

ACADEMIA DE DIBUJO

LAS BASES DEL DIBUJO

 Parramón



LAS BASES DEL DIBUJO

ACADEMIA DE DIBUJO

© Parramón

LAS BASES DEL DIBUJO

ACADEMIA DE DIBUJO

© Parramón

LAS BASES DEL DIBUJO

Proyecto y realización de Parramón Paidotribo

Dirección editorial: María Fernanda Canal

Editor: Tomàs Ubach

Ayudante de edición y archivo iconográfico: M^a 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: màrius&laura

Fotografías: Nos & Soto

Maquetación: màrius&laura

Séptima edición

© 2014, ParramónPaidotribo

www.parramon.com

E-mail: parramon@paidotribo.com

ISBN: 978-84-342-2728-6

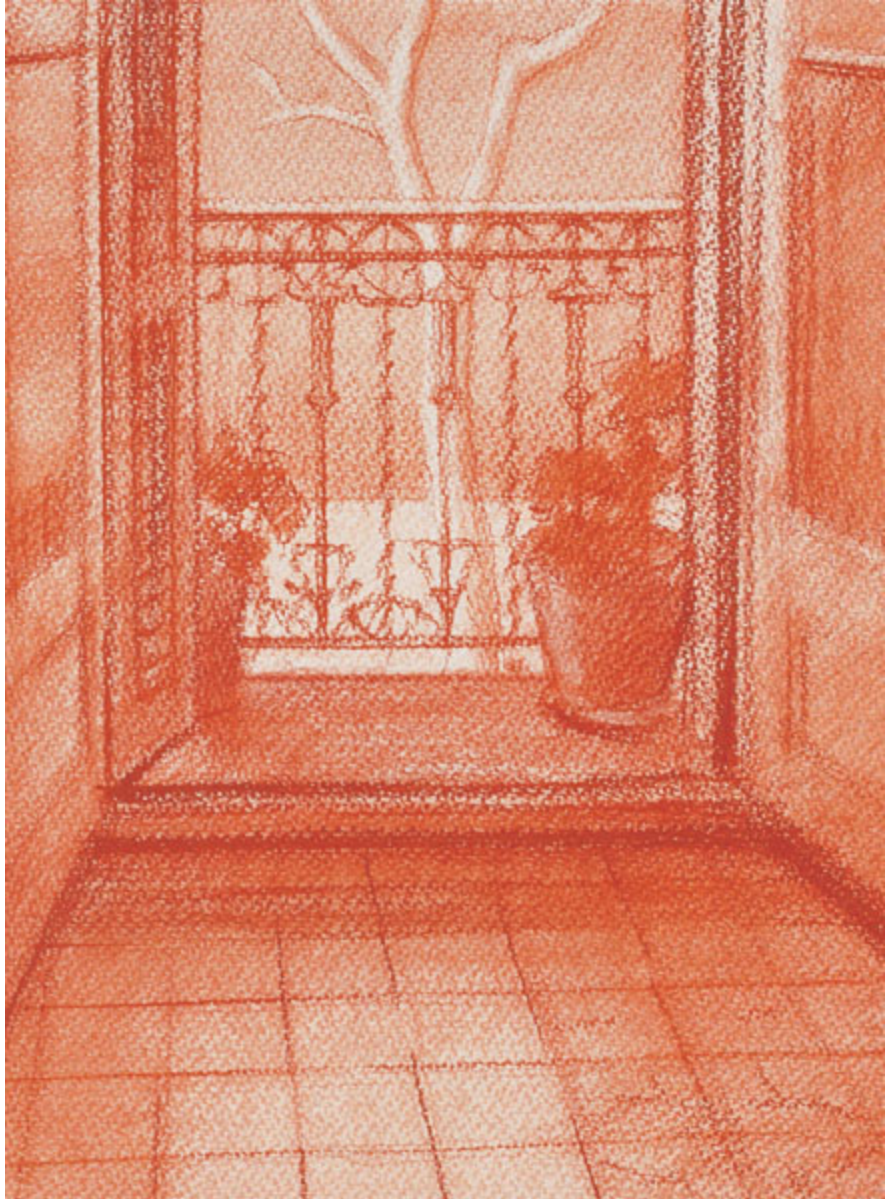
ISBN EPUB: 978-84-342-4422-1

THEMA: AFF

Derechos exclusivos de edición para todo el mundo

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

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.



SUMARIO

Introducción

El conocimiento de los materiales

La elección del soporte

LA FORMA BAJO CONTROL

Distintas maneras de encajar

El dominio de la línea

Dibujo geometrizado

La proporción

Estableciendo mediciones

El encuadre

Analizar la composición y el encuadre

Un encuadre diferente

El escorzo

Simultaneidad de puntos de vista

LA LUZ Y LOS CONTRASTES

Dibujar las sombras

Sombras bloqueadas

Los valores

La gama tonal de un dibujo

Los degradados

El efecto de volumen

El modelado

El degradado en la práctica

Dibujo detallado en claroscuro

El contraste

Los efectos del claroscuro

HACIA LA TERCERA DIMENSIÓN

Dibujando la distancia

Modelo y fondo en un bodegón

Diferentes planos

La atmósfera interpuesta

Paisaje urbano en perspectiva

Trucos perspectivos

Atmósfera: degradados y difuminados

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, pruébalo 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 graso 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.*

MATERIALES



LA BARRITA DE CARBONCILLO. *La barra 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.

SOPORTES



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.*



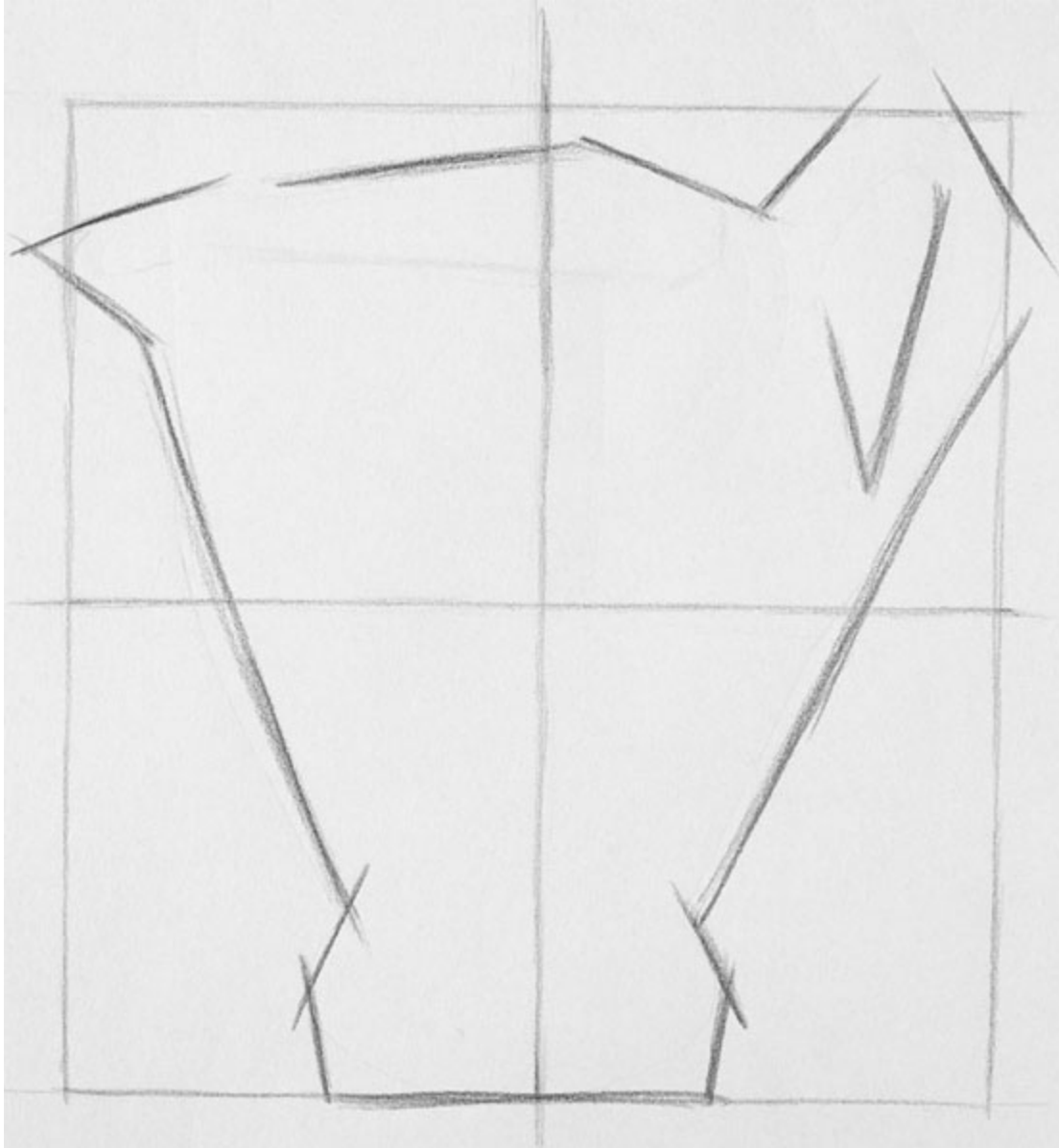
VARIEDAD DE PAPELES. *Guarde muestras de una amplia variedad de papeles distintos, de modo que, pueda realizar varias pruebas con cualquier medio antes de dibujar.*

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.



MATERIALES EJERCICIOS 1 y 2: lápiz de grafito HB

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. Acostúmbrese a trazar los ejes de simetría antes de empezar cualquier dibujo y comprobará la diferencia.

2.