

# Técnicas de dibujo

## Introducción

Es realmente asombroso lo que puede llegar a hacerse con una simple barra negra que tizna todo lo que pille. No tienen más que recordar su infancia para darse cuenta de lo que disfrutaban trazando rayas en cualquier parte. Más tarde, cuando hay que hacerlo por obligación, la mayoría pierde el entusiasmo. Pero quedan unos privilegiados que no solo disfrutaban sino que además consiguen dibujar bastante bien. El resto se pregunta ¿Por qué ellos si y yo no?

Esta es su oportunidad, le daré una serie de pautas para que lo intente de nuevo y compruebe que usted puede.

## Materiales (I)

Veamos algunos materiales que utilizaremos.

Los lápices y las gomas.- Sin duda usted no solo conoce los lapiceros tanto los grises/negros como los de color, sino también barritas y lápices de carbón, unas barritas llamadas cretas, tizas, lápices grasos, lápices acuarelables, etc. Todo sirve para dibujar, hasta la goma de borrar sirve para dibujar, además de borrar. También hay gomas de todas las formas, materiales y grados de dureza.



Los soportes.- En esto también hay gran variedad tanto en papeles de muy diversos colores y variedad de grano y textura, como cartones, telas, etc.



## Otros materiales

Veamos más materiales que utilizaremos.

Difuminos, trapos, pinzas, fijativos, portaminas, lijas y tablero de dibujo.

El difumino nos es más que un cilindro de papel enrollado terminando en punta que se utiliza para extender el carbón y degradar el tono, función que también podemos resolver con el trapo.

Las pinzas nos servirán para sujetar el papel al tablero.

El fijativo como su nombre indica fijará el polvillo del carbón, lápiz o creta en el papel, para evitar que se emborrone.

El portaminas y porta carbones porta lo propio, pregunten y vean la gran variedad que hay y las lijas nos sirven para afilar estas minas y carbones.

El tablero lo usaremos para apoyo del papel y sirve de cualquier material, dimensiones y peso, siempre que la superficie sea perfectamente lisa. Lo lógico será que pese poco y las dimensiones sean manejables.



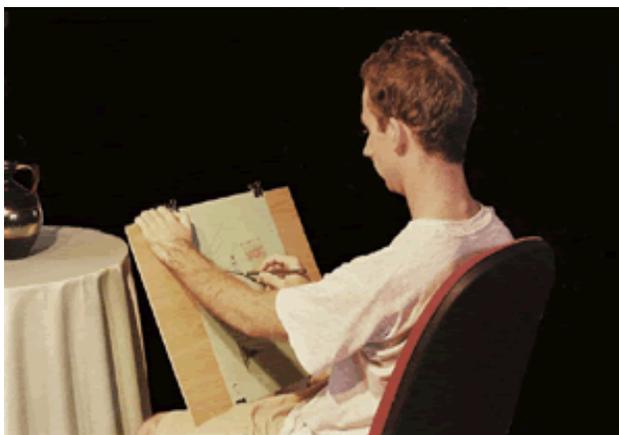
## Capítulo: El trazo

En el trazo está la clave de todo y este no debe ser titubeante, miedoso, dudoso, inseguro sino todo lo contrario decidido, valiente, seguro y eso se consigue haciendo, haciendo... repitiendo, repitiendo... Se aprende a trazar trazando, se aprende a dibujar dibujando.



El trazo debe ser de un tirón y el dibujo se compone de muchos trazos. Solo Picasso, que yo sepa, era capaz de dibujar incluso figuras sin levantar el lápiz del papel. Conviene acostumbrarse a dibujar sin apoyar la mano en el soporte, solo así tendremos libertad de movimiento y el trazo será firme.

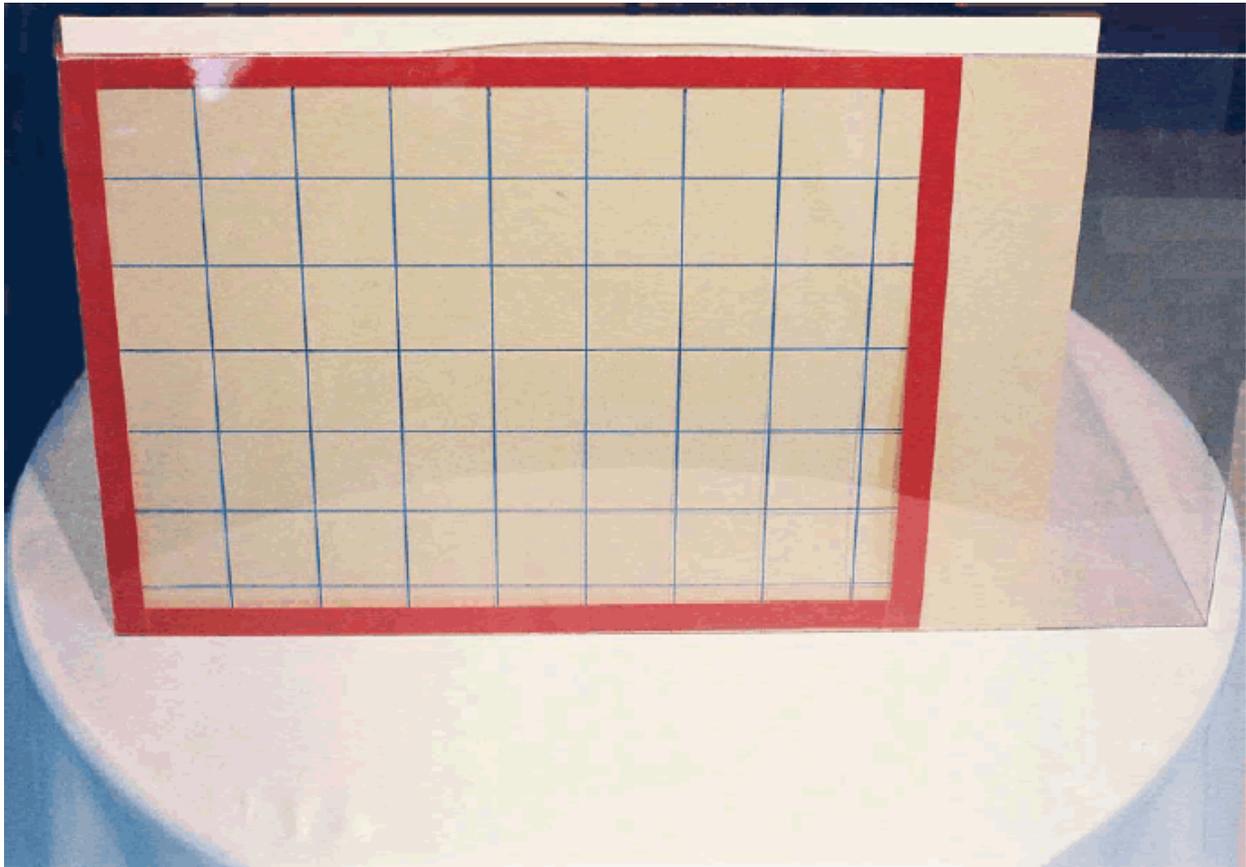
Sentado, el tablero sujeto con la mano izquierda -si es diestro- y trazando con la mano derecha, sin apoyarla, es una de las formas de trabajar. También puede poner el tablero sobre un caballete, sujetarlo en la pared, apoyarlo sobre la mesa y unos libros para que quede inclinado, etc. lo importante es que su visión sea perpendicular al tablero.



## Aprender a ver

Lo más importante del dibujo es saber ver con ojos de dibujante o mejor dicho con visión de dibujante, pues aunque los ojos son los mismos la visión es distinta. Se pueden seguir varios caminos para desarrollar la visión de dibujante pero vamos a experimentar con uno:

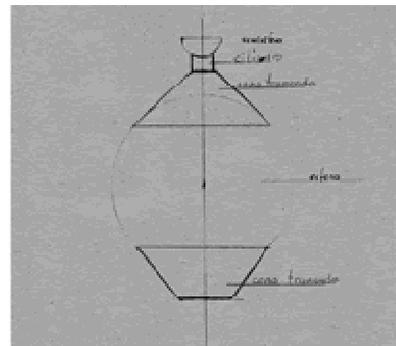
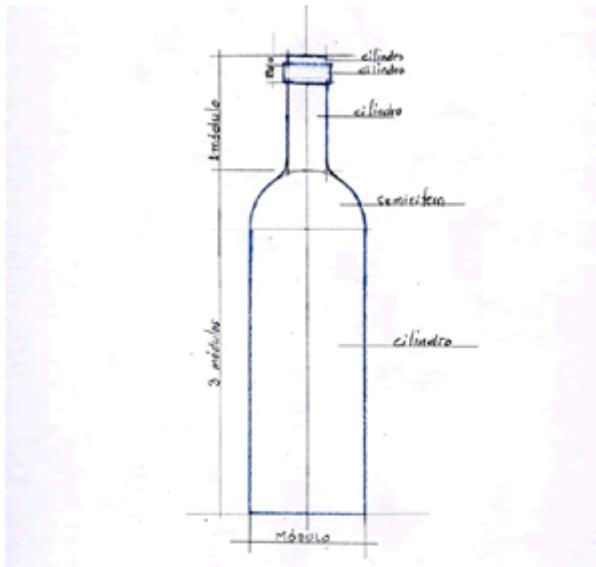
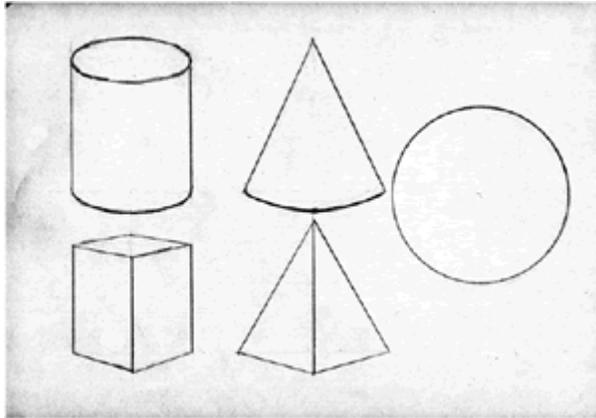
Coja un cristal o plancha transparente de metacrilato y póngale un marco o le pega una orla de cartulina a modo de "paspartus" o con cinta adhesiva. Las dimensiones mínimas conviene sean de un DIN A4 295 x 210 mm. Si quiere, puede trazar un cuadrículado sobre el cristal con tinta indeleble.



Una vez construido nuestro visor, ponga un objeto sobre una mesa, aléjese del objeto y mire a través de su visor retirándolo a todo lo que le de su brazo. La distancia será justo la necesaria para que el objeto lo veamos dentro y dejando alrededor el espacio que más nos guste. Busque diferentes puntos de visión y ángulos, así percibirá las diferencias estéticas de las diferentes visiones. También comprobará como funciona la perspectiva sin necesidad de conocer sus leyes ni sus técnicas, haciendo referencia a las líneas de lo que observamos, al marco y al cuadrículado que hemos trazado.

## Las formas básicas

Otra cosa importante a saber es que todo lo que existe en nuestro planeta Tierra, cualquier elemento del reino mineral, vegetal o animal, así como cualquier cosa creada por el ser humano se puede descomponer en las figuras básicas prisma, pirámide, cilindro, cono y esfera.



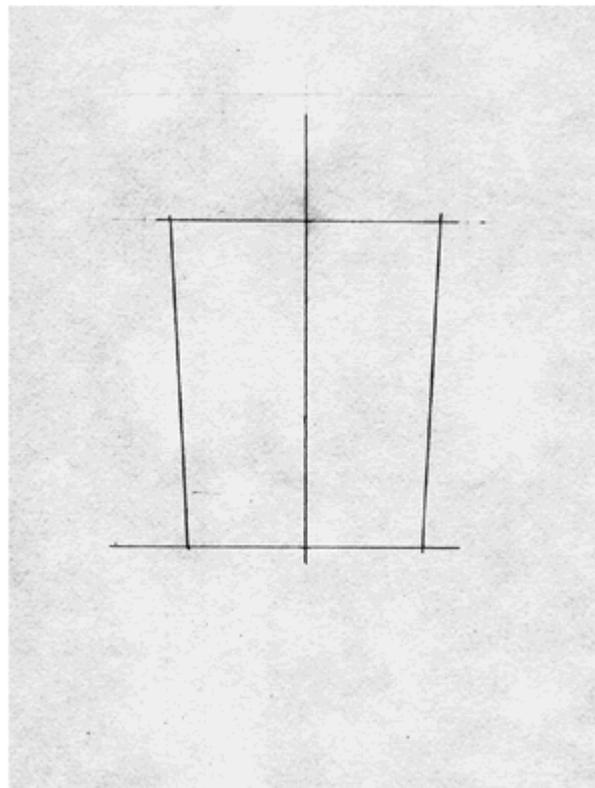
## Dibujando vasos

Tengamos en cuenta y observemos que un vaso es un cilindro o un tronco de cono invertido, a partir de ahí solo nos resta decidir el ángulo que nos guste de visión para dibujarlo pues esto afecta a la perspectiva.

Cojamos nuestro visor, poniéndolo lo más cerca posible y dediquemos más de minutos a observar las dos líneas verticales y su inclinación con respecto a la vertical.

De igual forma dediquemos el tiempo que necesitemos a observar con detenimiento los óvalos que forman la boca del vaso y la base del mismo, que como sabemos en

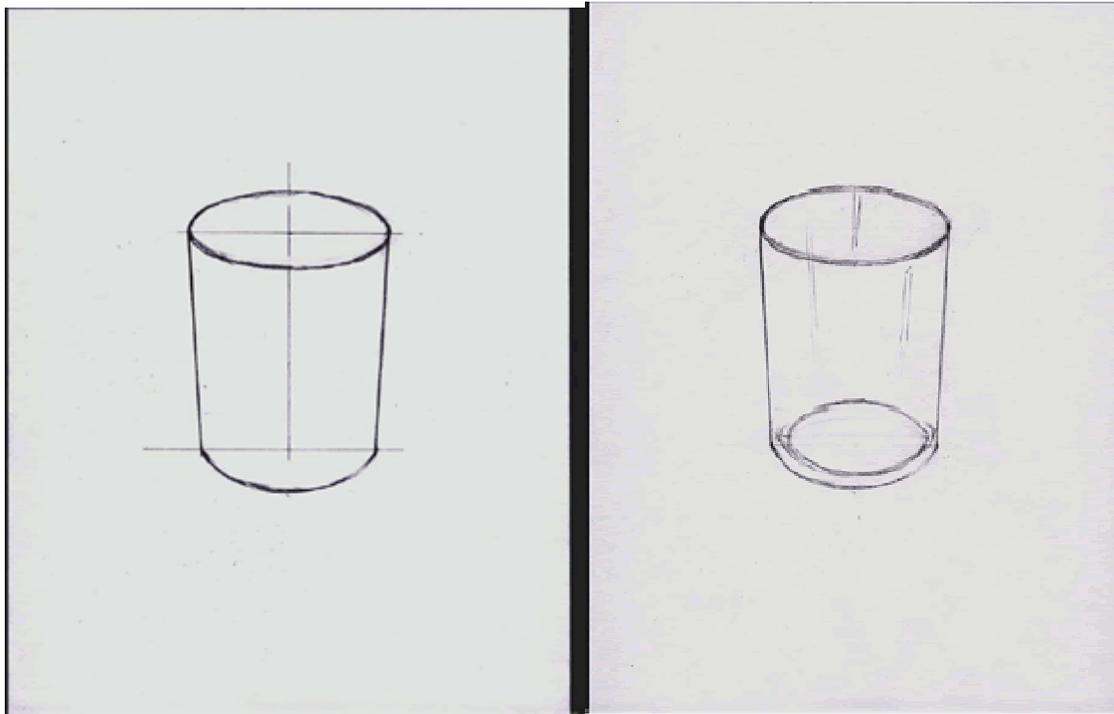
realidad son círculos pero que al no verlos desde la perpendicular a la base nosotros los vemos como óvalos.



El óvalo de la boca es el que mejor vemos su trazado, pues el de la base del vaso puede que no lo veamos completo, si el vaso no es transparente. Si es transparente, veremos que la línea externa no coincide con la interna, pues el cristal tiene un grosor tanto en la envolvente como en la base.

Además debemos tener en cuenta dimensiones y proporciones. Es necesario comparar continuamente medidas de unas líneas respecto a otras, solo así conseguiremos que nuestro dibujo se ajuste a la realidad y no salga estirado a lo alto o a lo ancho.

Cuando consideremos que tenemos una idea clara del contorno del vaso y por tanto de las posiciones de las líneas así como de sus dimensiones y proporciones, podemos empezar a dibujar.



## Dibujando jarrones

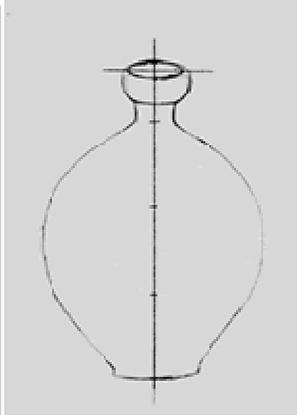
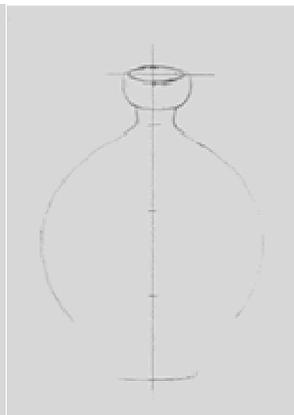
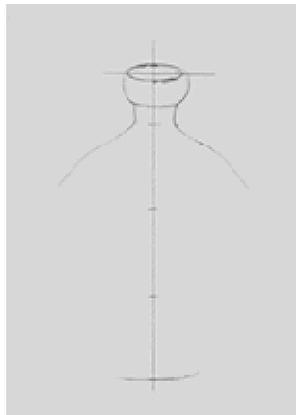
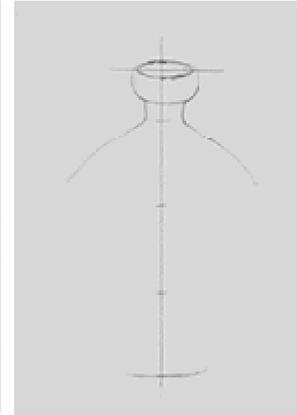
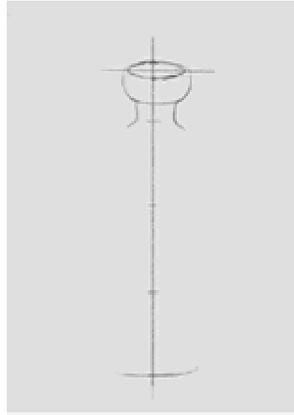
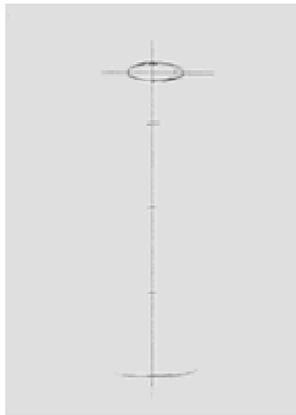
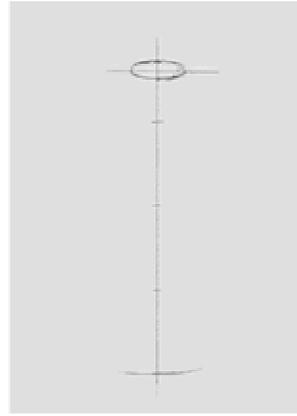
Tomemos un jarrón de los que tengamos en casa, mejor grande que pequeño y mejor de un solo color que con muchos colores y dibujos. Esto solo para que no tengamos que hacer el esfuerzo de abstraernos de los adornos y concentrarnos solo en las líneas que nos interesan.

Montemos nuestro visor, también lo más cerca posible y dediquemos todo el tiempo que nos haga falta para la observación. Veamos de forma global la proporción existente entre altura y anchura.

Después vemos en cuantas formas lo podemos descomponer que parte es un cilindro, que parte es cónica, que parte es esférica...

Podemos hacer un dibujo previo en el cual dibujamos las partes como independientes, esto facilitará nuestra comprensión de su estructura.

Una vez resuelto esto ya tenemos un conocimiento completo de la estructura de nuestro modelo y podemos comenzar a dibujar de arriba abajo y equilibrando trazos a la derecha con trazos a la izquierda sin olvidarnos nunca de las proporciones, comparando continuamente dimensiones.



Ahora podemos realizar el dibujo de varias formas:

a) Tomamos nuestro tablero con la hoja de papel sujeta con pinzas y nuestro lápiz y, mirando a través del visor, referenciando todas las líneas -rectas y curvas- a la cuadrícula, efectuamos los trazos pertinentes para resolver nuestro dibujo.

b) Si tenemos dificultades de visión, podemos trazar con un rotulador indeleble u otro de tinta adecuada para dibujar en cristal, directamente sobre el cristal (por la cara opuesta a la que tiene el cuadrículado), manteniendo siempre la misma posición de visión respecto al visor y el objeto. Esto nos dará la sensación de que estamos calcando.

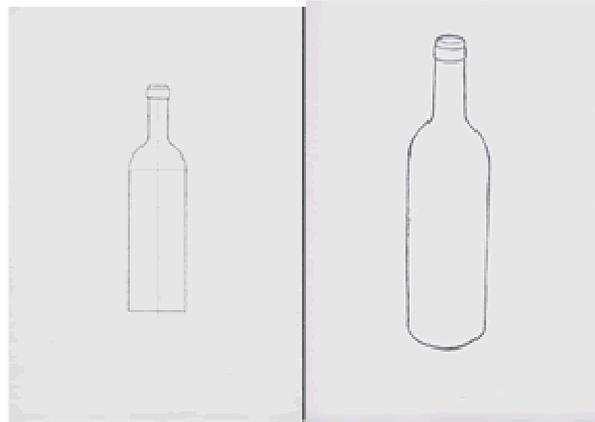
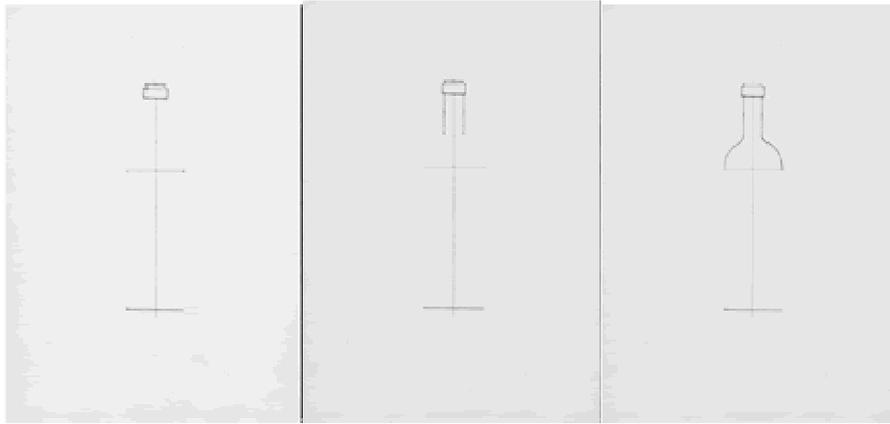
c) Cuando tengamos experiencia podremos prescindir del visor a la hora de dibujar, mirando directamente al objeto.



## Dibujando botellas

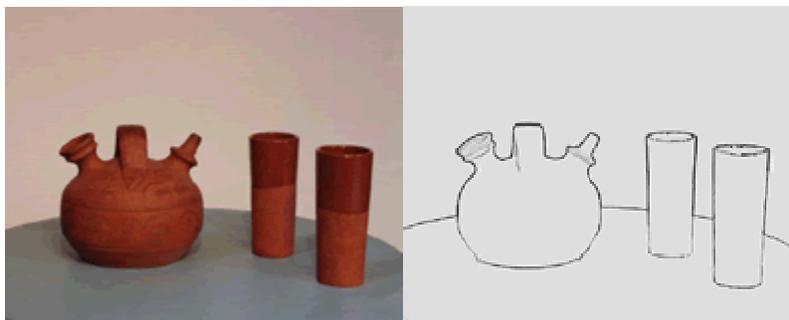
El dibujo de botellas es semejante al de los jarrones, la diferencia principal está en que los jarrones están formados principalmente por líneas curvas y las botellas por líneas rectas o casi rectas. Siga los mismos pasos que para dibujar los jarrones.

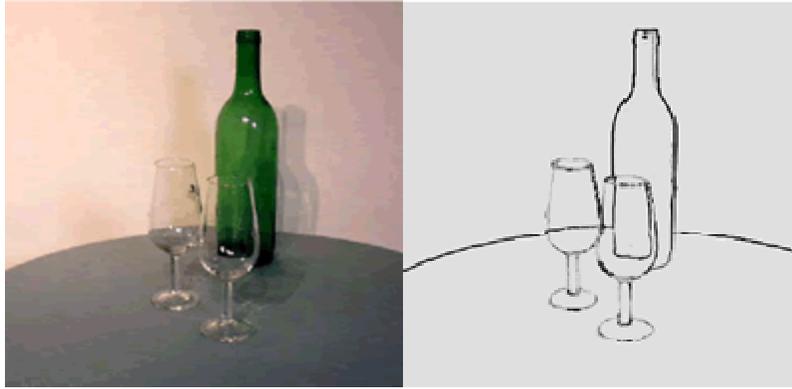




## Composición

Componer un cuadro o dibujo no es ni más ni menos que decidir como vamos a distribuir los diferentes elementos dentro de nuestro soporte, para lo cual experimentamos distintas posiciones relativas de unos elementos respecto a otros y después lo observaremos con nuestro visor hasta que alcancemos una distribución que nos satisfaga. Llegados a este punto solo tenemos que comenzar a dibujar y tener en cuenta no solo dimensiones y proporciones de cada línea de un objeto sino que además deberemos tener en cuenta las dimensiones y proporciones de un elemento respecto a los otros.





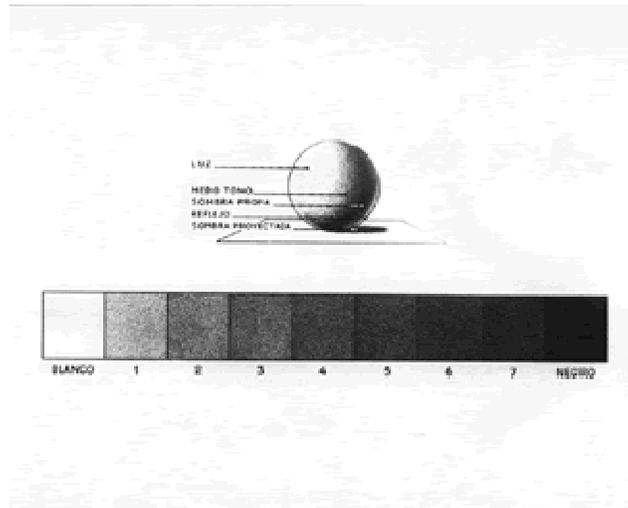
## El tono

Lo que hemos hecho hasta ahora es el dibujo del contorno de los diferentes objetos y en ningún momento hemos dibujado los efectos de la luz sobre el volumen de los mismos, sólo nos hemos preocupado por definir la forma con solo una línea que define su silueta y poco más. Pero lo que realmente define la forma y el modelado es la luz que a su vez provoca sombras.

Si nos situamos cerca de una ventana y cogemos una pelota de ping-pong, podremos observar diferentes zonas tonales en la misma - luz, medio tono, sombra propia, sombra proyectada y reflejo- y esto es lo que hace que nosotros distingamos la forma en toda su extensión y concluyamos que es una esfera y no otra figura.

El tono es la diferencia de intensidad entre el blanco y el negro, entre la luz y la ausencia de luz. Para poder simplificar los muchos tonos que podremos apreciar al observar un objeto, definimos una escala de ocho tonos mediante la cual podremos representar la intensidad de la luz considerando los valores y la diferencia entre las zonas "medio tono" y "sombra propia". Así tendríamos:

- Luz difusa: valores 3 y 4. Diferencia 1
- Cielo nublado: valores 3 y 5. Diferencia 2
- Pleno sol: 2 y 5. Diferencia 3
- Luz artificial: 2 y 6. Diferencia 4



Para poder resolver las diferentes zonas tonales, primero debemos percibir las y luego representarlas en el dibujo. Es conveniente dibujar suavemente el contorno de cada zona tonal para así luego efectuar el rayado de cada zona por separado y luego fundirlas en las zonas de intersección.

Conviene comenzar por rayar la zona más oscura que será la zona de sombra propia o de sombra proyectada, así será más sencillo ajustar el tono de las diferentes zonas.

Si se desea, una vez terminado el rayado podemos difuminar los tonos con los dedos o con un difumino o con un trapo, frotando suavemente. Así alcanzaremos el modelado. No obstante podemos dejarlo en el rayado para que se vean los trazos, es cuestión de gusto personal. Si se prefiere difuminar, recomiendo que el papel tenga mucho grano, así quedará más artístico.

Después de todo lo dicho, lo que hay que hacer es dibujar, dibujar, dibujar...y cada vez con objetos más complejos, solo así se dominará el dibujo.

