

UNIVERSIDAD DE

LONDRES

Técnicas de Bocetaje

Bloque Básico

**Compilador:
L. D. G. Margarita Saloma Ramírez**

Licenciatura en Diseño Gráfico

CONOCERSE ACEPTARSE AMARSE CUIDARSE SUPERARSE TRANSMITIR TRANSFORMAR

Índice

Índice	1
Introducción	3
Objetivo General	4
Tema 1. Introducción al bocetaje	5
Objetivo de aprendizaje	5
Introducción	5
1.1 Desarrollo psicomotriz	6
1.2 Ejercicios de líneas	10
1.3 Concepto de las líneas horizontal y vertical	11
Resumen	13
Conclusión	14
Bibliografía	15
Vínculos	15
Tema 2. Ubicación de los objetos en el formato	16
Objetivo de aprendizaje	16
Introducción	16
2.1 Sentido del espacio tridimensional	17
2.2 Sentido del espacio bidimensional	19
2.3 Dibujo analítico	22
Resumen	25
Conclusión	26
Bibliografía	27
Vínculos	27
Tema 3. Espacio positivo y negativo	28
Objetivo de aprendizaje	28
Introducción	28
3.1 Técnicas de bocetaje	29
3.2 Ejercicios de línea	34
3.3 Ejercicios de mancha	36
3.4 Expresión gestual	38
Resumen	41
Conclusión	42
Bibliografía	43
Vínculos	43

Tema 4. Composición	44
Objetivo de aprendizaje	44
Introducción	44
4.1 Tamaño escala	45
4.2 Reconocimiento del campo visual	47
4.3 Reconocimiento del formato	49
Conclusión	52
Bibliografía	53
Vínculos	53

Introducción

De acuerdo al Diccionario del Arte la definición de boceto es: término de origen italiano “*bozzetto*” – bloque de piedra sin desbastar –. En pintura y escultura: estudio previo, inmediatamente anterior a la ejecución de la obra definitiva en el cual están ya todos los elementos de forma, composición, color, etc. Aunque sin perfiles y a menudo en tamaño más pequeño. Para una obra el artista realiza más de un boceto.

En pintura, el diccionario de la Real Academia española lo define: “el borroncillo en colores previo a la ejecución del cuadro”. Hasta finales de XVIII no adquirió el sentido adicional de “dibujo o pintura de naturaleza ligera o sin pretensiones”. Un tipo específico de boceto es el modelo que se suele hacer como propuesta de una obra mayor con el fin de mostrárselo al cliente es por tanto más elaborado que el boceto ordinario. En dibujo, el boceto se suele llamar apunte.

Resulta muy difícil dar una definición precisa de lo que es un boceto; en realidad, no se trata del tiempo empleado en su ejecución, ni de la técnica ni del nivel de acabado que se haya logrado. Normalmente los mejores bocetos tienen una inmediatez que sugiere un trabajo rápido y espontáneo; pero, por el contrario, algunos dibujos muy detallados y extensos, cuya elaboración ha exigido mucho tiempo de trabajo mantienen la frescura que generalmente se asocia con los apuntes rápidos y ágiles.

Un boceto, hablando en términos visuales nos comunica algo de las preferencias y placeres personales del artista, acerca de la particular manera que tiene esta persona de responder ante experiencias nuevas y ante formas que le son familiares. En el dibujo de bocetos, la habilidad técnica tiene una cierta importancia – no porque de ello dependa la competencia o la excelencia del artista – porque con la ayuda de la técnica se aprenderá a manejar el medio, y se podrán asumir ciertos rasgos cuando el trabajo los exija.

El boceto, es también, el campo de pruebas para el uso de la línea, valores tonales, masas, textura, formas y color – elementos de composición – que después pueden ser traducidos a otros medios pictóricos y que asimismo pueden formar la base para proyectos mucho más ambiciosos.

Objetivo general

Al término del curso el estudiante reconocerá los elementos básicos necesarios para el dibujo de bocetos, que le permitan ubicar y asociar el espacio físico, el formato y los principios de composición para la transformación de ideas y conceptos gráficos.

Tema 1. Introducción al bocetaje

Subtemas

- 1.1 Desarrollo Psicomotriz
- 1.2 Ejercicios de líneas
- 1.3 Concepto de las líneas horizontal y vertical

Objetivo de Aprendizaje

Al término del tema el estudiante identificará los elementos básicos que deben de considerarse para la técnica de bocetaje, identificando la variedad de líneas que puede emplear.

Introducción

Realizar bocetos tiene un buen número de funciones diferentes, y existen tantas maneras distintas de hacerlo como formas de manchar el papel, y tantos tipos diferenciados de boceto como artistas que los realizan. Uno de los aspectos básicos del boceto es su utilidad en cuanto a método de recogida de información visual acerca del mundo que nos rodea. El boceto puede constituir un fin en sí mismo ya que representa una variedad artística versátil y gratificante, accesible a cualquier persona.

Los bocetos se realizan para obtener habilidad, y obtener una guía para el resultado final de un proyecto.

La habilidad técnica aumenta con la experiencia; no hay otra manera de llegar a conocer los materiales con que se trabaja que utilizándolos con frecuencia para saber cuáles son sus capacidades y limitaciones.

La vitalidad de un tema se puede transmitir, tanto con una descripción lineal como a través de trazos y manchas. Pero si el color real del dibujo es de la mayor importancia, se puede recurrir a las notas escritas en el dibujo y a la introducción de valores tonales a lápiz o carboncillo, que ayudan a recordar lo observado.

El dibujo de bocetos como método de registro de experiencias y observaciones personales es una práctica común a todos los artistas, sea cual fuere su nivel de actividad. Pero para algunos de ellos, los bocetos son un medio para alcanzar un objetivo muy diferente; un método de viajar a través de posibilidades imaginativas que hagan factible una visualización concreta de algo que todavía no existe. Los

artistas que trabajan en los más variados campos de las artes y del dibujo –bellas artes, actuaciones, decoración, artes industriales, arquitectura y diseño gráfico– suelen dibujar bocetos para desarrollar ideas que puedan ser traducidas a medios totalmente diferentes, gracias a técnicas materiales muy diversos. La relación entre el boceto y el producto final sólo existe en la mente del artista: en algunos casos, las relaciones visuales entre uno y otro son bastante evidentes; en otros, lo son mucho menos para el observador, aunque resulte albo obvio para el creador.

1.1 Desarrollo psicomotriz

El desarrollo psicomotriz es un aspecto evolutivo del ser humano que consiste en la maduración y conocimiento de un sujeto.

Analizando el término psicomotriz observamos que “psico” hace referencia a la actividad psíquica y “*motriz*” se refiere al movimiento del cuerpo.

Por ello, sabemos que las destrezas motrices que el sujeto va logrando a lo largo de su crecimiento se relacionan estrechamente con su evolución psíquica.

Pero el desarrollo psicomotriz no sólo se produce por el mero hecho de crecer, debemos tener en cuenta la influencia del entorno en este proceso.

Por tanto el desarrollo psicomotriz depende de:

- la dotación genética del sujeto.
- su maduración.
- y la oportunidad de entrenamiento o aprendizaje en el momento oportuno que viene facilitado por el entorno en que se encuentra el sujeto.

A pesar de que la cuestión “¿cómo trabaja el cerebro humano?” lleva siglos estudiándose y de que en los últimos años los conocimientos sobre el tema han avanzado a un ritmo vertiginoso, el cerebro, sigue siendo, por sus maravillosas capacidades (muchas de las cuales damos por supuestas), motivo de asombro y sorpresa.

Aunque los científicos se han centrado sobre todo en estudiar la percepción visual a través de investigaciones muy minuciosas, aún así quedan muchos misterios por desvelar. De hecho, hasta las actividades más comunes que lleva a cabo el cerebro provocan asombro.

El dibujo es otra actividad extraordinaria. Por lo que se sabe, el hombre es la única criatura de nuestro planeta que puede dibujar imágenes de cosas y personas de su entorno. Algunos animales adiestrados han pintado y dibujado obras que se

han vendido, sin embargo los animales no son capaces de dibujar bodegones, paisajes o retratos que sean imágenes reales de sus propias percepciones.

Podemos asegurar que dibujar las imágenes que percibimos es una actividad exclusiva de los seres humanos, y que sólo la podemos realizar gracias a nuestro cerebro.

El cerebro humano está formado por dos mitades con los nombres de hemisferio izquierdo y hemisferio derecho. El hemisferio izquierdo controla el lado derecho del cuerpo y el hemisferio derecho, el izquierdo. Debido al cruce de las vías nerviosas, el hemisferio derecho controla la mano izquierda y el hemisferio izquierdo la derecha.

Los descubrimientos sobre los aspectos de los hemisferios cerebrales vinculados con la percepción visual indican que la capacidad para dibujar podría depender de si se tiene acceso conscientemente a la mitad “secundaria” o subordinada del cerebro, la derecha. Por lo que parece, el cerebro derecho percibe, es decir, procesa la información visual de la manera que no la necesita ver para realizar dibujos realistas complejos, a partir de la percepción de las formas, mientras que el cerebro izquierdo, no.

De esta manera el hemisferio izquierdo analiza, abstrae, cuenta, marca el paso, planea los procedimientos paso a paso, verbaliza y hace afirmaciones racionales de acuerdo a la lógica. Su modo de trabajar es la modalidad analítica, verbal calculadora, secuencial, simbólica, lineal y objetiva.

El hemisferio derecho tiene una manera de conocer diferente, con ella vemos cosas que podrían ser imaginarias, que sólo existen en el ojo de la mente. Con el se pueden entender las metáforas, soñar y crear nuevas combinaciones de ideas.

El conflicto de aprender a dibujar origina un notable conflicto mental.

Puesto que dibujar una forma percibida es en gran parte función del cerebro derecho, hemos de mantener fuera de ella al cerebro izquierdo. El problema es que el cerebro izquierdo es dominante y rápido, muy propenso a precipitarse, a irrumpir con palabras y símbolos e, incluso, a encargarse de trabajos en los que no tiene demasiado éxito.

Por ello es que el dibujo se convierte en una tarea que rechaza el cerebro izquierdo dominante, de tal manera que no pueda o no quiera realizar y le permita al lado derecho desarrollar la percepción visual para poder expresar lo que ve, piensa o siente de una manera no verbal sino espacial, intuitiva y atemporal.

Técnicas de Bocetaje

HEMISFERIO IZQUIERDO		HEMISFERIO DERECHO	
Verbal:	Utiliza la palabra para nombrar, describir definir	No verbal:	Utiliza la cognición no verbal para procesar las percepciones
Análítico:	Soluciona las cosas paso a paso, parte a parte	Sintética:	Une las cosas para formar todos completos
Simbólica:	Usa un símbolo para representar algo. Por ejemplo, el dibujo N quiere decir ojo, el signo + representa la suma	Real:	Se relaciona con las cosas tal como son en el momento presente
Abstracta:	Toma un pequeño fragmento de información y lo usa para representar el todo	Analógica:	Ve semejanzas entre las cosas; comprende las relaciones metafóricas
Temporal:	Lleva cuenta del tiempo y ordena las cosas en sucesión, una tras otra: empieza por lo primero, sigue por lo segundo, etc.	Atemporal:	No tiene sentido del tiempo
Racional:	Extrae conclusiones basándose en la razón y los datos	Irracional:	No necesita basarse en la razón ni en datos; de buena gana posterga los juicios
Digital:	Usa números, como al contare	Espacial:	Ve las relaciones entre una cosa y otra y la manera en que las partes se unen para formar un todo.
Lógica:	Extrae conclusiones basándose en la lógica: una cosa se sigue de otra en orden lógico (por ejemplo, un teorema matemático o un argumento bien expuesto)	Intuitiva:	Da saltos de comprensión con frecuencia basándose en datos incompletos, corazonadas, sensaciones o imágenes visuales.
Lineal:	Piensa en función de ideas encadenadas, de modo que un pensamiento sigue directamente a otro, y esto suele conducir a una conclusión convergente	Holista:	Ve la totalidad de las cosas de una vez; percibe las formas y estructuras en su conjunto, lo cual suele conducir a conclusiones divergentes

Técnicas de Bocetaje

1.2 Ejercicios de líneas

Líneas Rectas. Siempre mantienen la misma dirección y pueden ser:

- **Horizontal:** Para dibujar lo hacemos de izquierda a derecha



- **Vertical:** la dibujamos de arriba hacia abajo



Oblicua.

- **Ascendente:**



- **Descendente:**



Línea Quebrada. Si se combinan las líneas rectas entre sí, producimos una línea en forma de zigzag llamada línea quebrada.



Líneas Curvas. Su dirección es variable y son:

- **Espiral:**



- **Ondulada:**



- **Cerrada:**



- **Abierta:**

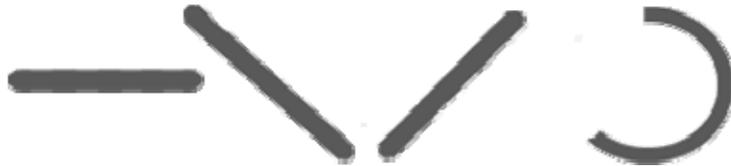


Líneas Mixtas. Si unimos las líneas rectas y curvas, obtenemos las líneas mixtas.



Las líneas también pueden ser clasificadas en:

- gruesa

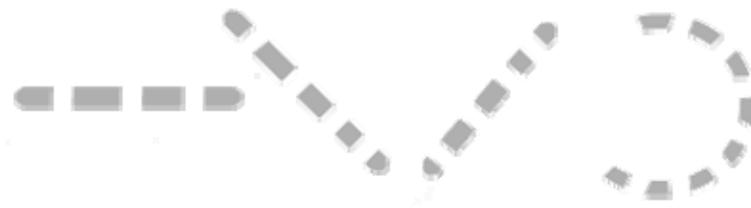


Continua:

- fina



- gruesa



Punteada:

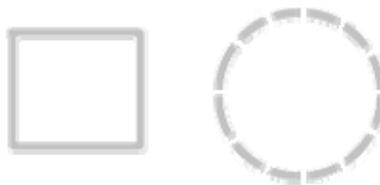
- fina



El dibujo utiliza la combinación de todas estas líneas para construir imágenes, y para aprender a dibujar es necesaria la práctica.



Con las líneas rectas y curvas se pueden hacer formas geométricas como estas; pero para hacer estas imágenes fue necesario hacer las líneas cerradas. Se debe recordar mantener el paralelismo de las líneas¹ ya que acentúan la cualidad particular que tiene cada línea en el espacio donde se representa.



Algunos de los dibujos más sugestivos se han realizado con una gran soltura y únicamente contienen imágenes que apenas emergen de unas pocas líneas o de una trama de líneas. De todos modos, sólo la intención de dibujar con soltura no consigue siempre que el trazo de la mano sea ágil y que el ojo observe las cosas como si se tratara de una aventura. Generalmente cuando se comienza un dibujo, sea cual fuere, sobre todo si es un artista sin experiencia o no confía demasiado en su capacidad técnica, suele imperar una especie de determinación terca en hacerlo “bien”, la cual, la mayoría de las veces, estropea la espontaneidad de este tipo de dibujos.

Si se cree que lo que se ambicionaba y esperaba no corresponde con el resultado obtenido, es posible que convenga relajarse en lo tocante a la técnica y al modo de interpretar la imagen. Es decir, que para empezar, se deben olvidar los detalles y la tentación de producir una obra terminada.

1.3 Concepto de las líneas horizontal y vertical

De un modo limitado, la línea es capaz de expresar emociones: una línea gruesa, por ejemplo se asocia con la audacia, una línea recta con la fuerza y la estabilidad, una línea en zigzag con la excitación, aunque todo esto son generalizaciones.

¹ <http://www.palmexo.com/piston/rojomenina.html>

Líneas rectas de la misma longitud y grosor en agrupaciones paralelas pueden introducir factores de relación proporcional e intervalos rítmicos; cambiando las longitudes y los grosores de las líneas, se experimentan ritmos más complejos y provocan un impacto visual mayor.

Operando conjuntamente con líneas horizontales y verticales se puede introducir el principio de las oposiciones equilibradas de tensiones. La vertical expresa una fuerza de significación primordial: la gravedad. Es la representación ideal para expresar fuerza o robustez al mismo tiempo que el sentido del equilibrio y la estabilidad², unido al intento de interpretación del sentido de la exaltación, son las líneas que utilizamos en los dibujos de las catedrales góticas o árboles entre otros objetos.

La horizontal, a su vez, contribuye a una sensación primaria: un plano soportante. Asociada a la idea de tranquilidad y calma, el reposo que queda "imaginado"³ favorece la meditación, son paisajes idílicos de la línea del horizonte del mar o las líneas de dunas tanto de playa como de desiertos.

Las dos juntas producen un sentimiento profundamente satisfactorio, quizás porque simbolizan la experiencia humana del equilibrio absoluto, de mantenerse en pie en el plano del suelo.

Las diagonales introducen poderosos impulsos direccionales, un dinamismo que es el resultado de las tendencias no resueltas hacia la vertical y horizontal que se mantiene en suspensión equilibrada. Produce sensaciones de actividad, de movimiento⁴ y según la dotemos de más o menos inclinación, le conferimos el carácter de intensidad.

La curva: Es el contrapunto de todo lo que puede representar la línea recta, es el símbolo primordialmente de movimiento, de actividad y de vida, también se asocia psicológicamente a todo lo femenino⁵ o todo aquello que deseamos aparentar de naturaleza delicada.

Las propiedades de las líneas son longitud, dirección y posición.

² <http://www.palmexo.com/piston/index.html>

³ <http://www.palmexo.com/red11septiembreA.jpg>

⁴ <http://www.palmexo.com/piston/retratos/redCvanessa.jpg>

⁵ http://es.geocities.com/palmexo/REALIDAD_TO_ABSTRACCION.HTML

Resumen

Cuando se empieza a dibujar, es importante tomar en consideración el lugar de apoyo, el entorno, medidas y proporciones; así como también el lugar donde se apoyará el papel, que en términos generales debe ser una superficie lisa y firme.

En el momento que se este haciendo bocetos, un bloc de dibujo con tapa de cartulina dura es lo más apropiado. Para los dibujos más grandes o con más detalle es cómodo usar una tabla de apoyo ligeramente inclinada sobre la mesa.

Conclusión

Diseñar es difícil, difícil porque diseñar está muy vinculado a imaginar e imaginar no es moneda corriente. Diseñar es abocetar, bosquejar, componer, etc., pero en definitiva es crear. Posiblemente incluso se pueda discutir la precisión del término diseñar, es posible que “componer” sea más exacto; la composición es la estructuración o disposición ordenada y equilibrada de los diversos elementos que van a componer el objeto del diseño.

De todas formas el binomio creación-imaginación es indisoluble, y aún todavía podríamos añadir algún sumando más al binomio y decir que imaginación más fantasía y más interpretación dan lugar y culminan en la creación. Nos parece también que estos anteriores conceptos están sujetos a dos factores principales que son la capacidad de representación y la capacidad de combinación y que de estas capacidades surge, a posteriori, la capacidad de creación.

Para ejercitar la capacidad de representación, meditamos sobre posibilidades, analizamos el esquema formal del conjunto de que se trate, analizamos los aspectos particulares de cada elemento interviniente, observamos los diversos términos de relación entre los elementos. Durante el análisis surgen en nuestra mente representaciones de sistemas conocidos, sus dificultades, sus ventajas, sus inconvenientes. La facultad de representación nos induce a modificar, alterar, transformar, cambiar, elegir, etcétera.

En cuanto a la capacidad de combinación, la facultad de combinar lo representado, lo transformado o cambiado, descubre nuevas posibilidades, realza, acentúa y entramos de lleno en el terreno de la “creatividad”, en síntesis, de la capacidad de crear. Así la creatividad se sitúa como: una actitud nueva ante algo que deseamos transformar, esta actitud representa la suma de todos nuestros conocimientos, pensamientos, reacciones, es decir, se genera una disposición de ánimo hacia una nueva solución, hacia un nuevo sistema.

Bibliografía

- Chilvers, Ian, Osborne, Harold, Farr, Dennis. Diccionario de Arte. Madrid: Alianza Diccionarios, 1990.
- Chilvers, Ian. Diccionario de Arte. Madrid: Editorial, Madrid, 1994
- De Saussure, Maurice. Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas. México: Ediciones Gustavo Gili, S.A. de C.V., 1995.
- Edwards, Betty. Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. México: Editorial Urano, 1999
- Martin, Judy. Aprender a abocetar. Barcelona: Editorial Blume, 1994.

Vínculos

- <http://www.clinicadoctorquintero.com/desarrollopsicomotor.htm>
- <http://www.palmexo.com/taller/lineas.html>
- <http://www.rena.e12.ve/Primeraetapa/estetica/lalineas1.asp>
- http://www.uca.es/escuela/emp_je/investigacion/congreso/mdc011.pdf

Tema 2. Ubicación de los objetos en el formato

Subtemas

- 2.1 Sentido del espacio tridimensional
- 2.2 Sentido del espacio bidimensional
- 2.3 Dibujo analítico

Objetivo de Aprendizaje

Al término del tema el estudiante trabajará en el mundo bidimensional y tridimensional encontrando las bases en el dibujo analítico

Introducción

Nuestros ojos están acostumbrados a definir el espacio pictórico en términos de primer plano, plano medio y plano de fondo o distancia.

Para generalizar, hay una serie de elementos pictóricos que crean el espacio: los detalles en primer plano son más grandes y presentan mayor definición que los que se sitúan en el fondo, del mismo modo, los colores son más claros y más saturados. El fenómeno visual llamado “perspectiva atmosférica” es una función del color: los efectos de color en los planos distantes aparecen más desdibujados y adquieren una tonalidad azulada en comparación con la mayor intensidad y variedad de matices de los planos próximos. Las líneas horizontales que se alejan del espectador tienden a converger en la línea del horizonte – uno de los principios básicos de la perspectiva. En un paisaje, estas líneas horizontales en fuga suelen estar representadas por arroyos, ríos, caminos, hileras de árboles, marcas de arado, cercas y setos. Cuando se dibujen bocetos se tendrá que confiar en la información que transmiten los ojos y se deben buscar en el tema aquellos elementos que le sirvan de referentes espaciales, procurando, eso si, no perder la frescura en la ejecución de la obra.

A pesar de que no siempre sea necesaria la creación de una composición formal circunscrita a los límites del sustrato de bocetos, en ocasiones, el equilibrio de los elementos y las relaciones que se establecen entre una forma y otra constituyen el centro de interés visual del trabajo.

En nuestras composiciones gráficas, hemos de procurar siempre encontrar un equilibrio formal entre todos los elementos que las constituyen, a fin de poder así hallar un adecuado sentido gráfico de nuestro diseño para poder lograr una

comunicación eficaz. Debemos tener muy presente que, por principio, nada debe ser gratuito en un diseño. Tampoco debemos excedernos en la utilización de elementos por el mero hecho de hacer acopio de datos gráficos, que probablemente se volverían en contra de nuestra comunicación entorpeciénola: producirían un número excesivo de "ruidos" que, en última instancia, sólo servirían para enmascarar y ocultar el mensaje principal de nuestra comunicación.

Nuestro diseño debe constituir un todo en el que cada uno de los elementos gráficos de que nos servimos posea una función específica, sin interferir en importancia y protagonismo a los elementos restantes. Debemos, pues, analizar detenidamente uno a uno los elementos que hayamos decidido seleccionar, cada uno en sus modalidades visuales más básicas.

El diseñador ha de buscar y encontrar las relaciones fundamentales entre los elementos y el espacio gráfico donde han de interactuar. Por ejemplo, algunos elementos de un diseño son más o menos pesados en función de la ubicación que les asignemos dentro de nuestra composición. Los elementos situados a la derecha del área de diseño poseen un mayor peso visual, están adelantados ópticamente y dan idea de proyección y avance en la composición. Mientras que los elementos que situamos en la zona izquierda retrotraen la composición y transmiten una sensación de ligereza visual más acentuada, según nos vayamos acercando al margen izquierdo de nuestra página.

Observemos, por último, cómo varía también la apreciación de los elementos según los ubiquemos en la zona superior o en el área inferior de la página. La zona que posee mayor ligereza visual es la superior: allí el peso de los elementos es mínimo, al verse equilibrado con el espacio en blanco que aparece justo debajo de esta zona. Ocurre absolutamente lo contrario si ubicamos los elementos próximos al pie: de nuestra composición, justo junto al límite inferior. El peso visual es máximo, ya que estamos situando nuestros elementos al borde inferior, y carecemos por debajo de un espacio que nos equilibre su peso visual.

Atenderemos, por tanto, al tamaño y a la ubicación de cada uno de los elementos de nuestro diseño en función de la importancia que les queramos adjudicar en relación con el resto de la composición. Tengamos en cuenta siempre los efectos visuales que se producen dentro del área de diseño, considerando que son, en última instancia, el resultado de la interacción de un conjunto integrado de elementos aislados.

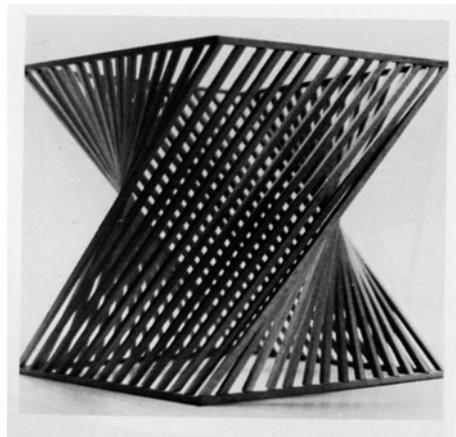
2.1 Sentido del espacio tridimensional

De hecho, vivimos en un mundo de tres dimensiones. Lo que vemos delante de nosotros no es una imagen lisa, que tiene sólo largo y ancho, sino una expansión

con profundidad física, la tercera dimensión. El suelo que hay bajo nuestros pies se extiende hasta el horizonte distante. Podemos mirar directamente adelante, hacia atrás, hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba, hacia abajo. Lo que vemos es un espacio continuo en el que estamos incluidos. Hay muchos objetos cercanos que podemos tocar y objetos más lejanos que se hacen tangibles si tratamos de llegar hasta ellos.

Todo objeto que sea pequeño, liviano y cercano puede ser levantado y sostenido por nuestras manos. Cada movimiento del objeto muestra una figura diferente, porque ha cambiado la relación entre el objeto y nuestros ojos. Si caminamos directamente adelante hacia una escena (esto no es posible en el mundo bidimensional) no sólo los objetos que están a la distancia se vuelven gradualmente más grandes, sino que sus figuras cambian, porque vemos más de ciertas superficies y menos de otras.

Nuestra comprensión de un objeto tridimensional nunca puede ser completa con un vistazo. La perspectiva desde un ángulo fijo y una distancia puede ser engañosa. Una figura circular que sea primeramente vista desde cierta distancia alejada puede terminar por ser, tras un examen más cercano, una esfera, un cono, un cilindro o cualquier otra figura que tenga una base redonda. Para comprender un objeto tridimensional, tenemos que verlo desde ángulos y distancias diferentes y luego reunir en nuestras mentes toda la información para comprender plenamente su realidad tridimensional. Es a través de la mente humana que el mundo tridimensional obtiene su significado.



El diseño tridimensional

En forma similar al bidimensional, el diseño tridimensional procura asimismo establecer una armonía y un orden visuales, o generar una excitación visual dotada de un propósito, excepto porque su material es el mundo tridimensional.

Es más complicado que el diseño bi-dimensional porque deben considerarse simultáneamente varias perspectivas desde ángulos distintos y porque muchas de las complejas relaciones espaciales no pueden ser fácilmente visualizadas sobre el papel. Pero es menos complicado que el diseño tridimensional porque trata de formas y materiales tangibles en un espacio real, así que todos los problemas relativos a la representación ilusoria de formas tridimensionales sobre un papel (o cualquier otra superficie lisa) pueden ser evitados.

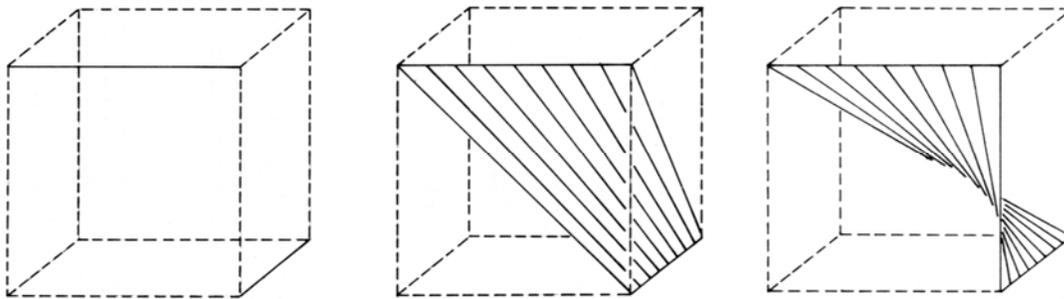
Algunas personas se inclinan a pensar en términos escultóricos, pero muchas otras tienden a hacerlo en términos pictóricos. Estas últimas pueden tener algunas dificultades con el diseño tridimensional. A menudo están tan preocupadas con la visión frontal de un diseño que dejan de lado otras perspectivas. Pueden pensar que las estructuras internas de las formas tridimensionales están más allá de la comprensión, o sentirse fácilmente traídas por el color y la textura de la superficie cuando el volumen y el espacio son más importantes.

2.2 Sentido del espacio bidimensional

Las dos dimensiones son longitud y anchura. Entre ambas determinan un plano, sobre el que pueden mostrarse trazos visibles, y que no tiene ninguna profundidad que no sea de tipo ilusorio. Los trazos no tienen espesor y pueden ser tanto abstractos como figurativos. La superficie y los trazos tomados en conjunto revelan un mundo bidimensional que difiere por completo de nuestra experiencia cotidiana.

El mundo bidimensional es esencialmente una creación humana. Dibujar, pintar, imprimir, teñir o incluso escribir son actividades que conducen directamente a la formación del mundo bidimensional.

A veces podemos ver bidimensionalmente las cosas tridimensionales, tales como una vista que disfrutamos por su pura belleza pictórica. En la actualidad, con los progresos de la tecnología, la cámara transforma inmediatamente todo lo que hay frente a su lente en una imagen plana, y la televisión transmite instantáneamente las imágenes móviles hacia una superficie definida. Las señales texturadas de materiales naturales lisos, como la piedra, la madera, etc., también sugieren imágenes bidimensionales. Con todo, a través del ojo humano el mundo bidimensional adquiere su significado.



El diseño bidimensional

El diseño bidimensional concierne a la creación de un mundo bidimensional mediante esfuerzos conscientes de organización de los diversos elementos.

Una marca casual, como un garabato en una superficie lisa, puede dar resultados caóticos. Eso puede estar lejos del diseño bidimensional, cuyo principal objetivo es establecer una armonía y un orden visuales o generar una excitación visual dotada de un propósito.

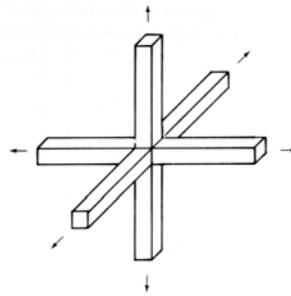
Entre el pensamiento bidimensional y el tridimensional hay una diferencia de actitud. Un diseñador tridimensional debe ser capaz de visualizar mentalmente la forma completa y rotarla mentalmente en toda dirección como si la tuviera en sus manos. No debe reducir su imagen a una o dos perspectivas, sino que debe explorar prolijamente el papel de la profundidad y el flujo del espacio, el espacio de la masa y la naturaleza de los diferentes materiales.

Las tres direcciones primarias

Para comenzar a pensar en forma tridimensional debemos ante todo conocer las tres direcciones primarias.

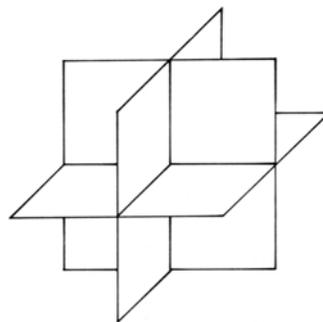
Como se ha dicho antes, las tres dimensiones son largo, ancho y profundidad. Para obtener las tres dimensiones de cualquier objeto debemos tomar sus medidas en dirección vertical, horizontal y transversal.

Las tres direcciones primarias son así una dirección vertical que va de arriba abajo, una horizontal que va de izquierda a derecha y una transversal que va hacia delante y hacia atrás.



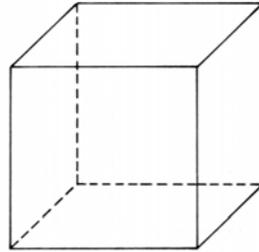
las tres direcciones

Para cada dirección podemos establecer un plano liso. De esta manera podemos tener un plano vertical, un plano horizontal y un plano transversal



planos lisos

Duplicando tales planos, el vertical se transforma en los planos de adelante y atrás, el horizontal en los de arriba y abajo, el transversal en los de izquierda y derecha. Con tales planos se puede construir un cubo.



el cubo

2.3 Dibujo analítico

Se considera a menudo que la visión es una actividad tan instintiva que apenas damos importancia al dibujo basado en la observación directa.

En primer lugar, mirar, no es tan fácil y poca gente dedica suficiente tiempo a la observación intensa e inquisitiva necesaria para cultivar la capacidad de mirar. La apariencia real de las cosas es esencialmente diferente de la que obtenemos con la mirada rápida y preconicionada de reconocimiento que nos sirve para el propósito de la vida cotidiana.

En segundo lugar, nuestro sentido del espacio y de la coherencia estructural deriva de nuestra experiencia del mundo de los objetos físicos; si empobrecemos este sentido por no explorar esta realidad objetiva adecuadamente, es decir, intelectual y sensitivamente, nos encontraremos que el trabajo que producimos se hace estrecho y limitado.

En tercer lugar, el intento de ser escrupulosamente fieles a nuestras sensaciones de espacio, color y estructura no sólo nos ayuda a conocernos a nosotros mismos sino que fortalece nuestra capacidad de razonar independientemente.

Ejercitar el ojo es una necesidad básica para apreciar y valorar las relaciones; el carácter de cada forma se revela por una concienciación de la relación entre su altura y su anchura, de la disposición en el espacio de los puntos críticos de cambio en su contorno.

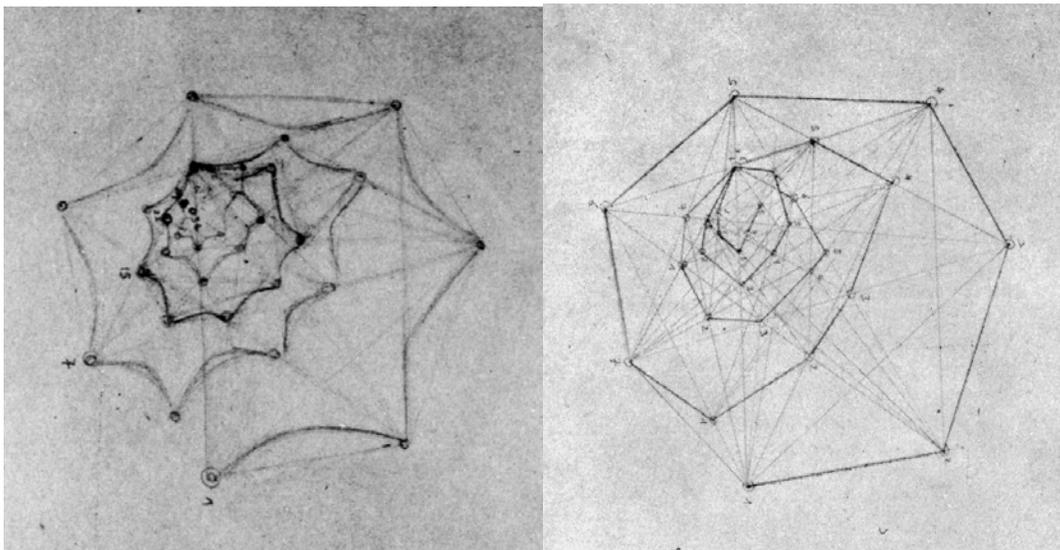
Además de estas indicaciones, también es importante el dibujo que explora el campo de las formas funcionales. Los artistas de siglos anteriores se dedicaron con frecuencia al estudio del dibujo de anatomía y arquitectura; hoy no sólo

provoca nuestro interés la estructura interna de las formas naturales (incluyendo las imágenes microscópicas y telescópicas) sino también la magnífica lógica funcional de la maquinaria y las formas hechas por el hombre.

Con ello, no sólo se fortalece el sentido estructural, sino que se estimula el poder de invención formal, de diseño. Cézanne, en el siglo XIX, dijo: “El Arte es una construcción paralela a la Naturaleza”; algunos artistas del siglo XX han dicho implícitamente que también puede ser “una construcción paralela a la Ciencia”.

Pero el interés del artista en los fenómenos de la “era de la máquina” no radica en su funcionamiento material sino en la lógica visual de sus relaciones o en su potencia simbólica, en el hecho de que estas experiencias visuales evoquen las imágenes “personales” más profundas de poder e interrelación equivalentes. Se pueden dibujar no sólo secciones cortadas de formas naturales (frutas, vegetales, bulbos, huesos, piedras), sino también partes de bicicletas, motores de combustión, movimientos del reloj, picadoras, etc.

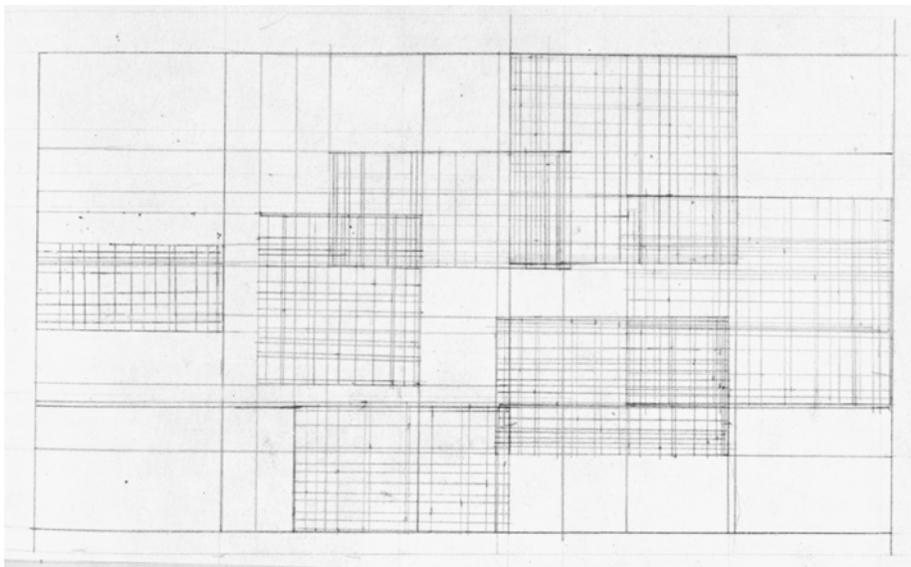
El curso de dibujo analítico de Kandinsky se ocupaba de la extracción de las líneas internas de fuerza del complejo de las formas presentadas; los objetos se consideraban como energías-tensiones, y la composición se reducía a una disposición de líneas que expresaban estas tensiones. El ojo es fácilmente inducido a seguir una dirección lineal y, al seguir la línea, le atribuye la cualidad de movimiento. Energías-tensiones semejantes operan también en la tracción visual de masas y colores y el movimiento se consigue por la desviación del ojo sin concentrarlo en ningún punto determinado. En otras palabras un análisis en términos de las líneas de fuerzas interiores o direcciones axiales.



Además existe el tipo de dibujo analítico representado por los dibujos de Mondrian y sus pinturas de fachadas de iglesias y árboles de 1909 a 1914, donde opera un proceso dual de simplificación.

El primer proceso tiene como objetivo la eliminación de detalles y refuerza el descubrimiento de los movimientos estructurales en el objeto observado, el segundo pretende representar en términos geométricos equivalentes el principio estructural o ley de crecimiento y equilibrio que se forma en la mente mediante la contemplación del objeto.

Otros aspectos seleccionados del objeto (el plano base de las formas en el espacio, un planteamiento de los límites o puntos extremos de las formas, las formas de las luces, planteamiento puramente de dimensiones) o de interés gráfico pueden ser útiles igualmente como principios para el análisis.



Lo verdaderamente importantes es la manera sostenida y consistente en que un principio particular prevalece en cada estudio, en otras palabras, sin perder nunca de vista la finalidad particular a la que sirve el análisis.

Resumen

Al vivir en un espacio tridimensional, nuestra experiencia de la forma es primordialmente tridimensional. Una forma tridimensional es aquella hacia la que nos podemos acercar, de la que nos podemos alejar y a la que podemos rodear; puede verse desde diferentes ángulos y distancias. Está a nuestro alcance, la podemos tocar e incluso coger.

Una forma tridimensional no está forzosamente fija. Un ser vivo puede describirse como una forma tridimensional que corre, vuela, nada o desplaza parte de su cuerpo. Las formas tridimensionales interactúan con otras formas tridimensionales del entorno.

Los escritos, dibujos, pinturas, decoraciones, diseños y garabateos humanos tienen contornos y colores que pueden percibirse como formas bidimensionales.

Las superficies naturales que tienen texturas y dibujos a veces se perciben como formas bidimensionales. Con todo, podemos considerarlas esencialmente como una creación humana para la comunicación de ideas, el recuerdo de experiencias, la expresión de sentimientos y emociones, la decoración de superficies planas y la transmisión de visiones artísticas.

Las formas bidimensionales consisten en puntos, líneas y planos sobre superficies planas.

Conclusión

Hay tantas formas de dibujar a mano alzada como formas de escribir, cada alumno debe encontrar una que lo identifique, que sea personal y lo represente tanto en un apunte personal como en un dibujo de comunicación. Los dibujos a los que nos referimos son generalmente un recorte intencionado de la realidad, lo contrario es el hiper realismo o la fotografía.

En primer lugar, debemos considerar, que cada elemento que escojamos está cargado de un alto potencial significativo desde el punto de vista visual y que, manejados adecuadamente, llegan a constituir una sólida base de comunicación de nuestro mensaje en función de la forma, tamaño, ubicación, etc. que les asignemos a cada elemento de la composición, en función de la ubicación, dimensión, y protagonismo que le asignemos, experimenta en su significado pequeñas variaciones que el diseñador ha de tener en cuenta constantemente a lo largo de todo su trabajo creativo.

El diseñador debe elegir y seleccionar continuamente la información aportada por cada uno de los elementos gráficos, que en muchas ocasiones se presentan cargados de excesos de significación gráfica, o como ocurre otras veces, hay que potenciar significativamente los elementos, ya que en estos casos aportan una información visual débil.

El diseñador, una vez asimilada toda la información sobre aquello que quiere comunicar, ha de empezar a generar soluciones de diseño adecuadas al propósito. Lo primero que hemos de determinar es el área de diseño en que nos vamos a mover: qué forma, qué tamaño, qué dimensión asignaremos al espacio del que disponemos en nuestra composición gráfica.

Habremos de definir el formato gráfico sobre el que trabajaremos: en esta primera toma de decisiones influyen diferentes factores, desde imperativos motivados por la creatividad exigida por la temática a desarrollar, hasta otros relacionados con el coste de producción disponible. Sin embargo, debemos considerar que la elección de un formato que se aleja de los estándares de producción puede enriquecer nuestra creatividad gráfica, evitando la monotonía formal, sin necesidad de aumentar en muchas ocasiones los costes de producción.

Bibliografía

- De Sausmarez, Maurice. Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas. México: Ediciones G.Gili, S.A. de C.V., 1995.
- Edwards, Betty. Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. México: Editorial Urano, 1999
- Martin, Judy. Aprender a abocetar. Barcelona: Editorial Blume, 1994.
- Wucius, Wong. Fundamentos del diseño. Barcelona. Editorial G. Gili, S.A. de C.V., 1995

Vínculos

- http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/composicion_ubicacion/index.htm
- http://www.uca.es/escuela/emp_je/investigacion/congreso/mdc011.pdf

Tema 3. Espacio positivo y negativo

Subtemas

- 3.1 Técnicas de bocetaje
- 3.2 Ejercicios de línea
- 3.3 Ejercicios de mancha
- 3.4 Expresión gestual

Objetivo de Aprendizaje

Al término del tema el estudiante utilizará el boceto para hacer perceptible lo que la vista comprende como el objeto ideal y transformarlo con el uso de diversas técnicas en apreciaciones burdas pero concisas en la entrega final de tareas específicas (tal es el caso de ilustraciones, fotografías o carteles, entre otros).

Introducción

Una de las habilidades en las que se basa el dibujo es la percepción de espacios en negativo. Para algunos, este ejercicio supone un gran esfuerzo, ya que para ver los espacios en negativo hay que poseer una extraña cualidad: la de ver lo que no está. Hoy en día, en que tendemos a fijarnos en los objetos, en una cultura de objetos, hasta sorprende darnos cuenta que los espacios son importantes. Estos ejercicios permiten que los espacios se conviertan para el artista en algo real que le proporcionará un nuevo modo de ver.

“Espacios en negativo” y “formas en positivo” son dos términos que se suelen usar en arte. En el dibujo de la cabra montés, por ejemplo, el animal es la forma en positivo, y el cielo y el suelo los espacios negativos. Los espacios en negativo son tan importantes como las formas en positivo. En los dibujos, las formas de los espacios en negativo son reales y no una especie de “aire” o un “vacío”.

Los espacios “vacíos” son reales, su forma es real, ya que comparten los contornos con los objetos. Si se dibuja el contorno de los espacios, también se dibujara el objeto y de una manera mas precisa, porque comparte sus contornos con él y son parte del entorno que le da su forma.

3.1 Técnicas de bocetaje

A través del boceto hacemos perceptible el objeto ideal por los sentidos (la vista). Dicho boceto es el inicio del trabajo. La mente se pone a trabajar y se realizan las transformaciones en el acto. Aquello que se quiere, se ve en la idea, a partir de la sugerencia del elemento material. Se toma el lápiz o el pincel y se comienzan a trazar líneas: a dibujar.

Un boceto es la primera aproximación al dibujo definitivo y la mejor manera de tantear una idea o una determinada figura. Se supone como una especie de entrenamiento previo al dibujo definitivo o una labor de exploración para aclarar las ideas. A veces un buen boceto es mil veces mejor que un dibujo acabado.

Es tan importante el boceto que a veces toda la información que se necesita para sacar adelante un trabajo se encuentra ahí.

El bocetaje es el paso previo antes de tener un dibujo totalmente terminado. Además es el proceso fundamental en el resultado final, ya que es el momento en el cual se plasma todo aquello que se tiene en mente y se define. De esta manera el lápiz contendrá toda la descarga creativa.

El medio ideal para dibujar ha de ser limpio. Ligero y de fácil transporte y en cualquier situación, debe tener un manejo sencillo. Tanto los lápices como las plumas esferográficas los rotuladores responden a esta descripción, aunque no sea sólo la manejabilidad la única razón par su uso.

Todos estos medios presentan una fluidez especial y una calidad de línea variable, que imprime vitalidad al dibujo. Cada una tiene su particular textura, pero la línea que se obtiene es suave y responde a la presión y movimiento de la mano

Entre todos los medio para bocetar, el carboncillo y el pastel son, quizás los que permiten trabajar con mayor libertad y soltura. Estos medios animan a adoptar una técnica y una manera de trabajar el dibujo más fácil. El carboncillo puede resultar un poco incómodo por el polvo que desprende. También puede romperse durante el desplazamiento hacia el lugar al que se dirige a pintar. Además, al acabar la obra de carboncillo hay que rociarla inmediatamente con algún fijativo si se pretende conservar la obra. No obstante las dificultades que presenta este medio, no hay modo de imitar el grano de la línea ni la textura del carboncillo. Se usa para dar tratamiento a las líneas sólidas y contrastes acentuados al dibujo.

Tiza

El término “tiza” se usa aplicado a una gran variedad de posibilidades. Puede comprarse en la modalidad de lápices de color, es decir con una envoltura de madera, también en la gama de tonos marrones, rojos y negros que ofrecen los lápices conté, pero asimismo las ceras de colores para niños pueden ser de utilidad.



Conté

Los lápices conté comparten algunas propiedades con el carboncillo en lo referente a la facilidad de su manejo y a su textura granulada, aunque la calidad de su trazo es más aceitosa que la del carboncillo y, por lo tanto, más estable. El pastel Conté es un medio tradicional para el dibujo de estudios del natural y de paisajes. Los marrones – sombra y sanguina – dan calidez a la imagen; el negro es rico en matices y profundo, y también se puede comprar pastel blanco para las luces. Si se utilizan papeles de colores como base para el dibujo, con la gama tonal reducida del pastel Conté también se pueden obtener resultados muy interesantes.



Ceras

Las ceras ofrecen una gama muy amplia de colores para realizar bocetos sin ningún tipo de pretensiones. Los colores saturados y las puntas romas de este medio animan a dibujar impresiones de color y forma rápidamente y sin inhibiciones; a menudo, el resultado se parecerá a los dibujos infantiles, aunque planeado y ejecutado con la sofisticación de un ojo adulto. Los trabajos de línea realizados con pasteles tiñen un carácter muy especial, sin embargo, este medio también permite trabajar con difuminados.



Lápiz

La calidad de la línea depende de la dureza o blandura del lápiz, de la calidad de la punta y de la presión que se le aplique al dibujar. A veces, se tendrá la punta muy afilada para obtener una línea clara e incisiva; por el contrario, una punta roma da un aspecto más suave al dibujo. Para cambiar el grosor de la línea y su textura se puede inclinar, girar y torcer la punta del lápiz.

Para los dibujos se necesitarán lápices de las durezas consignadas bajo la letra del código B – los lápices con letra de código H son excesivamente duros y la línea que proporcionan es demasiado clara para el dibujo de bocetos –. Mientras más blanda sea la mina del lápiz menos tardará en perder la punta.

Los lápices de colores también se transportan con facilidad, y son muy adecuados para dibujar en color. Se debe tener en cuenta que los colores se pueden mezclar para obtener otros colores.



Pluma esferográfica

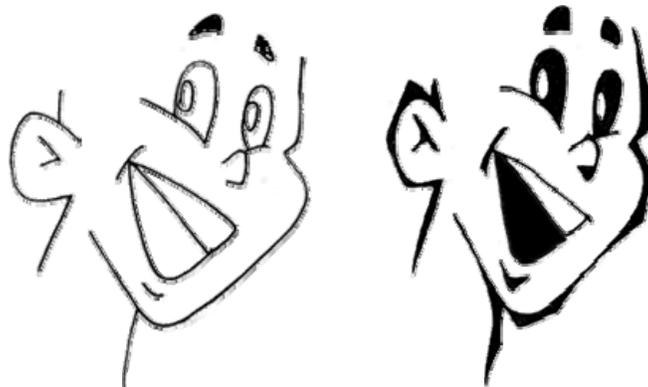
Las plumas esferográficas tienen una fluidez especial que estimula un manejo más ágil. Se puede dejar que la punta discorra libremente para crear una línea activa, insegura o presionar con fuerza y trazar con vigor para obtener una imagen densa.

3.2 Ejercicios de línea

Todos los objetos pueden ser reconocidos y por lo tanto pueden ser representados sobre un soporte de dos formas diferentes, aunque íntimamente relacionadas, la primera es la representación lineal⁶ y la segunda es la representación mediante manchas.

La representación lineal tiende a trazar alrededor de los objetos una líneas o contornos que son los límites del objeto que deseamos representar, tendemos a aislar el objeto que pretendemos representar en un espacio cerrado, éste intento de representación es consecuencia de nuestro sentido del tacto asociado al sentido de la vista. Los objetos son visualizados en nuestro cerebro por medio de esos sentidos, nos aprendemos de memoria como son esos objetos familiares y conocidos.

Cuando se empieza a dibujar se aprende que la línea tiene una capacidad de expresar estados de ánimo, texturas, o formas. Aquí unos ejemplos del carácter que puede dar la línea a un boceto:



⁶ <http://www.palmexo.com/piston/paralepipedos/paralepipedos.html>



Cuando se usa un medio de dibujo de línea puede llegar a parecer que éste le limita en ciertos aspectos del trabajo.

El trazo de la línea muestra el potencial para describir y dar énfasis a la forma y al espacio tridimensional, además de la capacidad de crear un ambiente y una atmósfera determinados.

Los lápices y las plumas de todo tipo – plumas esferográficas, rotuladores, plumillas y plumas estilográficas – presentan una buena calidad de línea que oscila entre firme o insegura, regular o variable, densamente trazada o apenas perceptible.

Los apuntes rápidos de un tema cualquiera son la mejor forma de probar las posibilidades que ofrece cada medio. Para descubrir las posibilidades que se crean con los trazos del lápiz o la pluma aplicados al trabajo creativo, hay que estudiar el contorno y el detalle de un modelo particular y dejar que la mano manipule el medio en concordancia con la respuesta visual.

Algunos trucos que se utilizan para crear la impresión de volumen y espacio en un dibujo de línea son:

- Interrumpir la línea cuando se trata de dibujar una forma con profanidad
- Conferir a la línea un cierto énfasis cuando describe una bella forma redondeada
- Entramar la imagen o trabajar la misma línea una y otra vez para obtener un contorno muy definido que emerja de una trama de líneas.



3.3 Ejercicios de mancha

La representación por medio de manchas tiende a dibujar los objetos como un conjunto de manchas de color, enviando con ello la información a nuestro cerebro de las luces, los colores y las sombras de aquello que percibimos.



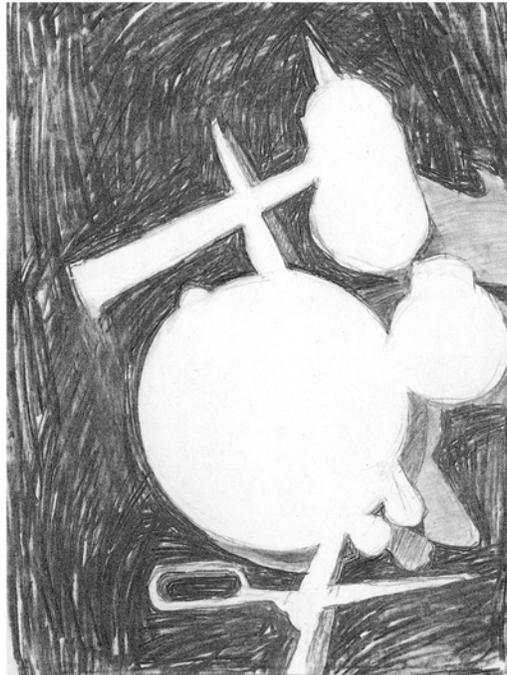


Este tipo de representación es puramente visual⁷, los objetos son mostrados como los percibe nuestra retina y de forma aislada al sentido del tacto que podemos tener de ellos.

Debido a que la percepción que se tiene de los espacios entre los objetos es totalmente ingenua, se piensa que intentar un dibujo de esta manera es una tarea ardua y difícil, pero no lo es. Los espacios que se abren entre las “formas positivas” de los modelos suelen ser llamados “formas negativas”, y lo que se debe hacer es concentrarse sólo en estas formas y comprobar el resultado final.



⁷ <http://www.palmexo.com/fantasy.html>



3.4 Expresión gestual

Uno de los mejores ejercicios de calentamiento para el dibujo de la figura humana es el dibujo gestual. Es una excelente manera de tomarle confianza a la figura, y le animará a desinhibirse y a trabajar de forma más espontánea.

Al dibujo gestual a menudo se le llama “garabato”. Es prácticamente tan fácil como hacer garabatos, pero hay unas cuantas diferencias, sencillas e importantes, que convierten el dibujo de garabatos en una de las mejores formas de mejorar sus dibujos de figuras.

Primero, el gesto no debe perder nunca la calidad de holgura, casi de libertad, de garabato.

Segundo, cuando se hace un dibujo gestual, no sólo se está haciendo un boceto holgado del aspecto del modelo, sino que también está intentando decir más sobre lo que es y sobre lo que está haciendo dicho modelo. No se dibuja lo que se ve, sino lo que el dibujante siente que es la esencia o la acción de su modelo. A menudo es difícil describir un dibujo gestual sin recurrir a términos casi místicos, porque el dibujo gestual plasma las impresiones, pensamientos y sentimientos que le transmite el modelo. El gesto es la anotación espontánea de lo que el dibujante cree que mejor plasma la vitalidad interior del modelo.

Algunas veces a los dibujos gestuales también se les llama “dibujos de acción”. La “acción” tiene sentido cuando se está dibujando una figura. Es bastante obvio ver qué tipo de acción está realizando una figura, aunque la figura no haga ningún movimiento está de pie, sentada, inclinada, cogiendo algo o doblándose.

Un dibujo gestual no lleva más de uno o dos minutos, ya que no debe ser desarrollado. En lugar de eso, hay que dejar que ocurra.

Si de manera inconsciente se intenta hacer caber el modelo dentro de la hoja de papel, se estará habituando a observar cómo las medidas de las diferentes partes de un modelo se relacionan entre sí. También desarrollará un sentido instintivo de la proporción correcta y de la composición. Desarrollará por consecuencia el hábito de pensar en cómo hacer caber cualquier cosa que dibuje en una hoja de papel, sea cual sea su tamaño o formato.

El gesto, debido a su naturaleza, es la forma ideal de dibujar personas. Estos apuntes no se dibujan por partes sino el gesto en la totalidad. El aspecto del dibujo es algo a lo que no se le debe prestar mucha atención, el objetivo es practicar identificando el gesto (sentado, bateando, hincado, etc.) simplificándolo de forma que pueda ser trasladado a su hoja de papel.





Resumen

Algunos de los dibujos más sugestivos se han realizado con una gran soltura y únicamente contienen imágenes que apenas emergen de unas pocas líneas o de una trama de líneas.

De todos modos, sólo la intención de dibujar con soltura no consigue siempre que el trazo de la mano sea ágil y que el ojo observe las cosas como si se tratara de una aventura. Generalmente cuando se comienza un dibujo, sea cual fuere, sobre todo si es un artista sin experiencia o no confía demasiado en su capacidad técnica, suele imperar una especie de determinación terca en hacerlo “bien”, la cual, la mayoría de las veces, estropea la espontaneidad de este tipo de dibujos.

Si se cree que lo que se ambicionaba y esperaba no corresponde con el resultado obtenido, es posible que convenga relajarse más en lo tocante a la técnica y al modo de interpretar la imagen. Es decir, que para empezar, se debe olvidar de los detalles y de la tentación de producir una obra.

Conclusión

Uno de los factores que determina la forma del boceto es la comunicación. El artista autónomo que trabaja en un proyecto orientado básicamente hacia su satisfacción personal, usa los bocetos como una referencia de trabajo personal, ya sea para registrar el nacimiento de una idea o para anotar su desarrollo.

Para los artistas y diseñadores cuyo trabajo se caracteriza por la colaboración, los bocetos suponen una forma de establecer una comunicación con otros miembros del equipo de diseñadores y de producción y, por lo tanto, han de ser más comprensibles. Allí donde intervienen más artesanos en la producción del boceto descrito en el boceto, hacen falta numerosos detalles prácticos que el artista original debe articular con suficiente claridad.

Los materiales y las técnicas que usan en los bocetos se orientan hacia la consecución de objetivos muy concretos. Lo que debemos grabarnos en la mente es que el proceso de elaboración del producto final introduce cambios técnicos y tiene limitaciones prácticas que no quedan reflejados en el boceto e incluso pueden llegar a desarrollar la idea hasta conducirla muy lejos del esquema original. Esto, precisamente, es uno de los aspectos más fascinantes de este tipo de trabajos, donde buena parte del potencial se sugiere en los dibujos que serán realizados mediante otros medios.

Bibliografía

- Edwards, Betty. Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. México: Editorial Urano, 1999
- Martin, Judy. Aprender a abocetar. Barcelona: Editorial Blume, 1994.
- Simpson, Ian. Curso completo de dibujo. Barcelona. Editorial Blume, 1995

Vínculos

- <http://usuarios.iponet.es/casinada/15bonsai.htm>
- <http://www.rena.e12.ve/primeraetapa/estetica/dibucomics.asp>
- <http://www.palmexo.com/taller/lineas.html>

Tema 4. Composición

Subtemas

- 4.1 Tamaño escala
- 4.2 Reconocimiento del campo visual
- 4.3 Reconocimiento del formato

Objetivo de Aprendizaje

Al término del tema el estudiante plasmará dibujos conociendo de antemano el formato en el cual plasmará sus ideas, logrando armonía y equilibrio en todos los objetos contenidos.

Introducción

La composición es el arte de combinar los diferentes elementos de un dibujo (o de una pintura) hasta obtener un conjunto agradable a la vista. En una buena composición, las diferentes formas, perfiles y colores (siempre que se utilice el color) se encuentran organizados de forma que la obra mantiene el interés del espectador después del impacto inicial.

El dibujo debe estar contenido dentro de un rectángulo de dimensiones y proporciones adecuadas, y las fuerzas dinámicas que este triángulo contenga deben mantenerse en equilibrio. Cuando se mira un dibujo con buena composición, uno se da cuenta de que la obra no pesa demasiado en una dirección ni en otra, sino que todo el conjunto mantiene un buen equilibrio.

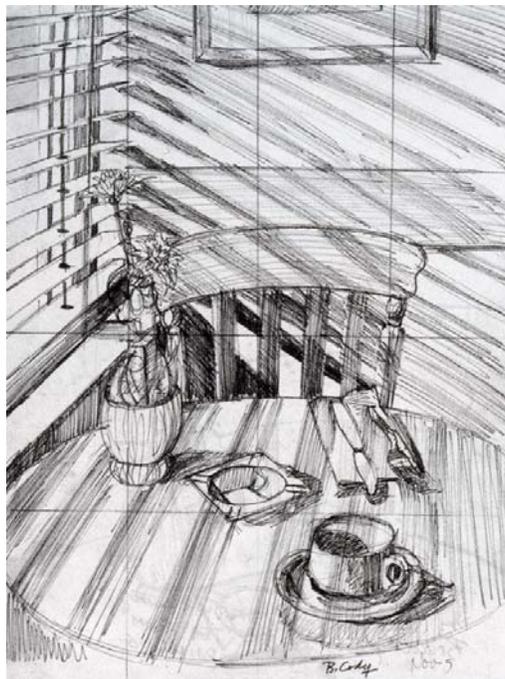
Siendo la composición el arte de disponer y ordenar los elementos de la misma o distinta clase su objetivo resulta ser el de formar un todo armónico con un fin determinado. La búsqueda de ese fin y el intento de organización de las formas pueden seguir unos determinados criterios, que persiguen la consecución del equilibrio, bien sea estático o dinámico. Estos pueden ser:

- La simetría: donde existe un eje imaginario, respecto del cual las formas resultan dispuestas a modo de espejo.
- La asimetría: si desplazamos dicho eje imaginario hacia arriba o hacia abajo, ello posibilitará la creación de áreas de mayor interés. Esta posibilidad obliga a colocar puntos interesantes en ambos lados, si queremos que la obra funcione de modo global. En otras ocasiones la asimetría se logra no desplazando el eje sino disponiendo los elementos de forma no especular.

- El peso visual: un color oscuro "pesa" más que uno claro, una forma grande pesa más que una pequeña. Una misma forma pesará más si se coloca arriba y a la derecha del formato.
- El centro de interés áureo: basado en la sección áurea, sugiere la división del área del formato de modo que se establezca la siguiente proporción: la parte menor es a la mayor como ésta lo es a la totalidad del conjunto.

4.1 Tamaño escala

Con frecuencia las composiciones geométricas formales se basan en una proporción denominada "segmento áureo" que consiste en la división en dos partes de una línea o de un rectángulo de manera que la relación del pequeño con el grande sea la misma que la relación del grande respecto de la longitud total de la línea. Esta relación (8:13, aproximadamente) se conoce desde la antigüedad, y se creía que tenía virtudes estéticas inherentes que hacían armonizar el arte y la naturaleza.



El segmento áureo fue utilizado con profusión por los artistas del Renacimiento. Aunque hoy en día no se le otorgue tanta importancia, muchas pinturas y dibujos, cuando se analizan, revelan que el artista hace uso de esta proporción de forma

inconsciente. Parece que tendemos a dividir el rectángulo de manera espontánea según este criterio.



Otra forma de medir o establecer la medida de los objetos en perspectiva, es con la introducción de elementos de comparación. Para ello nos valemos de algo muy conocido cuya dimensión ya está sabida culturalmente de antemano, como es la altura de una persona, un auto, árboles etc.

La coherencia de proporciones da escala real al dibujo para ser comprendido rápidamente.



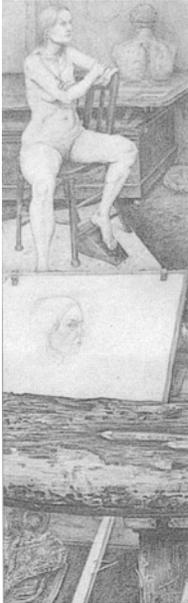
4.2 Reconocimiento del campo visual

Cuando el primer trazo de lápiz mancha la hoja de papel, empezamos a enfrentarnos con los problemas de la composición. El rectángulo por sí solo es una forma geométrica estática, pero cualquier cosa que se introduzca en él, incluso el trazo más insignificante, destruye ese equilibrio y altera nuestro modo de percibir el rectángulo.



Existe una relación entre el rectángulo y ese trazo. Por ejemplo, si hacemos una marca en el extremo superior derecho del rectángulo, nuestra mirada se verá inmediatamente atraída por este punto. Si se elabora un poco más la composición mediante la incorporación de cuadros grandes y pequeños y de líneas convergentes, entrarán en juego nuevas fuerzas direccionales. Si se incluye el tono mediante la incorporación de zonas más oscuras, se crearán más cambios en el equilibrio original del rectángulo. Si introducimos formas curvas en el rectángulo también alteramos, nuevamente, el equilibrio.

Una de las características que distinguen al dibujo es su extremada flexibilidad. Tan fácil como resulta cambiar los trazos del dibujo es cambiar la forma del rectángulo que sirve de soporte. Si el papel resulta ser demasiado grande puede cortarlo a la medida necesaria, y si el dibujo crece tanto que sale de los límites de una hoja de papel, se le pueden añadir más hojas para ampliarlo.



No existe ninguna razón por la cual no se pueda realizar un dibujo dentro de un círculo o de un óvalo, aun cuando la mayoría de los dibujos son rectangulares. Las formas rectangulares, según si son verticales u horizontales, reciben los nombres de “formato para figuras” y “formato para paisaje”, respectivamente. La tradición dictó que se pintaran o se dibujaran estos dos temas en soportes que tuvieran esos dos formatos, aunque se puede utilizar cualquier otro; uno vertical para paisaje puede ser muy efectista cuando se quiere poner el énfasis en esa disposición. Lo realmente importante es que el formato haga de vehículo para la imagen.

A pesar de que no siempre sea necesaria la creación de una composición formal circunscrita a los límites del sustrato de bocetos, en ocasiones, el equilibrio de los elementos y las relaciones que se establecen entre una forma y otra constituyen el centro de interés visual del trabajo.

Una de las reglas básicas de la composición es que nunca se deben hacer divisiones geométricas de la superficie pictórica. Aunque se puede equilibrar una composición trazando en el lado derecho una línea idéntica a la situada en el extremo izquierdo, esta organización del espacio crea un equilibrio estático parecido al que podemos encontrar en los dibujos basados en la repetición de una forma.



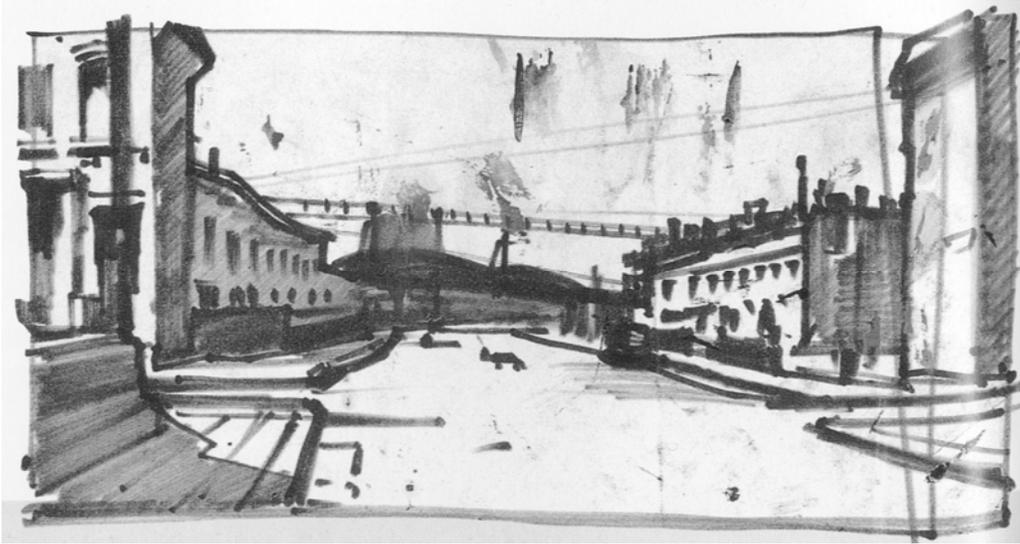
Un cuadro necesita una composición mucho más compleja y sutil que la repetición, y el equilibrio que se crea debe ser un poco evidente. Un dibujo posee una buena composición cuando mantiene el interés del espectador después de haberlo mirado con detenimiento. Ver un buen dibujo debería ser como pelar una cebolla: cada una de las capas nos sorprende con nuevas revelaciones.

Sin embargo, en arte no hay reglas que no se puedan romper, y hay artistas que consiguen que las composiciones simétricas funcionen bien. Lo realmente importante es que siempre se debe tener en cuenta y respetar la composición en un dibujo o en una pintura, pero del mismo modo que seguir las normas no es garantía de éxito, las transgresiones de las mismas tampoco llevan, necesariamente, al fracaso.

4.3 Reconocimiento del formato

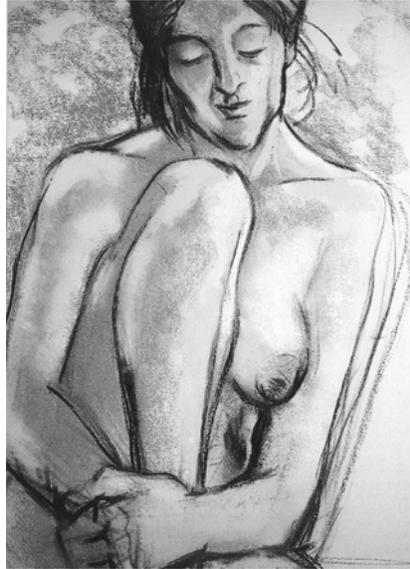
El formato es también el contorno externo de los espacios en negativo de un objeto. La forma del objeto y la forma de los espacios llenan el espacio del formato por completo. Técnicamente, la imagen total, compuesta por formas en positivo y formas de espacios en negativo, recibe el nombre de composición, que el artista

distribuye dentro del marco, de acuerdo con una serie de normas que son los principios del arte.



Se llama “composición” a la manera en que el artista dispone los elementos que componen un dibujo. Algunos componentes esenciales son las formas en positivo (los objetos o personas), los espacios en negativo (las zonas vacías) y el formato, que es la relación entre el largo y el ancho de los márgenes o bordes que limitan una superficie. Para componer un dibujo por lo tanto el artista debe disponer adecuadamente las formas en positivo y los espacios en negativo dentro del formato.

El formato condiciona la composición. Dicho de otro modo, la forma de la superficie sobre la que se dibuja (generalmente un papel rectangular) influye considerablemente en la distribución que hace el artista de las formas y espacios dentro de los bordes que limitan esa superficie.



No obstante, aunque los artistas experimentados son muy conscientes de la importancia que tiene la hechura del formato, los principiantes, pecan de una absoluta inconsciencia por lo que respecta a los límites del papel. Y esto se debe fundamentalmente a que centran casi toda su atención exclusivamente en los objetos o personas que están dibujando, sin tomar conciencia de los márgenes del papel, que los ven más o menos como el espacio real que rodea a los objetos y que no tiene límites. Esta falta de atención genera problemas de composición en casi todas las personas que se inician en el dibujo; y no conseguir unificar los espacios y las formas consiste en un problema muy grave ya que son dos componentes básicos de la composición.

Conclusión

Se podría afirmar que la composición empieza incluso antes de plasmar algún trazo en el soporte. Es decir, la composición comienza en el momento que se decide desde qué ángulo se va a dibujar el tema, e incluso antes, cuando decidimos qué vamos a dibujar.

Otro de los problemas al que uno se enfrenta en esta fase de planificación previa es a la porción del tema que vamos a registrar en el dibujo. Cabe decir en este punto que ningún dibujo registra todo lo que el artista ve. Por ello, la selección de los elementos clave y el descarte de aquellos que son menos importantes forman una parte esencial de la composición. Esto quiere decir que a veces se eliminarán modelos enteros en la composición como árboles o un automóvil o una persona.

Conviene, por lo tanto, que siempre tengamos en cuenta tanto el dibujo como el tema y que pensemos en como puede contribuir cada elemento en la elaboración de la composición.

Bibliografía

- De Saumarez, Maurice. Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas. México: Ediciones G.Gili, S.A. de C.V., 1995.
- Martin, Judy. Aprender a abocetar. Barcelona: Editorial Blume, 1994.
- Simpson, Ian. Curso completo de dibujo. Barcelona. Editorial Blume, 1995

Vínculos

- <http://www.rena.e12.ve/Primeraetapa/estetica/lalineas1.asp>
- http://www.uca.es/escuela/emp_je/investigacion/congreso/mdc011.pdf