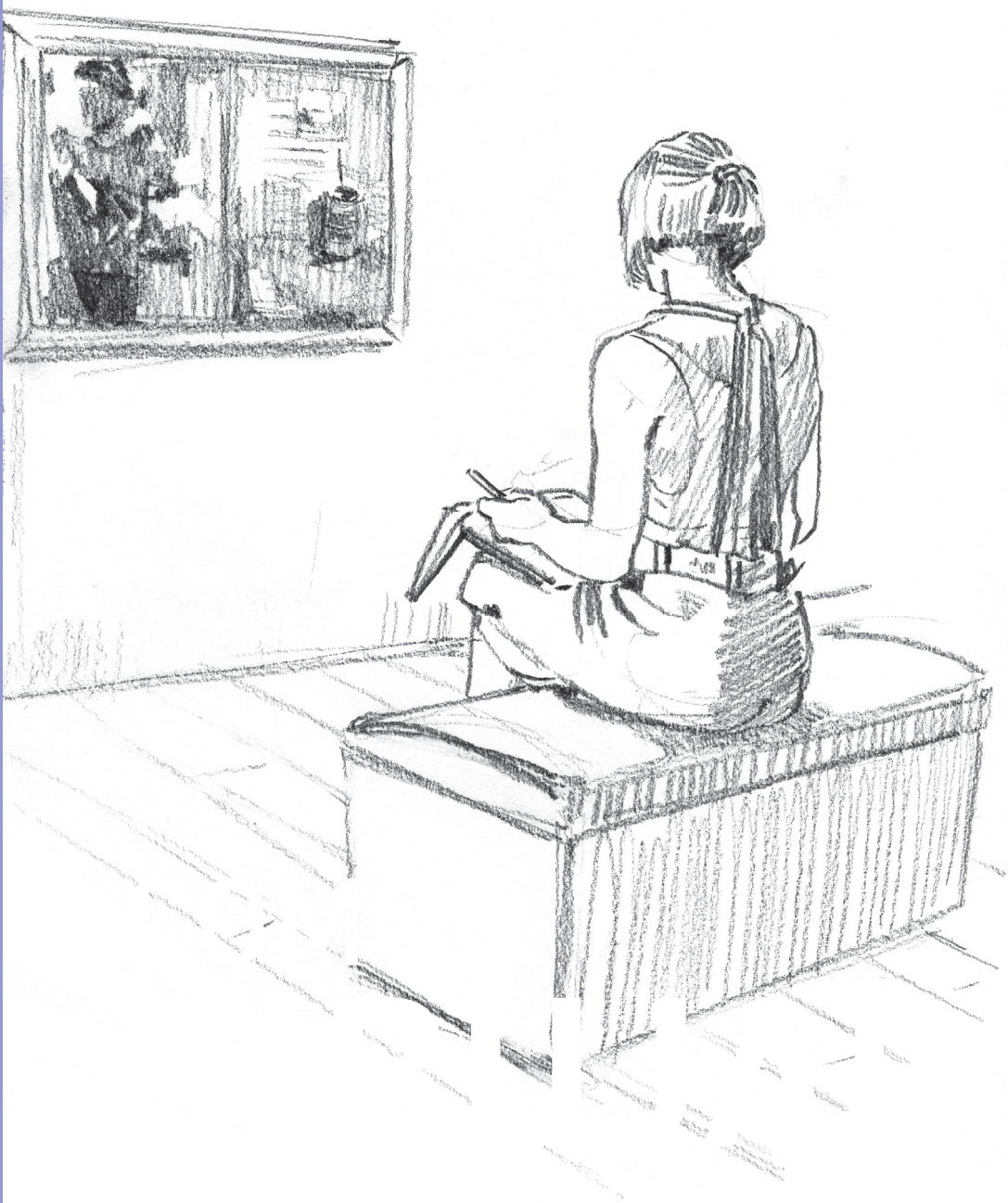


JAKE SPICER

espaciodediseño

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

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

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

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

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

Traducido por Ana Isabel Pérez Ocaña

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, 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.), 2024
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid
Depósito legal: M. 80-2024
ISBN: 978-84-415-4941-8

Impreso y encuadernado en China

CONTENIDOS

1 6: SIMPLEMENTE **DIBUJA**

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

2 28: PRIMEROS **TRAZOS**

30 Crear trazos
34 Dibújate a ti mismo
38 Una figura

3 42: **DIBUJAR**

44 Técnicas y actitudes

46 En casa
48 Retratos
56 Dibujar habitaciones
62 Dibujar luces y sombras
70 Dibujar animales

76 De aquí para allá
78 Bocetar en el transporte público
86 Bocetos urbanos
94 Paisajes rurales
102 Dibujar árboles
110 Figuritas

118 En museos y galerías
120 El dibujo de esculturas
128 Transcripciones centradas
134 Roba como un artista
140 Cuaderno de curiosidades

146 En el trabajo
150 La narrativa secuencial
156 Dibujar para diseñar
162 Mapas y direcciones
168 El monigote definitivo

176 En una clase en vivo
180 Calentamiento
186 Los dibujos gestuales
192 El espacio negativo
198 El dibujo tonal
204 Enfoque constructivo

212 En el tablero de dibujo
216 De papel a papel
222 Dibujar manos
228 Pliegues y telas
234 De la pantalla al papel

4 242: HABILIDADES **DE DIBUJO**

244 Sobre el dibujo
248 Fuentes de imágenes

252 Habilidades básicas
256 Los bordes
260 Las relaciones
264 Las formas
268 El tono
272 Resolución de problemas

276 La composición
282 Estructura
286 Dirigir la mirada
290 La perspectiva

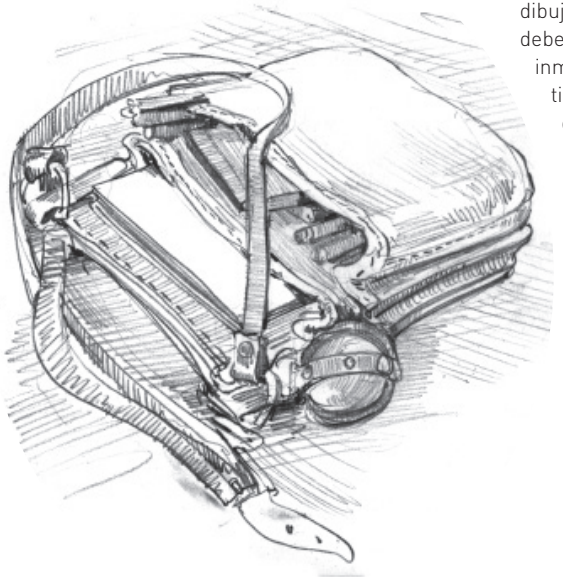
294 Recursos
300 Índice alfabético
304 Agradecimientos

3 DIBUJAR

EMPIEZA COMO PRETENDAS SEGUIR
Hechos al pie de la letra, los ejercicios de este capítulo son una forma rápida y asequible de integrar el dibujo en tu vida, donde sea que estés y lo que sea que quieras dibujar. A menudo habrá obstáculos que se interpongan en el camino de tu práctica; los más comunes suelen ser la falta de materiales, confianza, tiempo o sujetos. Elimina estos obstáculos y encontrarás mucho más fácil dibujar con regularidad.

SUPERAR LOS OBSTÁCULOS

- ¿No tienes el material adecuado? Las páginas 12–13 te pueden ayudar a elegir tu kit, y asegúrate de tener siempre a mano algo con lo que puedas dibujar.



- ¿No sabes qué dibujar? Prueba diferentes ejercicios de este capítulo para descubrir qué te gusta más dibujar, y después busca ese sujeto en todas partes; si te gusta dibujar a la gente, busca el ejercicio de dibujo de personas de cada sección; si te gusta dibujar paisajes o interiores, busca los ejercicios más relacionados con esos sujetos.

- ¿Te preocupa hacer dibujos malos? Desde luego que los harás. Y también algunos buenos. Nunca sabes cómo va a salir un dibujo hasta que lo terminas, y no puedes mejorar tus dibujos sin práctica. Disfruta del proceso en lugar de preocuparte por el resultado.

- ¿Te cuesta encontrar tiempo para dibujar? Mientras puedas identificar qué quieres dibujar y tengas los materiales a mano, deberías poder empezar a dibujar casi de inmediato en cualquier sitio. Aprovecha el tiempo al máximo: esos cinco minutos que pasas esperando podrían ser cinco minutos observando y dibujando.

Cada ejercicio es un punto de partida; al final de cada sección se sugieren alternativas, así como propuestas sobre qué deberías practicar para mejorar. Toma la iniciativa y adapta las técnicas según tus propias necesidades e intenciones. Cuando disfrutes de un ejercicio, prueba a practicarlo en diferentes localizaciones o usando otros materiales.

EL ESTILO
Con un mismo sujeto, cada uno hará dibujos diferentes. No te preocupes por crear tu propio "estilo" de dibujo. El estilo es un concepto vago que abarca elementos como los materiales con los que dibujas, cómo percibes a tus sujetos y cómo trazas físicamente las líneas. Aprende de otros artistas, por supuesto, pero no intentes ser ellos; aprende a tomar prestados elementos de sus dibujos para integrarlos en los tuyos.

Aprender a dibujar es un viaje de autodescubrimiento, experimentación e innovación, y lleva mucho tiempo dibujar con un estilo propio.

DIBUJAR LUCES Y SOMBRAS

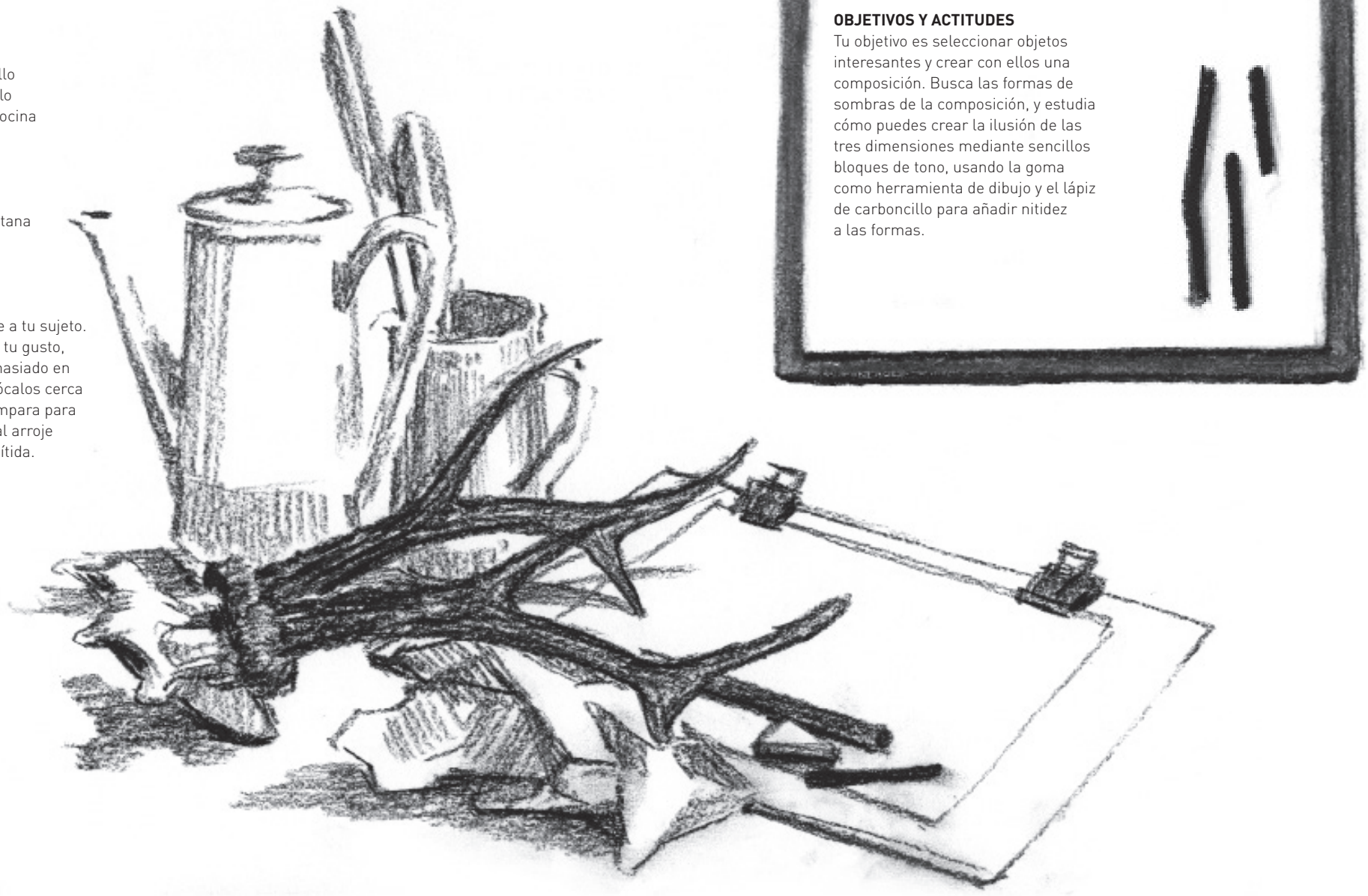
PREPARATIVOS

Qué necesitas:

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

Tiempo:
45 minutos.

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



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

EL DIBUJO DE ESCULTURAS

MÉTODO

Elige tu posición: piensa en el ángulo de la cabeza, la iluminación y en la composición del dibujo en el papel. Comienza trazando vagamente el contorno, marcando el límite superior, inferior, izquierdo y derecho de la cabeza con trazos cortos y claros.

No te fijes en los rasgos; apunta los bordes de las formas de sombra. El puzle resultante de formas tonales debería constituirse en la ilusión de un rostro.

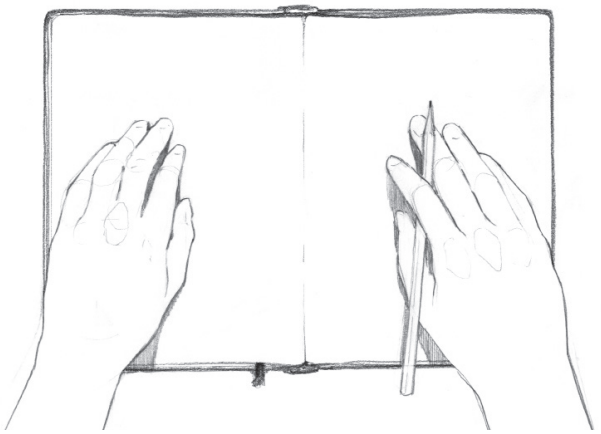
EJERCICIO: **TRAZOS PRESTADOS**

PREPARATIVOS

Qué necesitas:
- Lápiz
- Goma de borrar
- Sacapuntas
- Cuaderno de dibujo

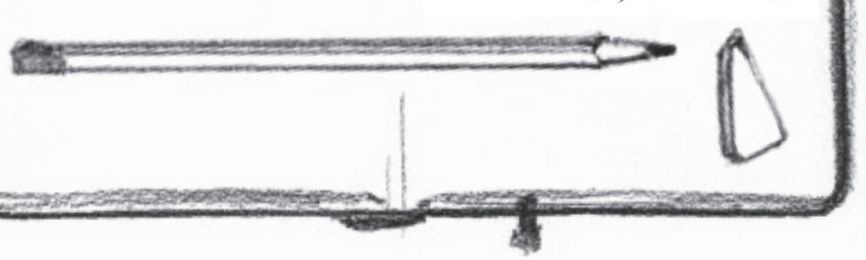
Tiempo:
Variable.

Disposición:
Trabaja directamente delante de la pieza que te haya inspirado, o donde te sientas más cómodo.



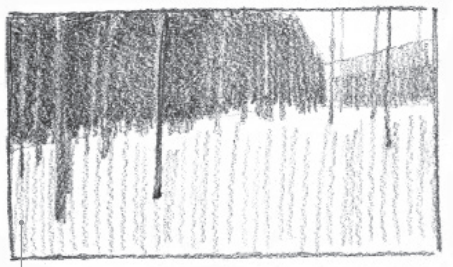
OBJETIVOS Y ACTITUDES

Ten presente que dibujas para aprender. Al emular a los grandes artistas cuyo trabajo admiras, aprenderás sobre su método y aplicarás este aprendizaje en tu propia obra; puede que descartes algunas técnicas con el tiempo y que integres otras en tu dibujo diario.

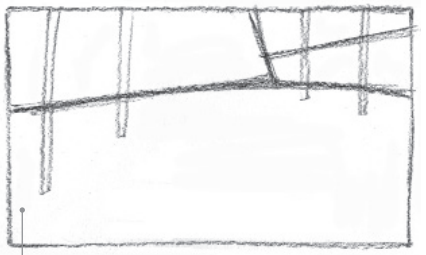


MÉTODO

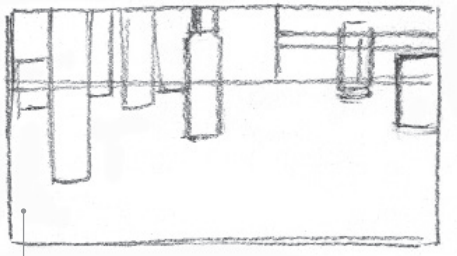
En este ejemplo he tomado la composición de la pintura de un paisaje y la he aplicado al dibujo de una naturaleza muerta, mediante una variación del ejercicio de las páginas 62-69.



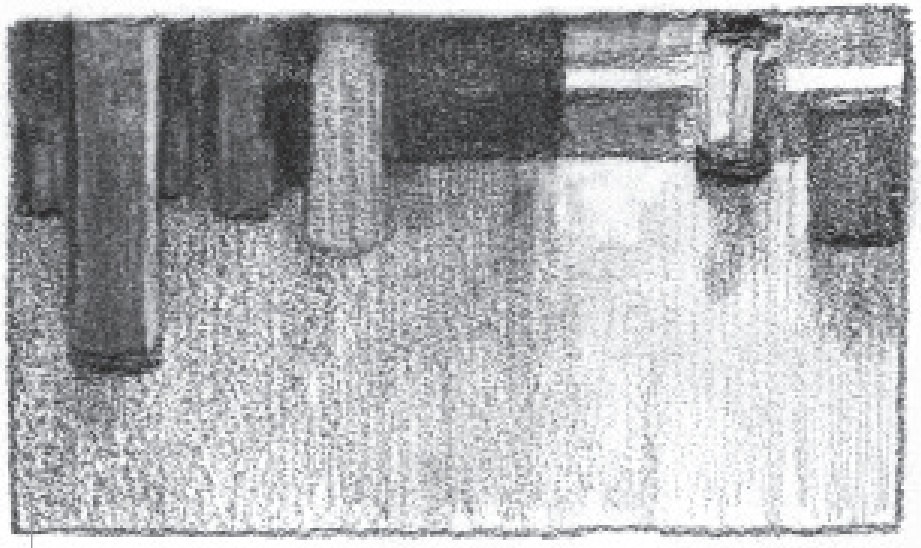
Transcripción de un paisaje de Ian Roberts



Simplificación del paisaje



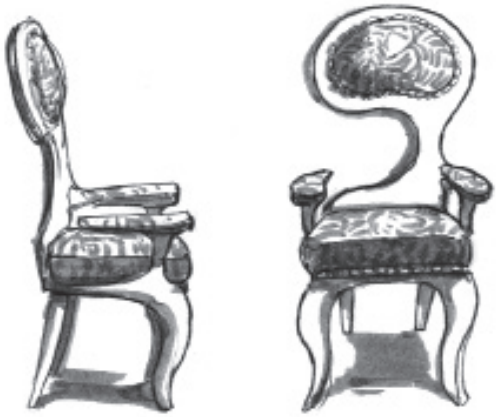
Naturaleza muerta basada en el paisaje

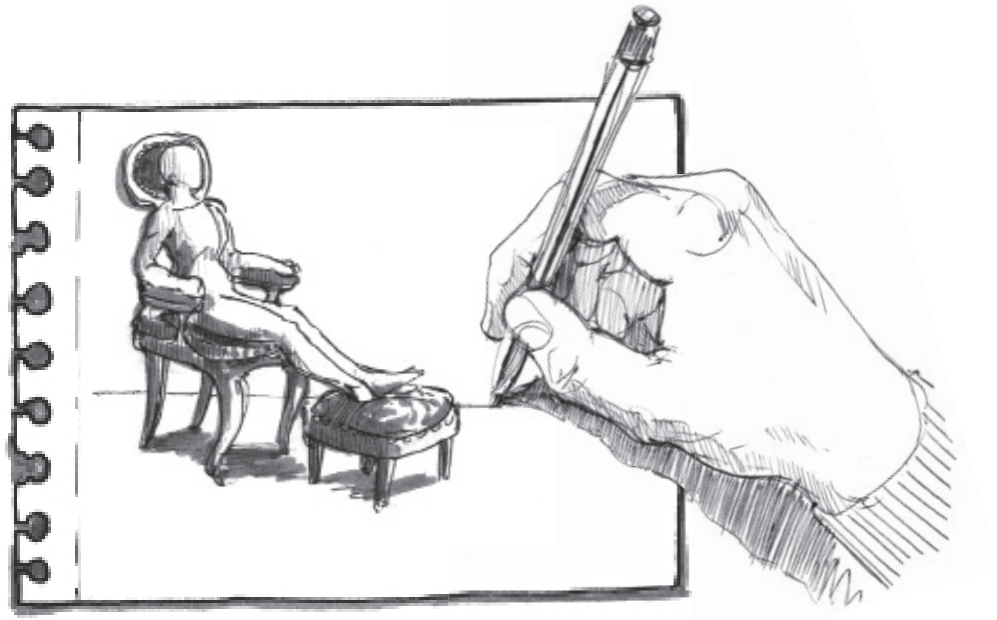


Estudio de naturaleza muerta terminado

DIBUJAR PARA DISEÑAR

Elige tu idea favorita y desarróllala, dibujando el diseño desde diferentes ángulos y imaginándolo en uso.



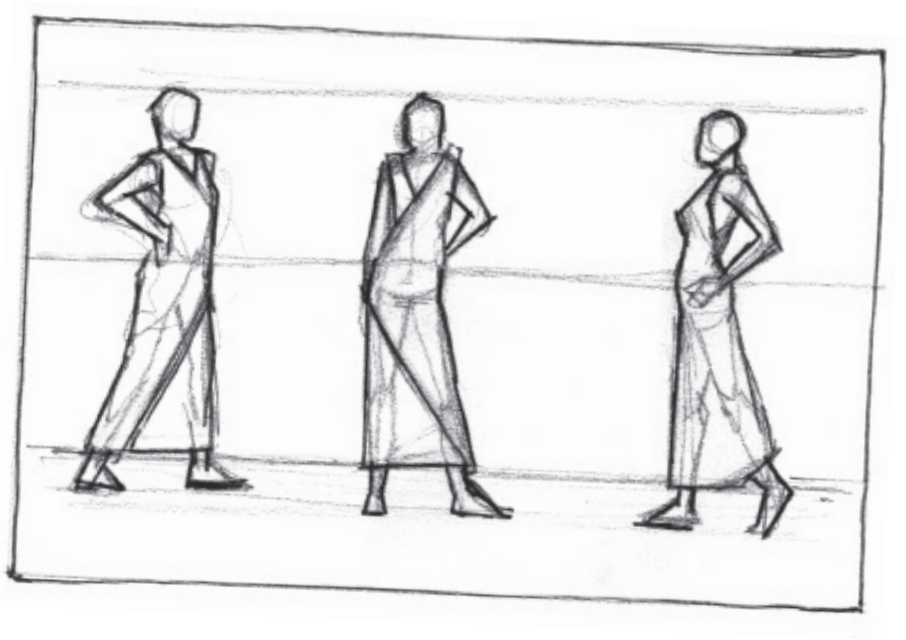


TAMBIÉN PUEDES...

Diseñar ropa. Usa el ejercicio de los monigotes de la página 168 para crear un figurín estándar de frente y de perfil y prueba en él diferentes diseños de ropa. El diseño de moda utiliza un figurín estilizado y atenuado; diseñar personajes podría requerir una mayor variedad de formas de figuras.

PARA MEJORAR...

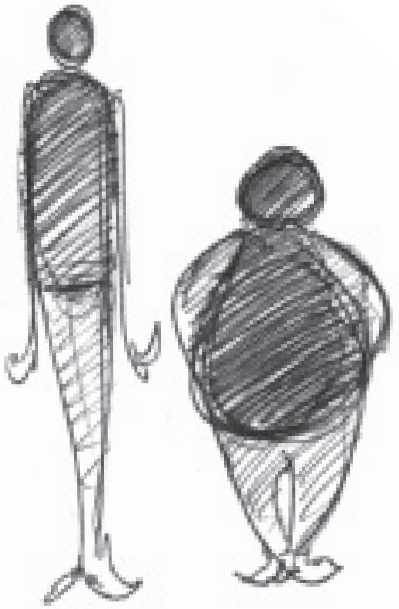
- Haz más dibujos desde la observación.
- Aprende a extrapolar las líneas y texturas de sujetos que podrías aplicar a otros diseños (ver Bordes, página 256).
- Perfecciona tus monigotes (página 168).



EL MONIGOTE DEFINITIVO

TAMBIÉN PUEDES...
Usar fotos de figuras en acción o fotogramas pausados para dibujar poses de acción. Variar las formas del cuerpo y la escala para insinuar distancia.

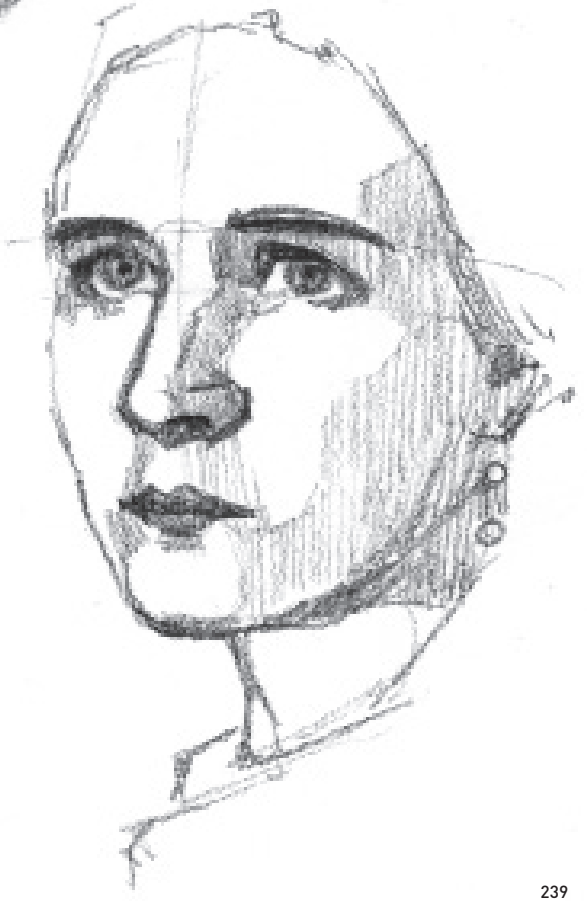
PARA MEJORAR...
- Dibuja más figuras en vivo (páginas 78, 110 y 176-211).
- Practica dibujando tus monigotes en diferentes posturas.
- Aprende más sobre la anatomía del cuerpo humano (páginas 204 y 294).



DE LA PANTALLA AL PAPEL

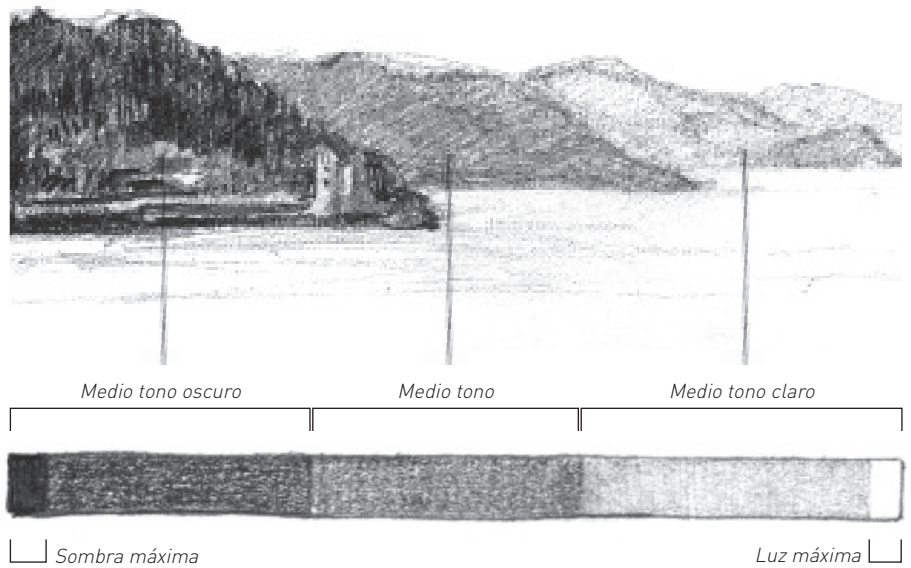
A medida que dibujas, imagina que la persona de la fotografía está enfrente de ti. Dibuja como si lo que vieras fuera tridimensional, y dibuja las formas de las sombras que ves definiendo los rasgos; no intentes dibujar los rasgos como imaginas que deberían ser. Ignora las formas menos importantes.

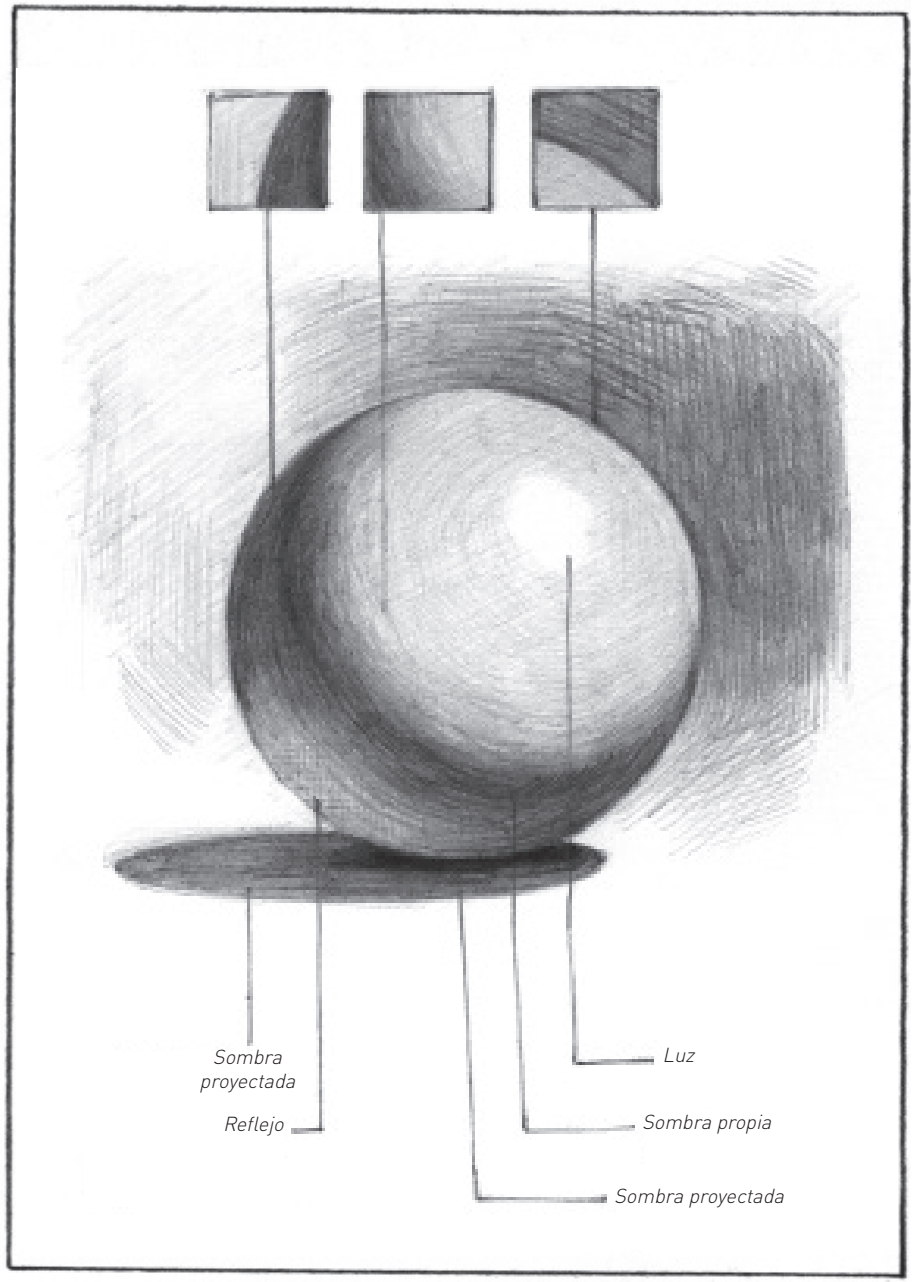
Cuando llegues a la barbilla, dibuja el mentón y alrededor de las orejas hasta completar la forma del pelo y la frente.



UNA PEQUEÑA PRÁCTICA: **SOMBRAS, MEDIOS TONOS Y LUCES**

Para ayudarte a ver mejor los tonos, intenta clasificar lo que ves en grupos de tono. Desarrolla trazos bien definidos que representen los diferentes tonos. Intenta no intensificar demasiado el tono hasta que llegue el momento, reservando los oscuros más oscuros para conseguir sombras impactantes. Practica dibujando una simple pelota iluminada por una única fuente de luz, dividiendo los gradientes de tono que veas en grupos de valor tonal.



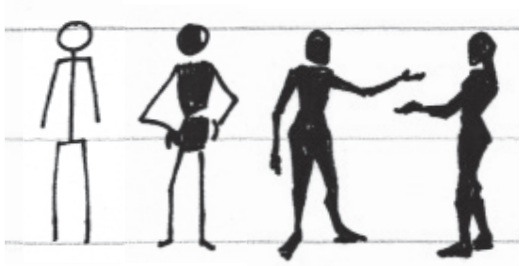


PLANES DE DIBUJO

PLANES DE DIBUJO

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

¡Buena suerte y feliz dibujo!



PLAN DE DIBUJO DE FIGURAS - EJEMPLO

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

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

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

Jueves: Día de descanso.

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

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

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

PLAN DE DIBUJO DE PAISAJES - EJEMPLO

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

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

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

Jueves: Día de descanso.

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

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

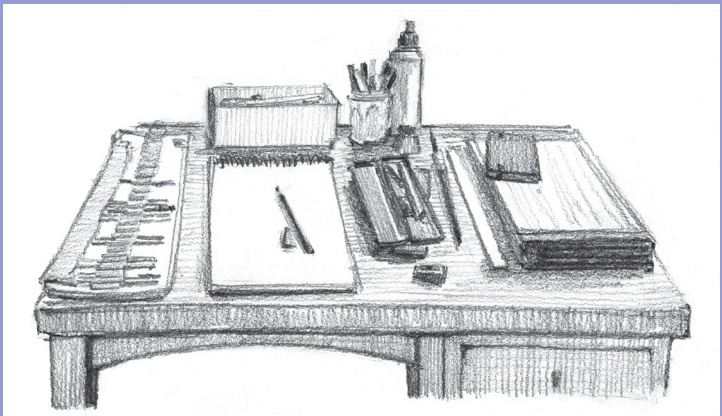
Domingo: Día de descanso — Revisa lo que has hecho durante la semana.

JAKE SPICER QUIERE QUE
APRENDAS A DIBUJAR

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

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

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



ISBN 978-84-415-4961-8
9 788441 549618
2352111