



Fundamentos del dibujo y anatomía

Manuel Martínez Lance
Carlos Plasencia Climent



EDITORIAL
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Manuel Martínez Lance
Carlos Plasencia Climent

Fundamentos del dibujo y anatomía

EDITORIAL
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Colección *Académica*

Los contenidos de esta publicación han sido revisados por el Departamento de *XY 8]Vi ^c de*
U]l niversitat Politècnica de València

Para referenciar esta publicación utilice la siguiente cita:

Lance Martínez, M. y Plasencia Climent, C. (2017). *Fundamentos del dibujo y anatomía*. Valencia:
Editorial Universitat Politècnica de València

© Manuel Martínez Lance
Carlos Plasencia Climent

© de las imágenes : sus autores

© 2017, Editorial Universitat Politècnica de València
distribución: www.lalibreria.upv.es / Ref.: 0253_05_01_01

Imprime: Byprint Percom, sl

ISBN: 978-84-9048-657-3
Impreso bajo demanda

La Editorial UPV autoriza la reproducción, traducción y difusión parcial de la presente publicación con fines científicos, educativos y de investigación que no sean comerciales ni de lucro, siempre que se identifique y se reconozca debidamente a la Editorial UPV, la publicación y los autores. La autorización para reproducir, difundir o traducir el presente estudio, o compilar o crear obras derivadas del mismo en cualquier forma, con fines comerciales/lucrativos o sin ánimo de lucro, deberá solicitarse por escrito al correo edicion@editorial.upv.es.

Impreso en España

“...para llegar a ser un buen dibujante, acostumbémonos a trabajar despacio cuando dibujemos, distingamos en las luces aquellas que son más brillantes, y en las sombras, aquellas que son más oscuras, descubriendo la forma en la que se juntan entre sí. Fijémonos en sus dimensiones y en la proporción relativa de cada una; apreciemos la dirección que toman los perfiles, qué parte de las líneas es curva hacia un lado u otro, dónde son más puntiagudos y dónde son anchos o finos; finalmente, observemos que las sombras y luces se combinan como el humo sin rasgos bruscos o bordes. Una vez que la mano y la mente han sido enseñados con esta diligencia, antes de que uno se dé cuenta habrá adquirido rapidez en la realización.”

Leonardo da Vinci

A nuestras alumnas y alumnos

El Dibujo constituye un lenguaje específico, que posibilita y potencia la comunicación en los entornos vinculados a los campos de la expresión artística, el diseño y la ilustración. Es, además, la herramienta imprescindible para hacer visibles y accesibles las ideas que, sobre proyectos creativos, merodean en nuestra mente. Del mismo modo, el conocimiento de la figura humana, su estructura y sus fundamentos anatómicos, nos ayuda a integrarla gráficamente en los espacios en los que se desenvuelve.

Manuel Martínez Lance

ÍNDICE

TEMA 1. Abocetamiento y recursos elementales de expresión gráfica.....	11
1.1. Concepto de boceto y abocetamiento.....	13
1.2. Encaje.....	15
1.3. Formas simples lineales, superficiales y volumétricas.....	16
1.4. Estructura de los cuerpos.....	17
1.5. Recursos elementales de expresión: punto, línea, planos, manchas-masas y texturas gráficas.....	19
1.6. Propuestas de trabajo.....	25
TEMA 2. Modulación de la línea.....	31
2.1. Línea esquemática, sensible y valorada (modulada).....	33
2.2. Aproximación a las tipologías de dibujo.....	36
2.3. Tramas, grafismos y texturas gráficas.....	38
2.4. Propuestas de trabajo.....	42
TEMA 3. Técnicas acromáticas.....	45
3.1. Introducción.....	45
3.2. Técnicas secas.....	47
3.3. Técnicas húmedas.....	55
3.4. Propuestas de trabajo.....	65
TEMA 4. Encaje y proporción.....	69
4.1. Conceptos de proporción y canon.....	71
4.2. Encaje y proporción de volúmenes simples.....	72
4.3. Proporciones de la figura humana.....	74
4.4. Figura humana. Síntesis mediante volúmenes geométricos simples....	78
4.5. Dibujo básico académico.....	80
4.6. Desproporciones intencionadas. Exageraciones.....	86
4.7. Propuestas de trabajo.....	87

TEMA 5. La luz como agente constructivo.....	93
5.1. Luz volumen y claroscuro.....	95
5.2. Tipos de luz y su influencia en el claroscuro.....	97
5.3. Escalas de valores tonales acromáticas.....	98
5.4. Claves alta muy contrastada, alta, media y baja.....	99
5.5. Dirección de la incidencia de la luz.....	100
5.6. Modalidades de claroscuro.....	103
5.7. Claroscuro. Simplificación de tonos.....	104
5.8. Propuestas de trabajo.....	108
TEMA 6. Representación y generación de espacios perspectivos.....	113
6.1. Características básicas del dibujo isométrico.....	115
6.2. Perspectiva caballera.....	125
6.3. Perspectiva cónica.....	135
6.4. Dibujo en perspectiva cónica frontal.....	138
6.5. Perspectiva cónica oblicua de dos puntos de fuga.....	140
6.6. Perspectiva cónica oblicua de tres puntos de fuga.....	146
6.7. Perspectiva atmosférica.....	150
6.8. Propuestas de trabajo.....	154
Tema 7. Espacio, figura y entorno. Composición.....	159
7.1. Figura, movimiento y acciones.....	161
7.2. Figura y entorno.....	164
7.3. Composición.....	174
7.4. Propuestas de trabajo.....	182
Tema 8. Anatomía Artística.....	191
8.1. Introducción.....	193
8.2. El hombre y su actitud.....	193
8.3. Planos de la posición anatómica.....	194
8.4. Configuración del cuerpo.....	194
8.5. Simetría del cuerpo humano.....	196
8.6. El esqueleto humano. Idea general.....	197
8.7. Los músculos del cuerpo.....	202
8.8. Las proporciones del cuerpo.....	208
8.9. Propuestas de trabajo.....	209

Tema 9. Fisiognomía.....	219
9.1. La expresión mímica.....	221
9.2. La expresión de las emociones.....	223
9.3. Músculos faciales, situación, acción y expresión.....	223
9.4. La expresión fisionómica.....	230
9.5. La cabeza ósea y la diversidad de apariencias.....	231
9.6. Consideraciones finales	233
9.7. Propuestas de trabajo.....	235
BIBLIOGRAFÍA	239

TEMA 1

Abocetamiento y recursos elementales de expresión gráfica

1.1. Concepto de boceto y abocetamiento

Boceto: m. *Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.*¹

En dibujo, entendemos por boceto la producción gráfica inicial en la que se trazan las líneas correspondientes a los rasgos generales de los objetos y, en su caso, del espacio en el que se albergan los componentes que configuran la composición. Otros términos sinónimos son: apunte, bosquejo, borrador, esbozo.

En el caso del diseño de producto (aparatos, mecanismos, muebles, moda, etc.), un boceto es la plasación gráfica de la idea que tiene el creativo y que posteriormente servirá de base para rectificar, corregir y modificar hasta la realización del dibujo final y, en su caso, la fabricación del producto.

El proceso de abocetamiento es pues, previo a la obra final, y con él se pretende realizar un estudio inicial y rápido de las formas, direcciones, proporciones y composición de las figuras individuales y del conjunto. En este proceso, la calidad del soporte y de los instrumentos gráficos no es especialmente importante, ya que el grado o nivel del acabado del dibujo pierde protagonismo en favor de la información analítica que nos proporciona.

En la Figura 1 observamos el dibujo de un boceto de un aparato para volar. Este boceto fue dibujado por Leonardo hacia 1490 y, como vemos, tiene una estructura similar a la de un avión ultraligero o incluso de un ala delta, diseñada con 500 años de antelación.

En la Figura 2 vemos un boceto de Rafael correspondiente a la composición del Traslado de Cristo (fig. 3). En este boceto se puede apreciar la cuadrícula superpuesta, utilizada fundamentalmente para reproducir el dibujo en un formato mayor.

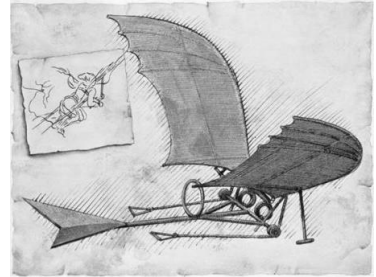


Fig. 1: Leonardo da Vinci. *Boceto de un planeador.* Hacia 1490

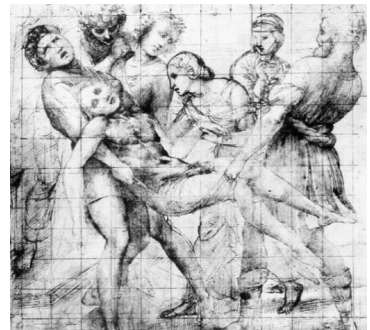


Fig. 2: Rafael. *Boceto cuadrículado para el Traslado de Cristo (1507).* Galería Uffizi, Florencia.



Fig. 3: Rafael. *Traslado de Cristo, 1507.* Óleo sobre tabla. 176x184 cm. Galería Borghese, Roma, Italia.

¹ Diccionario de la Real Academia de la Lengua

² Fuente: WOODNS. Salvatore romano. Disponible en http://www.woodns.it/16/salvatore_romano_2535534.html. Consul-

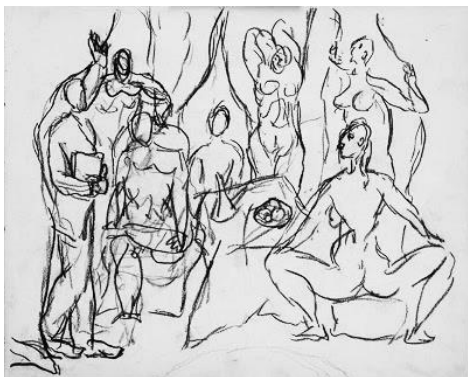


Fig. 4: Pablo Picasso. *Boceto, para Las señoritas de Aviñón*. Carbón sobre papel



Fig. 5: Pablo Picasso. *Las señoritas de Aviñón* (1907). Óleo sobre lienzo 243,9 cm x 233,7 cm. Museo de Arte Moderno (MOMA), Nueva York

El boceto para *Las señoritas de Aviñón*, nos muestra un trazo rápido que configura una composición aproximada, pero todavía lejos del resultado final de la obra.



Fig. 6: Miguel Ángel Navarro. *Bodegón*. Boceto. Carbonecillo sobre papel Gvarro 90 gr. Valencia

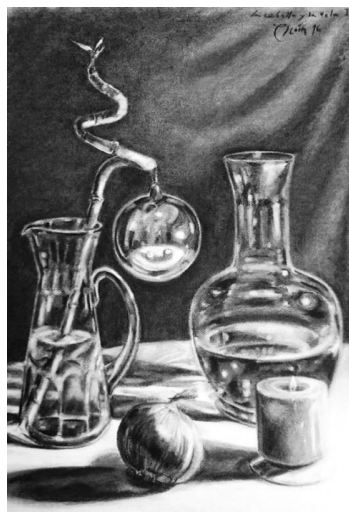


Fig. 7: Miguel Ángel Navarro. *Bodegón*. Carboncillo sobre papel Ingres 90 gr. 35x50 cm Valencia

En las Figuras 6 y 7, se aprecia que el tratamiento gráfico y la precisión en los detalles, son bastante diferentes en el boceto que en el dibujo acabado; también podemos ver que se han producido variaciones en la ubicación de los elementos e incluso en la supresión o adición de otros, cosa que, por otra parte, es habitual en el paso de abocetamiento a la obra final.

1.2. Encaje (introducción)

Encajar o encajado de un dibujo equivale a inscribirlo en una caja gráfica, simplificando el volumen o los volúmenes del referente mediante formas geométricas simples con estructuras esquemáticas básicas y sencillas que nos ayudan a iniciar el proceso del dibujo de objetos, figura humana, animales, paisaje, etc., de tal manera que se establecen relaciones de proporción, dirección y ubicación de los elementos notables del referente (puntos, líneas, formas) que, según el grado de aproximación objetiva, se trasladan a la composición del dibujo, en un proceso de análisis que va de lo general a lo particular.

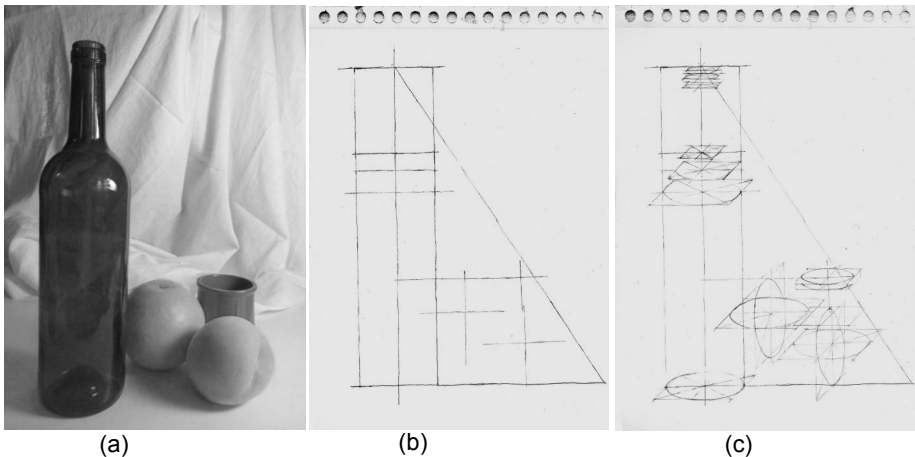
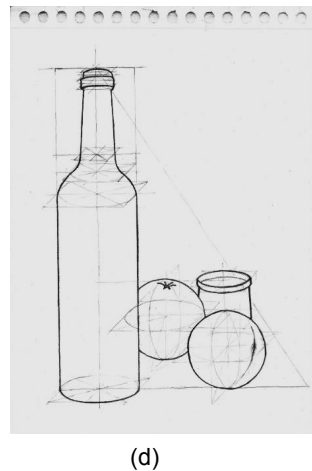


Fig. 8: Bodegón. Proceso de encaje

- (a) Referente
- (b) Ejes, caja y líneas de proporciones
- (c) Estructura interna
- (d) Composición encajada

En las Figuras 8 (a), (b), (c) y (d), adjuntas, podemos observar el referente para el dibujo y proceso de encajado de una composición sencilla. Este mismo proceso puede seguirse en composiciones más complejas.



1.3. Formas simples lineales, superficiales y volumétricas

Las formas simples lineales son el triángulo, el cuadrado, y la circunferencia; si consideramos el área que circunscriben, estas formas delimitan un área triangular, una cuadrada y otra circular.

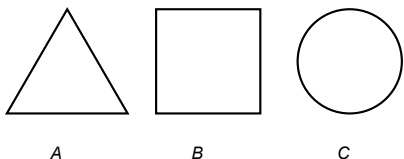


Fig. 9: Formas geométricas básicas lineales. A) Triángulo equilátero, B) Cuadrado; C) Circunferencia

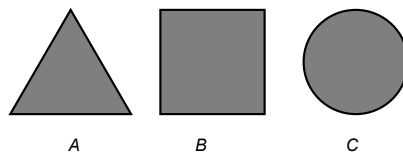


Fig. 10: Formas básicas superficiales. A) Triángulo equilátero, B) Cuadrado; C) Círculo. Áreas triangular, cuadrada y circular respectivamente.

En cambio, si pasamos al espacio tridimensional, el triángulo puede dar pie a un tetraedro (triángulos equiláteros) o también un cono que se obtiene por revolución de un triángulo rectángulo alrededor de uno de sus catetos. El cuadrado, por traslación vertical, genera un cubo (caras cuadradas iguales) o un prisma recto; el cilindro puede obtenerse por rotación de un rectángulo alrededor de su lado mayor o por traslación (elevación) de un círculo. La esfera es generada por la rotación de un círculo alrededor de uno de sus diámetros.

Estas formas simples volumétricas: cubo, prisma recto, cilindro, cono y esfera, son las que nos interesan para nuestro estudio, dada su enorme aplicación, como formas auxiliares, en la descomposición de sólidos.

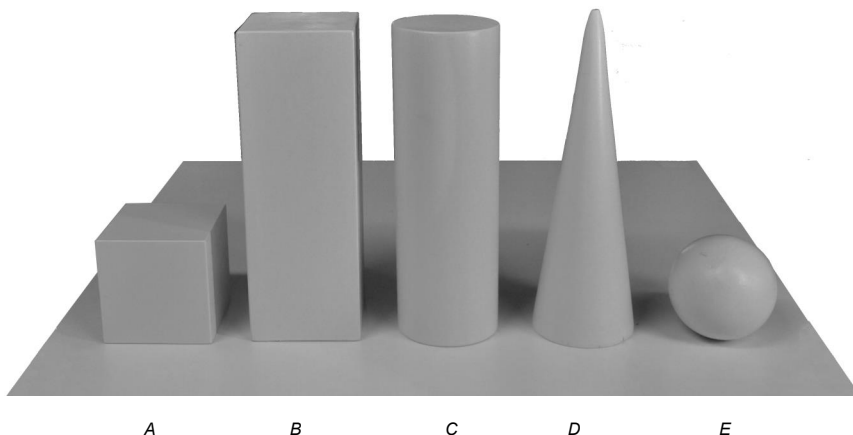


Fig. 11: Formas volumétricas básicas. A) Cubo, B) Prisma recto de bases cuadradas, C) Cilindro; D) Cono, E) Esfera

1.4. Estructura de los cuerpos

Entendemos por estructura de un dibujo el armazón que sustenta el conjunto. O también cómo están ordenadas o dispuestas las partes que lo componen en el esqueleto interno del mismo.

La mayor parte de los cuerpos, sean objetos o bien animales e incluso la figura humana, se descomponen en formas volumétricas simples tales como: cubos, prismas, cilindros, troncos de cono, esferoides, formas trapeziales, etc. En este sentido, la estructura de los cuerpos es el resultado de sintetizar las formas orgánicas y traducirlas en estructuras geométricas más simples que, ordenadas o dispuestas de manera coherente, proporcionan la estructura general del referente.

En la Figura 12 observamos un dibujo y varias vistas de una maqueta, correspondientes a un tractor, que bien podría ser el juguete de madera de un niño. En el dibujo se aprecian fácilmente las formas geométricas básicas que lo componen: cilindro (ruedas y chimenea de escape de los gases de la combustión) y prismas rectos en el cuerpo del motor, en la cabina y en la cubierta.

El dibujo de la estructura del objeto está compuesto por varias estructuras simples, ensambladas gráficamente de tal manera que, facilitan la función constructiva de las partes con respecto al conjunto y, al mismo tiempo, en la solución gráfica, la modulación de las líneas nos describen las relaciones espaciales de los planos que conforman los elementos.

En el caso de una primera aproximación al dibujo de los cuerpos, recurrimos a estructuras lineales, triangulares, cuadradas, romboidales, con forma de trapecio, formas ovoideas, etc., con el objeto de encajar las figuras. En un segundo paso, estas estructuras lineales pueden transformarse en estructuras geométricas volumétricas como paso previo al proceso de ajuste de las formas, proporciones, direcciones, estudio de luces, y demás fases de trabajo que conducen al acabado del dibujo. Por tanto, es fundamental el análisis de las formas para sintetizarlas en estructuras simples que faciliten una visión general lo más sencilla posible. Re-

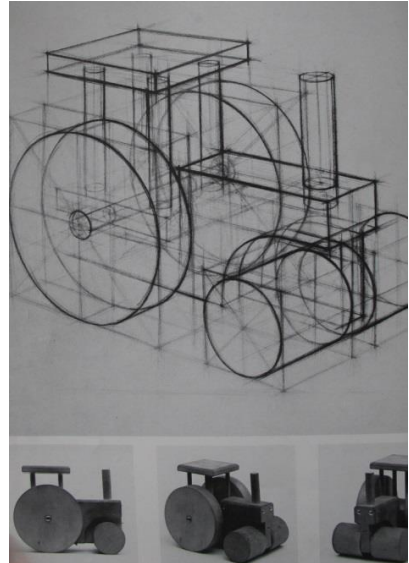


Fig. 12: Dibujo y maqueta de un tractor. Escuela de Artes Aplicadas de Basilea

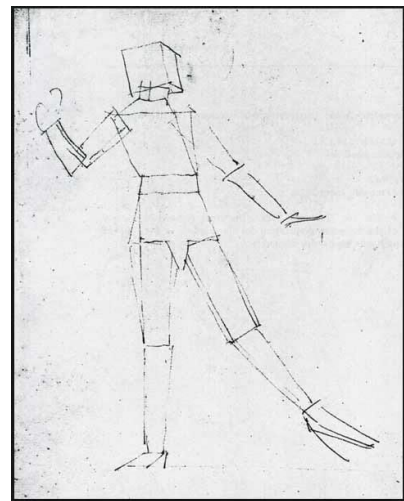


Fig. 13: Durero. Conception of the boxed figure. Dibujo. Hacia 1519.

cordemos que en la realización de nuestros dibujos el proceso de trabajo siempre irá de lo general a lo particular.

En la Figura 13 podemos observar cómo Durero ha construido el dibujo de la figura humana sintetizando las formas orgánicas y traduciéndolas gráficamente en formas geométricas de volúmenes simples. Vemos que la estructura de la cabeza es cúbica y las piernas y brazos tronco-cónicas.

El dibujo de Júlia Peris (Figura 14), nos muestra de manera nítida la representación de los volúmenes de una cámara fotográfica:

- El objetivo mediante un cilindro; el cuerpo es una caja prismática rectangular.
- El *flash* es un prisma rectangular truncado mediante un plano inclinado.
- El botón del obturador es un cilindro.

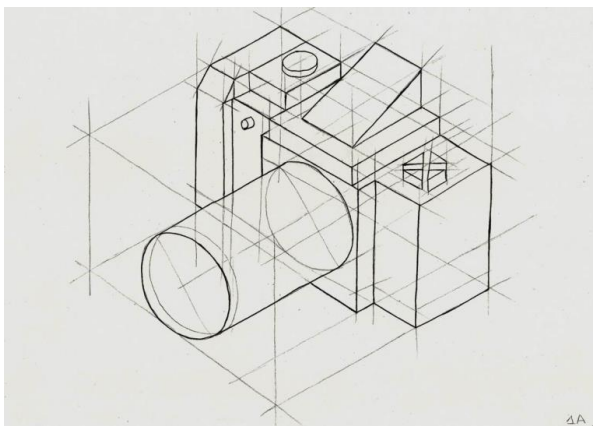


Fig. 14: Júlia Peris Ferrer, 2016. TP 1A. *Cámara fotográfica*. Lápiz sobre papel A4.

Sin embargo, el dibujo de Esther Garí (Figura 15) presenta un proceso más complejo de análisis y síntesis. Es evidente el ejercicio de abstracción realizado para reducir las formas orgánicas de brazos, cuerpo cabeza, etc., a formas geométricas como cilindros, troncos de cono, y esferas principalmente. Igualmente apreciamos, tanto en el cuerpo de la chica como en el instrumento musical, las líneas interiores (ejes y elipses) que determinan la estructura lineal interna.



Fig. 15: Esther Garí Marín, 2016. TP 1A. *Chica con saxofón*. Lápiz sobre papel A4.

Recursos elementales de expresión: punto, línea, planos, mancha-masas, textura gráfica

El punto

El punto es el elemento gráfico más simple que existe. Por definición es adimensional, aunque en el terreno gráfico-pictórico depende del instrumento gráfico y de la presión que con éste se ejerce sobre el soporte.

Con el punto podemos contorneamos las formas en los dibujos y también se pueden obtener efectos de claroscuro (agrupando o dispersando); en estos casos, el punto adquiere tanto el valor constructivo como el descriptivo en la generación de volúmenes y en la configuración del dibujo, tal como se observa en la obra de Salvatore Romano² (Figura 16).

En el terreno pictórico el punto se ha utilizado, de manera específica, en técnicas pictóricas como el puntillismo; aquí la yuxtaposición de los puntos, considerados como unidades mínimas de color, hace que el espectador observe, por el efecto de contraste simultáneo, no solo las formas sino también la profundidad espacial, el color de las diferentes áreas del cuadro y la atmósfera o perspectiva aérea, tal como podemos observar en la Figura 17. Dependiendo del tamaño, el punto, también puede utilizarse como mancha.

En composiciones no figurativas, el punto puede ser considerado como un ente que forma parte de una composición abstracta, como ocurre en bastantes composiciones de Kandinsky (Fig. 22).

En el dibujo de la Figura 18 de Juliette Gomila tenemos un ejemplo de la utilización del punto para representar el follaje del suelo así como las hojas de los árboles y arbustos del bosque, con una sensación de claroscuro, mientras que en la viñeta de Marina Rico (Figura 19), el punto tiene una aplicación de simple recubrimiento plano del suelo del bosque.



Fig. 16: Salvatore Romano. *Isla de los muertos*. Tinta china, 70x100 cm, final de 2000



Fig. 17: Georges Seurat. *Tiempo Gris. Isla Grande Jatte*. (1888). Óleo sobre tela, 70 x 86 cm. Filadelfia, colección Wlater H. Anneberg



Fig. 18: Juliette Gomila. *Sin título*. Tinta sobre papel.



Fig. 19: Marina Rico Sarrión, 2016. *Detalle de una viñeta para Story Board*. Rotulador sobre papel

² Fuente: WOODNS. Salvatore romano. Disponible en http://www.woodns.it/16/salvatore_romano_2535534.html. Consultado 13 de octubre de 2017

La línea. Concepto y tipos de línea

La línea es generada por el desplazamiento de un punto sobre un espacio gráfico; es por tanto, una sucesión ilimitada de puntos.³

Según una primera clasificación de la línea, ésta puede ser recta o curva. En el primer caso, la posición determina rectas horizontales, verticales e inclinadas. Las líneas curvas pueden ser circulares, elípticas, sinusoidales y otras sin nombre específico.

Si atendemos a la continuidad del trazado, las líneas pueden ser continuas o discontinuas. En las primeras el trazado, tal como indica su nombre, es continuo; las líneas discontinuas presentan discontinuidades que pueden ser uniformes o no. Entre estas últimas, citamos las líneas de puntos, de trazos, de trazo y punto, etc. (Figura 20).

Según la finalidad, la línea puede ser de carácter técnico (Figura 20) o bien con finalidad artística (Figuras 21 y 22).

La línea es el recurso gráfico más utilizado en el dibujo; podríamos decir que el dibujo está intrínsecamente vinculado a la línea. No existe dibujo sin línea. Cuando nos planteamos realizar el dibujo de un boceto, un estudio o un dibujo acabado siempre lo abordamos mediante la línea. En la Figura 21 podemos observar el boceto de un detalle para el *Guernica* de Picasso. En él se evidencia claramente la construcción de las formas mediante la línea.

En obras no figurativas, como ocurre con el punto, también la línea puede ser considerada como un ente abstracto (Figura 22).

En el Tema 2 hablaremos de la modulación de la línea y desarrollaremos más ampliamente el uso de este recurso gráfico en el dibujo.

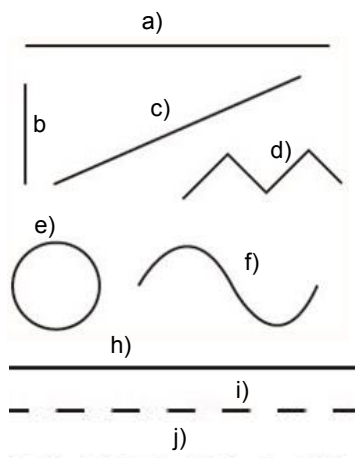


Fig. 20: a) Línea horizontal, b) vertical, c) inclinada, d) quebrada, e) curva circular, f) curva sinusoidal, h) continua, i) discontinua de trazos, j) discontinua de trazo y punto.



Fig. 21: Pablo Picasso, 1937. *Mano con espada rota. Estudio para el Guernica*. Grafito sobre papel, 23,9x 45,4 cm.

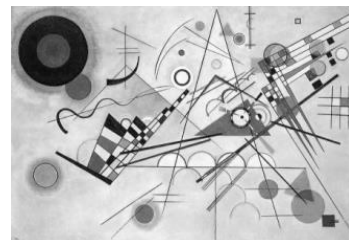


Fig. 22: Wassily Kandinsky (1923) *Composition VIII*. Óleo sobre tela, 140x201 cm. Museo Solomon R. Guggenheim, New York

³ Dependiendo del tipo de línea, la separación entre dos puntos consecutivos es nula (línea continua), puede ser constante o también variable (línea de puntos, de trazos, de trazo y punto, etc.).

En los dibujos de las Figuras 23 y 24, tenemos otros dos ejemplos de utilización de la línea. En el primer caso (locomotora) la línea es de carácter rígido, geométrico y descriptivo, mientras que en el segundo (retrato), la línea es más suelta y expresiva.

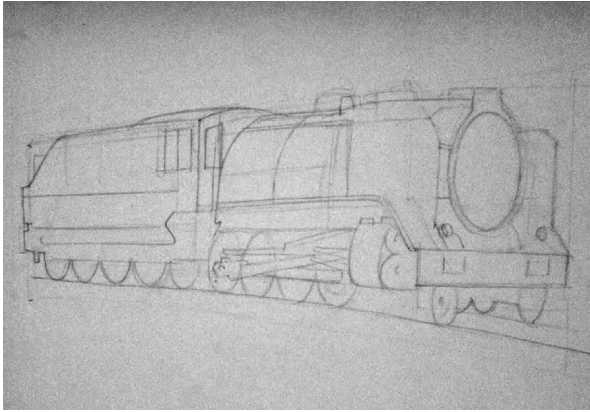


Fig. 23: Carlos Casamayor. *Locomotora*. Lápiz de grafito sobre papel 35x50.



Fig. 24: Inma Alabajos.1º de BB. AA. *Retrato*. Tinta china sobre papel. Curso 2009-10

Los planos

Un plano es una superficie (plana) en principio ilimitada; no obstante, en el campo de la expresión artística, los planos describen una porción de superficie no necesariamente plana y no necesariamente ilimitada. En la configuración de las formas, se pueden definir los volúmenes de los objetos y la profundidad espacial, mediante planos delimitados por líneas que expresan la supuesta intersección entre ellos o los límites de las partes que representan. También podemos apreciar la profundidad espacial mediante el traslapeo (superposición de formas/planos). Todo ello podemos observarlo en el cuadro del pintor francés Albert Gleizes⁴, de la Figura 25. En él vemos que la cabeza, el vestido, los brazos y, en definitiva, toda la composición, está resuelta a base de planos delimitados mayoritariamente mediante líneas de contraste.



Fig. 25: Albert Gleizes, 1910. *La Femme aux Phlox (Woman with Phlox)*, Óleo sobre lienzo, 81x100 cm. Museo de Bellas Artes, Houston

⁴ Fuente: Albert Léon Gleizes, disponible en <https://www.google.es/search?q=albert+gleizes+obras&aq=chrome.2.69i57j0i5.9821j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. Consultado el 1 de septiembre de 2017.

La mancha, las masas

La mancha puede ser casual o intencionada. Tanto una como otra se utilizan en expresiones artísticas.

En las manchas casuales el resultado no siempre es el que se persigue ya que el azar tiene una repercusión directa en el mismo. En el cuadro de la Figura 26 vemos que la forma, el tamaño y la trayectoria de las manchas no responden a planteamientos previamente planificados sino que son aspectos no controlables, casuales o fruto del azar.

Por otra parte, las manchas intencionadas, responden a una planificación previa y el resultado es previsible y controlado. Este tipo de manchas construyen las formas y/o describen y expresan planos con valores tonales que responden a distintos grados de luminosidad. Estas manchas pueden ser de tintas planas o también a base de aguadas, degradadas, texturizadas, etc. Igualmente podemos encontrarnos con manchas positivas y manchas negativas.

En la Figura 27 tenemos un dibujo-ilustración de Pablo Picasso, resuelto con manchas intencionadas mediante tinta plana negra.

Con el concepto de masa definimos las áreas acotadas del cuadro que presentan las mismas características de color, tono o incluso textura.



Fig. 26: Jackson Pollock. *Ritmo de otoño: Número 30, Detalle*. 1950. Óleo sobre lienzo, 266,7 x 525,8 cm. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York



Fig. 27: Pablo Picasso. *Don Quijote y Sancho*. 1955. Tinta china sobre papel. Colección privada



Fig. 28: Milton Glaser. *Cartel para exposición propia en el museo de arte moderno de Bruselas*, 1976.

En la Figura 28 vemos como Milton Glaser⁵ utiliza una gran masa (mancha) negra con algunas sutiles líneas en negativo para el diseño del cartel inspirado en un contrapicado escorzado del cuerpo de una mujer. Es un cartel magistral, en el que los elementos gráficos se han simplificado al máximo, pero aplicados de manera que el uno potencia al otro, creando una unidad gráfico-pictórica extraordinariamente excelente.

Algunos ejemplos donde se utiliza la mancha negra en el dibujo pueden verse en las Figuras 29 a 31.

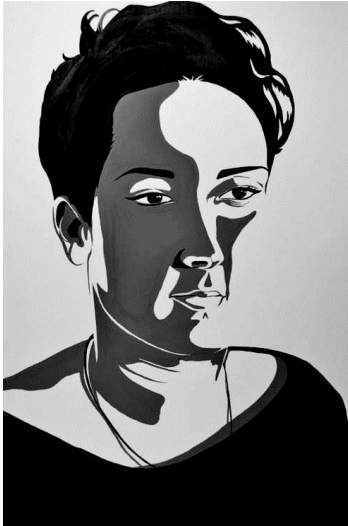


Fig. 29: M^a del Mar Rodilla Román, 2016. TP 4B. Retrato de Marisa. Gouache sobre papel, 29,7 x42 cm.



Fig. 30: Alejandro Cervera. TP 6B. Detalle, viñeta nº 2 para cómic. Tinta china y acuarela sobre papel 29,7 x42 cm.



Fig. 31: Clara Rodríguez Toubes, 2016. Viñeta de cómic. Acuarela y Gouache sobre papel.

⁵ Cartel obtenido de: <http://lafuga.co/blog/like-like-milton-glaser>

La Textura

El concepto de textura está vinculado a las características superficiales de los cuerpos referidas especialmente a su aspecto y sentido táctil. No obstante, en los campos del arte, el diseño y la ilustración, la textura no solo se circunscribe a lo táctil sino también a su aspecto visual. En este sentido, es en estos ámbitos donde las texturas gráficas adquieren un protagonismo especialmente importante.

La xilografía *El rinoceronte* de Alberto Durero (Figura 32), es un buen ejemplo de la utilización de las texturas gráficas en el dibujo de las superficies externas que constituyen y construyen el conjunto creado por el citado artista.

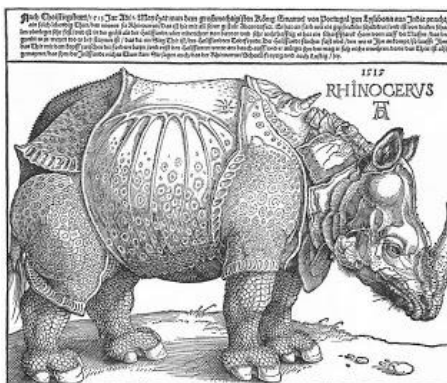


Fig. 32: Alberto Durero. *El rinoceronte*, 1515 xilografía 21,2x30 cm. Museo -Británico

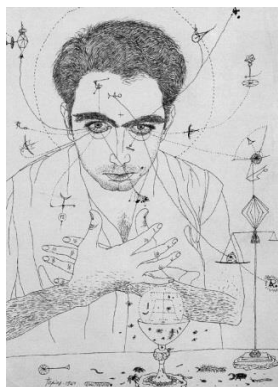


Fig. 33: Antoni Tàpies. *Autorretrato*, 1947. Tinta sobre papel, 48x34 cm. Préstamo permanente de colección privada Landesmuseum Mainz Kunsthau. Zúrich (Museo Nacional de Zúrich)



Fig. 34: Víctor Ruz. *El discóbolo (detalle)*. Dibujo-ilustración. Acuarela y tinta china sobre papel 50x70 cm.

En la Figura 33 tenemos un dibujo de Antoni Tàpies⁶, en cual la textura gráfica tiene especial relevancia en el pelo de la cabeza, cejas y barba así como en el bello del pecho y brazos. También es destacable el uso de la línea en el contorno de las manos, ropa y resto de elementos del autorretrato.

Sin embargo en la Figura 34 incluimos un detalle de un dibujo-ilustración, en el que observamos la textura superficial del muslo, pierna y pie, correspondientes a una interpretación subjetiva del *Discóbolo* de Mirón y que están resueltos mediante texturas gráficas.

⁶ Dibujo obtenido de: <http://www.susoespai.org/3a-sesion-del-s-t-tapies-entre-tu-i-jo/?lang=es>

1.6. Propuestas de trabajo

Propuesta 1.1. Introducción a procesos de investigación.

Buscar composiciones de artistas/diseñadores realizadas con estructuras geométricas simples planas (triángulo, cuadrado, círculo), o volumétricas (cubo, prisma recto, cilindro, cono y esfera). A partir de estos hallazgos se propone:

- Escanear/fotografiar estas imágenes para el dossier personal.
- Confeccionar una ficha de cada una: autor, título, fecha, técnica, dimensiones y ubicación.
- Seleccionar dos ellas (una de estructuras planas y otra de estructuras volumétricas) atendiendo al análisis de las formas, adecuación de las mismas a la propuesta de trabajo, así como por la originalidad/innovación y, en su caso, por la expresividad de los recursos gráficos.
- Imprimir/fotocopiar en formato A4, una de las composiciones seleccionadas de estructuras planas y otra de estructuras volumétricas (simples).
- Superponer una hoja de papel vegetal y dibujar, con rotuladores calibrados, las líneas de encajado (líneas finas, 0,2-0,3 mm) y las estructuras geométricas de la composición (líneas de grosor medio 0,5-0,8 mm).

Propuesta 1.2

Dibujar el encajado y la estructura de una hoja de árbol del tipo de plátano de sombra-platanus x hispánica o similar (sicomoro u otras), por el haz y por el envés.

- Estudiar y establecer puntos de referencia.
- Analizar y sintetizar la forma de la hoja, reduciéndola a estructuras poligonales.
- Dibujar, mediante líneas esquemáticas, el encajado y la estructura del haz y del envés (parte anterior y posterior de la hoja).
- Aportar la fotografía del referente natural.

Técnica:

- Lápices de grafito HB, B, 2B, sobre papel.

Soporte:

- Papel Basik, Gvarro o Canson, 130/160 gr. o similar, en formato A4 (máxima ocupación del formato).

Propuesta 1.3

Dibujar la hoja de la actividad anterior construyendo el dibujo por planos y utilizando como recurso gráfico:

- A) El punto.
- B) La línea (texturas gráficas).

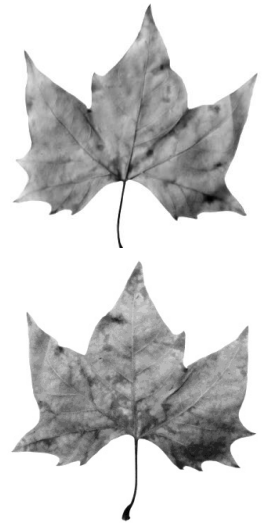


Fig 35: Haz y envés de hoja plátano de sombra-platanus x hispánica

Para seguir leyendo haga click aquí