



Comunicación 1 VG2

Tema
EL VOLUMEN Y LA LUZ

Objetivo
EXPRESAR VOLUMENES EN EL ESPACIO

Ensayo de diferentes técnicas

Técnica
 Húmeda de gradación tonal

Utiles
 Tinta, puntas de dibujo 0.2, 0.4, 0.6, birome azul
 Papel calco y "Favini"35x50

Duración del ejercicio
 4 hs

PRÓXIMA CLASE
 16 a/b

Tema
EL VOLUMEN Y LA LUZ

Utiles
Acuarelas color, tintas negra y azul, pinceles redondos 6 y 8, mezclador, trapos
 Papel calco y "Schoeller" (mínimo 165 g) o "Favini water colour"35x50

Desarrollo del trabajo

15a y 15 b) REPRODUCCIONES DEL MODELO

LA INCIDENCIA DE LA LUZ sobre los volúmenes produce una gran variedad de intensidades tonales. Estas variaciones se encuentran directamente relacionadas a la posición de la fuente lumínica, tanto como a las características morfológicas del espacio a representar (caras contiguas y opuestas, quiebres, entrantes y salientes, curvas, etc). El objetivo de esta práctica apunta a ejercitar la percepción de esta variedad tonal y aplicarla luego en la reproducción del modelo adjunto a esta ficha.

Diferentes son las maneras de encarar este ejercicio. En esta oportunidad se trabajará la TECNICA HUMEDA a través del empleo de la TINTA, la que permitirá una amplia gama de recursos en la expresión de las formas a partir del rayado, punteado, garrapateo, etc.

Pautas de realización

La realización se hará por calco del modelo adjunto, observando la disposición apaisada o vertical de la hoja según el formato de la imagen original. Al traspasar la base desde el papel transparente a la lámina no apretar en demasía el lápiz para así obtener líneas de carácter auxiliar. Una reproducción se confeccionará con puntas de dibujo y la otra con birome azul.

Recomendaciones

Observar detenidamente el modelo y reconocer la variedad tonal por áreas, definir las y registrar dicha escala en un margen de la lámina, a manera de referencia visual y recordatorio del modo en que dichos valores se han obtenido (espesor de puntas, tipo de grafismo utilizado, cantidad de capas superpuestas, etc). Si bien esta escala contará con 6 tonos, desde la máxima luz (blanco) a la máxima oscuridad (negro), no se descarta el uso de valores intermedios en función de la capacidad de observación y habilidad técnica propia de cada alumno, por ejemplo, al momento de generar transiciones graduales. El trabajar sobre la totalidad asegura el control del resultado. Avanzar en la concreción del trabajo desde la luz hacia la oscuridad. El grafismo implica un trazo que por su forma, agrupación, tamaño, etc, y a través de su repetición, define visualmente una superficie, de manera tal que al observar el conjunto cada uno de los trazos no se aprecia aisladamente.

C1 / VG2 15a

Nombre y n° de alumno

Ayudante

Fecha

C1 / VG2 15b

Nombre y n° de alumno

Ayudante

Fecha



Comunicación 1 VG2

Técnicas

Un excelente modo de aprender es estudiar, e incluso intentar copiar, los dibujos a pluma de algunos grandes artistas. Además de los maestros ya mencionados, resultan instructivos los siguientes: Cruikshank (1792-1878); Doré (1832-83); van Gogh (1853-90); May (1864-1903); Klee (1879-1940); Picasso (1881-1973); Bawden (nacido en 1903); Ardizzone (nacido en 1900) y Steinberg (nacido en 1914).

Aplicación de la tinta. Lo mejor es que el principiante —incluso si sabe manejar el lápiz o el pincel— practique y experimente sobre papel liso antes de iniciar una obra importante. El manejo de una plumilla es muy diferente del de un lápiz. El secreto consiste en conseguir que la tinta fluya uniformemente de la plumilla al papel con un mínimo de presión. Si se trata de una pluma de mojar, es importante saber coger cada vez la misma cantidad de tinta, y darse cuenta de cuándo está a punto de acabarse.

Para los artistas que nunca han usado tinta antes, es conveniente comenzar estableciendo algunas proporciones generales del tema, muy ligeramente, con un lápiz blando. Incluso los profesionales expertos hacen esto cuando se trata de dibujos representativos muy exactos (lo contrario de un apunte). Sin embargo, los apuntes resultan mejor si el artista es capaz de dibujar libremente y con confianza, directamente con la pluma, en lugar de someterse a repasar un dibujo cuidadoso a lápiz.

Tonos y sombras. La tinta es un medio para línea, y a menos que se aplique como lavado, habrá que recurrir a técnicas especiales —cruzados, punteados y raspados— para representar sombras y tonos (ver ilustraciones). Los colores se pueden alterar diluyendo la tinta de dibujo con agua destilada, o la tinta corriente con agua del grifo. Se puede aplicar tinta pura o diluida con un pincel fino. Así se consigue una gran variedad de líneas, pero como la punta es tan flexible se necesita mucha práctica para usarlo con eficacia. Tanto con pincel como con pluma, el secreto consiste en mover todo el antebrazo, y no sólo la muñeca.

Efectos especiales. Se pueden crear interesantes diseños y texturas soplando gotas, dejándolas correr, dibujando sobre húmedo y usando tinta para «imprimir» texturas, como tejidos, madera, esponjas y piel humana (ver ilustraciones). Estos efectos pueden incorporarse a la obra o servir de punto de partida.

Tiempos de secado. Cuando un dibujo a tinta está completo, se le debe dejar secar durante medio día, por lo menos. La tinta aplicada muy espesa o sobre papel duro tardará aún más en secarse. No se deben borrar las líneas de lápiz hasta que la tinta esté seca, ni aplicar acuarelas tampoco. Un lavado de acuarela amarilla, por ejemplo, se volverá verdoso si recoge partículas negras de la tinta húmeda.

Borrones y borrados. Si cae un borrón, hay que arreglarlo rápidamente (ver ilustraciones). Siempre hay que tener a mano papel secante. La tinta seca puede quitarse con un borrador de fibra de vidrio o una cuchilla muy afilada. Si queda una mancha gris, puede eliminarse con una goma blanda. Cuando el papel esté limpio, habrá que alisar la superficie.



Izquierda: Guercino (Giovanni Barbieri): Estudio de mujer en el baño. Las líneas libres y flotantes se consiguieron con una plumilla de metal, que permitía trabajar en cualquier dirección. En algunos sitios se ha aplicado un lavado sobre la línea, para suavizarla, antes de que tuviera tiempo de secarse. En los demás sitios, los toques de tono añaden énfasis y dramatismo al dibujo.

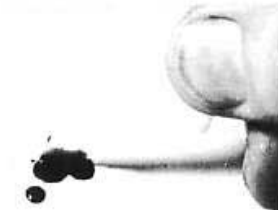
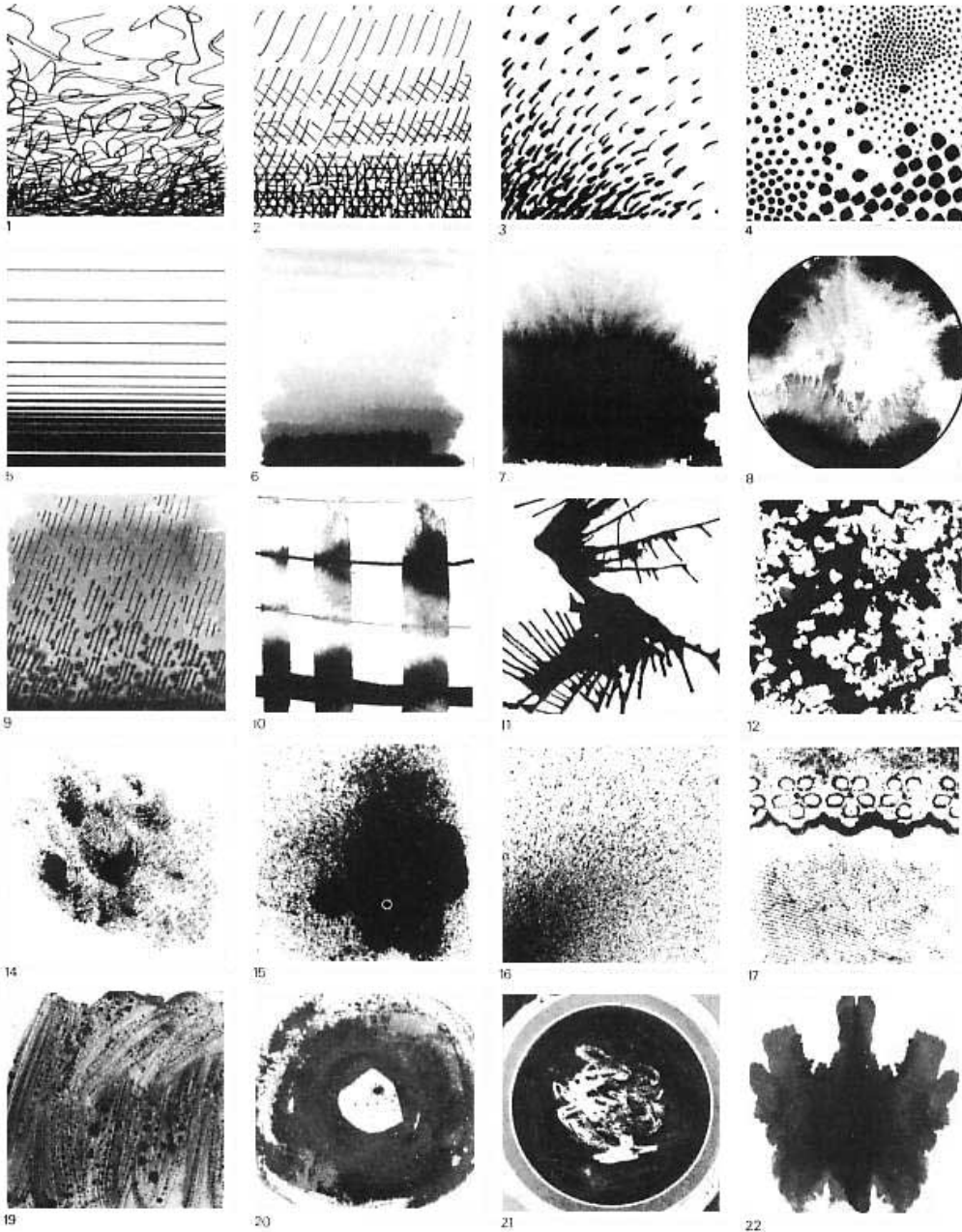


Abajo: David Hockney: Nick y Henry de viaje. Hockney dibujó directamente con una pluma de punta stylo, creando líneas de delicada precisión. La ausencia de énfasis, con sólo unas notas de oscuro en la cinta del sombrero, el pelo y las gafas, da vida a un estudio en el que la línea de tinta no presenta variaciones.



Comunicación 1 VG2

Técnicas y efectos. Puede obtenerse toda una gama de efectos tonales con tinta china, empleando pluma o pincel: 1, garrapateo; 2, rayado y cruzado; 3, toques; 4, punteado; 5, gradación tonal con líneas rectas; 6, lavado de tinta y acuarela; 7, papel húmedo y tinta; 8, papel mojado cargado de tinta; 9, lavado y pluma; 10, tinta sobre franjas secas y húmedas; 11, gotas sopladas; 12, textura de esponja; 14, huellas dactilares; 15, tinta aplicada tocando suavemente con una esponja fina; 16, tinta rociada con un cepillo de dientes; 17, impresión de encaje; 18, tinta y lavado sobre cera de vela; 19, tinta mezclada con fluido de limpiar plumas; 20, tinta y aguarrás; 21, tinta y fluido enmascarador; 22, impresión de papel doblado.



Borrones. 1. Humedecer con los labios un trozo de papel secante y aplicarlo al centro del borrón. Repetir con más secante.



2. Colocar con cuidado el secante sobre el borrón, tocando el dorso del papel sólo lo suficiente para hacer contacto. Repetir y aplicar más presión.



3. Si el papel es bastante fuerte, aplicar un poco de agua limpia con un pincel, y tocar con papel secante para absorber más tinta.



4. Eliminar las manchas que queden con una goma blanda. Alisar el papel.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
TALLER VERTICAL 2 DE COMUNICACIÓN I / II / III
ARQS. VIERA / GARCÍA

C1 VG2

15 a





C1 VG2

15 b

