

La enseñanza y práctica del dibujo artístico

Ver video el arte de dibujar

<https://www.youtube.com/watch?v=Kfsdd6wNh-Q>

Cuando dibujas estás representando un objeto por medio de líneas que delimitan sus formas y contornos pero no debes olvidar que se trata de un convencionalismo que nos permite expresar la apariencia de las cosas pues no es así como vemos la realidad.

Mediante el dibujo puedes representar gráficamente sobre una superficie plana objetos con volumen. El soporte más empleado para ello es el papel y el instrumento más común, el lápiz de grafito, aunque también las técnicas secas y húmedas que has estudiado en los temas anteriores como el carboncillo, la sanguina, el pastel o la tinta china, entre otras, son adecuadas para realizar dibujos.

Lo que caracteriza al dibujo es que las formas se delimitan mediante líneas a diferencia de la pintura que lo hace mediante manchas de color, pero también con él podemos sugerir el volumen de las mismas mediante la técnica del claroscuro o de la mancha.

Como verás en el tema 4 de esta unidad, en la actualidad, el ordenador es también un medio muy usado para realizar este tipo de representaciones, recibe entonces el nombre de **dibujo o arte digital**.

Pero ¿por qué es tan importante para un estudiante como tú, de bachillerato, aprender a dibujar?

El dibujo es la base sobre la que se sustenta toda buena obra de Arte, es el esqueleto o armazón que el artista debe conocer y dominar para poder plasmar su arte. Se trata, pues, de una poderosa herramienta para crear una buena obra artística. En este tema comprobarás cómo cualquier pintura, escultura o grabado suele partir de un boceto o apunte, es decir, de un dibujo previo; incluso los grandes artistas del arte abstracto realizaban esbozos que les servían de proyecto previo para la creación de sus obras. Y en esta vertiente, el aprendizaje de los métodos de dibujo tradicionales resulta imprescindible para el análisis correcto de la realidad que queremos plasmar.



Boceto para *Leda*. Leonardo Da Vinci.
[Imagen](#) de Dominio público
vía Wikimedia Commons



Boceto para cabeza de *Leda*. Leonardo Da Vinci.
[Imagen](#) de Dominio público
vía Wikimedia Commons



Leda. Leonardo Da Vinci.
[Imagen](#) de Dominio público
vía Wikimedia Commons



Stringed Figures. bocetos para esculturas.
Henry Moore
[Imagen](#) de centralasian con licencia CC
vía Flickr



Boceto para *The Grand Canal near the Ponte del Rialto*. Canaletto
[imagen](#) de Dominio Público
vía Wikimedia Commons



The Grand Canal near the Ponte del Rialto. Canaletto
[imagen](#) de Dominio Público
vía Wikimedia Commons

Pero el dibujo no es sólo el paso previo a una obra de arte, también constituye un tipo de arte por sí mismo cuando está realizado con belleza y creatividad, por ello está considerado como una de las llamadas Artes Visuales. Es el trazo espontáneo que surge de lo más profundo de la creatividad y emoción del artista y esto sólo es posible tras su práctica continuada durante años. Pero, como en cualquier manifestación artística, no basta un correcto dibujo académico para hacer un buen dibujo, para ello deberás expresar a través de él tu propia creatividad con un trazo suelto y seguro. Como decía Paul Gauguin, "saber dibujar no significa dibujar bien".

Al avanzar en este tema comprobarás que las actividades de autoevaluación de los diferentes apartados son todas prácticas. Ello es necesario para que aprendas y consolides los conceptos teóricos que se incluyen ya que **a dibujar sólo se aprende dibujando**.

1. El proceso de dibujo

Dibujar requiere un proceso que se aprende y se perfecciona con la práctica y con el tiempo. Esa práctica es la que te proporcionará ir desarrollando un estilo propio y personal pero para ello debes conocer unas leyes o principios básicos que te ayudarán a comenzar este camino de una manera fácil y adecuada. Además, antes de empezar a dibujar, deberás tener en cuenta una serie de consideraciones básicas:

Actitud.

Cuando empezamos a dibujar lo primero que nos condiciona es el parecido de nuestro dibujo con el modelo que estamos reproduciendo. Solemos frustrarnos por el resultado y, a menudo, nos desanimamos al pensar que no sabemos dibujar bien. Esta actitud es la primera que debes modificar. Comienza a dibujar trazos libres y sueltos, observando atentamente las formas que tus ojos ven, sin preocuparte por la semejanza con el objeto o si el dibujo está torcido o mal proporcionado y, sobre todo, disfruta con cada gesto de tu mano sobre el papel, sólo así conseguirás un dibujo espontáneo y fluido.

Materiales.

Como has visto en los temas 1 y 2, existen un gran número de materiales, tanto en los útiles de dibujo como en los soportes. Elegir los más adecuados al fin que te propongas es fundamental para conseguir un resultado óptimo.

Posición.

Debes adoptar una posición adecuada cuando te dispongas a dibujar. Para ello deberás tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. La distancia al papel. No debes acercarte ni alejarte demasiado, esto te proporcionará una óptica clara de lo que estás dibujando, y dependerá del tamaño del soporte que vayas a emplear. Cuando utilices un formato mayor de un DIN A-4

deberás alejarte periódicamente del papel para tener una visión generalizada de lo que estás dibujando.

2. La inclinación del papel. Resulta conveniente que la superficie sobre la que dibujes no esté completamente horizontal, eso obliga al brazo a realizar un esfuerzo suplementario al tener que estirarlo y encogerlo en las diferentes zonas del dibujo, además de restarle libertad de movimiento. La inclinación también viene marcada por el tamaño del dibujo: mayor tamaño-mayor inclinación, menor tamaño-menor inclinación. Para grandes formatos conviene situarlo en posición vertical.
3. La posición de la cabeza respecto al papel. Nuestra vista debe ser siempre perpendicular a la superficie en la que estemos dibujando.

Dibujar lo que ves y no lo que crees ver.

Cuando pretendas plasmar en un papel la realidad que estás observando, ésta será la base para realizar un buen dibujo. No olvides que la observación detallada es tan importante como el dominio de la técnica.

Ya has visto las consideraciones previas que tienes que tener en cuenta antes de enfrentarte a la realización de un dibujo. Ahora debes conocer el proceso que se debe seguir en la ejecución del mismo.

En primer lugar, conviene realizar un **boceto** o apunte previo que te ayudará a captar y recordar las características de lo que dibujarás después. Éste te servirá de encaje y te ayudará a decidir aspectos como el encuadre, la composición así como a analizar las formas y las proporciones.

Sobre estas líneas generales ya puedes comenzar a definir las **líneas de contorno** sin olvidar que primero se dibuja lo más general y después los detalles.

Por último, puedes comenzar a sugerir el volumen con el **sombreado** mediante la técnica que estudiarás en los siguientes apartados.

1.1. El boceto y el apunte



apunte boceto

Imagen de [Falling Sky](#) con licencia CC vía Flickr



apunte boceto

Imagen de [Falling Sky](#) con licencia CC vía Flickr



boceto apunte

Imagen de [Falling Sky](#) con licencia CC vía Flickr

Hacer un boceto consiste en captar lo esencial de un modelo o idea y dibujar sus elementos fundamentales, de manera esquemática, para representar lo más claramente posible la idea que queremos expresar. Para ello deberás utilizar sólo los elementos gráficos necesarios para fijar la imagen en tu memoria, por eso debes olvidarte de los detalles o elementos innecesarios e ir a la esencia del motivo. Se pueden hacer bocetos con diferentes técnicas como la acuarela, el óleo, el carboncillo, pero el instrumento más adecuado es el lápiz. Cuando el boceto es muy esquemático y se realiza de manera rápida y directamente del natural se llama apunte.

Si mediante el boceto podemos hacer un estudio, aunque muy general, de elementos como la composición, el volumen, la luz o el color, el apunte se suele emplear para analizar con pocas líneas las características más importantes de las formas.

<https://www.youtube.com/watch?v=GnpYBzA46uI#t=183>

Los bocetos sirven para tantear diferentes soluciones y ensayar distintas posibilidades formales hasta llegar a concretar lo que será el aspecto de una obra futura. En este sentido, boceto es sinónimo de “primer pensamiento” y así lo llamaron los maestros renacentistas para designar la primera fase de un proyecto, permitiendo prever las características de cualquier obra realizada con otros medios. Este tipo de bocetos está relacionado con la arquitectura, la pintura, la escultura y el diseño en general.

Pero también los bocetos pueden servirnos para expresar mediante el dibujo una idea sobre un papel de manera rápida sin una intención ni un fin determinados.

El boceto se diferencia del apunte en que éste se realiza de una forma esquemática, inmediata y en su estado más puro de creación

¿Alguna vez has sentido curiosidad por conocer el trabajo previo a una obra de Arte?
¿Qué hay en la mente del artista antes de plasmar en el lienzo su obra?

Ya en el tema 3 de la primera unidad tuviste ocasión de ver algunos de los [bocetos del Guernica](#). Picasso siempre consideró que tanto los dibujos preparatorios como los trabajos posteriores a esta obra constituían un conjunto inseparable para representar una unidad esencial. De ahí la importancia que dio a todos sus bocetos, estudios de composición y detalles de tan magistral obra.

En un período de seis semanas, antes, durante y después de la ejecución del cuadro, Picasso realizó un total de 45 bocetos. En la siguiente presentación podrás observar algunos más y comprobar la calidad y belleza de los mismos.

http://www.slideshare.net/magvil/los-bocetos-del-guernica?ref=http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/07092011/ea/es-an_2011090713_9122938/ODE-9449938a-119e-36a3-ae3f-0585f6385ced/11_el_boceto_y_el_apunte.html

1. 2. Dibujando el volumen

Cuando te enfrentas a un papel, un lienzo o cualquier otro soporte en blanco para representar gráficamente un modelo del natural, el primer elemento al que recurres es la línea para configurar su forma, pero a continuación te plantearas cómo representar sus volúmenes. Si representas una forma sólo mediante su contorno se visualizará sin volumen, es decir, plana, para crear sensación de volumen en el dibujo, tendrás que recurrir a algunos de los recursos gráficos que se utilizan para fingir la tridimensionalidad, en este tema vas a conocer dos de ellos: el claroscuro y la mancha.



Imagen de magvil con licencia CC vía Flickr

El mundo en el que habitas es tridimensional, es decir, de tres dimensiones: altura, anchura y profundidad. Todas tus actividades se desarrollan en este espacio y cuando en él colocas un objeto sólido éste ocupa un lugar porque tiene un volumen. Podemos decir que volumen es el espacio tridimensional que ocupa todo cuerpo.

Como vera en el tema 2 de la unidad 1, tu sistema perceptivo-visual está capacitado para percibir el relieve – la profundidad – y tomar así conciencia del espacio en el que te desenvuelves.

Las formas tridimensionales sólo pueden darse en el espacio pero sin embargo pueden ser representadas gráficamente sobre superficies planas.

1.2.1. Luz y volumen

Del círculo a la esfera

<https://www.youtube.com/watch?v=kTDUiM0629Q>

Para poder percibir las formas de nuestro entorno es necesario que éstas sean iluminadas por una fuente de luz. La luz modela las formas y nos permite captar sus volúmenes.

Los rayos de luz, al incidir en los cuerpos opacos, producen diferentes grados de iluminación, dependiendo de su dirección respecto a éstos. Éstos dan como resultado diferentes **zonas de iluminación**:

- Zona de **brillo**: es donde la luz incide directamente.
- Zona de **penumbra**: en ella la iluminación es más suave al recibir la luz indirectamente.
- Zona de **sombra propia**: esta zona no recibe ninguna iluminación por estar en el lado opuesto a la zona de brillo. A veces, esta zona recibe iluminación procedente de los rayos que se reflejan en otros objetos próximos, es lo que se conoce con el nombre de **reflejo**.
- Zona de **sombra arrojada** o proyectada: el objeto produce un oscurecimiento en las superficies que se encuentran próximas al mismo.

LA ILUMINACIÓN.

Existen dos **tipos de luz**: natural y artificial. Se entiende por luz natural aquella procedente del sol. La luz artificial es aquella que emite una fuente de luz no natural como lámparas, focos, luces de neón, velas, etc.

Según el tipo de luz que ilumine un objeto se producirá un tipo de sombra.

La luz **natural** produce una iluminación más suave, de menos contrastes, y sus rayos se propagan en dirección paralela también llamada cilíndrica.

La luz **artificial** da como resultado una iluminación más intensa, acentuando los contrastes y los volúmenes y, a diferencia de la luz natural, se propaga en línea recta y en sentido radial, esto se debe a que la fuente de luz está mucho más cerca de los objetos que ilumina, por lo que las sombras que proyecta también se propagan en sentido radial.

Otro de los factores a tener en cuenta cuando observamos un objeto iluminado es la **dirección** de la que procede la luz. Las distintas direcciones dan como resultado diferentes tipos de iluminación:

- Iluminación **frontal**: cuando el foco de luz está frente al objeto, genera pocas sombras por lo que dificulta la percepción del volumen.
- Iluminación **lateral**: la luz se sitúa a un lado del modelo por lo que aumenta la sensación de volumen.
- Iluminación **cenital**: la luz está situada perpendicularmente y arriba del objeto
- Iluminación **inferior**: el objeto se ilumina desde abajo.

- **Contraluz:** la luz llega desde detrás del objeto por lo que la zona más próxima al espectador queda en sombra y su contorno presenta un halo. Los volúmenes no pueden percibirse.

El efecto que la luz produce en las formas no sólo tiene su aplicación en el dibujo. En la siguiente presentación verás cómo otras artes también utilizan sus posibilidades expresivas.

http://www.slideshare.net/Mercedesvr/claroscuro-6548879?ref=http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/07092011/ea/es-an_2011090713_9122938/ODE-9449938a-119e-36a3-ae3f-0585f6385ced/121_luz_y_volumen.html

1.2.2. El claroscuro

Has visto cómo al incidir la luz en los objetos se producen sombras, gracias a éstas percibimos la forma y el volumen de dichos objetos. Dependiendo del tipo de luz y la dirección de ésta, se producen en ellos diferentes grados de iluminación con brillos y sombras.

Como has visto en los apartados anteriores, cuando la luz es demasiado intensa o demasiado tenue difícilmente podremos percibir con claridad sus volúmenes y que las sombras propias del objeto nos ayudan a percibir la forma y la textura del mismo, mientras que las proyectadas nos permiten sugerir el espacio que lo rodea.

El siguiente vídeo te introduce en el mundo del claroscuro y te propone al final unos ejercicios básicos.

<https://www.youtube.com/watch?v=4R6RhLrhtal>

Hace mucho tiempo los pintores descubrieron el claroscuro como recurso para representar, mediante el dibujo y la pintura, el relieve de los cuerpos tridimensionales. Las zonas de sombra aparecían casi negras mientras que las que recibían la máxima iluminación se pintaban con colores muy claros.

Las técnicas más comunes para crear el efecto del claroscuro son el **sombreado**, bien mediante rayado o bien a través de la grisalla; y la **mancha**.

Aunque en la técnica del claroscuro se puede emplear el color normalmente se suele realizar mediante el empleo de la escala de valores que va del blanco al negro, para crear la ilusión de volumen en un dibujo.

En el siguiente vídeo puedes ver todo el proceso de ejecución de un dibujo de claroscuro a carboncillo y creta blanca:

<https://www.youtube.com/watch?v=alMoiLFMoyY>

Valoración tonal.

Para modelar las formas mediante el estudio de cómo la luz incide en ellas, es conveniente realizar lo que se conoce con el nombre de valoración tonal. Dicha valoración permite, a través de una imagen monocromática, crear la sensación de volumen de los cuerpos traduciendo a diferentes gamas de grises los distintos grados de luminosidad del modelo.

La forma de pasar del claro al oscuro depende de la superficie del objeto, si éste tiene aristas la gradación se produce mediante cambios bruscos de un tono a otro pero si se trata de superficies curvas dicha gradación será suave y habrá que recurrir al difuminado.

<https://www.youtube.com/watch?v=3qnORs6UQwU>

1.2.3. La mancha



A Lion Lying Down. Rembrandt. [Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

Generalmente se piensa que la esencia del dibujo es la línea, siendo esta la forma más pura de dibujo, de todos modos un dibujo no deja de ser considerado como tal aunque se incluyan elementos considerados pictóricos como es la mancha, ya sea seca o a la aguada con sus múltiples variantes.

Igualmente otras técnicas de trabajo en color como la acuarela o el pastel también son consideradas como obras dibujísticas, por su soporte, que es el papel, y por su expresión rápida e inmediata.

Además del claroscuro, con la mancha podemos crear sensación de volumen pero también nos permite estructurar superficies o encajar una composición. Su mayor ventaja es la rapidez en la ejecución de la obra y la expresividad fácil e inmediata pero al tratarse de un elemento más gestual que la línea proporciona menor exactitud a la hora de encajar, de valorar el claroscuro y de crear un efecto volumétrico en las formas a la vez que requiere un mayor dominio de la técnica.



[Imagen](#) de magvil con licencia CC via Flickr



[Imagen](#) de magvil con licencia CC via Flickr

La mancha no tiene que estar vinculada a la línea y puede emplearse desligada a la estructura lineal previa del dibujo, como un elemento con autonomía propia, gracias a su gran fuerza expresiva.



[imagen](#) de falling sky con licencia CC via Flickr



[imagen](#) de falling sky con licencia CC via Flickr



[imagen](#) de falling sky con licencia CC via Flickr



[imagen](#) de falling sky con licencia CC via Flickr

Interpreta mediante la **mancha** los volúmenes de la fotografía



A partir del estudio de los valores tonales que has realizado en la misma, coloca sobre ella un nuevo papel vegetal y calca en él tan sólo las líneas que delimiten los valores bajos de la imagen, parcelando cada una de ellas.

Ve cubriendo mediante manchas planas de tinta a la **aguada** (es conveniente que vuelvas a ver el [vídeo](#) sobre esta técnica que se incluye en el tema 2), de la siguiente forma:

1. En primer lugar cubre toda la superficie señalada y que debe abarcar los tres valores tonales más bajos. Deja secar.
2. Después colorea sólo los dos tonos más oscuros, superponiendo esta capa a la anterior. Vuelve a dejar secar.
3. Por último, cubre solamente las zonas del tono más oscuro.

Habrás comprobado que al superponerse las tres manchas han ido aumentando en intensidad y por lo tanto en oscuridad aquellas zonas que has cubierto con mayor número de capas. Estos tres valores tonales son suficientes para definir el volumen del modelo mediante la mancha.

No olvides que dibujar es divertido, si no obtienes el resultado esperado recuerda que a dibujar se aprende dibujando, cuanto más practiques mejor dominarás esta técnica. ¡Ánimo y suerte!

<https://www.youtube.com/watch?v=ArVUGCnufGI>

2. Los temas en el dibujo



Paisaje
[imagen](#) con licencia CC vía
wikimedia Commons



Desnudo
[Imagen](#) de eric dickman con
licencia CC vía flickr



Naturaleza muerta
[imagen](#) de See-ming Lee con
licencia CC vía flickr



Retrato
[Imagen](#) de Dave Kleinschmidt con
licencia CC vía flickr

Al igual que en la pintura, en el dibujo podemos hablar de diferentes géneros según el contenido temático del motivo representado. Podemos distinguir cuatro grandes temas: naturaleza muerta o bodegón, retrato, desnudo y paisaje.

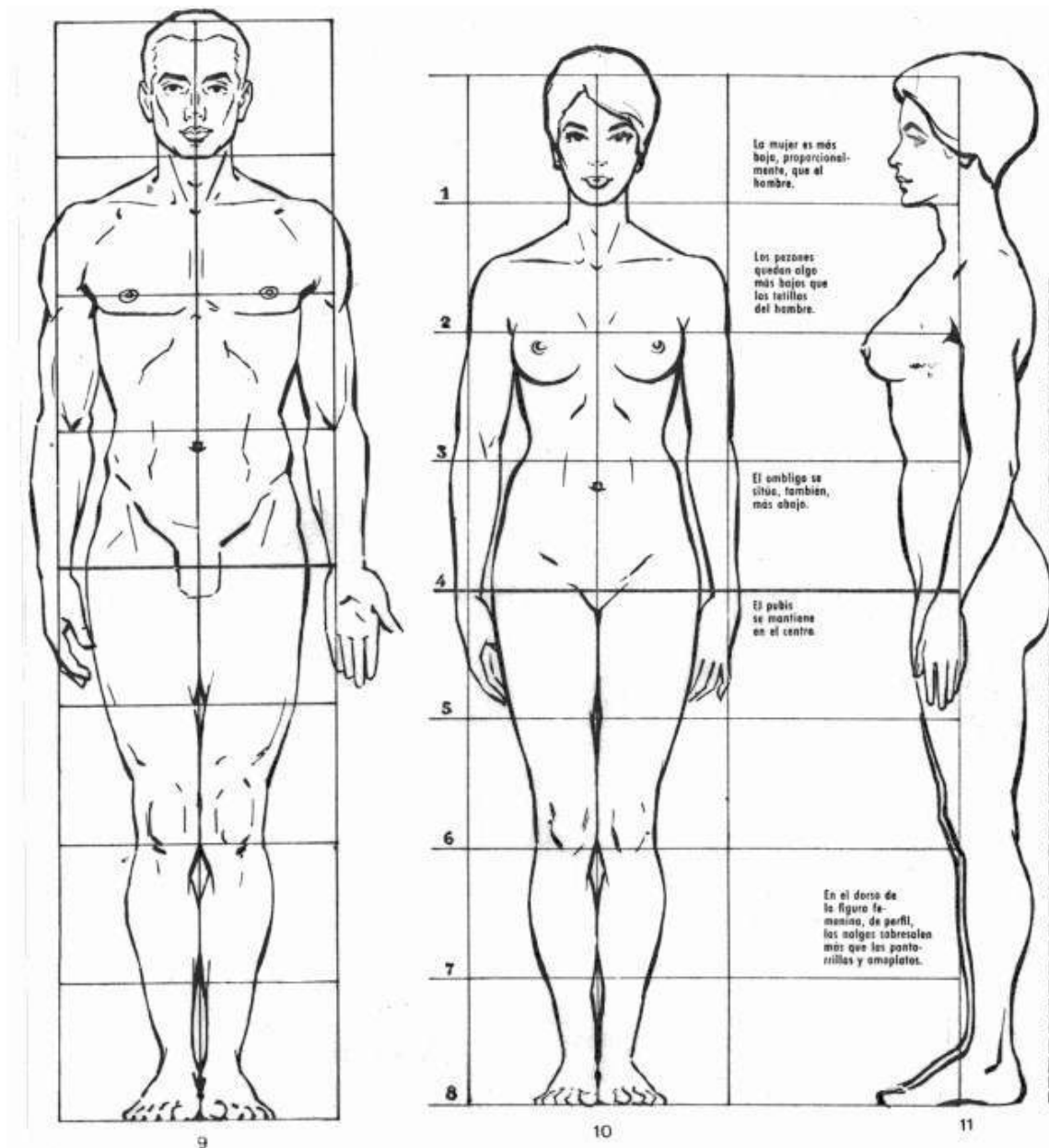
2.1. El dibujo de la figura humana

La representación de la figura humana requiere el análisis de tres aspectos fundamentales: sus **proporciones**, su **movimiento** y su **anatomía**.

<https://www.youtube.com/watch?v=o-oGMEPoxuQ>

1º.- Al hablar de **proporción** resulta imprescindible conocer qué es el canon. El canon es la regla que establece las proporciones perfectas o ideales de la figura humana y hace referencia a las relaciones armónicas entre las distintas partes de una figura.

Pero las proporciones del cuerpo de las personas varían en función de su constitución y altura. Resulta conveniente tomar estas medidas cuando realices un dibujo. Para ello puedes valerte de un lápiz en el que tomarás la medida de la cabeza, con el brazo extendido, para luego medir cuántas veces está incluida en la altura total. Observa cómo lo hace el dibujante del vídeo que se incluye en la actividad de autoevaluación.



Aunque no serán éstas las únicas medidas que deberás tomar, también tienes que comparar medidas parciales, como la anchura de hombros, de caderas, longitud de los diferentes tramos de piernas y brazos, etc., siempre estableciendo las relaciones existentes entre unas y otras.

Pero ahora no debes preocuparte demasiado de este aspecto de la figura humana pues en la siguiente unidad profundizaremos más en todo lo relativo a este tema.

2º.- En segundo lugar, debes dibujar el esquema del cuerpo. Este esquema es la estructura donde podrás aplicar, tanto las proporciones anteriores, como la posición de los distintos elementos que configuran el cuerpo según el **movimiento** que presente respecto de la posición estática. Estos elementos son:

- el eje vertical que va a marcar el equilibrio del cuerpo.
- los ejes longitudinales que recorren el cuello, el tronco, las piernas y los brazos. En estos últimos deberás tener en cuenta que se trata de elementos articulados.
- los ejes transversales con los que situarás la línea de hombros y de cadera. Debes tener en cuenta que, cuando el cuerpo presenta un movimiento, dichos ejes contraponen sus direcciones.

A continuación, y sobre el esquema básico, debes comenzar a encajar la figura, es decir, a irle dando forma mediante volúmenes muy simplificados. Para ello puedes tomar como referencia las formas de los muñecos articulados que se utilizan para estudiar la figura humana.

3°.- Por último y sólo cuando el estudio de las fases anteriores esté realizado correctamente, puedes empezar a dibujar los detalles de la **anatomía** del cuerpo humano. No olvides que en el dibujo siempre se va de lo general a lo particular y a medida que vayas avanzando en su ejecución irás añadiendo detalles cada vez más precisos.

<http://www.slideshare.net/magvil/proceso-de-dibujo-de-la-figura-humana>

Pídele a algún familiar o amigo que pose para ti e intenta dibujar su postura mediante un esquema sencillo en el que incluyas sus ejes principales. También puedes hacerlo a partir de una fotografía en la que aparezca una figura humana de cuerpo entero.

Sigue completando el dibujo realizando un encaje a base de formas geométricas simples para dar volumen a la figura

Como guía puedes ver el siguiente vídeo en que se observa el proceso de dibujo del natural de una figura humana. Aunque el artista va narrando su ejecución en inglés no es necesario que entiendas lo que dice, las imágenes hablan por sí solas.

<https://www.youtube.com/watch?v=CDJa9Mn-psQ#t=181>

2.2. El retrato y el autorretrato

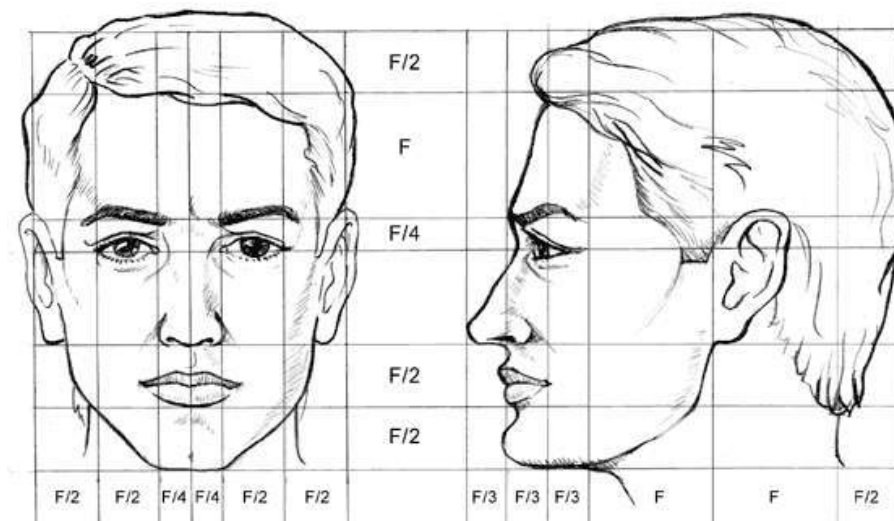
El rostro humano ha fascinado siempre a los artistas, por eso el **retrato** es uno de los principales motivos de dibujo. La mayor parte de ellos no ha podido resistirse, en algún momento, a realizar un retrato con tan solo un lápiz y un papel, a veces, incluso, dibujándose a sí mismos, es lo que se conoce con el nombre de **autorretrato**.

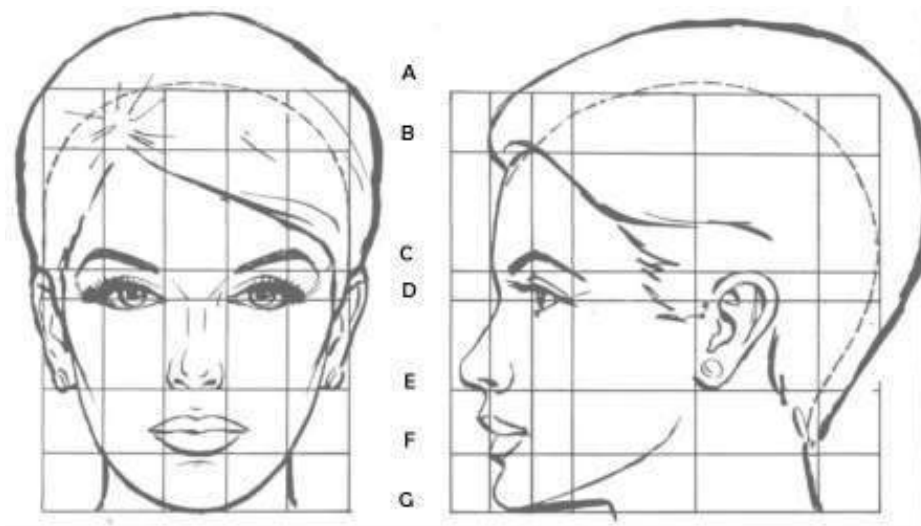
Pero un buen retrato debe reflejar, no sólo la apariencia y personalidad del modelo a través del parecido con el mismo, sino también el alma del artista que debe realizarlo mediante su estilo y expresividad propios.

Observa en el siguiente vídeo cómo el proceso de dibujo de un retrato debe pasar por las mismas fases que el de la figura humana: del encaje general a los detalles. En este ejemplo, también se realiza un estudio de las luces y sombras del modelo aunque, como podrás comprobar en los retratos de grandes artistas que se incluyen más abajo, en muchos casos un simple dibujo de líneas es suficiente para realizar un buen retrato.

<https://www.youtube.com/watch?v=84s3I-1SZHo#t=150>

Dibujar un retrato te obliga a realizar una cuidadosa observación del modelo con el fin de lograr el parecido, por ello es muy eficaz cuando estás aprendiendo a dibujar. Como has visto en temas anteriores, la clave siempre está en aprender a ver. Pero, como en el caso de la figura humana, también requiere el conocimiento de las proporciones y medidas del rostro.





Aunque algunos artistas, como Modigliani, las modifican intencionadamente haciendo, de esta desproporción, su propio estilo expresivo.



En las siguientes imágenes puedes ver algunos de los retratos y autorretratos de grandes artistas. Observa que lo más significativo y hermoso en todos ellos es la gran fuerza expresiva del trazo.



Retrato de François Pouqueville. Ingres



Autorretrato. Leonardo Da vinci.

[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons [Imagen](#) de dominio público vía wikimedia Commons



Autoretrato. Tiziano

[Imagen](#) de dominio público vía wikimedia Commons



Retrato de Daniel-Henry Kahnweiler. Juan Gris

[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

2.3. El paisaje

Cuando observas el entorno que te rodea estás percibiendo una serie de elementos multisensoriales que producen en ti determinadas sensaciones. Continuamente estás experimentando este fenómeno pero la mayor parte de las veces estas sensaciones no despertarán en ti ninguna emoción especial. A veces la contemplación de un determinado escenario llama especialmente tu atención, sucede cuando tus sentidos han descubierto en él algo digno de ser recordado. Es éste el motivo que impulsa a los artistas a plasmarlo en una imagen bien a través de una fotografía, de una pintura o de un dibujo. Y es a esta representación a la que llamamos "paisaje".

Observa el siguiente vídeo y déjate llevar por la emoción que sus imágenes despiertan en ti. ¿No sientes el deseo de dibujar alguno de esos paisajes?

<https://www.youtube.com/watch?v=cdeHbMSJxkl>

Cada artista encuentra su propio lenguaje para la representación de lo que el paisaje le sugiere. Unos son más minuciosos en el dibujo, otros emplean un trazo más libre y

espontáneo, algunos utilizan sólo la línea como elemento expresivo mientras que otros prefieren hacerlo mediante la mancha. Se puede emplear el color o no y podemos realizar un dibujo muy terminado o simplemente abocetado en el que las formas aparezcan insinuadas. Pero todo dibujo hecho desde el corazón es una obra de gran belleza y sensibilidad.



[Imagen](#) de Erik Berndt con licencia CC vía Flickr

[Imagen](#) de vicandwilliam con licencia CC vía Flickr



[Imagen](#) de Kerry Niemann con licencia CC vía Flickr

[Imagen](#) de jamesjohnsonart con licencia CC vía Flickr

Pero además de la naturaleza, algunos artistas se han sentido fascinados por el paisaje de las ciudades e incluso por un determinado rincón de una estancia. Su plasmación en una obra artística es lo que se conoce con el nombre de **paisaje urbano** o **interior**.



Dibujo de paisaje interior.

Habitación de Vincent en Arlés. Van Gogh.

[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Dibujo de paisaje urbano.

Barrio en Krumau. Egon Schiele.

[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Dibujos de paisaje urbano.

[Imagen](#) de vicandwilliam con licencia CC vía Flickr

Al dibujar un paisaje hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- la elección del **encuadre**, es decir, la parte de la escena que queremos plasmar, que determinará la **composición** de los elementos de la imagen.
- la **perspectiva** que, aunque intuitivamente, deberá crear la sensación de profundidad de la escena. Ver el **vídeo** (<https://www.youtube.com/watch?v=t-zikzxSL7g>) del tutorial sobre perspectiva cónica que se incluía en el tema 4 de la primera unidad?
- el adecuado tratamiento de los **elementos visuales** básicos, es decir, la línea, la forma, la textura y, opcionalmente, el color de los diferentes elementos que en él vamos a representar.

- y, por supuesto, la elección de la **técnica y materiales** más idóneos para el resultado que nos propongamos, estudiados en los temas 1 y 2 de esta misma unidad. La manera de trabajar con los elementos visuales anteriormente descritos estará es función de éstos.

La pintura de paisajes constituye el género más noble del arte tradicional chino, a través de ella expresan su concepción micro y macro-cósmica del universo. Para esta cultura la representación del paisaje es el resultado del sentimiento experimentado por el artista que, tras su contemplación, lo plasma en su obra. De hecho, fue esta cultura la primera en tratar, ya en el siglo V, el paisaje como género en la pintura y el dibujo.

También la cultura japonesa otorga una importancia preeminente a esta temática dentro de sus manifestaciones artísticas.



Dibujo de paisaje japonés

[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons

2.4. El bodegón

Dibujar motivos vivos del natural plantea al artista el reto de captar mediante una imagen estática elementos que están en permanente cambio y, a veces, movimiento pero dotándolos de esa magia del dibujo que evitar que parezcan inertes, lo cual ofrece grandes dificultades. Sin embargo, si dibujamos objetos inanimados éstos nos permiten un mayor control sobre el modelo, la composición, la iluminación, etc.

Observa la mesa en la que te encuentras, probablemente estará llena de objetos cotidianos que utilizas para tu trabajo. Podrías dibujarlos bien tal y como se encuentran repartidos casualmente o bien ordenarlos según cualquier criterio compositivo. Ese dibujo recibiría el nombre de **bodegón** o **naturaleza muerta**. Puedes encontrar el motivo para dibujar un bodegón en cualquier acto de la vida cotidiana, la mesa después del desayuno, un pequeño rincón de tu casa con objetos decorativos o la encimera de la cocina con los alimentos que has traído de la compra. Pero también podrías componer, con un determinado criterio estético, una serie de objetos para luego dibujarlos. No olvides que puedes encontrar la inspiración artística en cualquier motivo, sólo es cuestión de mirar de otra manera el mundo, de observarlo con ojos de artista.



[Imagen](#) de Rob Van Hilten con licencia CC
vía Flickr

[Imagen](#) de sparkle glowplug con licencia CC vía Flickr

[Imagen](#) de astacus con licencia CC
vía Flickr



Naturaleza muerta. Willem Van Aelst
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Naturaleza muerta. Balthasar Van Der Ast.
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



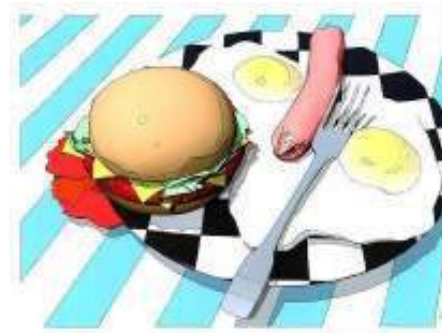
Bodegón. Egon Schiele
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Bodegón. Juan Gris
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Naturaleza muerta. Rafael Barradas
[Imagen](#) de dominio público vía Wikimedia Commons



Naturaleza muerta. Xulio Formoso
[Imagen](#) con licencia CC vía Wikimedia Comm

Un **bodegón**, también conocido como **naturaleza muerta**, es una obra de arte que representa objetos inanimados, generalmente extraídos de la vida cotidiana, que pueden ser naturales (animales, frutas, flores, comida, plantas, rocas o conchas) o hechos por el hombre (utensilios de cocina, de mesa o de casa, antigüedades, libros, joyas, monedas, pipas, etc.) en un espacio determinado. (Wikipedia)

Los cuatro aspectos más importantes a tener en cuenta cuando vayas a dibujar una naturaleza muerta son:

- la selección de **objetos**: cualquiera puede servir, incluso los más triviales.
- la **composición** de éstos: es el elemento fundamental y conviene tomarse el tiempo necesario para dar con la disposición más idónea.
- la **iluminación** del conjunto: también es muy importante pues de ella depende, como ya has visto en el apartado dedicado a la luz y el volumen, la correcta visualización y representación de los volúmenes de los objetos. También en este apartado has comprobado cómo los diferentes tipos de iluminación, así como la dirección de la luz, influyen poderosamente en el resultado del dibujo.
- la elección de la **técnica** más adecuada al fin que te propongas: en este aspecto el criterio a seguir es al mismo que el explicado para el dibujo de la figura humana o el retrato. Podemos sugerir el volumen tanto con la línea, aplicando cualquiera de las técnicas secas, como mediante la mancha, empleando en este caso las técnicas húmedas, todas ellas vistas en los temas 1 y 2 de esta unidad.

Proceso de dibujo.

El proceso a seguir cuando te dispongas a dibujar un bodegón es el mismo que para cualquier otro dibujo: hay que ir de lo general al detalle. Ya en los apartados dedicados a la figura humana y el retrato explicábamos todo el proceso. Cuando se dibuja del natural todo resulta mucho más fácil por tratarse de objetos inanimados y por lo tanto estáticos, por eso el tema del bodegón es muy útil para iniciarse en este tipo de dibujos.

1. Fase de **encaje**, en el que deberemos realizar un estudio de los ejes fundamentales de todos los elementos de la composición y de las proporciones relativas entre ellos, y un análisis de las formas básicas en las que podemos incluir cada uno de los objetos.
2. Fase de **concreción** de las formas: sólo cuando el encaje esté perfectamente realizado podrás empezar a concretar los contornos precisos de los objetos. Recuerda que es menos frustrante borrar en una fase inicial que cuando ya tengas definidos los detalles.
3. Fase de **entonación**, en la cual hay que hacer un estudio de las luces y sombras del modelo. Para ello recuerda el concepto de "valoración tonal", que viste en el apartado dedicado al retrato. Si se trata de un modelo del natural, este estudio deberás realizarlo visualmente, traduciendo cada grado de iluminación de la escena a un tono de gris en tu papel. Si optas por un dibujo a color esta valoración se realizará mediante la [escala de valores](#) del tono correspondiente.
4. Fase de **detalles**, constituye la última etapa del dibujo y su grado de acabado depende de tus preferencias y tu propio estilo.

En el siguiente vídeo puedes observar todo este proceso:

<https://www.youtube.com/watch?v=bKKff0TXJR0>