



CÓMO DIBUJAR

BOCETA Y DIBUJA LO QUE QUIERAS Y DONDE QUIERAS

JAKE SPICER





Publicado por primera vez en el Reino Unido en 2018 por ILEX, una división de Octopus Publishing Group Ltd. Una empresa de Hachette UK.

Authorized translation of the original English language edition, entitled "How to Draw. Sketch and Draw Anything, Anywhere" by Jake Spicer published by ILEX, una división de Octopus Publishing Group Ltd.

Copyright de diseño, composición y textos © 2018 by Octopus Publishing Group

Jake Spicer reivindica su derecho moral a ser identificado como el autor de esta obra.

El material incluido en este libro fue publicado previamente en DRAW © 2015. Esta edición, incluido el material adicional, © 2018.

Traducido por Ana Isabel Pérez Ocaña

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagieren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA S.A.), 2019

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

Depósito legal: M. 29.092-2018

ISBN: 978-84-415-4070-5

Impreso y encuadernado en China

CONTENIDOS

1 6: SIMPLEMENTE DIBUJA

- 8 ¿Para qué dibujar?
- 10 ¿Cómo dibujar más a menudo?
- 14 ¿Con qué dibujo?
- 20 Papel y cuadernos de dibujo
- 24 ¿Cómo usar este libro?

2 28: PRIMEROS TRAZOS

- 30 Crear trazos
- 34 Dibújate a ti mismo
- 38 Una figura

3 42: DIBUJAR

- 44 Técnicas y actitudes

46 En casa

- 48 Retratos
- 56 Dibujar habitaciones
- 62 Dibujar luces y sombras
- 70 Dibujar animales

76 De aquí para allá

- 78 Bocetar en el transporte público
- 86 Bocetos urbanos
- 94 Paisajes rurales
- 102 Dibujar árboles
- 110 Figuritas

118 En museos y galerías

- 120 El dibujo de esculturas
- 128 Transcripciones centradas
- 134 Roba como un artista
- 140 Cuaderno de curiosidades

146 En el trabajo

- 150 La narrativa secuencial
- 156 Dibujar para diseñar
- 162 Mapas y direcciones
- 168 El monigote definitivo

176 En una clase en vivo

- 180 Calentamiento
- 186 Los dibujos gestuales
- 192 El espacio negativo
- 198 El dibujo tonal
- 204 Enfoque constructivo

212 En el tablero de dibujo

- 216 De papel a papel
- 222 Dibujar manos
- 228 Pliegues y telas
- 234 De la pantalla al papel

4 242: HABILIDADES DE DIBUJO

- 244 Sobre el dibujo
- 248 Fuentes de imágenes
- 252 Habilidades básicas
- 256 Los bordes
- 260 Las relaciones
- 264 Las formas
- 268 El tono
- 272 Resolución de problemas

276 La composición

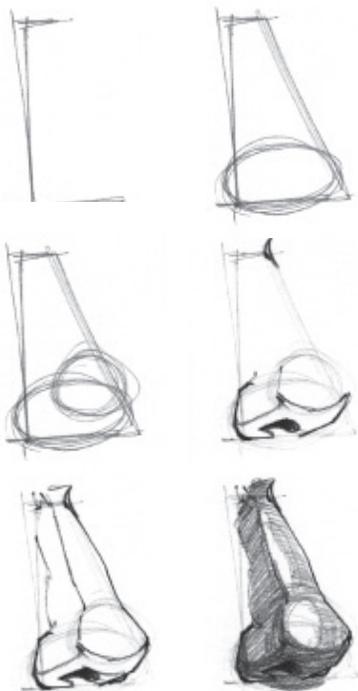
- 282 Estructura
- 286 Dirigir la mirada
- 290 La perspectiva

- 294 Recursos
- 300 Índice alfabético
- 304 Agradecimientos



LAS TÉCNICAS

Las técnicas son procesos estructurados desarrollados para ayudarte a conseguir ciertos resultados. Una técnica de dibujo es como una receta y, como cuando cocinas un nuevo plato, si quieres hacer un tipo de dibujo determinado, deberás aplicar la técnica más idónea para conseguir el resultado deseado. Como con la cocina, a veces funcionará y a veces no, y mejorarás con la práctica. Cualquier técnica que aprendas deberías condimentarla bien a tu gusto para hacerla tuya. Con el tiempo desarrollarás tus propias técnicas, que integrarán la diversidad de enfoques que hayas aprendido en el camino y te permitirán lograr tus propias creaciones exclusivas.



LAS ACTITUDES

Más importante que las técnicas que empleas es la actitud que adoptas hacia tus dibujos. A veces te sentirás satisfecho con el dibujo y otras veces no; en lugar de medir tu éxito en función de los resultados, tu objetivo debe ser mantener la integridad en el proceso. Haz dibujos que sean auténticamente tuyos, dirigidos por la curiosidad y la intención, y siempre ganarás algo, independientemente del resultado. Un dibujo con el que estés contento te proporcionará satisfacción; un dibujo que no te convenza te brindará una oportunidad de aprender: ambos resultados son importantes y valiosos.



DIVERSIFICA LOS MATERIALES

Para cada uno de los siguientes ejercicios recomiendo los materiales más apropiados para el lugar y la tarea en cuestión; por ejemplo, si el ejercicio requiere dibujo tonal, sugiero utilizar carboncillo en lugar de, digamos, un bolígrafo, que podría ser más adecuado para un ejercicio de dibujo lineal. Todos los ejercicios se pueden probar a hacer con otros materiales, así que no te sientas limitado a los materiales sugeridos. Simplemente piensa en si cambiar tu material podría crear un resultado diferente o si requeriría cambiar el proceso. ¡Experimenta, explora y disfruta usando tus materiales!



PREPARATIVOS

Qué necesitas:

- Barra de carboncillo
- Lápiz de carboncillo
- Trapo o papel de cocina
- Goma de borrar
- Papel y tablero
- Tres objetos
- Una lámpara de escritorio o ventana

Tiempo:

45 minutos.

Disposición:

Ponte cómodo frente a tu sujeto. Dispón los objetos a tu gusto, pero sin pensar demasiado en la composición. Colócalos cerca de una ventana o lámpara para que la luz direccional arroje formas de sombra nítida.



OBJETIVOS Y ACTITUDES

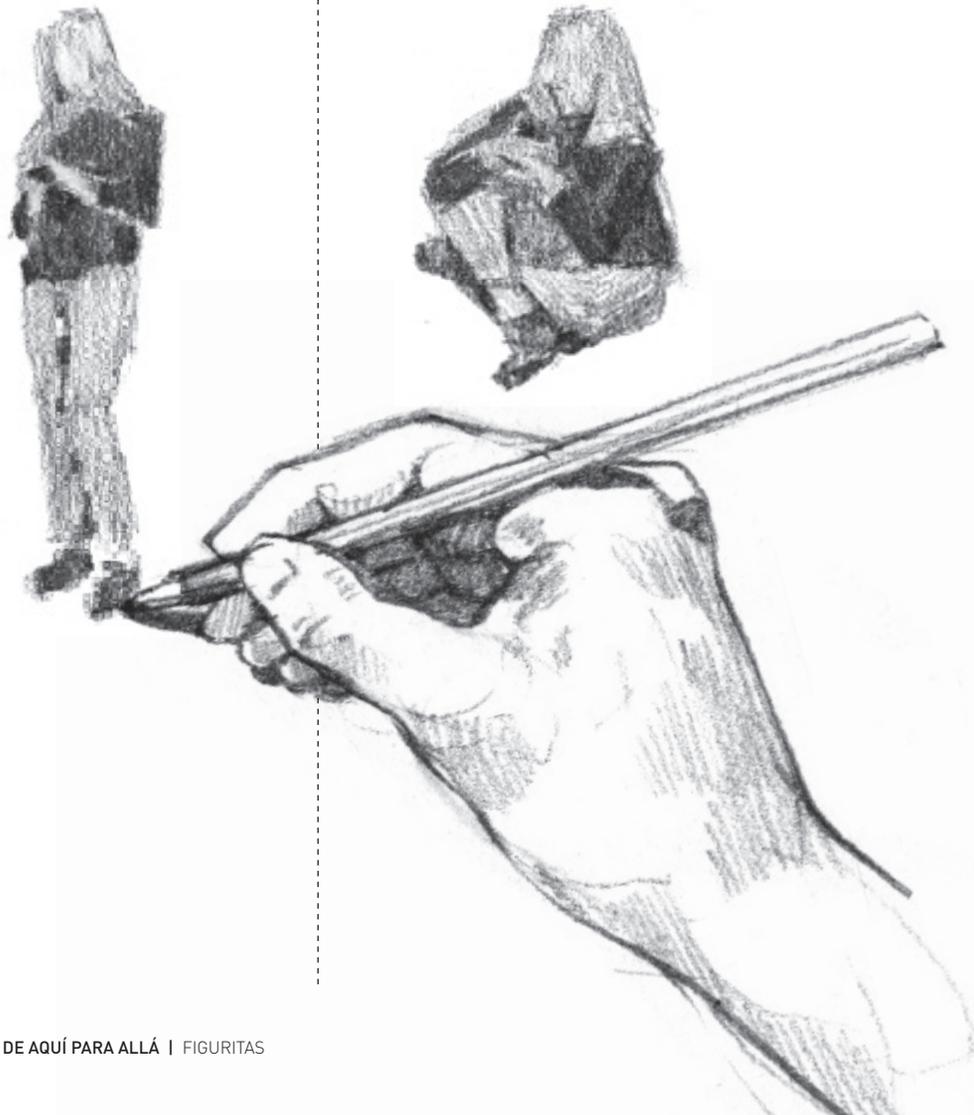
Tu objetivo es seleccionar objetos interesantes y crear con ellos una composición. Busca las formas de sombras de la composición, y estudia cómo puedes crear la ilusión de las tres dimensiones mediante sencillos bloques de tono, usando la goma como herramienta de dibujo y el lápiz de carboncillo para añadir nitidez a las formas.

El dibujo de paisajes no debería consistir solo en bocetar una escena pintoresca; también debería ser un testimonio de la experiencia de dibujar en el paisaje. La urgencia de tus trazos reflejará de forma natural tu relación con la naturaleza que te rodea. Dibujar en un día de viento produce dibujos agitados mientras luchas por controlar el papel; una apacible tarde de verano en el césped tiende a favorecer pinceladas más relajadas.

Tus trazos intentarán reproducir los fenómenos visuales del paisaje y, al mismo tiempo, se verán inevitablemente influidos por las fuerzas de los elementos que te rodean. A medida que dibujes diferentes partes del paisaje, estudia cómo usar diversos trazos para insinuar textura o dirección, y piensa en cómo atraer la atención hacia los elementos del paisaje que te interesen. Ve de aquí para allá; haz del dibujo una aventura y no dependas solo de las fotografías.



Usa trazos tonales más oscuros donde quieras concentrar la atención, dibujando las sombras más oscuras que ves y evitando dibujar nada que no veas claramente. Puedes usar una goma de borrar para perfilar los bordes de las formas tonales.



TAMBIÉN PUEDES...

Juntar figuras que has ido bocetando por ahí y entornos que has dibujado para componer escenas imaginarias. Esto te ayudará a desarrollar tus habilidades de dibujo imaginativo, así como a tomar prestados elementos de tu observación cuando te convenga.

PARA MEJORAR...

- Trabaja tu memoria visual (página 248).
- Perfecciona tus trazos tonales (página 268).
- Aprende a calcular mejor las formas (página 264).
- Practica dibujando figuras gestuales (página 186).

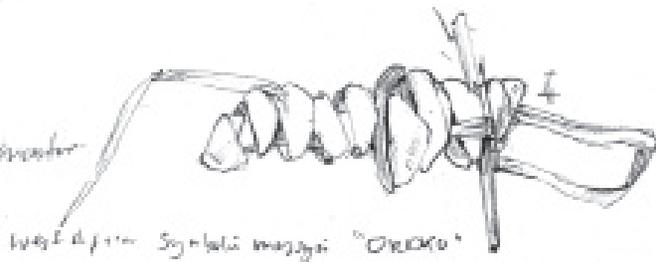
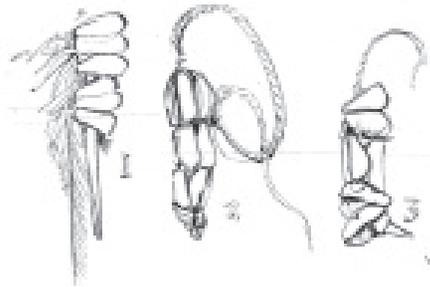
Cuando deambulas por un museo, siempre hay pequeños artefactos, baratijas y recuerdos que te llaman la atención. No estaría muy bien visto llevarte las piezas a casa, así que intenta recopilarlas en tu cuaderno haciendo pequeños dibujos de todas ellas. Convierte tu cuaderno en tu colección personal de curiosidades, componiéndolas juntas en la página y adornándolas con tus propias notas y reflexiones.



PH Reno manna, Oxford



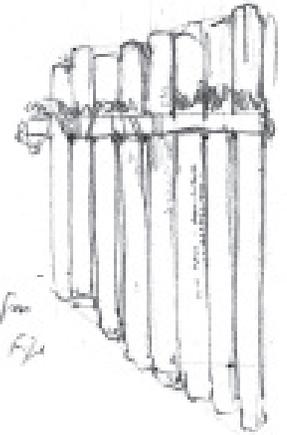
decorated skull of an ancestor



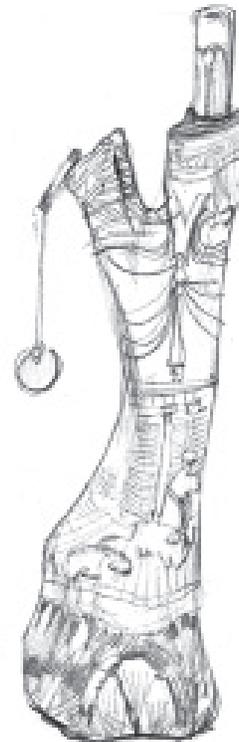
west African Symbolic masquerade "Oreoko"



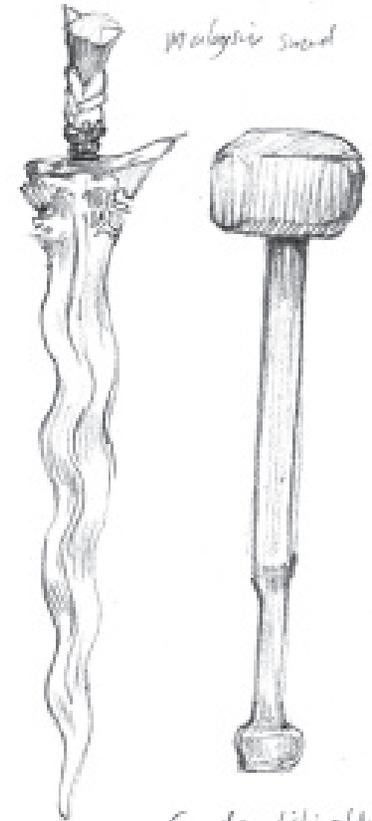
Japanese Koto sake



Papyrus from Papua, Fiji



Zona para de flecha Santa Eusebia

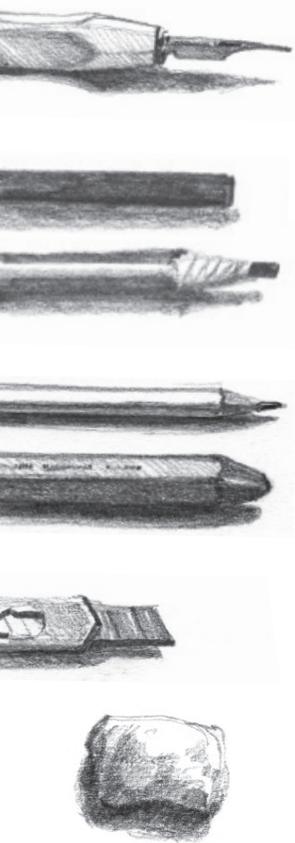


Malaysia sword

Ceramic figurine

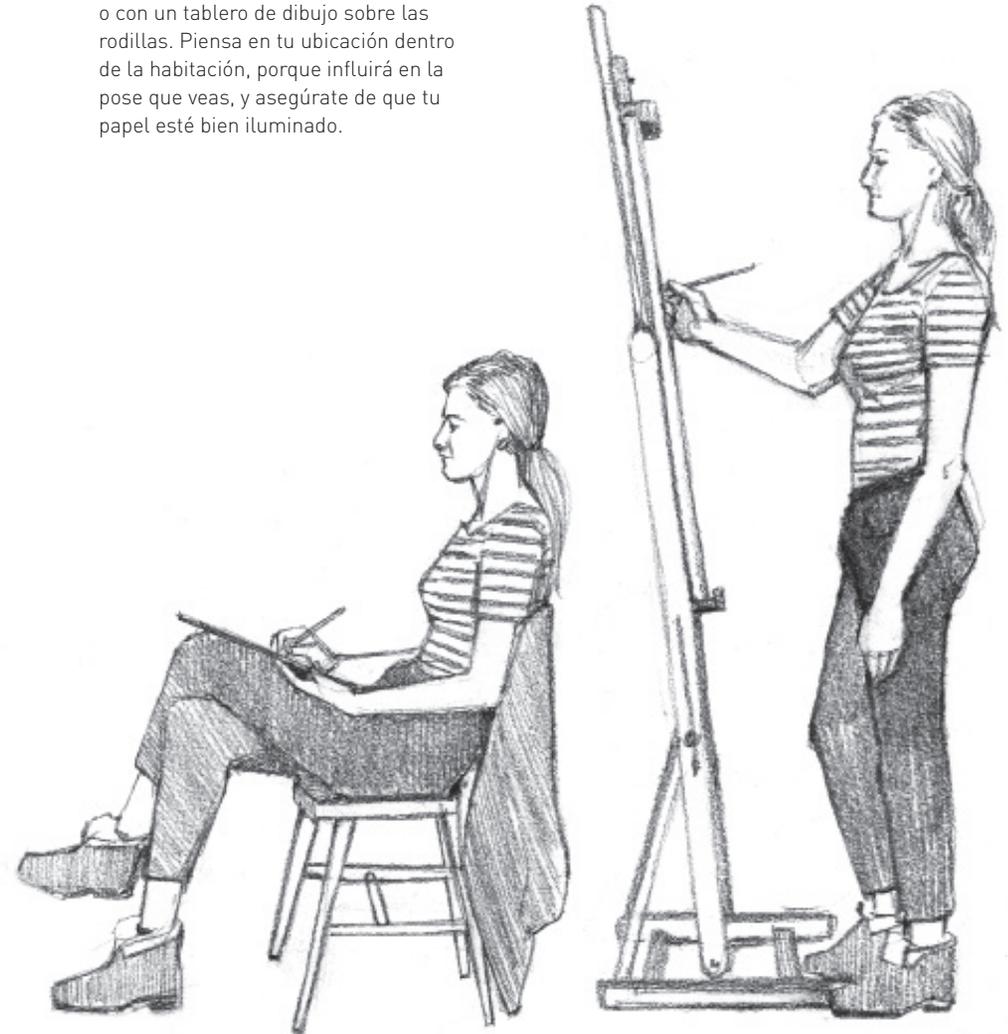
LOS MATERIALES

Si no te han pedido que lleves materiales específicos, aquí te sugiero algunos. No te sobrecargues llevando demasiados materiales distintos a tu primera clase, pero ve preparado. El tablero y el papel pueden ser del tamaño que prefieras; ¡si en la clase hay caballetes puedes trabajar en dibujos realmente grandes!

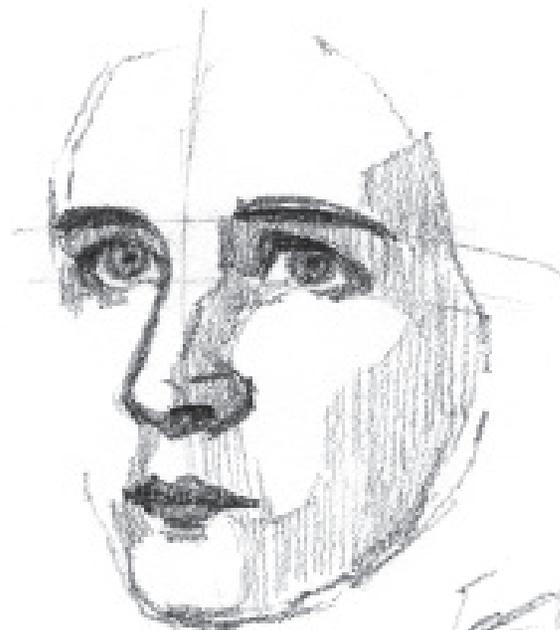
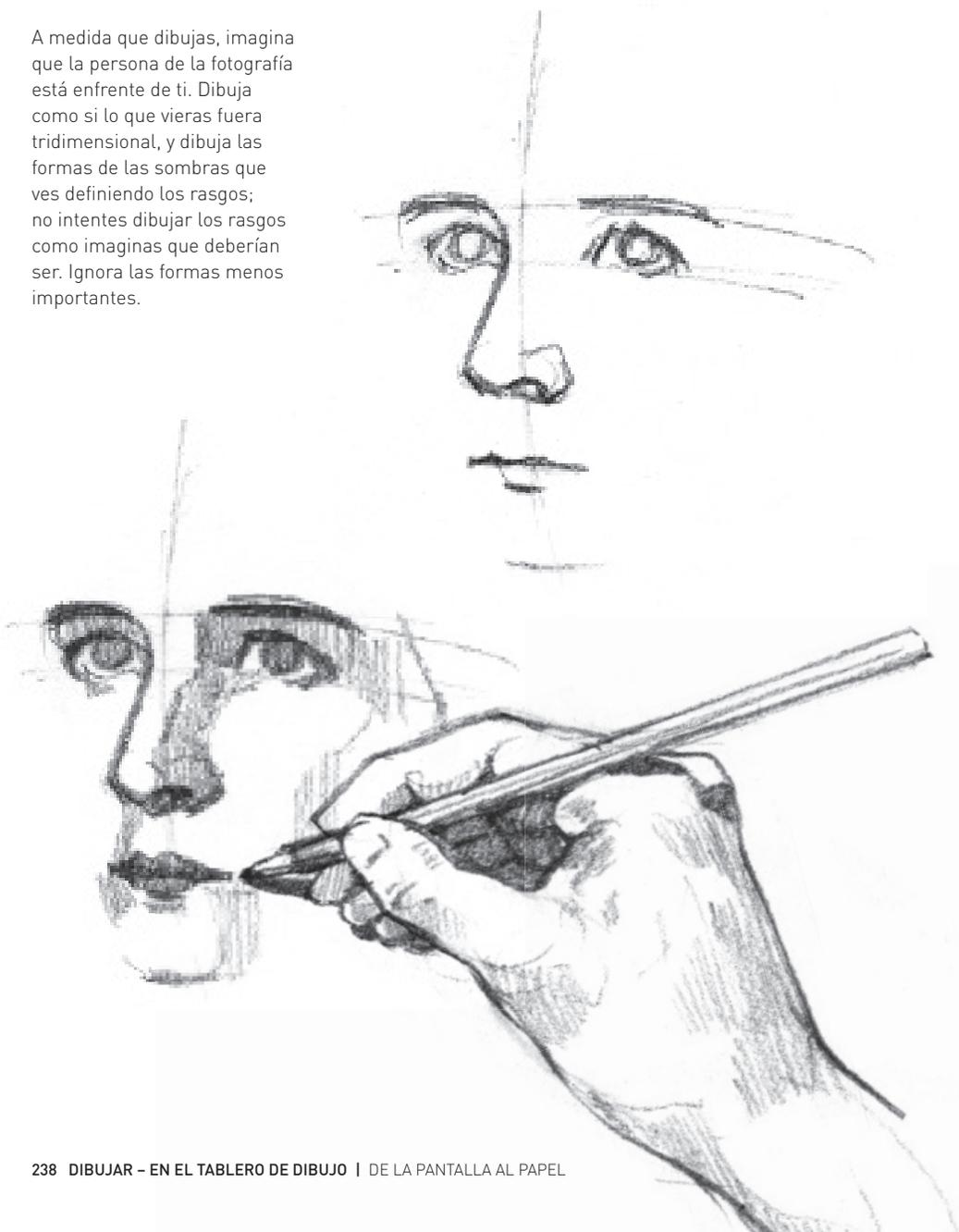


PREPARACIÓN

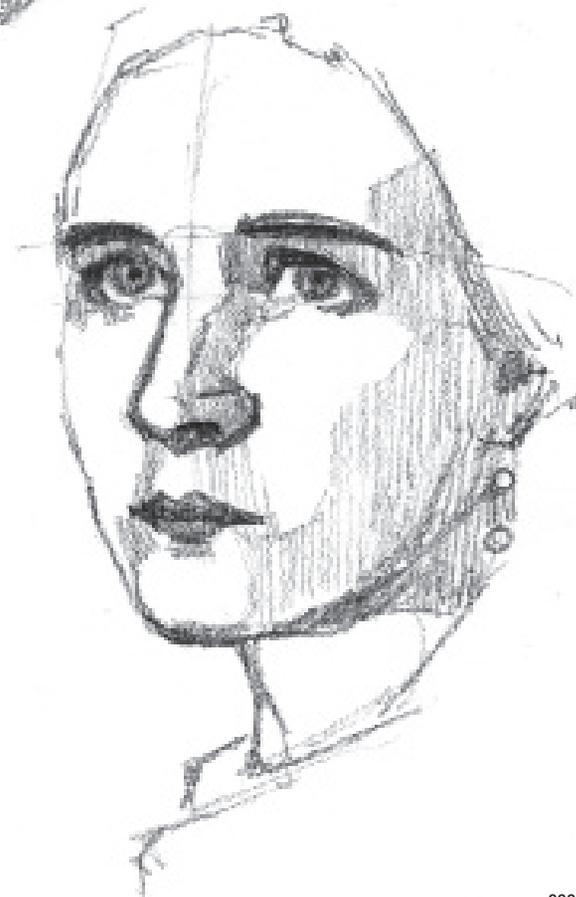
Para los dibujos de este capítulo, normalmente estarás en un caballete o con un tablero de dibujo sobre las rodillas. Piensa en tu ubicación dentro de la habitación, porque influirá en la pose que veas, y asegúrate de que tu papel esté bien iluminado.



A medida que dibujas, imagina que la persona de la fotografía está enfrente de ti. Dibuja como si lo que vieras fuera tridimensional, y dibuja las formas de las sombras que ves definiendo los rasgos; no intentes dibujar los rasgos como imaginas que deberían ser. Ignora las formas menos importantes.



Cuando llegues a la barbilla, dibuja el mentón y alrededor de las orejas hasta completar la forma del pelo y la frente.



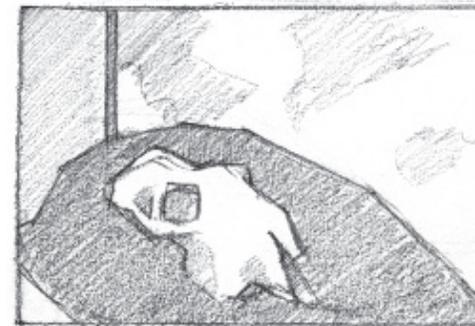
ORGANIZAR LAS MASAS

La primera vez que miramos una imagen, lo que determina hacia dónde se dirige nuestra atención es el arreglo general de las diferentes masas en contraste de la imagen. Cuando estés diseñando una composición, piensa en cómo organizas las masas de tono o los patrones para crear equilibrio y para dirigir la vista por el plano de la imagen. Nuestros ojos se ven atraídos de manera natural hacia las zonas de tonos más claros y fuertes contrastes. Podemos usar las masas oscuras para crear barreras visuales y para canalizar la vista hacia los centros de interés. Un rango tonal reducido creará una atmósfera apagada, mientras que zonas dinámicas de alto contraste crearán dramatismo en la imagen.

Para estudiar cómo usan los artistas las masas de tono en sus composiciones, coloca papel de calco sobre una obra impresa y rellena las principales masas de tono, igualando las masas en las sombras más oscuras, medios tonos oscuros, medios tonos y medios tonos claros (ver página 268).



Dibujo lineal



Masas tonales



Desarrollo

Dibujar es un proceso selectivo. Cuando dibujas desde la observación, tomas muchas decisiones sobre cómo representar tu sujeto. Una vez que determines el plano de la imagen y establezcas la estructura básica, entorna o desenfoca los ojos para ver mejor las masas de tono generales. Rellena esas masas como formas simples, trabajando en mayor detalle donde quieras crear el centro de interés.

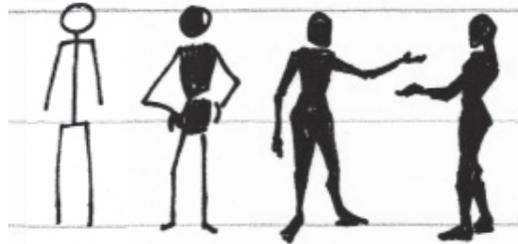


PLANES DE DIBUJO

PLANES DE DIBUJO

Aquí hay algunos ejemplos de planes que podrías aplicar, adaptándolos al sujeto en el que te apetezca centrarte. Para hacer un progreso constante, proponte sacar tiempo para 15-45 minutos de dibujo cuatro días a la semana y una sesión única de 2-3 horas, con un par de días libres en los que no tengas que dibujar si no te apetece. La sesión larga podrías dedicarla a asistir a una clase o a trabajar en un proyecto de dibujo de mayor calado.

¡Buena suerte y feliz dibujo!



PLAN DE DIBUJO DE FIGURAS - EJEMPLO

Lunes: 15 minutos — Esboza a los viajeros que vuelven a casa en tren después de trabajar (página 76).

Martes: 15 minutos — Practica dibujando monigotes en el descanso para el almuerzo (página 168).

Miércoles: 2 horas — Asiste a una clase de dibujo en vivo por la tarde (página 176).

Jueves: Día de descanso.

Viernes: 45 minutos — Transcribe un retrato en casa (página 128).

Sábado: 45 minutos — Dibuja un retrato de un amigo mientras tomáis café (página 48).

Domingo: Día de descanso — Revisa lo que has hecho durante la semana.



PLAN DE DIBUJO DE PAISAJES - EJEMPLO

Lunes: 15 minutos — Dibuja lo que ves por la ventana en el transporte público (página 85).

Martes: 15 minutos — Esboza un árbol durante el descanso para la comida (página 102).

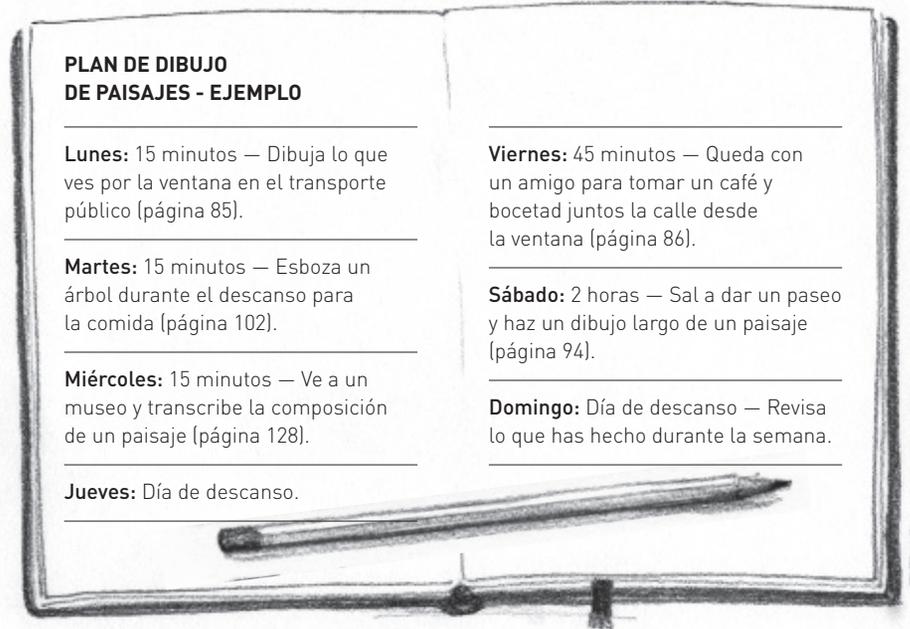
Miércoles: 15 minutos — Ve a un museo y transcribe la composición de un paisaje (página 128).

Jueves: Día de descanso.

Viernes: 45 minutos — Queda con un amigo para tomar un café y bocetad juntos la calle desde la ventana (página 86).

Sábado: 2 horas — Sal a dar un paseo y haz un dibujo largo de un paisaje (página 94).

Domingo: Día de descanso — Revisa lo que has hecho durante la semana.



JAKE SPICER QUIERE QUE APRENDAS A DIBUJAR

Este completo curso de dibujo, indicado tanto para principiantes como para artistas con experiencia, ha sido diseñado para ayudarte a integrar el dibujo en tu forma de vida.

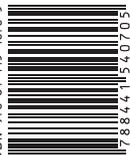
- Lecciones de eficacia comprobada que incluyen desde ejercicios de cinco minutos hasta sesiones especializadas de más de una hora.
- Abarca cualquier sujeto y situación, desde naturalezas muertas a paisajes urbanos.
- Planteada de un modo accesible, la teoría del dibujo vincula los conceptos técnicos con la práctica de campo.

Sean cuales sean tus objetivos, el experto profesor de arte Jake Spicer te proporcionará la inspiración y el estímulo para dibujar más y seguir mejorando.



2352036

ISBN 978-86-415-4070-5



9 788441 540705