

**GUÍA PRÁCTICA PARA EL
DIBUJO A LA TINTA**

ÓSCAR JOSÉ VÁZQUEZ MONTERO

59
Guía práctica
para el dibujo a la tinta

Oscar José Vázquez Montero



**CUADERNOS DE ARTE, DISEÑO Y
ARQUITECTURA**



LIBRO

VUELO AL INFINITO

Facultad de Arquitectura



AUTOR

INTRODUCCIÓN

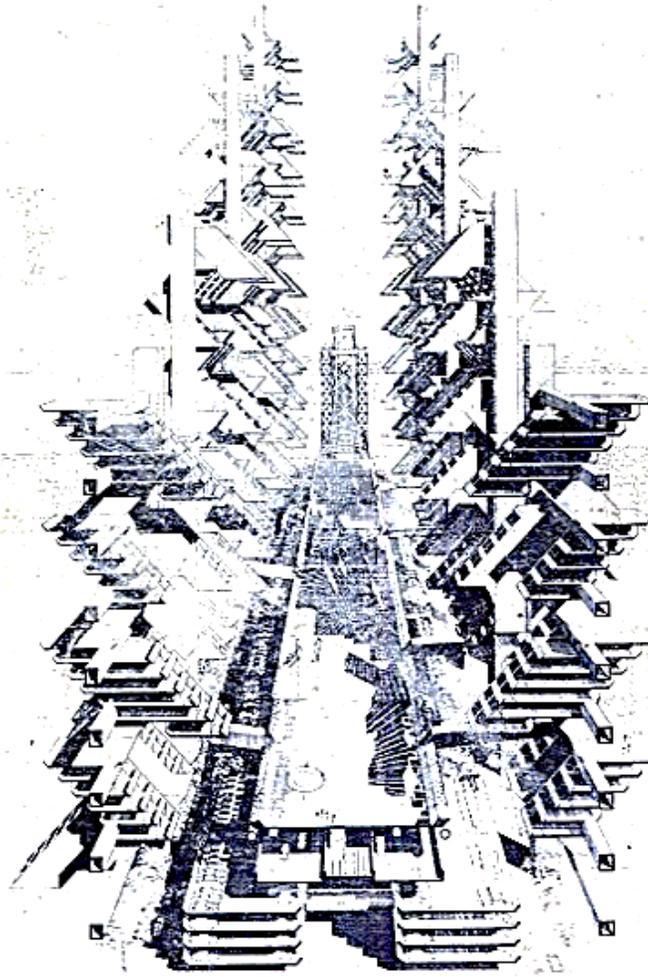
EN ESTE CUADERNILLO NO. 57 PRESENTAMOS EL LIBRO "GUÍA PRÁCTICA PARA EL DIBUJO A LA TINTA". LIBRO PUBLICADO EN 1997 POR LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS (UNACH) A TRAVÉS DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA.

ACTUALMENTE EL LIBRO SE ENCUENTRA AGOTADO Y EL ÚNICO QUE TENGO SE ENCUENTRA EN MAL ESTADO POR LO CUAL EN ESTE CUADERNILLO RESCATAMOS SU CONTENIDO, ESTE MATERIAL LO REALICE PARA LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA A TRAVÉS DE LAS MATERIAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE SEMESTRES INTERMEDIOS Y SE MANTUVO VIGENTE ESTE MATERIAL DIDÁCTICO POR 20 AÑOS HASTA QUE EL ÚLTIMO PLAN DE ESTUDIOS (EL ACTUAL) EL COMITÉ DE REVISIÓN CURRICULAR DECIDIÓ ELIMINAR MATERIAS DE DIBUJO Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA. Y DARLE PRIORIDAD AL DIBUJO DIGITAL, COSA QUE CONSIDERO HASTA EL DÍA DE HOY UNA SOBERANA ESTUPIDEZ DE LOS QUE SUGIRIERON LA ELIMINACIÓN DE ESAS MATERIAS DEL PLAN DE ESTUDIOS, PERO ESA ES OTRA HISTORIA.

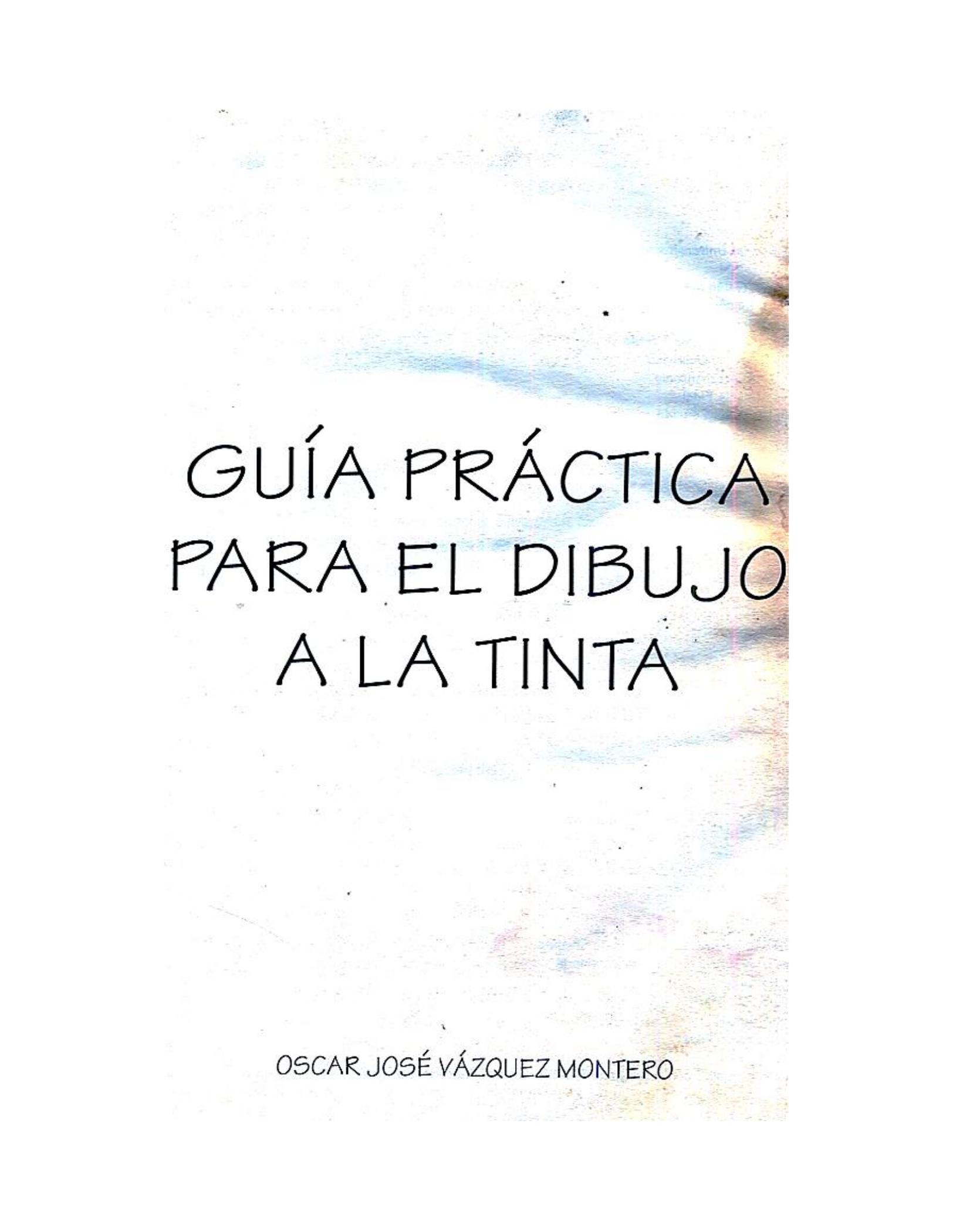
O. J. VÁZQUEZ MONTERO

Guía práctica para el dibujo a la tinta

Oscar José Vázquez Montero



Facultad de Arquitectura



GUÍA PRÁCTICA PARA EL DIBUJO A LA TINTA

OSCAR JOSÉ VÁZQUEZ MONTERO

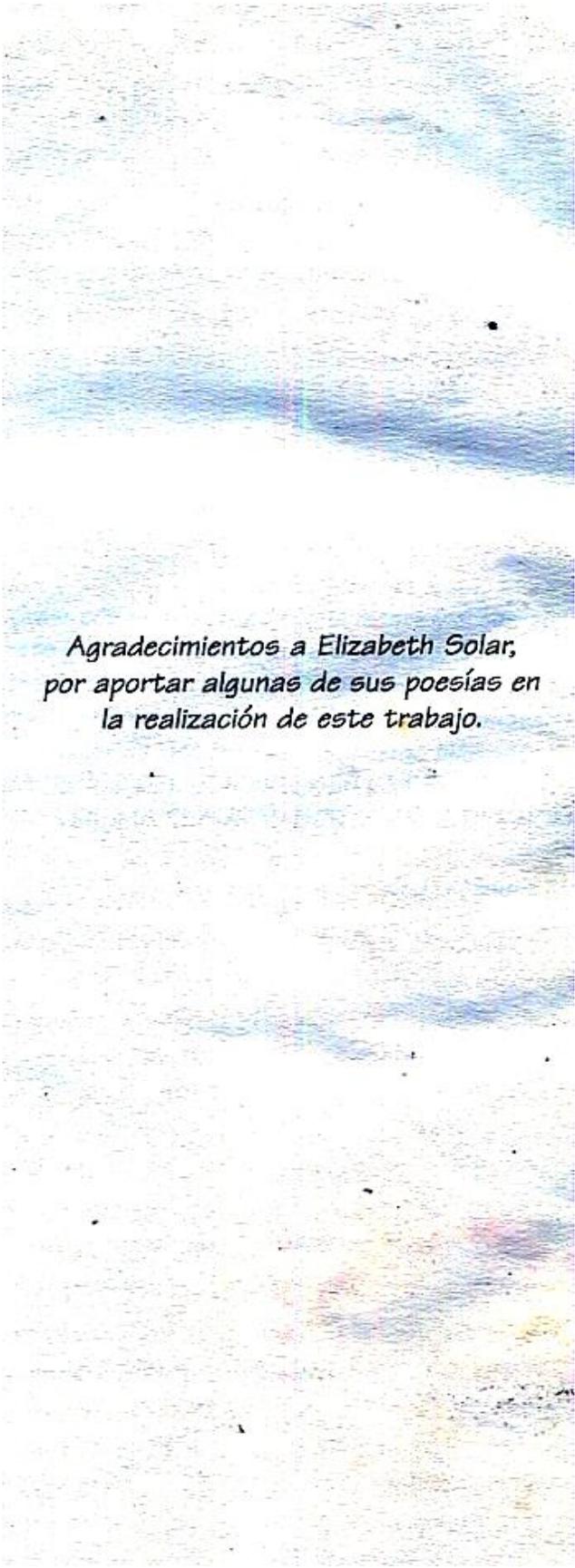
Consejo Editorial Universitario

Fernández Galán María Elena
Garzón y Rincón Alberto
Martínez Torres José
Medina Melendez José Alfredo
Montoya Gómez Guillermo
Paniagua Álvarez Antonio
Poumián García Fidel
Toledo Espinosa Cándido

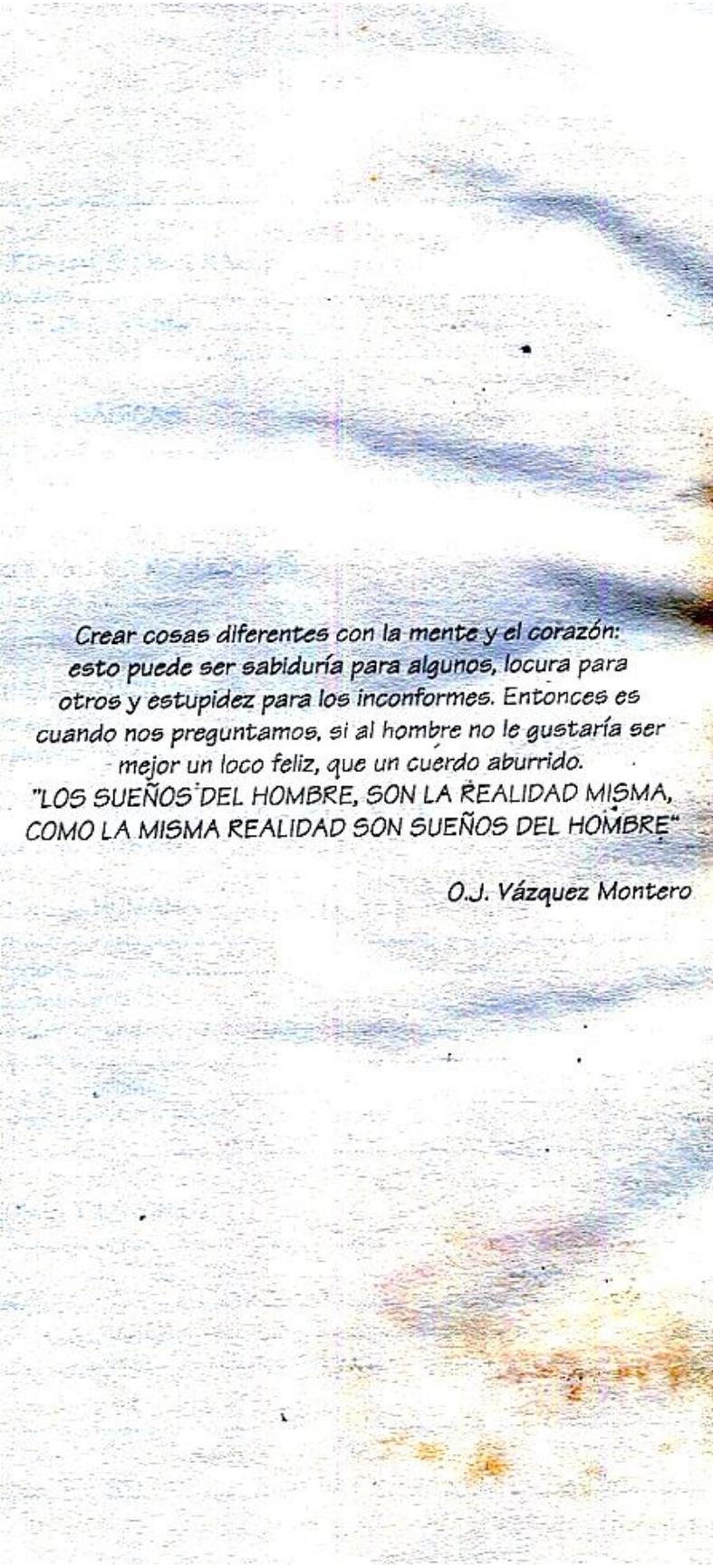
Coordinador: Heber Matus Escarpulli

DR. © 1997. Universidad Autónoma de Chiapas
Dirección General de Extensión Universitaria
Dirección Editorial
Edificio Maciel 2o. piso
2a. Poniente Sur 118
Tuxtla, Gutiérrez, Chiapas.

Esta edición se realizó con el apoyo de FOMES Proyecto Editorial 950810.



*Agradecimientos a Elizabeth Solar,
por aportar algunas de sus poesías en
la realización de este trabajo.*



*Crear cosas diferentes con la mente y el corazón:
esto puede ser sabiduría para algunos, locura para
otros y estupidez para los inconformes. Entonces es
cuando nos preguntamos, si al hombre no le gustaría ser
mejor un loco feliz, que un cuerdo aburrido.*

**"LOS SUEÑOS DEL HOMBRE, SON LA REALIDAD MISMA,
COMO LA MISMA REALIDAD SON SUEÑOS DEL HOMBRE"**

O.J. Vázquez Montero

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	9
1 CAPÍTULO: ANTECEDENTES GENERALES	
<i>Antecedentes generales</i>	13
Herramientas para el dibujo a tinta.....	14
Tipos de trazo.....	15
2 CAPÍTULO: TEXTURAS BÁSICAS	
Texturas arquitectónicas.....	23
La escala humana.....	29
Vegetación.....	35
3 CAPÍTULO: EL PROCESO DE REALIZACIÓN	
El proceso de realización.....	47
El pincel.....	56
4 CAPÍTULO: TEXTURAS FLUCTUANTES	
Texturas fluctuantes.....	76
Aguada (pincel y plumilla) grises.....	111
5 CAPÍTULO: EL PAISAJE PLÁSTICO-ARQUITECTÓNICO	
El paisaje plástico-arquitectónico.....	135
6 CAPÍTULO: LA FIGURA HUMANA	
La figura humana.....	159
Extremidades inferiores.....	169
<i>El movimiento y sus variantes</i>	171
Composición muscular de una pierna.....	172
Extremidades superiores.....	173
<i>El movimiento y sus variantes</i>	173
<i>Composición muscular de un brazo</i>	174
El rostro.....	176
7 CAPÍTULO: EL COMIC Y LA VIÑETA	
El comic.....	197
La viñeta.....	197
<i>Orimatopeyas</i>	200
<i>Los globos</i>	201
<i>Belatrix</i>	201
CONCLUSIONES.....	211
BIBLIOGRAFÍA.....	213

PRESENTACIÓN

A través de la experiencia personal dentro de la representación gráfica, he llegado a comparar diversas técnicas del dibujo, las cuales me han dado diferentes alternativas en la expresión gráfica, así como grandes satisfacciones. Estas técnicas varían tanto en el acabado final como en su realización y complejidad; la comparación de técnicas permite al dibujante escoger la más adecuada para el tipo de trabajo que piensa realizar, por ello es necesario tener un conocimiento general y básico del dibujo, para así poder disponer de las herramientas que nos ayudarán en la elaboración de nuestro trabajo.

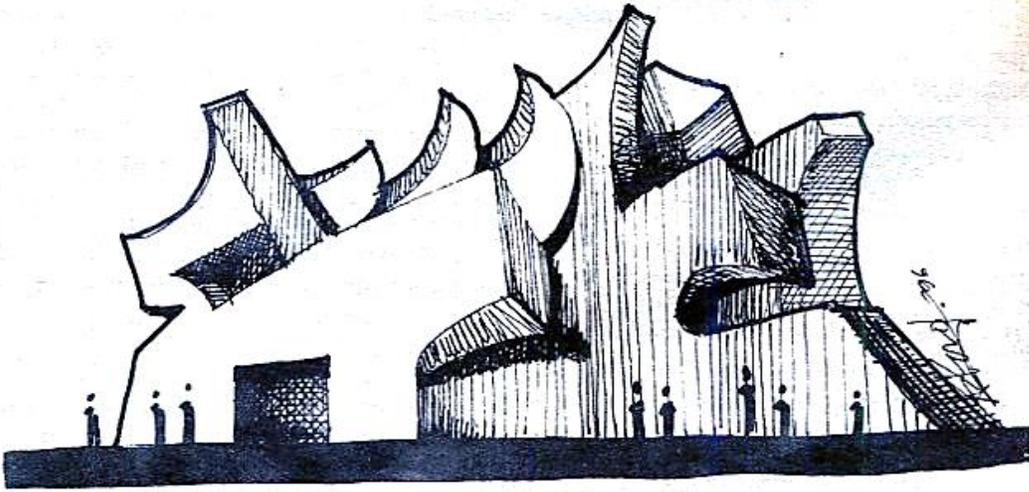
Para la arquitectura, el diseño gráfico, la pintura, etc., el dibujo es un elemento indispensable en la expresión de ideas, lo que lo vuelve apasionante; es entonces cuando la técnica adquiere importancia, nos puede conducir a un resultado final de gran calidad y complejidad o de sencillez en su trazo sin que con ello pierda su calidad; también el dibujo en muchas ocasiones nos exige rapidez en su realización y una buena elección dentro de la variedad de técnicas nos puede facilitar la finalización de nuestro trabajo. En este punto encontramos a la técnica de la tinta como una de las herramientas más usadas entre los dibujantes, por la flexibilidad en su trazo y su sencillez y, lo más importante, la calidad de sus contrastes y texturas, por lo cual se aconseja su utilización para todo tipo de representación, ya sea esta en blanco y negro o en color.

En este libro se presentan trabajos realizados a través de esta técnica, no tratando con ello de proponer algo nuevo, sino de dar una guía a los estudiantes de arquitectura y de diseño gráfico, de como poder representar diferentes dibujos, que van desde un elemento arquitectónico hasta la figura humana, pasando por diferentes tipos de texturas, viñetas, retrato, etc.

En una ocasión un estudiante de la Facultad de Arquitectura me dijo que había leído muchos libros sobre técnicas de representación gráfica y que había encontrado una variedad de estilos para aprender a manejar las técnicas del dibujo, dadas por diferentes autores; él quería saber cuál era la mejor manera de aprender a trabajar el dibujo, ya que tanta variedad le confundía un poco; se le comentó que cualquier estilo es bueno, siempre y cuando nos sintamos bien a la hora de emplearlo y nos dé los resultados que deseamos, pero realmente lo más importante no son los diferentes estilos que se manejan sino el tiempo que le dediquemos al trabajo; sólo existe una manera de obtener mejores resultados, practicar, practicar, practicar, y practicar siempre.

O.J. VÁZQUEZ MONTERO

1



ANTECEDENTES GENERALES



ANTECEDENTES GENERALES

Desde hace más de dos mil años se viene utilizando la tinta; los chinos la emplearon desde 2500 años A.C. en su escritura, utilizando palillos de bambú y plumas de ave; más tarde griegos y egipcios la usaron con plumas de caña sobre pergamino o papiro; posteriormente los romanos crearon las plumas de bronce como una herramienta básica para su escritura; a partir del siglo VII se realizaban en toda Europa los trazos con plumas de ave en obras en forma de bosquejos y apuntes; este procedimiento se mantuvo hasta los comienzos del siglo XIX, cuando surgió la plumilla de acero que hasta ahora ha perdurado y que sigue siendo una de las herramientas más utilizadas dentro de las artes. Desde luego el avance de la tecnología la ha venido modificando en modernas plumas con depósito desechable, cosa que tiempos atrás hubiera sido una locura para Leonardo da Vinci, Durerro, Rembrandt, Watteau..., grandes exponentes de esta técnica.

¿Cómo se compone la tinta? Sencillamente se trata de un pigmento, y un aglutinante que la hace insoluble una vez seca y que se adhiere muy bien al papel; sus cualidades importantes son, en especial, tres: permanencia, insolubilidad y transparencia. La

primera se refiere a que no sufre grandes alteraciones con el tiempo; la segunda a que es imposible disolverla en agua cuando está seca y la tercera hace referencia a que una buena tinta de calidad al aguarla contiene esa cualidad.

La tinta es una técnica considerada como de expresión monocromática y por sí misma ha logrado alcanzar grandes valores estéticos, tanto en lo artístico como en lo técnico; otra de sus cualidades es su manejo, desde una línea empleando plumillas hasta una mancha, utilizando pinceles, en ambos casos se emplean con preferencia papeles de superficie dura, también tiene la virtud de que no necesita protección o fijador ya que por sí misma se protege, con ella se pueden lograr degradados que en la visual del espectador permiten bellos contrastes.

La tinta actualmente está considerada como una técnica de primer orden y es el protagonista principal de grandes dibujos en la historia de las artes y del diseño, por su práctico manejo, por sus variados contrastes, por la calidad del detalle, y más que nada por su generosidad al permitir combinarse con otras técnicas.

HERRAMIENTAS PARA EL DIBUJO A TINTA

Para pintar a la tinta china se utilizan una variedad de utensilios, entre lo que destacan las plumillas, las plumas y los pinceles como herramientas tradicionales y los bolígrafos, rotuladores y marcadores como herramientas modernas. Todos estos objetos

son de suma necesidad para el artista y el diseñador y su utilización dependerá del grado de calidad que le quiera dar a su obra. A continuación veremos las herramientas más utilizadas en la técnica de la tinta china.

PLUMA DE AVE. Cañón de pluma de ave cortado a mano; con él se obtienen líneas uniformes de grosor variable.



PLUMILLA DE DIBUJO. Existen distintos tipos de plumillas de metal, adecuadas a diferentes labores. En general, producen líneas finas y uniformes, apropiadas para dibujos delicados.



PLUMILLA DE PUNTA REDONDA. Se comercializan en distintos tamaños y requieren palilleros con una ranura de mayor tamaño que los convencionales. Con ella se obtienen líneas uniformes.



PLUMILLA DE PUNTA CUADRADA. Permite trazar líneas de distinto grosor, dependiendo de cómo se sostenga la pluma. Se encuentran también con distintos grosores.



PLUMILLA CALIGRÁFICA. Plumilla de punta oblicua, también con distintos grosores. Se utiliza principalmente para rotular.



TIRALÍNEAS. Permite trazar líneas rectas, complemento básico en el dibujo geométrico (reglas, escuadras, compás, etc.).



PLUMILLA ESTILOGRÁFICA. Hay una amplia gama de plumas estilográficas con distintos tipos de punta y depósitos. En su mayoría, permiten obtener líneas bastante flexibles y se cargan con tintas solubles al agua.



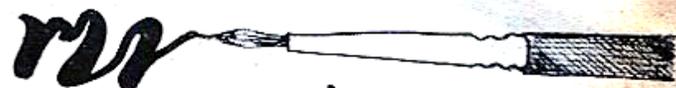
PLUMA DE DIBUJO TÉCNICO. Hay diferentes modelos (Rotring, K-E, Kent...); se emplea para trazar líneas muy finas y uniformes, pero puede llevar puntas de otros grosores.



BOLÍGRAFO. Con los bolígrafos se consiguen líneas uniformes de escaso interés, aunque resultan útiles en caso de emergencia.



PINCEL DE MARTA. Los pinceles de mar-ta de buena calidad tienen una punta muy fina que puede engrosarse gradualmen-te aumentando la presión, con lo que se consiguen distintos trazos.



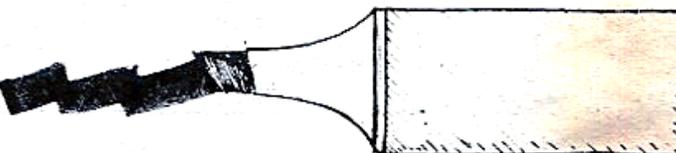
PINCEL CHINO. Muy popular también entre los artistas occidentales por sus múltiples posibilidades expresivas, el pin-cel chino que se sostiene en posición ver-tical permite obtener desde líneas muy fi-nas hasta trazos gruesos.



ROTULADORES. Existen rotuladores de muchas formas y tamaños, cargados a veces con tinta permanente y general-mente con tinta soluble al agua. Suelen conseguirse líneas densas y uniformes.



MARCADORES. Los marcadores, de pun-ta gruesa y cortada a bisel se utilizan habitualmente para cubrir de negro zo-nas extensas.



PLUMINES. Existen de diferentes formas, son herramientas muy comunes y muy prácticas para trabajos de bosquejos y apuntes.



TIPOS DE TRAZO

En vista de la variedad de herramientas para trabajar la tinta en el dibujo, es conveniente que al principio se practique con una o dos plumillas, hasta lograr familiarizarse con el material.

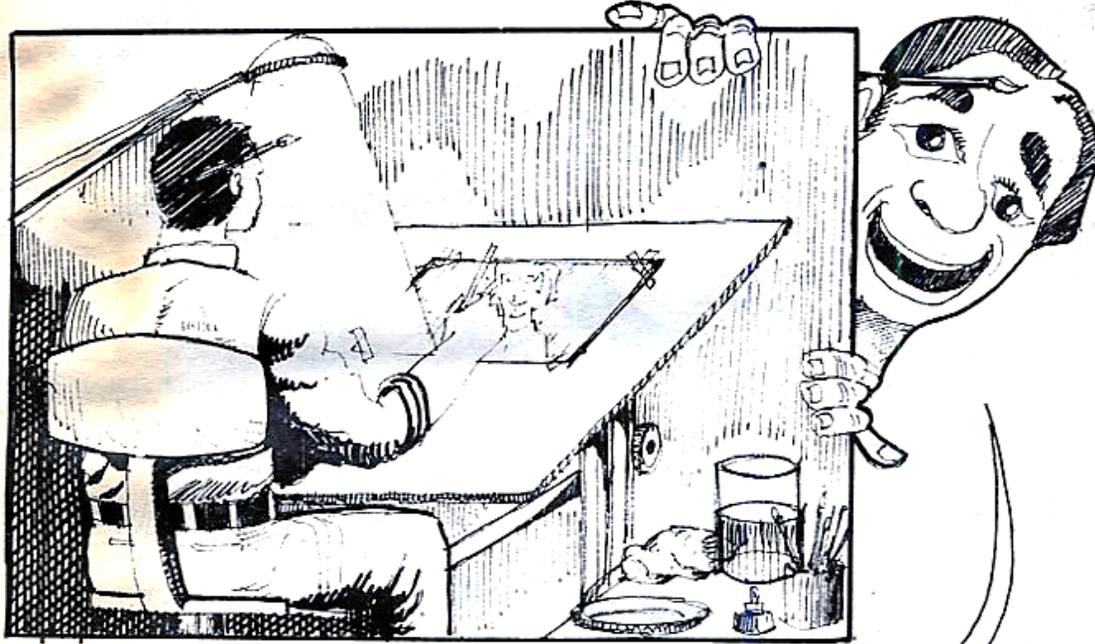
Los papeles más apropiados para esta técnica son los satinados o las cartulinas y en especial el bristol fabricado para trabajar la plumi-

lla. Es necesario tener una base rígida para poder hacer presión sobre el papel.

Los demás utensilios son un frasco de tinta permanente, papel absorbente o un trapo para limpiar las plumillas y evitar que se tapen. Al igual que para el dibujo a lápiz, es necesario trabajar cómodamente la tinta, inclinando ligeramente la

superficie de trabajo con la luz procedente del hombro izquierdo si se trabaja con la mano derecha o a la inversa, según sea el caso. Coloque el frasco de

tinta sobre papel secante o franela, también se puede utilizar una base de cartón, y fijarla con plastilina o cinta adhesiva para evitar accidentes.



Recordemos que la mejor manera de trabajar el dibujo es buscando la comodidad personal, tanto del lugar como en la posición de los muebles.

Para realizar los primeros trazos debemos tomar en cuenta que el movimiento se realiza en todo el brazo y no sólo en la muñeca, como sucede al escribir; hay que procurar no apoyar la mano sobre el papel de manera pesada, ya que esto nos provocaría varios inconvenientes; mancha-

ríamos el dibujo, ya sea por la grasa de la mano o por salpicaduras de la tinta en la pluma, también impediría de forma directa el efecto de la herramienta sobre la superficie del papel.

Los trazos ilustrados en esta página muestran algunas posibilidades del dibujo a tinta.

GRUPO A. Trazos distintos y sueltos con diferentes tipos de línea, serpenteantes, onduladas, curvas, quebradas. Esto nos enseñará que la pluma corre con mayor facilidad en una dirección que en otras.

GRUPO B. Movimiento de la pluma con rapidez y soltura.

GRUPO C. Dibujo de óvalos y círculos; estos trazos al principio se dificultan pero con la práctica se logran buenos resultados.

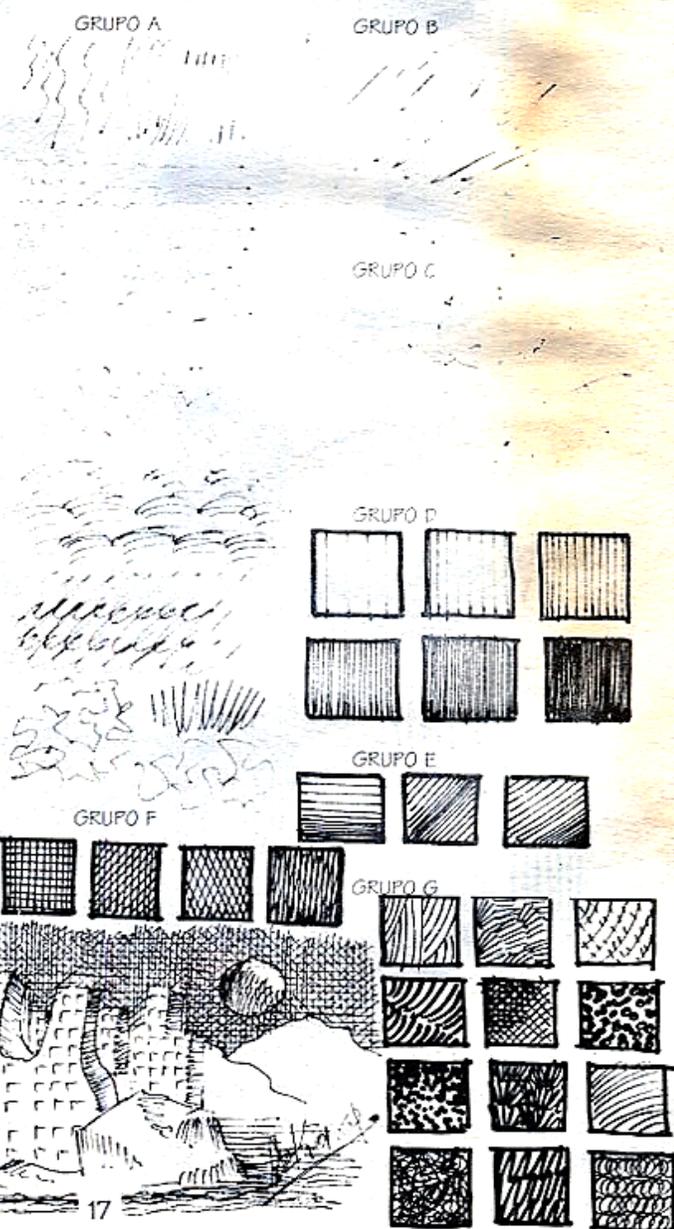
GRUPO D. Trazos de líneas paralelas, aumentando su separación hasta que se llegan a tocar.

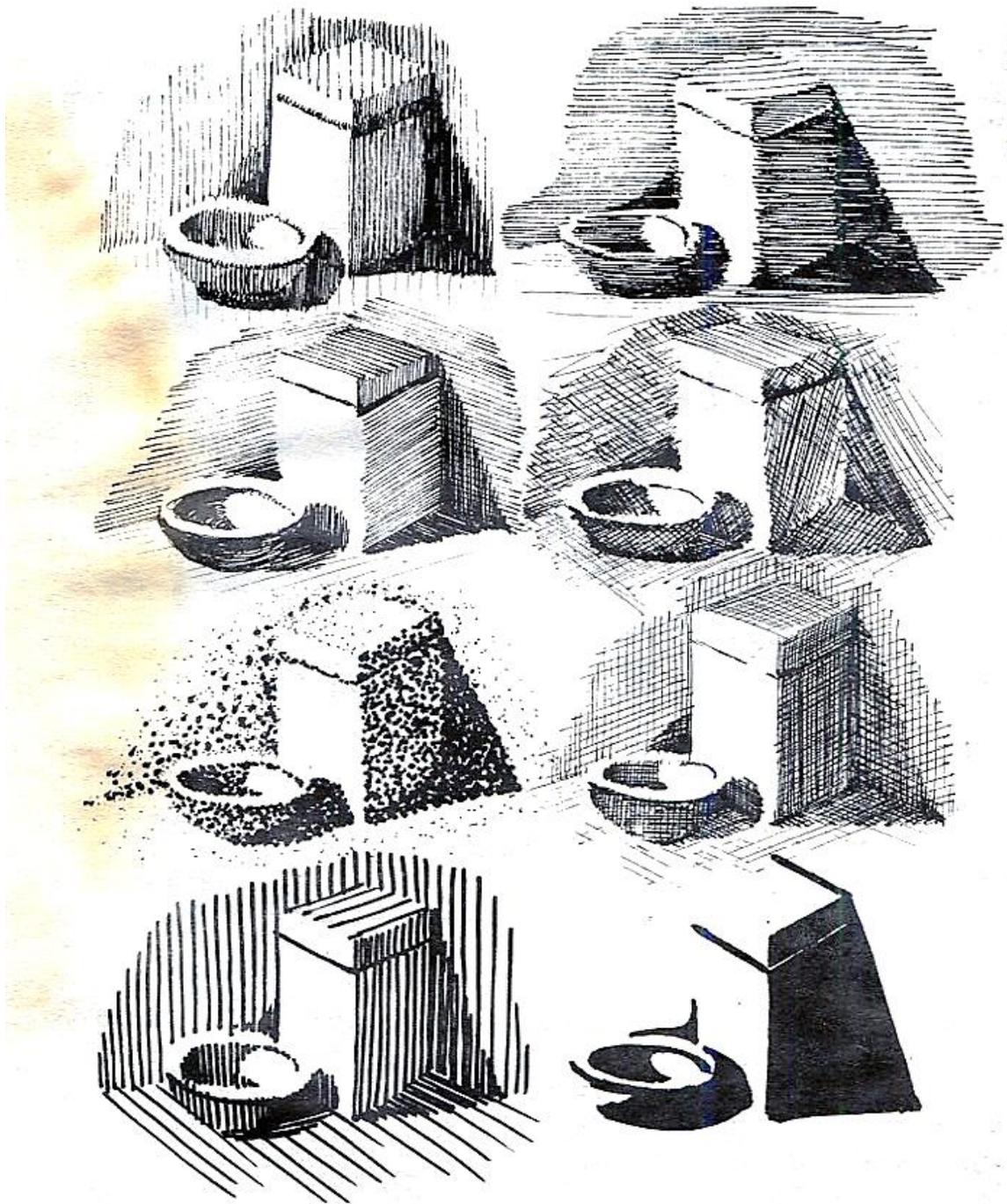
GRUPO E. Trazos degradados con variación en la separación de las líneas.

GRUPO F. Dibujo tonal con diferentes texturas de líneas.

GRUPO G. Tramado muy común para ilustraciones, en especial para dibujos de historietas (comic).

VIÑETA. Apunte con plumilla delgada sin tonalidades de negros intermedios. (O.J. Vázquez Montero).





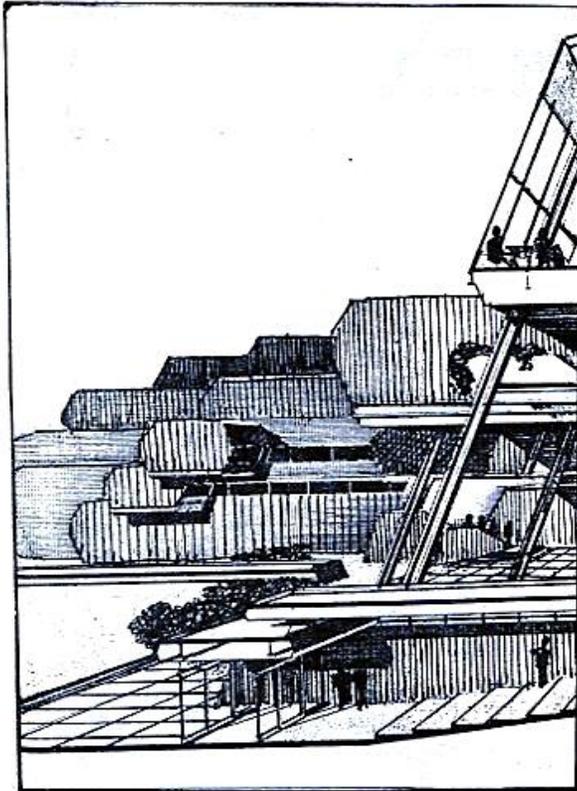
Aquí contemplamos una variedad de alternativas con diferentes texturas sobre un mismo objeto, las herramientas varían de acuerdo al efec-

to que deseemos, así como su combinación entre dos o más plumillas.

LLANTO LUNAR

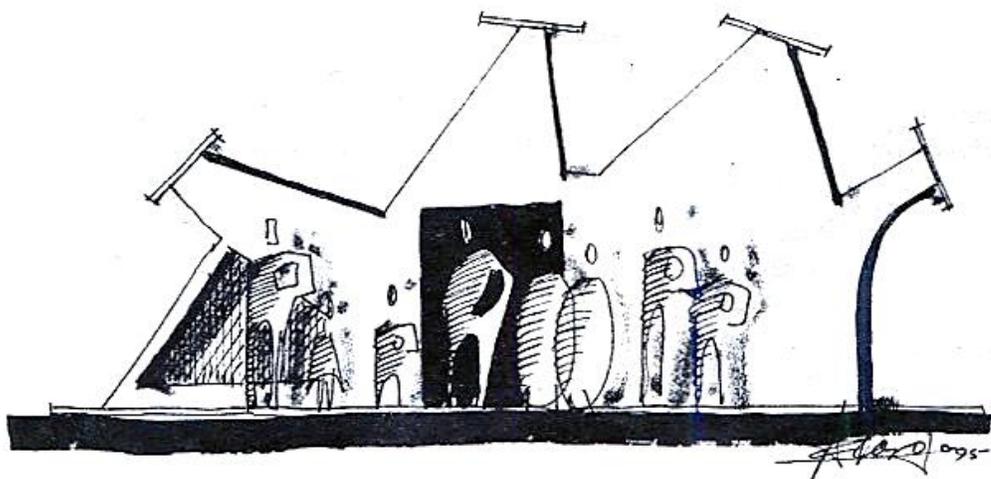
*Lágrimas de Luna golpean
montañas, remueven arenas
olvidadas por años.
Se deslizan descalzas,
buscando su cauce hacia
el límite de cansada marcha.*

Elizabeth Solar



FRAGMENTO. Dibujo de Paul Rudolph realizado con plumillas muy finas y con texturas básicas como líneas verticales, horizontales y diagonales.

2



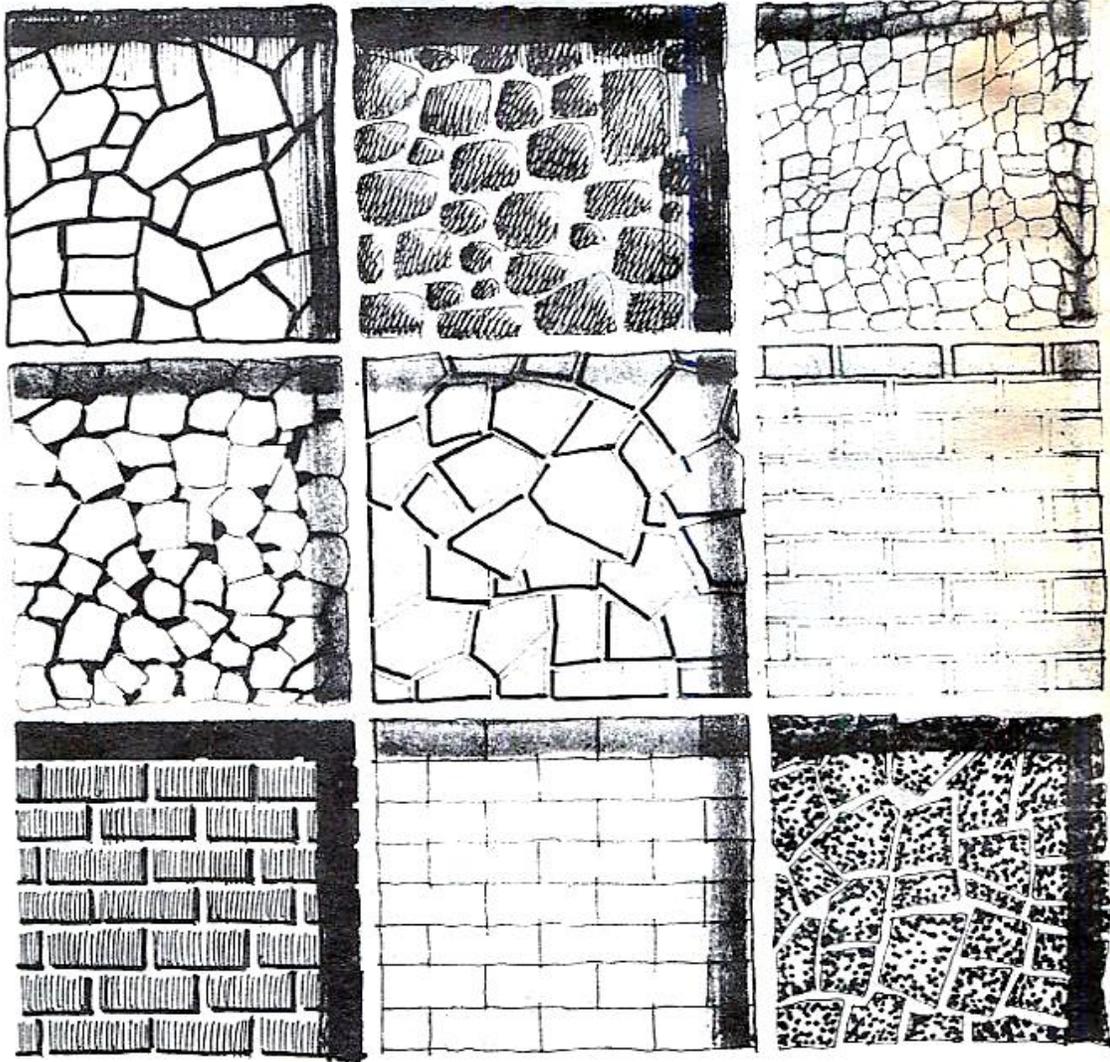
TEXTURAS BÁSICAS

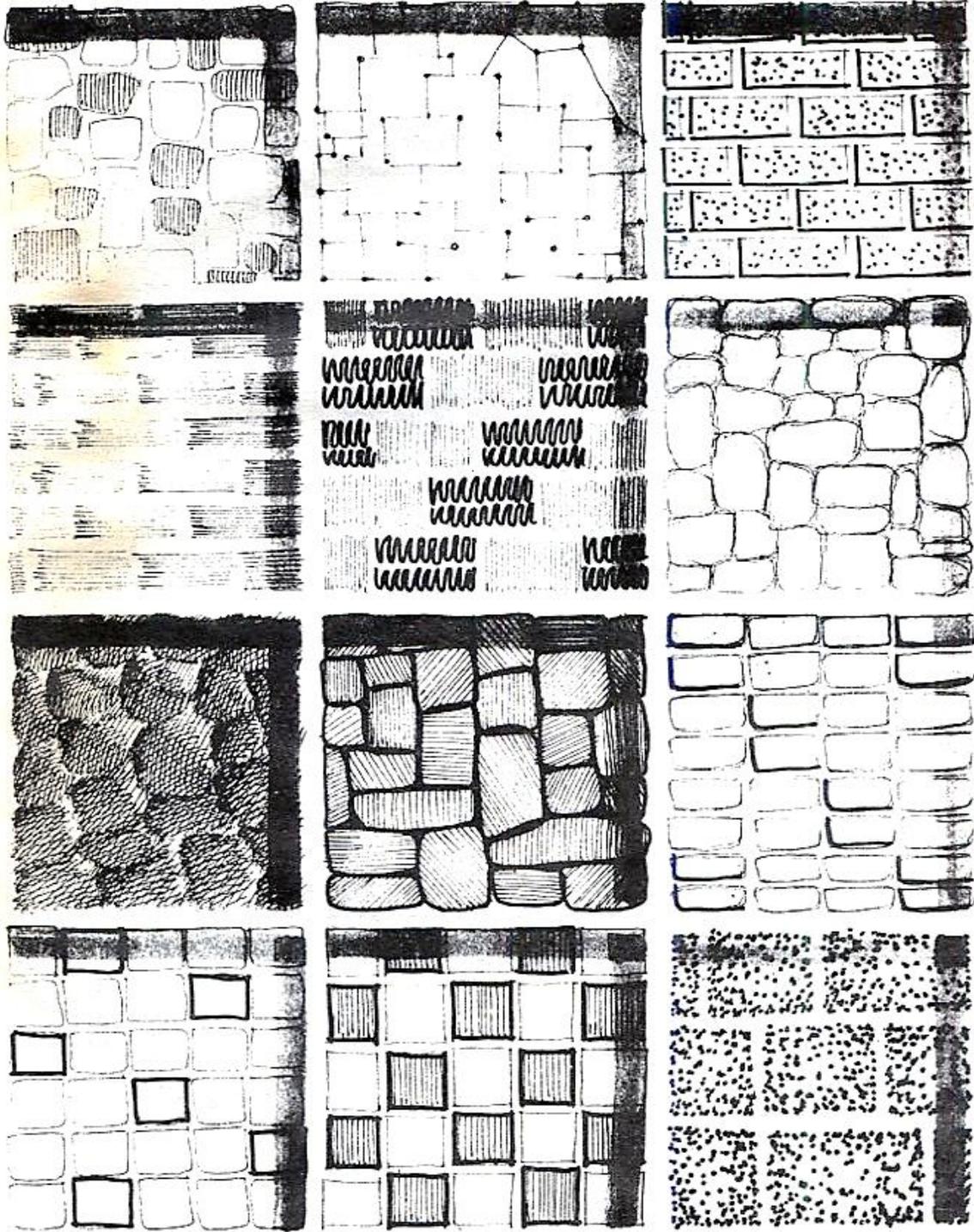
TEXTURAS ARQUITECTÓNICAS

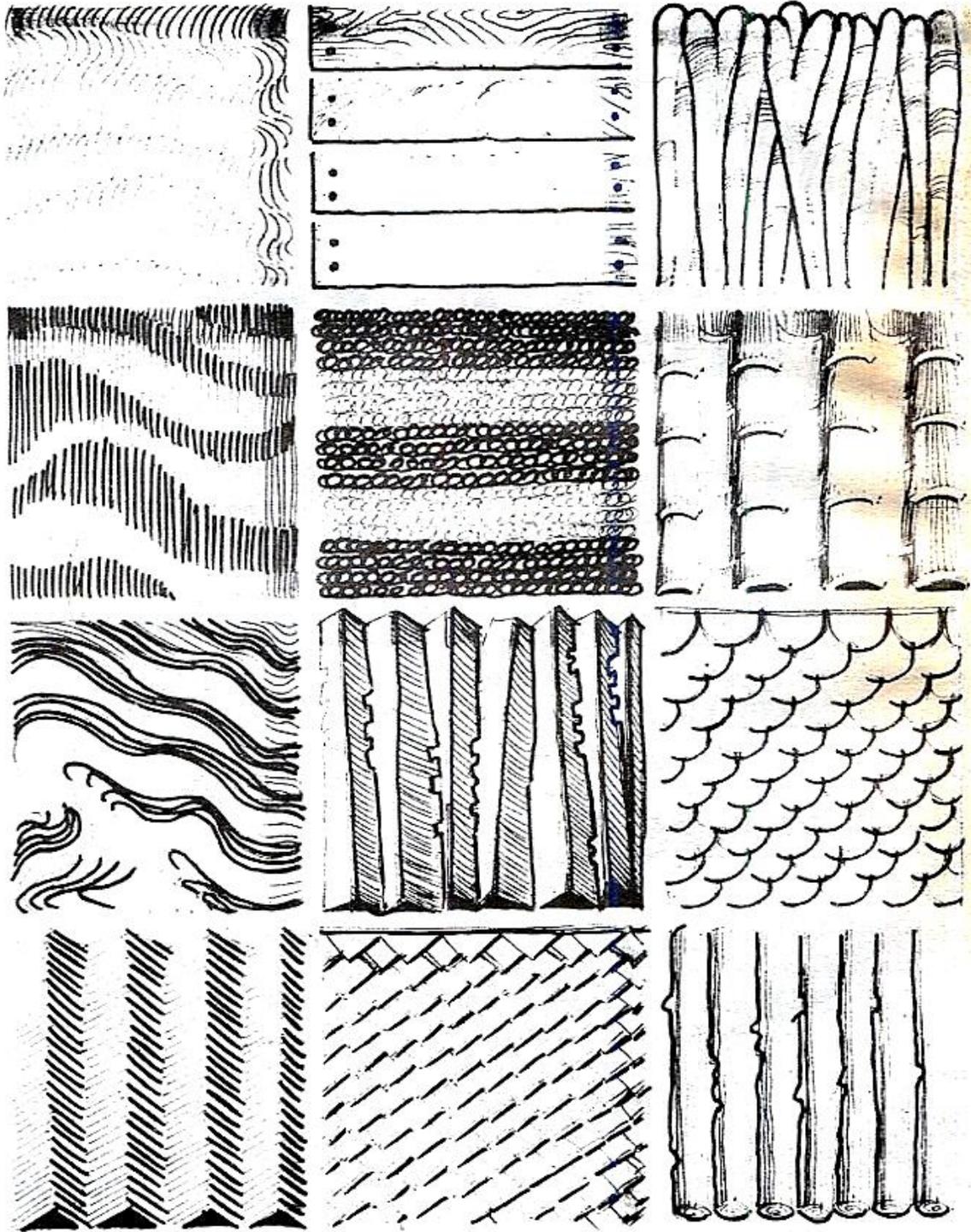
Dentro de la Arquitectura, encontramos que la tinta china es una técnica fantástica para la expresión de ideas, pues nos permite un manejo variado de texturas, sombras y estilos en la representación arquitectónica, ya sea artística o técnica. Su nobleza nos lleva a improvisar sobre la marcha, nos permite disfrazar errores y, lo más

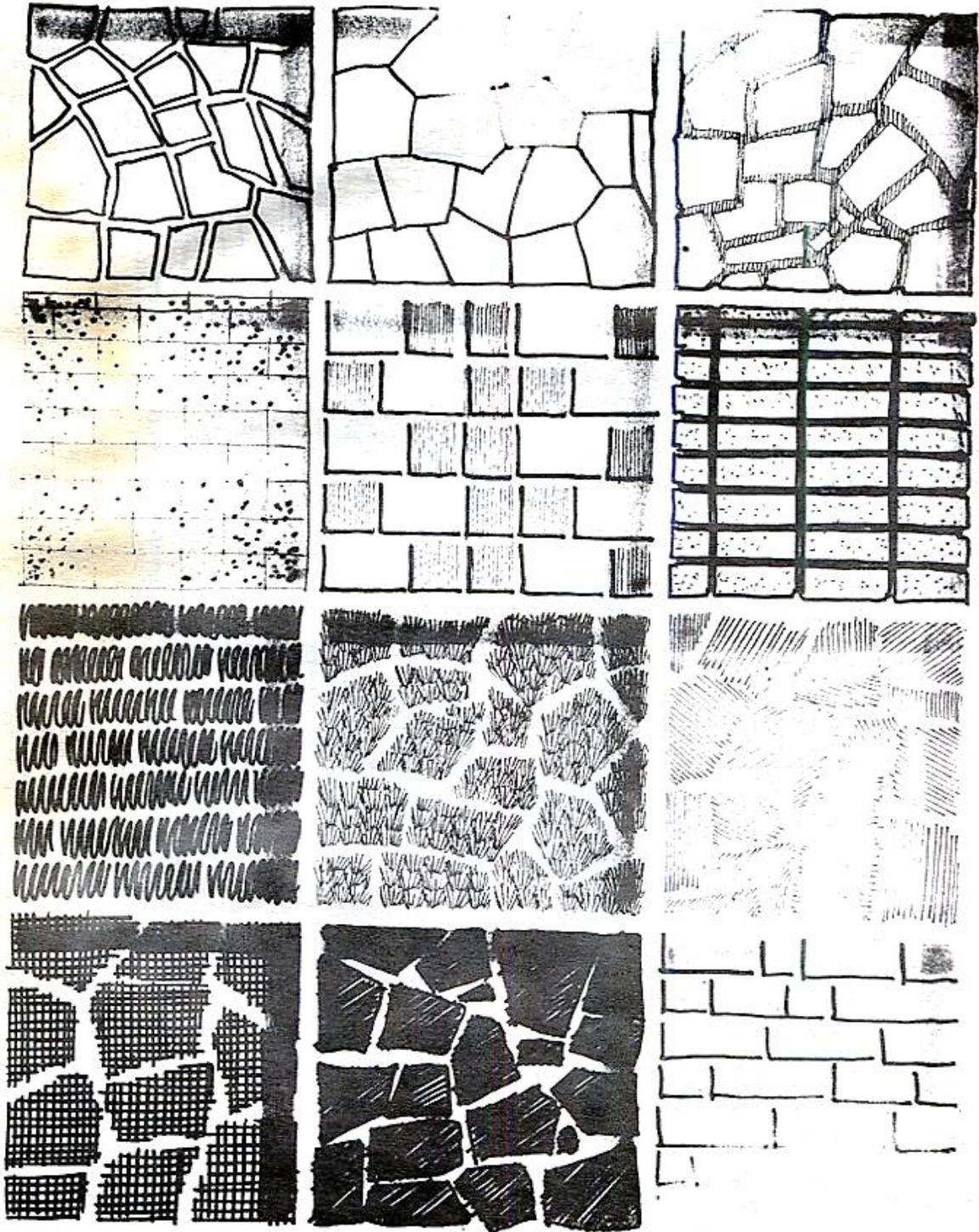
importante, nos induce a descubrir trucos que hacen aún más atractiva esta técnica.

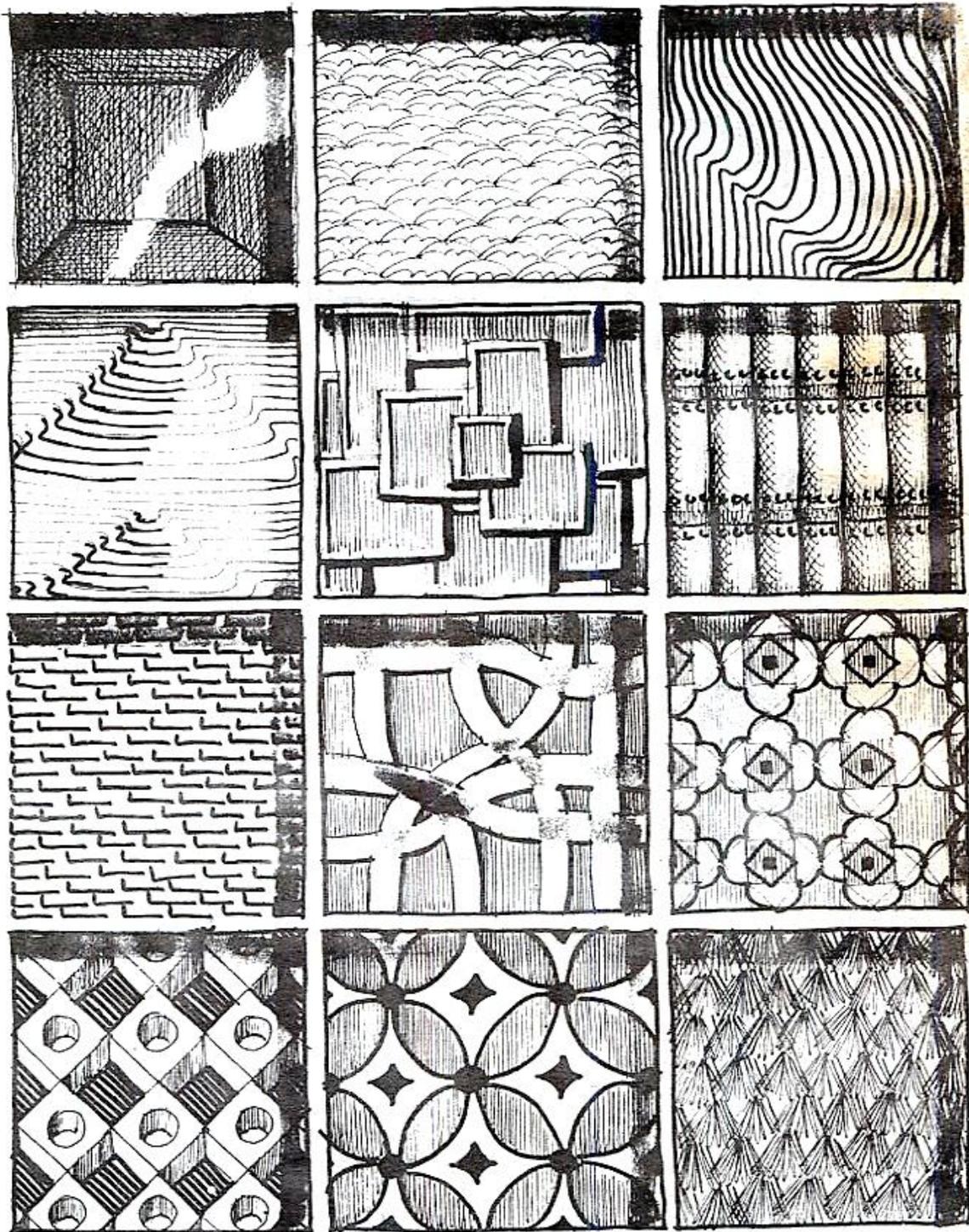
En esta sección veremos varias texturas tradicionales dentro de la arquitectura como la piedra, el ladrillo, el pasto, etc., así como de vegetación y edificación y su proceso de realización.

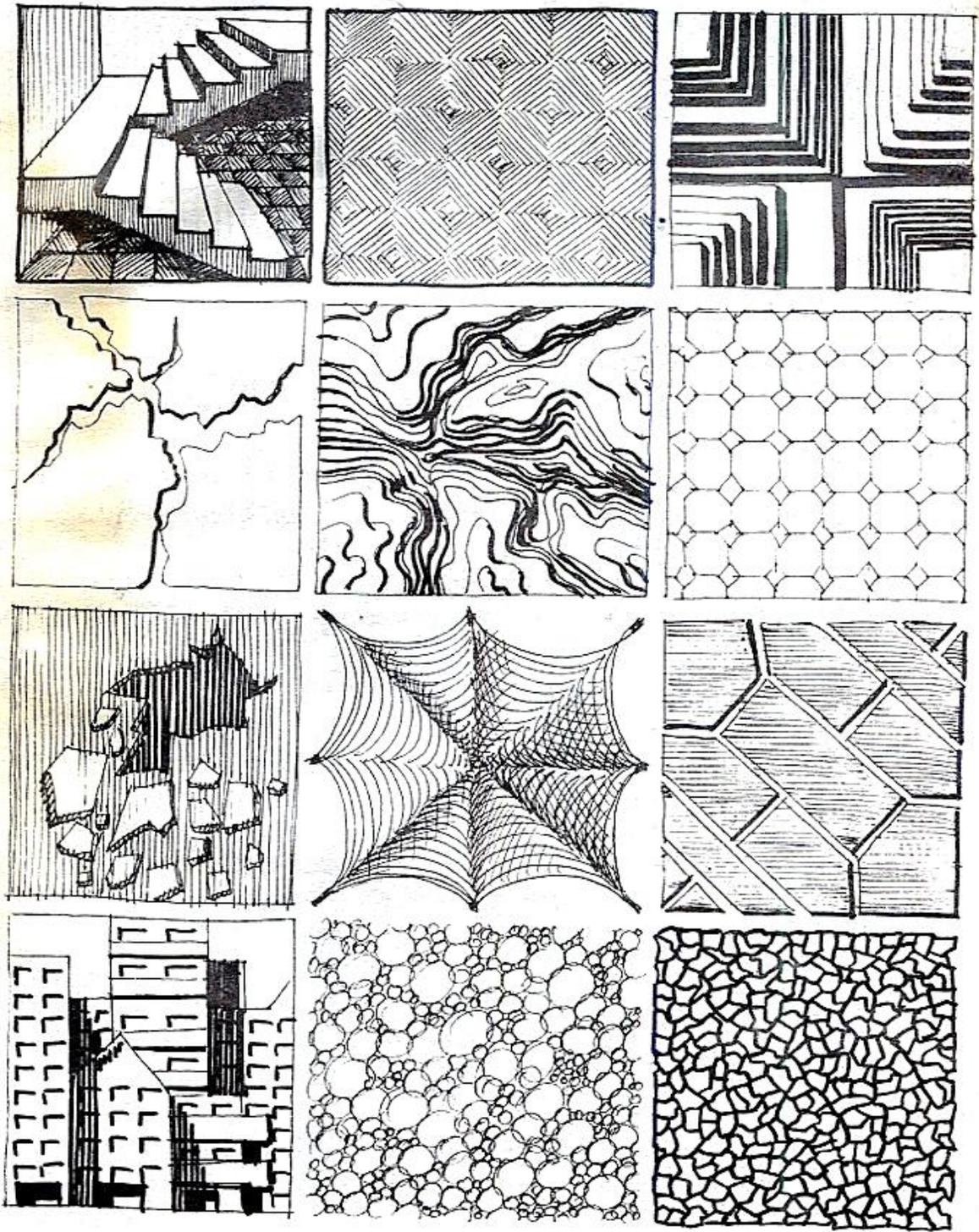




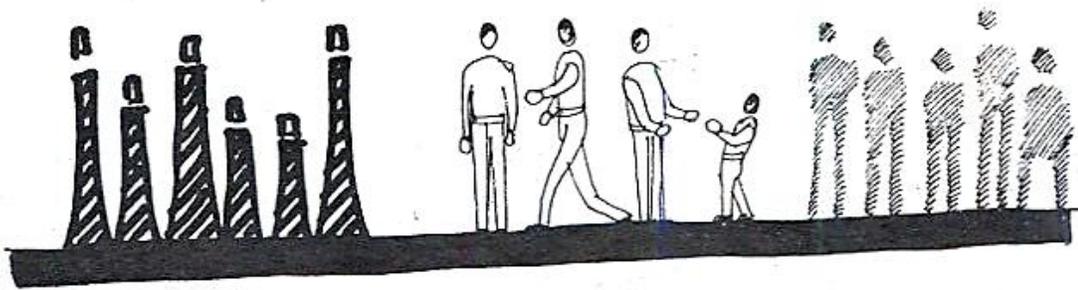
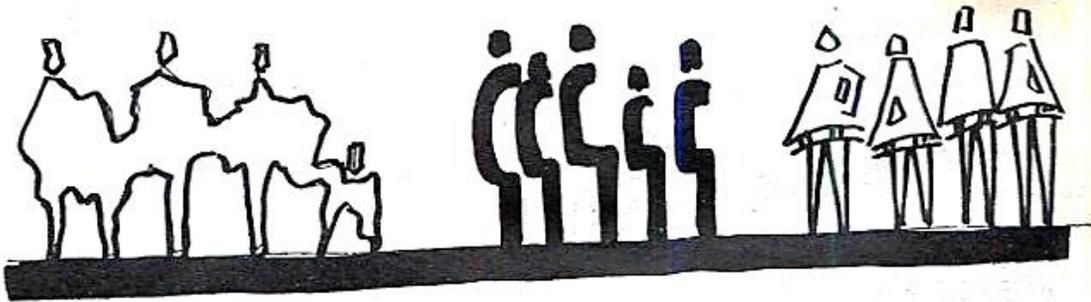
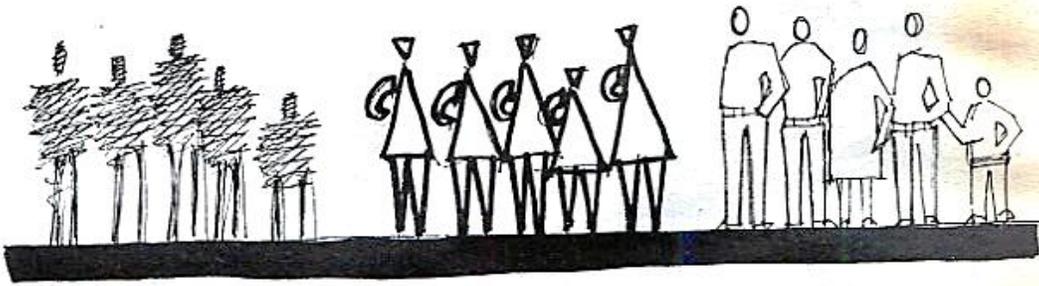
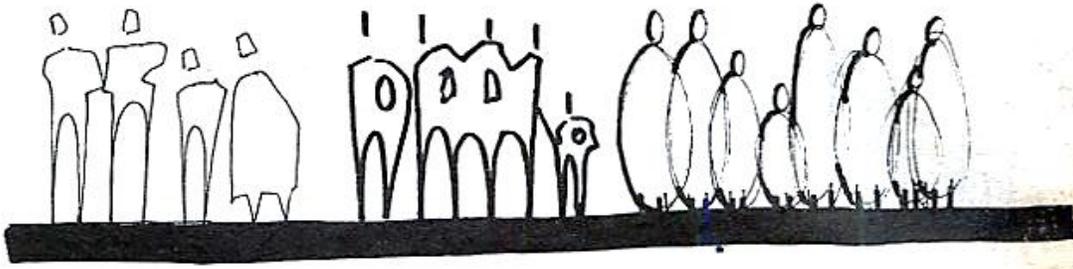


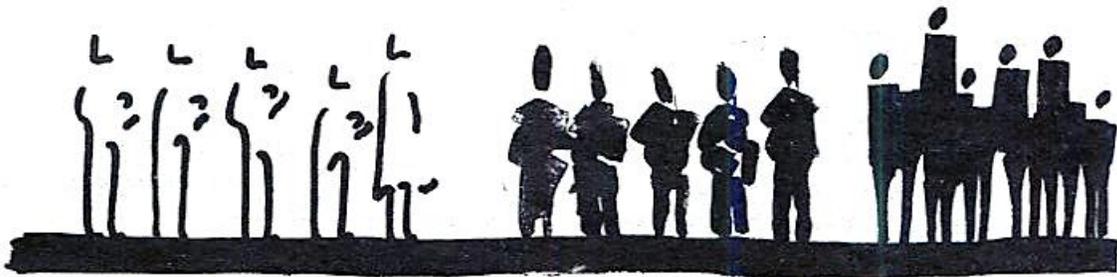
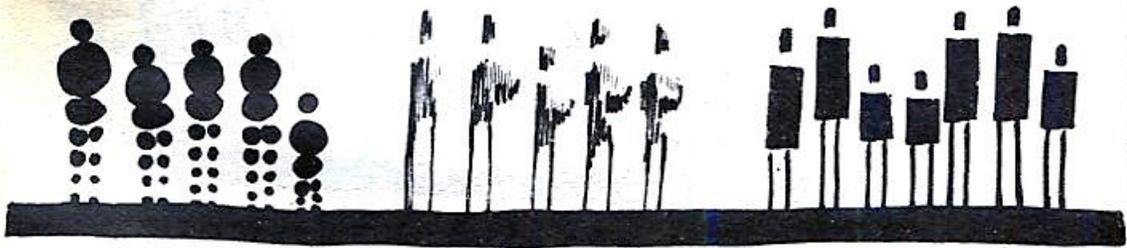
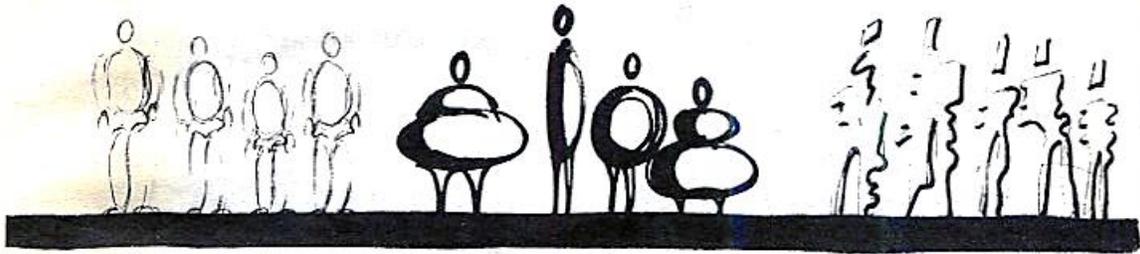
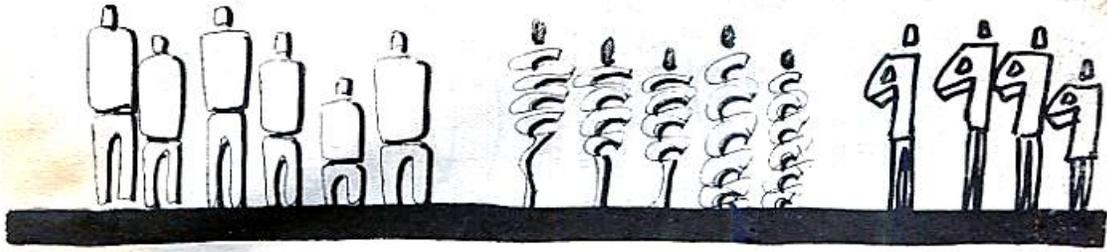


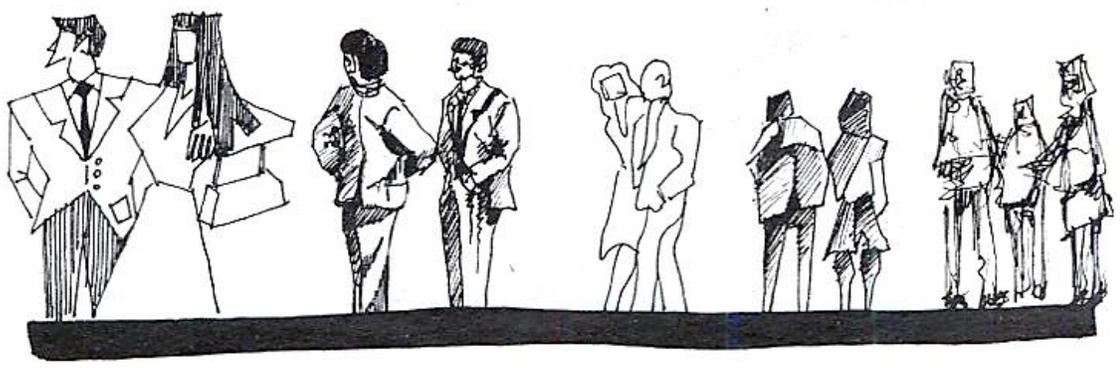
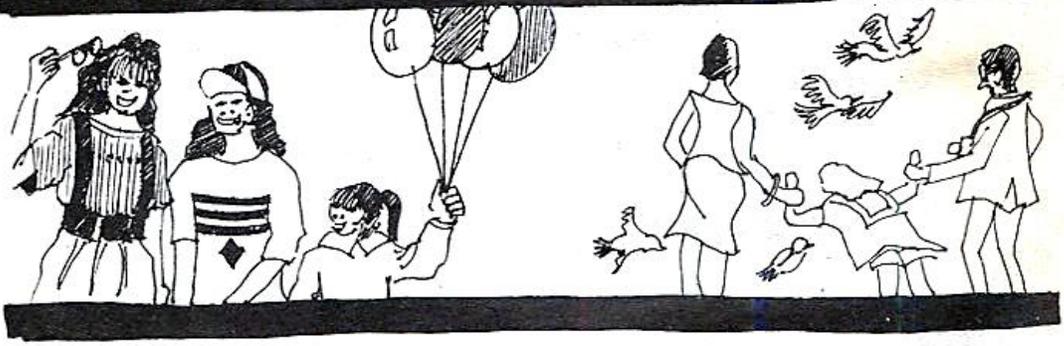
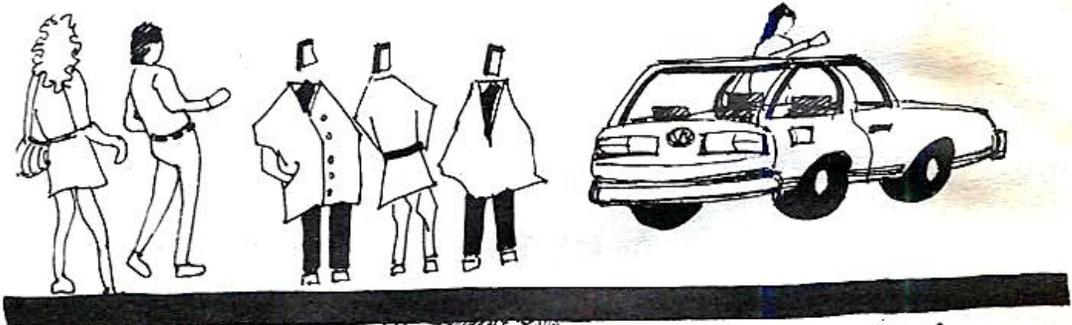
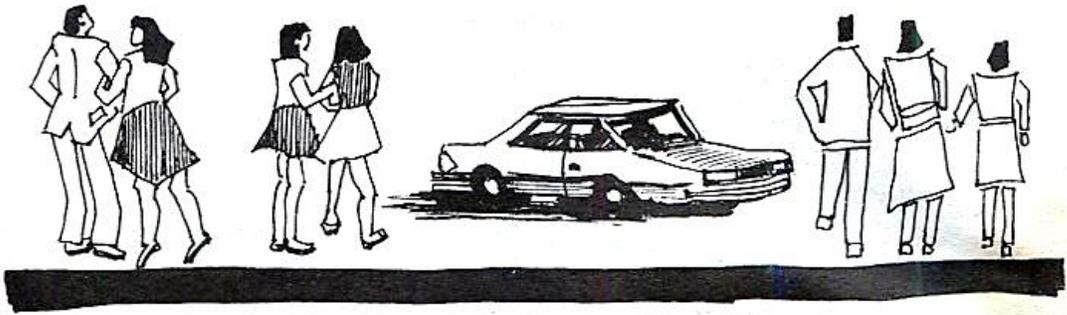


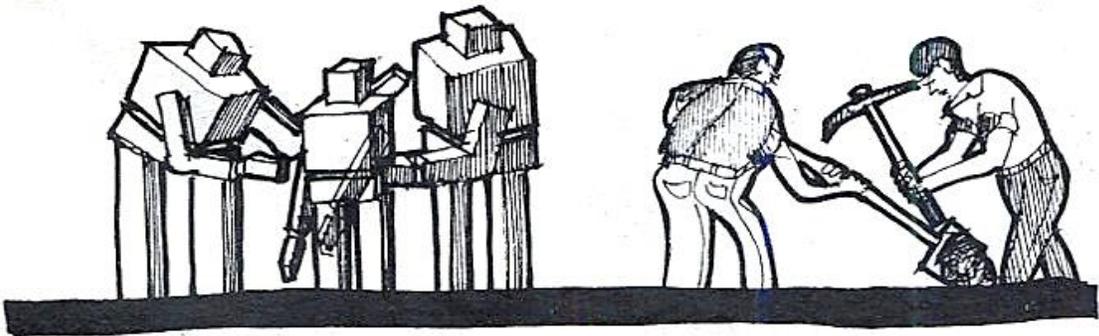
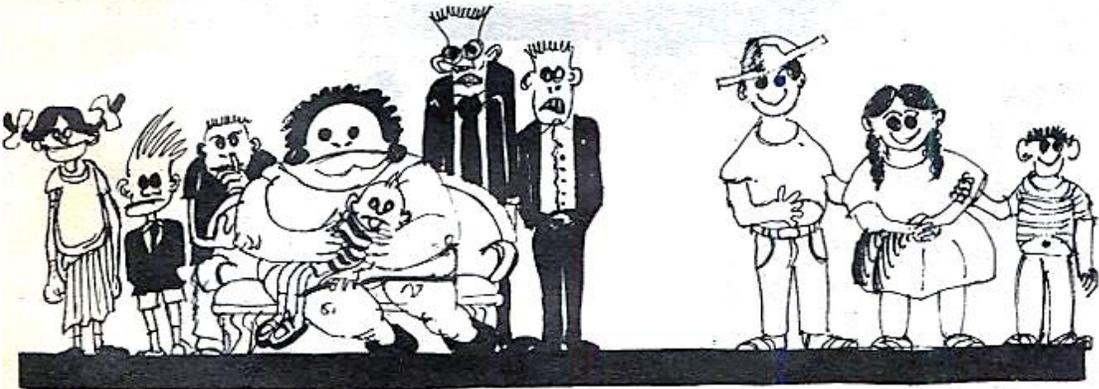
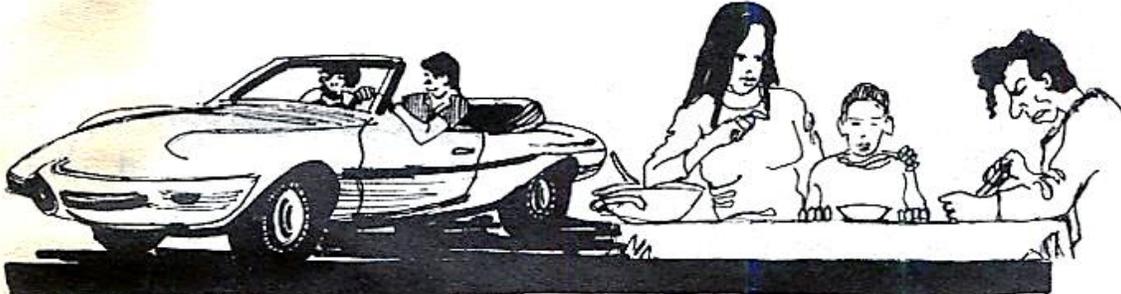
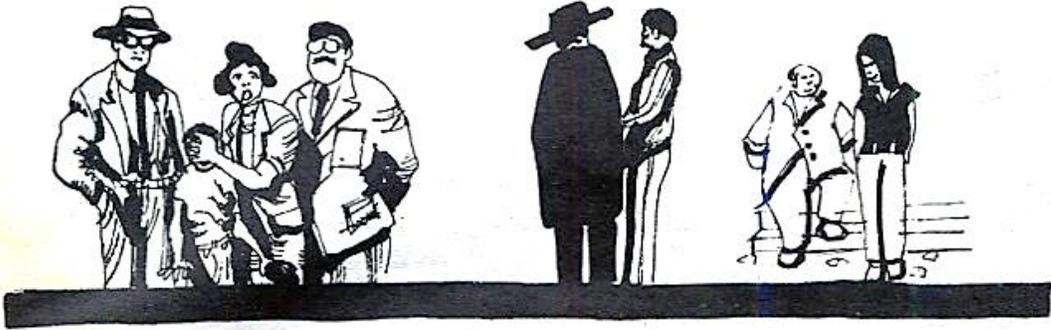


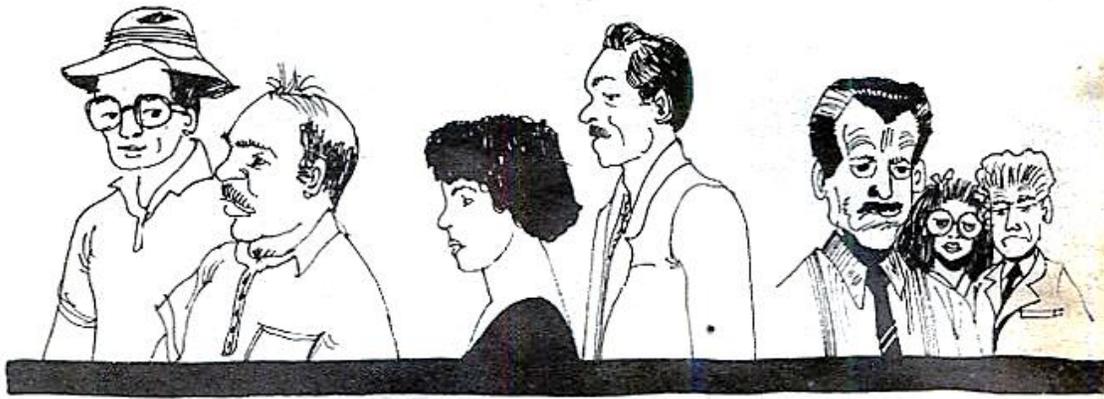
LA ESCALA HUMANA





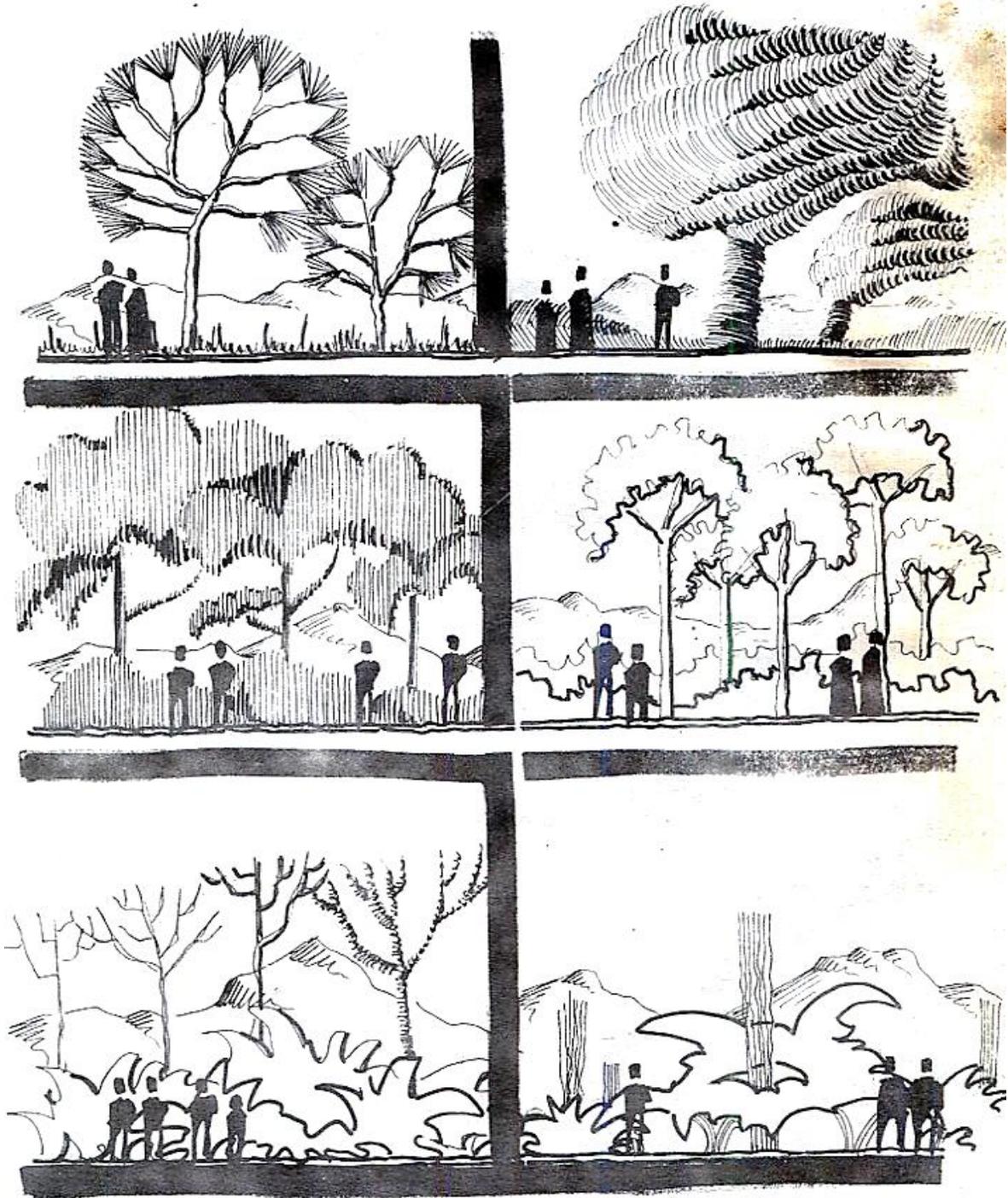


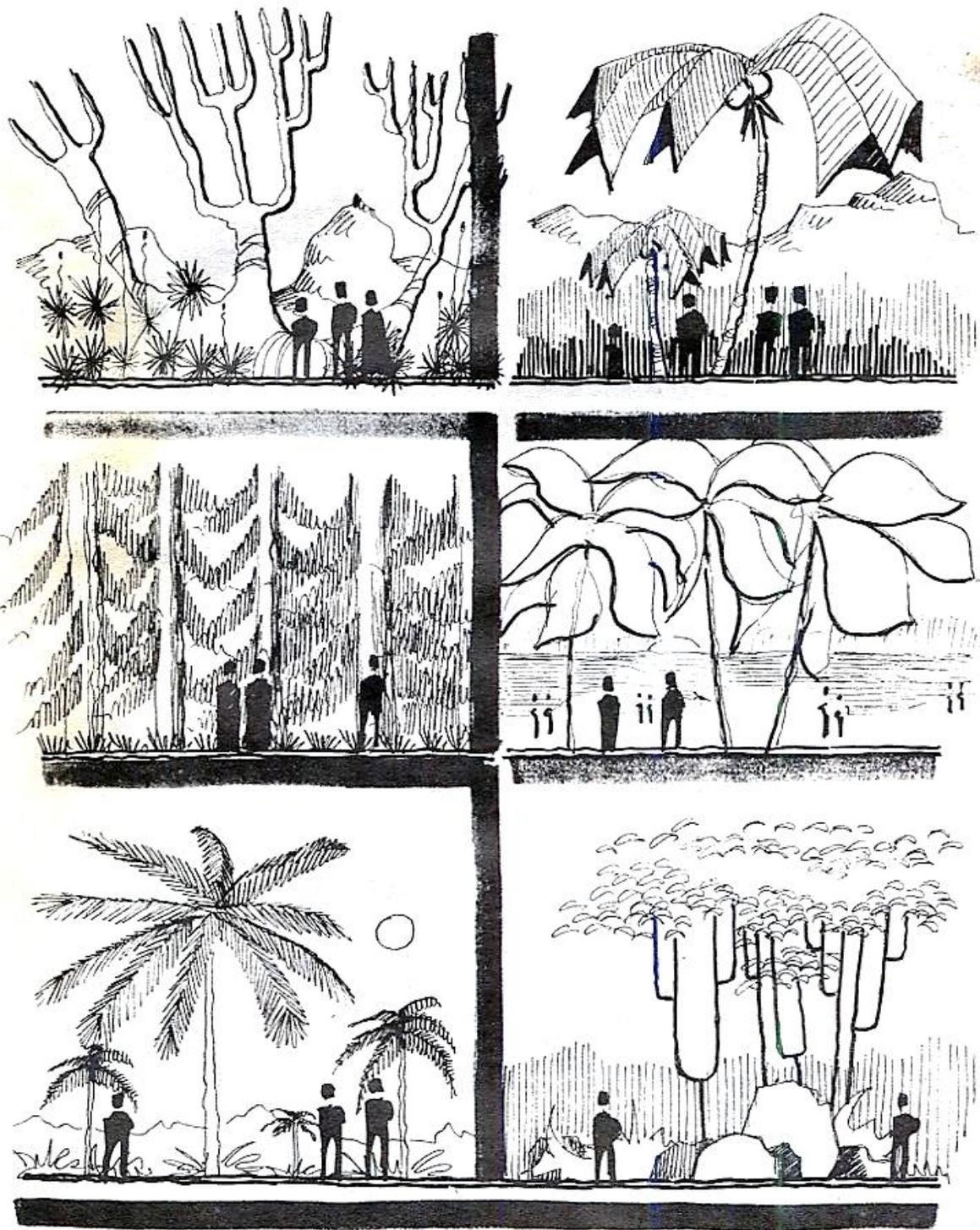


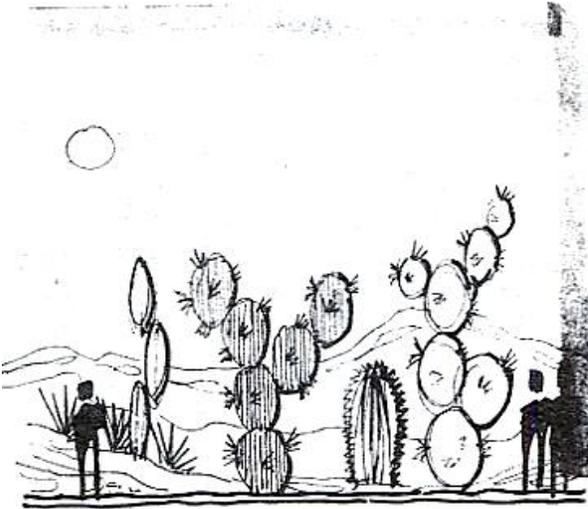
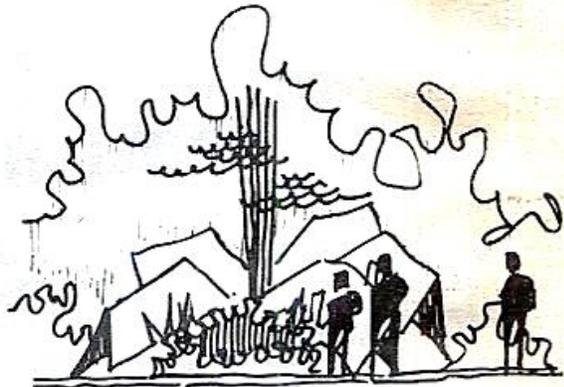
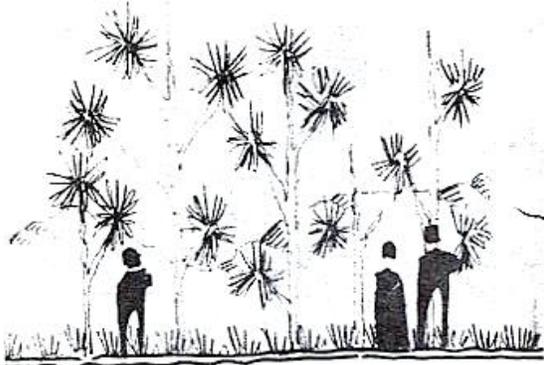
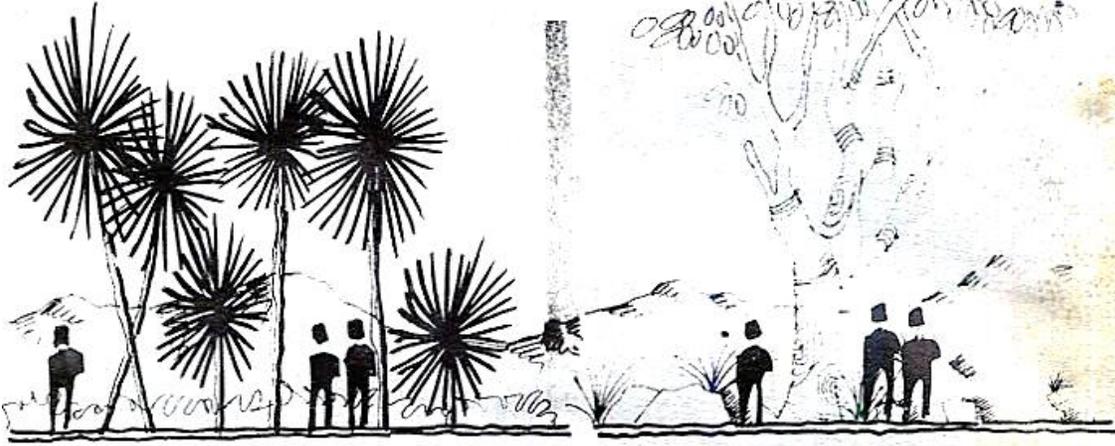


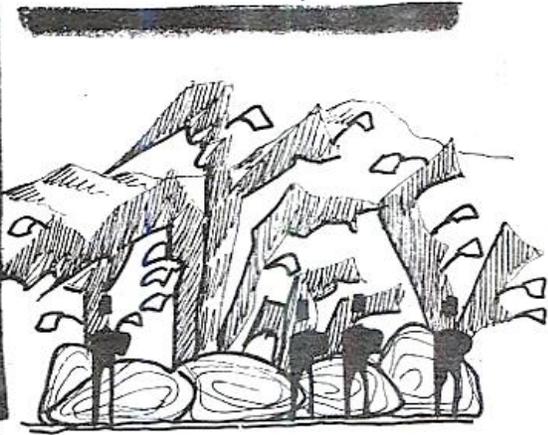
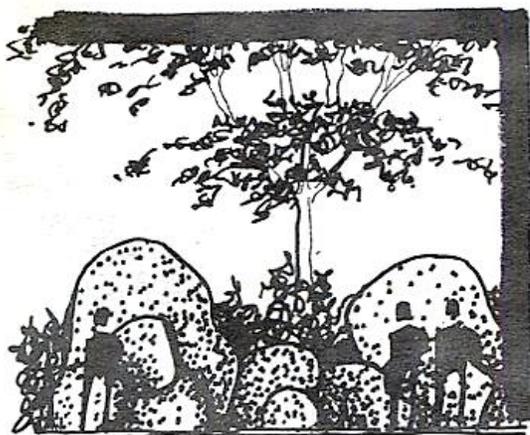
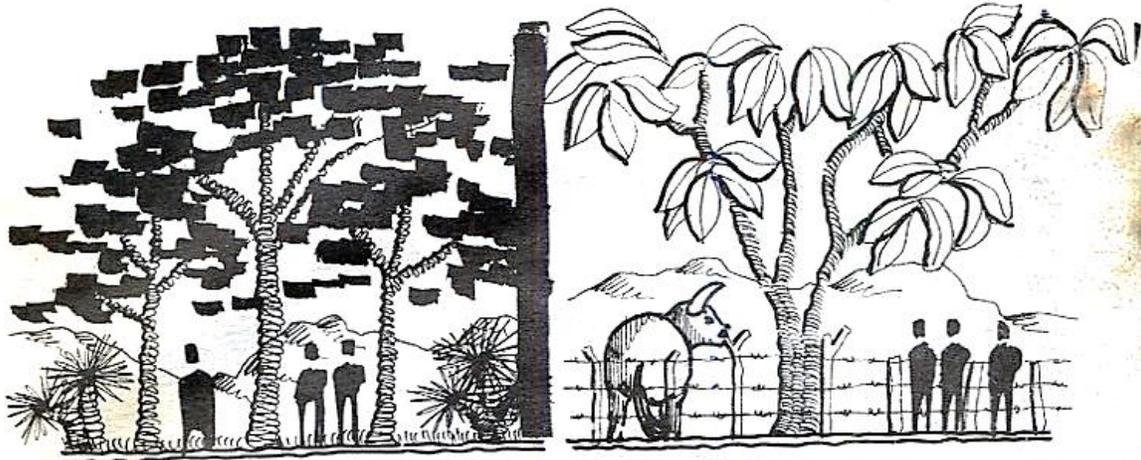


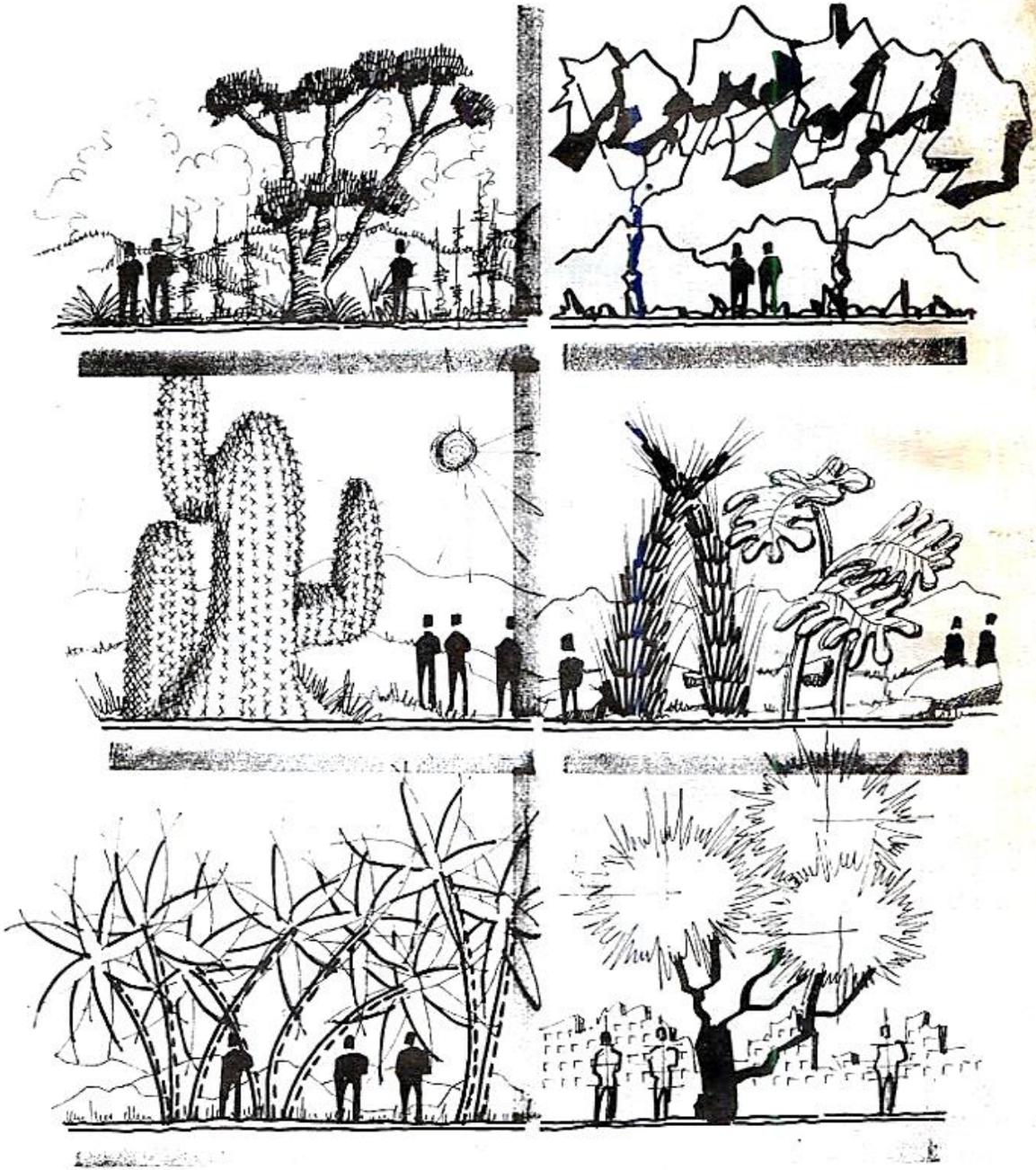
VEGETACIÓI

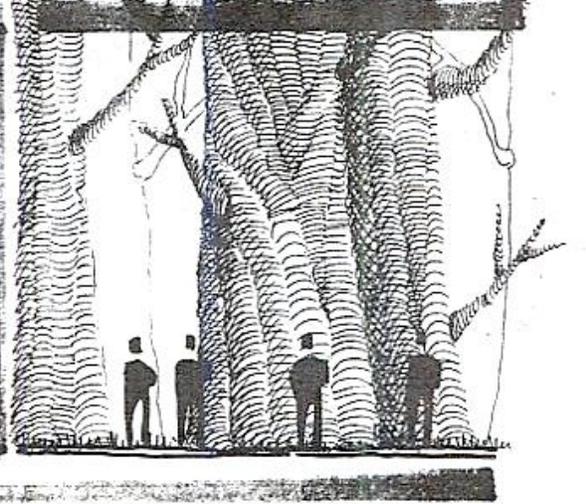
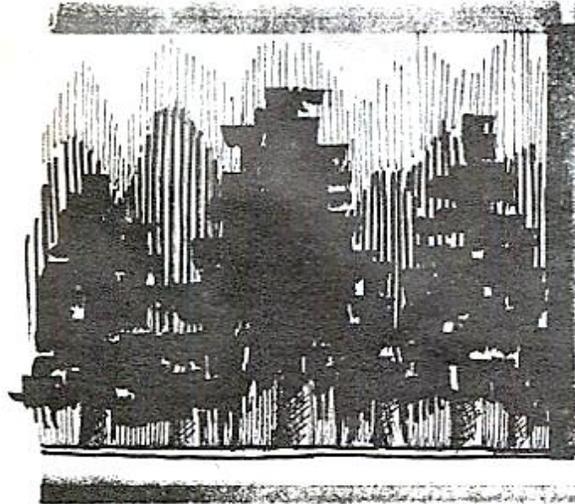
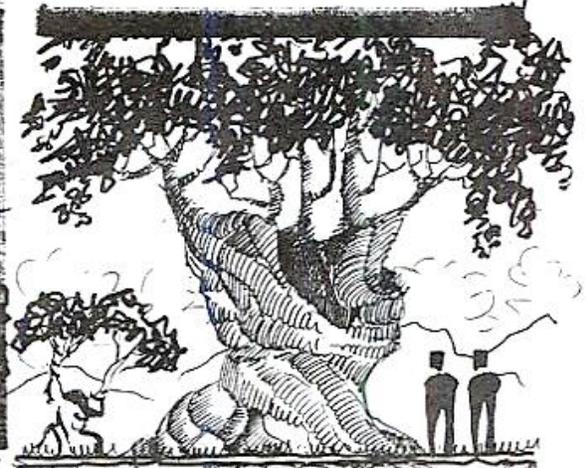




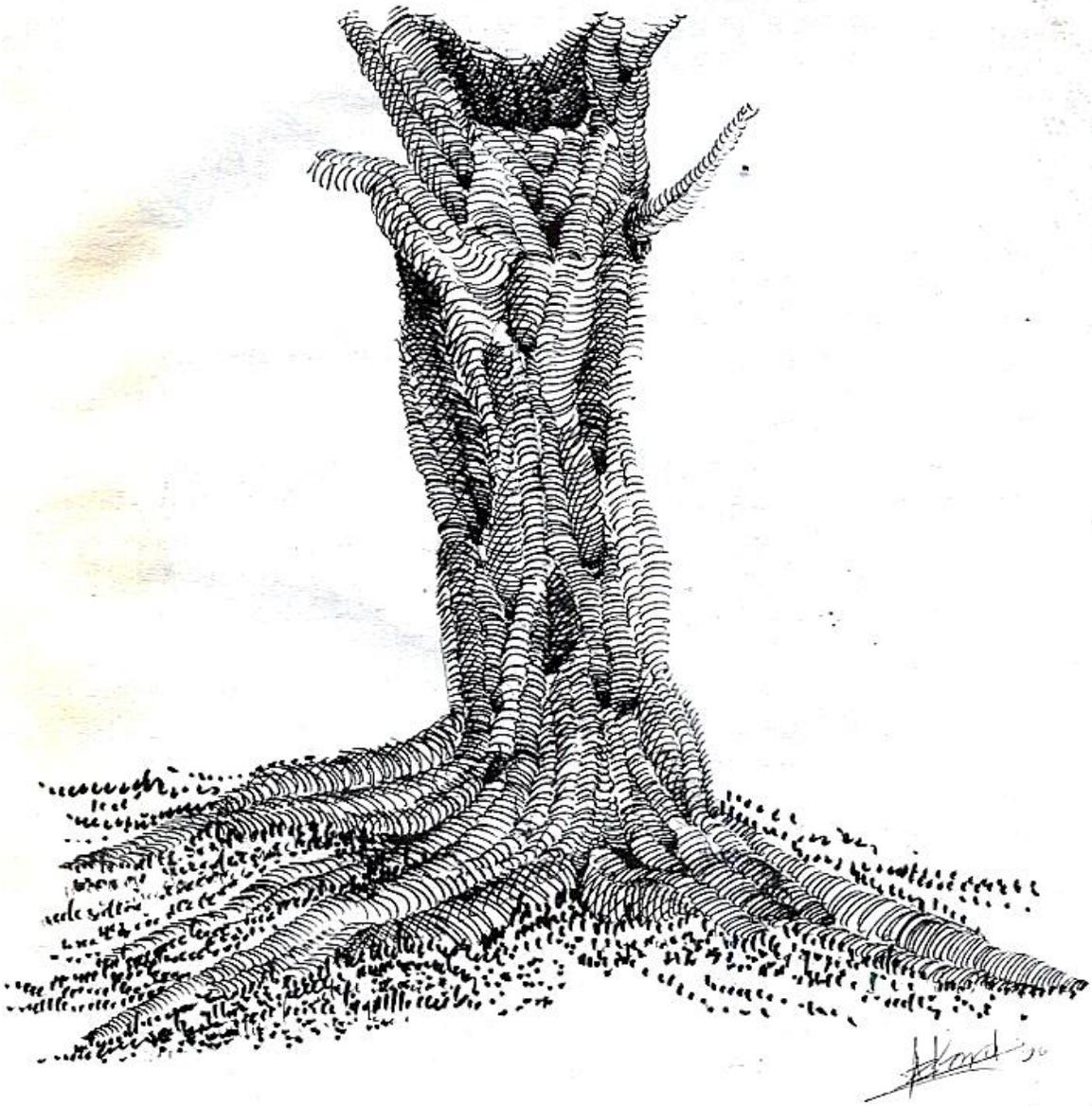












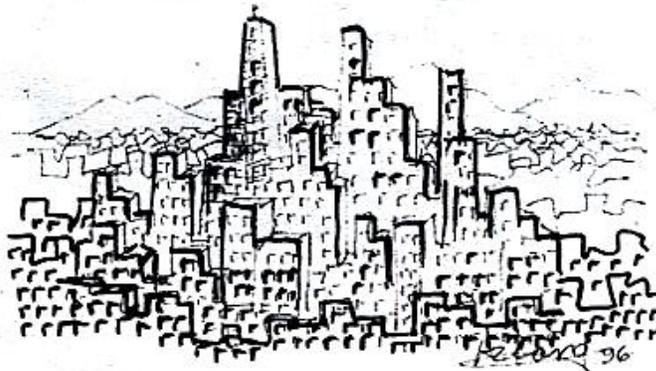


*Una tarde, cuando en pleno ensueño estaba
un ciprés, bailaba con música del viento,
agitaba su cabello con circulares movimientos
mientras un insecto osaba interrumpir la danza.*

*Percatándose de aquel atrevimiento, el ciprés
pidió al viento elevar su melodía y al fervor
de aquellas notas, cayó el bichito al suelo.*

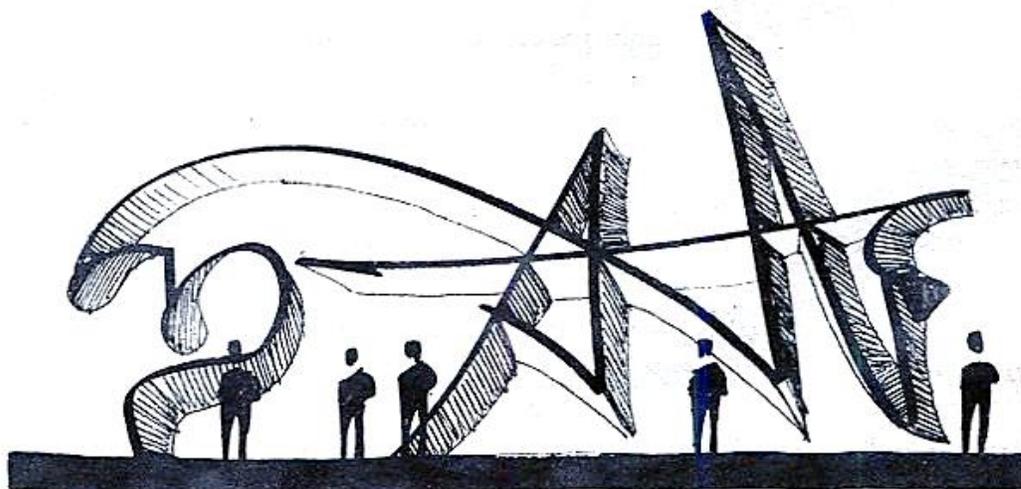
*Tardó tanto el ciprés bailando,
que no supo en que momento,
me uní a su alegría.
Balanceaba mi cuerpo, imitando al verde
arbusto, sonriéndole a la vida.*

Elizabeth Solar



VIÑETA. Apunte con plumilla y plumines
con dos tonalidades sin degradados.
(O.J. Vázquez Montero).

3



Alondra 96

EL PROCESO DE REALIZACIÓN

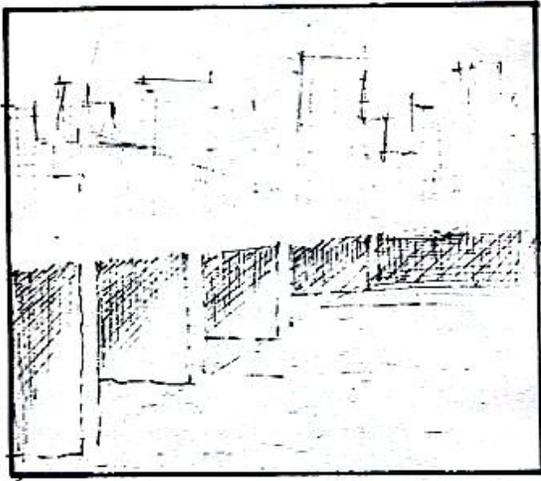
EL PROCESO DE REALIZACIÓN

En la pluma y la tinta se manifiestan algunas dificultades para la reproducción de los tonos, si tomamos en cuenta que no hay tinta gris sino que sólo se cuenta con el color negro y el blanco del papel (aunque existe la alternativa de diluir la tinta con agua para dar los tonos grises o mezclar la tinta negra con la tinta blanca), con ello se puede conseguir un dibujo a pluma en el sentido estricto.

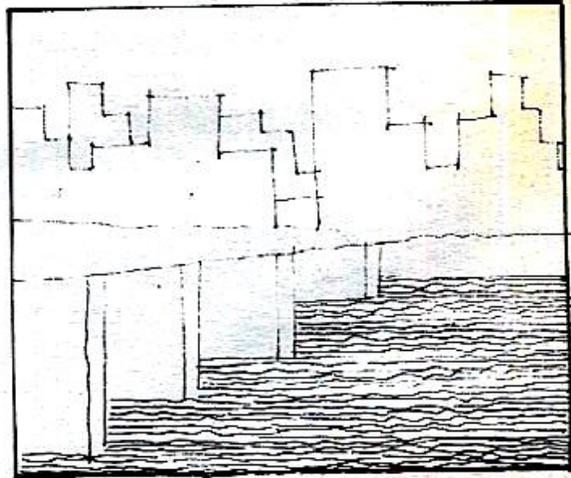
Las tonalidades del dibujo se manifiestan a través de rayados de distinto grosor y separación, así como textura, y para reafirmar los tonos oscuros se utiliza el pincel. En el caso del pincel se aconseja

lavarle con agua inmediatamente después de usarlo, ya que las tintas resistentes al agua se secan con mucha rapidez.

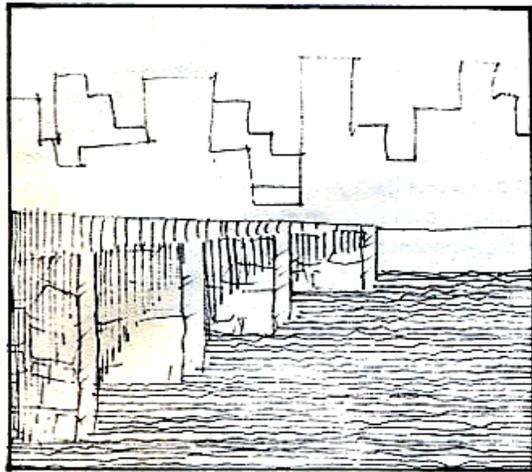
Cuando se inicia un dibujo es aconsejable utilizar una o dos técnicas, ya que el abuso de más técnicas provocaría confusión en el dibujante y un resultado poco convincente. Por esta razón los buenos dibujos a tinta son elaborados con pocas técnicas, realización estilística que consigue expresar más fácilmente las ideas, que a continuación observamos como el proceso de realización de un apunte.



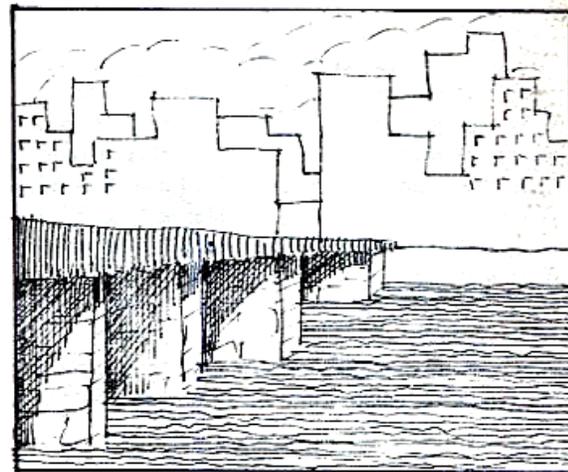
PRIMER PASO. Se realiza un boceto de lo que se quiere plasmar, los trazos son ejecutados con una plumilla delgada, de manera informal.



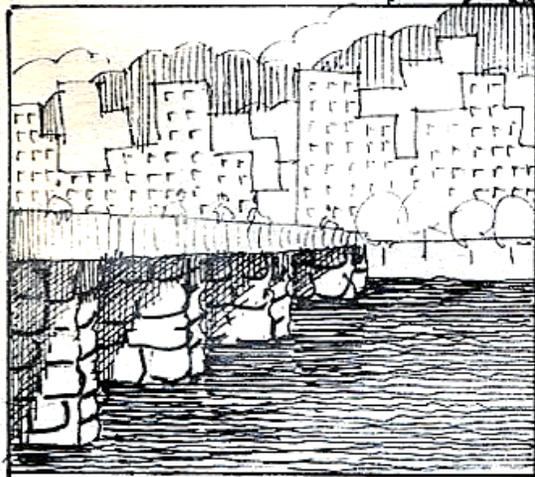
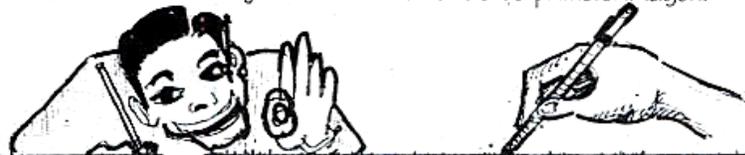
SEGUNDO PASO. Se definen los contornos del dibujo con un trazo más grueso y se empiezan a trabajar algunos detalles.



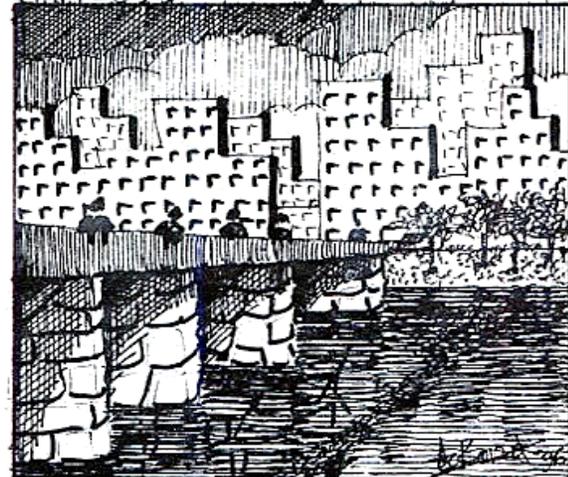
TERCER PASO. El detalle se va extendiendo con trazos más firmes aún sin definir las sombras con claridad.



CUARTO PASO. Las sombras se van oscureciendo y el fondo va tomando su primera imagen.



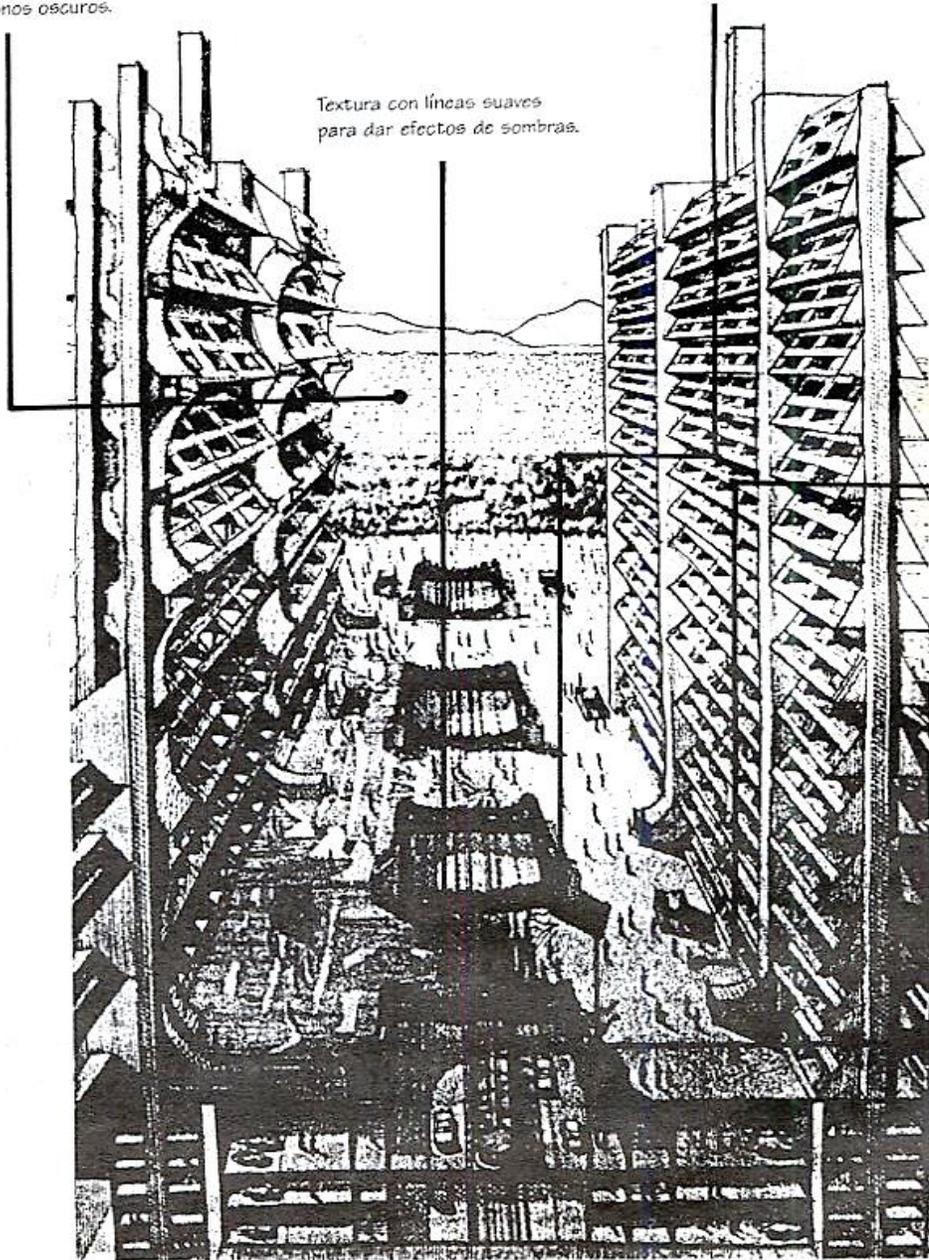
QUINTO PASO. Los contrastes de claros y oscuros logra que la imagen del dibujo se defina con mayor claridad, haciendo resaltar algunos detalles como los reflejos del agua.



SEXTO PASO. Damos los últimos detalles con líneas gruesas e intensas y ubicamos nuestras escalas humanas, elementos indispensables en todo trabajo arquitectónico; revisamos por última vez y luego lo firmamos, con lo que terminamos nuestro apunte.

La calidad del fondo se obtiene mediante pequeños y cortos trazos sin detalle y sin tonos oscuros.

La entonación se realiza por entramado en tonos oscuros, pero evitando llegar al negro.

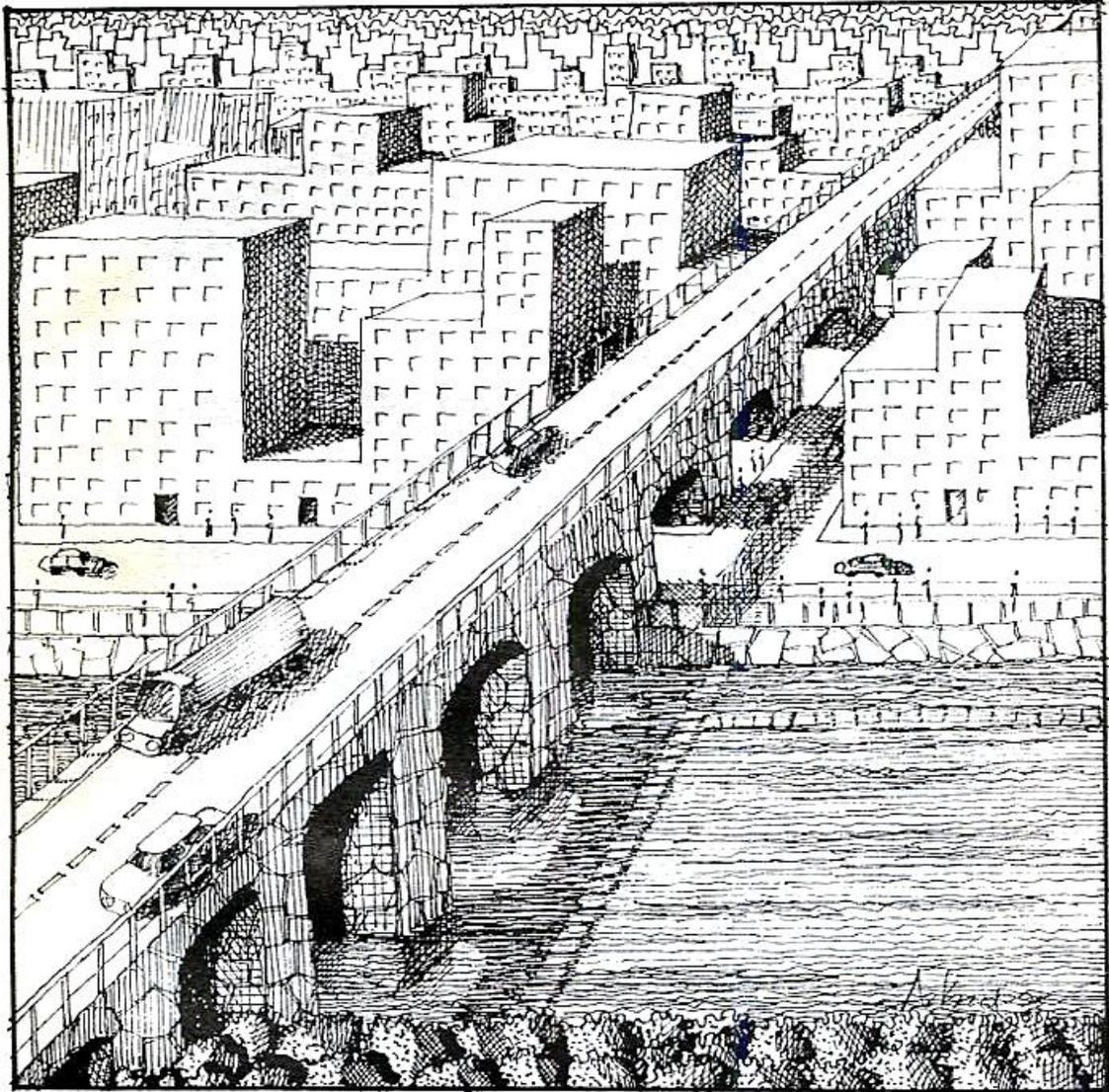


Textura con líneas suaves para dar efectos de sombras.

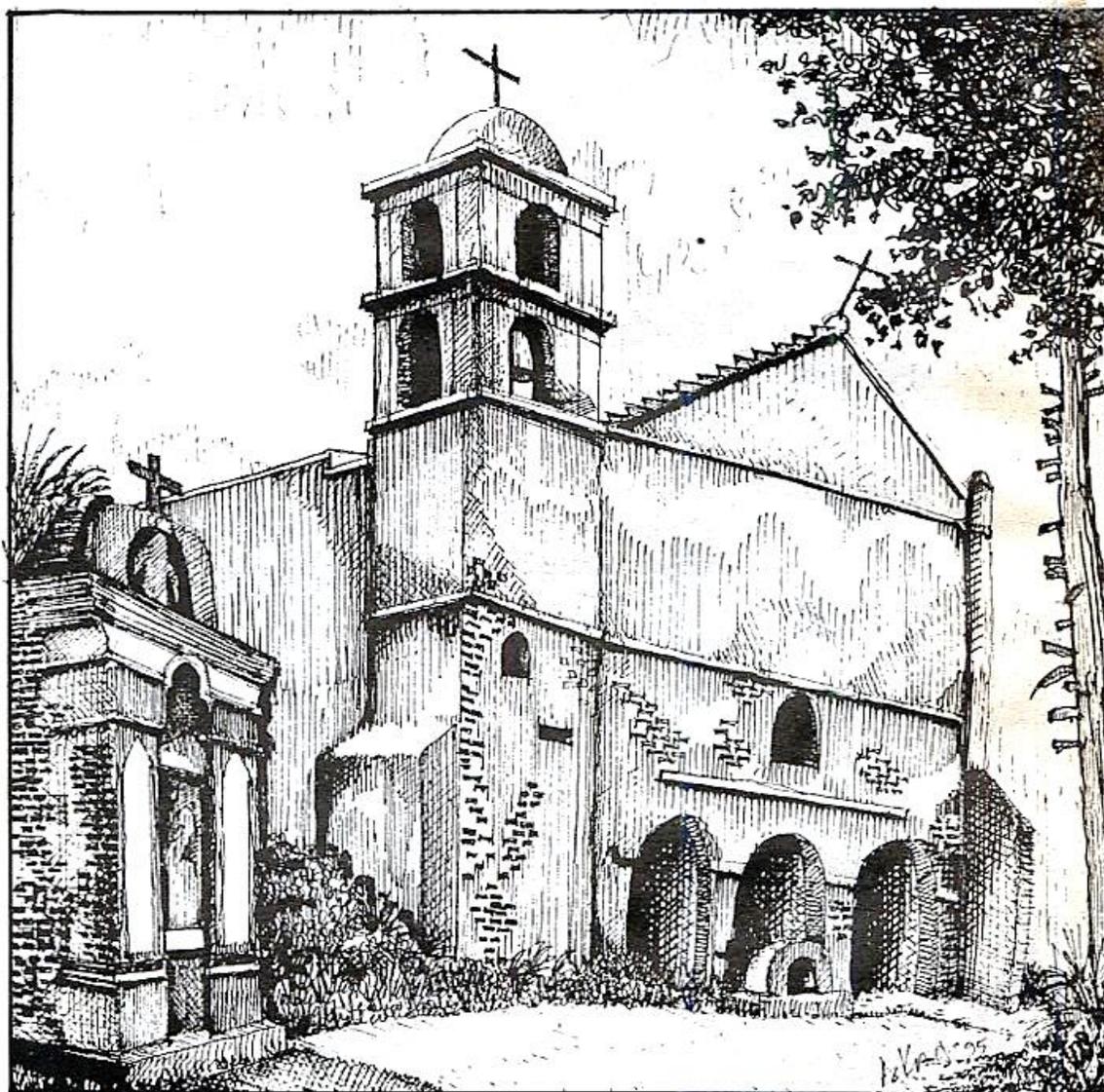
Escalas humanas elementos indispensables en el dibujo.

Tonos más oscuros para marcar somb. intensas.

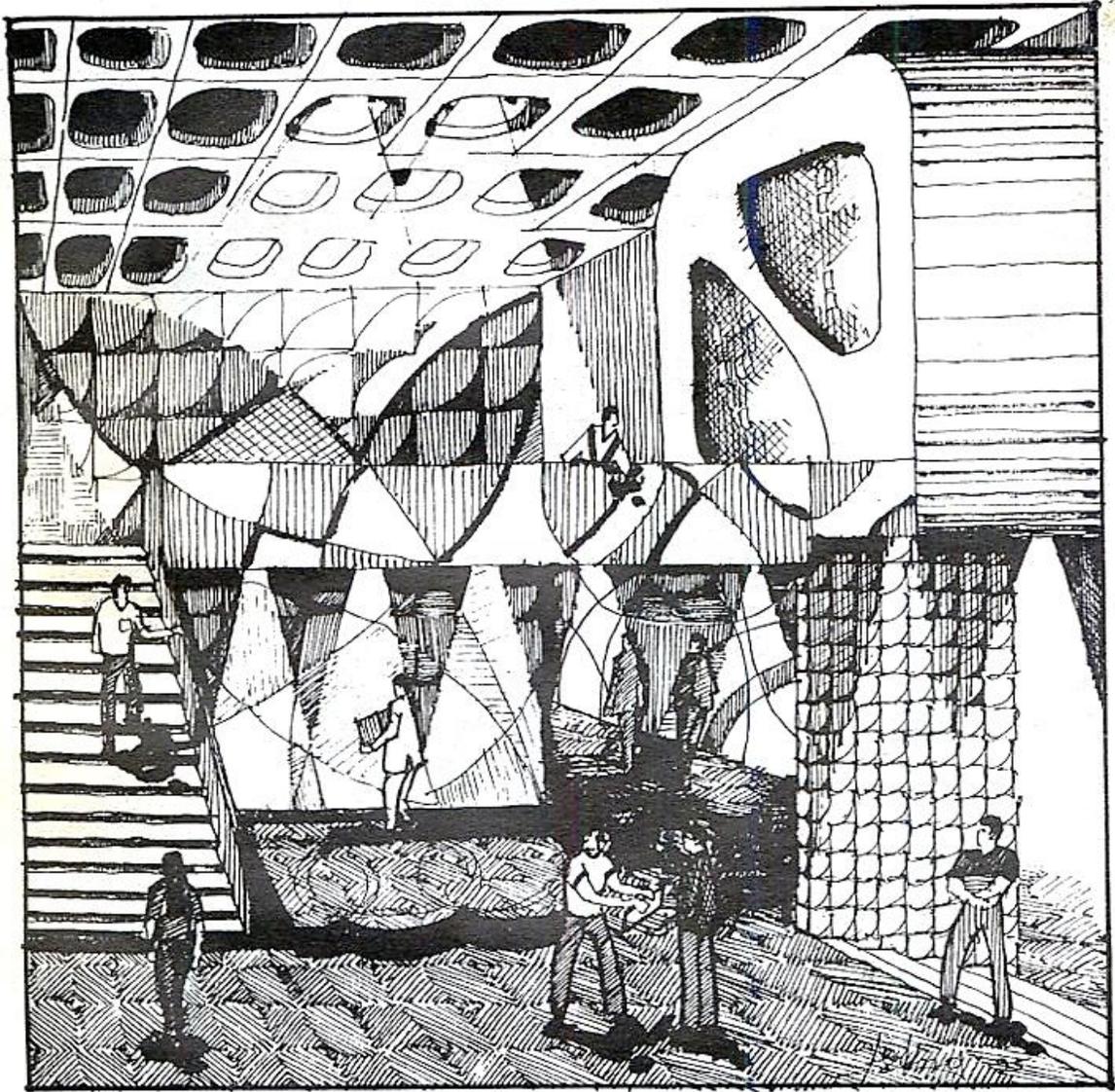
CONDOMINIOS VERTICALES
Técnica: Tintas Plumillas/Opalina
(O.J. Vázquez Montero)



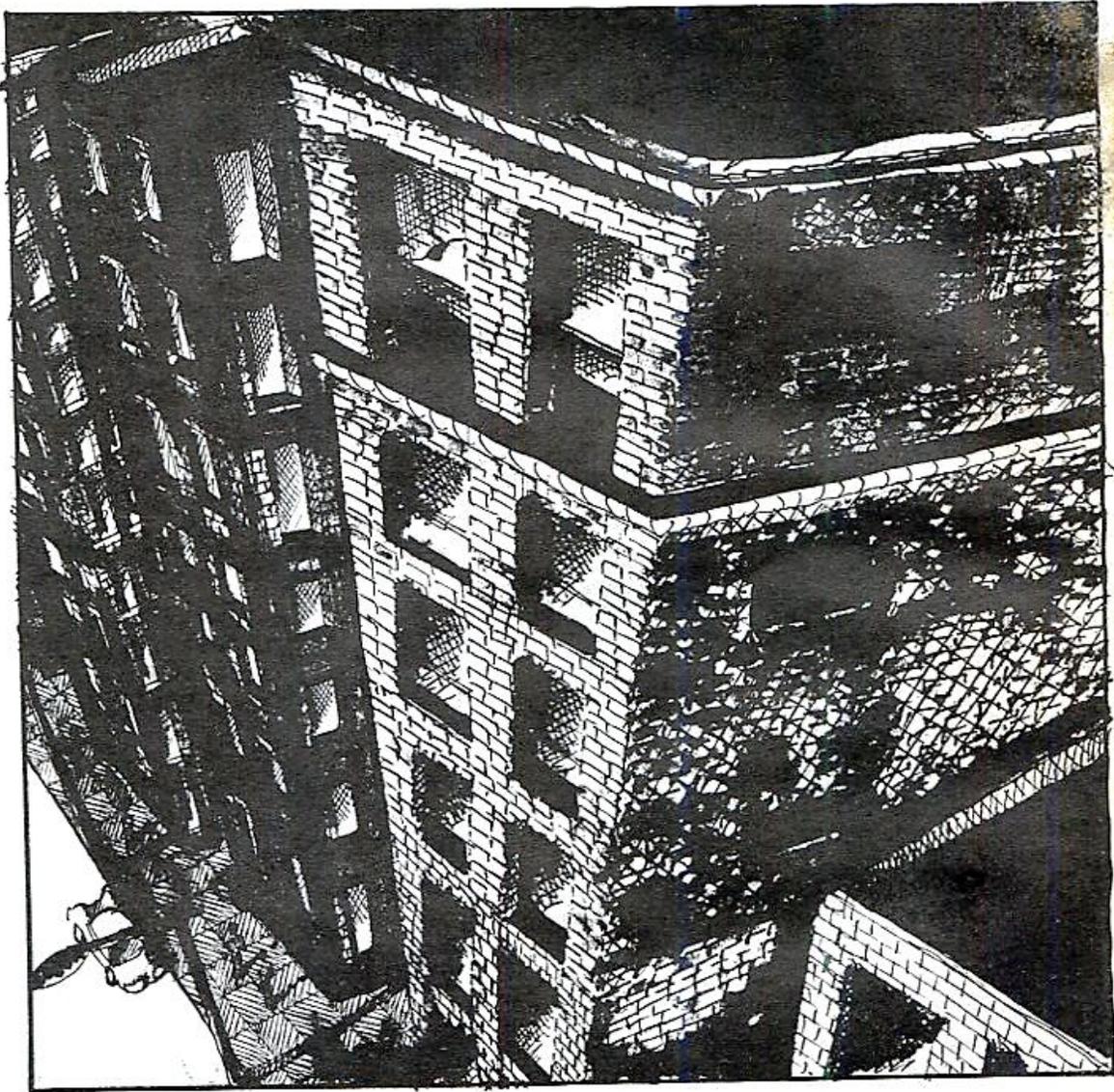
APUNTE. Se emplearon plumines de punto frío sobre papel bond.
(O.J. Vázquez Montero).



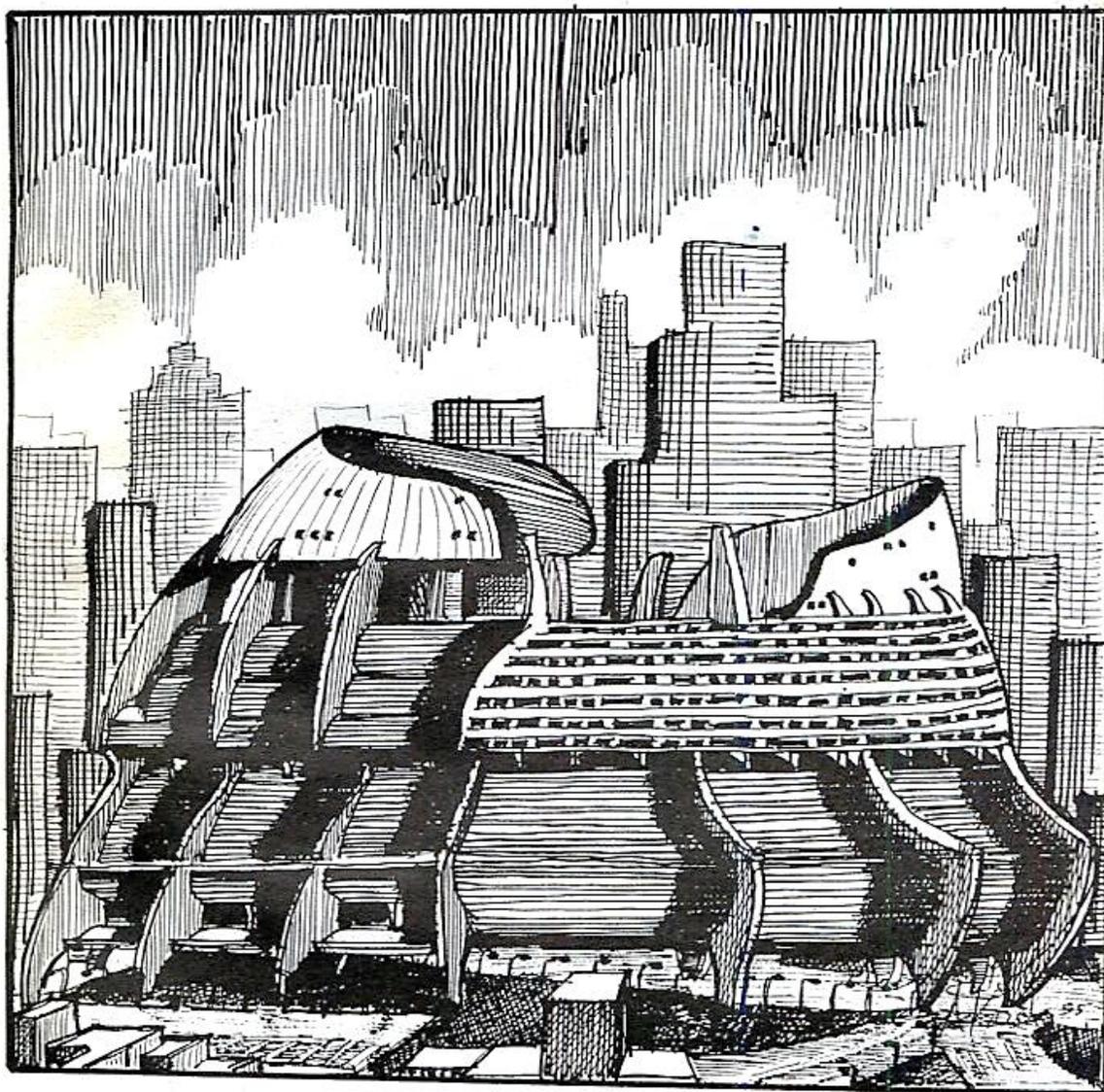
APUNTE. Se emplearon plumines de punto fino sobre papel mondé. (O.J. Vázquez Montero).



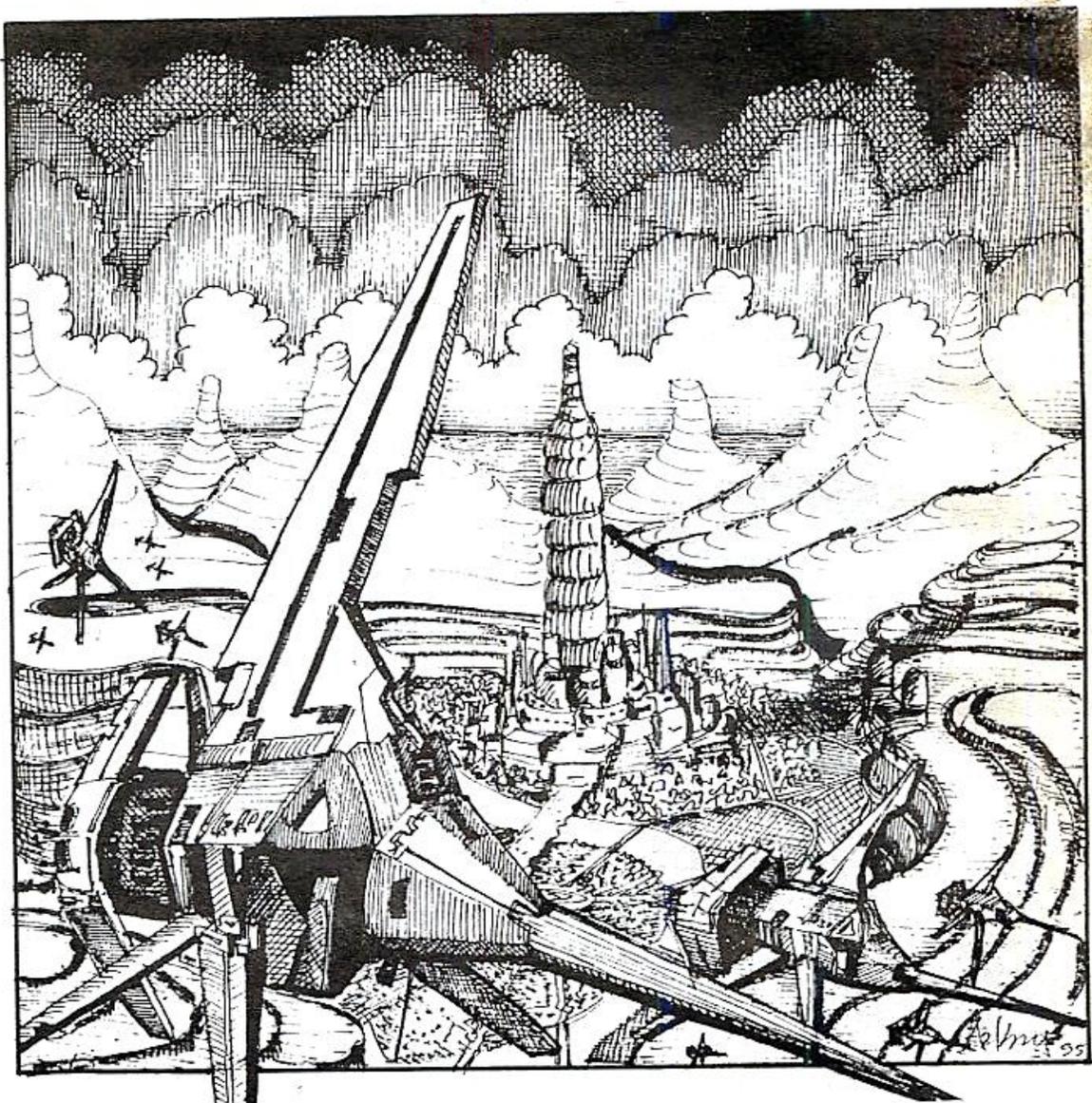
APUNTE. Plumones de punto medio sobre papel bond y detalles de tinta china con agua. (O.J. Vázquez Montero).



APUNTE. Trabajo elaborado con dos tipos de plumillas (diferente grosor) y sombreado con pincel ancho para grises y delgado para tonos negros (D.J. Vázquez Montero).



APUNTE Sobre un dibujo de ficción se usaron plumines de dos tipos de grosores. (O.J. Vázquez Montero).



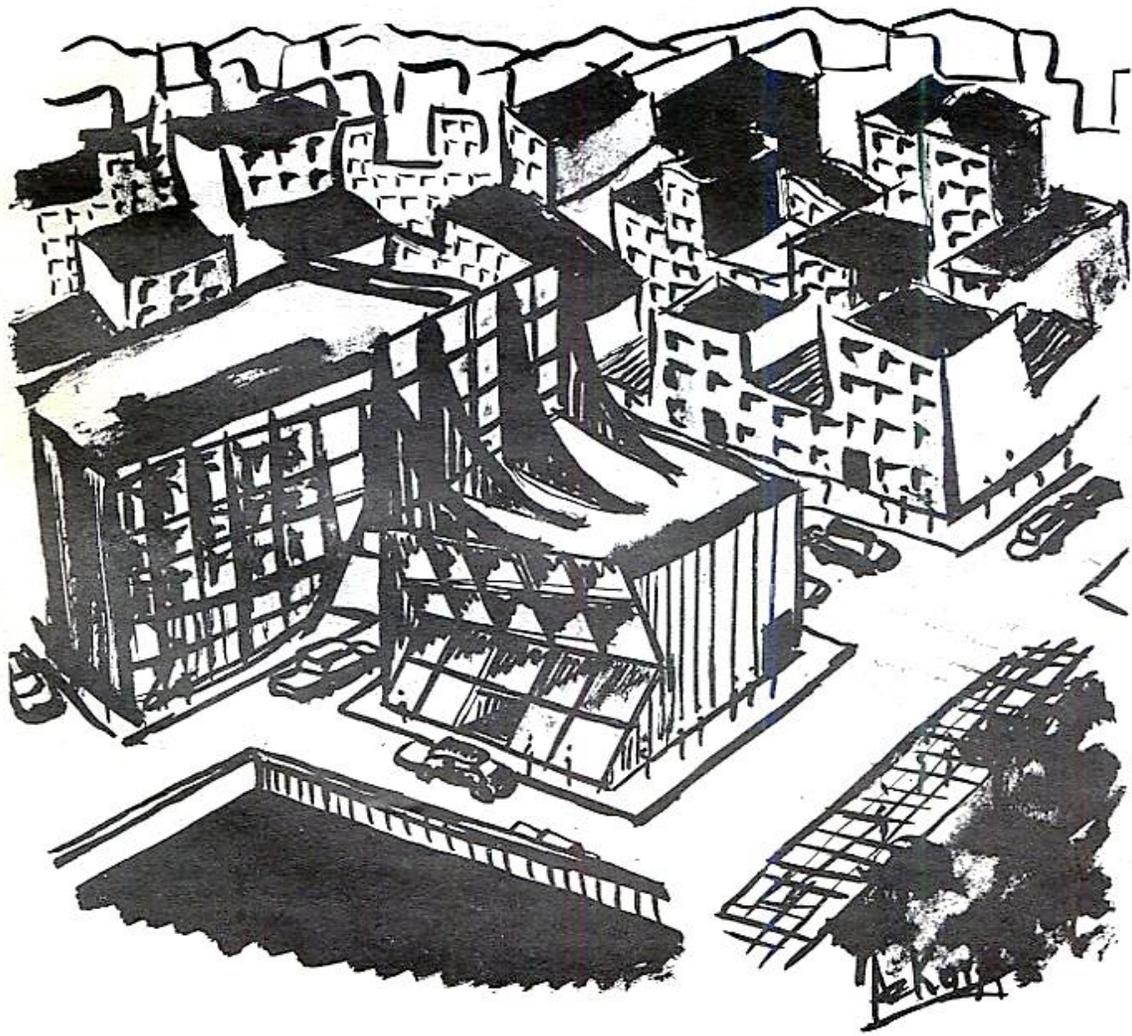
APUNTE. Para una ilustración de ficción se utilizaron plumillas speedball de tres grosores, la calidad es realmente muy similar a los plumines (esto queda a preferencia del dibujante).
(O.J. Vázquez Montero).

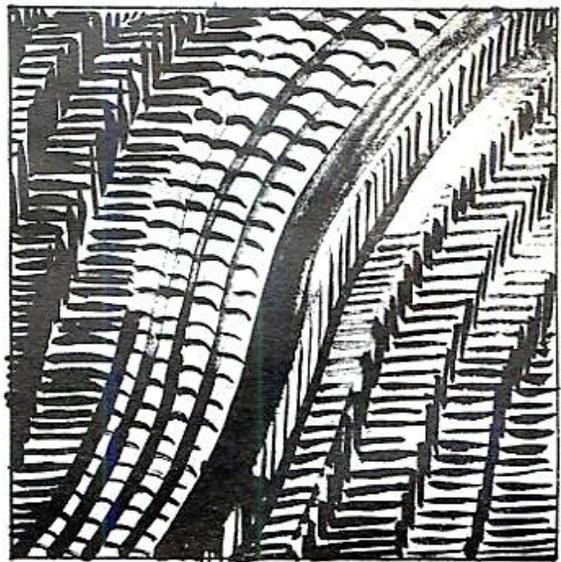
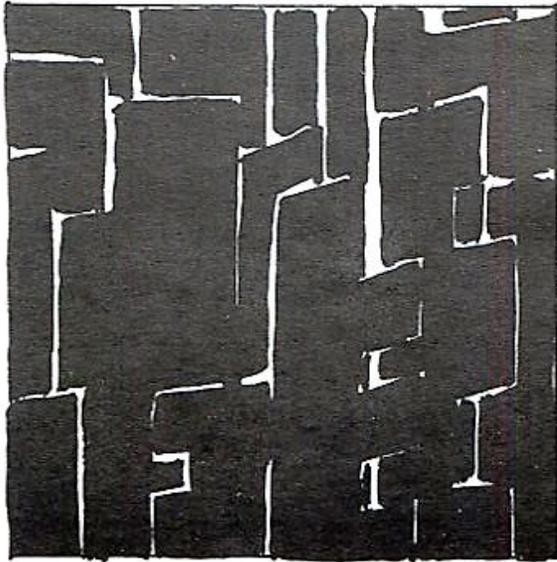
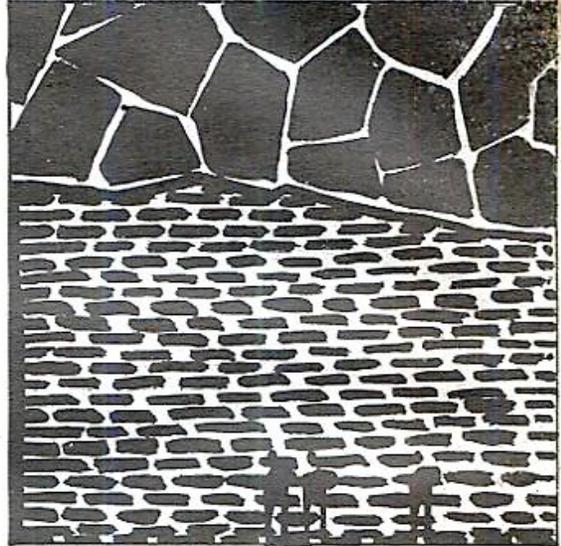
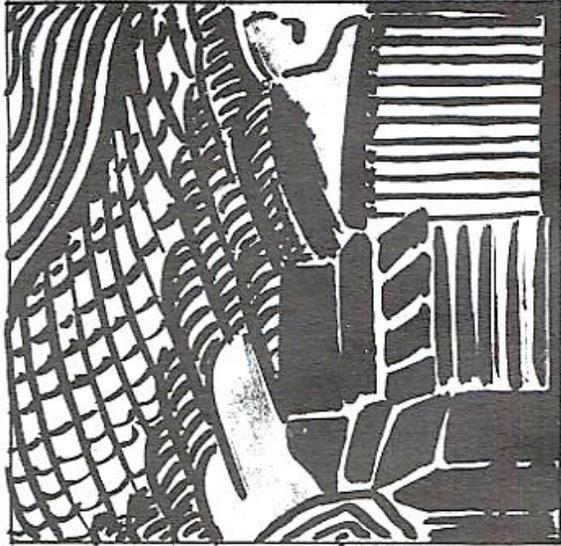
EL PINCEL

Herramienta de gran nobleza y antigüedad, de gran utilidad para lograr degradados y tonalidades de grises; con el pincel podemos obtener otros efectos interesantes, como las manchas que consisten en pinceladas sueltas sin detalles, sólo buscando lograr formas que en conjunto nos den la idea que queremos transmitir. Otra

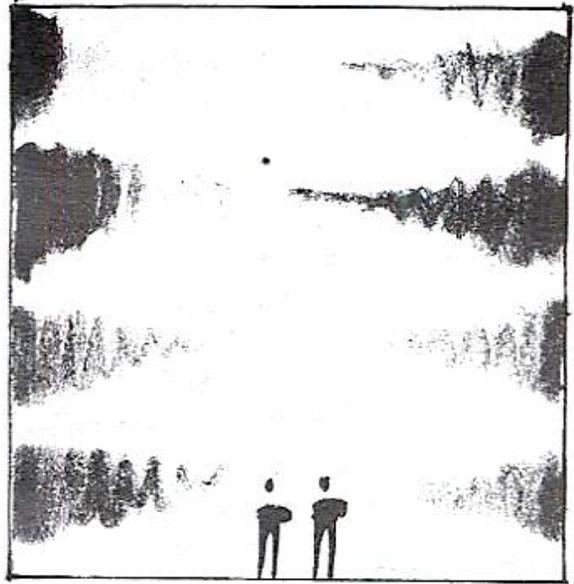
de las cualidades del pincel es su espontaneidad y su rapidez para conseguir trazos, ideal para momentos de urgencia, ya que con esta herramienta no es necesario trazar con lápiz la idea.

En las siguientes páginas damos varios ejercicios para practicar con el pincel y sus variantes de texturas.

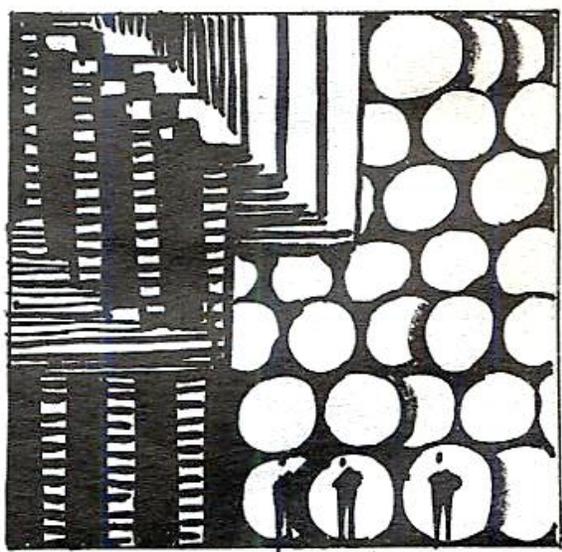
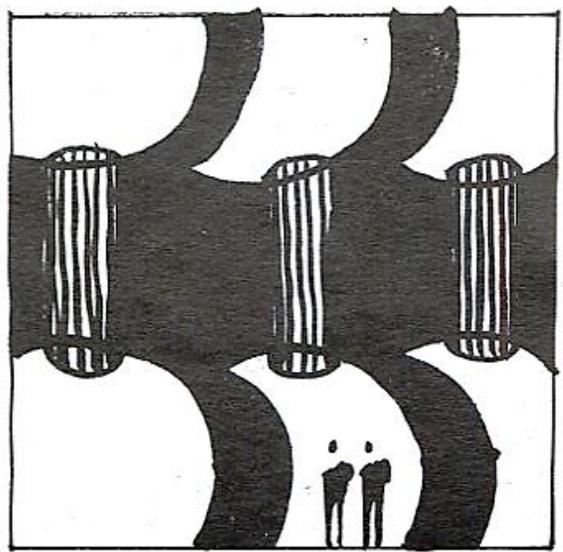
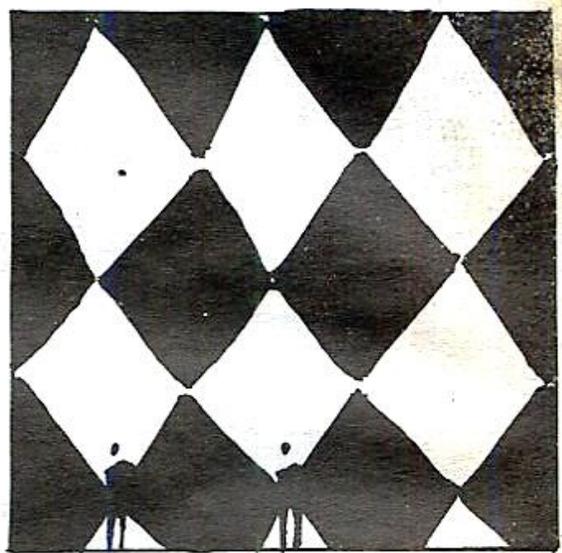
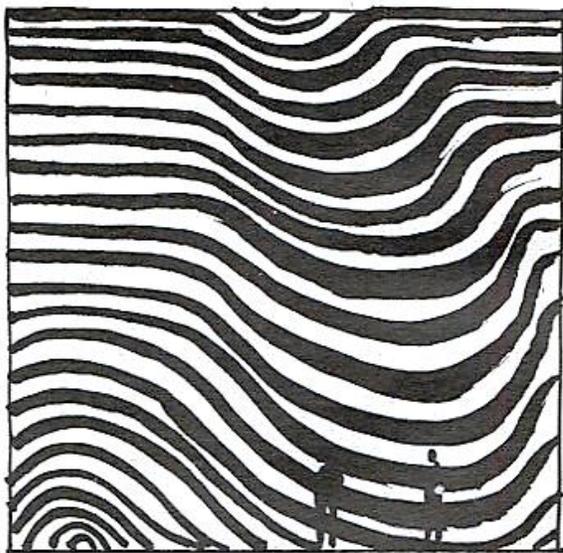




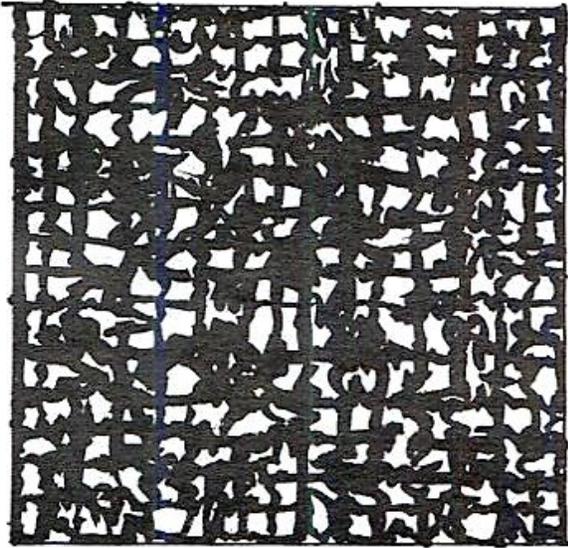
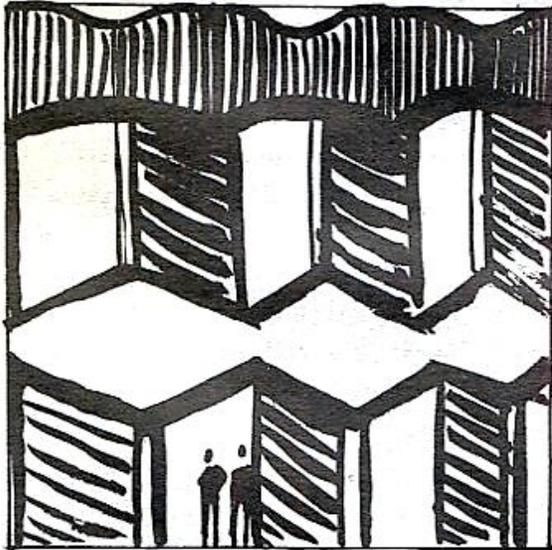
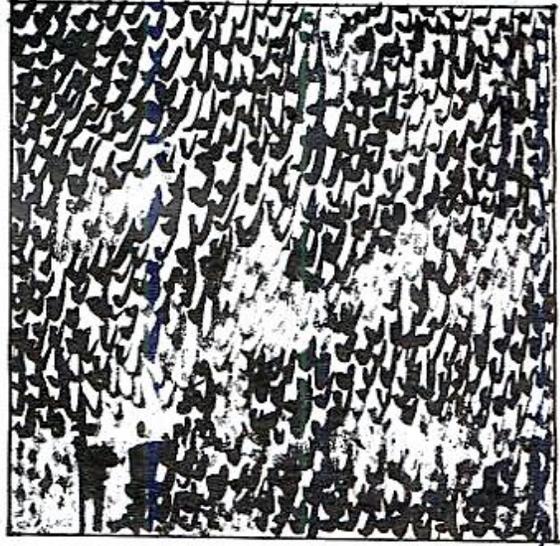
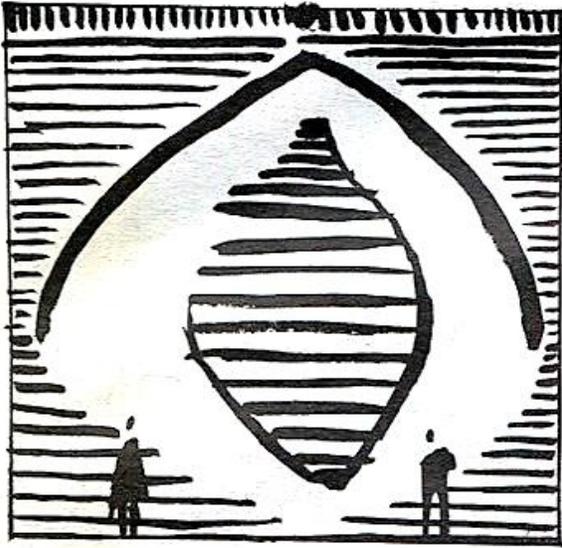
Alnd.



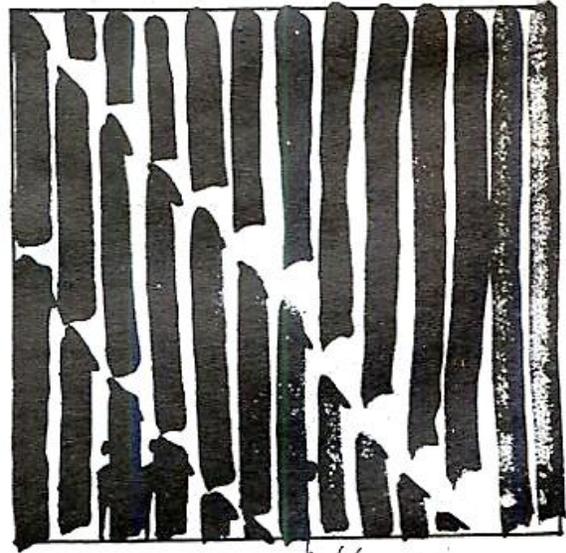
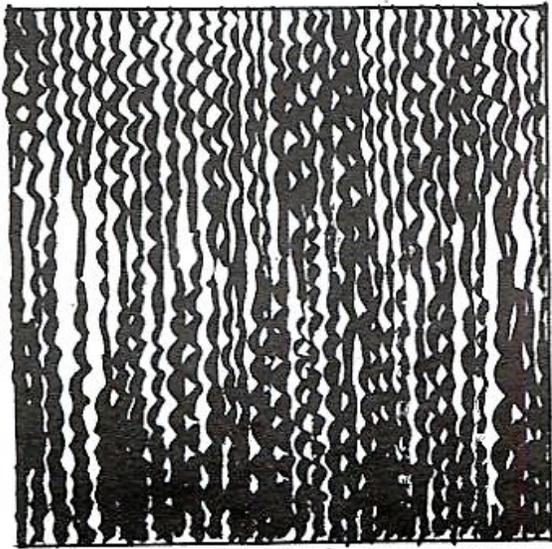
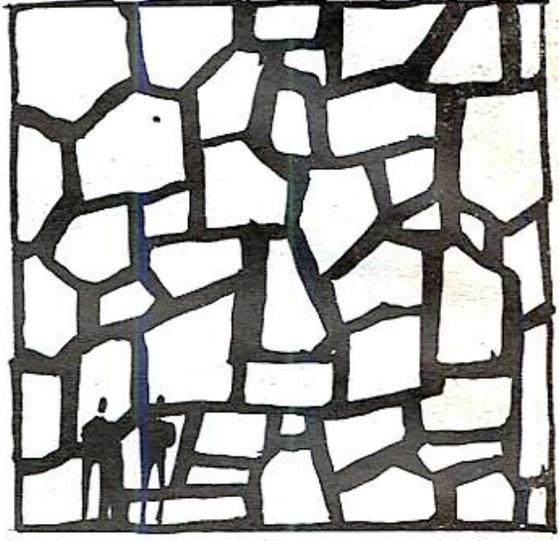
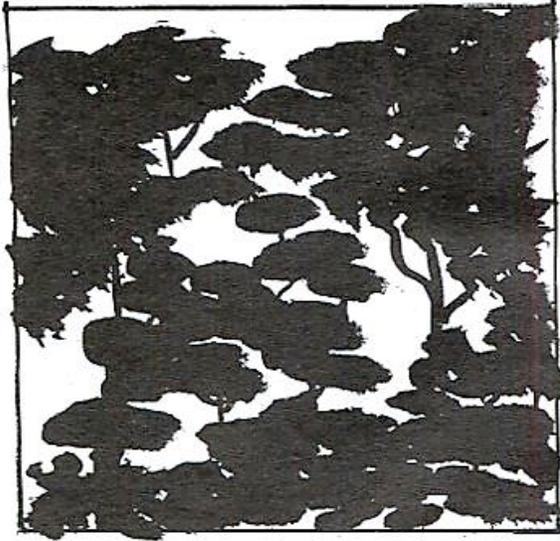
- kind -



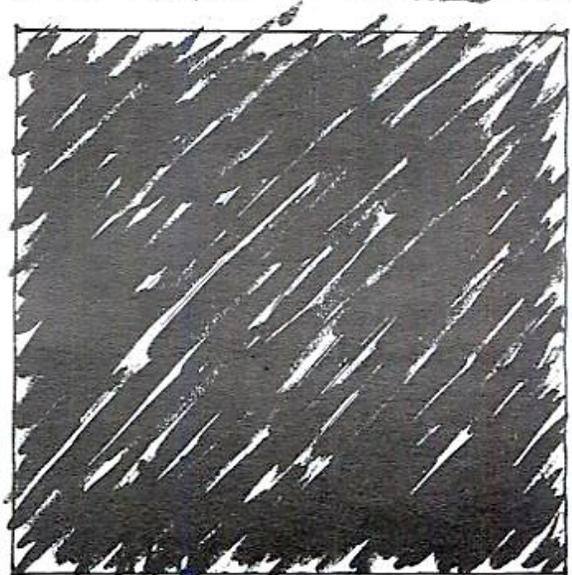
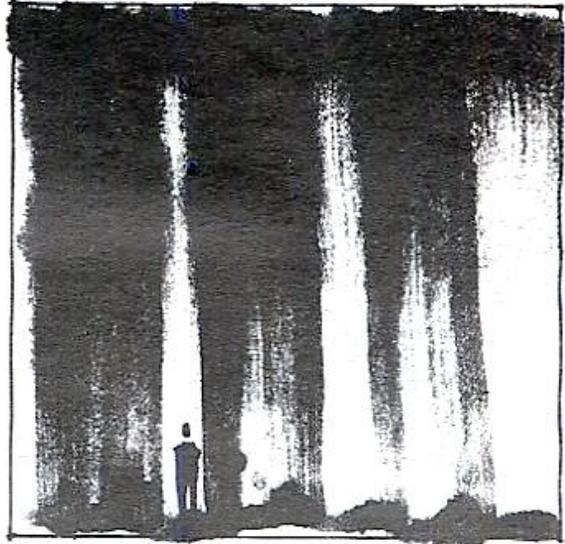
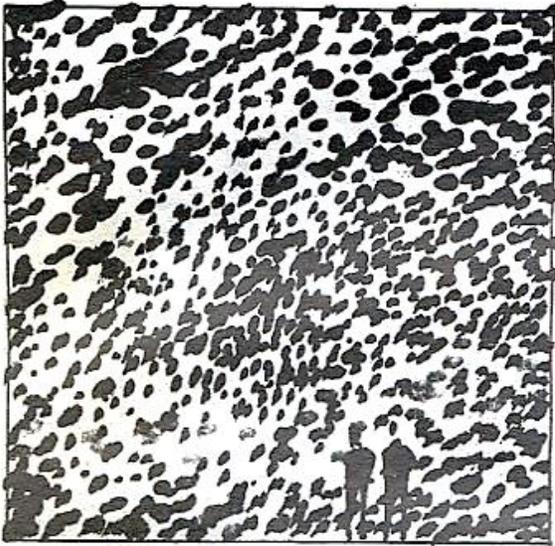
to Kno.



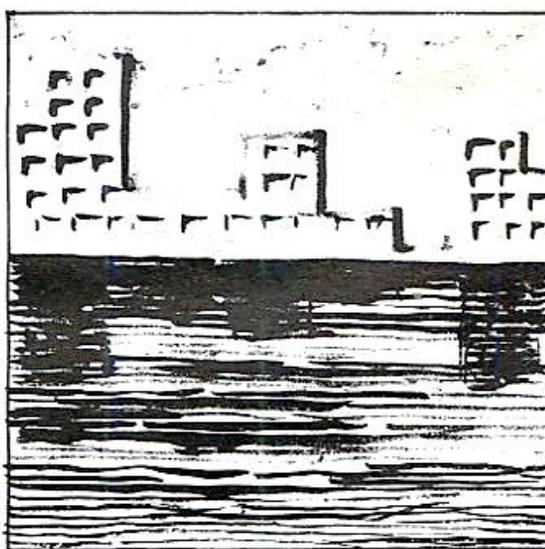
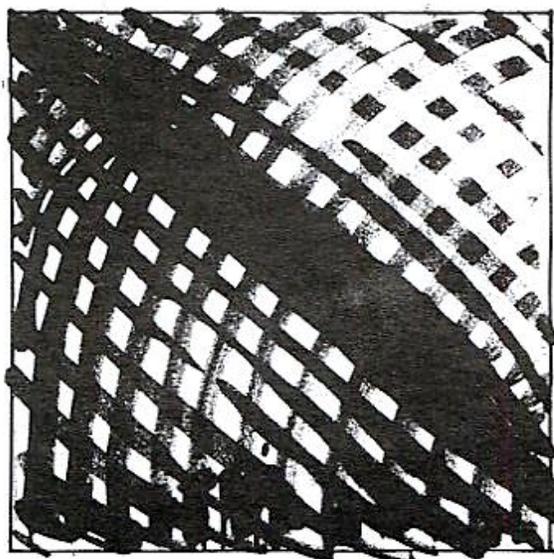
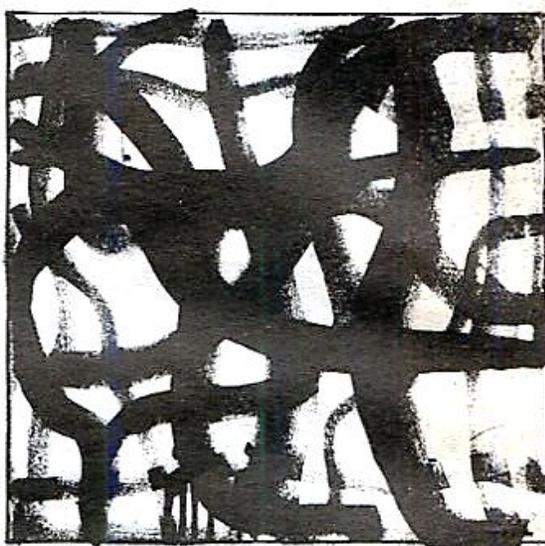
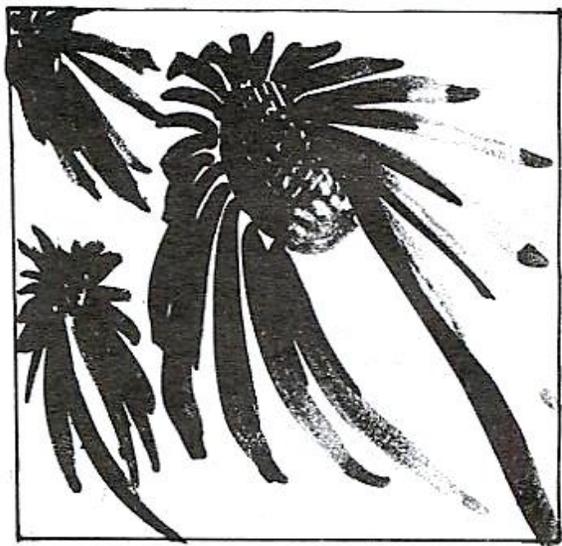
A. K. 1964



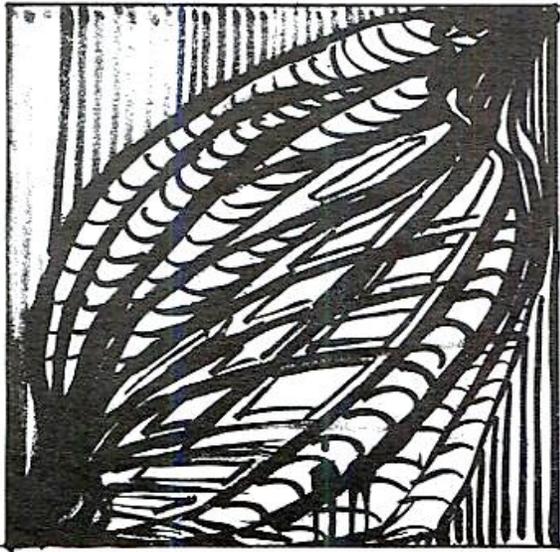
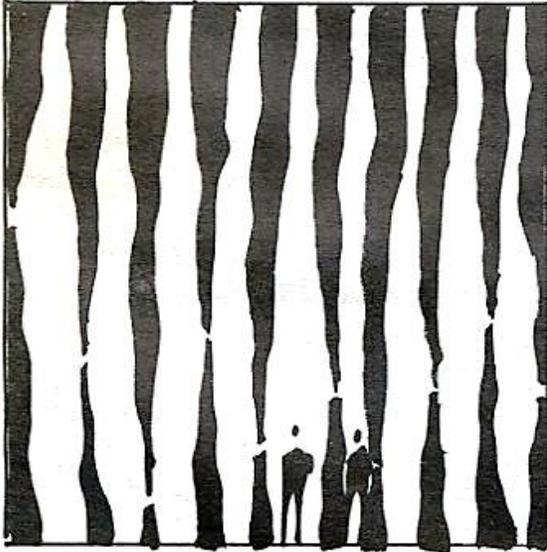
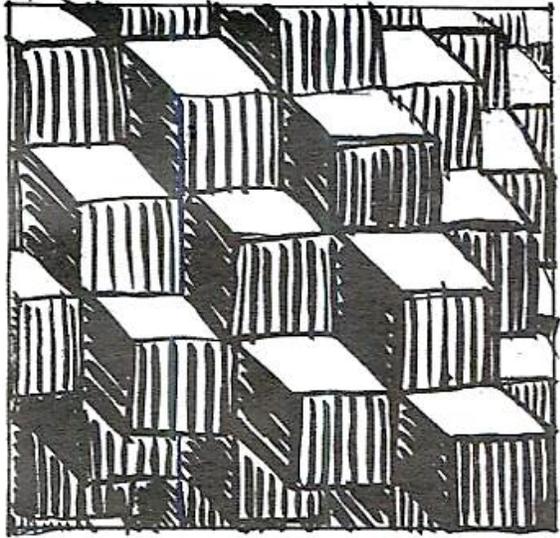
Shaw



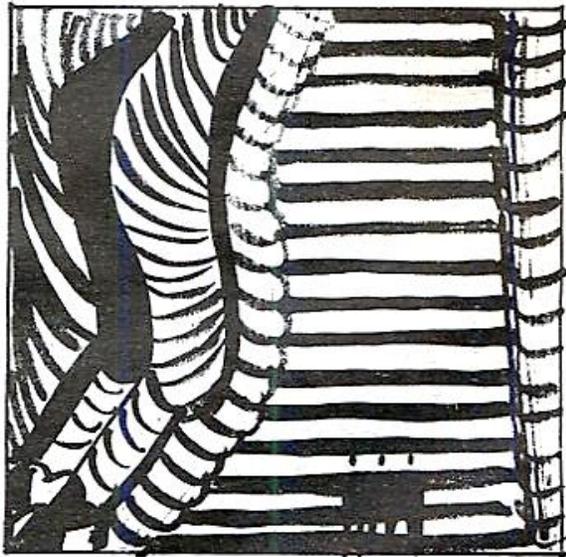
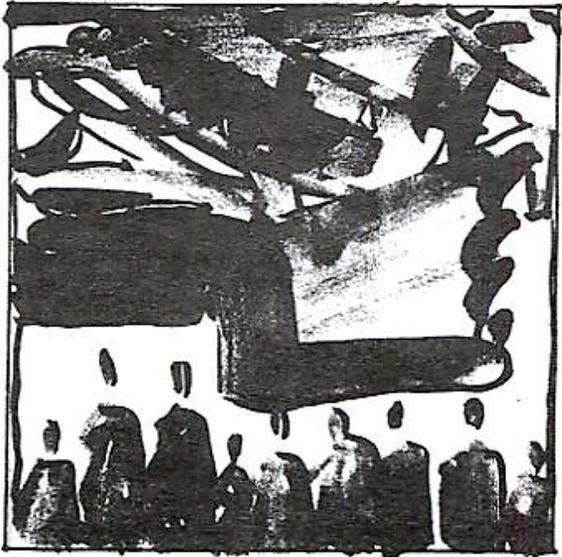
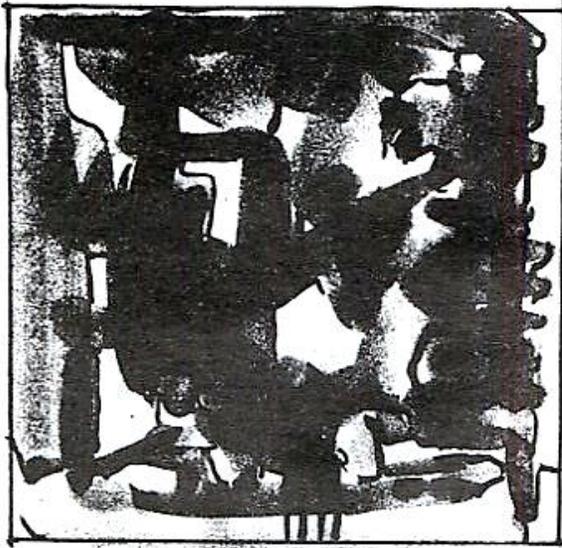
Handwritten signature or initials, possibly 'A. K. 01'.



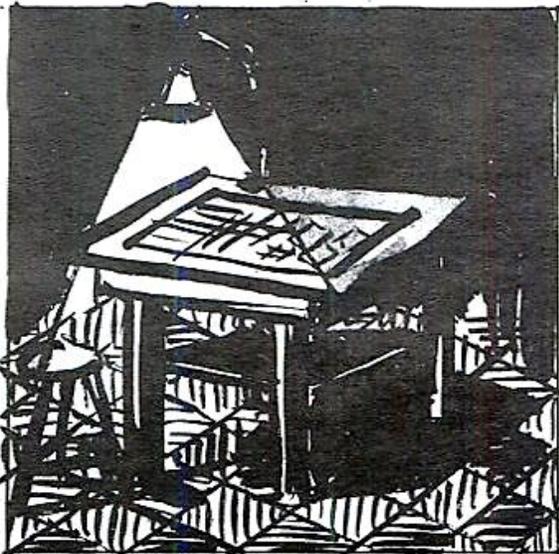
to Vord



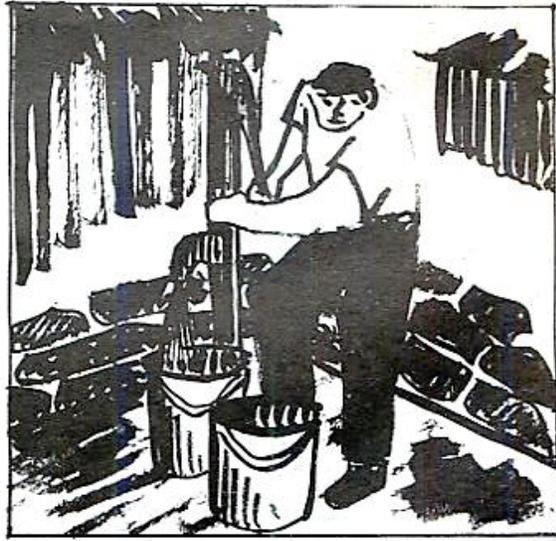
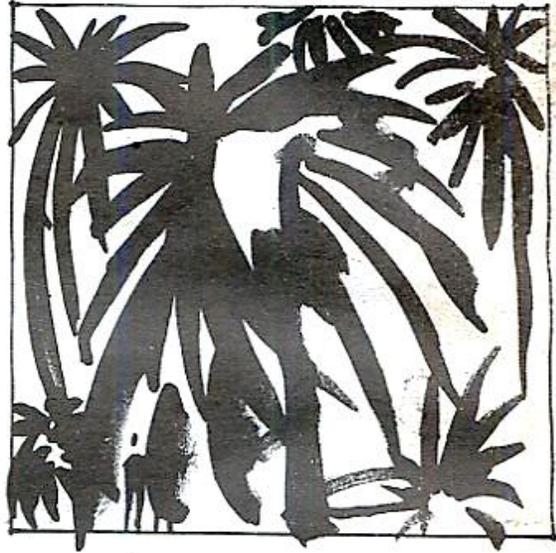
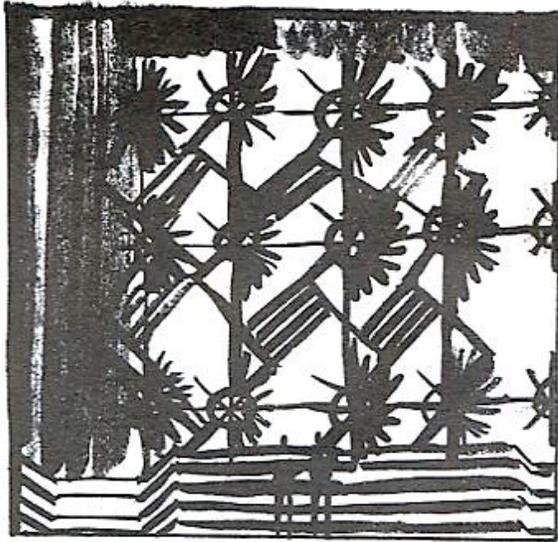
-Lind-



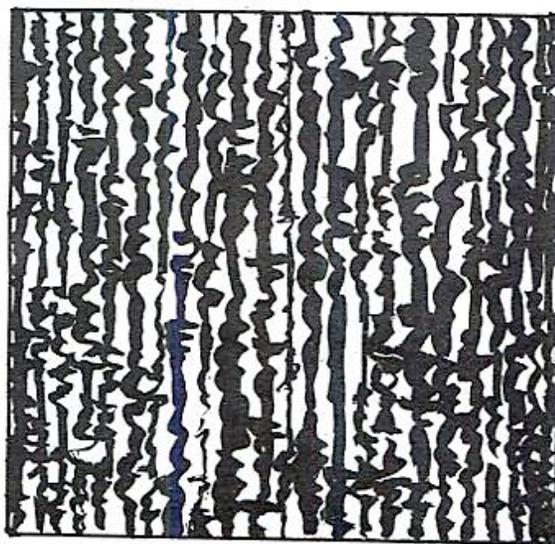
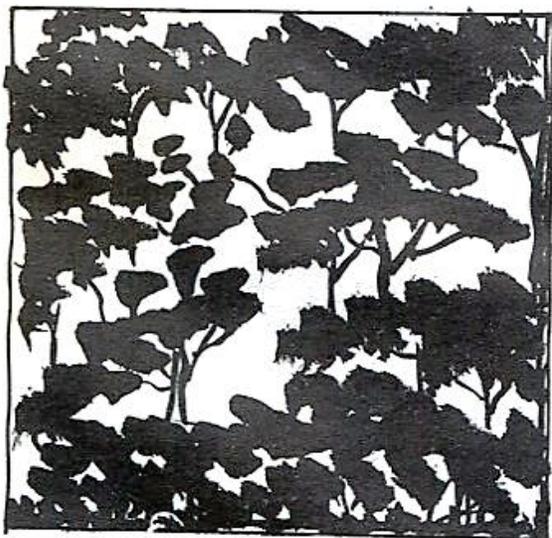
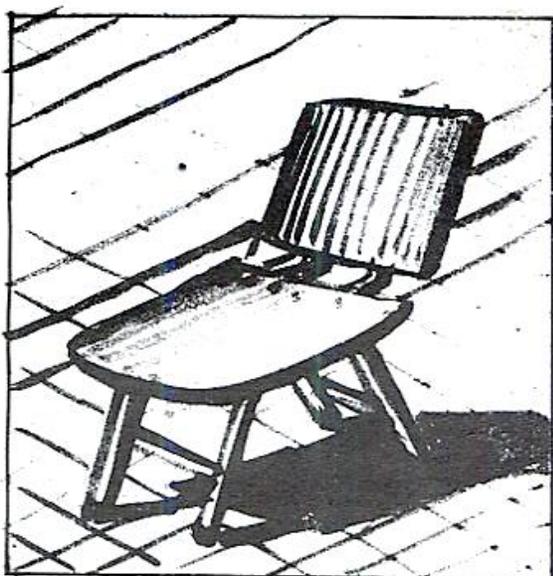
fa Vno



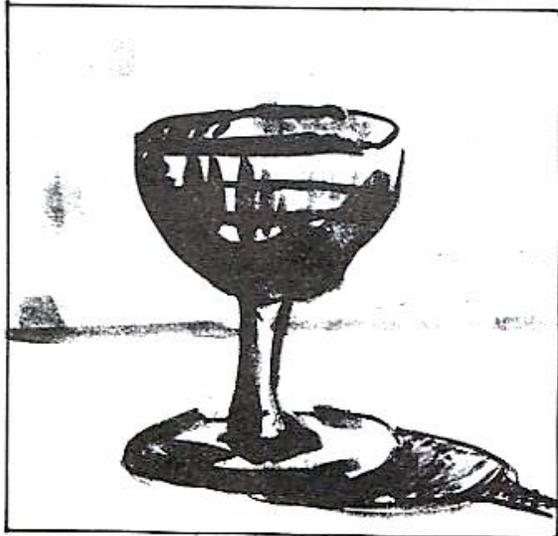
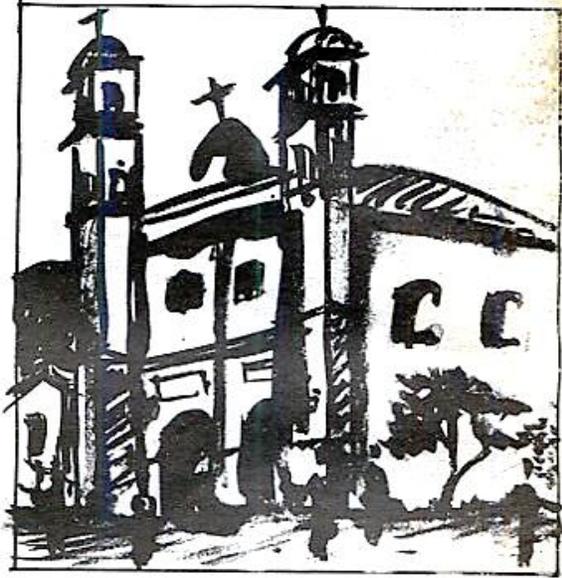
Sketch



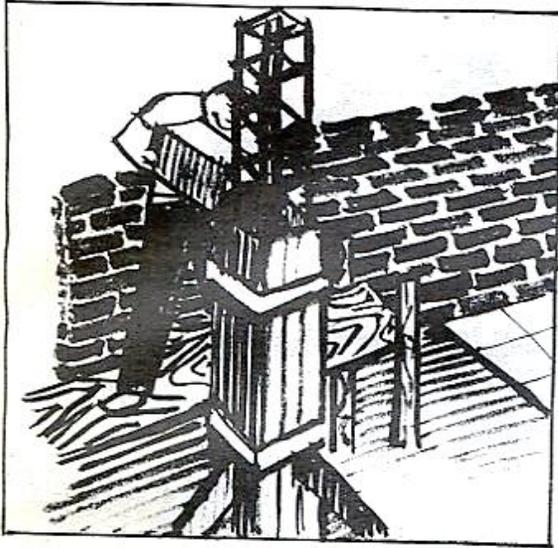
Falco de



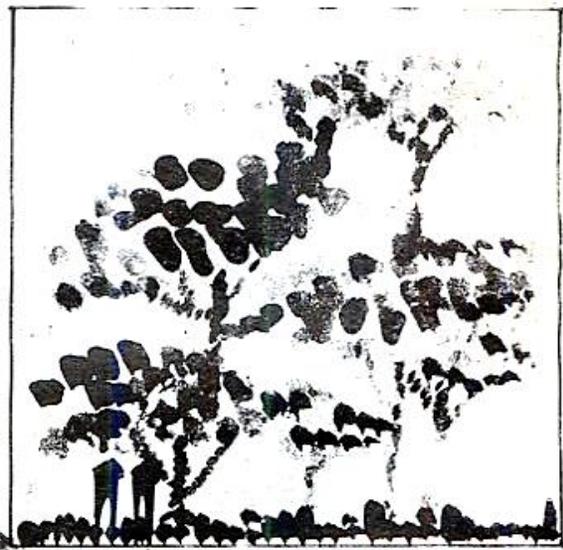
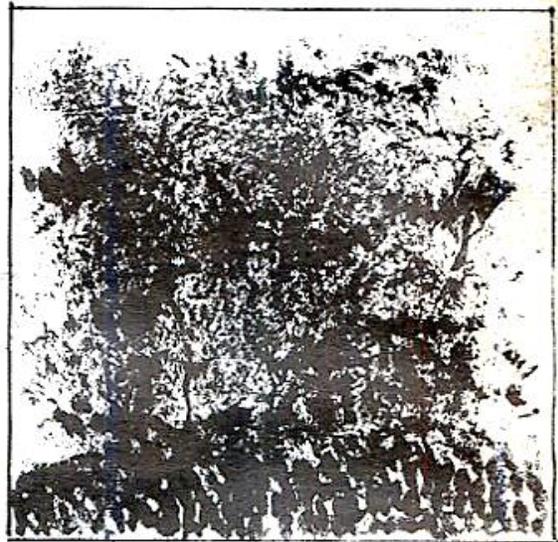
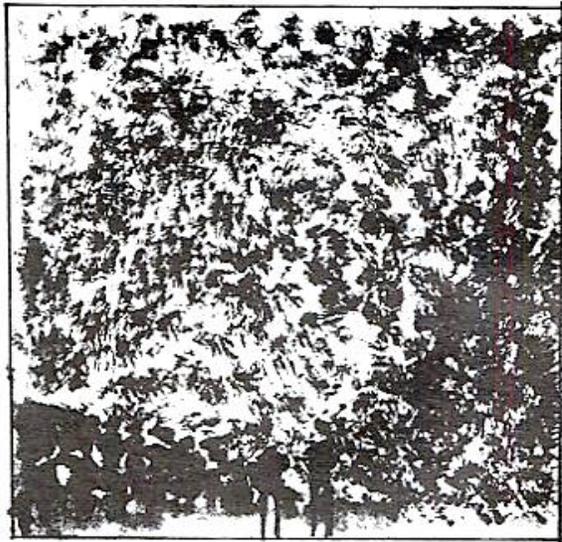
Arkus.



Handwritten signature or text, possibly 'Hand'.

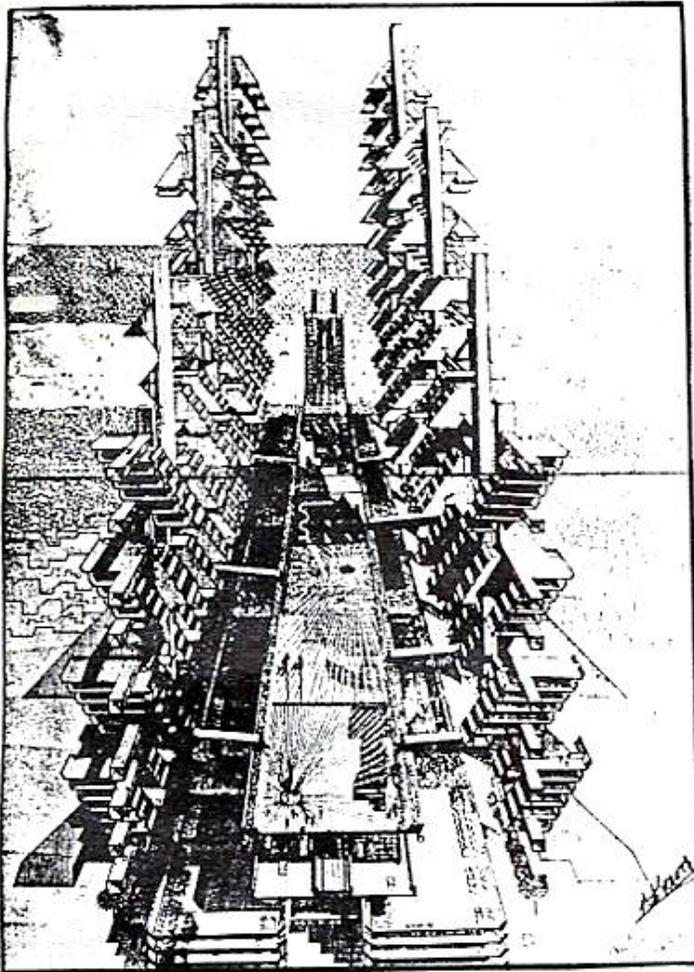


-fenu.



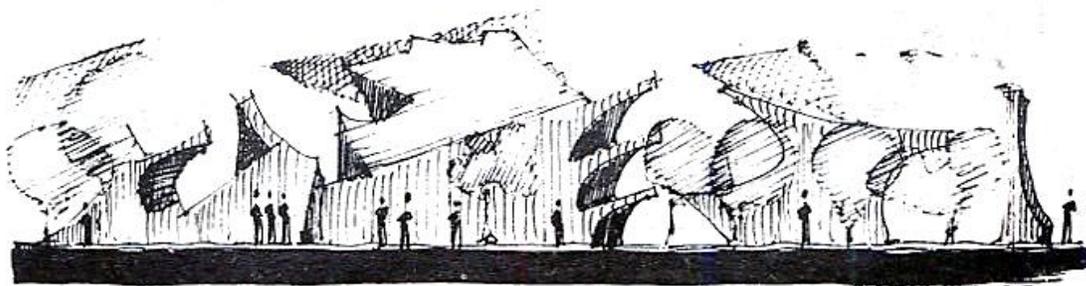
*Esta noche soy otra,
soy una espuma en el universo
el tamo que arrastra el viento,
soy sólo espiritual.*

• Elizabeth Solar

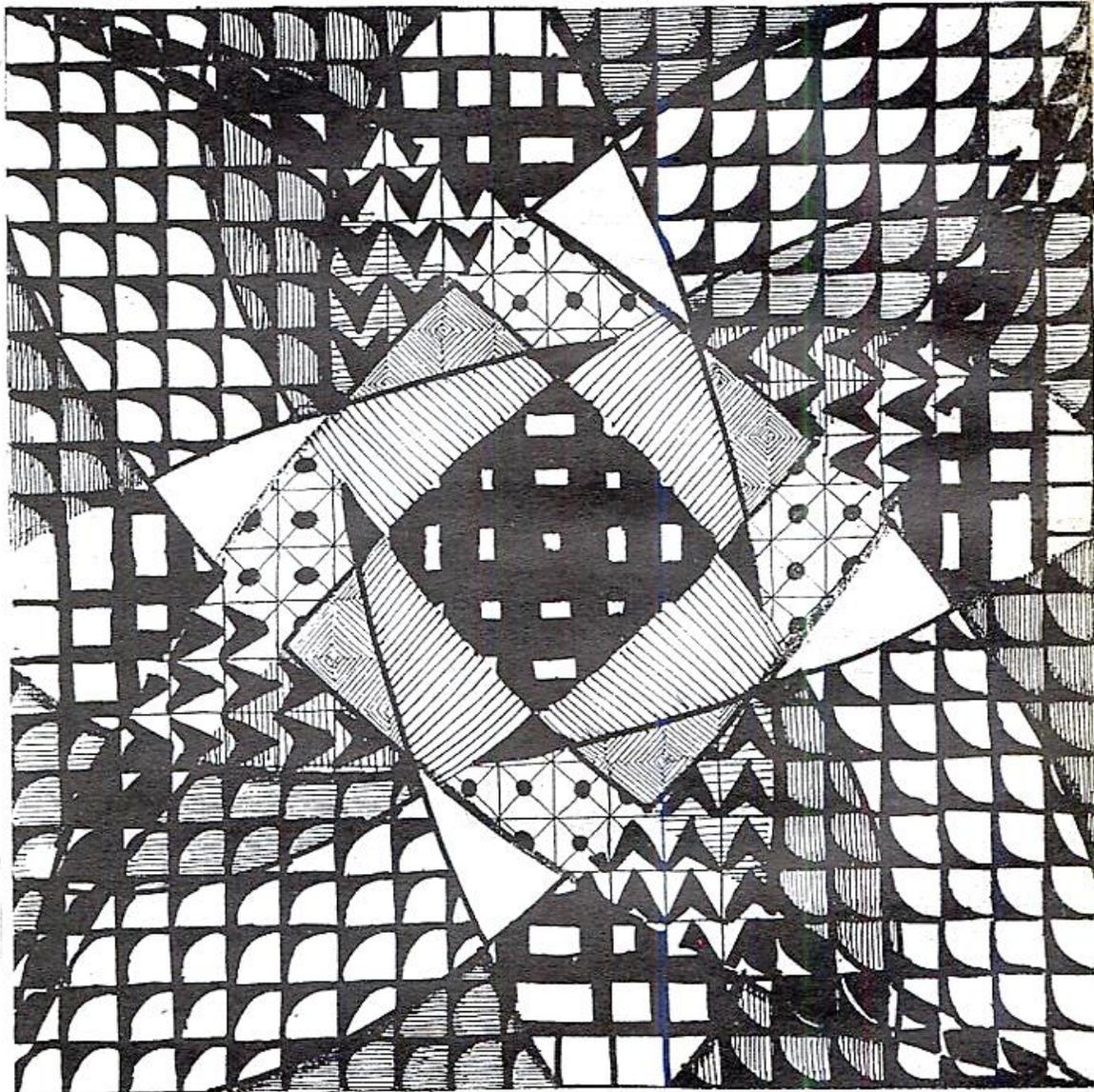


DISEÑO. De Paul Rudolph
"MANHATTAN EXPRESSWAY" dibujo
reproducido del original por
O.J. Vázquez Montero. Tinta
china y plumillas sobre cartulina
ilustración.

4



TEXTURAS FLUCTUANTES



TEXTURA FLUCTUANTE. Realizada con plumillas, pincel y tiralíneas, con apoyo del juego geométrico.
(O.J. Vázquez Montero).

TEXTURAS FLUCTUANTES

Las texturas son elementos indispensables dentro del diseño, pues nos permiten dar vida a un trabajo cuando muchas veces el dibujo carece de atractivo. Para colocar una textura es necesario justificarla, ya que diseñar un proyecto sin los acabados adecuados provocaría una incongruencia que sería fácilmente detectable; muchos artistas, tanto pintores como diseñadores, experimentan con las texturas, ya sean ilusorias o reales, permitiéndole al artista la posibilidad de crear otras alternativas de calidad para sus trabajos de presentación.

En este trabajo presentamos variantes de texturas fluctuantes que nos permiten conocer los contrastes entre los acabados y la escala humana. El sentido fluctuante lo podemos entender como el manejo de la textura abstracta, que nos da como resultado una infinidad de ideas y formas fantásticas.

Las texturas fluctuantes aquí expresadas son tan sólo una mínima parte de un mundo infinito de ideas, que tienen como intención proponer algunas formas de acabados que puedan servir de consulta para el lector.

OBJETIVOS: Conocer elementos importantes del diseño, como REPETICIÓN, GRADACIÓN, RADACIÓN, ANOMALIA, CONTRASTE, CONCENTRACIÓN, ESPACIO, etc. e integrarlos entre sí, para conocer otras propuestas dentro del diseño, que nos sirvan de apoyo para trabajos de pintura, dibujo, diseño gráfico o arquitectura, etc.

TÉCNICA: Este trabajo fue realizado con las bases de la geometría descriptiva y con mucha creatividad.

MATERIAL: Estuche de juego geométrico, escuadras, papel milimétrico, estilógrafos, plumines o plumones de diferente grosor, tintas, etc.

PROCESO DE ELABORACIÓN: La elaboración de una textura fluctuante debe estar acompañada de tres tipos de líneas. a) La línea como mensaje b) La línea como sensación c) La línea como idea.

La línea como mensaje: Es el trazo que se hace

al azar aparentemente sin ninguna dirección concreta, pero con ella damos el primer paso de comunicación visual, este punto es importante porque nos permite la posibilidad de crear varias alternativas con un mismo lenguaje que más adelante se irán definiendo por las sensaciones que cada uno refleja.

La línea como sensación: Implica el carácter propio del artista, podríamos decir que es el sentimiento espiritual que el diseñador da a sus trabajos y que la intención es llegar más allá de los ojos del observador y comunicar algo que difícilmente se podría expresar en palabras.

La línea como idea: Es la parte física del diseño, ya que una vez teniendo "sensibilizado" nuestro trabajo, el artista puede empezar a manejar, formas, texturas, sombras, colores, combinaciones, etc. La intención es impactar al observador de manera contundente, como resultado final de un proceso de integración de mensajes, sensaciones e ideas, que darán como resultado una propuesta o solución a determinados problemas.

Para empezar a "experimentar" con las texturas fluctuantes se utilizan un papel cuadriculado, un par de escuadras, un juego geométrico y varios plumones de diferente graduación y con ellos empezamos a "jugar", sin olvidarnos de las escalas humanas que nos permiten tener una referencia en la evolución del trabajo.

Debemos recordar que gracias a estas texturas han surgido proyectos arquitectónicos muy interesantes que han revolucionado la arquitectura y las artes plásticas en donde surgen nuevas propuestas para el arte moderno y el diseño. A todo este trabajo lo podemos visualizar no sólo como un elemento abstracto, sino como una sugerencia a una propuesta arquitectónica o solamente como una idea decorativa.

A continuación presentamos diferentes texturas y sus variantes de diseño.

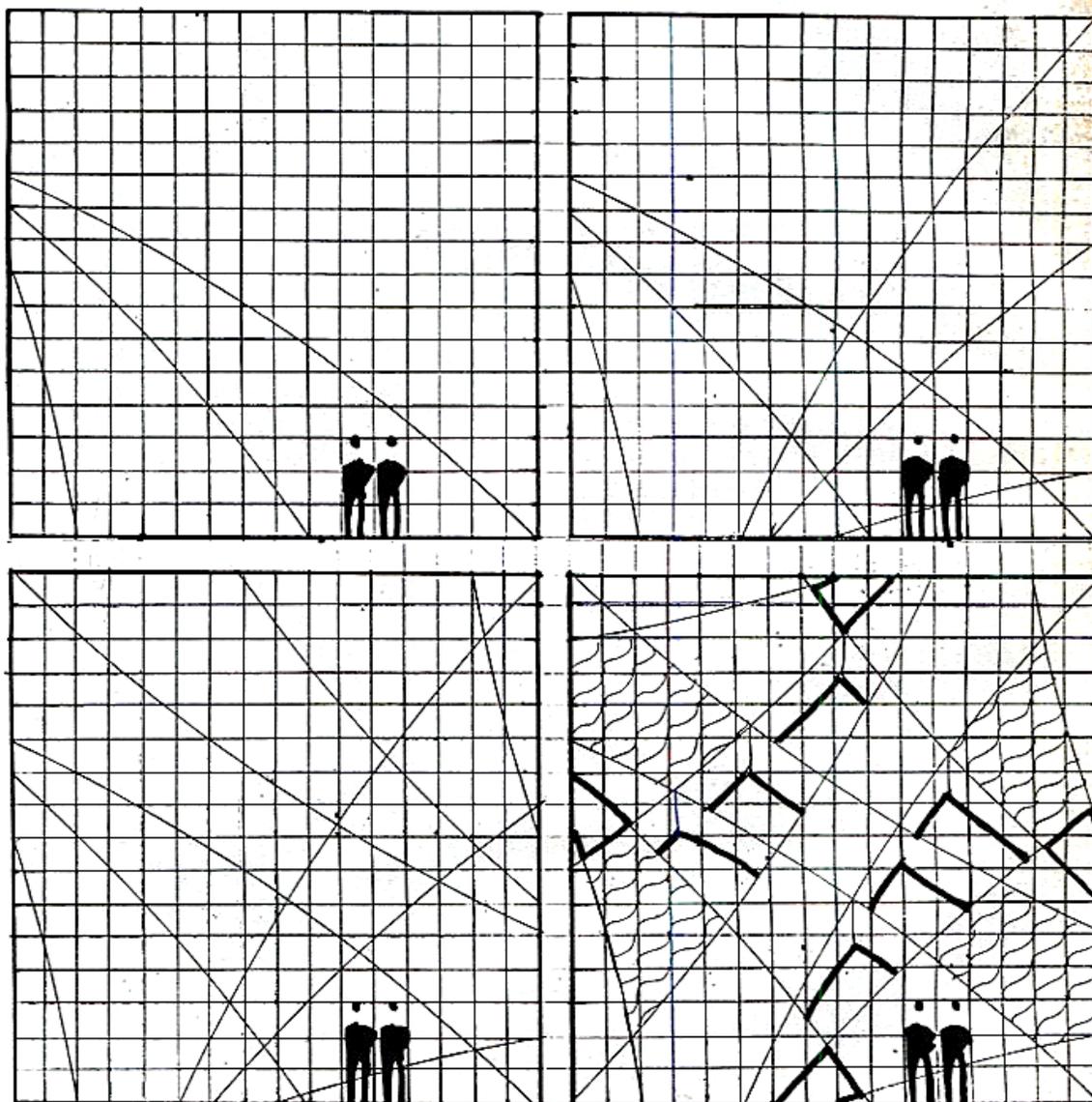
*La vida tiene instintos gatunos
una colección de rostros atraviesa*

*la pupila
narcotiza
nos entregamos a sus fauces.*

Elizabeth Solar

PRIMER PASO

SEGUNDO PASO



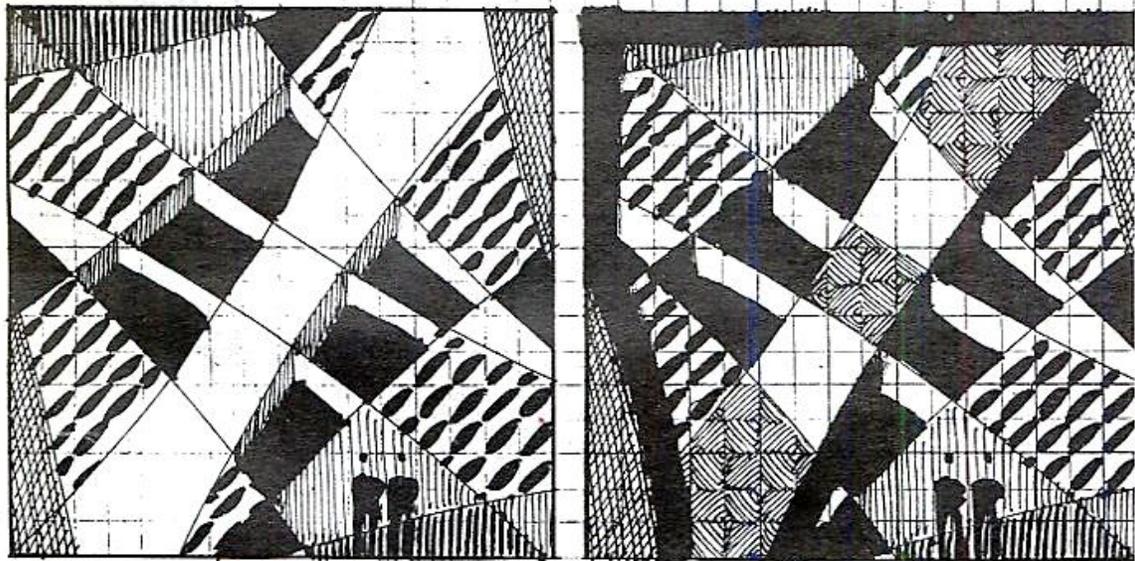
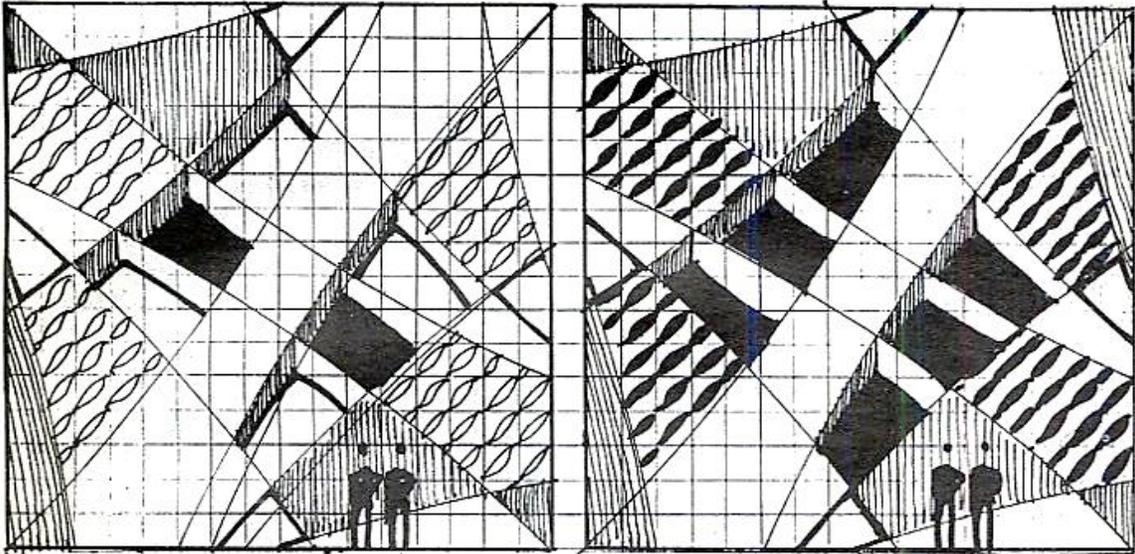
TERCER PASO

CUARTO PASO

En los primeros cuatro pasos contemplamos la secuencia de trazo geométrico a base de líneas sencillas sobre la cuadrícula sin detalles.

QUINTO PASO

SEXTO PASO



SEPTIMO PASO

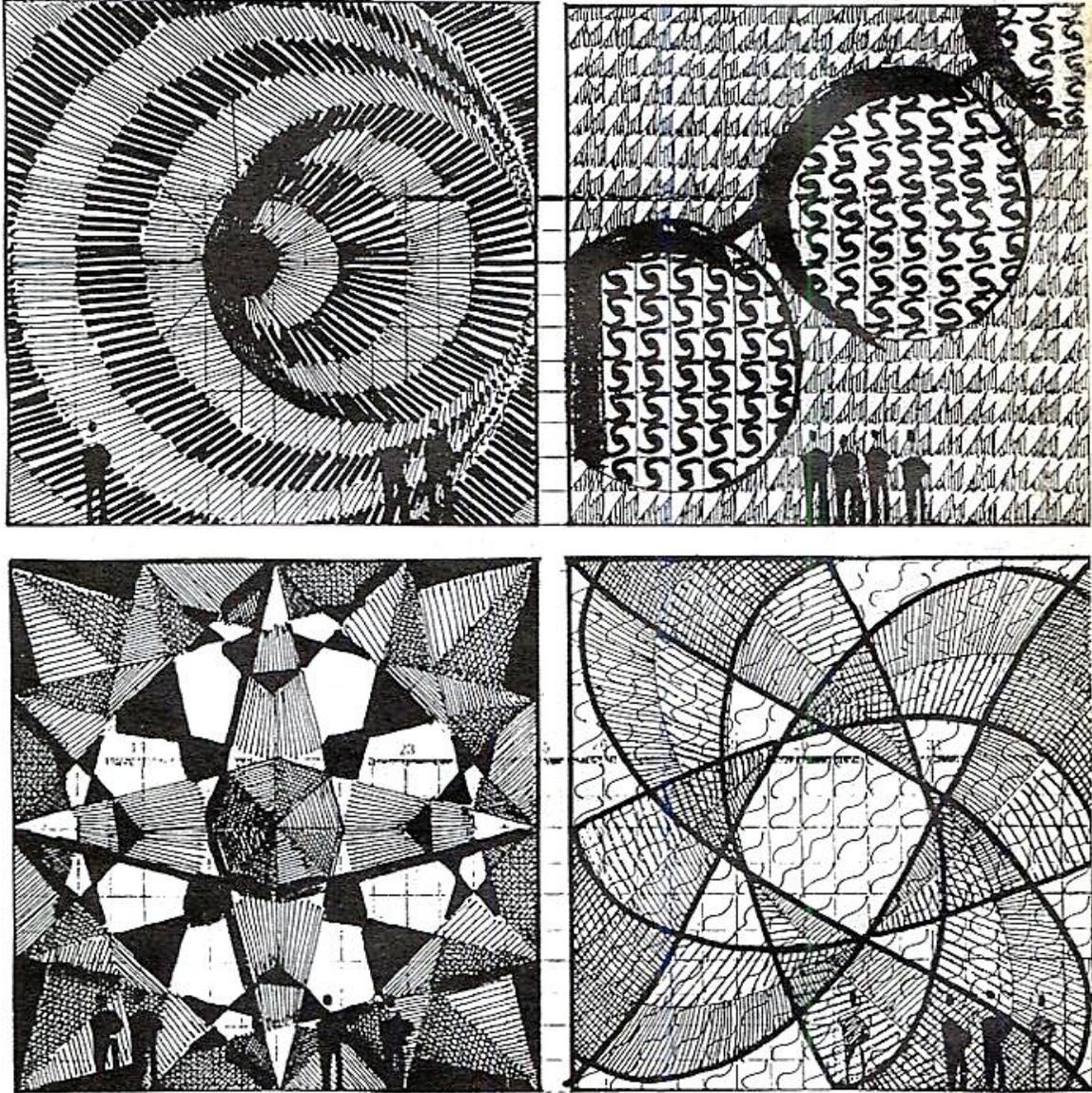
OCTAVO PASO

Handwritten signature or mark.

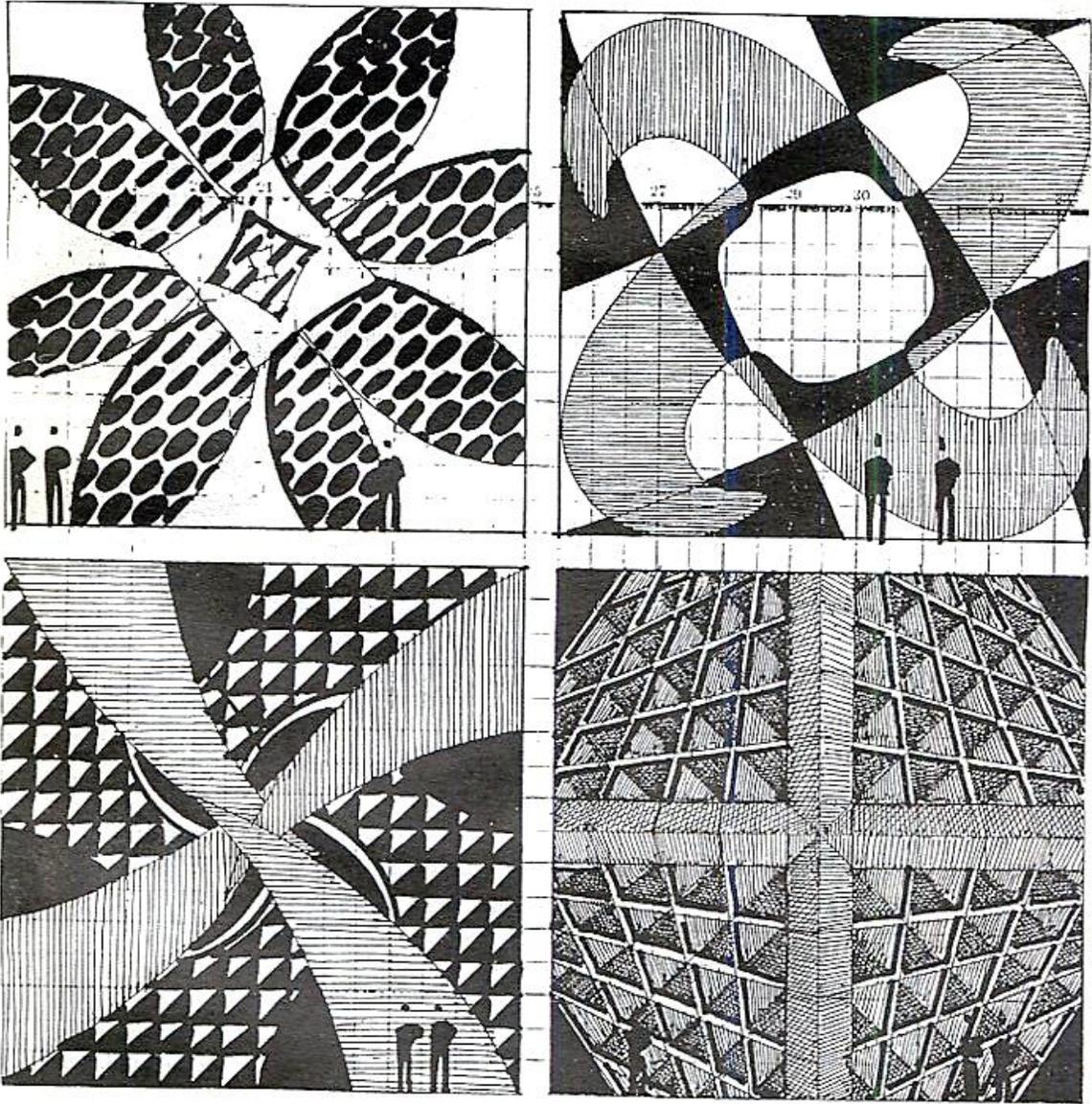
En los cuatro últimos pasos se empiezan a proponer las texturas sobre el trazo geométrico con plumillas y plumines, hasta llegar al diseño de-

seado; es aconsejable no saturar de textura para no empastar el trabajo, procedimiento con el cual podemos crear muchos diseños.

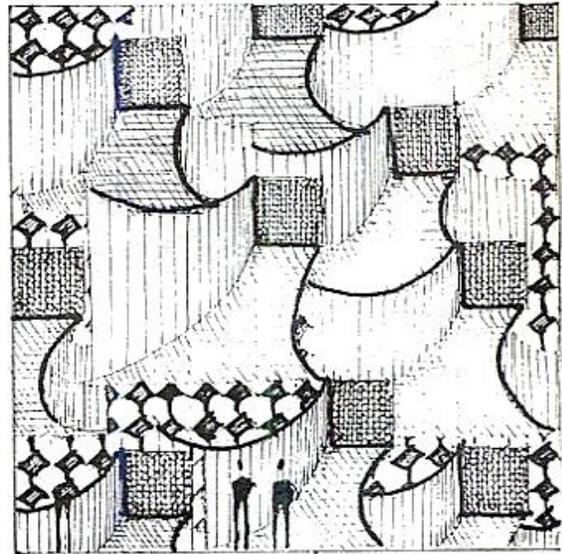
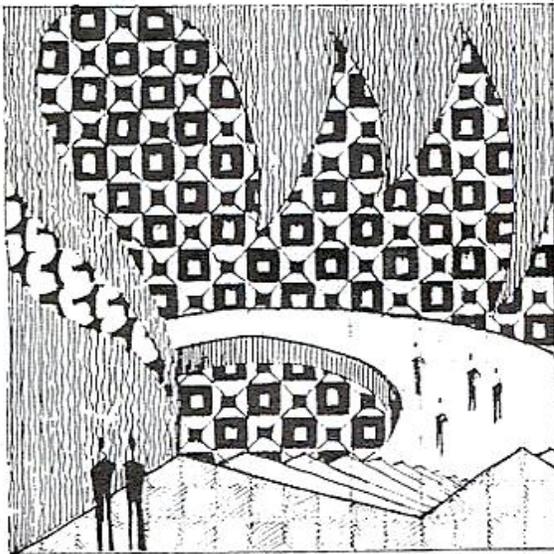
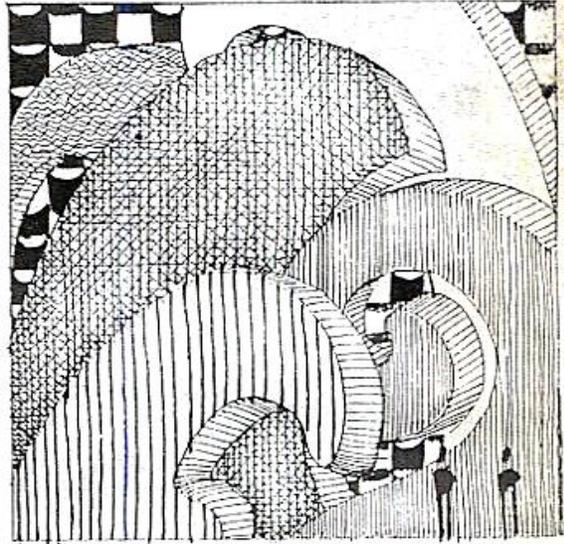
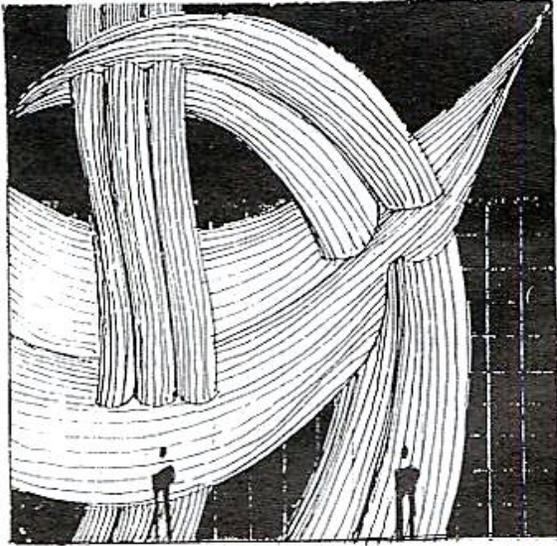
“TEXTURAS FLUCTUANTES”
(dibujos)



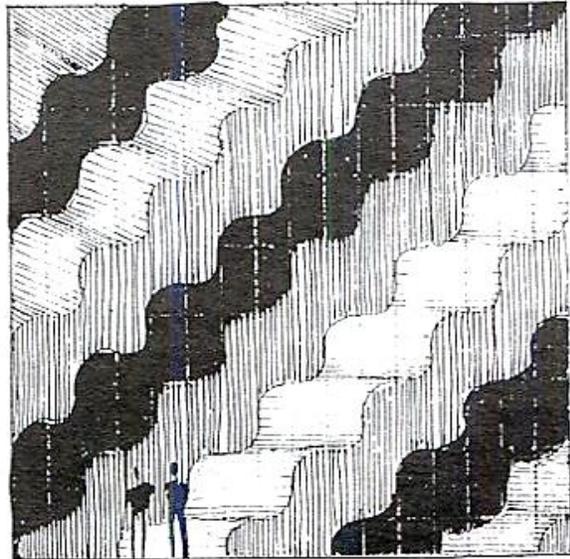
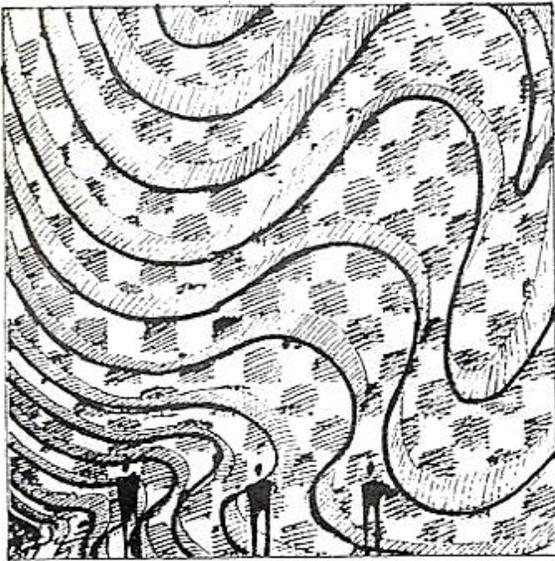
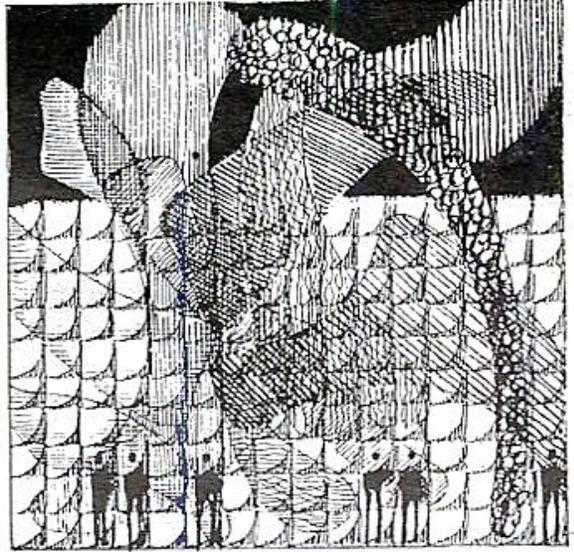
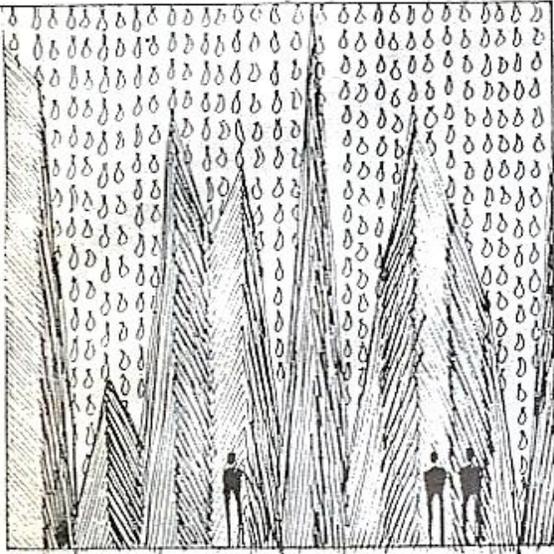
L. Guard.



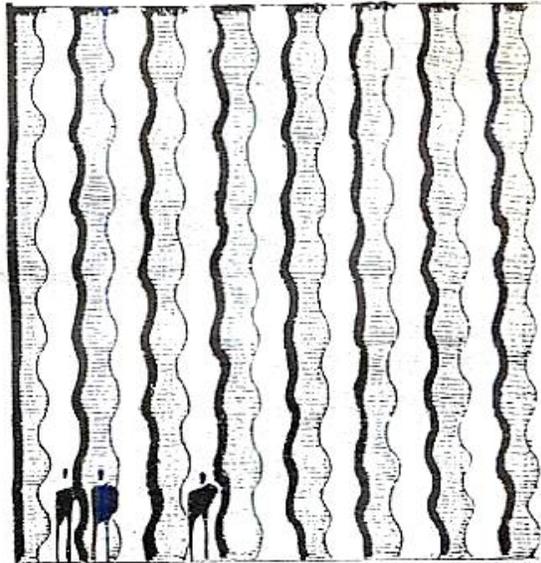
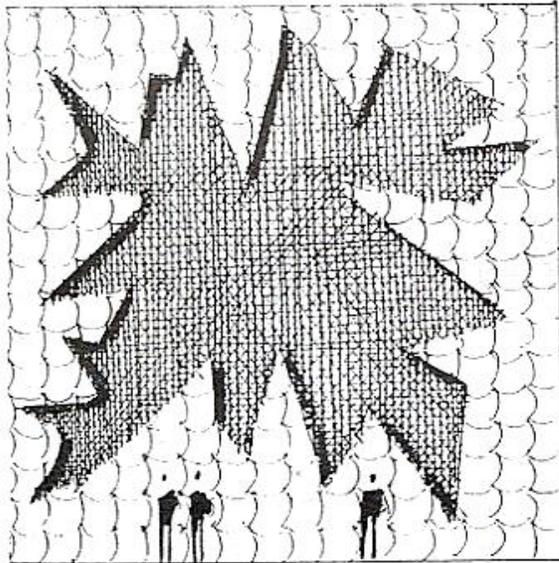
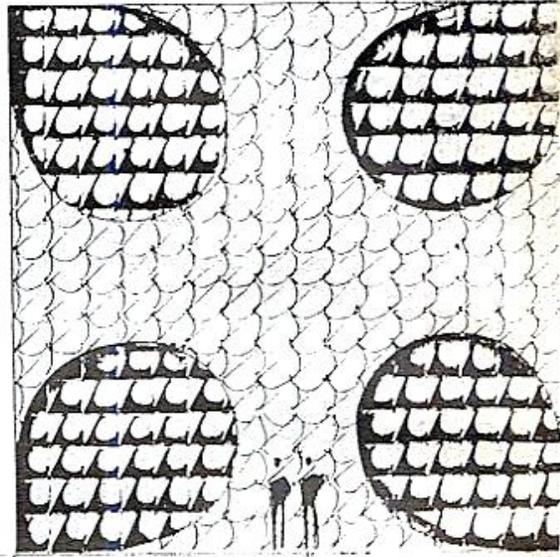
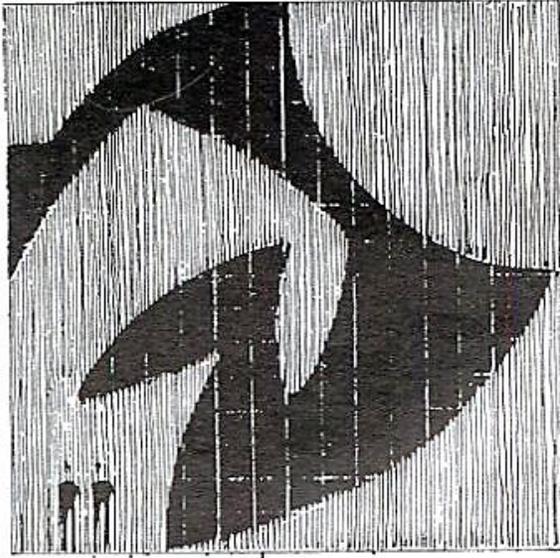
blind.

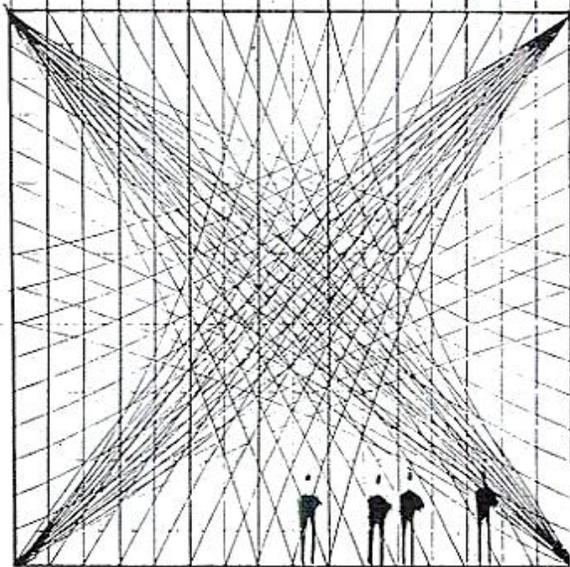
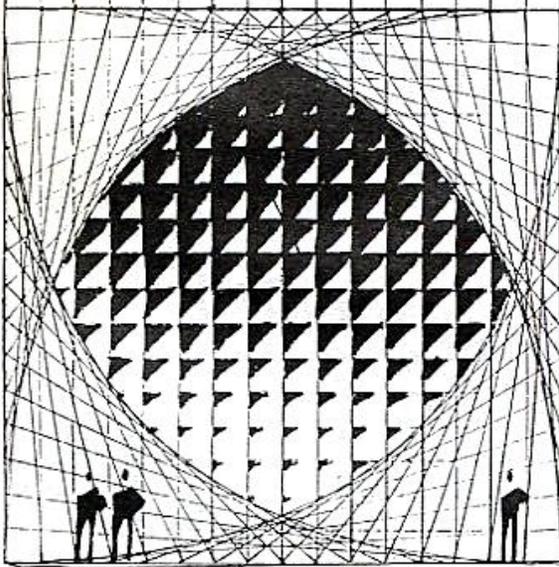
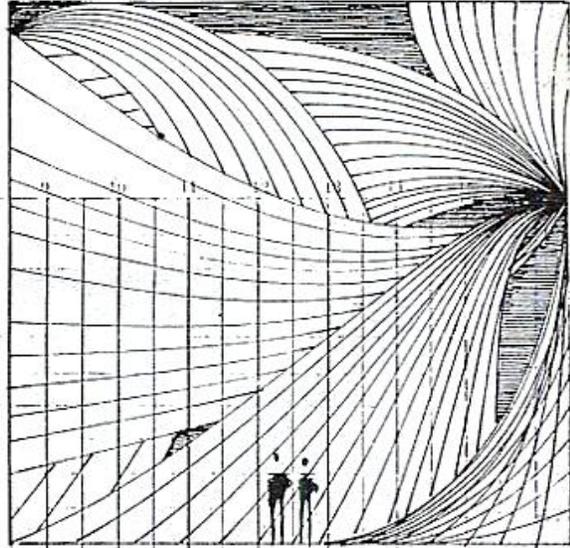
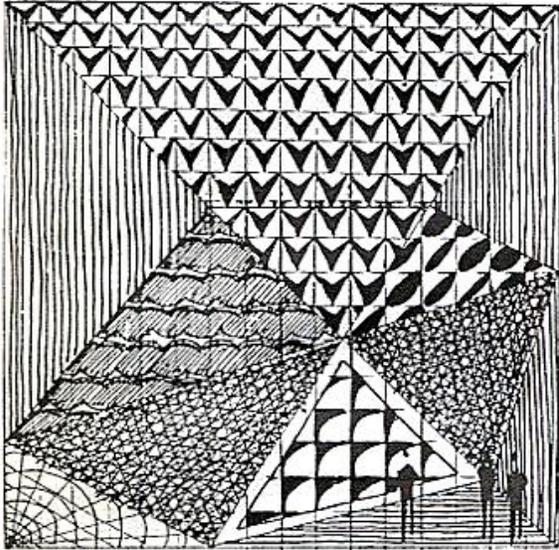


L. Ad.

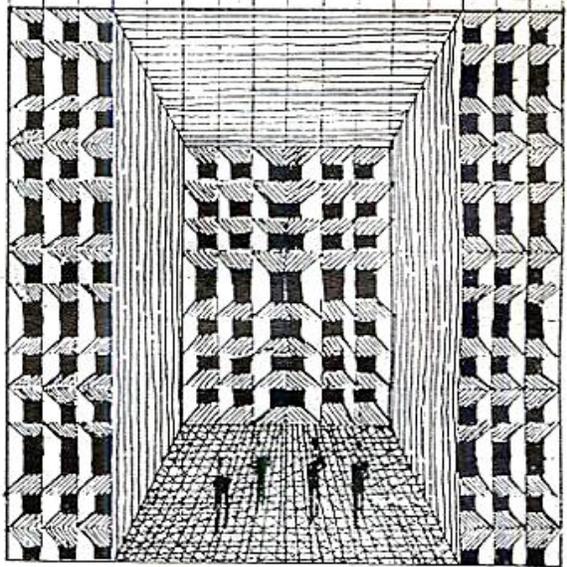
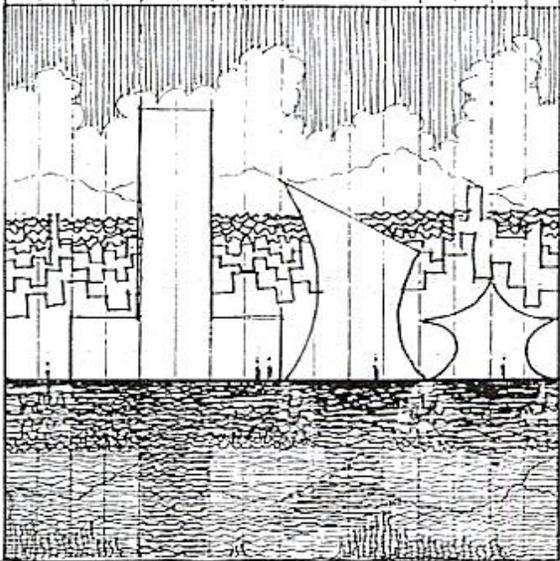
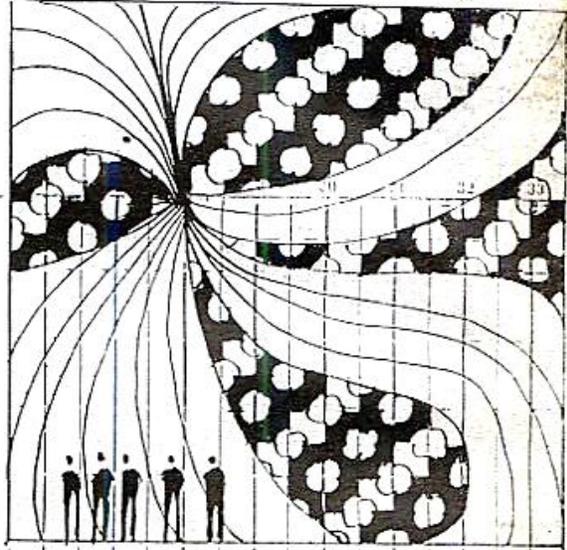
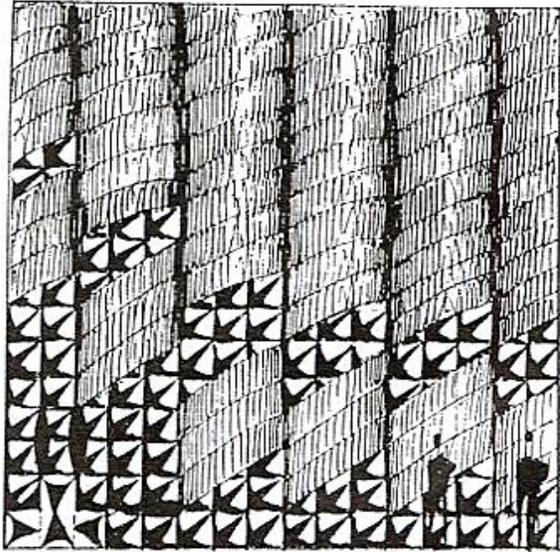


Iskone

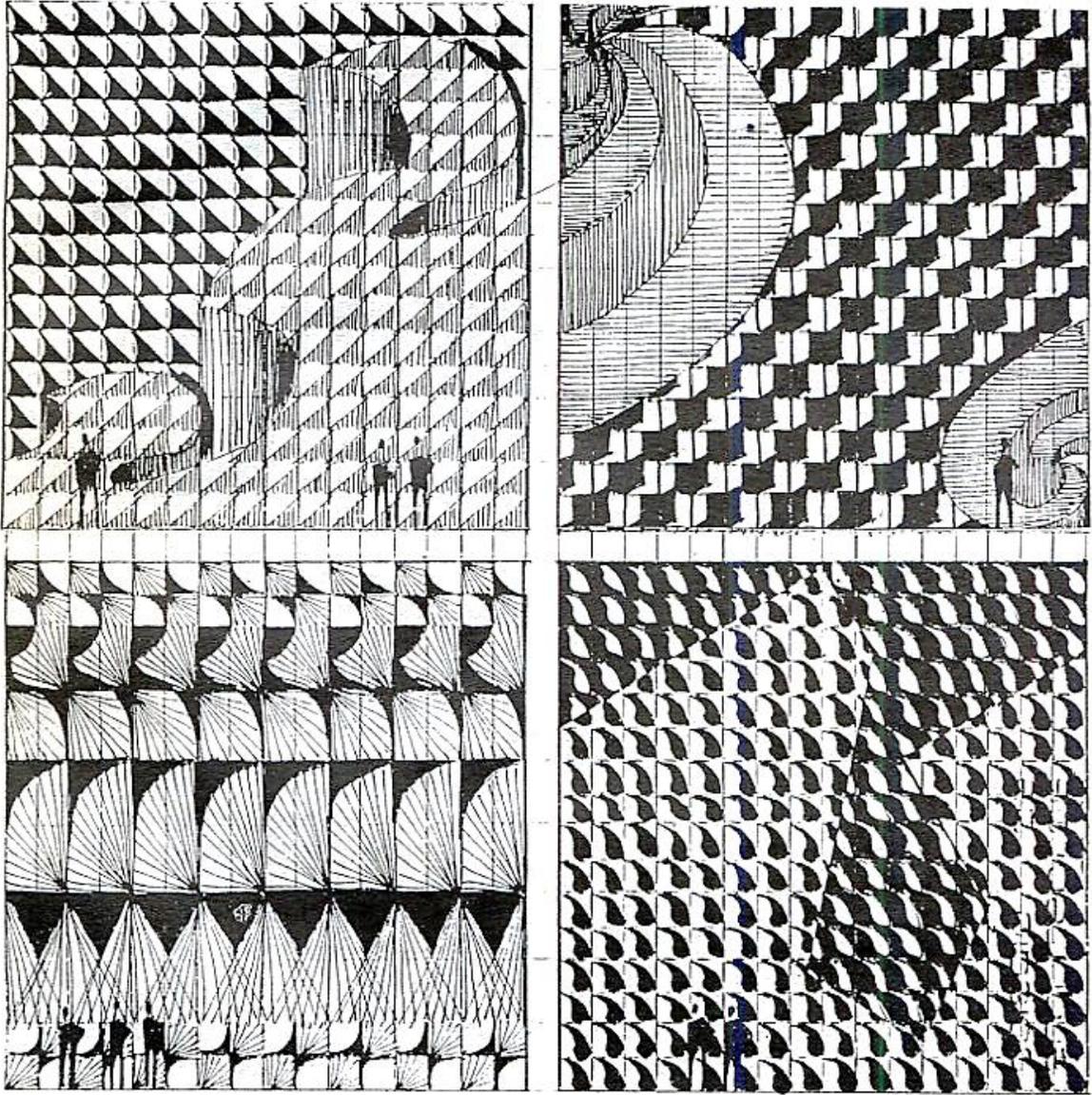




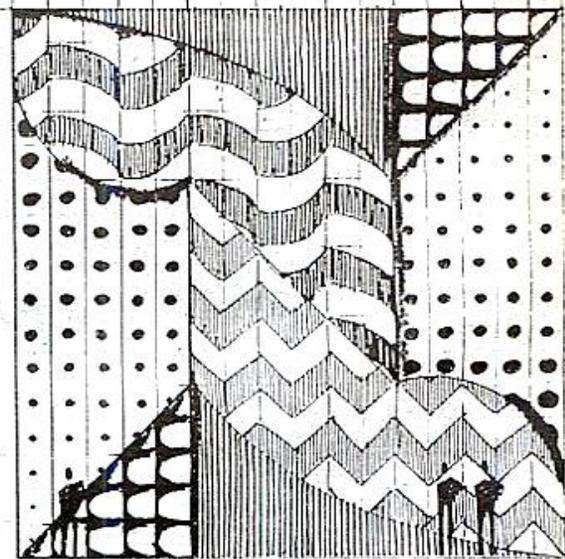
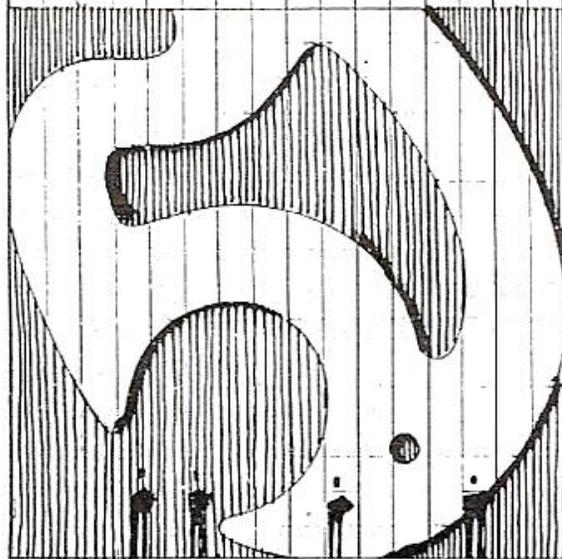
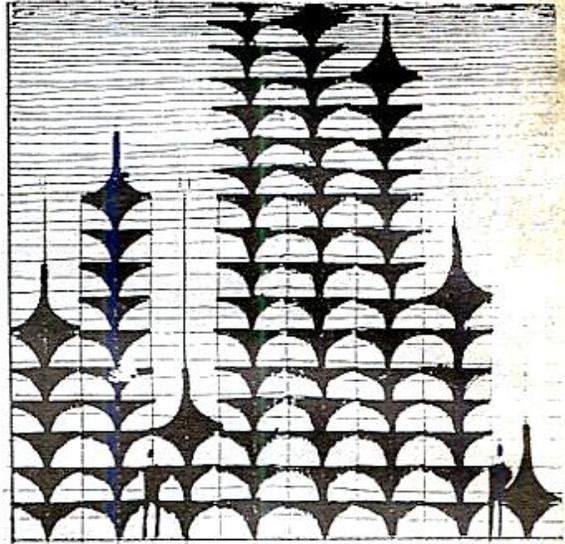
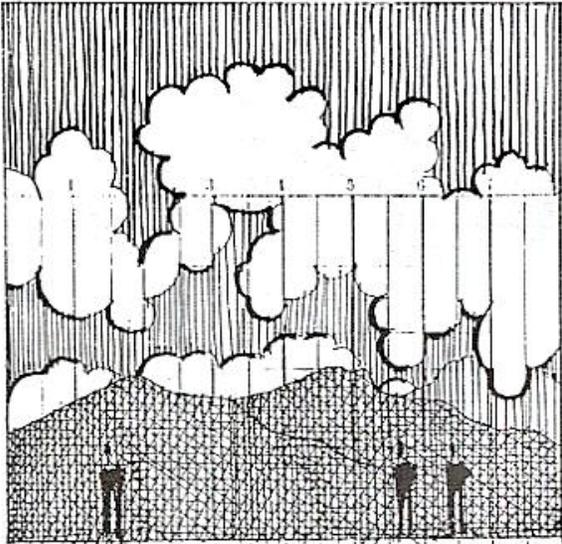
Alond.



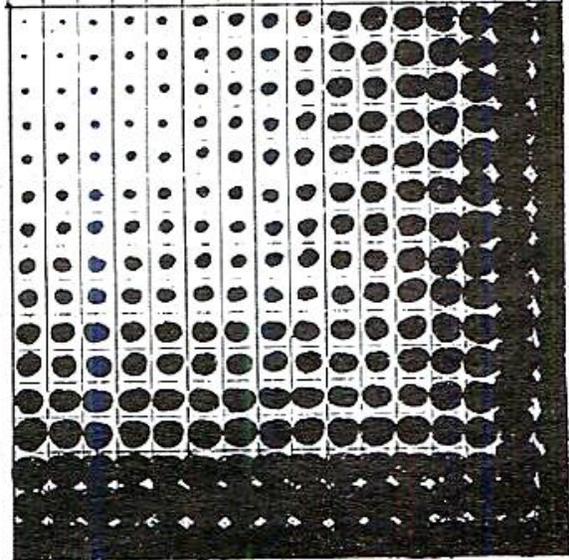
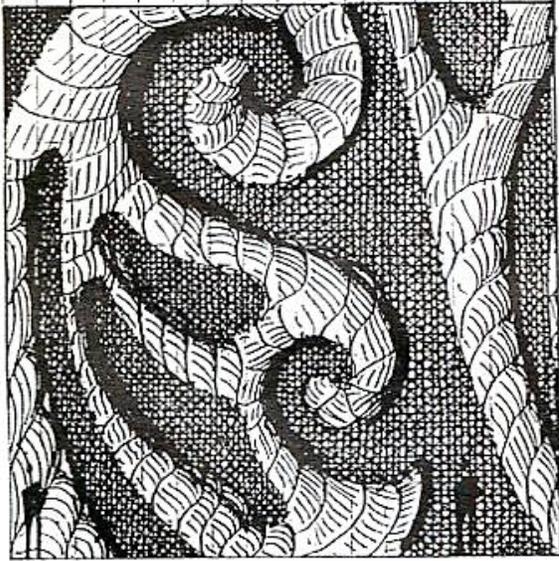
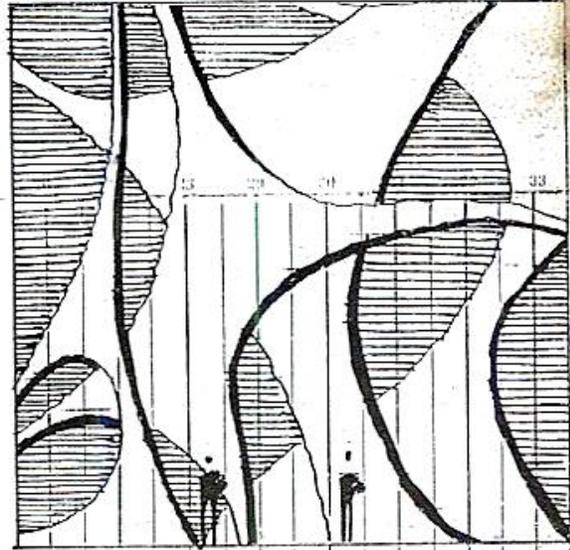
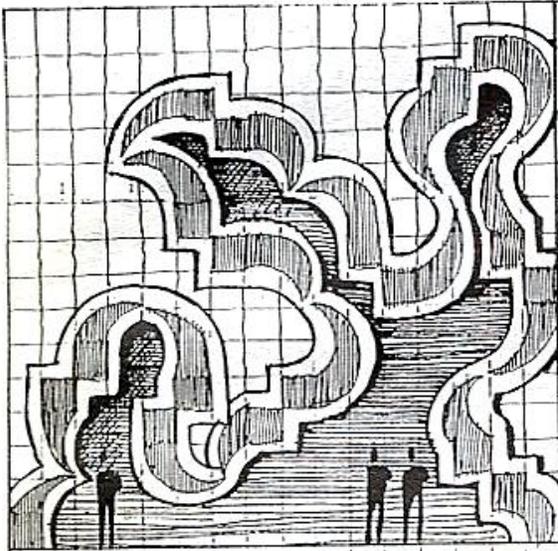
12/10/62



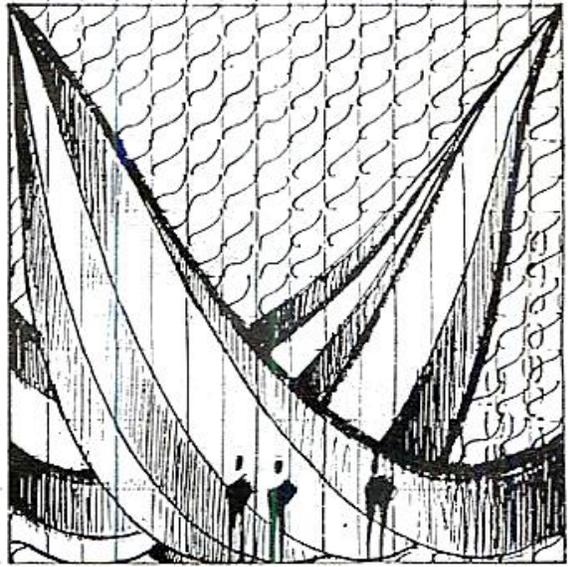
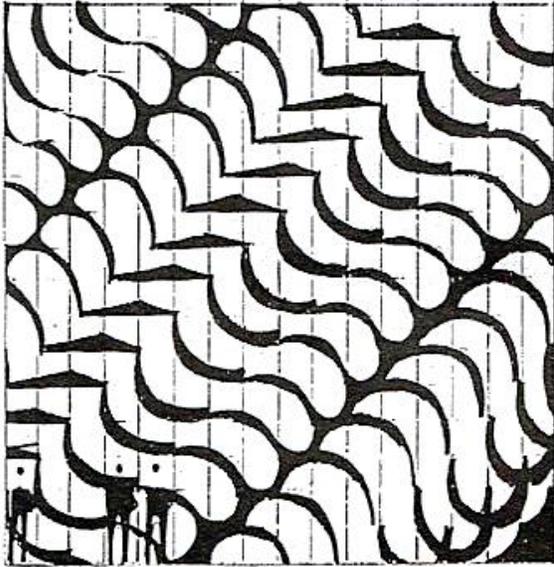
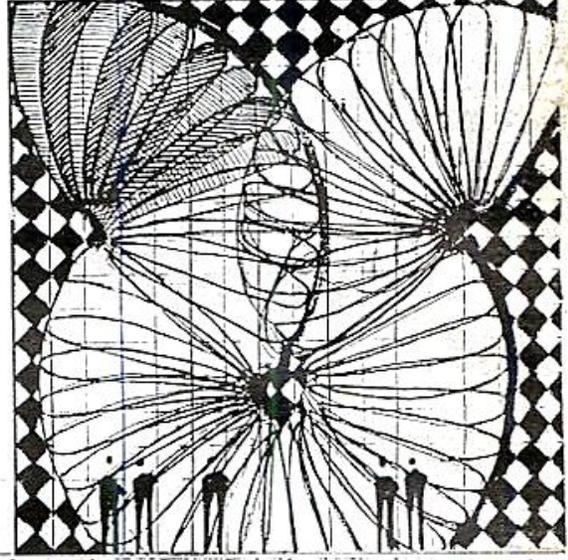
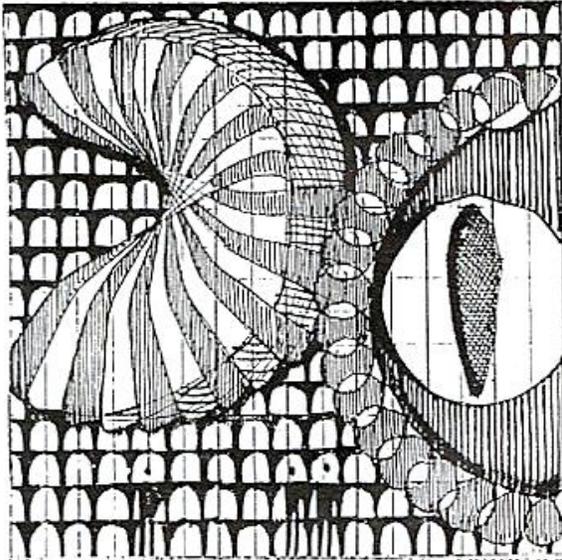
Handwritten signature



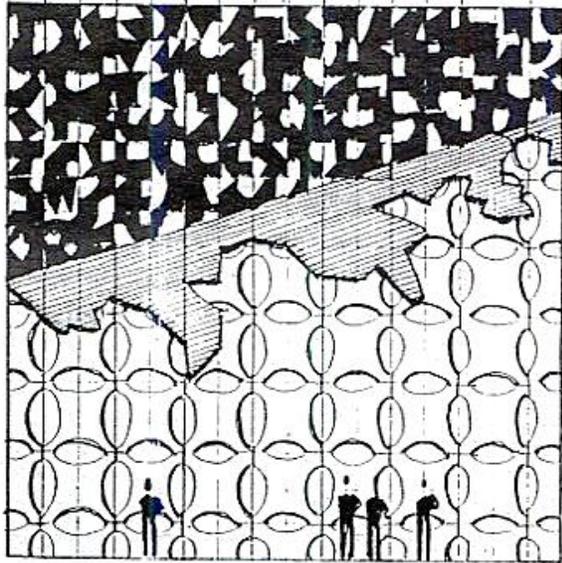
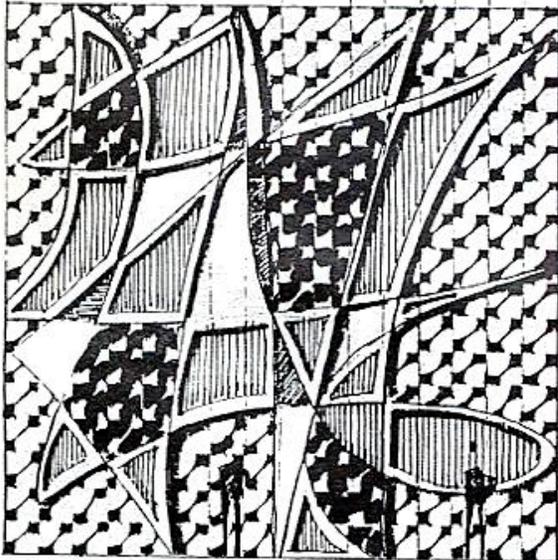
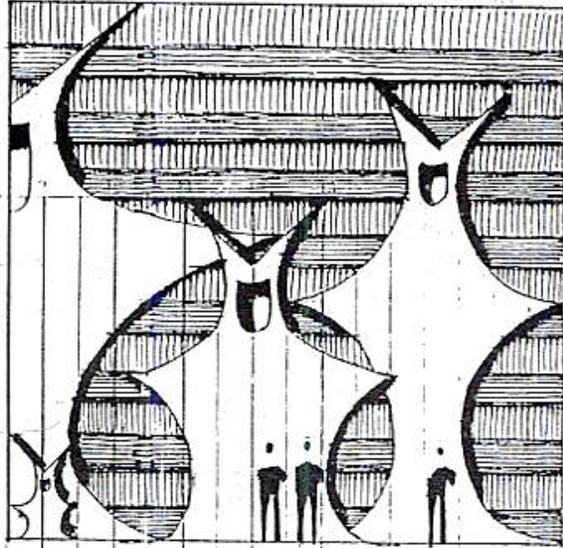
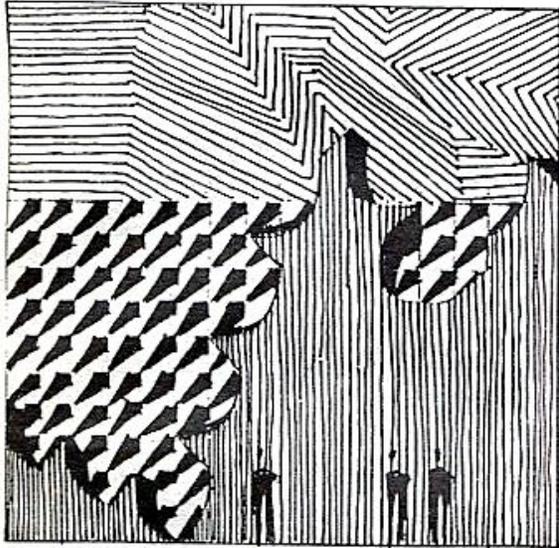
24/10/11



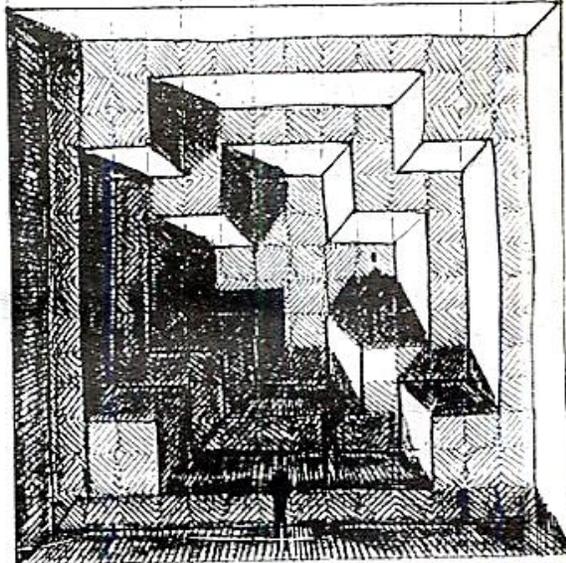
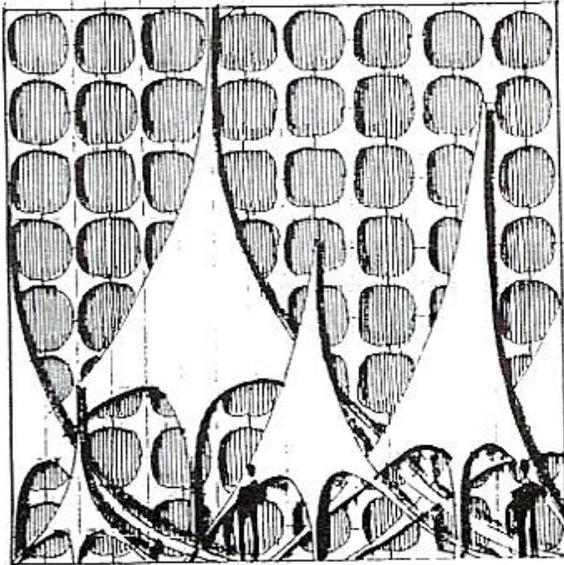
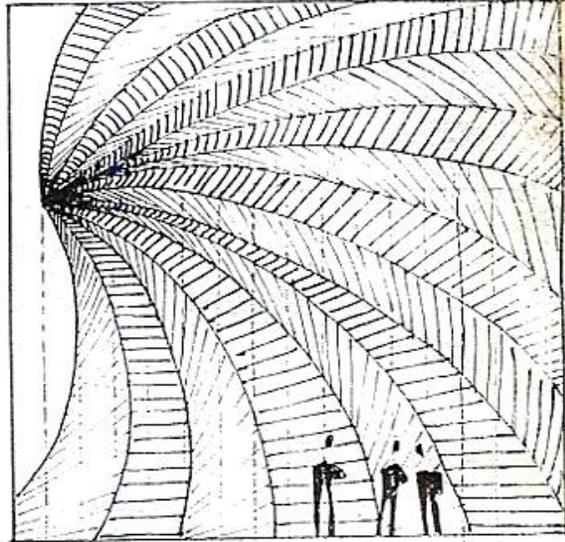
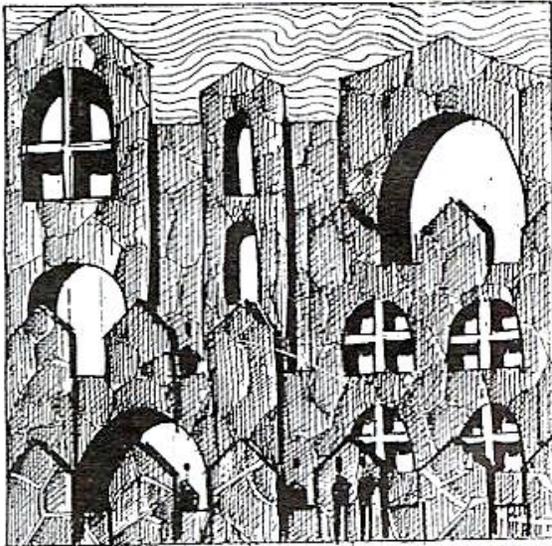
Island



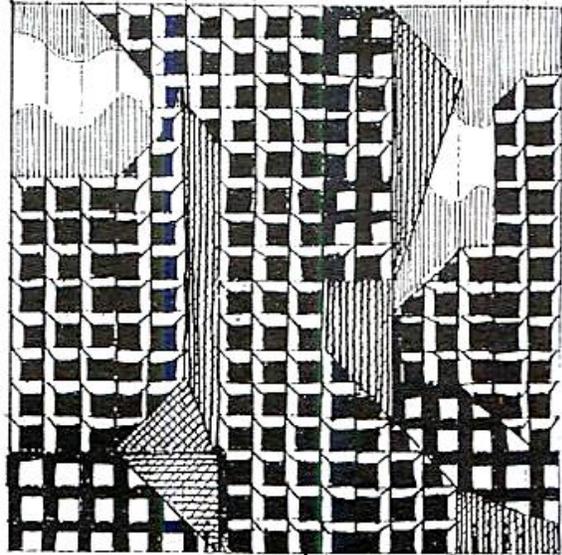
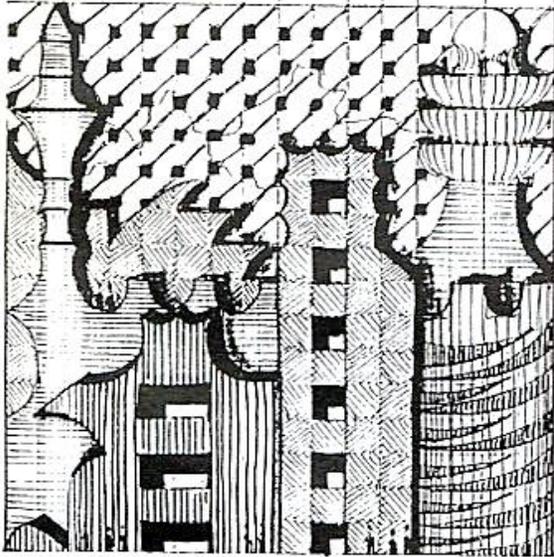
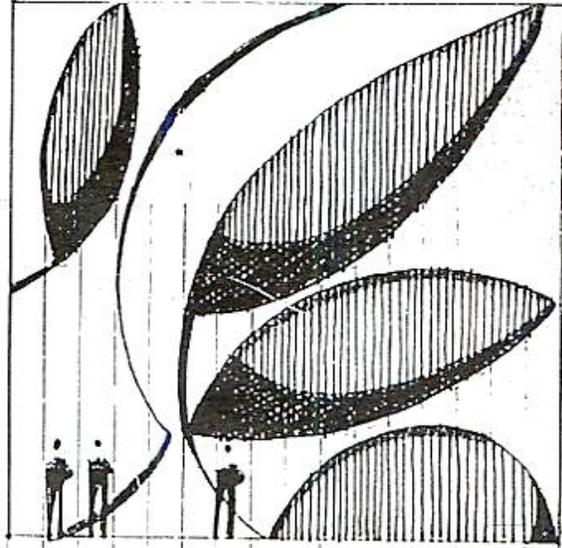
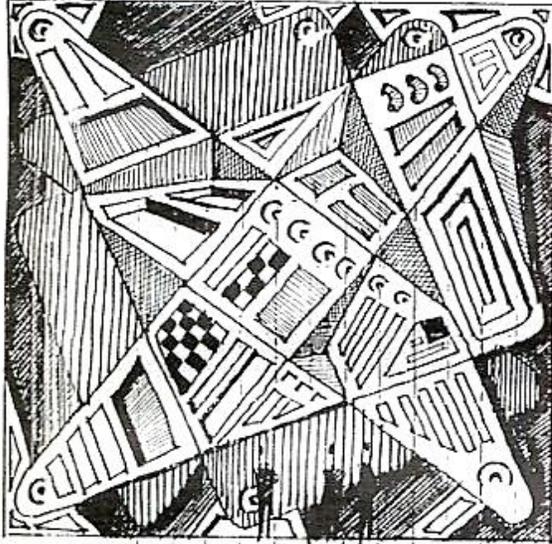
sketch



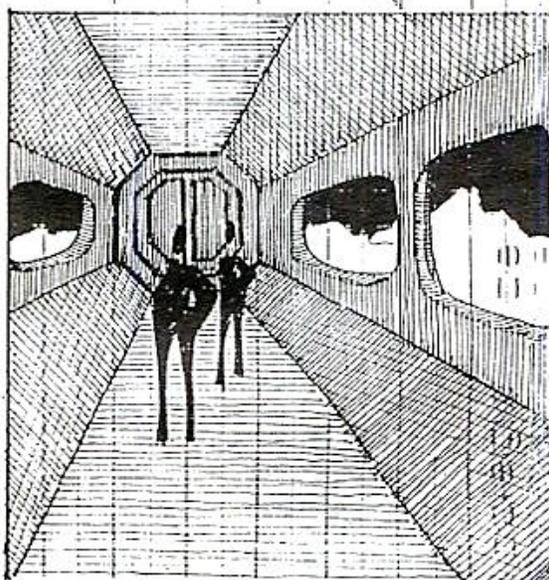
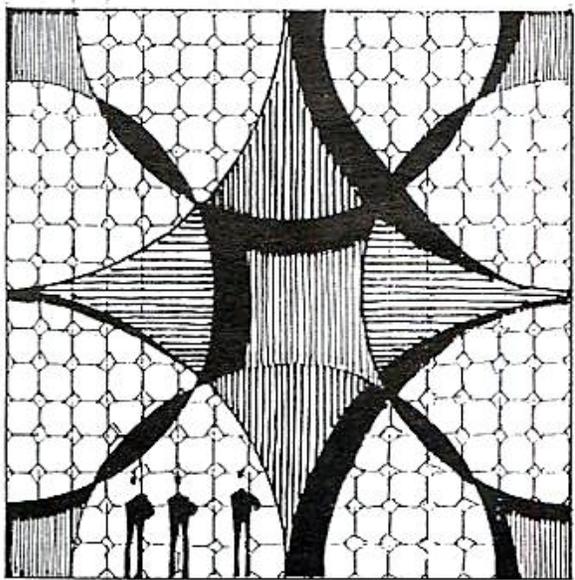
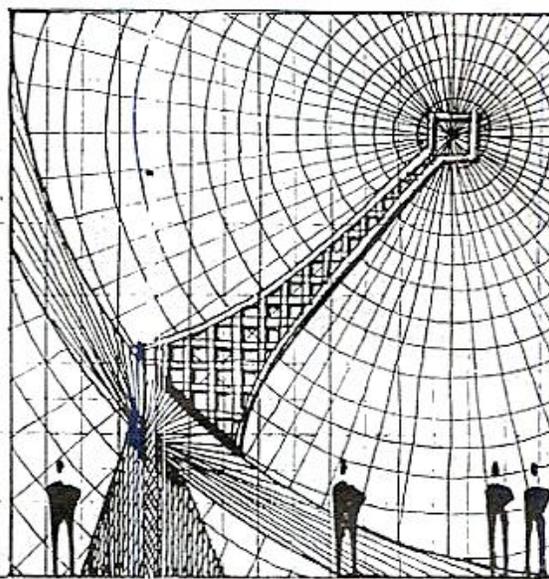
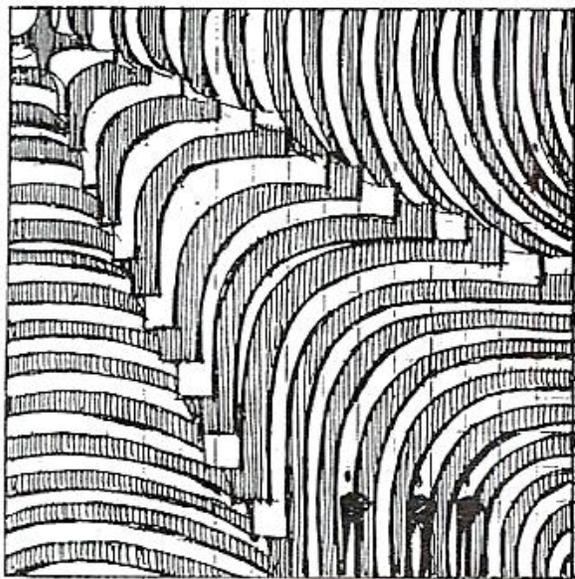
folkd.



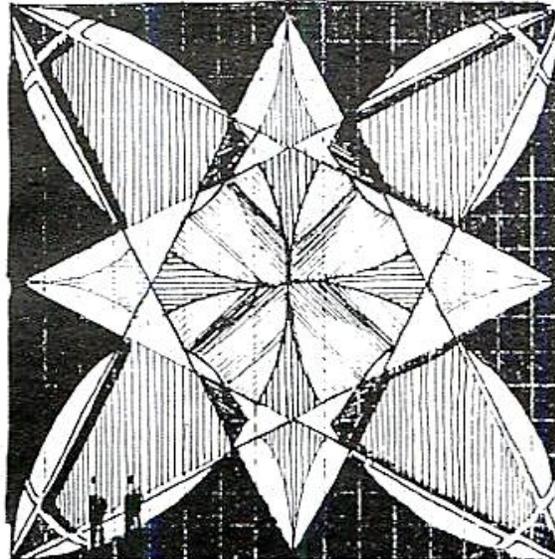
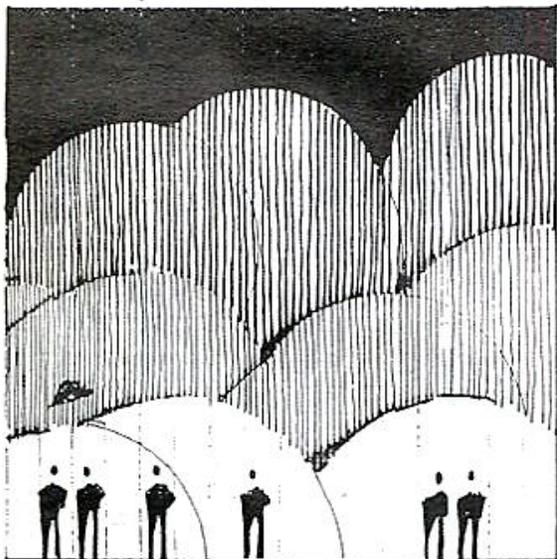
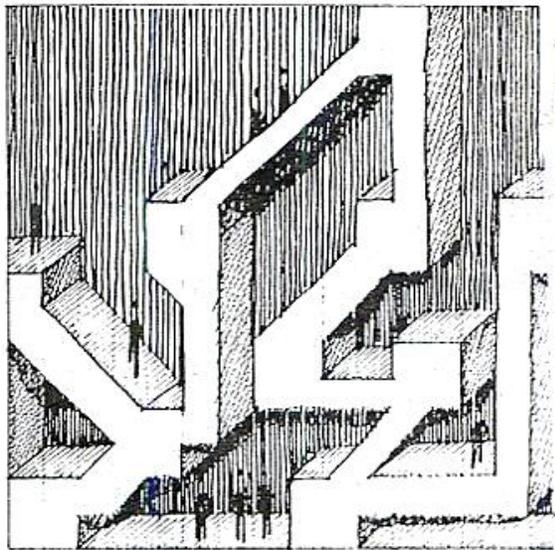
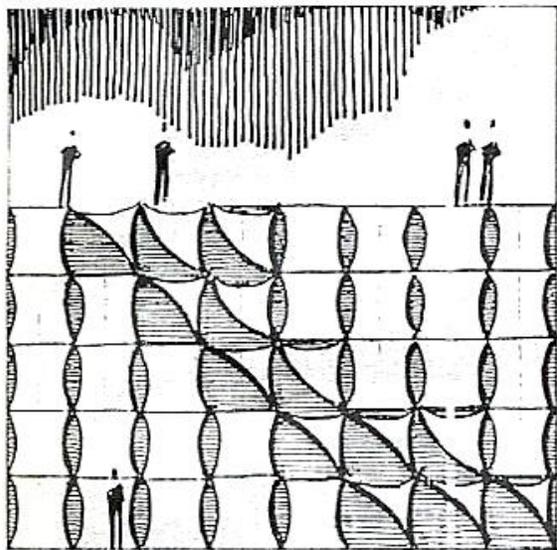
- 12/10/01 -



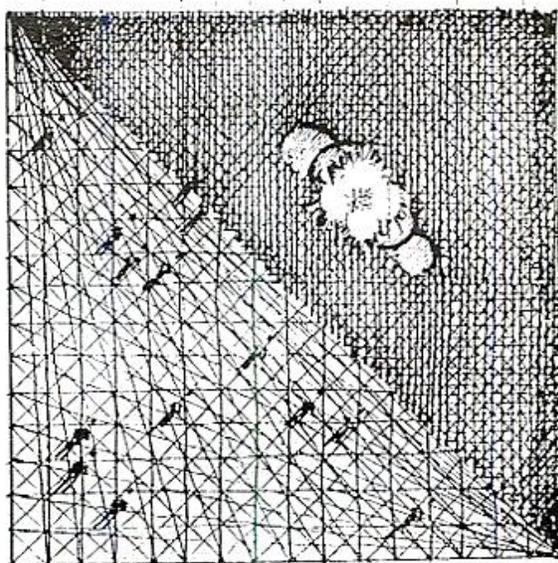
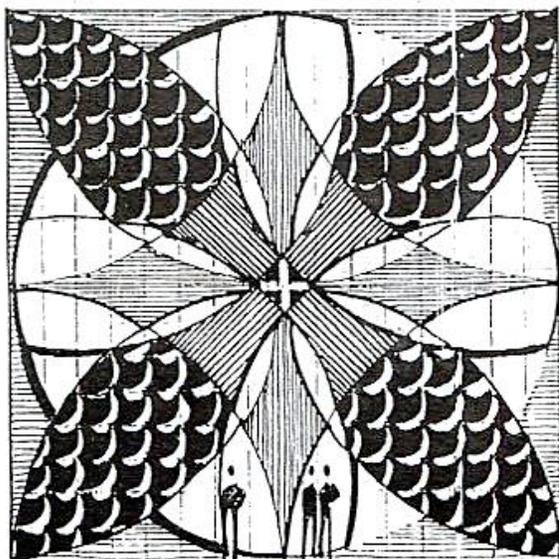
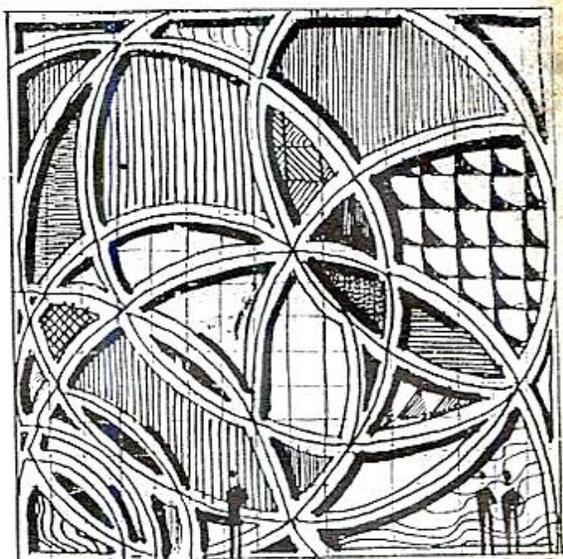
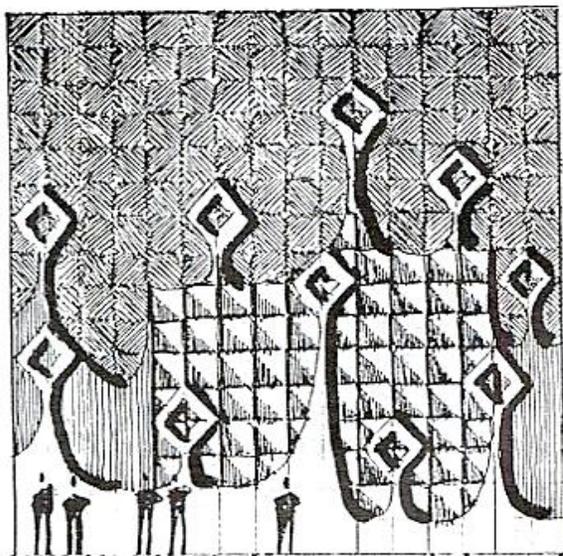
1930



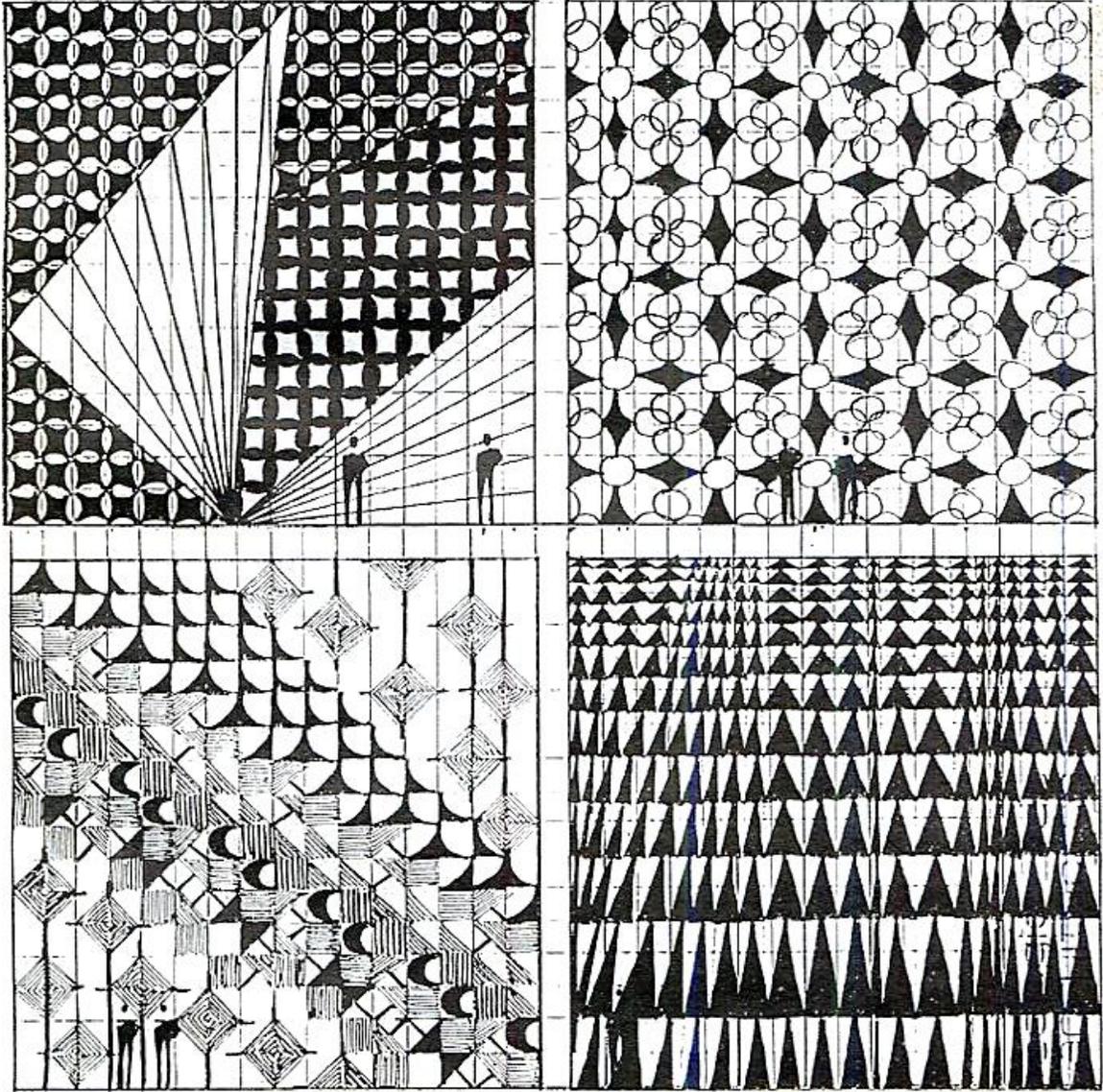
Handwritten signature or text.



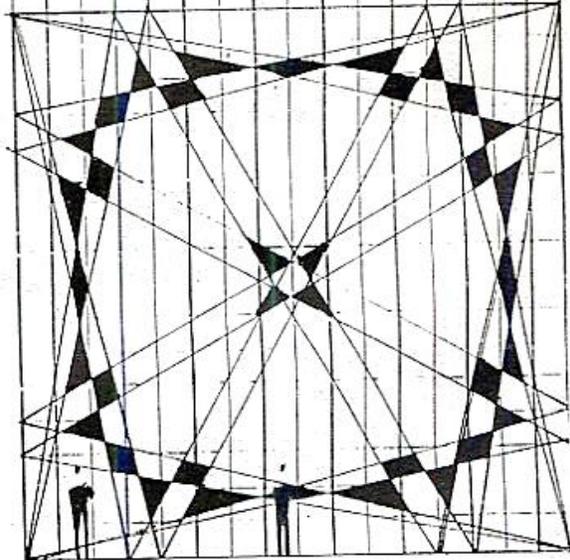
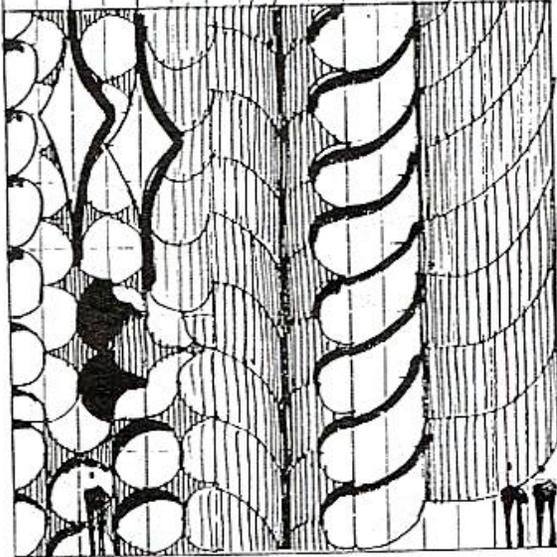
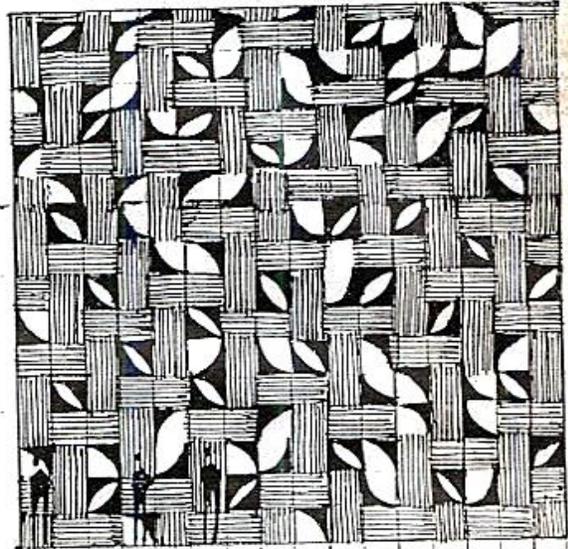
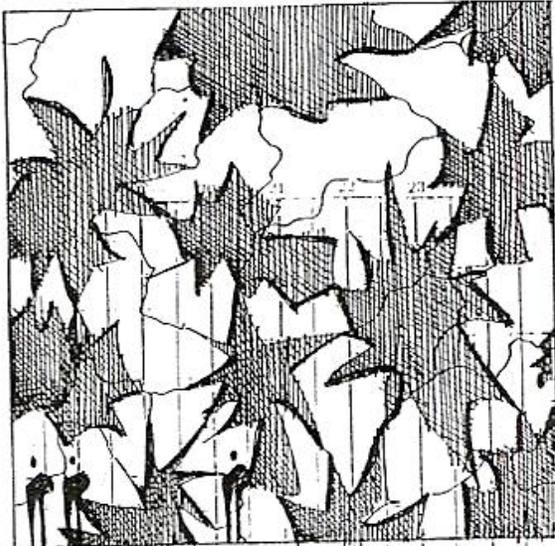
-Lino-



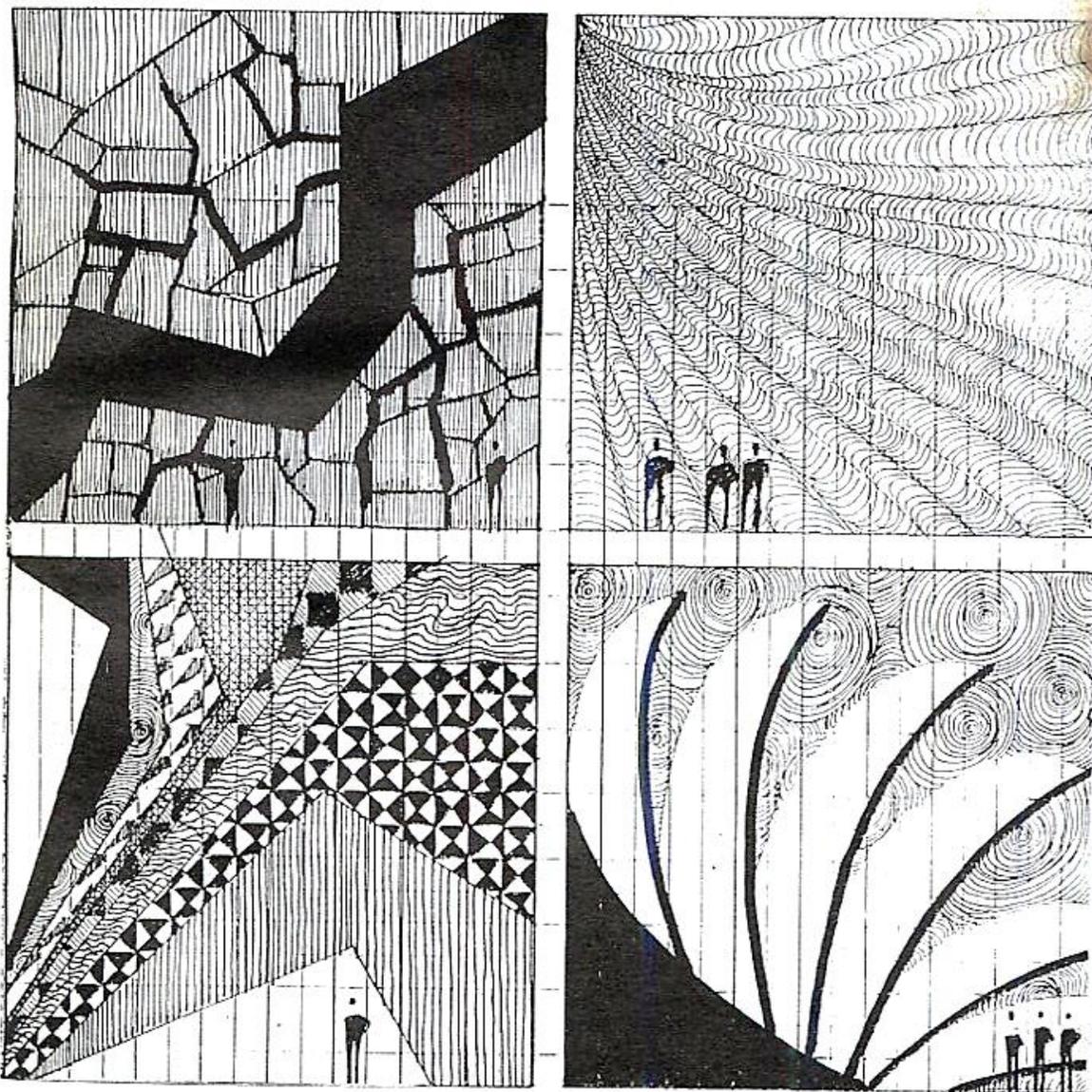
A. S. Jones.

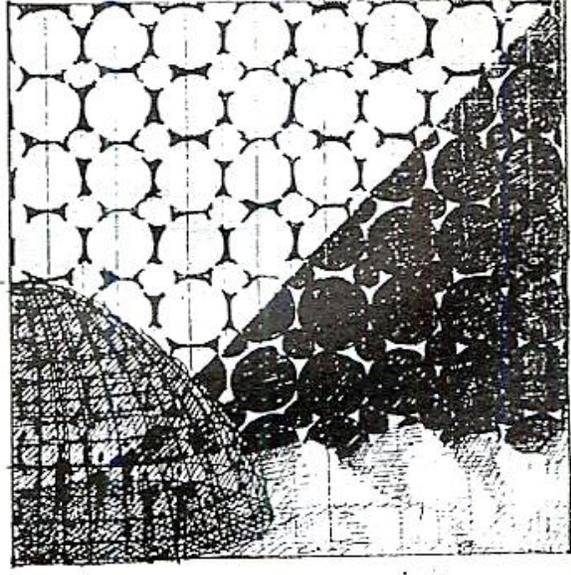
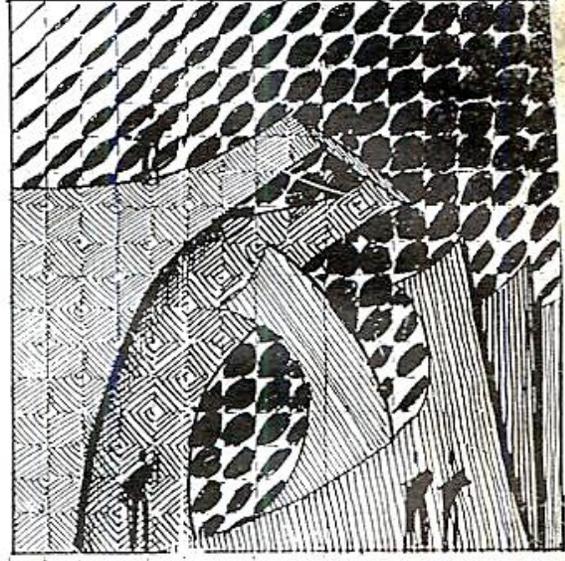
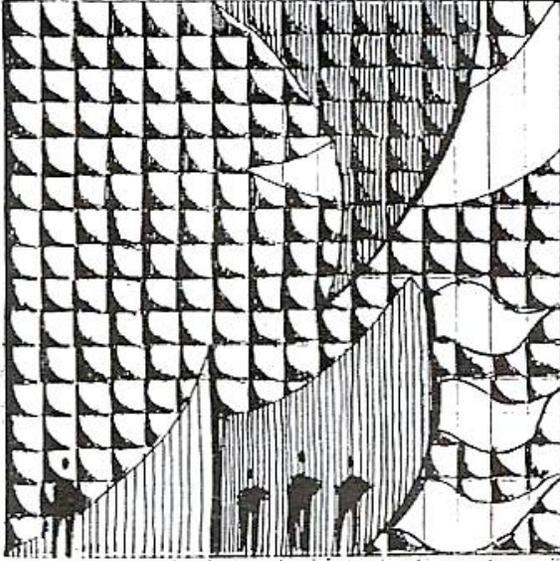


11/10/10

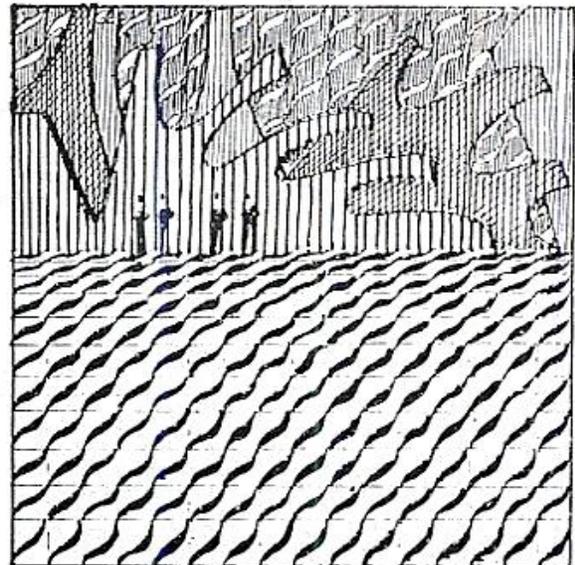
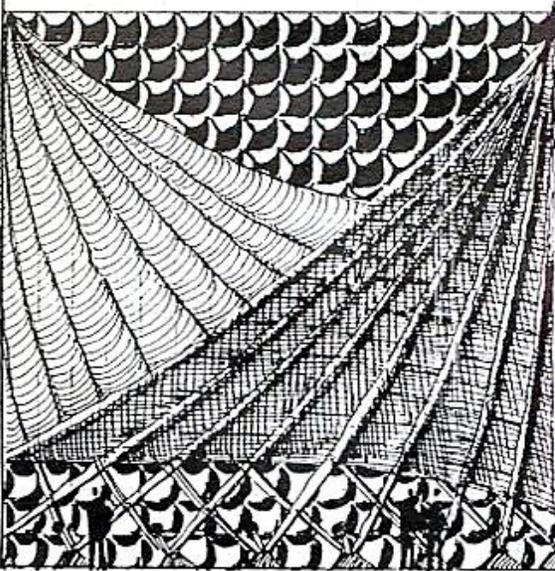
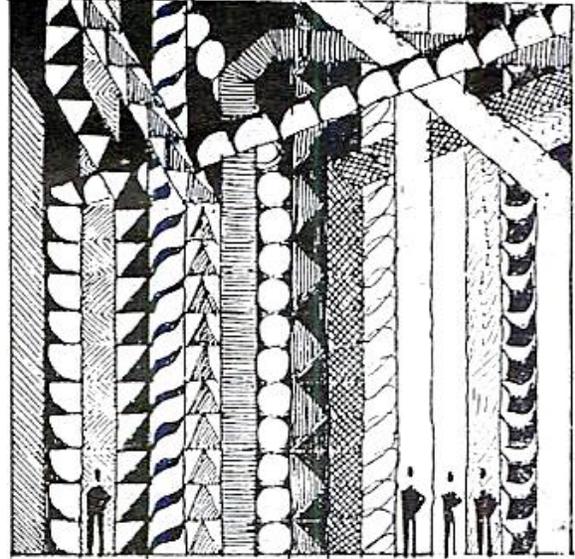
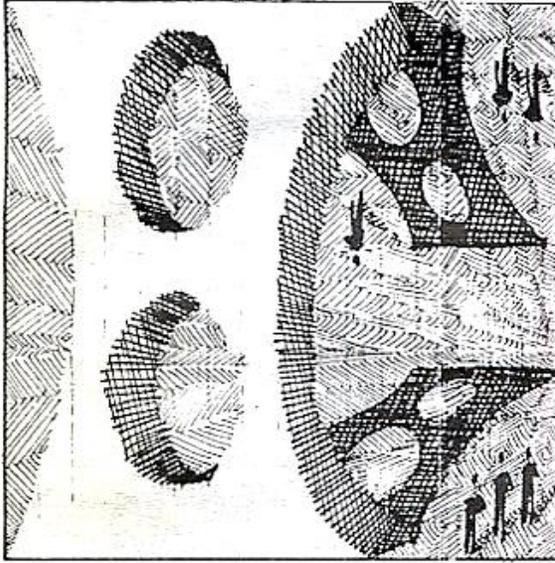


- fabric.

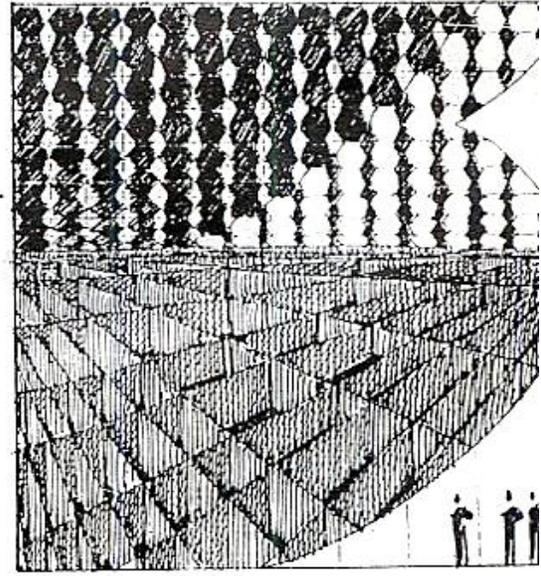
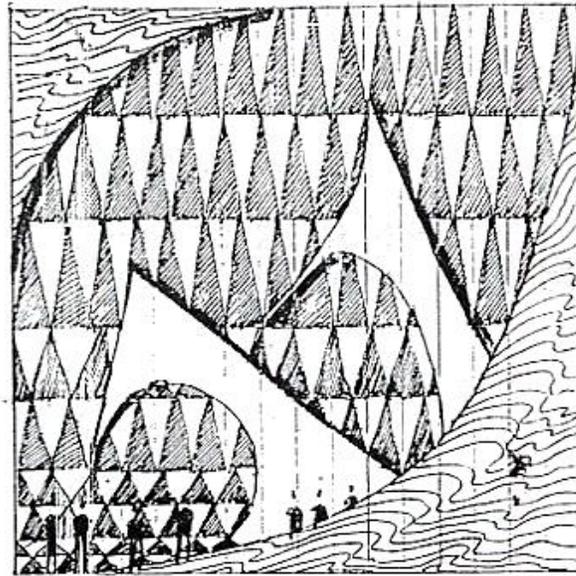
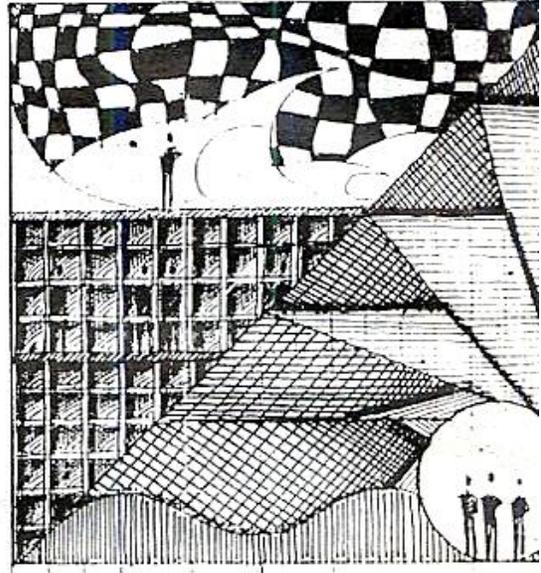
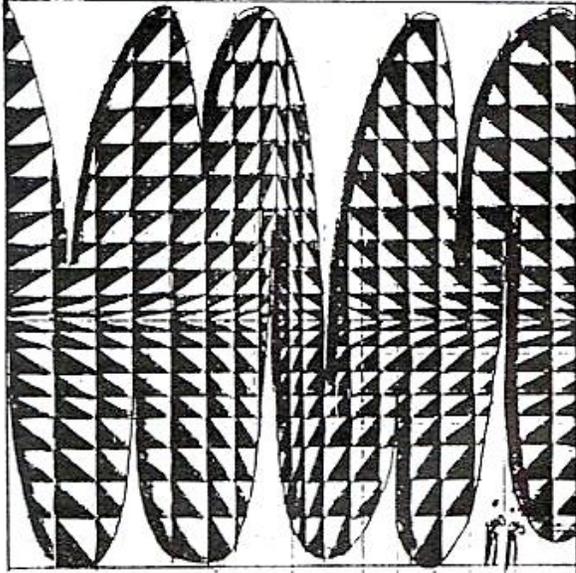




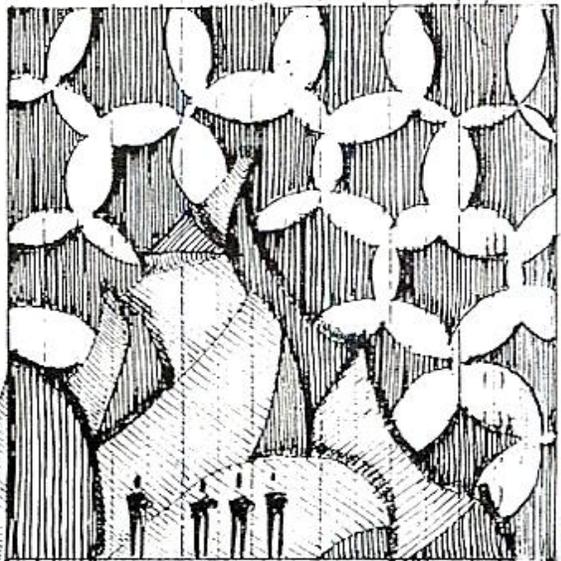
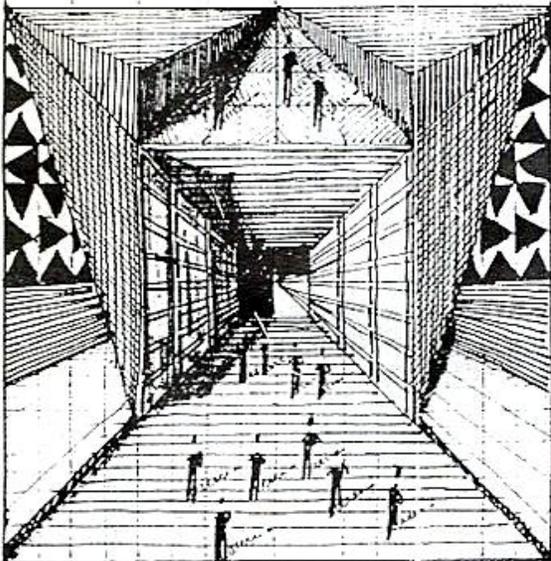
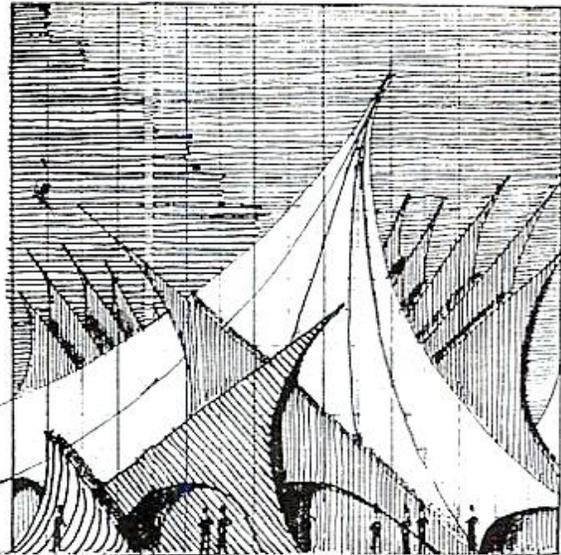
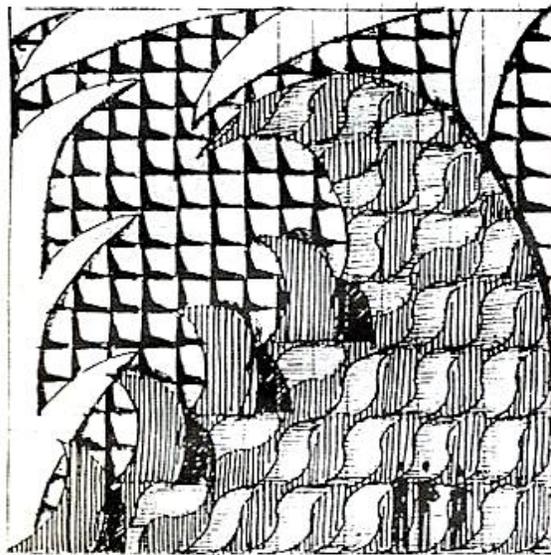
Handwritten signature or mark.



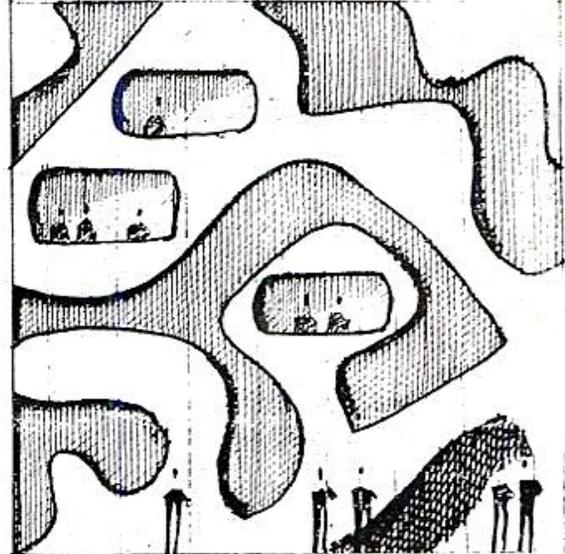
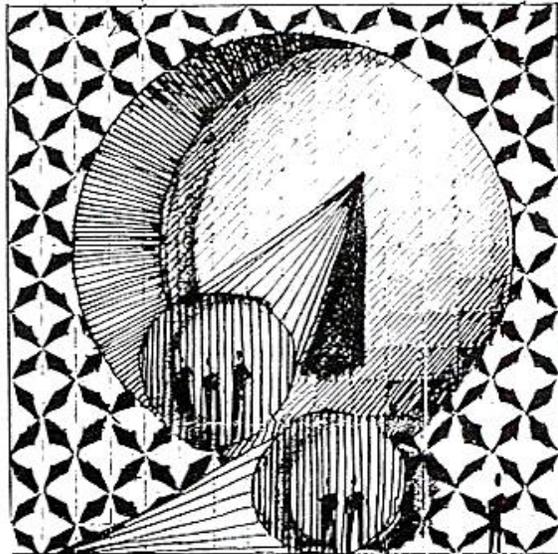
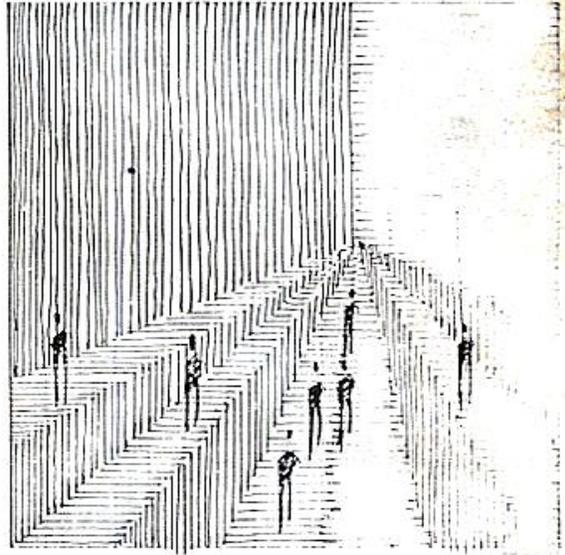
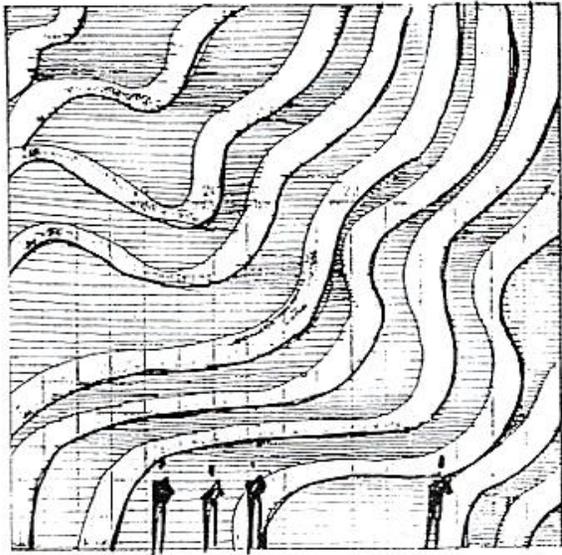
Atkins

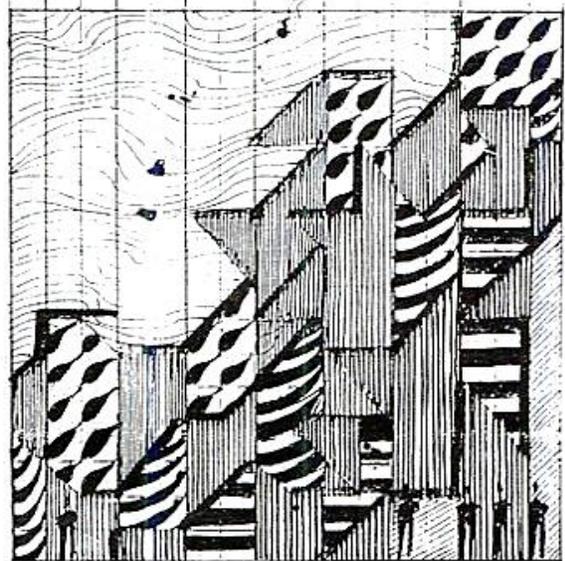
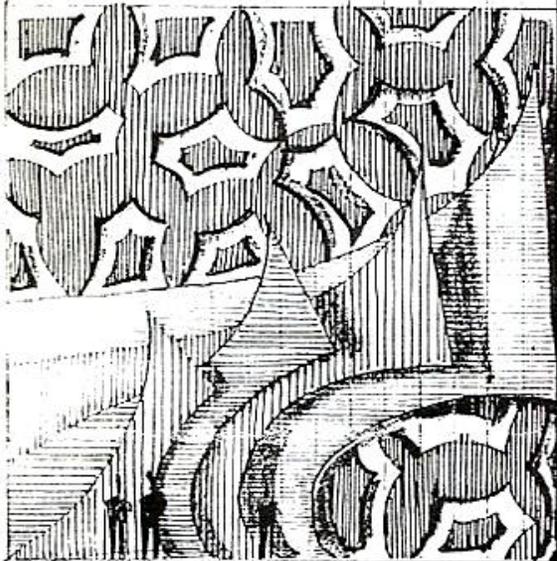
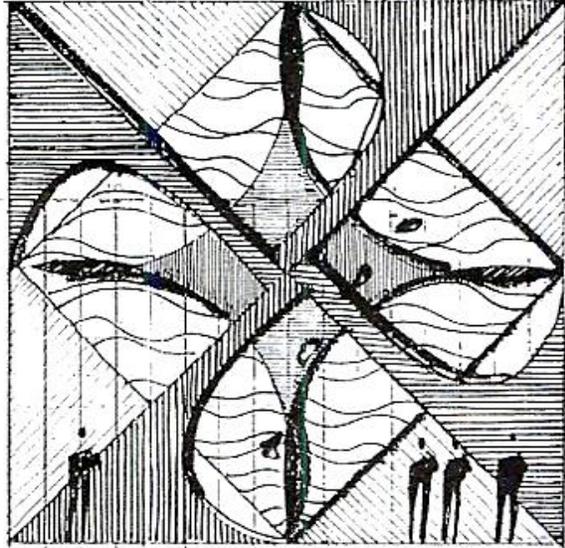
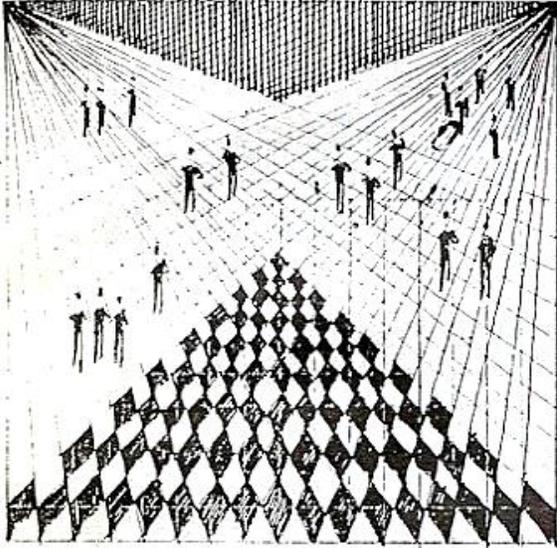


101
2000

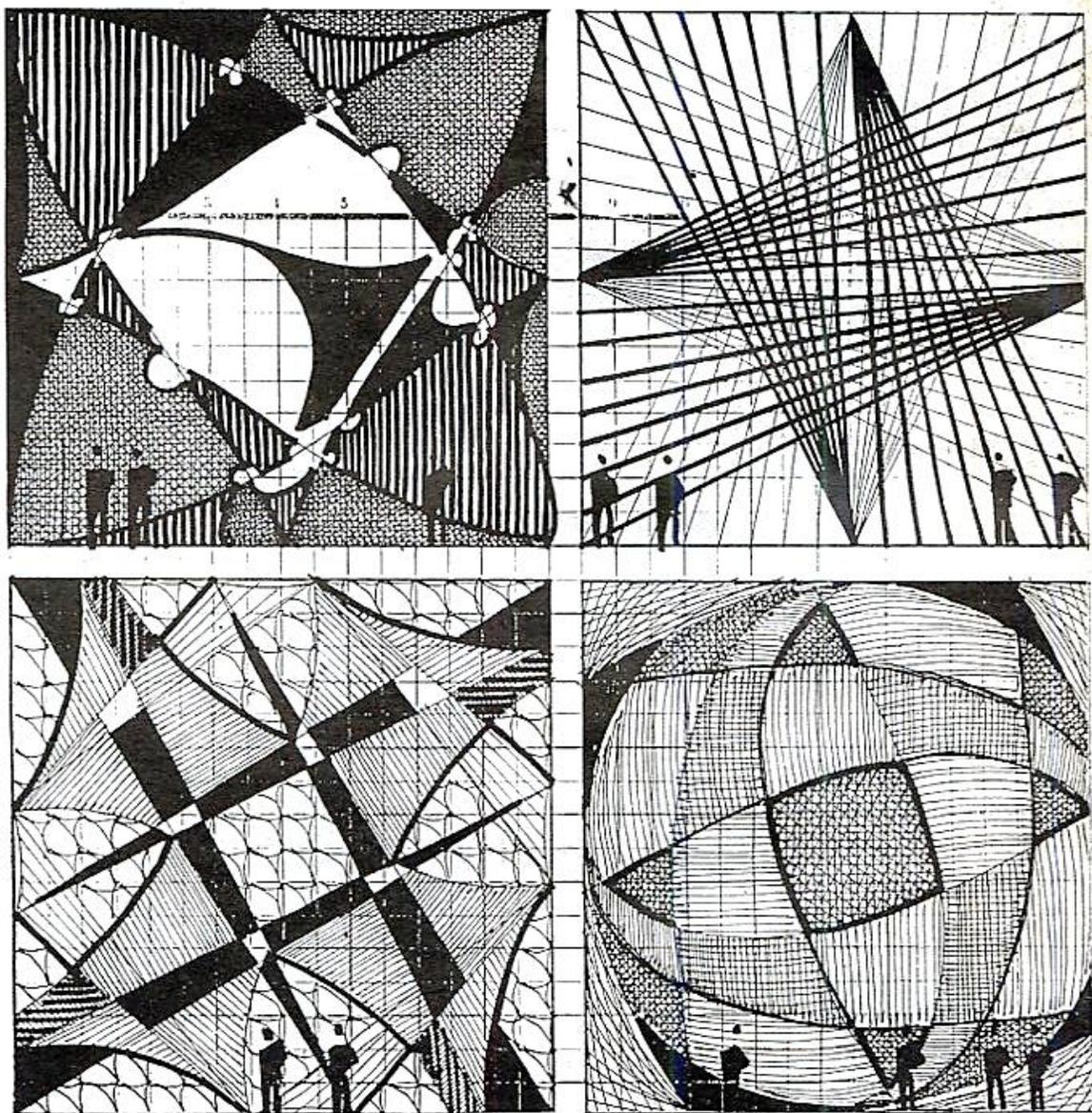


12/100 d.

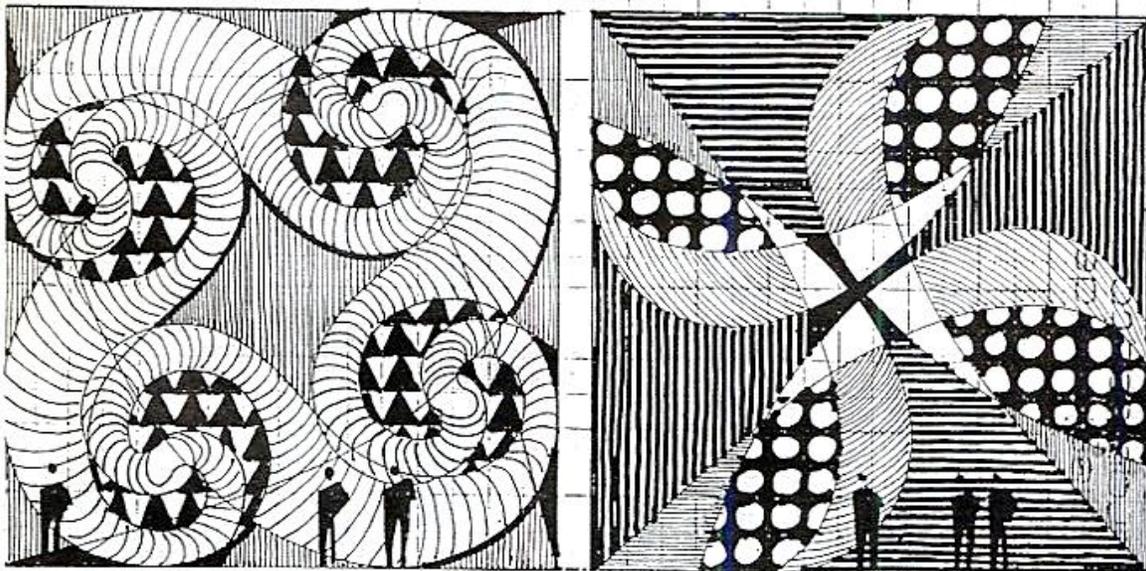
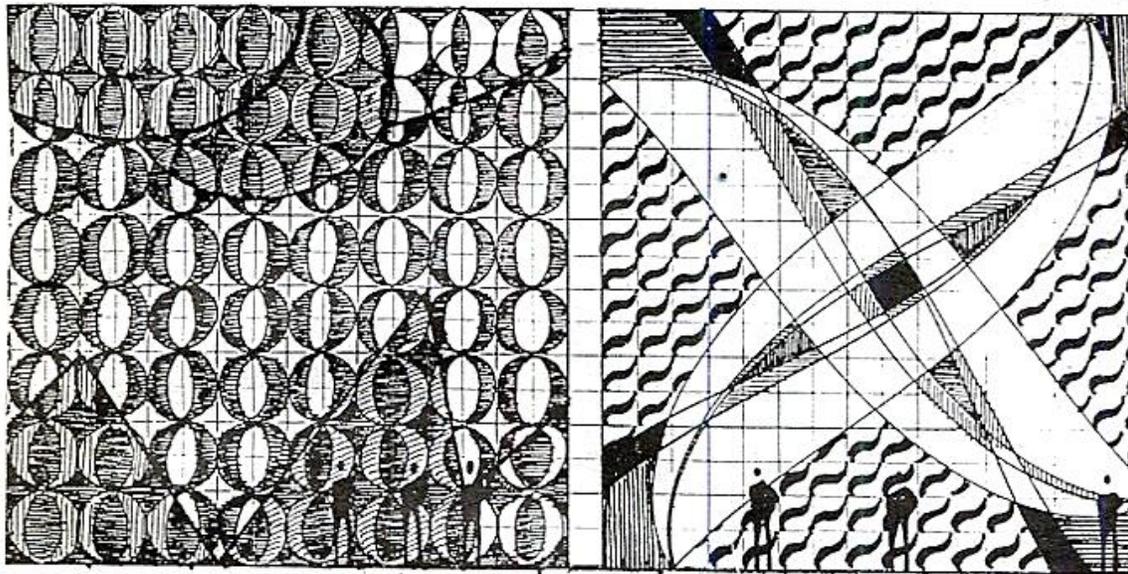




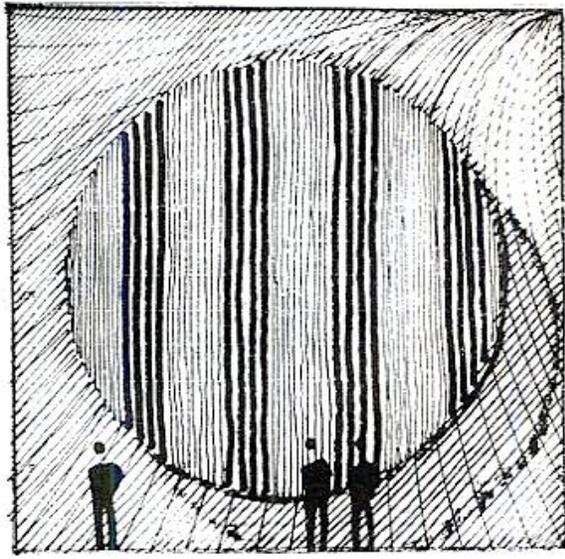
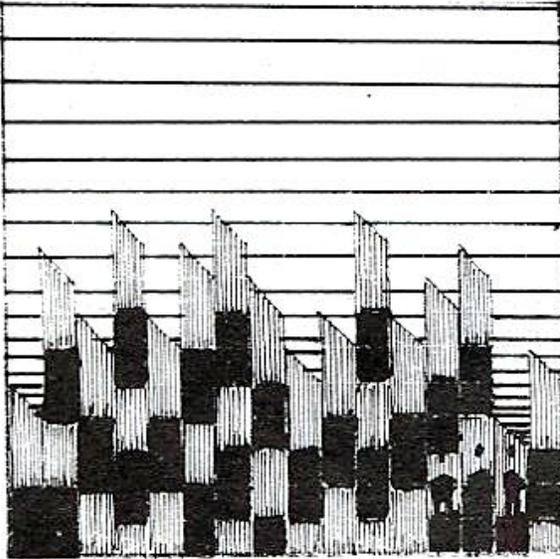
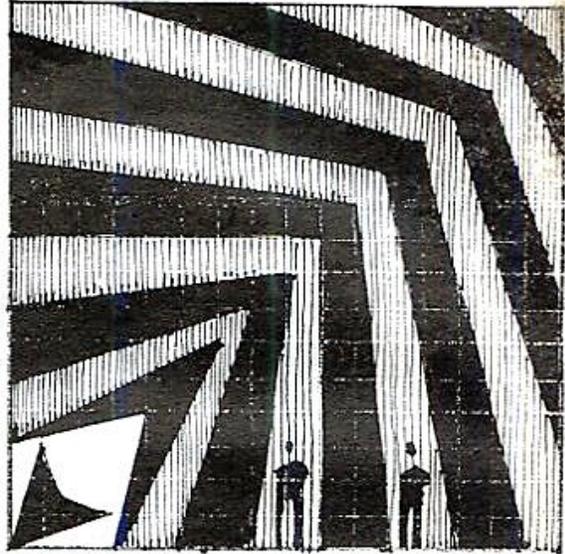
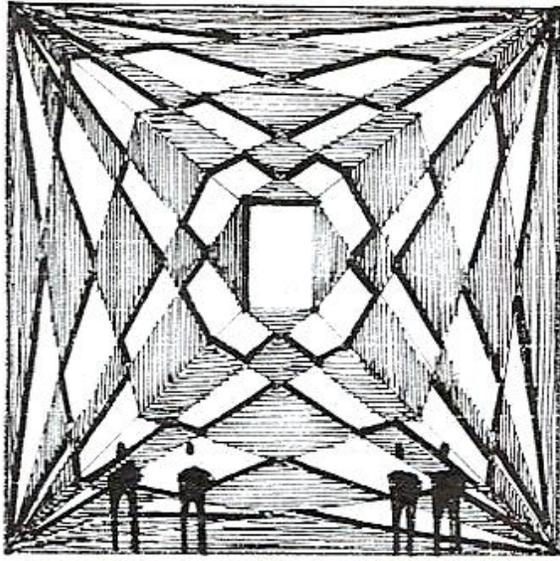
-kino-

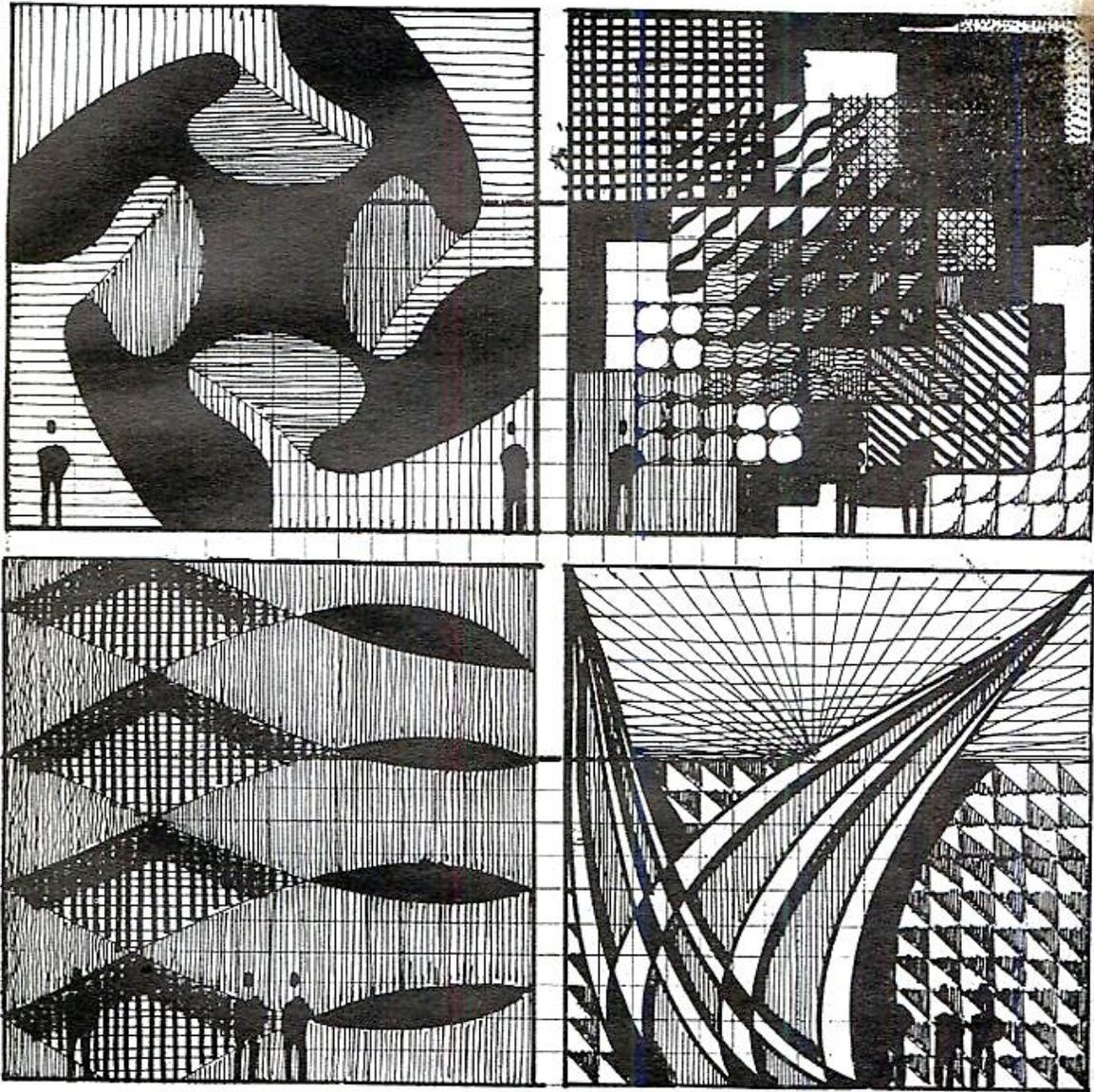


10/10/01

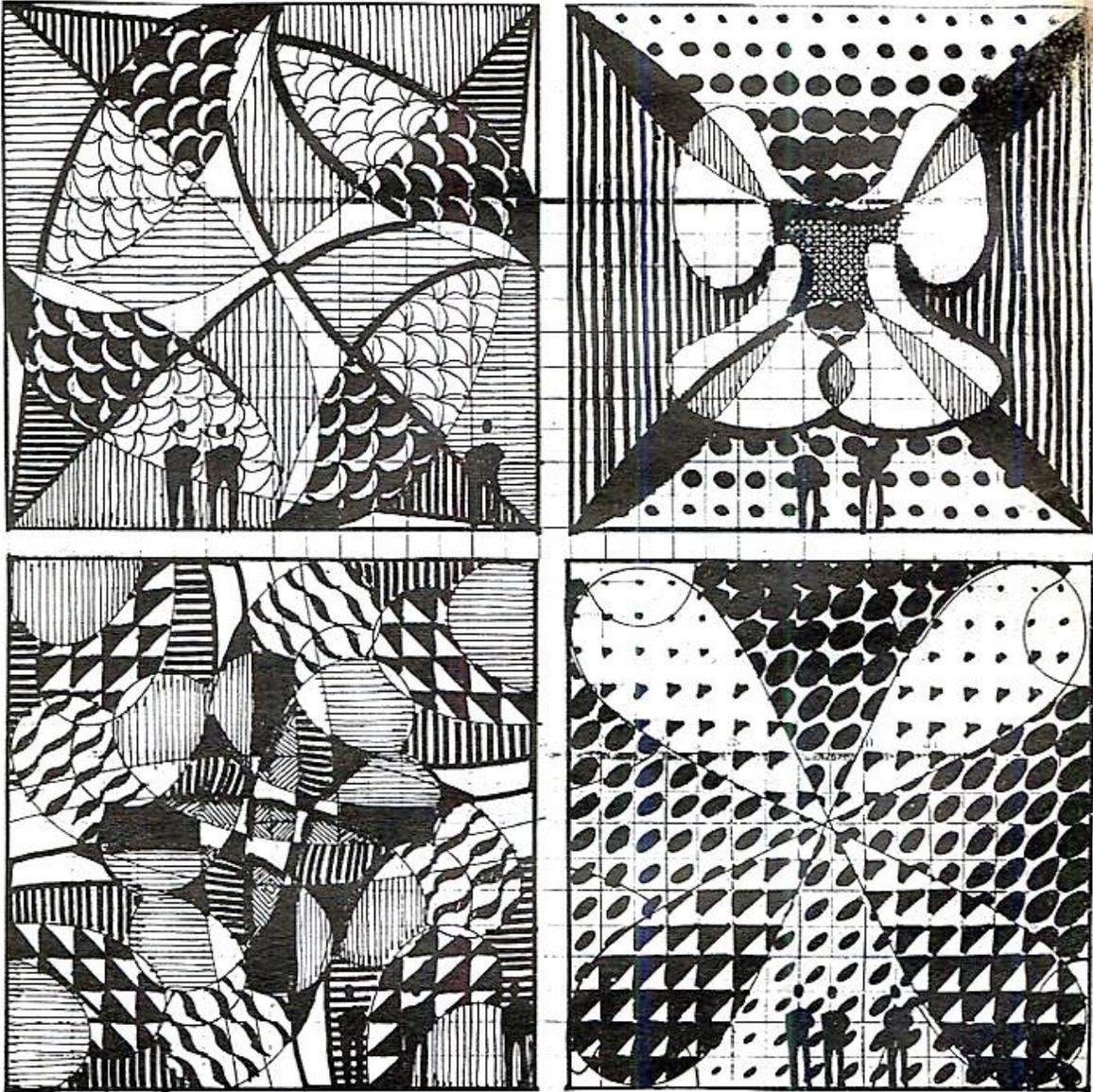


-Alrod-



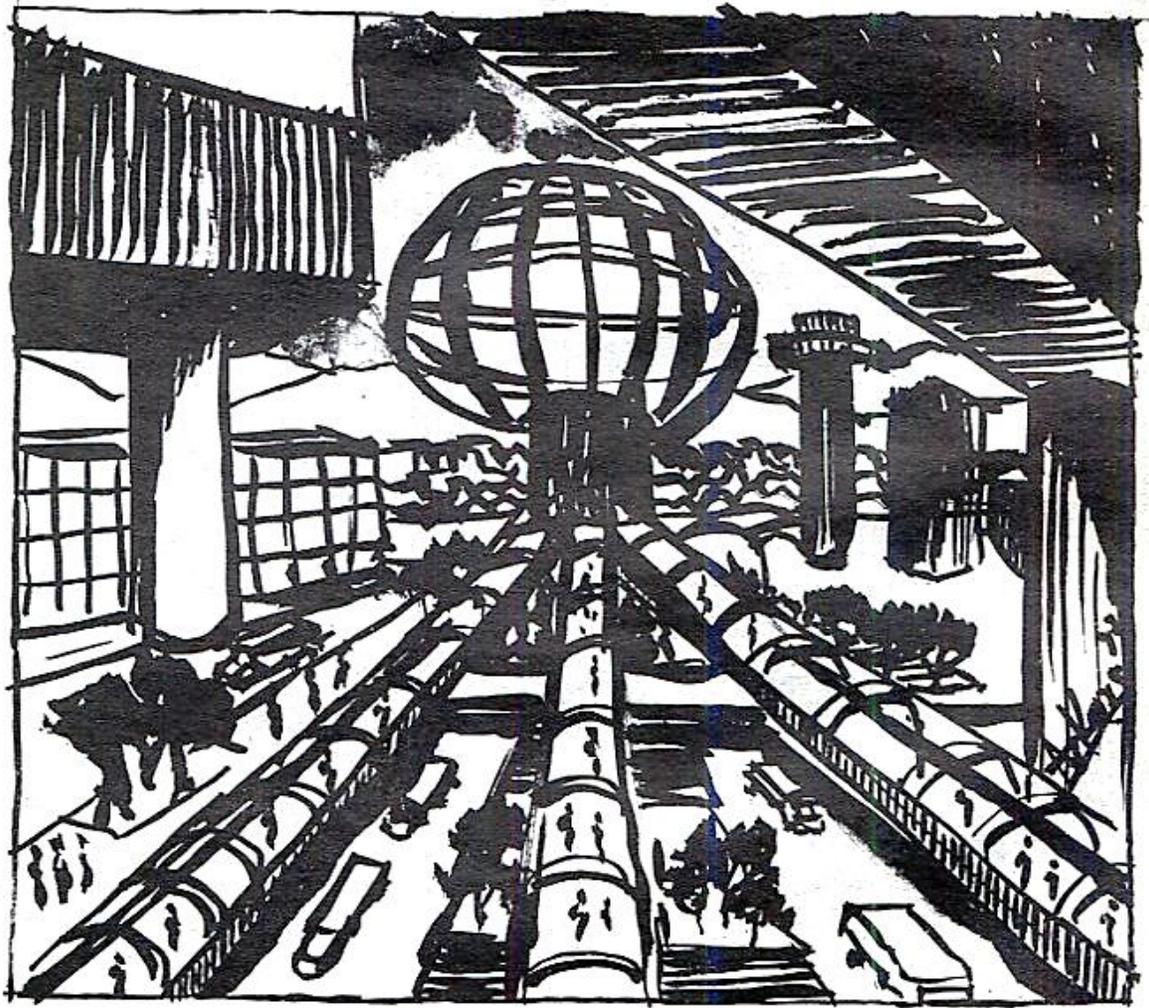


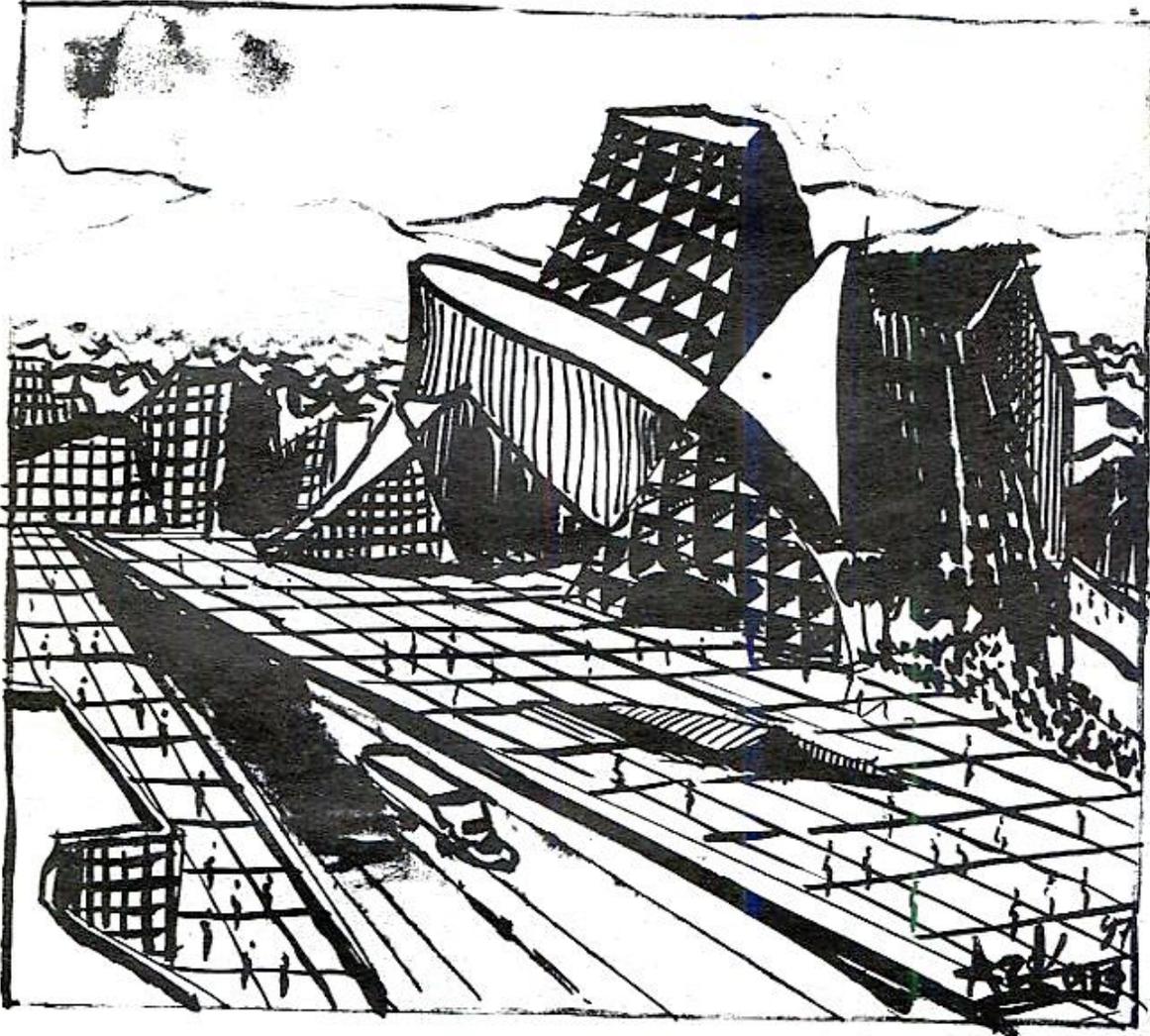
11
1932.

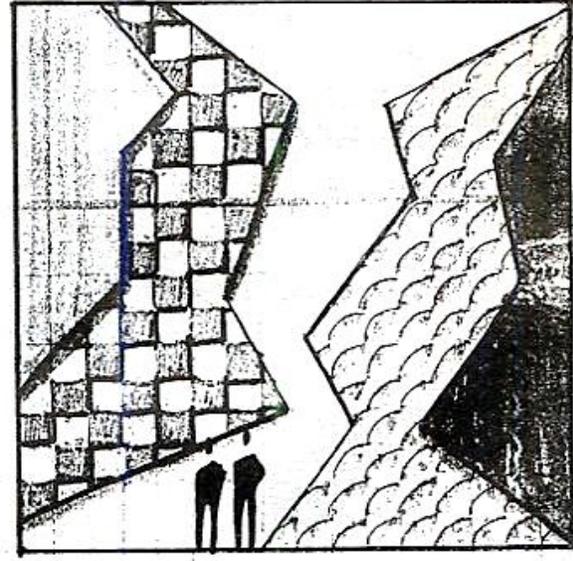
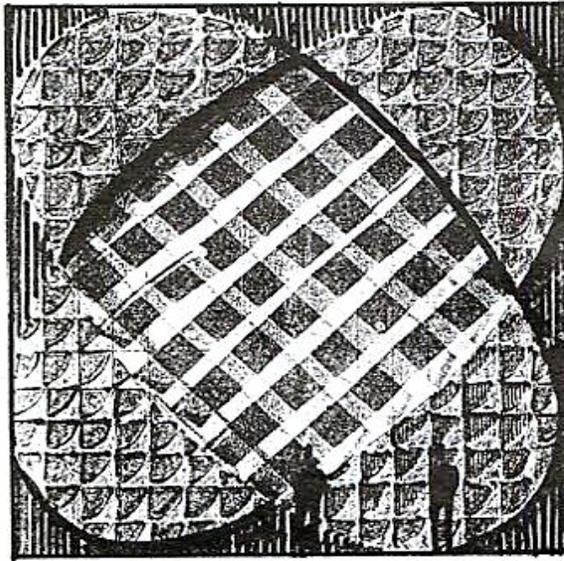
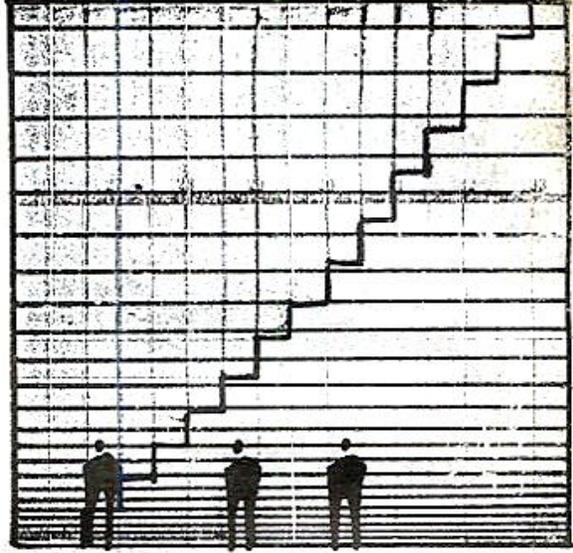
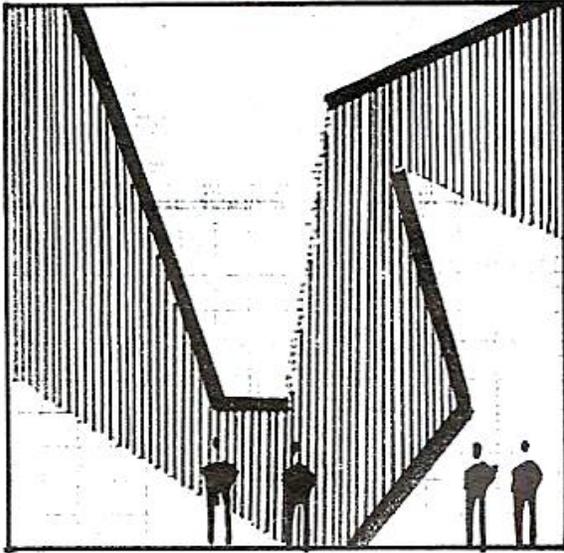


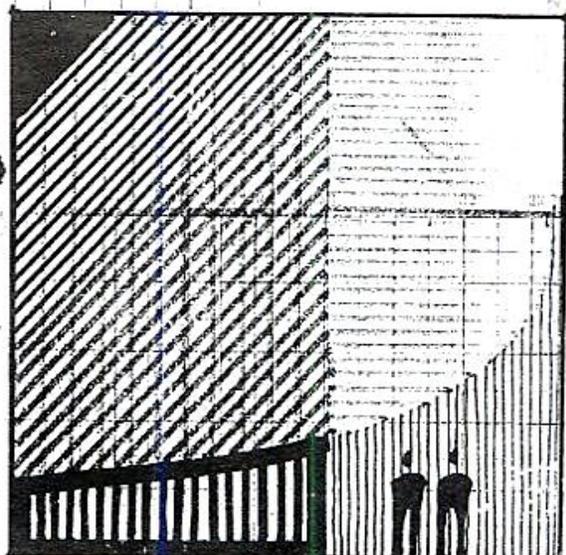
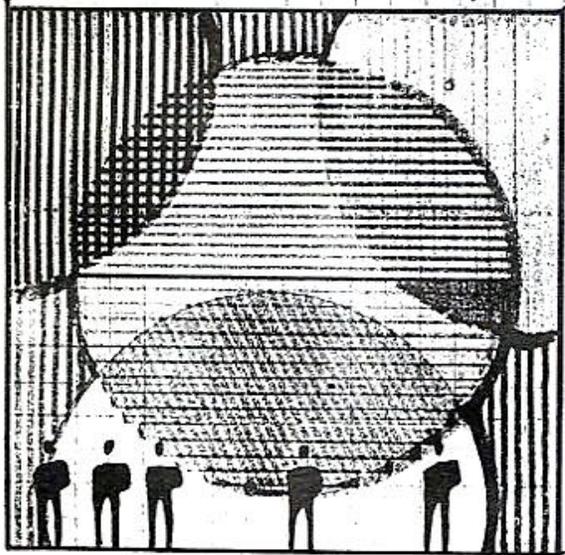
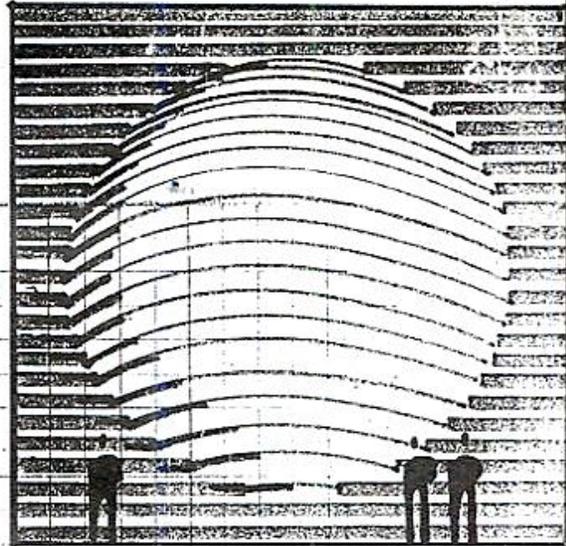
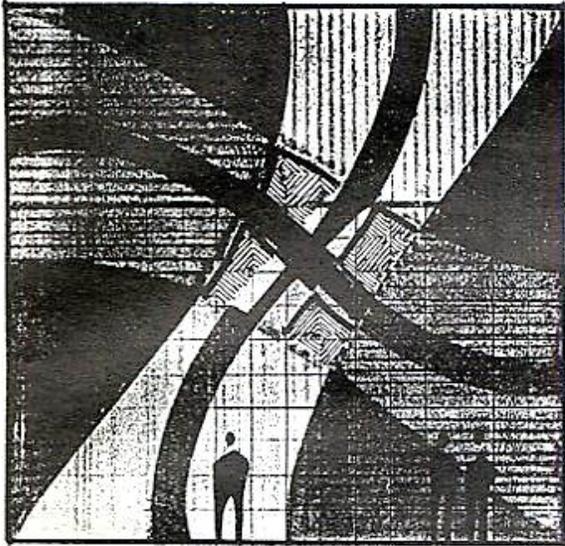
Handwritten signature or mark.

AGUADA (PINCEL Y PLUMILLA)
GRISES

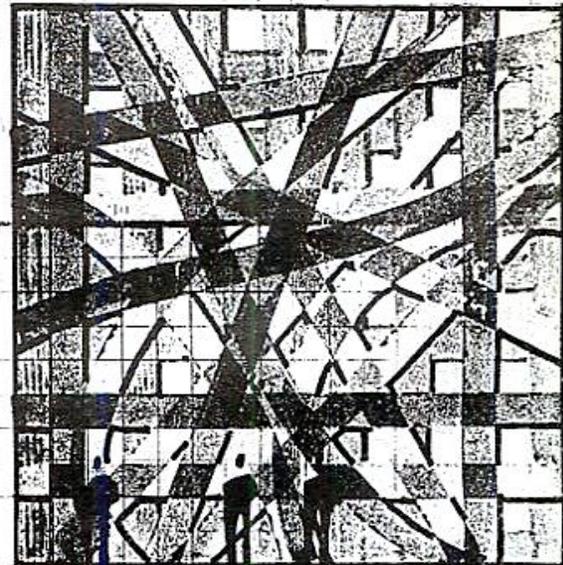
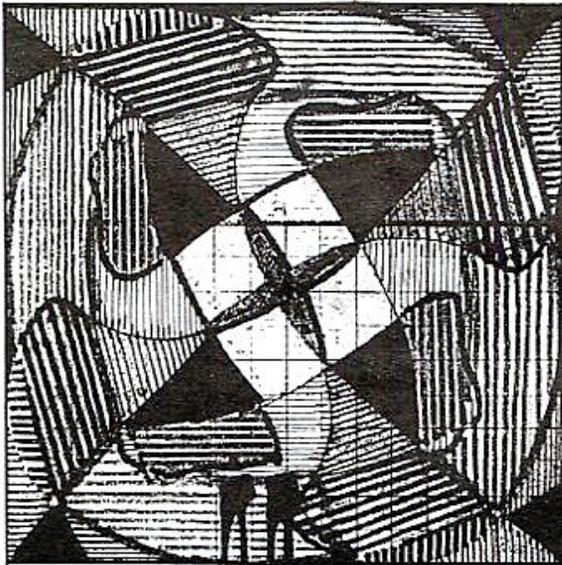
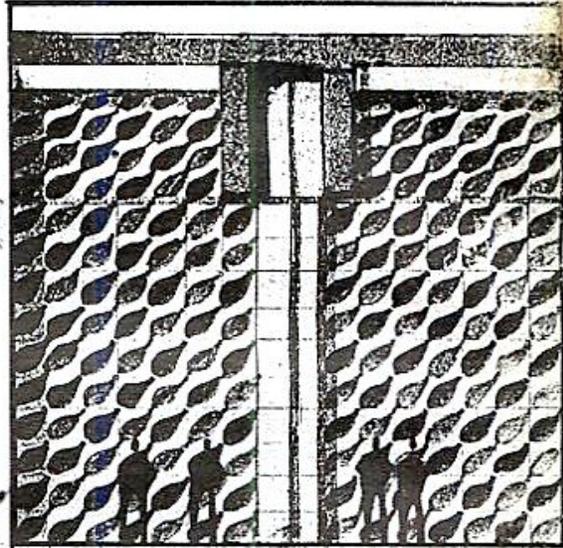
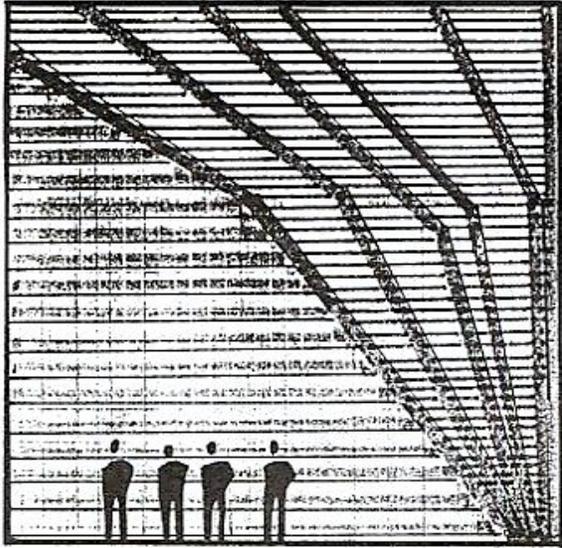


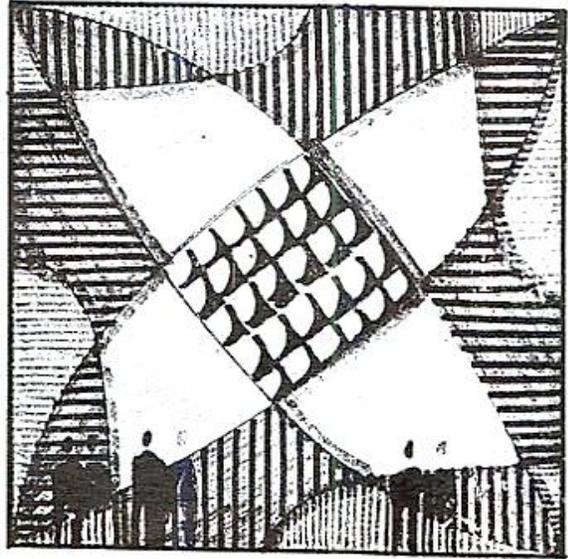
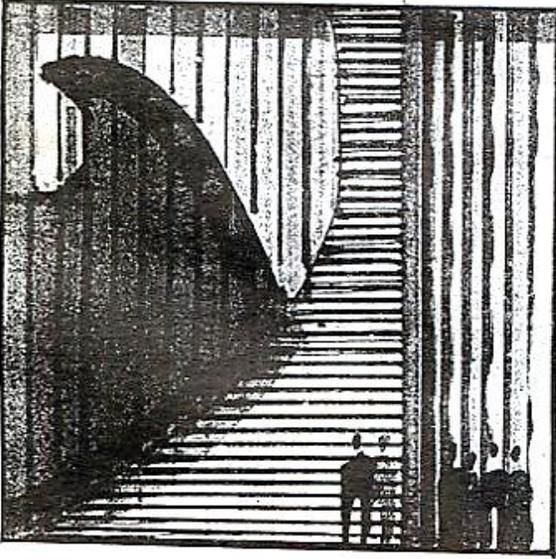
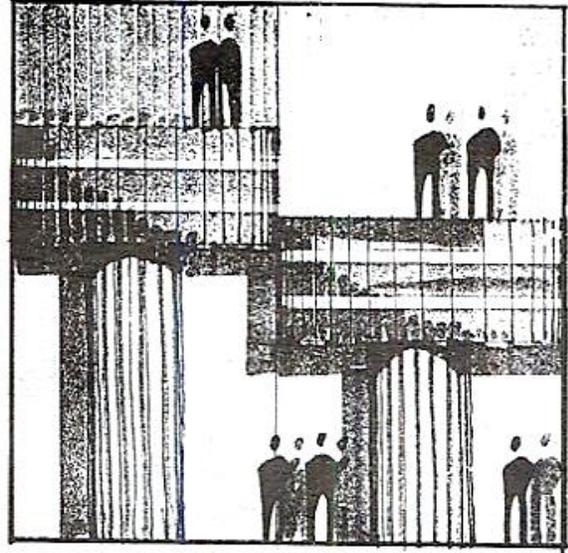
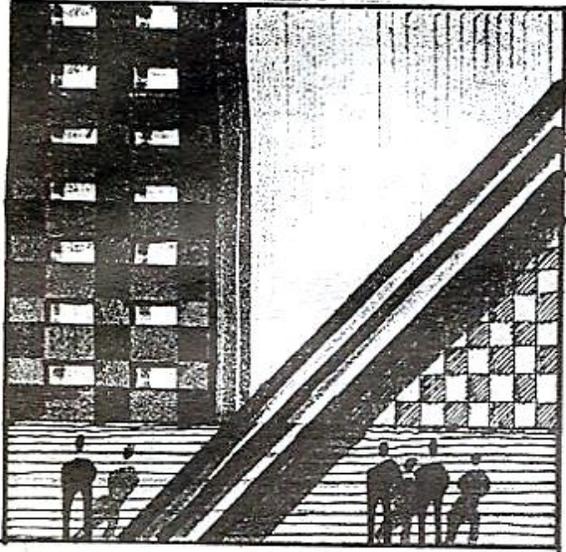


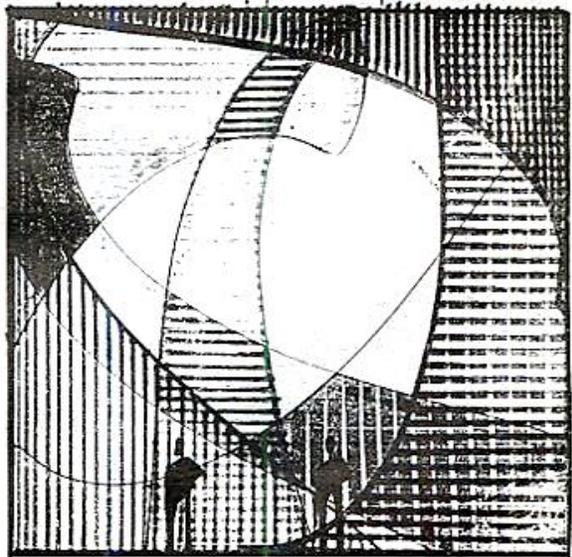
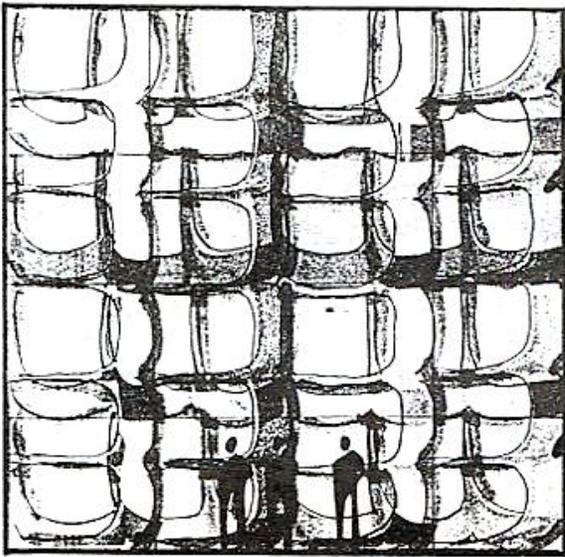
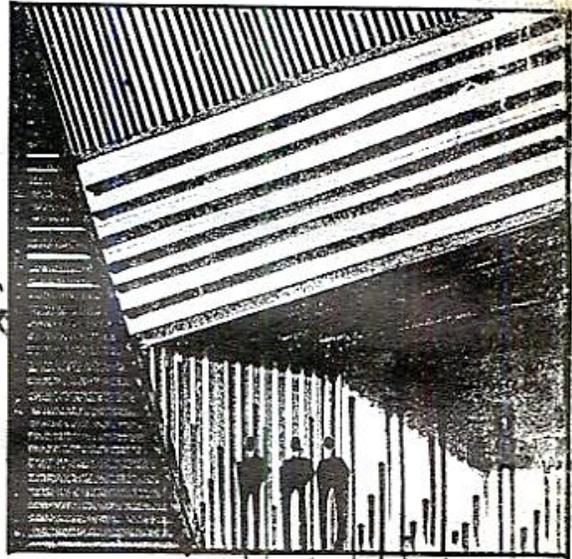
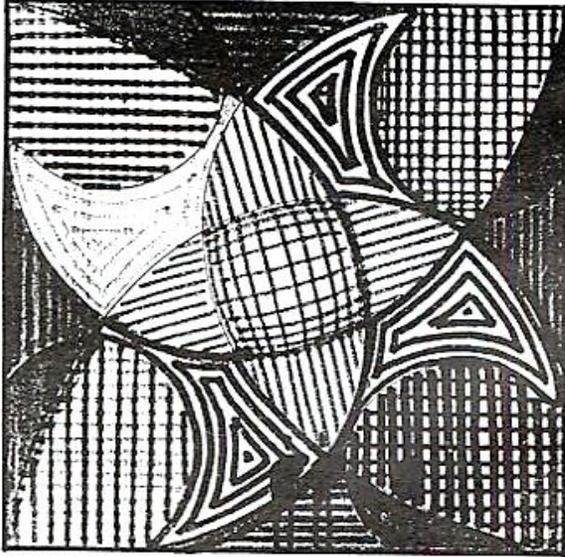


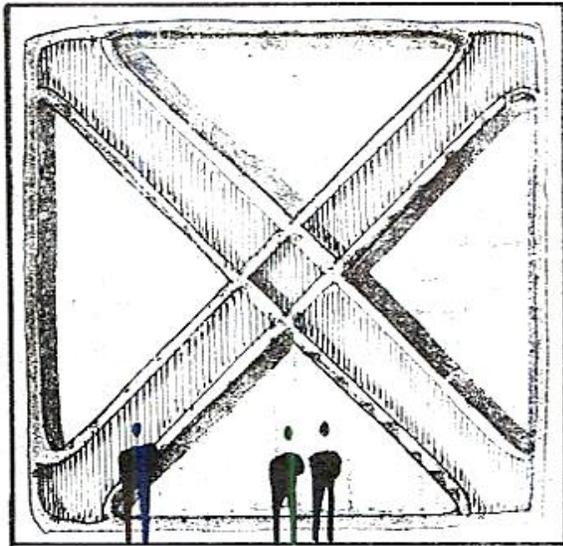
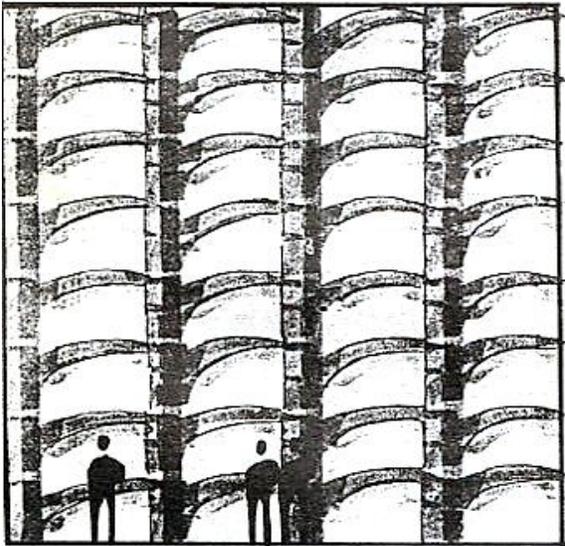
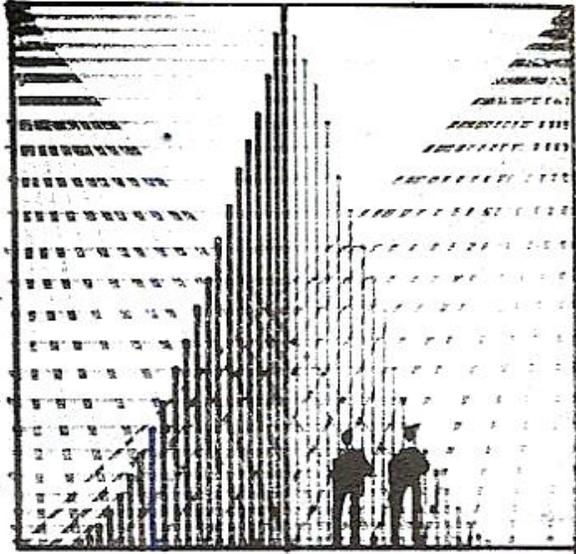
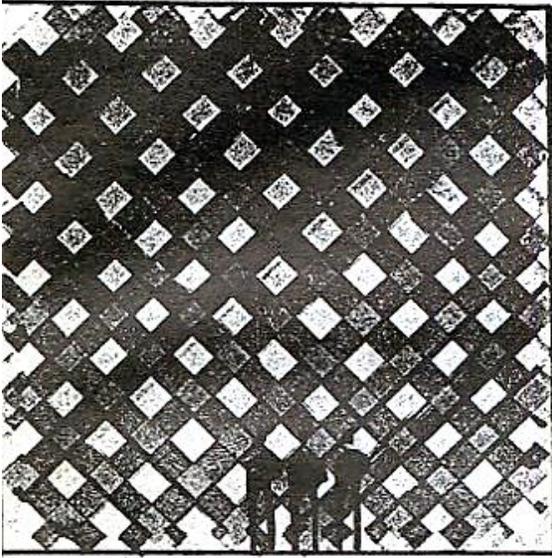


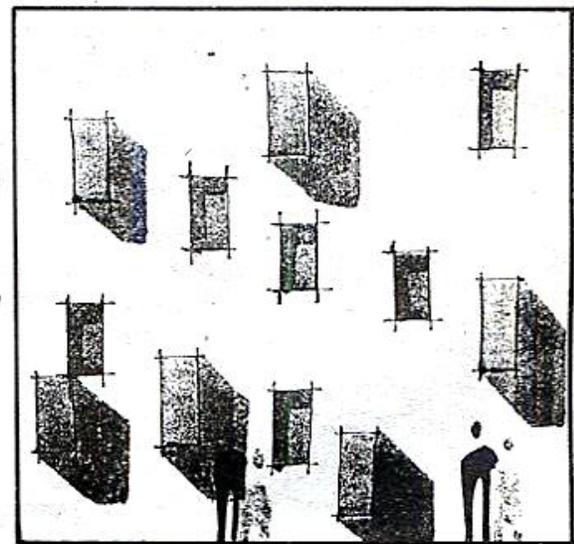
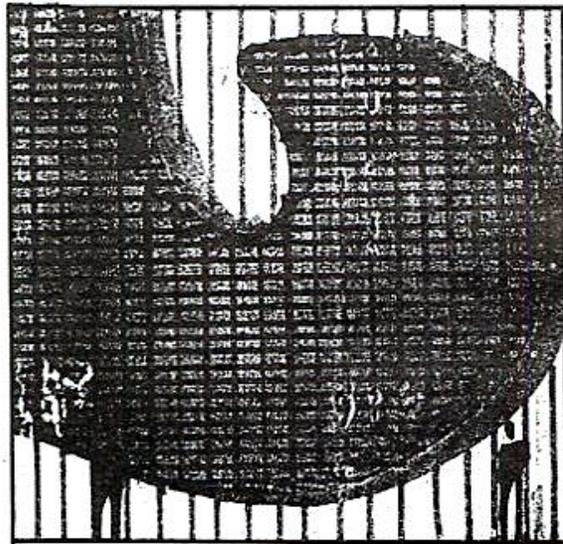
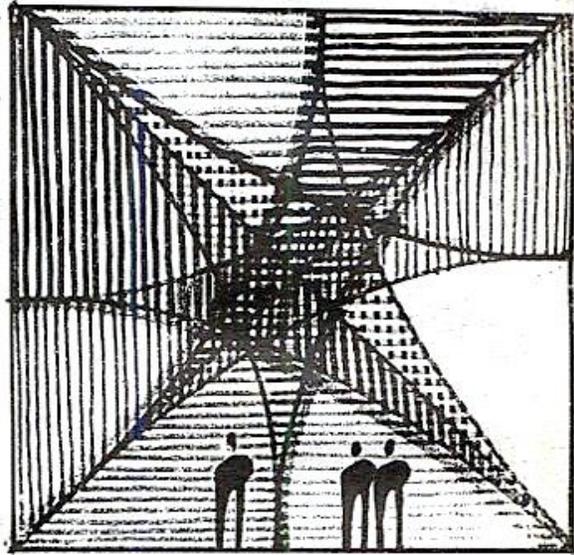
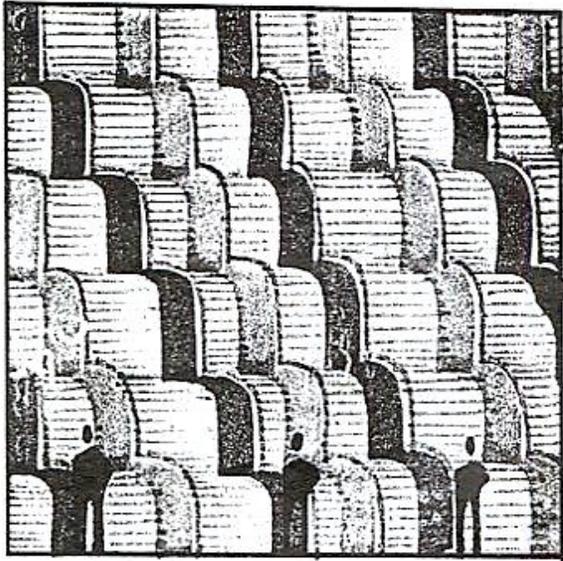
Handwritten signature or text.



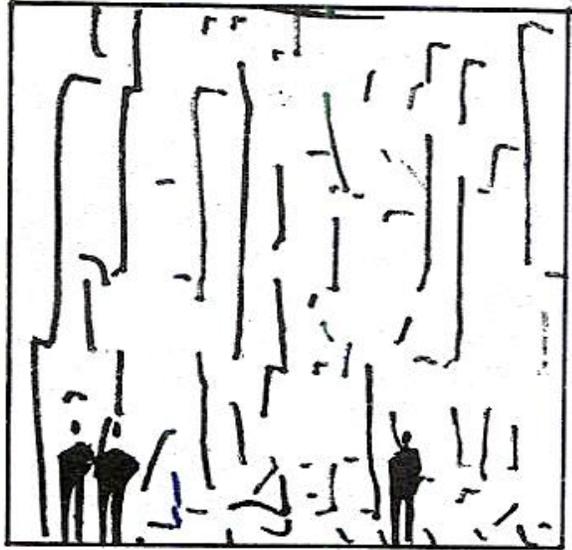
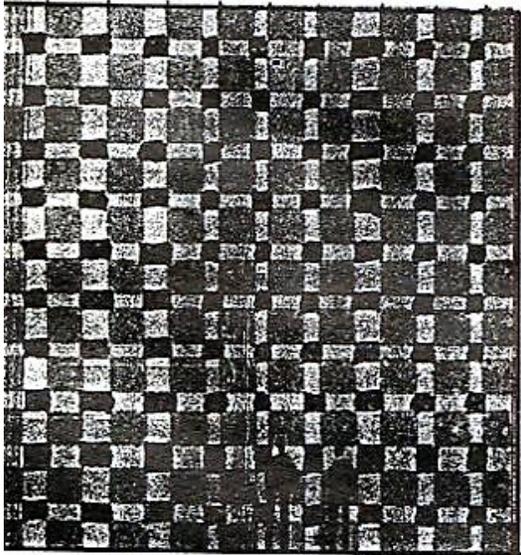
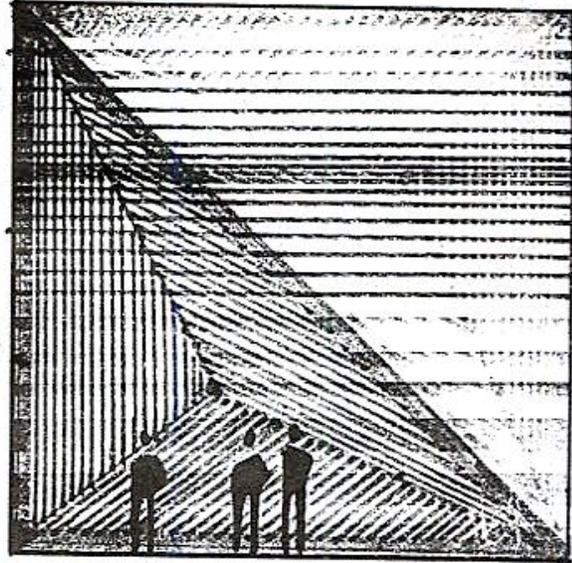
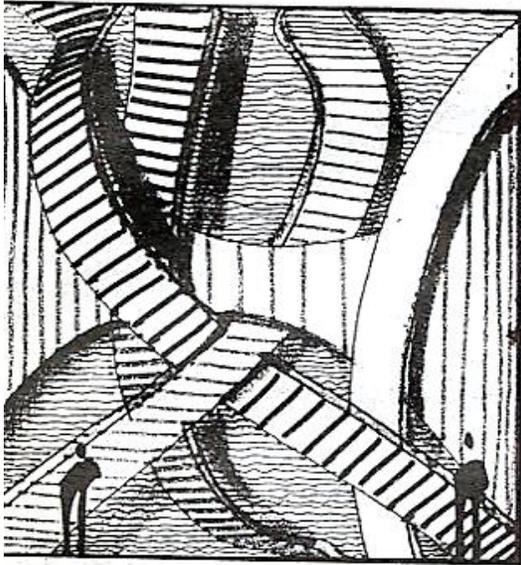




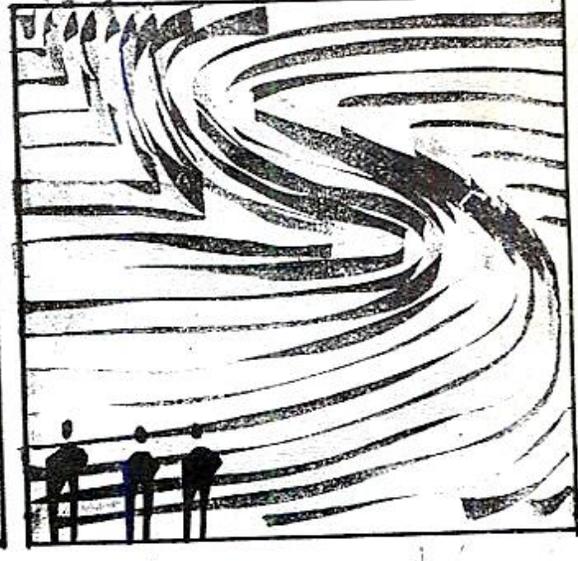
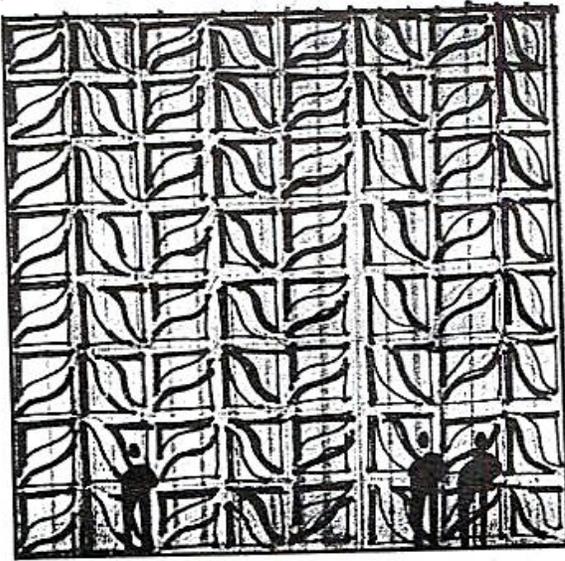
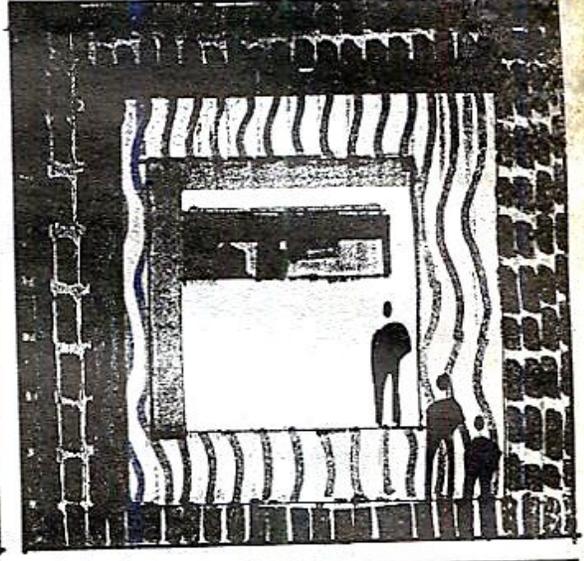
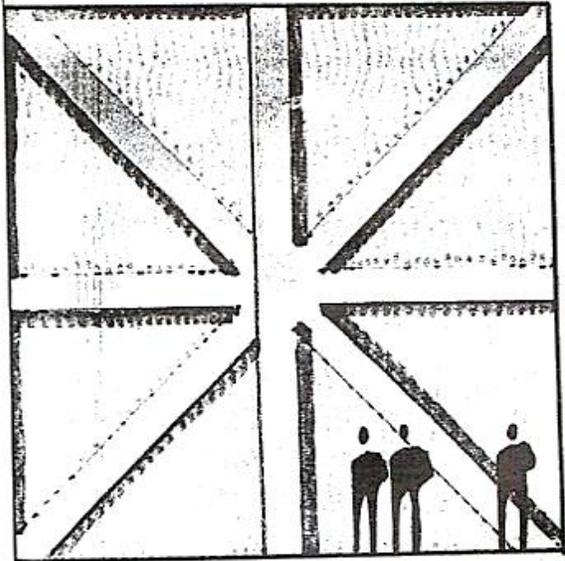


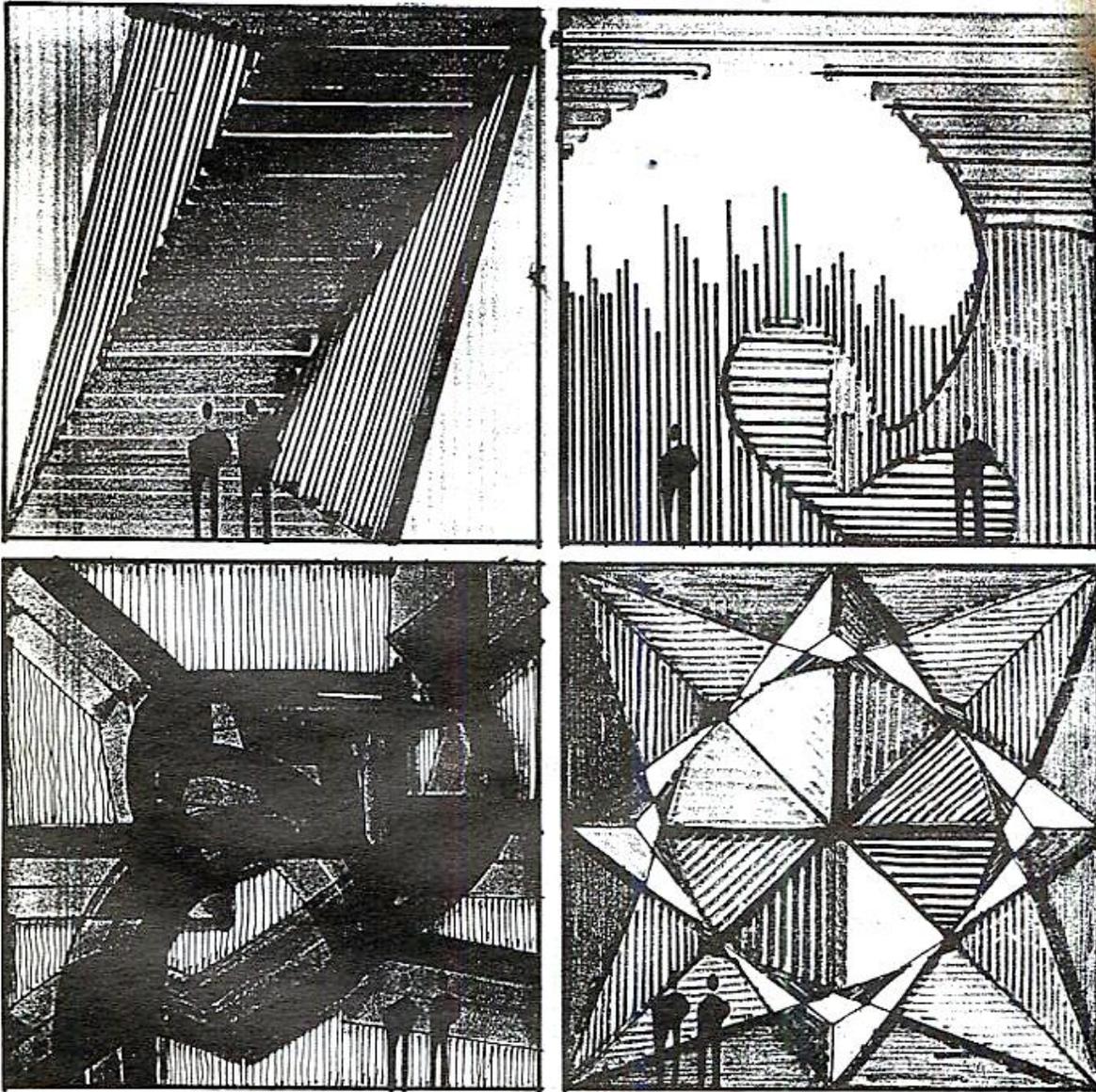


L. B. 101

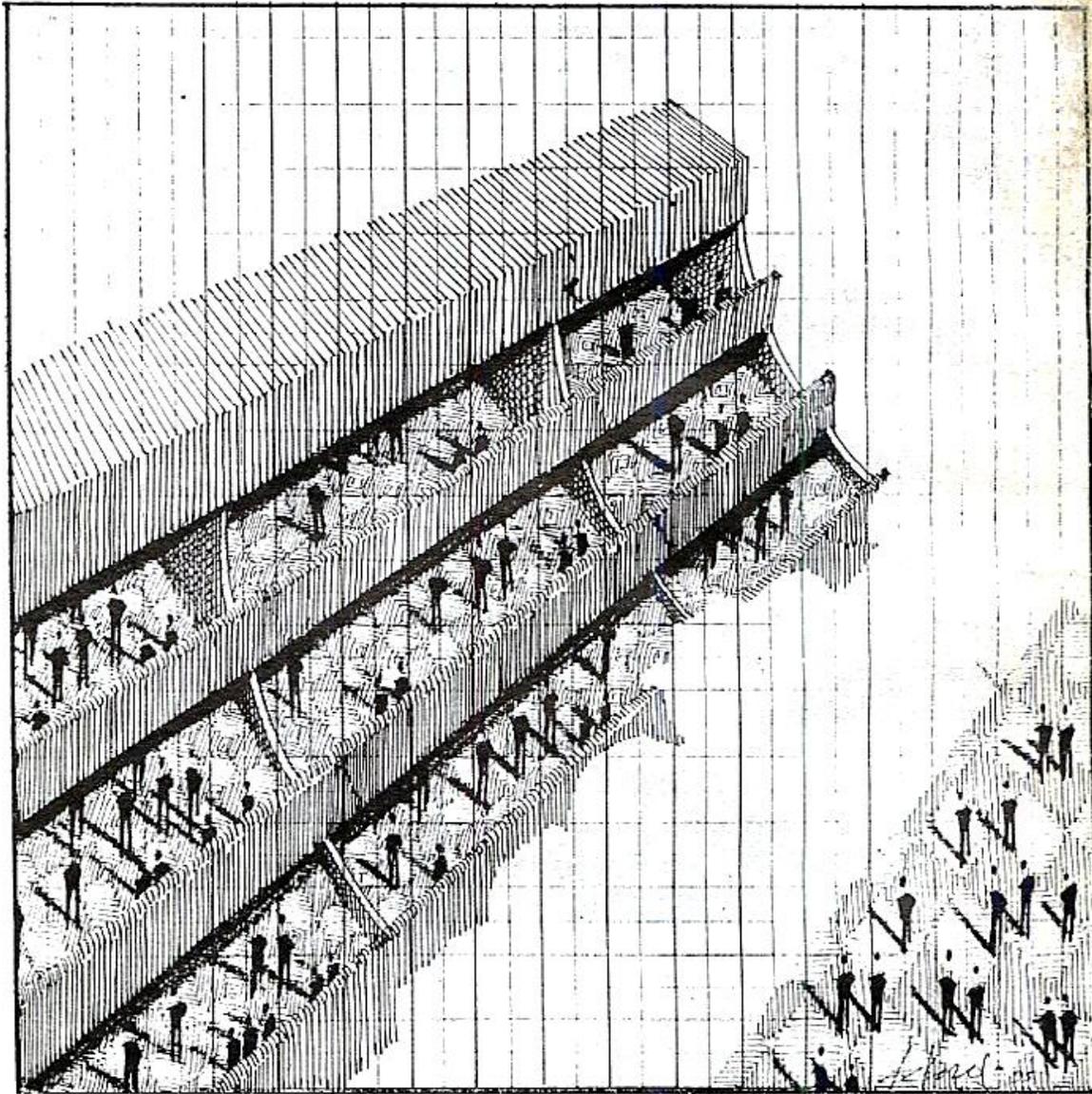


Handwritten signature or mark.



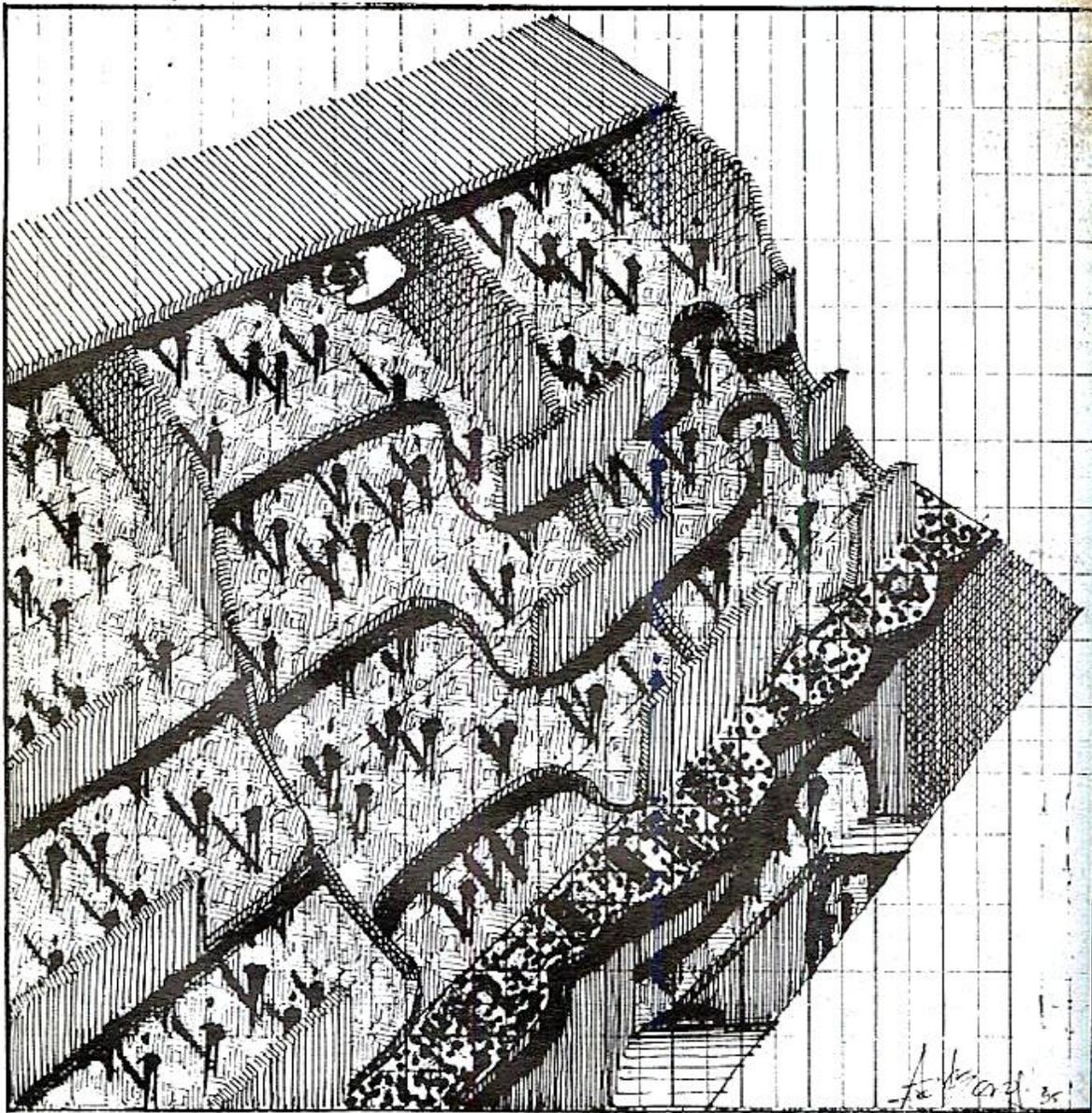


J. Kru



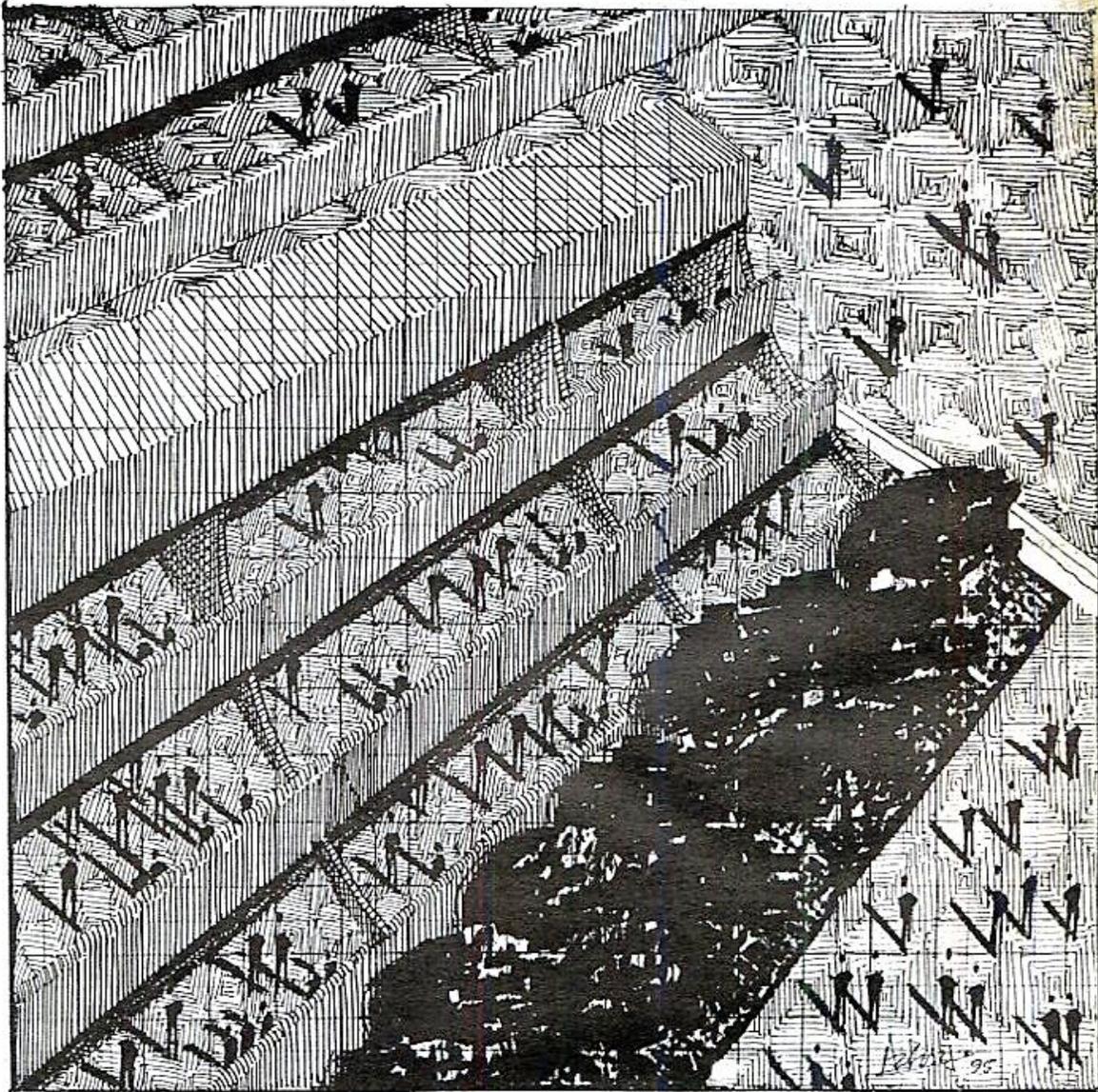
Con el papel cuadriculado podemos obtener un excelente apoyo para realizar apuntes como el que iniciamos arriba; aquí sólo utilizamos una plumilla delgada y con ella texturizamos cambiando

de inclinación las líneas; el resultado puede parecer monótono, pero resulta una forma de practicar con la plumilla; la práctica constante conduce a mejores resultados.



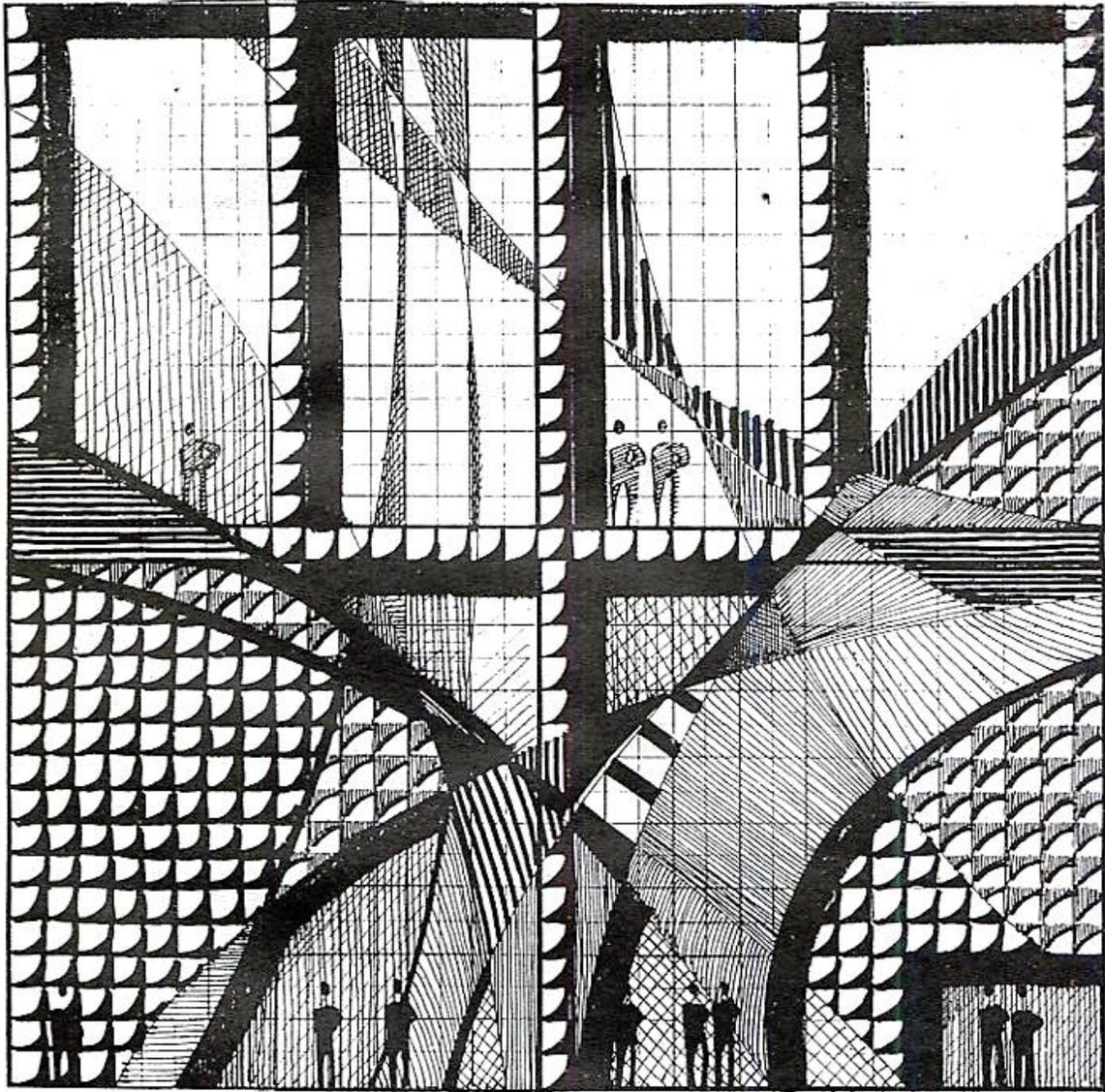
Aquí tratamos de dar un contraste con puntos negros que aparenten dar la idea de vegetación (se usa la aguada y posteriormente el plumón); en este trabajo no nos preocupan los detalles figurativos, sino que la intención del apunte sea

comprensible a los ojos de cualquier observador; recordemos que un apunte no está obligado a quedar como un dibujo de presentación, sino que es la parte suelta y espiritual del arte gráfico.

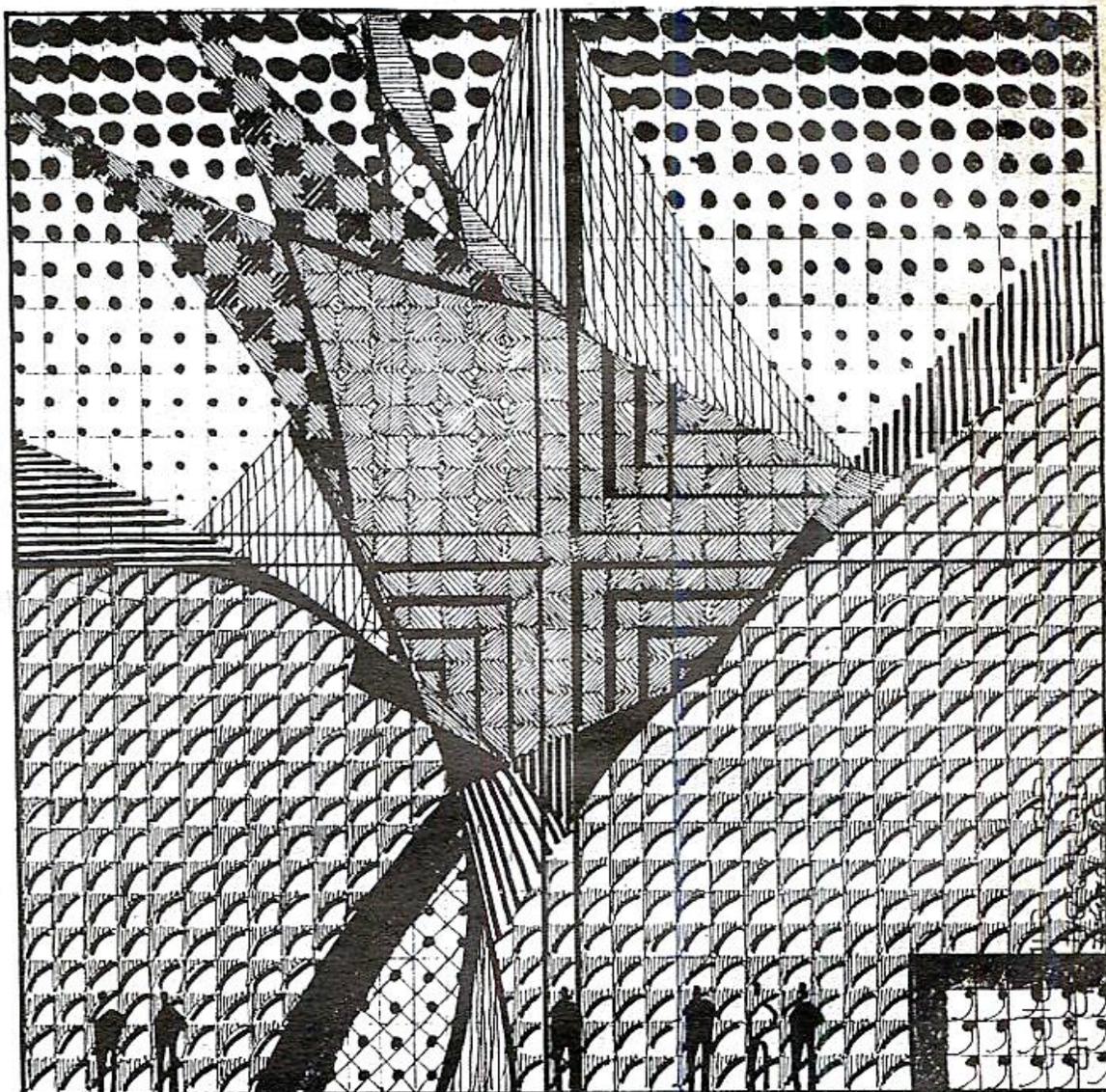


Esta es la conclusión de nuestro trabajo, aquí sólo podemos hacer una observación: los árboles se empastaron con tinta negra y pincel con la única intención de crear contraste con el res-

to del dibujo. Cada artista o diseñador puede crear los contrastes que desee, siempre y cuando vayan de acuerdo con los objetivos que quiera alcanzar con su trabajo.

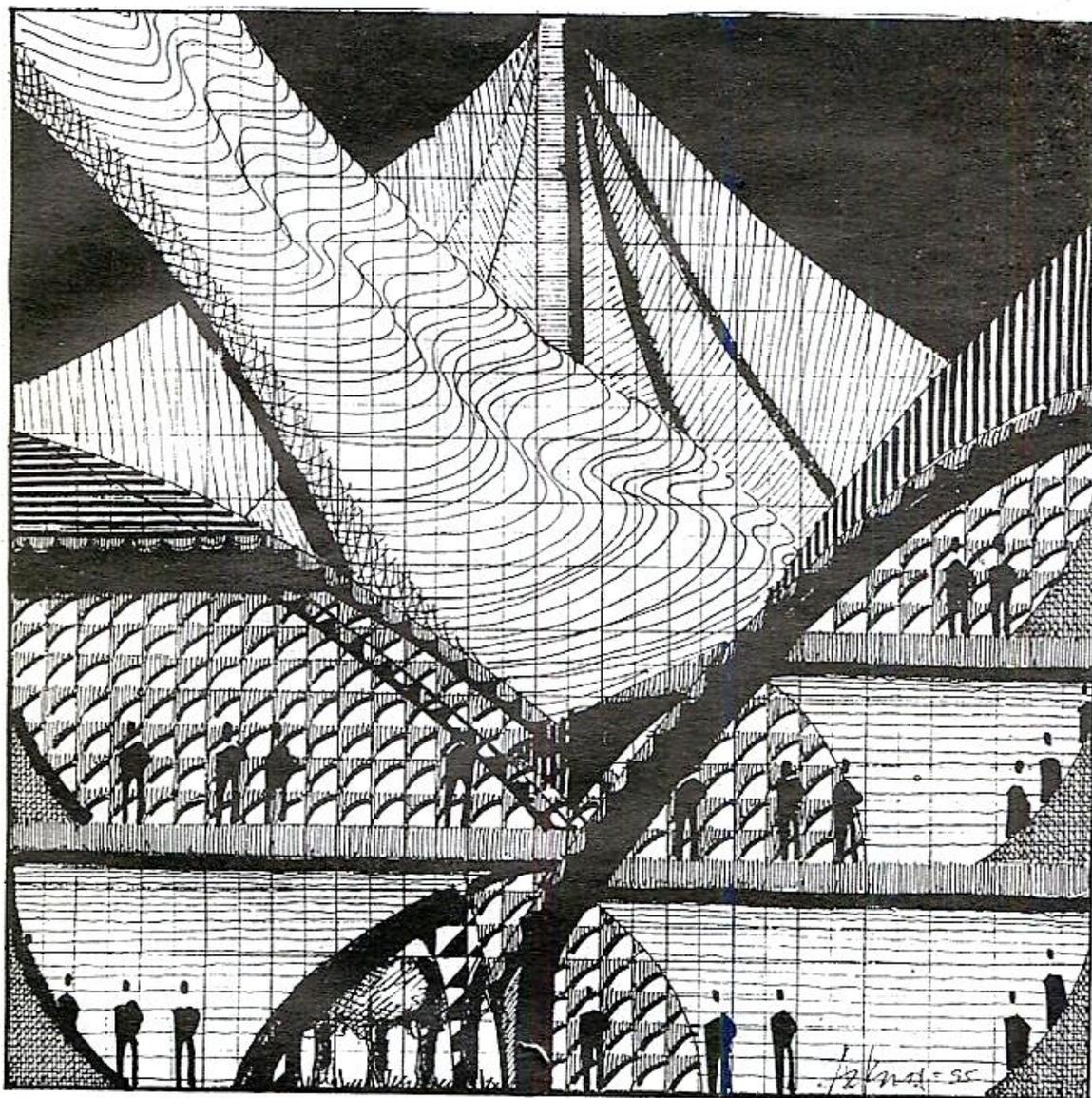


FACHADA: Aquí empleamos varias texturas fluctuantes, con el fin de dar acabados a la decoración de fachadas de proyectos arquitectónicos.

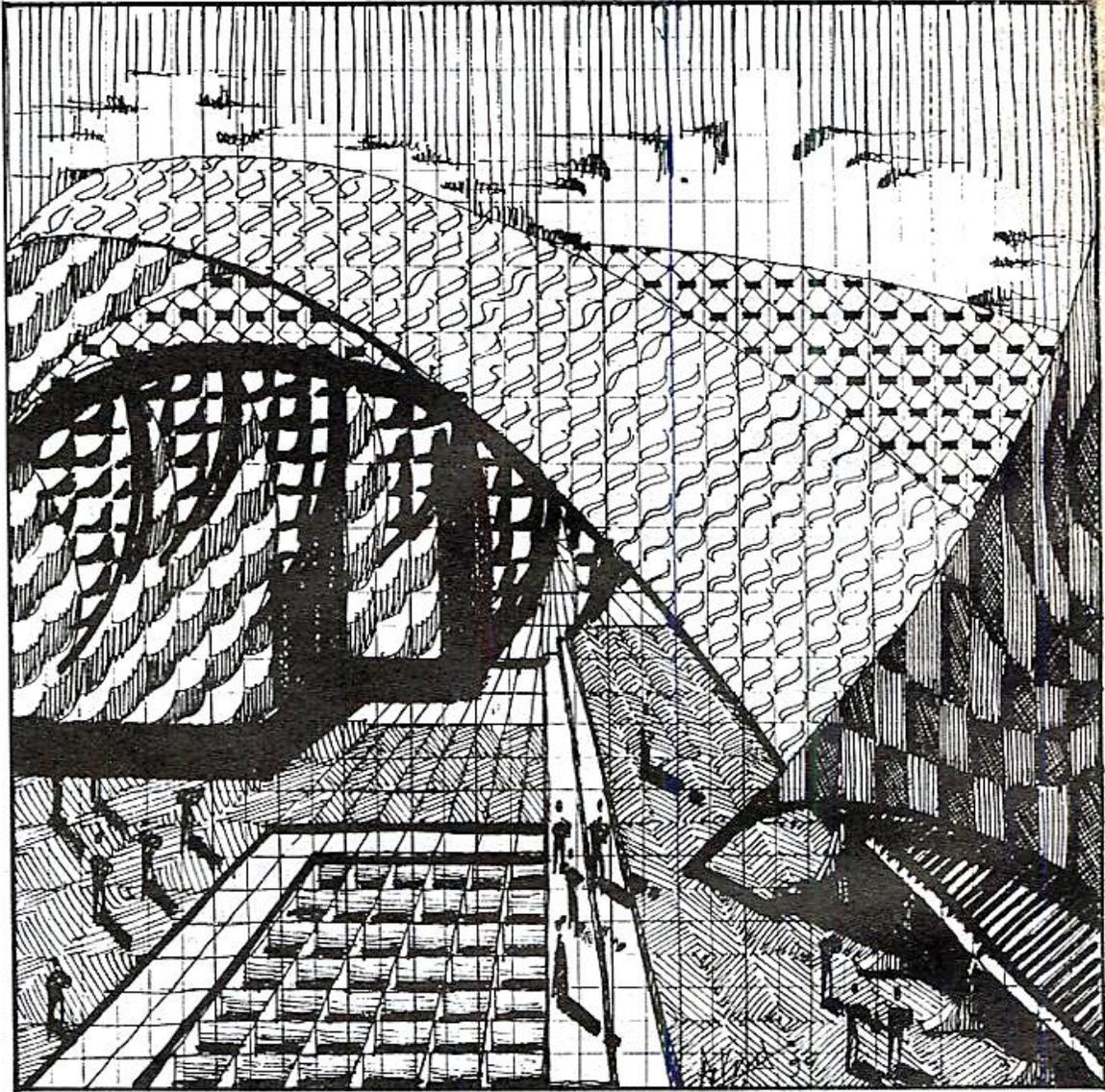


FACHADA. Texturas fluctuantes como elemento importante en el dibujo.

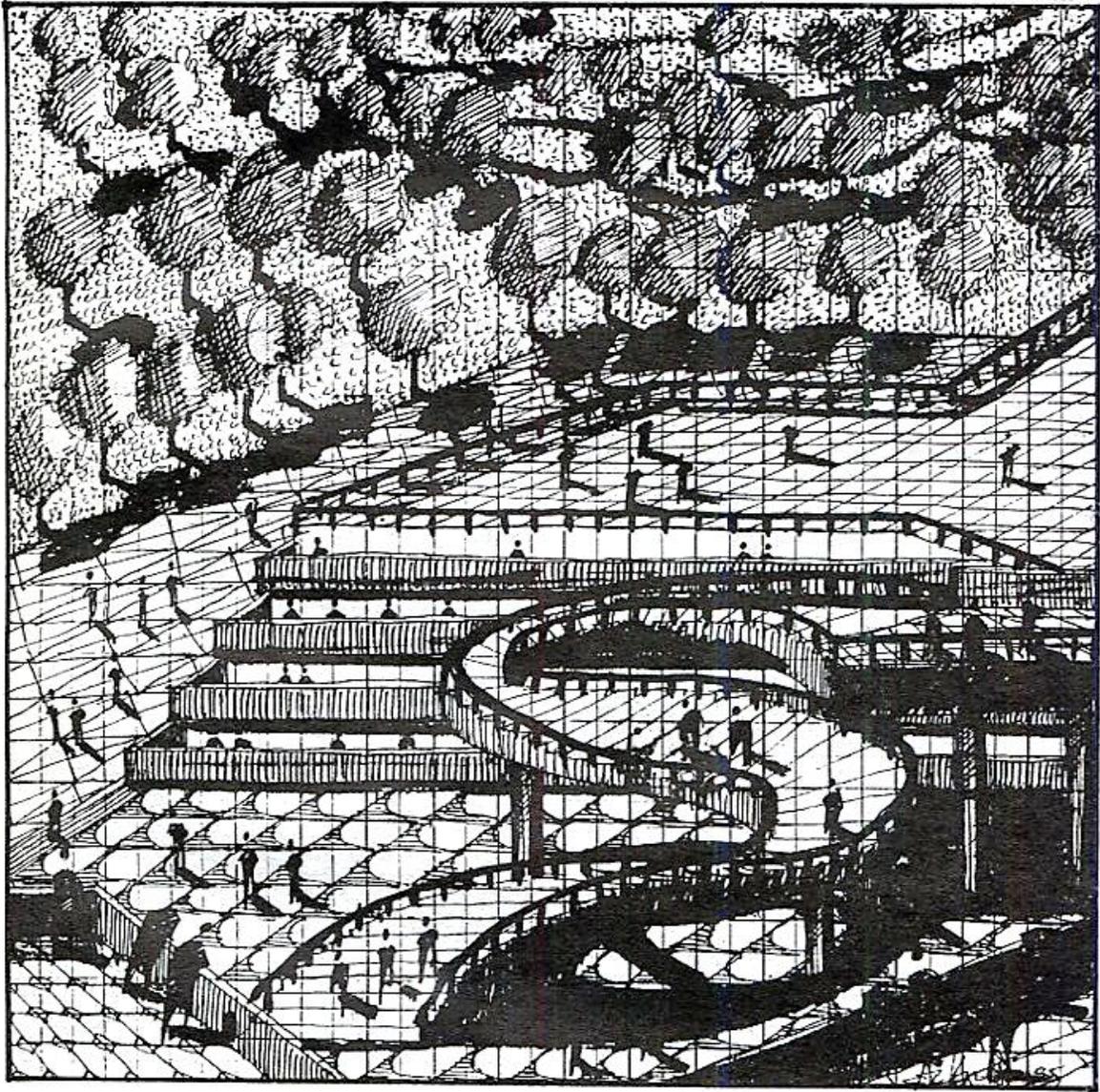
12/10/01



FACHADA. Corte y fachada decoradas con texturas fluctuantes.



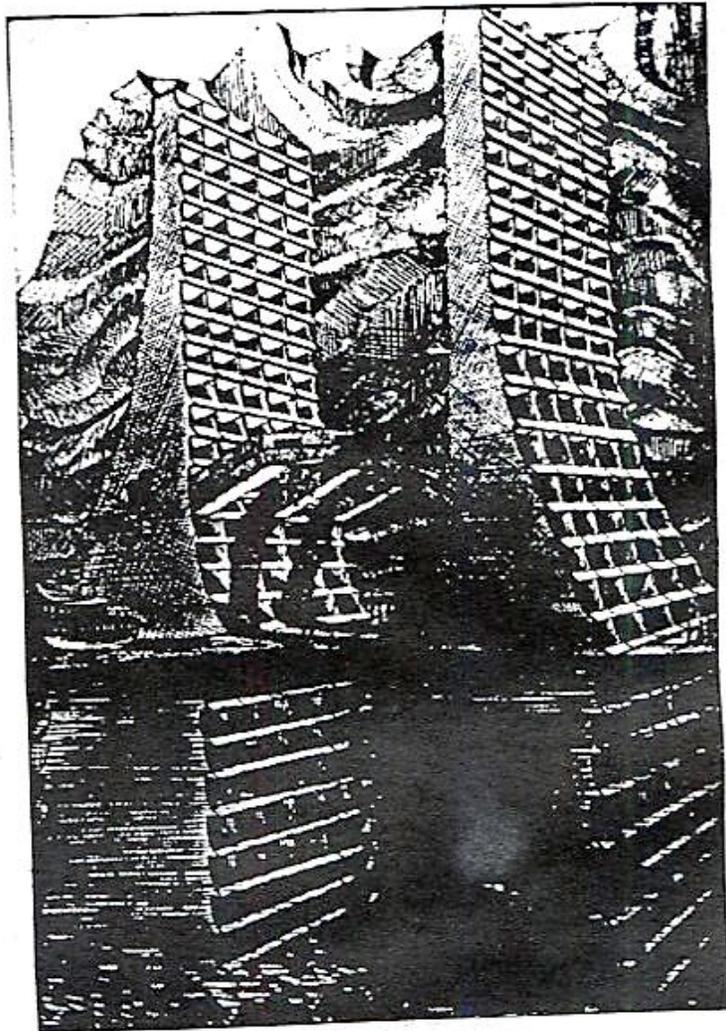
APUNTES. Ejercicio de práctica número 1: soltar la mano y proponer algunas texturas; se aconseja utilizar plumines de diferente grosor.



APUNTE. Ejercicio de práctica número 2.

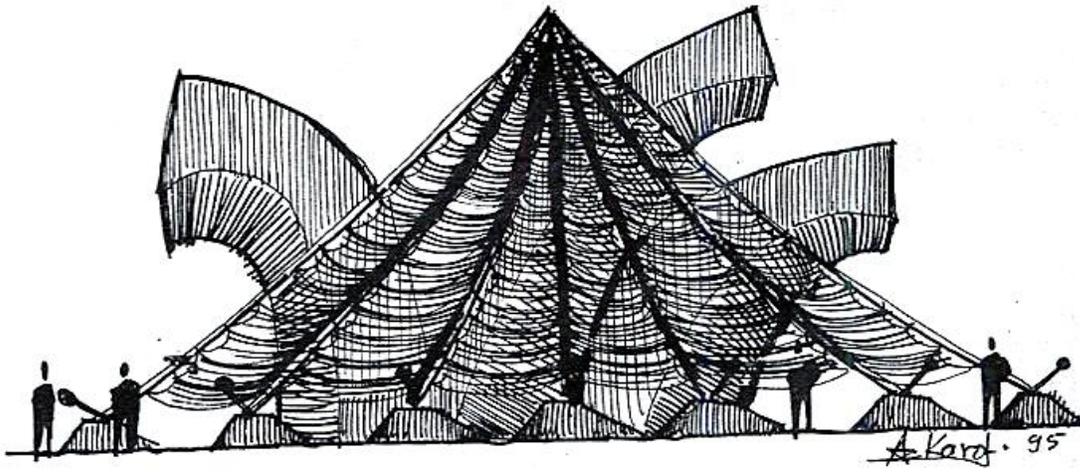
*El mar se solidificó en mis ojos.
No saltan peces al mirarte
sólo bailan cangrejos en el arenoso lecho
que mienten, sobre el retroceder del tiempo.*

Elizabeth Solar



DIBUJO. "LAS TORRES GEMELAS", elaborado con plumillas de diferente grosor y pinceles delgados, sobre cartulina ilustración. (O.J. Vázquez Montero).

5



A. Kord. 95

EL PAISAJE PLÁSTICO-ARQUITECTÓNICO

EL PAISAJE PLÁSTICO-ARQUITECTÓNICO

La Historia de la Arquitectura ha consistido en seleccionar, desarrollar y transformar las posibilidades implícitas en sus comienzos. Mucho más que la práctica arquitectónica, lo que ha cambiado es nuestra forma de ver los edificios y de referirnos a ellos. Y en ese cambio se encuentra la sensación y el deseo de transformar lo que antes fue, en una nueva visión del futuro, con la esperanza de generar un cambio en la naturaleza humana.

Definir actualmente a la Arquitectura es muy difícil; al igual que la Ingeniería, intentó tratar sólo las verdades de la estructura y de la función. Quería que todo placer arquitectónico surgiera del encuentro puro con la necesidad; cayendo en el funcionalismo, sin tomar en cuenta su esencia filosófica que aunque llena de contradicciones daba otras alternativas en el pensamiento de los futuros arquitectos, creando un estilo poético-artístico con los términos LIMPIO, SENCILLO, PURO y ELEGANTE. Estos términos fueron muchas veces sustituidos por los elementos de FUERTE, DURO y BRUTAL que surgieron después de la Segunda Guerra Mundial y que sólo tenían la intención de resaltar el carácter del poder político de las nuevas potencias y posteriormente fue utilizada por los futuristas para evocar la alegría del dinamismo y de la guerra industrial, así como el símbolo del poder económico.

Ahora, en el amanecer del siglo XXI, surgen los términos LOCO, SALVAJE y EXTRAVAGANTE, que dan la pauta de la nueva Arquitectura, la cual parece crecer con las nuevas generaciones, dando como resultado formas abstractas que aún se encuentran bajo el hechizo de la pintura y de la escultura; existe entre ellas una simbiosis creadora de un nuevo estilo de vida y de una nueva percepción de la realidad. Lo que antes se denominaba de "mal gusto", para la sociedad actual tiene una variedad de significados. "El buen gusto", es una cualidad o una condición que ningún arquitecto serio exigiría ahora a su propio trabajo, por miedo a que se le conceptura mal como representante de "valores de clase media", que los intelectuales de esa misma clase desdeñan.

Con el paso de los años la Arquitectura se va convirtiendo en un campo atractivo para la tecnología, no

sólo en el aspecto constructivo sino en la invasión de computadoras y máquinas electrónicas que transforman un espacio en un habitáculo inteligente. Este avance tecnológico se extiende también a la literatura de comics de ciencia ficción, en donde revistas como HEAVY METAL e INFINITUM 2000, entre otras plasman con derroche de fantasía escenas de ciudades-máquinas y gigantescas macro-ciudades que se alimentan de la imaginación del lector, haciéndole sentir que vive en un mundo que puede ser posible en el futuro y que llena de ilusiones y deseos de vivir ese momento o por lo menos llegarlo a ver aunque sean ya viejos. La Arquitectura de ciencia ficción no la podemos encasillar como sólo un concepto cultural, ya sea éste gráfico o literario, sino como una posibilidad cada vez más cercana, aunque no sea tan alienante como la describe la literatura fantástica. Cada día nos sorprendemos más de lo que la humanidad es capaz de crear aunque en muchas ocasiones puede llegar a ser contraproducente para el hombre; esto lo podemos palpar en el cine, en donde los temas varían desde la violencia con armas sofisticadas hasta las escenas sarcásticas y de advertencia de un futuro catastrófico. Los actores se desenvuelven dentro de una escenografía de macrociudades rodeadas de suciedad, peligros y tecnología. Todo este concepto ha dado paso a una nueva corriente, la de la Arquitectura escenográfica o efímera, que tiene como función impactar visualmente al espectador y transportarlo a otra realidad, para muchos falsa pero tan tangible como ver la televisión.

Como hemos visto, en la Arquitectura no existen límites ni parámetros; dentro del diseño, se puede encontrar desde lo tradicional, pasando por muchos estilos y terminar en el futurismo, este último una asociación de elementos arquitectónicos, formas plásticas y escultóricas, para muchos difícil de entender y para otros difícil de aceptar, pero es otro concepto entre las nuevas generaciones y por lo tanto tenemos que convivir con ello, ya que somos parte también de esa naturaleza.

Existen varios estilos en la arquitectura moderna, entre las más importantes encontramos las siguientes:

- 1) La forma escultórica: **EL BRUTALISMO**
 características: El hierro, acero y hormigón.
 estilo: macizos escultóricos geométricos.
 tipo de construcción: por lo general en edificios grandes (oficinas).
 representantes: PAUL RUDOLPH
 OWEN LUDER
 HUBERT BENNETT
 PATRICK HODGKINSON
- 2) La forma escultórica: **LA IMAGINERÍA**
 características: hormigón y acero.
 estilo: formas geométricas de la composición abstracta.
 tipo de construcción: aeropuertos, teatros, centros deportivos, etc.
 representantes: EERO SAARINEN
 KENZO TANGE
 JORN UTZON
 CASSON CONDER
 MORRIS KETCHUM
 CLAUDE PARENT
- 3) La forma escultórica: **CAJAS LISAS**
 características: materiales variados y concreto.
 estilo: paredes lisas y cajones rectangulares, cuadrados y trapezoidales.
 tipo de construcción: museos, centros de arte, galerías, etc.
 representantes: MARCEL BREUER
 EDWARD LARRABEE
 MARIO J. CIAMPI
 BUKICHI INOUE
 PIERLUIGI SPADOLINI
- 4) La forma escultórica: **PLANOS Y VOLÚMENES**
 características: concreto, cristales y herrería.
 estilo: volúmenes transparentes, con superficies planas y finas.
 tipo de construcción: por lo general, casa residencial.
 representantes: GWATHMEY SIEGEL
 RICHARD MEIER
 PETER D. EISENMAN
 MICHAEL GRAYES
- 5) La forma escultórica: **EL EXPRESIONISMO**
 características: concreto, armaduras metálicas y prefabricados, así como de materiales tradicionales.
 estilo: elementos cubistas, prismáticos y poliedros.
 tipo de construcción: salas filarmónicas, iglesias, casas habitación, tiendas, etc.
 representantes: HANS SCHAROUN
 PAOLO PORTOGHESI
 GIOVANNI MICHELUCCI
 MARTIN VAN TREECK
 JEAN RENAUDIE
 GOTTFRIED BOHM
 NAKANO KOBO

- 6) La forma escultórica: LA ORGÁNICA
 características: prefabricados, concreto, diferentes tipos de malla.
 estilo: orgánico (curvas irracionales)
 tipo de construcción: en su mayoría casa habitación.
 representantes: FREDERICK KIESLER
 DAVID JACOB
 DANIEL GRATALOUP
 VITTORIO GIORGINI
 HERB GREENE
 GUNTHER DOMENIG
- 7) Estructura: JAULAS
 características: armaduras metálicas, ventanales y concreto.
 estilo: traveses y columnas (Arquitectura Industrial)
 tipo de construcción: galerías, fábricas, parques de juegos mecánicos, bodegas, etc.
 representantes: LUDWIG MIES VAN DER ROE
 ARNE JACOBSEN
 EDWARD LARRABEE
 BENJAMÍN THOMPSON
 C.F. MURPHY
 SAMUEL GLASER
 WILLIAM KESSLER
 OVE ARUP
- 8) Estructuras: VIGAS VOLADIZAS
 características: estructuras voladas.
 estilo: plástica-escultórica.
 tipo de construcción: laboratorios, bibliotecas, museos de arte.
 representantes: MIGUEL FISAC
 I. M. PEI
 ARATA ISOZAKI
 KENZO TANGE
- 9) Estructuras: PIELES DE VIDRIO
 características: armaduras metálicas, concreto, cubiertas de vidrio reflejante, etc.
 estilo: cubista y poliédrica.
 tipo de construcción: centros de investigación, oficinas, tiendas, museos, etc.
 representantes: EERO SAARINEN
 RAYMOND CECIL
 LEONARD PARKER
 L. MIES VAN DER ROE
 FUMINIKO MAKI
- 10) Estructuras: INVERNADEROS
 características: armaduras livianas, cristales en techos y paredes.
 estilos: poliedros transparentes.
 tipo de construcción: jardines, galerías, pabellones, viveros.
 representantes: CÉSAR PELLI
 OLE MEYER
 KEVIN ROCHE
 TAKENAKA KOMUTEN
 JOHN PORTMAN

- 11) Elemento: **HÍBRIDOS**
 características: de diversos materiales.
 estilo: de todo los estilos y modas, sin ninguna relación aparente.
 tipo de construcción: variable.
 representantes: HARDY HOLZMAN
 BERTRAND GOLDBERG
 FAUSTO Y LUCIO PASSARELLI
- 12) Elemento: **VENTANAS**
 características: de diversos materiales.
 estilo: puertas y ventanas con formas geométricas (circulares, romboides, hexagonales, etc.)
 tipo de construcción: escuela de música, casa habitación, restaurantes, etc.
 representantes: EDWARD LARRABEE
 KISMO HUROKAWA
 MAYUMI MIYAWAKI
 CARLO SCARPA
 HARRY WEESE
 MARCEL BREUER
- 13) Elemento: **COLUMNATAS Y TECHOS**
 características: materiales diversos.
 estilo: COLUMNAS como elemento decorativo y estético.
 tipo de construcción: palacios presidenciales, museos, bancos, auditorios, etc.
 representantes: OSCAR NIEMEYER
 PHILIP JOHNSON
 MINORU YAMAZAKI
 EDWARD DURELL
- 14) Elemento: **MUROS EN LAS TECHUMBRES**
 características: estructura metálica y concreto.
 estilo: muros inclinados en forma piramidal.
 tipo de construcción: variada.
 representantes: TAKENAKA KOMUTEN
 RINALDO OLMIERI
 HERMANN SCHRODER
 EDGAR FONSECA
 SACHIO OTANI
- 15) Elemento: **PARAPETOS**
 características: hormigón y acero.
 estilo: volúmenes compactos y semicirculares.
 tipo de construcción: estacionamientos, casa habitación, teatros, apartamentos, etc.
 representantes: FRANK LLOYD WRIGHT
 PAUL RUDOLPH
 LUIGI MORETTI
 ULRICH FRANZEN
 WILLIAM MORGAN
 MICHEL MAROT
- 16) Elemento: **LA TIERRA**
 características: ESTRUCTURA subterránea y ecológica (jardinería).
 estilo: Arquitectura paisajista.

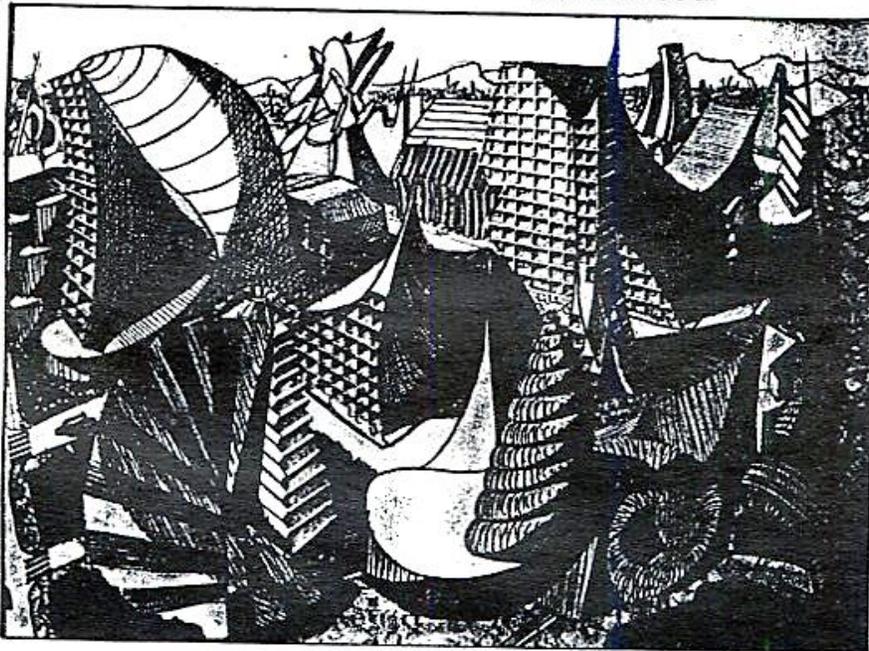
- ROBERTO GABETTI
WILLIAM MORGAN
TAKEFUMI AIDA
- 17) Elemento: PARTES SEPARABLES
características: materiales prefabricados y ensamblados.
estilo: variable.
tipo de construcción: laboratorios, apartamentos, hoteles, etc.
representantes: GERARD GRANDVAL
TATSUMIKO NAKAJIMA
YOJI WATANABE
KISMO KUOKAWA
ABE BONNEMA
- 18) Elemento: VERNÁCULO MODERNO
características: Materiales tradicionales y modernos.
estilo: techos inclinados, paredes de ladrillo, decoración tradicional (concepto de pueblo instantáneo)
tipo de construcción: variable.
representantes: ISOYA YOSHIDA
ERNEST KUMP
ROBERT MAGUIRE
PETER ROSE
FREDERICK GIBBERT
ROY STOUT
FISHER FRIEDMAN
DAVID ROBERTS
JAMES STIRLING
EDWARD LARRABEE
ABE BONNEMA
CARLO SCARPA
- 19) Elemento: PABELLONES
características: prefabricados, lonas, armaduras metálicas y mecánicas.
estilo: Arquitectura escenográfica.
tipo de construcción: áreas de exposiciones, galerías, museos, centros de arte, etc.
representantes: SANTIAGO CALATRAVA
IAN RITCHIE
MORPHOSIS ARCHITECTS
ERICKSON/MASSEY
- 20) Estructuras: DISEÑO POR SISTEMAS
características: prefabricados y sistemas computarizados.
estilo: variado.
tipo de construcción: Instituciones de gobierno, estación de policías, hospitales, puentes, etc.
representantes: GEDDES/BRECNER/QUALIS Y CUNNINGHAM
ANGELO MANGIAROTTI
KARL SCHWANZER
DEREK WALKER
RICHARD MEIER
SANTIAGO CALATRAVA

Los dibujos aquí expresados son producto de la combinación de la Arquitectura y de las Artes Plásticas, con la intención de buscar otras alternativas en el quehacer arquitectónico, de estimular la imaginación del diseñador, de "jugar" con la técnica en el arte de la expresión gráfica.

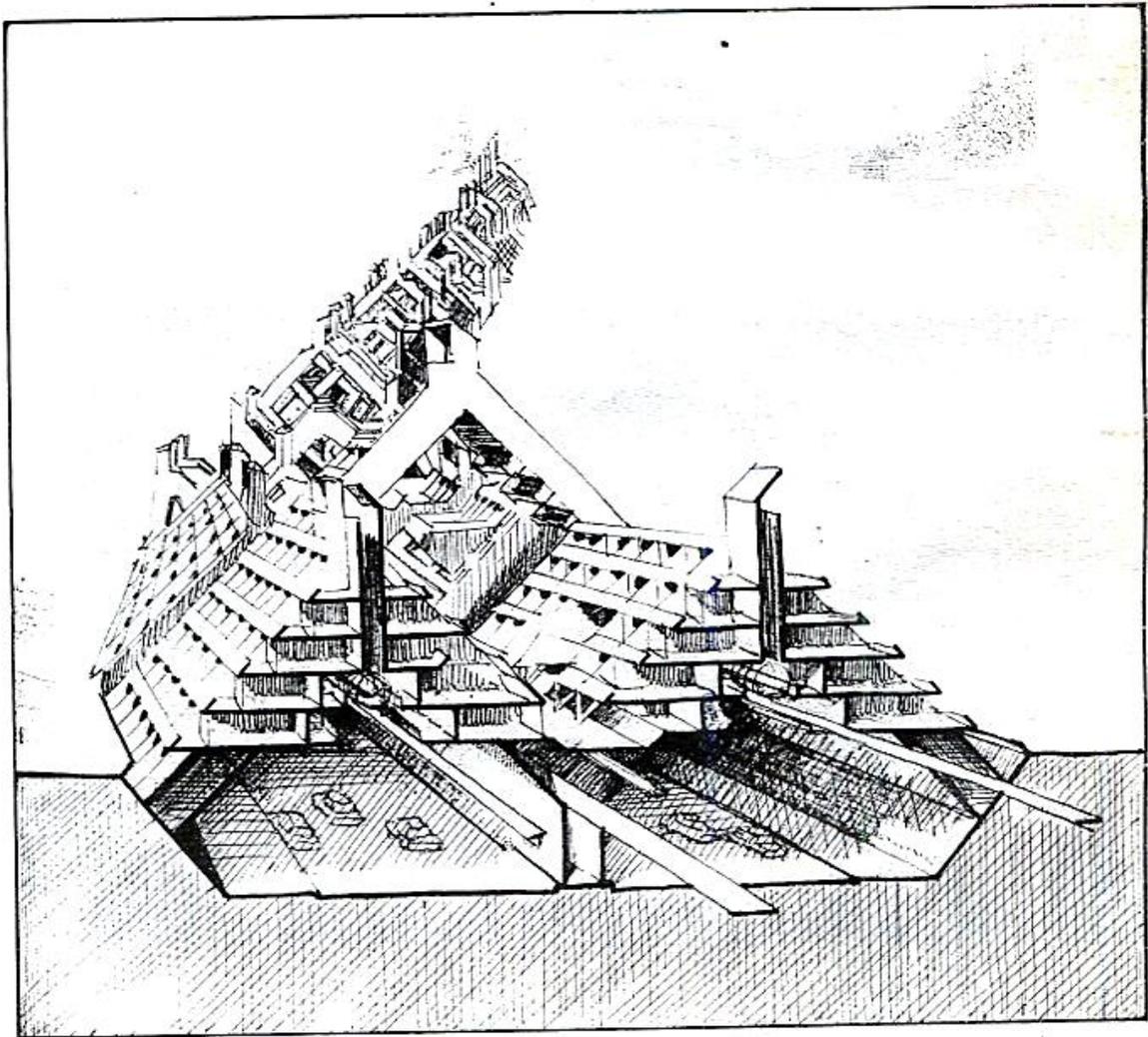
Estos trabajos en su totalidad son diseños imaginarios y nos permite reafirmar que en esta área no existen límites para la creatividad; algunos quizá son imposibles de llevar a la realidad, pero son lo suficientemente interesantes para servir de apoyo a los trabajos de proyectos.

*Estoy dentro de la máquina purificadora
de almas, no quiero la misma nuevamente,
ahí donde todo lo puro se mancha, lo bueno
se borra, lo sublime desaparece.*

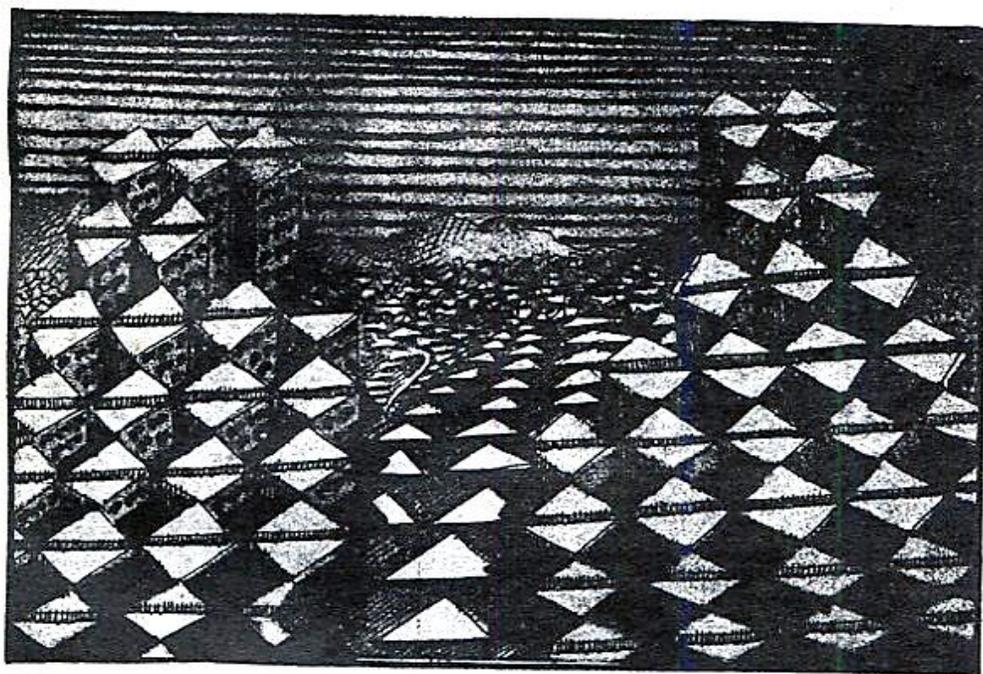
Elizabeth Solar



DIBUJO. "LA CIUDAD PLÁSTICA", trabajo realizado con estilógrafos desechables número 1, 2, 3 sobre cartulina opalina. (O.J. Vázquez Montero).



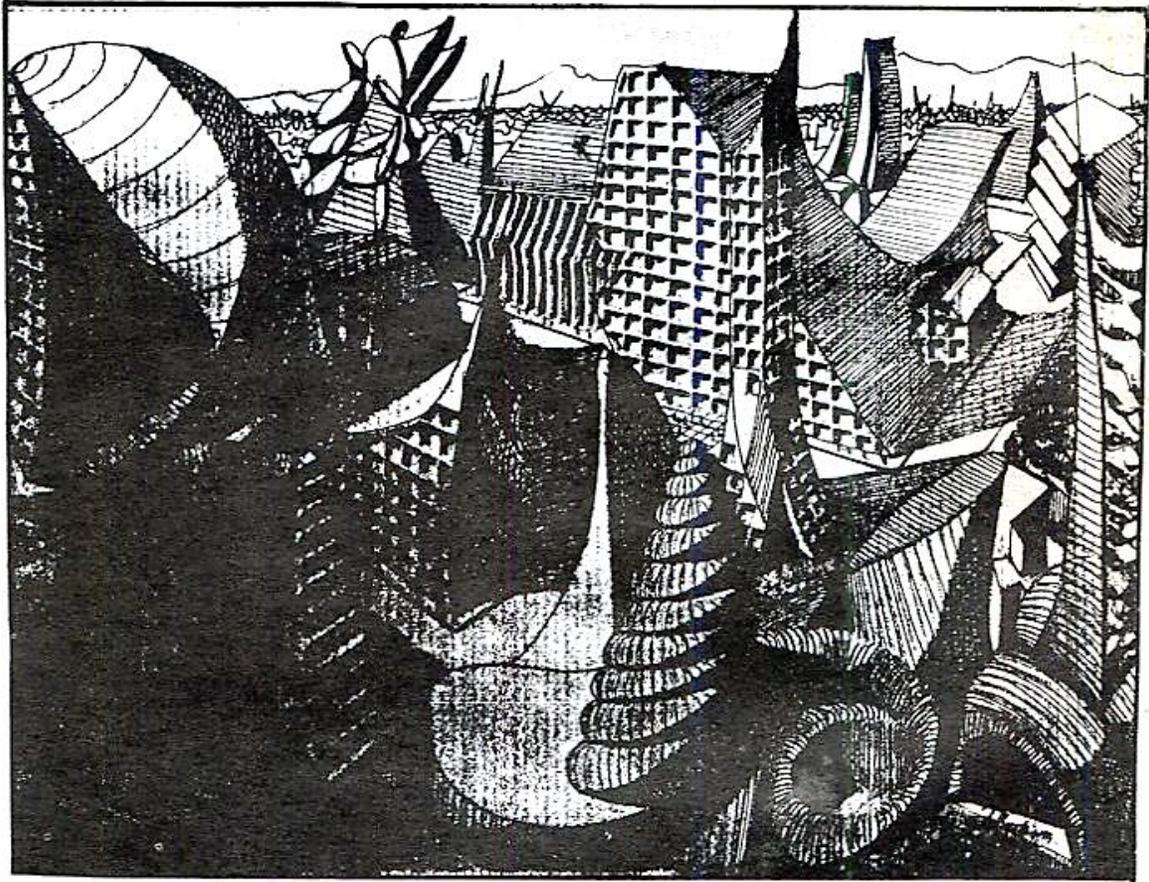
MANHATTAN EXPRESSWAY
Técnica: estilógrafos/opalina
Autor: Paul Rudolph



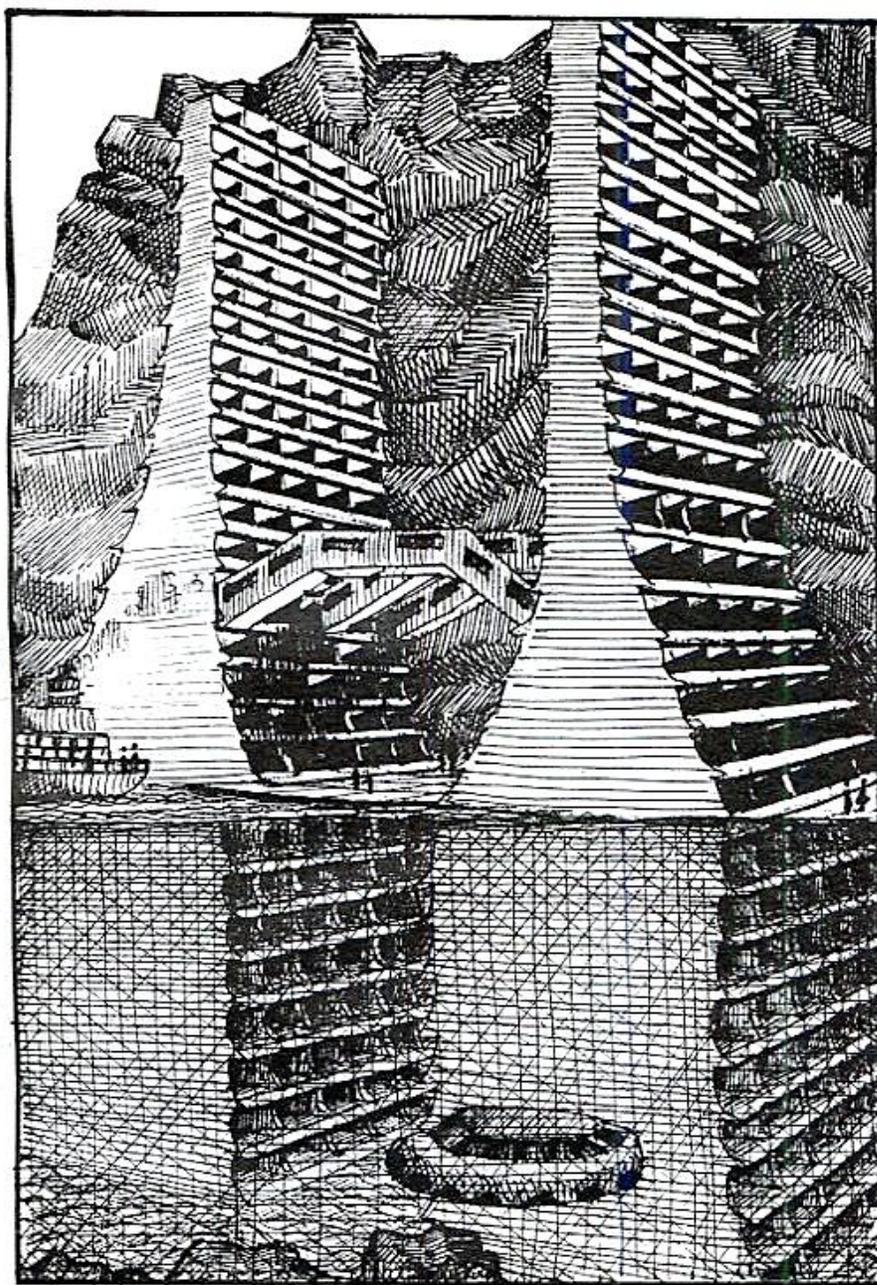
COMPOSICIÓN

Técnica: Tintas y Marcadores/Bond

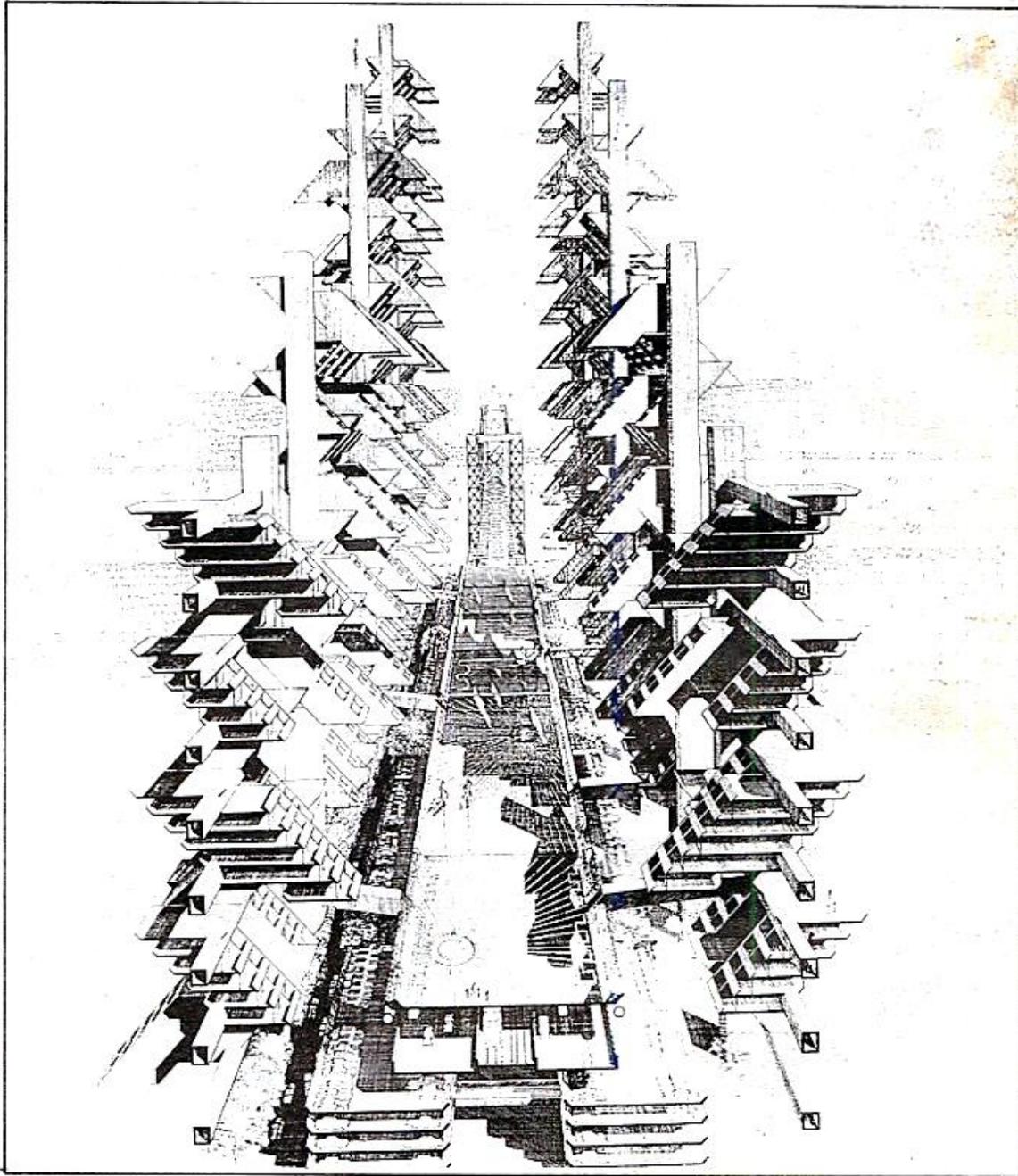
Autor: O.J. Vázquez Montero.



LA CIUDAD PLÁSTICA
Técnica: Estilógrafos desechables/opalina
Autor: O.J. Vázquez Montero.



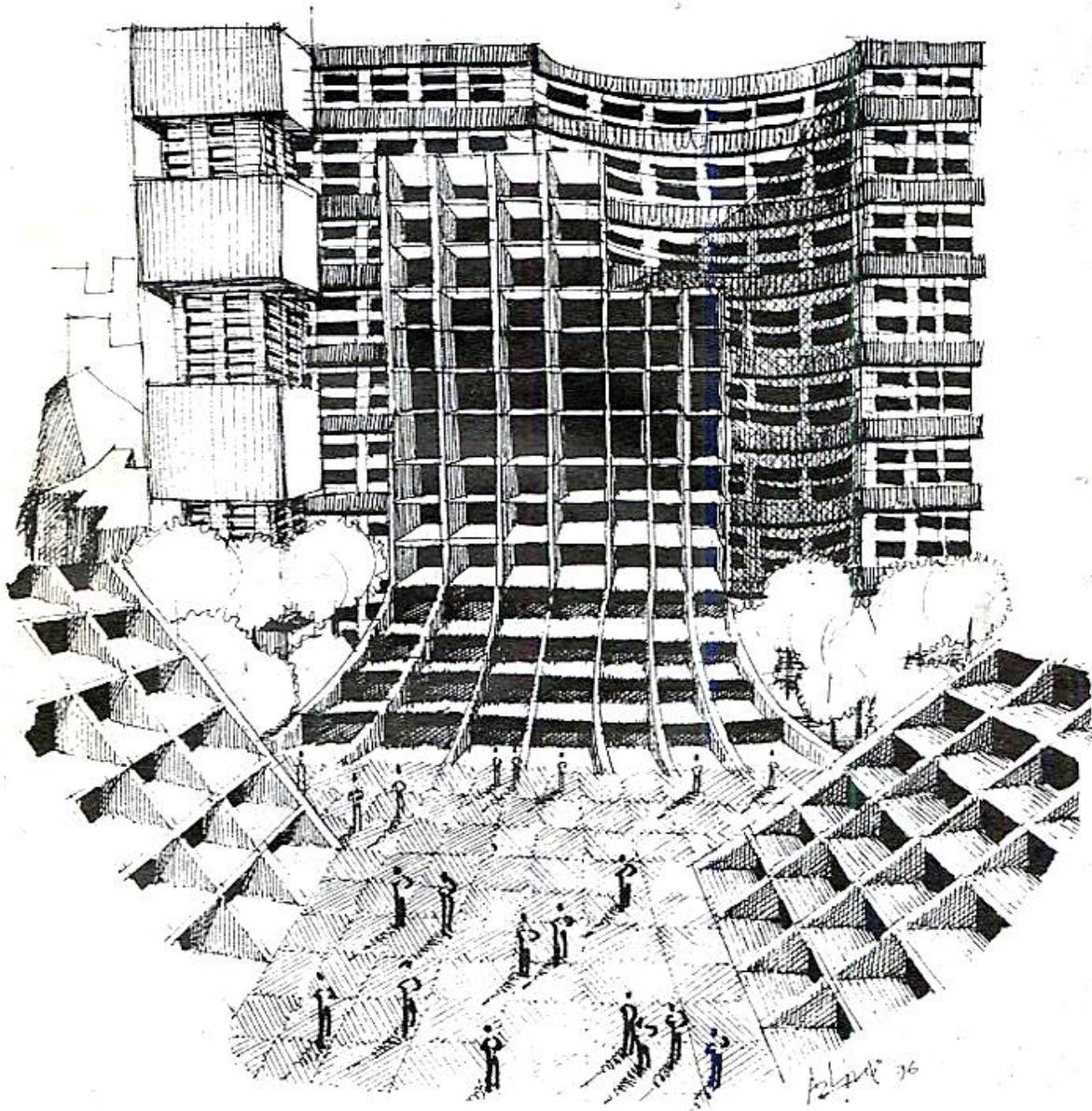
LAS TORRES GEMELAS
Técnica: Tintas Plumilla/opalina
Autor: O.J. Vázquez Montero.



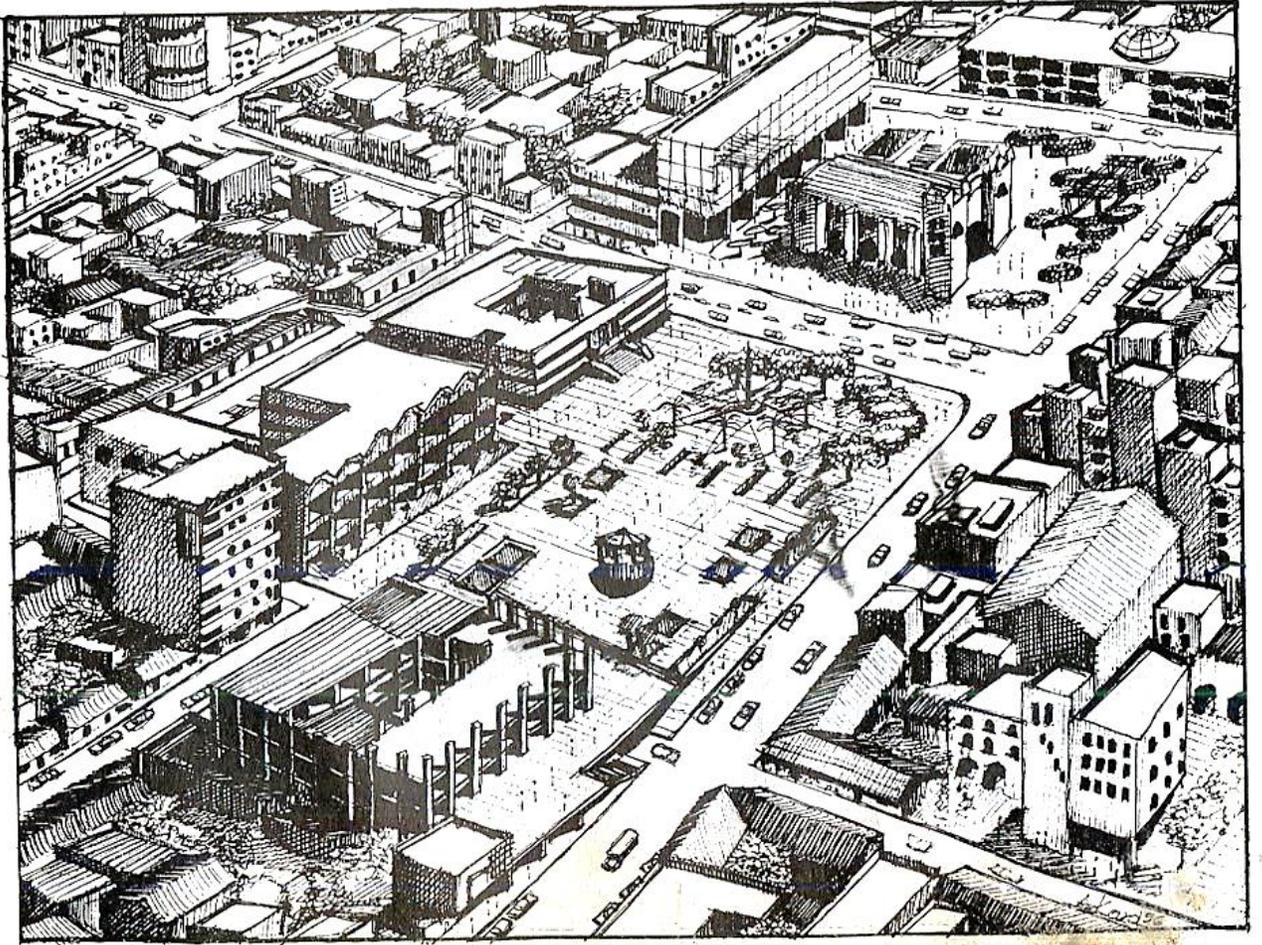
MANHATTAN EXPRESSWAY (dibujo original)

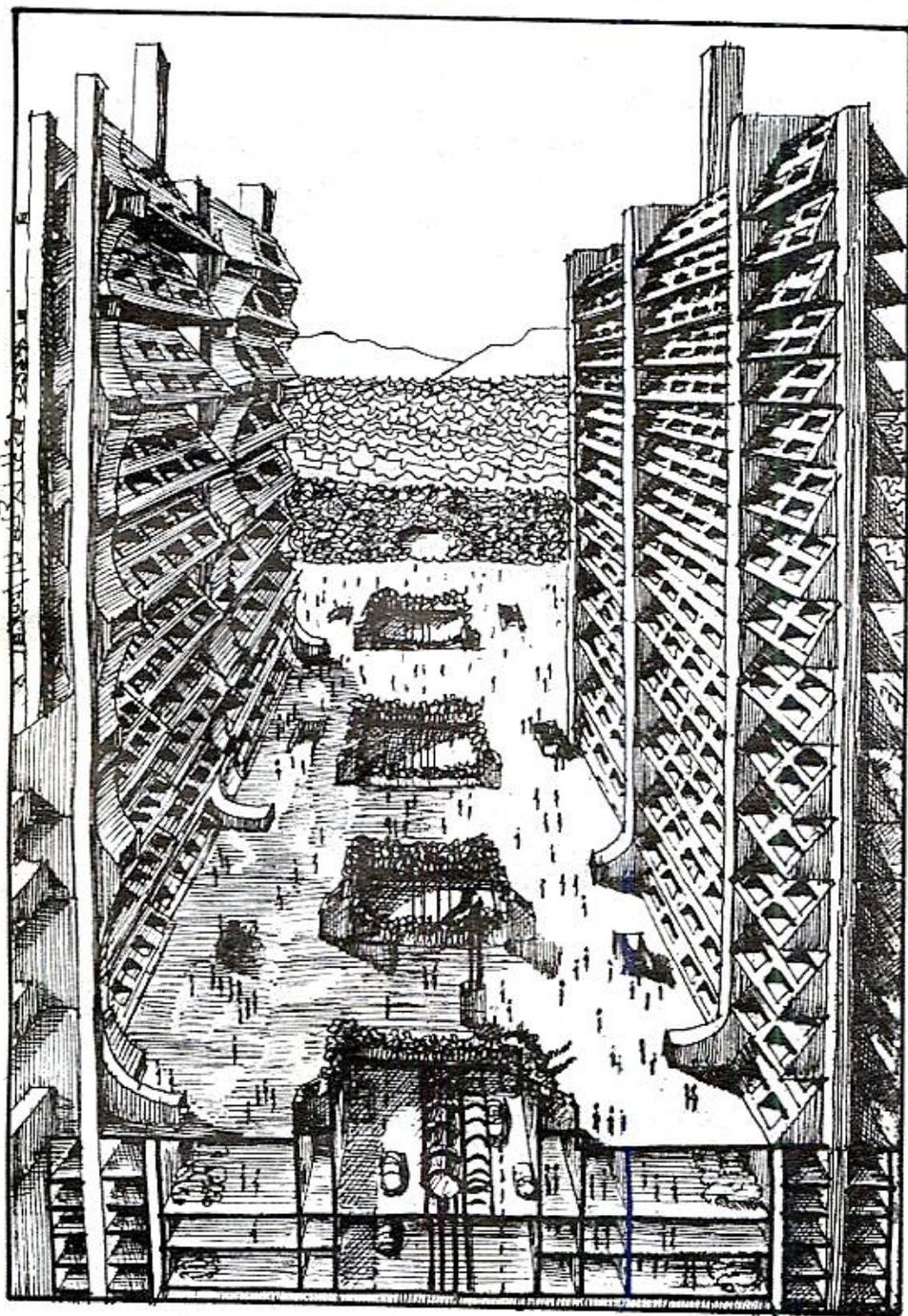
Técnica: Estilógrafo/opalina

Autor: Paul Rudolph.

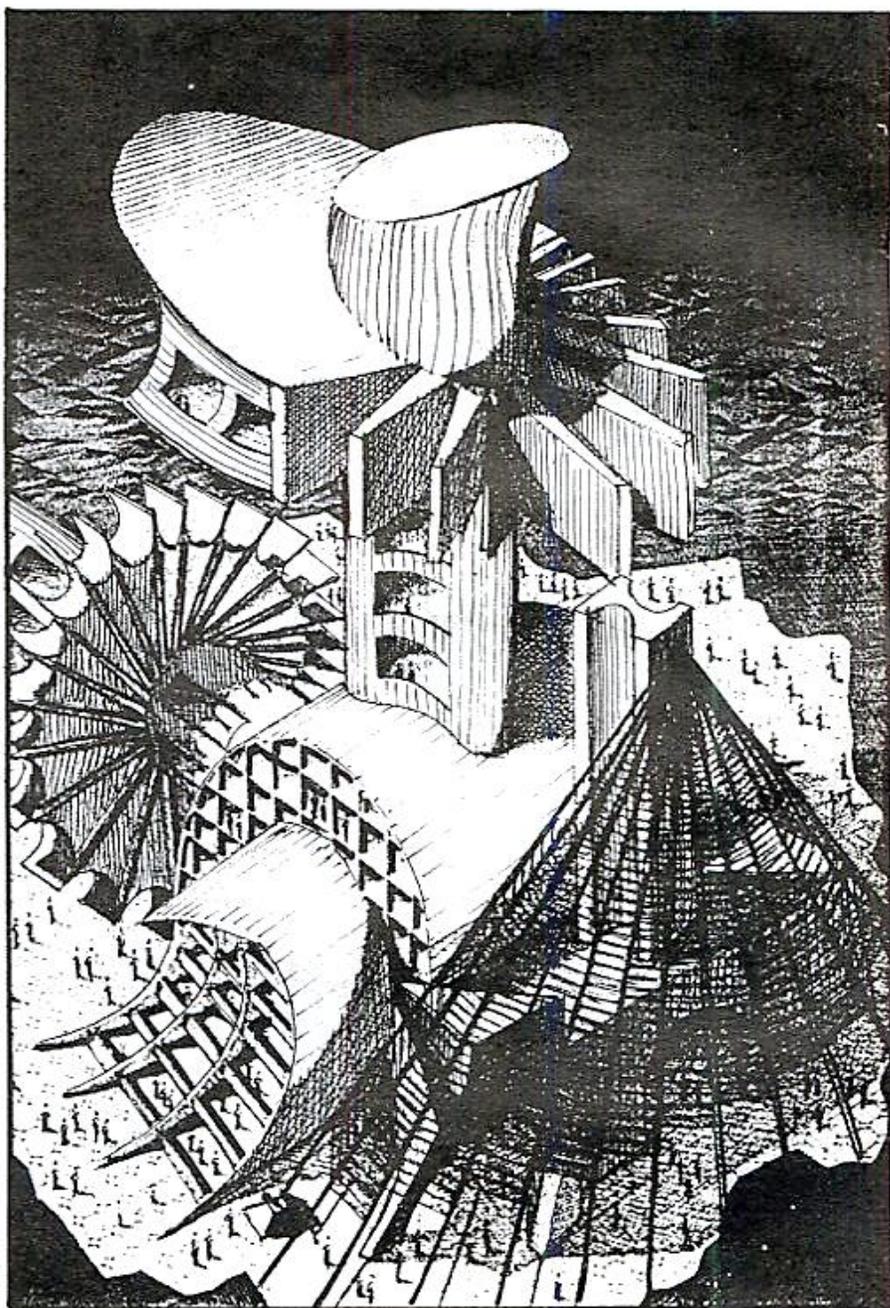


DETALLE ARQUITECTÓNICO
Técnica: Plumines ultrafinos/Bond
Autor: O.J. Vázquez Montero.

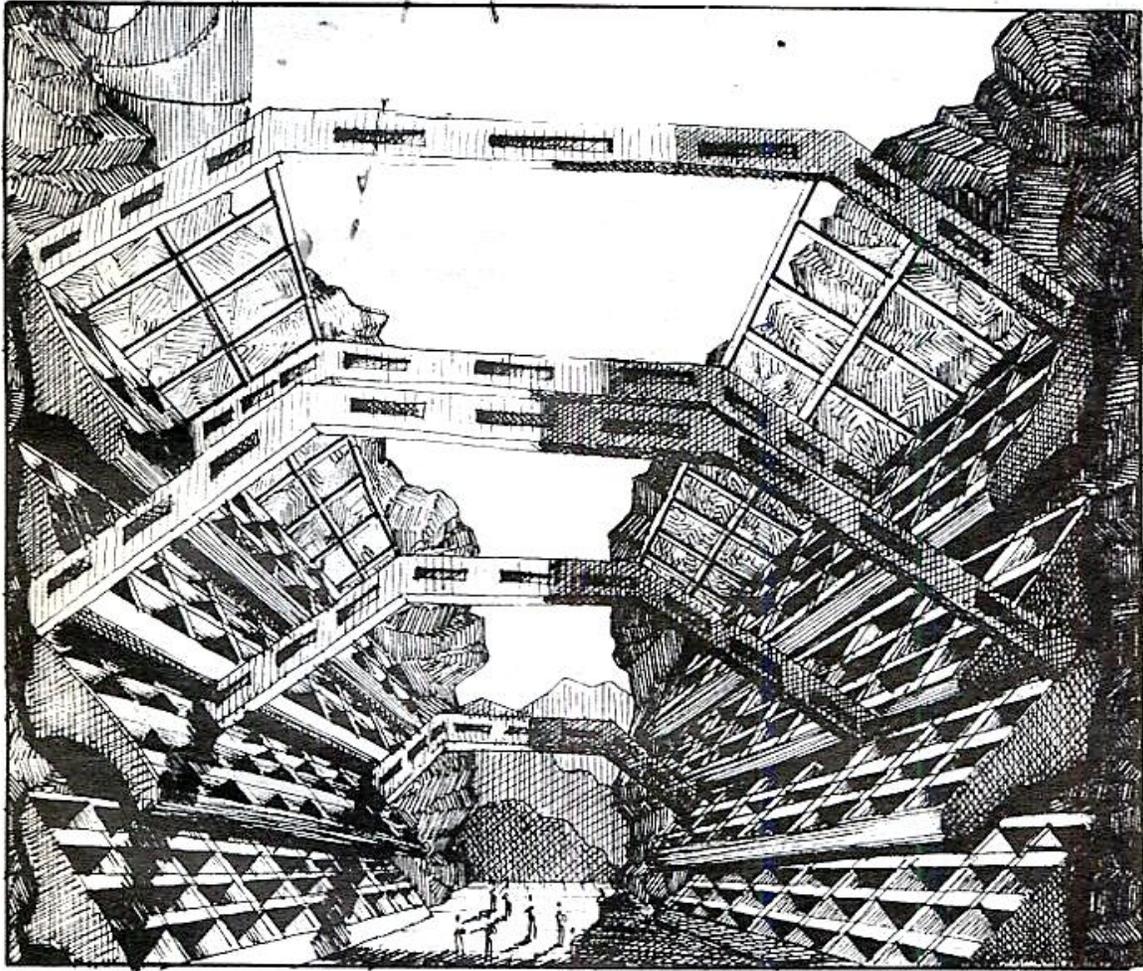




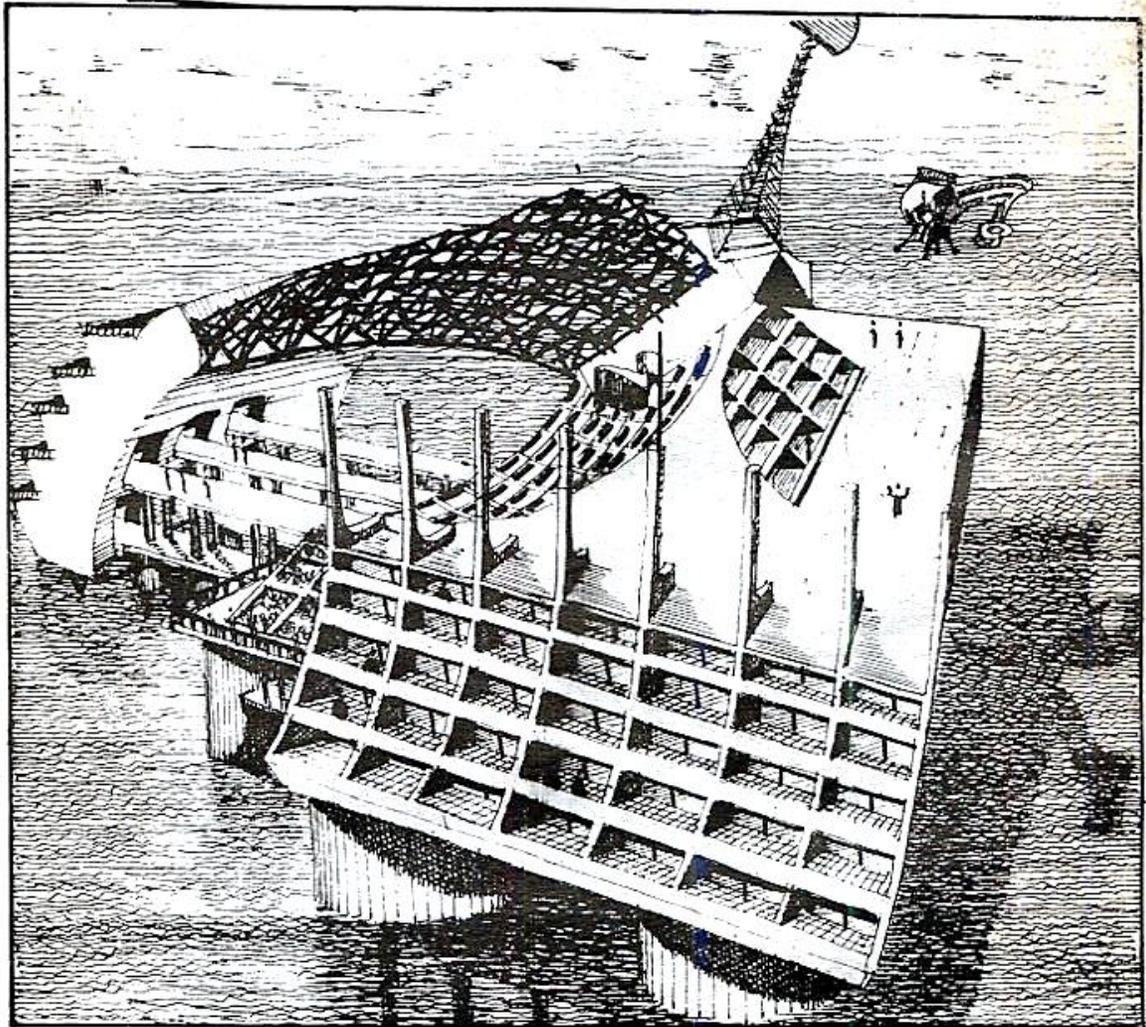
CONDOMINIOS VERTICALES
Técnica: Tintas Plumillas/Opalina



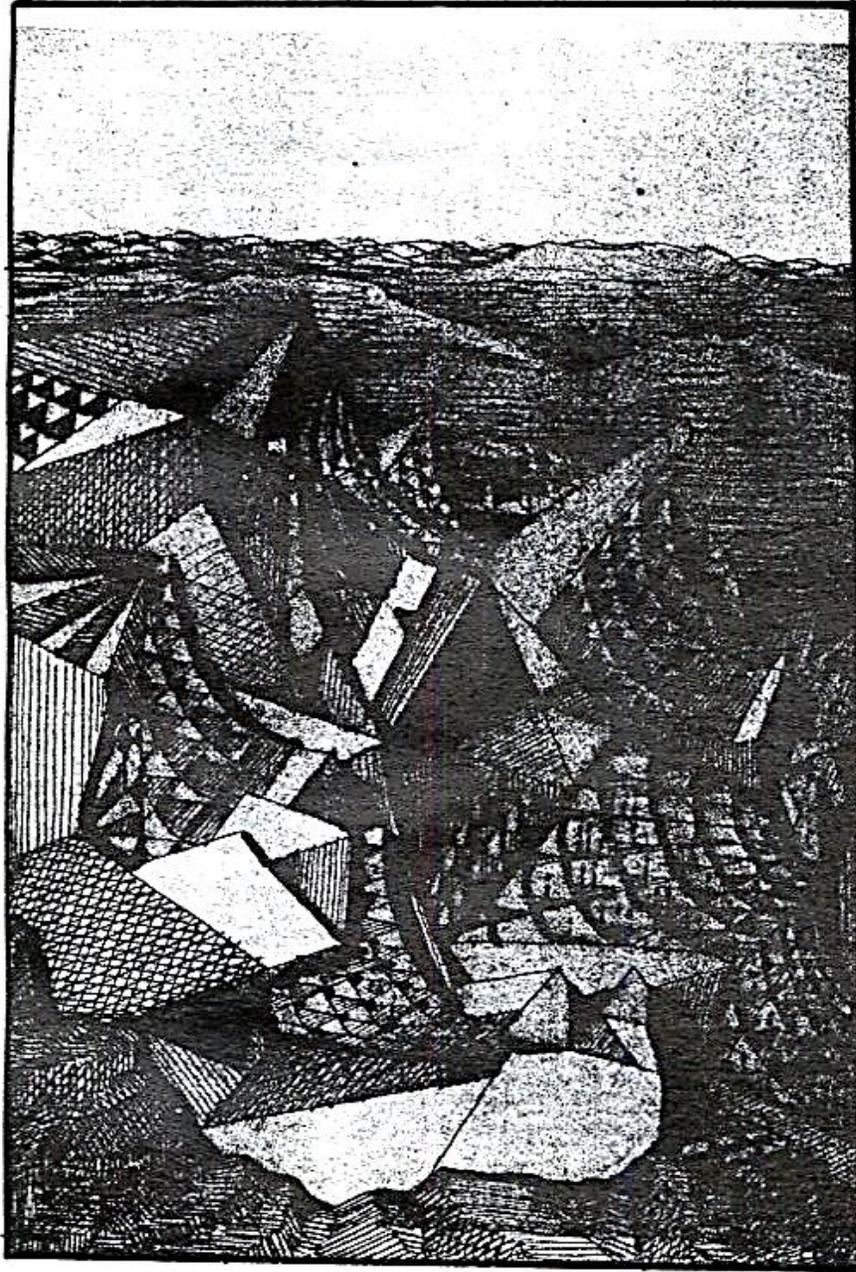
CIBERLAND
Técnica: Tintas plumillas/iris
Autor: Ó.J. Vázquez Montero.



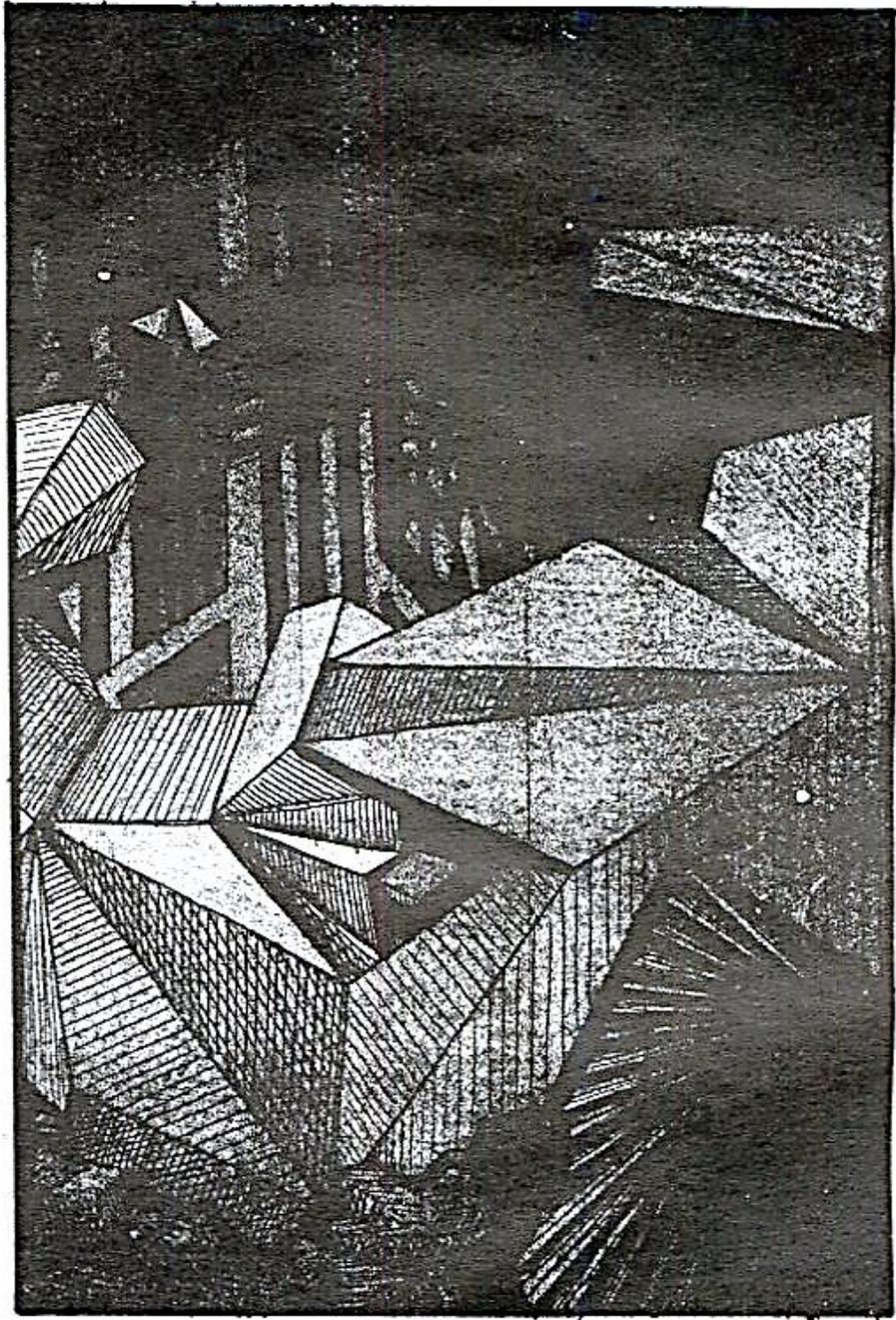
VIVIENDAS SOBRE LAS ROCAS
Técnica: Tintas y aguada/Opalina
Autor: O.J. Vázquez Montero.



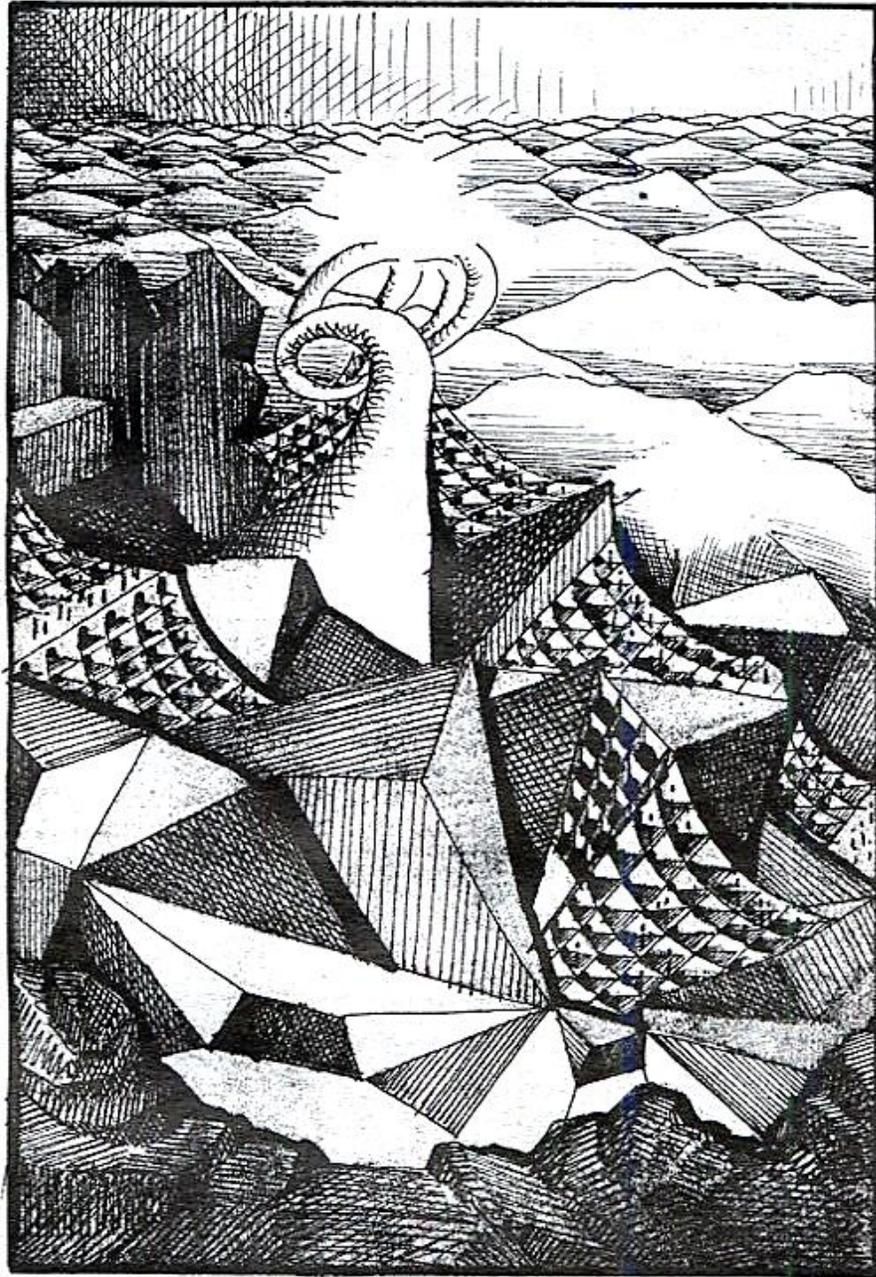
PLATAFORMA HABITACIONAL
Técnica: Tintas y aguada/opalina
Autor: O.J. Vázquez Montero.



TERRÁPOLIS I
Técnica: Mixta/lris
Autor: O.J. Vázquez Monero.



TERRÁPOLIS II
Técnica: Mixta/Inis
Autor: O.J. Vázquez Montero.



TERRÁPOLIS III
Técnica: Óleo/Madera
Autor: O.J. Vázquez Montero.

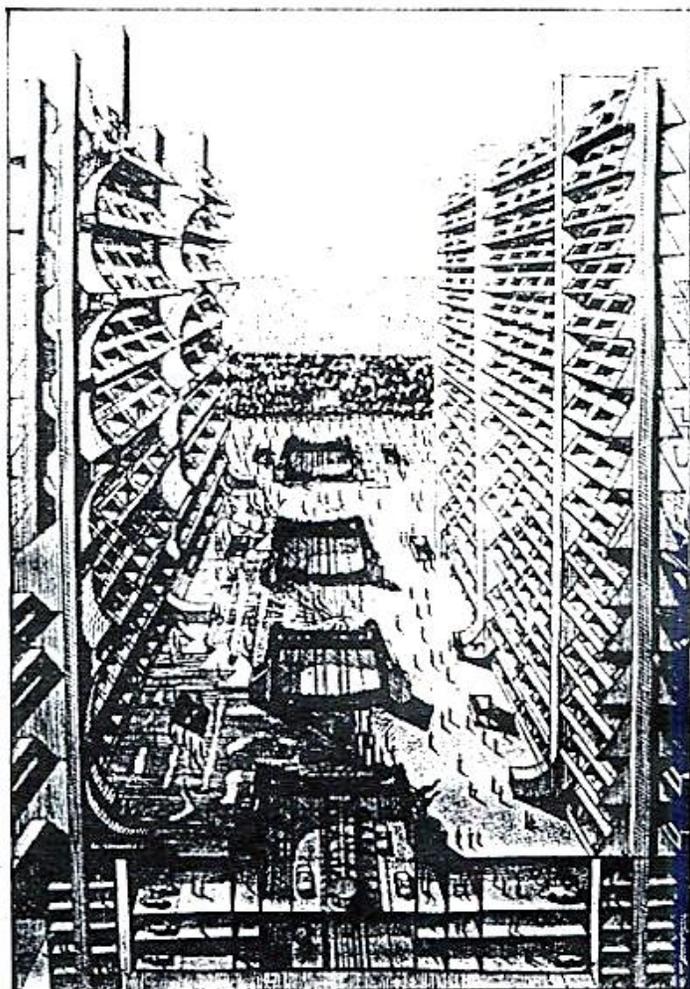
*Pensar que pienso lo que no
he pensado, duele.
porque es revivir lo que no he vivido.*

*Sin embargo, gozo con el goce
de otro, pues sin él no soy nada.
caminar de pronto en camino ajeno, hiera.*

*Más es peor estar a la deriva.
los primeros pasos, con zapatos de otros
cimentan.*

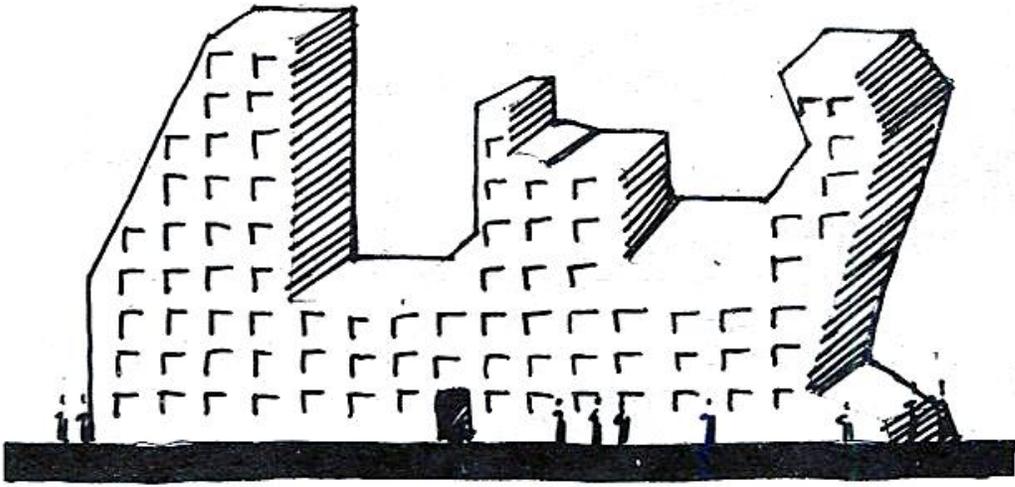
Pues algún día calzarás los propios.

Elizabeth Solar



DIBUJO: CONDOMINIOS VERTICALES. tintas plumillas sobre cartulina opalina.
(O.J. Vázquez Montero).

6



LA FIGURA HUMANA

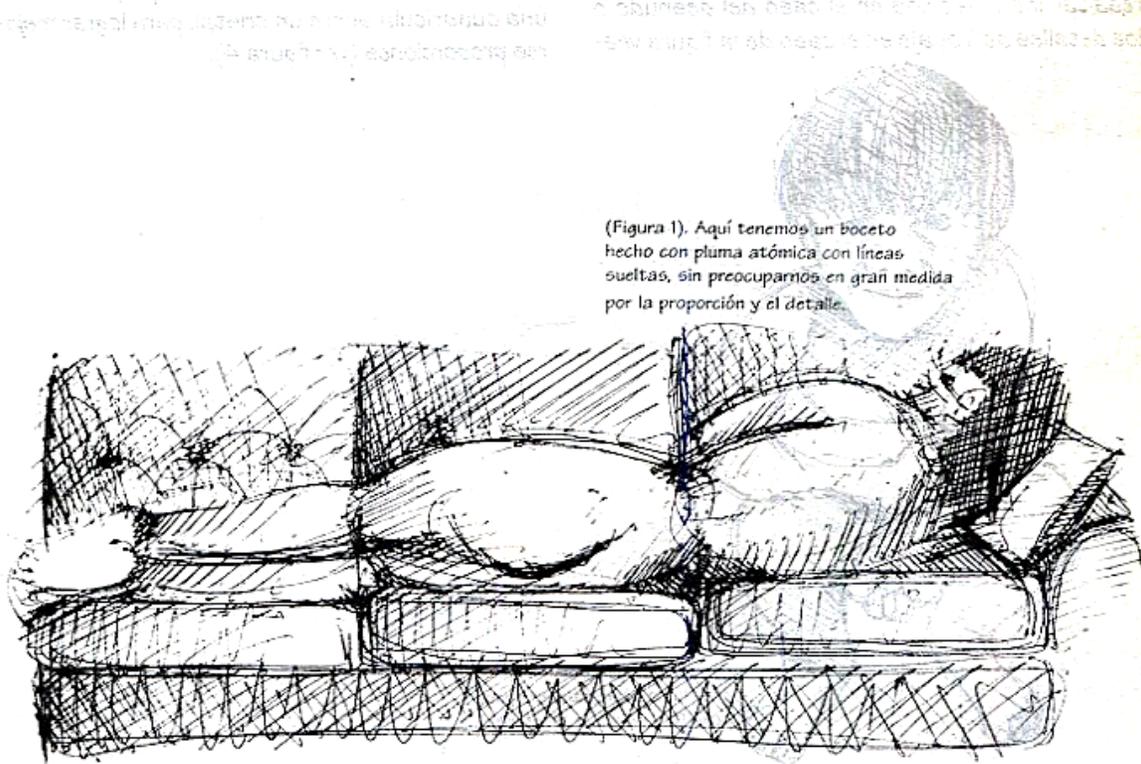
LA FIGURA HUMANA

La figura humana, elemento importantísimo en la expresión arquitectónica, es el motivo y el fin de la Arquitectura y sobre él giran los demás elementos del diseño. Sobre la figura humana encontramos importantes tratados, como el creado por Leonardo da Vinci, en donde hace un profundo análisis de varios conceptos de la pintura, entre los que destaca en especial el cuerpo humano.

Para entender la figura humana hay que precisar varias cosas, el cuerpo humano se rige por un soporte, un armazón sin el cual no sería como es ni presentaría el aspecto que anatómicamente lo caracteriza. Para eso el dibujante y diseñador debe tener en cuenta que al representar la figura deberá profundizar en su realidad e imaginar su estructura interna, aunque no es obligado tener un conocimiento profundo de anatomía médica, sólo es

suficiente saber cuál es el comportamiento del cuerpo, su constitución y su movimiento. Dentro de la estructura ósea del cuerpo humano encontramos detalles que son los que más influyen en el dibujo, estos son: la columna vertebral como base principal del movimiento, la pelvis y los hombros, incluyendo clavículas, omóplatos, etc. La parte superior del cuerpo y la cabeza dependerán del movimiento de los hombros, las piernas estarán sujetas a la pelvis y por ello cualquier movimiento en alguna zona determinada repercutirá en las demás, necesariamente.

Para empezar a dibujar el cuerpo humano es aconsejable hacer figuras con una pluma de manera suelta, con el fin de irse identificando con las formas (figura 1).



(Figura 1). Aquí tenemos un boceto hecho con pluma atómica con líneas sueltas, sin preocuparnos en gran medida por la proporción y el detalle.

No es realista esperar que el dibujo salga bien en los primeros intentos; es recomendable dejar los errores tal como están para que sean analizados y posteriormente corregidos. Otro de los valores para poder realizar dibujos de figura humana es la observación de diferentes ángulos del cuerpo, esto significa que el modelo natural (es conveniente trabajar con modelos naturales o en su caso con muñeco de posición) se deben colocar en diferentes ángulos, para ir ubicando detalles que harían más interesante el trabajo.

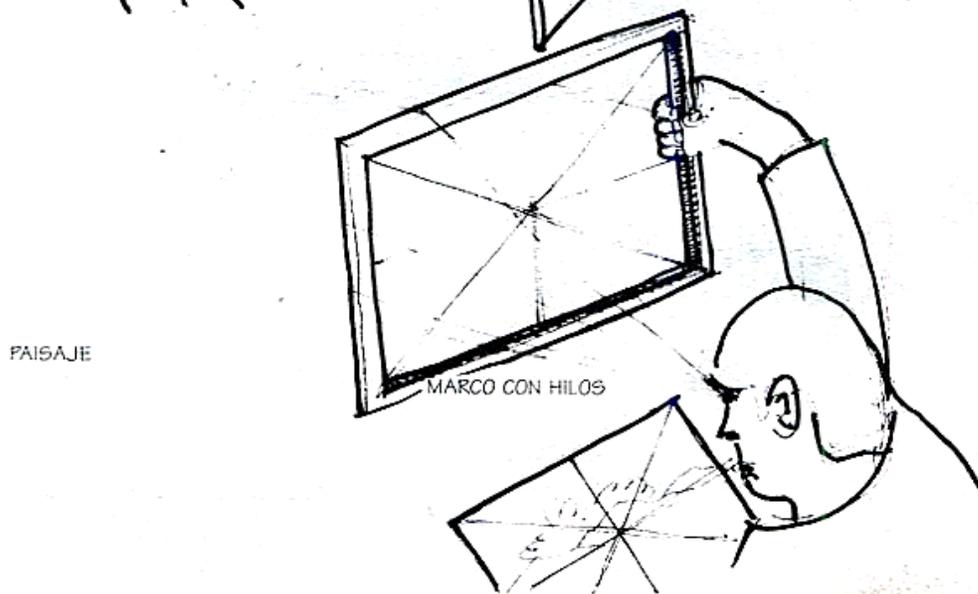
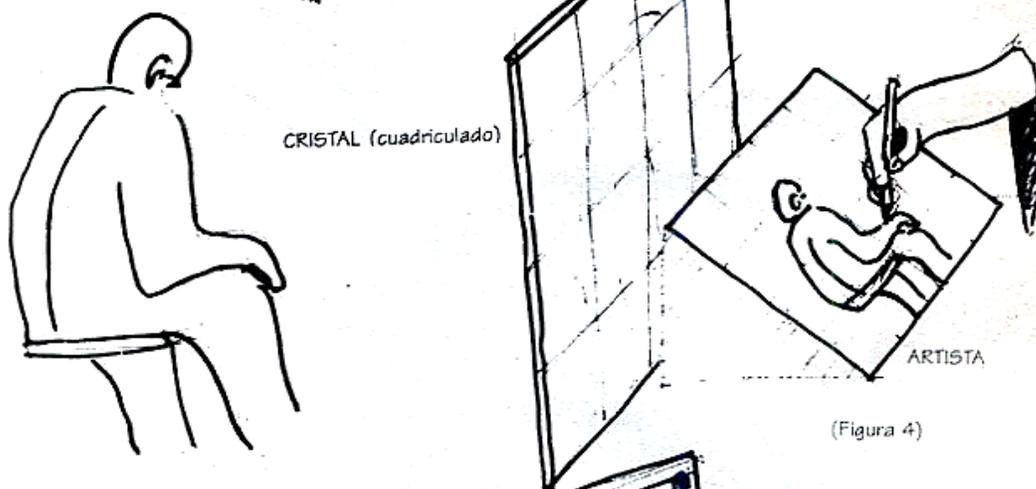
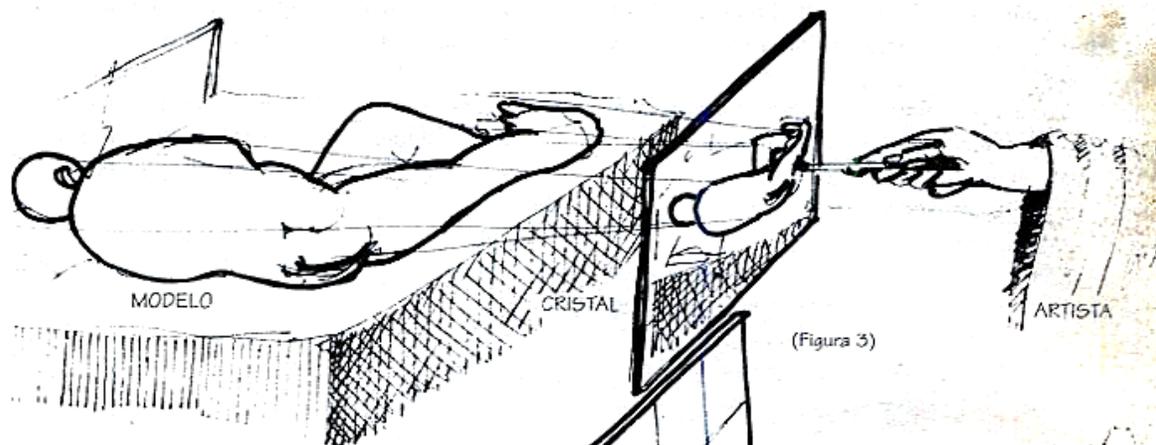
Como en todo dibujo, siempre hay que tener presente la iluminación, ya que en la figura humana el claroscuro es vitalmente importante para lograr resaltar las formas y el lenguaje del cuerpo humano en sus variantes posiciones. Aquí es cuando la tinta juega un papel importante, gracias a su cualidad para crear texturas y degradados que permiten proponer la volumetría y resaltar los músculos en el caso del desnudo o los detalles del ropaje en el caso de la figura ves-

tida, este último maravillosamente expresado en la naturaleza de los pliegues de los paños en el *Tratado de Pintura de Leonardo da Vinci*. El propone que al dibujar el cuerpo humano se debe empezar entero y concluir con el dibujo de las partes del cuerpo, cabeza, tronco, piernas, etc., esto es con la intención de formar un hábito en el dibujante para unir bien todas las partes del cuerpo de memoria. Fórmula actualmente adoptada por muchos artistas y que han servido de modelo para crear otros tratados de pintura.

Lograr la perfección en el trazo ha sido el sueño de muchos artistas tradicionales, para ello se han diseñado herramientas de apoyo como las que inventaron los grandes maestros; Leonardo da Vinci propuso un cristal entre el pintor y el modelo, en donde se dibujaría el contorno de la figura para ir conociendo su forma real (ver figura 3); por su parte, Alberto Durero proponía un método similar al de Leonardo, pero en base a una cuadrícula sobre un cristal, para lograr mejores proporciones (ver figura 4).



(Figura 2). Boceto de un niño con pluma atómica/sobre papel bond (O.J. Vázquez Montero).

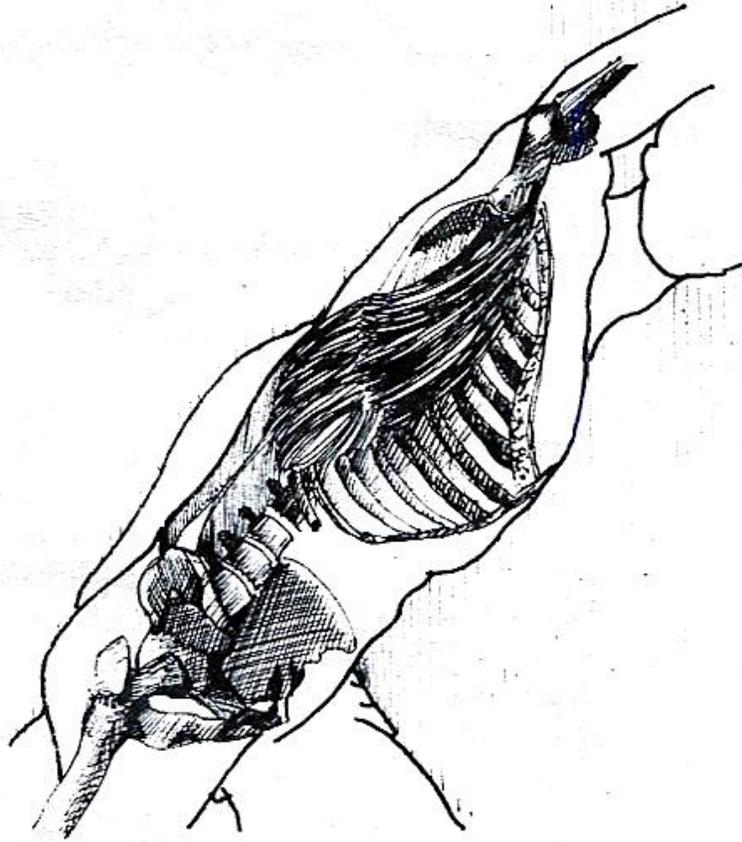


Siglos después Van Gogh inventaba un bastidor de madera unido por cuatro hilos en forma de ejes axiales que se unen en su centro, con el fin de poder copiar cualquier modelo, incluyendo el paisaje, (ver figura 5). Hay que tomar en cuenta que Van Gogh no fue una persona dada al dibujo, así que aquella herramienta fue un excelente apoyo para su trabajo artístico.

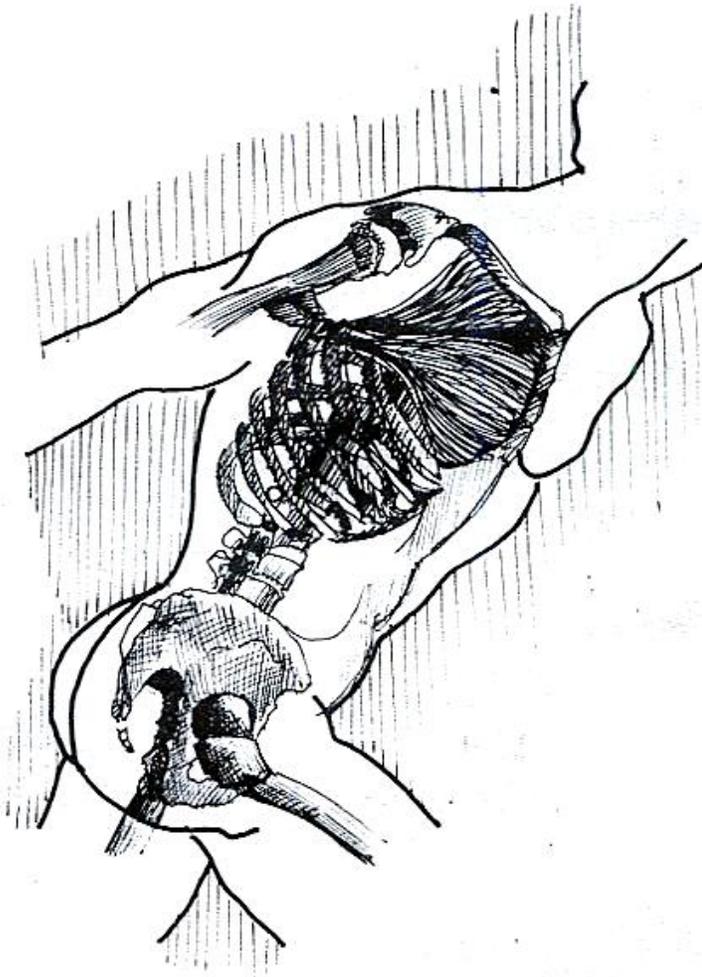
Actualmente existe una variedad de formas para lograr transferir, calcar en apoyo al dibujo,

ya sea con acetatos, lápices de transferencias, pantógrafos, papel carbón, la fotografía, proyector de diapositivas, proyector de calcas, etc. Todas estas formas son válidas dentro del arte y del diseño, algunas más prácticas que otras pero todas necesarias para los trabajos de dibujo, siempre y cuando no se abuse de ellas.

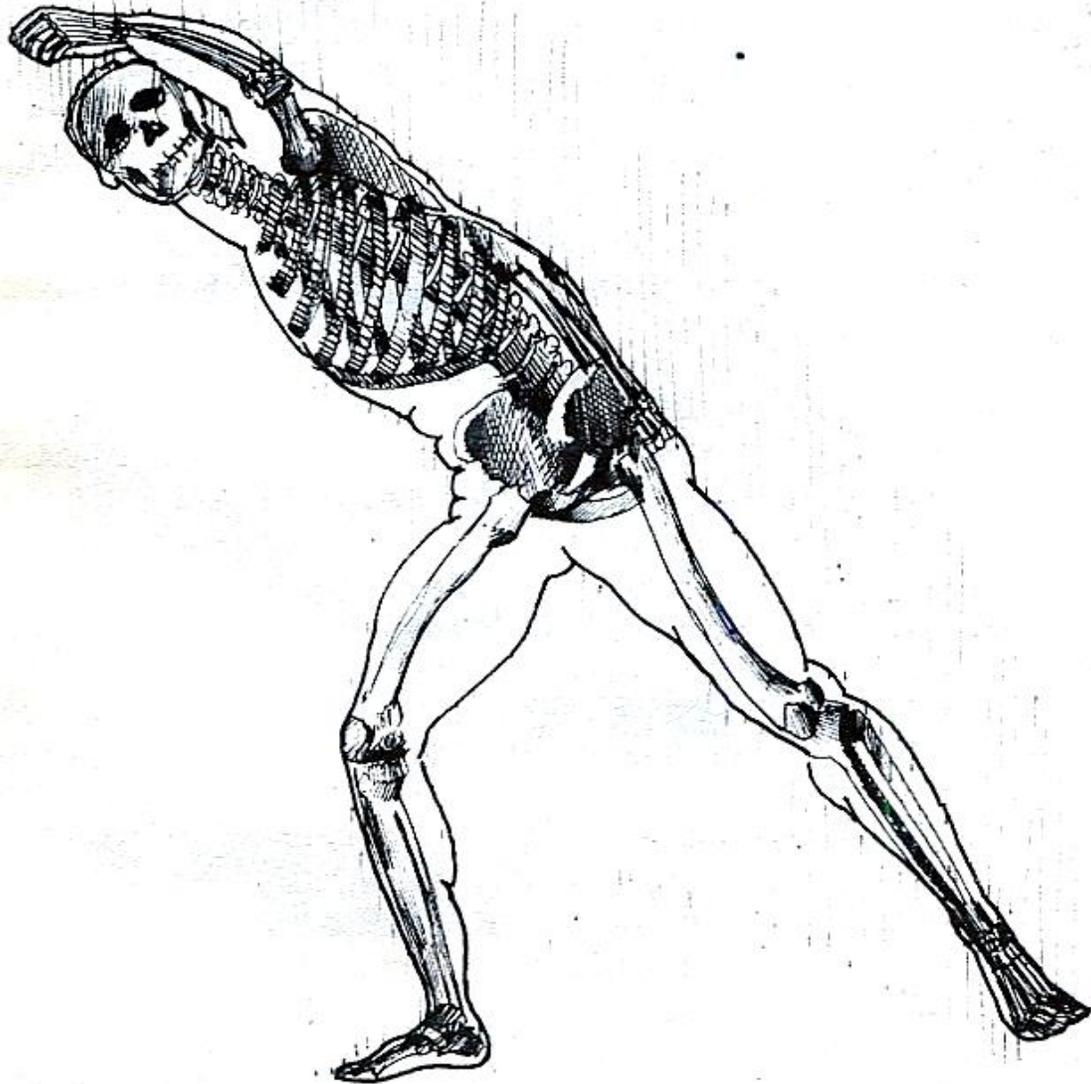
En las figuras 6, 7 y 8 nos encontramos como se mueven los huesos con relación a la postura del cuerpo.



(Figura 6). El cuerpo humano flexionado hacia adelante con el brazo levantado, aquí vemos los músculos dorsales en movimiento. (O.J. Vázquez Montero).

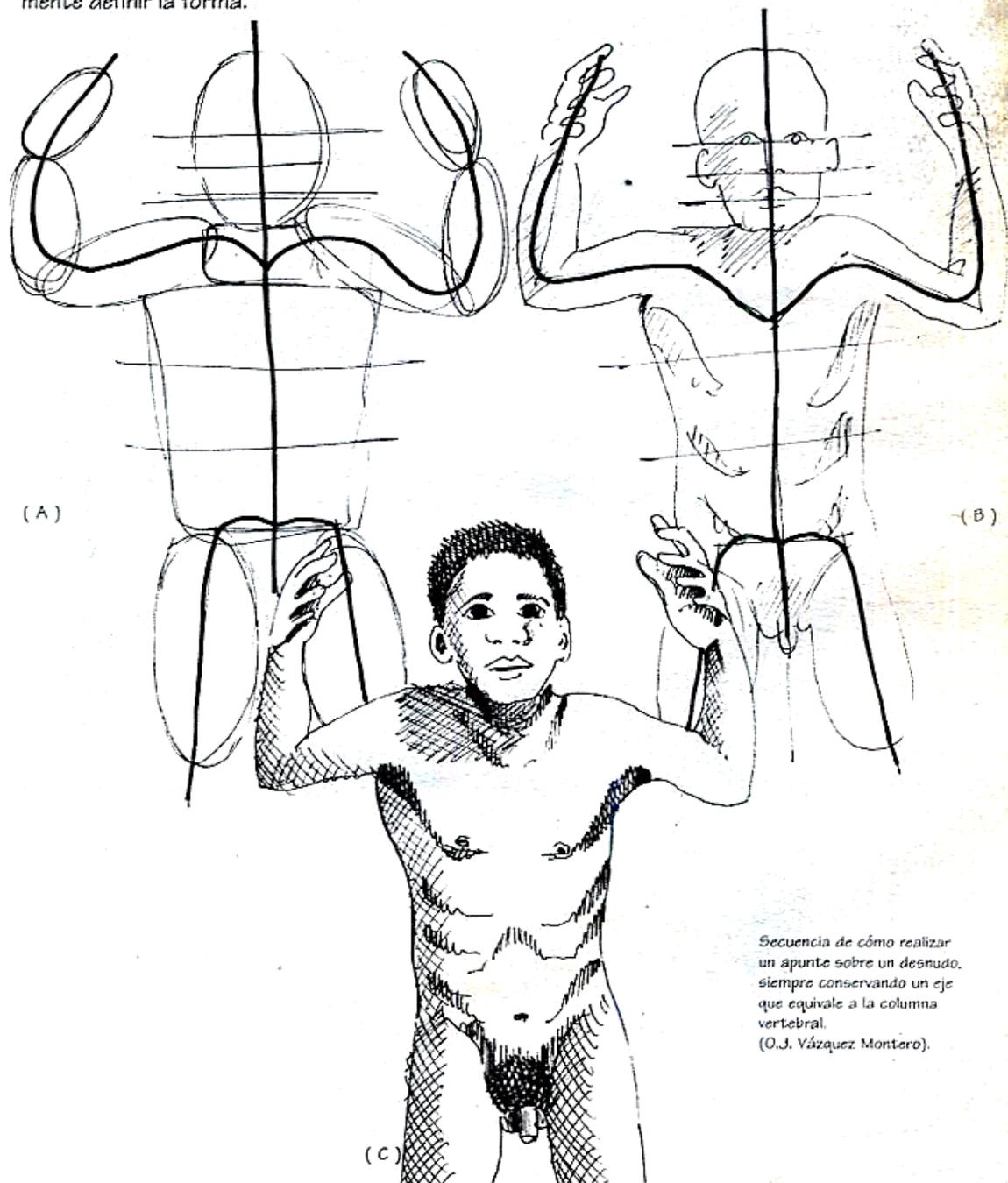


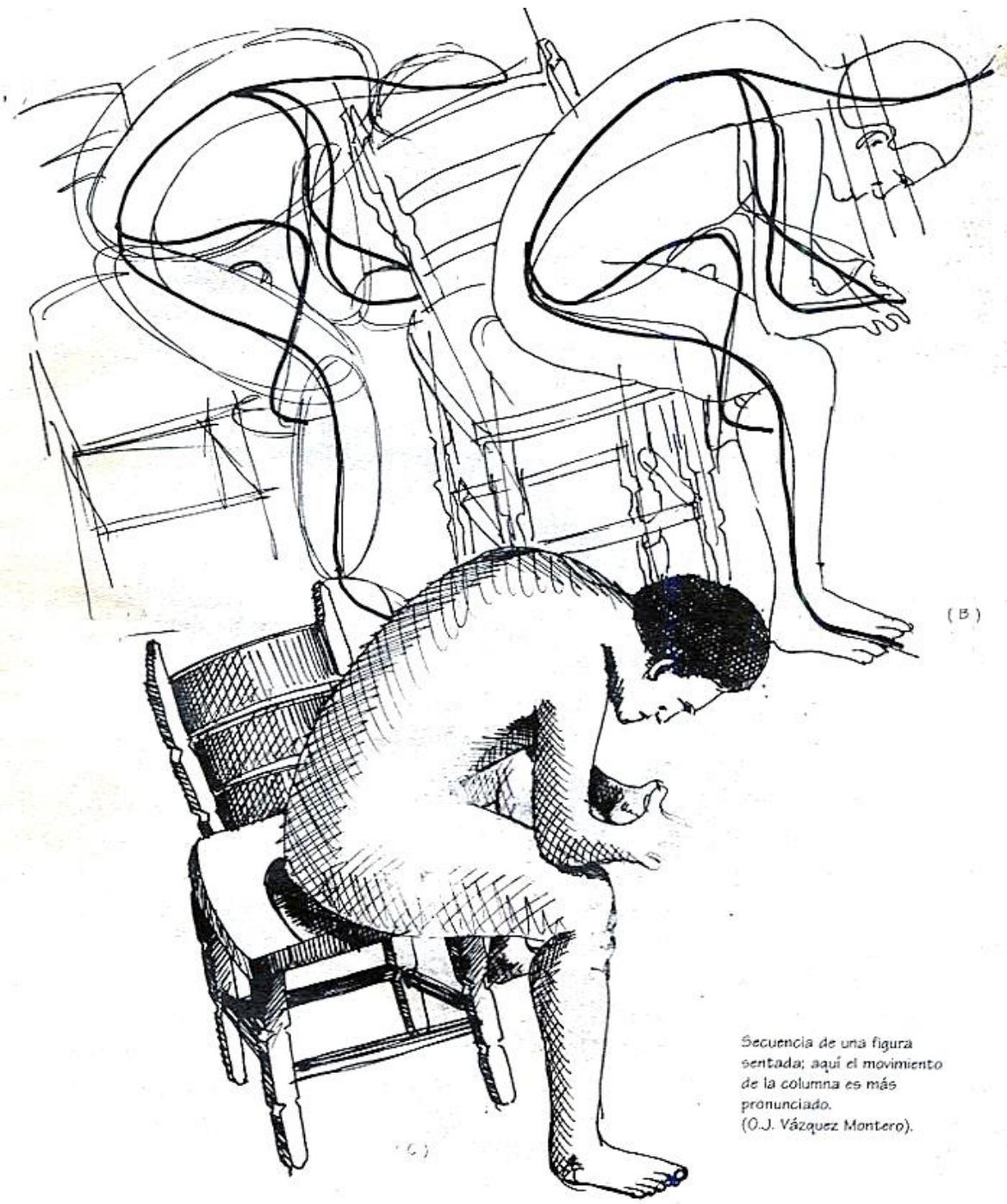
(Figura 7). Los músculos pectorales se marcan al movimiento frontal del cuerpo humano, (O.J. Vázquez Montero).



(Figura 8). Aquí tenemos la imagen del esqueleto completo en movimiento; en él contemplamos cómo la columna es la base importante de la posición del cuerpo humano.

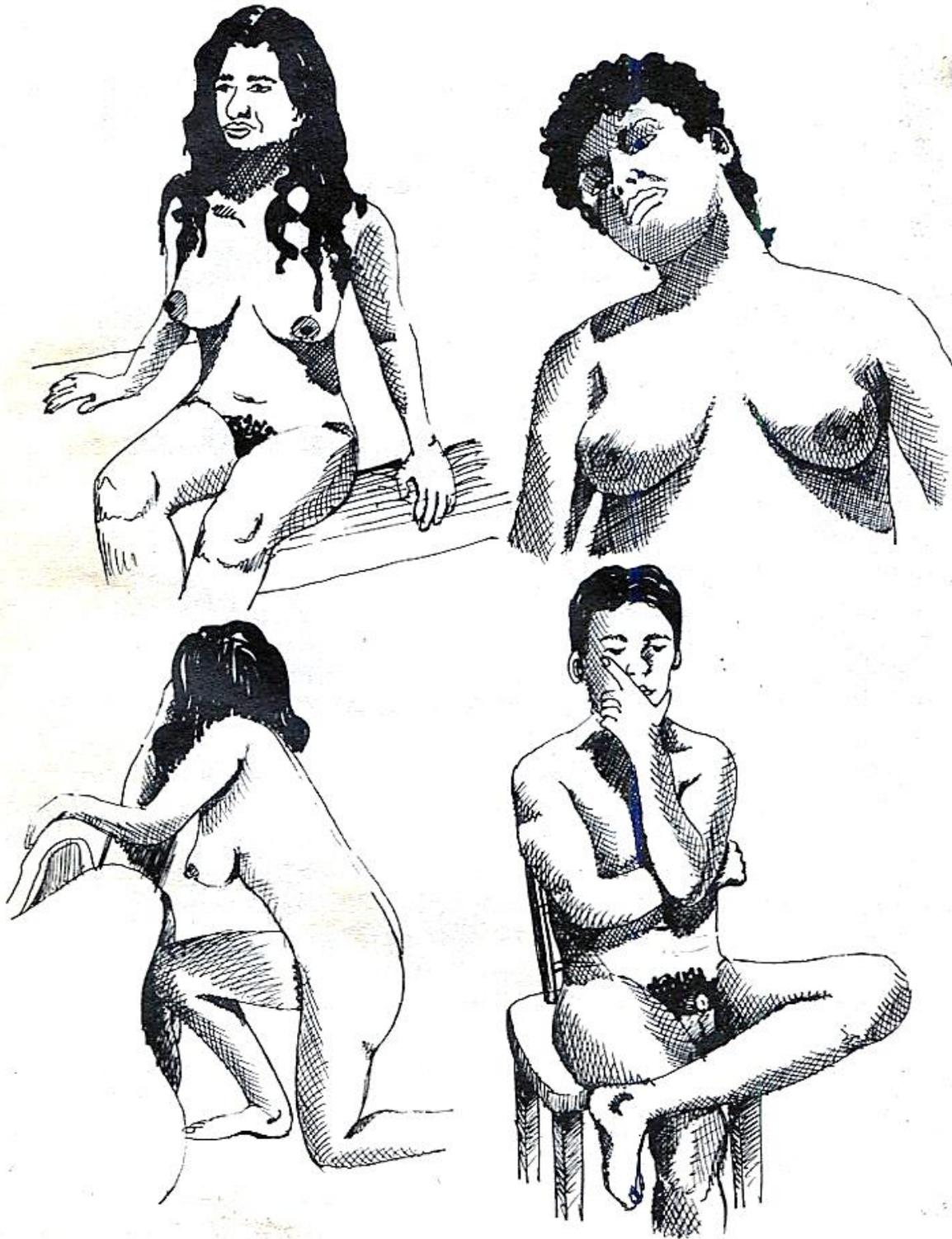
Para empezar a dibujar la figura humana hay que trazar sus ejes de composición, para posteriormente definir la forma.





Secuencia de una figura sentada; aquí el movimiento de la columna es más pronunciado.
(O.J. Vázquez Montero).

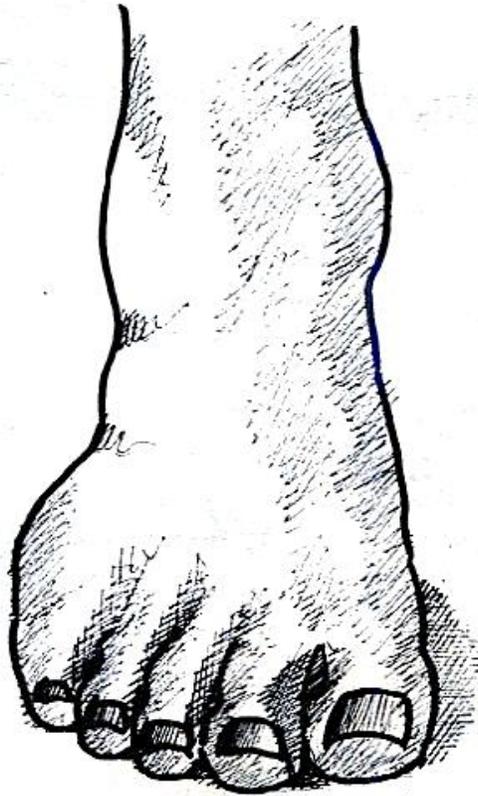




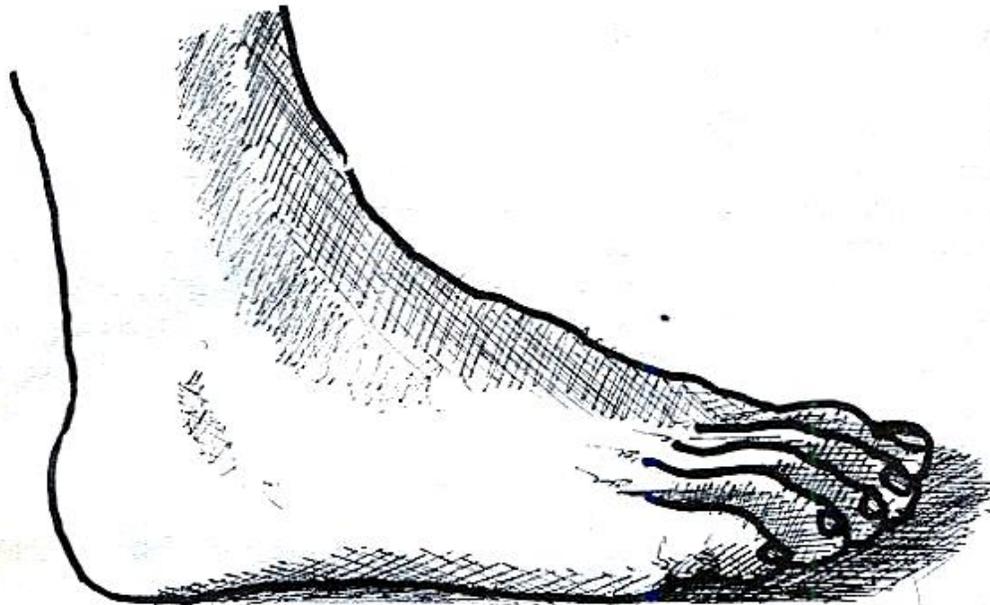
EXTREMIDADES INFERIORES

El pie es una de las tres partes más complicadas del cuerpo humano, después de la cara y las manos, y por consiguiente se requiere de mucha observación antes de iniciar un dibujo. Para ello es necesario practicar muchas veces y en diferentes ángulos, hasta que lleguemos a familiarizarnos con su forma, sin importar cuántas veces nos salga mal el dibujo, lo importante es ver su contorno y su posición de apoyo sobre una

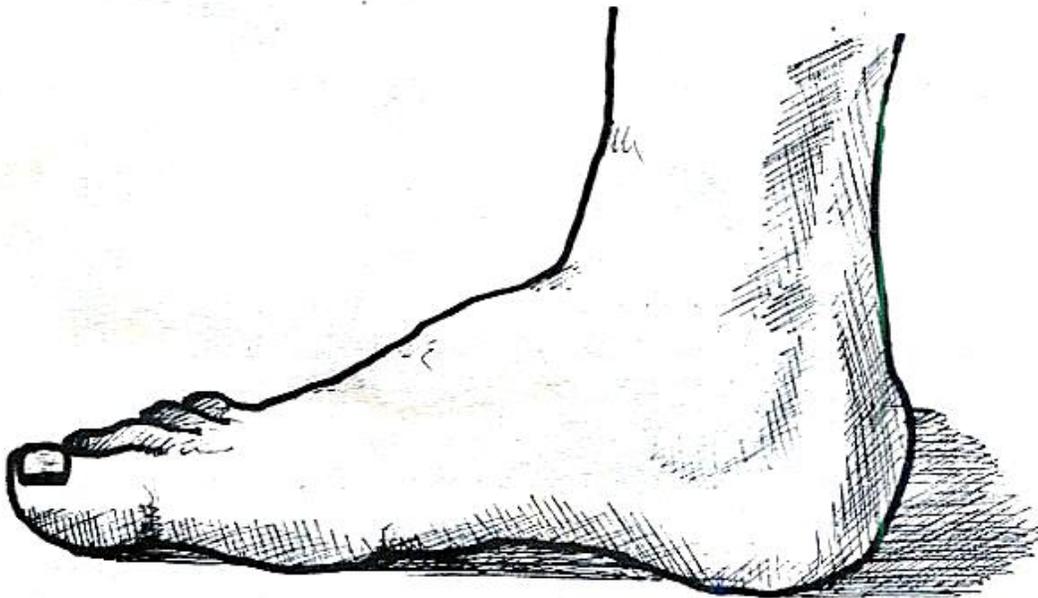
superficie; cuando hallemos más claro estos términos entonces colocaremos al pie en posiciones más complicadas para exigirnos un poco más en el dibujo y en la observación. Nunca nos olvidemos que las sombras y las luces nos permitirán una mejor visión y proporción más marcada de nuestro modelo (hay que recordar que la constante práctica da mejores resultados).



POSICIÓN FRONTAL

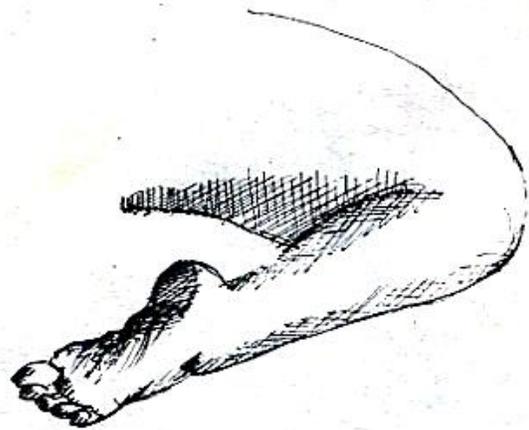
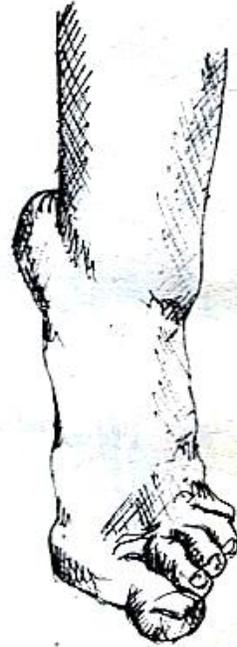
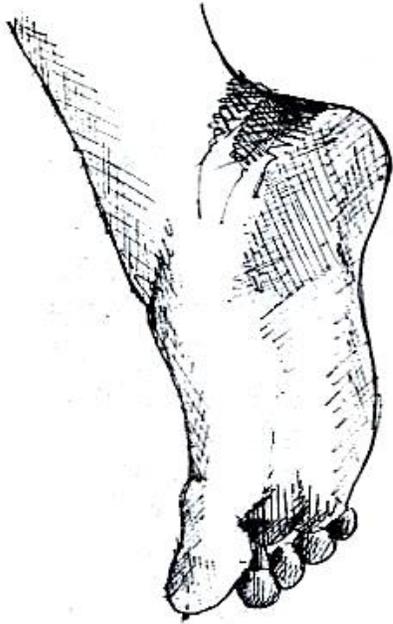


POSICIÓN LATERAL EXTERNA

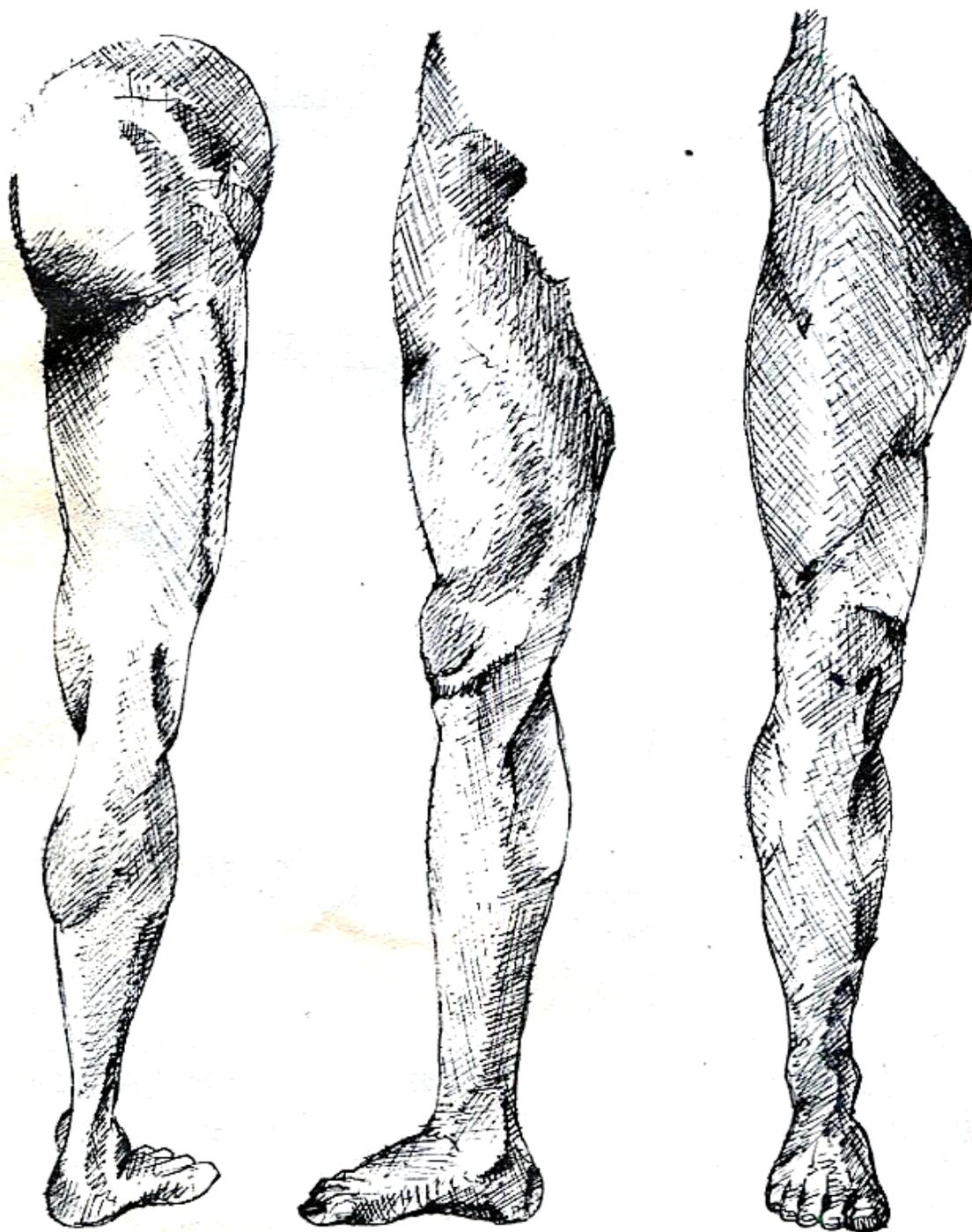


POSICIÓN LATERAL INTERNA

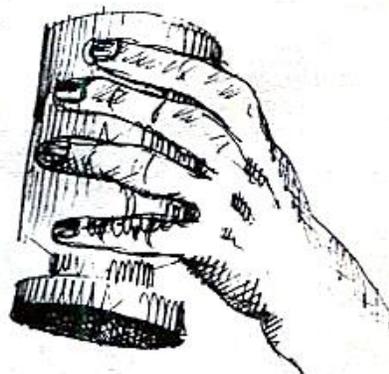
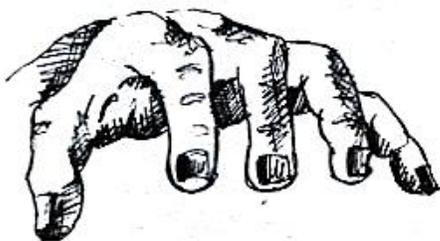
EL MOVIMIENTO Y SUS VARIANTES



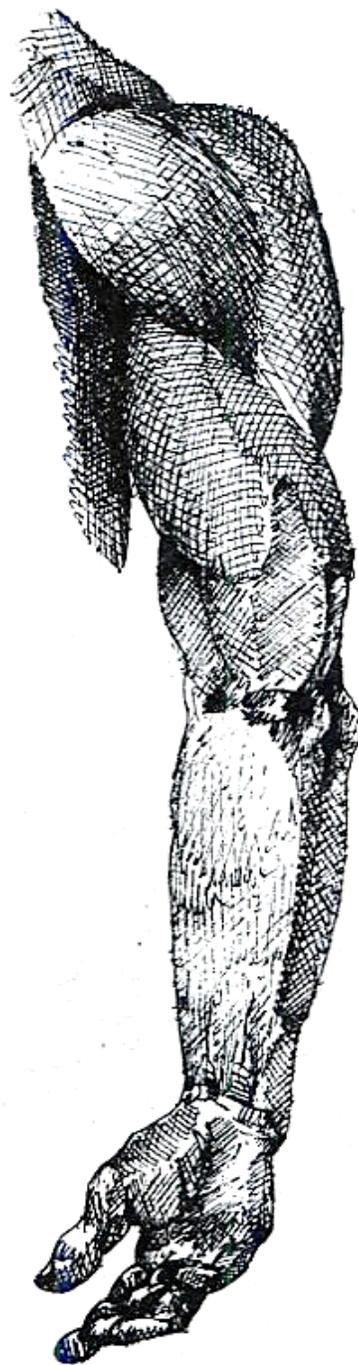
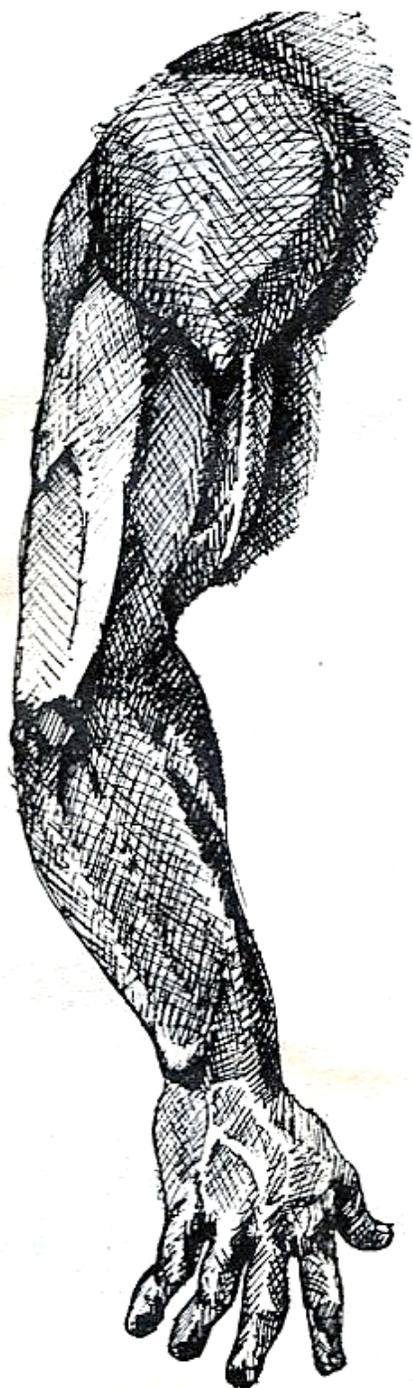
COMPOSICIÓN MUSCULAR DE UNA PIERNA

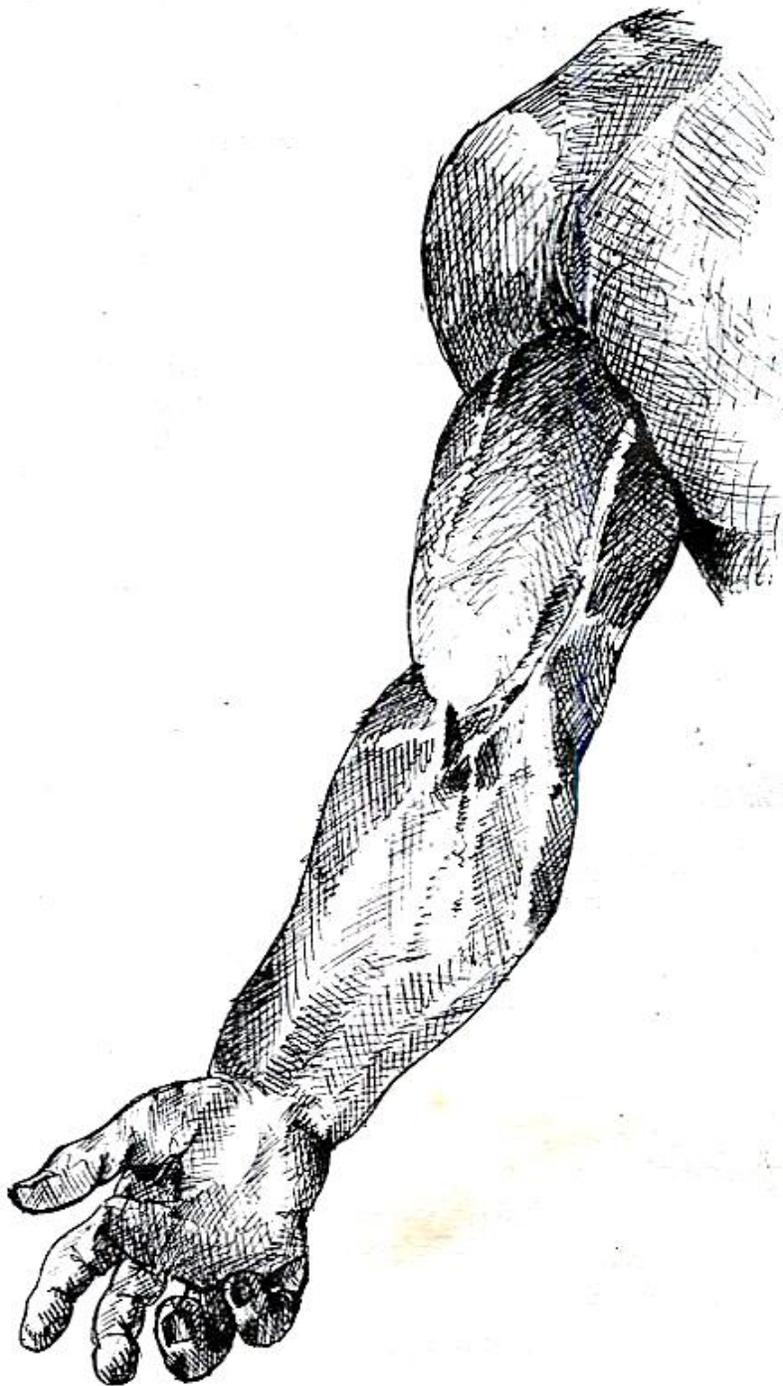


EXTREMIDADES SUPERIORES
EL MOVIMIENTO Y SUS VARIANTES



COMPOSICIÓN MUSCULAR DE UN BRAZO





EL ROSTRO

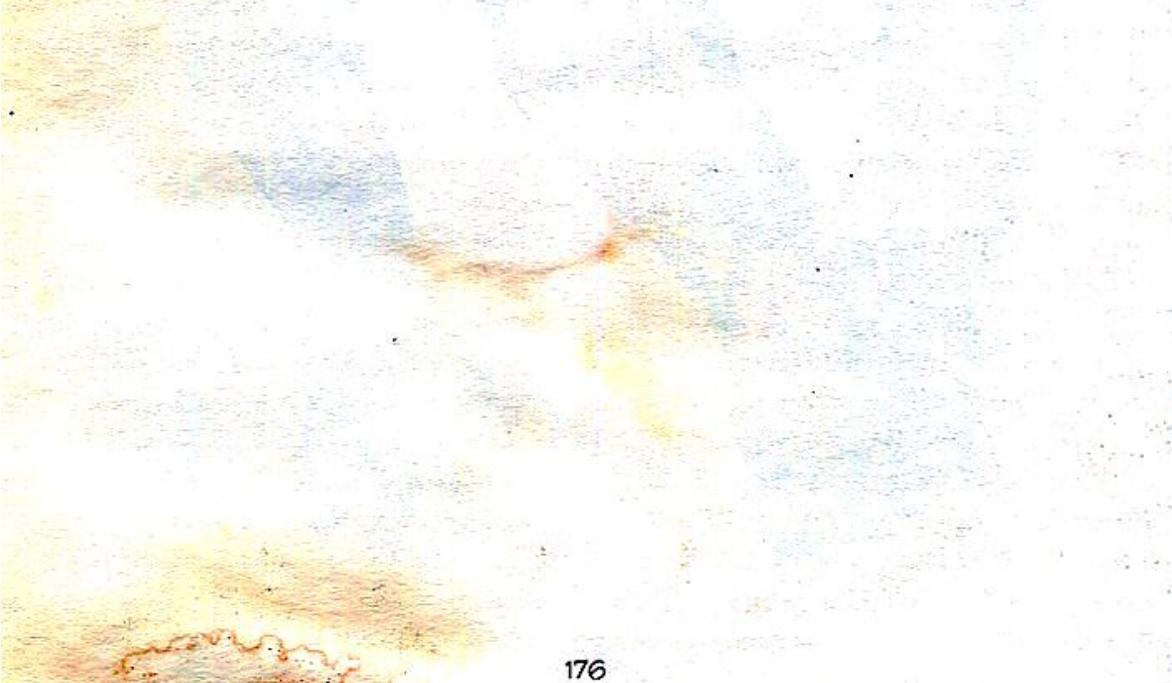
La cara es uno de los elementos del cuerpo humano más interesantes y difíciles de realizar; en ella encontramos muchos factores que la hacen especial, para empezar es la parte del ser humano en donde se marca la personalidad y por lo tanto la expresión se convierte en un elemento del dibujo con el que a todo artista le gustaría involucrarse. En ella encontramos a los ojos como el principio básico de la expresión, esto quiere decir que un movimiento ligero de los ojos o una mirada pueden decir muchas cosas a la vez; por lo tanto al empezar a dibujar debemos tener presente la ubicación de la vista de nuestro modelo, ya que los ojos junto con la nariz serán el eje principal con el cual empezaremos a componer nuestro rostro.

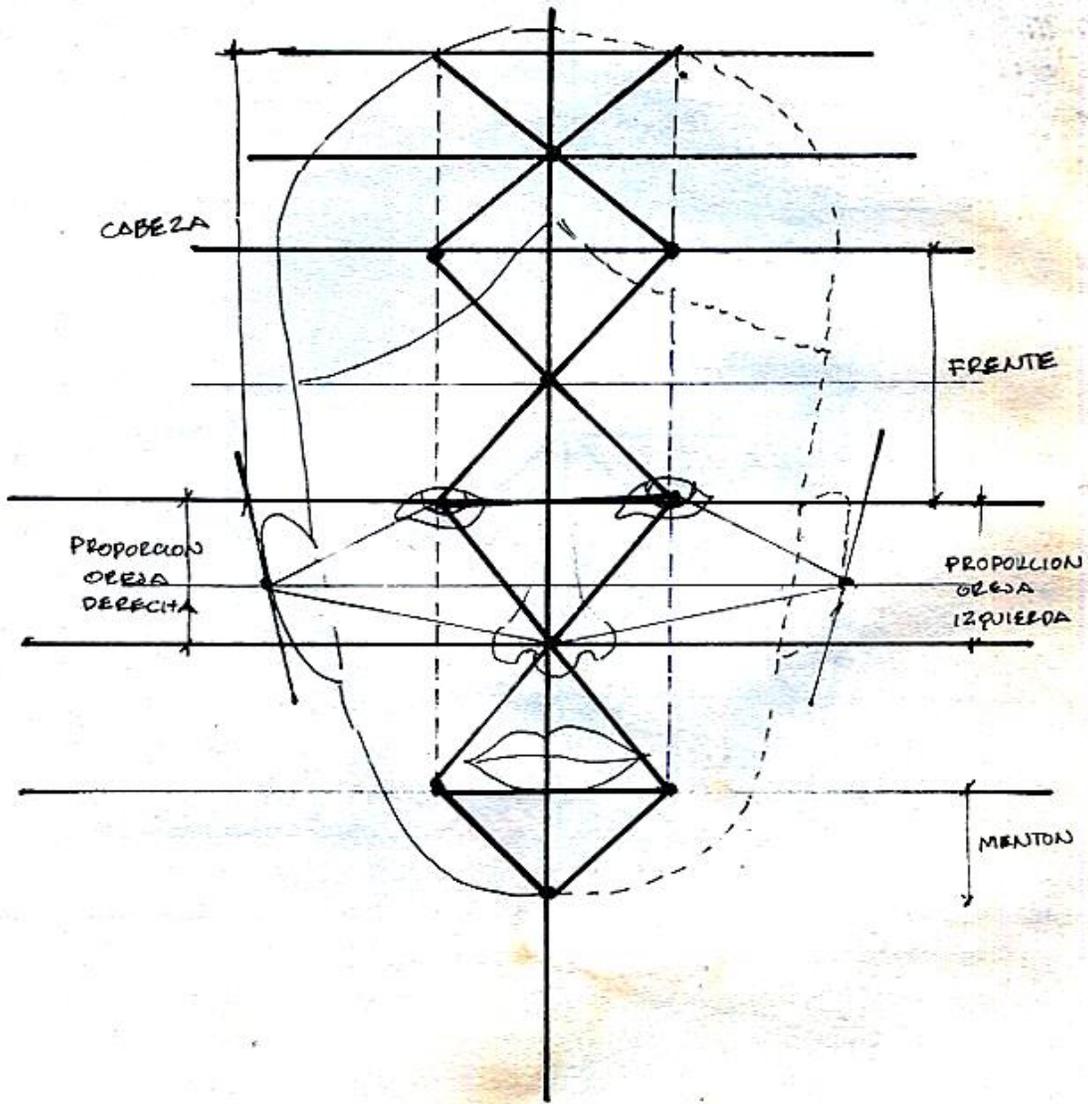
Con los ojos y la nariz ubicamos un triángulo invertido; este modelo triangular al repetirlo hacia abajo nos dará la proporción de la boca y hacia arriba nos ubicará el centro de nuestra frente; obteniendo estos dos puntos marcamos un eje vertical que separa el rostro en dos mitades y que nos permitirá dibujar una parte de la

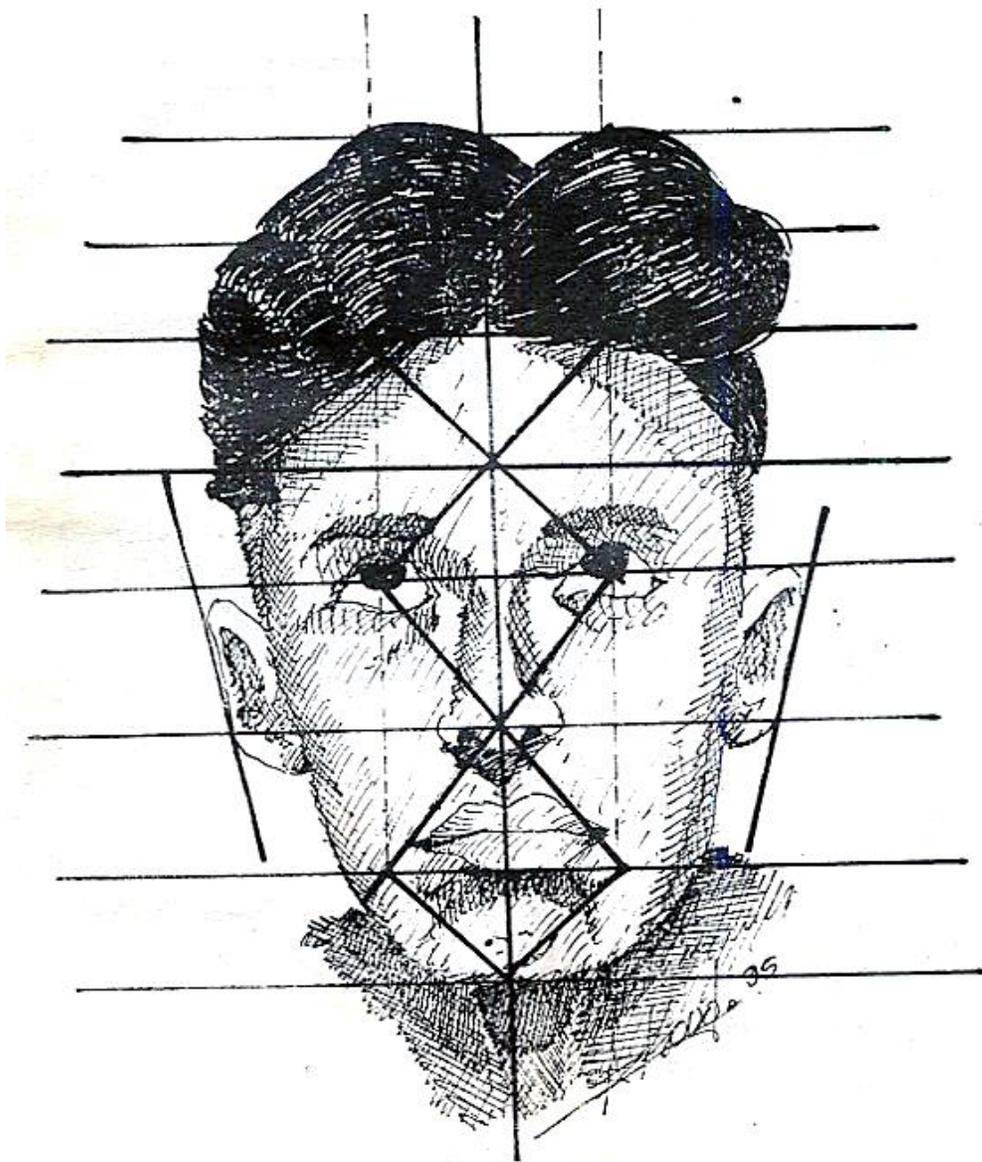
cara e invertir en la otra mitad la parte restante, para poder completar nuestro dibujo; las orejas estarán comprendidas dentro del eje horizontal ojos-nariz, en donde ubicaremos la proporción de las orejas, dependiendo del tamaño y altura con respecto a la cabeza. Hay que tener cuidado de que en muchas personas la proporción y el tamaño de los elementos que componen el rostro pueden variar entre un hemisferio y otro; esto quiere decir que hay personas que tienen las orejas más grandes de lo normal o que otras personas tienen un ojo más cerrado que el otro o más pequeño, o tienen la boca marcadamente caída hacia a un lado; en este tipo de situación queda ya a criterio del dibujante si quiere conservar o corregir estos "defectos" muy comunes en la mayoría de las personas.

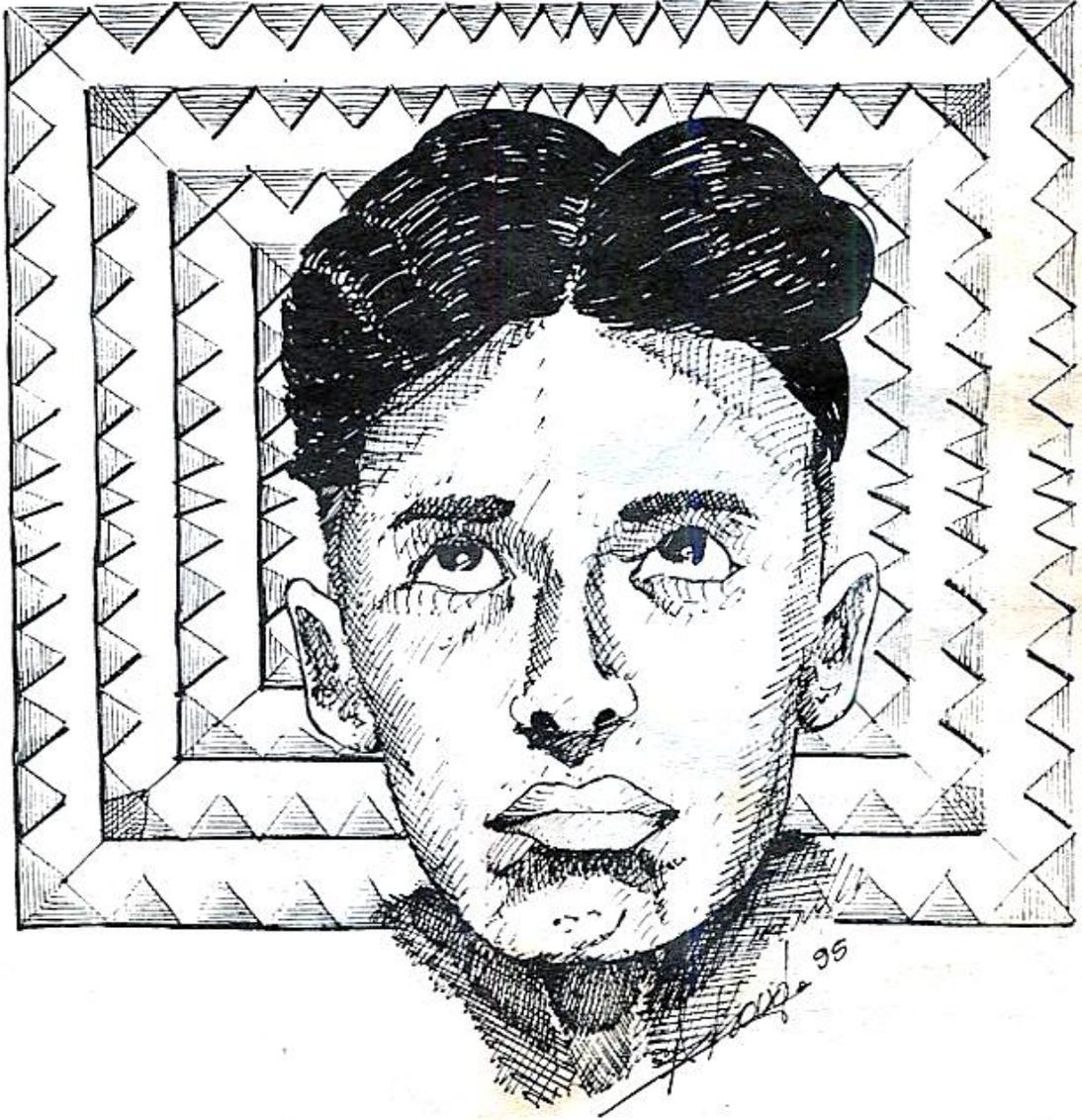
A continuación vemos un ejemplo de estos conceptos.

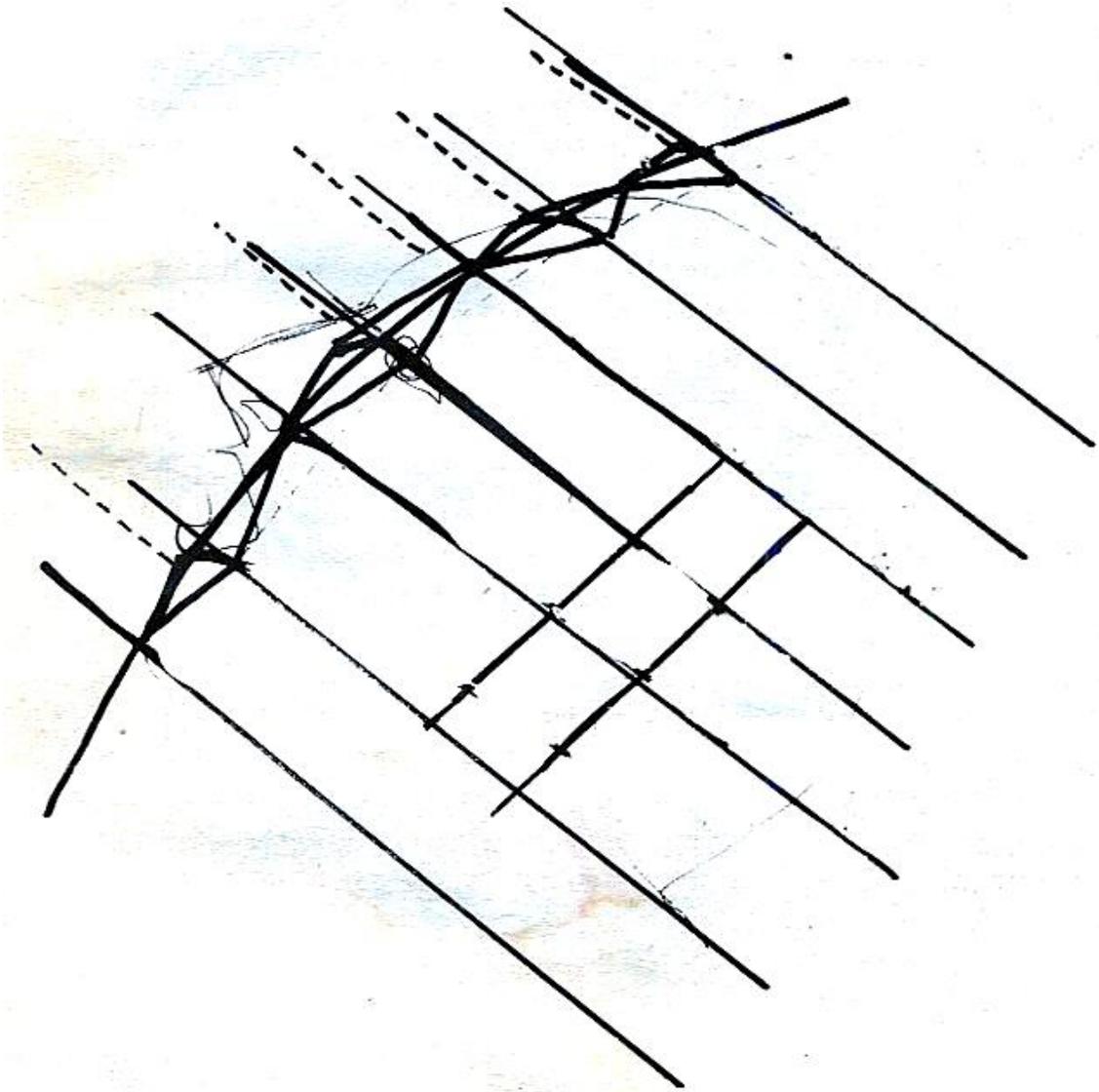
NOTA. Este proceso de dibujo es más fácil de realizar en rostros de posición frontal; en el caso de otra posición es aconsejable tener cuidado en su realización.

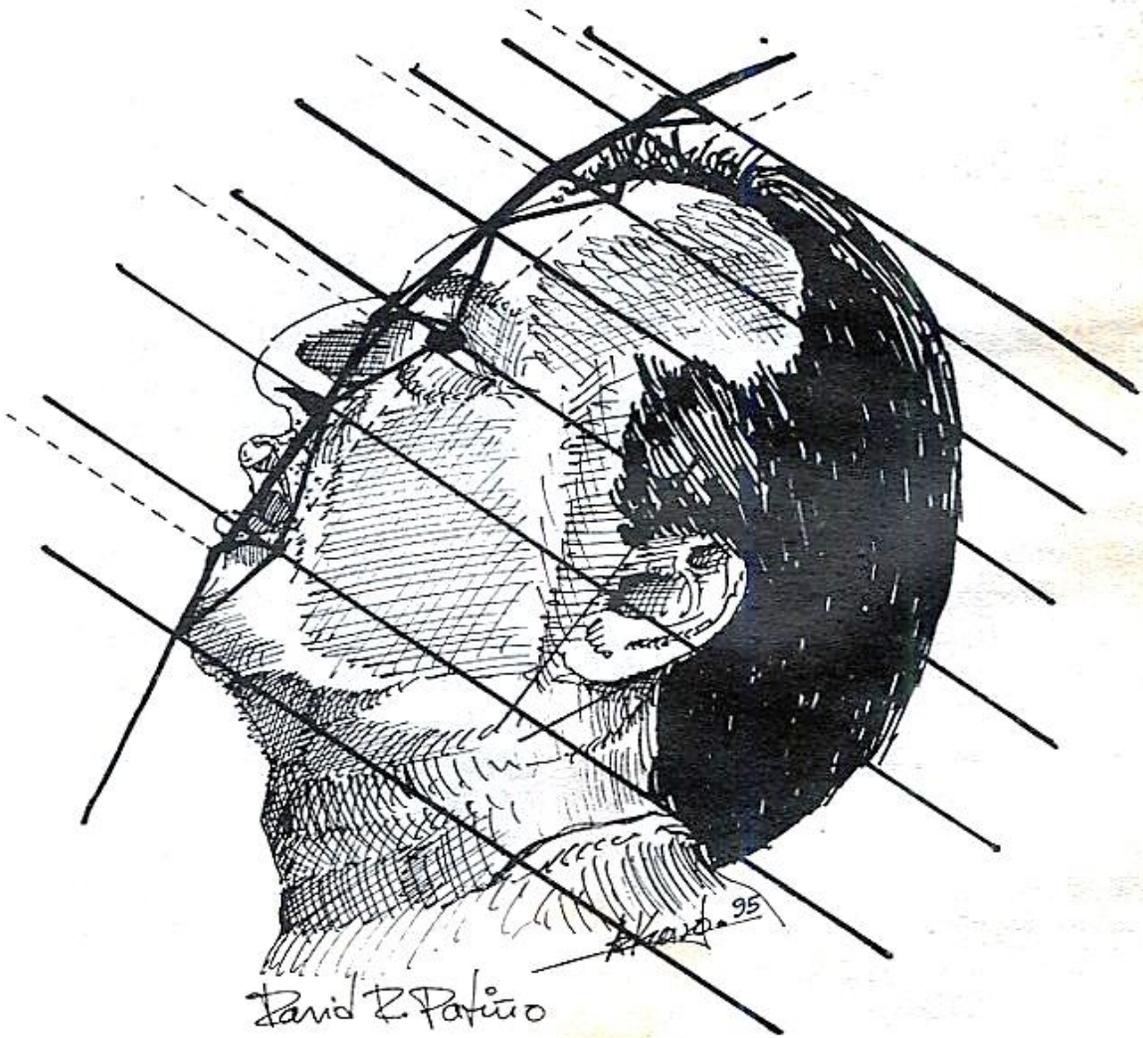


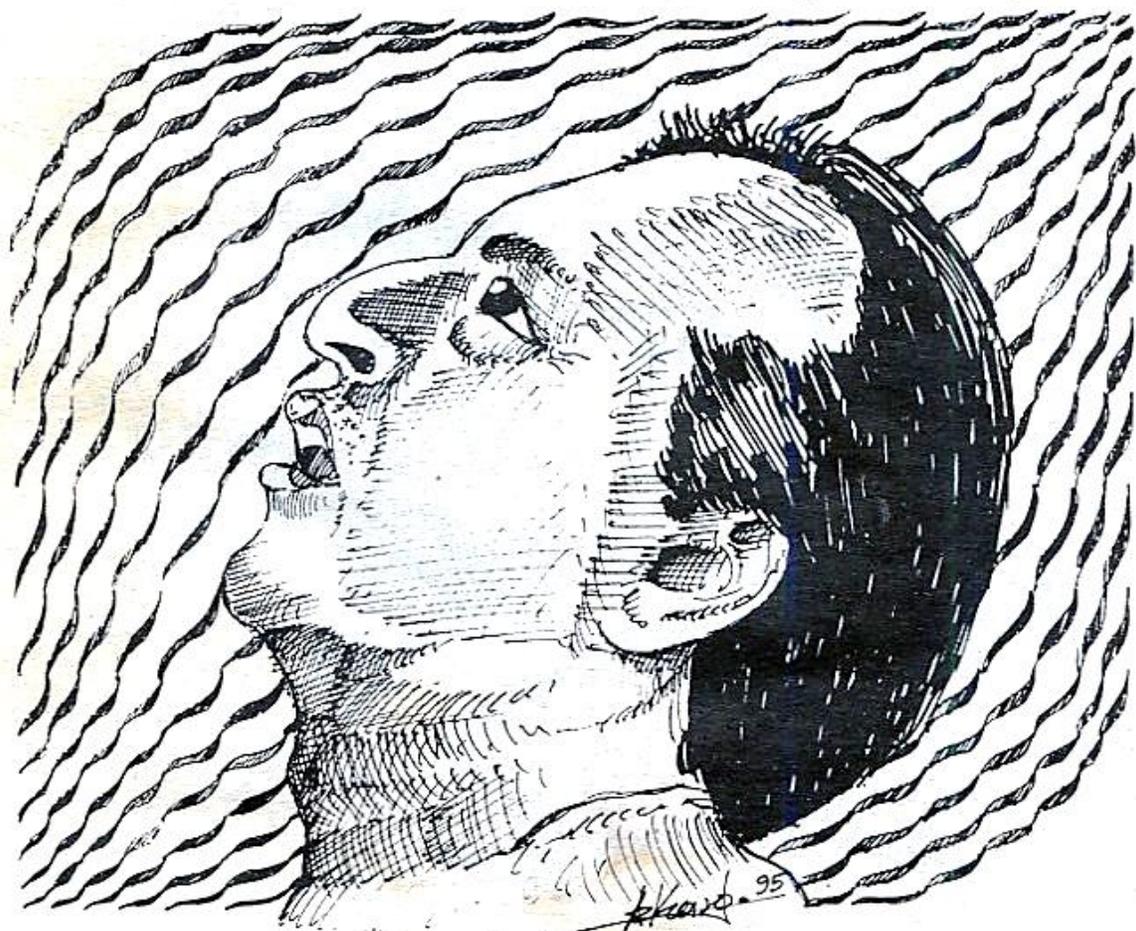








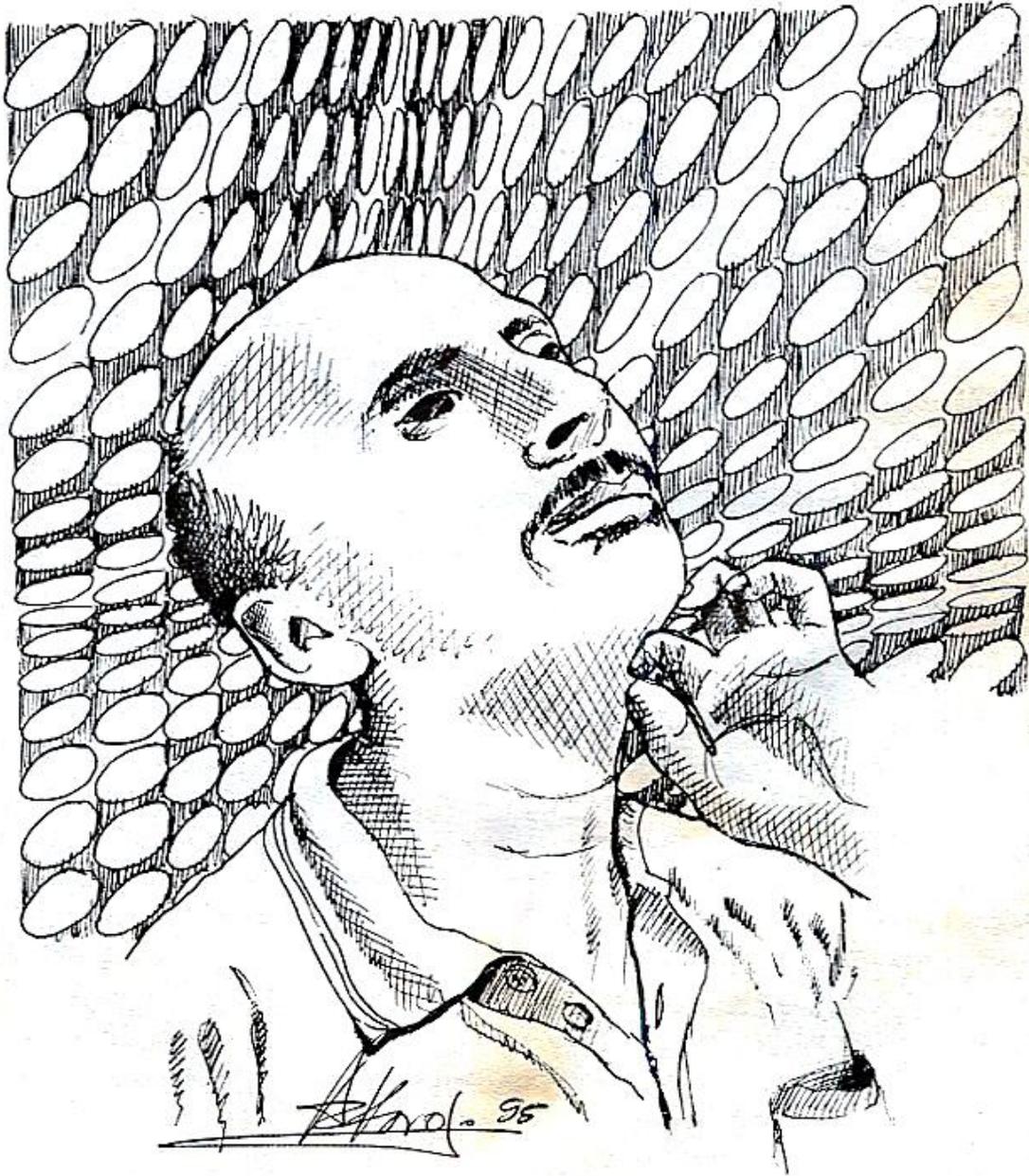




David R. Patino





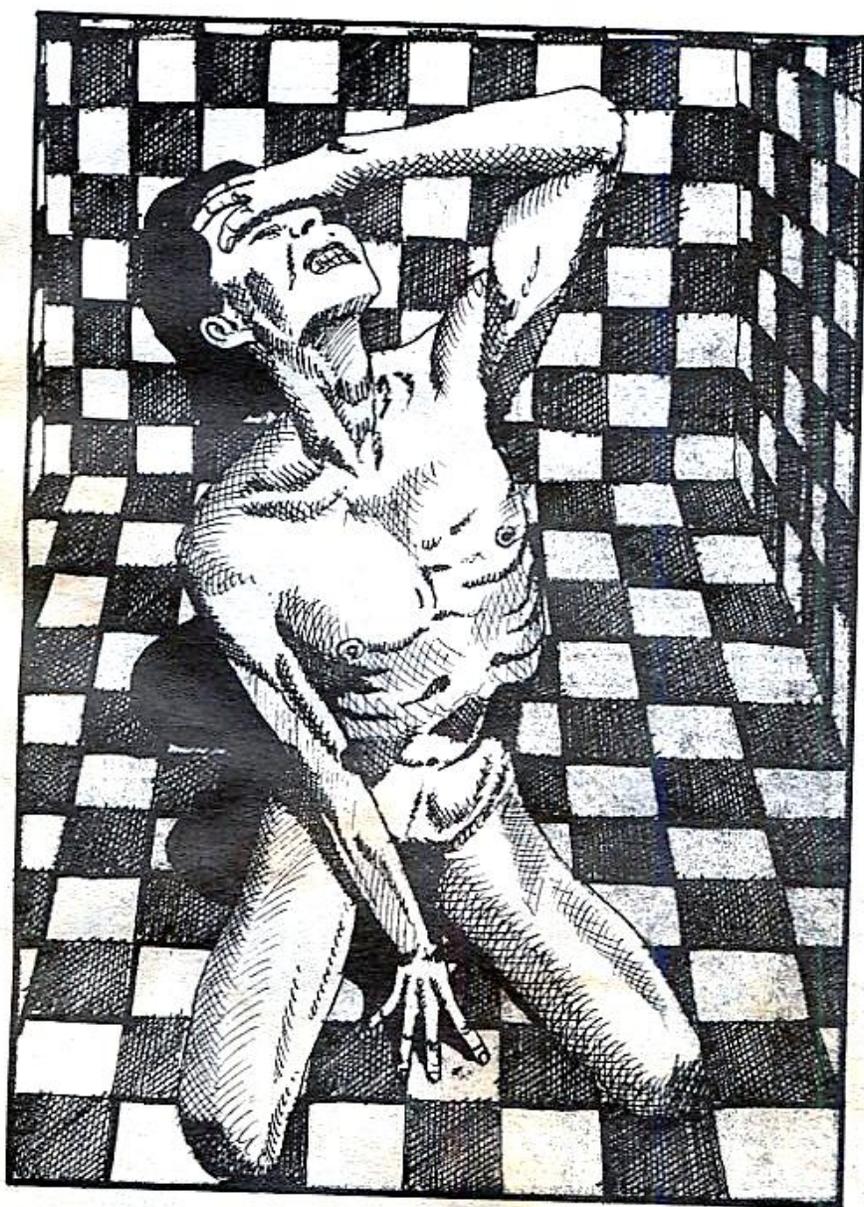




Akard 95



INMUTABLE
Técnica: tintas y marcadores/Bond
Autor: O.J. Vázquez Montero.



SIN ESCAPE

Técnica: tintas y marcadores/Bond
Autor: O.J. Vázquez Montero.



CANDOR EN AZUL
Técnica: Tintas y marcadores/bond
Autor: O.J. Vázquez Montero.



EL CLAMOR DE LA PIEL
Técnica: Tintas y Marcadores/Bond
Autor: O.J. Vázquez Montero.



DESCANSO MELANCÓLICO
Técnica: Tintas y Marcadôres/Bond
Autor: O.J. Vázquez Montero.



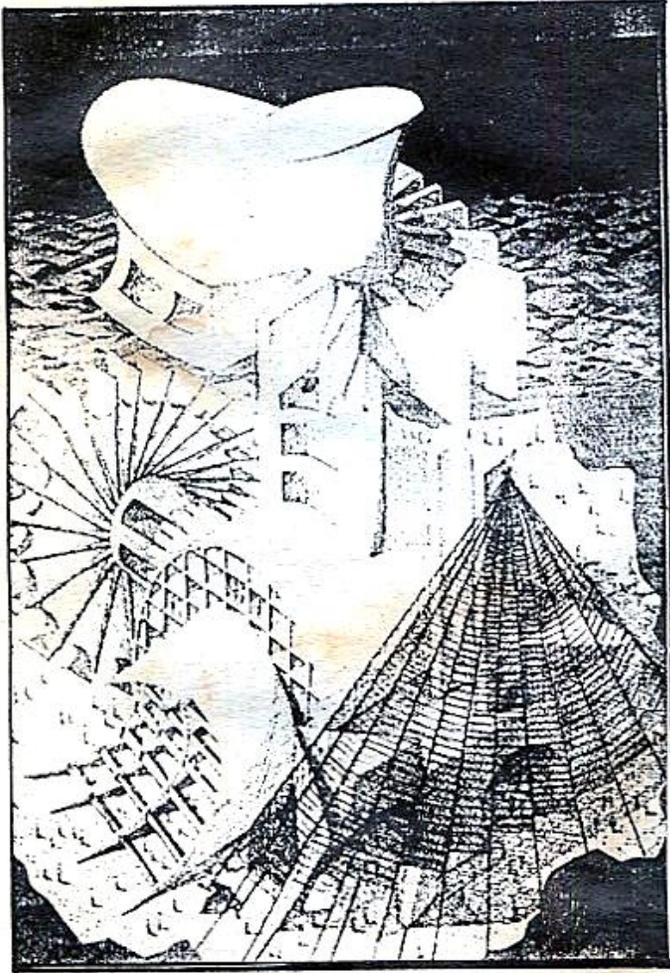
ÁVIDO DE SAPIENCIA
Técnica: Tintas y Marcadores/Bond
Autor: O.J. Yáñez Montero.



SUEÑO CÓSMICO
Técnica: tintas y Marcadores/Bond
Autor: O.J. Vázquez Montero.

*La noche escapó de mis pupilas,
dejando en las pestañas, un desdén
de galaxias olvidadas.*

Elizabeth Solar



DIBUJO. CIBERLAND. se utilizaron pun-
tilas de diferente grosor sobre cartulina tipo
Bristol y Opalina.
(O.J. Vázquez Montero)

7



EL COMIC Y LA VIÑETA

EL COMIC

El comic o la historieta es una especialidad del dibujo bastante apasionante; en sus orígenes se limitó a un dibujo a pluma y pincel en blanco y negro que se apoyaba en un texto. Ahora, a escasos 100 años de vida, el comic ha evolucionado de manera sorprendente y actualmente incorpora gran variedad de técnicas plásticas, acuarela, tintas, óleo, gouache, acrílicos, tempera, aerógrafo, lápices de colores, collage, etc. que se utilizándose con estilo y de manera muy variada. Dentro de esta bella rama de las artes se integran otros medios de expresión, como la cinematografía, la literatura, la misma pintura y el dibujo. Con ellos se plantea un nuevo concepto de narrativa cinematográfica, en donde se puede describir la historia completa de un personaje o

de un lugar. Una de las virtudes del comic es que cualquiera que sepa dibujar, con un poco de imaginación y un guión puede realizar una historia; esta es una de las causas de su enorme proliferación en revistas, libros, folletos, etc.

La historieta actualmente es comercializada en todo el mundo, y se le conoce con diversos nombres. En Italia se le llama FUMETTI; en Francia, BANDE DESSINÉE; en los Estados Unidos COMICS; en España TEBEO; en Latinoamérica MONOS, o TIRAS CÓMICAS, aunque esto es más aplicable a historietas caricaturizadas. Esta en especial nace en 1895 en el New York World con el personaje The Yellow Kid (El chico amarillo), obra del dibujante Charles Outcault.

LA VIÑETA

La viñeta es la presentación mediante la imagen de un espacio y de un tiempo de la acción narrada, que por lo general se inscribe dentro de un cuadrado o de un rectángulo. Los encuadres dentro de la viñeta se denominan plano, que quieren significar determinados tamaños de la imagen que ha de mostrarse al lector.

Los tipos de planos más comunes son:

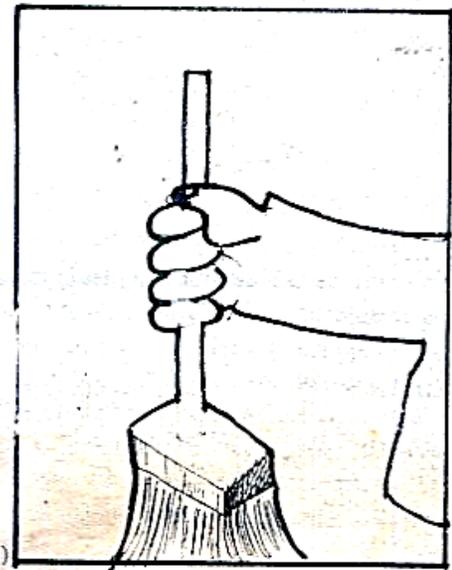
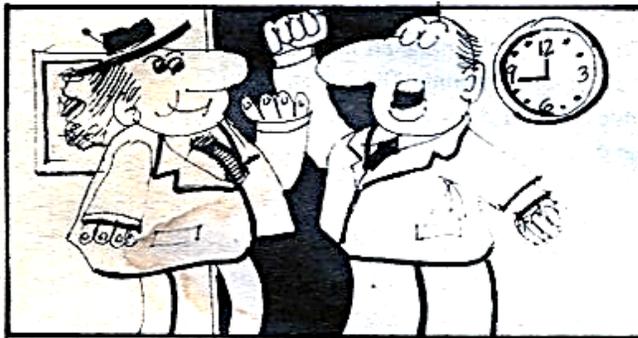
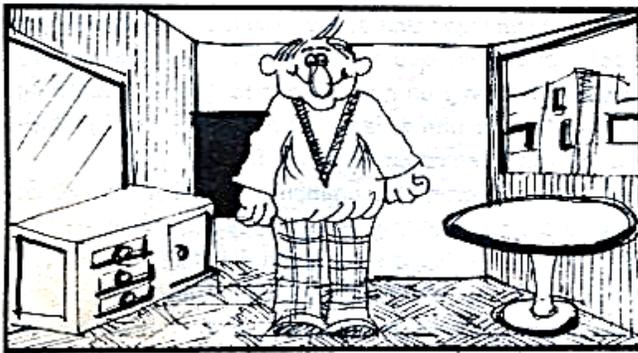
a) PLANO GENERAL. Cuando la figura se muestra en su totalidad, con su ambiente.

b) PLANO AMERICANO. Las figuras aparecen de las rodillas hacia arriba.

c) PLANO MEDIO. El más usado por los dibujantes, por la claridad de rasgos; las figuras son cortadas de la cintura.

d) PRIMER PLANO. Se maneja la expresión del personaje, la figura se corta de los hombros.

e) PLANO DETALLE. Se usa para dramatizar una parte de la figura humana o de un objeto en particular.

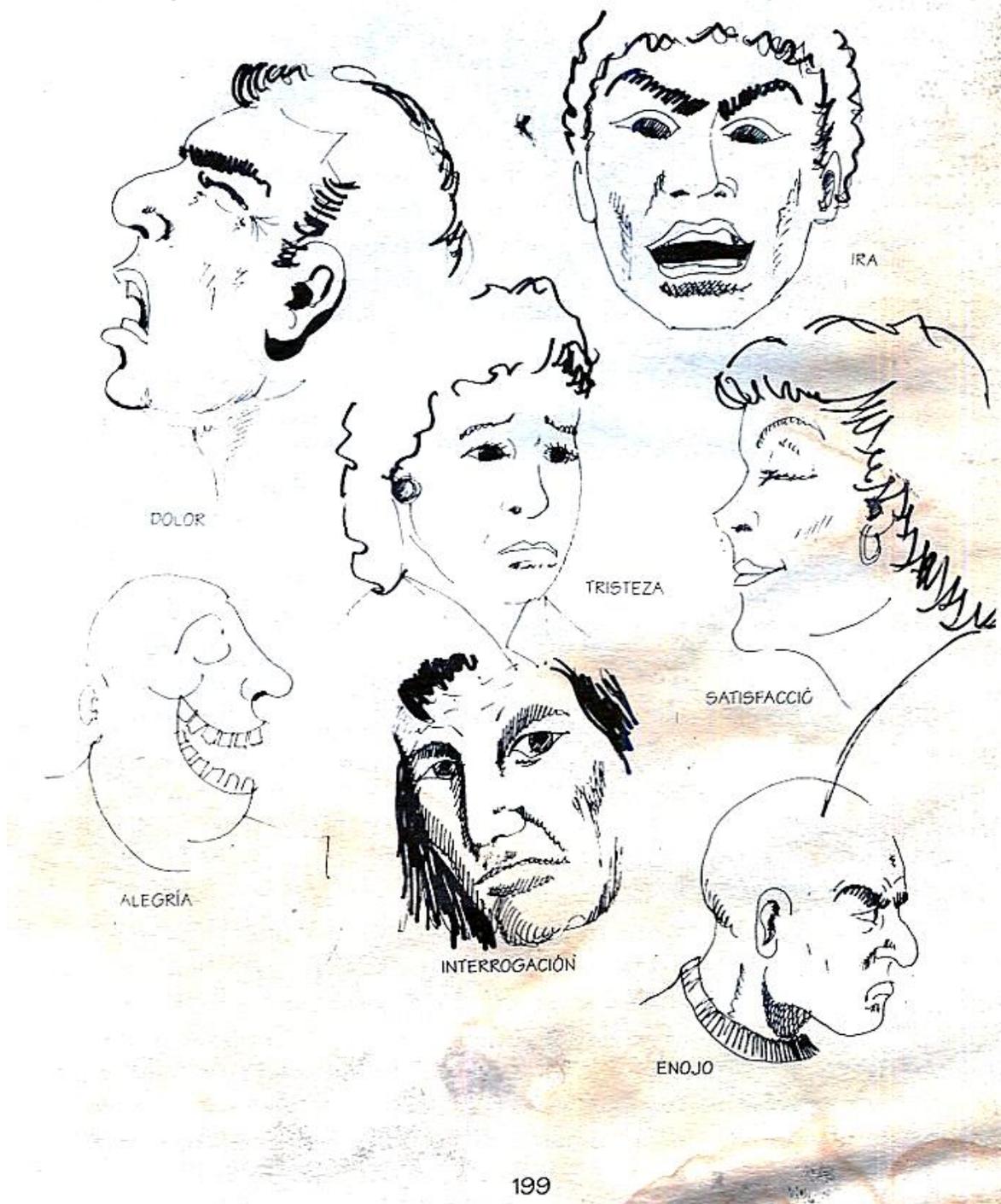


El dibujante de historieta debe conocer y dominar, con la práctica, los diferentes tipos de texturas y tramas, así como organizar un archivo clasificado con base en recortes, fotografías, revistas, libros, etc., que le permita consultar cuando tenga que realizar un trabajo. Otra de las cua-

lidades que debe tener el historietista es ser un gran conocedor de la expresividad humana para reflejar con belleza y soltura las situaciones más extremas y variadas en las que se pueden ver inmersos sus personajes. En este caso será necesario tener un gran dominio de los rasgos ex-

presivos, tanto en rostros como en manos. La identificación de la figura va acorde a su movimiento, para ello es necesario conocer la anatomía del hom-

bre y practicar diferentes posiciones y la suficiente documentación para ambientarlas dentro de un vestuario apropiado al tema del que se trate.



ONOMATOPEYAS

Las onomatopeyas son la representación visual de un sonido, en donde se sugiere gráficamente un tipo de acción.



LOS GLOBOS

La parte escrita de la historieta se compone de diálogos y pensamientos; estos suelen escribirse dentro de unos espacios destinados llamados globos, los globos más usados son:

- 1) GLOBO DE LÍNEAS QUEBRADAS. Significa un aumento en la vibración de la voz.
- 2) GLOBO DE LÍNEAS INTERRUMPIDAS. Significa hablar en voz baja.
- 3) GLOBO DE LÍNEA TEMBLOROSA. Significa temblor en la voz.
- 4) GLOBO DE LÍNEAS CURVAS Y PEQUEÑOS CÍRCULOS. Significa que el personaje está pensando.
- 5) GLOBO DE LÍNEA CON TRAZO NORMAL. Significa diálogos normales de los personajes.



BELATRIX

Los primeros elementos necesarios para desarrollar una historieta son el guión literario y la documentación gráfica de la ambientación en los que el dibujante se apoyará para dar un resultado más cercano a la realidad.

A continuación tenemos un ejemplo de una pequeña historia denominada "BELATRIX", en donde se propone la estructura de un comic y el manejo de la viñeta, trabajo realizado con plumillas y pincel y tinta china.

DETRAS DEL UNIVERSO CONOCIDO EXISTE OTRA CIVILIZACION.
EL MUNDO FLUCTUANTE Y CONFLICTIVO.

BELATRIX

QUE BRILLA COMO UNA
ESTRELLA, SIN HISTORIA

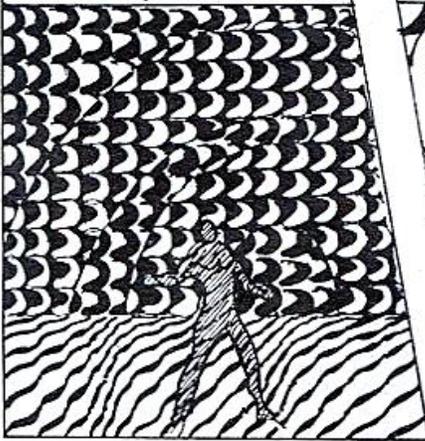
Y SIN TIEMPO. EN ESE MUNDO TODO LO
HABITABLE ES PARTE DE UNA SOCIEDAD

QUE VIVE, PALPITA Y SIENTE
COMO CELULAS PENSANTES

ARGUMENTO: OSCAR S. VAZQUEZ MONTERO

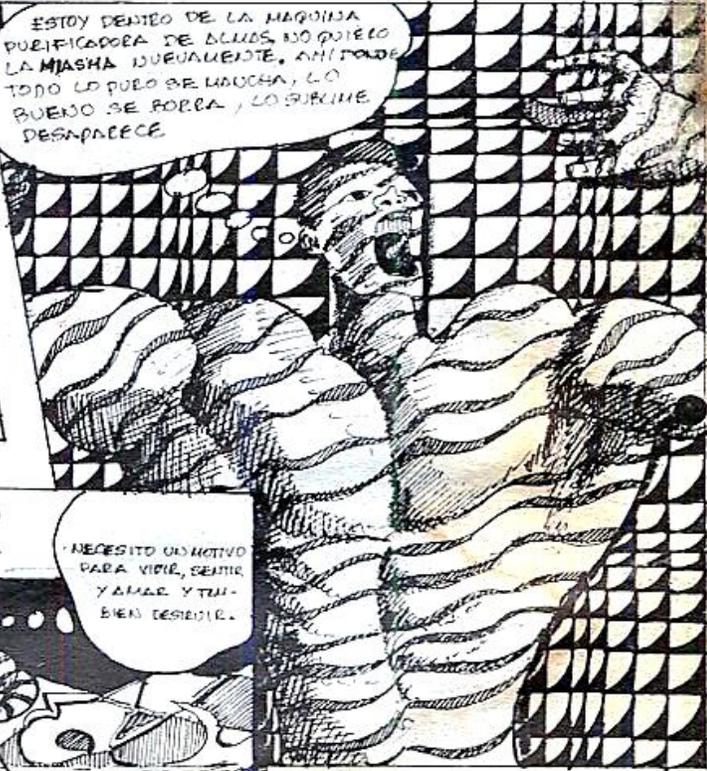
1 DIBUJOS Y TITULAS: OSCAR S. VAZQUEZ MONTERO
POESIAS: ELIZABETH BOLAR H.

QUE SE RIGEN POR
UN DIOS, EL PLANETA.



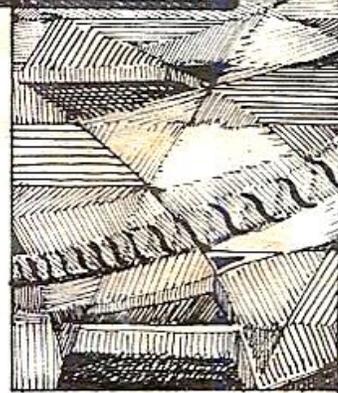
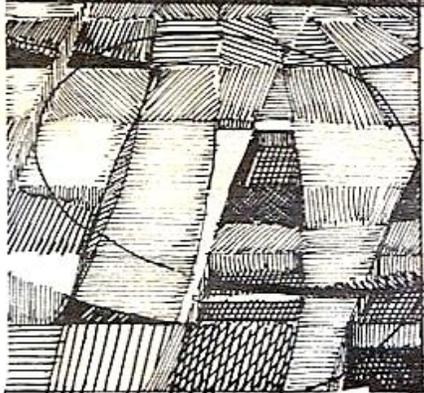
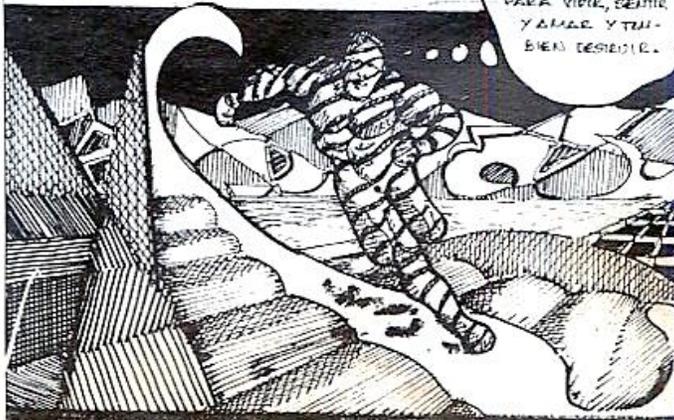
DENTRO DE ESA MASA DE VIDA EXISTE
UN SER QUE SE REVELA A SU CONDICION, DE

ESTOY DENTRO DE LA MAQUINA
PUEFICADORA DE DULCES, NO QUIERO
LA MASHA DURAMENTE, ANI PODE
TODO LO BUENO SE VAUCHA, LO
BUENO SE BORRA, LO SUPRIME
DESAPARECE.

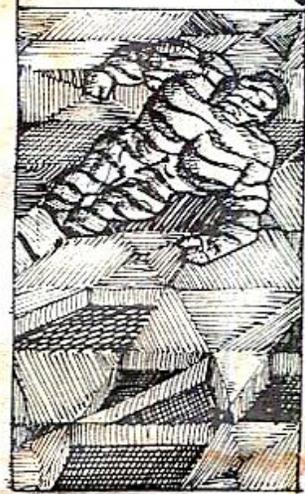


SER PARTE DE UN MUNDO
FRIO Y CONSTANTE, EL

NECESITO UN MOTIVO
PARA VIVIR, SENTIR
Y AMAR Y TAMBIEN
BIEN DESERIR.



SOLO QUIERE
¡LIBERTAD!.



SU CUERPO SALE DEL DIOS-PLANETA
Y VIAJA POR EL ESPACIO, A LA VELO-

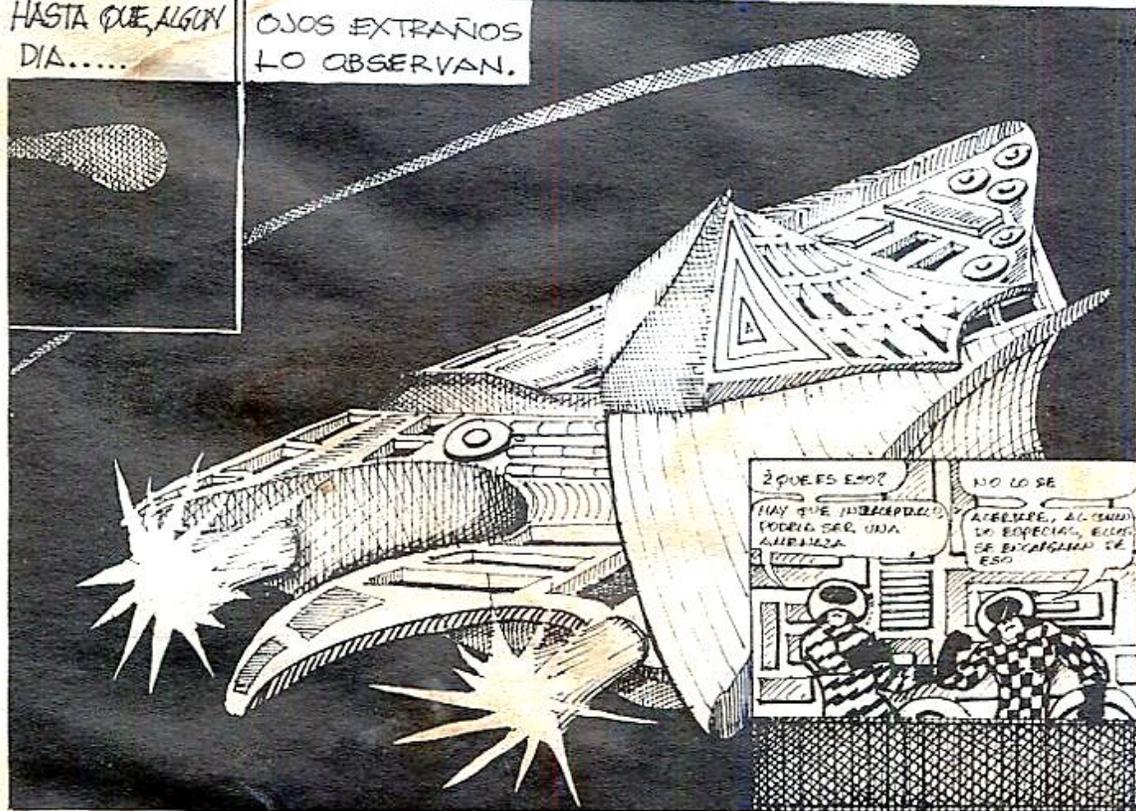


CIDAD DE LA LOZ
VIJANDO POR SIGLOS



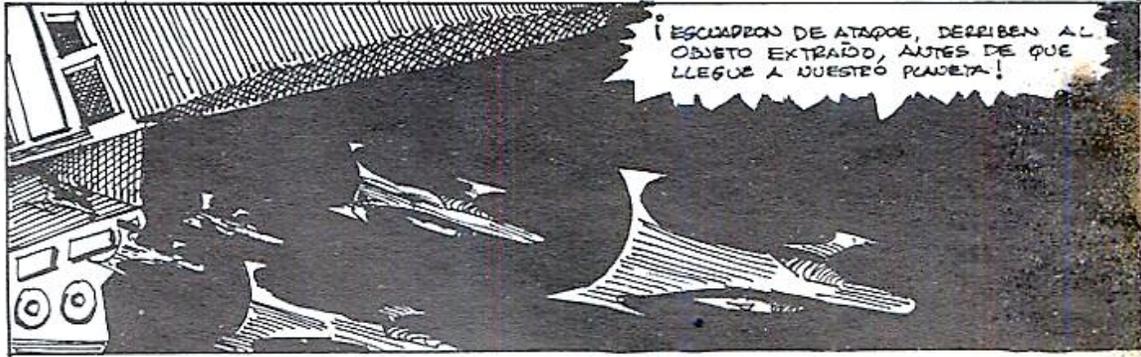
HASTA QUE, ALGUN
DIA.....

OJOS EXTRAÑOS
LO OBSERVAN.



¿QUE ES ESO?
HAY QUE INVESTIGARLO.
PODRIA SER UNA
ARMADILLA.

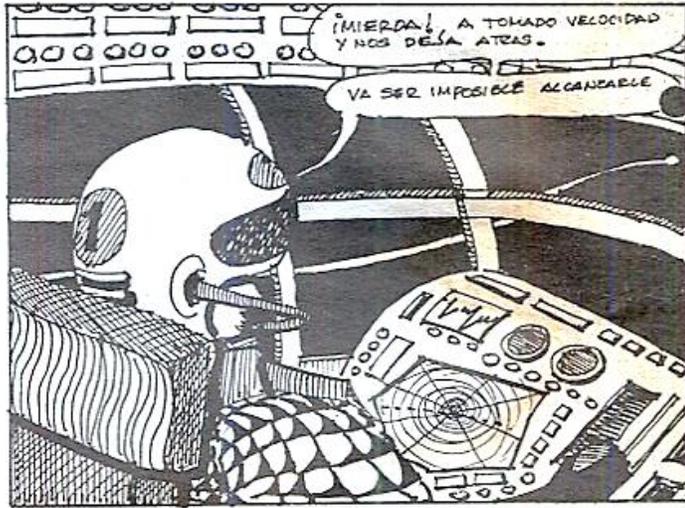
NO LO SE
ATEMPRE, AL GENTE
LE ESPERAN, ELLOS
SE ESTAN GUARDANDO
ESO.



¡ESCUADRON DE ATAQUE, DERRIBEN AL OBJETO EXTRAÑO, ANTES DE QUE LLEGUE A NUESTRO PAVETA!



ESTAMOS APOYANDONOS UN POCO MAS Y LO DERRIBAMOS SIN LA MIRA. CON UN MISIL TERMICO NO PODRÁ DADA DE EL.



¡MIERDA! A TOMADO VELOCIDAD Y NOS DEJA ATRAS.

VA SER IMPOSIBLE ALCANZARLE

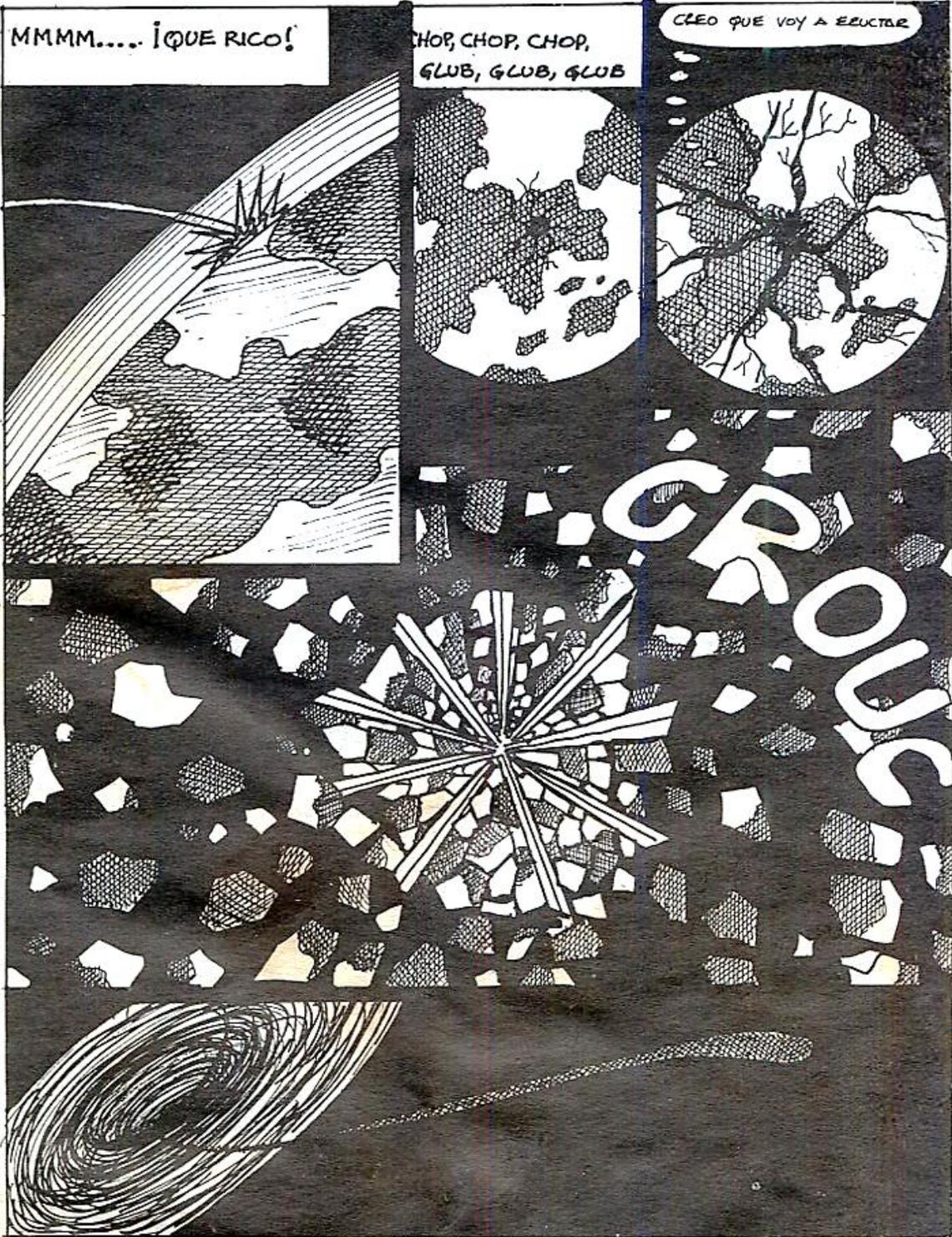


SOLO FALTA ESPERAR QUE NO SEA UN SER PELIGROSO

TAMBIEN NOSOTROS ASI LO ESPERAMOS



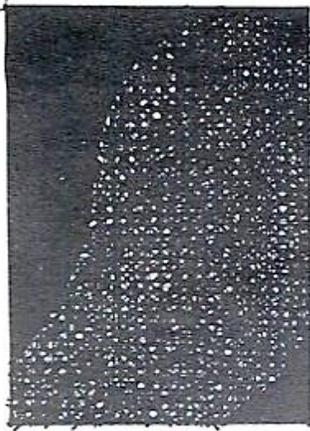
SU SER TIEMBLA AL VER AQUEL MUNDO Y SU CUERPO GRITA, AHORA SABE LO QUE ES TENER HAMBRE.



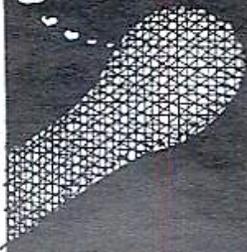
MMMM.... ¡QUE RICO!

CHOP, CHOP, CHOP,
GLUB, GLUB, GLUB

CREO QUE VOY A ERUCTAR



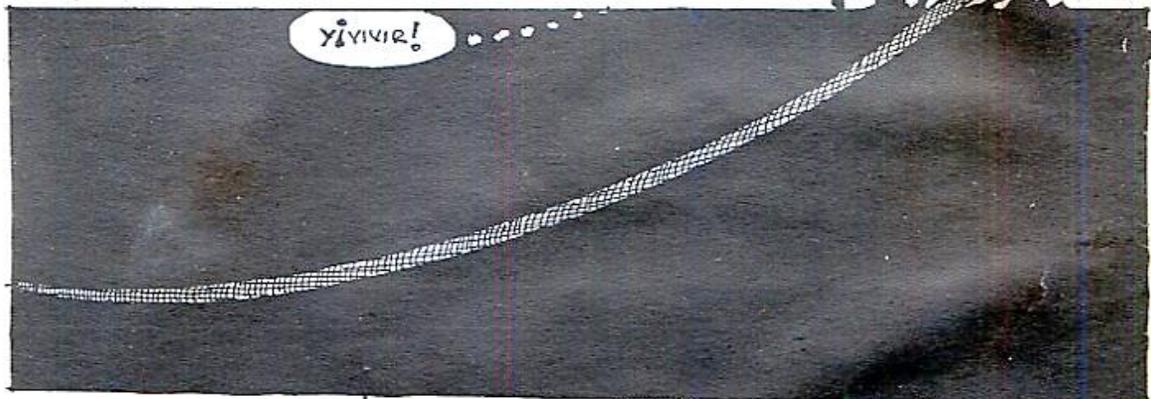
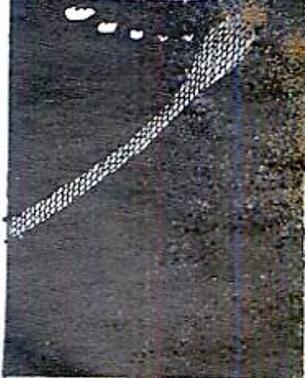
AHORA NECESITO
CRECER A OTRA
DIMENSION



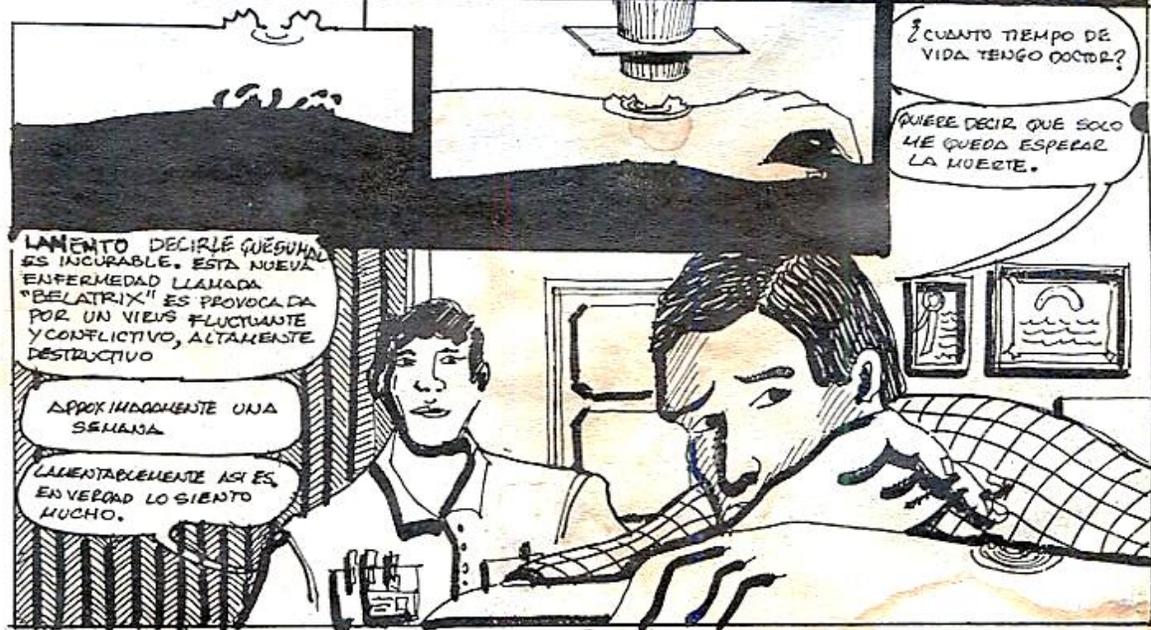
CONOZCO HASTA
DONDE LLEGA
MI PODER



CONQUISTAR MUNDOS



Y VIVIR!



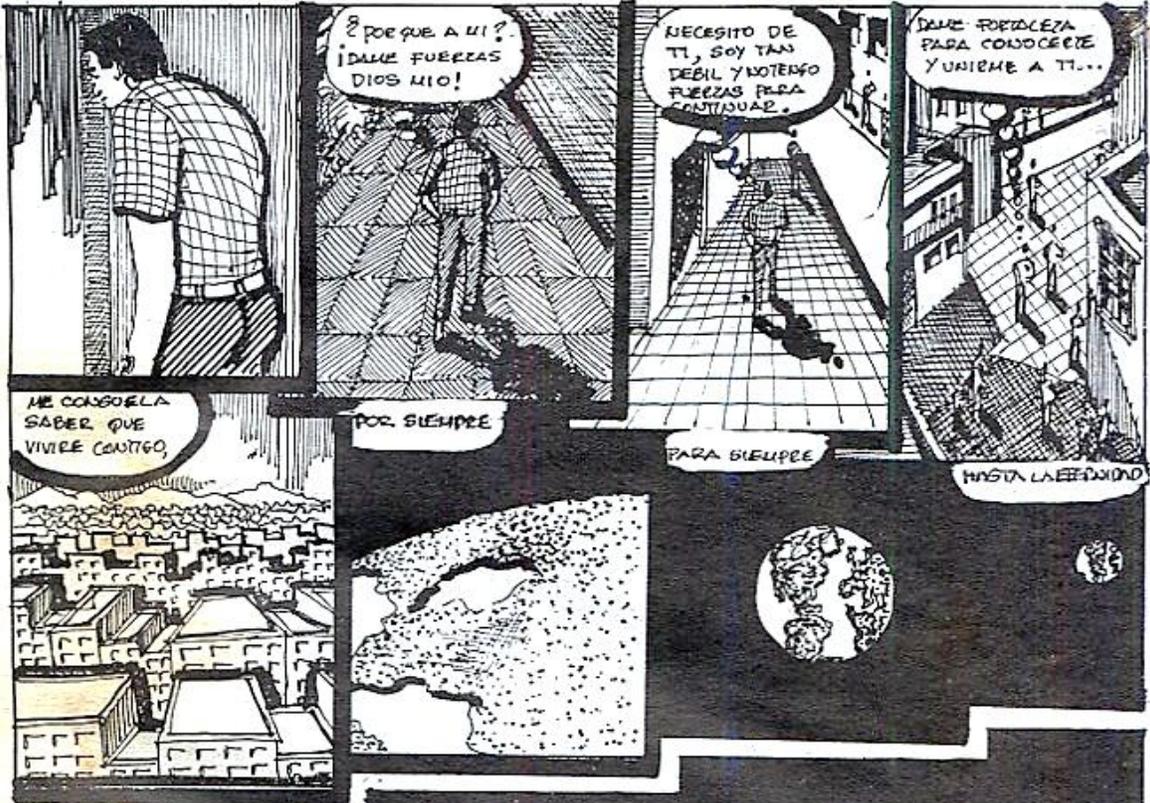
¿CUANTO TIEMPO DE
VIDA TENGO DOCTOR?

QUIERE DECIR QUE SOLO
ME QUEDA ESPERAR
LA MUERTE.

LAMENTO DELIRLE QUE SU MAL
ES INCURABLE. ESTA NUEVA
ENFERMEDAD LLAMADA
"BELATRIX" ES PROVOCADA
POR UN VIRUS FLUCTUANTE
Y CONFLICTIVO, ALTAMENTE
DESTRUCTIVO

APROXIMADAMENTE UNA
SEMANA

LAMENTABLEMENTE ASI ES,
ENVEJECER LO SIENTO
MUCHO.



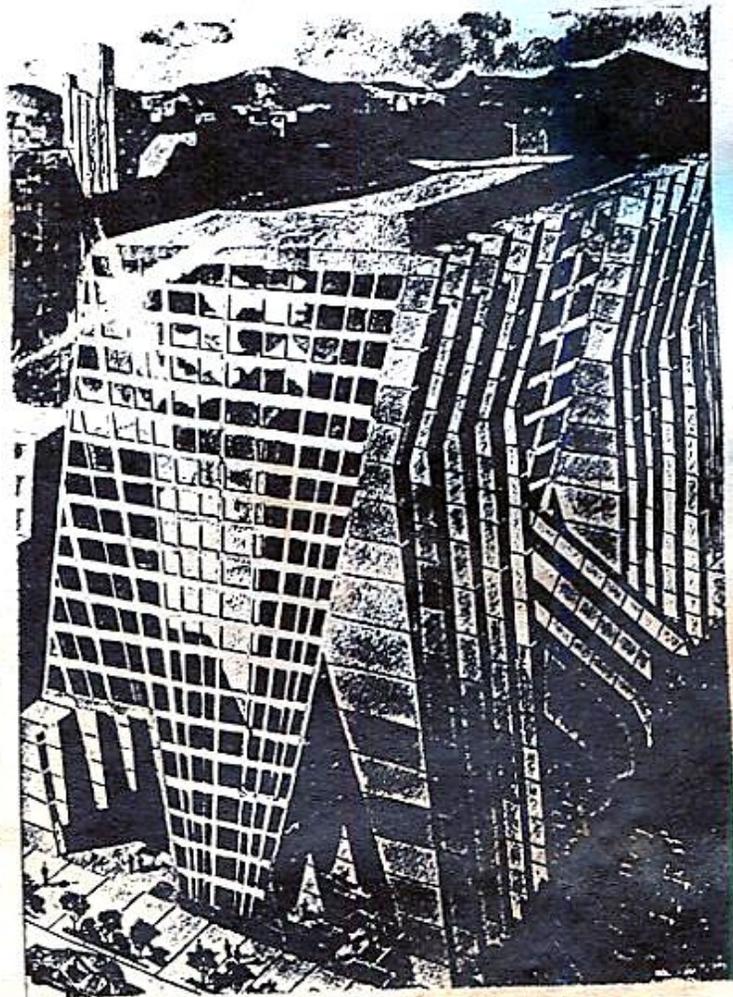
FIN

HISTORIA DEDICADA A: DIEGO SOLAR TOLEDO 7

Akari 99

*Hay un despertar de
colores y formas,
una fantasía que rompe
con la monotonía,
una plástica imagen
derribadora de fríos muros.*

Elizabeth Solar



EDIFICIO CENTRAL DE GESTIÓN
Trabajo realizado a la aguada sobre
papel guarro, todos los detalles fueron
dibujados con un pincel delgado.
(O.J. Vázquez Montero).

CONCLUSIONES

La técnica de la tinta es uno de los elementos más polifacéticos dentro del dibujo; su generosidad para combinarse con otras técnicas la hace muy atractiva para dibujantes, artistas y diseñadores; tiene la cualidad de ser la técnica más empleada en todo el mundo y sus herramientas son fáciles de conseguir y muy prácticas de usar.

En este libro se resumen algunas de las áreas del dibujo que permiten el empleo de la tinta; con ello descubrimos las variantes en el uso de las herramientas, sus texturas y la calidad del trazo; descubrimos también el proceso de realización de apuntes arquitectónicos y su forma plástica-escultórica que nos lleva a diferentes ideas en la expresión gráfica arquitectónica. También contemplamos el manejo de la tinta en el dibujo de la figura humana, su composición muscular y sus variantes de expresión de manos y pies, así como la realización del rostro y su estructura formal. Más adelante vemos el uso de esta técnica en la creación de historietas, el empleo del diálogo y el sonido de una forma gráfica y el ejemplo de un cuento corto.

La GUÍA PRÁCTICA PARA EL DIBUJO A LA TINTA, es un apoyo más para cualquier dibujante que desee conocer otras alternativas dentro del dibujo arquitectónico y del dibujo artístico, para ello es aconsejable tener conocimientos básicos de la perspectiva y la proporción y lo más impor-

tante, practicar siempre, en especial cuando tenemos dificultades con algún tema o detalle de nuestro trabajo.

Este libro también fue realizado con la intención de apoyar a estudiantes de arquitectura en sus trabajos de diseño así como a maestros que imparten materias de dibujo; para ello se buscó que este material fuera más gráfico, para una mejor comprensión de su contenido. Debemos tomar en cuenta que ahora que han surgido los programas para computadora en dibujo arquitectónico, la técnica de la tinta sigue tan vigente como en la antigüedad; la tecnología sólo ha confirmado lo importante que es esta técnica y su uso práctico, sin olvidarnos que el uso de la computadora es tan necesario en estos días por su rapidez y su calidad pero con un inconveniente, que no nos permite descubrir tonos por nuestra propia mano; eso es exactamente lo que le da sabor a un trabajo, superar nuestras propias limitantes y descubrir nuestras propias habilidades, esto siempre a través de un constante trabajo que tarde o temprano estimulará nuestra sensibilidad.

La GUÍA PRÁCTICA PARA EL DIBUJO A LA TINTA es sólo el comienzo de una gran variedad de estilos para ilustrar a la arquitectura y el primer escalón para ir conociendo con profundidad el arte de saber dibujar.

BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 1 ANTECEDENTES GENERALES

- *Enciclopedia didáctica de dibujo y pintura (Tomo 4)* Maveco de ediciones, S.A. Madrid, España 1987.
- *Curso de dibujo y pintura (Fascículo 13, 14 y 17)* Planeta de Agostoni, S.A. Barcelona, ESPAÑA 1993.
- *Fácil dibujar (artístico, publicitario, técnico) (Tomo 1)* Ediciones Plus Ltda Bogotá, COLOMBIA 1992.
- *Gran enciclopedia gráfica, Taller de las artes, Dibujo III (aplicaciones)* Ediciones Iberoamericanas (QUORUM) Madrid, ESPAÑA 1987.
- Rudolph Paul, *Drawings* A.D.A. Edita Tokio LTD Japón 1972.

Capítulo 2 TEXTURAS BÁSICAS

- *Marín de L'Hotellerie Jesé Luis, Técnicas y Texturas en el dibujo arquitectónico.* Trillas D.F., México 1984.
- *Enciclopedia Didáctica de dibujo y pintura (Tomo 3),* Maveco de Ediciones, S.A. Madrid, España 1987.

Capítulo 3 EL PROCESO DE REALIZACIÓN

- *Enciclopedia didáctica de dibujo y pintura (Tomo 2),* Maveco Ediciones, S.A. Madrid, ESPAÑA 1987.
- *Heavy Metal (The Illustrated Fantasy Magazine),* Trademark of Metal Mammoth, Inc. New York, U.S.A. 1995.

Capítulo 4 TEXTURAS FLUCTUANTES

- *Wong Wugius, fundamentos del diseño bi-tridimensional,* Gustavo Barcelona, España.

Capítulo 5 EL PAISAJE PLÁSTICO-ARQUITECTÓNICO

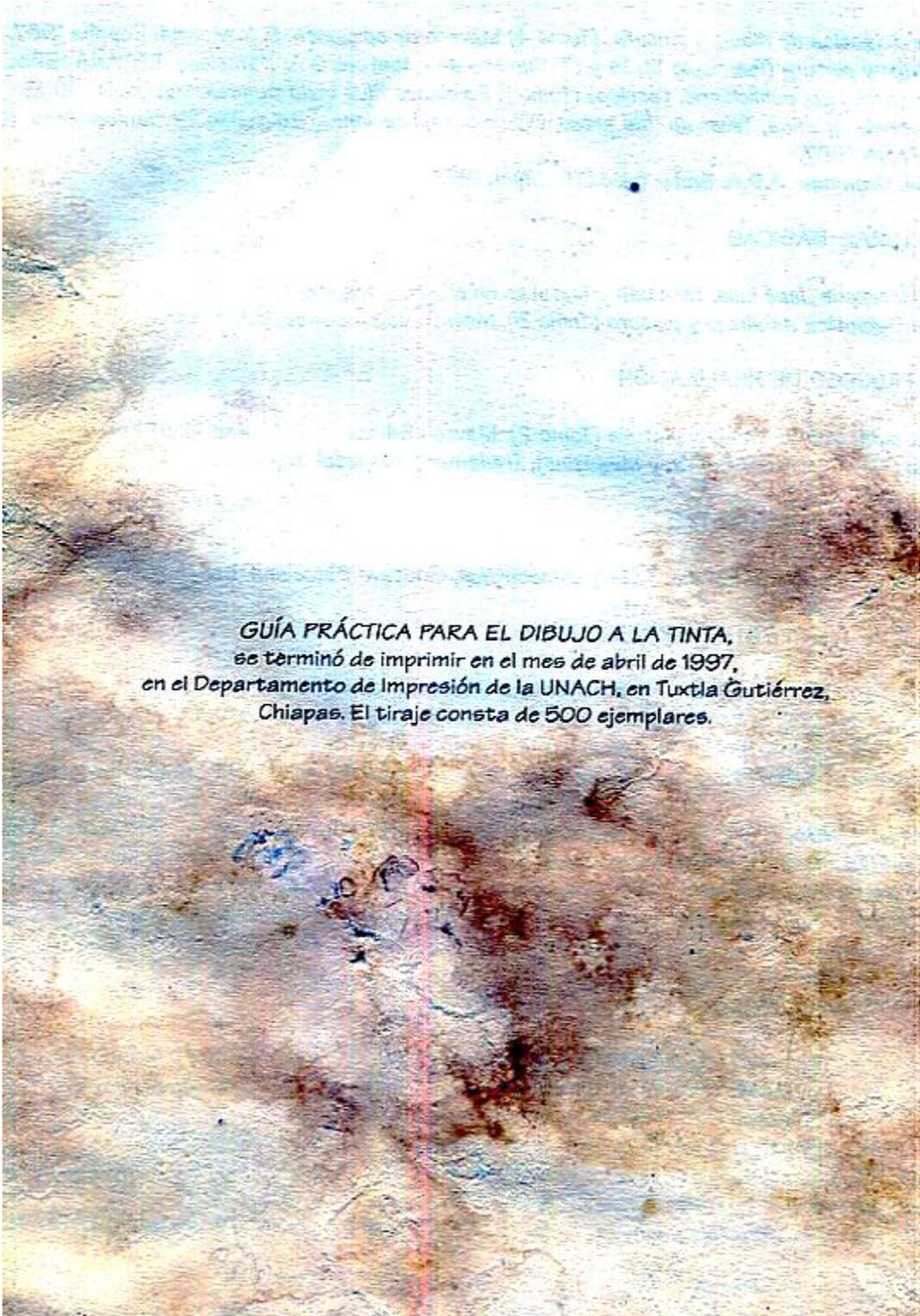
- *Drexler Arthur, Transformaciones en la arquitectura moderna,* Gustavo Gili S.A. Barcelona, ESPAÑA 1982.
- *Exterior Rendering: Shop & Restaurant (a practical introduction to architectural illustrations)* Graphic-Sha Publishing Co. LTD Tokio Japan 1989.
- *Calatrava Santiago 1990/1992, el croquis (arquitectura y diseño) No. 57,* El Croquis Editorial, S.A., Madrid, España 1992.
- *Morphosis 1988/1993, Arquitectura Española 1993 (1) No. 59,* El Croquis Editorial S.A. Madrid, España 1993.
- *Burden Ernest, Técnicas de presentación de proyectos (Tomo 1 y 2),* Mc Graw Hill D.F. México 1989.
- *Stevenson Oles Paul, La ilustración arquitectónica,* Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España 1981.
- *Garner Frederick J., More Tress (Book No. 2 to help you draw trees),* Published by Walter T. Foster California U.S.A.

Capítulo 6 LA FIGURA HUMANA

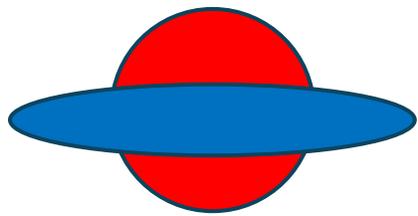
- *Técnicas de Pintura y Diseño (la ilustración y luces y sombras),* Ediciones Génesis Madrid, España 1992
- *C.H. Stratz y notas de Edgar Ceballos, El arte de dibujar el cuerpo humano (Tratado de pintura de Leonardo da Vinci),* Grupo Editorial Gaceta S.A. D.F. México 1985.
- *Calderón Alfonso, Dibujando el retrato,* Ediciones Ceac S.A. Barcelona ESPAÑA 1983.
- *Gordon Louis, dibujo anatómico de cabeza humana (Bellas Artes),* Ediciones Daimon Barcelona, España 1982.
- *Schider Fritz, An atlas of anatomy for Artists,* Dover Publications Inc. U.S.A 1957.
- *Enciclopedia didáctica de dibujo y pintura (Tomo 2),* Maveco de Ediciones, S.A. Madrid, España 1987.

Capítulo 7 EL COMIC Y LA VIÑETA

- *Fácil dibujar (artístico, publicitario, técnico) (Tomo 1),* Ediciones Plus Ltda Bogotá Colombia 1992.
- *Enciclopedia didáctica de dibujo y pintura (Tomo 4),* Maveco de ediciones, S.A. Madrid, España 1987.
- *Heavy Metal (The Illustrated Fantasy Magazine),* Trademark of metal mammoth Inc New York U.S.A. 1995.
- *Gaceta Chavarría Sergio R., Dibujando historieta con proyector,* Ediciones Marthe D.F. México 1990.



*GUÍA PRÁCTICA PARA EL DIBUJO A LA TINTA,
se terminó de imprimir en el mes de abril de 1997,
en el Departamento de Impresión de la UNACH, en Tuxtla Gutiérrez,
Chiapas. El tiraje consta de 500 ejemplares.*



VUELO AL INFINITO