



Gran Efecto del dibujante:

Imaginémonos que tenemos una Ventana de Cristal entre nuestros ojos y nuestro Objeto físico a pintar. ¿Cuáles son las cuestiones que entran en juego cuando uno está dibujando de forma naturalista? Captar las formas geométricas de la realidad visual, o simplificando, lo que vemos con nuestros ojos en un estado de vigilia normal.

Alberto Durero, es un artista del Renacimiento italiano que inventó y construyó un método de dibujo aprovechando las posibilidades que una lámina de cristal, entre el observador y el objeto, para ayudarse en la transcripción del objeto en un soporte plano. Esta ventana sería un símil del plano del cuadro o del papel. En cierta medida supone trasladar el espacio tridimensional (alto+bajo+derecha+izquierda+profundidad) a un espacio bidimensional (alto + bajo + derecha e izquierda).

1. EL GRAN PUZZLE: Considerar los espacios negativos y los positivos: El interior de la figura a dibujar sería el terreno o espacio positivo. Y lo negativo lo podemos considerar como el espacio negativo. También hay negativos y positivos dentro del objeto. Serían las formas y espacios de luces y sombras.

Los espacios negativos exteriores serían las formas que rodean al objeto físico o figura. Sería la forma del “aire” entre las formas del cuerpo. Los huecos que se forman en la figura en sus diferentes posiciones.

2. LA CARICIA DEL DIBUJANTE: Imagina que tu ojo se transforma en el lápiz. Cuando vamos acercándonos a las formas geométricas, exteriores e interiores, y en la figura sus luces y sus sombras, vamos imaginando que metemos la mano en el plano del cristal o dibujamos una línea desde el ojo hasta el punto del contorno de la figura que estamos mirando. Seguimos las líneas de la figura, su inclinación o ángulos que se crean respecto a líneas verticales y horizontales que usamos de guía y referencia para situar cada elemento mejor en el plano. Vamos a concentrarnos en la forma de cada pieza de la figura., su dimensión respecto a otras formas y respecto a la totalidad. Menos atención a lo que significa y más en su estructura e inclinación en el espacio. Son piezas del puzzle. Cada una encaja con la de al lado.

3. EL PIANO DE TONOS:

Concentrarse en los Contornos y la superficie de la forma. El tono es un “piano de grises”, una Escalera de tonalidades de mayor y menor luminosidad.

4. TECNOLOGÍA DE LA REPRESENTACIÓN:

Todo lo que está más cerca nuestro se dibuja con más intensidad, fuerza y contraste (a veces está más abajo del marco del dibujo cuando la figura u objeto representado está más cerca del observador). Todo lo que está más lejos se dibuja con más suavidad. -es la atmósfera , aire o moléculas de agua, que hacen un filtro entre nuestros ojos y el objeto visto. Cuanto más lejos, más suave y difuminado se verá, así como los colores perderán intensidad y se tornarán más azulados y grisáceos. (Por lo normal, esto se percibe de día, no de noche)





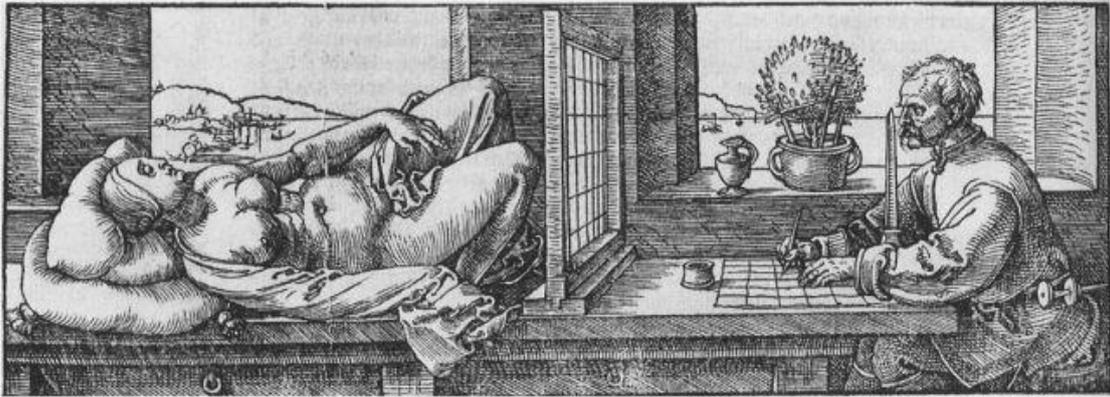
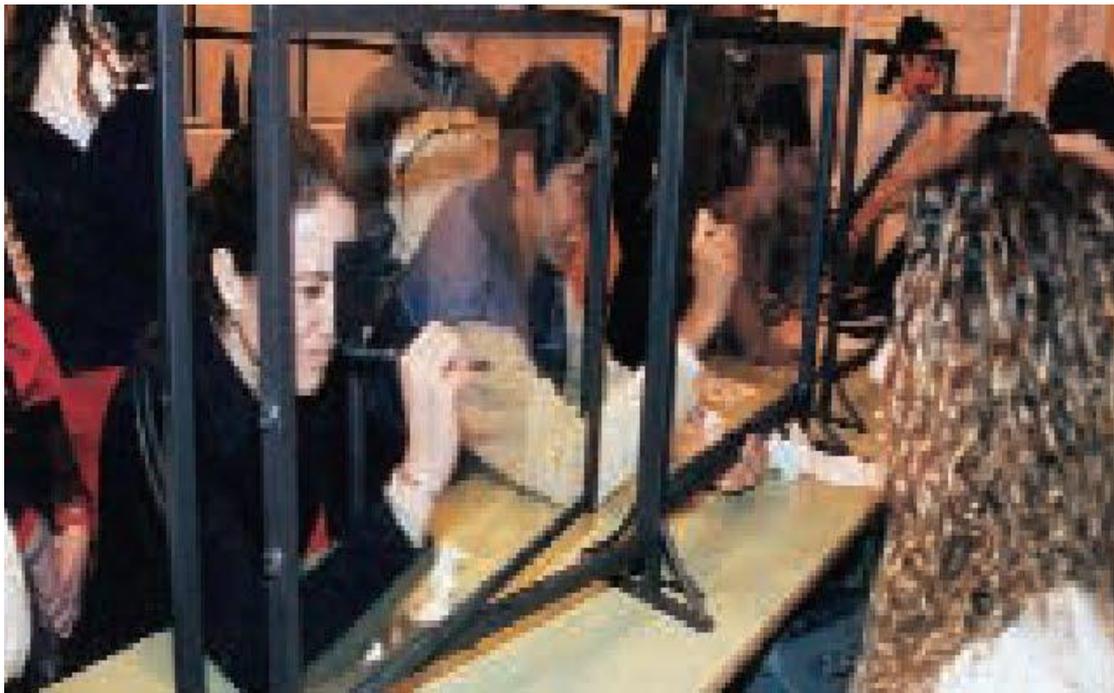
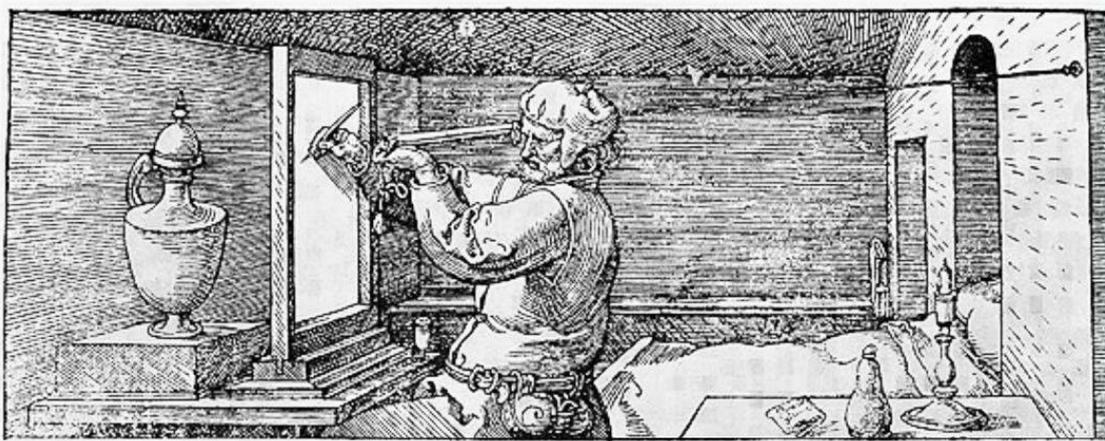
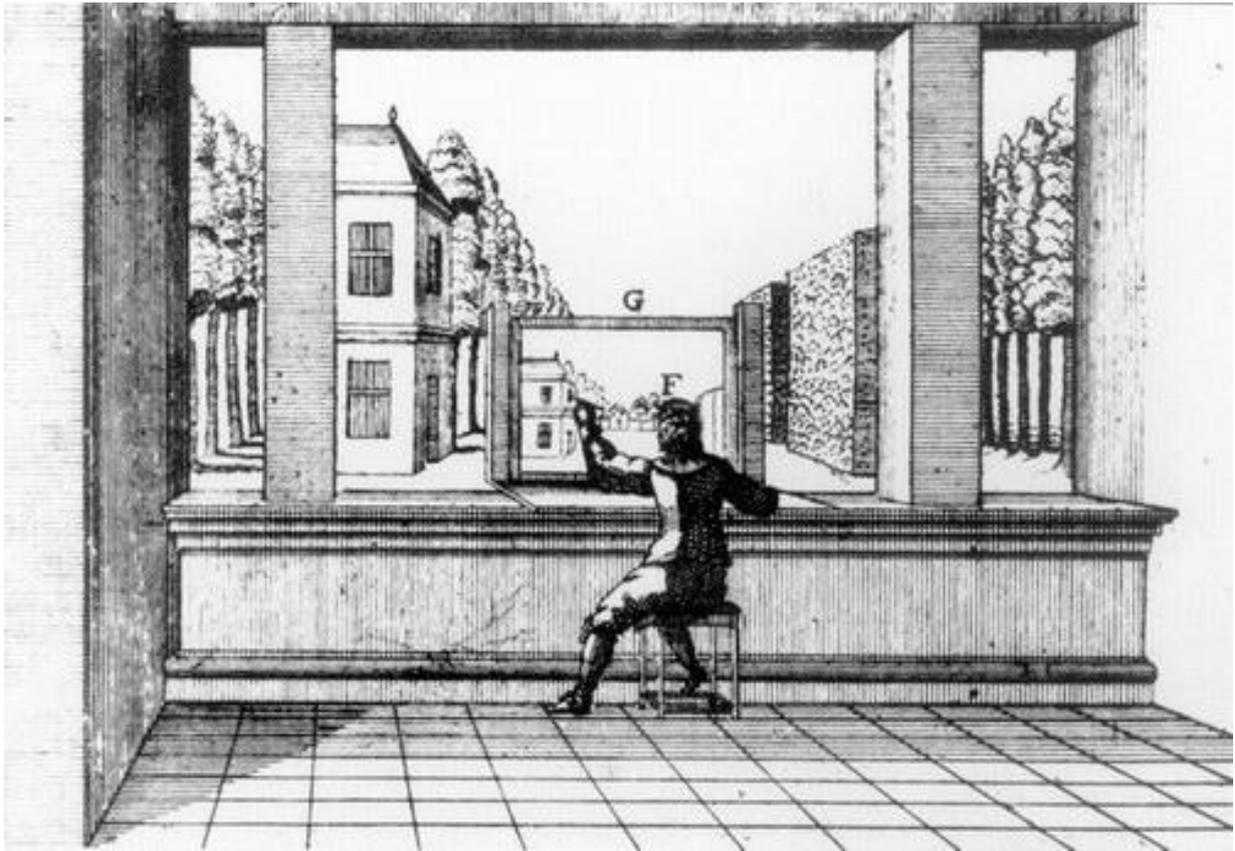
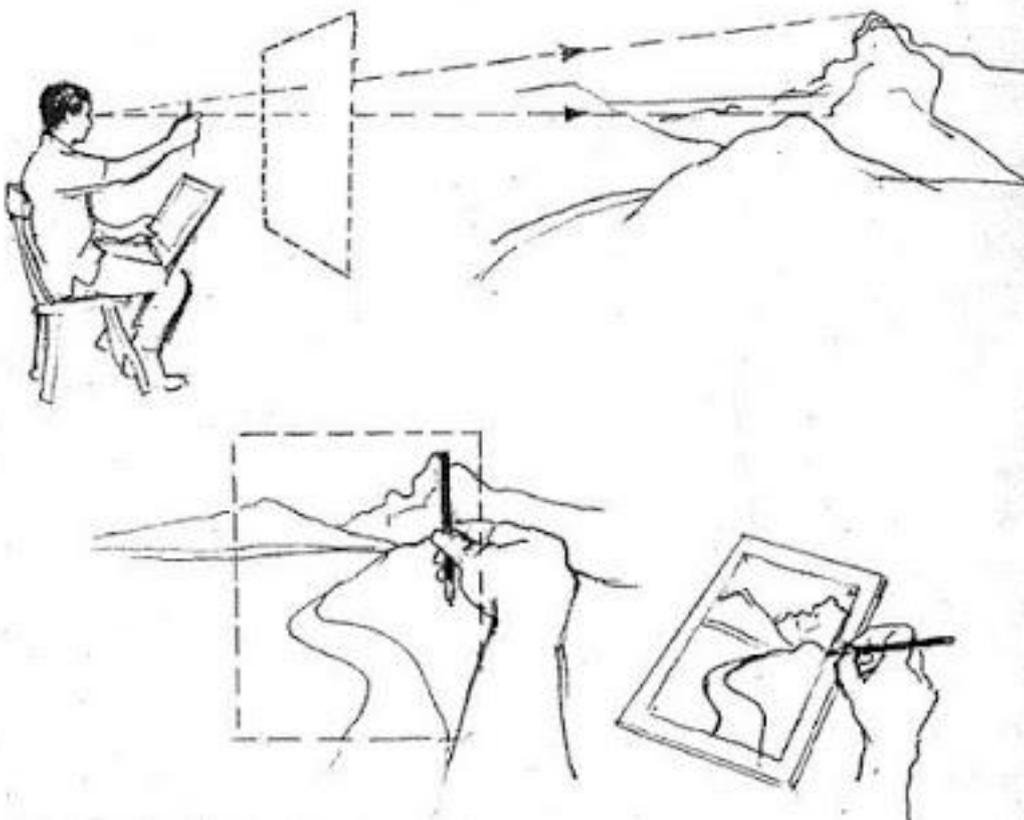
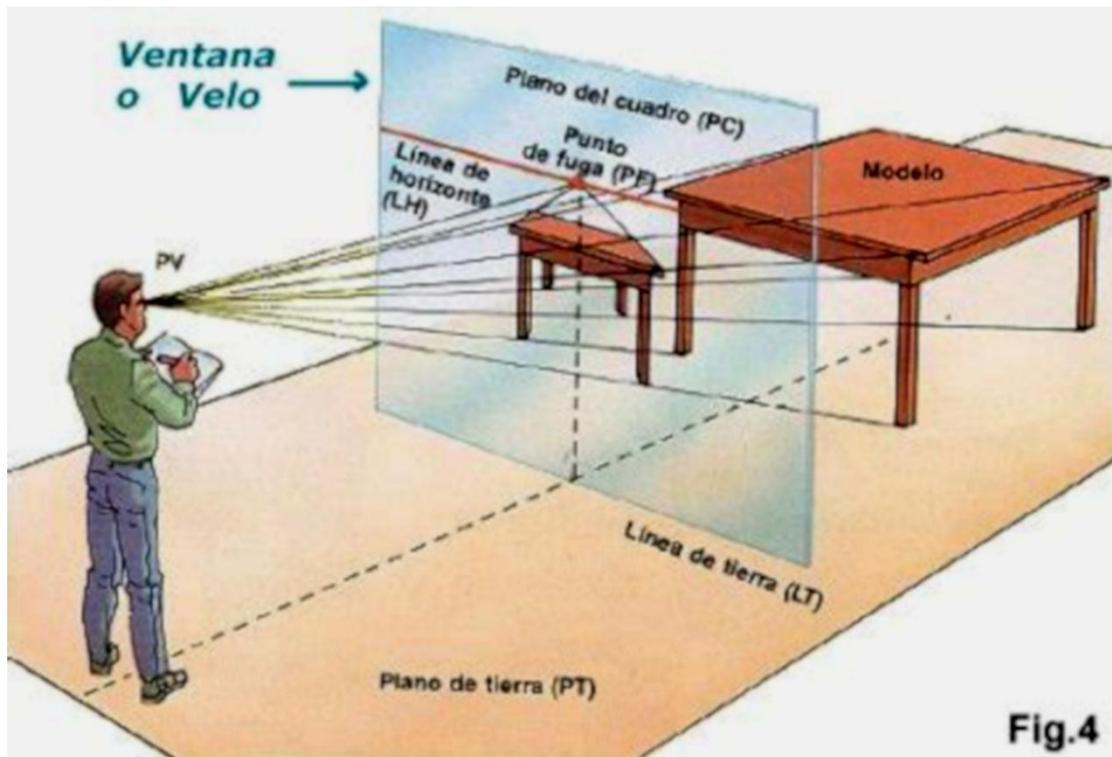


Fig. 34. Albrecht Dürer, "A Draftsman Making a Perspective Drawing of a Woman." Woodcut. From *Underweysung der Messung*. All rights reserved, The Metropolitan Museum of Art. Gift of Felix M. Warburg, 1918. (18.58.3 [recto]).







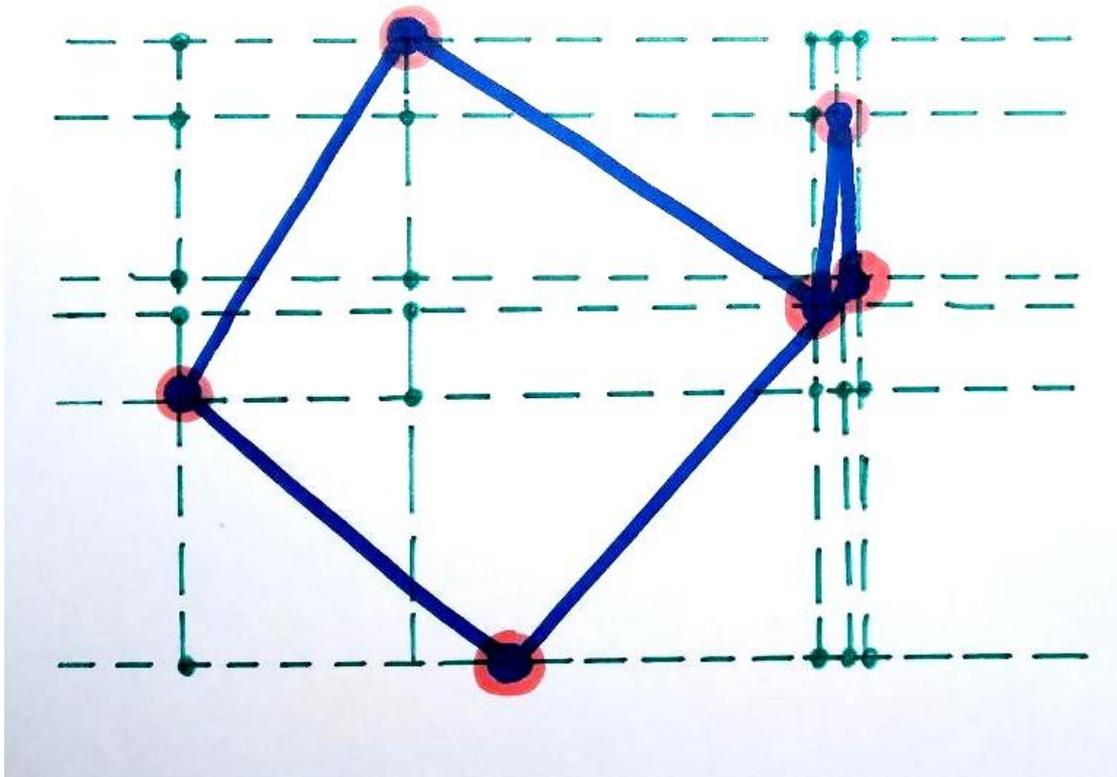
EJERCICIOS

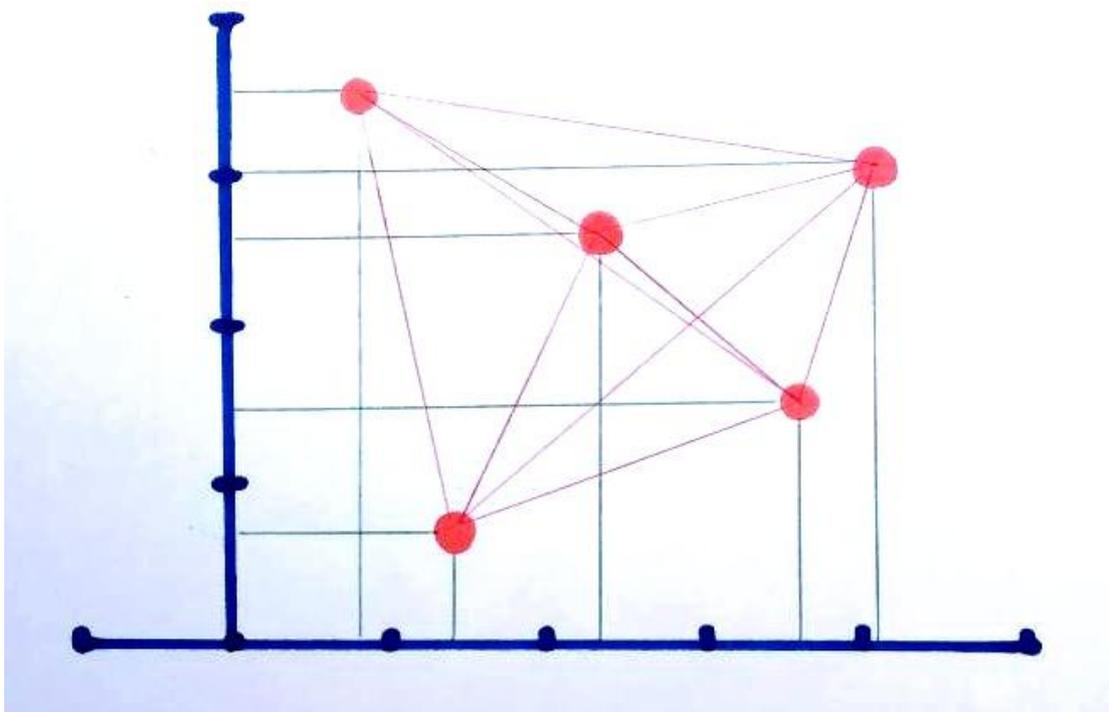
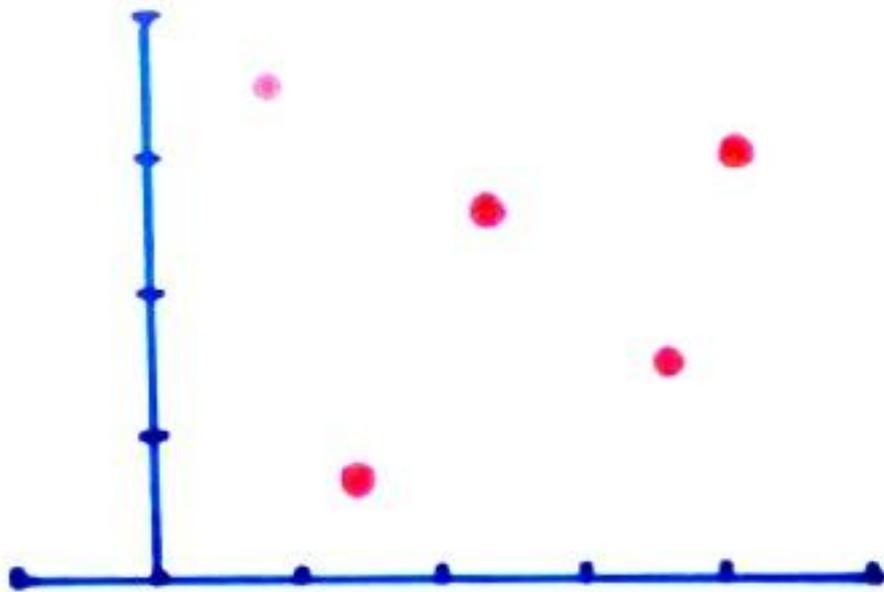
COPIA LAS IMÁGENES QUE VIENEN A CONTINUACIÓN.

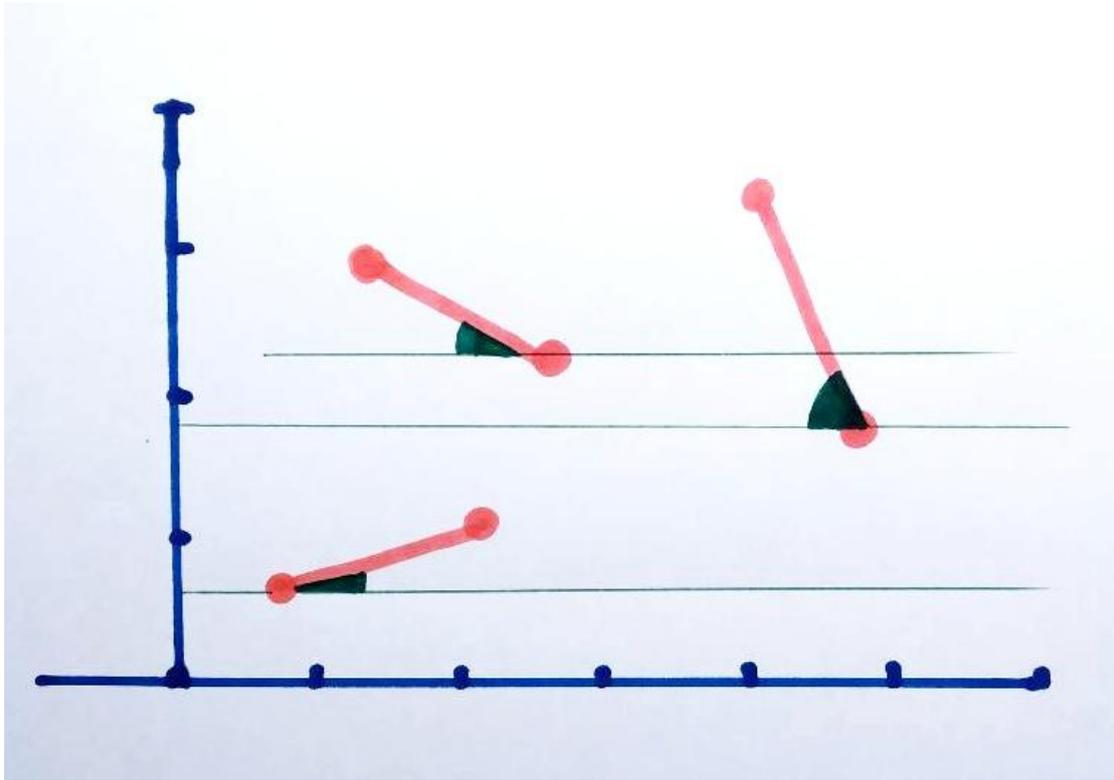
Indicaciones:

1. CONSIDERA LAS RELACIONES ENTRE DIFERENTES PUNTOS Y LÍNEAS DE LA FIGURA A COPIAR.
2. AYÚDATE DE LAS LÍNEAS DE REFERENCIA VERTICAL Y HORIZONTAL PARA SITUAR CADA ELEMENTO.
3. CONSIDERA LA INCLINACIÓN DE LAS LÍNEAS Y LAS FORMAS QUE SE CREAN AL CREAR LÍNEAS DE REFERENCIA ALTERNATIVAS. (VERDES Y ROJAS).
4. APROVECHA EL HUECO QUE TENGAS EN LA PÁGINA PARA COPIAR O USA UN FOLIO BLANCO APARTE.
5. AYÚDATE DE CUADRICULAS PARA TENER LÍNEAS DE REFERENCIA VERTICAL Y HORIZONTAL (COMO EN LA VENTANA DE DURERO).
6. INTENTA COPIAR ALGÚN MOTIVO AL REVÉS (PARA DESPISTAR A NUESTRA MENTE Y QUE SE CONCENTRE EN LAS FORMAS GEOMÉTRICAS Y NO EN EL SIGNIFICADO DE ESAS FORMAS (usualmente copiamos con lo que tenemos aprendido ya en nuestra memoria visual y no dejamos al ojo que registre más datos en la observación de las figuras).
7. DIBUJA A LÁPIZ Y GOMA. APROVECHA REGLAS PARA HACER LÍNEAS RECTAS DE REFERENCIA (si lo necesitas).
8. Algunas imágenes las he encontrado en Internet y otras son de mis propias Obras. Si ves alguna obra tuya aquí o que infringe leyes de propiedad intelectual y no quieres que se utilicen en estos recursos educativos, puedes comunicármelo por correo y las elimino sin problemas.
9. Tienes suficientes imágenes para practicar. Copia las que te estimulen. Evita saturarte con los dibujos más complejos. Busca nuevas y continúa tu perfeccionamiento y destreza en la copia. Aprovecha tu memoria visual para hacer tus propias obras.
10. Mira mis propios trabajos donde perfeccioné mi destreza en el dibujo en:
<https://bit.ly/3KDQVIQ>

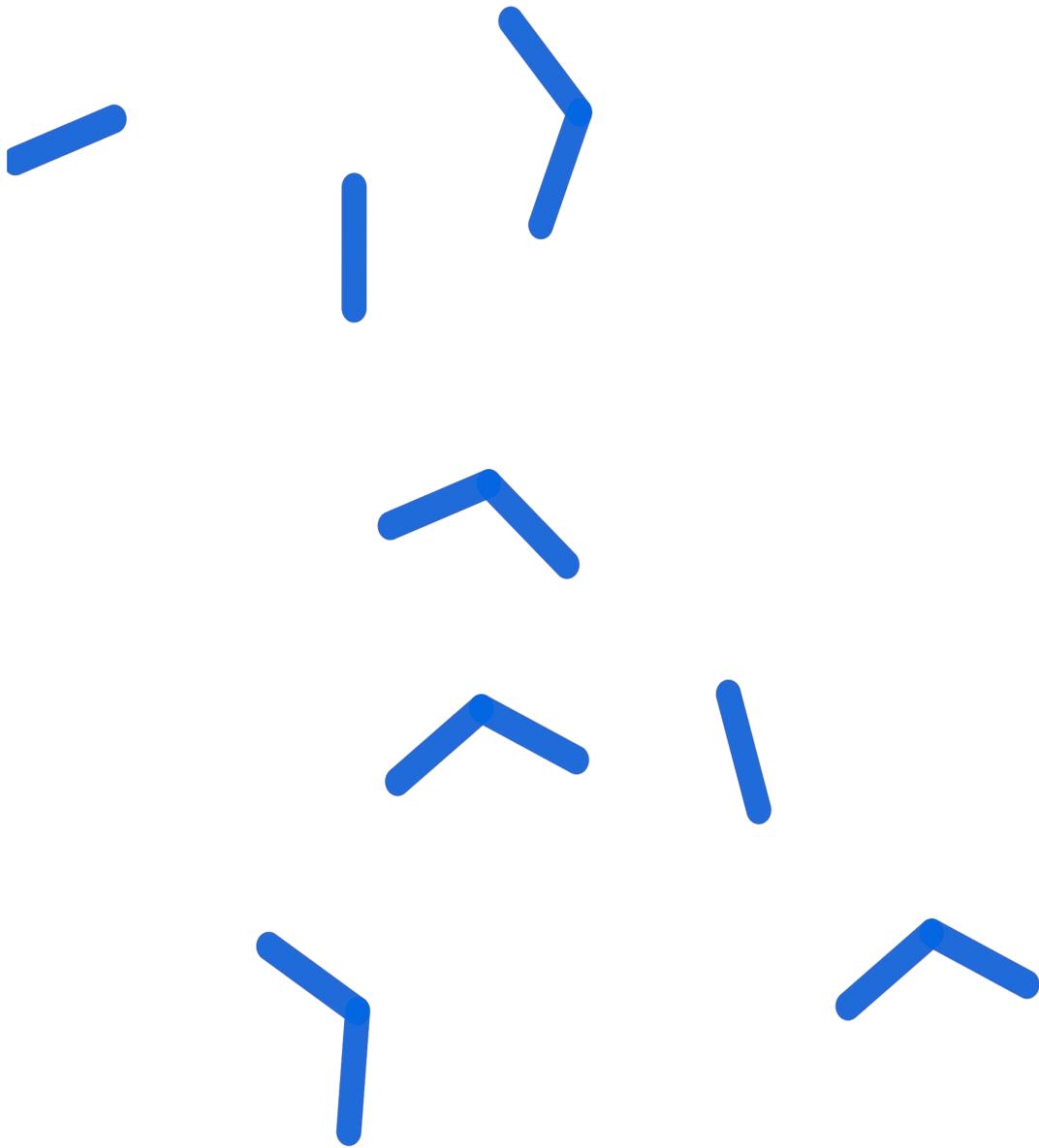
¡Buen Provecho!

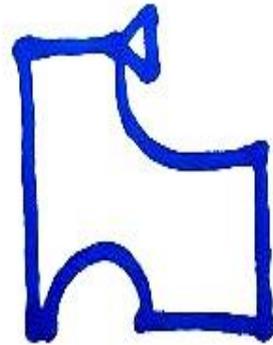
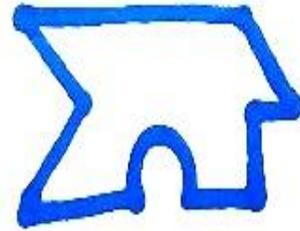
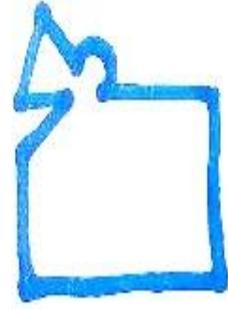
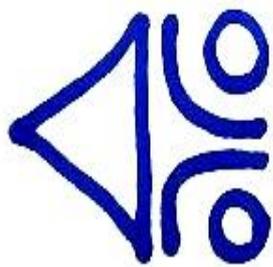
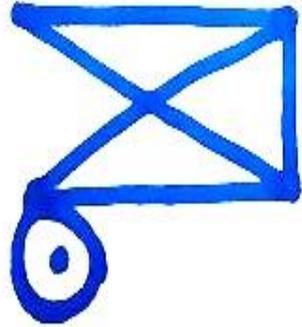
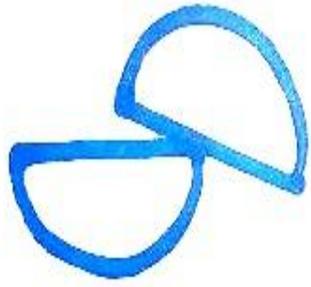


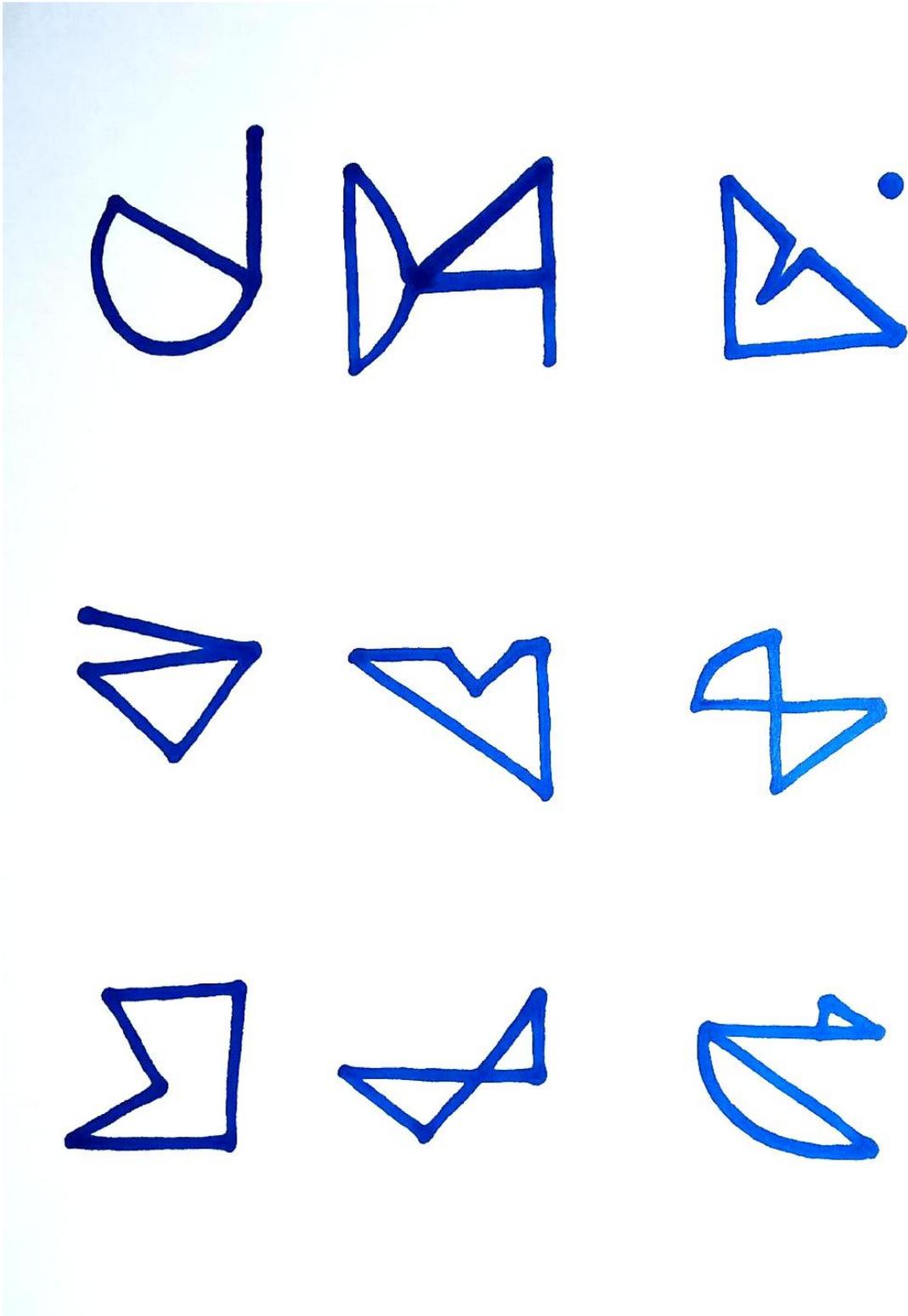


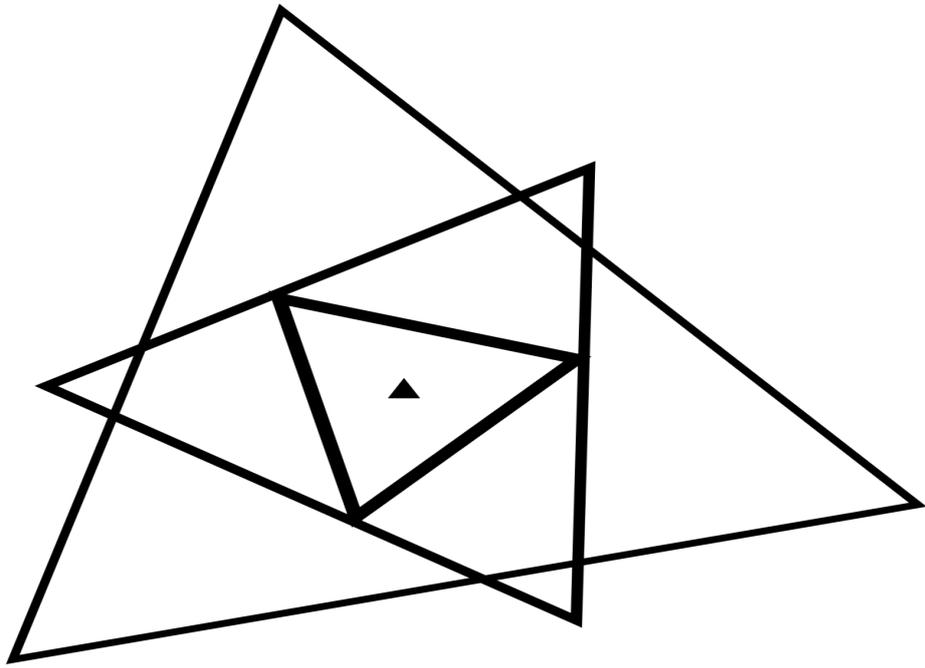


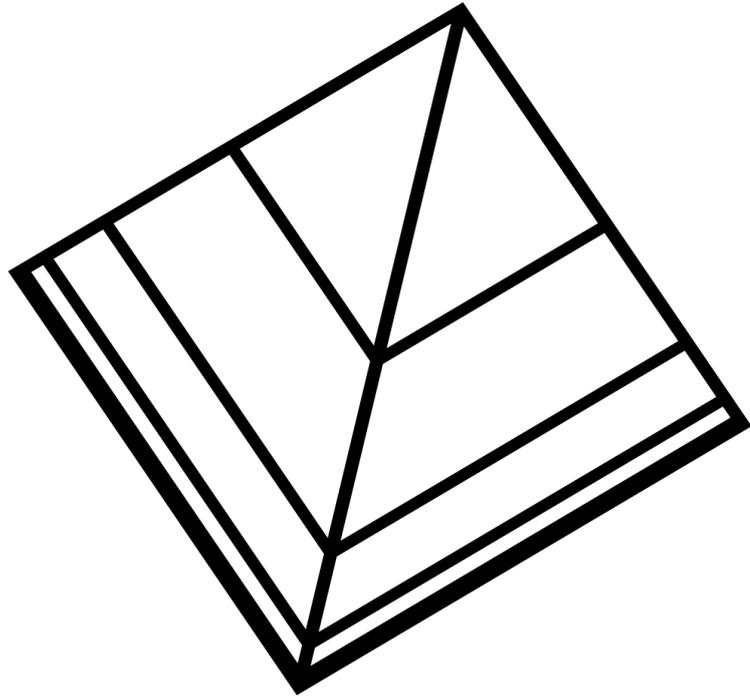


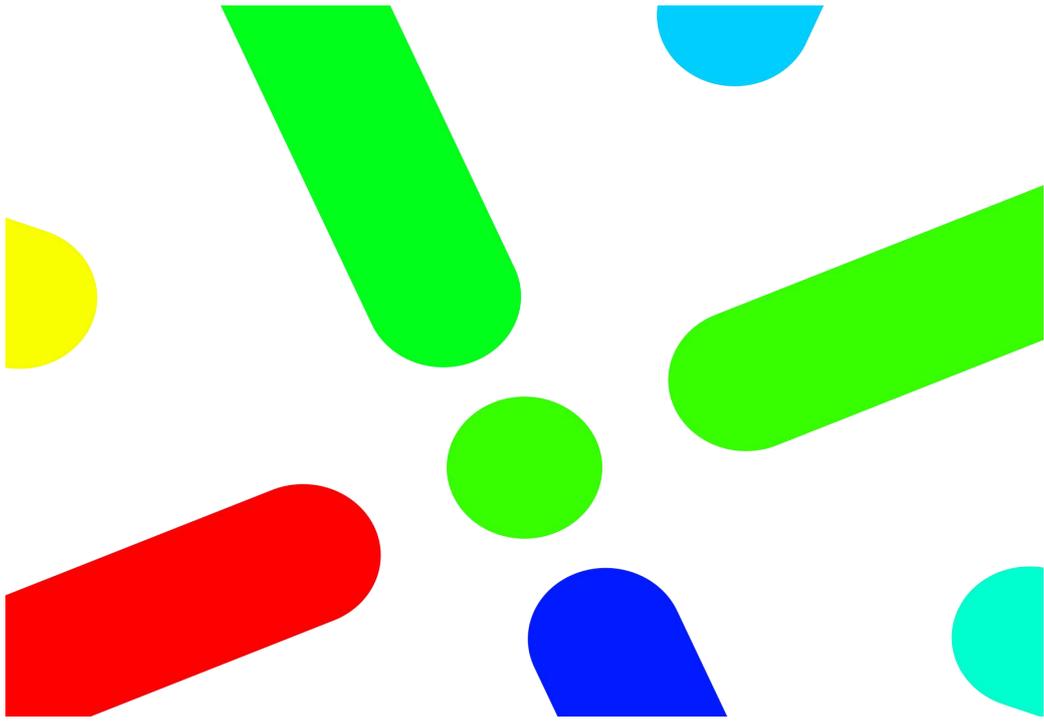


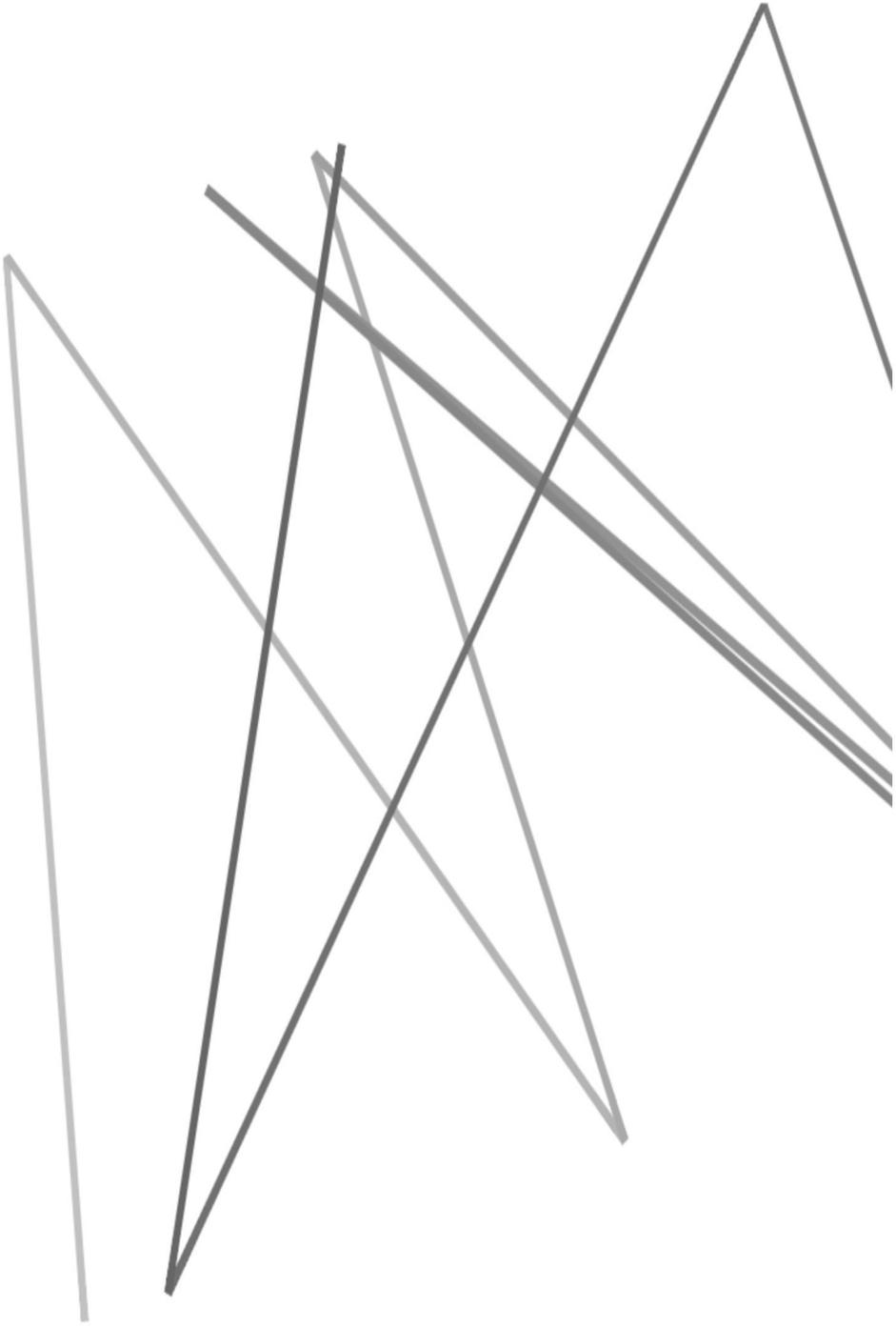


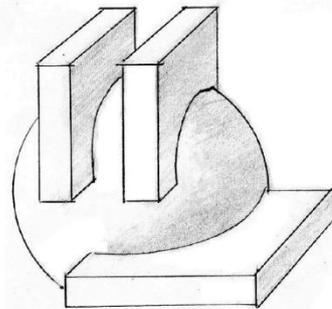
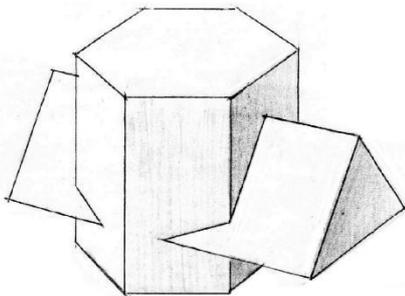
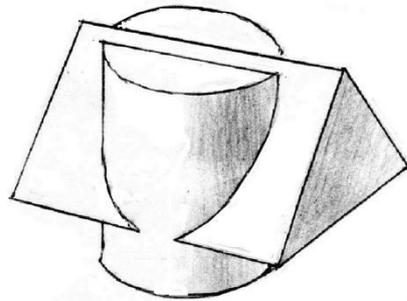
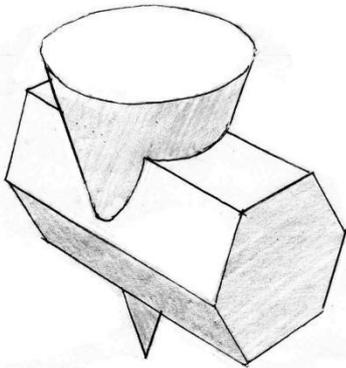
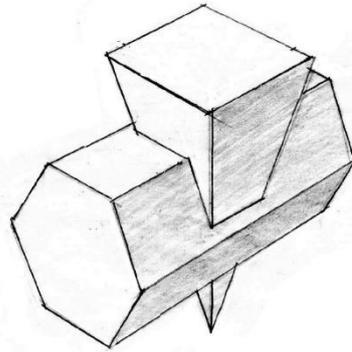
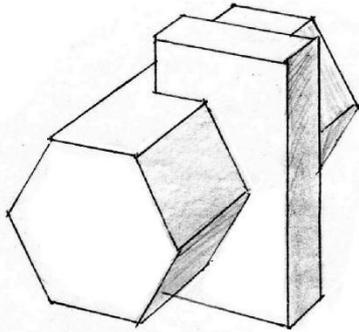


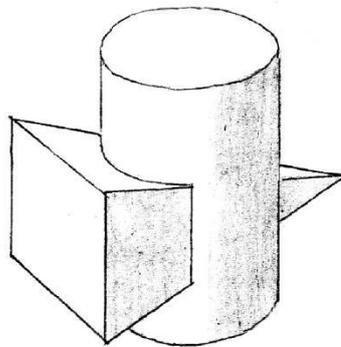
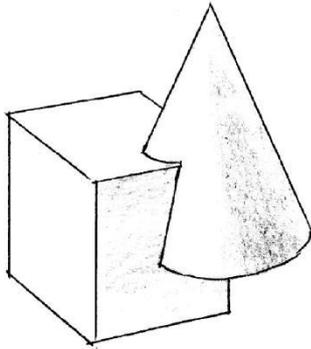
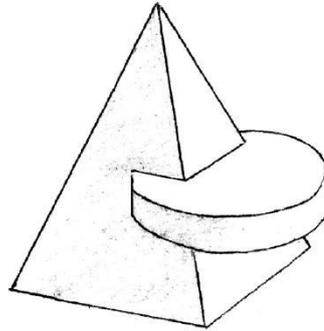
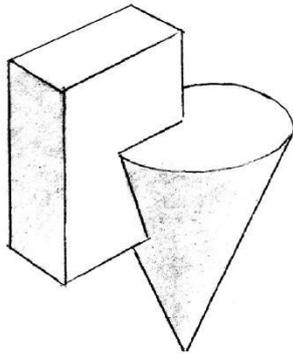
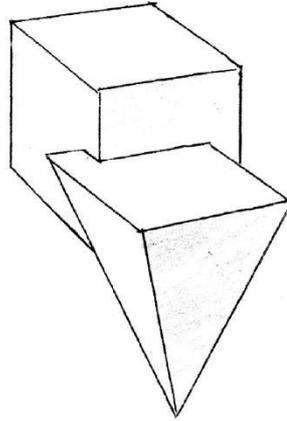
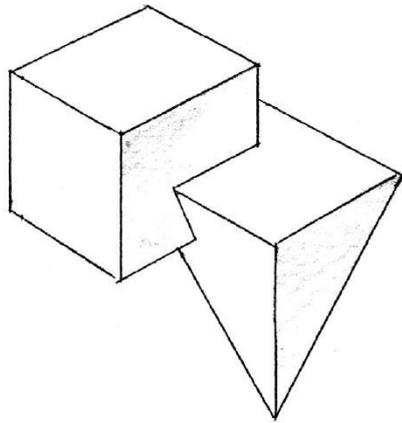


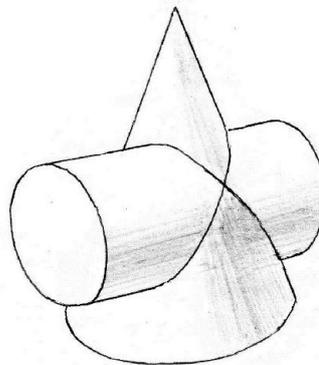
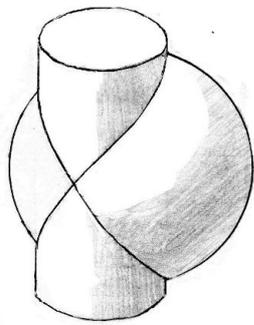
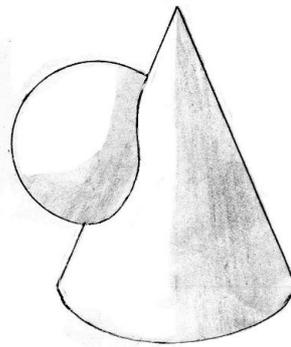
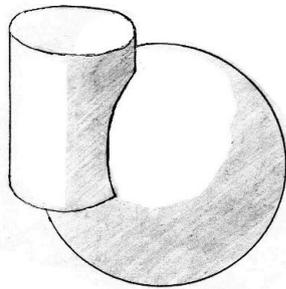
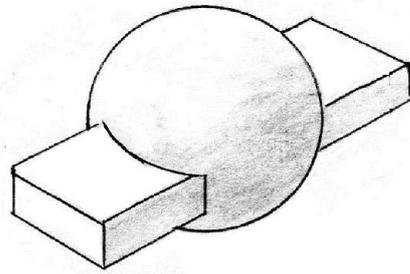
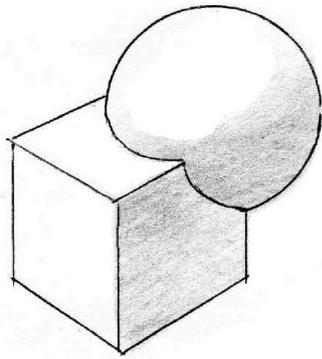


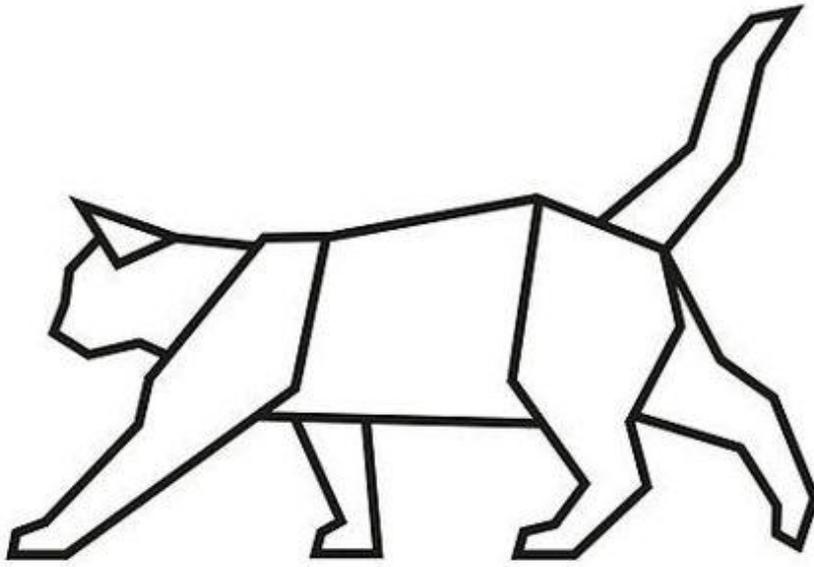


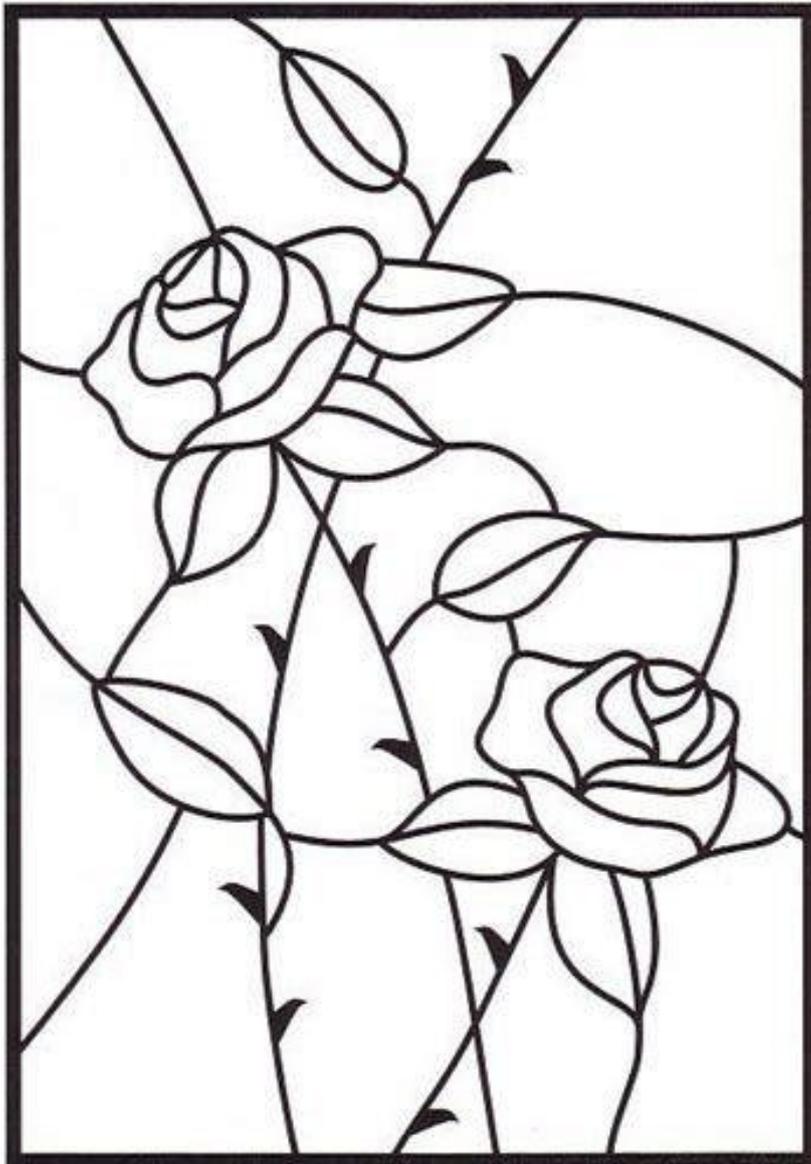




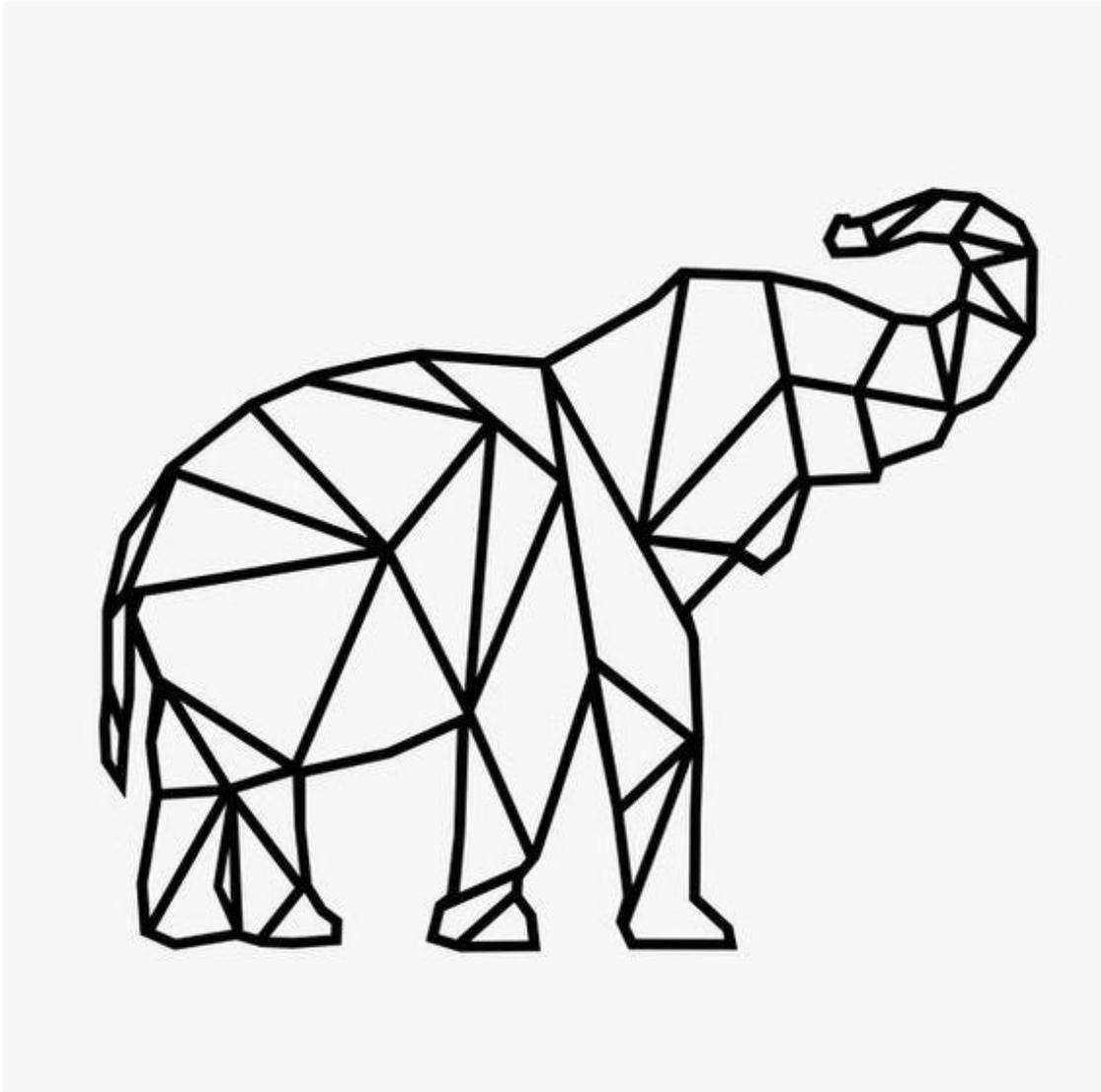


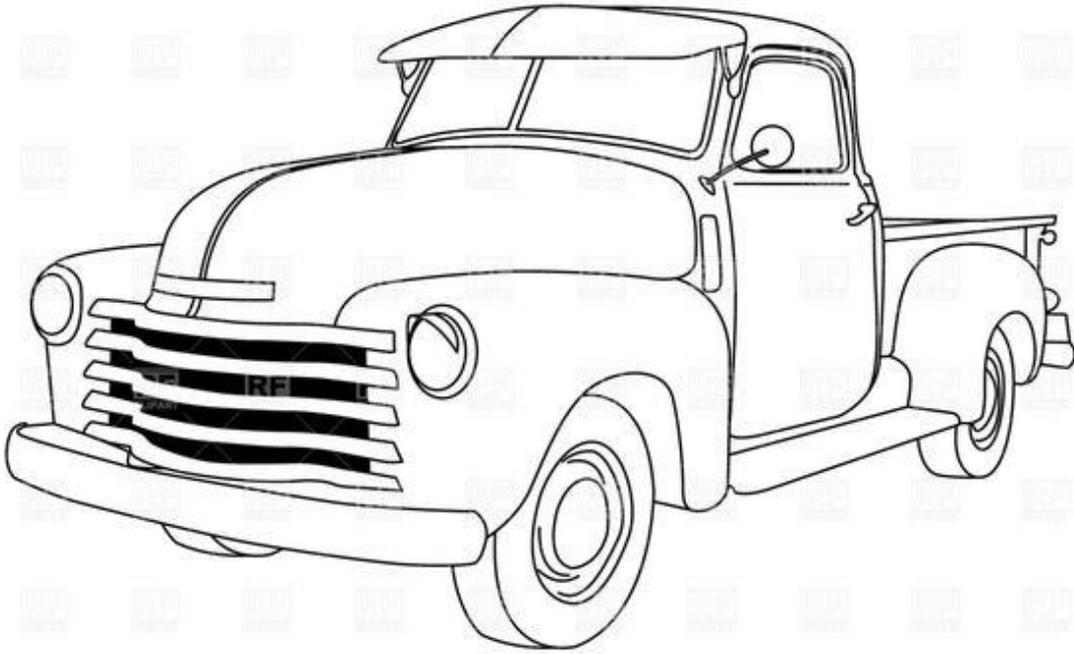


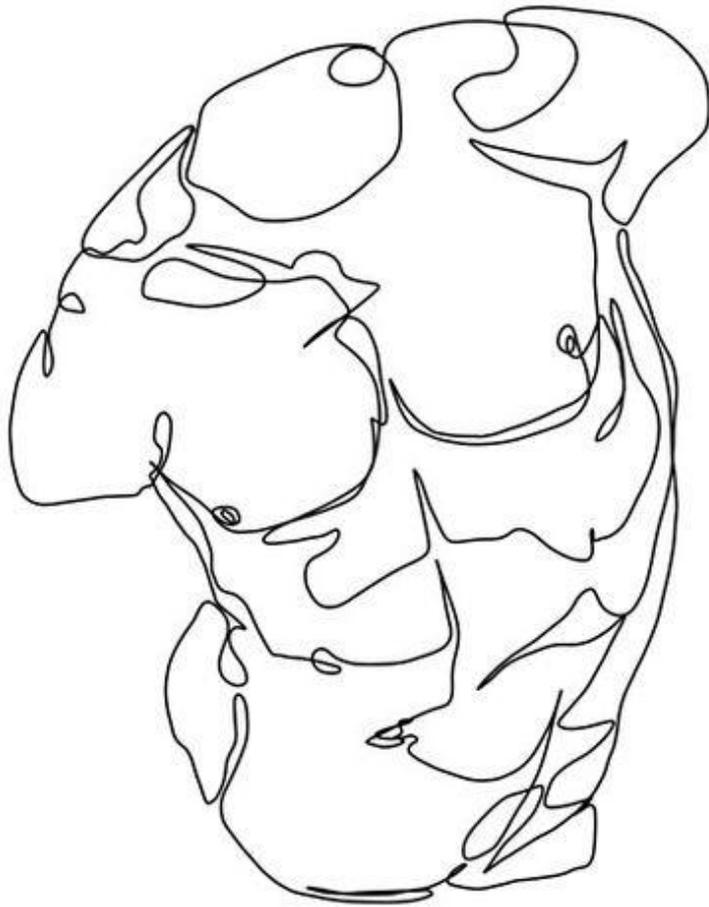




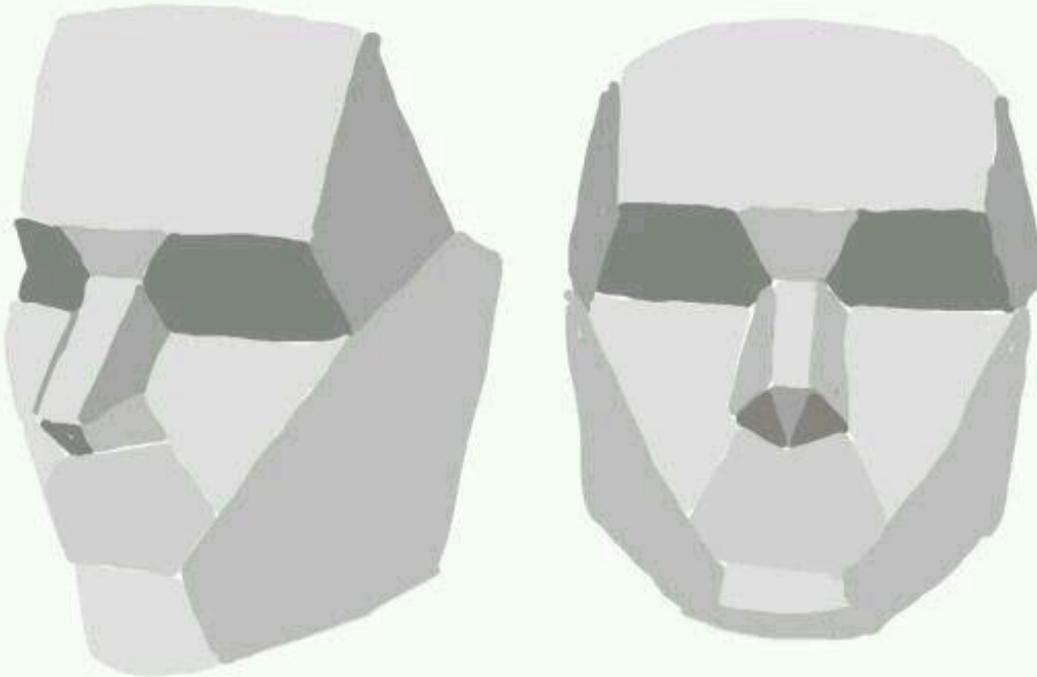
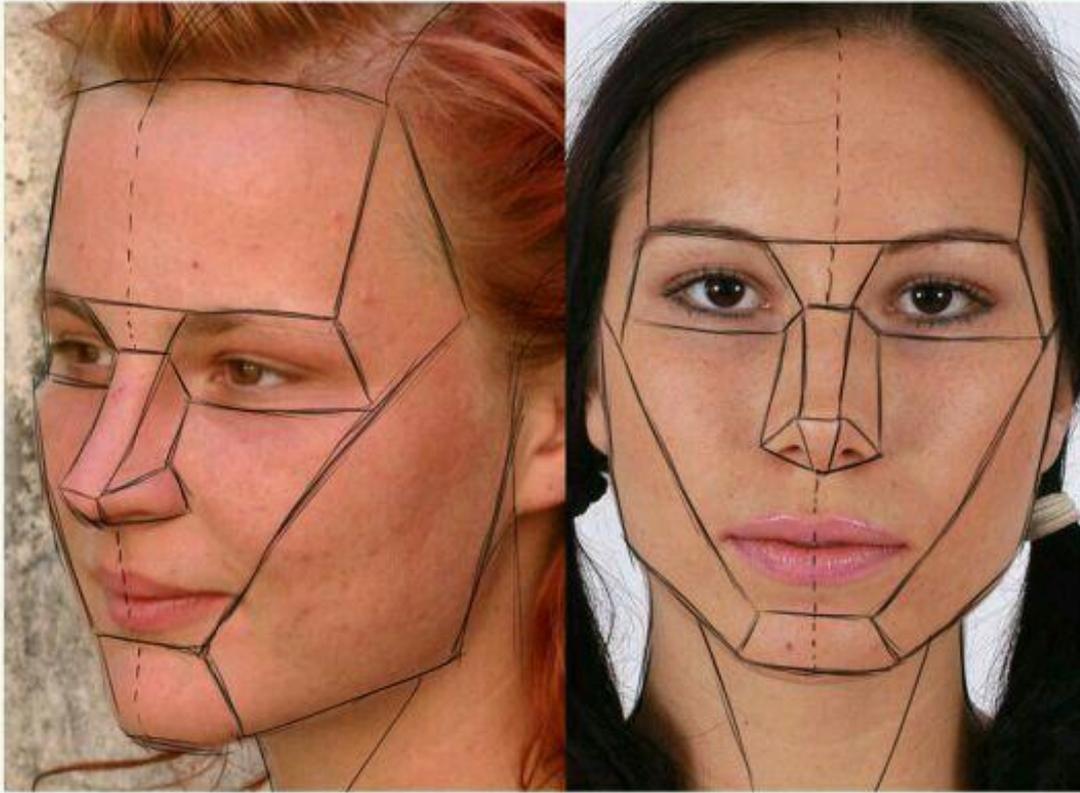
Copyright © 2002 Alpine Stained Glass & Door
<http://www.alpineglass.com>

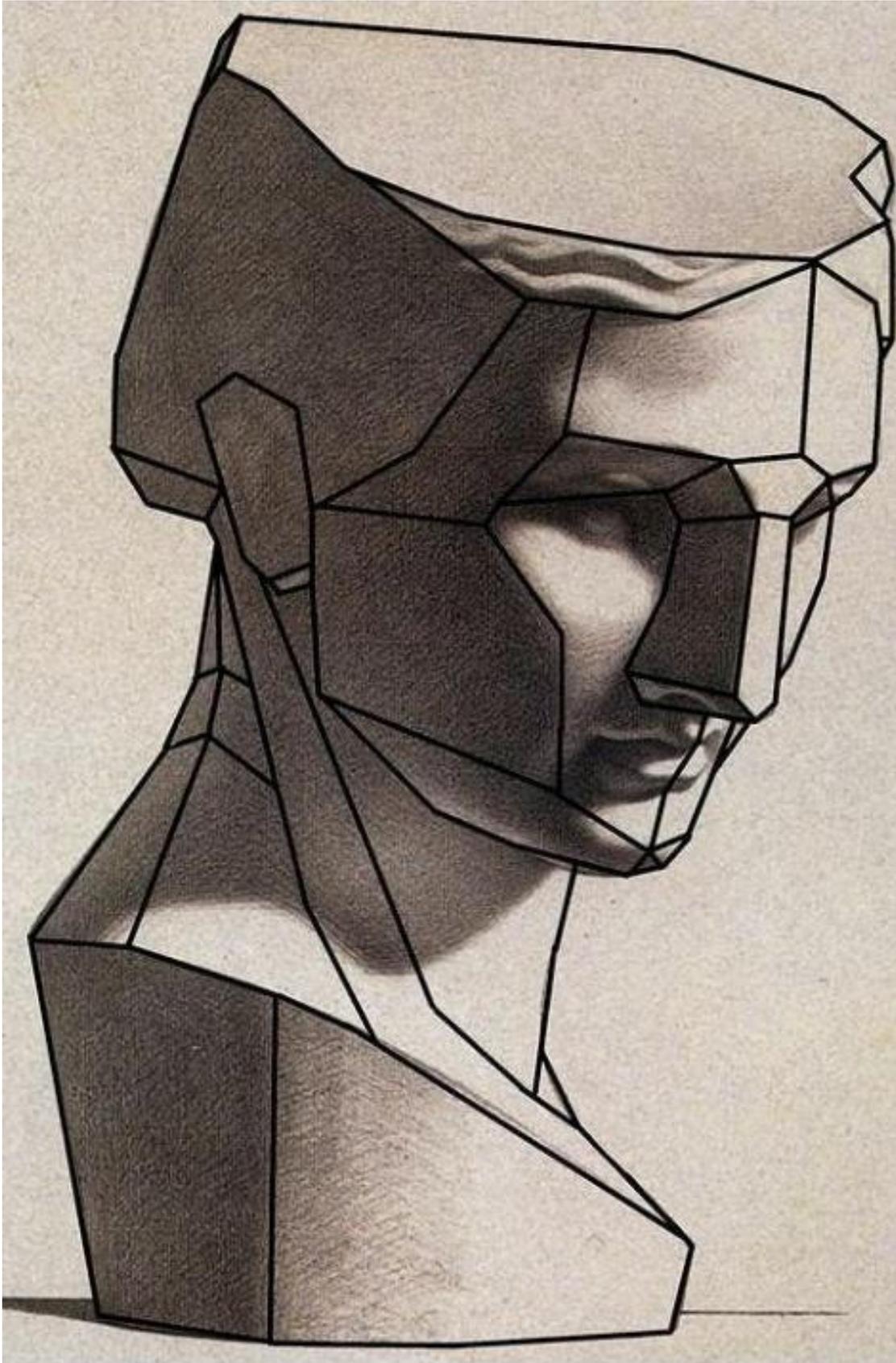






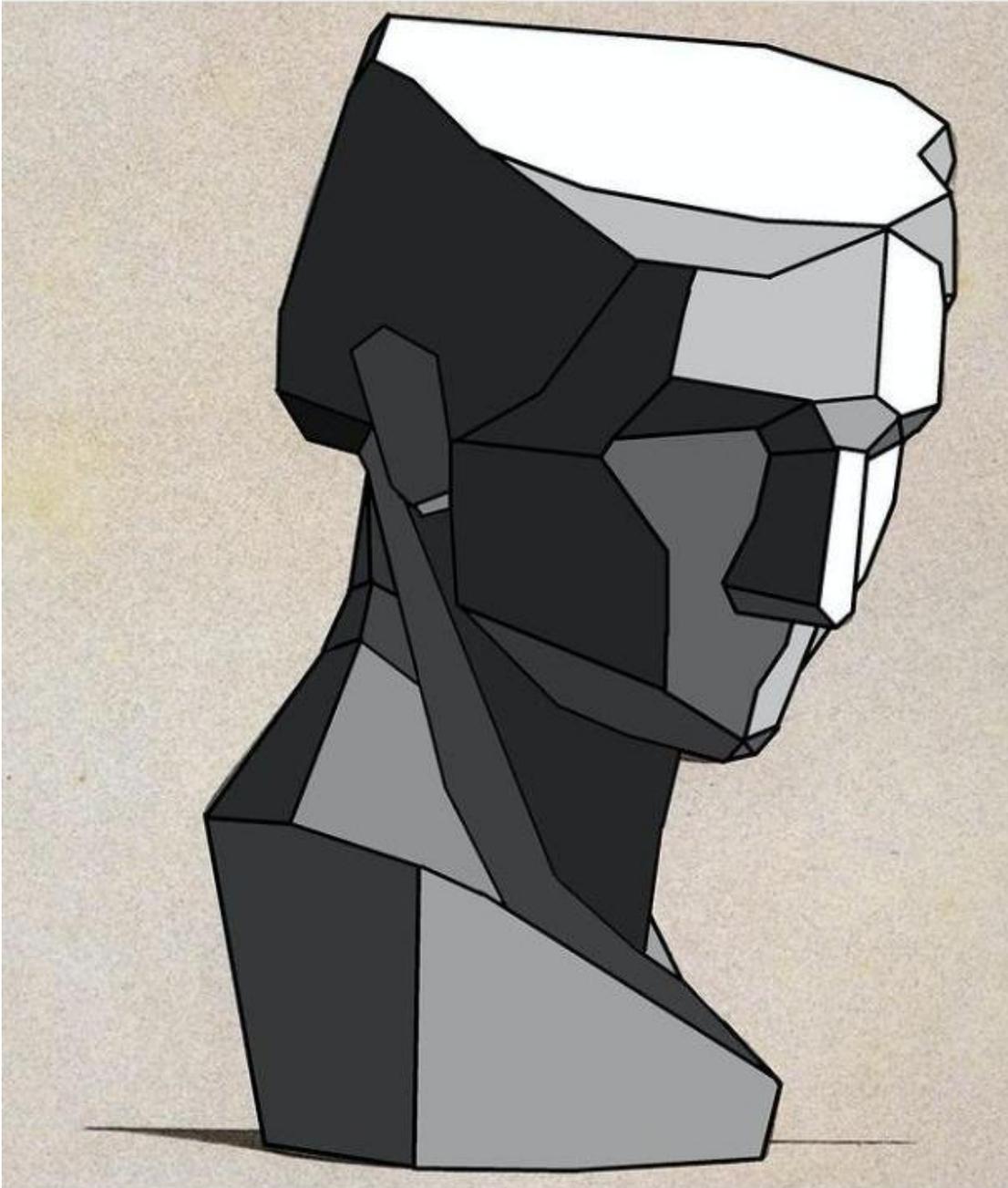
thesoloboyy





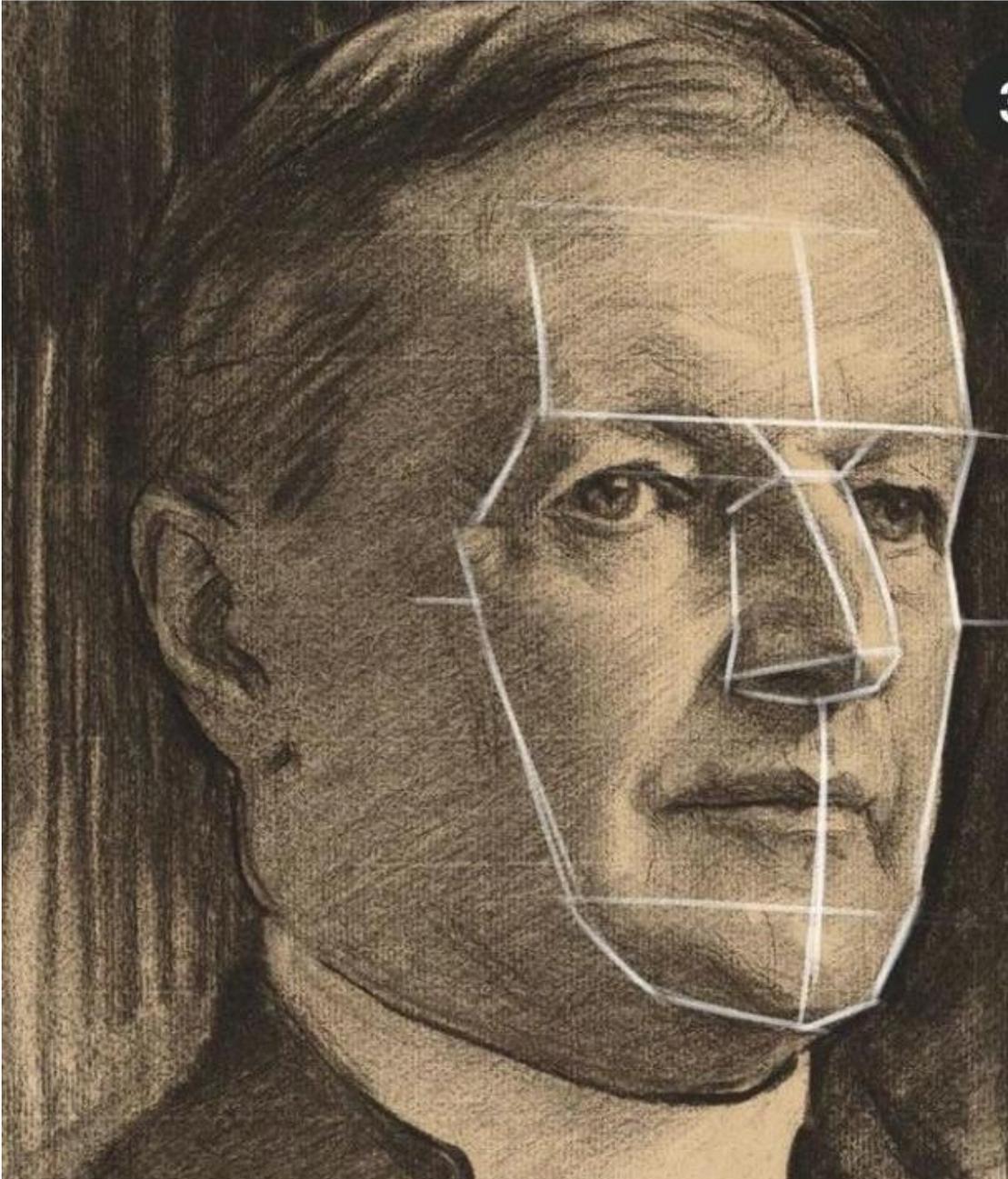


stephenbaumanartwork





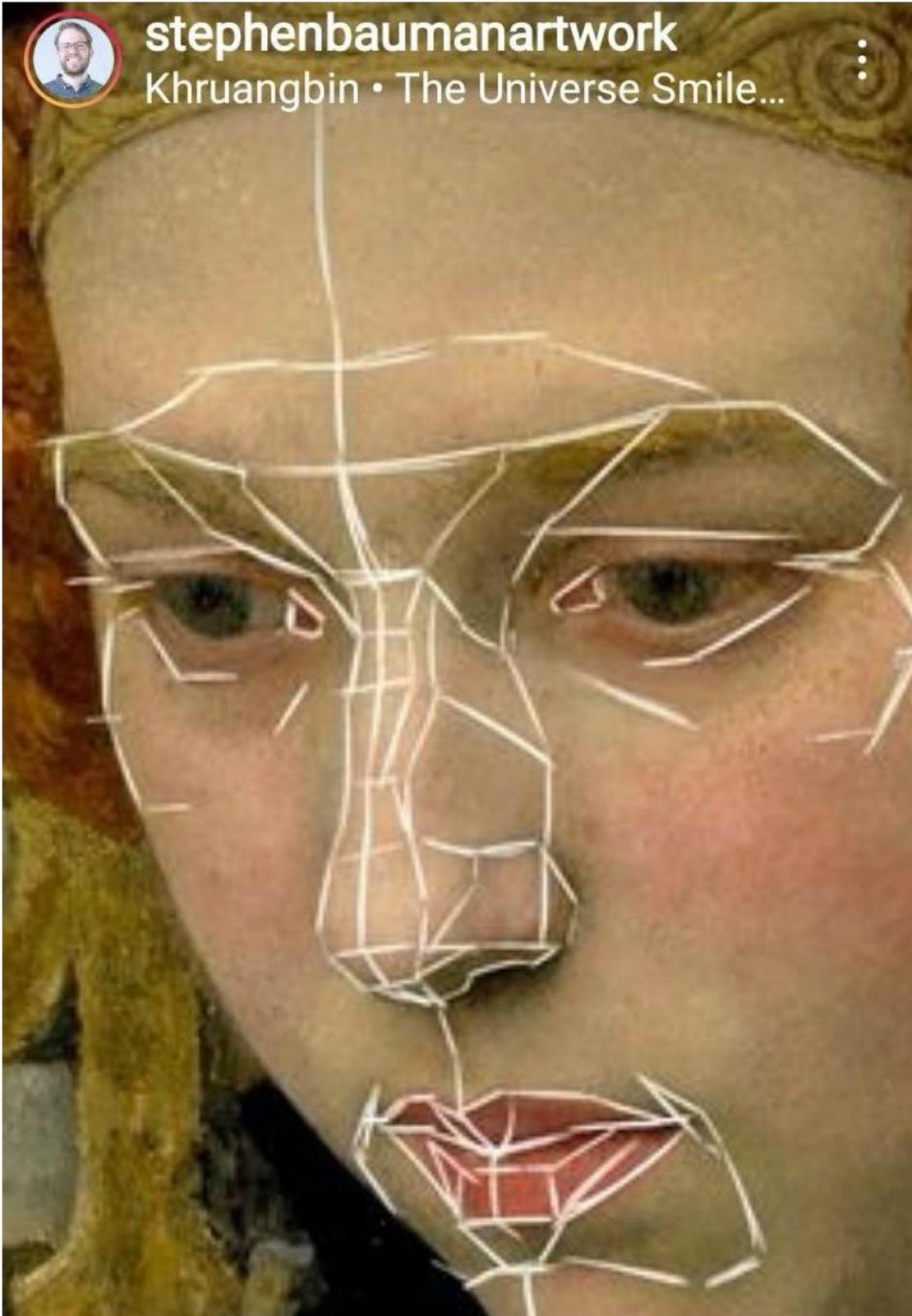
stephenbaumanartwork

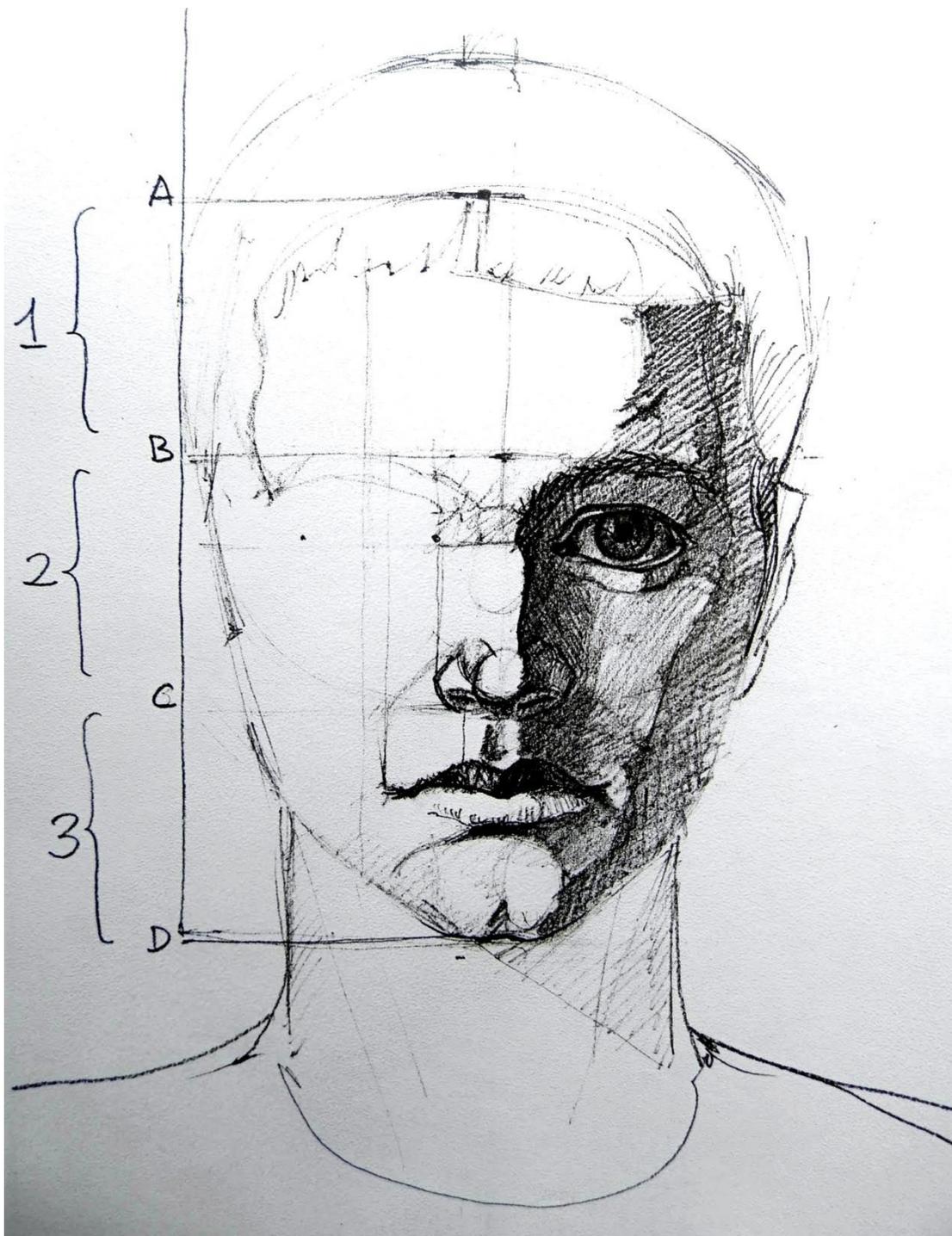


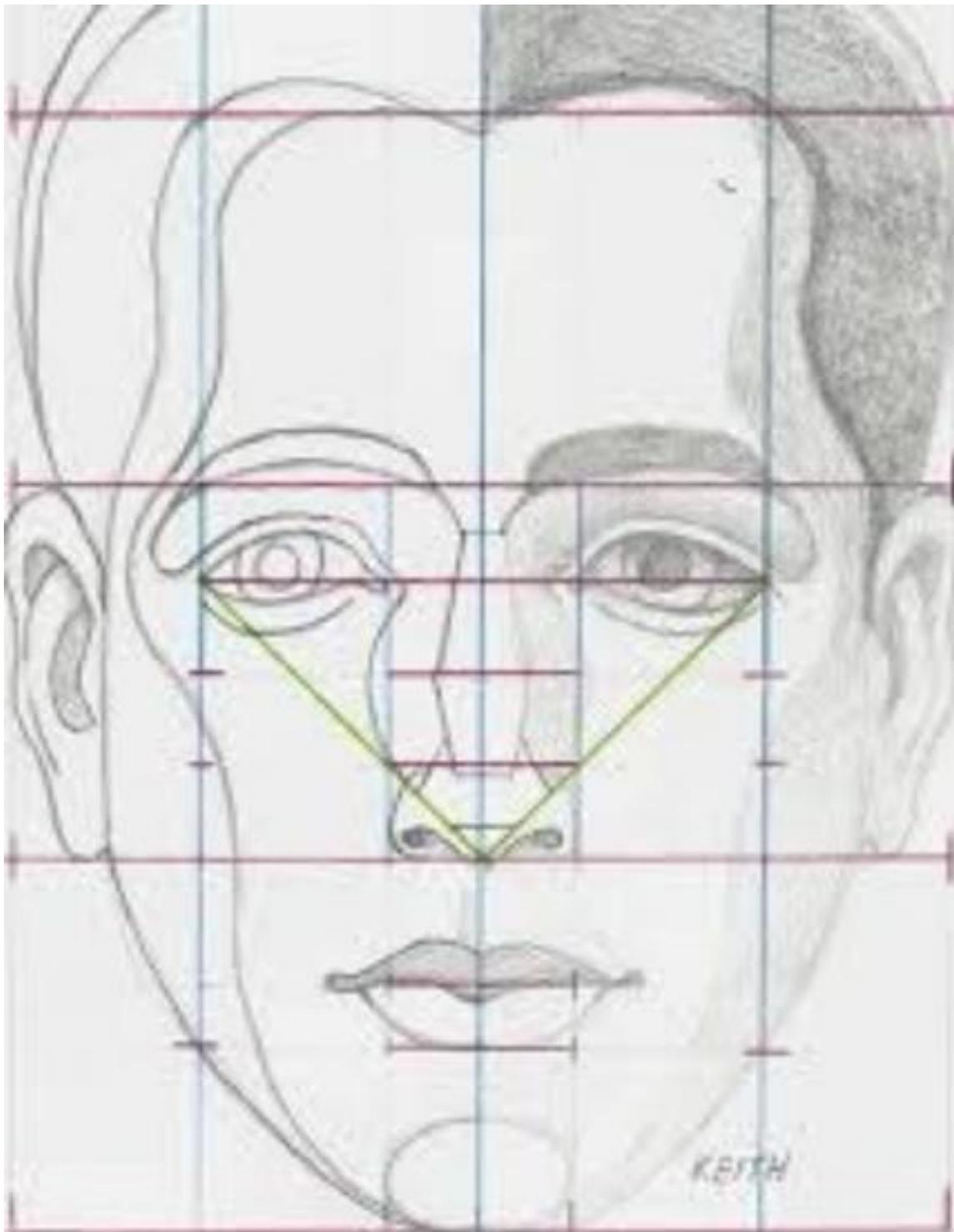


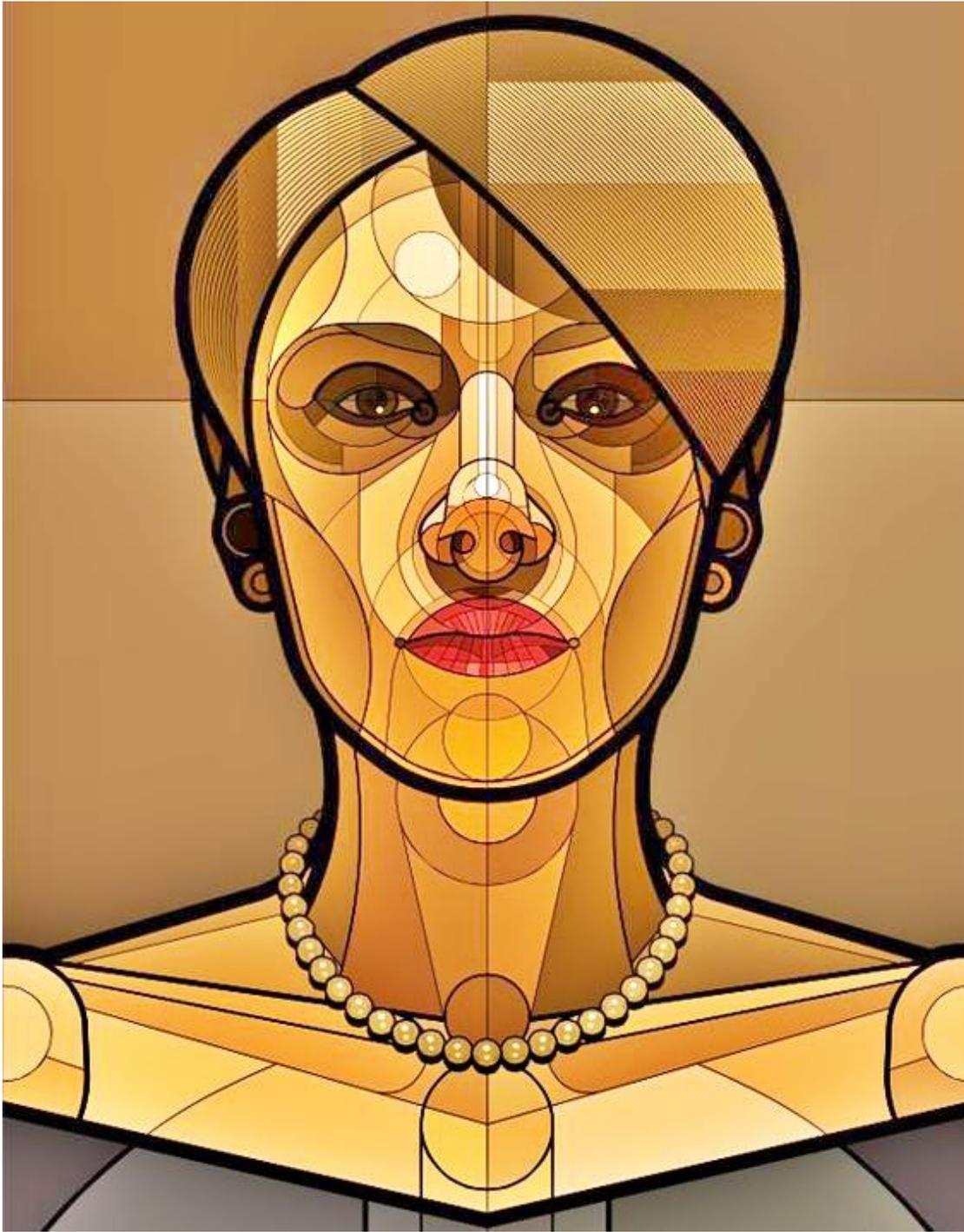
stephenbaumanartwork

Khruangbin • The Universe Smile...



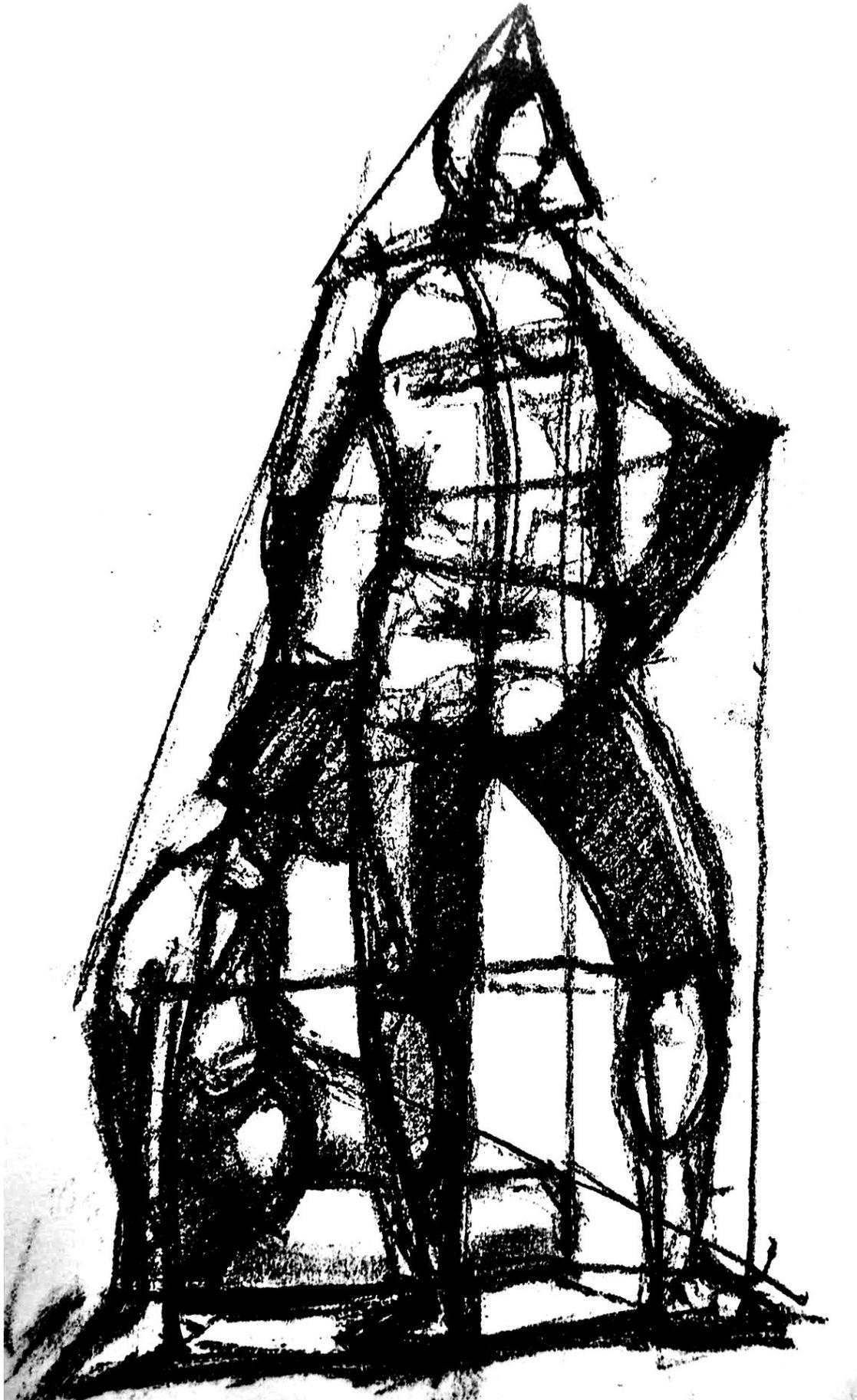


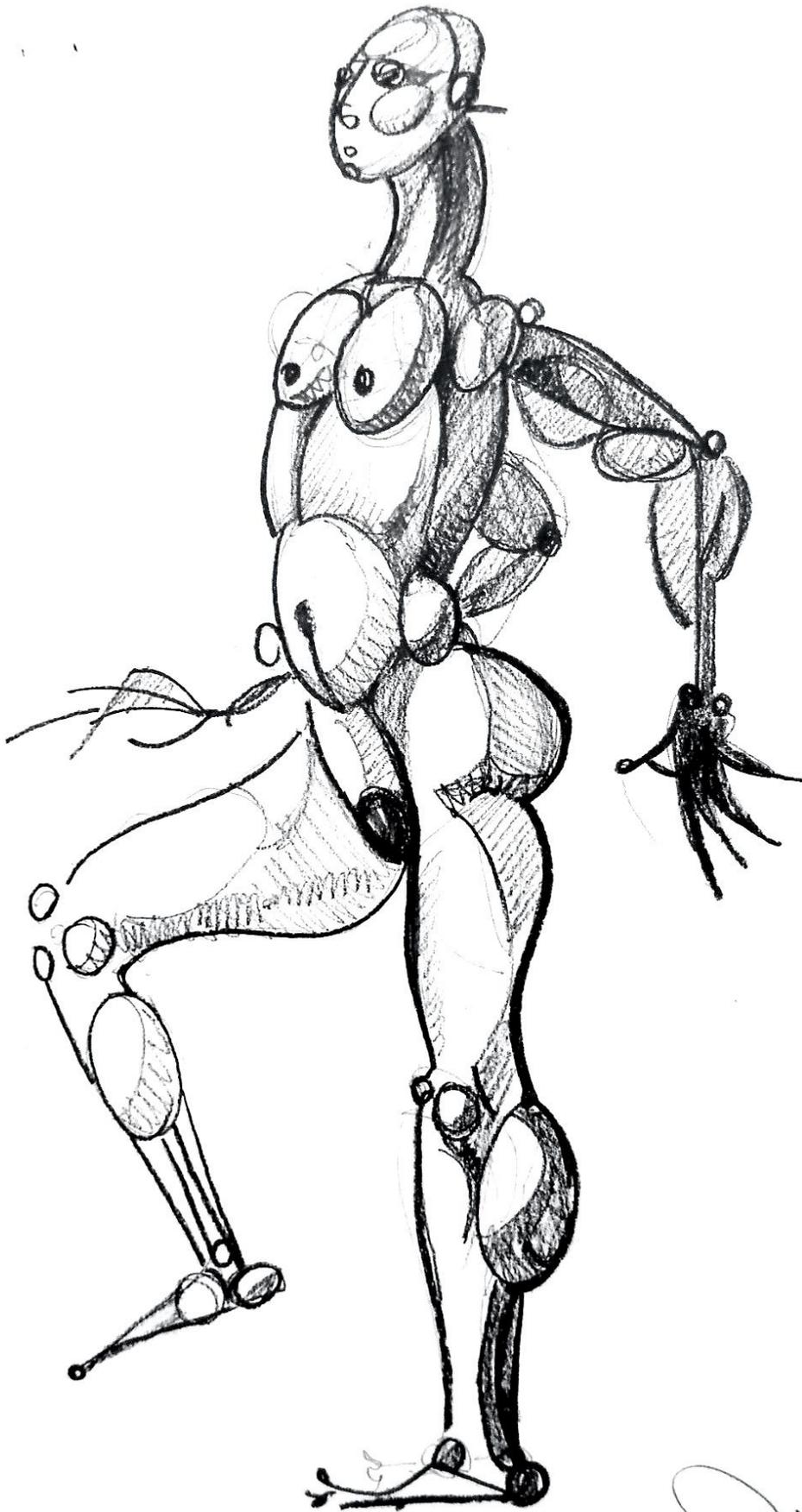




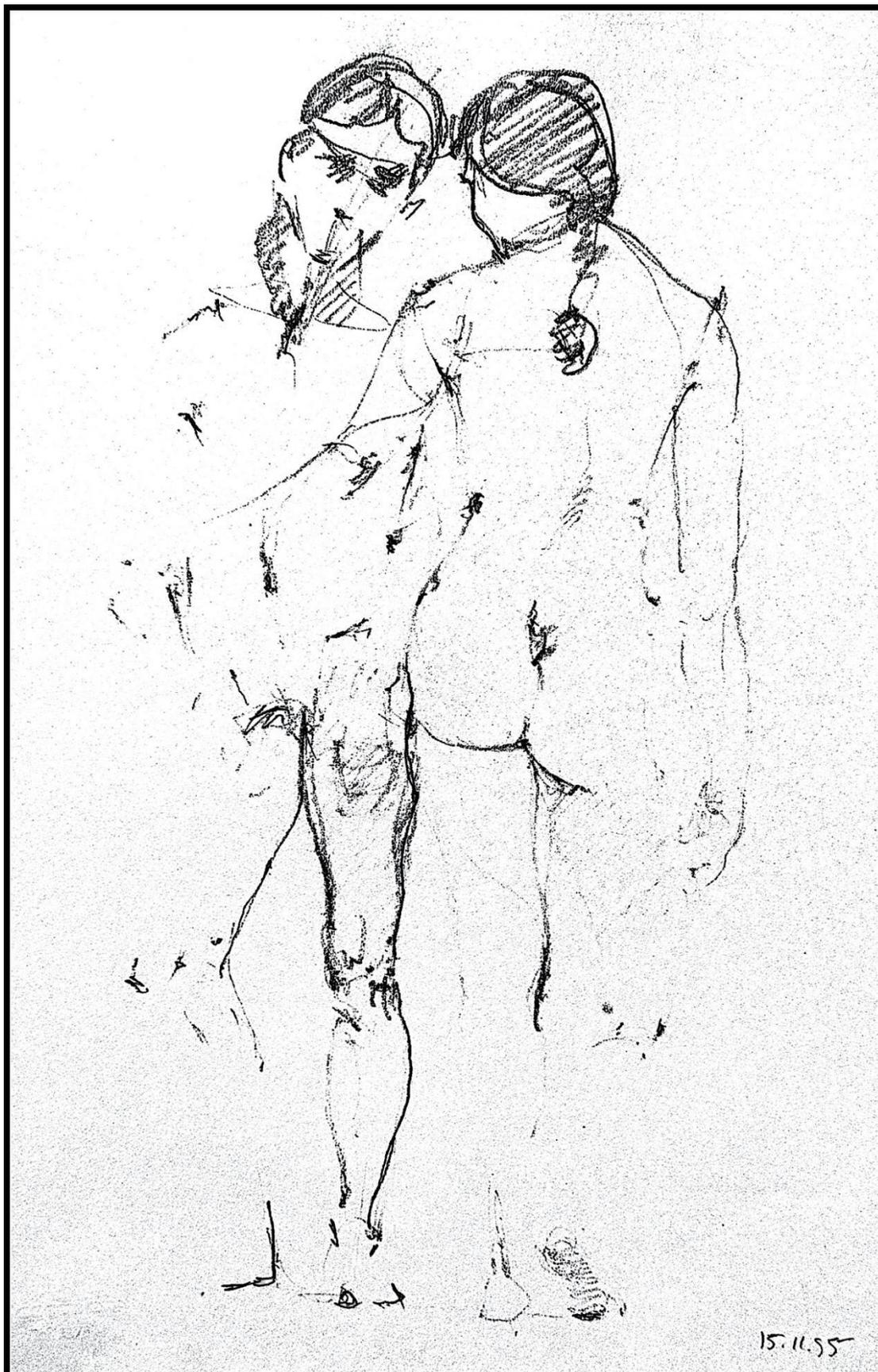


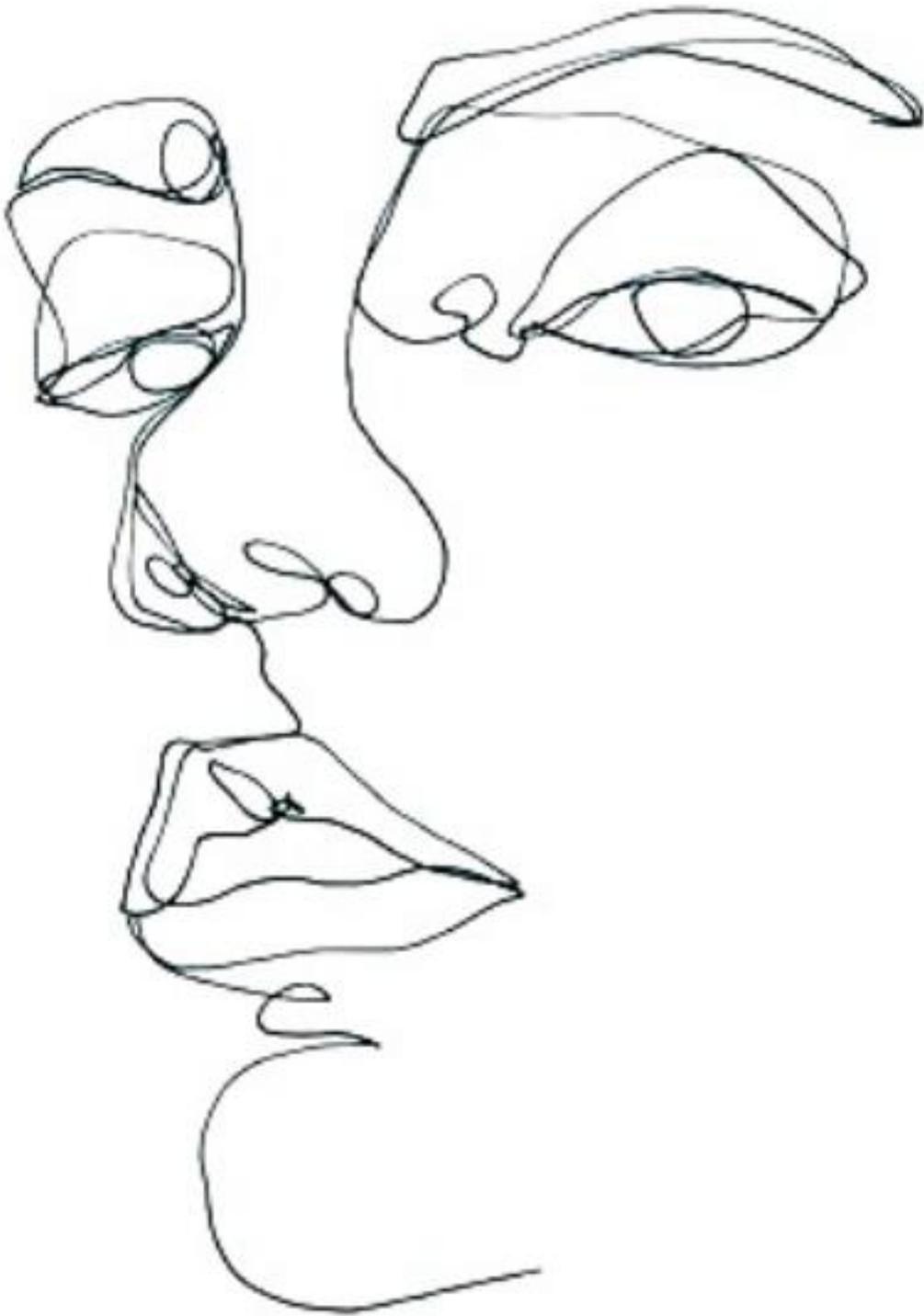






Pinle







thesoloboyy



