Sketch Club



Dibujo urbano

Phil Dean

espaciodediseño

Publicado por primera vez en el Reino Unido en 2020 por ILEX, una división de Octopus Publishing Group Ltd. Una empresa de Hachette UK.

Traducción autorizada de la edición original en lengua inglesa de la obra titulada *Tate: Sketch Club: Urban Drawing* de Phil Dean y publicado por ILEX, una división de Octopus Publishing Group Ltd.

Responsable editorial: Víctor Manuel Ruiz Calderón
Traducida y revisada por María Barbado Mujica
Composición de cubierta por Celia Antón Santos
Diseño y gráficos © Octopus Publishing Group 2020
Texto e ilustraciones © Phil Dean 2020

Phil Dean hace valer su derecho moral a ser reconocido como el autor de esta obra.

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

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA
(GRUPO ANAYA S. A.), 2021
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
Depósito legal: M. 17.545-2020
ISBN: 978-84-415-4314-0

Impreso y encuadernado en China



Contenidos

6 INTRODUCCIÓN
8 El equipo
10 El cuaderno
12 Los materiales
16 Empezar
18 Protocolo

20 CAPÍTULO 1: SOLTARSE
22 Ponerse en disposición para dibujar
24 Lugares con potencial para el dibujo

32 CAPÍTULO 2: CONSTRUIR UN PAISAJE
34 Medidas
40 Composición
48 Perspectiva
54 Vistas de detalles
58 Vistas panorámicas

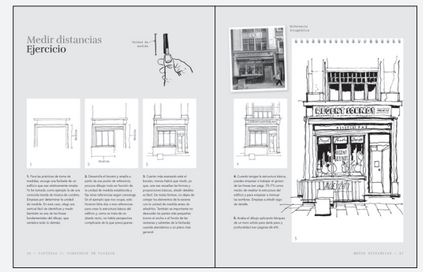
62 CAPÍTULO 3: TONO Y CONTRASTE
64 Tono

76 CAPÍTULO 4: UN PASO MÁS ALLÁ
78 Gente
84 Creatividad
90 Detalles
94 Color

100 CAPÍTULO 5: RETOQUES FINALES
102 Consejos y trucos
108 Cuándo parar
110 Compartir tu trabajo

112 Agradecimientos

Cada tema tratado incluye uno o dos ejercicios para que practiques.



Lugares con potencial para el dibujo

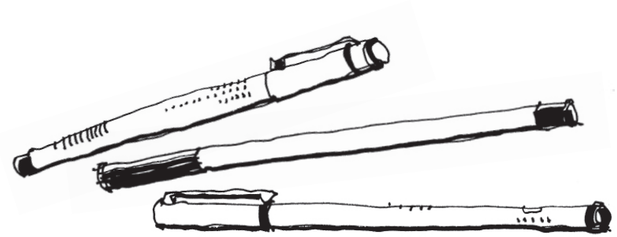
A veces, cuando se sale a dibujar, la presión sobre qué dibujar exactamente puede ser un obstáculo para empezar. Aquí tienes una selección de los temas a los que suelo recurrir, pero recuerda que la clave del éxito está en encontrar algo que te resulte interesante.

Las vistas
Me encantan las azoteas y para mí no hay mejor lugar para empezar que a cierta altura, con vistas a la ciudad. Puedes centrarte en algún detalle y ampliarlo o, si lo prefieres, explorar la vista al completo. Los *sketchers* de entornos urbanos saborean la oportunidad de dibujar desde puntos elevados, por la libertad sin igual y la novedad en la perspectiva que les brinda.

Las escenas cotidianas
A veces una imagen en la que no repararíamos mucho puede dar origen a un dibujo increíble: un lugareño sentado al sol en la terraza de un pequeño café, un estudiante haciendo la colada en la lavandería, un perro sentado debajo de una mesa, por ejemplo. Quizá estas escenas tan prosaicas sean de poco interés vistas en una fotografía; en dibujo, sin embargo, adquieren un valor artístico. Las oportunidades están por todas partes, ¡especialmente donde no esperas encontrarlas!

Los viajes
Viajar y dibujar van de la mano. El autobús, el tren, el avión y el coche son lugares magníficos para hacerlo, sin excepción. Todo lo que se cruza en el trayecto desde un lugar a otro plantea nuevas oportunidades al dibujante; después, al llegar a tu destino, se presenta un sinfín de personas, arquitecturas, calles y entornos nuevos por explorar. Da igual que te dirijas al otro lado del mundo o al trabajo en tu ruta cotidiana, ¡no te olvides de echar al bolso tu equipo de dibujo!

El barullo arquitectónico
Antiguo, moderno, clásico, brutalista… cuanta más variedad de estilos arquitectónicos haya en el dibujo, mejor. Las escenas que cuenten la historia de la ciudad siempre serán interesantes y supondrán un estímulo. En Londres, por ejemplo, hay lugares donde se puede apreciar el contraste entre los preciosos edificios históricos de Sir Christopher Wren y los rascacielos modernistas de Norman Foster.

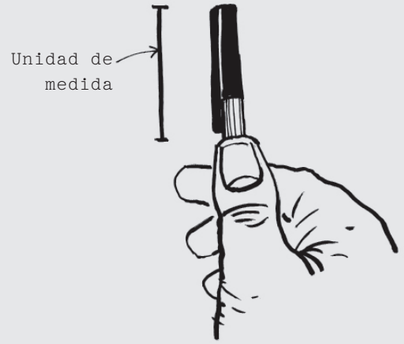


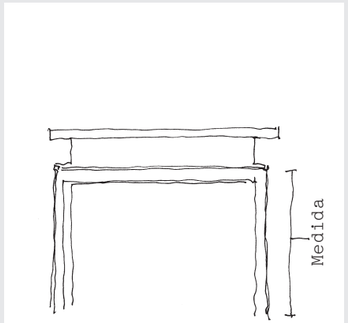


Los siguientes ejercicios están diseñados para ponerte en disposición de dibujar. Se trata de sesiones rápidas que te ayudarán a soltarte y relajarte ante la tarea que te propones. Si tu estilo es más lento por naturaleza, supondrán un reto para que dibujes a un ritmo más ágil, así aumentará tu confianza sobre lo que eres capaz de lograr en un espacio corto de tiempo. Si dibujas rápido de por sí, te servirán para afinar la precisión y te invitarán a emplear materiales nuevos.



Medir distancias
Ejercicio





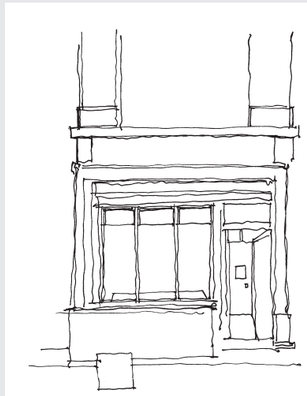
1

1. Para las prácticas de toma de medidas, escoge una fachada de un edificio que sea relativamente simple. Yo he tomado como ejemplo la de una conocida tienda de música de Londres. Empieza por determinar la unidad de medida. En este caso, elegí una vertical fácil de identificar y medir (también es una de las líneas fundamentales del dibujo, que vertebra todo lo demás).



2

2. Desarrolla el boceto y amplía a partir de ese punto de referencia, procura dibujar todo en función de la unidad de medida establecida y fija otras referencias según convenga. En el ejemplo que nos ocupa, solo hicieron falta dos o tres referencias para crear la estructura básica del edificio y, como se trata de un alzado recto, no había perspectiva complicada de la que preocuparse.



3

3. Cuanto más avanzado esté el boceto, menos habrá que medir, ya que, una vez resueltas las formas y proporciones básicas, añadir detalles es fácil. De todas formas, no dejes de cotejar los elementos de la escena con la unidad de medida antes de añadirlos. También es importante no descuidar las partes más pequeñas (como el ancho o el fondo de las ventanas y salientes de la fachada) cuando atendamos a un plano más general.



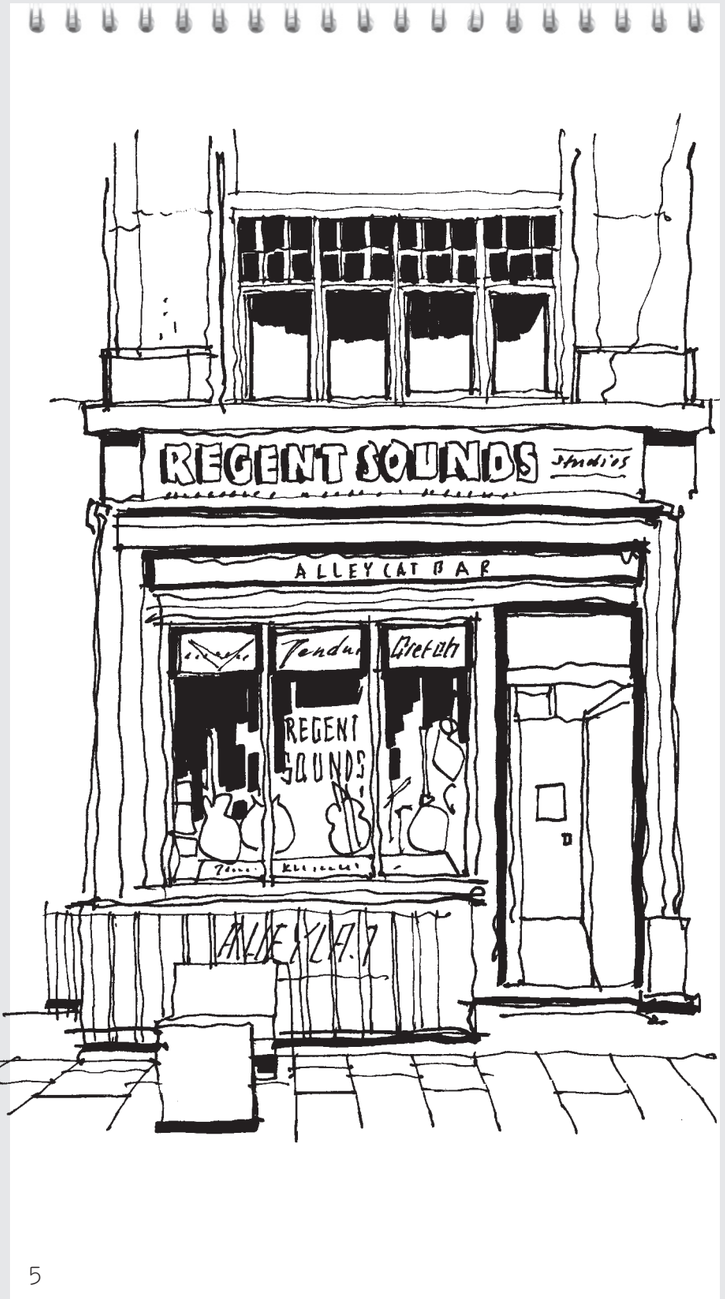
Referencia fotográfica



4

4. Cuando tengas la estructura básica, puedes empezar a trabajar el grosor de las líneas (ver págs. 70–71) como medio de resaltar la estructura del edificio y para empezar a insinuar las sombras. Empieza a añadir algo de detalle.

5. Acaba el dibujo aplicando bloques de un tono sólido para darle peso y profundidad (ver páginas 68–69).



5

Terminología

Línea del horizonte/nivel del ojo
En su definición clásica, se trata de la línea del horizonte, sin más, aunque hay que tener en cuenta que en la mayoría de paisajes urbanos el horizonte queda oculto tras los edificios. También equivale a la línea que se dibujaría al nivel de los ojos: sostén un lápiz o rotulador a la altura de tus ojos para determinar dónde quedaría la línea de horizonte de tu dibujo.

Punto de fuga
Si miras una imagen que tenga algo de profundidad verás que todas sus líneas paralelas parecen inclinarse las unas hacia las otras y si se prolongaran lo suficiente llegarían a juntarse en un punto en la distancia. La mejor forma de comprobarlo es poniéndonos en la mitad de una carretera larga y recta (¡sin que pasen coches, claro está!). Los bordes laterales y las líneas pintadas son las paralelas; verás que la línea central avanza recta, pero las de los lados se inclinan hacia el interior hasta que todas se juntan en un punto. Ese punto de intersección es el de fuga.

Plano visual
Nos dice si la escena se observa desde abajo, desde arriba o a la altura de los ojos.

- **Nivel de los ojos:** la escena está a la altura de los ojos.
- **Aéreo o vista de pájaro:** la escena vista desde arriba.
- **Contrapicado:** la escena vista desde abajo.

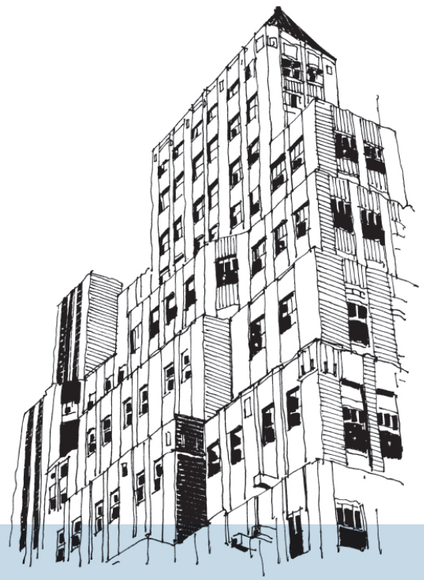
Perspectiva
Se trata del ángulo desde el que se observa al sujeto.

- **Perspectiva con un punto de fuga:** miramos la imagen de frente, todas las líneas paralelas parecen alejarse en dirección al mismo punto.
- **Perspectiva con dos puntos de fuga:** observamos el objeto ladeado, las líneas parecen converger hacia dos puntos en el horizonte, uno a la derecha y otro a la izquierda.
- **Perspectiva con varios puntos de fuga:** observamos el objeto ladeado y desde un punto de vista bajo (o, más rara vez, desde un punto de vista exageradamente elevado), las líneas parecen converger hacia un punto superior situado sobre un eje vertical, así como hacia otros dos a derecha e izquierda en sentido horizontal.



Nivel del ojo
Como se puede apreciar en este dibujo de un pub de Londres, cuando se dibuja al nivel del ojo solo se representan perspectivas de uno o dos puntos de fuga sobre las líneas convergentes horizontales.

Contrapicado
Cuando dibujamos desde un punto de vista bajo, podemos poner a funcionar varios puntos de fuga. Si prolongáramos las líneas verticales del dibujo de aquí debajo, veríamos cómo se juntan en un mismo punto de fuga superior; las paralelas horizontales convergen de forma más acusada hacia derecha e izquierda.





Alzado
La representación de la fachada de un edificio sin perspectiva evidente es lo que se conoce como alzado. Como la altura del edificio supera relativamente la altura del nivel de los ojos, se puede insinuar la perspectiva con una sutil convergencia de las líneas verticales.



Aéreo
El plano visual aéreo, o vista de pájaro, produce unas perspectivas menos complejas y acusadas. La panorámica obliga a que la convergencia hacia los puntos de fuga sea menos pronunciada.



Un punto de fuga
Esta escena de una calle de Londres está hecha con líneas de perspectiva de un punto de fuga para los edificios de la izquierda y la derecha del dibujo. Si la torre fuera más ancha y con una forma más regular, podría apreciarse cierta convergencia en sentido vertical, pero en este caso realmente no es destacable.



Dos puntos de fuga
Este *sketch* realizado en Nueva York pone a funcionar una perspectiva con dos puntos de fuga, con dos juegos de líneas paralelas que avanzan en diferentes direcciones a partir de la esquina del edificio y que convergen hacia diferentes puntos del horizonte a derecha e izquierda.



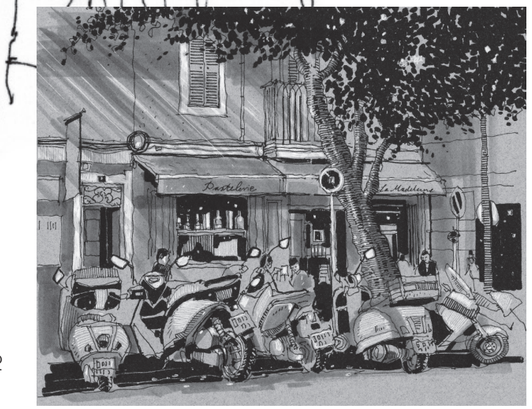
Varios puntos de fuga
Este dibujo suelto y dinámico de la Abadía de Westminster, Londres, está resuelto con varios puntos de fuga. Se dibujó desde una posición relativamente baja (se puede apreciar el estrechamiento gradual de las torres hacia un punto de fuga sobre un eje vertical). Adviértase la pendiente acusada de las líneas que convergen hacia la izquierda, lo que se debe a mi punto de vista al dibujar, que era relativamente bajo, y a mi cercanía al sujeto.

Tono

El tono se puede utilizar en las obras para añadir realismo e interés visual. La variedad tonal en tus dibujos, por simple que sea, como ahora veremos, te ayudará a ilustrar el nivel de claridad y oscuridad de los objetos y zonas del paisaje, y a diferenciar los diferentes elementos. Ten presente que cuando todos los tonos se parecen demasiado, la imagen puede quedar un poco apagada e insulsa. Exagerar los tonos más claros y los más oscuros para aumentar el contraste es a veces un buen método para garantizar un resultado final potente.



1



2

Los puristas del dibujo a líneas discreparían, pero, a mi parecer, un dibujo que ya es excelente de por sí puede mejorarse valorándolo tonalmente (y hay muchas maneras de hacerlo).

Cuando te plantees entonar tus bocetos, te vendrá bien hacerte las siguientes preguntas:

- ¿El dibujo es complejo y ganaría si se le añade tono para señalar los detalles?
- SI el dibujo es simplista, ¿el tono le aportará un mayor interés?
- ¿Adquirirá más realismo tras la valoración tonal?
- ¿Hay detalles en la escena que cobrarían vida al entonar?

El tono se puede incorporar a lápiz, rotulador, tinta, acuarela, carboncillo y pasteles, también se pueden combinar otras técnicas (todo depende de lo que estés intentando lograr y lo que le vaya bien al motivo). Mi recomendación es que la valoración tonal se haga *in situ* porque será más difícil replicar las cualidades concretas del claroscuro del paisaje cuando no lo tengas delante. Dicho lo cual, en sesiones rápidas no siempre es posible entonar, en cuyo caso recomiendo tomar una foto con el teléfono para que recuerdes cómo era la luz cuando retomes el dibujo en casa.

Cuando entones los bocetos, te vendrá bien crear una escala de referencia para ayudarte a resolver qué matiz has de usar. Sobre el papel de dibujo que utilizarías normalmente (cada papel admite el tono de forma diferente), crea una escala que muestre el rango tonal de lo claro a lo oscuro. Las de aquí al lado son a rotulador y lápiz, pero tú las puedes hacer con otros materiales, como acuarela o lápiz de color.

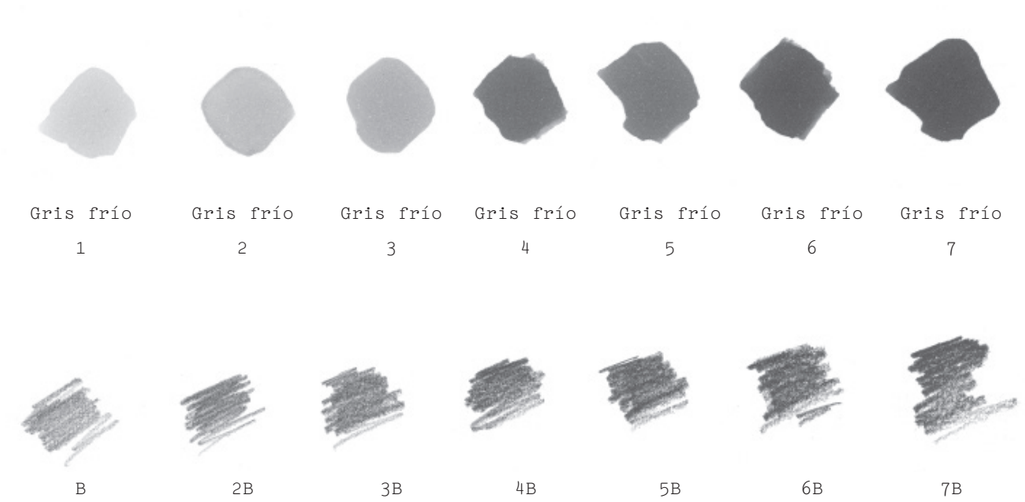
Aquí tienes algunos ejemplos del efecto transformador que puede tener el tono sobre el dibujo:

Valoración tonal mínima

1. En este *sketch* de una boda en Francia se utilizaron solo dos tonos de gris frío en rotulador. El trabajo a línea original era alegre y evocaba el evento, el rotulador se aplicó para señalar bloques simples de color y ayudar al ojo a reconocer la escena más claramente. Identifica las áreas fundamentales de tu dibujo, las que dominan la composición, y entónalas. En este caso se usó rotulador, pero se puede dar un tratamiento similar con acuarela.

Efecto papel tintado

2. Esta hilera de *scooters* de una calle cualquiera de España quedaba bien en su versión a líneas, pero al entonar para acentuar el efecto de la luz sobre los árboles, se transformó. Con papel de color de un tono medio, como el que usé en esa ocasión, los tonos más claros y los más oscuros se intensificarán frente al tinte del fondo. También puedes incorporar blancos con pasteles o témpera.



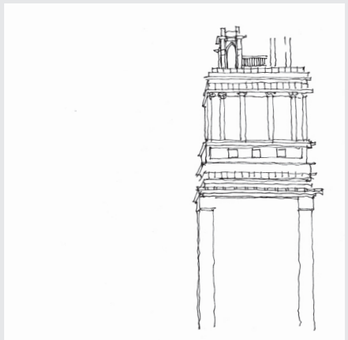
Cómo usar la licencia creativa
Ejercicio

El objetivo de este ejercicio es mostrarte cómo al modificar la visión del paisaje que tienes delante puedes lograr un dibujo más eficaz. En cada paso te explico cómo he utilizado la licencia creativa para hacer que el dibujo cuente una historia. Todos y cada uno de los dibujos que produzcas contendrán una forma u otra de licencia creativa, te animo a que la aproveches.

Muévete con libertad para poder dibujar elementos que no tienes bien a la vista y luego regresa a tu punto de observación inicial.



Fotografía de la vista real



1. Comienza el dibujo por el edificio o monumento principal que quieras incluir. En mi ejemplo, capturé la estructura básica de la iglesia, pero no me paré a contar bloque a bloque. Traza la estructura correctamente y luego añade el detalle a ojo sobre la marcha.



2. Empieza a tomarte libertades artísticas seleccionando detalles de la imagen que quieras incluir y decidiendo cuáles vas a omitir. En mi dibujo, desplacé el reloj hacia la izquierda para que sobresaliera más y ajusté la altura de la columna que se encuentra en el primer plano. Puedes trasladar los elementos para que encajen con tu composición.



3. Mira el resto de la escena y decide qué otros elementos quieres incluir. En mi dibujo, el rascacielos alto y curvado del fondo (que los londinenses conocen como el «Walkie Talkie») ha sido desplazado hacia la izquierda porque en principio no lo tenía a la vista. Para dibujarlo, cambié de punto de vista, luego regresé a mi posición original y, para que se viera bien, en este montaje, aparté la iglesia un poco del resto de edificios.



4. A la vez que desarrollé la parte izquierda del dibujo, añadí gente que en realidad no estaba en la escena y también algunas señales más de las que había para enriquecer la historia. Piensa en los ajustes que puedes hacer para equilibrar el dibujo y no te preocupes de si esos elementos están o no en la escena real. También dejé sin detallar buena parte del muro del primer plano porque me pareció que el conjunto ganaba.



5. Añade tono o contraste para equilibrar el dibujo y que gane en aspecto, no en realismo. Yo añadí bloques de color negro que son de alguna manera representativos aunque no totalmente fieles a la realidad. En este dibujo se ha hecho un amplio uso de la licencia artística, pero de forma sutil y sin que pierda verosimilitud. No consiste necesariamente en inventarse cosas que no están, sino en hacer que el objeto de estudio quede bien en la composición final.

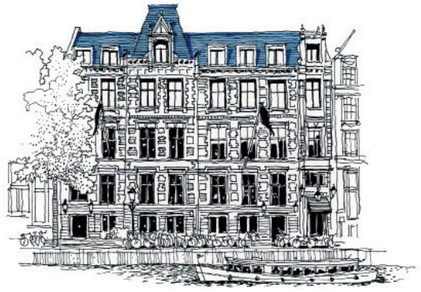
Color complejo
Ejercicio

Este dibujo a líneas del hotel Hoxton de Amsterdam es un ejemplo perfecto de boceto que puede realzarse aplicándole color. Sus líneas son limpias y precisas, por lo que contienen el color estupendamente; además, la composición cromática del paisaje original era llamativa y me pareció que quedaría bien en papel. Para este ejercicio utilicé rotuladores de doble punta Winsor & Newton Twin-Tip ProMarkers.

1. Primero, elige el color dominante (yo enfaticé el azul de la pizarra del tejado para que fuera el punto focal). Acentúa sin miedo los colores reales para que gane el dibujo. Para sacar las sobras que pueda haber en la escena, usa un tono más oscuro del color que estés usando, en lugar de negro, para no enturbiar el efecto.

2. Luego aplica el segundo color dominante, en este caso el marrón rojizo del ladrillo. Los elementos arquitectónicos son lo que distinguen a este edificio, por eso me aseguré de hacerlos con bastante precisión de tal forma que el dibujo quedara fiel. A medida que añadas color, comprueba si hace falta reforzar el trabajo a líneas; por ejemplo, mira si es necesario detallar más la estructura de ladrillo, los edificios adyacentes o la vegetación. Con respecto al color que estás aplicando ahora, tómalo como una base que luego podrás desarrollar, es decir, que tendrás tiempo de ajustar el dibujo y los colores finales.

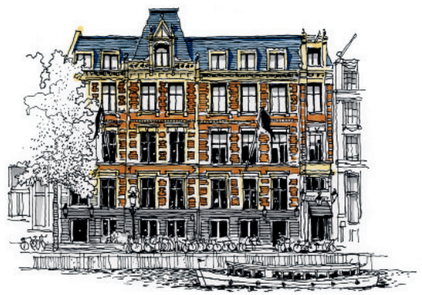
3. Los colores de realce son tonos discretos que dan relieve a los principales y armonizan el conjunto. Cuando los añadas, ve de lo tenue a lo fuerte, porque así tendrás más control. Organiza los colores por grupos (azules, marrones, verdes, cremas y demás), te servirá para trabajar más rápido con las herramientas a mano.



1



2



3

4. Para acabar, prueba a añadir más detalle con lápices de colores, y saca los puntos de luz con témpera o rotulador de gel de color blanco. Comprueba la opacidad de la témpera o del rotulador en un trozo de papel de borrador para asegurar que tienes la densidad correcta. No te excedas con los puntos de luz, ya que lo que buscas es producir un efecto delicado y sutil.



4

Textura

Al añadir más textura, dotamos al dibujo de mayor profundidad y realismo. Observa el motivo atentamente y mira si hay detalles que habría que añadirle, luego piensa cómo incorporarlos con los materiales de que dispones. Si la textura es un elemento fundamental para el conjunto, destácala, si es un detalle secundario y no es esencial para la historia, déjala en segundo plano.

1. Este dibujo de un portal de estilo georgiano está plagado de detalles característicos que son la esencia de su encanto. La mampostería está picada y dentada debido al desgaste de los años, el trabajo de carpintería es complejo y la delicada vegetación enmarca la escena. Para que el dibujo cobre vida, es fundamental trabajar toda su textura (en este caso se ha añadido con lápiz, marcador y rotulador de punta fina).

2. Este portal de Puglia, Italia, cuenta su historia a través de las texturas del trabajo de mampostería, la forja y el pesado portón de madera. Los detalles de la textura de la piedra y el pavimento se añadieron *in situ* con un rotulador de punta fina, pero el color se incorporó después a partir de una referencia fotográfica. Los puntos de luz de la puerta y la forja se hicieron con un rotulador de gel.



1



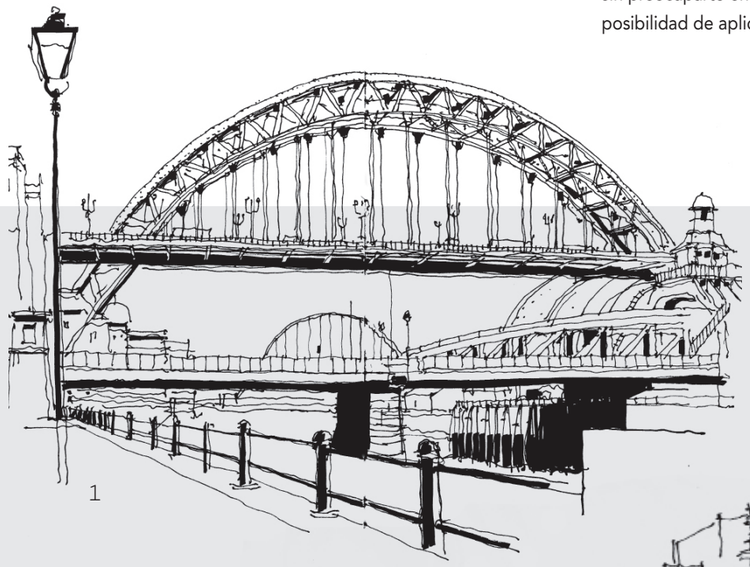
2

Líneas temblorosas

Uno de los trucos principales para dibujar las líneas rígidas y limpias de los elementos arquitectónicos es intentar no hacerlas demasiado rectas. Parecerá ilógico, pero lo cierto es que ayuda a relajarse cuando el motivo que vamos a dibujar impone, y nos da cierta licencia artística para interpretar lo que vemos.

1. Este dibujo es un ejemplo magnífico para ver cómo esta técnica rebaja la dificultad del trazo de la curvatura del puente en esta panorámica. Permite al dibujo al completo disfrutar de un estilo suelto; no hay a la vista ni una sola línea que sea totalmente recta, lo que aporta a la sensación de frescura del conjunto. Se hizo con rotulador de punta fina y trazos gruesos para representar la sombra y la profundidad.

2. Este trabajo a líneas sería bastante insulso si todas las líneas de los edificios fueran rectas y precisas. Es un ejemplo estupendo de cómo aplicar esta técnica a los edificios cuadriculados. Las líneas aportan carácter y te darán la libertad de construir la escena sin preocuparte en exceso de la exactitud. También nos abre la posibilidad de aplicar un pensamiento lateral al dibujo.



1



2

Dota a tus paisajes urbanos de dinamismo y energía, captura *in situ* las personas de la escena y experimenta con diferentes técnicas de dibujo, con la orientación experta de *Tate Sketch Club: Dibujo urbano*. Aprenderás por dónde empezar, cuándo parar y cómo corregir errores comunes. El libro contiene 20 ejercicios por pasos que te ayudarán a perfeccionar tus dotes de dibujo de espacios urbanos y a desarrollar un estilo propio e inconfundible.

Afina
tu destreza,
gana en
confianza y,
lo más importante,
¡dibuja!



ISBN 978-84-415-4314-0
2352060
9 788441 543140
www.anayamultimedia.es