COLECCIÓN AGUAS MAESTRAS · VOLUMEN I

Estudio de Técnicas de Acuarela

Currículum progresivo de técnicas y ejercicios

Recopilado por
Juan Manuel Ruiz Martin Tao

Edición de autor · MMXXVI

safecreative
2610127301881
INFO ABOUT RIGHTS

Obra registrada en Safe Creative.

Código de registro: 2610127301881

Ficha del registro: safecreative.org/work/2610127301881

Primera edición: 2026.

Recopilado y editado por Juan Manuel Ruiz Martin Tao. Volumen I de la Colección Aguas Maestras (manos · ojos · vida): I. Estudio de Técnicas de Acuarela · II. El arte de mirar despacio · III. El arte de transformarte.

Síntesis original sobre técnicas tradicionales del oficio; la bibliografía recomendada se reseña en el apéndice B. Los títulos citados pertenecen a sus respectivos autores y editores.

Se permite el uso personal y educativo del contenido con mención de la procedencia; la comercialización de la obra requiere permiso del editor.

Índice

Cómo está organizado este estudio 11

Cómo leer las fichas y las tarjetas 12

Nota del recopilador 13

El punto de partida: materiales y espacio de trabajo 14

1.1 El papel: el terreno donde vive la luz 14

Elegir el papel 15

Estirar el papel 16

1.2 Los pinceles: la extensión de tu mano 17

Elegir y sujetar el pincel 17

Cuidar los pinceles 18

1.3 Pigmentos y paletas: qué comprar primero 19

Leer las propiedades del pigmento 20

Montar la paleta de inicio 21

Preparar los formatos: activar y dosificar 22

1.4 Los accesorios del oficio 23

Aplicar y retirar el líquido de enmascarar 24

Reservar con cera 24

1.5 El espacio de trabajo: condiciones que garantizan el acierto 25

1.6 El kit mínimo y el kit ampliado 26

El control del agua: la habilidad raíz **29**

2.1 La relación agua-pigmento: la escalera de consistencias 29

La escalera de consistencias 30

La rutina de los dos vasos 31

2.2 Leer el papel: brillo, huella y humedecido 32

Leer el brillo de la mezcla 32

La prueba de la huella 33

Humedecer el papel de forma uniforme 34

2.3 El timing: capas, secados y correcciones 35

Controlar el secado: natural y forzado 36

Absorber y levantar color 37

2.4 Dirigir el agua: gravedad, derrame y filigranas 38

Dirigir el agua con la gravedad 38

Domar las filigranas 39

Lavados y pinceladas fundamentales **42**

3.1 Los lavados básicos 43

Lavado plano 43

Lavado degradado 44

Lavado bicolor y multicolor 45

3.2 El lavado sobre húmedo 47

Lavado sobre húmedo (húmedo sobre húmedo) 47

3.3 La pincelada: carga, punta y panza 49

La carga del pincel: agua y pigmento 49

Punta, panza y ángulos del pincel 50

3.4 Bordes duros, bordes suaves y bordes perdidos 51

Bordes duros y bordes suaves 51

El juego de perder y hallar (lost and found) 52

3.5 Veladuras: construir el tono por capas 53

Veladura o glacis 53

El blanco del papel: reservas y negativos **56**

4.1 Reservar sin máscaras: pintar alrededor, cera y cinta 57

Reserva directa (pintar alrededor) 57

Reserva con cera 58

Cinta adhesiva y plantillas 59

4.2 La goma de enmascarar 60

Enmascarado con goma líquida 60

4.3 Recuperar el blanco: absorber, lavar y rascar 62

Abrir blancos sobre húmedo (absorber) 62

Abrir blancos sobre seco (rehumedecer y lejía) 63

Rascar y arrancar 65

4.4 La pintura en negativo 65

Pintura en negativo 66

Color: rueda, mezclas y paletas limitadas 69

5.1 La rueda del color: primarios, secundarios y terciarios 69

El círculo cromático propio 70

5.2 Mezclas físicas y mezclas ópticas 71

Mezcla física y mezcla óptica (veladura) 71

Las propiedades del pigmento 72

5.3 Temperatura del color y de las sombras 73

El sesgo de temperatura en las mezclas 74

Sombras frías y sombras cálidas 74

5.4 Complementarios y contraste simultáneo 76

Complementarios y contraste simultáneo 76

5.5 La paleta limitada 78

La paleta limitada y el pensamiento en tres colores 78

Mezclar verdes por temperatura 79

Neutralizar: grises vivos y negros de mezcla 81

Evitar el barro 81

Valores, composición y el plan de la pintura 85

6.1 El tono manda: ver en valores antes que en color 85

La escala de valores y la mirada entrecerrada 86

El estudio tonal previo 86

Las dos bandas: luz contra sombra 87

El monocromo como entrenamiento 88

6.2 Composición y edición: el andamiaje invisible 90

Componer con tercios, formatos y formas de alfabeto 91

El foco: contraste máximo y camino de la mirada 91

La mirada de topo: simplificar y editar 92

6.3 El plan de la pintura: del encajado a la última capa 94

El encajado: la caja de Cézanne y la cuadrícula del pintor 94

La mancha primero, la línea después 95

El plan de capas: de claro a oscuro, del fondo al primer plano . . 96

Repertorio de texturas y efectos **99**

7.1 Efectos con humedad y disolventes 99

Sal: halos cristalinos 99

Alcohol y aguarrás: rechazos y decoloraciones 100

Lejía: luces químicas y pintura en negativo 101

Floraciones y runbacks deliberados 102

Granulación: el pigmento que sedimenta 102

7.2 Efectos con herramientas y materiales 104

Pincel seco (dry brush) 105

Salpicado: aspersión, tachismo y espátula 105

La esponja y el estampado con objetos 106

Film plástico: el caleidoscopio 107

Rascar y arrancar: luces con uña, cúter y tarjeta 108

Recuperar luces: lift-off, frotado y lavado 108

Cera: reservas permanentes 109

Gesso y tisú: relieves que atrapan pigmento 110

Monocopias con materiales encontrados 111

7.3 Cuándo usar cada textura: la jerarquía del efecto 113

Géneros aplicados: del paisaje a la abstracción 116

8.1 Cielos y paisaje 116

Cielos húmedos: lavado veteado, nubes por absorción y gravedad 116

Perspectiva aérea: profundidad por decoloración y temperatura . 117

Árboles y mezcla de verdes 118

Agua y reflejos 118

Bosques expresivos: lavados desordenados, spray, escurridos y sal 119

8.2 Acuarela urbana y arquitectónica 121

Perspectiva rápida: mancha primero, línea después 122

El pipeline de render por capas con secado total 122

Texturas de edificio: tejado, mampostería, madera y cristal . . . 123

Figuras y coches de escala 124

Plein air: localización, estación y hora 125

8.3 Botánica y flores 127

Botánica húmedo sobre húmedo: pétalo a pétalo 127

Estructura y valores: flores libres, efecto globo y centros 128

Fondos botánicos: reserva, grises y pintura negativa 128

8.4 Figura y retrato 130

Carnaciones: piel por aguadas sucesivas 130

Las reglas del retrato: proporción y color 131

La figura en la escena: escala, gesto y bordes 132

8.5 Abstracción y expresividad 134

Shapes y mark-making: el vocabulario abstracto 134

Comienzos abstractos con film y pareidolia 135

Fluidez meditativa: ruffling, veladura húmeda y salpicado suave 136

Abstracción gestual y técnica mixta expresiva 137

Práctica estructurada: rutinas, proyectos y diario 141

9.1 La constancia como técnica 141

9.2 Calentamientos diarios: cinco o diez minutos antes de pintar 142

El calentamiento escalonado 142

9.3 La rutina breve: qué entrenar cada día 145

9.4 Series y variaciones 146

Trabajar en series 146

9.5 Práctica meditativa: el Tao y soltar la expectativa 148

El ritual de centrado 149

9.6 Proyectos guiados completos 149

9.7 Autoevaluación: criterios de logro y autocrítica constructiva 152

Detectar errores: espejo, boca abajo y pausas 152

9.8 El diario del artista 154

El diario de taller 154

9.9 Cómo vernos progresar 155

Plan de estudio de 12 semanas **157**

La biblioteca: veinte maestros, un camino **161**

B.1 Para empezar: las primeras semanas 161

B.2 Para consolidar: del mes dos al año uno 162

B.3 Para especializarse: voz propia y territorio 163

B.4 Descartes y notas de uso 164

Este libro no existe en ninguna biblioteca: es una recopilación. Nació de leer y desmenuzar **veinte libros de acuarela** — cursos clásicos españoles, enciclopedias contemporáneas, tratados de color y talleres de maestros británicos y americanos — para destilar de ellos un único camino de estudio: qué aprender primero, qué después, y con qué ejercicios entrenar cada habilidad. Cada técnica y cada ejercicio que van a leer proviene de una fuente real, citada al pie de cada ficha.

La acuarela tiene fama de difícil, y la fama es justa: es el único medio donde el artista pinta con luz prestada. El blanco del papel es la única luz verdadera, el agua decide los bordes, y el pigmento no perdona el titubeo. Pero esa misma honestidad es la que la vuelve tan formativa: quien domina la acuarela domina el valor, el ritmo y la contención. Los veinte maestros reunidos aquí coinciden, casi sin ponerse de acuerdo, en un puñado de principios que estructuran todo el recorrido.

> *LOS TRES PRINCIPIOS QUE TODOS REPITEN*
>
> **El agua manda.** Más agua aclara, menos concentra; el estado de humedad del papel decide el borde. La relación agua-pigmento es la competencia raíz: todo lo demás se construye sobre ella.
>
> **El blanco del papel es el único blanco.** No hay pintura blanca que compita con el papel sin pintar: la luz se reserva, se protege o se recupera — nunca se aplica.
>
> **De claro a oscuro, sin prisa.** Se pinta del fondo al primer plano, de los claros a las sombras, dejando secar entre capas. La acuarela premia la paciencia y castiga el retoqueteo.

Cómo está organizado este estudio

El currículum avanza en espiral, de la mecánica al lenguaje. Los capítulos 1 y 2 instalan los cimientos: materiales y control del agua. Los capítulos 3 a 5 entrenan el vocabulario técnico básico — lavados, reservas, color — que cualquier acuarelista usa en cada pintura. Los capítulos 6 y 7 desarrollan la estructura interna del cuadro: valores, composición y el repertorio de texturas. El capítulo 8 aplica todo a los grandes géneros, del paisaje a la abstracción. Y el capítulo 9 convierte el conocimiento en hábito: rutinas, proyectos completos y diario de práctica.

Bloque	Capítulos	Qué se domina	Nivel
Cimientos	1–2	Materiales, consistencias de la mezcla, estados del papel, timing del secado	1
Vocabulario técnico	3–5	Lavados, pinceladas, bordes, reservas y negativos, rueda de color, paletas limitadas	1–2
Estructura	6–7	Valores, composición, plan de capas, texturas y efectos especiales	2
Lenguaje aplicado	8	Paisaje, urbano y arquitectura, botánica, figura y retrato, abstracción	2–3
Práctica	9	Calentamientos, rutinas, proyectos guiados, autoevaluación, diario	1–3

Los cinco bloques del estudio.

Cómo leer las fichas y las tarjetas

Cada técnica se presenta como una **ficha**: qué es, procedimiento paso a paso y los errores comunes que los maestros señalan. Cada ejercicio es una **tarjeta** con objetivo pedagógico, materiales, desarrollo numerado, duración orientativa y un criterio de logro — la pregunta que responde si el ejercicio cumplió su función. Ambas indican el nivel (1 iniciación, 2 intermedio, 3 avanzado) y la fuente: los libros de donde salen, abreviados por autor o título (el apéndice B reseña la biblioteca completa).

No hace falta leer el libro de corrido ni hacer todos los ejercicios. La ruta recomendada para quien empieza de cero es el plan de doce semanas del apéndice A: tres sesiones semanales con calentamientos diarios, repasando los capítulos a medida que el plan los pide. Quien ya pinta puede usarlo como consultorio: ir directo al capítulo 6 si las pinturas se desestructuran, al 7 si falta riqueza de superficie, al 5 si el color se barra.

> *UNA ADVERTENCIA HONESTA*
>
> Este libro recopila, ordena y explica: no sustituye a las fuentes. Cuando una técnica te atrape, anda al libro original (apéndice B te dice cuál elegir): ahí están las imágenes paso a paso que ningún texto reemplaza.

> Y ninguno de los veinte libros — tampoco este — pinta por vos. El plan solo ordena la práctica: el progreso lo pone el pincel.

Nota del recopilador

Esta obra es una síntesis original. Las técnicas que reúne — el lavado degradado, el húmedo sobre húmedo, las reservas, el granulado, la paleta limitada — pertenecen al acervo tradicional del oficio de la acuarela, enseñado y publicado desde hace más de un siglo por generaciones de maestros. Lo que este libro aporta es un camino: la selección, la progresión y la redacción son propias, elaboradas a partir del estudio de la bibliografía que se reseña en el apéndice B, cuya lectura recomendamos a quien quiera profundizar.

Cuando en las fichas se indica «Según:» un autor o una obra, se atribuye la procedencia de una idea o de un enfoque pedagógico como hecho, en reconocimiento a quien lo enseña; no se reproduce texto de esas obras. Los títulos y marcas mencionados pertenecen a sus respectivos autores y editores, con los que esta edición no tiene relación comercial alguna.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN

Estudio de Técnicas de Acuarela — volumen I de la Colección Aguas Maestras (manos · ojos · vida).

Recopilado y editado por: Juan Manuel Ruiz Martin Tao. Primera edición, 2026.

Se permite el uso personal y educativo del contenido con mención de la procedencia; la comercialización de la obra requiere permiso del editor.

CAPÍTULO 1

El punto de partida: materiales y espacio de trabajo

Nadie aprende a pintar con materiales malos: aprende a pelearse con ellos. Antes de la primera aguada conviene elegir poco equipo, elegirlo bien y conocerlo a fondo: en acuarela, papel, pincel y pigmento no son accesorios sino socios. Este capítulo ordena esa elección y cierra con dos listas: el kit mínimo para empezar mañana y el ampliado al que crecer cuando el oficio lo pida.

Empecemos por una idea que repiten todos los maestros: en acuarela no se compra mucho, se compra bien. Newton aconseja los mejores materiales que permita el bolsillo e invertir donde de verdad se nota, la pintura y el papel; la guía compilada lo formula sin anestesia: la calidad del papel es tan importante como la de la pintura. Jeanne Carbonetti pide tratar los materiales como socios y añade una advertencia que sorprende al principiante: nada de papel de práctica, porque, citando a Robert Frost, no se escribe un poema de práctica. Cada hoja buena que arruines te enseña más que cinco baratas que maltrates sin riesgo.

1.1 El papel: el terreno donde vive la luz

En este medio el blanco no se pinta: se reserva. La luz de una acuarela es el papel mismo visto a través de las capas transparentes de pigmento: la luz rebota en el fondo blanco y atraviesa la pintura. Por eso el papel es el terreno donde vivirá tu cuadro, y su primera condición es química: libre de ácido, con pH neutro, para que no amarillee con los años.

El gramaje decide cuánta agua aguanta la hoja. La guía compilada sitúa los papeles de acuarela entre 185 y 300 gramos por metro cuadrado, Senarmont llega a usar de 270 a 600 según el trabajo, y el consejo convergente de Luján y Camilo es tratar el 300 g como gramaje ideal: por debajo, la hoja abomba con las aguadas y hay que fijarla a un tablero. Newton, que pinta siempre en 425 g sin estirar, confirma que con 300 g en formatos medianos tampoco hace falta tensar.

El grano decide la textura. El papel de grano fino, prensado en caliente, es liso y da el trazo limpio del detalle; el grano medio, el llamado not, es el terreno general sobre el que cabe todo; el rugoso guarda la marca del agua y de la fabricación. Así, el pincel seco exige grano medio o grueso, porque sin el contraste entre cresta y hueco la técnica no existe, y los pigmentos sedimentarios asientan su granulado sobre todo en el papel rugoso. Los tres granos merecen una prueba comparativa antes de comprometer un cuadro.

Elegir el papel

Nivel 1 · Iniciación · materiales · Según: Newton; Luján; Guía Completa

La elección del soporte decide antes de pintar qué técnicas serán posibles: el grano gobierna la textura y el gramaje, la cantidad de agua que la hoja aguanta sin deformarse.

Procedimiento

1. Comprueba que el papel es específico de acuarela y está libre de ácido, con pH neutro, para que no amarillee con el tiempo.
2. Elige un gramaje de 300 g o más si quieres trabajar sin tensar; por debajo, planifica fijar la hoja a un tablero.
3. Escoge el grano según tu objetivo: fino para la línea y el detalle, medio como terreno de trabajo general, rugoso para aguadas abundantes y texturas.
4. Prueba los tres granos con la misma aguada y observa cómo cada uno condiciona el resultado antes de decidir tu papel de cabecera.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Con 425 g no hace falta estirar el papel ni en formatos medianos: aguanta la humedad sin abombarse.

El pincel seco exige grano medio o grueso: sin el contraste entre cresta y hueco no hay técnica.

El papel rugoso potencia el asentamiento granulado de las tierras y de algunos azules.

Quedan los formatos y la sujeción. Los bloques, pegados por los cuatro lados, tensan solos el papel y van bien para trabajo pequeño y de viaje; la hoja suelta pide tensado: humedecerla por completo y fijarla al tablero con cinta de papel

engomada, como hace Newton, o tiras adhesivas y bordes doblados hacia dentro, según Senarmont. Camilo aporta los trucos que salvan la cinta: pasarla antes por la ropa para quitarle exceso de pegamento, y retirarla con aire caliente para no llevarse papel.

Estirar el papel

Nivel 1 · Iniciación · materiales · Según: Newton; Camilo; Senarmont

Fijación de la hoja a un tablero rígido para que el agua no la deforme; necesaria por debajo de 300 g y útil siempre que vayas a usar aguadas abundantes.

Procedimiento

1. Humedece completamente la hoja con esponja y agua limpia.
2. Fíjala al tablero rígido con cinta de papel engomada en los cuatro lados, pasada antes por la ropa para quitar exceso de pegamento.
3. Deja que seque de forma natural, ya tensa, antes de pintar.
4. Al terminar, retira la cinta con un golpe de aire caliente rápido para no arrancar papel.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Con 300 g en formato pequeño y con 425 g en general puedes pintar sin estirar.

Si te entretienes en los secados, la cinta puede levantarse: trabaja con decisión.

En hojas grandes también sirve doblar los bordes hacia dentro tras mojar la hoja.

Prueba comparativa de papeles

Nivel 1 · Iniciación · 30 min · Según: Camilo; Luján

Objetivo: Conocer de primera mano cómo grano y gramaje condicionan aguada, mancha y pincel seco antes de comprometer un cuadro.

Materiales: Tres o cuatro retales de papel de acuarela de granos y gramajes distintos (fino, medio, rugoso), un color oscuro, pincel redondo, agua, esponja.

Desarrollo

1. Recorta tarjetas iguales de cada papel y etiquétalas por el reverso.

2. Pinta en cada una la misma secuencia: una aguada plana, una mancha muy húmeda y unas pasadas de pincel casi seco.

3. Deja secar en horizontal y compara bordes, uniformidad, textura y vivacidad del mismo color.

4. Repite una aguada abundante y observa cuál se abomba y cuánto tarda en secar cada gramaje.

Criterio de logro: *Poder nombrar con tus palabras qué papel se comporta mejor para la aguada, para la mancha húmeda y para el pincel seco, y elegir uno como papel de trabajo.*

1.2 Los pinceles: la extensión de tu mano

Cada forma de pincel resuelve una tarea. El redondo es el versátil de la familia; el plano cubre grandes áreas y da contornos parejos; la lengua de gato perfila contornos definidos; el angular entra en sombras y áreas pequeñas; el liner es el pincel del detalle. A esa familia clásica los maestros añaden piezas propias: las paletinas de sintético de Parramón para humedecer, tender fondos y degradados; los mop o cepillos anchos de Senarmont para rellenos generosos; y el pincel de cerdas largas, el de barcos de Newton, para la línea fina y continua de ramas y aparejos.

Sobre el tamaño y la calidad, Parramón da la noticia que alegra el bolsillo: un solo redondo de marta del 12 o el 14 con buena punta pinta casi todo. Newton trabaja con un kit igual de sobrio, dos planos anchos, dos redondos medianos y un fino, y Senarmont se conforma con un pincel de detalle y una marta del 10. La calidad no es capricho: los pinceles escolares sueltan el pelo a la primera pasada, avisa Camilo, y la guía compilada recomienda pelo natural, de ardilla o marta, o sintético de alta calidad. Cómo sujetarlo cambia el trazo: la ficha lo detalla.

Elegir y sujetar el pincel

Nivel 1 · Iniciación · materiales · Según: Parramón; Luján; Camilo

A cada tarea su pincel, y a cada trazo su sujeción: cerca de la virola se gana control, por el extremo del mango se gana soltura.

Procedimiento

1. Empieza con un redondo de marta o de buen sintético del 12 al 14 con punta fina: con él solo se pinta casi todo.
2. Añade un plano para las aguadas amplias y, cuando el presupuesto lo permita, un pincel fino o liner para el detalle.
3. Sujétalo como un lápiz pero algo más arriba del mango para el trazo normal; desde cerca de la virola, apoyando la mano, para el detalle; desde arriba para las pinceladas libres.
4. Afila la punta cargándola de pintura y girando el pincel sobre el papel de pruebas con un movimiento cilíndrico.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Los pinceles escolares sueltan el pelo a la primera pasada: mejor uno bueno que tres malos.

La paletina de sintético humedece el papel y tiende degradados; de canto y casi perpendicular, dibuja puntos, trazos y líneas.

El pincel de cerdas largas traza la línea fina y continua de ramas, mástiles y aparejos.

Cuidar los pinceles

Nivel 1 · Iniciación · materiales · Según: Camilo; Parramón; John Blockley

La rutina breve de lavado y secado que alarga la vida del pincel y evita pelos perdidos en la aguada.

Procedimiento

1. Lava el pincel en el primer vaso de agua y enjuágalo en el segundo hasta que el agua salga limpia.
2. Seca la humedad con un trapo y déjalo reposar tumbado o colgado, nunca boca abajo dentro del vaso.
3. Reserva cada pincel para la acuarela y no lo mezcles con otras técnicas.
4. Después de aplicar líquido de enmascarar, lava el pincel con agua y jabón de inmediato.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El pincel que queda sumergido se abre y pierde la punta para siempre.

> Guarda un pincel viejo o de cerdas naturales solo para el enmascarado: traza con él líneas blancas definidas.

Prueba de pinceles y control del pulso

Nivel 1 · Iniciación · 20 min · Según: Camilo; Parramón

Objetivo: Descubrir qué marca deja cada pincel y ganar pulso antes de pintar en serio.

Materiales: Papel grueso, tus pinceles del número 12 al más fino que tengas, un color cualquiera.

Desarrollo

1. Traza líneas rectas paralelas, unas más cerca que otras, lo más finas posible.
2. Continúa con curvas vecinas que no se toquen y con círculos que van creciendo de tamaño.
3. Rellena rectángulos y círculos dejando intactas las líneas intermedias.
4. Repite la serie sujetando el pincel cerca de la virola y luego por el extremo del mango, y compara control y soltura.

Criterio de logro: *Una página de líneas y formas rellenas sin invadir los límites, y una idea clara de qué pincel conviene a cada tarea.*

1.3 Pigmentos y paletas: qué comprar primero

Hazel Soan resume la filosofía de compra en una frase: cada color es un individuo. Matiz, tono, transparencia, capacidad de teñir, granulación y sesgo de temperatura son las propiedades que hacen que dos azules se comporten como dos animales distintos. La transparencia decide los oscuros: los transparentes alcanzan negros limpios; los opacos suavizan y agrisan, útiles para atmósferas blandas. El teñido decide la corrección: los pigmentos que no tiñen se levantan incluso secos y son red de seguridad para el que empieza. Y la granulación, típica de tierras y algunos azules, asienta el pigmento en el grano creando texturas pétreas y aterciopeladas.

Leer las propiedades del pigmento

Nivel 1 · Iniciación · materiales · Según: Soan; Guía Completa

La ficha de comportamiento de cada color: qué tan transparente es, si tiñe el papel, si granula y hasta qué tono oscuro llega.

Procedimiento

1. Mira los símbolos del tubo: el cuadrado vacío o lleno informa de la transparencia u opacidad, y el triángulo, del comportamiento frente al agua.
2. Haz la prueba del enjuague: enjuaga el pincel cargado en un vaso de agua; un tinte claro delata un pigmento transparente, un agua turbia, uno opaco.
3. Compara el color seco y concentrado: los que alcanzan tonos más oscuros construyen mejores sombras.
4. Anota cada pigmento con sus propiedades en una tarjeta y ten la ficha junto a la paleta.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Los transparentes dan oscuros y negros limpios; los opacos, grises suaves y atmósferas polvorientas.
>
> Los pigmentos levantables se corrigen frotando con suavidad: elige alguno para tus primeras correcciones.
>
> Azules, pardos y violetas alcanzan mayor profundidad; los amarillos apenas oscurecen: elige el trío pensando en el tono más oscuro que necesitarás.

¿Y qué comprar primero? La respuesta de tres tradiciones coincide: tres primarios y el blanco del papel bastan para todos los colores de la naturaleza. Newton pinta con siena natural, rojo claro y azul de ultramar; Parramón recomienda amarillo de cadmio, carmín de garanza y azul de Prusia; Soan propone seis, una versión cálida y una fría de cada primario. La regla de Newton es el mejor antídoto contra la tentación de la tienda: incluso con ocho o más colores, el noventa por ciento del cuadro se pinta con tres o cuatro. Y si añades algo más, que sean tierras: son de un solo pigmento, suman juego sin ensuciar y funcionan como primarios encubiertos.

Montar la paleta de inicio

Nivel 1 · Iniciación · color · Según: Newton; Parramón; Soan

Una paleta mínima de tres primarios más el blanco del papel, suficiente para pintar casi todo y obligatoria para aprender a mezclar.

Procedimiento

1. Elige primero el azul, luego el amarillo y por último el rojo, pensando en las mezclas que el cuadro te va a pedir.
2. Verifica en la paleta las mezclas por pares y el negro que resulta de combinar los tres.
3. Añade como cuarto y quinto color un par de tierras: suman matices sin riesgo de barro.
4. Aplica la regla de oro: aunque la caja crezca, pinta el noventa por ciento del cuadro con tres o cuatro colores.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Tríos de referencia: siena natural, rojo claro y azul de ultramar; o amarillo de cadmio, carmín de garanza y azul de Prusia.
>
> Piensa en las tierras como primarios encubiertos: si la siena tostada es el color más cálido de tu cuadro, ese es tu rojo.
>
> El azul casi nunca falta: es el opuesto de la luz natural y pinta la sombra.

Sobre los formatos, cada uno tiene su ritmo. Las pastillas ganan en portabilidad y bastan para el trabajo pequeño; los tubos dan pintura abundante y son el formato que Ann Blockley exige para sus lavados jugosos, porque la riqueza de mezcla no sale de la pastilla seca; las líquidas dan colores vibrantes para ejecución rápida; los marcadores y lápices acuarelables completan el kit de viaje. Camilo añade la rutina: pulverizar las pastillas antes de empezar y preparar todas las mezclas antes de tocar el papel, porque una aguada interrumpida para mezclar es una aguada perdida.

Preparar los formatos: activar y dosificar

Nivel 1 · Iniciación · materiales · Según: Camilo; Ann Blockley; Luján

Pastillas, tubos y líquidos tienen tiempos de respuesta distintos; prepararlos bien antes de empezar es media aguada ganada.

Procedimiento

1. Pulveriza agua sobre las pastillas un rato antes de pintar para activarlas.
2. Deposita la pintura de tubo en los pocillos con antelación y prepara todas las mezclas antes de empezar el cuadro.
3. Usa el tubo cuando busques lavados jugosos y ricos; reserva las pastillas para el trabajo portátil y pequeño.
4. Cuando aclares una mezcla, añade pintura al agua y no agua a la pintura, para mantener el control.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No interrumpas una aguada para mezclar color: las aguadas se preparan antes de empezar.

Las acuarelas líquidas dan colores vibrantes y valen para trabajos muy rápidos.

No limpies la paleta seca: se reactiva con agua y guarda mezclas útiles.

Rueda de muestras de tus pigmentos

Nivel 1 · Iniciación · 45 min · Según: Soan; Camilo

Objetivo: Construir la carta de tus colores: qué valor da cada uno puro, diluido y mezclado.

Materiales: Tus seis colores de cabecera, si los tienes, o tus tres primarios; papel, regla, lápiz, dos vasos de agua.

Desarrollo

1. Traza una rejilla con los colores repetidos en filas y columnas.
2. Mezcla cada pareja y pinta el casillero de la intersección.
3. Añade bajo cada color una fila de diluciones, del tono puro al casi agua.
4. Compara casilleros vecinos y anota cuáles agrisan la mezcla y cuáles la avivan.

Criterio de logro: *Una rejilla completa y seca que consultes al pintar: sabrás de memoria qué pareja te da el verde, el naranja y el violeta que buscas.*

Test de transparencia y teñido

Nivel 1 · Iniciación · 15 min · Según: Soan

Objetivo: Clasificar tus pigmentos entre transparentes y opacos, teñidores y levantables, con dos pruebas de taller.

Materiales: Tus colores, un pincel, un vaso de agua, papel.

Desarrollo

1. Enjuaga el pincel cargado de cada color en el vaso y anota si el agua queda tintada o turbia.

2. Pinta una franja densa de cada color y, cuando esté seca, pásale un pincel limpio y húmedo.

3. Registra qué colores ceden y cuáles quedan anclados al papel.

Criterio de logro: *Una lista dividida en transparentes y opacos, levantables y teñidores, lista para decidir sombras y correcciones.*

1.4 Los accesorios del oficio

John Blockley enseñó que la acuarela se enriquece con medios humildes: una vela, palitos, la pluma, la tinta, la espátula, el papel secante, la cuchilla, un jersey, el dedo. Esa lista frugal define el estuche: casi nada cuesta dinero y casi todo amplía el lenguaje. El enmascarar y la cera protegen los blancos; la sal y la esponja crean texturas; el resto resuelve la logística del agua.

- Dos vasos de agua: uno para lavar y otro para el enjuague final.
- Líquido de enmascarar, para proteger blancos mientras pintas el fondo.
- Una vela o barrita de cera blanca, reserva irreversible de puntos de luz.
- Sal de cocina, para texturas moteadas sobre la aguada húmeda.
- Esponja natural pequeña, para humedecer, degradar y estampar.
- Papel secante y pañuelos de papel, para absorber y texturizar en húmedo.
- Cinta de papel engomada y tablero rígido, para tensar la hoja.
- Lápiz HB y goma maleable, para un dibujo previo limpio.
- Un retal de papel de pruebas del mismo gramaje, sujeto junto al cuadro.
- Secador de pelo, para forzar secados con aire frío o templado.

• Esponja de melamina, para corregir errores.

Aplicar y retirar el líquido de enmascarar

Nivel 2 · Intermedio · reservas · Según: John Blockley; Parramón; Senarmont

Una goma líquida, látex de caucho coloreado, que impermeabiliza el papel y guarda los blancos mientras pintas el fondo sin cuidarte de las reservas.

Procedimiento

1. Dibuja el tema y delimita las zonas que deben quedar blancas.
2. Moja el pincel en agua con jabón, cárgalo de goma y aplícala sobre las zonas a reservar.
3. Espera a que se seque y pinta el fondo pasando por encima de las reservas sin miedo.
4. Retira la goma seca frotando con la yema del dedo o con una goma de borrar.
5. Retoque siempre el blanco descubierto con sombras y matices: el blanco puro residual desentona.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Lava el pincel inmediatamente después de aplicar la goma: si se solidifica, solo la acetona lo rescata.
>
> Nunca uses marta ni buey para la goma: solo sintético o pinceles viejos.
>
> Úsala con discreción: la reserva espontánea, la de no pintar, es más viva que la protegida.

Reservar con cera

Nivel 1 · Iniciación · reservas · Según: John Blockley; Parramón; Camilo

La barrita de cera repela el agua y guarda blancos y puntos de luz de forma permanente, sin retirada posible.

Procedimiento

1. Frota o dibuja con la cera exactamente donde quieres conservar el blanco.
2. Pinta encima con la aguada a la primera pasada: la cera rechaza el agua y el blanco queda guardado.

3. Para piedras y moteados, frota la cera por zonas y aplica encima una capa suave de color.
4. Remata las uniones y los detalles con un palito mojado en pintura cuando el papel esté más seco.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> No repases el pincel sobre la cera, sobre todo en reservas pequeñas: arrastras la cera y pierdes la reserva.
>
> A diferencia del enmascarado, la cera es irreversible: planifícala antes de pintar.
>
> Una vela blanca de casa sirve; las barritas específicas se compran en tienda de bellas artes.

La sal y la esponja cierran el estuche y anticipan el capítulo de texturas. La sal se espolvorea sobre la aguada aún húmeda, con brillo pero sin charco: cada grano absorbe agua y decolora su alrededor, y se retira frotando con pincel de cerda una vez seca. La esponja natural pequeña humedece el papel, tiende degradados, estampa motivos y absorbe color sobre húmedo. Basta con probarlas: su tratamiento a fondo llega más adelante.

1.5 El espacio de trabajo: condiciones que garantizan el acierto

Hay condiciones que no dependen del bolsillo y cambian el resultado. La primera es la luz: nunca se pinta a pleno sol, porque el blanco del papel deslumbra y empuja a pintar tonos demasiado oscuros; Joaquín Mir pedía una buena sombra para pintar un buen paisaje, así que trabaja desde la sombra, con sombrilla o tablero oblicuo. La segunda es el contraste real: el color de la paleta nunca es el del papel, advierte Senarmont, y por eso Fortuny sujetaba junto al cuadro un retal de papel de la misma calidad para probar cada mezcla; pintar del tubo sin probar es arriesgado, y con aguada intensa no hay vuelta atrás.

La tercera condición es el agua limpia: dos vasos, uno para lavar y otro para el enjuague final, cambiada con frecuencia para no ensuciar los colores; la guía compilada llega a recomendar agua destilada o filtrada. La cuarta es el orden del rincón: paleta al alcance, trapo, absorbente, pinceles tendidos, y el consejo de Camilo de no limpiar la paleta seca sino reactivarla con agua. Carbonetti sube el listón y convierte el orden en ritual: un rincón exclusivo para pintar y un minuto

de centrado antes de la primera pincelada, para que los retos del agua no te pille desprevenido.

En la línea de Joaquín Mir: quien se instala a trabajar en la sombra ya tiene medio paisaje resuelto, porque es lejos del deslumbramiento del sol donde el tono se lee con verdad.

> *PRINCIPIO CLAVE*
>
> Prueba siempre el color en un retal de papel del mismo gramaje sujeto junto al cuadro.
>
> Nunca pintes a pleno sol: la sombra te da el tono verdadero.
>
> Dos vasos de agua limpia y cambiada: el agua sucia es la primera causa de colores apagados.
>
> Invierte en papel y pintura; el resto se improvisa con medios humildes.
>
> Un rincón fijo y un pequeño ritual de inicio convierten la práctica en hábito.

1.6 El kit mínimo y el kit ampliado

La compra se ordena en dos escalones. El kit mínimo es deliberadamente sobrio y suficiente: obliga a conocer cada pieza a fondo. El ampliado no añade lujo sino alcance, a medida que el oficio lo reclama. La tabla resume ambos y el para qué de cada elemento.

Elemento	Kit mínimo	Kit ampliado	Para qué sirve
Papel	Hoja o bloc de acuarela de 300 g en grano medio	Bloques y hojas de 425 a 600 g en granos fino, medio y rugoso	Soporte que aguanta el agua y aporta el blanco de luz
Pinceles	Un redondo del 12 con buena punta y un fino para detalle	Planos anchos, varios redondos, rigger, paletina de sintético y mop	Extender, modelar, humedecer y perfilar
Pigmentos	Tres primarios: un azul, un amarillo y un rojo	Seis primarios cálidos y fríos, dos o tres tierras, un verde de batea	Pintar todas las mezclas sin comprar todos los colores
Agua y paleta	Dos vasos y un plato blanco o paleta con pocillos	Paleta con depresiones, rociador y agua filtrada	Diluir, enjuagar y preparar las mezclas antes de pintar

Elemento	Kit mínimo	Kit ampliado	Para qué sirve
Reservas y corrección	Ninguna: se reserva no pintando	Líquido de enmascarar, vela, papel secante, esponja de melamina	Guardar blancos y corregir errores
Sujeción y secado	Tablero rígido y cinta de papel engomada	Soporte inclinable y secador de pelo	Tensar la hoja y controlar los tiempos de secado
Dibujo previo	Lápiz HB blando y goma maleable	Lápices de acuarela y mina de plomo	Encajar el motivo sin ensuciar los colores
Textura	Sal de cocina y pañuelos de papel	Esponja natural, espátula, cuchilla, film, tintas	Texturas y efectos sobre la aguada húmeda

Tabla 1. El kit del acuarelista: mínimo, ampliado y función de cada pieza.

EN SÍNTESIS

Compra poco y bueno: papel y pintura concentran la inversión; el resto se resuelve con medios humildes.

Tres primarios y el blanco del papel pintan casi todo: el noventa por ciento del cuadro lleva tres o cuatro colores.

El grano y el gramaje deciden qué técnicas son posibles: pruébalos antes de comprometer un cuadro.

Un rincón fijo, agua limpia en dos vasos y un retal de pruebas valen más que cualquier truco.

Los accesorios, de la vela a la sal, amplían el lenguaje del pincel: nunca lo sustituyen.

Técnica	Nivel	Fuente
Elegir el papel	1	Newton; Luján; Guía Completa
Estirar el papel	1	Newton; Camilo; Senarmont
Elegir y sujetar el pincel	1	Parramón; Luján; Camilo
Cuidar los pinceles	1	Camilo; Parramón; John Blockley
Leer las propiedades del pigmento	1	Soan; Guía Completa
Montar la paleta de inicio	1	Newton; Parramón; Soan
Preparar los formatos: activar y dosificar	1	Camilo; Ann Blockley; Luján

Técnica	Nivel	Fuente
Aplicar y retirar el líquido de enmascarar	2	John Blockley; Parramón; Senarmont
Reservar con cera	1	John Blockley; Parramón; Camilo

Tabla 2. Técnicas del capítulo 1.

CAPÍTULO 2

El control del agua: la habilidad raíz

Todo lo que sucede en una acuarela, el borde de una nube, la florescencia de una mezcla, el momento justo de volver a pintar, lo decide la relación entre el agua y el pigmento. Los maestros coinciden en que ahí, y no en el dibujo ni en el color, vive la competencia raíz de este medio. Este capítulo la entrena con lecturas concretas, el brillo de la mezcla, la huella de la yema, el borde, y con ejercicios cortos y sistemáticos.

Newton lo dice sin rodeos al repasar su propio oficio: controlar la cantidad de agua es la habilidad central, y por eso hay que aclarar los pinceles antes, durante y después de cada zona. Senarmont llama a la dilución el instrumento principal del acuarelista, porque más agua significa más transparencia, más importancia del blanco del papel y color más claro; los matices de un color, insiste, los da la dilución. Y Camilo lo resume en la regla de taller que da título a esta apertura: el agua es la que manda. Antes de aprender cualquier técnica concreta, pues, hay que aprender a mandar sobre quien manda, y eso se consigue midiendo, leyendo y esperando.

En la línea de Paola Camilo: la verdadera jefa del taller es el agua, y todo el capítulo arranca de esa domesticación — rebajar con ella levanta el tono, escatimarla lo hunde.

2.1 La relación agua-pigmento: la escalera de consistencias

El primer principio es pura aritmética del medio: en acuarela no existe la pintura blanca, de modo que aclarar un color es siempre añadir agua, y el tono del papel, junto con la disolución, hace el efecto del blanco. Esa regla tiene consecuencias inmediatas. Que el orden de trabajo sea de claro a oscuro y sin vuelta atrás, porque una aguada clara no puede tapar a otra oscura. Que los colores oscuros entreguen más tonalidades que los claros, porque su recorrido del puro al casi agua pasa por más escalones. Y que los tonos más suaves de algunos pares, como

el rojo o el naranja con mucha agua, den esos tonos carne translúcidos que el óleo no consigue.

Los maestros nombran las consistencias con imágenes de cocina. Carbonetti parte de una mezcla básica mitad agua, mitad pigmento; Ann Blockley pide lavados jugosos, mezclados a consistencia de leche, con suficiente pigmento y agua para que fluyan y se acumulen, y sube a mezcla cremosa cuando la forma debe quedar sólida; Newton y Parramón trabajan la mezcla espesa o pastosa, mucho pigmento y muy poca agua, para el pincel seco. Traducido a una escalera práctica de cuatro peldaños, té, leche, crema y pasta, tienes cubierto todo el cuadro: la aguada de té tiende fondos y veladuras pálidas; la de leche construye los lavados amplios; la crema asienta formas y oscuros; la pasta dibuja el detalle sobre el grano.

La escalera de consistencias

Nivel 1 · Iniciación · control de agua · Según: Camilo; Ann Blockley; Carbonetti

La dosificación deliberada de la mezcla en cuatro consistencias de referencia, de la aguada casi agua a la pasta de pigmento, cada una con su uso en el cuadro.

Procedimiento

1. Prepara cuatro pocillos del mismo color: el primero casi agua tintada, como un té suave.
2. Sube al segundo a consistencia de leche, con buen cuerpo de pigmento y agua a partes iguales.
3. Engorda el tercero hasta la crema, brillante y densa, apta para formas sólidas.
4. Deja el cuarto casi sin agua, en pasta, para el detalle seco y el trazo que debe quedarse donde cae.
5. Prueba las cuatro consistencias en bandas contiguas y etiquétalas para tener tu escala de referencia.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Añade pintura al agua y no agua a la pintura: así mantienes el control del peldaño.
>
> Si la pintura corre incontrolada, está demasiado diluida: sube un escalón de pigmento.
>
> El color húmedo se ve más oscuro de lo que luego seca, alrededor de un veinte por ciento: lo chillón en húmedo se queda tranquilo en seco.

La rutina de los dos vasos

Nivel 1 · Iniciación · práctica · Según: Camilo; Senarmont; Newton

La disposición del agua de trabajo que garantiza un pincel realmente limpio y colores que no se ensucian entre sí.

Procedimiento

1. Coloca dos vasos: el primero para lavar el pincel cargado, el segundo para el enjuague final.
2. Cambia el agua con frecuencia, en cuanto el primer vaso enturbia.
3. Aclara los pinceles antes, durante y después de cada zona del cuadro.
4. Prueba cada mezcla en un retal de papel similar antes de llevarla al cuadro.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El color de la paleta nunca es el color del papel: compruébalo siempre en el retal.

El segundo vaso es el que garantiza que el agua que entra en tu mezcla esté limpia.

Escalera de diluciones de un color

Nivel 1 · Iniciación · 30 min · Según: Camilo

Objetivo: Aprender de memoria cuánta agua hace falta para lograr cada valor de un mismo color.

Materiales: Un color oscuro (sepia, azul de ultramar o azul de Prusia), papel, pincel, dos vasos de agua, plato o paleta.

Desarrollo

1. Traza una fila de seis a ocho rectángulos contiguos.
2. Rellena el primero con el color más intenso que consigas.
3. Añade más agua en cada rectángulo siguiente, aclarando de forma progresiva.
4. Repite la fila en sentido inverso: agua primero y pigmento de a poco, para comparar qué dirección da más control.
5. Etiqueta cada paso con la proporción aproximada y deja secar.

Criterio de logro: *Una escala continua de valores del mismo color, sin saltos bruscos, y la costumbre adquirida de añadir pintura al agua y no al revés.*

El gradiente continuo

Nivel 1 · Iniciación · 20 min · Según: Camilo

Objetivo: Pasar de los valores escalonados a un degradado sin saltos, primero de un color y luego de dos.

Materiales: Un rectángulo largo de papel, un color y después dos (amarillo y azul, por ejemplo), pincel, agua.

Desarrollo

1. Moja ligeramente el rectángulo de papel.
2. Aplica el color por un extremo y arrastra hacia el otro agregando agua de a poco, sin interrupciones.
3. Repite la versión de dos colores: un color en cada extremo y mezcla gradual hacia el centro.
4. Si un color no se aprecia, como suele pasar con el amarillo, cámbialo por otro más intenso.

Criterio de logro: *Una banda sin fronteras visibles entre valores vecinos y, en la versión de dos colores, una transición central viva sin zona muerta.*

2.2 Leer el papel: brillo, huella y humedecido

Controlar el agua no es poseerla: es leerla. Y el papel te habla todo el tiempo por dos señales. La primera es el brillo: la pintura es brillante mientras está húmeda y se vuelve mate al secar, de modo que el paso del brillo al mate es el reloj de arena de tu aguada. Ann Blockley convierte esa observación en la clave del oficio: juzgar la humedad es la clave, brillante es húmedo, mate es seco, y esa lectura decide cuándo añadir, cuándo esperar y cuándo corregir. La segunda señal, más fina, es la huella de Carbonetti: tocada con la yema del dedo, la superficie mojada responde distinto según su estado, y uno de esos estados, el que ella llama humedecido, es el momento exacto de pintar con agua limpia o de salpicar.

Leer el brillo de la mezcla

Nivel 1 · Iniciación · control de agua · Según: Ann Blockley; Soan; Carbonetti

El brillo del charco de pintura informa de cuánta agua queda y de cómo se comportará la mezcla en los próximos segundos.

Procedimiento

1. Aplica la mezcla y obsérvala: si brilla y fluye, hay agua suficiente para que los colores se fundan.
2. Vigila el momento en que el brillo se apaga y aparece el mate: la pintura empieza a fraguar y las pinceladas dejan de extenderse.
3. Decide el tipo de borde según ese estado: mientras brilla, los bordes se ablandan; cuando está mate, el borde que traces quedará fijo.
4. Corrige tu ojo con la regla del veinte por ciento: el color que ves húmedo se secará más claro.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Aplica la segunda capa solo con el fondo completamente húmedo o completamente seco, nunca a medio secar.
>
> Espera más de lo que crees antes de dar por seca una capa: el secado engaña.
>
> No restriegues el papel con el pincel: de ese zurcido nace el temido barro.

La prueba de la huella ordena los estados del papel en una escala operativa de cuatro peldaños. El papel completamente húmedo brilla de forma continua y, al inclinar la hoja, no forma charcos que corran: es el estado de los lavados atmosféricos, siempre más húmedo de lo que parece, así que conviene vigilar las formas que viajan. El semihúmedo combina a parches brillo y mate, y regala bordes duros y suaves en la misma pasada: el terreno del impresionismo. El estado humedecido, el damp de Carbonetti, ya no brilla, y la yema del dedo deja en él un círculo limpio y persistente: es el momento de pintar con agua, de salpicar y de aplicar la sal. Y el papel seco, en fin, es el reino de la forma y la textura.

La prueba de la huella

Nivel 1 · Iniciación · control de agua · Según: Carbonetti

La brújula de humedad de Carbonetti: tocar con la yema del dedo la superficie mojada y leer el círculo que deja para saber en qué estado exacto está el papel.

Procedimiento

1. Toca suavemente con la yema en el borde de la zona mojada, sin apretar.

2. Si el papel brilla de continuo y no escurre al inclinar, estás en húmedo completo: lavados y mezclas libres.
3. Si el brillo aparece a parches, estás en semihúmedo: úsalo para alternar bordes duros y blandos.
4. Si ya no brilla y la yema deja un círculo limpio y persistente, estás en el momento preciso: pinta con agua limpia, salpica o aplica sal.
5. Si la yema no deja marca, el papel está seco: formas definidas, veladuras y detalle.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> El papel siempre está más húmedo de lo que parece: vigila las formas que viajan solas.
>
> El momento de la huella es breve: prepárate con el pincel cargado antes de comprobarlo.

Humedecer el papel de forma uniforme

Nivel 1 · Iniciación · control de agua · Según: Senarmont; Carbonetti; John Blockley

La primera película de agua decide qué técnicas serán posibles en los minutos siguientes; humedecer bien, y sin charcos, es una técnica en sí misma.

Procedimiento

1. Pasa la esponja limpia, sin exceso de agua, con movimientos parejos por toda la hoja o por la zona de trabajo.
2. Comprueba el brillo uniforme e inclina la hoja: si gotea, has charqueado; retira el exceso con la esponja escurrida.
3. Cuando necesites repetir la humedad tras una primera capa seca, rehumedece con rociador en vez de frotar, para no levantar el color.
4. Para un borde blando en un punto concreto, humedece solo esa franja antes de pintar el color vecino.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> El agua de humedecer y de enjuagar debe estar siempre limpia.
>
> Cuando las fibras del papel se levantan, piden descanso: deja secar antes de insistir.

Humedecer localmente es el recurso de John Blockley para decidir dónde el borde será difuso y dónde preciso.

La prueba de la huella en cuatro estados

Nivel 1 · Iniciación · 15 min · Según: Carbonetti

Objetivo: Aprender a reconocer en el tacto y en el brillo los cuatro estados del papel y a asociar cada uno con su técnica.

Materiales: Una hoja de papel de 300 g, agua limpia, esponja, un color, pincel.

Desarrollo

1. Humedece bien la hoja y divide mentalmente la superficie en cuatro zonas.
2. Comprueba el estado inicial: brillo continuo sin charcos; toca una esquina y anota la sensación.
3. Espera a que el brillo se apague y haz la prueba de la yema: el círculo limpio y persistente señala el momento preciso.
4. En ese instante, pinta una forma solo con agua limpia en una zona y aplica una pizca de sal en otra.
5. Deja secar plano y compara qué marca dejó el agua y la sal en cada estado.

Criterio de logro: *Reconocer sin dudar los cuatro estados y poder decir en voz alta qué técnica permite cada uno antes de tocar el papel.*

2.3 El timing: capas, secados y correcciones

El estado del papel decide el borde, y el borde es la firma de la acuarela. John Blockley lo formuló como ley: el borde lo decide el agua, difuso sobre húmedo, preciso sobre seco. Carbonetti añade la advertencia simétrica: una vez borde, siempre borde, porque un borde fijado ya no se destensa. De ahí sale la gramática completa de las capas: veladura sobre seco cuando la forma debe conservarse, mezcla sobre húmedo cuando debe fundirse, y la regla irreversible de Luján como mapa del recorrido entero, de claro a oscuro, porque una aguada clara no puede tapar a otra oscura.

En la línea de John Blockley: no es la mano sino la humedad del papel la que firma cada contorno — el mojado lo deshace, el seco lo recorta — y leer ese estado es lo que ordena toda decisión de tiempo.

Sobre el secado, la tradición es unánime en lo esencial y generosa en matices. Lo esencial: entre capa y capa, secado completo salvo que se busque deliberadamente la mezcla húmeda, porque la veladura pide la capa anterior seca y firme. Los matices: Soan exige esperar más de lo que uno cree y advierte que mover partículas de capas no secas o agitar el papel fabrica barro; Senarmont autoriza el secador de pelo para acelerar; Camilo lo regula, potencia baja y temperatura fría o templada, con la vista puesta en que un secado forzado mal dado levanta la cinta del tablero. Y Ann Blockley recuerda que algunos efectos, como el film adherente, necesitan secar solos toda la noche, porque el secador los vuela.

Controlar el secado: natural y forzado

Nivel 1 · Iniciación · control de agua · Según: Camilo; Soan; Senarmont

La gestión deliberada de los tiempos de espera: cuándo dejar secar solo, cuándo forzar con secador y cuándo mantener la inclinación mientras escurre.

Procedimiento

1. Para capas limpias, espera el secado completo: superficie mate y sin frescor al dorso de la mano.
2. Para acelerar, usa el secador a potencia baja y temperatura fría o templada, a distancia y sin fijar la vista en un solo punto.
3. Cuando el color deba quedarse donde está, deja el papel plano mientras seca.
4. Cuando deba escurrir, mantén la inclinación hasta el final para dirigir las hebras.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Espera más de lo que crees: casi todo amasijo de capas viene de dar la segunda antes de tiempo.
>
> Si el secado se alarga, la cinta de fijado puede levantarse: no te entretengas.
>
> Los efectos que piden secado lento, como el film, no se fuerzan: noche entera.

Y está la tercera pata del timing: la corrección. Porque el agua no solo pinta: también retira. Sobre húmedo, el pincel limpio y bien escurrido, posado con ligera presión, absorbe el color hasta casi el blanco del papel: es la técnica de abrir blancos de Parramón, con la que se modelan nubes y se recuperan luces. Sobre

seco, la misma solubilidad residual del medio permite rehumedecer y absorber para corregir; Luján recuerda que la acuarela seca sigue siendo parcialmente soluble, y de ahí nacen casi todas las segundas oportunidades. La condición es una sola y la fija la rutina: hacerlo siempre antes de que el secado sea total.

Absorber y levantar color

Nivel 1 · Iniciación · control de agua · Según: Parramón; Luján; Newton

La retirada controlada de pigmento con pincel escurrido o papel absorbente, para abrir blancos, aclarar tonos y corregir formas.

Procedimiento

1. Recién pintada la zona, enjuaga el pincel y escúrrelo bien con trapo o papel absorbente.
2. Pósalo sobre la aguada húmeda con ligera presión: el color pierde fuerza hasta casi el blanco del papel.
3. Enjuaga y escurre de nuevo entre toque y toque, para no devolver a la hoja lo recogido.
4. Para zonas amplias usa una paletina de sintético o la presión del papel secante; para formas pequeñas, la esquina del secante.
5. Si solo quieres aclarar sin abrir blanco, escurre el pincel sin lavarlo y pósalo sin presionar.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Hazlo siempre antes de que la zona seque del todo: después cuesta el triple.

El secante envuelto en tela y frotado con el dedo aclara texturas amplias, al modo de Blockley.

La acuarela seca es parcialmente soluble: rehumedece, espera un instante y absorbe de nuevo.

Bandas húmedo-sobre-seco

Nivel 1 · Iniciación · 30 min · Según: Senarmont; Guía Completa

Objetivo: Comparar en una misma hoja la huella del pincel, el borde y la difusión del color según el estado del papel.

Materiales: Papel de 300 g, un azul, esponja, dos pinceles, dos vasos de agua.

Desarrollo

1. Divide la hoja en cuatro bandas verticales con lápiz ligero.
2. Pinta la primera sobre papel seco, con el pincel escurrido: el trazo debe quedar limpio y definido.
3. Humedece la segunda con esponja hasta el brillo uniforme y toca con el mismo color muy diluido: observa cómo se expande.
4. En la tercera, aplica pigmento poco diluido sobre el papel mojado: el borde queda definido y el interior se difusiona de forma controlada.
5. Deja secar del todo y remata la cuarta con una veladura del mismo color sobre seco.

Criterio de logro: *Cuatro bandas con bordes y huellas de pincel claramente distintos, y la capacidad de reproducir a demanda el estado que elijas.*

2.4 Dirigir el agua: gravedad, derrame y filigranas

La acuarela es, antes que pintura, un líquido, y Senarmont deduce de ahí toda una física de taller: derrame lento y preciso en horizontal, rápido y menos preciso en vertical, y la posibilidad de gobernar el derrame con la inclinación de la hoja. Los maestros explotan esa física con naturalidad. Newton inclina la parte superior del tablero unos diez grados para que la aguada gradual corra hacia abajo y trabaja el húmedo sobre húmedo ladeando el tablero para que los colores corran y se fundan. Parramón pinta el cielo con el bloque cabeza abajo, para que el color se acumule por gravedad donde quedará lo alto del cielo. Soan convierte la inclinación en lluvia: el papel suelto y inclinado hace escurrir la pintura de las nubes en hebras, y Carbonetti rueda la hoja entera para llevar el color de una zona a otra en las veladuras húmedas.

Dirigir el agua con la gravedad

Nivel 2 · Intermedio · control de agua · Según: Newton; Soan; Parramón

El uso deliberado de la inclinación del tablero para conducir degradados, mezclas y chorros, en lugar de pelear contra ellos.

Procedimiento

1. Inclina la parte superior del tablero unos diez grados de la horizontal antes de tender una aguada gradual.
2. Da pinceladas horizontales solapadas y deja que el color fluya hacia abajo, reduciendo la carga a medida que bajas.
3. Para acumular oscuridad en lo alto de un cielo, gira el papel cabeza abajo mientras la aguada está aún líquida.
4. Deja el papel plano cuando quieras fijar la posición del color; mantiene la inclinación cuando deba seguir escurriendo.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> La gravedad es buena amiga de la acuarela, siempre que dosifiques el agua.
>
> Saber cuándo y cómo manipular el tablero solo se aprende con la práctica: experimenta a propósito.
>
> Calibra la mezcla: los pigmentos granulantes disipan más lento que los teñidores finos.

Queda el reverso oscuro del control: los accidentes. Cuando un lavado que seca se altera con pintura más húmeda, o cuando dos zonas vecinas tienen humedad desigual, aparecen las marcas dentadas que Ann Blockley llama filigranas. Son el error más común del principiante y, vista con oficio, una textura más: el mismo mecanismo que estropea un cielo puede dibujar el borde de un pétalo. La defensa es de timing puro, nunca de fuerza: la segunda capa entra solo cuando el fondo está completamente húmedo o completamente seco, y jamás a medio secar. Y el ataque, si se busca, es de puro charco: dejar que el pigmento se acumule y curvar el papel para que retroceda hacia una zona más seca.

Domar las filigranas

Nivel 2 · Intermedio · control de agua · Según: Ann Blockley

Las marcas dentadas que nacen de humedades desiguales: saber evitarlas por timing y provocarlas a propósito como textura.

Procedimiento

1. Para evitarlas, aplica la segunda capa solo cuando el primer lavado esté completamente húmedo o completamente seco.

2. Nunca entres a pintar sobre un lavado que esté a medio secar: ahí crían las filigranas.
3. Para provocarlas, deja que se forme un charco de pigmento y curva o inclina el papel para que retroceda hacia una zona más seca.
4. Acepta los retrocesos del color húmedo hacia la orilla más seca como bordes blandos que sugieren agua en movimiento.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Practícalas a propósito una tarde entera: quien sabe producirlas, sabe evitarlas.

Pueden sugerir bordes de pétalos, texturas orgánicas y franjas de agua corriendo.

Círculos con distintos estados de humedad

Nivel 1 · Iniciación · 20 min · Según: Camilo; Carbonetti

Objetivo: Observar el comportamiento del agua dentro de un límite según el estado del papel y perder el miedo a la mancha.

Materiales: Papel, colores libres, agua, sal, pincel.

Desarrollo

1. Dibuja círculos de distintos tamaños repartidos por la hoja.
2. Llena unos con color y toda el agua que quieras: mira cómo se comporta dentro del límite.
3. En otros, espera al estado de la huella antes de añadir el color y compara la difusión.
4. Echa una pizca de sal en algunos, con la mancha brillante pero sin charco.
5. Repite con círculos más pequeños y anota al margen qué pasó en cada uno.

Criterio de logro: *Una página de círculos donde puedas señalar qué hizo el agua en cada estado, y menos miedo a soltar la mano.*

PRINCIPIO CLAVE

Aclarar es siempre añadir agua; intensificar es quitarla: el blanco lo pone el papel.

Brillante es húmedo, mate es seco: el brillo es tu panel de información en tiempo real.

La huella de la yema marca el momento exacto entre el húmedo y el seco: apréndete ese instante.

Capa nueva solo con el fondo húmedo del todo o seco del todo: el punto medio cría filigranas.

> El borde lo decide el agua: difuso sobre húmedo, preciso sobre seco.

En la línea de Jeanne Carbonetti: acertar el instante vale aquí tanto como en la vida misma, y la huella que la yema del dedo deja sobre el papel hace las veces de reloj para encontrarlo.

> *EN SÍNTESIS*
>
> La relación agua-pigmento es la competencia raíz del medio: todo lo demás, color, borde, textura, se apoya en ella.
>
> La escalera té, leche, crema y pasta cubre todas las situaciones del cuadro: dosificarla es medio oficio.
>
> El control es lectura: brillo, huella y borde te dicen qué hacer y cuándo, sin necesidad de reloj.
>
> El secado forma parte del trazo: esperarlo bien o forzarlo bien es una decisión técnica, no un trámite.
>
> La gravedad y el papel inclinado son aliados: dosifica el agua y déjalos trabajar a tu favor.

Técnica	Nivel	Fuente
La escalera de consistencias	1	Camilo; Ann Blockley; Carbonetti
La rutina de los dos vasos	1	Camilo; Senarmont; Newton
Leer el brillo de la mezcla	1	Ann Blockley; Soan; Carbonetti
La prueba de la huella	1	Carbonetti
Humedecer el papel de forma uniforme	1	Senarmont; Carbonetti; John Blockley
Controlar el secado: natural y forzado	1	Camilo; Soan; Senarmont
Absorber y levantar color	1	Parramón; Luján; Newton
Dirigir el agua con la gravedad	2	Newton; Soan; Parramón
Domar las filigranas	2	Ann Blockley

Tabla 1. Técnicas del capítulo 2.

CAPÍTULO 3

Lavados y pinceladas fundamentales

La acuarela se aprende dos veces: primero la mano aprende a gobernar el agua y después el ojo aprende a decidir dónde termina cada forma. Este capítulo recoge la gramática elemental del medio —los lavados, la pincelada, los bordes y las veladuras— tal como la enseñan los cursos clásicos, y la ordena en una secuencia de ejercicios que conviene repetir hasta que salgan solos.

Toda la acuarela descansa sobre una idea que Luján formula con exactitud: es un sistema de agujas transparentes superpuestas, aplicadas siempre de lo claro a lo oscuro. La luz que admiras en un cuadro terminado no la aporta ningún pigmento: es el papel blanco devolviendo la luz a través de las capas. De esa idea se desprende el orden de trabajo que repiten Newton, Senarmont y Barnes-Mellish con pequeñas variantes: de arriba abajo, del claro al oscuro, del fondo al primer plano, con secado completo entre capas salvo cuando se busca, deliberadamente, lo contrario.

En la línea de Luján: una capa pálida jamás cubre a una oscura, de modo que el recorrido del cuadro solo admite una dirección, la que marcha de las luces hacia las sombras.

Antes de la primera técnica conviene una advertencia de taller que Camilo resume en tres palabras: el agua manda. Más agua aclara el color; menos agua lo concentra. Cada lavado de este capítulo es, en el fondo, el mismo ejercicio de dosificación: cuánta agua lleva el pincel, cuánta lleva el papel y cuánta estás dispuesto a dejar que decida la gravedad. Practica estos ejercicios en papel de acuarela de verdad, nunca en papel de escritura: el grano y el apresto del papel son parte de la técnica, no un accesorio.

3.1 Los lavados básicos

El lavado o aguada es la técnica fundamental de la acuarela: una capa transparente de color extendida con uniformidad sobre el papel, húmedo o seco. Los manuales coinciden en descomponerlo en tres familias progresivas: el lavado plano, que mantiene un único valor de borde a borde; el degradado, que transita de oscuro a claro; y el bicolor o multicolor, que funde dos o más colores dentro de la misma mano. Dominar las tres es poseer el noventa por ciento de los cielos, fondos y distancias que pintarás en tu vida.

Lavado plano

Nivel 1 · Iniciación · lavados · Según: Newton; Guía Completa; Carbonetti

Capa de color uniforme, del mismo valor de un borde al otro. Es la base de los cielos limpios, los fondos y las primeras entonaciones generales.

Procedimiento

1. Humedecer el papel con agua limpia si se busca un acabado sin bordes, o trabajar directamente sobre seco si se quiere límite preciso.
2. Cargar el pincel con color diluido a una consistencia homogénea, preparando más mezcla de la que parece necesaria.
3. Aplicar pinceladas horizontales y solapadas de arriba abajo, avanzando sin repasar lo ya pintado.
4. Dejar secar en horizontal, sin tocar la superficie, hasta que la capa esté completamente seca antes de cualquier nueva aplicación.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Quedarse a medio lavado deja bandas visibles: la mezcla se prepara entera antes de empezar.
>
> Toca cada zona una sola vez; repasar levanta el color y forma nubes indeseadas.
>
> Carbonetti fija una regla valiosa: máximo dos pinceladas en la misma dirección antes de cambiar de gesto o de zona.

Lavado degradado

Nivel 1 · Iniciación · lavados · Según: Newton; Barnes-Mellish; Camilo

Lavado uniforme cuya intensidad disminuye de forma progresiva. Es el recurso base de los cielos, las distancias y cualquier superficie que necesite respirar hacia la luz.

Procedimiento

1. Inclinar la parte superior del tablero unos diez grados respecto a la horizontal.
2. Preparar la aguada entera antes de comenzar: no se interrumpe un degradado para mezclar más color.
3. Cargar el pincel con aguada fuerte y tender una pincelada horizontal en la parte superior.
4. Diluir un poco el color y dar la pincelada siguiente solapada con la anterior, de modo que la frontera se funda sola.
5. Trabajar con ritmo hacia abajo, reduciendo progresivamente la fuerza del color, hasta llegar al casi blanco del papel.
6. Variante cromática (Barnes-Mellish): además de diluir, enfriar el color al avanzar, por ejemplo de azul ultramar hacia azul cerúleo en el horizonte.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Puede ejecutarse de abajo arriba y de lado a lado: lo importante es no detenerse a mitad de camino.

Con colores oscuros se consiguen más tramos de degradado que con colores claros (Camilo).

Truco de los maestros (Parramón, Gaspar Romero): girar el papel cabeza abajo mientras la aguada está aún líquida hace que el color se acumule por gravedad en lo que será la parte alta del cielo.

Lavado bicolor y multicolor

Nivel 1 · Iniciación · lavados · Según: Camilo; Soan; Barnes-Mellish

Degradado continuo entre dos colores —o fusión de varios— dentro de la misma banda o superficie, sin costura visible en la zona de encuentro.

Procedimiento

1. Mojar ligeramente el rectángulo de trabajo con agua limpia.
2. Tender un color desde un extremo y el segundo color desde el otro, con cargas generosas.
3. Ir mezclando de a poco hacia el centro con pinceladas paralelas, dejando que el papel colabore en la fusión.
4. En la versión multicolor sobre húmedo, aplicar los colores en rápida sucesión y girar o inclinar el papel para dirigir las mezclas.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

En mojado sobre mojado no conviene mezclar más de dos colores en la misma zona: el resultado, advierte Camilo, puede ser medio desastroso.

El amarillo cuesta más de apreciar en un gradiente; para aprender, sustitúyelo por un color más intenso.

Empezar siempre de los claros a los oscuros y respetar los tiempos de secado entre bandas independientes.

Bandas degradadas

Nivel 1 · Iniciación · 20 min · Según: Camilo

Objetivo: Aprender cuánta agua se necesita para cada valor de un mismo color y pasar de valores escalonados a un degradado sin saltos.

Materiales: Papel de acuarela 300 g; un solo color (azul ultramar o sepia); pincel redondo del 10 al 12; dos vasos de agua.

Desarrollo

1. Tender rectángulos contiguos, cada vez más claros, añadiendo agua a la mezcla en cada uno; repetir la fila en sentido inverso, de claro a oscuro.
2. En un rectángulo largo, mojar apenas el papel y lograr la degradación completa dentro de una sola forma, sin saltos entre valores.
3. Repetir el ejercicio con un segundo color para comprobar cómo cambia el rango disponible.
4. Comparar las dos filas en seco: el color aclara al secar bastante más de lo que parece en húmedo.

Criterio de logro: *Puedes producir a voluntad cinco o seis valores limpios del mismo color y un degradado continuo sin bandas.*

Cielo con el soporte invertido

Nivel 1 · Iniciación · 30 min · Según: Parramón; Newton

Objetivo: Conseguir un cielo más oscuro arriba y más claro en el horizonte dejando trabajar a la gravedad.

Materiales: Papel 300 g fijado a un tablero; azul cobalto o ultramar; pincel plano ancho o paletina.

Desarrollo

1. Aplicar un lavado de agua limpia y encima el azul diluido por toda la superficie del cielo.
2. Mientras la aguada está aún líquida, girar la hoja cabeza abajo y mantenerla así: el color se acumula por gravedad en la zona que quedará alta.
3. Volver a la posición normal cuando el brillo del agua haya disminuido, y dejar secar en horizontal.
4. Con pincel limpio y escurrido, abrir una o dos nubes absorbiendo color antes de que seque del todo.

Criterio de logro: *Un degradado de cielo con la concentración de color donde debe estar, conseguido sin forzar el pincel.*

Gradiente de dos colores

Nivel 1 · Iniciación · 15 min · Según: Camilo

Objetivo: Fundir dos colores en una misma banda pasando por su mezcla intermedia sin costuras.

Materiales: Rectángulo largo de papel; dos colores (amarillo y azul, o amarillo y verde); pincel o waterbrush.

Desarrollo

1. Mojar apenas el papel del rectángulo.
2. Tender el primer color desde un extremo y el segundo desde el opuesto.
3. Mezclar de a poco hacia el centro, con pinceladas largas y paralelas, dejando que la zona de encuentro se resuelva sola.
4. Si un color no se aprecia, repetir con otro más intenso y comparar.

Criterio de logro: *Controlas la transición entre dos colores y entiendes de qué sirve el punto de mezcla central como valor intermedio.*

3.2 El lavado sobre húmedo

Hay un momento, entre el papel empapado y el papel seco, en que la acuarela deja de obedecer al pincel y empieza a obedecer al agua. Carbonetti enseña a leer esa escala con una prueba sencilla: el papel completamente húmedo brilla y no forma charcos al inclinar; el semihúmedo muestra parches; el humedecido ya no brilla y la yema del dedo deja en él una huella limpia y persistente; el seco es simplemente seco. Cada estado produce un borde distinto, y saber cuál es cuál es la mitad del oficio.

- Papel húmedo: difusión total, bordes inexistentes; el reino de las manchas atmosféricas.
- Papel humedecido (huella visible): el momento justo para pintar con agua, salpicar o dejar que un color derive hacia otro.
- Papel seco: el trazo se marca, el color no se extiende y todo control vuelve a la mano.

Lavado sobre húmedo (húmedo sobre húmedo)

Nivel 2 · Intermedio · húmedo sobre húmedo · Según: Newton; Senarmont; Camilo

Aplicar color sobre papel ya mojado para que se expanda, corra y se funda con los colores vecinos. Es el efecto más característico del medio: la mancha.

Procedimiento

1. Humedecer la zona con esponja o pincel ancho, sin exceso de agua, extendiendo una película uniforme.
2. Cargar el pincel con color muy diluido y tocar el papel mojado: observar cómo la mancha se expande sola.
3. Introducir un segundo color junto al primero y dejar que la frontera se resuelva por contacto, sin revolver.
4. Inclinar o girar el tablero para dirigir las corrientes de mezcla; saber cuándo y cómo manipular el tablero es cuestión de práctica.
5. Para detener todo, dejar el papel plano y esperar: la humedad se retira sola.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No mezclar más de dos colores sobre el mismo charco (Camilo).

Una gota de alcohol en una zona reserva el blanco: repele el agua y expulsa el pigmento (Senarmont).

Vigilar la comba de la hoja según el gramaje; con papeles finos, fijar el papel al tablero antes de mojar.

Círculos libres sobre mojado

Nivel 1 · Iniciación · 15 min · Según: Camilo

Objetivo: Perder el miedo a la mancha y observar, sin reglas, cómo se comporta el agua.

Materiales: Papel, colores libres, sal común.

Desarrollo

1. Dibujar varios círculos de distintos tamaños.
2. Llenarlos de color con toda el agua que se quiera, observando cómo la acuarela se contiene dentro del trazo húmedo.
3. Añadir un segundo color en algunos y una pizca de sal en otros.
4. Repetir con más agua y con círculos más pequeños, comparando los comportamientos.

Criterio de logro: *Aceptas que el resultado no depende solo de ti y empiezas a leer la humedad del papel en vez de temerla.*

3.3 La pincelada: carga, punta y panza

El lavado construye fondos; la pincelada construye el lenguaje. En acuarela cada trazo es una decisión triple: cuánta agua y pigmento carga el pincel, qué parte del pincel apoya en el papel y con qué ángulo y agarre se mueve. Ann Blockley propone pensar en lavados jugosos —pintura mezclada a consistencia de leche, con suficiente cuerpo para fluir y acumularse—, y Carbonetti insiste en el pincel siempre relleno, ni goteando ni plano, que aterriza suave y deja que el color se asiente antes de hundirse.

En la línea de Ann Blockley: concibe la carga del pincel como algo que se bebería con ganas, una mezcla con cuerpo y fluidez de sobra para correr sobre el papel y asentarse sin ayuda.

La carga del pincel: agua y pigmento

Nivel 1 · Iniciación · control de agua · Según: Ann Blockley; Carbonetti; Camilo

La dosificación entre agua y pigmento es el diafragma del oficio: decide si el trazo fluye, se asienta o muerde el grano del papel.

Procedimiento

1. Mezclar la pintura a consistencia de leche para lavados que deben fluir y acumularse en la parte baja del papel inclinado.
2. Usar el mínimo de pases de pincel: tocar cada zona una sola vez y solapar ligeramente cada trazo con el anterior.
3. Aclarar el pincel entre zonas y escurrirlo: el pincel entra limpio o contamina el lavado siguiente.
4. Para detalle sobre seco, cargar pigmento casi puro: a menos agua, mayor definición (Camilo).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Si la pintura resulta incontrolable, está demasiado diluida (Ann Blockley).

El color seca bastante más claro de lo que se ve húmedo: lo chillón en húmedo está tranquilo en seco (Carbonetti).

Dos vasos de agua —uno sucio para lavar, otro limpio para el último enjuague— evitan mezclas sucias sin darse cuenta (Camilo, Senarmont).

Punta, panza y ángulos del pincel

Nivel 1 · Iniciación · pincelada · Según: Parramón; Newton; Senarmont

Cada zona del pincel marca distinto: la punta traza la línea, la panza da cuerpo y empaste al trazo, y el agarre decide la soltura o el control de la mano.

Procedimiento

1. Sujetar el pincel como un lápiz pero más arriba del mango para pinceladas libres y espontáneas; cerca de la virola, apoyando la mano, para el detalle fino (Parramón).
2. Afilar la punta cargándola y girándola sobre papel de pruebas con movimiento cilíndrico.
3. Para líneas finas continuas, sujetar el pincel casi vertical y regular la anchura presionando más o menos la punta (Newton).
4. Variar el grosor dentro de un mismo trazo: empezar con el pincel recostado —la panza— y levantar la punta al final de cada rama.
5. Para líneas rectas largas, usar una regla pintando con el pincel en paralelo a ella.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Un solo redondo de marta del 12 o 14 con buena punta pinta casi todo un cuadro (Parramón).

La práctica es el camino a la perfección, sentencia Newton ante las líneas de aparejos y ramas.

En papel seco el trazo del pincel queda visible y se controla; reservar ese estado para perfiles y realces (Senarmont).

Pulso y trazos largos

Nivel 1 · Iniciación · 25 min · Según: Camilo; Newton

Objetivo: Control fino del trazo y del espacio: dibujar con la punta sin tocar las líneas vecinas.

Materiales: Papel grueso; pinceles del 12 al más fino disponible; un color.

Desarrollo

1. Tender líneas rectas paralelas, unas más próximas que otras, cada vez más finas.
2. Repetir con líneas curvas encajadas una junto a otra sin tocarse.
3. Dibujar círculos consecutivos que se van agrandando y rectángulos rellenos respetando las líneas intermedias.
4. Practicar trazos largos de grosor variable: empezar con el pincel recostado y levantar la punta al terminar, como en una rama.
5. Progresar de gruesas y separadas a finas y juntas; no acelerar.

Criterio de logro: *La mano obedece a la intención: la línea sale donde y del grosor que se le pide, y la punta levanta limpia al final del trazo.*

3.4 Bordes duros, bordes suaves y bordes perdidos

John Blockley lo dice con la economía de quien lleva décadas pintando: el borde lo decide el agua. La misma pincelada produce un límite preciso sobre papel seco y un difuminado sobre papel húmedo. Entre esos dos extremos vive la negociación constante del acuarelista: qué formas merecen arista y cuáles deben disolverse en el fondo para que el cuadro respire.

Bordes duros y bordes suaves

Nivel 1 · Iniciación · control de bordes · Según: Carbonetti; Blockley; Barnes-Mellish

La gestión deliberada de la dureza del borde según el estado de humedad del papel: difuso sobre húmedo, preciso sobre seco.

Procedimiento

1. Aplicar la segunda capa solo cuando la primera esté completamente húmeda o completamente seca; el momento intermedio —a medio secar— produce filigranas dentadas indeseadas (Ann Blockley).
2. Humedecer localmente el papel donde se quiera un borde blando, por ejemplo en el límite montaña y cielo, y pintar encima (Blockley).
3. Suavizar un borde duro con pincel limpio y húmedo —de pelo de ardilla si se tiene— peinando el color hacia fuera con movimientos cortos (Barnes-Mellish).
4. Leer la humedad con la prueba de la huella antes de decidir qué tipo de borde producirá la próxima capa (Carbonetti).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Los bordes nítidos avanzan y actúan como foco; los suaves retroceden hacia el fondo (Ann Blockley).

Cuidado con frotar para suavizar: se levanta demasiada pintura y aparece el temido barro.

Cuanto más finas sean las capas básicas, más sutil y sensible será la pintura terminada (Blockley).

El juego de perder y hallar (lost and found)

Nivel 2 · Intermedio · control de bordes · Según: Ann Blockley; Carbonetti

Alternar a propósito tramos de contorno definido con tramos que se disuelven en el fondo, de modo que la forma aparezca y desaparezca como en la atmósfera real.

Procedimiento

1. Pintar el fondo o el halo alrededor de la forma dejando partes del contorno sin tocar: el ojo del espectador completa lo que falta.
2. Difuminar solo los tramos elegidos con pincel de agua limpia mientras la capa está húmeda, y dejar secos los que deben leerse con precisión.
3. En veladuras y capas sucesivas, conservar aberturas secas que insinúan la forma sin cerrarla por completo.
4. Alternar en un mismo elemento —un tronco, una silueta lejana— borde perdido arriba y borde hallado abajo para anclarla al suelo.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No pintar nunca todo el contorno: produce una forma recortada, artificial, pegada al fondo (Ann Blockley).

Una vez trazado, el borde ya no se negocia: decidir antes de pintar cuáles contornos sobrevivirán y cuáles se disolverán en el fondo.

En la línea de Carbonetti: el contorno que queda fijado ya no se destensa nunca, así que decidir dónde habrá arista y dónde disolución es una elección que se toma antes de mojar el pincel.

3.5 Veladuras: construir el tono por capas

La veladura es la consecuencia lógica de todo lo anterior: si el sistema va de claro a oscuro y cada capa debe estar seca antes de la siguiente, entonces el tono se construye por acumulación de transparencias. Newton la define como una segunda aguada aplicada sobre la primera ya seca para obtener los tonos medios y oscuros aprovechando la transparencia; la Guía Completa la llama glacis y la convierte en demostración de que dos colores superpuestos producen un tercero que ningún mezclado en la paleta iguala en luminosidad, porque la luz del papel sigue brillando debajo.

Veladura o glacis

Nivel 1 · Iniciación · húmedo sobre seco · Según: Newton; Guía Completa; Senarmont

Capa transparente de color aplicada sobre una anterior completamente seca, para oscurecer, matizar o cambiar la temperatura de lo que hay debajo sin taparlo.

Procedimiento

1. Esperar el secado total de la capa base; con prisa, secador a potencia baja y temperatura fría o templada (Camilo).
2. Preparar el segundo color con mucha más agua que la mezcla habitual: debe entrar casi como un tinte.
3. Aplicarlo con rapidez y cuidado, sin repasar, para no estropear ni levantar la capa previa (Newton).
4. Cada capa siguiente será algo más oscura y algo menos diluida que la anterior (Senarmont).
5. Usarla sobre todo para sombras, profundización de verdes y corrección de temperatura.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Máximo dos capas por zona si se busca más saturación: más de dos levanta el color de abajo (Camilo).
>
> La veladura es muy apropiada para pintar sombras: oscurece sin ensuciar (Newton).
>
> La goma de enmascarar sobre pintura seca permite reservar zonas antes de velar por encima (Senarmont).

Glacis de dos colores

Nivel 1 · Iniciación · 15 min · Según: Guía Completa

Objetivo: Comprobar la mezcla óptica: dos transparentes superpuestas producen un tercer color iluminado desde abajo.

Materiales: Dos colores transparentes (azul ultramar y amarillo, o carmín y azul); papel; pincel.

Desarrollo

1. Aplicar una capa transparente del primer color y dejarla secar por completo.
2. Preparar el segundo color con mucha agua.
3. Tenderlo sobre el primero seco, en la misma dirección y sin repasar.
4. Observar la fusión óptica al secar y compararla con la mezcla física de ambos en la paleta.

Criterio de logro: *Entiendes por qué la acuarela gana profundidad superponiendo en vez de mezclando, y cuándo conviene cada camino.*

PRINCIPIO CLAVE

El sistema completo se resume en tres órdenes: de claro a oscuro, de arriba abajo, del fondo al primer plano (Newton, Luján, Barnes-Mellish).

Entre capa y capa, secado completo salvo que se busque deliberadamente mezcla en húmedo.

El blanco del papel es la luz: las capas transparentes dejan pasar esa luz; el pigmento blanco no participa en este sistema.

El agua manda: la dosificación agua-pigmento, en el pincel y en el papel, es la competencia raíz que todos estos ejercicios entrenan.

EN SÍNTESIS

Los tres lavados —plano, degradado y bicolor— cubren cielos, fondos y distancias; su secreto es preparar la mezcla entera antes de empezar y no repasar.

El estado de humedad del papel decide el borde: seco para lo preciso, húmedo para lo difuso, y nunca el momento intermedio salvo que se busquen filigranas.

La pincelada es un triple decisión —carga, zona de apoyo, ángulo— que se entrena con rectas, curvas y trazos de grosor variable.

Perder y hallar bordes cuesta menos información y devuelve más atmósfera que cerrar todos los contornos.

> La veladura construye el tono por acumulación de transparencias: máximo dos o tres capas por zona para no matar la luz del papel.

Técnica	Nivel	Fuentes
Lavado plano	1	Newton; Guía Completa; Carbonetti
Lavado degradado	1	Newton; Barnes-Mellish; Camilo
Lavado bicolor y multicolor	1	Camilo; Soan; Barnes-Mellish
Lavado sobre húmedo	2	Newton; Senarmont; Camilo
La carga del pincel	1	Ann Blockley; Carbonetti; Camilo
Punta, panza y ángulos	1	Parramón; Newton; Senarmont
Bordes duros y suaves	1	Carbonetti; Blockley; Barnes-Mellish
Perder y hallar (lost and found)	2	Ann Blockley; Carbonetti
Veladura o glacis	1	Newton; Guía Completa; Senarmont

Tabla 3. Técnicas del capítulo: lavados, pincelada, bordes y veladuras.

CAPÍTULO 4

El blanco del papel: reservas y negativos

En acuarela la luz no se pinta: se deja sin pintar. Este capítulo está dedicado al recurso que todas las fuentes, sin excepción, señalan como la esencia del medio: guardar el blanco del papel con cualquier medio a tu alcance —el pincel que rodea, la cera que repele, la goma que protege, el pañuelo que absorbe, la cuchilla que rasca— y la estrategia más elegante de todas, pintar en negativo.

La idea rectora aparece en cada libro de este currículum con distintas palabras y el mismo fondo. Newton: el blanco del papel es la luz, y se reserva en lugar de usar pintura blanca. Luján: en acuarela no existe la pintura blanca; el blanco lo aportan el papel y el agua. Parramón: el blanco del papel es el único blanco, porque la transparencia deja pasar la luz hasta él. Camilo: casi no existe el blanco en acuarela, así que las reservas son la luz más brillante del trabajo. Y Senarmont lo eleva a definición del oficio entero. Cuando un principio sobrevive intacto a veinte manuales distintos, no es una recomendación: es la constitución del medio.

En la línea de Senarmont: este oficio se define tanto por lo que se abstiene de pintar como por lo que pinta — gobernar las reservas y administrar el blanco virgen del papel es, en rigor, saber hacer acuarela.

> *PRINCIPIO CLAVE*
>
> El blanco del papel es el único blanco verdadero del sistema: más brillante que cualquier pigmento y atravesado por la luz de las capas transparentes.
>
> Aclarar un color es añadir agua; blanquear una zona es no pintarla o recuperar el papel.
>
> La reserva se piensa ANTES de pintar: decidir dónde estará la luz es la primera decisión del cuadro, no la última (Camilo, Senarmont).
>
> Las áreas claras son las más importantes de la obra: tratarlas con cuidado desde el principio (Blockley).

Los caminos para llegar al blanco forman cuatro familias, y conviene conocerlas todas porque cada una da un resultado distinto: evitar (la reserva directa, pintando

alrededor), proteger (cera, goma de enmascarar, cinta y plantillas), recuperar (absorber, lavar, rascar una vez pintado) y definir por alrededor (la pintura en negativo). Este capítulo recorre las cuatro en orden de dificultad creciente.

4.1 Reservar sin máscaras: pintar alrededor, cera y cinta

La primera reserva no requiere comprar nada. Senarmont la considera la mejor solución: simplemente no pintar la zona. Newton la practica dejando pequeñas porciones en blanco como puntos de luz en paredes y tejados, y recomienda los pinceles planos como los más adecuados para rellenar el color respetando aristas. Parece fácil y es la técnica que más disciplina exige, porque obliga a planificar la luz antes de mojar el pincel: en el instante en que el lavado cubre el blanco, ya no hay vuelta atrás limpia.

Reserva directa (pintar alrededor)

Nivel 1 · Iniciación · reservas · Según: Senarmont; Parramón; Newton

Dejar sin pintar las zonas que deben quedar blancas, rodeándolas con el color del fondo. Es la reserva espontánea, la más viva según los maestros.

Procedimiento

1. Dibujar el motivo y señalar siempre las zonas reservadas antes de mojar el papel; en el método de Senarmont, marcar los reservados es el primer paso de todo cuadro.
2. Preparar el lavado y aplicarlo rodeando las formas claras, trabajando del fondo hacia la figura.
3. Usar pinceles planos para los rellenos limpios y la punta del redondo para ajustar el contorno de la reserva.
4. Dejar blancos pequeños e interrumpidos —destellos, bordes iluminados, ventanas— como puntos de luz activos en la superficie.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Pensar la reserva antes de pintar, no durante (Camilo).
>
> Un blanco puro reservado en medio de tonos medios puede desentonar: un velo tenue del color del entorno lo integra sin apagarlo (Parramón).

Si el dibujo lleva lápiz, trazarlo muy suave: el grafito ensucia los blancos y ya no se puede borrar bajo la pintura (Senarmont).

Reserva con cera

Nivel 1 · Iniciación · reservas · Según: Parramón; Blockley; Camilo

Trazos de vela o barra de cera que repelen el agua y guardan el blanco —o el propio color de la cera— bajo las aguadas posteriores.

Procedimiento

1. Resolver el dibujo y decidir las zonas a reservar: ondas, piedras, florecillas, vetas.
2. Frotar el costado de la vela o dibujar con la barrita exactamente donde se quiere conservar el blanco; con ceras de color, las florecillas de un prado quedan ya pintadas (Parramón).
3. Aplicar encima la aguada a la primera pasada, dejando que la cera rechace el agua sin insistir.
4. Variante Blockley sobre color seco: pintar una base, secarla, frotar cera en zonas y aplicar encima una capa más oscura: la resistencia produce moteados.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La cera es irreversible: no se puede retirar como la goma, así que se planifica antes (Barnes-Mellish).

No repasar el pincel sobre la cera, especialmente en reservas pequeñas: se arrastra la cera y se pierde la reserva (Parramón).

Si hay que reforzar el color, humedecer la zona, añadir pintura y dejar que se extienda sola, sin aplicar el pincel encima.

Cinta adhesiva y plantillas

Nivel 1 · Iniciación · reservas · Según: Barnes-Mellish; Camilo; Parramón

Reserva mecánica de bordes rectos y siluetas: cinta sobre el papel antes de la aguada, o plantillas de cartón que bloquean el color salpicado.

Procedimiento

1. Fijar la cinta sobre el papel limpio y seco donde se necesiten aristas perfectas: mostradores, marcos, ventanas (Barnes-Mellish).
2. Pintar la aguada por encima sin miedo, y retirar la cinta cuando la pintura esté completamente seca.
3. Para siluetas con salpicado: recortar la forma en cartón, colocarla sobre el papel y cargar el pincel pellizcando la punta o sacudiéndolo: el color queda solo fuera de la plantilla (Camilo).
4. Para lluvias finísimas de color, proteger con cartulinas y frotar un cepillo de dientes cargado con un peine (Parramón).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Parte de la pulverización queda retenida en el cartón: verificar la cobertura antes de retirar la plantilla (Camilo).

La cinta protege líneas, no manchas: para zonas irregulares, la goma líquida es más adecuada.

Al retirar la cinta, tirar en ángulo bajo y despacio para no levantar fibra de papel.

Olas con cera

Nivel 1 · Iniciación · 20 min · Según: Camilo

Objetivo: Comprobar cómo la cera guarda puntos de luz permanentes bajo un lavado oscurísimo aplicado sin precaución.

Materiales: Papel de acuarela; barrita de cera blanca de bellas artes; azul de ultramar y azul de Prusia; pincel; pañuelo de papel.

Desarrollo

1. Dibujar con la barrita de cera los destellos de las olas: puntos, crestas y líneas cortas de diversa longitud.
2. Preparar una mezcla azul oscura y tendarla con generosidad sobre toda la zona del mar, sin cuidar dónde hay cera.
3. Donde hay cera, el azul resbala y quedan los puntos de luz de las olas.
4. Absorber con el pañuelo los excesos de pintura fresca para acentuar los resplandores.
5. Secar y valorar: repetir ajustando la densidad de los puntos de cera.

Criterio de logro: *Compruebas que una reserva bien pensada permite pintar con total libertad encima: la cera trabaja por ti.*

4.2 La goma de enmascarar

Cuando la reserva a proteger es demasiado fina, numerosa o intrincada para el pincel, entra el líquido de cubrir: un látex de caucho amoniacal coloreado que impermeabiliza el papel. Parramón detalla su manejo completo, Blockley la usa para perfilar casas y salpicar rocas, y Barnes-Mellish la aplica con pincel de nailon viejo en bañistas y brillos. Su gran ventaja es psicológica: con las luces protegidas puedes pintar el fondo pasando de la raya, sin el pulso tenso de quien rodea un blanco. Su gran riesgo es el pincel: la goma se solidifica en las cerdas y las destruye.

Enmascarado con goma líquida

Nivel 2 · Intermedio · reservas · Según: Parramón; Blockley; Barnes-Mellish

Goma líquida que impermeabiliza las zonas a reservar; se retira frotando una vez seca la pintura, y devuelve los blancos intactos.

Procedimiento

1. Dibujar el tema con las zonas a proteger claramente identificadas.
2. Jabonear un pincel de pelo sintético —nunca marta ni buey— en agua con jabón antes de cargarlo de goma: el jabón evita que la goma se solidifique en el pincel.
3. Aplicar la goma sobre las reservas y dejar que seque; sobre pintura ya seca también funciona, para velar sin manchar lo de debajo (Senarmont).

4. Pintar el fondo y las capas generales pasando de la raya, sin cuidar las reservas.
5. Retirar la goma seca frotando con la yema del dedo o con goma de borrar: Blockley llama a este momento el momento excitante, y no exagera.
6. Retoque final obligatorio: sombras dentro de las formas rescatadas y refuerzo del contraste del fondo, porque el blanco puro residual desentona (Parramón).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Lavar el pincel en agua inmediatamente tras cada aplicación; si la goma se compacta, sumergir en acetona y aclarar (Parramón).

Si el tarro se espesa por evaporación, añadir unas gotas de amoniaco acuoso.

Usarla con discreción: la reserva espontánea es más viva; Gaspar Romero compara el resultado abusivo con un reloj pintado a máquina, más mecánico y frío.

Con pincel de cerdas naturales las líneas blancas salen definidas; las cerdas rígidas las estropean (Blockley).

Salpicar la goma al azar sobre rocas reserva un moteado de puntos blancos que aparece al retirarla (Blockley).

Margaritas con goma líquida

Nivel 2 · Intermedio · 40 min · Según: Parramón

Objetivo: Aprender el ciclo completo del enmascarado: proteger, pintar sin miedo, retirar y retocar.

Materiales: Papel de acuarela; goma líquida; pincel de sintético; agua con jabón; goma de borrar; verdes y azules para el fondo.

Desarrollo

1. Dibujar tres o cuatro margaritas de tamaño generoso.
2. Aplicar la goma con el pincel jabonoso sobre pétalos y corolas; lavar el pincel enseguida.
3. Pintar el fondo de ramas y hojas pasando de la raya, con dos verdes de distinta temperatura.
4. Dejar secar del todo y eliminar la goma frotando con el dedo o la goma.
5. Retocar: sombras ligeras dentro de los pétalos, centro amarillo, y refuerzo de las oscuridades del fondo hasta que los blancos dejen de parecer pegados.

Criterio de logro: *Dominas el ciclo completo y entiendes el paso que casi todos olvidan: sin el retoque final, la reserva parece un calcomanía.*

4.3 Recuperar el blanco: absorber, lavar y rascar

La acuarela seca sigue siendo parcialmente soluble (Luján): esa humildad química del medio es tu red de seguridad. Senarmont enumera el repertorio de rescate según el estado del papel: esponja húmeda sobre húmedo, el grifo para empezar de cero, secante y pincel seco para partes puntuales, lejía para los colores rebeldes. Parramón lo convierte en técnica de creación, no solo de corrección: abrir blancos sobre húmedo construye nubes; abrirlos sobre seco permite añadir un árbol entero a un cuadro terminado.

Abrir blancos sobre húmedo (absorber)

Nivel 1 · Iniciación · reservas · Según: Parramón; Luján; Barnes-Mellish

Recuperar el blanco o construir formas absorbiendo el pigmento con pincel escurrido, papel secante o pañuelo mientras la aguada está aún húmeda.

Procedimiento

1. Nada más pintar la zona, enjuagar el pincel y escurrirlo bien con trapo o papel absorbente.
2. Posarlo sobre la aguada húmeda con ligera presión: el color pierde fuerza hasta casi el blanco del papel.
3. Con más o menos presión se dibuja la forma: el perfil superior de un cúmulo, el brillo de una amura, una veta de luz.
4. Para zonas amplias usar una paletina de sintético, más dura y efectiva que la marta (Parramón); para formas pequeñas, la esquina de un papel secante; para trozos grandes, presión intensa de la punta del dedo sobre el secante (Blockley).
5. Con la aguada casi seca, unos golpecitos de pañuelo crean bases de nubes y texturas veteadas (Barnes-Mellish).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Siempre antes de que seque: absorber pigmento ya asentado exige el camino largo del rehumedecido (Luján).

Para aclarar un color recién pintado sin llegar al blanco, basta escurrir el pincel con el trapo sin lavarlo y posarlo sin presionar.

El pincel seco y limpio también levanta pigmento fresco creando luces suaves (Guía Completa).

Cielo con nubes cúmulos

Nivel 1 · Iniciación · 20 min · Según: Parramón

Objetivo: Construir nubes absorbiendo con el pincel escurrido sobre una aguada húmeda.

Materiales: Papel nota de 20 x 25 cm; paletina de sintético de 1,5 cm; azul ultramar, carmín, gris de Payne.

Desarrollo

1. Pintar todo el espacio del cielo con azul ultramar y una pizca de carmín.
2. Rápido, en húmedo, absorber color con el pincel limpio y escurrido resolviendo el perfil superior de las nubes y algunas sombras.
3. Añadir en las partes en sombra una mezcla ligera de azul, carmín y gris de Payne.
4. Como prueba previa, hacer una mancha simple y practicar la presión del pincel escurrido hasta controlar cuánto color se retira.

Criterio de logro: *Las nubes aparecen por sustracción: has aprendido que en acuarela también se pinta des-pintando.*

Abrir blancos sobre seco (rehumedecer y lejía)

Nivel 2 · Intermedio · reservas · Según: Parramón; Senarmont

Recuperar blancos sobre zona ya seca rehumedeciendo y absorbiendo; permite modificaciones drásticas —añadir un árbol, unas flores— sin desechar la acuarela.

Procedimiento

1. Humedecer la zona con agua limpia y esperar a que la pintura reblandezca.
2. Frotar suavemente con pincel de pelo sintético limpio y escurrido, absorbiendo el color.

3. Repetir la acción apoyando papel absorbente y presionando, hasta abrir el blanco deseado.
4. Repintar y retocar el fondo alrededor del nuevo elemento hasta integrarlo.
5. Si un color se resiste, usar lejía a partes iguales con agua, siempre con pincel de sintético.
6. Para zonas amplias fallidas: sumergir la zona en una cubeta de agua un buen rato y frotar suavemente con esponja, siempre sumergida, hasta dejar el papel prácticamente blanco (Parramón).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La lejía corroe y quema los pelos de marta, buey o ardilla: solo sintético (Parramón).

La lejía nunca al alcance de los niños ni en un vaso (Senarmont).

No frotar a fondo de entrada: insistir gradualmente para no lesionar el papel.

Añadir un árbol a un paisaje terminado

Nivel 2 · Intermedio · 30 min · Según: Parramón

Objetivo: Comprobar que los blancos sobre seco permiten modificar drásticamente una acuarela ya acabada.

Materiales: Un paisaje terminado (propio o de práctica); pincel de sintético; papel absorbente; agua.

Desarrollo

1. Humedecer la zona del futuro árbol y esperar a que el agua reblandezca la pintura.
2. Frotar suavemente con el pincel sintético y absorber con el papel, repitiendo hasta abrir el blanco de la silueta.
3. Pintar el árbol dentro del blanco recuperado.
4. Retocar y repintar el fondo alrededor hasta que el nuevo elemento pertenezca al cuadro.

Criterio de logro: *Pierdes el miedo al error: la acuarela es perdonable en todas las fases, y saberlo pinta mejor.*

Rascar y arrancar

Nivel 2 · Intermedio · reservas · Según: Parramón; Senarmont; Blockley

Abrir blancos lineales o brillantes erosionando la capa de pintura —o el propio papel— con uña, mango biselado, cutter, cuchilla o lija.

Procedimiento

1. Sobre una capa oscura y algo densa aún relativamente húmeda, rascar con el canto de la uña o el mango biselado del pincel en la dirección deseada: cuerdas de amarre, briznas, telarañas, el punto de luz de una rama (Parramón).
2. Sobre pintura seca, apoyar la punta del cutter y rascar la línea; con la cuchilla doblada entre los dedos se frotan áreas pequeñas; la lija plana o de canto aclara zonas (Parramón).
3. Para blancos vigorosos, humedecer la zona, arrancar una capa de papel rascando con la hoja y aplanar después con cincel o uña: el blanco vuelve (Senarmont).
4. Raspar los troncos con cuchilla de afeitar produce el efecto corteza de abedul; borrar áreas de cielo con el borde plano sugiere lluvia (Blockley).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El trazo solo se abre con éxito si la capa es oscura y algo espesa; sobre un medio tono con mucha agua el trazo sale en positivo, más oscuro (Parramón).

No incidir demasiado para no lesionar el papel (Parramón).

Usar con moderación, como acento final: unas pocas manchas brillantes valen más que un rascado generalizado (Blockley).

4.4 La pintura en negativo

Llegamos a la estrategia más elegante y la que mejor entrena la mirada: en lugar de pintar la figura, se pinta todo lo que no es la figura, y la figura emerge del fondo como un relieve. Barnes-Mellish la define como pintar el espacio entre las cosas; Ann Blockley la practica con halos oscuros difuminados y contornos deliberadamente incompletos; Scheinberger aporta la puerta de entrada conceptual con su mirada de topo: entornar los ojos hasta que solo queden masas,

y comprender que la forma que rodea a la forma importa tanto como la forma misma.

En la línea de Felix Scheinberger: el entorno de un objeto pesa casi tanto como el objeto mismo, y aprender a mirar ese alrededor es la puerta de entrada a la pintura en negativo.

Pintura en negativo

Nivel 2 · Intermedio · reservas · Según: Barnes-Mellish; Ann Blockley; Scheinberger

Definir las formas pintando el fondo que las rodea, sin tocarlas; el sujeto queda construido por el espacio que se le niega al fondo. Siempre sobre un lavado seco.

Procedimiento

1. Identificar y dibujar ligero la forma o formas a preservar: troncos, flores, una barca, la silueta de un animal.
2. Sobre el lavado base completamente seco, pintar un halo de color más oscuro alrededor de partes del borde de la forma, tallando el contorno exterior.
3. Difuminar el halo hacia el lavado con agua limpia para que la transición no sea un recorte.
4. Dejar tramos del contorno sin definir —bordes perdidos— para que la forma respire atmósfera en lugar de parecer pegada (Ann Blockley).
5. Vigilar mientras se pinta qué forma negativa se está creando: el fondo también se compone (Barnes-Mellish).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No rodear nunca todo el contorno: la forma recortada por completo parece artificial (Ann Blockley).

Funciona también en negativo claro: gouache claro sobre fondo oscuro define ramas y flores con mínima información.

Entornar los ojos —mirada de topo— antes de decidir las masas: la limitación revela lo esencial (Scheinberger).

En capas sucesivas de negativo se gana profundidad: cada capa entre las formas empuja unas hacia delante y otras hacia atrás.

Abedules en negativo, paso a paso

Nivel 2 · Intermedio · 60-90 min · Según: Blockley; Barnes-Mellish

Objetivo: El clásico ejercicio de pintura en negativo: construir un bosque de abedules pintando solo el espacio entre los troncos, con texturas de espátula y cuchilla.

Materiales: Papel rugoso o NOT de 300 g; planos y redondos; ocre amarillo, azul cobalto, azul ultramar, siena tostada; espátula pequeña, cuchilla de afeitar o cutter; pincel fino o palito.

Desarrollo

1. Dibujar a lápiz muy ligero tres o cuatro troncos verticales de anchos distintos, sin centrarlos: un segundo plano con dos troncos más finos y un primer plano con dos de mayor cuerpo.
2. Primera aguada: mojar todo el papel y tender ocre amarillo con toque de cobalto pintando ALREDEDOR de los troncos, que quedan en el blanco puro del papel; dejar secar por completo.
3. Segunda capa en negativo: con una mezcla más oscura de ultramar y ocre, pintar de nuevo el fondo entre los troncos, esta vez dejando sin definir algún tramo de contorno —bordes perdidos— para que los árboles se fundan levemente con la distancia.
4. Tercera capa: oscurecer aún más solo las zonas entre los troncos del segundo plano, empujándolos hacia atrás; el contraste creciente adelanta los del primero.
5. Troncos: veladuras grises tenues en el costado en sombra de cada tronco, respetando el blanco en el lado de la luz.
6. Marcas características: con la punta del pincel o un palito, trazos horizontales oscuros e irregulares sobre los troncos; reforzar alguna grieta pintando en negativo alrededor de una astilla blanca.
7. Textura final: rascar suavemente los troncos con la cuchilla para recuperar chispas de blanco, y arrastrar el canto de la espátula con pintura en movimientos cortos y laterales en la base, como hace Blockley con sus abedules.
8. Ramas finas con el pincel del 1 o un palito mojado en pintura; hierba a pincel seco en la base y, si se quiere, un salpicado contenido de masking previo que ya se habrá retirado.

Criterio de logro: *Un bosque entero pintado sin pintar ni un solo tronco: la prueba definitiva de que el fondo construye la figura y de que el blanco del papel, bien defendido, es la luz más brillante del cuadro.*

EN SÍNTESIS

El blanco del papel es el único blanco: toda la técnica de este capítulo son caminos distintos para defenderlo —evitar, proteger, recuperar, rodear.

La reserva directa es la más viva y la que más planifica; la goma líquida la mecaniza y libera el pulso; la cera y la cinta resuelven casos concretos e irreversibles.

Absorber sobre húmedo crea formas por sustracción; rehumedecer sobre seco rescata cuadros; rascar devuelve las chispas finales.

La pintura en negativo —el fondo que talla la figura— es la síntesis de todo el capítulo y el entrenamiento de mirada más rentable del currículum.

Técnica	Nivel	Fuentes
Reserva directa (pintar alrededor)	1	Senarmont; Parramón; Newton
Reserva con cera	1	Parramón; Blockley; Camilo
Cinta adhesiva y plantillas	1	Barnes-Mellish; Camilo; Parramón
Enmascarado con goma líquida	2	Parramón; Blockley; Barnes-Mellish
Abrir blancos sobre húmedo	1	Parramón; Luján; Barnes-Mellish
Abrir blancos sobre seco (lejía)	2	Parramón; Senarmont
Rascar y arrancar	2	Parramón; Senarmont; Blockley
Pintura en negativo	2	Barnes-Mellish; Ann Blockley; Scheinberger

Tabla 4. Técnicas de reserva y negativo del capítulo.

CAPÍTULO 5

Color: rueda, mezclas y paletas limitadas

El color en acuarela se aprende en tres movimientos: entender la rueda, conocer a cada pigmento como a un individuo con su carácter propio, y atreverse a pintar con muy pocos colores. Este capítulo une la teoría clásica de Parramón y Senarmont con el sistema moderno de Hazel Soan, y demuestra en ejercicios que una paleta de dos a cuatro colores no empobrece el cuadro: lo armoniza.

Parramón abre su tratado con la física: Newton demostró que la luz blanca contiene el espectro; Young y Helmholtz explicaron la visión retiniana. La consecuencia práctica para el pintor es doble. Primera: los primarios de la luz y los primarios del pigmento no son los mismos —los secundarios-luz son precisamente los primarios-pigmento— y su mezcla, en vez de sumar luz, la sustrae. Segunda: con solo tres primarios-pigmento más el blanco del papel se pueden pintar todos los colores de la naturaleza, y el negro no se compra: se mezcla. Todo lo demás de este capítulo son consecuencias de esas dos ideas.

5.1 La rueda del color: primarios, secundarios y terciarios

La rueda cromática de doce porciones es el mapa del territorio. Los primarios —amarillo, rojo y azul en versión pigmento— ocupan un triángulo; los secundarios se obtienen mezclando los primarios por parejas; los terciarios, mezclando cada primario con el secundario vecino. Soan añade la vuelta de tuerca que transforma el mapa en herramienta: pintar el círculo con una versión cálida y una fría de cada primario, seis colores base que permiten predecir cualquier mezcla y su temperatura antes de mojar el pincel.

El círculo cromático propio

Nivel 1 · Iniciación · color · Según: Parramón; Soan; Senarmont

Construir y memorizar la rueda de doce porciones —con versión cálida y fría de cada primario en la variante de Soan— para predecir mezclas, contrastes y complementarios.

Procedimiento

1. Dividir un círculo en doce porciones con regla y lápiz.
2. Situar los primarios en el triángulo de los primarios: un amarillo, un carmín y un azul (Parramón recomienda amarillo de cadmio medio, carmín de garanza y azul de Prusia).
3. Obtener cada secundario mezclando en la paleta los primarios por parejas y situarlo entre sus dos padres.
4. Obtener los terciarios mezclando cada primario con el secundario vecino.
5. Versión Soan: repetir la rueda con seis colores —ultramar y azul de Prusia, amarillo indio y aureolina, rojo de cadmio y rojo rubí— para ver la rueda cálida y fría a la vez.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Consultar la rueda mentalmente antes de emparejar colores: los opuestos se intensifican mutuamente (Soan).

Sin este ejercicio se acaba probando colores al azar; con él, la paleta se elige (Soan).

Nombrar cada criterio al analizar un color: tinte, tono, valor, intensidad, tonalidad (Senarmont).

Rueda de doce porciones

Nivel 1 · Iniciación · 40 min · Según: Parramón

Objetivo: Interiorizar la derivación de secundarios y terciarios desde los propios primarios.

Materiales: Papel, regla, compás, los tres primarios elegidos; pincel.

Desarrollo

1. Segmentar el círculo en doce porciones iguales.
2. Colocar los tres primarios en el triángulo de partida.
3. Mezclar por parejas y colocar los tres secundarios.
4. Mezclar cada primario con el secundario vecino y completar los seis terciarios.
5. Dejar junto a la paleta el resultado como consulta permanente; repetir con otros tres primarios para comparar ruedas.

Criterio de logro: *Ya no buscas colores: los derivas, y sabes de antemano si una mezcla saldrá limpia o agrisada.*

5.2 Mezclas físicas y mezclas ópticas

Hay dos maneras de juntar dos colores y no dan el mismo resultado. La mezcla física —revolver los pigmentos en la paleta— produce un color estable y predecible, cuyo riesgo es el barro cuando se acumulan pigmentos. La mezcla óptica —superponer una veladura transparente sobre un color seco— produce un tercer color iluminado desde abajo, como vimos en el capítulo de lavados. Soan lo formula con precisión: la capa fina de un amarillo sobre un rojo resulta más vibrante que la mezcla de ambos en la paleta; Carbonetti añade que en la veladura no hay dos colores sino tres —el primero, el segundo y el combinado— con la luz del papel atravesándolos.

Mezcla física y mezcla óptica (veladura)

Nivel 2 · Intermedio · color · Según: Soan; Guía Completa; Carbonetti

Dos caminos para obtener un color compuesto: revolver en la paleta o superponer transparentes sobre seco y dejar que el ojo sume.

Procedimiento

1. Mezcla física: revolver ambos pigmentos en la paleta hasta la proporción buscada y probar SIEMPRE en un retal de papel del mismo gramaje sujeto junto al cuadro, como hacía Fortuny (Parramón).
2. Mezcla óptica: aplicar el primer color y esperar secado total; tender encima el segundo muy diluido, sin repasar.
3. Comparar ambas vías con la misma pareja de colores: la superposición conserva más luminosidad; la mezcla da más control y uniformidad.

4. Elegir según la necesidad: limpieza y profundidad, óptica; precisión de matiz, física.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Pintar del color directo del tubo sin probar es arriesgado: si el color es intenso no hay vuelta atrás (Parramón).

La veladura como dispositivo de rescate: una veladura húmeda global de dos colores revive cuadros perdidos (Carbonetti).

El color de la paleta nunca es el del papel: la prueba en retal no es opcional (Senarmont).

Las propiedades del pigmento

Nivel 2 · Intermedio · color · Según: Soan

Cada color es un individuo: matiz, tono, transparencia, teñido, granulación y sesgo de temperatura. Conocer esas propiedades decide qué pigmento entra en cada mezcla y en cada paleta.

Procedimiento

1. Test de transparencia: enjuagar el pincel cargado en un vaso; si el agua queda clara, el pigmento es transparente; si queda turbia, opaco.
2. Leer los símbolos del tubo —cuadrado lleno o vacío, triángulo de teñido— antes de comprar.
3. Observar el tono máximo de cada color concentrado: azules, pardos y violetas alcanzan gran profundidad; los amarillos tienen un rango estrecho y nunca oscurecen; los rojos quedan a medio camino.
4. Distinguir teñidores —anclan al papel y permiten velar encima sin riesgo— de colores levantables, que se borran y ajustan incluso secos: la red de seguridad del principiante.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Los transparentes alcanzan negros puros y limpios; los opacos limitan los oscuros y valen para atmósferas suaves y grises polvorientos.

Los colores levantables permiten pintar con audacia sin error permanente, pero pueden sangrar si se sobrecapan en húmedo.

Elegir pigmento por propiedad, no solo por matiz: para moteados de difusión lenta, opacos; para negros profundos, transparentes.

En la línea de Hazel Soan: cuando la sombra pide hondura, los pigmentos transparentes son los aliados; cuando conviene que respire apagada, son los opacos los que trabajan a tu favor.

Rejilla de color de seis primarios

Nivel 2 · Intermedio · 30 min · Según: Soan

Objetivo: Internalizar las diferencias —a veces sutiles— entre mezclas similares según la temperatura de cada primario.

Materiales: Los seis colores base: ultramar y azul de Prusia; amarillo indio y aureolina; rojo de cadmio y rojo rubí.

Desarrollo

1. Trazar una rejilla con los seis colores en filas y columnas.
2. Mezclar cada pareja y pintar el casillero de intersección.
3. Comparar casilleros vecinos: observar cuán sutiles son las diferencias de brillo o apagado entre un verde y otro, un naranja y otro.
4. Al terminar, mirar el agua del enjuague: esa sopa parda es la demostración física de por qué demasiados pigmentos agrisan.

Criterio de logro: *Dejas de comprar colores para empezar a elegirlos: cada casillero es un argumento a favor de la paleta limitada.*

5.3 Temperatura del color y de las sombras

Los colores son fríos o cálidos de forma relativa, los unos respecto a los otros (Senarmont): ese termómetro invisible gobierna tres decisiones a la vez: el brillo de cada mezcla, la profundidad del cuadro y el color de las sombras. La regla de mezclas de Soan es la más rentable del capítulo: el sesgo de temperatura de los dos componentes decide el resultado —verde brillante exige azul frío y amarillo frío; violeta limpio exige rojo frío y azul cálido; y un rojo cálido con un azul frío no dan violeta, dan marrones y negros—. La regla espacial de Senarmont corre paralela: los cálidos avanzan, los fríos retroceden.

El sesgo de temperatura en las mezclas

Nivel 2 · Intermedio · color · Según: Soan; Senarmont

Cada pigmento vira hacia lo cálido o hacia lo frío; emparejar sesgos conscientemente decide si una mezcla sale brillante o agrisada.

Procedimiento

1. Identificar el sesgo de cada primario de la paleta: ¿ese azul vira al violeta o al verde? ¿Ese rojo al naranja o al carmín?
2. Para un secundario brillante, emparejar colores que compartan dirección: azul frío + amarillo frío = verde vivo; rojo cálido + amarillo cálido = naranja radiante; rojo frío + azul cálido = violeta puro.
3. Para neutros naturales, cruzar temperaturas deliberadamente: rojo cálido + azul frío = grises, pardos y negros deliciosos.
4. Ensayo comparativo: un mismo azul de sombra con tres amarillos distintos —aureolina, amarillo indio, ocre— y observar los tres verdes y las tres sombras resultantes (Soan).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Elegir el azul de la paleta por el verde del paisaje, no por igualar el cielo (Soan).

Variar la proporción de la pareja dentro del mismo cuadro: un verde al 70-30 y otro al 30-70 son dos colores distintos.

La temperatura es relativa: junto a un azul, el gris parece cálido; junto a un rojo, frío (Senarmont, Albers).

Sombras frías y sombras cálidas

Nivel 2 · Intermedio · color · Según: Senarmont; Parramón; Barnes-Mellish

Sistema de temperatura para modelar y dar profundidad: luz cálida produce sombras frías y viceversa; los cálidos acercan y los fríos alejan.

Procedimiento

1. Fijar la dirección de la luz —de izquierda a derecha y de arriba abajo, como la lectura (Senarmont)— y su temperatura.

2. Aplicar la regla de Leonardo: una luz cálida da sombras frías y viceversa; luz de norte o interior, sombra cálida; sol directo, sombra fría.
3. Construir la distancia por planos: primer plano en cálidos y oscuros —amarillos, ocres, rojos—; segundo plano en verdes y azules semitonos; fondo en azules, violetas y grises desvaídos (Senarmont).
4. Elegir el tratamiento del color de las sombras entre las tres escuelas históricas (Parramón): azul en toda oscuridad (impresionistas), color propio del objeto en tono más oscuro (tradición desde el siglo XVI), o complementario del color propio.
5. Unificar con gradación cálido-frío cuando la distancia manda (Barnes-Mellish).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Cuanto más brillante la fuente de luz, más claras las sombras (Barnes-Mellish).

Las sombras con pigmentos transparentes —siena y violeta, por ejemplo— resultan luminosas; el gris comprado, muerto (Barnes-Mellish).

Decolorar, desenfocar y enfriar con la distancia: la perspectiva aérea es ante todo una ley de temperatura.

Monocromo de valores con un solo color

Nivel 1 · Iniciación · 60 min · Según: Newton; Barnes-Mellish

Objetivo: Entrenar el ojo en el valor tonal —oscuro y claro— sin la distracción del color, base de todo lo que sigue.

Materiales: Sepia (el más apropiado), sombra tostada para tono cálido o azul para escenas nocturnas; papel; pinceles planos y redondos; motivo simple con luz lateral marcada.

Desarrollo

1. Elegir el color y preparar toda la serie de diluciones antes de empezar: de casi negro a casi agua.

2. Pintar el motivo completo usando solo variaciones de dilución, de claro a oscuro, dejando el blanco del papel en las luces.

3. Mirar el trabajo con los ojos entreabiertos para apreciar el contraste: cuanto más cerrados, mejor se lee el valor (Newton).

4. Terminar con los tonos más oscuros en el primer plano y las sombras.

5. Como verificación, hacer una foto en blanco y negro y comparar el equilibrio de masas.

Criterio de logro: *Separes valor de color: comprendes que el cuadro funciona en valores y se embellece con el color, no al revés.*

5.4 Complementarios y contraste simultáneo

Los complementarios del artista —amarillo y azul intenso, púrpura y verde, cian y rojo, en pares simplificados amarillo-violeta, azul-naranja, rojo-verde— dan el máximo contraste del círculo. Pero la verdadera lección es óptica, y la firmó Chevreul en 1839: un color resulta más claro o más oscuro según el tono o color que lo rodea, y cada color arroja sobre su vecino su propio complementario. Parramón propone verificarlo tapando con papeles blancos una franja gris uniforme tendida sobre un degradado: la franja no era uniforme en tu percepción, aunque sí en el papel. Senarmont recuerda el caso escolar: el mismo violeta sobre distintos amarillos de los girasoles de Van Gogh parece un violeta distinto en cada flor.

Complementarios y contraste simultáneo

Nivel 2 · Intermedio · color · Según: Parramón; Senarmont; Soan

Usar los opuestos de la rueda para máximo contraste, gamas quebradas y neutralizaciones, sabiendo que la yuxtaposición modifica lo que el ojo percibe de cada color.

Procedimiento

1. Verificar la ley de Chevreul con la franja gris sobre degradado, tapando zonas con papeles blancos (Parramón).

2. Explotar la inducción: para avivar un cielo azul, calentar el paisaje con naranjas; para brillar un amarillo, rodearlo de un azul que vire a violeta (Soan).
3. Pintar cuadros de dos colores con opuestos: juntos contienen los tres primarios, y su escala de mezclas regala grises, pardos y negros con armonía automática (Soan).
4. Mejores parejas por rango tonal: amarillo-violeta (más rango) y azul-naranja (negro puro); rojo-verde da vibración óptica pero negro difícil.
5. Quebrar estridencias: un toque del complementario apaga y enriquece a la vez.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Usar el contraste, no pelearlo: si el fondo modifica tu color, que lo modifique a favor (Senarmont).

La yuxtaposición de un mismo color en dos tonalidades exalta ambos: el claro parece más claro y el oscuro más oscuro (Parramón).

Casi-opuestos también sirven: ultramar y siena tostada producen los grises y negros más rápidos y amables (Soan).

En la línea de Delacroix: ningún color vive aislado — el fondo siempre le contagia una parte de su opuesto, y esa inducción altera lo que el ojo cree estar viendo.

Escalera de mezclas complementarias

Nivel 1 · Iniciación · 25 min · Según: Soan; Parramón

Objetivo: Recorrer la escala completa de una pareja de opuestos —de un puro al otro puro pasando por el neutro— y comprobar que los complementarios contienen los tres primarios.

Materiales: Una pareja complementaria (azul de ultramar y naranja, o amarillo y violeta); papel dividido en bandas; pincel.

Desarrollo

1. Tender la primera banda con el primer color puro y la última con el segundo puro.
2. Ir llenando las bandas intermedias mezclando proporciones crecientes del segundo color: 90-10, 75-25, 60-40...
3. Localizar la banda central donde la mezcla se iguala: ese gris o pardo neutro es el punto de encuentro de los tres primarios.
4. Repetir la escala variando la proporción de agua para ver cómo el neutro se vuelve más claro o más oscuro sin dejar de ser neutro.
5. Pintar una forma simple —una hoja, un círculo— usando solo tres puntos de la escala: un puro, el neutro y el otro puro.

Criterio de logro: *Posees la escala de grises vivos más elegante del medio: la que sale de tus propios colores y no del tubo de negro.*

5.5 La paleta limitada

Newton pinta un cuadro entero con siena natural, rojo claro y azul de ultramar y confiesa que esos tres colores se usan en casi todas sus acuarelas. Soan convierte la observación en sistema: elegir una versión de azul, una de amarillo y una de rojo —en ese orden mental— y verificar si bastan. Parramón diseña la progresión pedagógica completa: bodegón con dos colores, luego tres, luego el muestrario de cuarenta y ocho tonos, y solo al final la paleta completa. La conclusión de los tres es idéntica: la paleta limitada no restringe, libera.

En la línea de Newton: aunque el estuche llegue a reunir ocho pigmentos o más, la parte del león del cuadro —casi todo él— seguirá saliendo de tres o cuatro elegidos; los demás son invitados ocasionales.

La paleta limitada y el pensamiento en tres colores

Nivel 2 · Intermedio · color · Según: Soan; Newton; Parramón

Pintar con dos a cuatro colores elegidos como versión de azul, amarillo y rojo, garantizando por diseño la armonía, los negros limpios y la velocidad de decisión.

Procedimiento

1. Observar el motivo: qué rango de matices pide y cuál es la naturaleza de su tono más oscuro.

2. Elegir en orden: primero el azul —el que dé la profundidad de sombra y el color local dominante—, luego el amarillo —el que case con el azul si hay verdes—, y por último el rojo o una tierra que haga de rojo (Soan).
3. Verificar mentalmente las mezclas por pares y el negro resultante; con duda, probar en la paleta.
4. Progresión de estudio (Parramón): bodegón con dos colores y el blanco del papel; paisaje con tres; muestrarios de mezcla; solo entonces, paleta completa.
5. Las tierras cuentan como primarios encubiertos: si la siena tostada es el color más cálido del cuadro, ES el rojo; si la siena natural es el más claro, ES el amarillo (Soan).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No perseguir igualar cada color del motivo, sino que el conjunto funcione: el arte de la aproximación (Soan).

Si un color local domina —los limones, una camiseta rosa—, elegir ese primero y ajustar el resto alrededor (Soan).

Con pocos colores hay menos variables que confundan al ojo: por eso menos colores parecen más coloridos.

Mezclar verdes por temperatura

Nivel 2 · Intermedio · color · Según: Soan; Ann Blockley; Barnes-Mellish

No comprar verdes: emparejar azules y amarillos según su temperatura para obtener todo el repertorio, del verde joya al verde de follaje apagado.

Procedimiento

1. Emparejar azul frío con amarillo frío para verdes brillantes y limpios; ambos cálidos para verdes naturales y apagados (Soan).
2. Variar la proporción dentro del cuadro: la variedad de verdes nace de las proporciones, no de tubos nuevos.
3. Sombrear y enriquecer los verdes con el rojo de la paleta —su complementario— en vez de añadir negro (Soan, Barnes-Mellish).

4. Acentuar con complementarios: toques de rojo, malva o franjas rosas animan una masa verde (Ann Blockley).
5. Un verde comercial entra solo si aporta algo que la mezcla no da, como un verde de batea ocasional.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

En paisaje, elegir el azul por el verde dominante del terreno, no por igualar el cielo (Soan).

Incluso un toque de verde en el cielo puede funcionar como elemento sorpresa si la masa verde lo pide (Ann Blockley).

El verde de mezcla en papel, con el jarrón de agua cambiado, es siempre más vivo que el verde arrastrado de la paleta sucia.

Tabla de verdes de Soan

Nivel 1 · Iniciación · 30 min · Según: Soan

Objetivo: Ver con los propios ojos cómo la temperatura del amarillo decide el carácter del verde, y cómo el verde modera la sombra azul.

Materiales: Tres hojas o tres bandas de papel; un azul fijo (ultramar); tres amarillos: uno frío brillante, uno natural cálido y un ocre.

Desarrollo

1. Pintar la misma silueta simple —una forma de hoja grande, o la silueta azul de una garza como en la demo original— en las tres bandas, con el azul puro.
2. Mezclar el azul con el primer amarillo y pintar el fondo alrededor de la silueta en negativo, solapando el verde sobre la zona azul.
3. Repetir con el segundo amarillo en la segunda banda y con el ocre en la tercera.
4. Comparar en seco: el verde brillante, el verde natural y el verde apagado que agrisa la sombra.
5. Añadir en las tres un toque del mismo complementario y observar cómo se enriquecen por igual.

Criterio de logro: *Dejas de preguntarte qué verde comprar: sabes fabricar el verde exacto eligiendo la temperatura de sus padres.*

Neutralizar: grises vivos y negros de mezcla

Nivel 3 · Avanzado · color · Según: Soan; Parramón; Senarmont

Quebrar la estridez con complementarios y construir grises y negros con mezclas de pocos pigmentos: el vocabulario de los neutros luminosos.

Procedimiento

1. Los tres primarios en clave débil dan gris; en clave intensa, negro (Parramón).
2. Recetas de negro eficiente (Soan): ultramar y siena tostada —levantable y transparente—; sepia e índigo —instantáneo, casi opaco—; rojo de cadmio y azul de Prusia —opuestos casi exactos—.
3. Grises de Payne o de mezcla azul-rojo-amarillo para crear los pasos y transiciones entre colores de la escena (Senarmont).
4. Para grandes extensiones de oscuro, elegir colores ya oscuros: se mezcla rápido y con menos pigmento.
5. Veladura general tenue de ocre y ultramar para armonizar el cuadro entero, romper el blanco del papel y evitar errores de contraste simultáneo (Parramón).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El negro es relativo: en el cuadro, un gris profundo parece negro (Soan).

No mezclar sepia ni índigo con otros colores: muerden las mezclas; reservarlos para monocromos y siluetas (Soan).

Los neutros de mezcla en el propio papel son más vivos que cualquier gris comprado.

Evitar el barro

Nivel 1 · Iniciación · color · Según: Soan; Camilo; Carbonetti

La mezcla de muchos pigmentos tiende al gris pardo apagado: el barro. Se evita imponiendo límites al número de pigmentos y de manipulaciones.

Procedimiento

1. Mantener el mínimo de pigmentos por mezcla: máximo tres, contando también los que ya hay en capas inferiores.

2. Usar secundarios de un solo pigmento como atajo, y tierras —siempre de un solo pigmento— sin miedo (Soan).
3. No mezclar más de dos colores en mojado sobre mojado (Camilo).
4. No agitar ni restregar el papel, y no sobrecapar antes de que seque la capa previa: el barro también nace del pincel que insiste (Carbonetti, Soan).
5. Si una mezcla se apaga, contar cuántos pigmentos intervienen: casi siempre son demasiados.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La paleta limitada elimina el barro de raíz: no puede haber barro donde no hay exceso.

El vaso de enjuague es la lección permanente: esa agua parda es el destino de toda mezcla sin límite (Soan).

El color húmedo se ve más oscuro y más potente de lo que seca: juzgar en seco antes de remediar.

En la línea de Rood: cada pigmento que entra en una mezcla la empuja, peldaño a peldaño, hacia el pardo neutro — revolver de más es fabricar gris a plazos.

Bodegón con dos colores

Nivel 2 · Intermedio · 60 min · Según: Parramón

Objetivo: Adquirir experiencia en armonizar, matizar, degradar y mezclar dentro de una paleta mínima: dos colores y el blanco del papel.

Materiales: Rojo inglés claro y azul ultramar; papel; pincel; naturaleza muerta simple de tres o cuatro objetos.

Desarrollo

1. Elaborar primero, en una tira aparte, toda la gama posible de mezclas de los dos colores, del azul puro al rojo puro.

2. Observar que la mezcla en partes iguales produce el negro de la pareja: ese es el oscuro del cuadro.

3. Pintar el bodegón usando únicamente esa gama, el blanco del papel y el negro de mezcla.

4. Reservar el blanco del papel para las luces máximas, como corresponde al sistema aprendido.

5. Repetir el mismo bodegón con otra pareja de opuestos y comparar el carácter de cada versión.

Criterio de logro: *Compruebas que dos colores bien elegidos pintan un cuadro entero con armonía automática: la prueba definitiva a favor de la paleta limitada.*

EN SÍNTESIS

La rueda propia —con versión cálida y fría de cada primario— convierte la mezcla de accidente en decisión.

Cada pigmento es un individuo: transparencia, teñido, tono máximo y sesgo de temperatura deciden su papel en la paleta.

La temperatura gobierna el brillo de las mezclas, la profundidad de la escena y el color de las sombras: luz cálida, sombras frías, y viceversa.

Los complementarios dan contraste, grises vivos y negros de mezcla; el contraste simultáneo de Chevreul trabaja a tu favor si lo conoces.

La paleta limitada —dos a cuatro colores, máximo tres pigmentos por mezcla— es la vacuna contra el barro y la mejor escuela de armonía.

Técnica	Nivel	Fuentes
El círculo cromático propio	1	Parramón; Soan; Senarmont
Mezcla física y mezcla óptica	2	Soan; Guía Completa; Carbonetti
Las propiedades del pigmento	2	Soan
El sesgo de temperatura en las mezclas	2	Soan; Senarmont
Sombras frías y sombras cálidas	2	Senarmont; Parramón; Barnes-Mellish
Complementarios y contraste simultáneo	2	Parramón; Senarmont; Soan

Técnica	Nivel	Fuentes
La paleta limitada y los tres colores	2	Soan; Newton; Parramón
Mezclar verdes por temperatura	2	Soan; Ann Blockley; Barnes-Mellish
Neutralizar: grises vivos y negros	3	Soan; Parramón; Senarmont
Evitar el barro	1	Soan; Camilo; Carbonetti

Tabla 5. Técnicas de color del capítulo.

CAPÍTULO 6

Valores, composición y el plan de la pintura

El color impresiona, pero el tono convence: la estructura profunda de una pintura es su escala de valores. Este capítulo reúne el entrenamiento tonal, las leyes de la composición y el orden de trabajo que convierten una mancha agradable en una pintura que se sostiene.

Todos los maestros recopilados en este libro coinciden en un diagnóstico: el principiante se enamora del color y descuida el valor, y ese es el origen de casi todas las pinturas blandas. La enciclopedia DK lo dice sin rodeos: el tono es lo que da forma, estructura, impacto y ánimo, y el detalle va muy detrás. Hazel Soan demuestra que con dos colores bien elegidos se pinta cualquier género, porque lo único que decides de verdad es el tono. Y Barnes-Mellish corrige el malentendido más extendido: las acuarelas fluidas que parecen improvisadas se planifican, en realidad, con meticulosidad. La frescura no es lo contrario del plan: es su premio.

6.1 El tono manda: ver en valores antes que en color

El valor (o tono) es el grado de claridad u oscuridad de una zona, con independencia de su matiz. Una pintura puede sobrevivir con colores inventados si sus valores son correctos; lo contrario no ocurre nunca. El entrenamiento tiene tres pasos acumulativos: aprender a ver las masas entrecerrando los ojos, reducirlas a dos o tres bandas, y comprobarlo todo en monocromo antes de confiar en el color. El error típico, advierte DK, es engancharse con el matiz y olvidar el valor: el ojo novato pregunta «¿de qué color es?» cuando debería preguntar «¿qué tan oscuro es?».

La escala de valores y la mirada entrecerrada

Nivel 1 · Iniciación · valores/tono · Según: DK; Soan; Scheinberger

El procedimiento más barato y más rentable de todo el oficio: entrecerrar los ojos ante el motivo para colapsar el detalle y ver solo masas de luz y sombra, y compararlas después con una escala de valores pintada por uno mismo.

Procedimiento

1. Ante el motivo, entrecerrar los ojos hasta que el detalle desaparezca: solo quedan la forma básica, la perspectiva y las manchas de luz y sombra decisivas.
2. Pintar una escala de referencia con un solo pigmento oscuro (sepia, índigo, neutral tint): del agua casi pura al casi negro, en cuatro o cinco pasos.
3. Asignar a cada zona del motivo un número de la escala antes de mezclar color alguno: tres o cuatro valores bastan para describir cualquier forma.
4. Comprobar la luz: luz dura da tonos dramáticos y sombras proyectadas oscuras; luz difusa da tonos próximos y calma.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El error típico es engancharse con el matiz y olvidar el valor (DK).

Cada pigmento tiene un rango tonal propio: azules, pardos y violetas alcanzan gran profundidad; los amarillos apenas oscurecen; los rojos quedan a medio camino (Soan).

La acuarela seca más clara de lo que se ve húmeda: decide el tono un punto por encima de lo que te conforta (DK; Soan).

Empezar un retrato por los detalles (ojos, boca) hace perder las proporciones del conjunto; la mirada entrecerrada evita trabajar con lupa (Scheinberger).

El estudio tonal previo

Nivel 1 · Iniciación · valores/tono · Según: DK; Carbonetti

Un esbozo rápido, de pocas formas tonales grandes, que sirve de mapa antes de pintar: el esqueleto claro/medio/oscuro del cuadro, aprobado o corregido en dos minutos y sin coste de papel.

Procedimiento

1. Observar el motivo: dirección de la luz, contraste y composición.

2. Dibujar una caja del tamaño de la palma de la mano en la proporción del formato final.
3. Bloquear las masas grandes con líneas amplias y rellenar tres valores simples: claro (papel), medio y oscuro, dibujando las formas tonales conectadas aunque crucen los bordes de los objetos.
4. Preguntarse, en la formulación de Carbonetti, «¿se siente bien?»: si el esquema funciona en abstracto, el cuadro final funcionará.
5. Transferir al formato final con dibujo ligero (2B o más blando, sin sombrear, sin abollar el papel) y pintar siguiendo el estudio.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

De un solo boceto se aprende más que de cien fotografías: la foto no filtra qué te interesó ni indica profundidad (DK).

Un cuadro debe funcionar en abstracto antes de funcionar en realista (Carbonetti).

Dejar garabatos es mejor que borrar: la goma lastima la superficie del papel (DK).

Las dos bandas: luz contra sombra

Nivel 2 · Intermedio · valores/tono · Según: Scheinberger; DK; Carbonetti

La reducción tonal de Scheinberger: asignar todos los valores a solo dos bandos, luz o sombra, suprimiendo deliberadamente los valores medios para lograr la máxima tridimensionalidad.

Procedimiento

1. Mirar el motivo con los ojos entornados.
2. Clasificar cada zona en luz o en sombra, sin término medio.
3. Pintar las oscuras con audacia y dejar las claras sin tocar: papel blanco o mancha clara.
4. Añadir transiciones y valores medios solo donde sean estrictamente necesarios.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Exagerar un poco no está de más: las imágenes necesitan contrastes, como la música necesita alturas y bajos, para generar tridimensionalidad creíble (Scheinberger).

Solo una superficie del tamaño de la palma de la mano tolera el mismo valor sin cambio; las extensiones mayores se tragan la energía del cuadro (Carbonetti).

Retrocede y oscurece: los valores medios sin romper son la firma de la pintura tímida (Carbonetti).

El monocromo como entrenamiento

Nivel 2 · Intermedio · valores/tono · Según: DK; Senarmont

Pintar en un solo color (sepia, índigo, neutral tint, sanguina) para forzar el pensamiento tonal: sin matiz que salvar, la estructura de valores queda desnuda y se corrige.

Procedimiento

1. Convertir el motivo a escala de grises: identificar la banda clara, la media, la oscura y el negro.
2. Primer lavado en el valor medio, dejando el blanco del papel como luces; fundir colores distintos si son igual de claros.
3. Segundo lavado cubriendo todo salvo claros y medios.
4. Tercer lavado solo en las zonas más oscuras, casi sin agua.
5. Si el tono no basta, esperar el secado y repetir la capa: la luz circula por superposición.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Pensar solo en color produce imágenes planas; el monocromo revela la importancia de las formas tonales grandes frente al detalle (DK).

El claroscuro clásico con sepia o sanguina sigue el mismo principio: repasar contornos, pintar el fondo evitando la figura y construir capa a capa (Senarmont).

Los colores de una sombra pueden ser varios, siempre que compartan valor tonal (DK).

En la línea de la enciclopedia DK: el contraste de valores es el recurso más contundente que tiene el pintor, y el detalle, con toda su seducción, ocupa un puesto muy secundario en esa jerarquía.

PRINCIPIO CLAVE

El blanco del papel es el valor más claro de la escala: no existe pintura más luminosa que el papel sin tocar.

Tres o cuatro valores bastan para describir cualquier forma; dos bandas (luz y sombra) enseñan más que cien matices.

El tono es relativo al entorno: una misma mancha parece clara u oscura según lo que la rodee; juzga siempre en contexto.

Estudio tonal de tres manchas

Nivel 1 · Iniciación · 20 min · Según: DK; Scheinberger; Carbonetti

Objetivo: Traducir cualquier motivo a un esquema de tres valores antes de tocar el color.

Materiales: Cuaderno o papel de acuarela; lápiz 2B; un pigmento oscuro (sepia, índigo o neutral tint); pincel medio.

Desarrollo

1. Elegir un motivo o una fotografía y mirarlo entrecerrando los ojos hasta que el detalle desaparezca.
2. Dibujar una caja del tamaño de la palma en la proporción del formato final.
3. Bloquear las masas grandes con líneas amplias y rellenar solo tres valores: claro (papel), medio y oscuro.
4. Dibujar las formas tonales conectadas aunque crucen los bordes de los objetos: olvida las cosas, pinta manchas.
5. Preguntarse «¿se siente bien?»; si la respuesta es no, repetir con otra variante del mismo motivo.

Criterio de logro: *El estudio se lee con claridad a dos metros de distancia y distingue sin duda las tres bandas.*

Notan de dos valores: luz contra sombra

Nivel 1 · Iniciación · 25 min · Según: Scheinberger; Carbonetti

Objetivo: Forzar la decisión luz/sombra suprimiendo por completo los valores medios.

Materiales: Tres o cuatro recortes de papel pequeños; tinta, sepia o un azul oscuro; pincel ancho.

Desarrollo

1. Elegir un motivo con luz clara y direccional (una ventana, un árbol a contraluz).
2. En cada recorte, pintar solo las zonas de sombra en un valor oscuro único, dejando toda la luz como papel blanco.
3. Ante la duda, asignar la zona a la sombra: la exageración deliberada es parte del entrenamiento.
4. Repetir en tres versiones variando el tamaño y la distribución de las masas oscuras.

Criterio de logro: *Las versiones muestran volumen creíble sin un solo valor intermedio.*

Monocromo de una fotografía

Nivel 2 · Intermedio · 45 min · Según: DK; Soan

Objetivo: Pintar un motivo completo pensando exclusivamente en tono.

Materiales: Fotografía propia convertida a blanco y negro; sepia, índigo o neutral tint; papel de acuarela y pinceles habituales.

Desarrollo

1. Analizar la foto en gris y señalar las cuatro bandas: claro, medio, oscuro y negro.
2. Primer lavado en el valor medio dejando el blanco del papel como luces.
3. Seco el lavado, segundo lavado pasando por todo salvo claros y medios.
4. Tercer lavado solo en las zonas más oscuras, con pintura casi sin agua.
5. Dejar reposar y comparar con la foto en gris: ajustar únicamente donde el esquema falle.

Criterio de logro: *La pintura traduce la fotografía a tres o cuatro valores reconocibles y mantiene vivos los blancos planificados.*

6.2 Composición y edición: el andamiaje invisible

La composición se puede aprender, y conviene: una vista aburrida con composición fuerte gana a un paisaje hermoso mal compuesto. Carbonetti la llama bloqueo y la compara con el director de teatro que posiciona a los actores antes de los diálogos: pocas formas mayores, dibujadas a lápiz muy ligero, y los detalles caen después solos en su sitio. Las herramientas son pocas y viejas: los tercios, las letras de alfabeto, el foco en el punto de máximo contraste y el valor de la puerta de la armonía para quien quiera afinar el formato.

Componer con tercios, formatos y formas de alfabeto

Nivel 1 · Iniciación · composición · Según: DK; Senarmont; Carbonetti

El sistema de estructuración de superficie: dividir el rectángulo en tercios para colocar el tema, comprobar los tres planos de profundidad y conectar las masas principales en una letra oculta (L, V, Z, C, T, S) que guía el ojo.

Procedimiento

1. Trazar, mentalmente o a lápiz muy suave, las líneas de los tercios: el centro de interés vive en una intersección, nunca en el centro geométrico.
2. Comprobar que el cuadro tiene fondo, plano medio y primer plano: toda pintura los necesita.
3. Conectar las formas principales en una letra: arroyo, camino y montaña forman una Z; un valle entre montañas, una V; para figuras, trazar la S y colocar los cuerpos sobre ella variando alturas.
4. Elegir formato con geometría clásica si se busca refinamiento: en el sistema del cuadrado romano, la «puerta de la armonía» (largo del rectángulo igual a la diagonal del cuadrado interior) sitúa el eje del tema principal desplazado del centro.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Poner el tema justo en el centro crea una simetría molesta: desplaza el eje (Senarmont).

Colores, tonos y formas, no solo objetos, también conducen el ojo (DK).

Un árbol precioso en el lugar equivocado dirige la mirada lejos del foco y hunde la obra (Carbonetti).

El foco: contraste máximo y camino de la mirada

Nivel 2 · Intermedio · composición · Según: Barnes-Mellish; DK

El punto donde confluyen el tono más claro y el más oscuro marca el foco de la pintura. Barnes-Mellish lo convierte en regla de taller: decidir el foco antes de pintar y reservarle el contraste máximo; el resto del cuadro trabaja con contrastes menores.

Procedimiento

1. Decidir el centro de interés antes de la primera pincelada y no cambiar de camino a mitad de cuadro (DK).
2. Reservar el contraste máximo (claro y oscuro juntos) para ese punto; enmarcarlo con tonos oscuros si hace falta.
3. Mantener tonos próximos en el resto de la pintura, alternando claro y oscuro para dar ritmo sin destruir la unidad.
4. Conectar el foco con otras formas y trazar un camino de focos secundarios que lleven la mirada de vuelta.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El foco se crea con forma reconocible, máximo contraste tonal, un complementario y detalle suficiente de contexto: ni aislado ni sobreenfatizado (DK).

A veces el foco es el hueco entre objetos; un grupo de edificios suele ser más interesante que uno solo (DK).

La variación excesiva del tono destruye la unidad: una pintura sin contraste inteligente carece de foco y de profundidad (Barnes-Mellish).

Un separador oscuro corta extensiones de tono similar y define planos secundarios (Barnes-Mellish).

La mirada de topo: simplificar y editar

Nivel 1 · Iniciación · composición · Según: Scheinberger; DK

Ver formas, no cosas: tratar el motivo primero como silueta plana, recortar lo que distrae y usar la licencia del artista para mover, omitir y enfatizar. La omisión es una herramienta activa: el espectador completa lo que falta.

Procedimiento

1. Entornar los ojos hasta que el motivo sea solo masas (mirada de topo).
2. Reducir el motivo a una forma auxiliar fácil: un coche es una pera, un edificio un trapecio; pintar esa forma clara primero y desarrollar el objeto real sobre ella.
3. Editar sin piedad: recortar detalles distractores, mover el motivo al mejor lugar visual, agrupar lo menor.

4. Dejar cabos sueltos y sugerir tiempo: una nube oscura en el horizonte, una hoja a punto de caer; el contexto pesa más que el detalle perfecto (efecto Kuleshov).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La trampa del principiante es buscar un motivo «bonito»: lo bonito no garantiza una buena pintura (DK).

La proporción lo es casi todo: alarga el cuello de una gacela y tienes una jirafa; la mancha, a diferencia de la línea, no distrae de las proporciones (Scheinberger).

Las líneas distraen de las proporciones; la mancha no: planifica la composición con manchas, no con contornos (Scheinberger).

En la línea de Jeanne Carbonetti: la composición debe sostenerse como puro juego de manchas antes de sostenerse como descripción del mundo — si el armazón abstracto no funciona, ningún detalle lo rescata.

Composiciones con recortes de papel

Nivel 1 · Iniciación · 30 min · Según: Scheinberger; Carbonetti; Barnes-Mellish

Objetivo: Ensayar composiciones moviendo piezas sin gastar pintura ni miedo.

Materiales: Papel de colores o recortes de revista; tijeras; una hoja con el rectángulo del formato final; objetos pequeños (llaves, monedas).

Desarrollo

1. Recortar piezas correspondientes a las masas del motivo: cielo, tierra, árbol, casas, figuras.
2. Sobre el rectángulo, moverlas probando esquemas: tema en un tercio, letras L, Z o S, eje desplazado del centro.
3. Usar objetos pequeños como figuras de prueba: una llave simula bien el tamaño de un personaje.
4. Fijar la versión que mejor se lee y usarla como chuleta del cuadro definitivo.

Criterio de logro: *Tres composiciones distintas del mismo motivo y una elegida con razón explícita.*

El mismo motivo en dos claves

Nivel 2 · Intermedio · 45 min · Según: Carbonetti; Soan

Objetivo: Comprobar cómo la clave tonal (alta o baja) cambia el ánimo de un cuadro sin cambiar el dibujo.

Materiales: Un motivo sencillo (árbol, caserío, bodegón de tres piezas); paleta habitual; dos soportes iguales.

Desarrollo

1. Pintar la primera versión en clave alta: dominio de claros, oscuros mínimos y muy puntuales.
2. Pintar la segunda en clave baja: dominio de oscuros, con la luz reducida a destellos del papel.
3. Mantener el mismo dibujo y el mismo foco en ambas.
4. Comparar las dos a distancia y nombrar el ánimo de cada una.

Criterio de logro: *Dos pinturas hermanas que demuestran que la clave, y no el motivo, transporta la emoción.*

6.3 El plan de la pintura: del encajado a la última capa

Pintar una acuarela es recorrer un camino de una sola dirección: de claro a oscuro, sin marcha atrás fiable. Por eso el plan de trabajo vale más que cualquier receta de color. Este libro recoge tres tradiciones de planificación que se complementan: el encajado académico de Parramón y la cuadrícula de Senarmont para el dibujo previo; la mancha antes que la línea de Scheinberger para quien prefiere construir con pintura; y el orden de capas de Barnes-Mellish, Soan y Parramón para la ejecución. Las tres desembocan en el mismo principio: decidir antes lo que no se puede desdecir después.

El encajado: la caja de Cézanne y la cuadrícula del pintor

Nivel 1 · Iniciación · práctica/hábitos · Según: Parramón; Senarmont

El método de cuatro factores de Parramón para dibujar cualquier modelo antes de pintar («cuando uno pinta, dibuja», decía Cézanne), complementado con la cuadrícula de copia de Senarmont, que permite trasladar proporciones sin saber dibujar.

Procedimiento

1. Encajar el modelo en una caja geométrica: cubo para un caserío, cilindro para una botella, rectángulo para un tiesto.
2. Calcular dimensiones y proporciones buscando medidas que se repiten.
3. Encontrar puntos de referencia: coincidencias horizontales y verticales del modelo.
4. Imaginar el contramolde, el vacío entre el perfil y la caja; variante rápida: una cruz central como síntesis de la cuadrícula de Durero.
5. Para copiar: trazar la cuadrícula regular sin apretar, dibujar el conjunto simplificado y borrar la cuadrícula enseguida, sobre todo la del cielo.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Señalar siempre las reservas de blanco y el orden de colocación de los colores antes de pintar (Senarmont).

Si se pinta encima del lápiz, después no se puede borrar (Senarmont).

Apuntes rápidos de tres a diez minutos agilizan mente y mano; el error del alumno es querer abandonar el dibujo cuanto antes (Parramón).

La mancha primero, la línea después

Nivel 1 · Iniciación · técnica mixta · Según: Scheinberger

Invertir el orden académico: pintar primero una mancha clara con la forma aproximada del motivo y trazar después las líneas y detalles encima. La mancha actúa de plantilla subyacente y divide los problemas en dos fases: primero proporciones, luego detalles.

Procedimiento

1. Pintar la mancha con un color claro que seguirá presente en la imagen final (beis, amarillo, ocre o gris), nunca demasiado oscuro.
2. Dejar secar, o usar lápices acuarelables sobre la mancha húmeda.
3. Trazar el contorno y los detalles con línea sobre la mancha: las líneas salen solas cuando la forma básica ya existe.
4. Planificar antes con minibocetos no mayores que la palma de la mano: motivo, encuadre y espacio en blanco se ajustan en miniatura.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Las capas gruesas de pintura estropean la textura del papel para el lápiz: mejor veladuras finas.

El orden puede alterarse a voluntad: se puede empezar por dibujo y acabar con pintura.

Photoshop analógico: distribuir objetos físicos (llaves, monedas, recortes) sobre el boceto avanzado para probar posiciones antes de pintarlas.

El plan de capas: de claro a oscuro, del fondo al primer plano

Nivel 2 · Intermedio · práctica/hábitos · Según: Barnes-Mellish; Soan; Parramón; DK

El orden de trabajo que la transparencia impone: primero los claros, después los oscuros, capa seca sobre capa seca, y el detalle solo al final, cuando el contraste máximo del foco cierra la pintura.

Procedimiento

1. Empezar por el cielo, como Sisley y Constable: la zona más clara y más alta se lava primero.
2. Dar una primera capa débil que unifique los claros y reserve los blancos; una aguada azul de sombra «mapea» luz y sombra de todo el cuadro y fija la dirección de la luz (Soan).
3. Seguir el orden cromático de lo claro a lo oscuro por pigmento: amarillos, naranjas, tierras, rojos, verdes, azules, violetas y grises (Senarmont).
4. Dejar secar por completo entre capas: cada capa influye en las demás y las mezclas ópticas dan vida (DK).
5. Terminar por el primer plano con los máximos oscuros casi sin agua y el detalle concentrado en el foco.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Trabajar de izquierda a derecha y de arriba abajo, resolviendo cada forma de primera intención (Gaspar Romero, en Parramón).

Masa, valores, color, acabado: el orden que Corot daba a sus discípulos sigue siendo el índice de este capítulo.

Limitar los oscuros: menos oscuros, más impacto; planificar blancos y elegir paleta con dominante son el checklist previo del alla prima (DK).

En la línea de Corot: la consigna que dejaba a sus discípulos ordena la tarea entera — resolver primero las grandes manchas, luego sus valores, vestirlas de color después y dejar el remate para el final.

Paisaje completo con plan de capas

Nivel 2 · Intermedio · 90 min · Según: Barnes-Mellish; Soan; DK; Parramón

Objetivo: Ejecutar una pintura siguiendo el orden completo: estudio tonal, encajado, cielo, capas y primer plano.

Materiales: Papel de acuarela tensado o en bloc; paleta limitada de tres o cuatro colores; pincel plano y dos redondos; lápiz 2B.

Desarrollo

1. Miniatura de valor y composición con tercios; decidir el foco y dónde vivirá el contraste máximo.
2. Dibujo ligero con las reservas señaladas; borrar toda línea de construcción, sobre todo en el cielo.
3. Cielo primero con aguada; primera capa azul débil sobre todas las zonas en sombra para mapear la luz.
4. Capas de color local de claro a oscuro, esperando el secado total entre capa y capa.
5. Cerrar por el primer plano: máximos oscuros casi sin agua y detalle solo en el foco; comparar con la miniatura antes de cada decisión.

Criterio de logro: *La pintura conserva los blancos planificados y el ojo entra por el foco sin desviarse del camino trazado.*

EN SÍNTESIS

El tono estructura y el color viste: juzga siempre los valores entrecerrando los ojos y con una escala propia al lado.

Tres o cuatro valores bastan; dos bandas de luz y sombra enseñan más que cien matices, y el monocromo es el gimnasio donde se entrena el ojo.

Componer es editar: tercios, letras de alfabeto y foco con contraste máximo antes que cualquier detalle; el cuadro debe funcionar en abstracto.

La frescura se planifica: estudio previo, mancha antes que línea, capas de claro a oscuro y el contraste máximo guardado para el foco y el final.

Técnica	Nivel	Para qué sirve
Escala de valores y mirada entrecerrada	1	Ver masas y asignar valores antes de mezclar color
Estudio tonal previo	1	Mapa de tres valores que aprueba el diseño antes de pintar
Las dos bandas: luz contra sombra	2	Máxima tridimensionalidad suprimiendo los valores medios
El monocromo como entrenamiento	2	Pensar solo en tono con un único pigmento
Tercios, formatos y formas de alfabeto	1	Estructurar la superficie y colocar el tema fuera del centro
El foco: contraste máximo	2	Dirigir la mirada con el punto de mayor contraste
La mirada de topo	1	Simplificar, omitir y editar el motivo con licencia
Encajado y cuadrícula del pintor	1	Dibujar proporciones seguras antes de pintar
La mancha primero, la línea después	1	Construir forma y proporción con la mancha clara
El plan de capas	2	Ordenar el trabajo de claro a oscuro, del cielo al primer plano

Tabla 6. Resumen de técnicas del capítulo: valores, composición y plan de la pintura.

CAPÍTULO 7

Repertorio de texturas y efectos

La acuarela es un medio físico además de pictórico: sal, alcohol, film, esponjas y cuchillas la convierten en un pequeño laboratorio. Este capítulo cataloga el repertorio completo de texturas, con su física, sus herramientas y su jerarquía: la textura sirve a la pintura, nunca al revés.

Casi todos los efectos de este capítulo dependen de una sola variable: el estado de humedad del papel. Blockley y Carbonetti enseñan a leerlo con la vista y con la yema del dedo: brillante significa húmedo, mate significa seco, y ese punto intermedio en que la huella persiste es el instante exacto en que muchos efectos dan su mejor resultado. A esa lectura se suma, en algunos casos, un poco de química. Y una advertencia de método antes de abrir la caja de herramientas: ninguno de estos efectos salva una pintura mal compuesta; todos mejoran una que ya funciona.

7.1 Efectos con humedad y disolventes

Este primer bloque reúne los efectos que nacen del agua y de sus enemigos: la sal que la roba, el alcohol y el aguarrás que la dispersan, la lejía que devora el pigmento, las floraciones que se forman cuando el agua empuja y los pigmentos pesados que se asientan solos. Son efectos en gran parte autónomos: el pintor prepara las condiciones y la física hace el resto.

Sal: halos cristalinos

Nivel 1 · Iniciación · texturas/efectos · Según: Parramón; DK; Blockley

Cristales de sal de cocina esparcidos sobre una aguada húmeda: cada grano absorbe agua y decolora la zona circundante, dejando halos claros para nieves, paredes rústicas y fondos jaspeados.

Procedimiento

1. Pintar la mancha y esparcir la sal con los dedos mientras está húmeda: brillo mate, sin charcos.
2. Dejar que cada grano actúe: absorbe agua y el cloruro decolora su entorno.

3. Dejar secar en horizontal y por completo.
4. Retirar los granos frotando ligeramente con pincel de cerda o con una toalla.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Solo funciona sobre superficie recién pintada y húmeda; no reacciona igual sobre una capa seca rehumedecida (Parramón).

Con demasiada humedad no se forman las flores de textura: usar cristales individuales y con moderación (Blockley).

Probar el efecto por color en manchas de prueba antes: cada pigmento reacciona de manera distinta (Parramón; DK).

Los blancos de nieve salados se refuerzan después con pequeños rascados de cúter (Parramón).

Alcohol y aguarrás: rechazos y decoloraciones

Nivel 2 · Intermedio · texturas/efectos · Según: Senarmont; Parramón

Dos disolventes que rompen la tensión superficial de la aguada: el alcohol repele el agua y abre halos claros; el aguarrás (esencia de trementina) decolora zonas de formas abstractas, ideal para muros y tejados.

Procedimiento

1. Alcohol: dejar caer una gota en el centro de una mancha aún húmeda; el rechazo mutuo crea un halo.
2. Con la punta del pincel mojada en alcohol, deshacer color puntual.
3. Sobre colores demasiado fuertes: pasar alcohol, retirar el excedente con pincel seco y repintar enseguida con color muy diluido.
4. Aguarrás: sobre una zona recién pintada y húmeda, aplicar con el pincel cargado; repetir en series de trazos para tejas y muros.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

En papel muy húmedo, el agua-alcohol sirve para reservar: expulsa el agua de la zona (Senarmont).

La gran ventaja del aguarrás es que se puede volver a pintar encima aprovechando las formas sugeridas (Parramón).

Probar antes en papel aparte con aguadas claras y oscuras.

Lejía: luces químicas y pintura en negativo

Nivel 3 · Avanzado · texturas/efectos · Según: Parramón; Senarmont; DK

La lejía blanquea el pigmento hasta el blanco del papel. Además de corregir luces, permite la técnica decorativa en negativo: «pintar» las formas eliminando el color de un fondo oscuro.

Procedimiento

1. Sobre papel seco, pintar un fondo regular con azul cobalto.
2. Dibujar el motivo con lápiz blanco, o pintar con lejía directamente si el modelo es sencillo.
3. Pintar con lejía y pincel de pelo sintético, eliminando el azul y delineando las formas.
4. Pintar los elementos con sus colores y dar una segunda mano de azul ultramar como fondo contrastado.
5. Variantes DK: sobre seco, blanco de borde duro (interrumpir con toalla para solo aclarar); sobre húmedo, luces que se extienden; puntitos con hisopo para estampados.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Siempre pincel de pelo sintético: la lejía corroe y quema los pelos de marta, buey o ardilla (Parramón).

Elegir cuerpos claros que contrasten sobre fondos oscuros: azul, pardo o verde oscuro (Parramón).

Funciona mejor sobre pigmentos fuertes; cada color reacciona de manera distinta: probar antes en una esquina (DK).

SEGURIDAD CON LA LEJÍA

Nunca al alcance de los niños ni dejada en un vaso (Senarmont).

Solo pinceles de pelo sintético; enjuagar bien todo el material al terminar (Parramón; DK).

Aclarar el pincel con agua limpia después de cada pasada y difuminar con bayeta, nunca con la mano (Senarmont).

Cada pigmento reacciona de forma distinta: una prueba en papel aparte evita sorpresas irreversibles (DK).

Floraciones y runbacks deliberados

Nivel 2 · Intermedio · control de agua · Según: DK; Blockley

Los bordes plumosos y dentados que aparecen al añadir agua o un lavado más húmedo sobre pintura semiseca. Considerados accidente cuando no se quieren, son efecto buscado para espuma de olas, niebla y bordes de pétalos.

Procedimiento

1. Pintar el lavado y esperar al punto de humedad: el brillo del papel indica que ahí hay más agua que pigmento.
2. Añadir agua o lavado húmedo: el agua empuja el pigmento y forma el borde en flor.
3. Inclinar el papel en la dirección del flujo para guiar el resultado.
4. Variante Blockley: dejar un charco de pigmento y curvar el papel para que retroceda hacia una zona más seca, dibujando el borde de un pétalo.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Para evitarlas cuando no se quieren: aplicar la segunda capa solo con el fondo completamente húmedo o completamente seco, nunca a medio secar (Blockley).

Mantener la humedad de superficie constante con un atomizador fino a medida que seca (DK).

Practicarlas a propósito para conocer al enemigo: el borde dentado sugiere texturas orgánicas (Blockley).

Granulación: el pigmento que sedimenta

Nivel 2 · Intermedio · texturas/efectos · Según: DK; Soan; Blockley

Los pigmentos de partícula pesada se separan del aglutinante y se agrupan en motas al secar, creando texturas pétreas y aterciopeladas sin apenas intervención: la física trabaja mientras el pintor espera.

Procedimiento

1. Elegir pigmentos granulantes: siena tostada, sombras natural y tostada, ceruleo, cobaltos, ultramar francés, viridian, terre verte.
2. Trabajar sobre papel rugoso, con el tablero en llano y el papel húmedo.
3. Intensificar el efecto con medio granulante en lugar de agua, o gotearlo sobre tinta húmeda moviendo el papel para guiar los regueros (Blockley).
4. Mezclar granulantes entre sí para amplificar el efecto (Soan).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No todos los colores granulan: leer la etiqueta y probar (DK).

Si al sobrecapar granulantes el color se apaga, levantar para recuperar la translucidez (Soan).

Tablero de doce casillas de texturas

Nivel 1 · Iniciación · 45 min · Según: DK; Parramón

Objetivo: Construir una referencia propia y etiquetada del comportamiento de cada efecto con tus materiales y tu papel.

Materiales: Media hoja dividida en doce casillas; sal, alcohol, aguarrás, esponja, vela, film, cúter, cepillo de dientes y peine; dos o tres colores.

Desarrollo

1. Dividir la hoja en casillas de unos 8 por 12 centímetros y rotular cada una con el nombre del efecto.
2. Pintar cada casilla con la misma aguada y aplicar el efecto: sal, alcohol, aguarrás, salpicado fino, tachismo, esponja estampada, esponja levantando, pincel seco, cera, film, rascar en húmedo y rascar en seco.
3. Anotar al pie de cada casilla el estado de humedad del papel en el momento de aplicar el efecto.
4. Secar del todo, retirar sal y film, y archivar el tablero junto al estuche.

Criterio de logro: *Doce casillas comparables que muestran qué efecto usar según la humedad del papel.*

Paisaje nevado con sal y cúter

Nivel 2 · Intermedio · 45 min · Según: Parramón

Objetivo: Combinar la sal sobre húmedo y el rascado en seco para construir textura de nieve.

Materiales: Fotografía de un modelo nevado; sal de cocina; pincel de cerda; cúter; paleta habitual.

Desarrollo

1. Pintar los tonos del modelo y echar sal sobre las zonas húmedas.
2. Seguir pintando y reforzando formas, añadiendo más sal donde convenga.
3. Secar del todo y eliminar los granos con el pincel de cerda.
4. Retocar y realzar con el cúter los pequeños blancos de la nieve.

Criterio de logro: *La nieve muestra halos de sal y blancos rascados, sin zonas muertas de sal acumulada.*

Casas rústicas con aguarrás

Nivel 2 · Intermedio · 45 min · Según: Parramón

Objetivo: Texturas de muros y tejados con esencia de trementina sobre aguada húmeda.

Materiales: Papel de grano grueso; esencia de trementina; pincel; paleta limitada.

Desarrollo

1. Dibujar el grupo de casas y dar una primera capa al conjunto.
2. Reforzar el color y, aún húmedo, aplicar el aguarrás: aparecen los primeros decolorados.
3. Seguir aplicándolo y abrir series de trazos en los tejados, como tejas.
4. Retocar y contrastar formas y colores para integrar el efecto.

Criterio de logro: *Muros y tejados con decoloraciones ordenadas, no con manchas al azar.*

7.2 Efectos con herramientas y materiales

En este segundo bloque la mano suelta el pincel y toma otras herramientas: la esponja que estampa y borra, el film que pliega la pintura, el cúter que la rasca, la cera que la repele y los preparados de gesso y tisú que cambian el propio papel. Son técnicas de taller, con reglas claras de humedad y limpieza, y forman el vocabulario expresivo más personal de la acuarela contemporánea.

Pincel seco (dry brush)

Nivel 2 · Intermedio · húmedo sobre seco · Según: Parramón; DK; Barnes-Mellish

Arrastrar color espeso y escaso por las crestas de un papel rugoso, dejando los huecos del grano en blanco: la textura rota de pajares, cortezas, rocas, arena y pelo.

Procedimiento

1. Cargar el pincel con pintura bastante seca y escurrir lo superfluo: la proporción agua/pigmento debe ser justa, que no gotee ni raye.
2. Deslizar el pincel casi seco a ángulo plano sobre la superficie rugosa: solo pintan las crestas del grano.
3. Tirar hacia arriba y rápido para hierbas: la marca se rompe en la punta.
4. Para ramas entre el follaje, aplicar primero agua limpia a lo largo de la rama y después el pigmento entre las masas.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La condición primera es el papel de grano grueso: sin él no hay contraste entre cresta y hueco (Parramón).

La técnica admite grados: la fórmula «no tan seca», con aguada transparente restregada, sirve para cielos y mar (Parramón).

La rugosidad del papel hace el trabajo: cuanto más plano el pincel, mejor (DK; Barnes-Mellish).

Salpicado: aspersión, tachismo y espátula

Nivel 1 · Iniciación · texturas/efectos · Según: Parramón; DK; Blockley

Lanzar gotas de color sin tocar el papel: lluvia fina de aspersión, manchas del tachismo y gotas dirigidas de la espátula para arena, nieve, follaje, rocío de mar y energía.

Procedimiento

1. Aspersión fina: llenar un cepillo de dientes con pintura aplicada con pincel, mantenerlo paralelo al papel y rastrillarlo con un peine: finísima lluvia de color.

2. Tachismo: cargar el pincel o la paletina de sintético, doblar el haz de pelos con los dedos y soltarlo de golpe contra la zona.
3. Espátula: cargar pintura diluida en la punta, voltearla hacia el papel y golpear la hoja sujetándola cerca de la punta para máximo control.
4. Proteger siempre con cartulina o plantillas las zonas que no deben recibir color.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Sobre seco las gotas quedan definidas; sobre húmedo, suaves (DK).

Si las gotas son demasiado grandes o caen mal, absorberlas enseguida con papel mientras están húmedas (Blockley).

Usar colores del motivo para atar el fondo al sujeto; el gouache blanco salpicado da nieve y espuma (DK).

La esponja y el estampado con objetos

Nivel 1 · Iniciación · texturas/efectos · Según: Parramón; DK

La esponja natural como herramienta de pintar: fondos amplios, degradados, estampados y absorción de color en húmedo; ampliado con el estampado de objetos cotidianos (bordes de cartón, tapas, corchos, algodón).

Procedimiento

1. Degradado: humedecer el espacio con agua limpia, cargar la esponja de color y pintar de lado a lado; con la esponja limpia y escurrida, aclarar hacia abajo.
2. Estampado: la esponja cargada imprime motivos (paredes de interiores); a toquecitos, follaje y luz moteada.
3. Absorción: sobre una aguada oscura aún húmeda, absorber color con la esponja reservando formas, e intensificar después el contorno con pincel fino o plumilla.
4. Estampado con objetos: el borde de un cartón o pasaprimas imprime troncos y cercas; el algodón, nubes.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Esponja natural pequeña, sumergida y bien escurrida: demasiada agua ahoga la textura (DK; Parramón).

La esponja limpia y húmeda sobre pintura seca levanta color: estelas de humo y nubes (DK).

El exceso de esponjado se ve esponjoso: moderación y prueba previa (DK).

Film plástico: el caleidoscopio

Nivel 2 · Intermedio · texturas/efectos · Según: Blockley; DK

Presionar film adherente sobre un lavado húmedo: las arrugas dejan patrones de líneas y manchas de borde agudo, base para piedras, follaje denso y ondas de agua.

Procedimiento

1. Hacer lavados húmedo sobre húmedo con mezclas fuertes pero líquidas.
2. Colocar el film inmediatamente: arrugas apretadas para textura calidoscópica o tiras estiradas direccionales (verticales para hierbas, diagonales para ondas).
3. Opcional: levantar una ceja del film e inyectar tinta o acuarela debajo para que busque caminos.
4. Dejar secar por completo, idealmente una noche: el secador vuela el film.
5. Retirar en seco y desarrollar después con pintura negativa, gouache o línea.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Limitar las manipulaciones: el primer efecto es el más fresco (Blockley).

Retirar el film pronto hace desvanecer o desaparecer las texturas (DK).

La pintura queda más clara donde el film tocó el papel; en papel rugoso, el grano añade moteado extra (DK).

Rascar y arrancar: luces con uña, cúter y tarjeta

Nivel 2 · Intermedio · reservas · Según: Parramón; Senarmont; Blockley; DK

Abrir trazos claros rascando la pintura con la uña, el mango biselado, el cúter, la lija o una tarjeta: cuerdas, briznas, ramas, espuma y vetas donde el pincel no llega.

Procedimiento

1. Sobre una capa oscura y algo densa aún húmeda, rascar con el canto de la uña o el mango biselado en la dirección deseada.
2. En seco: lija plana o de canto para aclarar zonas pequeñas; cúter apoyando la punta y arrastrando para cuerdas y briznas.
3. Arrancar papel: humedecer la zona, rascar con la hoja del cuchillo y aplanar con cincel o uña: blancos vigorosos para la espuma de las olas (Senarmont).
4. Sobre lavado en punto de humedad: presionar el filo de una tarjeta, arrastrar y rotar a la vez para losas pálidas en rocas.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El trazo solo se abre si la capa es oscura y espesa: con un medio tono y mucha humedad, el trazo sale en positivo (Parramón).

Si el papel está muy húmedo el pigmento vuelve a correr al hueco; si está seco no sale nada; limpiar la herramienta entre raspados (DK).

No incidir demasiado para no lesionar el papel (Parramón); moderación: no entusiasmarse con el raspado (DK).

Recuperar luces: lift-off, frotado y lavado

Nivel 2 · Intermedio · reservas · Según: Parramón; Barnes-Mellish; Blockley; Soan; DK

Quitar pintura en lugar de añadirla: absorción con pincel escurrido, pañuelo, esponja y chorro de agua, según el estado del papel, para nubes, reflejos, destellos y correcciones.

Procedimiento

1. Sobre húmedo: enjuagar el pincel, escurrirlo bien con trapo y posarlo con ligera presión: el color pierde fuerza hasta casi el blanco; la presión dibuja la forma (perfiles de nubes).

2. Sobre casi seco: golpecitos con pañuelo para las bases de nubes; extracción con pincel plano humedecido para reflejos y destellos; líneas finas con pincel apenas húmedo (bigotes, cables).
3. Sobre seco: rehumedecer la zona, frotar suavemente con pincel de sintético limpio y escurrido, repitiendo con presión de papel absorbente hasta abrir el blanco.
4. Lavado (Blockley): pintar la forma con mezcla más cremosa, esperar la combinación de zonas secas y húmedas y dirigir un chorro de agua hacia el borde, inclinando el papel: textura suave dentro de contornos nítidos.
5. Zonas amplias fallidas: sumergir en remojo y frotar suavemente con esponja bajo el agua.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Las manchas de luz levantadas deben leerse como formas coherentes, no como marcas aleatorias (DK).

Elegir pigmentos levantables como red de seguridad: el ultramar se aclara frotando con suavidad; los teñidores, como los ftalos, no se levantan del todo (Soan; DK).

La goma arábiga (DK) limita el corrimiento, mantiene la humedad más tiempo y aumenta la transparencia; una capa al 50 por ciento bajo la pintura permite levantar después todo el color.

Probar el papel antes del lavado: los papeles blandos dejan lavar demasiado (Blockley).

Cera: reservas permanentes

Nivel 1 · Iniciación · reservas · Según: Parramón; Barnes-Mellish; DK

Trazos de vela o crayón que repelen el agua y reservan el blanco o el color propio de la cera bajo las aguadas: reflejos de barcas, florecillas de un prado, luces quebradas.

Procedimiento

1. Resolver el dibujo y decidir las zonas a reservar: la cera no se puede quitar, así que se planifica antes.
2. Trazar con vela blanca para reservar blancos, o con lápices de cera al óleo y barras de color para marcas visibles.

3. Pintar encima con aguadas: la cera rechaza el agua y el color se separa de las zonas enceradas.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No insistir pasando y repasando el pincel sobre la cera, sobre todo en reservas pequeñas: se arrastra la cera y se pierde la reserva; pintar a la primera pasada (Parramón).

Si hay que reforzar, humedecer la zona, añadir color y dejar que se extienda solo, sin aplicar el pincel (Parramón).

La cera permite pintar encima con luminosidad, pero es irreversible: planificar antes (Barnes-Mellish).

Variantes DK: el frotis en relieve (frotar la vela sobre papel apoyado en una textura) y las virutas fundidas con plancha, reveladas por un lavado oscuro.

Gesso y tisú: relieves que atrapan pigmento

Nivel 3 · Avanzado · técnica mixta · Según: Blockley

Preparar la superficie con gesso espeso y tisú arrugado para crear relieves que atrapan el pigmento en las grietas: cortezas, muros y ramas con volumen real.

Procedimiento

1. Con un pincel viejo, aplicar gesso espeso sobre la zona elegida.
2. Presionar trozos de tisú ligeramente arrugado y sellar con más gesso, sin huecos debajo, o se romperá al pintar.
3. Cuando seca, aplicar pintura más cremosa de lo normal: el pigmento se asienta en las grietas junto a las crestas.
4. Seco, pasar un paño húmedo una sola vez por las crestas para aumentar el contraste.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La acuarela no fluye de forma normal sobre gesso (superficie no absorbente): aplicar la pintura con suavidad, la superficie es frágil (Blockley).

En papel grueso se puede preparar solo una sección y dejar el resto del papel normal.

Variante de invierno: gesso aplicado con espátula con una malla de naranjas incrustada como valla.

Monocopias con materiales encontrados

Nivel 3 · Avanzado · técnica mixta · Según: Blockley

Imprimir objetos planos (hojas, helechos, fibras) sobre una capa de pintura o tinta húmeda cubierta con film: versiones abstractas del propio objeto, punto de partida de cuadros semirrepresentativos.

Procedimiento

1. Cubrir el papel con pintura o tinta rica y húmeda, con colores reales o inventados.
2. Colocar los objetos planos dejando huecos y cubrir todo con film.
3. Presionar con un tablero, intercalando papel para absorber derrames, y esperar al menos un día sin mirar.
4. Pelar y descubrir; desarrollar después con pensamiento lateral: definir formas con pintura negativa y gouache, dejando intactas las marcas bellas.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El proceso es incierto por naturaleza: hacer varias versiones y recortar creativamente (Blockley).

Con una referencia observada al lado, el resultado gana autoridad.

En tabla preparada con gesso las formas salen más nítidas y geométricas.

Muro de piedra con granulación

Nivel 2 · Intermedio · 60 min · Según: Blockley; DK

Objetivo: Texturas pétreas con pigmentos granulantes, charcos de pintura y blancos del papel como piedras.

Materiales: Papel rugoso; azul ftalo y sombra natural (u otra pareja granulante); tintas con pipeta (opcional); medio granulante; pinceles planos y redondos.

Desarrollo

1. Bocetos compositivos; colocar el perfil del muro fuera del centro y pintar los verdes pálidos por encima.
2. Continuar pintando alrededor de las piedras cambiando el color sutilmente; la pintura debe acumularse en charcos.
3. Extender el lavado bajo el muro; añadir tintas en las juntas entre piedras.
4. Verter poco medio de granulación y dejar fluir en texturas rústicas.
5. El blanco de las piedras es papel sin tocar; mantener cerca de un cuarto de la composición más simple.

Criterio de logro: *Las piedras se leen por sus vacíos y la granulación se asienta en el grano sin apagar el color.*

Comienzo abstracto con film

Nivel 2 · Intermedio · una sesión + secado de una noche · Según: Blockley

Objetivo: Generar una base caleidoscópica con film plástico y decidir el motivo después, con recorte y pensamiento lateral.

Materiales: Acuarela de tubo; film adherente; tinta opcional; paspartú cortado en dos piezas.

Desarrollo

1. Lavados húmedo sobre húmedo aleatorios o con color premeditado.
2. Colocar el film inmediatamente: arrugas apretadas o tiras lineales; inyectar tinta o agua debajo si se quiere.
3. Manipular poco y dejar secar por completo; retirar el film ya seco.
4. Observar el resultado desde todos los ángulos durante días; probar recortes con el paspartú.
5. Elegir orientación y desarrollar con pintura negativa y gouache, sin explicar ni ordenar todo.

Criterio de logro: *Un cuadro semirrepresentativo terminado a tiempo, con al menos un cuarto de la superficie simple.*

Monocopia con hojas y desarrollo en negativo

Nivel 3 · Avanzado · una sesión + un día de espera · Según: Blockley

Objetivo: Imprimir vegetación real como matriz y desarrollarla con pintura negativa opaca y rascado.

Materiales: Hojas o helechos frescos; verdes y tinta sepia; gouache blanco; bisturí; film; tablero y papel absorbente.

Desarrollo

1. Cubrir el papel con pintura húmeda y disponer las hojas creciendo desde abajo, dejando huecos.
2. Cubrir con film, presionar con el tablero intercalando papel y esperar al menos un día.
3. Pelar y descubrir las impresiones; con la referencia cerca, sacar formas del fondo oscuro con gouache espeso sobre seco.
4. Romper las formas rascando la pintura fresca para revelar líneas del fondo, y repasar con crayón blanco los bordes rotos.

Criterio de logro: *La impresión y el desarrollo se confunden: no se distingue qué es monocopia y qué es pincel.*

7.3 Cuándo usar cada textura: la jerarquía del efecto

El catálogo anterior es un vocabulario, no una lista de la compra. La regla que lo ordena viene del capítulo 6: la textura sirve al foco. Barnes-Mellish reserva el contraste máximo para el punto de interés y mantiene contrastes menores en el resto; su traducción textural es directa: la mayor concentración de efectos vive cerca del foco y en el primer plano, mientras los fondos permanecen lisos. La perspectiva aérea de DK confirma la ley desde otro lado: todo el detalle va al primer plano. Y Blockley añade el freno: mantener alrededor de un cuarto del diseño simple, parar en «casi terminado» y desconfiar de las mejoras tardías, que borran la magia espontánea.

- Un cuarto simple: deja siempre una zona del cuadro sin textura, que respire (Blockley).
- Textura cerca del foco: el ojo va donde hay más contraste y detalle; satura el fondo y le robarás el foco (Barnes-Mellish; DK).
- Detalle hacia el primer plano: la perspectiva aérea funde el fondo y reserva la nitidez para delante (DK; Parramón).
- Colores del motivo en los efectos: salpicados y esponjados con la paleta del cuadro atan el fondo al sujeto (DK).

• Probar antes, siempre: en papel aparte del mismo gramaje sujeto al tablero, como hacía Fortuny (Parramón).

• El estado del papel decide: brillante es húmedo, mate es seco; la prueba de la huella marca el momento de cada efecto (Blockley; Carbonetti).

En la línea de Blockley: aquí no existe el procedimiento único e infalible — trata el medio como a un animal de compañía, dale margen para hacer de las suyas y convierte sus imprevistos en materia de trabajo.

PRINCIPIO CLAVE

Ninguna textura vale una pintura: el efecto se elige después de saber dónde está el foco y qué quiere decir el cuadro.

Los accidentes son material, no errores: absorbe, integra o repite; la imprevisibilidad es parte del medio.

Parar a tiempo es una técnica más: la pintura casi terminada suele estar terminada.

Etiqueta y archiva tus pruebas: tu tablero de texturas es tu diccionario personal, más útil que cualquier receta ajena.

EN SÍNTESIS

La humedad manda: cada efecto pide un estado concreto del papel; aprende a leer el brillo antes de actuar.

La química es aliada poderosa y exigente: sal, alcohol, aguarrás y lejía piden pruebas previas y, en el caso de la lejía, estricta seguridad.

Las herramientas amplían el vocabulario, pero la sintaxis la pone el plan tonal y compositivo del capítulo 6.

La textura se jerarquiza: máxima concentración en el foco y el primer plano, fondos tranquilos y siempre un cuarto del cuadro simple.

Efecto	Estado del papel	Usos típicos
Sal	Húmeda (brillo mate)	Nieve, muros rústicos, fondos jaspeados
Alcohol y aguarrás	Húmeda	Halos, decoloraciones, tejas y muros
Lejía	Seca o húmeda	Blancos químicos, pintura en negativo, estampados
Floraciones (runbacks)	Punto de humedad	Espuma, niebla, bordes de pétalos

Efecto	Estado del papel	Usos típicos
Granulación	Húmeda, en llano	Piedra, cielos tormentosos, cortezas
Pincel seco	Seca y rugosa	Pajares, cortezas, pelo, luz quebrada
Salpicado	Seca o húmeda	Arena, nieve, follaje, energía
Esponja y estampado	Según uso	Follaje, nubes, muros, degradados
Film plástico	Húmeda, secado total	Piedras, follaje denso, ondas de agua
Rascar y arrancar	Húmeda, en punto o seca	Cuerdas, briznas, espuma, vetas
Recuperar luces (lift-off)	Cualquiera	Nubes, reflejos, destellos, correcciones
Cera	Antes del lavado	Reservas permanentes, reflejos, florecillas
Gesso y tisú	Superficie preparada	Cortezas, muros, ramas en relieve
Monocopias	Pintura húmeda + espera	Vegetación abstracta, comienzos de cuadro

Tabla 7. El repertorio completo: qué efecto, en qué momento del papel y para qué.

CAPÍTULO 8

Géneros aplicados: del paisaje a la abstracción

Hasta aquí construiste el idioma de la acuarela; ahora toca hablarlo en géneros. Cada género aplica el mismo vocabulario (agua, valores, reserva, color) a un problema distinto: la atmósfera en el paisaje, el dibujo y los valores opuestos en lo urbano, los bordes y las reservas en la botánica, el tono y la paciencia en la figura, la escucha del medio en la abstracción.

Las fichas funden procedimientos dispersos en los cursos (Parramón, Senarmont, Barnes-Mellish), la enciclopedia DK, los manuales de maestros (Soan, Blockley, Carbonetti, Guasch, Leach, Scheinberger) y los de aplicación (Atkins, González Dorao). El paisaje perdona, la arquitectura y el retrato exigen, la abstracción devuelve las manos sueltas.

8.1 Cielos y paisaje

El paisaje lo examina todo a la vez: el agua del cielo, la gradación de la distancia, los verdes que no empasten y el reflejo que casa cielo y agua. Admite tres colores y errores que la atmósfera disimula. Empieza siempre por el cielo: su valor decide el de todo lo demás.

Cielos húmedos: lavado veteado, nubes por absorción y gravedad

Nivel 2 · Intermedio · paisaje · Según: Soan; Parramón; DK

El cielo como primer lavado: degradados abigarrados sobre papel húmedo, nubes por absorción y gravedad por inclinación del soporte.

Procedimiento

1. Preparar el doble de mezcla; humedecer con película fina de agua o un lavado clarísimo de ultramar, que ya reserva las nubes.
2. Lavado veteado: amarillo en el horizonte y, sin pausa, rojo y azul arriba con el papel inclinado; se entrelazan mientras estén húmedos.

3. Nubes cúmulos: sobre la aguada húmeda, posar un pincel escurrido hasta que aflore el blanco; sombras con azul, carmín y gris de Payne.
4. Girar el soporte cabeza abajo con la aguada líquida: el color se acumula arriba y el horizonte queda claro.
5. Lluvia: con el papel suelto, inclinarlo para que la pintura escurra en hebras verticales mientras seca.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Los colores solo se mezclan mientras están húmedos: la velocidad es parte de la técnica.

Todo lavado seca bastante más claro de lo que parece.

De izquierda a derecha y de arriba abajo, de primera intención.

Perspectiva aérea: profundidad por decoloración y temperatura

Nivel 2 · Intermedio · paisaje · Según: Parramón; Senarmont; DK

Profundidad sin geometría: lo lejano se decolora y azula; el primer término concentra el máximo contraste y los cálidos.

Procedimiento

1. Tres planos: primer término cálido y contrastado (amarillos, ocres, rojos); plano medio en semitonos (verdes, azules); fondo azul-violeta y grises.
2. Desdibujar lo lejano: diluir los límites de las montañas y difuminar el violeta de la cresta con pincel seco.
3. Exagerar con veladuras si falta profundidad: azul frío al fondo, cálido en el primer plano.
4. Todo el detalle al primer plano; en los lejanos, masas sin dibujo interior.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Error clásico: creer que el primer término debe ser el más claro; es el más contrastado.

No es el tamaño del papel lo que da el espacio, sino la gradación de color.

Si los tres planos comparten valor, el paisaje queda plano.

Árboles y mezcla de verdes

Nivel 2 · Intermedio · paisaje · Según: Soan; Blockley (Poetic Woods); DK

El verde de tubo monotono arruina el paisaje: los verdes se mezclan por temperatura y las masas se construyen por grupos.

Procedimiento

1. Parejas de mezcla: azul frío + amarillo frío para verdes brillantes; cálidos para naturales; variar la proporción dentro del cuadro.
2. Ensombrecer con el rojo de la paleta (complementario), nunca con negro; elegir el azul por el verde del terreno, no por el cielo.
3. Masas a tres distancias: lejana en lavado plano rompiendo el borde; media conectando troncos con la misma mezcla; cercana fuerte, húmedo sobre húmedo.
4. Atajos de follaje: lavado suelto, formas oscuras en seco y hojas lineales, dejando pasar la luz.
5. El tronco es un cilindro: transición suave luz/sombra y corteza en pincel seco con rigger.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Licencia poética: si la luz lo pide, la arboleda puede tirar a púrpura o a rojo.
>
> Un toque de verde en el cielo une cielo y arbolado.

Agua y reflejos

Nivel 2 · Intermedio · paisaje · Según: Soan; Blockley; Barnes-Mellish

El agua se pinta con el color del cielo: reflejos que casan superficie y atmósfera, ondas como huecos de papel blanco.

Procedimiento

1. Llevar el color del cielo hacia abajo en mar, lago o pozas; pintar los reflejos SIEMPRE después del motivo, bajo su fuente.
2. Ondas: arrastrar el pincel del costado en trazos aleatorios dejando huecos de papel blanco: ese blanco es la luz del agua.

3. Bordes duros donde el agua reposa; difusos donde corre, dejando que la pintura húmeda forme reflujo hacia la orilla más seca.
4. Gradación de calma: azul intenso en el primer término y más claro al horizonte; extraer brillos con pañuelo o pincel limpio.
5. Brillo final en seco: arrastrar gouache blanco sin diluir o salpicarlo con espátula.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> El río como dispositivo compositivo: el zigzag que desaparece en el recodo guía la mirada.
>
> El blanco del papel entre reflejos divide el primer plano: no pintarlo todo.

Bosques expresivos: lavados desordenados, spray, escurridos y sal

Nivel 3 · Avanzado · paisaje · Según: Blockley (Poetic Woods); DK

La vía experimental: la naturaleza es desordenada y el medio la imita sin sobre-control; el motivo se extrae después en pintura negativa.

Procedimiento

1. Lavado desordenado: un lavado translúcido que fluye hacia zonas de color más fuerte; el pigmento choca y desplaza parches vecinos.
2. Rociado: rociar con difusor y dejar caer tinta en las gotas casi sin pincel; empujar los charcos con el mango o una ramita.
3. Escurridos: charcos líquidos e inclinar la tabla para que la gravedad trace ramas y troncos; nítidos sobre seco, difusos sobre húmedo.
4. Sal en tres variantes: cristales de distinto tamaño para pecas; sobre lavado con huecos, liquen; abundante y aclarada, copas pálidas.
5. Extraer el motivo pintando el espacio ENTRE troncos y copas, con gouache o acuarela, y rascar líneas para el movimiento.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> El juicio de la humedad es crítico: demasiado húmeda, bosque empapado; seca, la pintura no se mueve.

Un poco funciona mejor que mucho: el exceso funde todo en un lavado convencional.

El efecto de sal es reconocible: moderación.

En la línea de Corot: la herencia que dejó a sus discípulos fija la secuencia completa del oficio — primero las masas y sus valores, después el color, y el acabado únicamente al cierre.

Cielo de atardecer en lavado veteado

Nivel 2 · Intermedio · 60 min · Según: Soan

Objetivo: Entrenar la mezcla cinética sobre papel húmedo y siluetas al negro de tres colores.

Materiales: Amarillo indio, rojo quinacridona, azul de Prusia; plano ancho y rigger.

Desarrollo
1. Humedecer el papel; amarillo en el horizonte y, sin pausa, rojo y azul arriba con el papel inclinado.
2. Mezclar azul y rojo hasta un malva oscuro y añadirlo donde se juntan las nubes; más densidad con amarillo en las oscuras.
3. Un trazo de malva en el horizonte; el resto de la mezcla, en verde oscuro para el primer plano.
4. Cielo seco: siluetas de tienda y palmeras con el negro concentrado de los tres colores; a rigger las formas gráciles.

Criterio de logro: *Un cielo que solo la acuarela da: colores entrelazados por el agua y siluetas que fijan la hora.*

Paisaje en tres planos con tres primarios

Nivel 2 · Intermedio · 90 min · Según: Parramón

Objetivo: Aplicar la perspectiva aérea completa con paleta de tres tubos.

Materiales: Prusia, carmín de garanza y limón; marta n.º 12, lápiz 2B.

Desarrollo

1. Dibujar desde la cruz central y borrarla; montañas del fondo en aguada azul agrisado y, casi seco, hileras de árboles en verde sucio.
2. Plano medio: tejados y campos con mezclas de los tres primarios, reservando blancos puntuales (chimenea, arbusto).
3. Primer término con las masas más oscuras primero, reservando piedras blancas; sombras azuladas neutralizadas con amarillo.
4. Acabado: velo azul de cielo, diluir los límites de las montañas, abrir blancos y rascar briznas con cutter.

Criterio de logro: *La distancia leída en decoloración y contraste, con una paleta de bolsillo.*

Doseles de bosque: spray, escurridos y sal

Nivel 3 · Avanzado · 60 min + secado · Según: Blockley (Poetic Woods)

Objetivo: Dominar humedad y gravedad para doseles moteados y troncos escurridos, casi sin pincel.

Materiales: Difusor, tinta sepia, acuarela, sal gorda, ramita; tres papeles de grano distinto.

Desarrollo

1. Rociar en glóbulos y dejar caer tinta en las gotas sin apenas pincel; empujar los charcos con el mango o la ramita.
2. Dejar escurrir la tinta húmeda sobre zonas secas para formar troncos serpenteantes.
3. Probar las tres variantes de sal (pecas, liquen, copas pálidas) en franjas paralelas.
4. Al día siguiente, afirmar en pintura negativa solo los troncos que convenga; el resto queda como textura.

Criterio de logro: *Un repertorio de texturas de bosque reutilizable en cualquier pintura del género.*

8.2 Acuarela urbana y arquitectónica

La ciudad cambia el orden de los problemas: el dibujo previo manda, los valores se planifican por parejas (cielo contra edificio) y el enemigo es la impaciencia, porque el método exige secado total. Conviven el croquis rápido, de mancha y línea, y el render arquitectónico, pipeline de lavados, máscaras y pluma. Y por encima, el plein air: elegir lugar, estación y hora vale tanto como un lavado

dominado.

Perspectiva rápida: mancha primero, línea después

Nivel 2 · Intermedio · urbano · Según: Scheinberger; Atkins; DK

La geometría al servicio de la mancha: reducir la ciudad a siluetas (una hilera de casas es un trapecio) y trazar fugas y detalles sobre el color seco.

Procedimiento

1. Mirar con ojos entornados y pintar la silueta general como mancha clara en un color que permanezca en la imagen final.
2. Medir ángulos con la esfera de un reloj (el techo cae hacia la una) o el lápiz a brazo extendido; los puntos de fuga están a la altura de los ojos.
3. Sobre la mancha seca, líneas constructivas y detalle: ventanas, cornisas, antenas; lo redondo se inscribe antes en un cuadrado con cruz.
4. Render exacto: perspectiva a dos puntos con horizonte y línea de tierra, regla T y escuadras.
5. Línea y agua: plumilla impermeable simplificada al máximo y lavado encima; o lápiz acuarelable, color y contorno final a pluma.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> La imagen debe ser coherente consigo misma, no con la realidad: una casa inclinada a propósito es más viva.
>
> Dividir en dos fases (proporciones, luego detalles) reduce los errores a la mitad.

El pipeline de render por capas con secado total

Nivel 3 · Avanzado · urbano · Según: Atkins; DK

Método profesional: máscara, lavados, secado completo, segundos tonos, sombras, cristal, pluma y opacos. El entorno, con valores opuestos al edificio.

Procedimiento

1. Enmascarar el edificio con cinta y lavar cielo y entorno; mezclar el doble de lavado del necesario.

2. Secar por completo antes de cada etapa: nunca un lavado sobre otro parcialmente seco.
3. Lavados más claros de tejado y muros con degradados; secar; oscuros de los planos de vuelta cuidando un borde de esquina recto.
4. Sombras proyectadas siempre más oscuras que las propias; luego ventanas, segundos tonos y cristal.
5. Acabar con linework a pluma hacia las fugas, oscuros del paisaje, luces de opaco y color en la entrada.
6. Calle a dos colores: dos lavados cruzados (azul con marrón y marrón con azul) fundidos en húmedo con dos pinceles.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Edificio claro pide cielo o árboles oscuros, y al revés: el contraste hace leer la arquitectura.
>
> El primer plano oscuro (rama, seto, sombra fuera de encuadre) enmarca y retiene la mirada.

Texturas de edificio: tejado, mampostería, madera y cristal

Nivel 2 · Intermedio · urbano · Según: Atkins; DK

Recetas de materiales con una fórmula común: lavados base, líneas direccionales y oscuros puntuales; el cristal es medio vidrio y medio cielo reflejado.

Procedimiento

1. Tejas: filas horizontales saltando algunas, con verticales y tonos más oscuros en tejas sueltas; grava: enmascarar y salpicar oscuro con cepillo de dientes.
2. Ladrillo: hiladas iguales y en escala, rompiendo la monotonía con huecos blancos y variaciones de tono; arenisca en aparejo aleatorio.
3. Madera: lavado base más líneas del patrón y oscuros de solape; guarniciones limpias a pluma de trazar.
4. Cristal: primer lavado según el vidrio y el cielo que refleja; un segundo lavado de deslumbramiento extrae profundidad; los oscuros interiores lo vuelven creíble.

5. Líneas rectas pictóricas: filo del pincel plano estampado, borde de cartón pintado, pluma de trazar.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> El salpicado exige enmascarar TODO el contorno para no contaminar.
>
> La monotonía es el enemigo del ladrillo: variar tono y reservar huecos.

Figuras y coches de escala

Nivel 2 · Intermedio · urbano · Según: Atkins; DK

Los accesorios que dan escala, vida y ambiente ocupado sin robar protagonismo a la arquitectura: dos tonos por figura, dos cajas por coche.

Procedimiento

1. Escalar la primera figura contra una puerta (unos dos metros) y derivar las demás; las cabezas quedan a la altura del horizonte.
2. Dos tonos bastan para la figura de acompañamiento (luz y sombra); reducir el cuerpo a formas simples con línea de flujo central.
3. El coche son dos cajas superpuestas que siguen las mismas fugas que el edificio; sin marca ni colores chillones.
4. En escenas concurridas, grupos enlazados e insinuados: cada marca por separado, la escena legible en conjunto.
5. Ventanas, sombras y brillos los sacan del lavado de la calle manteniéndolos subordinados.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Comprobar que las personas no resultan más altas que las puertas.
>
> Un coche llamativo se vuelve protagonista: colores neutros.

Plein air: localización, estación y hora

Nivel 2 · Intermedio · urbano · Según: González Dorao; DK; Barnes-Mellish

El repertorio de motivos como materia de estudio: elegir el lugar según el reto, casar estación y hora con el efecto y preparar con bocetos y series de fotos.

Procedimiento

1. Clasificar por reto: perspectiva profunda (avenidas), simetría (plazas porticadas), agua y vegetación (parques), hierro y cristal (mercados), murallas patrimoniales.
2. Casar estación y hora con el efecto: contraluz del atardecer, paleta cálida del otoño, valores de la nieve, nocturnos con luces aisladas.
3. En sitios concurridos, hora temprana; en efectos efímeros, llegar pronto para encajar antes del momento óptimo.
4. Preparar con bocetos rápidos y muchas fotos: de un solo boceto se aprende más que de cien.
5. Elegir un encuadre parcial significativo (una esquina, un alzado con árbol) en vez de la vista frontal.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Conocer la historia y la función del edificio informa qué enfatizar.

La vista pintada es interpretación: rapidez, síntesis y color directo.

PRINCIPIO CLAVE

La sombra proyectada es siempre más oscura que la sombra propia.

Los valores del entorno se deciden opuestos a los del edificio.

Secado total entre capas y primer plano oscuro que enmarca.

Alla prima urbano: ventana con persianas

Nivel 2 · Intermedio · 40 min · Según: DK

Objetivo: Terminar una escena urbana en una sesión con checklist y reloj.

Materiales: Papel liviano; alizarina, amarillo cadmio, pardo quemado; pinceles 14 y 8; plumilla.

Desarrollo

1. Boceto simple con las sombras proyectadas de entrada y los blancos anotados (5 minutos).
2. Primer lavado plano intenso alrededor de las ventanas y pardo bajo las sombras (5 minutos y 10 de espera).
3. Segundos lavados cálidos armonizando (15 minutos) y 5 de secado.
4. Marcas caligráficas mínimas para las persianas y parar, sin sobretrabajo.

Criterio de logro: *Una acuarela completa en una sentada: menos lavados son más frescura.*

Fachada con texturas: casa a dos puntos de fuga

Nivel 3 · Avanzado · 2-3 sesiones · Según: Atkins

Objetivo: Recorrer el pipeline completo de render, de la perspectiva a los opacos finales.

Materiales: Papel de 300 g tensado, cinta, calco de grafito, secador, pluma de trazar, opaco.

Desarrollo

1. Dibujar la casa en perspectiva a dos puntos y resolver sombras en papel aparte; transferir con el calco (nunca papel carbón).
2. Enmascarar el edificio; lavar cielo y césped con el doble de mezcla; secar a fondo.
3. Lavados claros de tejado y muros; segundos tonos y sombras (la proyectada, más oscura); ventanas y puerta.
4. Texturas de tejado y mampostería con líneas y oscuros puntuales; árboles de fondo con valor opuesto.
5. Linework de guarniciones a pluma, luces opacas y un primer plano oscuro que enmarque.

Criterio de logro: *Control del secado y de los valores opuestos: una arquitectura que se lee a tres metros.*

Plaza porticada al aire libre

Nivel 2 · Intermedio · 90 min · Según: González Dorao

Objetivo: La sesión plein air completa: encuadre, ritmo de arcos, mancha de valor y figuras de escala.

Materiales: Cuaderno o bloc tensado, acuarela de campo, planos y redondos, taburete.

Desarrollo

1. Elegir un flanco de la plaza y encajar el horizonte a nivel del ojo; ritmo de arcos con medidas relativas.
2. Mancha general de valor con la piedra en sombra.
3. Figuras de terraza y toldos como notas de color, escaladas contra una puerta.
4. Detalle final solo en el centro de interés; el resto, insinuado.

Criterio de logro: *Arquitectura viva del natural: síntesis y decisión rápida frente al motivo.*

8.3 Botánica y flores

La flor es el laboratorio de los bordes y de las reservas: el dibujo vuelve a ser preciso (se transfiere, no se improvisa), la humedad se administra pétalo a pétalo y el fondo construye la forma. Conviven la botánica de paciencia, de capas con menos agua, y la de fusión, la de las amapolas de Guasch deshaciéndose en el papel mojado.

Botánica húmedo sobre húmedo: pétalo a pétalo

Nivel 3 · Avanzado · botánica · Según: DK; Senarmont; Guasch

Método de precisión: dibujo transferido más grande que la vida, lavados pétalo a pétalo y capas cada vez menos diluidas, hasta las nervaduras en seco.

Procedimiento

1. Dibujar en calco más grande que la vida y transferir con grafito; enmascarar estambres con pluma de trazar.
2. Primer lavado de cada pétalo: carmín muy ligero desde el borde diluido hacia el interior, aprovechando las ondulaciones del papel.
3. Capas sucesivas en húmedo con MENOS agua en cada pasada; si seca más pálido, varias pasadas lo corrigen.
4. Fusión prolongada a lo Guasch: tensar el papel y añadir hiel de buey al agua para que los rojos fundan sin bordes.
5. Nervaduras irregulares a pincel seco o punta finísima; retirar la máscara y pintar los estambres con puntos concentrados.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La luz frontal-lateral con un toque de contraluz aprovecha la translucidez de los pétalos.

Las flores marchitas encogen al secar: pintarlas grandes.

Los interiores lila y verde, con pincel casi seco para no ensuciar el rojo.

Estructura y valores: flores libres, efecto globo y centros

Nivel 2 · Intermedio · botánica · Según: DK; Barnes-Mellish; Blockley

La escuela suelta: sugerir flores con manchas fluidas, redondear pétalos con el efecto globo y tratar los centros como los ojos de la flor.

Procedimiento

1. Flores libres: mojar toda la hoja y aplicar manchas sueltas; casi seco, hojas y tallos (nítido en seco, borroso en húmedo).
2. Efecto globo: pintar la forma dejando un destello blanco y añadir agua o un segundo tono en el borde opuesto para redondear.
3. Centros: humedecer y dejar que el color derive; seco, estambres con puntos concentrados, rigger o borde de espátula con tinta.
4. Tratar el grupo como conjunto tonal, no como piezas individuales: destellos repartidos y aspecto suelto.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El fondo no explicado sugiere más flores detrás.

Dejar los destellos blancos antes que cualquier otra cosa.

Fondos botánicos: reserva, grises y pintura negativa

Nivel 3 · Avanzado · botánica · Según: Barnes-Mellish; Senarmont; Blockley

El fondo construye la flor: se reserva con cera o látex, se unifica con una aguada, se templa con grises o se oscurece por capas; la flor blanca se define pintando alrededor.

Procedimiento

1. Cera o látex sobre pétalos y luces antes de la aguada; pintar el fondo pasando de la raya y retirar la reserva en seco, con retoque de sombras.
2. Fondo unificador: aguada de amarillo por todo el cuadro (salvo las flores intensas) que luego se vuelve verdes y malvas por superposición.
3. Grises de mezcla (azul + rojo + amarillo) para rosas blancas y transiciones; junto a un cálido parecen fríos y viceversa.
4. Fondo muy oscuro por varias capas con pincel cargado, dejando línea de separación irregular junto a la mesa.
5. Flor blanca: lavado cremoso en las hojas y chorro de agua hacia fuera (textura clara dentro de bordes nítidos); luego pintar alrededor de los pétalos cambiando a azul.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El blanco puro tras la reserva desentona: sombrear pétalos y reforzar contraste.

Las flores en negativo con verde oscuro anclan el ramo junto al jarrón.

En la línea de Gemma Guasch y Josep Asunción: la calidad de una acuarela se reconoce en la frescura de su primera intención, no en la huella que dejan las correcciones.

Amapolas en fusión total

Nivel 2 · Intermedio · 60 min · Según: Guasch

Objetivo: Llevar la delicuescencia del color a su límite etéreo sobre papel mojado, con hiel de buey.

Materiales: Papel fino de gramaje alto tensado; rojos de cadmio y quinacridona, verdes, hiel de buey.

Desarrollo

1. Tensar y mojar el papel; contornos de las amapolas en rojo de cadmio con hiel de buey.
2. Rellenar el interior con quinacridona: la hiel mantiene la humedad y los rojos funden solos.
3. Fondo verde amarillento neutralizado con goma arábiga, sin agua extra.
4. Tallos en verdes oscuros agrisados; interiores lila y verde con pincel casi seco.
5. Si la fusión se pasa, absorber con algodón: el etéreo y el turbio se juegan en un gesto.

Criterio de logro: *Pétalos que parecen disolverse en el aire: el agua como material expresivo.*

Flor blanca por lavado y pintura negativa

Nivel 3 · Avanzado · 90 min · Según: Blockley

Objetivo: Definir una forma pálida rodeándola de lavados y lavados de agua, sin pintarla jamás de blanco.

Materiales: Papel CP que aguante lavado; ultramar, quinacridona, violeta cobalto; sal gorda, tinta, espátula.

Desarrollo

1. Mezclar más cremoso de lo habitual y pintar hojas sólidas sobre papel seco.
2. Con zonas secas y húmedas a la vez, lavar con el chorro hacia fuera e inclinar: textura suave dentro de bordes nítidos.
3. Continuar el lavado alrededor de los pétalos cambiando a azul; arrastrar el exceso a ramitas con el mango del pincel.
4. Sal gorda con moderación sobre el fondo humedecido; secado natural y cepillado.
5. Humedecer el centro y dejar derivar el color; seco, estambres con puntos concentrados o espátula con tinta.

Criterio de logro: *Una flor blanca construida por su entorno: la lección de bordes más rentable del género.*

8.4 Figura y retrato

El retrato es la cima tonal del medio: ni el dibujo perdona una carnación embarrada ni una textura disimula un valor falso. Se enseña por tres caminos: la copia de los grandes con cuadrícula (Senarmont), la carnación por aguadas (Barnes-Mellish, Soan) y la figura de escala (Atkins, DK). Nivel 3 sin atajos: capas finas, secados completos y paciencia.

Carnaciones: piel por aguadas sucesivas

Nivel 3 · Avanzado · figura · Según: Barnes-Mellish; DK; Soan

Sistema de capas para piel verosímil: base carmín y ocre, segundas aguadas de volumen, semioscuros de estructura y reflejos por extracción.

Procedimiento

1. Primera aguada: carmín de alizarina + amarillo ocre en cara, brazos y espalda, empujando el color con pincel suave; destello en la nariz.
2. Segunda aguada: sombra tostada + carmín + toque de cerúleo para el volumen; tercera de tostada + violeta para unificar.
3. Semioscuros (tostada diluida) para la estructura alrededor de ojos y nariz; rojo cadmio en labios, puntas de dedos y orificios.
4. Paleta mínima alternativa: tres primarios en capas finísimas y secas; el resplandor está en graduar la luz.
5. Reflejos extrayendo pintura con pincel limpio y húmedo; el ocre sedimentario granula y da belleza a la piel.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Cuanto más brillante la luz, más claras las sombras.

Carmín (frío) a los lados de la cara para el foco central; en pieles oscuras, siena tostada + carmín con sombras al ultramar.

Construir lento: levantar color en exceso deja brillo artificial.

Las reglas del retrato: proporción y color

Nivel 3 · Avanzado · figura · Según: Senarmont; DK

El canon práctico de la cabeza y las recetas de color por tipo de piel: medidas que no fallan y mezclas probadas por la tradición.

Procedimiento

1. Encaje: dos cuadrados para la cabeza; entre ambos ojos cabe uno; del pliegue del párpado a la nariz hay lo mismo que de la nariz al mentón.
2. Ojos primero y con cuidado: son lo decisivo y van en la mitad de la cabeza; el pliegue del párpado da la expresión.
3. Piel: blanca, bermellón + carmín con sombras azules; mate, carmín + ocre con verdes; oscura, siena + ultramar con violetas.
4. Cabello: negro = carmín + ultramar; pelirrojo = siena + bermellón; castaño = siena; rubio = limón + laca.

5. La luz va de izquierda a derecha y de arriba abajo, como la lectura; la sombra, a la derecha.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> No sombrear bajo los ojos ni en pómulos: envejece el rostro.
>
> Desde foto: fotocopia en color + carboncillo al dorso + calcado.
>
> Verificar el parecido en escala de grises.

La figura en la escena: escala, gesto y bordes

Nivel 2 · Intermedio · figura · Según: DK; Atkins; Barnes-Mellish

La figura como nota de escala y de vida dentro del paisaje o la calle: dos tonos, colores compartidos y bordes que la acoplan sin halos.

Procedimiento

1. Dos tonos bastan para la figura de acompañamiento; escalarla contra una puerta o un coche y derivar el resto.
2. Lavado general de arriba abajo SIN dejar hueco alrededor de las figuras: un borde duro las recorta como calcomanía.
3. Repetir cada color del paisaje en las figuras y viceversa; tratarlas con la misma importancia que los árboles.
4. Bordes duros adelante y suaves detrás: el frío (cerúleo) distancia, el blanco reservado adelanta.
5. Multitudes: figuras de fondo como siluetas en capas secas, las del frente insinuadas, las cabezas a la altura del horizonte.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> El foco está donde el claro y el oscuro se tocan.
>
> Contornos hacia la luz, nítidos; de sombra, difusos.

En la línea de Glynis Barnes-Mellish: una luz intensa no engendra sombras densas — al contrario, cuanta más fuerza tiene la fuente, más ligeras y luminosas se vuelven las zonas en sombra.

Retrato por copia: la cuadrícula del pintor

Nivel 2 · Intermedio · 90 min · Según: Senarmont

Objetivo: Aprender las reglas del retrato copiando a los maestros con la cuadrícula, sin modelo vivo.

Materiales: Reproducción de un retrato clásico; papel de 300 g, regla, lápiz, tierras y bermellón.

Desarrollo

1. Trazar la cuadrícula sin apretar, dibujar el conjunto simplificado y borrarla enseguida, sobre todo la del fondo.
2. Señalar reservados y orden de colores: amarillos, tierras, rojos, verdes, azules, violetas, grises.
3. Aplicar las reglas: tres ojos, pliegue de los párpados, orejas entre párpado y base nasal; boca en carmín + siena.
4. Sombra según el tipo de piel: azul diluida en clara, verde en mate, violeta en oscura.
5. Variante claroscuro: monocromo de tierra de Siena en capas progresivas con blanco en la arista de la nariz.

Criterio de logro: *Un retrato creíble sin modelo: la cuadrícula elimina la barrera del dibujo.*

Carnaciones en tres aguadas

Nivel 3 · Avanzado · 120 min · Según: Barnes-Mellish

Objetivo: Construir piel verosímil por aguadas sucesivas y pintar la luz que la recorre.

Materiales: Carmín de alizarina, ocre, sombra tostada, cerúleo, violeta, cadmios; plano de 25 mm; modelo o referencia.

Desarrollo

1. Aguada de piel (carmín + ocre) en cara, brazos y espalda con el ancho, empujando con el suave; destello en la nariz.
2. Segunda aguada (tostada + carmín + cerúleo) para el volumen; tercera (siena + violeta) unificando.
3. Semioscuros de estructura alrededor de ojos y nariz; rojo cadmio en labios y puntas de dedos.
4. Reflejos extrayendo pintura del pelo y la piel con pincel limpio y húmedo.
5. Toques finales de naranja cadmio en mejilla, oreja y planta del pie.

Criterio de logro: *El resplandor de la piel: transparencia graduada que ningún repinte logra.*

Figuras incidentales en el paisaje

Nivel 2 · Intermedio · 60 min · Según: DK

Objetivo: Integrar figuras en una escena sin que dominen: sin halos y con colores compartidos.

Materiales: Amarillos y siena, magenta, ftalo, ultramar; redondo 14 y mop 10; paisaje con figuras.

Desarrollo

1. Lavado general de arriba abajo sin dejar hueco alrededor de las figuras.
2. Segunda pasada calentando el plano medio con tonos similares y toques de siena compartidos.
3. Repetir cada color del paisaje en las figuras y viceversa: los verdes pasan a la ropa.
4. Oscuros con puntos y rayas; las figuras, con la misma importancia que los árboles.

Criterio de logro: *Escenas pobladas sin protagonistas robados: la figura como nota de escala y de vida.*

8.5 Abstracción y expresividad

La abstracción es el contrapeso del camino: el lugar donde se aprende a escuchar el medio. El dibujo sobra, el accidente manda, se pinta primero y se decide después; el agua, el film, la sal y la tinta proponen y el pintor edita. Es donde el estudio se vuelve meditación (Carbonetti) y juego (Leach, Scheinberger), y donde la técnica mixta rompe fronteras.

Shapes y mark-making: el vocabulario abstracto

Nivel 1 · Iniciación · abstracto · Según: Leach; DK

El alfabeto de la abstracción accesible: rayas, círculos orgánicos, bloques, festones y guijarros, más el embellecido con plumas y tinta dorada.

Procedimiento

1. Rayas sueltas: bandas de color bajando por la hoja; secado y segunda capa húmedo sobre seco, manteniéndolas desiguales y orgánicas.
2. Círculos orgánicos: mezcla muy húmeda y contornos con el pincel cargado; alternativas: sello de espuma, bastoncillo o el dedo.
3. Bloques: rejilla aleatoria de cuadrados pintada de arriba abajo con capas graduales (fina arriba, inundada abajo).
4. Embellecido: seguir las líneas de falla de los florecimientos con filas de puntos o líneas; biblioteca propia de muestras.
5. Secuencia fija de pieza: borde con cinta, capa húmeda, capa en seco, embellecido blanco, oro y negro.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

En monocromo, mezclar las intensidades ANTES de empezar para asegurar el contraste.

Menos es más: pararse y mirar de lejos; siempre se puede añadir, nunca quitar.

Paletas análogas (tres a cinco vecinos del círculo) con acento del lado opuesto.

Comienzos abstractos con film y pareidolia

Nivel 3 · Avanzado · abstracto · Según: Blockley; Scheinberger; DK

Pintar primero y decidir el sujeto después: lavados cubiertos con film que deja patrones caleidoscópicos; días de observación y recorte con paspartú revelan qué desarrollar.

Procedimiento

1. Lavados húmedo en húmedo; colocar el film enseguida, arrugado o en tiras direccionales (verticales para hierbas).
2. Opcional: levantar una ceja del film e inyectar tinta o agua debajo para que busque caminos.
3. Secar del todo con el film puesto (una noche; el secador lo vuela) y retirar: la pintura quedó más clara donde tocó.
4. Mirar la obra desde todos los ángulos durante días buscando qué recuerda: garabatear, mirar, descubrir, completar.
5. Recorte con un paspartú cortado en dos, atenuando antes las zonas complejas con opacos.

6. Desarrollar: pintura negativa para afirmar troncos o paisaje, gouache para detalles; no ordenar todo.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Limitar las manipulaciones: el primer efecto es el más fresco.

Las creaciones aleatorias son minas de oro: girar la hoja hasta que emerja un patrón.

Trabajar en series: los errores se diluyen en la masa.

Fluidez meditativa: ruffling, veladura húmeda y salpicado suave

Nivel 3 · Avanzado · abstracto · Según: Carbonetti

La vía del Tao: el sujeto pintado con AGUA sobre color bloqueado, veladuras sobre papel empapado donde la meta es la fluidez y salpicados que traen las formas adelante.

Procedimiento

1. Ruffling: bloquear color generoso sobre papel húmedo; cuando la yema del dedo deje huella, pintar flores y hojas con agua pura; seco, tirar de bordes con sombras mínimas.
2. Veladura húmeda: remojar capa a capa, cargar bastante pigmento y dejar caer junto al color, nunca frotar; rodar la hoja para moverlo (dos veces como mucho).
3. Segunda veladura con menos agua y color algo más espeso; dejar aberturas secas que insinúen forma.
4. Salpicado suave: capas sucesivas de puntos, cada una más específica, de más húmedo a más seco; la última, la más fina y clara.
5. Máximo dos pinceladas en la misma dirección y a mirar; el pincel siempre cargado.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El ruffling exige bloqueo con bastante pigmento: poco color, pliegues anémicos.

El color seca cerca de un veinte por ciento más claro.

Cuando dude, salpique.

Abstracción gestual y técnica mixta expresiva

Nivel 3 · Avanzado · abstracto · Según: Guasch; DK; Leach

El gesto como generador: trazos rápidos, goterones, polvorizados y absorciones que ordenan el caos, rematados con líneas lentas y decididas.

Procedimiento

1. Primeras marcas enérgicas con pincel grande, colores fuertes y mucha agua: ellas deciden la dirección de la obra.
2. Gesto puro: trazos dejando gotear, levantar el papel para desplazar la pintura en goterones, polvorizar con cepillo y absorber con trapo.
3. Concluir con líneas lentas y decididas que ordenen el caos: moverse entre el caos y el control.
4. Técnica mixta: tintas, barras y rotuladores acuarelables, collage de papeles pintados; los medios dispares se potencian por contraste.
5. Licencia cromática: colores que funcionen JUNTOS, no reales; inclinar el tablero para que la pintura se mueva.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Cuanto más se añade, menos abstracta resulta la pintura.

Cambiar la actitud corporal cambia el ritmo del trazo.

Los accidentes felices son el método: dejar dirigir a la pintura y editar después.

En la línea de Ann Blockley: concede a la obra el derecho a no explicarse del todo — que sea el propio cuadro quien pronuncie su mensaje velado, sin que nada quede traducido por completo.

Sampler experimental de marcas

Nivel 1 · Iniciación · 45 min · Según: Leach

Objetivo: Construir memoria muscular y una biblioteca propia de formas y marcas sin presión compositiva.

Materiales: Cartulina de acuarela y cinta; pinceles pluma, filbert y redondo; plumas, tinta dorada.

Desarrollo

1. Enmascarar el borde y trazar una cuadrícula aproximada de rectángulos.
2. Mezclar cuatro o cinco colores bien húmedos y pintar un diseño distinto en cada casilla, alternando rectas y curvas por fila.
3. Secar del todo.
4. Embellecer con plumas y toques de oro; borrar el lápiz y retirar la cinta.

Criterio de logro: *Un tablero de referencia propio: el banco de marcas de las obras siguientes.*

Comienzo abstracto con film y desarrollo posterior

Nivel 3 · Avanzado · 2 sesiones + días de observación · Según: Blockley

Objetivo: Pintar por placer de la marca y desarrollar después un semiabstracto con decisión lenta y recorte.

Materiales: Acuarela, film adherente, tinta opcional; paspartú cortado en dos.

Desarrollo

1. Lavados húmedo en húmedo; colocar el film arrugado o en tiras y manipular poco.
2. Dejar secar una noche con el film puesto; retirar y observar el caleidoscopio.
3. Mirar la obra desde todos los ángulos durante días, anotando qué sujetos recuerda.
4. Probar recortes con el paspartú; atenuar las zonas complejas con opacos antes de cortar.
5. Elegir orientación y desarrollar: pintura negativa para afirmar, gouache para los detalles; no ordenar todo.

Criterio de logro: *Un semiabstracto nacido de las marcas y no del plan: la confianza en el proceso como método.*

Jardín audaz con ruffling

Nivel 3 · Avanzado · 90 min + secados · Según: Carbonetti

Objetivo: La demostración insignia de la fluidez: bloqueo en rompecabezas, color generoso y flores pintadas con agua.

Materiales: Papel CP de 300 g; pincel de esponja, mop, redondos; malva, escarlata, turquesa, verdes.

Desarrollo

1. Bloquear formas simples con líneas amplias (pocas piezas); comprobar que los espacios leen y que se intuye el foco.
2. Humedecer con la esponja y llenar de color fuerte con el mop a palmaditas, sin frotar: turquesa y esmeralda, luego carmesí y malva.
3. Con el color en estado de huella dactilar, pintar flores y hierbas CON AGUA.
4. Tras el secado, tirar de bordes pintando sombras justo alrededor de las zonas curvas.

Criterio de logro: *Flores que parecen crecer delante del pintor: la fluidez cuenta la historia mejor que la línea.*

EN SÍNTESIS

El género no cambia la gramática: cambia el orden de los problemas. Paisaje: agua y atmósfera. Urbano: dibujo y valores opuestos. Botánica: bordes y reservas. Figura: tono y paciencia. Abstracción: escucha del medio.

El plan precede a la fluidez en todos los géneros: estudio tonal, bocetos y series vuelven espontánea la ejecución.

La paleta limitada funciona en cualquier género: armonía automática, negros limpios y decisiones de tono.

De la copia a la interpretación: copiar maestros (Senarmont), salir al lugar (González Dorao) y dejar que la pintura proponga (Blockley, Scheinberger).

El error es material: absorber, lavar, rascar, cubrir con gouache o recortar. Ningún género castiga el accidente como el pintor mismo.

Sección	Técnicas	Nivel
8.1 Cielos y paisaje	Cielos húmedos; perspectiva aérea; mezcla de verdes; agua y reflejos; bosques expresivos	1-3
8.2 Urbana y arquitectónica	Perspectiva rápida; pipeline de render; texturas de edificio; figuras y coches de escala; plein air	2-3
8.3 Botánica y flores	Botánica húmedo sobre húmedo; flores libres y efecto globo; fondos en reserva y negativo	2-3
8.4 Figura y retrato	Carnaciones por aguadas; reglas del retrato; la figura en la escena	2-3
8.5 Abstracción y expresividad	Shapes y mark-making; film y pareidolia; fluidez meditativa; abstracción gestual	1-3

Tabla 8.1. Síntesis de las técnicas del capítulo por género y nivel.

CAPÍTULO 9

Práctica estructurada: rutinas, proyectos y diario

La técnica sin rutina se marchita, y la rutina sin técnica se repite. Este capítulo convierte los ocho anteriores en un entrenamiento: calentamientos diarios, sesiones cortas con un foco cada vez, series y variaciones, tres proyectos completos paso a paso y un diario que hace visible el progreso.

Todos los maestros de este libro coinciden en una sola palabra: practicar. Newton la repite tres veces como norma fundamental; Parramón remata su curso citando a Simone Weil: si el intento no sale a la primera, no es tiempo perdido, porque el esfuerzo fructifica en un crecimiento de la inteligencia. La diferencia entre quien progresa y quien se estanca casi nunca es el talento: es la estructura de la práctica. La acuarela, además, castiga la irregularidad: la lectura de la humedad se entrena y se pierde en cuestión de semanas.

9.1 La constancia como técnica

Este capítulo trata la constancia como lo que es: una técnica más, con procedimiento, errores comunes y criterios de logro. Se organiza en tres ideas. Primera: entrenar en dosis pequeñas y frecuentes; diez minutos diarios mantienen viva la relación agua-pigmento, que tres horas de domingo no recuperan. Segunda: trabajar por bloques temáticos, un foco por semana o por quincena, en lugar de saltar de una motivación a otra; así está construido el plan de doce semanas del Apéndice A. Tercera: documentar todo en un diario: el progreso es lento y lo que no se anota parece no existir.

Una idea más atraviesa el capítulo: la expectativa es el enemigo. Quien pinta para producir una obra buena cada día se bloquea; quien pinta para conocer el medio avanza aunque el cuadro fracase. Calentamientos, series y rituales están diseñados, sobre todo, para bajar la presión de la hoja en blanco.

> *PRINCIPIO CLAVE*
>
> Diez minutos diarios valen más que tres horas el domingo: el control del agua se entrena con frecuencia, no con duración.

> Toda sesión abre con un calentamiento y cierra con dos minutos de diario.
>
> Una técnica nueva no se da por aprendida hasta que aparece en tres cuadros distintos.
>
> Ante un intento fallido, repintar otra versión de inmediato, con fresco el recuerdo de los errores (Newton).
>
> Cada sesión entrena, no luce: la intención de mostrar está configurada para el fracaso (Carbonetti).

9.2 Calentamientos diarios: cinco o diez minutos antes de pintar

El tutorial de Paola Camilo es el mejor gimnasio de calentamiento de la biblioteca. Sus ejercicios de escala de valores, gradientes, pulso y mancha libre duran minutos, no producen nada presumible y cumplen tres funciones: despiertan la mano, reencuentran la dilución correcta del día y desactivan la ansiedad antes del cuadro. Son las escalas del pianista: nadie las escucha, todos las necesitan, y se hacen con el pincel que se vaya a usar después.

El calentamiento escalonado

Nivel 1 · Iniciación · práctica/hábitos · Según: Paola Camilo

Rutina breve de cuatro familias de ejercicios antes de cualquier sesión: valores escalonados, gradiente continuo, control de pulso y mancha libre. Cada familia entrena una destreza distinta y ninguna exige composición.

Procedimiento

1. Escala de valores: rectángulos sucesivos del mismo color, cada vez más claros añadiendo agua (o al revés, más oscuros añadiendo pigmento).
2. Gradiente continuo: pasar de valores escalonados a un degradado sin saltos dentro de un solo rectángulo; después, degradado entre dos colores que se mezclan hacia el centro.
3. Pulso: líneas rectas y curvas cada vez más finas y juntas sin tocarse; círculos y gotitas rellenos sin desbordar.
4. Mancha libre: círculos llenos de color y agua, con sal en algunos, observando cómo se comporta el agua sin corregirla: el agua es la que manda.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Ningún calentamiento pretende quedar bonito: si sale bello, es casualidad; si sale útil, la sesión ya está ganada.

Alternar el color del calentamiento cada día para conocer el rango tonal de toda la paleta.

El mismo calentamiento sirve para acrílico y tinta china: el pulso no distingue medios.

Si un día solo hay cinco minutos, hacer la escala de valores: el hábito importa más que la duración.

Rectángulos de transparencia

Nivel 1 · Iniciación · 10 min · Según: Paola Camilo

Objetivo: Aprender cuánta agua usar para lograr cada valor de un mismo color, la destreza raíz de la acuarela.

Materiales: Acuarela en cualquier formato (pastilla, tubo, marcador o lápiz acuarelable), pincel y agua; papel de acuarela.

Desarrollo

1. Trazar rectángulos uno al lado del otro, cada vez más claros: partir del color más intenso y añadir más agua en cada rectángulo siguiente.
2. Repetir en sentido inverso, de claro a oscuro, poniendo agua primero y agregando pigmento de a poco: esta dirección da más control.
3. Repetir la fila con otro formato de acuarela y comparar: pastilla, tubo, marcador por capas, lápiz activado con agua.
4. Anotar en el diario cuántos pasos visibles de valor ofrece el color elegido.

Criterio de logro: *Se distinguen al menos cinco valores diferentes del mismo color, sin saltos sucios entre ellos.*

Gradiente continuo, de uno y dos colores

Nivel 1 · Iniciación · 10 min · Según: Paola Camilo

Objetivo: Pasar de los valores escalonados a un degradado sin saltos, primero con un color y después entre dos.

Materiales: Rectángulo largo de papel, un color; luego dos (amarillo y azul, amarillo y verde).

Desarrollo

1. Mojar ligeramente el papel y colocar el color intenso en un extremo.

2. Ir agregando agua de a poco y extendiendo el color hacia el otro extremo, logrando la degradación en una sola pasada.

3. Versión de dos colores: un color en cada extremo del rectángulo mojado y mezclar de a poco hacia el centro.

4. Si un color no se aprecia (el amarillo engaña), repetir con otro más intenso.

Criterio de logro: *El degradado no muestra bandas ni fronteras: el ojo no sabe decir dónde empieza lo claro.*

Control de pulso

Nivel 1 · Iniciación · 10 min · Según: Paola Camilo

Objetivo: Control fino del trazo y del espacio: dibujar sin tocar las líneas vecinas.

Materiales: Papel de acuarela y pinceles del número 12 al más fino disponible.

Desarrollo

1. Líneas rectas paralelas, unas más cerca que otras, bien finas.

2. Líneas curvas una al lado de otra sin tocarse.

3. Círculos consecutivos que se van agrandando; rectángulos y círculos rellenos dejando intactas las líneas intermedias.

4. Formas de gotitas rellenas: las primeras formas cerradas pintadas con acuarela.

Criterio de logro: *Al final de la hoja las líneas finas salen parejas y los rellenos no invaden los bordes.*

Círculos libres: mojado sobre mojado y sal

Nivel 1 · Iniciación · 10 min · Según: Paola Camilo

Objetivo: Observar el comportamiento impredecible del agua y perder el miedo a la mancha.

Materiales: Papel, colores libres y sal de cocina.

Desarrollo

1. Dibujar círculos de distintos tamaños con lápiz.
2. Llenarlos de color con toda el agua que se quiera y ver cómo se comporta dentro del círculo.
3. Añadir una pizca de sal en algunos, con la mancha brillante pero sin charco.
4. Repetir con más agua y con círculos más pequeños: no hay reglas, se observa.

Criterio de logro: *La mancha inesperada se mira con curiosidad y no con miedo: el primer paso del control del agua es aceptar que el agua manda.*

El pez que sale de la mancha

Nivel 1 · Iniciación · 10 min · Según: Felix Scheinberger

Objetivo: Comprobar que las líneas salen solas cuando la forma básica ya existe: la secuencia mancha primero, línea después como calentamiento creativo.

Materiales: Acuarela o lápices de colores; lápiz o tinta para las líneas.

Desarrollo

1. Pintar una mancha clara, nunca demasiado oscura, con la forma aproximada de un pez.
2. Dejar secar.
3. Trazar por encima de la mancha el contorno, los ojos, las aletas y las escamas: se complementan como por arte de magia.
4. Repetir con otro animal: un pájaro, un gato.

Criterio de logro: *La mancha hace la mitad del trabajo: las líneas encuentran su sitio sin dibujo previo.*

9.3 La rutina breve: qué entrenar cada día

Entre el calentamiento y el proyecto largo hay un espacio central: la rutina de veinte o treinta minutos, con un solo foco, un papel pequeño y un objetivo concreto. La rutina breve no produce cuadros: produce destrezas. La tabla siguiente propone una semana tipo que rota los grandes temas del libro.

Día	Foco de la sesión (20-30 min)	Apoyo
Lunes	Lavados: un degradado limpio y una veladura sobre capa seca	Capítulos 2 y 3

Día	Foco de la sesión (20-30 min)	Apoyo
Martes	Reservas: tres blancos planificados en una mini-composición	Capítulo 4
Miércoles	Color: seis mezclas nuevas de la paleta propia, anotadas	Capítulo 5
Jueves	Valores: una miniatura claro-medio-oscuro de un motivo diario	Capítulo 6
Viernes	Texturas: sal, esponja, pincel seco o film sobre restos de lavados	Capítulo 7
Sábado	Sesión larga: proyecto guiado o serie en curso (60-90 min)	Capítulos 8 y 9
Domingo	Descanso o diario: fotografiar, fechar y comparar lo hecho	Este capítulo

Tabla 9.1 Una semana tipo de práctica breve.

La semana tipo es una propuesta, no una ley. Lo que no debe negociarse es la estructura interna de cada sesión: un solo foco, calentamiento al principio, anotación al final. Con el tiempo, cada pintor sustituye los focos por sus propios puntos débiles, y el diario de la sección 9.8 es precisamente lo que los revela.

9.4 Series y variaciones

Scheinberger lo formula con claridad: trabajar en series reduce la presión psicológica, porque los errores se diluyen en la masa y las repeticiones son en sí un principio de diseño. Ann Blockley hereda el principio de su padre y lo convierte en método: repetir el motivo cambiando una variable cada vez quita el miedo al cuadro único y hace que cada descubrimiento lleve al siguiente. La serie es la unidad natural de progreso: se compara la quinta versión con la segunda, no con la obra maestra de otro.

Trabajar en series

Nivel 1 · Iniciación · práctica/hábitos · Según: Scheinberger / Ann Blockley

Planificar varias versiones de un mismo motivo antes de empezar, cambiando una sola variable entre versión y versión. La presión del cuadro único desaparece porque ningún intento es definitivo, y las variaciones revelan qué decisiones

importan de verdad.

Procedimiento

1. Elegir un motivo simple y hacer dos o tres minibocetos del tamaño de la palma de la mano para fijar encuadre y valores.
2. Pintar una primera versión razonablemente fiel, sin buscar la obra definitiva.
3. Repetir cambiando una variable cada vez: fondo claro u oscuro, paleta de dos opuestos, técnica invertida (mancha antes que línea), punto de vista más cercano.
4. Incluir al menos una versión de paleta imaginada: los colores recordados o soñados del motivo, no los observados.
5. Ordenar la serie, comparar y anotar qué versión funciona y por qué; conservar los comienzos fallidos para reciclarlos.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Las repeticiones exactas aburren: las pequeñas variaciones generan movimiento y ritmo.

Guardar los descartes: los beginnings fallidos son materia prima (A. Blockley).

La serie ideal para empezar es de cinco piezas: suficiente para arriesgar, insuficiente para agonizar.

Un motivo, cinco versiones

Nivel 2 · Intermedio · 45-60 min · Según: Scheinberger / Ann Blockley

Objetivo: Entrenar la decisión consciente: comprobar que el contexto, la paleta y la técnica cambian el mensaje de un motivo idéntico.

Materiales: Cinco soportes pequeños iguales; acuarela; lápiz o tinta para las líneas.

Desarrollo

1. Elegir un motivo sencillo (una taza, un árbol, una figura) y pintar la versión 1 de forma razonablemente fiel.

2. Versión 2: mismo motivo sobre fondo oscuro frente a fondo claro, y comparar la carga emocional de cada protagonista.

3. Versión 3: paleta limitada a dos colores opuestos, por ejemplo azul y naranja, con el negro de su mezcla.

4. Versión 4: técnica invertida: mancha clara primero y línea después, sin dibujo previo.

5. Versión 5: libre, con la paleta imaginada del recuerdo en lugar de la del motivo.

6. Ordenar las cinco, comparar y anotar cuál funciona mejor y por qué.

Criterio de logro: *Se puede explicar con una frase por qué la mejor versión funciona: esa frase es la lección de la serie.*

9.5 Práctica meditativa: el Tao y soltar la expectativa

Jeanne Carbonetti fusiona la acuarela con la práctica contemplativa del Tao y del Sumi-e. Su primera lección es ritual: antes de pintar, el maestro japonés muele su tinta lentamente, y ese gesto lo pasa del espacio práctico al simbólico. El ritual de centrado de Carbonetti cumple la misma función en dos minutos: reunir espíritu, mente y cuerpo aquí y ahora, y declarar el propósito verdadero de la sesión: conocerse a través de la pintura. La intención de lucirse o de vender, advierte, está configurada para el fracaso.

Soltar la expectativa no es bajar el listón técnico: es quitar la voz crítica del momento de ejecutar. Carbonetti propone la pausa oscura, que espera a que el cuerpo sepa qué pincelada va allí, y la visualización del niño interior, que convierte la crítica en curiosidad cuando el cuadro se tuerce. Scheinberger llega al mismo lugar por otro camino: dibujar con agua sobre asfalto caliente, donde el trazo se evapora en minutos y solo permanece el aprendizaje. Ambos enseñan lo mismo: la fluidez aparece cuando el resultado deja de ser el centro.

El ritual de centrado

Nivel 1 · Iniciación · práctica/hábitos · Según: Jeanne Carbonetti

Un minuto de presencia plena antes de pintar, que une mente y cuerpo y declara la intención de la sesión: el umbral entre la vida cotidiana y el espacio de trabajo.

Procedimiento

1. Colocarse ante los materiales ya preparados y cerrar los ojos.
2. Imaginar el yo-espíritu, el yo-mente y el yo-cuerpo uniéndose en este lugar, ahora.
3. Declarar el propósito verdadero, en voz alta, en susurro o en silencio: conocerse a través de la pintura.
4. Abrir los ojos y empezar, idealmente por el calentamiento.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Crear un rincón físico exclusivo para pintar: el camino hasta él funciona como cruce de mundos.

Aplicarlo también en los atascos: si la crítica interna aparece a mitad de cuadro, respirar, imaginarse al niño que ayuda a pintar y continuar.

Dos minutos bastan: el ritual que exige diez minutos termina por no hacerse nunca.

En la línea de Jeanne Carbonetti: incluso fracasando sobre el papel, el pintor avanza — cada cuadro torpe es un peldaño hacia la versión más capaz de uno mismo.

9.6 Proyectos guiados completos

Cada cierto tiempo, la práctica necesita una prueba integradora: un cuadro completo que obligue a usar juntas todas las técnicas sueltas. Los tres proyectos siguen los pasos de las fuentes, ordenados por dificultad: un nivel 1 de la enciclopedia DK, un nivel 2 de Barnes-Mellish y un nivel 3 de Ann Blockley que empieza abstracto y decide el motivo después. Ejecútelos de principio a fin; al terminar, repítalo cambiando una sola variable.

Proyecto 1 (nivel 1): Árbol en flor con esponja

Nivel 1 · Iniciación · 60-90 min · Según: DK, Artist's Watercolor Techniques

Objetivo: Pintar masas de pétalos sin pintar cada flor: esponja, gouache y un orden de trabajo que protege el color del árbol del fondo.

Materiales: Rosas de acuarela (tipo opera o rosa permanente), aureolina, cerúleo, pardo quemado y gouache blanco; esponja natural, pincel liner, rigger fino, cepillo de dientes; papel rugoso.

Desarrollo

1. Mojar el papel y asentar el rosa del árbol ANTES del cielo, para que el fondo no contamine el color de la flor; añadir celeste y aureolina alrededor.
2. Con la esponja apenas húmeda, cargar rosa fuerte y puntear sobre la masa del árbol; repetir con rosa mezclado con gouache blanco para los toques más claros.
3. Pintar el tronco y las ramas en ultramar con pardo, desvanecer con pincel limpio y resolver las ramas finas con el rigger.
4. Añadir más flor por encima de las ramas y repintar el césped de la base.
5. Si la flor resulta demasiado menuda, repetir el ejercicio sustituyendo la esponja por el cepillo de dientes.

Criterio de logro: *El árbol se lee como masa florida en floración, no como flores individuales, y el rosa del árbol sigue limpio tras pintar el cielo.*

Proyecto 2 (nivel 2): Barcas en un lago

Nivel 2 · Intermedio · 90-120 min · Según: Glynis Barnes-Mellish, Taller de acuarela II

Objetivo: Crear calma y distancia con una gradación tonal ininterrumpida, interrumpida por verticales y un toque de rojo; practicar pintura en negativo y salpicado.

Materiales: Azules (ultramar, cobalto, cerúleo), siena natural, verde vejiga, sombra tostada, violeta, cadmios y esmeralda; pinceles 6, 9 y 12, planos de 12,5 y 25 mm, de ardilla y marta.

Desarrollo

1. Humedecer y degradar azul ultramar hacia cerúleo conforme se acerca al horizonte; sacar las nubes dando golpecitos con pañuelo seco.
2. Pintar el lago con cobalto y usar ultramar para separar las barcas; montañas de fondo con cobalto más denso y secar.
3. Aplicar siena natural húmeda que, al mezclarse con el azul, se vuelve verde y crea el brillo central; orillas con verde vejiga.
4. Pintar alrededor del fondo de la barca (negativo); copas de los árboles a pincel seco dejando asomar el color de abajo.
5. Casco con violeta y sombra tostada, reflejos con ultramar; reforzar verdes y degradar un malva para la barca de la izquierda.
6. Salpicar agua con el pincel de ardilla para diluir la aguada; terminar con sombras, reflejos definitivos y el poste en naranja cadmio.

Criterio de logro: *La gradación del cielo al lago es continua, la barca cercana centra la composición y el blanco del papel divide el primer plano sin pintarse.*

Proyecto 3 (nivel 3): Comienzos abstractos

Nivel 3 · Avanzado · Dos sesiones y una noche de secado · Según: Ann Blockley, Watercolour Workshop

Objetivo: Pintar por el puro placer de la marca, sin referencia, y desarrollar después un cuadro semirabstracto: decisión lenta, rotaciones y recorte con paspartú.

Materiales: Acuarela húmedo sobre húmedo, film adherente de cocina, tinta opcional y un paspartú cortado en dos piezas.

Desarrollo

1. Hacer lavados húmedo sobre húmedo aleatorios, o con colores premeditados, sin ningún motivo en mente.
2. Colocar el film inmediatamente sobre el lavado: arrugas apretadas o tiras lineales; si se quiere, inyectar tinta o agua debajo del film para que busque caminos.
3. Manipular poco: el primer efecto es el más fresco. Dejar secar por completo, idealmente una noche: el secador vuela el film.
4. Retirar el film, apoyar la obra y mirarla desde todos los ángulos durante días, buscando elementos que recuerden a sujetos del propio archivo de bocetos y fotos.
5. Jugar al recorte con el paspartú, probando formatos y orientaciones; atenuar las zonas demasiado complejas con opacos o collage antes de decidir.
6. Elegir orientación y desarrollar: pintura negativa oscura para afirmar un tronco o un elemento de paisaje, gouache para redefinir detalles, y no explicar ni ordenar todo.

Criterio de logro: *El cuadro final equilibra las marcas espontáneas del inicio con formas reconocibles elegidas después, y una parte del misterio inicial sobrevive al desarrollo.*

9.7 Autoevaluación: criterios de logro y autocrítica constructiva

La autocrítica útil es específica y orientada al proceso; la autocrítica paralizante es global y orientada a la persona. Nada de es un desastre ni de no vale para esto: sí ¿dónde perdí el blanco?, ¿la veladura se aplicó sobre capa húmeda a medias?, ¿el foco aguanta la distancia de un brazo? Cada ejercicio de este libro termina en un criterio de logro por eso: da igual la belleza del resultado si el criterio se cumple; un cuadro hermoso que lo incumple es un accidente que no se puede repetir.

- El cuadro funciona a distancia de brazo y con los ojos entornados: las masas leen antes que los detalles (mirada de topo).
- Hay un punto donde el tono más claro y el más oscuro se tocan: ese es el foco; el resto usa contrastes menores (Barnes-Mellish).
- El noventa por ciento se pintó con tres o cuatro colores aunque la paleta tuviera doce (Newton).
- Casi una cuarta parte del diseño quedó simple: las mejoras tardías matan la magia (A. Blockley).
- Al terminar, sé nombrar una sola cosa que mejorar y una sola que repetir la próxima vez.

Detectar errores: espejo, boca abajo y pausas

Nivel 1 · Iniciación · práctica/hábitos · Según: Felix Scheinberger

Estrategias para recuperar distancia crítica sobre la obra propia. Cuanto más tiempo se trabaja algo, más ciegos nos volvemos: los fallos suelen ser pequeñeces que dejamos de ver, y el ojo necesita artefactos que las vuelvan extrañas.

Procedimiento

1. Contemplar la obra terminada en un espejo: revela fallos de proporción, línea y composición que el cerebro ya había normalizado.

2. Mirar el cuadro boca abajo: sin el contenido reconocible, solo quedan las manchas y los valores.
3. Dejarlo reposar y hacer otra cosa (caminar, leer) antes de juzgarlo; volver con ojos nuevos y corregir lo nombrado.
4. Dudar del veredicto emitido a mitad de cuadro: los juicios prematuros son el error más caro.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El espejo del vestíbulo o la pantalla del teléfono sirven tan bien como uno de taller.

En obra ajena los fallos se ven mucho mejor: intercambiar cuadros a medio hacer con un colega, si se puede, es el detector de errores más barato que existe.

Estudio monocromo de verificación

Nivel 2 · Intermedio · 45 min · Según: John Blockley, Técnicas Básicas de la Acuarela

Objetivo: Comprobar el equilibrio de tonos y texturas de un cuadro terminado pintando su versión en blanco y negro.

Materiales: Sepia o gris de Payne; papel y pinceles habituales; el cuadro terminado recién fotografiado.

Desarrollo

1. Elegir un cuadro propio reciente, ya seco, preferiblemente de los que dejan dudas.
2. Pintar el mismo motivo en monocromo, usando solo variaciones de dilución: claro, medio y oscuro.
3. Colocar ambas versiones lado a lado y comparar atentamente.
4. Anotar en el diario dónde el monocromo revela un desequilibrio que el color disimulaba.

Criterio de logro: *El estudio en gris muestra con claridad el equilibrio de los tonos: si el monocromo funciona y el color no, el problema es cromático; si ninguno funciona, el problema es de valores.*

En la línea de Felix Scheinberger: guarda los fracasos con orgullo de premiación, porque cada tentativa torpe documenta algo aprendido y ningún cuadro fallido está del todo muerto.

9.8 El diario del artista

Newton pinta desde apuntes de campo a lápiz; Barnes-Mellish no arranca proyecto sin bocetos y series fotográficas; Carbonetti escribe junto a cada demostración. El diario de taller es la memoria del aprendizaje: lo que no se anota se olvida y se repite. Su formato importa menos que su constancia: un cuaderno cualquiera, una entrada de dos minutos por sesión, y la disciplina de escribir lo accionable y no lo sentimental. El título lo tomamos prestado del cuaderno infantil de Ada y Campoy, que enseña la parte que los adultos olvidamos: lo más importante de todo es saber ver.

El diario de taller

Nivel 1 · Iniciación · práctica/hábitos · Según: Newton (apuntes de campo) / Barnes-Mellish (planificación)

Cuaderno paralelo a los cuadros que registra fecha, técnica, resultado y corrección pensada de cada sesión. Cumple dos funciones: planificar lo que se va a pintar y consolidar lo aprendido al pintarlo.

Procedimiento

1. Abrir cada entrada con fecha, ejercicio o cuadro, y técnica entrenada ese día.
2. Anotar la paleta exacta y sus mezclas; las buenas se convierten en muestrario.
3. Registrar qué salió bien, nombrándolo con precisión: no el cielo quedó bien, sino el degradado no hizo bandas porque preparé pintura de sobra.
4. Anotar qué reintentar y cómo: la corrección pensada, no la genérica; si el fallo fue de timing, anotar el estado de humedad.
5. Pegar o dibujar una miniatura del resultado, junto a la foto correspondiente del archivo de la sección 9.9.

> *ERRORES COMUNES Y CONSEJOS*
>
> Escribirlo en dos minutos al terminar la sesión: el diario que exige media hora se abandona en una semana.
>
> Prohibidos los juicios globales: solo observaciones accionables.
>
> Releerlo el último domingo de cada mes: es donde aparecen los patrones que ninguna memoria retiene.

PLANTILLA MÍNIMA DE ENTRADA

Fecha y ejercicio o cuadro de la sesión.

Técnica y paleta usadas.

Qué salió bien, dicho con precisión.

Qué reintentar y cómo.

Una línea sobre el estado del agua o el timing, si algo falló por prisa o por espera.

9.9 Cómo vernos progresar

El progreso en acuarela es invisible de cerca: dos cuadros vecinos se parecen demasiado y el ojo del autor está cansado de ambos. Tres hábitos lo vuelven visible: fotografiar todo con la misma luz, fechar todo y comparar mensualmente en lugar de diariamente. El calentamiento del día uno frente al del día treinta, guardado en foto, dice más del pulso que cualquier opinión sobre el último cuadro.

- Fotografiar cada resultado terminado con luz pareja y sin filtros, incluyendo una referencia de escala; también los calentamientos.
- Guardar las fotos en carpetas por mes, con fecha en el nombre del archivo.
- El último domingo de cada mes, ordenar las imágenes y responder tres preguntas: ¿qué mejoró?, ¿qué tema aparece una y otra vez?, ¿qué me atreví a pintar que antes evitaba?
- Repetir un calentamiento del primer día y fotografiarlo junto al original: la comparación más honesta que existe.
- Conservar los fracasos: al año son el mejor álbum de progreso.

LA COMPARACIÓN QUE IMPORTA

Comparar con uno mismo hace un mes, no con los maestros del Apéndice B.

El progreso se ve primero en los calentamientos y después en los cuadros: la mano mejora antes que el ojo.

Un mes difícil no borra tres buenos meses: juzgar por la serie completa, nunca por la última hoja.

La práctica estructurada no termina: se repite en espiral. El plan de doce semanas del Apéndice A está pensado para recorrerse una vez con el libro al lado y volver a recorrerse subiendo el nivel: la segunda vuelta con paleta más corta y formato mayor, la tercera pintando al aire libre con el repertorio de localizaciones de González Dorao, la cuarta cambiando de género en las semanas nueve y diez. Cada vuelta usa el mismo esqueleto de rutinas, series, proyectos y diario, y lo llena un pintor un poco distinto. El ciclo es el método; la mesa con el agua, el papel y el cuaderno es el camino.

APÉNDICE A

Plan de estudio de 12 semanas

Doce semanas para recorrer el libro una vez, de la primera aguada al proyecto propio. El plan convierte los capítulos 1 a 9 en un calendario concreto: un foco por semana, tres sesiones largas y una dosis diaria de calentamiento.

El plan está pensado para tres sesiones semanales de sesenta a noventa minutos, más un calentamiento diario de cinco o diez minutos los otros días (capítulo 9.2). Cada semana tiene un foco único y un entregable que la cierra: un ejercicio integrador, un cuadro o una cinta de muestras. Las referencias a los capítulos del libro indican dónde apoyarse antes de cada sesión; los ejercicios citados pertenecen a las fuentes comentadas en el Apéndice B. Si dispone de más tiempo, añada sesiones al mismo foco de la semana, nunca focos nuevos: la consolidación importa más que la variedad.

Semana	Foco	Capítulos	Ejercicios clave	Proyecto / entregable
1	Materiales y control del agua	1-2	Calentamientos de Camilo (escala de valores, gradiente, pulso, mancha libre); pruebas de dilución en los tres granos de papel; prueba de la huella de Carbonetti	Cinta de muestras etiquetada: pinceles, papeles y escala de un color
2	Aguadas básicas y orden de trabajo	1-2	Lavado plano, degradado y abigarrado; monocromo con los ojos entornados; orden arriba-abajo y claro-oscuro	Granja en monocromo sepia (Newton)
3	Lavados y pinceladas	3	Gradiente continuo de uno y dos colores; veladuras por capas con secado total; pinceladas planas, de punta y de lateral	Primera mini-composición: paisaje con cielo
4	Lavados aplicados	3 y 8.1	Cielo con nubes por absorción con pincel escurrido (Parramón); reflejos de agua; pincel seco para follaje	Proyecto 1 del cap. 9: árbol en flor con esponja (DK)

Semana	Foco	Capítulos	Ejercicios clave	Proyecto / entregable
5	Reservas y negativos	4	Reserva directa, líquido de cubrir y cera; abrir blancos sobre húmedo y sobre seco; pintura en negativo alrededor de formas	Casas de campo con líquido de cubrir (J. Blockley)
6	Color y paletas	5	Muestrario de mezclas con tres primarios (Parramón); rejilla de seis colores y parejas de opuestos (Soan); verdes por temperatura	Bodegón con solo dos colores (Parramón)
7	Valores y composición	6	Miniaturas de valor en claro-medio-oscuro; estudio tonal en cuatro valores; regla de los tercios y formas L, V y S	Paisaje de contraste y atmósfera a tres colores (Parramón)
8	Texturas y efectos	7	Sal, alcohol, esponja, film adherente, salpicado y raspado, ensayados primero en papel de pruebas	Paisaje nevado con sal y cutter (Parramón)
9	Género a elección I	8	Ejercicios del género elegido: perspectiva y bordes rectos si urbano; capas por pétalo si botánica; piel y figura si retrato; mancha y gesto si abstracción	Primer estudio del género terminado y anotado en el diario
10	Género a elección II	8 y 9	Planificación completa de Barnes-Mellish: minibocetos, serie fotográfica y muestrario previo; autocrítica con espejo	Proyecto 2 del cap. 9: barcas en un lago (Barnes-Mellish) o equivalente del género
11	Proyecto personal	8-9	Elección del motivo propio; series y variaciones de Scheinberger; paleta imaginada de A. Blockley; bocetos de pintura con los materiales definitivos	Proyecto personal: bocetos y primera versión

Semana	Foco	Capítulos	Ejercicios clave	Proyecto / entregable
12	Revisión y serie final	9	Estudio monocromo de verificación (J. Blockley); detección de errores con espejo y pausas; revisión del diario y del archivo fotográfico	Serie final: tres variaciones del proyecto personal, fechadas y fotografiadas

Tabla A.1 Plan de 12 semanas.

Trabaje en bloques y no se zarandee. La estructura semanal del plan protege del enemigo clásico del autodidacta: saltar de tema en tema siguiendo el entusiasmo del momento. Una técnica por semana, repetida en tres sesiones, se consolida; cinco técnicas vistas de pasada se evaporan. Si un ejercicio no sale, la respuesta del plan no es saltarlo sino repetirlo en la sesión siguiente, como hace Newton ante el intento fallido: repintar otra versión de inmediato, con fresco el recuerdo de los errores.

Las series son la unidad de avance, no el cuadro suelto. Las semanas 9 a 12 están pensadas para producir variaciones de un mismo motivo en lugar de obras independientes: la presión baja, los errores se diluyen en la masa y cada descubrimiento empuja al siguiente. La semana 12 cierra con una serie de tres piezas, no con una obra maestra única, porque comparar tres variaciones propias enseña más que agonizar sobre una.

> *SI UNA SEMANA SE CAE*
>
> Retomar exactamente donde se quedó, sin castigo y sin repetir la semana completa desde el principio.
>
> Si el tiempo escasea, recortar el proyecto de la semana, nunca los calentamientos diarios: son el hilo que mantiene el hábito.
>
> Si se caen dos semanas, repetir la última semana a medias antes de seguir: un recordatorio de técnica vale más que un capítulo entumecido.
>
> Una semana perdida no rompe el ciclo: el plan dura doce, la práctica dura años.

Terminadas las doce semanas, el ciclo se repite subiendo el nivel, y cada vuelta pide algo distinto. Segunda vuelta: paleta más corta y estricta, con el pensamiento en tres colores de Soan y formatos mayores. Tercera vuelta: salir del taller con el

repertorio de localizaciones, estaciones y horas de González Dorao, aunque sea al parque más cercano. Cuarta vuelta: cambiar de género en las semanas 9 y 10, o sustituir el proyecto personal por un proyecto de larga duración por estaciones, al modo de Poetic Woods. El esqueleto de rutinas, proyectos y diario del capítulo 9 no cambia: lo que cambia es el pintor que lo llena.

Una última regla de constancia, tomada del capítulo 9: una técnica no se da por aprendida hasta que aparece en tres cuadros distintos. Aplíquela al terminar el plan: antes de declarar dominada la reserva, el degradado o el negativo, compruebe que sobrevivió a tres motivos diferentes, en semanas diferentes, con luz diferente. Lo que resiste esa prueba ya es suyo; lo que no, volverá a aparecer en la próxima vuelta del ciclo, y ahí estará el libro esperándole.

APÉNDICE B

La biblioteca: veinte maestros, un camino

Este libro se construyó recopilando y analizando veinte obras entre manuales, talleres y tratados. Esta guía comenta qué aporta cada una y para qué momento del camino es ideal, para que el lector sepa a qué fuente volver cuando una técnica pida profundidad.

Los libros de una biblioteca de acuarela no son intercambiables: cada uno resolvió un problema distinto y brilla en un momento distinto del aprendizaje. Los agrupamos en tres tramos del camino, empezar, consolidar y especializarse, sabiendo que algunos son transversales y acompañan todo el recorrido. La tabla final resume nivel y aporte principal de cada obra.

B.1 Para empezar: las primeras semanas

Pintar en acuarela: principios básicos, de Luján (Lujanes_Arte), es la sesión cero: qué es la acuarela, compra inteligente de materiales y las reglas irrenunciables, de la transparencia al agua como blanco. No trae ejercicios, así que sirve como referencia rápida de las semanas 1 y 2, no como cuaderno de práctica.

Tutorial Acuarela. Para principiantes. Paso a paso, de Paola Camilo, es el mejor gimnasio de calentamiento de la biblioteca: escala de valores, gradientes, pulso y mancha libre antes de cualquier composición, más veinte trucos de taller y técnicas con objetos cotidianos. Ideal para las dos primeras semanas y para volver cada mañana.

Cómo pintar con acuarela, de William Newton, es el esqueleto del curso inicial: materiales, tono, composición y cuatro demostraciones (monocromo, paleta limitada, árbol, marina) que definen una escalera perfecta para las primeras seis u ocho semanas. Su orden de trabajo canónico estructura el capítulo 3 de este libro.

Iníciese en la acuarela con los grandes maestros, de Henri Senarmont, enseña copiando con la cuadrícula del pintor: veintinueve recetas tras Turner, Van Gogh, Cézanne o Ingres que eliminan la barrera del dibujo e introducen una técnica por

ejercicio. Es además el único título con unidades paso a paso de retrato y desnudo.

Creative Abstract Watercolor, de Kate Rebecca Leach, es la puerta decorativa y amable a la abstracción para quien no sabe dibujar: manchas húmedas, flores de agua, cinta y masking, embellecido con plumas y tinta dorada. Perfecto para desbloquearse y conseguir resultados bonitos pronto, sin exigencia dibujística.

Mención aparte para *Acuarela. Diario del artista*, de Alma Flor Ada y F. Isabel Campoy: es un cuaderno infantil de apreciación del arte, no un manual técnico, y por eso queda fuera de la secuencia de estudio. Conviene tenerlo presente por su lección de actitud, lo más importante de todo es saber ver, y como material para iniciar a los más pequeños.

B.2 Para consolidar: del mes dos al año uno

Curso práctico de pintura a la acuarela. Técnicas y color, de José M. Parramón, es la columna vertebral técnica y de color: más de veinticinco técnicas específicas descritas con un detalle procedimental que ninguna otra fuente iguala, más el tratado completo de contrastes, sombras y gamas. Su progresión de mezclas, de dos colores a todos, estructura el estudio del color.

Artist's Watercolor Techniques, de DK, es la enciclopedia visual: cuarenta y cinco técnicas y más de cuarenta demostraciones graduadas en tres niveles, con materiales exactos y pasos numerados, además de capítulos por géneros y cuadros de artistas invitados. Es el banco de ejercicios del que bebe todo el plan, incluidos los proyectos del capítulo 9.

Manchas y trazos. El arte de fusionar pintura y dibujo, de Felix Scheinberger, es el contrapeso conceptual: mancha primero y línea después, mirada de topo, pareidolia, series y copia como aprendizaje legítimo. Sus calentamientos abren bien cada sesión y su filosofía del error sostiene el capítulo 9.

The Art of the Limited Palette, de Hazel Soan, es el tratado de la paleta mínima: pensamiento en tres colores, propiedades de cada pigmento, sesgos de temperatura y negros limpios. Es el libro que enseña a derivar paletas del motivo en lugar de copiar colores, el músculo exacto que pide el capítulo 5.

Técnicas Básicas de la Acuarela, de John Blockley, es el puente hacia la expresividad: líquido de cubrir, ceras, tintas, espátulas y raspados en ocho

demostraciones rurales por fases. Su lección de autolimitación, que la técnica no domine a los tonos claros, es la transición natural del bloque de texturas al de valores.

Taller de acuarela II, de Glynis Barnes-Mellish, es el curso por proyectos del nivel intermedio: doce pinturas completas que cubren paisaje, bodegón, figura e interior con las técnicas canónicas, de la gradación a la pintura en negativo y los tonos de piel. Sus planes meticulosos, bocetos y series fotográficas antes de pintar, dan el método de planificación del capítulo 9.

The Tao of Watercolor, de Jeanne Carbonetti, aporta la dimensión de actitud que ningún otro trata: ritual de centrado, prueba de la huella, retrocede y oscurece, y sus técnicas firma de fluidez. Es un compañero transversal contra el perfeccionismo, válido del primer día al último.

La Guía Completa de Acuarela. Técnicas y Secretos es una compilación sintética de más de veinticinco libros: útil como índice temático y fuente de calentamientos rápidos de quince minutos, pero sin la profundidad de los originales. Úsela como mapa y checklist, no como fuente primaria de procedimientos.

B.3 Para especializarse: voz propia y territorio

Acuarela creativa, de Gemma Guasch y Josep Asunción, es el puente entre la técnica y la expresión personal: catorce propuestas paso a paso inspiradas en maestros, de Cézanne a Kandinsky, que exploran tramas, cloisonnée, campos de color y abstracción gestual. Aporta el bloque completo de experimentación y el glosario conceptual.

Ann Blockley's Watercolour Workshop, de Ann Blockley, es el taller experimental: interpretar el motivo con marcas sueltas, film adherente, granulación, gesso, monocopias y collage, con una pedagogía anti-perfeccionista de series, variaciones y parar en casi terminado. El proyecto 3 del capítulo 9 sale de aquí.

Poetic Woods, de Ann Blockley, es la culminación creativa: bosques poéticos con impresión botánica, costura, palabras y re-ensamblaje, organizados además como proyecto personal a través de las estaciones. Para quien ya domina el medio y busca su propia voz; también la fuente del proyecto anual por estaciones del Apéndice A.

The Watercolor Technique of Architectural Rendering, de Bernard Atkins, es el módulo técnico de urbano y arquitectura: perspectiva a dos puntos, catálogo de lavados de control, texturas de materiales, cristal, coches y figuras como escala. Sus lecciones graduadas, de la casa unifamiliar a la nave industrial, forman una progresión ya diseñada.

Madrid y alrededores en acuarela, de Joaquín González Dorao, no enseña técnica: enseña dónde, cuándo y por qué pintar. Sus sesenta localizaciones con estación y hora óptimas, del atardecer del Templo de Debod al castañar en otoño, convierten los talleres de los demás libros en un programa real de salidas al exterior.

B.4 Descartes y notas de uso

Quedaron fuera del corpus los papeles académicos y los catálogos de exposición revisados durante la recopilación: aportan contexto histórico y atribución de obras, pero no procedimientos entrenables, que es lo que este currículum necesitaba. Dos notas de uso: de Newton se indexó una sola edición porque la segunda es el mismo libro con terminología distinta, y la Guía Completa se consulta como índice, nunca como autoridad final. Con esas salvedades, la biblioteca está completa: veinte maestros, un camino, y un lector con la mesa preparada.

Obra	Nivel	Aporte principal
Lujanes_Arte, Principios básicos	Principiante	Sesión cero: materiales y reglas irrenunciables
Camilo, Tutorial Acuarela	Principiante	Calentamientos diarios y trucos de taller
Newton, Cómo pintar con acuarela	Principiante	Curso básico y cuatro demostraciones graduadas
Senarmont, Iníciese con los grandes maestros	Principiante	Copia con cuadrícula; retrato y desnudo paso a paso
Leach, Creative Abstract Watercolor	Principiante	Abstracción decorativa sin dibujo previo
Ada/Campoy, Diario del artista	Infantil	Actitud: aprender a mirar (fuera de la secuencia técnica)
Parramón, Curso práctico	Todos	Catálogo de técnicas y tratado de color aplicado

Obra	Nivel	Aporte principal
DK, Artist's Watercolor Techniques	Todos	Enciclopedia de técnicas con demostración y géneros
Scheinberger, Manchas y trazos	Todos	Mancha antes que línea; series, copia y azar
Soan, The Art of the Limited Palette	Intermedio	Paleta mínima: propiedades del pigmento y negros limpios
J. Blockley, Técnicas Básicas	Intermedio	Reservas y texturas mixtas con autolimitación
Barnes-Mellish, Taller de acuarela II	Intermedio	Doce proyectos por géneros y planificación meticulosa
Carbonetti, The Tao of Watercolor	Todos	Ritual, fluidez y anti-perfeccionismo sistemático
Guía Completa de Acuarela (compilación)	Todos	Índice temático y calentamientos de quince minutos
Guasch/Asunción, Acuarela creativa	Intermedio-avanzado	Catorce propuestas creativas inspiradas en maestros
A. Blockley, Watercolour Workshop	Intermedio-avanzado	Expresividad, técnica mixta experimental y series
A. Blockley, Poetic Woods	Avanzado	Bosques poéticos y proyecto anual por estaciones
Atkins, Architectural Rendering	Intermedio-avanzado	Render urbano: perspectiva, materiales y escala
González Dorao, Madrid y alrededores	Todos	Repertorio de localizaciones, estaciones y horas

Tabla B.1 La biblioteca comentada: nivel y aporte de cada obra.