

Tema 1.1.- El modelo y la imagen: El proceso y sentido del dibujo

El curso pasado comenzabas esta asignatura con una reflexión acerca del dibujo, de sus usos y aplicaciones en los distintos campos del conocimiento y la cultura, entre ellos, claro está, el arte. También lo haremos en esta ocasión. Decía el artista conceptual **Bruce Nauman** que el dibujo es una forma de pensar. Desde que somos pequeños tomamos contacto con el mundo y comenzamos a darle forma, a interpretarlo con nuestros primeros balbuceos gráficos, los garabatos. Incluso en los juegos infantiles los diagramas y gráficos cumplen una importante función, en cuanto simbolizan normas, estructuras y comportamientos. Tiene algo de magia el transformar una hoja de papel ordinaria en una imagen maravillosa sólo a través de unas pocas líneas, de unos pocos trazos o manchas.

Por su inmediatez, el dibujo da con frecuencia indicios especialmente claros de la visión y el particular mundo creativo del artista. El dibujo hace que nos sintamos muchas veces en íntimo contacto con el propio autor, como puedes apreciar en esta vieja fotografía del artista francés **Henri Matisse** esbozando unos grandes dibujos para el proyecto de unas vidrieras.



"Matisse en su taller" | Archivo de [Manuleica](#) en Flickr bajo CC

El dibujo revela mucho acerca de quien lo hace, pues es una forma de introspección y también, una interpretación del mundo que nos rodea, una forma, en definitiva, de comunicación no verbal que obliga a poner en funcionamiento partes poco aprovechadas de nuestra cerebro, acostumbrado a moverse como pez en el agua entre el pensamiento lógico y el lenguaje, pero algo vago en el asunto de las percepciones visuales. Recuerda a **Betty Ewdards** y su propuesta de "pintar con el lado derecho del cerebro".

Lo cierto es que la práctica y disfrute del dibujo nos obliga a pensar cómo vemos y sentimos las cosas. Este curso continuarás el viaje ya iniciado el curso anterior, llevas acumulado un valioso equipaje de ideas, conocimientos y herramientas, que ahora vas a poder aprovechar más intensamente, aparte de las muchas novedades que encontrarás durante el curso. Por cierto ¿Viste el vídeo de la **historia inicial**? Si lo ves, más ganas aún tendrás de empezar a dibujar...

1. Pensar y sentir el dibujo

"Desde los seis años tuve la manía de dibujar las formas de las cosas. A los cincuenta años ya había publicado infinidad de dibujos, pero nada de lo que hice antes de los sesenta merece tomarse en cuenta. A los setenta y tres ya he aprendido algo acerca de la verdadera naturaleza de las cosas, de los animales, plantas, pájaros, peces e insectos. Por lo tanto, cuando tenga ochenta años habré hecho aún más progresos; a los noventa penetraré en el misterio de las cosas, a los cien ya habré alcanzado un estado maravilloso, y cuando tenga ciento diez, todo lo que haga aunque sólo sea un punto o una línea tendrá vida.

Escrito a los 75 años por mí, en otro tiempo Hokusai, ahora Owakio Rojin viejo loco por el dibujo"

Video sobre distintas obras sobre el Monte Fujiyama, de Hokusai:

<https://www.youtube.com/watch?v=g3FhFewRCY0>

¿Has reflexionado sobre la cita del maestro Hokusai? Sacar al artista que llevas dentro requiere su proceso, su práctica y también sus tiempos y sus espacios. Por desgracia, no siempre se dispone de estos dos últimos. Ciertamente, aunque no se disponga de todo el tiempo que se quisiera, sí que ayuda tener al menos un pequeño espacio para dibujar y pintar, un sitio íntimo y personal donde dejar fuera las preocupaciones, donde tener a mano unos pocos útiles de dibujo y poder dar rienda suelta a tu creatividad. Lo tengas o no, debes dibujar de todo y cualquier cosa. Experimentar con nuevos materiales y técnicas, buscar (más bien encontrar, como solía decir Picasso) sin ansiedad ese estilo personal que te identifique, alimentarlo poco a poco y no ser impaciente en querer alcanzar la perfección o el éxito de un día para otro. El o la artista no nace, se hace.

Una vez que has iniciado el camino, vas a tener la impresión de que en el siguiente dibujo vas a ver mejor, vas a captar con más fidelidad los pequeños y grandes detalles, a expresar de forma más espontánea tus emociones, a descubrir nuevas formas y a inventar otras. Tal como decía el viejo maestro japonés, el aprendizaje del dibujo no acaba jamás.

Cualquier tema es motivo de aprendizaje, cualquier cosa constituye un tema: una rama, un animal, un ser humano, un sueño... **Cezanne** revolucionó el arte sólo con sus bodegones de manzanas, **Hokusai** esperaba alcanzar la perfección...a los ciento diez años. Recuerda lo que dijimos en la **historia inicial**: El dibujo es una apasionante aventura y un reto personal.

2. Las herramientas y funciones del dibujo



Imagen de [iedaprofesores](#) en Flickr bajo CC

El conocimiento de las herramientas y materiales de dibujo es otro de los aspectos importantes que se van a ver a lo largo del curso. Ya, a lo largo de **Dibujo Artístico I**, tuviste ocasión de trabajar con un gran número de técnicas, tanto **secas** como **húmedas**, no vendría mal darles un breve repaso. También lo haremos de forma más detallada y practica a lo largo de este curso, investigando y explorando sus inmensas posibilidades expresivas con el retrato o la figura humana.

Aunque irás ampliando el catálogo de técnicas y herramientas, en uno de los siguientes subapartados dispones de un resumido listado de las que más vas a utilizar en este curso. Por supuesto, éstas se complementarán con toda la batería de herramientas y **aplicaciones digitales** disponibles hoy día gracias a las nuevas tecnologías.

Pero no nos adelantemos, que del carbón al megapixel hay un largo trecho. Según su uso o finalidad, el dibujo va a requerir unos materiales concretos. Esto lo verás en los siguientes sub apartados dedicado a los **tipos de dibujos** más usuales en los ámbitos artísticos y a las **funciones del dibujo** en otros ámbitos del conocimiento.

2.1. Tipos de dibujos

Seguramente ya sepas que hay dibujos de muy distinto tipo creados con finalidades y técnicas muy diferentes. Así pues, centrándonos en el **dibujo artístico**, podemos hablar de bocetos, estudios y apuntes. Aunque en principio puedan parecerse lo mismo, tienen utilidades diferentes. Vamos a estudiarlos un poco con algunos dibujos preparatorios de **Gericault** para su conocida obra "[La balsa de la Medusa](#)".



Aguada de Gericault | en [wikimedia commons](#) bajo dominio público

Figura 1



Estudio al carboncillo de Gericaultt en [wikimedia commons](#) bajo CC

Figura 2

El **boceto (Figura 1)** es un dibujo que suele recoger una idea completa o un efecto definitivo. Puede estar tomado del natural (a partir de un apunte o esbozo) o constituir la plasmación inicial de una idea o de una obra de arte más compleja, como una pintura, una escultura, un personaje de cómic o un edificio. En esta fase de "planificación", los artistas suelen hacer numerosos bocetos, ensayos, experimentos y variantes, hasta que encuentran la composición definitiva que les convence, como el boceto mostrado de Gericault.

Estos bocetos son una fuente inestimable de información sobre el proceso creativo de muchos artistas. Por ejemplo, está bien documentado el **proceso** de realización del **Guernica de Picasso** tanto a través de sus bocetos previos como de las fotografías de los distintos estados durante su ejecución, un testimonio impresionante del proceso creativo del genio malagueño. Tendrás ocasión de comprobarlo en uno de los temas de esta unidad.

El **estudio (Figura 2)** es un dibujo que analiza con cierto detalle una apariencia o un efecto concreto. Con frecuencia, un conjunto de estudios constituyen la fase previa a la creación de una obra compleja. Leonardo Da Vinci, por ejemplo, antes de emprender una pintura, hacía muchos estudios de modelos de poses, plantas, manos, animales, músculos, expresiones faciales, etc. El pintor **Gericault** llegó incluso a visitar manicomios y hospitales para hacer gran cantidad de estudios realistas con los que documentarse y buscar modelos reales para pintar "La Balsa de la Medusa".



"Cuaderno de apuntes" | Archivo de [iedaprofesores](#) en Flickr bajo CC

Figura 3

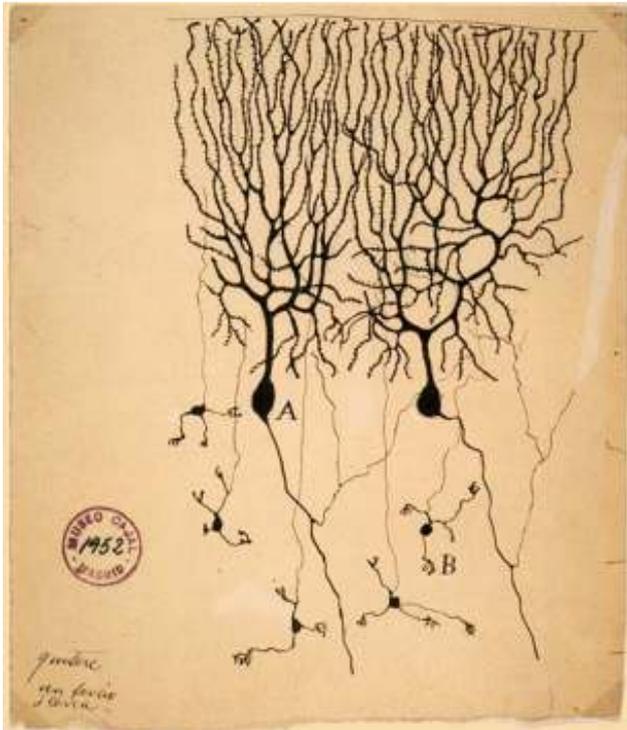
Por supuesto, hay dibujos que son un fin en sí mismos. Artistas que usan el dibujo no como apunte, estudio o boceto, sino como obra de arte en sí misma. Es el caso de los sorprendentes dibujos a bolígrafo de [Juan Francisco Casas](http://www.juanfranciscocasas.com/es/galeria/DIBUJO/3) (<http://www.juanfranciscocasas.com/es/galeria/DIBUJO/3>), que seguramente ya conozcas del curso pasado.



"El cacharrero", cartón de Goya | Archivo de [dominio público](#)

El **cartón** era una modalidad de boceto preparatorio que se utilizaba especialmente para la **Real Fábrica de Tapices** durante el reinado de Carlos III. Consistía en un estudio al óleo sobre cartón y a escala del diseño que se iba a realizar en la confección de un gran tapiz, normalmente sobre temas cinegéticos, populares o bucólicos, muy del gusto de la realeza borbónica. Muchas de las obras de **Goya** que podemos admirar en el **Museo del Prado** se realizaron por encargo con este fin y son las que a la postre, se hicieron famosas. Y es paradójico que estos cartones (que se consideraban en su época de escaso valor) sean hoy más conocidos que los tapices para los que sirvieron de modelo, actualmente desperdigados u olvidado

2.2. El dibujo y sus funciones



Observa este dibujo científico de nuestro premio Nobel Ramón y Cajal. Desde el punto de vista de la **función del dibujo** en los distintos campos del conocimiento, se pueden distinguir - aparte del **dibujo artístico** propiamente dicho- los siguientes **tipos de dibujos**, aunque en ocasiones las fronteras entre unos y otros puede llegar a ser bastante confusas.

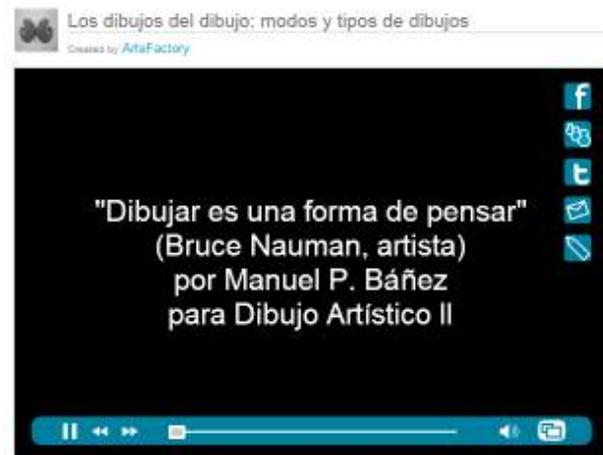
Archivo de dominio público en [Wikimedia Commons](#)

- **Dibujo analítico** : aquel referido a un análisis de las partes de un todo. Los dibujos de los manuales de instrucciones suelen ser de este tipo.
- **Dibujo descriptivo** : aquel referido a la representación de una cosa dando idea exacta de ella.
- **Dibujo naturalista**: aquel que imita de forma fiel la realidad, sin omitir lo desagradable o repugnante.
- **Dibujo realista**: aquel que centra su interés en las cuestiones sociales y lo esencial de las cosas. Se opone a "dibujo idealista".
- **Dibujo conceptual**: aquel en el que prevalecen aspectos teóricos y verbales antes que los puramente plásticos.
- **Dibujo abstracto**: aquel que se aleja del arte figurativo donde las líneas, colores, etc., no tienen relación con objetos o formas reconocibles.
- **Dibujo esquemático**: aquel que reduce la representación gráfica de una cosa a los caracteres más significativos.
- **Dibujo científico**: aquel relacionado y al servicio de una determinada ciencia (Botánica, Medicina, Geología, Química, etc.)
- **Dibujo técnico**: el que posee un carácter instrumental al servicio de una profesión técnica determinada (arquitectura, ingeniería etc.) regido por normas y convenciones geométricas de representación gráfica.
- **Dibujo lineal**: aquel que está relacionado con la representación de determinadas figuras geométricas que constituyen su objeto de estudio.
- **Dibujo ornamental**: se dice de aquel destinado a representar un conjunto de elementos accesorios que han de servir de embellecimiento a una obra arquitectónica o pieza artesanal.
- **Dibujo animado**: se denomina al conjunto de fotogramas dibujados en una película cinematográfica necesarios para producir la sensación de movimiento de los personajes. Tienen mucho en común con los dibujos de historietas.
- **Dibujo digital**: aquel que se ha realizado con herramientas digitales o programas informáticos de dibujo.
- **Dibujo infantil**: aquel que se realiza desde los primeros años de edad hasta poco antes de la adolescencia. Se caracteriza tanto por su riqueza simbólica como por su espontaneidad cromática y falta de convenciones espaciales o temporales.

Para ayudarte a esclarecer las definiciones anteriores, puedes ver en la siguiente página web <http://dibujocreacion.blogspot.com.es/2010/02/diferentes-modos-de-ver-y-dibujar.html> . Un ejemplo representativo de algunos de estos dibujos que te ayudará a realizar el ejercicio tipo test que tienes más abajo.

El test lo podemos hacer en la página web:

<http://photopeach.com/album/yyspp6?ref=est>



En este **test visual** se han elegido varios ejemplos de cada uno de los tipos de dibujos indicados anteriormente, aunque como se dijo, a veces las distinciones entre unos y otros sólo son de pequeños matices, habiéndose marcado como correcta la respuesta más aproximada, aunque no la única posible. Aún así, intenta distinguirlos. Te ayudará repasar las definiciones de cada uno, así como ver los ejemplos proporcionados en un enlace más arriba. Al final del cuestionario puedes dejar un breve comentario sobre tus impresiones y aciertos.

2.3. Técnicas y materiales



"Los materiales" en Flickr de [manuleica](#) bajo CC

Carboncillo: Generalmente, obtenido de ramas calcinadas de vid o brezo. Según su procedencia, su consistencia será más o menos blanda. Su trazo puede difuminarse y borrarse con facilidad, por lo que ha sido un material utilizado tradicionalmente por los estudiantes y aprendices en las enseñanzas artísticas.

Lápices: Grafitos (en distintas durezas) . De colores (acuarelables o no). Compuestos (carbón o sanguinas)

Barras: Pastel. Tizas. Compuestas (carbón o pigmento y grasa). Ceras (blanda y duras).

Pinceles: Distintos tipos y clases para el dibujo de líneas y manchas, en especial con algunas de las técnicas húmedas como la acuarela o la tinta china. La elección de un buen pincel marca la diferencia, es interesante que conozcas sus tipos y aplicaciones.

Plumas y plumillas: las hay metálicas, de origen animal (plumas de ave) o vegetal (caña, bambú). También sus formas son diversas: de trazo plano, fino, grueso, etc. Se usan normalmente con tintas chinas.

Otros materiales: Aquellos que, manipulados o no, permitan crear grafismos y texturas o dibujar: palillos, cuerdas, espátulas, etc.

Tintas chinas (para dibujo), **calcográficas** y **litográficas** (para técnicas de grabado).

Rotuladores: Los hay de muchas clases: finos, gruesos, de punta dura, blanda o tipo pincel, etc.

Aunque no pueda decirse que sean materiales específicos de dibujo -y recordando que la profundización en su estudio y uso se realiza en otras asignaturas de modalidad como Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas- se pueden mencionar algunas de las técnicas húmedas, bien realizadas por los llamados **procedimientos magros** (acuarela, témpera o guache, temple a la caseína, huevo y colas, acrílicos y algunas lacas al agua), bien por los **procedimientos grasos** (óleo, esmaltes y algunas lacas y barnices). La diferencia entre ambos procedimientos radica básicamente en sus **aglutinantes**, **diluyentes** y **soportes** específicos, como seguramente tengas ocasión de comprobar en el tema dedicado a las técnicas y materiales indicado más arriba.

3. Por dónde empezar: procesos de dibujo.

El **proceso de dibujo** se aprende y se perfecciona con el tiempo a base de ejercicios y grandes dosis de paciencia. Esa evolución a base de práctica proporciona al artista un estilo propio y personal. No obstante, se tienen que conocer y poner en práctica **unas leyes o principios básicos** aptos para poder empezar a caminar. Sin estas nociones empezaremos con un camino muy pedregoso. Lo primero, situarnos y coger el material. La situación variará según el espacio de trabajo. En el interior, dentro del estudio, nos colocaremos en la mesa de dibujo o en un caballete si es un formato mayor; en el exterior apoyar la hoja sobre una carpeta rígida o una carpeta para conseguir la estabilidad del soporte en papel. El material, el imprescindible: libreta u hoja, lápiz o carboncillo, goma y paciencia... lo básico. Y ahora a trazar, como este afanado estudiante de arte dibujando al carboncillo...

Dibujo del natural: https://www.youtube.com/watch?v=_hqzknLh0Es

El **encuadre** y el **encaje** son dos de esos principios básicos mediante los cuales se inicia la enseñanza tradicional del dibujo. Ya, a lo largo del pasado curso tuviste sobradas ocasiones de realizar determinadas prácticas tanto de encuadre como de encaje con objetos y figuras humanas, así como entender la importancia del **esbozo** o apunte, como proceso de síntesis por el cual el artista da visibilidad a sus proyectos e interpretaciones de la realidad. Profundizaremos un poco más en estos importantes aspectos procedimentales del dibujo, por lo que le dedicaremos los siguientes epígrafes.

3.1. El encuadre del motivo

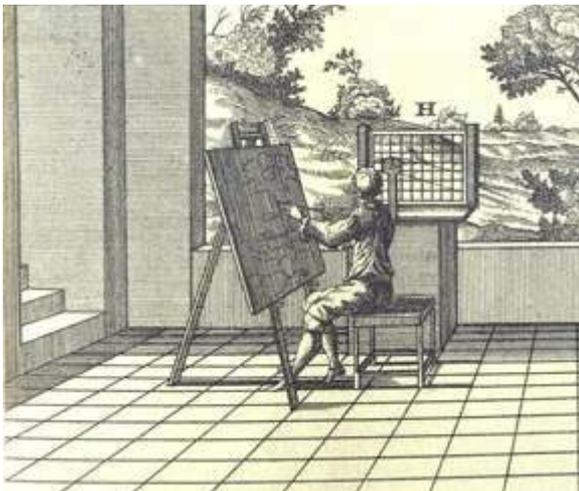
Por **encuadre** de una imagen entendemos el fragmento de realidad que captamos o seleccionamos bien por medios fotográficos o manuales, como el caso del dibujo y que se va a traducir en la porción de realidad que quedará representada dentro de los márgenes en la superficie de nuestra hoja de papel, que son como el marco de la ventana. Evidentemente, el concepto de "encuadre" no es exclusivo del dibujo sino también -y con mayor lógica- de la fotografía, el cómic o el cine.



Cuando miras por el visor o pantalla de la cámara fotográfica estás seleccionando una porción de realidad y discriminando otra, ya que es imposible abarcar la realidad circundante en toda su magnitud y complejidad. De la misma manera cuando vamos a dibujar, nuestra visión bifocal -al contrario del visor de una cámara- nos permite abarcar un gran campo visual por lo que debemos ser selectivos y centrarnos en aquellos aspectos que desde un punto de vista artístico, nos interesan. Debemos "encuadrar" la escena.

Como ya sabes, algunos manuales y metodologías de dibujo proponen que utilicemos un visor de cartulina mediante el cual aislar aquellos aspectos del entorno que no nos interesan, para centrarnos en lo que queda dentro del visor o ventana, que será lo que finalmente quede representado en la hoja de dibujo. Seguramente hayas visto alguna vez el gesto de un director de cine o fotógrafo encuadrando con las manos, como el que aparece en la fotografía de arriba. Está buscando el "motivo", componiendo mentalmente la escena. El artista hace más o menos lo mismo con los medios que le son propios. Cuando un pintor sale al campo con su caballete y utensilios a "buscar el motivo", lo que busca es un encuadre que le guste.

Otro aspecto en cierta forma vinculado al encuadre es el **punto de vista** del observador, es decir, el ángulo de visión de dónde te pongas a realizar el dibujo te va a condicionar el campo visual que tienes delante, ya que siempre procuraremos tomar como punto de vista aquel que sea más atractivo y expresivo para la técnica que vayamos a utilizar.



Durante mucho tiempo el punto de vista se suponía que debía ser único, atendiendo a los rigores de la **perspectiva** tradicional. Recuerda que la perspectiva cónica no es el único método de representar la realidad. Otras culturas y ciertos movimientos artísticos como el cubismo te enseñaron que otro punto de vista es posible, más allá de la óptica o perspectiva convencional. De hecho, el concepto de encuadre va parejo a la evolución misma de la representación pictórica. La mirada como tal cambia con las épocas. Al igual que hay nuevas formas de hacer, también hay nuevas formas de ver.

ILUSTRACIÓN: Dibujante con perspectógrafo. Grabado del siglo XVII. Bajo dominio público

También debemos tener en cuenta el **papel psicológico de la mirada**. Vamos a ilustrarlo con un ejemplo: un abuelo, su hija y su nieto visitan un parque de atracciones o una nueva ciudad. Si los tres llevaran cámaras de fotos y les pidieran que realizaran fotografías de lo que les llama la atención, seguramente las tomas de unos y de otros serían muy distintas, porque tendrían distintas percepciones de una misma realidad, fruto de sus intereses y experiencias de la vida. Detalles insignificantes para unos, cobrarían una gran importancia y significado para otros.

3.2. El encaje y la composición

El encaje

En las primeras etapas del aprendizaje del dibujo, para tantear la ubicación correcta y el tamaño de una o varias figuras u objetos sobre el papel, los manuales enseñan a reducir las formas a unos esquemas estructurales muy simples, más fáciles de memorizar y rectificar en caso de error. Así, por **encaje** se entiende aquella simplificación formal que reduce a unas formas simples, generalmente geométricas, las estructuras más complejas de los objetos.

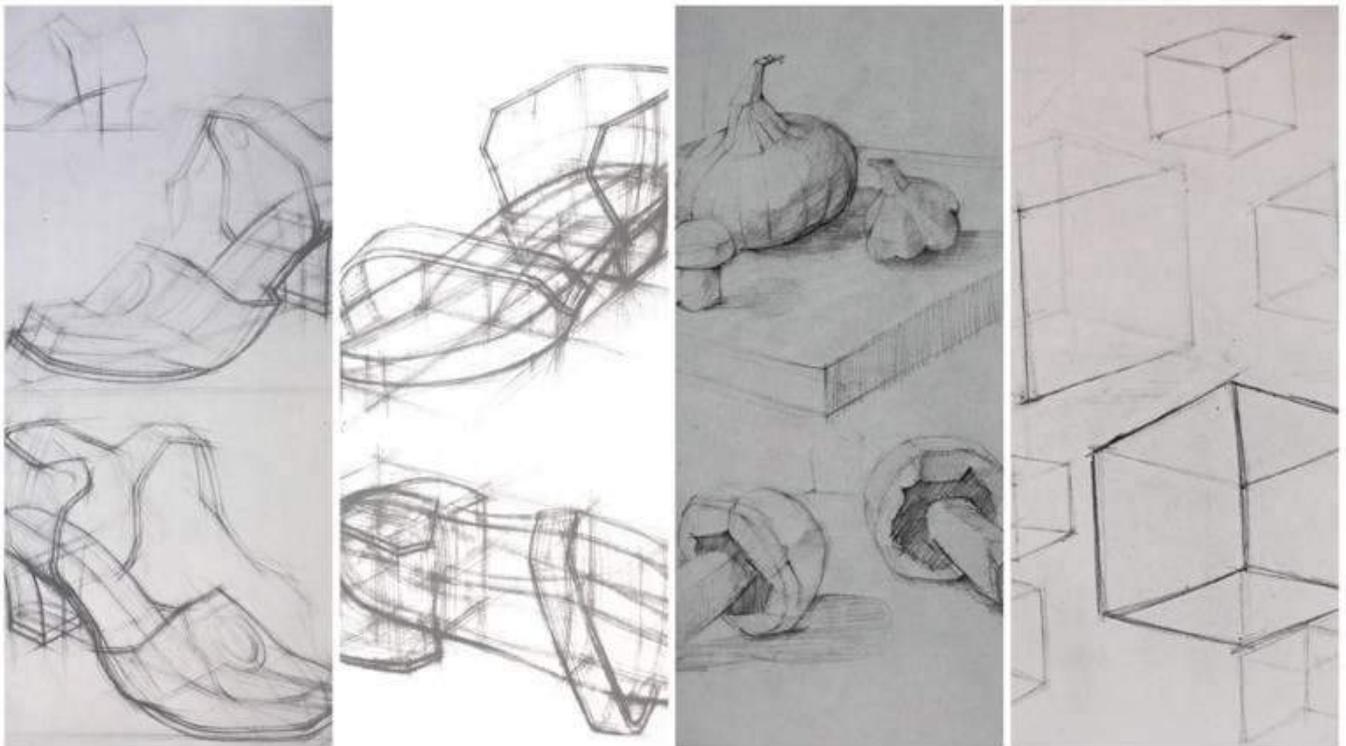
El método de encaje a partir de la geometrización ya pudiste ponerlo en práctica a lo largo del curso pasado y especialmente mediante las enseñanzas de la **Escuela de Artes Aplicadas de Basilea** (Suiza) en su manual "Procesos elementales de proyectación y configuración" de Manfred Maier que se ha

recogido posteriormente en muchos manuales de Dibujo y enseñanzas artísticas de escuelas y academias. Más abajo y en las prácticas guiadas en la sección del **aula taller** tendrás ocasión de volver a reencontrarte con distintas formas de realizar un encaje. Ahora, mira este video...

https://www.youtube.com/watch?v=ppfZkGO_uXA

Habrás comprendido que el **método del encaje** se estructura de lo simple y elemental a lo complejo, en correspondencia con el desarrollo de un dibujo de la forma total al detalle. Por principio, el «dibujar» debe ser una transformación clara (abstracción) y no una copia de la naturaleza, una adición de detalles; por tanto observar y ver es aprehender las formas y proporciones como totalidades.

Es tan importante adiestrar el ojo como lo es adiestrar la mano y las técnicas del dibujo. Con el encaje debemos conseguir, con los medios del dibujo a pulso, representaciones plásticas que posean un efecto espacial de objetos en tres dimensiones por lo que conviene tener ciertas nociones de **perspectiva** si queremos que nuestros dibujos representen de forma convincente la realidad circundante. Ya pudiste comprobar a lo largo del pasado curso cómo los objetos y figuras de nuestro entorno pueden simplificarse en cuerpos geométricos y formas básicas. Aunque debes tener presente que es sólo un método más entre otros muchos posibles. Tú debes encontrar el tuyo...



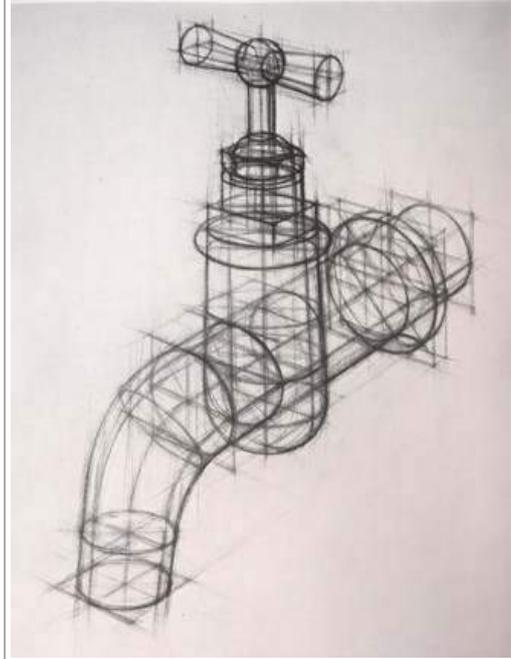
Ejemplos de encajes| de [manuleica](#) en flickr bajo CC

Hay varias cuestiones que debes tener en cuenta a la hora de dibujar o "encajar":

- Con el encaje debemos conseguir, con los medios del dibujo a mano alzada, representaciones plásticas que posean el efecto espacial de objetos contruidos a partir de sus formas geométricas básicas: Cubo cilindro, prisma, esfera, etc.
- Utilizaremos distintos tipos de líneas y medios auxiliares que posteriormente borraremos conforme avancemos en el desarrollo de nuestro dibujo, tales como líneas horizontales y verticales, diagonales, ejes de simetría, etc. La transparencia resultante, transmite de manera convincente la sensación de volumen de los objetos que queremos dibujar . Puedes combrobarlo en estos dos ejemplos característicos de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea antes mencionada:



Ejemplo de encaje, de [manuleica](#) en Flickr bajo CC



Ejemplo de encaje, de [manuleica](#) en Flickr bajo CC

La composición

Se llama composición a la manera en que el artista dispone los elementos del dibujo. En esta etapa del proceso creativo, es donde el artista ejerce el control más fuerte sobre su trabajo y donde tiene la mayor oportunidad para expresar el estado de ánimo total que se quiere transmitir con la obra.

Utilizando el símil del lenguaje sería como la "sintáxis" mediante la cual ordenamos y damos sentido a las palabras en un texto, sólo que en dibujo no hay palabras sino puntos, líneas, planos, colores, etc. Por tanto, **el encuadre y el encaje son dos procesos íntimamente vinculados a la idea de composición.** En los temas de la Unidad 3 tendrás ocasión de profundizar en todo lo relativo a las formas compositivas, los pesos visuales, el ritmo, la tensión, la simetría, etc.

Si recuerdas lo visto durante el pasado curso, hay ciertas reglas -que no son absolutas- que rigen la alfabetización visual y que surgen de investigar el proceso de la percepción humana. Dichas reglas son igualmente aplicables tanto al campo del dibujo y la pintura como al cine y la fotografía, la **regla de los tercios**, por ejemplo.

Aunque más adelante tendrás ocasión de experimentar el encaje de figura humana, vamos a mostrar dos vídeos que ejemplifican dos formas de dar los primeros pasos a la hora de realizar un dibujo del natural (a lápiz o carboncillo), donde podrás distinguir las distintas fases de encuadre y encaje que determinan la composición del dibujo. Como sólo con teorías no se aprende a dibujar, es recomendable que realicéis cuantas más prácticas y ensayos mejor.

<https://www.youtube.com/watch?v=cHzmCNHizm4>

3.3. El esbozo o apunte



Fotografía de iedaprofesores en Flickr bajo CC

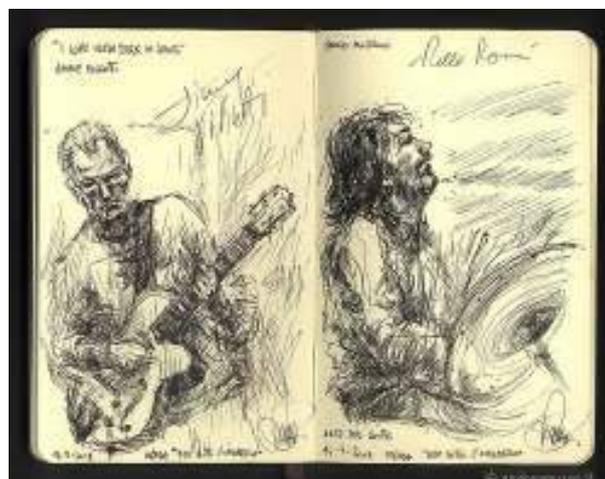
Durante el pasado curso se insistió mucho en el ejercicio y la práctica voluntaria del dibujo como única forma efectiva de aprendizaje y superación. También se insistió en la utilidad de llevar siempre que se pueda un pequeño cuaderno o libreta de esbozos como diario personal donde recopilar ideas, apuntes, ensayos y experimentaciones.

Recuerda que el apunte o boceto no está destinado a ser mostrado en público, es íntimo y personal y precisamente por ello, te permite realizar ejercicios muy libres, espontáneos y experimentales. De hecho y de ahí nuestra insistencia, el ejercicio asiduo de dibujar (recuerda aquello de "nulla die sine linea") te llevará a pulir muchos aspectos de tus dotes de observación e interpretación, te conducirá a vez con mayor agudeza, a sintetizar y captar lo esencial de las formas, sea un paisaje, una persona o una idea de la mente.

Muchas veces el dibujo no está destinado a completarse mediante los pasos previos del encaje. El dibujo puede ser un fin en sí mismo, más espontáneo que metódico, como ocurre con los llamados esbozos o apuntes del natural. Evidentemente, el adquirir la libertad y soltura necesaria para realizar buenos esbozos requiere de mucha práctica previa y dominio del oficio, tanto en lo referido al manejo como al conocimiento de los materiales y las técnicas.

Se entiende por esbozo una "anotación visual" a modo de apunte rápido que se improvisa ante una situación ambiental o humana interesante. Muchos artistas han hecho esbozos sobre superficies inverosímiles desde servilletas de papel, facturas, recibos del banco, trozos de periódicos, postales, libros, etc. Incluso, como Miró, sobre las propias paredes del estudio. Un esbozo debe respirar frescura y espontaneidad y sugerir más que representar.

Pero lo normal, salvo situaciones imprevistas, es que se recurra a los cuadernos de apuntes o libretas de bolsillo de pequeñas o medianas dimensiones. Durante el curso pasado hablamos de los famosos cuadernos Moleskine que tienen gran cantidad de fans y espacios propios en la web como [Moleskinerie](https://www.flickr.com/groups/moleskinerie/) en Flickr <https://www.flickr.com/groups/moleskinerie/pool/with/2655999066/>, por ejemplo.



Apuntes de [Andrea Musso](#), en Flickr bajo CC

El esbozo es, la mayor parte de las veces, el gemen inicial de cualquier obra o proyecto, desde un cuadro o una escultura a un edificio. Puede utilizarse o interpretarse de maneras distintas, aunque en el fondo, se caracteriza por ser sobre todo el resultado de la meticulosa observación de un objeto o situación concreta. A nivel gráfico, el esbozo responde a unos pocos trazos rápidos, fundamentales y significativos.

Muchos artistas lo convierten en un fin en sí mismo y casi en una forma de arte. Para abrir boca, este video de un "urban sketcher" portugués. Los "Urban Skechers" son un colectivo de artistas de todo el mundo que dibujan en sus pequeños cuadernos y libretas las ciudades donde viven y lo sitios a donde viajan. Cada cual utiliza materiales y técnicas peculiares. Muchos comparten sus trabajos en [esta web](http://www.urbansketchers.org/) <http://www.urbansketchers.org/> que tiene una sección en España: [Urban Sketchers Spain](http://spain.urbansketchers.org/) <http://spain.urbansketchers.org/> donde si te animas, hasta puedes participar con tus propios apuntes. Vale la pena echar un vistazo aunque sólo sea por apreciar la desbordante creatividad desplegada en estos pequeños cuadernos.

<https://vimeo.com/36295013>



4. Aula Taller

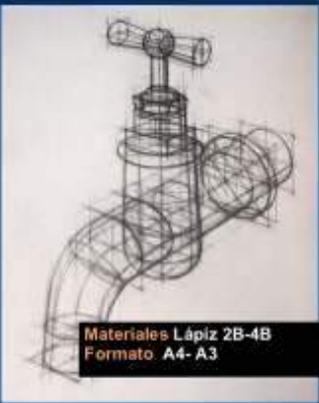
Práctica de taller nº 1: Encaje, dibujo analítico.

Ejercicios

OBJETIVOS:

- Utilizar el dibujo como herramienta objetiva de representación gráfica.
- Realizar encajes a partir de la "caja" geométrica básica de la forma.
- Dar valor al apunte
- Utilizar la línea de forma metódica y analítica.
- Aplicar nociones de perspectiva, encuadre y composición.

Taller práctico: Escuela de Artes Aplicadas de Basilea



Materiales Lápiz 2B-4B
Formato A4- A3

http://www.slideshare.net/Arte_Factory/prctica-s-de-dibujo-escuela-de-artes-aplicadas-de-basilea

Prácticas de dibujo inspiradas en la **Escuela de Artes Aplicadas de Basilea**. Puedes inspirarte en su métodos o no, pero el caso es que debes hacer esbozos o apuntes analíticos (a ser posible desde varios puntos de vista) en una sola hoja de tu blog. Elige uno de los motivos que se proponen en la presentación: un objeto doméstico, alimentos, etc. En este caso debes centrarte en **estudiar la forma** del motivo, ofrecer varios apuntes que, a modo de bocetos, reflejen en lo posible la forma básica del objeto. No busques un dibujo acabado, deja los tanteos previos, no borres líneas auxiliares, deja a la vista el proceso. No tienes que sombrear pues serán sólo esbozos o apuntes del natural.

Se recomienda ver a **pantalla completa**, clics en el icono en aspa que aparece abajo a la derecha. Para volver a la plataforma, clics en la tecla ESC.

Práctica de taller nº 2: Técnicas gráficas.



http://www.slideshare.net/Arte_Factory/tecnicas-grficas-de-sombreado

Recuerda lo aprendido el curso anterior sobre nociones de **claroscuro** y valoración tonal. En la siguiente presentación puedes ver algunos ejemplos de claroscuro realizados con distintas técnicas gráficas: **entramado de líneas**, **punteado**, **aguada** o **mancha**. Igualmente, se muestran ejemplos de valoraciones tonales realizadas con carboncillo, lápiz de grafito, etc. Conviene empezar investigando haciendo un ejercicio de sombreado con lápiz blando 2B, por ejemplo. En la siguiente plantilla tienes varios modelos para imprimir e interpretar con cualquiera de las técnicas gráficas antes indicadas. Utiliza los papeles adecuados a las técnicas según sean húmedas o secas)

Práctica de taller nº 3: Creatividad-reinterpretación.



http://www.slideshare.net/Arte_Factory/reinventando-las-meninas-i

Aquí debes interpretar un cuadro o escultura que te inspiren, pero dándole una apariencia nueva, modificando algunos elementos (formas, colores, texturas) o descontextualizando la obra, situando a los personajes en otros escenarios, cambiando los fondos por otros o un tema de actualidad. No vas a hacer una copia, vas a hacer una **reinterpretación**. Elige las técnicas que más te gusten, puedes aplicar color y texturas.

Observa la siguiente presentación, son distintas interpretaciones del conocido lienzo de Velázquez, "Las Meninas". Comprobarás que las posibilidades son muchas, el límite está en tu imaginación.