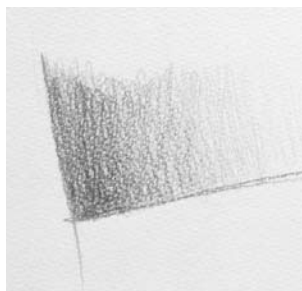


El escorzo altera la relación de proporciones de un objeto. Un jersey en escorzo ofrecerá la parte que se encuentra más cerca de nosotros sobredimensionada; en este caso, la manga se presenta de mayor tamaño, alterada por la perspectiva.

Lo mismo sucede con un árbol que tiene una rama que visualmente avanza hacia nosotros. Conociendo esta circunstancia, dicha rama debería quedar falsamente agrandada respecto a las demás.



En el dibujo de figura humana es habitual encontrar efectos de escorzo en algunas partes del cuerpo. Suele ser una pierna o un brazo que aparecen sobredimensionados, deformados, para dar la sensación de que se acercan al espectador.

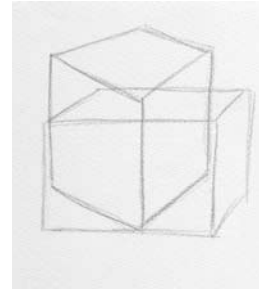
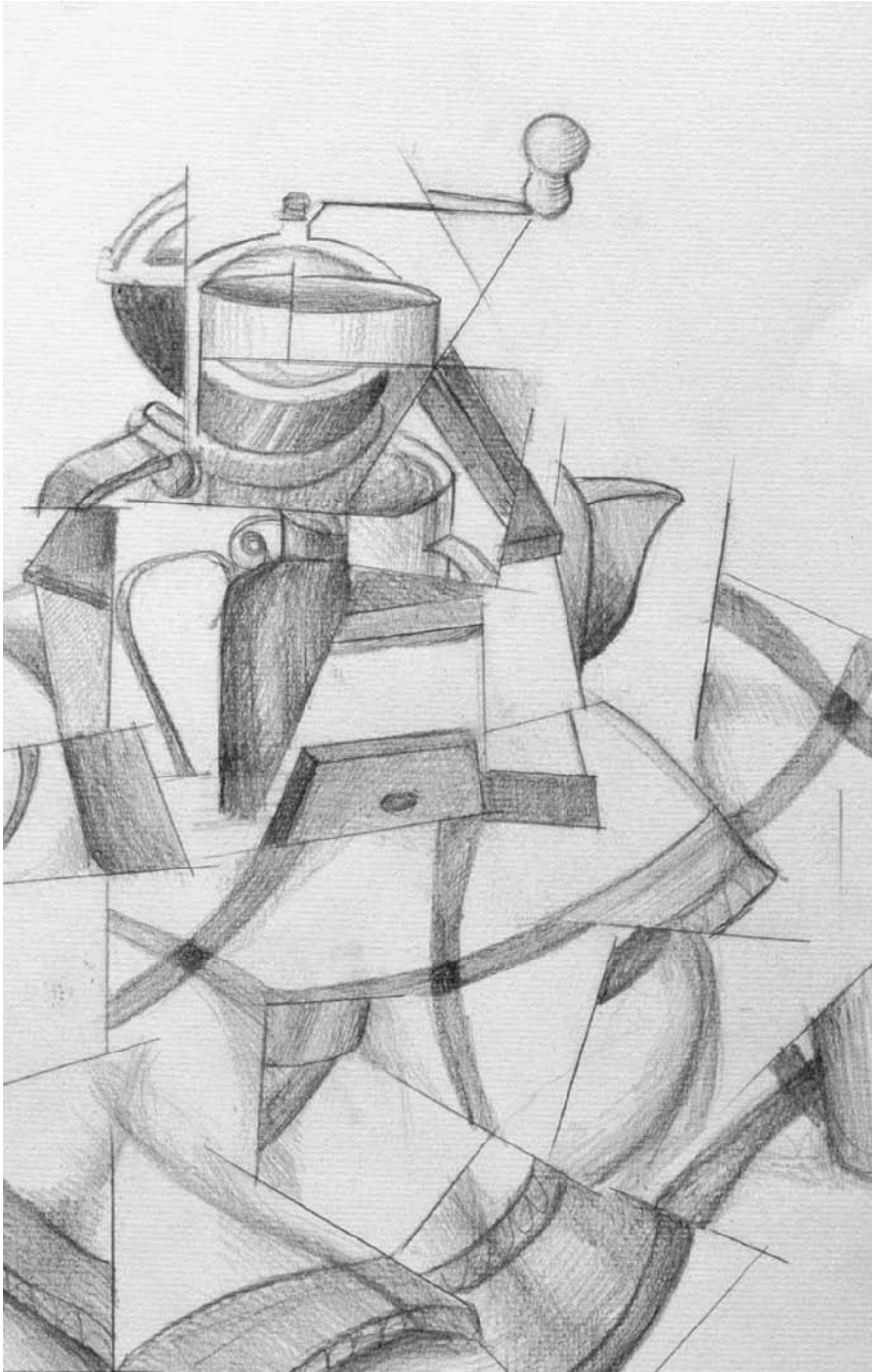


Para sombrear nuestro modelo cubista podemos utilizar el sombreado plano o adoptar el degradado tonal a fin de crear pequeñas porciones volumétricas que dan un efecto espectacular al conjunto.

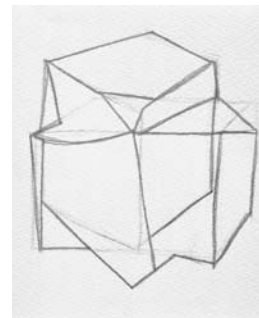
Para defragmentar la imagen es imprescindible destruir la continuidad del perfil de los objetos, por ejemplo produciendo cortes o desencajando las piezas como si fueran autónomas y tuvieran movilidad propia.



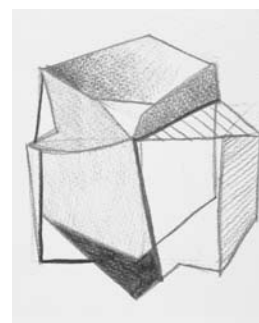
SIMULTANEIDAD DE PUNTOS DE VISTA. El órgano de la visión no es estático, tiene una movilidad constante que le hace ir, inconscientemente, de una parte a otra de la escena para enfocar una zona limitada en cada movimiento. Por eso, en el dibujo es importante “ver alrededor del objeto” para comprender mejor el modelo. Esta idea llevó a Picasso a incorporar en un mismo dibujo varios puntos de vista de un modelo de manera simultánea. Nació así el Cubismo.



El Cubismo se basa en la incorporación de varios puntos de vista de un mismo modelo solapados. Para observar cómo actúa dibujamos la misma forma cuadrangular vista desde dos puntos diferentes. Ambos modelos se superponen.



Fusionamos ambas formas geométricas alterando alguno de sus contornos.



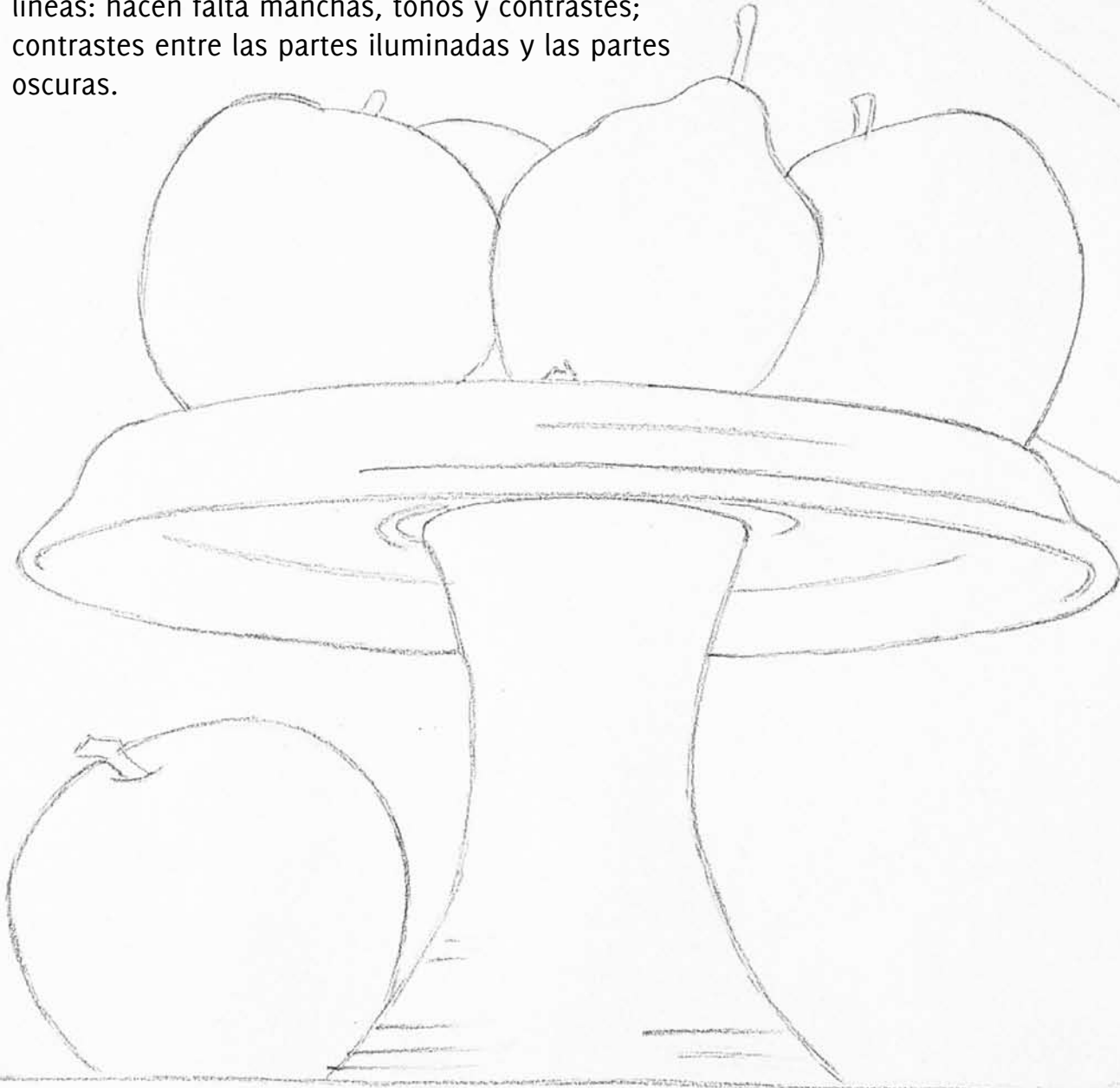
Sombreamos de manera anárquica. El resultado es una forma cubista.

El Cubismo proporciona una visión fragmentada y dinámica del modelo, como un rompecabezas donde cada pieza adquiere vida propia.

La luz y los contrastes



La línea es el elemento más descriptivo y clarificador de un dibujo. Todo puede definirse con la máxima precisión mediante líneas, y no es extraño que los arquitectos, ingenieros, topógrafos y cualquier otro profesional de los que proyectan, diseñan o representan aspectos de la realidad, trabajen siempre con líneas. Pero hay algo que la línea no puede definir o, al menos, no del todo: la luz. Para representar la luz y su contrapartida, la sombra, hacen falta algo más que líneas: hacen falta manchas, tonos y contrastes; contrastes entre las partes iluminadas y las partes oscuras.



APRENDER HACIENDO

DIBUJAR LAS SOMBRAS. Vamos a dibujar un modelo urbano a partir de estructurar sus sombras con carboncillo. Con este ejercicio realizamos un detenido estudio de la luz y los valores tonales; sobre todo, es preciso encajarlo impecablemente antes de abordar su resolución definitiva. Los brillos y las zonas más claras deben reservarse: es decir, desde un principio hay que dejar el papel en blanco allí donde existan luces intensas, sin tocarlo.

10.1

DELIMITAR LAS ZONAS. El boceto del modelo es fácil de representar: primero se dibuja el tema con la punta del carboncillo hasta conseguir una forma aproximada. Luego, con la barra plana se cubre la fachada sombreada del edificio. Tras un pequeño difuminado con las manos tenemos planteado el tema.



El encaje del dibujo se realiza con la punta del carboncillo. Apenas unas cuantas líneas trazadas con escasa presión describen el perfil del edificio. Esta fase del dibujo requiere una atención especial, ya que todos los pasos posteriores se van a basar en los resultados obtenidos en este punto.



Cubrimos la fachada sombreada con la barra de carboncillo plana. Presionamos de manera uniforme, pero sin marcar la superficie del papel; recuerde que a veces el carboncillo muestra vetas que no dibujan sino que rayan.



Si el tono obtenido al frotar así suavemente el carboncillo es todavía débil, practicamos sucesivas pasadas del mismo, tras cada difuminado, hasta lograr el tono que deseemos. Después, con una goma de borrar marcamos los perfiles de las fachadas iluminadas para conseguir mayor contraste.

Ésta es la mejor manera de sujetar el carboncillo cuando se aboceta el dibujo con líneas.



Las yemas de los dedos deben estar sucias, manchadas de polvo de carboncillo. De este modo, cuando nos dispongamos a difuminar, no nos llevaremos la materia depositada sobre el papel, sino que, tal como deseamos, la extenderemos sobre éste.





10.2

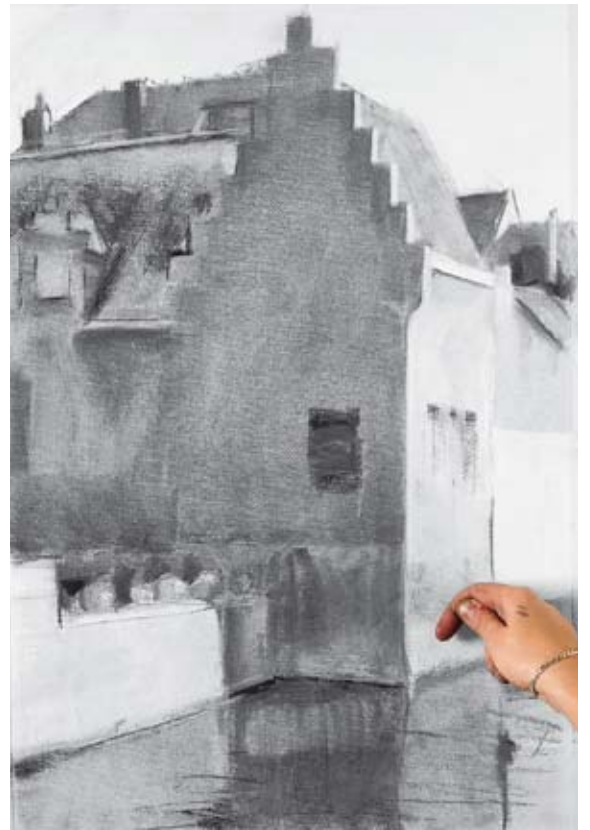
MODELAR CON LAS MANOS. Cuando el papel se encuentra cubierto de pigmento se modela con la yema de los dedos, pues éstos tienen la propiedad de llevarse el polvo de carbón con facilidad. Así, es posible utilizar nuestras manos para rebajar o degradar tonos en algún momento.



Una vez dibujada la fachada en sombra, pasamos suavemente la mano para proporcionar un sombreado más compacto, eliminando cualquier presencia del trazo. La zona del tejado iluminado también parece sombreada y difuminada, aunque con un gris mucho más suave.



En una obra al carboncillo, siempre existen perfiles finos, toques lineales netos y delgados en el tejado o espacios contrastados en la base del edificio para recrear los reflejos sobre la superficie del agua. La realización de estos trazos se consigue con el carboncillo afilado en punta aguda.



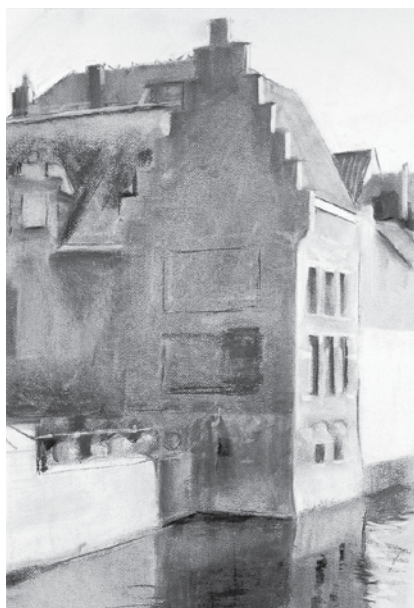
Difuminamos ahora las manchas de la fachada iluminada con el lateral del dedo sin apenas presionar. Para no llevarnos el polvo de carboncillo pero sí extenderlo, pasamos los dedos muy suavemente sobre la materia que éste deja sobre el papel, rozándola apenas.



Si ejercemos presión con el dedo sobre una superficie donde se dibuja, arrollaremos, al paso, el polvo del carboncillo. Pero trabajando muy suavemente eliminamos parte de estos peligros.

10.3

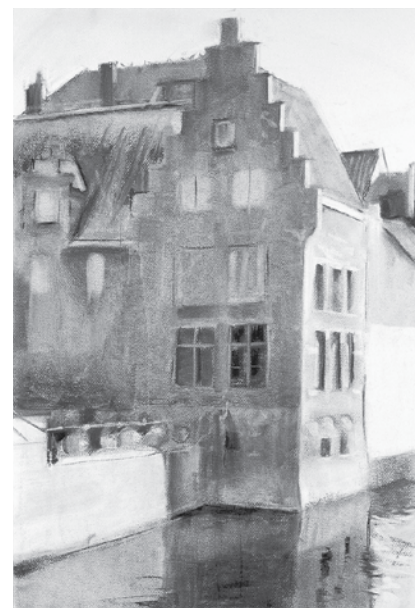
BORRADOS Y DETALLES. En esta fase adquieren un gran protagonismo el trapo de algodón y la goma de borrar. Los recursos que se logran con estas herramientas son tantos que se convierten en un complemento perfecto para el dibujo con carboncillo.



Actuando con la punta del carboncillo dibujamos las sombras más contrastadas de las ventanas y del reflejo que se proyecta sobre el agua. Sobre la zona sombreada trazamos nuevas líneas que marquen la situación de algunas ventanas. Realizamos estas marcas sin apenas presión.



Abrimos los claros de las ventanas superiores de la fachada. El carboncillo, a causa de su inestabilidad, se borra muy fácilmente. Basta con frotar el espacio que se desea rectificar con un trapo limpio para que el polvo del carboncillo depositado se vaya.



Las líneas más finas las realizamos con la punta de una goma de borrar bien afilada. Sólo queda trazar alguna línea con una barra de carbón compuesto que asegure la forma de las ventanas y la del tejado.

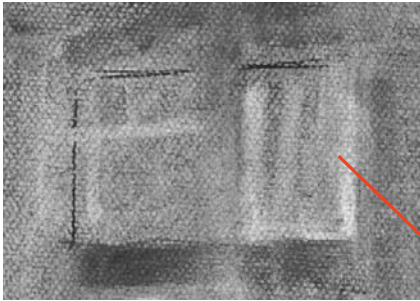
Para eliminar carboncillo con un trapo de algodón conviene que la capa de carboncillo no sea demasiado trabajada; de lo contrario, por mucho que frotemos no conseguiremos eliminar la capa de pigmento.



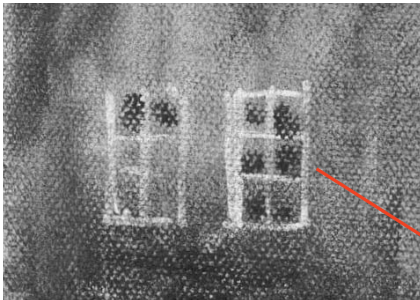
En las zonas pequeñas donde haya dificultad para introducir el dedo, debido a su angostura, se emplea un difumino pequeño.



El resultado final es una obra donde se resumen las características básicas del trabajo con carboncillo: difuminado meticuloso en busca del modelado de los volúmenes con las manos y trapos de algodón, tonos intensos conseguidos con sucesivas pasadas del carboncillo y realces de luz obtenida con la goma de borrar. Dibujado por Mercedes Gaspar.

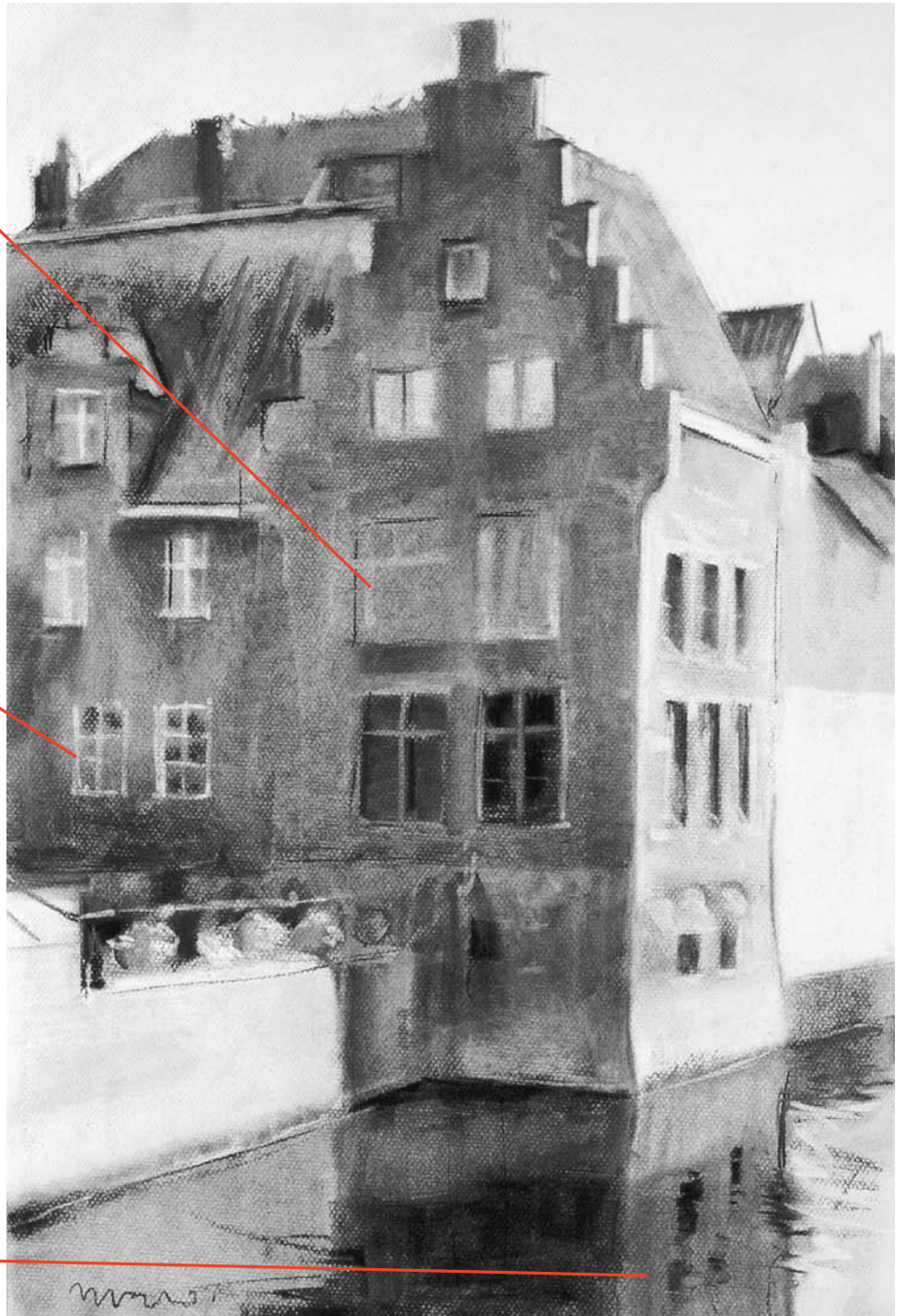
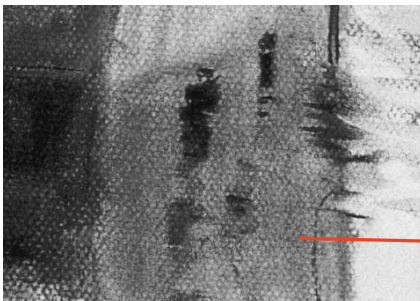


Cuando se trabajan fachadas de edificios no es necesario dibujar completamente las ventanas, basta con insinuarlas. Muchas veces la sugerencia es más interesante que lo explícito.



Para pequeños espacios, recortar perfiles, sacar brillos y dibujar la luz, se utiliza la goma de borrar.

Los reflejos de un cuerpo sobre el agua son siempre verticales, con perfiles zigzagueantes y de tonos más oscuros que el modelo real.

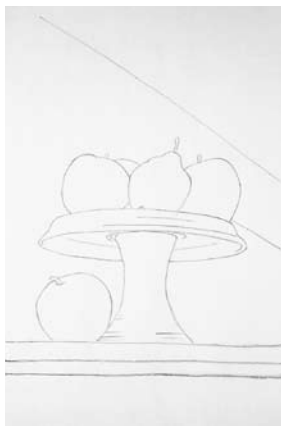


APRENDER HACIENDO

SOMBRA BLOQUEADAS. Este ejercicio constituye un buen método para iniciarse en la técnica del sombreado. A partir de la yuxtaposición de distintas zonas tonales homogéneas podemos representar los cambios de luminosidad y volumen de un modelo de manera sencilla y directa.

11.1

PREPARATIVOS. Escogemos algunos elementos sencillos, por ejemplo un frutero y fruta variada. Es importante combinar colores distintos para comprobar cómo el color se puede traducir en monocromía (en una gama de grises). Una vez dispuestos los objetos en un estante con un fondo neutro, ajustamos la orientación de la luz y decidimos el encuadre.



Antes de sombrear encajamos el boceto con trazos lineales. Es necesario dejar resuelto el dibujo desde un principio con un trabajo exclusivamente lineal.

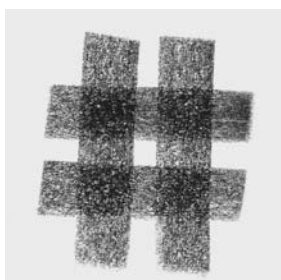


El primer paso es diferenciar las zonas claramente iluminadas de las sombreadas; para ello, arrastramos el lateral de una barra de creta negra a fin de señalar las sombras.



Añadimos una segunda valoración presionando más con el lateral de la barra de creta sobre el papel. De esta manera, distinguimos ya dos tonos de gris.

Cuando un grisado se superpone al anterior se produce un aumento de tono y una reducción del grano visible del papel.



Conviene frotar antes las barras en un papel aparte; de lo contrario, el trazo puede ser rasgado y entrecortado y malograrse el resultado final del dibujo. El sombreado de la barra debe ser siempre uniforme.





11.2

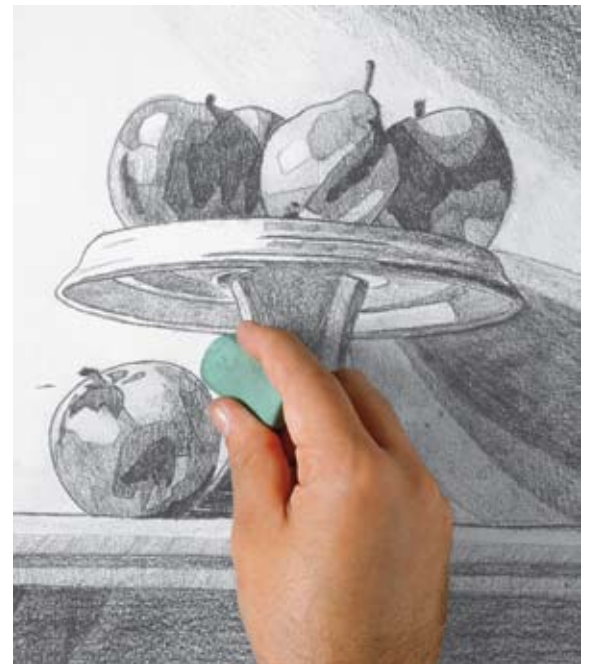
AUMENTAR LOS CONTRASTES. Los contrastes tonales fuertes definen las formas de los tonos y centran en ellas la atención. Se crean al entrar en contacto dos zonas de diferente iluminación; así, es posible que los planos se diferencien según su posición con respecto al foco de luz.



Si aplicamos un tercer valor al dibujo anterior, aumentando progresivamente la presión del lateral de la barra de creta, logramos un dibujo donde las sombras aparecen muy sintetizadas, y aunque el contraste todavía no es suficiente, ya se aprecia un claro efecto de volumen.

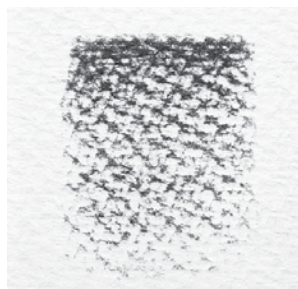


Presionando ahora con la punta afilada del lápiz de creta blando sombreamos las zonas más intensas con negros casi absolutos que contrasten con la gama de tonos intermedios desarrollada con anterioridad. Recuerde que las zonas sombreadas deben quedar claramente recortadas las unas de las otras.



Cuanta menos luz llega a las zonas del bodegón, más oscuras se vuelven éstas; así, se aumentan los contrastes allí donde consideremos que hace falta aclarando las partes iluminadas con una goma de borrar. Dibujado por Gabriel Martín.

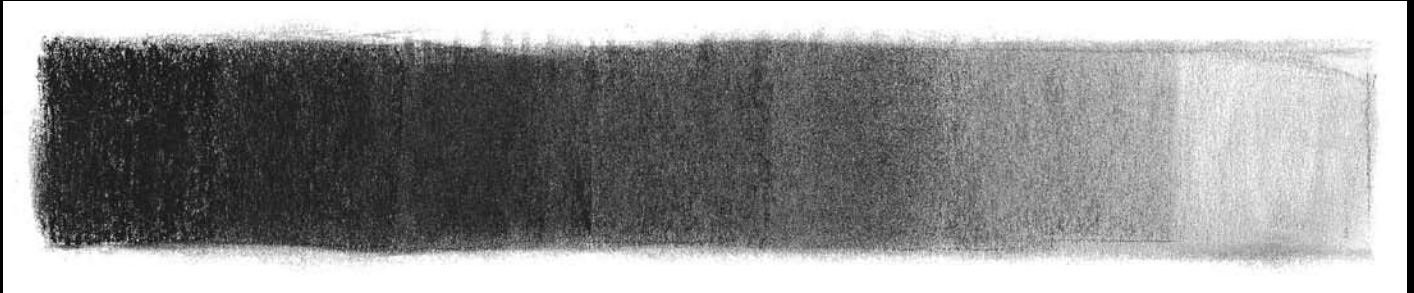
Cuando dibujemos los medios tonos y las sombras más intensas, conviene que no presionemos con demasiada fuerza el papel a fin de conservar su grano, pues la permanencia de éste resulta atractiva para muchos artistas.



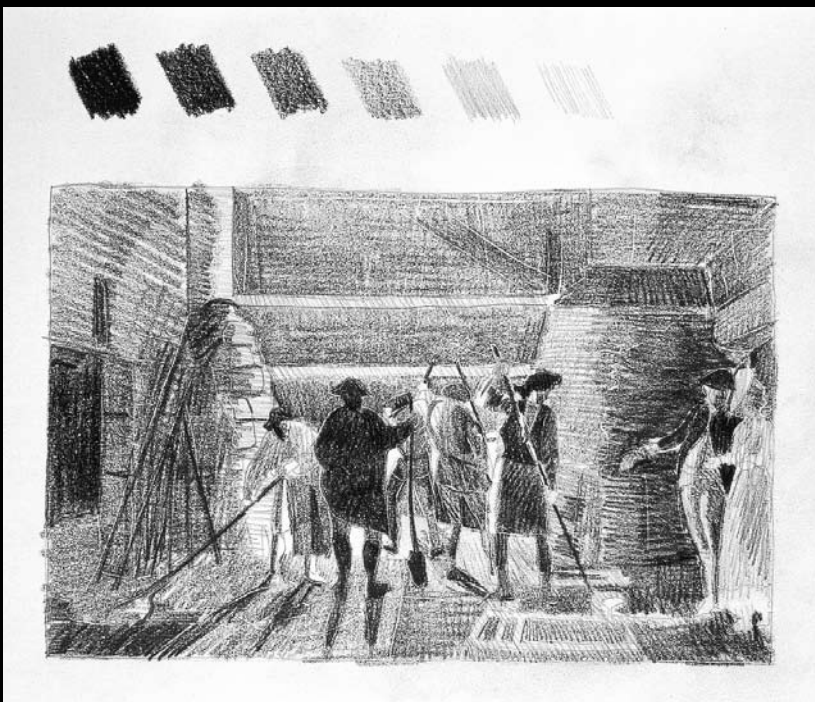
A menudo, el éxito de un perfil bien dibujado reside en cubrir con un intenso sombreado el fondo, es decir, los espacios que rodean el modelo. El objetivo de esto es subrayar los contornos mediante el contraste tonal.



ESCALA DE VALORES. Un método muy utilizado en la actualidad, en los primeros pasos para sensibilizar y adquirir el dominio para dibujar una amplia gama de valores, consiste en realizar escalas de grises con diferentes técnicas. Cuanto más sombreado sea un tema mayor distancia habrá entre el negro y el blanco, es decir, mayor cantidad de valores distintos contendrá.



Para garantizar la calidad del sombreado en nuestros dibujos conviene que practiquemos amplias escalas tonales.



*El cuadro original *Visita a la fundición*, de Léonard De France (Museo de arte Valón de Lieja), ha sido reducido a un estudio monocromo realizado con seis valores.*

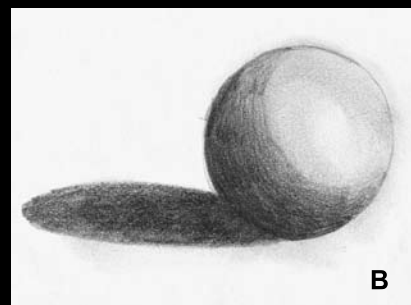
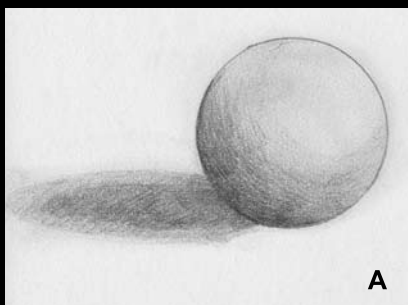
LOS VALORES. Hasta este momento hemos utilizado diversos términos para hablar de las luces y las sombras: grados, intensidades, tonos, etc. Todas estas palabras hacen referencia a una misma realidad visible, que es la distinta apariencia de las luces y las sombras en un dibujo, algunas más claras y otras más oscuras. A partir de ahora, para evitar equívocos, emplearemos un solo concepto, el “valor”. Un dibujo sombreado está compuesto por diferentes valores y cada uno de ellos representa un grado de luz o de sombra.

Después de lo explicado anteriormente resulta interesante realizar composiciones abstractas a partir de apuntes, donde sólo tomaremos en consideración las zonas de sombra y medio tono. El tratamiento será muy geométrico y sin definición alguna. Veamos algunos ejemplos.



Un ejercicio idóneo consiste en dibujar diferentes valores de claroscuro de las formas que rodean el modelo, sin utilizar líneas para contornearlas. Simplemente debemos dirigir el tono o el sombreado por el contorno del cuerpo.

He aquí una serie de valores tonales ordenados realizados con grafito y sanguina. En estas muestras aparecen varias intensidades de tono que nos ayudan a valorar la dureza y la calidad del medio. Cuando se dibuja resulta conveniente alternar diferentes durezas de mina en un mismo dibujo.



Una vez tenemos claro el concepto de los valores nos aventuramos a realizar sencillos ejercicios como éste, que consiste en dar efecto de relieve a una esfera con la aportación del sombreado. En una primera fase agrisamos la esfera y proyectamos la sombra con sombreados son muy suaves y mortecinos. En un segundo estado intensificamos las sombras que presentan el perfil de una media luna en la esfera y una elipse en la sombra proyectada (B).



Las primeras líneas de sombreado suelen realizarse con un lápiz o mina de grafito. Se utilizan líneas paralelas con un ángulo de 45 °, y la distancia entre ellas determina la intensidad del tono.



Actuando con la mina inclinada logramos oscurecer más las sombras iniciales y estructurar las más importantes.



El tono, al igual que muchos otros aspectos del dibujo, tiene un efecto mejor si se simplifica. Piense en términos de tres tonos principales: oscuro, medio y claro.



Es posible alternar varios medios a la vez en un mismo dibujo para conseguir gradaciones de grises diferentes. Las barras siempre proporcionan tonos menos intensos pero muy uniformes.

LA GAMA TONAL DE UN DIBUJO. Cuando se dibuja de la observación directa hay que comprobar con cuidado la fuente y dirección de la luz, la consiguiente extensión y distribución de las sombras, y “la clave” tonal general del tema.



El tono se basa en las variaciones de luz y oscuridad de un dibujo, y sugiere la tridimensionalidad del modelo. Con la mayoría de los medios, las variaciones de tono se logran alternando la presión sobre el papel.

APRENDER HACIENDO

LOS DEGRADADOS. En el siguiente ejercicio vamos a poner en práctica el degradado. Dibujamos un tema solamente con degradados, sin desarrollar sombreados planos, pues todos los sombreados aparecerán en tonos decrecientes. La base para una mancha degradada la dibujamos por medio de líneas que, comenzando por un tono intenso, vayan disminuyendo de valor, hasta perderse en el blanco del papel. Para llevar a cabo el ejercicio utilizamos un par de lápices grasos azules, uno claro y otro oscuro.

12.1

UN TRAZO MUY SUAVE. La primera fase se caracteriza, como siempre, por abocetar el modelo con suaves líneas que aseguren la composición y sienten la base del dibujo. El resultado ha de ser un dibujo muy limpio y lineal que nos sirva de pauta para luego sombrear con degradados con facilidad.



Con el lápiz azul más claro dibujamos el modelo con formas muy sintéticas y geometrizarantes. Para obtener un trazo ligero y fluido sujete el lápiz por su punto medio. En esta primera fase sólo dibujamos las líneas más básicas. Éstas forman la infraestructura de la arquitectura y los planos que describen las montañas del fondo.



Tomamos el lápiz azul más oscuro y repasamos con él las líneas. De este modo, aseguramos la corrección del boceto inicial con nuevos trazos más intensos que van a ser visibles durante todo el desarrollo del dibujo. A medida que dibujamos ajustamos más la forma con el modelo y añadimos los detalles arquitectónicos.

Cuando abocetemos con lápices grasos de colores conviene no apretar demasiado, pues en caso de error son muy difíciles de borrar.





12.2

DEGRADANDO LAS MONTAÑAS. Aplicamos los primeros degradados en las montañas para describir el efecto de lejanía. Empezamos con degradados más intensos en la parte inferior, y más apagados y difusos a medida que nos alejamos del primer término.



Degradamos el perfil de la primera montaña, la más cercana al espectador. Primero silueteamos el perfil del edificio con un tono azul oscuro uniforme, que luego degradamos hasta alcanzar el perfil superior de la ladera de la montaña, de manera que el sombreado más claro corresponderá con este perfil.



Los dos últimos términos son los más apagados y difusos. Para este menester retomamos el lápiz claro. Con él realizamos dos nuevos degradados con la misma técnica del término anterior. En la última montaña el movimiento de la mano es más suelto y los trazos invaden el cielo para desvanecer los perfiles de la montaña e integrarlos con la atmósfera.



Resolvemos el segundo perfil igual, aunque ahora el degradado es invertido: la parte más clara corresponde a la parte inferior, a la zona de intersección con el perfil anterior. Aquí el sombreado se degrada oscureciéndose a medida que ascendemos por el papel.



Los degradados de las montañas del primer término presentan una sucesión de trazos cortos superpuestos, orientados hacia una misma dirección.

12.3

DEGRADADOS ARQUITECTÓNICOS. A medida que avanzamos los degradados son más precisos, pues deben combinarse con líneas más definitivas y detalles arquitectónicos. Aquí contribuyen a explicar la arquitectura resaltando cada uno de sus detalles, sin olvidar el efecto de volumen.



Continuamos degradando la torre y el tejado de la izquierda de manera muy suave. La zona más clara estará en la parte superior para que se diferencie del oscuro de las montañas. Trabajamos la forma semiesférica de las cúpulas, cuyo éxito depende de nuestra pericia al dosificar la presión sobre el lápiz para colorear de forma gradual del tono más oscuro al siguiente más claro.



Con mayor minuciosidad, pues la zona que deseamos degradar es de mayor tamaño, pintamos el hueco de los arcos reservando en blanco las columnas y las ventanas, que pintaremos después. Se trata de controlar la intensidad del trazo y la densidad de la trama.

Pintamos los tonos más oscuros en las zonas de sombra que se abren entre las columnas de la cúpula. Para pintar las ondulaciones del tejado y las aberturas de la torre presionamos con fuerza la punta afilada del lápiz para que éste proporcione sus trazos más intensos.

En la valoración tonal, el blanco es el tono más claro y un valor de referencia muy importante. Debemos procurar que el blanco del papel quede virgen de color para representar este valor en las zonas adecuadas.

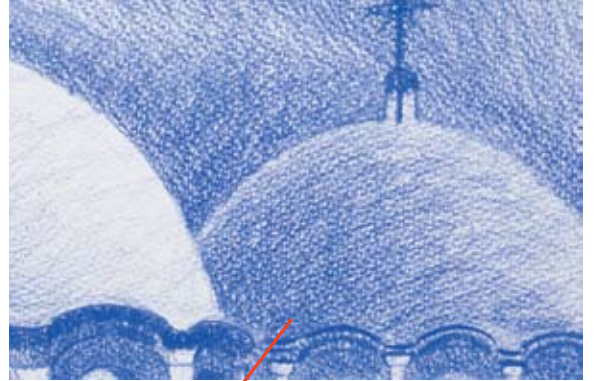


Los degradados de la arquitectura muestran a menudo una trama superpuesta de grisados que proporcionan mayor solidez al primer término.

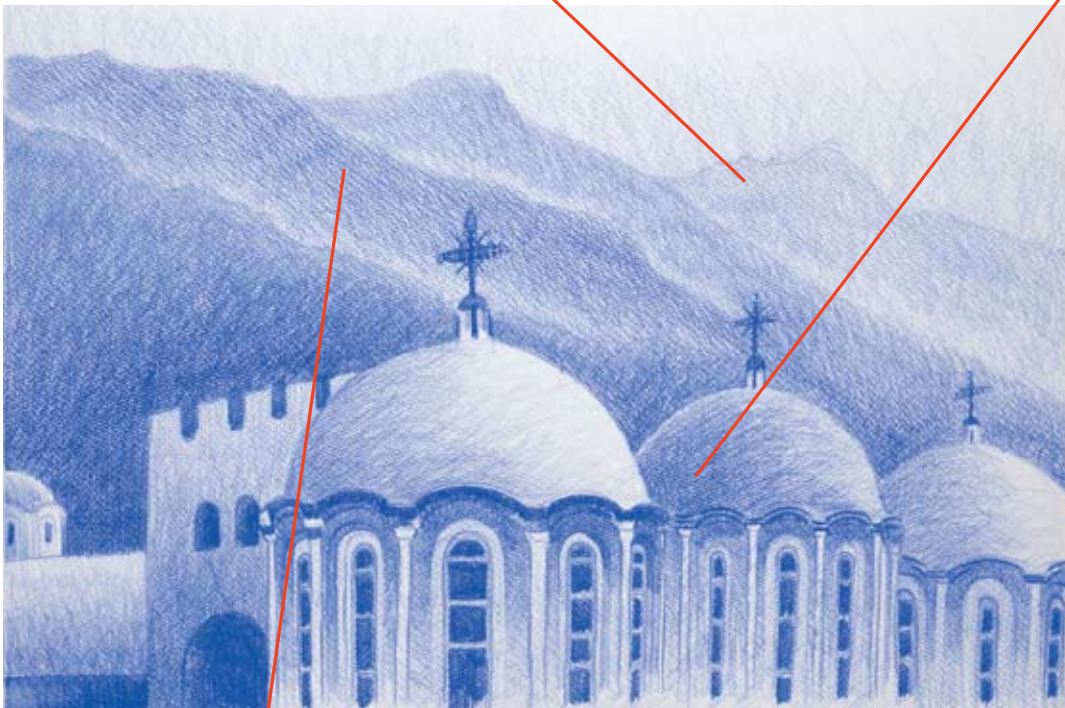




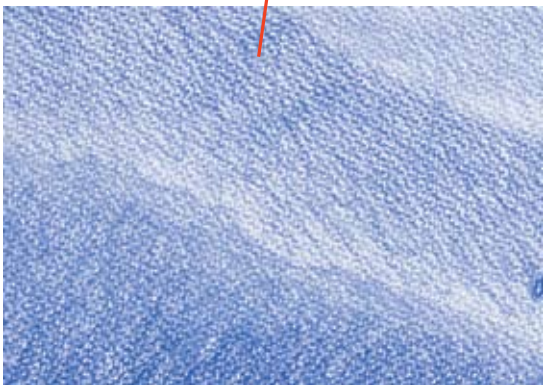
En los últimos términos aplicamos con el lápiz claro una sucesión de trazos suaves, amplios y espaciados que integran el perfil de las montañas con el cielo. Este efecto contribuye a dar sensación de neblina y, por lo tanto, atmósfera en el perfil superior de las montañas.



La dirección de los trazos debe ser siempre envolvente, acompañar el volumen de la superficie que describe. Sobre una superficie esférica los trazos son curvos.



El último paso del trabajo consiste en detallar la arquitectura del primer término, pintando las ventanas, puertas, dibujando las cruces y perfilando el efecto tonal de las columnas. Se trata de trabajar estos elementos más con valores degradados que con trazos puramente lineales. Dibujado por Gabriel Martín.



Para diferenciar los términos de las montañas dejamos pequeños claros degradados por donde respira el blanco del papel, que contribuye a diferenciar cada plano.

EL EFECTO DE VOLUMEN. La representación bidimensional de un modelo con tres dimensiones es inicialmente una imagen en el cerebro que luego se define sobre el papel por una serie de líneas que indican la silueta de aquélla y sus divisiones principales. Esto se logra acusando el contraste entre las zonas iluminadas y las sombreadas y combinándolo con un efecto de modelado más brusco de lo habitual.

13.1

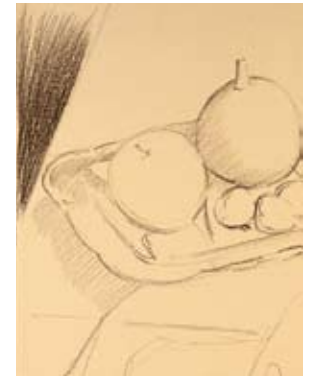
PLANIFICACIÓN Y DIBUJO LINEAL. Antes de trabajar las sombras, que son, en definitiva, las que transmiten el efecto de tridimensionalidad a una obra, se realiza un esbozo lineal del modelo, pues las sombras deben aplicarse sobre un esquema perfectamente construido.



Con un lápiz de creta color sepia esbozamos una primera intención del modelo mediante trazos muy sintéticos y lineales. Deslizamos la mano sobre el papel de forma ligera y ágil.



Sintetizamos las formas y los pliegues del paño, así como la disposición de las frutas sobre la bandeja. Los trazos son ahora más fuertes y determinantes.



Con el dibujo completamente asegurado, planteamos los primeros oscuros. El foco de luz está a la derecha, así pues, comenzamos a dibujar las primeras sombras en la izquierda.

Sí en lugar de trabajar sobre un papel blanco, prueba sobre uno de color, encontrará más fácil la aplicación de los tonos, pudiendo dibujar con igual facilidad con creta sepia que con blanca.





13.2

SOMBREANDO LOS PAÑOS. El dibujo del drapeado constituye un auténtico ejercicio de observación, dada la complicación de sombreado que plantean los pliegues. Su función no es sólo anecdótica: es un contrapunto formal que ayuda a armonizar y destacar el bodegón, añadiendo, si es necesario, una nota de contraste para animar la composición.



El primer trozo de paño aparece liso, sin apenas arrugas, pero presenta una importante doblez en el canto de la mesa; así pues, empezamos a aplicar grisados oscuros en la punta superior, que irán aclarándose a medida que se acercan a los límites de la mesa. Allí trazamos una línea de separación a partir de la cual volvemos a utilizar un sombreado intenso que se degrada a medida que desciende por el papel.



Actuamos de la misma manera en el siguiente fragmento, aunque esta vez seguimos un trazado más irregular. Partimos de un sepia intenso que perfila la bandeja aclarándose un poco a medida que se aleja de ésta. El pliegue y la caída del paño lo pintamos con un sombreado medio que deja entrever el tono del papel.



Los pliegues son rectilíneos y se dibujan gracias al contraste entre lo claro y lo oscuro. A partir de ahí, el valor tonal se degrada. Lo más importante al dibujar pliegues es meditar su estructura y no olvidar la dirección de la tela: curvas pesadas y pliegues que caen en diagonal.

Si observamos los drapeados y pliegues de la ropa de manera aislada, podemos considerarlos como si de una composición abstracta se tratara.



Un práctico ejercicio consiste en realizar apuntes con cualquier prenda arrugada de que dispongamos; así, constatamos que todos los tejidos ofrecen dobleses distintas y texturas variadas.



13.3

CONSTRUYENDO EL VOLUMEN. Planteamos ahora el estudio de las luces y las sombras del grupo de frutas y establecemos los diferentes tonos de manera que se modelen las formas a partir de una representación plana, creando con ello un efecto tridimensional.



Intensificamos las sombras de la parte izquierda de las frutas con nuevas pasadas de creta. Oscurecemos la bandeja con manchas degradadas dejando entre ellos pequeños espacios limpios por donde se adivina el color del papel. Dibujamos el reflejo de las frutas sobre la bandeja metálica. El reflejo siempre es más oscuro que el modelo real.

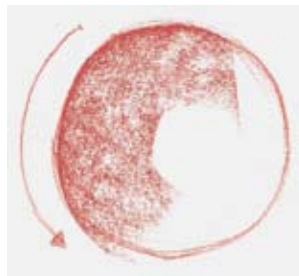


La mejor manera de modelar las frutas es creando suaves degradados que vayan desde la zona más oscura hasta el claro que proporciona el papel. Para impedir que se den demasiados saltos tonales, trabajamos la manzana y la calabaza con la creta color sepia de manera muy suave, acariciando el papel con la punta de la creta.



Con la creta blanca añadimos sobre las frutas los claros a modo de realces, de manera que el contraste entre claros y oscuros sea máximo. Éstos pueden aparecer en forma de un brillo puntual sobre la calabaza o creando degradados con suaves transiciones de tono que se integran a los sombreados subyacentes.

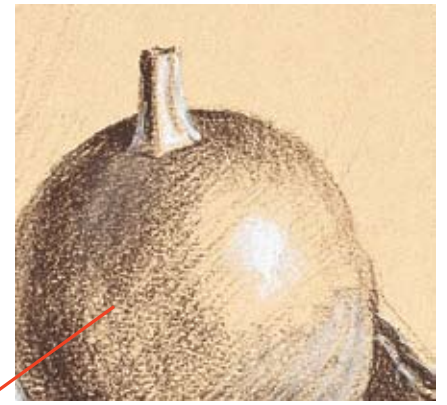
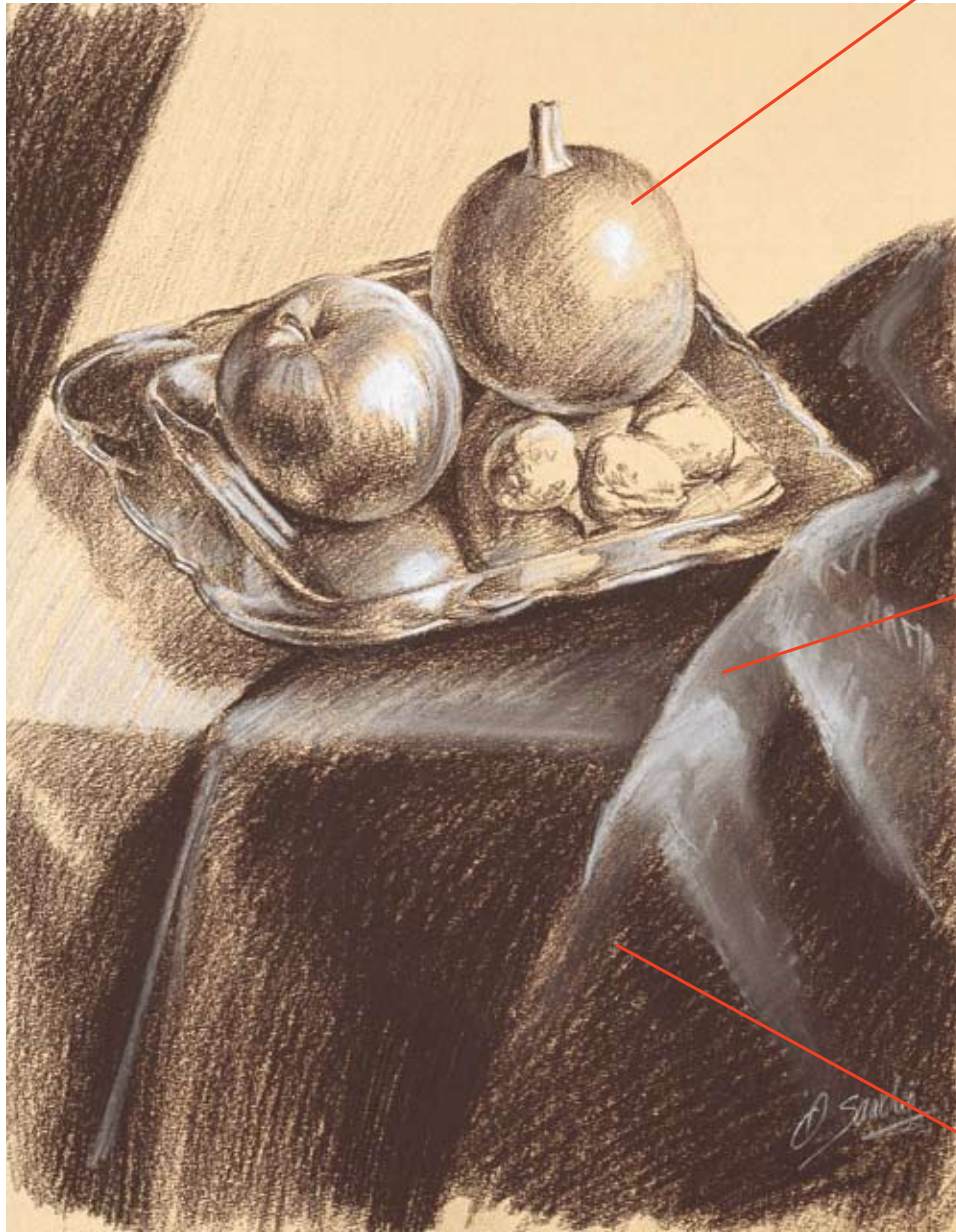
La dirección en que aplicamos el sombreado no es aleatoria, sigue el volumen del objeto. En un objeto esférico la aplicación es circular, en una superficie curva debe ser curva y en una plana, recta.



Resulta muy útil crear falsos contrastes, abrir claros donde en el modelo real sólo hay sombra para permitir que el perfil de la manzana no aparezca confuso y se dibuje con mayor claridad.



Concluido el trabajo de sombreado y los realces de blanco, observamos cómo el artista ha realizado una adecuada valoración del tema, consiguiendo el modelado que permite que las piezas aparezcan con todo su volumen y relieve. Podemos decir que el dibujante modela al imitar en dos dimensiones lo que el escultor realiza en tres. Dibujado por Óscar Sanchís.



Cuando dibujamos sobre papel de color es fundamental jugar con el color que éste proporciona. Si dejamos amplios espacios sin intervención alguna, permitiremos que las formas se recorten claramente y ofrezcan un acabado más lineal al efecto de tridimensionalidad.



Las aplicaciones de creta blanca sobre el paño aparecen difuminadas e integradas con el sombreado. De este modo, las transiciones de tono son más suaves y contribuyen a describir la textura delicada de la tela.

La intención, densidad y dirección del trazo varían según la zona del paño que se trabaje.



LÍNEAS ENVOLVENTES. Las líneas deben explicar en todo momento la forma del objeto. Si éstas se orientan en la misma dirección que la superficie del objeto realizaremos el efecto volumétrico del mismo.

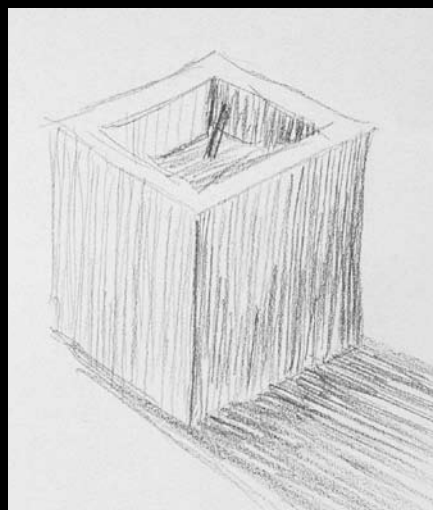
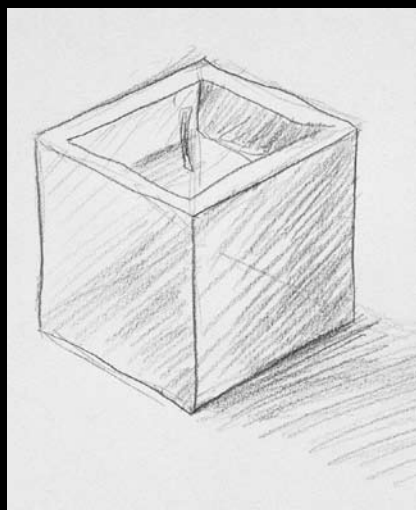
El sombreado se aplica en forma de trazos espirales que envuelven la botella. Basta con un sencillo sombreado con trazos circulares para sugerir la corporeidad del objeto.



Si insistimos con las líneas envolventes creando varios valores podemos dar un efecto más difuminado al perfil del objeto, y proporcionar, de manera poco intencionada, un efecto cinético giratorio al modelo.

LA DIRECCIÓN DE LA SOMBRA. En el dibujo conviene enfatizar los efectos de luz que se observan, exagerándolos incluso. También podemos marcar la dirección de la sombra.

En las superficies lisas la sombra debe mostrar un trazado recto. Si la sombra proyectada va a ser difusa, ese mismo sombreado, actuando sin apenas presión con el lápiz, puede repetirse.

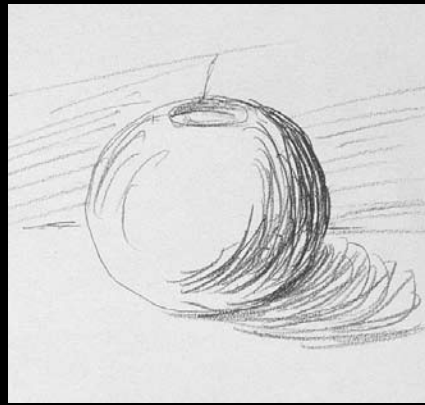
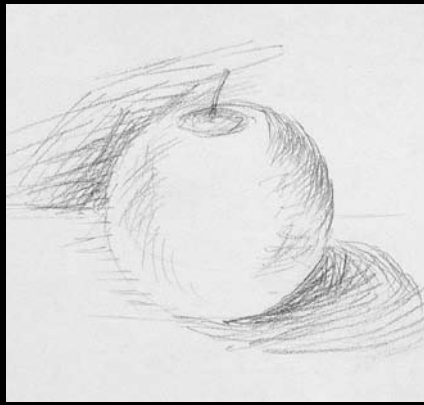


No obstante, si lo que queremos es lanzar la sombra proyectada por el objeto, darle más fuerza y relevancia, debemos mostrar los trazos más intensos y subrayar la proyección de la misma.

EL MODELADO. Dado que la luz es un medio insustancial, hay que analizar con detenimiento los efectos que produce en los objetos y en las superficies e investigar las posibilidades que ofrecen los materiales del dibujo para describirlos. Cuando estos cambios de luz son suaves se produce un efecto de modelado que contribuye a explicar el volumen del objeto.

MODELAR FORMAS ESFÉRICAS. Las sombras lanzadas por los objetos y las que describen un cambio de plano, sobre todo cuando se trata de una superficie rígida, suelen tener los contornos muy definidos; en cambio, las que describen formas esféricas, materiales blandos y texturas con poco relieve proyectan luces y sombras más sutiles.

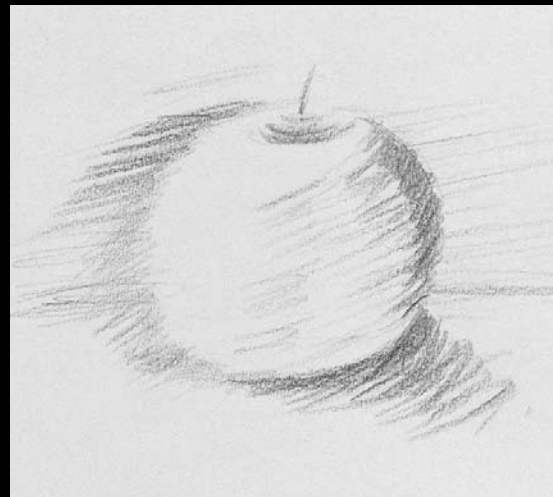
Para sombrear una esfera, lo mejor es trabajar con trazos curvos superpuestos que ayuden a explicar la forma esférica del modelo.



En el vocabulario gráfico del arte la línea es muy importante porque define los volúmenes y, sobre todo, establece un sentido de dirección o impulso, unas tensiones y reacciones, unas espaciales cadencias o una sensación de reposo.



El rayado a lápiz previo para el modelado difuminado no ocupa toda la zona prevista para dicha futura mancha. El lugar donde la mancha definitiva va a ser muy clara no se toca con el lápiz, ya que, después, será el difumino el que extienda el grafito a esa parte.



El efecto de difuminado también se logra con trazos suaves, practicados sin apenas presión. Y con la ausencia de líneas de perfilado. La forma de la manzana se dibuja gracias al efecto de contraste de las tramas de trazos.

Los degradados son los que mejor contribuyen a explicar el volumen de los objetos. Empezamos por tonos muy intensos en la zona sombreada y vamos degradando hacia el blanco a medida que avanzamos hacia las partes de luz.

Las primeras aplicaciones de tono las hemos realizado trabajando con el lateral de la barra de sanguina; de esta manera, evitamos la presencia de trazos y el difuminado es mucho más sencillo.



A medida que trabajamos los tonos reafirmamos los contornos y las zonas más oscuras empleando la punta de la barra de sanguina.



Si planteáramos el dibujo con sombras más homogéneas y duras, el efecto gráfico sería más impactante, aunque al prescindir del degradado la sensación de volumen es menor.



EL DEGRADADO EN LA PRÁCTICA. Los valores degradados son el método convencional de describir la forma y el volumen, y la calidad del efecto depende de la gama tonal que se utilice. Un contraste directo de blanco y sanguina provoca, naturalmente, mayor impacto que un sombreado gradual de blanco a sanguina en tonos rojizos, aunque este segundo método describe mejor el efecto de volumen.



He aquí dos muestras de degradado que ejemplifican las aplicaciones del dibujo. La primera la hemos logrado ejerciendo mucha presión con la barra sobre el papel y sin apenas difuminar. La segunda difuminando con insistencia con la yema de los dedos.



DIBUJO DETALLADO EN CLAROSCURO. Después del gran esfuerzo de capítulos anteriores, de observar estimativamente la estructura de los objetos y sus proporciones, encontrará particularmente placentero dibujar luces y sombras. El dibujo sombreado con la técnica del claroscuro, es decir modelado, con intensos contrastes entre las zonas iluminadas y sombreadas, se ha realizado, la mayoría de las veces, con carboncillo y carbón compuesto, por la facilidad de rectificar los errores y de conseguir una amplia escala de grises gracias al procedimiento del difuminado.

14.1

COMBINACIÓN DE LÍNEAS. Combinando adecuadamente distintas líneas, poco precisas, de carboncillo se pueden dibujar bodegones en apariencia complejos. Preste atención al siguiente ejercicio y compruebe cómo no resulta demasiado difícil comenzar a dibujar.



Este ejercicio no requiere formas demasiado precisas. Con la punta de una barra larga de carboncillo acariciamos apenas la superficie del papel, logrando con ello trazos tanteantes y poco certeros. Los elementos, más que una mayor exactitud, requieren un estricto control de la relación de tamaño y proporciones que existe entre ellos.



Con la estructura de las líneas principales debidamente elaborada, es posible concretar más las formas del bodegón. Para ello nos servimos de un nuevo trazo, algo más intenso, que subraye el perfil del modelo. Sin el esquema anterior los elementos del cuadro no hallarían su ubicación correctamente.



Tras efectuar un borrado que deja aún visibles los trazos de carboncillo, resolvemos la última fase de encajado. Con un lápiz de carbón compuesto blando, bien afilado, dibujamos con mayor detenimiento el perfil y forma exacta de cada objeto. Este dibujo servirá de guía en las primeras fases de sombreado.

Cuando trabaje el boceto con carboncillo recuerde ir borrando con un trapo de algodón para rectificar.

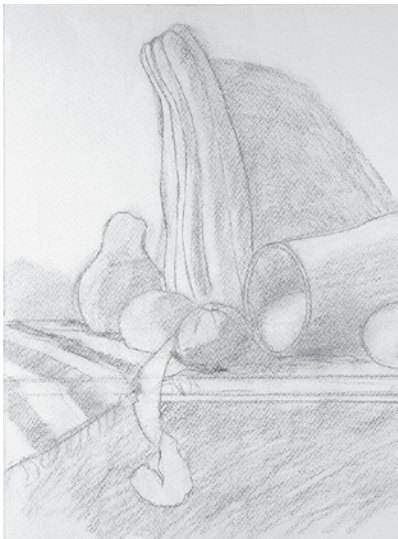




MATERIALES EJERCICIO 14: trapo de algodón, barra de carboncillo, lápiz de carbón compuesto, difumino, lápiz y barra de creta blanca.

14.2

LA BASE DEL SOMBREADO. El resultado de la siguiente fase debe ser la confección de un dibujo con un primer sombreado base que servirá como punto de partida para posteriores efectos, correlaciones y mejoras. Los tonos serán muy planos y monótonos, sin apenas modelado.



Sujetando suavemente la barra larga de carboncillo marcamos las partes más oscuras del dibujo acariciando suavemente con la punta de la barra el papel. Al trabajar con tal suavidad, el sombreado es muy claro pero suficientemente comprensible. Los grisados deben ser monotonaes, sin degradados ni grandes saltos.



El efecto de sombreado sigue siendo suave. El proceso de intensificación es lento y progresivo. A medida que aplicamos una nueva capa de carboncillo difuminamos con un difumino. El empleo de tonos con ligeras diferencias de valor tiende a producir efectos suaves, livianos y sobrios.

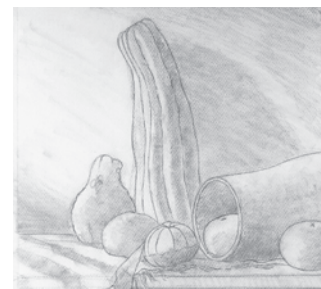


Preocupémonos ahora de intensificar las sombras, los contornos de las manchas. Actuamos con el lateral de un pedazo de carboncillo y señalamos perfectamente la forma de las sombras, cuidando que encajen con las líneas del perfil de los elementos, y guardando las proporciones debidas entre sí, sin preocuparnos de detalles.

Aplique el sombreado con moderación al principio y pruebe a difuminar de distintas maneras: con los dedos, con una bolita de algodón o con un trozo de tela o papel.

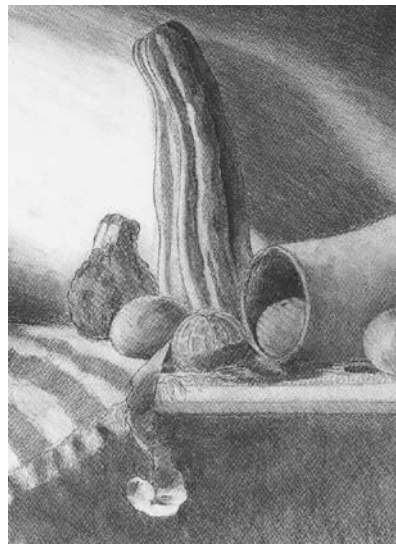


A medida que sombreamos, para evitar perder el dibujo preliminar, podemos repasar el perfil de los elementos con el lápiz de carbón compuesto. Trabaje muy fino, sin apenas presionar.



14.3

EFEECTO DE CLAROSCURO: AFINAR LAS SOMBRAS. Distribuidas ya las luces y las sombras, si lo hemos hecho con cuidado tendremos muy avanzado el trabajo. Sólo queda aumentar los contrastes para conseguir el efecto de claroscuro y afinar allí donde haga falta.



Ahora sombreamos con la barra y el lápiz de carbón compuesto. Ambos proporcionan negros intensos que realzan el efecto de claroscuro. Al existir mayor contraste entre zonas claras y oscuras apreciamos un mayor efecto de volumen. Empezamos a actuar sobre la calabaza, realzando su superficie estriada tan característica.

Oscurecemos el fondo mediante suaves grisados con una barra de carbón compuesto. Las sombras que recortan por contraste los elementos las trabajamos con el lápiz de carbón compuesto para evitar rebasar el perfil exterior de los objetos.

Los toques finales se basan en abrir blancos con la goma, en resolver la textura de la servilleta. Con una barra de creta blanca dibujamos los brillos de la piel de las frutas y hortalizas. Si la zona en que actuamos requiere un mayor detalle utilizamos el lápiz de creta blanca bien afilado.

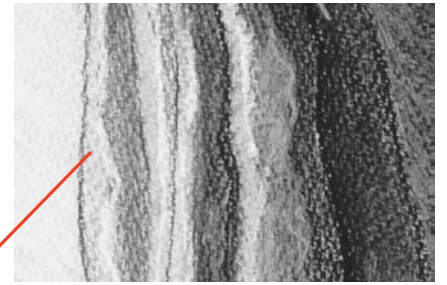
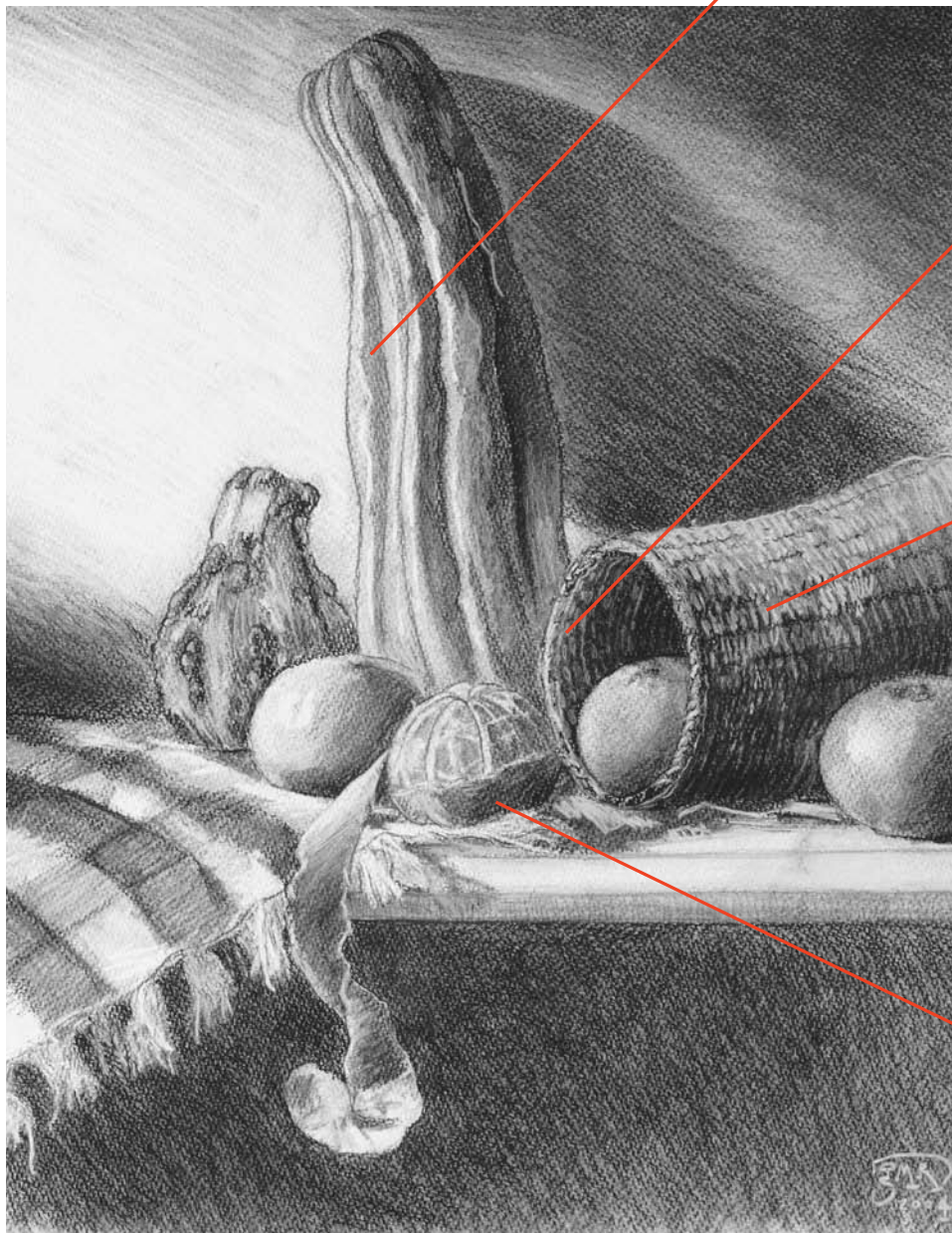
Es habitual incorporar pequeñas cantidades de creta blanca en las zonas sombreadas, aunque éstas no actúen como realces. Se aplican para rebajar un negro demasiado intenso.



Los lápices de carboncillo pueden ser blandos, medios o duros y, si ejerce poca presión sobre ellos, se comportan como lápices normales.



El conjunto de valores de un dibujo con claroscuro constituye una gama, pudiéndose elegir entre una más clara y otra más oscura, además de poder acusar el contraste entre los valores extremos más próximos al blanco o al negro absolutos para referirse a gamas de mayor o menor contraste. Dibujado por Gabriel Martín.



Los claros de la calabaza los hemos abierto con una goma de borrar. El efecto de brillo que proporciona esta herramienta es evidente.



Los contrastes tonales fuertes definen las formas de los tonos y acusan el efecto de relieve del objeto.

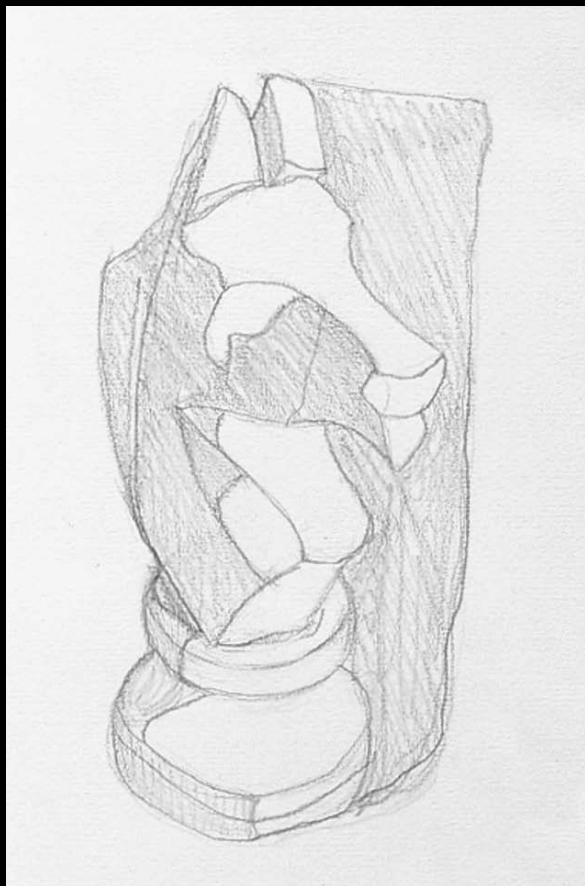


Para la textura de la cesta de mimbre primero trabajamos con sombras el efecto de degradado de la cesta. Luego, esbozamos una trama con el lápiz de creta blanca, por encima de la sombra.

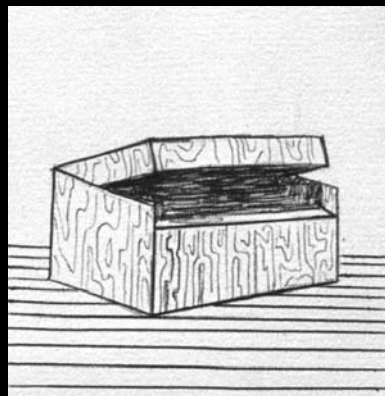
La textura de la mandarina la logramos dibujando unas nervaduras con la goma de borrar sobre una superficie previamente ensombrecida.



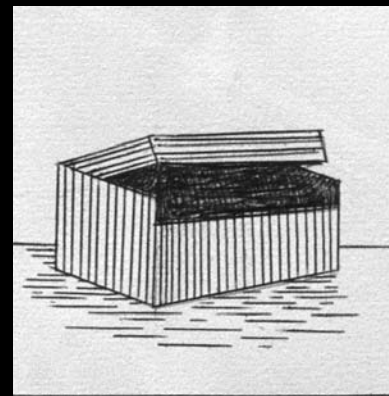
DIFERENCIA SUSTANCIAL DE TONO. La base de cualquier contraste es la diferencia evidente entre dos zonas tonales. Dichas zonas deben presentar unos límites rotundos y claros, sin degradados, fusiones ni difuminados. Cuanta mayor diferencia tonal exista mayor contraste se producirá.



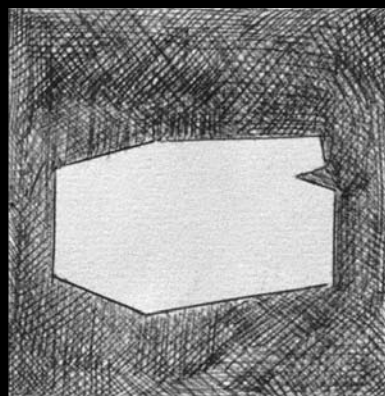
El efecto de contraste en un modelo se consigue diferenciando claramente dos zonas de tono distinto. Si el sombreado es suave el contraste resulta agradable y poco brusco.



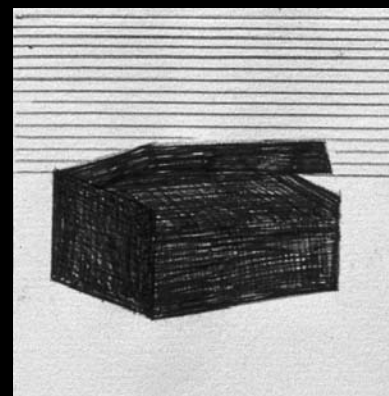
El contraste no sólo se logra con el sombreado. La dirección o la intención de una trama de líneas es suficiente para diferenciar dos zonas tonales. En este caso, las líneas horizontales de la mesa contrastan con las verticales de la caja.



El contraste no sólo se logra con el sombreado. La dirección o la intención de una trama de líneas es suficiente para diferenciar dos zonas tonales. En este caso, las líneas horizontales de la mesa contrastan con las verticales de la caja.



Un objeto claro e intensamente iluminado produce el máximo contraste cuando se encuentra sobre un fondo completamente oscuro. En este caso los perfiles se recortan con rotundidad.

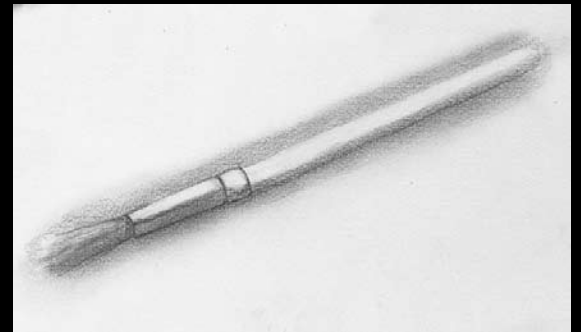


Lo mismo sucede cuando el objeto se recorta sobre un fondo claro.

EL CONTRASTE. La representación de los contrastes de luz le ayudará a definir y aclarar los modelos de sus dibujos. De hecho, resulta esencial que aprenda a explorar, tergiversar y exagerar el efecto de los contrastes en sus dibujos para provocar una mejor identificación del objeto o una mayor separación entre los términos.

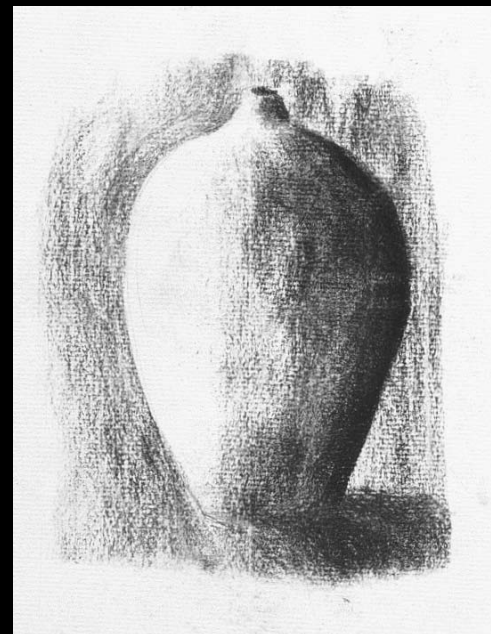
LA SOMBRA RODEA EL OBJETO. Cuando un objeto no destaca lo suficiente del fondo es habitual usar un sombreado que lo rodee para hacerlo más visible. Muchas veces este sombreado no responde al modelo real, es un recurso que utiliza el dibujante para crear mayor contraste.

Para destacar un objeto no es necesario hacer más gruesa la línea que dibuja su contorno, basta con oscurecer la sombra alrededor de éste.

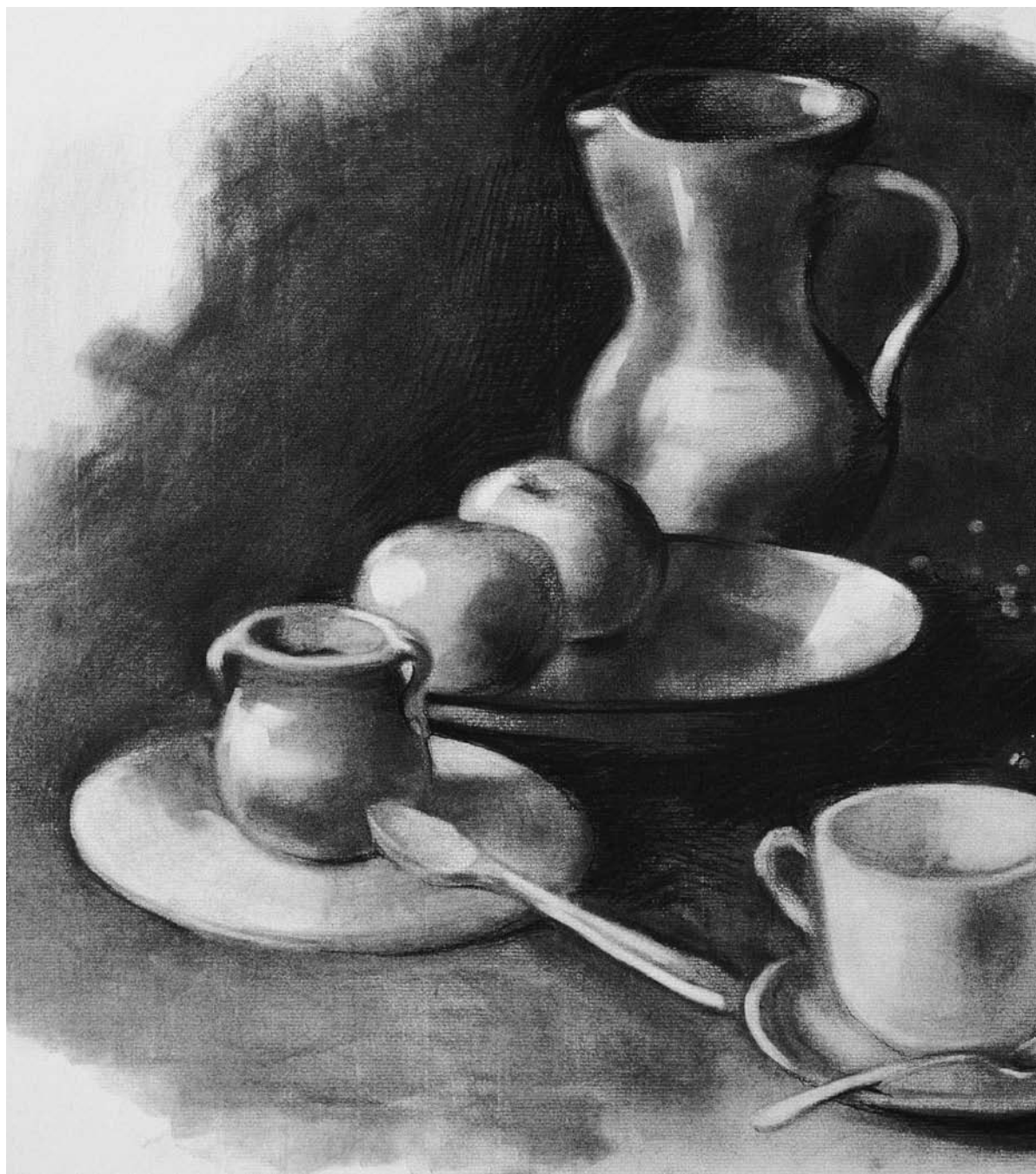
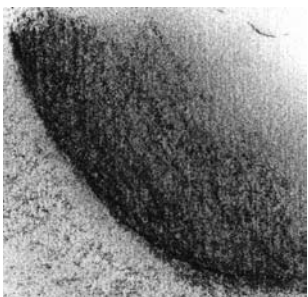
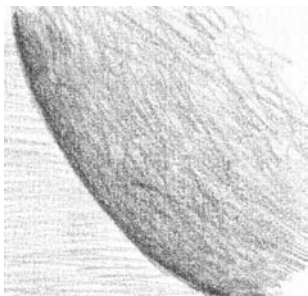


Oscurecer el contorno del objeto para permitir que destaque aún más del fondo es un recurso muy habitual entre los artistas.

Trabajar sobre un fondo uniforme de tono medio nos permite jugar con los blancos a la vez que oscurecer al máximo las sombras del objeto para que se dibuje la silueta de éste por contraste.



En un claroscuro no basta con sombrear y modelar, los perfiles deben ser claros y definirse con saltos tonales. El efecto de modelado se asegura con sombreados más intensos.



LOS EFECTOS DEL CLAROSCURO. El análisis minucioso de los efectos de la luz y la sombra permite acercarnos más todavía a los elementos que otorgan realismo y efecto de volumen al dibujo. El claroscuro se convierte en territorio privilegiado de algunos materiales de dibujo como el carboncillo, las cretas o la sanguina, considerados medios más inestables, que nos aproximan al modelo acentuando la volumetría.



La goma de borrar se usa a modo de lápiz; abriendo trazos que se transforman en manchas blancas muy luminosas y contrastadas.

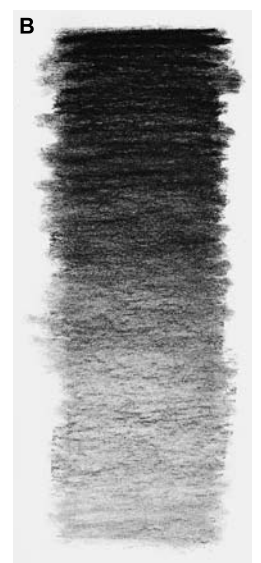
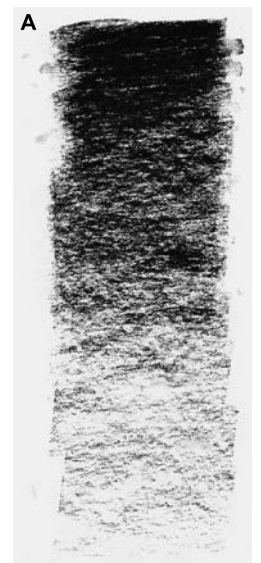


Los fundidos se realizan con un trapo de algodón, evitando así los saltos de tono en los sombreados intermedios.

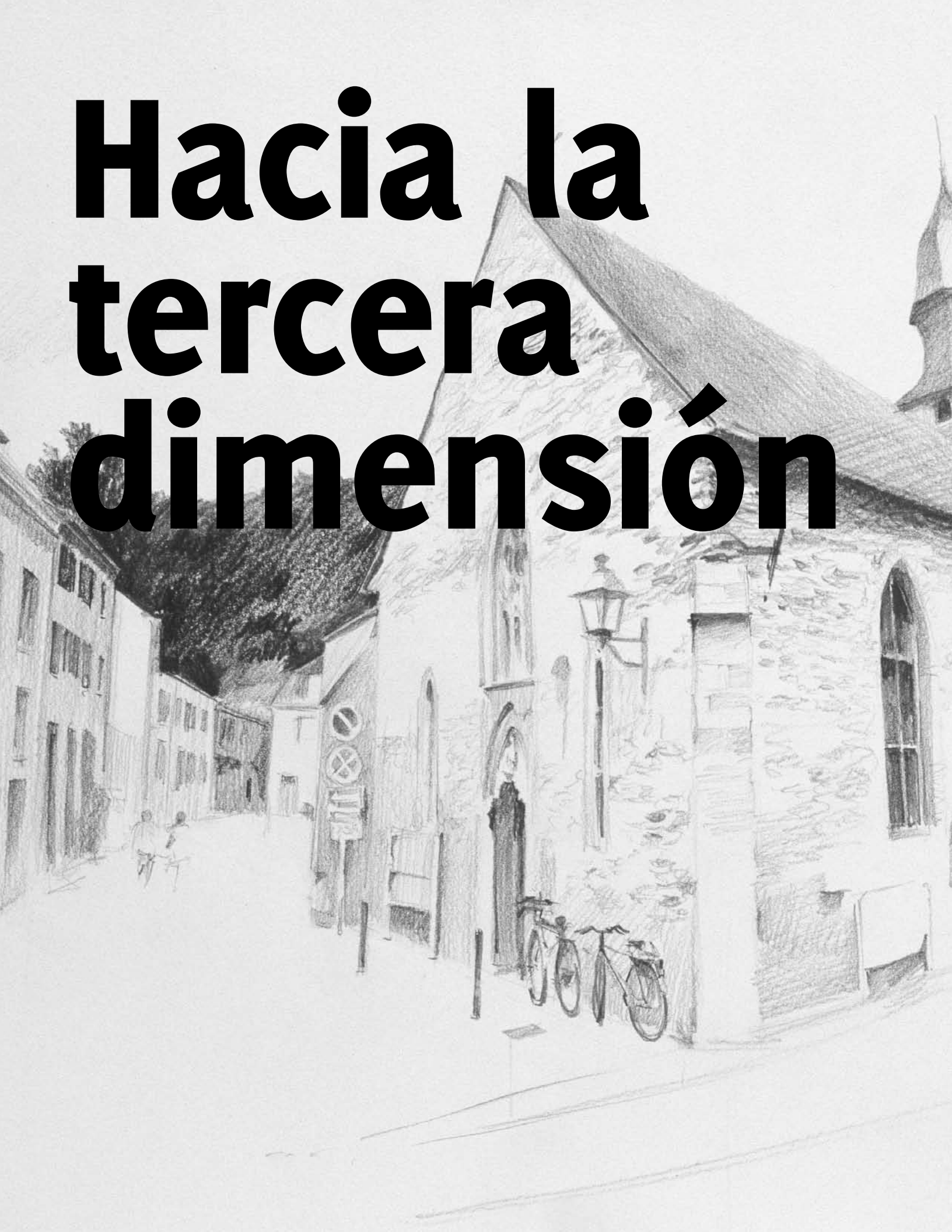


Los perfiles más precisos los hemos trabajado con un difumino de fabricación casera: una hoja de papel enrollada formando un canuto a modo de espátula. Trabajando por la banda ancha logramos un difuminado muy pictórico de efectos semejantes a los que produce un pincel.

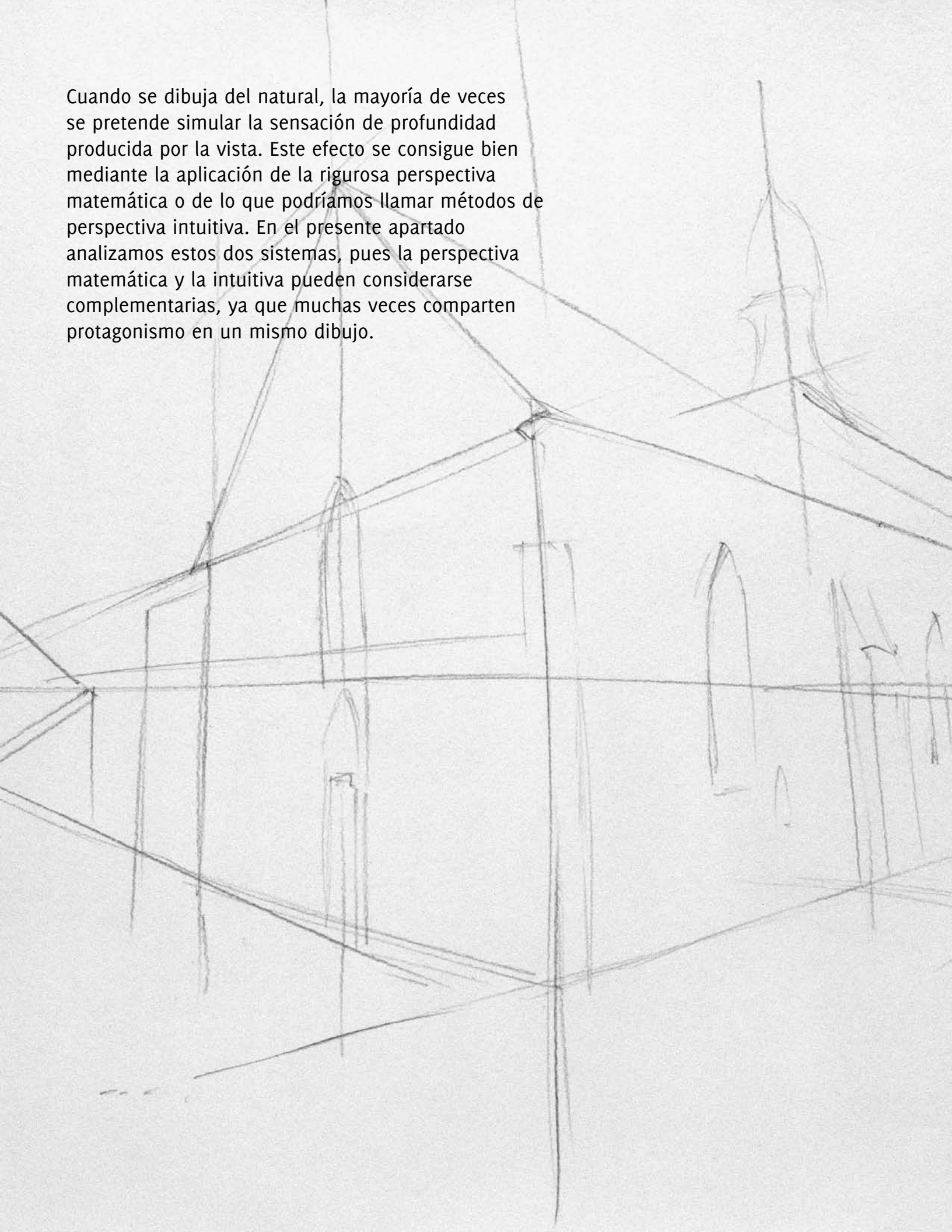
Cuando se trabaja con carbón compuesto o cretas el difuminado es fundamental para acusar el efecto de claroscuro. Compruebe en estos dos degradados cómo al pasar el difumino sobre el B sus tonos se vuelven mucho más cubrientes e intensos que los de A.



Hacia la tercera dimensión



Cuando se dibuja del natural, la mayoría de veces se pretende simular la sensación de profundidad producida por la vista. Este efecto se consigue bien mediante la aplicación de la rigurosa perspectiva matemática o de lo que podríamos llamar métodos de perspectiva intuitiva. En el presente apartado analizamos estos dos sistemas, pues la perspectiva matemática y la intuitiva pueden considerarse complementarias, ya que muchas veces comparten protagonismo en un mismo dibujo.

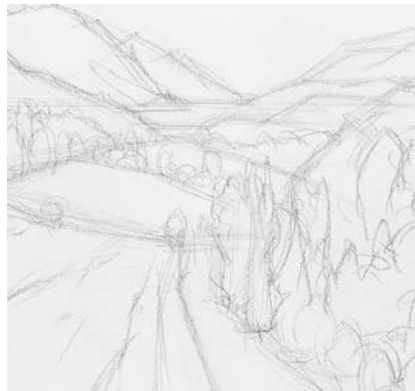


APRENDER HACIENDO

DIBUJANDO LA DISTANCIA. Para generalizar, hay una serie de elementos pictóricos que crean el espacio: los detalles en primer plano son más grandes y presentan mayor definición que los que se sitúan en el fondo; del mismo modo, los colores son más claros y saturados. Los términos lejanos aparecen decolorados y borrosos por la atmósfera interpuesta.

15.1

LAS LÍNEAS DEL PAISAJE. Como siempre, el planteamiento inicial del dibujo tiene una importancia crucial en el desarrollo del paisaje. Hay que definir completamente los distintos planos que se van a desarrollar para saber el alcance gráfico de cada una de las líneas que lo surcan.



En el encaje inicial esbozamos los elementos generales, que son los que van a albergar cada zona del paisaje. Desarrollamos este primer esbozo con la punta del carboncillo algo inclinada.



Sombreamos las zonas de vegetación del primer plano y del intermedio con el carboncillo, luego emborronamos las manchas con un difumino. Dejamos los campos en tonos más claros. Estudiar la iluminación de cada zona resulta fundamental para que el paisaje adquiera el realismo que precisa.

Para que un dibujo mantenga un equilibrio en las líneas que realzan su perspectiva, es preciso que el esquema inicial esté bien planteado, forzando incluso algunas líneas para que apunten hacia el horizonte.





15.2

EFEECTO PROFUNDIDAD Y ATMÓSFERA. Para conseguir el efecto de distancia en el paisaje debemos trabajar el último término con sombreados muy suaves y perfiles difuminados. Por contraste, el primer término aparecerá más detallado, mostrando la textura de la vegetación, y con negros muy intensos.



Ahora incrementamos los oscuros más densos del paisaje. Con el carboncillo oscurecemos de manera general las sombras más profundas, procurando no insistir demasiado en el grupo de montañas lejanas, las cuales deben quedar de un gris muy pálido con contornos difuminados.



Es el momento de actuar con una barra de carbón compuesto, para dibujar de manera mucho más definitiva la separación del primer término con respecto al fondo del paisaje. El carbón compuesto no se borra fácilmente, por lo que hay que prever la intensidad de tono antes de dibujar los oscuros de la vegetación.



Con la barra y un lápiz de carbón compuesto dibujamos los oscuros más densos y la textura de las hojas de los árboles de la parte inferior del dibujo. Las sombras hechas con carboncillo, que antes constituían los tonos más oscuros de esta zona, son ahora las zonas de sombra media. Dibujado por Carlant.



Para sombrear el primer término recomendamos dibujar con la punta de la barra de carboncillo. También es pertinente combinar zonas tonales con algunos trazos que ayuden a describir la textura de los árboles.

APRENDER HACIENDO

MODELO Y FONDO EN UN BODEGÓN. Los efectos perspectivos de un paisaje se traducen muy bien a pequeño formato, es decir, si los aplicamos a un bodegón, siempre y cuando se acuerde en la elección de aquellos elementos que describen el espacio y las distancias. Estas claves visuales pueden ser muy simples: los objetos más cercanos aparecen en tonos más intensos y más trabajados que los situados en un segundo término, más esbozados y difuminados. El ejercicio se realiza con barras de creta azul intenso, azul claro y blanco, además de un difumino.

16.1

DIBUJANDO EL ESQUELETO. Las líneas guía iniciales nos proporcionan un esqueleto sobre el cual pueden evolucionar las formas precisas del modelo. Para trabajar así debe acostumbrarse a mirar de una manera analítica y a comprender qué líneas básicas darán las claves para el dibujo final.



Cuando queremos dibujar algo de forma muy fiel, es una buena idea empezar con algunas líneas guía tenues que nos ayuden a situar los objetos correctamente y a lograr las formas y los tamaños adecuados.



Trabajamos la forma con la creta azul intenso de manera precisa, prestando atención al perfil de los objetos, aunque sin concretar demasiado. Para dibujar las líneas constructivas es conveniente trabajar con la barra plana. Las correcciones deben realizarse en este primer estadio.

Los primeros sombreados los resolvemos con el difumino, desenfocando los contornos de los objetos del último término y manchando el fondo con un azulado muy tenue.



Si trabajamos las líneas estructurales con la barra plana las líneas rectas son delgadas, firmes y de fácil corrección.

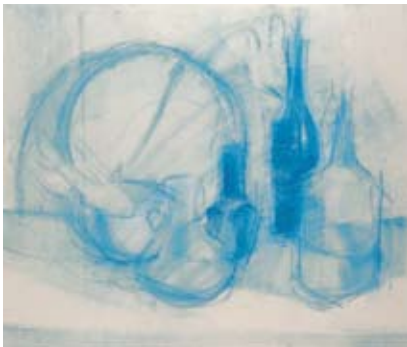




MATERIALES EJERCICIO 16: difumino, barra de creta azul claro, barra de creta azul oscuro y goma de borrar.

16.2

ENTONACIÓN GENERAL. Con el dibujo completamente asegurado, empezamos a plantear las primeras sombras que permitan estudiar en profundidad los diferentes términos. Esta segunda fase del dibujo se realiza actuando con la barra plana, para que las correcciones se lleven a cabo con más facilidad.



Realizamos un sombreado muy suave con la barra de creta azul, dispuesta plana sobre el papel. Aplicamos trazos amplios y rápidos para que las sombras resulten homogéneas sin que el poro del papel se cierre. Tras aplicar el color difuminamos el dibujo pasando suavemente la mano por encima.



Mezclando la creta azul clara y la oscura en forma de un claro degradado pintamos la botella de la derecha. En función de la presión que ejerzamos con la barra sobre el papel, podemos cubrir por completo toda una zona hasta cerrar su grano. Luego, con una goma de borrar retocamos el perfil de la botella y abrimos el brillo sobre su superficie.



Cuando valoramos al unísono todo el volumen, si oscurecemos demasiado algún objeto, los anteriores tonos luminosos pueden resultar demasiado claros; para corregir esta anomalía, aumentamos los tonos y los contrastamos algo más para equilibrar el conjunto.



El difumino permite desdibujar el trazo y degradar una sombra sobre el papel; sin embargo, en algunos casos, es mucho más sencillo difuminar con el dedo.



Al dibujar con creta debemos controlar la presión de los lápices sobre el papel, ya que los tonos más claros se logran con un trazado muy suave y disponiendo la barra plana.

16.3

DIFERENCIAR TÉRMINOS. Una vez la primera valoración se encuentra completamente desarrollada, comenzamos a concretar los términos, procurando dejar difuminados los posteriores y detallado y perfilado el primer plano.



El acabado de los objetos del último término es poco preciso, difuso y no presenta grandes contrastes tonales. El modelado no aparece pesado, sino más bien ligero y atmosférico, gracias a la atractiva entonación que permiten las cretas.



Resuelto ya el último término aumentamos ligeramente el contraste de los objetos del término intermedio y resaltamos los que se encuentran en el primer plano. A medida que sombreamos los objetos de cristal vamos difuminando la superficie del papel con los dedos, modelando la forma para recrear la ilusión de volumen.



Con la goma de borrar abrimos brillos en los objetos de cristal del primer término. Las sombras más oscuras de éstos separan aún más los diferentes planos del dibujo, además de aportar mayor corporeidad a los objetos.

Es lógico que al realizar un difuminado se extienda el color más allá de los límites de los objetos. En este caso hay que limpiar las manchas exteriores y perfilar de nuevo el dibujo con una goma de borrar.



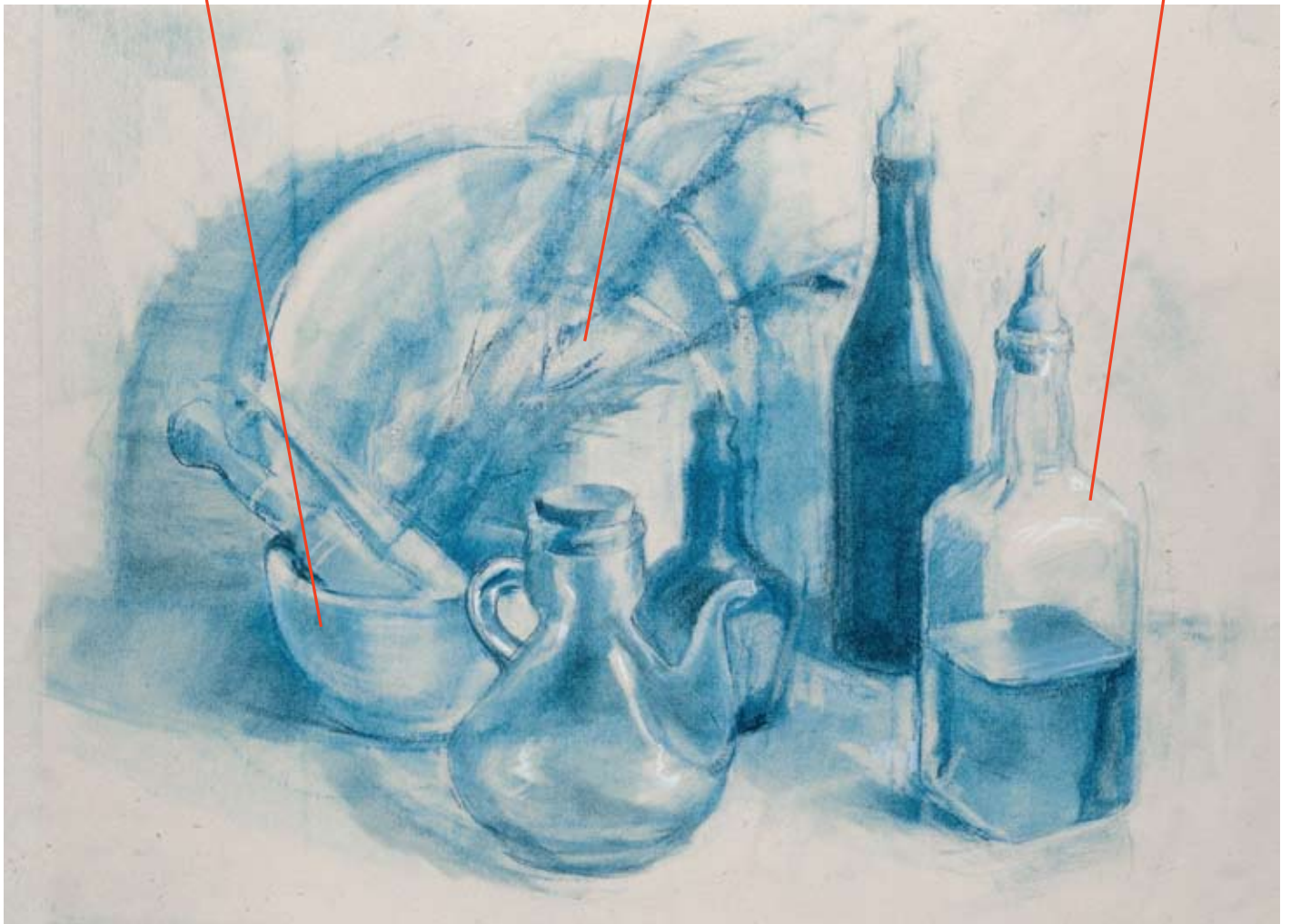
El perfilado de los objetos del primer término se realiza con la punta de la barra de creta, controlando la presión y dirección del trazo.



Los objetos del segundo término evidencian la presencia de algún trazo combinado con las sombras; sin embargo, no tienen definición ni el perfilado de los objetos del primer término.

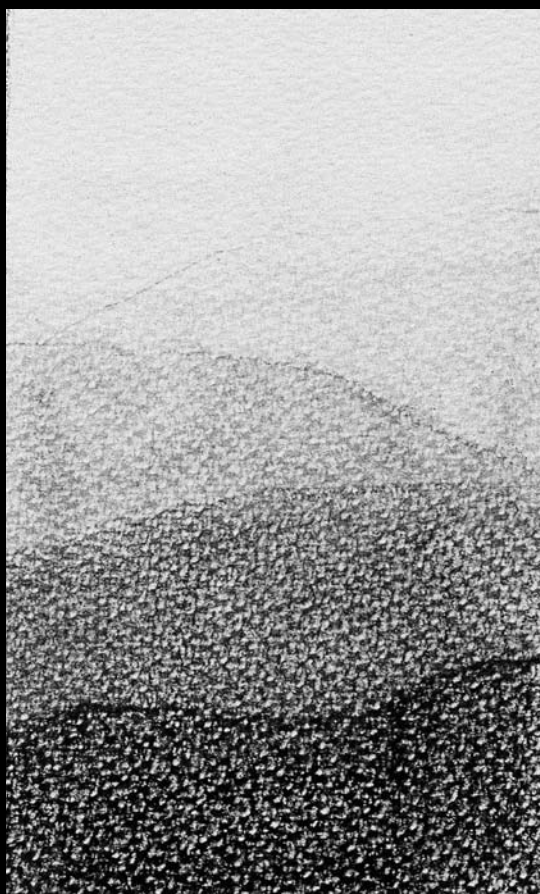
Los objetos del fondo apenas evidencian trazos o colores intensos. Aparecen contruidos por la acción del difuminado, sin apenas contrastes y con un tratamiento vaporoso.

El último paso es aplicar los realces de creta blanca; éstos serán muy puntuales. No conviene manchar más de lo estrictamente necesario.

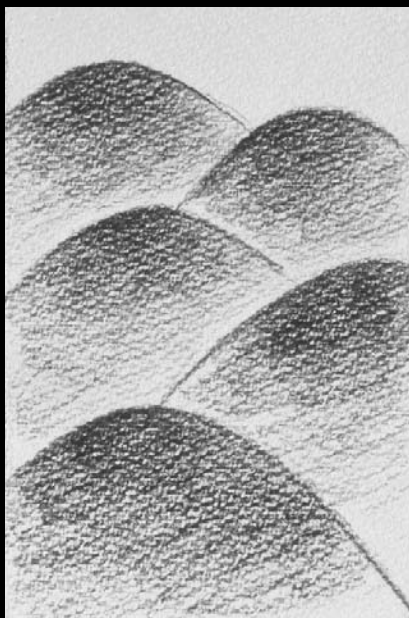


Vemos en el dibujo acabado que crear la impresión de espacio en un plano bidimensional es una cuestión de focalización. El primer término aparece más definido y enfocado mientras que los objetos que se encuentran justo detrás son de colores más pálidos y contornos desenfocados. Dibujado por Mercedes Gaspar.

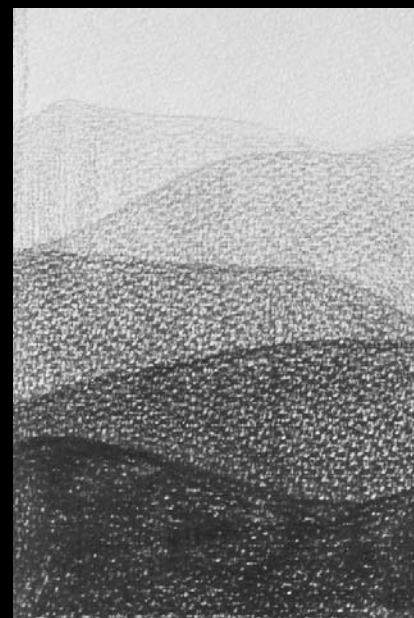
DECOLORACIÓN DE LOS TÉRMINOS. Existe una serie de recursos que permiten realzar la tercera dimensión en el dibujo mediante el contraste de los primeros términos y la decoloración de los más alejados. Así, el efecto de profundidad es una ilusión óptica que se deriva de representar el vapor de agua contenido en la atmósfera.



Para lograr el efecto de atmósfera interpuesta decoloramos las montañas más alejadas y las difuminamos con un difumino. Piense que cuando miramos un plano cercano nuestros ojos desenfocan los planos más alejados.



La técnica oriental de representar la profundidad se consigue mediante una sucesión de planos resueltos con degradados, más oscuros en la parte superior y más claros en la inferior. La parte inferior del degradado de cada montaña la dejamos en blanco para simular las nubes que cubren la base de cada montaña.



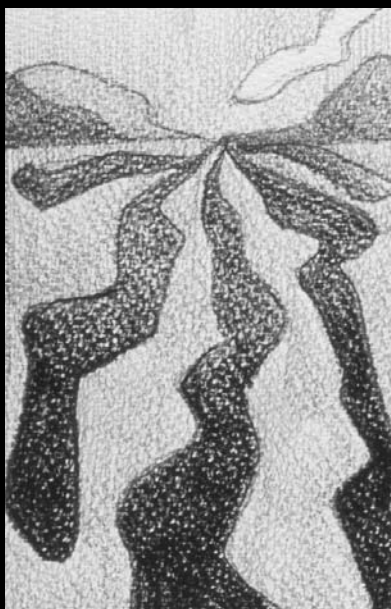
El efecto "Coulisse" es uno de los que más se utilizan para dibujar la sucesión de diferentes planos. Basta con dibujar cada término con un tono uniforme, que se aclarará a medida que se aleja.

DIFERENTES PLANOS. Nuestros ojos están acostumbrados a definir el espacio pictórico en términos de primer plano, plano intermedio y plano de fondo o distancia. Gracias a unas nociones de perspectiva y recursos atmosféricos es posible representar la profundidad y la diferenciación de cada uno de estos planos en el dibujo. A continuación, estudiaremos los recursos más utilizados por el artista profesional.

LA PROFUNDIDAD EN LA COMPOSICIÓN. El efecto de profundidad no sólo se consigue con la decoloración de términos, también contribuye a este efecto la elección del encuadre y la alteración de la composición del cuadro para realzar la sensación de perspectiva.



Si situamos un primer término destacado con un cambio de luminosidad notorio, es decir, un fuerte contraste con respecto al fondo, conseguimos realzar el efecto de profundidad en el dibujo.



Al componer un paisaje podemos modificar las masas para favorecer que converjan en un punto situado en el horizonte. Esta convergencia dispara la mirada del espectador hacia el fondo del cuadro.



El grosor de la línea es fundamental para transmitir distancia en un dibujo. Compruebe cómo en este experimento, realizado con una línea de grosor decreciente en zigzag, el trazo más grueso e intenso parece más cercano que el delgado y tenue que parece que se aleja del espectador.



Así como la composición puede acusar el efecto de profundidad, también el control de la dirección de las líneas puede conseguirlo si éstas convergen en un mismo lugar sobre la línea del horizonte.

APRENDER HACIENDO

LA ATMÓSFERA INTERPUESTA. Un factor importante en el dibujo de paisajes es la representación de la tercera dimensión mediante los efectos de luz, sombra y difuminado; de este modo, la sensación de distancia se crea al reproducir esta atmósfera interpuesta. Ésta es una ilusión óptica provocada por el vapor de agua y las partículas de polvo de aire, que aclaran los colores y diluyen el contorno de las formas con la distancia.

17.1

DIBUJAR LA ATMÓSFERA. Cuanto más se alejan los términos más se decoloran, el paisaje presenta colores más apagados y formas vaporosas. Por ello empezamos dibujando primero la atmósfera, es decir, los planos más alejados, y vamos avanzando hacia el primer término.



El estudio compositivo se inicia con el reparto de las principales zonas del cuadro, que comienza con la división de los planos de las montañas y finaliza con el esbozo de los árboles del primer término. Trabajamos con un trozo de barra de sanguina, apoyada plana, aplicando un trazo muy fino que facilite el borrado en caso de error.

Con una buena combinación de sombreados muy ligeros, realizados frotando suavemente el lateral de una barra de sanguina, y frotando con un difumino es fácil obtener el efecto vaporoso de las montañas del fondo. Como vemos, los primeros sombreados apenas destacan del blanco del papel.

Si no tiene la suficiente seguridad con la barra de sanguina, plantee el dibujo previo con un lápiz de sanguina; esto le permitirá apoyar la mano sobre el papel y, con ello, mejorar su trazo.





MATERIALES EJERCICIO 17: trapo de algodón, lápiz y barra de sanguina, difumino y goma de borrar.

17.2

CONSTRUIR LOS TONOS. En este dibujo la aportación de los tonos más oscuros debe ser progresiva: tonos claros en la lejanía que iremos oscureciendo a medida que sombreemos un término más cercano, como si se tratara de una escala de valores tonales.



A medida que descendemos por la superficie del papel aplicamos los tonos intermedios. Cada nuevo plano debe solucionarse con un sombreado ligeramente más oscuro que el anterior. Es preferible quedarse corto en la intensidad del sombreado, que terminaremos de ajustar realizando tantas pasadas como sea necesario con la barra de sanguina.



Llegados a este punto, hemos resuelto el efecto de superposición de las montañas. El dibujo ofrece un degradado, de manera que la mirada del espectador es conducida al interior del cuadro gracias a sutiles variaciones de tono que sugieren un espacio infinito.



Dejamos en blanco el espacio que corresponde a la vegetación y pintamos el amplio campo de hierba de la parte inferior del cuadro. Primero, con la punta de la barra de sanguina, cubrimos el campo con un grisado uniforme; luego, unificamos dicho sombreado con sólo pasar por encima un difumino.



El efecto de atmósfera interpuesta puede sintetizarse como un recuadro cubierto con un degradado que se va aclarando a medida que asciende por el papel.

17.3

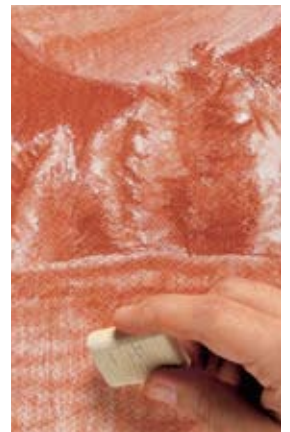
LA TEXTURA DE LA VEGETACIÓN. La textura de la vegetación no debe ser sólo una mera reproducción de la realidad, sino también una manera de distinguir un primer término de un fondo menos detallado. El valor de la textura, además, se convierte en un vehículo para dramatizar las formas del paisaje.



Al añadir sensación de textura en el grupo de árboles del primer término hacemos que parezcan más cercanos, dando mayor sensación de profundidad al fondo.



Con un difumino manchado de sanguina seguimos trabajando la textura de los árboles y el campo de hierba. En la copa de los árboles las manchas de difumino se combinan con trazos que simulan las ramas. La hierba no son únicamente trazos; se compone de zonas de luz y zonas de sombra.



El efecto de las matas de hierba se consigue abriendo trazos cortos y verticales con la punta de una goma de borrar; al combinarse con el fondo, más oscuro y sombreado, los blancos abiertos indican la forma de los manojos. En principio, este trazado define la textura de la hierba de una forma general.

Utilice el contraste tonal para controlar la luz del primer término. Cuanto más oscuro sea el tono que rodea el árbol, más luminoso se verá éste.



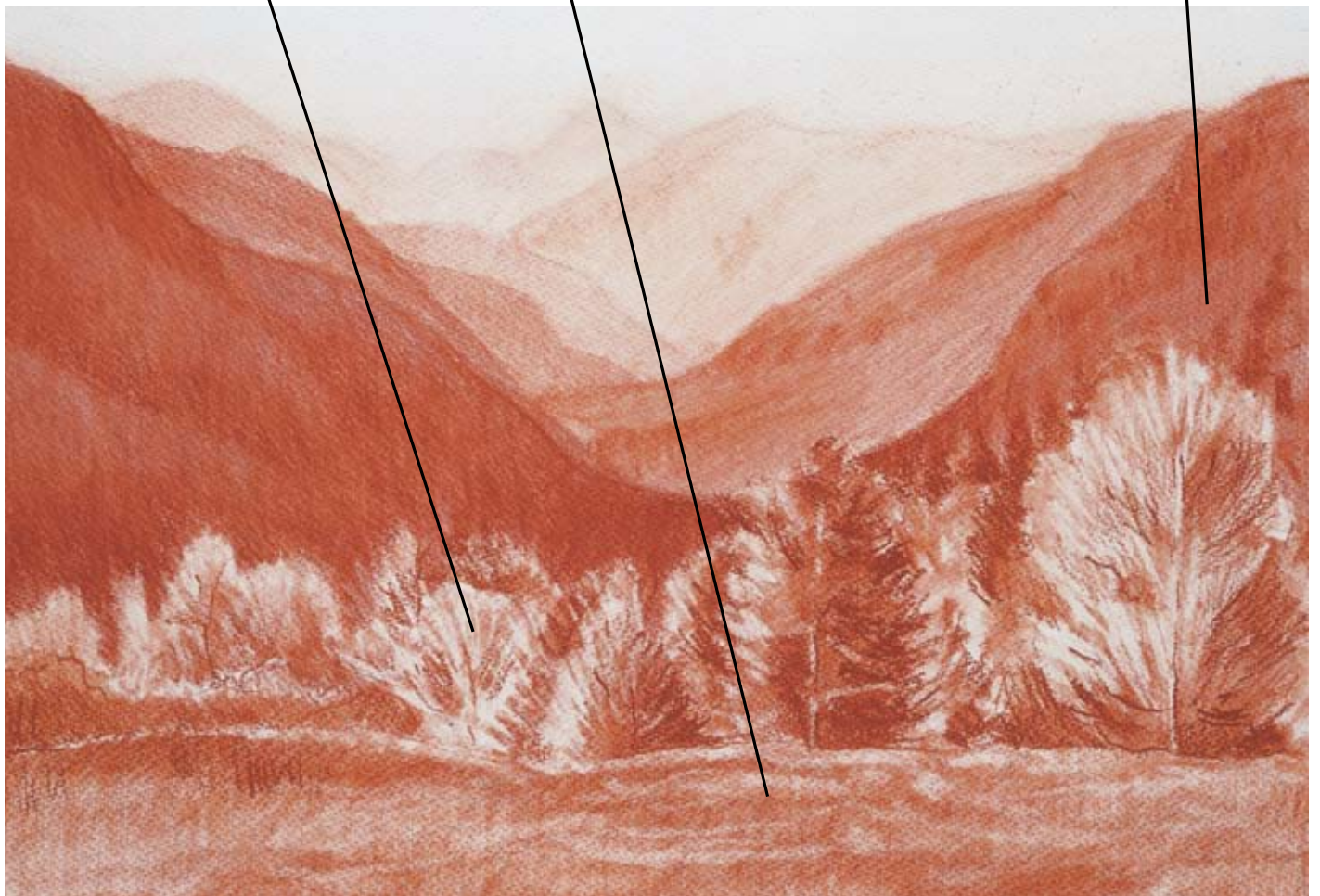
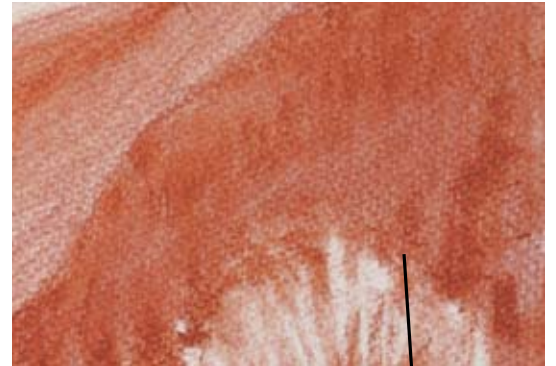
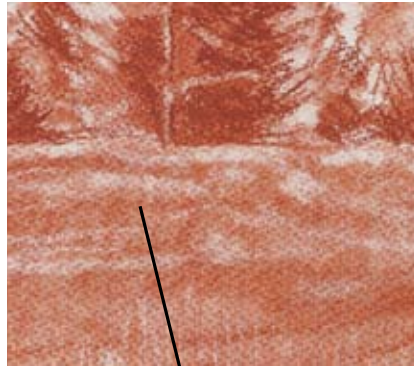
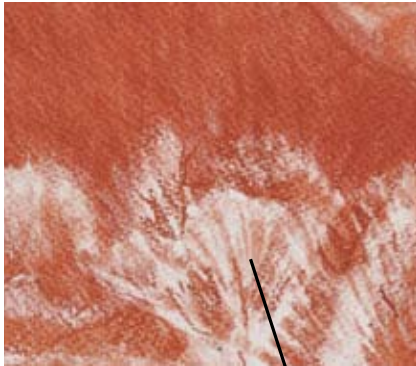
No aplique efectos de textura en el resto de la vegetación del paisaje, éstos sólo deben aparecer en el primer término. De lo contrario, reducirá el efecto de profundidad conseguido.



El contraste que existe entre un fondo oscuro y los árboles iluminados del primer término es fundamental para que se recorte el perfil de la vegetación y ésta no se pegue demasiado al fondo.

Ligeras variaciones de tono y sutiles borrados efectuados con la goma contribuyen a destacar la irregularidad del terreno del campo de hierba.

Resolvemos los árboles más distantes con manchas muy pequeñas de forma cónica que componen grupos horizontales.



Para terminar el dibujo, continuamos realzando los contrastes y la textura de la vegetación en cada zona del cuadro, en el campo de hierba y en los árboles. Dibujamos nuevas ramas con la punta del lápiz de sanguina y grupos de hojas con la punta de la goma de borrar. Dibujado por Gabriel Martín.

APRENDER HACIENDO

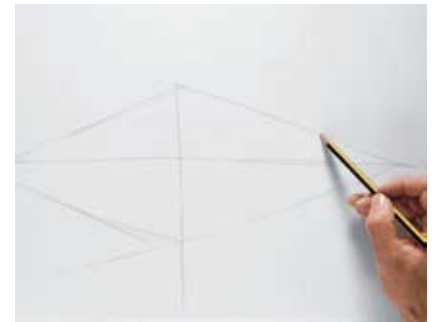
PAISAJE URBANO EN PERSPECTIVA. Las leyes de la perspectiva son una sistematización de la visión mecánica; se usan cuando la obra ha de ser una transcripción exacta de la naturaleza. El conocimiento de las reglas básicas de perspectiva resulta de gran utilidad cuando se realizan dibujos de paisajes urbanos, aunque no es un requisito imprescindible.

18.1

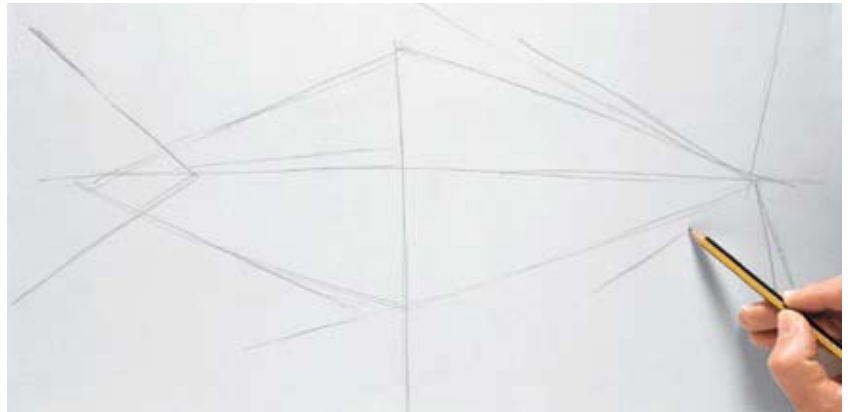
PRIMERAS LÍNEAS EN PERSPECTIVA OBLICUA. La perspectiva oblicua se caracteriza por tener dos puntos de fuga y porque las líneas verticales son las únicas que se mantienen paralelas entre sí. Esta perspectiva es la que ofrece un mayor interés al dibujar edificios.



El primer paso para dibujar en perspectiva es situar la línea del horizonte. Se trata de una línea imaginaria sobre el plano horizontal que pasa a la altura de nuestros ojos. Sobre ella dibujamos una recta perpendicular que representa la esquina del edificio que vamos a dibujar.

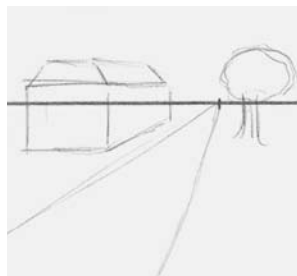


Cuando nos situamos delante de la esquina de un edificio, existen dos grupos de líneas diagonales, convergentes en dos puntos de fuga, uno en el lado izquierdo del horizonte y otro en el derecho. Es una perspectiva con dos puntos de fuga.

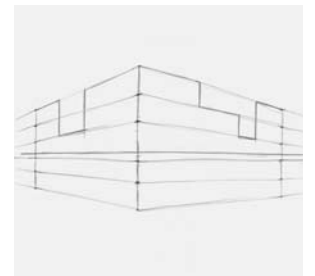


Para terminar el planteamiento esquemático inicial proyectamos la perspectiva de las fachadas de casas colindantes. Señalamos un único punto a ambos lados del papel y desde éste proyectamos dos rectas diagonales que variarán de inclinación en función de la visión que tengamos de las fachadas.

El horizonte y la altura de los ojos son elementos básicos del dibujo de perspectivas. Se llama línea del horizonte a la línea aparente que separa la tierra del cielo y que es equivalente a la altura de nuestros ojos.



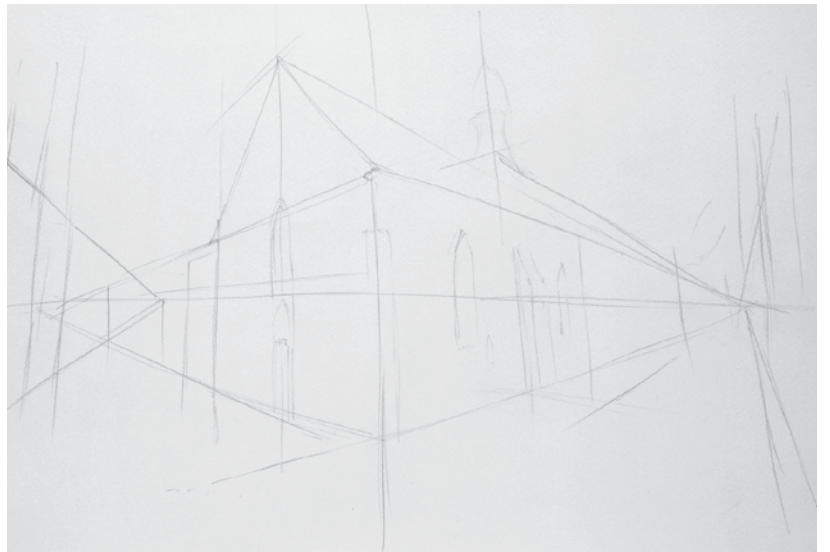
Algunos artistas evitan por sistema la visión frontal de un edificio porque puede parecer plana y carente de interés; prefieren un punto de observación oblicuo, ya que éste crea un fuerte relieve de planos y ángulos.





18.2

LÍNEAS ESTRUCTURADAS. Las primeras líneas deben ser las más estructuradas del dibujo; por eso es preciso buscar los trazos fundamentales. Esto requiere un plantemiento atento de los trazos y de sus inclinaciones. Si esta fase del dibujo se resuelve correctamente el dibujo definitivo de las formas resulta muy sencillo.



Una vez determinado el efecto perspectivo con líneas de fuga tenemos la base para empezar a proyectar las rectas verticales que definen los límites de cada fachada. Empezamos proyectando los perfiles del edificio central y las divisiones de las fachadas de la hilera de casas. Luego dividimos las dos fachadas de la iglesia en dos partes iguales y proyectamos sendas rectas paralelas.

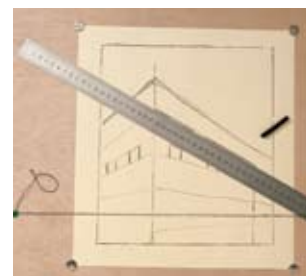


El secreto para llegar a este grado de desarrollo es trabajar siempre con líneas certeras y seguras y medir constantemente las distancias. Una vez tenemos estructurada la escena dibujamos las formas con atención. Aunque todavía de manera abocetada, distinguimos la forma del campanario, las aberturas de las fachadas, una farola y los contrafuertes en los muros del edificio.

En estos primeros estadios no es preciso apretar en exceso el lápiz sobre el papel. Si actuamos así, la presión que ejercemos con él en la superficie donde se dibuja le frena, impidiéndole una línea rápida y suave.



Es aconsejable trazar las líneas de perspectiva a mano alzada. Si al dibujar no tenemos un buen pulso podemos ayudarnos, a modo de guía, con el canto de un libro, una libreta o una regla.



18.3

AFINAR EL DIBUJO Y SOMBRLEAR. El juego de luces y sombras en un edificio es lo que le hace parecer real y sólido. Cuando se aplican los sombreados hay que buscar siempre la silueta, el contraste de las fachadas con el fondo. Trazar amplios grisados en los edificios usando el lápiz de lado y ejerciendo escasa presión.



Concretamos los detalles arquitectónicos esbozados anteriormente con trazos más certeros y definitivos. La inclusión en el dibujo de figuras o automóviles aporta una sensación de escala al dibujo. Con un lápiz de dureza media sombreamos el fondo, permitiendo que los primeros grisados contribuyan a perfilar mejor las fachadas.

Una vez estudiadas las principales líneas y los planos del modelo sobre el papel, planteamos el dibujo de los grises. Comenzamos por los edificios del fondo; aplicamos un trazado plano y suave en las fachadas de las casas y más intenso y de dirección variable en la zona de vegetación. Como en casos anteriores, nos servimos de un trozo de papel para evitar ensuciar el dibujo con el roce de la mano.



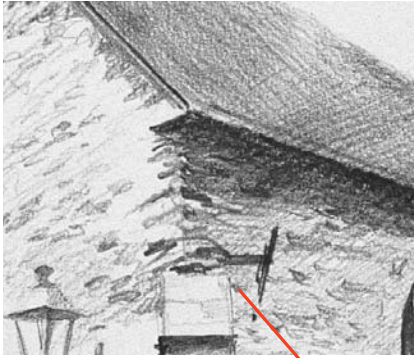
Sobre las líneas estructurales de la iglesia añadimos más detalles: las ventanas, una farola, las bicicletas aparcadas y el trabajo en piedra. Sombreamos el dibujo con pasadas suaves de lápiz grafito para crear una sensación de forma y espacio tridimensionales. Resolvemos el efecto del tejado con degradados grises algo difuminados con la yema de los dedos.

Para conseguir un valor intenso lo adecuado es emplear un lápiz de mina blanda, un lápiz 3B, por ejemplo. Por mucho que presione un lápiz duro contra el papel, nunca obtendrá un trazo oscuro. Antes romperá el papel.



Para un artista fascinado por los detalles y las texturas, las formas pequeñas contenidas dentro de las estructuras generales, como una fachada, ofrecen gran cantidad de material accesorio.





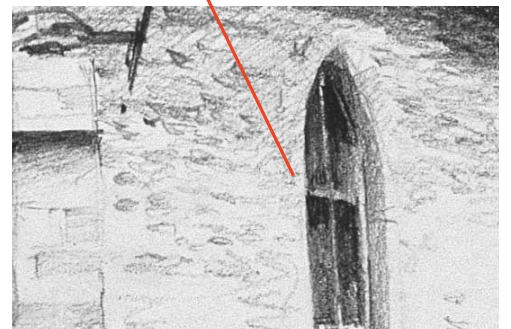
No es necesario entretenerse en excesivos detalles ni en una gran exactitud en cada línea para lograr el mayor parecido con el modelo. Una mancha para insinuar una sombra o una apertura de blanco para lograr un refulgente brillo son suficientes.

La línea de edificios que quedan en un segundo plano se trata de manera muy esbozada, casi fantasmagórica. Es importante el contraste entre zonas de detalle con otras como ésta, que carecen del mismo, para no recargar el dibujo.

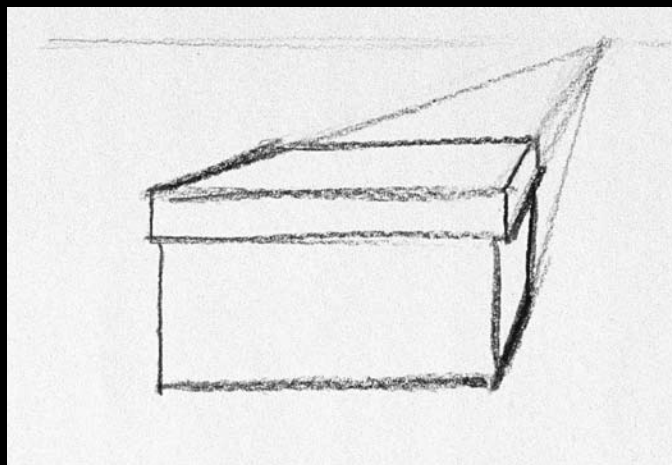


Si miramos este dibujo con los ojos entreabiertos, veremos cómo está formado por amplias zonas de diferentes tonos. En realidad, hay cuatro valores básicos: el gris oscuro de la vegetación del fondo y la ventana de la iglesia, el gris medio de los tejados, el asfalto y las fachadas sombreadas, un gris claro en las fachadas iluminadas y, finalmente, el blanco del papel. Dibujado por Óscar Sanchís.

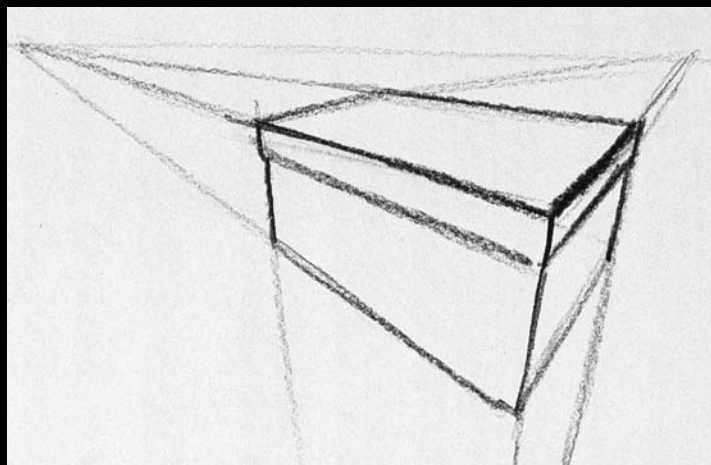
Para dibujar la textura de una pared de piedra, no es necesario registrar cada adoquín. Debe establecerse un tono general y añadir un toque de textura aquí y allá. A menudo, la sugerencia de textura basta para transmitir el efecto.



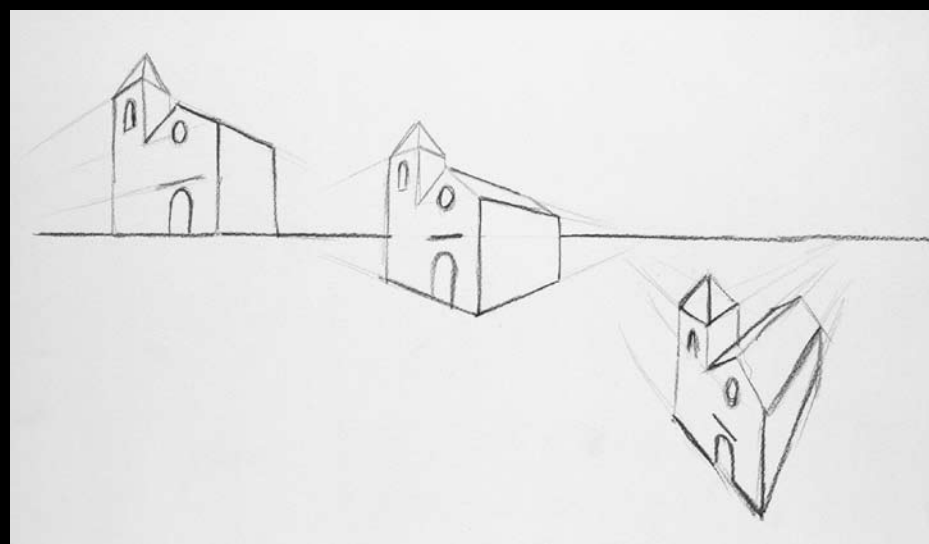
LA ESTRUCTURA GEOMÉTRICA. En los dibujos, la sensación de profundidad se consigue básicamente con la práctica de recursos gráficos o lineales que nos ayuden a descubrir la estructura geométrica y las leyes que rigen el trazado de los dibujos hechos en perspectiva.



El sistema de perspectiva más simple se basa en un solo punto de fuga situado sobre la línea del horizonte. Las líneas diagonales que se orientan hacia el fondo del espacio tienden a converger en ese punto, y las líneas que son verticales a la vista permanecen verticales.



La perspectiva oblicua es otra de las representaciones perspectivas más utilizadas por el dibujante. Basa su construcción en dos puntos de fuga equidistantes situados sobre la línea del horizonte. Esta perspectiva es la más adecuada para representar esquinas o dos fachadas de un mismo edificio.

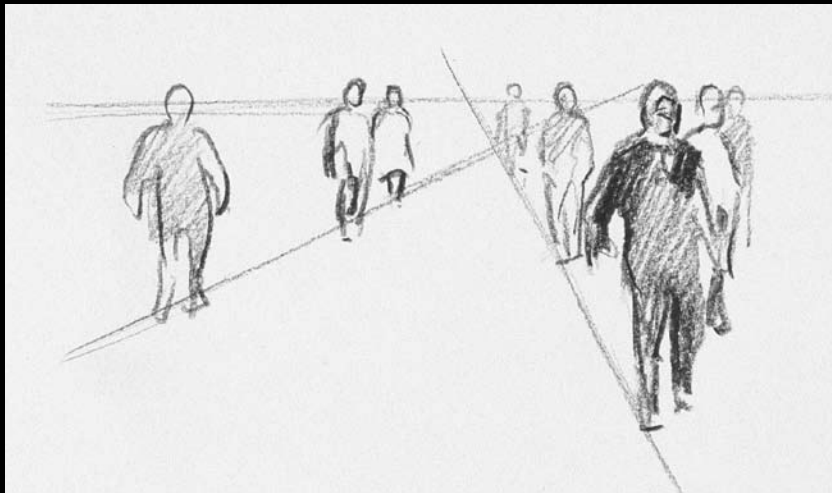


CAMBIOS DEL PUNTO DE VISTA. La posición que adopta el espectador con respecto al modelo es decisiva para escoger una perspectiva u otra.

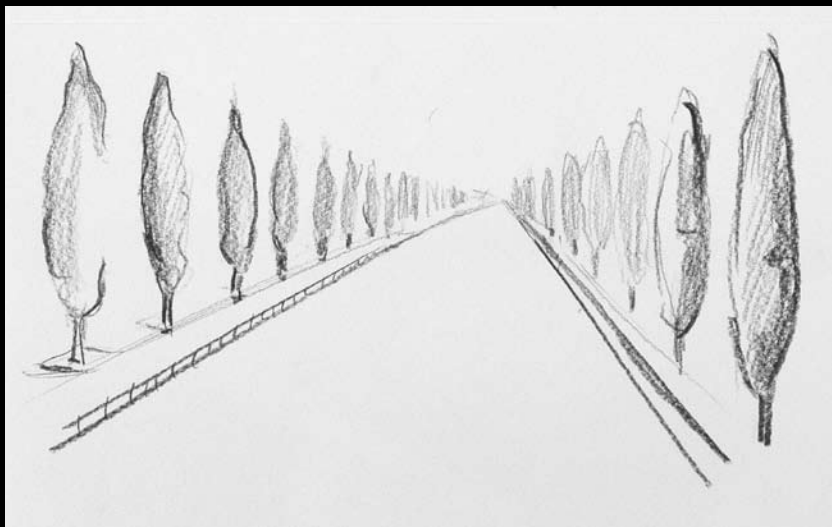
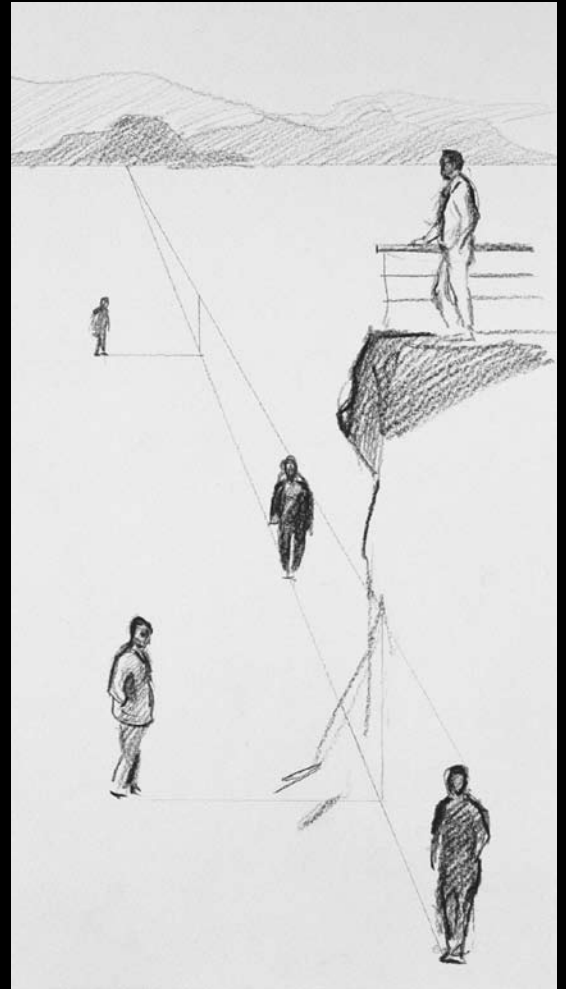
Al desplazar el punto de observación con respecto al objeto, cambia la perspectiva, y lo que podría ser una perspectiva oblicua en los casos en que el modelo se encuentra más cerca de la línea del horizonte, se convierte en una perspectiva aérea en la última representación de la derecha.

TRUCOS PERSPECTIVOS. Cuando un modelo plantea dificultades para ser dibujado y deseamos conseguir una representación lo más realista de él, debemos apuntar en el encaje todas aquellas líneas que ayuden a representar mejor el espacio. En este sentido, los principios de la perspectiva son muy útiles para trazar correctamente estas líneas.

Los tamaños relativos de figuras situadas a diferentes posiciones se solucionan proyectando dos diagonales que surgen de un punto de fuga en el horizonte. Si trazamos una recta perpendicular que corte estas rectas tendremos la altura de cada figura según la distancia. Las figuras aquí representadas se observan desde un punto de vista elevado para facilitar la comprensión del ejercicio.

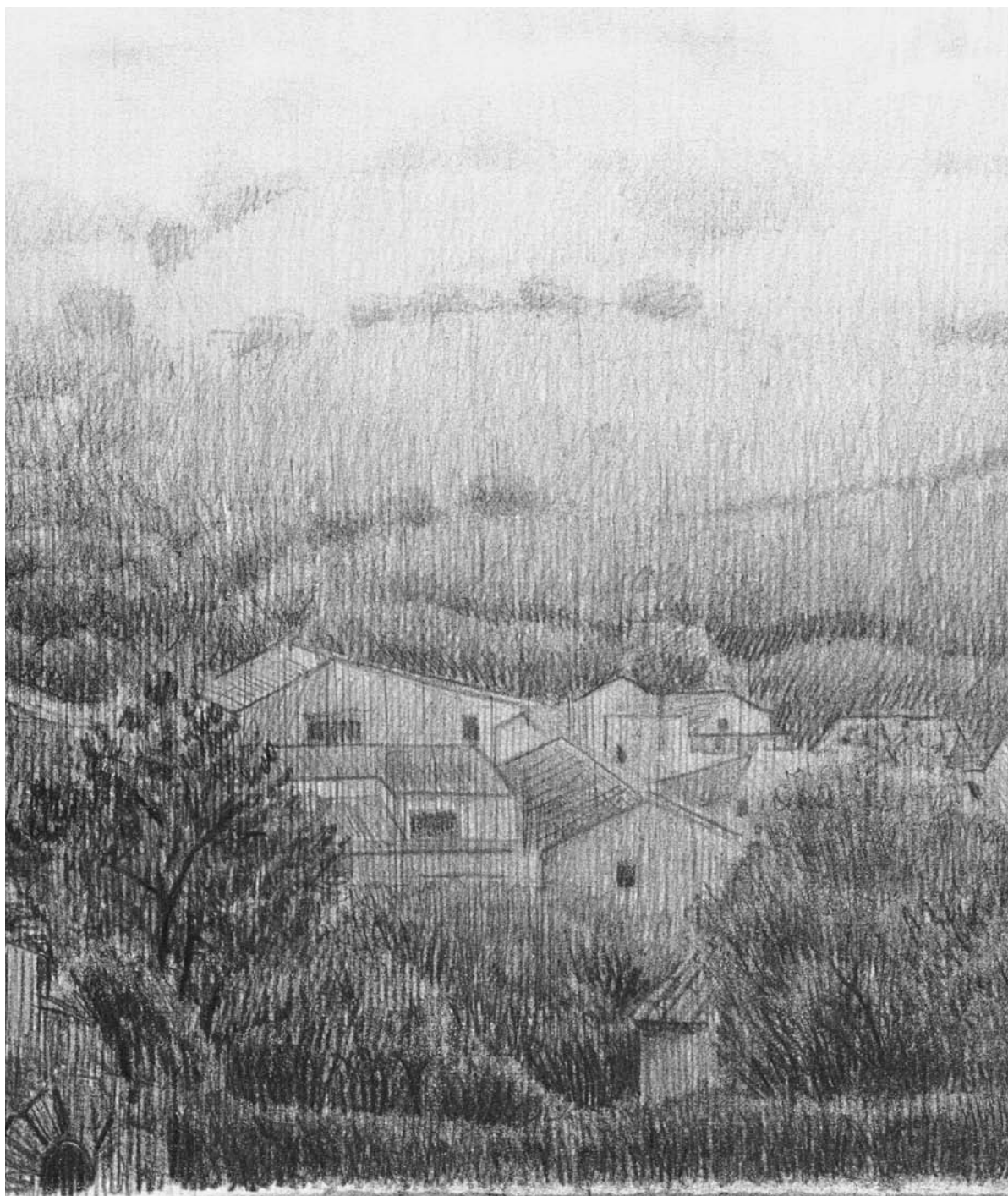


Vemos aquí la relación de tamaño entre figuras situadas en diferentes planos, aunque, a diferencia del ejemplo anterior, se encuentran a la altura del espectador. Las líneas de fuga son determinantes para señalar la altura de cada figura en los distintos términos.



Si situamos varios objetos iguales uno al lado de otro en perspectiva, con la lejanía decrecen en tamaño y también lo hace la distancia que hay entre ellos. Una manera de comprobar este efecto es dibujar una avenida con árboles plantados a ambos lados.

Si quiere aprender a dibujar paisajes debe familiarizarse con uno de los efectos más utilizados para simular el efecto de lejanía: dibujar la atmósfera interpuesta. Ésta se representa a modo de ligera neblina que decolora los términos más alejados.

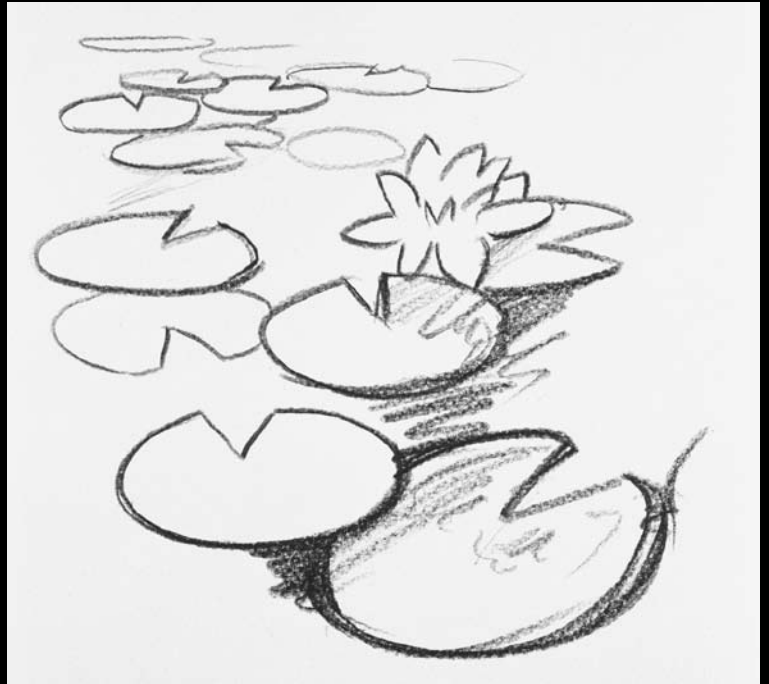


ATMÓSFERA: DEGRADADOS Y DIFUMINADOS. El fenómeno visual llamado perspectiva atmosférica es una función tonal. En ésta, los efectos de color en los planos distantes aparecen más desdibujados y adquieren una tonalidad más apagada y difuminada en comparación con la mayor intensidad y variedad de matices de los planos próximos.

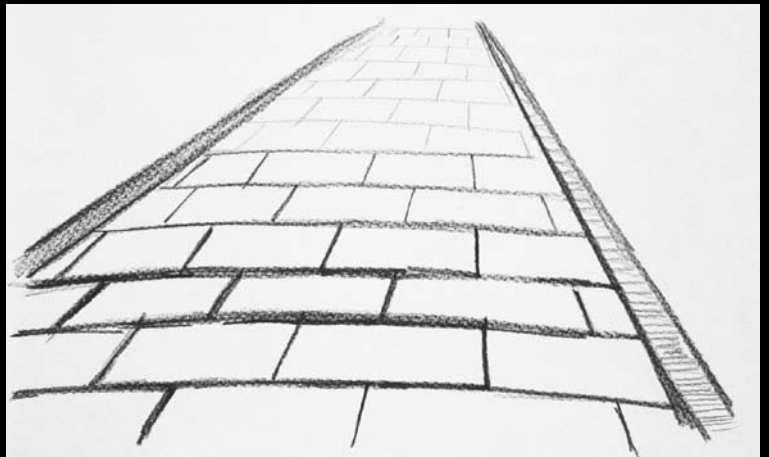


NITIDEZ DE LA TEXTURA. Un objeto texturado en un primer término aparece nítido, mientras que con la distancia los planos pierden definición y presentan una textura más borrosa y difuminada.

Cuando un objeto se encuentra en primer plano, próximo al espectador, los perfiles son muy nítidos y contrastados; por contra, a medida que se aleja la línea del dibujo es cada vez más fina hasta convertirse en un simple trazo inacabado a mayor distancia.



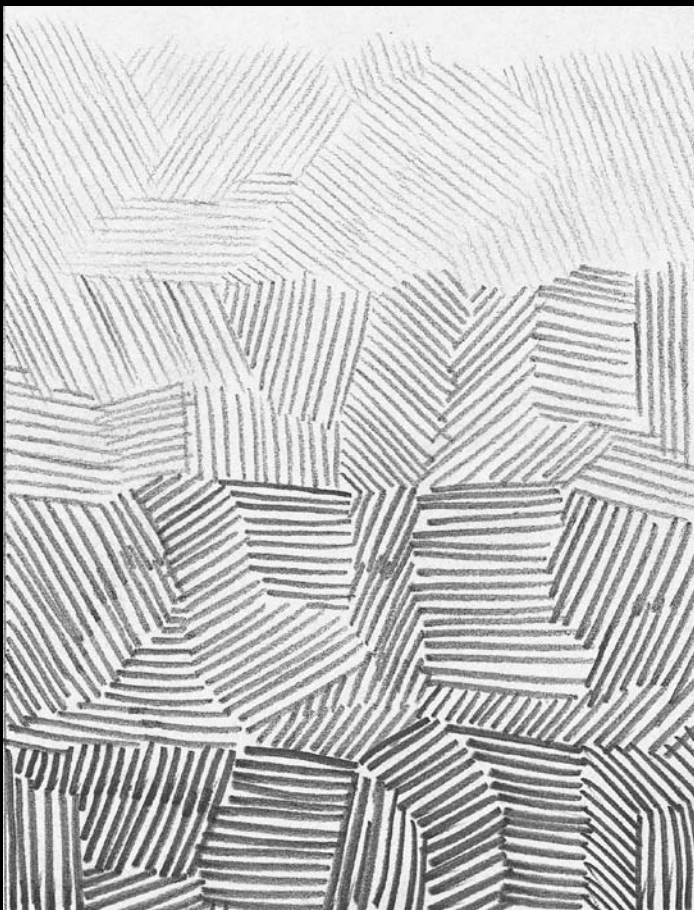
Para representar la textura de unos adoquines en perspectiva reducimos progresivamente las dimensiones de cada hilera a medida que se alejan. Simultáneamente, la presión ejercida con el lápiz disminuye hasta desaparecer cualquier trazo en la distancia.



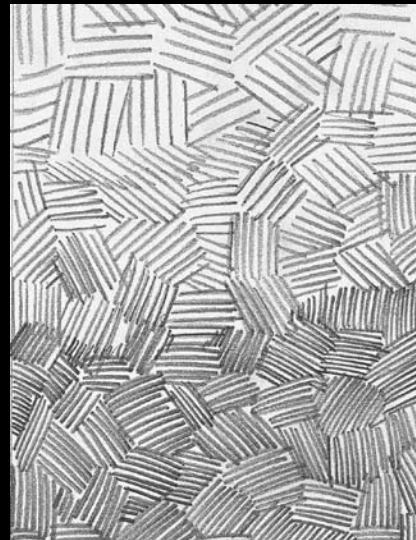
Para dibujar la textura de la vegetación, representamos la hierba del primer plano con trazos marcados, bien diferenciados; el plano intermedio lo resolvemos con un dibujo más suave y con mayores intervalos de blanco; en el último término se pierde toda definición y le aplicamos sólo un tono.

PERSPECTIVAS DE LAS TEXTURAS. Una observación atenta del paisaje ayuda a constatar que con la lejanía se difuminan las formas y se pierden los límites precisos que separan diferentes elementos entre sí. Algo parecido sucede con superficies que presentan una fuerte textura. El equivalente gráfico de la atmósfera interpuesta en el dibujo puramente lineal estriba en la degradación o disipación de los bordes o perfiles de los objetos lejanos, que pueden dibujarse con un trazo continuo débil, discontinuo y a puntos.

NITIDEZ DE LA TEXTURA. Un objeto texturado en un primer término aparece nítido, mientras que con la distancia los planos pierden definición y presentan una textura más borrosa y difuminada.



La trama de trazos de un primer término debe construirse con líneas más intensas y gruesas. A medida que los términos se alejan, estas líneas disminuirán su intensidad.



La distancia existente entre las diferentes líneas de la trama también contribuye a crear distancia. En el primer plano las tramas son más apretadas mientras que en la lejanía se abren más, dejando más blancos entre líneas.

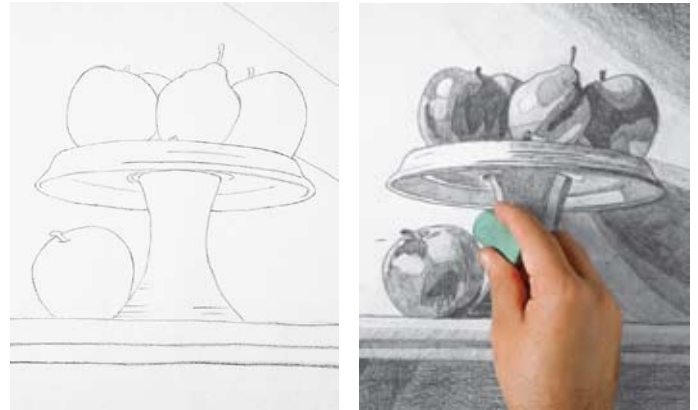


He aquí una aplicación práctica de lo expuesto. Este paisaje se ha trabajado a modo de bambalinas, existen cuatro términos claramente diferenciados por la variedad de tramas.

Este libro está pensado para aquellos que deseen iniciarse y progresar en el dibujo artístico, con un método pedagógico que invita a la práctica desde el primer momento.

APRENDER HACIENDO

A través de la sección “Aprender haciendo” se incide en el aprendizaje del dibujo mediante la práctica inmediata. Así, la práctica real del ejercicio es el vehículo que permite analizar las particularidades y las dificultades de las técnicas de encaje, el dominio del trazo, los efectos de luz y sombra y la profundidad en un dibujo, entre otros.



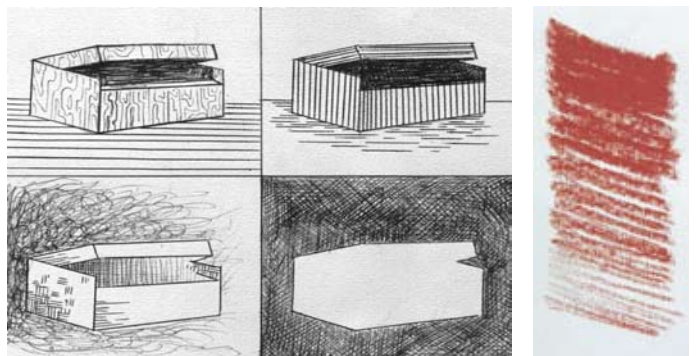
ANÁLISIS

No basta con practicar sino que también hay que aprender a ver. Éste es el objetivo de la sección “Análisis”: observar cómo resuelven las dificultades y los efectos gráficos los artistas profesionales en sus dibujos, para aprender de los logros de los demás e incorporar algunas soluciones y efectos en la obra personal.



CUADERNO DE NOTAS

Después de cada ejercicio es necesario analizar las dificultades y estudiar cada uno de los efectos de manera descontextualizada. “Cuaderno de notas” cumple este cometido: permite estudiar de manera concienzuda los trazos utilizados, efectos de sombreado, estudios compositivos, etc., para que el lector integre y asimile ciertos conocimientos después de cada bloque de ejercicios.



www.parramon.com

