# El Cuaderno de la Calle

DE LA PLAZA AL CASCO HISTÓRICO

COLECCIÓN AGUAS MAESTRAS · VOLUMEN IV · URBAN SKETCHING

# El Cuaderno de la Calle

*Un curso progresivo de urban sketching para empezar de cero y pintar la ciudad en grupo*

*Juan Manuel Ruiz Martin Tao*

Aguas Maestras · 2026

**El Cuaderno de la Calle: Un curso progresivo de urban sketching para empezar de cero y pintar la ciudad en grupo**

© 2026 Juan Manuel Ruiz Martin Tao
Todos los derechos reservados.

ISBN: [Pendiente de asignación]

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna ni por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo del autor.

Ejemplar en letra grande, pensado para leer con comodidad.

# Índice

PRESENTACIÓN
Un curso para pintar la calle 6

CAPÍTULO 1
El cuaderno del caminante: el kit de calle 10

CAPÍTULO 2
Aprender a mirar antes de dibujar 27

CAPÍTULO 3
El borrador: primeras líneas 42

CAPÍTULO 4
Perspectiva sin dolor 60

CAPÍTULO 5
La tinta: línea que no se borra 86

CAPÍTULO 6
Gente en la calle: figuras que no posan 103

CAPÍTULO 7
La acuarela de bolsillo: tres colores y veinte minutos 122

CAPÍTULO 8
Salir con el grupo: el protocolo de la mañana 141

CAPÍTULO 9
Progresión de temporada: de la plaza al casco histórico 156

APÉNDICE A
La temporada: doce sesiones de grupo 170

APÉNDICE B

PRESENTACIÓN

# Un curso para pintar la calle

Este libro nació para pintar en la calle, no para leerse en un escritorio. Es el cuarto volumen de la colección Aguas Maestras y el más compañero de todos: está pensado para personas mayores que quieren empezar a dibujar y acuarelar delante de la vida, plaza por plaza, banco por banco, y para el grupo que las acompaña. Todo lo que contiene —técnicas, ejercicios,

rutinas— proviene de fuentes reales citadas al pie de cada ficha, destiladas en un único camino: del borrador a la tinta, y de la tinta a la acuarela . La promesa es humilde y firme: no hace falta talento, ni vista perfecta, ni rodillas jóvenes. Hacen falta ganas, un cuaderno y veinte minutos. La calle es la mejor academia que existe: enseña a mirar, regala modelos que no posan y luz que no se repite. Y pintar en compañía convierte el esfuerzo en merienda.

LOS TRES PRINCIPIOS DE ESTE CUADERNO

*Primero mirar, después dibujar. El error número uno del principiante no es de mano: es de*

ojo. Cada capítulo empieza por entrenar la mirada antes de tocar el lápiz.

El boceto es un borrador, no un examen. En la calle no se corrige: se superpone. La tinta no

se borra, y esa es exactamente su virtud: obliga a soltar y a reírse del traspiés.

*Poco material, mucha salida. Un kit que quepa en un bolso pequeño y se use tres veces por*

semana vale más que un estudio lleno que da vergüenza.

## Cómo está organizado este curso

El camino avanza como una buena salida de grupo: arranca suave y termina en el casco histórico. Los capítulos 1 y 2 preparan el terreno: el kit de calle y el entrenamiento de la mirada. Los capítulos 3 y 4 construyen el borrador : primeras líneas y una perspectiva sin dolor, explicada para humanos. El capítulo 5 traza la tinta : la línea segura que define el estilo. El capítulo 6 suma la gente , porque una calle sin gente está vacía. El capítulo 7 abre la

acuarela de bolsillo : tres colores, aguadas rápidas, sombras que dan vida. Los capítulos 8 y 9

son el corazón del grupo: el protocolo de la salida y una temporada completa de doce sesiones para progresar juntos.

- Etapa · Capítulos · Qué se domina · Nivel
- Preparación · 1–2 · El kit ligero de calle y la mirada entrenada (ver antes de · 1

dibujar)

- El borrador · 3–4 · Línea de lápiz, encajado simple, perspectiva sin dolor · 1–2
- La tinta y la · 5–6 · Línea segura que no se borra, figuras rápidas y gestos de · 2

gente · paseantes

- La acuarela · 7 · Kit de tres colores, aguadas rápidas en el banco, sombras vivas · 2–3
- El grupo · 8–9 · Protocolo de salida, dinámicas, temporada de 12 sesiones · 1–3

Las cinco etapas del curso.

## Cómo leer las fichas y las tarjetas

Cada técnica es una ficha (qué es, procedimiento paso a paso, errores comunes) y cada ejercicio una tarjeta con objetivo, materiales, desarrollo, duración y criterio de logro: la pregunta que responde si el ejercicio cumplió. El nivel 1 se puede hacer sentado en un banco del barrio; el 2 pide algo más de práctica y el 3, más oficio y paciencia. Donde una ficha indique «Fuente: McLeod» o «Fuente: Scheinberger», la idea viene de ese maestro: el apéndice B reseña la biblioteca completa para quien quiera profundizar. Y una indicación de uso que no es decorativa: este libro se lee con el lápiz encima . Las sesiones del grupo (capítulo 8 y apéndice A) convierten cada capítulo en una

mañana de calle real. Para la técnica acuarela a fondo —lavados, reservas, color— el compañero natural es el volumen I de esta colección, Estudio de Técnicas de Acuarela ; aquí nos llevamos solo lo que cabe en el bolsillo.

### UNA ADVERTENCIA HONESTA

Este libro recopila, ordena y explica: no sustituye a las fuentes. Cuando una técnica te atrape, acude al libro original (apéndice B): ahí están las imágenes paso a paso que ningún texto reemplaza. Y ninguno de los libros —tampoco este— pinta por ti. El plan ordena la práctica; el progreso lo pone el cuaderno, semana a semana.

## Nota del recopilador

Esta obra es una síntesis original. Las técnicas que reúne —el encajado, la perspectiva de un punto, la figura a plumilla, la aguada de bolsillo— pertenecen al acervo tradicional del dibujo y la acuarela de calle, enseñado desde hace más de un siglo. La selección, la progresión y la redacción son propias, elaboradas a partir del estudio de la bibliografía reseñada en el apéndice B. Cuando una ficha indica «Fuente:» y un autor, se atribuye la procedencia de una idea como hecho, en reconocimiento a quien la enseña; no se reproduce texto de esas obras. Los títulos mencionados pertenecen a sus respectivos autores y editores

### CRÉDITOS DE LA EDICIÓN

**El Cuaderno de la Calle** — volumen IV de la Colección Aguas Maestras (manos · ojos · vida · calle).

Recopilado y editado por: Juan Manuel Ruiz Martin Tao. Primera edición, 2026. Editado para el grupo de urban sketching de usklleida.com. hing de usklleida.com.

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

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 cuaderno del caminante: el kit de calle

> *Antes de dibujar la primera fachada hay que decidir qué se lleva encima. Este capítulo arma, pieza a pieza, un kit pequeño y ligero que cabe en un bolso y no da miedo estropear. El material no hace al dibujante, pero el material equivocado cansa al caminante. Aquí no hace falta una mochila de excursionista: hace falta un bolso pequeño que se abra en un banco del barrio y devuelva todo lo necesario para dibujar.*

## 1.1 Un kit pequeño se usa más

Felix Scheinberger lo resume en una frase que conviene aprenderse de memoria. El enemigo de esa constancia no es la falta de talento: es el peso. Un equipo pesado convierte cada salida en una expedición, y las expediciones se posponen.

> *«Si te divierte, lo harás a menudo, y si lo haces a menudo, lo harás bien.»*

Para quien pinta en la calle a partir de los sesenta o los setenta, el peso no es un capricho: es comodidad y seguridad. Una mochila cargada cansa los hombros y altera el equilibrio, y para sacar algo de dentro hay que apoyarse en algo. La solución es un bolso de bandolera que cruce el cuerpo o un bolso pequeño de cierre fácil: las manos quedan libres para el bastón, la barandilla o el brazo de un compañero del grupo.

- Todo el kit debe caber en un bolso o bandolera y pesar menos de un kilo y medio: pésalo

en casa, sorprende.

- Nada que necesite dos manos o una mesa: el cuaderno se apoya en el muslo y ya hay

caballete.

- Cada pieza se saca y se guarda con una sola mano, incluso con guantes en invierno.

- Si algo no se ha usado en tres salidas seguidas, se queda en casa.

◎ FICHA
EJERCICIO

## Armar y pesar el kit

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15 MIN — FUENTE: SCHEINBERGER

**Objetivo:** Comprobar que el equipo de calle completo cabe en un bolso ligero y se maneja sentado, antes de estrenarlo fuera de casa.

**Materiales:** Todo lo que se piensa llevar, el bolso o bandolera elegido, una silla de casa y, si la hay, una báscula.

### *Desarrollo*

Reúne sobre la mesa de casa todo lo que te gustaría llevar a una salida de dibujo.

1. Separa en un lado solo lo imprescindible: cuaderno, lápiz o rotulador, goma y algo de
2. color. Guarda lo imprescindible en el bolso y déjalo cerrado un rato: si no cabe cómodo, sobra
3. algo. Siéntate en la silla, con el bolso cruzado, y saca el cuaderno apoyándolo en el muslo,
4. como en un banco. Devuelve todo al bolso sin levantarte y sin apoyarte en la mesa. Si lo lograste, el kit está
5. aprobado.

**Criterio de logro:** El kit entero se saca y se guarda desde una silla, con una mano libre, y pesa menos de un kilo y medio.

NOTA DE CONFORT

Descubrir en la calle que el bolso no cierra o que falta el sacapuntas no es una tragedia, pero corta el ritmo de una mañana buena. Mejor ensayarlo en casa.

## 1.2 El cuaderno adecuado: humilde, cosido y sin miedo

El cuaderno es el corazón del kit y una decisión más de ánimo que de calidad. Scheinberger insiste en que no hace falta un cuaderno caro: el carísimo, ese que uno se regala para tratarse bien, da miedo estropearlo, y ese miedo es la hoja en blanco multiplicada por el precio. Mejor un cuaderno digno y barato, en torno a los diez euros, que invite a arrancar sin ceremonia. Digno significa cuatro cosas: papel libre de ácido, para que no amarillee con los años; encuadernación cosida, porque la espiral impide trabajar sobre la doble página; tapa resistente, que hace de mesa cuando no hay mesa; y un gramaje que aguante lo que vamos a pedirle. Si va a haber tinta y acuarela, el papel debe ser de al menos 90 libras (unos 190 gramos por metro cuadrado) e idealmente de 140 (unos 300), como recomienda también Kagan McLeod para los lavados: el papel fino abolla y estropea el dibujo mejor logrado.

En cuanto al tamaño, para empezar conviene un A5: cabe en una mano, pesa poco y no llama la atención. La doble página horizontal sirve para escenas amplias; el vertical acompaña mejor a las personas. No hay que elegir uno para siempre: se elige según lo que se va a buscar ese día.

### El cuaderno adecuado y su prueba de materiales

NIVEL 1 · INICIACIÓN CUADERNO Y HÁBITOS — FUENTE: SCHEINBERGER Y MCLEOD

Un método de compra y estreno del cuaderno de calle: criterios claros para elegirlo barato y digno, y una página de pruebas que evita descubrir los defectos del papel sobre el mejor dibujo.

### PROCEDIMIENTO

1. Elige un cuaderno cosido, de papel libre de ácido, tapa resistente y precio contenido, en torno a diez euros. Decide el formato según el plan: A5 horizontal de doble página para escenas amplias,
2. vertical para personas. Comprueba el gramaje si habrá acuarela: mínimo 90 libras, mejor 140.
3. Escribe tu nombre y tu teléfono en la primera página por si se pierde.
4. Antes del primer dibujo, dedica una página a probar todas las herramientas previstas

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Huye de la espiral: cómoda para una página, inútil para la doble página.

No aceptes el cuaderno de regalo carísimo: roba libertad en cada trazo.

Mira el dorso de la página de pruebas cuando seque: lo que traspasa hoy lo traspasará siempre.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La página de pruebas del cuaderno

### NIVEL 1 · INICIACIÓN 15 MIN, MÁS EL SECADO — FUENTE: SCHEINBERGER

**Objetivo:** Conocer de primera mano qué técnicas funcionan en ese cuaderno concreto y cuáles lo traspasan o lo abollan.

**Materiales:** Cuaderno nuevo, lápiz, bolígrafo, rotulador fino, caja pequeña de acuarela y pincel.

*Desarrollo*

1. Abre el cuaderno por una página del principio y traza una franja con cada herramienta, rotulando al lado qué es cada una. Sobre la franja de rotulador, añade acuarela para comprobar si la línea se deshace o
2. resiste. Deja una mancha de agua generosa en una esquina y espera a que seque, sin cerrar el
3. cuaderno. Pasa el dedo por el dorso: si hay ondulación extrema o traspaso, apúntalo.
4. Escribe la fecha: esta página ya trabajó para ti

**Criterio de logro:** Una lista propia de técnicas aptas y vetadas para ese cuaderno, hecha en un cuarto de hora. Estrenado el papel, queda estrenar el ánimo con el rito de apertura más liberador del mundo del cuaderno.

## El rito de la página 17

NIVEL 1 · INICIACIÓN CUADERNO Y HÁBITOS — FUENTE: SCHEINBERGER

Una forma de estrenar el cuaderno que rompe el miedo a la hoja en blanco: no se empieza por la primera página ni en orden, y el primer dibujo se hace deliberadamente mal.

PROCEDIMIENTO

Abre el cuaderno nuevo por una página cualquiera de en medio, la llamada página 17.

1. Dibuja ahí, a propósito y sin corregir, el peor dibujo que puedas hacer: un garabato
2. torpe, una fachada coja, lo que salga. Cierra el cuaderno y sigue con tu día.
3. Vuelve a mirarlo en una semana: habrás perdido el respeto a la primera página y la
4. siguiente costará menos

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El miedo a la hoja en blanco es miedo al error y a las expectativas propias; el rito lo desactiva con humor.

Entiende el cuaderno como campo de ensayo y error, no como dosier de presentación.

No guardes ningún cuaderno para cuando dibujes mejor: ese día no llega solo.

◎ FICHA
EJERCICIO

## Estrena el cuaderno con el peor dibujo del mundo

NIVEL 1 · INICIACIÓN 10 MIN — FUENTE: SCHEINBERGER

**Objetivo:** Quitar solemnidad al cuaderno nuevo y dejarlo estrenado con una sonrisa.

**Materiales:** Cuaderno nuevo y cualquier herramienta que caiga primero en la mano.

### *Desarrollo*

Siéntate donde estés más a gusto: la mesa de casa vale perfectamente.

1. Abre el cuaderno por una página del medio, no por la primera.
2. Dibuja a propósito algo mal: un farol torcido, un perro imposible, la primera cosa que
3. veas. No corrijas nada, no borres nada, no lo tires nunca.
4. Escribe la fecha y guarda el cuaderno

**Criterio de logro:** El cuaderno queda estrenado y la página siguiente ya no impone respeto.

## 1.3 El trazo: lápices, bolígrafos y rotuladores

Para dibujar en la calle no hacen falta materiales de artista: hacen falta materiales de papelería bien elegidos. Scheinberger dedica un capítulo entero a las herramientas humildes, y Domingo Manera recomendaba el álbum pequeño donde anotar lo que interese, en el bar, en el tren o en una conferencia. La filosofía es la misma: lo barato y disponible se usa sin miedo, y lo que se usa sin miedo se hace hábito.

## Herramientas humildes de la calle

NIVEL 1 · INICIACIÓN MATERIALES DE TRAZO — FUENTE: SCHEINBERGER Y MANERA

El estuche de andar por casa: lápiz, bolígrafo y rotuladores de papelería, con sus trucos específicos para el cuaderno de calle, más baratos y rápidos que cualquier material noble.

PROCEDIMIENTO

1. Lápiz 2B o 3B con goma muy suave: se borra, y esa seguridad relaja el primer trazo del principiante. Bolígrafo corriente: la presión regula la intensidad y su tinta da para kilómetros de línea.
2. Rotulador fino impermeable: la línea no se deshace y permite colorear encima con
3. acuarela. Rotulador soluble: la línea se desdibuja con un pincel húmedo y salen gradaciones
4. deliciosas. Lápices de colores para acentos: basta un puñado

- El estuche mínimo: lápiz 2B, goma suave, sacapuntas con depósito, rotulador fino

impermeable y bolígrafo.

- Todo cabe en un neceser pequeño dentro del bolso: así los lápices no rayan el cuaderno.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El lápiz blando mancha la página opuesta: intercala una hoja en blanco bajo la mano.

Si el trazo de lápiz se quiere fijar, vale el fijador en espray, pero nunca la laca de pelo, que amarillea y pega.

El trazo permanente entrena: la tinta que no se borra obliga a decidir y a convivir con el error.

## 1.4 La acuarela de bolsillo

La acuarela de calle no es la de estudio: no hay caballete ni tres botes de agua ni media hora por capa. Es una caja pequeña de pastillas, un pincel y un vasito, y su secreto no es pintar mucho sino pintar poco y bien colocado. Para el cuaderno A5, una caja de doce pastillas medias sobra. El pincel puede ser un redondo número 8, o mejor un pincel de agua, cuyo mango lleva un depósito que se llena del grifo: elimina el bote y regula la humedad con la presión de los dedos. Un vasito plegable o un tapón ancho completan el equipo.

## Acentos de acuarela por omisión

NIVEL 2 · INTERMEDIO ACUARELA DE CALLE — FUENTE: SCHEINBERGER

La versión mínima de la acuarela de cuaderno: pintar solo lo importante y atreverse a dejar el resto del dibujo sin pintar, porque el ojo de quien mira completa la escena.

PROCEDIMIENTO

1. Mira el dibujo a línea terminado y decide las dos o tres zonas que más importan: un tejado, un paraguas, la fruta del mercado. Mezcla de antemano pintura suficiente para toda la mancha: quedarse sin color a medias
2. se nota mucho. Trabaja siempre de claro a oscuro, con agua generosa: el blanco del papel es el tono más
3. claro y las cajas de calle no llevan blanco. Aplica el color solo en las zonas elegidas, deprisa y con decisión: cuanto más rápido, más

4. convincente el resultado

   Deja sin pintar el resto y evalúa tapando el color con la mano: si la escena se entiende

5. igual, la omisión funciona.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Pintar todo el dibujo le quita fuerza: la omisión es la técnica, no la prisa.

Timidez con el agua es el error más común: mejor generosa que escasa.

Si una mancha queda a medias, no la retomes con pintura nueva: termina la zona y anota la lección.

## La paleta de tres colores

Es la paleta de arranque: tres colores indulgentes para las primeras salidas. La paleta de temporada —azul ultramar, siena natural y rojo claro, más luminosa— llega en el capítulo 7, cuando el color pasa a ser protagonista.

NIVEL 1 · INICIACIÓN ACUARELA DE CALLE — FUENTE: MCLEOD Y SCHEINBERGER

Trabajar con muy pocos colores para decidir rápido y mantener el dibujo unificado: primero un solo color y agua, después tres tonos compañeros que bastan para una mañana entera.

PROCEDIMIENTO

1. Arranca monocromo si estás empezando: un tono que te guste, sepia o azul, y agua para toda la escala. Cuando domines el monocromo, elige tres colores compañeros: un ocre amarillo, un
2. rojo tierra y un azul oscuro. Reparte el color con proporciones claramente desiguales: mucho de uno, algo de otro,
3. poco del tercero. Deja ecos del mismo tono en varios puntos del dibujo: la página respira como un
4. conjunto.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El color repartido a partes iguales no tiene ritmo ni foco: parece mosaico, no cuaderno.

Los tonos de piel se mezclan con tierras y un toque de azul oscuro: no compres un color piel embotellado.

Antes de dar el salto a más colores, agota las combinaciones de estos tres: tardarás meses, y serán buenos meses. · Capítulo 1. El cuaderno del caminante: el kit de calle

◎ FICHA
EJERCICIO

## Primeros acentos de acuarela en la mesa de casa

NIVEL 1 · INICIACIÓN 20 MIN — FUENTE: SCHEINBERGER Y MCLEOD

**Objetivo:** Estrenar la caja de acuarela y el pincel con un dibujo tranquilo, sin viento ni curiosos, pintando solo lo importante.

**Materiales:** Un dibujo a línea propio ya seco, caja pequeña de acuarela, pincel de agua o pincel número 8, vasito y agua.

### *Desarrollo*

1. Siéntate en la mesa de casa, con el agua del lado contrario al brazo con que dibujas, para no cruzarlo sobre el dibujo. Elige las dos o tres zonas del dibujo que más te importen.
2. Mezcla en la tapa de la caja pintura suficiente del tono más claro.
3. Aplica el color en las zonas elegidas, de claro a oscuro, sin tocar el resto de la página.
4. Deja secar el cuaderno abierto en plano: los accidentes pasan al cerrar pronto

**Criterio de logro:** El dibujo gana profundidad con dos o tres manchas bien puestas, y el resto de la página sigue siendo luz.

## 1.5 Confort: el puesto y el momento justos

Un buen motivo con una mala silla es una mala mañana. Scheinberger dedica páginas a la logística de la sesión: pensar antes la técnica, porque colorear exige más tiempo que dibujar a lápiz; asegurarse de poder permanecer cómodo el tiempo necesario; y no colocarse en medio de un camino transitado, donde cada persona que pasa interrumpe y cada mirada a la espalda encoge el trazo. La regla de oro: el sitio se elige por la comodidad tanto como por la vista.

## El puesto y el momento justos

NIVEL 1 · INICIACIÓN CUADERNO Y HÁBITOS — FUENTE: SCHEINBERGER

La logística de la sesión en la calle: dónde colocarse, cuánto tiempo se puede estar y a qué hora conviene volver, según la técnica prevista y el confort.

PROCEDIMIENTO

1. Decide antes de salir si vas a dibujar a lápiz o a colorear: el color pide más tiempo, agua y comodidad. Busca un puesto con algo a la espalda, una pared o un seto, para que nadie se coloque
2. detrás. Evita los caminos de paso, el frío, el viento y los sitios donde te sientas vigilado: acortan
3. la sesión. Busca la sombra en verano y el sol templado en invierno; siéntate siempre que puedas.
4. Si el motivo es bueno pero el momento no, vuelve a mejor hora: luz baja y calles vacías

- La silla de la terraza de un bar es el caballete del urban sketchinger: por el precio de un

café, media hora de asiento, una mesa y permiso tácito para quedarse.

- La banquita plegable de aluminio, con correa para el hombro, se justifica solo si el barrio

de salida tiene pocos bancos.

- El sombrero de ala ancha protege del sol los ojos, el cuaderno y la acuarela, que se seca

distinto a la sombra.

- Una botella pequeña de agua sirve para dos cosas: aclarar el pincel y beber.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Un puesto tranquilo con un motivo discreto rinde más que un monumento con aglomeración.

Lleva protector solar y una capa extra en las excursiones largas del grupo.

El frío y la lluvia arruinan la sesión sin remedio: no hay dibujo que aguante manos heladas.

#### LA SILLA DEL BAR

Al pedir el café, avisa al camarero de que vas a quedarte un rato dibujando: en casi todas las terrazas lo agradecen, y más de una vez el dibujo acaba recogiendo al propio camarero o a la clientela fija. La silla del bar no es solo asiento: es también ventana.

## 1.6 Llevar, proteger y no perder

El kit solo funciona si sale de casa a menudo, y solo sale a menudo si es fácil de coger y difícil de estropear. Manera lo describía con el álbum de bolsillo del dibujante: siempre encima, para anotar en todo momento lo que interese, en el bar, en el estadio o en el tren, sin esperar condiciones ideales de luz, tiempo o pose. Ese es el estándar: no la salida perfecta del sábado, sino el cuaderno que acompaña el martes.

## El cuaderno siempre encima

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN CUADERNO Y HÁBITOS — FUENTE: MANERA

El hábito del álbum pequeño que vive en el bolso o el abrigo y recibe apuntes de pocos trazos en cualquier situación, rematados luego en casa.

### PROCEDIMIENTO

1. Guarda el cuaderno siempre en el mismo sitio del bolso o del abrigo: cogerlo no debe exigir pensar. Haz esbozos al vuelo, de pocos trazos y sin preparación, dos o tres minutos por apunte
2. como mucho

   No esperes al modelo quieto ni al lugar perfecto: el autobús, la sala de espera y la
3. sobremesa del bar son aulas. Anota siempre la fecha; en casa, remata con calma lo que merezca la pena

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La meta razonable es de diez esbozos a la semana, no de una obra maestra al mes.

Lo captado al vuelo se remata después: separar el apunte del acabado quita presión a ambos.

El cuaderno que se abandona tras los primeros fracasos no era el problema: era la exigencia.

## El cuaderno es íntimo: protégelo

### NIVEL 1 · INICIACIÓN CUADERNO Y HÁBITOS — FUENTE: SCHEINBERGER

Una política sencilla para los curiosos: el cuaderno no es un espacio público, solo su autor decide quién lo ve, y saberlo suelta el trazo en la calle.

### PROCEDIMIENTO

Asume desde el primer día que solo tú decides quién hojea tu cuaderno.

1. Aprende a decir no con cortesía: un cuaderno de ensayos no es una carpeta de
2. presentación. Si dibujas gente y aparece alguien especialmente curioso, cubre la página con un folio
3. suelto mientras mira. Dibuja para ti, no para críticos ni admiradores imaginarios: es la única manera de no

4. dibujar cohibido.

- Una goma elástica ancha alrededor del cuaderno evita que se abra en el bolso.
- Una bolsa de plástico fina plegada protege de la lluvia repentina y no pesa nada.
- Nombre y teléfono en la primera página: los cuadernos perdidos que se recuperan casi

siempre se recuperan por eso.

- Los lápices, siempre en neceser: un lápiz suelto marca las páginas vecinas.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Mostrarlo todo por educación acaba pasando factura al trazo.

Que alguien se pare a mirar no es motivo para abandonar el dibujo: sigue y sonríe.

En grupo, acordad de antemano quién quiere enseñar y quién no: se respeta y se acaba antes

## 1.7 El kit por niveles

El kit crece con el hábito, nunca al revés: no se compra de golpe, se amplía cuando las salidas lo piden. Esta tabla resume las tres etapas, del bolso de siempre al equipo de quien ya tiene el vicio.

- Pieza · Nivel 1: el bolso de siempre · Nivel 2: ampliar posibilidades · Nivel 3: el oficio completo
- Cuaderno · A5 cosido, 90 libras, tapa dura · El mismo, más un cuadernillo · A5 horizontal de doble

de bolsillo · página, 140 libras

- Trazo · Lápiz 2B, goma suave y · Más rotulador fino · Más pluma o pincel de línea
- bolígrafo · impermeable y uno soluble · para la tinta

- Color · Un puñado de lápices de · Caja de 12 pastillas y pincel · Paleta de 3 a 6 colores y
- colores · número 8 · pincel de agua
- Agua · No hace falta · Botella pequeña y vasito de · Botella y dos vasos: aclarar y

metal · pintar

- Asiento · El banco del barrio o la silla · Banquita plegable ligera con · Banquita y funda fina de lluvia

del bar · correa El kit de calle en sus tres niveles: crece cuando el hábito lo pide.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## El inventario de bolsillo

NIVEL 1 · INICIACIÓN 10 MIN — FUENTE: MANERA Y SCHEINBERGER

**Objetivo:** Convertir la lista del kit en hábito de salida: saber qué se lleva y notar qué falta.

**Materiales:** El kit ya armado, un rotulador fino y la última página del cuaderno o una tarjeta.

### *Desarrollo*

1. Escribe en la última página del cuaderno, o en una tarjeta del bolso, todo lo que el kit contiene. Repasa la lista en voz alta cada vez que llenes el bolso para una salida del grupo.
2. Al volver, apunta lo que echaste en falta y de verdad usaste: la lista se ajusta sola en un
3. mes. Revisa la lista al empezar cada estación: verano e invierno cambian el inventario

**Criterio de logro:** Salir de casa con la seguridad de que no falta nada y volver con la lista más afinada.

## 1.8 En síntesis

El kit de calle se elige por el peso y por el ánimo, no por la marca: bolso o bandolera ligeros, cuaderno cosido y barato estrenado con el peor dibujo del mundo, herramientas de papelería, acuarela pequeña de tres colores y un puesto con sombra y pared a la espalda. Lo demás es hábito: el cuaderno siempre encima y la lista al día.

- Técnica · Nivel · Fuente
- El cuaderno adecuado y su prueba de materiales · 1 · Scheinberger, McLeod
- El rito de la página 17 · 1 · Scheinberger
- Herramientas humildes de la calle · 1 · Scheinberger, Manera
- Acentos de acuarela por omisión · 2 · Scheinberger
- La paleta de tres colores · 1 · McLeod, Scheinberger
- El puesto y el momento justos · 1 · Scheinberger
- El cuaderno siempre encima · 1 · Manera
- El cuaderno es íntimo: protégelo · 1 · Scheinberger

Las ocho técnicas del capítulo, su nivel y sus maestros.

· Capítulo 1. El cuaderno del caminante: el kit de calle

CAPÍTULO 2

# Aprender a mirar antes de dibujar

> *El dibujo no empieza en la mano: empieza en el ojo. Este capítulo entrena la mirada con herramientas gratuitas, un visor de cartulina y las propias manos, desde un banco del barrio o desde la ventana de casa. La buena noticia de este capítulo es incómoda y liberadora a la vez: cuando un dibujo sale torcido, casi nunca es culpa de la mano. Es que miramos una cosa distinta de la que tenemos delante. Y mirar se aprende, exactamente como se aprendió a leer.*

## 2.1 Veo o creo ver

John Torreano, heredero de un método de laboratorio de los años cuarenta, dio nombre al conflicto central del principiante: todos convivimos con dos maneras de ver. La primera es la percepción habitual, la que nos sirve para vivir: vemos la silla genérica, la de la idea, la que conocemos y funciona igual para todos. La segunda es la percepción estética: las formas concretas, planas y únicas que hay ante nuestros ojos, desde nuestro punto de vista, en este instante. Nadie ve exactamente lo mismo que la persona sentada al lado, porque nadie ocupa el mismo sitio. Cuando dibujamos, la percepción habitual se adelanta y dibuja la idea en lugar de la cosa. Por eso la mesa sale rectangular siendo un trapecio, el plato sale redondo siendo una elipse y la silla muestra sus cuatro patas cuando solo se ven tres. No son fallos de talento: son síntomas universales, compartidos por todos los principiantes del mundo, y todos tienen arreglo con el mismo remedio: aprender a ver en dos dimensiones.

### Veo o creo ver: la doble percepción

NIVEL 1 · INICIACIÓN OBSERVACIÓN — FUENTE: TORREANO

Distinguir entre la percepción habitual, que ve lo que conoce, y la percepción estética, que ve las formas planas y únicas que hay ante los ojos; el concepto que sostiene todo el entrenamiento de la mirada.

### PROCEDIMIENTO

1. Elige un objeto cotidiano, una silla o una taza, y nómbralo en voz alta: «es la silla que conozco». Cierra un momento los ojos y ábrelos mirando solo formas: manchas, bordes, huecos, sin
2. nombre. Repite en voz alta el conflicto cuando aparezca: «estoy dibujando la silla que conozco, no
3. la que veo»

   Compara después con lo dibujado: el error señala justo dónde se coló la idea en lugar de
4. la vista.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

En la percepción estética no hay jerarquías: una farola y un monumento valen lo mismo como formas.

Cada línea del asfalto y cada poste son visualmente únicos: no existe la esquina genérica.

El principiante toca mentalmente el modelo con el lápiz, como en un vacío de tres dimensiones; dibujar es responder a lo que pasa en el papel.

> *En la línea de Torreano: «No puede dibujar lo que ve porque no es capaz de ver en dos dimensiones.»*

Domingo Manera lo decía con la frase más tranquila del dibujo: se aprende a dibujar como se aprende a leer y a escribir, y basta vista, manos que obedezcan y voluntad decidida. Empezar a los sesenta o a los setenta no cambia nada de esto: la vista se entrena igual que se entrenó siempre, con método y sin prisa.

## 2.2 El primer dibujo como diagnóstico

El primer dibujo del curso no es una prueba de talento: es un experimento de información. Torreano propone firmarlo, fecharlo y colgarlo en la pared para examinarlo desde la distancia con una lista de síntomas, igual que un

médico lee una radiografía. Lo que se busca no es saber si salió bien o mal, sino nombrar qué distorsiones aparecieron, porque cada una señala un hábito concreto de la percepción habitual que se podrá corregir más adelante.

## El primer dibujo como diagnóstico

NIVEL 1 · INICIACIÓN OBSERVACIÓN — FUENTE: TORREANO

Convertir el primer dibujo en una fuente de información sobre la propia manera de ver, usando una lista de síntomas universales en lugar del juicio de bueno o malo.

PROCEDIMIENTO

1. Dibuja algo familiar con tiempo limitado, quince o veinte minutos, y para aunque esté sin terminar. Firma y fecha la hoja, cuélgala en la pared y da unos pasos atrás.
2. Pasa la lista de síntomas: ¿cabe toda la imagen en la hoja?, ¿se empezó arriba y faltó
3. papel antes de llegar abajo? Sigue: ¿hay líneas entramadas, trazos cortos repetidos uno sobre otro?, ¿están los
4. cruces excesivamente marcados? Termina: ¿se dibujó más superficie de la visible, las cuatro patas de la silla?, ¿se evitaron
5. las partes difíciles, como manos o pies · Capítulo 2. Aprender a mirar antes de dibujar

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No juzgues el dibujo: descríbelo. Di en qué se fue la mano, no que salió mal.

Los mismos síntomas aparecen en todas las personas: verlos en la propia página quita vergüenza.

Guarda este primer dibujo: dentro de un año será la medida más honesta del progreso.

◎ FICHA
EJERCICIO

## El primer dibujo diagnóstico

NIVEL 1 · INICIACIÓN 20–30 MIN — FUENTE: TORREANO

**Objetivo:** Obtener, sin juicio, el mapa de los hábitos perceptivos propios: el punto de partida real del curso.

**Materiales:** Cuaderno, lápiz 2B, goma suave y un motivo tranquilo: una silla de casa o un banco del barrio con su árbol.

### *Desarrollo*

1. Colócate cómodo, a la sombra si estás fuera, con el cuaderno apoyado en el muslo o en el regazo. Dibuja el motivo durante quince o veinte minutos, sin borrar apenas y sin intentar que
2. quede bonito. Para a tiempo aunque esté inacabado y escribe la fecha.
3. Déjalo reposar un día y míralo luego a distancia, en la pared o sobre la mesa, con la lista
4. de síntomas delante. Anota al pie los dos o tres síntomas que predominan: son tus primeras tareas de mirada

**Criterio de logro:** Poder nombrar concretamente qué distorsiones aparecieron, por ejemplo: enfatizo los cruces y dibujé las cuatro patas.

## 2.3 El visor y el marco con las manos

El ojo humano no tiene bordes: ve un continuo al que la atención va y viene. El papel, en cambio, es un rectángulo con esquinas. Para tender un puente entre ambos, Torreano recupera dos herramientas antiguas y gratuitas: el visor, un rectángulo recortado en cartulina con las mismas proporciones que el papel, y el marco con las manos, que se improvisa levantando los brazos y juntando los pulgares a la altura de los ojos.

## El visor casero y el marco con las manos

NIVEL 1 · INICIACIÓN OBSERVACIÓN — FUENTE: TORREANO

Dos encuadres de bolsillo que convierten la calle en una imagen plana antes de dibujarla: la cartulina recortada para las sesiones previstas y las propias manos para el resto de la vida.

#### PROCEDIMIENTO

1. Recorta en una cartulina un rectángulo con las proporciones de tu cuaderno, por ejemplo de doce por dieciocho centímetros. Mira el motivo a través del visor con el brazo extendido y decide qué queda dentro y qué
2. queda fuera. Baja el visor y mira la hoja; sube y baja alternando, aquí y allá, comparando la forma total
3. de lo visto con la forma dibujada. Sin cartulina, levanta las manos, junta los pulgares y encuadra: el marco viaja siempre
4. contigo. Ajústalo hasta que la forma dentro del marco y la forma en la hoja sean equivalentes

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El visor es un marco para comparar la forma total, no un telescopio para mirar detalles.

Mirar de soslayo, ladeando la atención, ayuda a aplanar la escena.

Hazte el visor un domingo en la mesa de casa: dura años y pesa nada.

## Cerrar siempre el mismo ojo

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN OBSERVACIÓN — FUENTE: TORREANO Y SCHEINBERGER

Un truco compartido por los maestros de la percepción y por los apuntadores de calle: cerrar un ojo aplana el campo y estabiliza el punto de vista, y siempre debe ser el mismo ojo.

#### PROCEDIMIENTO

1. Antes de empezar a dibujar, prueba a mirar la escena con cada ojo por separado: la escena salta un poco a un lado y a otro. Elige el ojo con el que veas más cómodo y decide que será siempre ese.

2. Ciérralo para comprobar encuadres, ángulos y relaciones de tamaño durante la sesión,
3. ábrelo para dibujar.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Cambiar de ojo a mitad de dibujo hace que la perspectiva salte y las cosas midan distinto.

Sirve también para medir ángulos: un bordillo visto con un solo ojo es una línea clara contra el fondo.

Si cerrar el ojo cansa, usa la mano como parche suave sobre la ceja.

◎ FICHA
EJERCICIO

## El marco con las manos desde el banco

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN 15 MIN — FUENTE: TORREANO

**Objetivo:** Aprender a encuadrar con las manos y con el visor, decidiendo qué entra en el dibujo antes de gastar el primer trazo.

**Materiales:** Un banco cómodo a la sombra, el visor de cartulina y, si quieres, el cuaderno abierto en el regazo.

### *Desarrollo*

1. Siéntate en un banco del barrio con la espalda descansando en el respaldo y las plantas bien apoyadas. Levanta las manos, junta los pulgares y encuadra la escena que tienes delante.
2. Mueve el marco lentamente a derecha e izquierda, acércalo y aléjalo: observa cómo
3. cambia lo que entra. Detente en tres encuadres distintos y mantenlos cinco segundos cada uno,

4. memorizando sus bordes. Repite el ejercicio con el visor de cartulina a brazo extendido y compara qué marco te
5. resulta más natural.

**Criterio de logro:** Encontrar en menos de un minuto un encuadre que te guste y poder describir qué hay justo en sus cuatro bordes.

## 2.4 El punto focal y el vicio del zoom

Hay un vicio de mirada que todos arrastramos sin saberlo: el zoom. Los ojos saltan de objeto en objeto, como un pájaro de rama en rama, y cada cosa se mira de cerca y por separado: el rótulo, la farola, la cara del paseante. Es una manera magnífica de leer el mundo y una pésima manera de dibujarlo, porque el dibujo necesita el campo entero a la vez: las masas de luz y sombra, el conjunto, la relación entre las cosas. Torreano propone el remedio contrario al zoom: fijar la mirada en un punto neutro y dejar que el resto de la escena entre por el rabillo del ojo.

## El punto focal: remedio contra el zoom

NIVEL 1 · INICIACIÓN OBSERVACIÓN — FUENTE: TORREANO

Una técnica de observación de campo amplio: anclar la mirada en un punto de fijación neutro y ampliar la conciencia periférica para registrar las masas claras y oscuras de toda la escena sin perseguir objetos.

PROCEDIMIENTO

1. Elige un punto discreto de la escena: una esquina de tejado, un punto de una pared, la punta de un árbol. Fija la mirada en ese punto y no la dejes divagar: este es el punto focal.
2. Sin mover los ojos, amplía la atención a todo lo que rodea el punto: es la visión periférica.
3. Registra las masas: qué zonas se ven claras, qué zonas oscuras, sin mirarlas

4. directamente. Alterna después: mira puntualmente un objeto y vuelve al punto focal; notarás que una
5. fachada clara puede ser oscura por el rabillo del ojo.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El zoom cansa y el punto focal descansa: si notas tensión en los ojos, suelta y vuelve al punto.

Se puede practicar en cualquier parte sin dibujar: el parque, el tren, la sala de espera del médico.

Los pintores barrocos leían así la luz: masas enteras, no objetos sueltos.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## Diez minutos de mirar sin dibujar

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN 10 MIN, MÁS CINCO DE CHARLA — FUENTE: TORREANO

**Objetivo:** La primera sesión de observación pura: entrenar el punto focal y la visión periférica sentados en un banco, sin dibujar nada.

**Materiales:** Un banco a la sombra y, si quieres, el cuaderno solo para anotar tres frases al final.

### *Desarrollo*

1. Siéntate cómodo, con la espalda apoyada, y elige un punto de fijación discreto en la escena de delante. Mantén la mirada en el punto durante un par de minutos, respirando tranquilo.
2. Amplía la conciencia hacia los lados y arriba: deja que la escena penetre sin perseguir
3. ningún objeto. Identifica en silencio tres o cuatro masas: esa zona es clara, esa es oscura, esa es

4. intermedia. Al terminar, escribe o cuenta a tu compañero de grupo tres cosas que solo viste al dejar
5. de hacer zoom.

**Criterio de logro:** Describir la escena como tres o cuatro masas de luz y sombra, y haber descubierto algún detalle que el zoom escondía.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La lámpara: punto focal en casa de noche

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15–20 MIN — FUENTE: TORREANO

**Objetivo:** Descubrir en casa, con una sola lámpara, que la luz crea formas abstractas independientes de los objetos, y que lo puntual y lo periférico no coinciden.

**Materiales:** Una lámpara de mesa o de pie, cinta adhesiva o una chincheta, una silla y una habitación que pueda quedar a oscuras.

### *Desarrollo*

1. De noche, apaga todo y enciende una sola lámpara que ilumine una mesa con unos cuantos objetos. Pega un punto pequeño de cinta en la pared, detrás o al lado de la lámpara.
2. Siéntate al otro lado de la habitación y fija la mirada en el punto, sin dejar que divague.
3. Amplía la visión periférica y registra las masas claras y oscuras de toda la sala.
4. Cambia el enfoque: mira un objeto puntualmente y vuelve al punto; comprueba si un
5. objeto blanco se ve oscuro por el rabillo del ojo.

**Criterio de logro:** Poder describir la habitación como formas de luz y sombra, no como muebles, y notar la diferencia entre mirar y ver de soslayo.

## 2.5 Las áreas de energía: leer la escena

Entrenado el punto focal, la calle empieza a leerse distinto. Torreano propone un último paso de observación antes de dibujar: identificar áreas de energía, zonas del campo visual que concentran interés, frente a otras que casi no lo tienen. Es una lectura subjetiva y por eso mismo valiosa: señala dónde merece gastarse el dibujo y dónde basta una sugerencia. «Esta zona a mi derecha tiene mucha energía; esta otra, poca; ¿dónde está la intermedia?», se dirá el dibujante sentado en su banco.

## Las áreas de energía: leer la escena antes de dibujar

NIVEL 2 · INTERMEDIO OBSERVACIÓN — FUENTE: TORREANO

Una forma de evaluar el campo visual por niveles de interés: identificar las zonas de alta, media y baja energía para decidir encuadre, foco y grado de detalle antes del primer trazo.

PROCEDIMIENTO

1. Con la mirada estable en un punto focal, recorre con la atención los alrededores sin mover los ojos del ancla. Localiza la zona de mayor energía visual: contrastes, movimiento, acumulación de
2. formas. Localiza la zona más tranquila y la intermedia.
3. Encuadra con las manos o con el visor la combinación que más inspire, incluyendo algo
4. de cada área. Decide de antemano dónde irá el detalle: la zona de energía alta lo recibe; la baja se
5. sugiere.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Identificar las tres áreas de una escena urbana debería costar menos de un minuto con práctica.

Una escena puede tener el interés en un rincón pequeño: los encuadres no tienen por qué ser simétricos.

Elegir el área de energía es ya una decisión de dibujo, aunque no se haya trazado nada.

## 2.6 Miniaturas para empezar

Toda esta gimnasia de mirada desemboca en un instrumento diminuto: el boceto en miniatura, un rectángulo de dos centímetros y medio por cinco dibujado en una esquina del cuaderno. Su virtud es material: en un espacio así no caben los detalles, solo las formas básicas y su relación de tonos. Es imposible perderse dibujando ventanas una a una en cinco centímetros de papel, y esa es exactamente la lección.

### La miniatura de dos y medio por cinco centímetros

NIVEL 1 · INICIACIÓN COMPOSICIÓN — FUENTE: TORREANO

Un ensayo diminuto del motivo antes del dibujo grande: en un rectángulo de 2,5 por 5 centímetros solo caben las formas básicas y su relación tonal, que es justo lo que hay que decidir primero.

PROCEDIMIENTO

Dibuja en el cuaderno un rectángulo pequeño, de dos y medio por cinco centímetros.

1. Traza el contorno rápido de las tres formas básicas de la escena: cielo, tierra y masas de
2. árboles o edificios. Asigna a cada forma uno de tres tonos: oscuro, claro o medio.
3. Ajusta primero el tono medio, que equilibra los extremos: si dudas, peca de claro, porque

4. oscurecer siempre se puede. Añade todos los detalles que quepan sin romper la relación de tonos, y evalúa si el dibujo
5. merece la pena en grande

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Hacer varias miniaturas es hacer varias decisiones antes de comprometer la página buena.

Si te sorprendes detallando dentro de la miniatura, para: la lección es que no cabe.

Una miniatura vale también como recuerdo completo: hay páginas de viaje hermosas hechas solo así.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## Miniaturas de la estantería o de la ventana

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN 30–40 MIN — FUENTE: TORREANO

**Objetivo:** Practicar el boceto en miniatura con la relación de tres tonos, cambiando deliberadamente la asignación para descubrir que toda combinación coherente funciona.

**Materiales:** Cuaderno, lápiz 2B y goma; una estantería de casa o la vista desde la ventana, sentado en silla con respaldo.

### *Desarrollo*

1. Siéntate frente a la estantería o a la ventana, con el cuaderno apoyado en el muslo y buena luz. Dibuja tres rectángulos de dos y medio por cinco centímetros, separados entre sí.
2. En el primero, traza las tres formas básicas y asigna: fondo oscuro, zona alta clara, zona

3. baja media. En el segundo, permuta los tonos: la zona que era clara pasa a oscura, y así el resto;
4. detalla lo mismo. En el tercero, aplica la tercera combinación y termina los detalles en los tres.
5. Enséñaselos a alguien de casa: las tres parecerán bocetos válidos del mismo sitio

**Criterio de logro:** Tres versiones tonales distintas y convincentes del mismo motivo, y la libertad de decidir en lugar de acertar.

## 2.7 En síntesis

Antes del primer trazo de verdad hay una escala completa que subir: distinguir lo que veo de lo que creo ver, diagnosticar el propio dibujo sin juicio, encuadrar con el visor o con las manos cerrando siempre el mismo ojo, fijar un punto focal contra el vicio del zoom, leer las áreas de energía de la escena y ensayarla en miniaturas de tres tonos. Todo ello se entrena desde un banco del barrio o desde la ventana de casa, sin gastar un euro, y es exactamente el entrenamiento que diferencia un dibujo copiado de un dibujo mirado.

- Técnica · Nivel · Fuente
- Veo o creo ver: la doble percepción · 1 · Torreano

- Técnica · Nivel · Fuente
- El primer dibujo como diagnóstico · 1 · Torreano
- El visor casero y el marco con las manos · 1 · Torreano
- Cerrar siempre el mismo ojo · 1 · Torreano, Scheinberger
- El punto focal: remedio contra el zoom · 1 · Torreano
- Las áreas de energía: leer la escena · 2 · Torreano
- La miniatura de dos y medio por cinco centímetros · 1 · Torreano

Las siete técnicas de la mirada de este capítulo, su nivel y sus maestros de referencia.

CAPÍTULO 3

# El borrador: primeras líneas

> *Todo dibujo de calle que se precie nació antes como un borrador tímido y gris. En este capítulo estrenamos el lápiz como se estrena un zapato: primero en casa, sin testigos, y después en un banco tranquilo. Aquí no se dibuja la ciudad todavía: se aprende a sostener el lápiz, a soltar el brazo y a encajar lo que vemos en cajas sencillas. Si sale torcido, mejor: el borrador es justo el sitio donde torcerse no cuesta nada.*

Hay una buena noticia antes de empezar, y conviene decirla despacio: se aprende a dibujar

como se aprende a leer y a escribir . No hace falta don natural. Hace falta vista, una mano

que obedezca y voluntad. La mayoría de las personas que creen que no saben dibujar empezaron por la ventana y el balcón, que es como empezar a leer por Cervantes. Aquí vamos por orden: primero la línea, luego la caja, y el detalle al final, cuando ya tiene dónde apoyarse.

## 3.1 Sostener el lápiz como quien pasea, no como quien firma

Llevamos toda la vida sujetando el bolígrafo para escribir: punta arriba, dedos apretados, muñeca clavada al papel. Ese agarre está perfecto para firmar un recibo y fatal para dibujar. Para el croquis, el lápiz se sostiene como se sostiene un cuchillo para untar mantequilla o una varita para dirigir: más arriba del centro, con la mano suelta, dejando que el trazo salga del brazo entero y no solo de los dedos.

### El agarre relajado del lápiz

NIVEL 1 · INICIACIÓN LÍNEA Y MANO — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO Y HALEY

Sujetar el lápiz a tres o cuatro centímetros de la punta, con los dedos flojos, de modo que el trazo nazca del antebrazo y del codo en lugar de la punta de

los dedos. Es la postura del dibujante: la mano guía, el brazo empuja. Con ella el trazo sale más largo, más suelto y, sobre todo, la mano no se cansa a los diez minutos.

PROCEDIMIENTO

1. Sujeta el lápiz más arriba de lo que se escribe: los dedos a unos cuatro centímetros de la punta, sin apretar. Apoya el canto de la palma o el meñique en el papel, como quien apoya el tacón de la
2. mano al cortar pan: ese meñique es el ancla que templa el pulso. Mueve el antebrazo y el codo para trazar; la muñeca acompaña pero no trabaja sola.
3. Regla anti-presión de Haley: si notas que aprietas para que salga más oscuro, detente,
4. suelta el lápiz y cambia a uno más blando (una B en lugar de una H). Nunca se aprieta: se cambia de mina

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Apretar de más graba un surco en el papel que ni la goma quita del todo: reaparece como línea fantasma al sombrear.

Girar el cuaderno para que cada trazo te quede cómodo: el cuaderno obedece a la mano, no al revés.

Un par de minutos de agarre suave antes de empezar valen más que media hora de calentar con el agarre de escritura.

## Línea confiada contra línea tímida

NIVEL 1 · INICIACIÓN LÍNEA — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO

La línea confiada se traza de un solo golpe, a velocidad media y constante, después de que el ojo ya recorrió el camino. La línea tímida se hace a trocitos y con miedo, rectificando sobre el mismo sitio. La primera puede salir torcida y está viva; la segunda sale recta a medias y está muerta. Para la calle queremos la confiada, aunque tiemble.

#### PROCEDIMIENTO

1. Antes de trazar, mirar el recorrido de la línea en el motivo y verla entera en la imaginación: el ojo llega al final antes que la mano. Traza de un solo golpe, sin frenar a mitad de camino: velocidad media, ni corrida ni con
2. freno. Si salió mal, no repasar encima: trazar la corrección al lado, con la misma ligereza.
3. Entrena series: rectas horizontales de lado a lado de la hoja, luego verticales, luego
4. oblicuas girando el cuaderno.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Rectificar una y otra vez sobre el mismo sitio crea una cicatriz gris que ensucia el dibujo: mejor una línea torcida y limpia que cinco rectas dudosas.

Según Mollière, los trazos mejor no perfectamente rectos: el conjunto gana vida; solo las verticales grandes de paredes y torres piden control.

El temblor de la mano no es enemigo: la línea a pulso de una mano madura tiene un carácter que ningún rotulador de arquitecto imita.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## La ducha de líneas

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN 10–15 MIN — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO

**Objetivo:** Soltar el brazo, estrenar el agarre relajado y comprobar que la línea confiada sale más limpia que la tímida, todo sin salir de la mesa de casa.

**Materiales:** Media hoja cualquiera, lápiz HB o B, silla con respaldo y buena luz.

*Desarrollo*

1. Un minuto de agarre: sujetar el lápiz lejos de la punta, meñique apoyado, hacer círculos suaves en el aire. Llena una franja de la hoja con rectas horizontales de un lado al otro, cada una de un
2. solo golpe, sin levantar apoyos raros. Otra franja con verticales, de arriba abajo, del brazo.
3. Gira el cuaderno 45 grados y haz oblicuas: son las que más se usan en la calle.
4. Última franja: dibujar a propósito líneas tímidas, a trocitos, y compararlas con las
5. anteriores. Que el ojo sepa nombrar la diferencia.

**Criterio de logro:** Al final hay al menos una franja entera de líneas de un solo trazo, y el brazo llega entero y sin calambre. Esa franja vale más de lo que parece: es la firma de la mano soltada.

## 3.2 La línea que nace para desaparecer

El borrador no es un dibujo malo al que todavía le falta tinta. Es una fase , con sus propias reglas: se trazan las líneas principales con una ligereza de pluma, se corrige al lado y no encima, y solo al final se decide qué sobrevive. El profesor Domingo Manera lo decía con una imagen exacta: son trazos destinados a desaparecer , comidos después por el sombreado o atenuados por la goma. Quien entiende esto deja de tenerle miedo al error, porque el error se escribe con tinta invisible.

## El trazo ligero destinado a desaparecer

NIVEL 1 · INICIACIÓN BORRADOR — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO

Todo dibujo empieza con trazos finísimos de las líneas principales, hechos sin apretar, que sirven de andamio. El grosor definitivo de un croquis es el

mínimo necesario: primero la estructura casi flotando en el papel, y la fuerza llega después, poquito a poco.

PROCEDIMIENTO

1. Traza las líneas principales del motivo centrado en la hoja, rozando el papel: el lápiz acaricia, no perfora. Corrige al lado de la línea dudosa, no encima: se dibujan dos o tres intentos vecinos y se
2. elige. Comprueba tamaños y posiciones antes de añadir un solo detalle.
3. Solo al final, reforzar solo las líneas que se ganaron el sitio, con el mínimo grosor.
4.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Si el trazo dejó marca al levantar la vista, fue demasiada presión: la próxima, menos.

El borrador es la fase del tanteo legítimo: dibujar dos puertas para elegir una no es fallar, es elegir.

El papel de cualquier cuaderno sirve para esto; no hace falta papel especial para empezar.

## La goma que atenúa, no borra

NIVEL 1 · INICIACIÓN BORRADOR — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO Y HALEY

La goma del croquis tiene dos trabajos, y el segundo es el que casi nadie conoce: quitar lo que sobra, sí, pero también atenuar lo que se queda , dejarlo al ras del papel, medio fantasma, listo para que el sombreado o el rotulador pasen por encima. Una goma no es un botón de borrar el dibujo: es un pincel de luz que baja el volumen de las líneas.

PROCEDIMIENTO

1. Usa una goma muy suave (de plástico blanco o de masilla), nunca las gomas duras de colegio que rayan el papel. Limpia la goma frotándola en un papel aparte antes de tocar el dibujo: una goma sucia

2. engrasa en vez de limpiar. Para atenuar, pasar la goma con toques suaves y parejos sobre la zona, sin frotar como
3. quien encera. Dejar las líneas guía tenues hasta el final del dibujo: siguen trabajando aunque apenas se
4. vean.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No borrar el esbozo entero de un manotazo cuando algo sale mal: casi siempre solo una zona necesita atención.

Sacudir las migas levantando el cuaderno, no con la mano desnuda: los dedos llevan grasa que mancha el gris.

Apoyar la mano libre sobre un papelito limpio mientras se borra, para no ensuciar lo ya dibujado.

## El contorno no es una línea negra

### NIVEL 2 · INTERMEDIO VALORES — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO

La regla de oro del dibujo a lápiz: en la realidad no existen líneas negras que enmarquen los objetos. El borde de una puerta, de una farola o de una mano es un cambio de tono : por donde lo claro se encuentra con lo oscuro, ahí vive el borde. Si se enmarca cada cosa con un contorno fuerte, el dibujo queda como un recortable de revista, plano y sin aire.

### PROCEDIMIENTO

1. Delimita cada zona con trazos finísimos, apenas susurrados, esos que nacen para desaparecer. Da a cada zona su propio matiz de gris: dos fachadas que miran a distinto lado no
2. pueden llevar el mismo tono. Dejar que el borde del objeto aparezca donde cambia el tono, no donde hay una línea.
3. En el croquis rápido de calle, basta con intuirlo: línea un poco más firme donde el

4. contraste es fuerte, susurrada donde el tono es parejo.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El dibujo recortado (contorno fuerte por fuera, interior plano) es el error del principiante: ahora ya sabe su nombre y se lo puede señalar.

La sombra proyectada al pie de un objeto lo asienta en el suelo: sin ella, las cosas flotan.

No hace falta renunciar a la línea para siempre: solo saber que el contorno fuerte es una decisión de última hora, no el punto de partida.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## El bodegón de la cocina, en jerarquía

#### NIVEL 2 · INTERMEDIO 20–30 MIN — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO

**Objetivo:** Primer éxito completo en casa: trazar ligero, corregir con goma que atenúa y construir de lo grande a lo pequeño con tres objetos que no se mueven ni se quejan.

**Materiales:** Tres objetos de la cocina (una taza, una botella, un frutero), lápiz B, goma suave, cuaderno.

### *Desarrollo*

1. Coloca los tres objetos juntos en la mesa, a la luz de una ventana, con uno delante tapando un poco a otro. Traza tan solo las cajas envolventes de los tres, con líneas que rozan el papel.
2. Mira las proporciones entre las cajas antes de seguir: ¿la botella cabe dos veces en el alto

3. del frutero? Dibuja cada objeto real dentro de su caja, del más grande al más pequeño.
4. Pasar la goma con toques: atenuar las cajas, dejar las formas. Reforzar solo dos o tres
5. bordes donde el contraste es mayor.

**Criterio de logro:** Las cajas casi no se ven pero los tres objetos quedaron derechos, con su tamaño relativo creíble y asentados en la mesa. Si un vecino reconoce la botella, el ejercicio está cumplido.

## 3.3 Encajar el mundo en cajas

Este es el secreto profesional que más consuelo da: los dibujantes no dibujan farolas ni portales ni catedrales. Dibujan cajas, latas y bolas , y después visten esas formas con los detalles. Una farola es un cilindro con un cilindro más gordo arriba; una puerta es un rectángulo dentro de una caja; una casa es una caja a la que le pusieron una caja pequeña para el tejado. Cézanne lo decía de otro modo: detrás de todo lo que vemos hay un cubo, un cilindro o una esfera esperando a que los encontremos.

## El encajado en formas geométricas

NIVEL 1 · INICIACIÓN ENCAJADO Y PROPORCIÓN — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO

Reducir cualquier objeto de la calle a su forma geométrica envolvente (caja, cilindro, esfera, prisma) y trazar esa envolvente con finísimos trazos a pulso antes de dibujar cualquier detalle. La caja es un andamio: sostiene el tamaño, la inclinación y el sitio de lo que viene después.

PROCEDIMIENTO

1. Elige la forma envolvente del motivo: la farola un cilindro alto, el contenedor una caja tumbada, la farola antigua una esfera sobre un palo. Traza la envolvente completa, liviana, sin regla: se permite torcida, no apretada.

2. Verifica tamaño y posición en la hoja antes del detalle: ¿la caja toca donde debe?, ¿deja
3. aire alrededor? Dibuja la forma real dentro del encaje y atenúa la caja con la goma al final, no antes de
4. tiempo.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Empezar por el detalle sin envolvente es como poner las tejas antes de levantar las paredes.

La regla no entra al encajado: el encaje a pulso entrena el ojo; la regla solo dibuja rectas.

Con la envolvente bien puesta, el detalle tiene dónde apoyarse y el dibujo no se desarma aunque algo salga torcido.

## De lo general a lo particular

#### NIVEL 2 · INTERMEDIO ORDEN — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO

El orden universal de construcción: primero el volumen más destacado, luego los secundarios en línea descendente de relevancia, y los detalles al final, solo los significativos. Un dibujo nunca se hace superponiendo detalles: se hace bajando de la masa grande al detalle pequeño, como se cuenta un barrio hablando primero de las manzanas y después de los portales.

#### PROCEDIMIENTO

Encaja el bloque mayor del motivo y comprueba que cabe en la hoja con aire alrededor.

1. Añade los bloques secundarios comparando proporciones entre bloques antes de pasar
2. al siguiente. Solo entonces los detalles que definen: la puerta, dos ventanas, el toldo. No hace falta

3. todo. Cierra con los tres o cuatro detalles significativos y deja el resto sugerido: poca tinta y
4. mucha inteligencia.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El síntoma de haber empezado por lo particular es quedarse sin sitio en la hoja a mitad de dibujo.

Repartir el mismo interés en todas las zonas aplana el dibujo: el detalle vive donde la mirada debe detenerse.

Un esbozo de pocos trazos correctamente dados vale más que un acabado rutinario: dejar zonas sin acabar a propósito es una decisión, no una falta.

## Medir con el lápiz y el pulgar

NIVEL 2 · INTERMEDIO PROPORCIÓN — FUENTE: MOLLIÈRE

La técnica clásica del dibujante andante: brazo extendido, lápiz en alto, y el pulgar como marcador. No mide centímetros: Compara una parte del motivo contra otra y traslada esa relación a la hoja. Es el modo de saber si la farola es cuatro o seis veces más alta que ancha, sin regla y sin sufrir.

PROCEDIMIENTO

1. Extiende el brazo delante, con el codo casi rígido, y sostén el lápiz vertical u horizontal según lo que se mida. Cierra un ojo y desliza el pulgar sobre el lápiz hasta fijar, por ejemplo, el ancho de la base
2. de la farola. Sin plegar el brazo (la distancia al ojo debe ser siempre la misma), subir el lápiz con la
3. medida del pulgar intacta y contar cuántas veces cabe en la altura total. Traslada esa cuenta a la hoja: si la altura cabe cuatro veces el ancho, la caja del dibujo
4. guarda esa relación.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Encoger el brazo entre medición y medición falsea todo: el brazo va siempre a plena extensión.

No medirlo todo: según Mollière, con la regla de la perspectiva bien aplicada el interior de las fachadas se acomoda solo.

Sirve también para comparar lejos y cerca: una persona cercana puede medir más que un edificio lejano, y conviene comprobarlo antes de dibujarla.

## La arista más cercana: por dónde se empieza siempre

NIVEL 1 · INICIACIÓN ORDEN — FUENTE: MOLLIÈRE

La vertical más próxima a ti del objeto: la arista de la esquina, el borde del fuste, el canto del contenedor. Según Mollière, gran parte de los errores de perspectiva vienen de no empezar por la línea adecuada, y la línea adecuada es casi siempre esta. El primer trazo de un dibujo, después del horizonte, es la arista más cercana: desde ella crece todo lo demás.

PROCEDIMIENTO

1. Mira el motivo y pregúntate cuál de sus bordes verticales está más cerca de la silla o del banco. Traza esa arista a un costado de la hoja, dejando libre el resto del papel para lo que crece
2. hacia el otro lado. Mide con el lápiz la altura de esa arista contra el conjunto: ella fija la escala de todo el
3. dibujo
   Dibuja cada bloque nuevo empezando por su propia arista más cercana: una manzana de
4. cuatro edificios tiene cuatro aristas más cercanas.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

En objetos planos sobre el suelo, como una tapa de alcantarilla, la arista se convierte en el vértice más próximo.

En torres, faros y campanarios, la arista es el eje central invisible: no se dibuja, pero orienta todas las curvas.

Empezar por un lateral sin saber qué longitud darle a los demás bordes es la receta del dibujo descontrolado: primero la arista, luego el resto.

ANTES DE SENTARSE AL BANCO: EL EXAMEN DEL BORRADOR

- [ ] ¿Sujeto el lápiz lejos de la punta y sin apretar?
- [ ] ¿Cada línea nace de un trazo, aunque salga torcida?
- [ ] ¿Los trazos de construcción pesan como una pluma y nacen para desaparecer?
- [ ] ¿La goma atenúa más de lo que borra, y siempre limpia antes de tocar el papel?
- [ ] ¿La caja envolvente llegó antes que la puerta, la ventana y el detalle?
- [ ] ¿Empecé por la arista más cercana y dejé el resto de la hoja para lo que crece?

## 3.4 Ejercicios desde el banco

Los dos primeros éxitos ya ocurrieron en la mesa de la cocina. Ahora toca el banco: tranquilo, con respaldo y a la sombra si se puede. El método del grupo es siempre el mismo: un motivo pequeño, un tiempo corto y una sola idea nueva por salida. La farola, la puerta y la esquina de casa son los tres temas de sobremesa perfectos, y ninguno se mueve ni tiene prisa.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La puerta del portal, en su caja

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15–20 MIN — FUENTE: EL GRAN CURSO DE DIBUJO

**Objetivo:** Primer encajado real fuera de la mesa: una puerta entera, con su proporción medida y su caja atenuada, sin salir del portal de casa.

**Materiales:** Cuaderno, lápiz B, goma suave; una silla frente a la puerta del portal o del patio.

*Desarrollo*

1. Siéntate frente a la puerta, a dos o tres metros, y mírala un momento entero antes de tocar el cuaderno. Traza la caja envolvente de la puerta, liviana, a pulso: un rectángulo que la contiene
2. entera. Mide con el lápiz y el pulgar: ¿cuántas veces cabe el ancho en el alto? Ajusta la caja si
3. hace falta, corrigiendo al lado y no encima. Dibuja dentro el marco, el tirador y una o dos molduras: lo suficiente para que sea esa
4. puerta y no cualquier puerta. Pasar la goma con toques sobre la caja: dejarla fantasma, apenas visible

**Criterio de logro:** La caja casi no se ve, pero la puerta quedó derecha, con su proporción real y su lugar en la hoja. Es el primer objeto del mundo dibujado con andamio, y eso ya es oficio.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## La farola del banco

NIVEL 2 · INTERMEDIO 20–30 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE Y EL GRAN CURSO DE DIBUJO

**Objetivo:** Encajar cilindros apilados, medir proporciones con el lápiz y construir de lo general a lo particular: la farola es la modelo más paciente del barrio.

**Materiales:** Banco con vista a una farola, cuaderno, lápiz B, goma suave.

*Desarrollo*

1. Siéntate y desarma la farola con la mirada: una base más ancha, un fuste largo, un farol arriba. Tres cilindros apilados. Traza la caja envolvente general, apenas rozando el papel, y dentro de ella las cajas
2. pequeñas de base, fuste y farol. Mide con el lápiz: ¿el fuste es cuatro, cinco, seis veces su propio diámetro? Fija la cuenta
3. y ajusta las cajas. Dibuja la farola real dentro de los encajes, de lo grande a lo pequeño, sin las
4. decoraciones todavía. Añade un único detalle que la identifique (el sombrero del farol, el gancho de las flores) y
5. atenúa todo el andamio con la goma.

**Criterio de logro:** La farola no parece ebria y sus tramos guardan la proporción medida: la cabeza no queda gigante ni la base diminuta. Y en la hoja quedan, fantasma, las cajas que la sostienen.

Capítulo 3. El borrador: primeras líneas

◎ FICHA
EJERCICIO

## La esquina de casa, dos cajas y una arista

NIVEL 2 · INTERMEDIO 30–40 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE

**Objetivo:** Primer tema con cuerpo entero: una esquina de edificio con sus dos fachadas, encajada en dos cajas y agarrada por la arista más cercana. Las direcciones exactas de las líneas son el tema del próximo capítulo: aquí bastan el encaje, el orden y la arista.

**Materiales:** Banco frente a una esquina tranquila, cuaderno, lápiz B, goma suave.

*Desarrollo*

1. Elige una esquina sencilla, sin rótulos ni cables, donde se vean las dos fachadas apartándose. Localiza la arista vertical más cercana: la esquina misma del edificio. Trázala a un
2. costado de la hoja, con su altura medida a lápiz. Encaja cada fachada como una caja liviana que nace de esa arista, una hacia cada lado.
3. Comprueba con el lápiz la relación entre las dos fachadas: ¿la de perfil es más estrecha
4. que la frontal? Corrige las cajas, no los detalles. Baja a lo particular: la puerta, dos ventanas, el alero. Refuerza solo la arista y uno o dos
5. bordes, y atenúa el resto.

**Criterio de logro:** La esquina aguanta el edificio: las dos fachadas se apartan de la mirada y algo en el dibujo dice que la casa ocupa su sitio en el espacio. Esa sensación es la antesala exacta de la perspectiva.

◎ FICHA
EJERCICIO

## El palo de escoba con accesorios

NIVEL 3 · AVANZADO 10–15 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE

**Objetivo:** Cierre del capítulo con síntesis y humor: probar el trazo confiado de un solo golpe en verticales largas, el único caso en que la línea pide control de verdad.

**Materiales:** Cuaderno, lápiz B; cualquier vertical larga y cercana (farola, poste, esquina de pared) desde el banco.

*Desarrollo*

Elige una vertical larga y cercana y trázala de un solo golpe, del brazo, sin regla.

1. Trazarla de nuevo al lado, corrigiendo al costado: elegir la mejor de las dos.
2. Colgarle accesorios con trazos mínimos: una señal, un cartel, un nido de palomas en la
3. punta. Termina en menos de quince minutos y firmando la fecha: es un croquis, no una obra

**Criterio de logro:** Una vertical larga, entera y viva trazada de un solo gesto. Las verticales grandes son las única línea que pide control: tenerla dominada es tener medio croquis en la mano. · Capítulo 3. El borrador: primeras líneas

## 3.5 En síntesis

El borrador no es la parte aburrida antes del dibujo: Es el dibujo. Con el lápiz agarrotado de escritor no hay línea que respire; con la línea confiada y el trazo que nace para desaparecer, el error deja de ser una amenaza. La goma atenúa, las cajas sostienen, el orden baja de lo general a lo particular y la arista más cercana dice por dónde se empieza. Con estas ocho ideas en el bolsillo, el siguiente capítulo tiene terreno llano: la perspectiva, que asusta de nombre y se deja querer de cerca.

- Idea del capítulo · En palabras de calle · El recuerdo que queda
- Agarre relajado · El lápiz se sostiene como una varita, lejos de la · Si aprieto, me detengo, suelto y

  punta, y el trazo sale del brazo · cambio a lápiz más blando
- Línea confiada · De un solo golpe, después de que el ojo · Torcida y viva vale más que recta a

recorrió el camino · trocitos

- Trazo destinado a · Los trazos de construcción pesan como una · El grosor definitivo es el mínimo
- desaparecer · pluma · necesario
- Goma que atenúa · La goma baja el volumen de las líneas, no borra · Toques con goma limpia, nunca

el dibujo · friegas

- Encajado geométrico · Todo es caja, lata o bola antes de ser farola o · La envolvente primero, el detalle

puerta · después

- De lo general a lo · Primero las manzanas, luego los portales, al · Sin sitio en la hoja: empecé por el
- particular · final las ventanas · detalle
- Medir con el lápiz · Brazo extendido, pulgar de marcador: · ¿Cuántas veces cabe el ancho en

comparar, no medir · el alto?

- Arista más cercana · La vertical más próxima es el primer trazo de · Primero la arista, y todo lo demás

casi todo · crece desde ella Resumen del capítulo 3: el andamio del borrador

CAPÍTULO 4

# Perspectiva sin dolor

> *Este es el capítulo al que muchos llegan con miedo y del que nadie sale igual. La palabra perspectiva cargó durante décadas con culpas ajenas: reglas de arquitecto, puntos que se van de la hoja, fórmulas que asustan de lejos. La buena noticia es literal: con una regla se resuelve el ochenta por ciento de todo lo que se dibuja en la calle, y esa regla cabe copiada en la tapa del cuaderno. Bruno Mollière, que enseñó este método a cientos de alumnos de todas las edades, lo prometía así: en poco tiempo te preguntarás cómo es que no entendías un asunto tan cacareado. Aquí no hay escuadras ni dibujos de mesa: hay una línea que depende de tus ojos, una chuleta de seis frases y el banco del parque.*

Antes de la primera regla va una decisión de actitud que pesa tanto como la técnica:

***dibujamos lo que vemos, no lo que sabemos . Sabemos que la mesa es rectangular, pero***

desde la silla se ve como un trapecio. La perspectiva no es un examen de geometría: es aceptar que el ojo tiene razón. Quien pasa mal con ella, dice Mollière, es quien la busca a toda costa; quien la espera sentado en su línea del horizonte, la ve llegar sola.

## 4.1 La línea que depende de ti: Tu horizonte

En el mar el horizonte se ve: es la raya donde el agua se junta con el cielo. En la ciudad los edificios lo tapan y parece que no existe. Existe igual; y es la línea más importante del dibujo.

la línea del horizonte está siempre a la altura de tus ojos . Ni un centímetro más arriba ni

más abajo. Sube cuando tú subes, baja cuando te sientas, y es tuya: el compañero del banco tiene la suya, unos centímetros distinta, y las dos son correctas. Tu línea del horizonte

NIVEL 1 · INICIACIÓN OBSERVACIÓN — FUENTE: MOLLIÈRE Y PARRAMÓN

La raya imaginaria que pasa por tus ojos cuando miras al frente sin subir ni bajar la barbilla. Parte el tema en dos mitades: lo que queda por encima de tus ojos y lo que queda por debajo. No se elige por gusto: la fija tu posición, de pie o sentado. Por eso la primera decisión de un dibujo de calle no es qué dibujar, sino dónde instalarse.

PROCEDIMIENTO

1. Instálate primero y no te mudes más: la posición fija la altura de la línea, y cámbiala a mitad de dibujo desarma todo el trabajo. Mira al frente, cabeza recta: donde la vista se orienta, ahí va la línea.
2. Adopta una línea del propio tema como referencia visible: una cornisa, el borde de una
3. tapia, la hilera de toldos

   Si el tema reparte cosas por encima y por debajo, trazarla a lápiz, suave, en la parte baja
4. de la hoja; si casi todo queda en una mitad, basta con saberlo .

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Sentado, tu horizonte baja y los bordillos casi no se inclinan; de pie, sube y el suelo se tumba más. Ninguna de las dos es mejor: son dibujos distintos.

El error más frecuente al empezar es dibujar el horizonte demasiado alto, a la altura de los tejados en lugar de a la altura de los ojos.

La línea no va apretada ni en el centro de la hoja por costumbre: suave y abajo, que el cielo casi siempre manda más que el suelo.

## La estratagema cima y base

NIVEL 1 · INICIACIÓN OBSERVACIÓN — FUENTE: MOLLIÈRE

El truco para saber si algo queda por encima o por debajo de tu horizonte sin calcular nada. Si ves la parte de arriba de un objeto (la tapa de la mesa, el borde del estante, la coronación de la farola), estás mirando hacia abajo: tu horizonte cae por encima de ese objeto. Si ves su parte de abajo (el vano bajo un alféizar, la base de un contenedor), estás mirando hacia arriba: cae por debajo . Y si no ves ni una ni otra, ese objeto está clavado en tu línea del horizonte.

### PROCEDIMIENTO

1. Mira el objeto de frente, cabeza recta, y pregúntate una sola cosa: ¿veo su cara superior, su cara inferior, o ninguna? Enumera referencias: si veo la parte superior de los peldaños y del primer pilar, mi
2. horizonte está por encima de ellos; si veo la inferior del segundo pilar y del borde de la ventana, por debajo. Concluye la franja: el horizonte queda entre la referencia más baja de arriba y la más alta
3. de abajo. Ahí se traza cuando haga falta.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No hace falta precisión milimétrica: con saber encima o debajo basta, salvo cuando el tema reparte cosas en las dos mitades.

La estantería de casa entrena esto en diez minutos: sentado ves unos lomos de libros por arriba; de pie, el mundo cambia sin que el mueble se haya movido.

En la calle las referencias ya vienen señaladas: bordillos, tapas de contenedor, toldos, cornisas.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La estantería, la cocina y la escalera del portal

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15–20 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE

**Objetivo:** Encontrar tu propia línea del horizonte sin dibujar todavía nada: el primer éxito del capítulo ocurre en el salón, con las manos en el regazo.

**Materiales:** Una silla frente a una estantería o mueble alto; después, la cocina y la escalera del portal. Sin lápiz.

*Desarrollo*

1. Siéntate frente a la estantería, cabeza recta: ¿veo la cara superior del mueble o de los libros? Si la veo, mi horizonte queda por encima; si veo la cara inferior de los estantes, por debajo. Ponte de pie lentamente y repite la pregunta: la respuesta cambia ante tus ojos, sin que
2. el mueble se haya movido un milímetro. Repite en la cocina con la encimera, los fogones y la mesa: cada mueble delata si está
3. encima o debajo de tu línea. Termina en la escalera del portal: enumera lo que se ve por arriba (peldaños, primer
4. pilar, cornisa) y por abajo (segundo pilar, borde de la ventana), y acota la franja donde queda el horizonte. Anota de memoria las dos respuestas que más sorprendieron: son las que se recuerdan
5. toda la vida.

**Criterio de logro:** Acertar el encima o debajo antes de mirar la cara del mueble, y la franja de la escalera quedó acotada con dos referencias por lado. El ojo ya pregunta solo: esa pregunta silenciosa es el comienzo de toda la perspectiva.

## 4.2 La Regla 1: la chuleta que resuelve el 80 %

Aquí llega el corazón del capítulo y, con permiso, del libro entero. Mollière la llama Regla 1 y le atribuye el 80 % de toda la perspectiva de calle; el veinte por ciento restante solo afina. No tiene fórmula, no pide regla ni transportador, y se aplica desde la arista más cercana del capítulo anterior. Se lee en veinte segundos y se aprende en una tarde. Esta es la chuleta: hay que copiarla a mano en la tapa del cuaderno, que para eso las tapas existen.

LA CHULETA: CÓPIALA EN LA TAPA DE TU CUADERNO

*1. Mi línea del horizonte está a la altura de mis ojos, y no se muda mientras dibujo.*

*2. Empiezo siempre por la arista más cercana, la vertical que está más junto a mí.*

*3. Lo que queda por encima del horizonte: sus líneas bajan hacia él.*

*4. Lo que queda por debajo del horizonte: sus líneas suben hacia él.*

*5. Lo que está a la misma altura que el horizonte queda plano .*

*6. Curvas: arriba del horizonte se abomban hacia arriba; abajo se hunden hacia abajo.*

## La Regla 1: arriba baja, abajo sube

NIVEL 1 · INICIACIÓN PERSPECTIVA — FUENTE: MOLLIÈRE

A partir de la arista más cercana, las líneas horizontales del tema van planas, ascienden o descienden según dónde queden respecto a tu línea del horizonte: por encima, descienden hacia ella; por debajo, ascienden hacia ella; a su altura, quedan planas. Toda la perspectiva de un edificio, un banco o una calle se sostiene en esa sola pregunta repetida: ¿esta línea está por encima o por debajo de mi horizonte?

PROCEDIMIENTO

Traza suave la línea del horizonte y después la arista más cercana del objeto.

1. Apoya el lápiz en el extremo superior de la arista y pregunta: ¿este punto queda por

2. encima o por debajo de mi horizonte? La estratagema cima y base responde. Si queda por encima, trazar las líneas superiores descendiendo hacia el horizonte; si por
3. debajo, trazar las inferiores ascendiendo; si al ras, planas. Repite la pregunta por cada línea nueva, siempre partiendo de la arista y siempre en
4. dirección al horizonte: nunca al revés.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Cuanto más lejos del horizonte está una línea, más inclinada se traza; cuanto más cerca, más plana. Una línea pegada al horizonte está casi plana: no ceder a la tentación de inclinarla.

Las curvas obedecen la misma regla: por encima se abomban hacia arriba (convexas), por debajo se hunden (cóncavas), en la línea quedan rectas. Vale para arcos, cúpulas, faros y el borde de una taza.

Una sola dirección invertida chirría aunque todo lo demás esté bien: es la falsa perspectiva, y conocerla de nombre permite cazarla.

## Las cuatro líneas que sostienen la casa

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN ORDEN — FUENTE: MOLLIÈRE

Toda la perspectiva de una casa común recae en cuatro líneas: la arista vertical más cercana, las dos líneas superiores de las paredes derecha e izquierda, y la que separa las dos aguas del tejado. El resto (ventanas, puertas, chimenea) no hace más que acomodarse a esa estructura, preguntándose con cuál de las cuatro va paralelo. Cuatro líneas: la casa entera.

#### PROCEDIMIENTO

1. Primero la arista más cercana, a un costado de la hoja, dejando crecer el resto hacia el otro lado. Después las dos horizontales superiores de las paredes, cada una obedeciendo la Regla 1
2. desde el extremo alto de la arista

   Luego las verticales de los extremos, y nunca al revés: la inclinación y longitud de las

3. horizontales superiores dicen desde dónde nacen las verticales. Las paredes antes que el tejado, siempre; la línea de separación de las aguas se dibuja tal
4. como se ve, y por encima del tejado las líneas vuelven a obedecer la Regla 1.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Dibujar las tres verticales antes que las horizontales superiores es el desorden clásico: cuesta el triple y descontrola las proporciones.

El tejado, las ventanas y la chimenea son detalles de la segunda hora: primero la casa en pie, después los pendientes.

Empezar por la parte alta del dibujo y decidir el suelo al final: el suelo rara vez es el tema, y el papel agradece la prudencia.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## La caja de zapatos en dos alturas

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN 15–20 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE (ADAPTACIÓN DE LA REGLA 1)

**Objetivo:** Ver y dibujar la Regla 1 entera en un objeto de casa, cambiando tú de altura para que la caja muestre sus dos caras: el experimento del capítulo, sobre la mesa del comedor.

**Materiales:** Una caja de zapatos, la mesa del comedor, una silla baja, cuaderno, lápiz B, goma.

### *Desarrollo*

1. Siéntate frente a la mesa con la caja encima: la caja queda por debajo de tus ojos. Traza el horizonte suave y la arista más cercana de la caja. Todo está por debajo del horizonte: Todas las líneas de la tapa suben hacia tu línea. Se ve
2. la cara superior: cima y base ya lo avisaba. Pon la caja en el suelo y quédate de pie: ahora está mucho más abajo. Traza de nuevo y

3. nota cuánto más se inclinan las mismas líneas. La vuelta invertida: apilar la caja sobre libros y sentarse en el suelo, de modo que la caja
4. quede por encima de los ojos. Ahora sus líneas de abajo bajan hacia el horizonte, y no se ve la tapa. Etiqueta cada dibujo: sentado, de pie, en el suelo.
5.

**Criterio de logro:** Tres dibujos de la misma caja con tres comportamientos distintos, y la explicación en la propia mano. La Regla 1 dejó de ser una frase: es algo que le pasó a tu caja de zapatos.

Capítulo 4. Perspectiva sin dolor

## 4.3 Los puntos de fuga, sin fórmulas

La Regla 1 dice hacia dónde se inclina cada línea. Falta saber hasta dónde: si se las prolongara en el aire, ¿dónde acabarían reuniéndose? Ahí aparece el punto de fuga, que suena a examen y es solo el sitio donde se juntan, en el papel, líneas que en la realidad son paralelas: son paralelas en el mundo, dice Mollière, pero no en la perspectiva. Se acercan como las vías del tren, que nunca se tocan de verdad y en la foto se besan en el horizonte. Un dibujo de calle pide uno o dos puntos de fuga, no más. Y casi nunca hace falta dibujarlos: basta con saber que están ahí, tirando de las líneas como imanes bajo la mesa.

## Un punto de fuga: la calle que huye

NIVEL 1 · INICIACIÓN PERSPECTIVA — FUENTE: MOLLIÈRE

La calle recta que se aleja de nosotros es un túnel: suelo, aceras, bordillos, escaparates, toldos y rótulos, todas las líneas de profundidad convergen a un único punto situado delante, sobre tu línea del horizonte. Mollière propone verla como una estrella de varias puntas: líneas que nacen de las orillas de la hoja y corren hacia el mismo corazón.

PROCEDIMIENTO

1. Traza suave el horizonte: en una calle llana, el punto de fuga queda sobre esa línea, en el centro de la calle. Traza la estrella: las líneas del suelo naciendo abajo a izquierda y derecha, las de los
2. tejados naciendo arriba, todas hacia ese punto. Comprueba cada familia por separado: bordillos con bordillos, aleros con aleros; dentro
3. de una familia nadie cruza a otro punto. Desconfía de las líneas pegadas al horizonte (un andén, una cornisa lejana): parecen
4. inclinadas pero están casi planas, y así hay que trazarlas.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Las líneas cercanas al horizonte y las lejanas son las que más engañan: casi planas unas, diminutas otras.

La calle con pasaje cubierto o arcadas es el tema ideal del primer día: la estrella ya está construida en el propio motivo.

Si una línea de la acera se desvía de su familia, el suelo entero chirría: antes de detalles, revisar las familias.

## Dos puntos de fuga: la esquina

NIVEL 2 · INTERMEDIO PERSPECTIVA — FUENTE: MOLLIÈRE, PARRAMÓN Y HALEY

En una esquina, el edificio muestra dos caras que se apartan de nosotros: cada cara tiene su familia de paralelas y su propio punto de fuga, uno a cada lado, los dos sobre el horizonte y casi siempre muy lejos, fuera de la hoja. Solo las verticales quedan verticales. Es la situación más común de la ciudad y la más generosa: una esquina bien agarrada sostiene casi cualquier tema de calle.

PROCEDIMIENTO

Traza el horizonte y la arista más cercana: en la esquina, la arista es el canto del edificio.

1. Aplica la Regla 1 a cada cara por separado: cada familia de líneas se inclina hacia su lado
2. del horizonte. Para encontrar los puntos reales, prolongar en el aire las líneas superiores de una misma
3. cara hasta que se crucen sobre el horizonte: esa intersección es su punto de fuga. Un solo juego de puntos para todo el dibujo: los edificios paralelos de la misma calle los
4. comparten; el que mira a otra calle, no.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Cuanto más de frente se ve una cara, menos se inclinan sus líneas; la cara de perfil, la que apenas se asoma, es la que más corre hacia su punto.

Los dos puntos no deben quedar demasiado cerca uno del otro: pegados deforman el edificio como un espejo de feria, el efecto gran angular.

La cara de perfil tiende a salir demasiado ancha: el cerebro agranda de buena fe el fondo que no se ve. Medir con el lápiz desmiente al entusiasmo.

## Cuando el punto de fuga se cae de la hoja

#### NIVEL 2 · INTERMEDIO ATAJO DE CALLE — FUENTE: PARRAMÓN Y MOLLIÈRE

En la acera, con el cuaderno en el regazo, los puntos de fuga caen casi siempre fuera del papel. No es un accidente: es lo normal. Parramón construye para eso una pauta de referencia con los márgenes del dibujo, y Mollière da la solución práctica: situar los puntos mentalmente y dibujar respetando la dirección hasta donde sea posible, disfrutando.

#### PROCEDIMIENTO

1. A ojo, trazar las cajas y planos principales cuidando la inclinación de las líneas básicas: la Regla 1 es la brújula mientras el punto no se ve. Si se quiere guía tangible, dividir la arista más cercana y dos verticales de los márgenes

2. en partes iguales: las líneas que pasan por las mismas marcas en ambos márgenes van bien orientadas. En días de paciencia y formato grande, prolongar de verdad las líneas con regla hasta sus
3. puntos y usarlos para el acabado

   En la calle, la opción recomendada: la Regla 1 obligada, los puntos situados mentalmente
4. y respetados al máximo. Así se dibuja rápido y disfrutando.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Querer localizar el punto de fuga a toda costa cuando está fuera de la hoja arruina más dibujos que cualquier error de dirección.

Las dos estrategias no compiten: la pauta de márgenes para casa, la brújula mental para el banco y el grupo.

Antes de dar por muerto un dibujo torcido, revisar solo las líneas maestras: casi siempre una sola invertida carga con toda la culpa.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## El pasillo de casa, en estrella

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN 20–30 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE Y HALEY

**Objetivo:** Dibujar el primer interior en un punto de fuga desde la silla del comedor: el pasillo o el salón de fondo es la calle que huye, pero con luz de casa y sin viento.

**Materiales:** Una silla al fondo de un pasillo o frente al salón, cuaderno, lápiz B, goma suave.

### *Desarrollo*

1. Siéntate mirando el fondo del pasillo, cabeza recta: la pared del fondo es un rectángulo frontal, casi sin perspectiva, y es la ancla del dibujo. Traza suave el horizonte a la altura de tus ojos sentado, y dibuja el rectángulo de la
2. pared del fondo sobre esa línea. Traza la estrella: desde sus cuatro esquinas, líneas que se abren hacia las orillas de la
3. hoja, suelo abajo y techo arriba. Coloca puertas y muebles empezando por su huella en el suelo, la marca de sus pies: dos
4. rayitas en el suelo evitan que algo flote o se atraviese. Cierra con dos o tres detalles: el cuadro del fondo, el zócalo, una puerta abierta

**Criterio de logro:** El pasillo se aleja de verdad y nada flota ni se cruza de mala manera. Primer interior en perspectiva de la vida, hecho con una silla, un horizonte y una estrella

◎ FICHA
EJERCICIO

## La calle que huye, desde el banco

NIVEL 2 · INTERMEDIO 30–40 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE

**Objetivo:** El primer dibujo de calle en perspectiva pura: una calle recta y tranquila donde todas las líneas obedecen a un solo punto, sin detalles que distraigan.

**Materiales:** Banco en una calle recta y poco transitada, cuaderno, lápiz B, goma.

### *Desarrollo*

1. Instálate y no mudarse: de pie o sentado, el horizonte ya está decidido. Cuaderno vertical si la calle es estrecha y alta, horizontal si es ancha. Traza el

horizonte suave, abajo en la hoja; marca con un punto el corazón de la estrella,

2. sobre el horizonte, en el centro de la calle. Traza los bordillos izquierdo y derecho, naciendo de las orillas inferiores de la hoja y
3. corriendo hacia el punto. Añade las líneas altas: aleros, cornisas, toldos, cada familia a su punto (aquí, al mismo).
4. Repasa la Regla 1 en cada línea nueva: ¿está por encima o por debajo de mi horizonte?
5. Detalles solo al final y pocos: un coche aparcado, una farola, dos peatones. La calle
6. entera puede llevarse el dibujo sin ninguna ventana dibujada.

**Criterio de logro:** Ninguna línea con la dirección invertida y las dos aceras se juntan en la distancia sin tocarse. Cuando alguien mira el dibujo y dice que la calle se mete para adentro, el objetivo está cumplido con nota.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La esquina del barrio, dos puntos

NIVEL 2 · INTERMEDIO 30–40 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE Y PARRAMÓN

**Objetivo:** El tema más común de la ciudad en su versión completa: una esquina con sus dos fachadas, agarrada por la arista más cercana y con las dos familias de líneas bien separadas.

**Materiales:** Banco frente a una esquina tranquila, cuaderno, lápiz B, goma; una regla solo para comprobar al final.

*Desarrollo*

1. Traza el horizonte suave y después la arista más cercana: el canto mismo del edificio, a un costado de la hoja. Regla 1 a cada cara por separado: las líneas de la fachada frontal se inclinan poco; las de
2. la fachada de perfil corren más. Prolonga mentalmente (o con regla, en casa) las dos partes superiores hasta el
3. horizonte, para comprobar que cada familia va a su punto, uno a cada lado. Baja el dibujo: verticales de los extremos, líneas del suelo, y las ventanas por último, cada
4. una preguntándose con qué línea maestra va paralela. Autocrítica en cuatro preguntas, de Parramón: ¿todas las verticales están verticales?
5. ¿Cada familia va a su punto? ¿La profundidad es proporcionada? ¿Se ve el edificio desde arriba y desde abajo a la vez?

**Criterio de logro:** El edificio tiene cuerpo: dos fachadas que se apartan y una esquina que aguanta el peso. Y la autocrítica de las cuatro preguntas entrega su primer veredicto, casi siempre mejor de lo que el autor temía.

## 4.4 El suelo, la gente y las escaleras

Con el horizonte, la Regla 1 y los puntos de fuga en el bolsillo, quedan tres temas de calle que asustan de nombre y se dejan querer en la práctica: el suelo que se tumba, la gente que crece y decrece, y las escaleras. Los tres usan exactamente lo mismo que ya se sabe: la línea de tus ojos, la arista más cercana y la pregunta de siempre.

### El suelo se tumba: bordillos y aceras

NIVEL 1 · INICIACIÓN PERSPECTIVA DEL SUELO — FUENTE: MOLLIÈRE

El suelo está siempre por debajo del horizonte (está a la altura de tus pies, no de tus ojos), y por eso todas sus líneas suben hacia el horizonte al alejarse: el bordillo, la junta de baldosas, el paso de cebra, los raíles. Visto desde el ban-

co, el suelo es un triángulo que se sube hacia la línea de tus ojos: eso es, en palabras de calle, que el suelo se tumba.

PROCEDIMIENTO

1. Ubica el horizonte y recuerda que todo el suelo cae debajo: sus líneas suben hacia él, sin excepción

   Traza primero los bordillos o las orillas de la acera: son las líneas maestras del suelo y

2. suelen llevar la mirada hasta el fondo de la calle. Las líneas transversales (baldosas, pasos de cebra) quedan cada vez más juntas y

3. apretadas al alejarse: la misma Regla 1 aplicada a distancias. Dibuja el tema arriba en la hoja, dejando sitio abajo para que el suelo respire y cumpla su

4. oficio de llevar la mirada.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Un dibujo con el suelo vacío pierde su mejor carretera: calle, camino o muelle embaldosado, esas líneas regalan profundidad gratis.

De pie, el suelo se abre y se tumba más; sentado (tus ojos están más cerca de él), queda aplastado y sus líneas casi no se inclinan. Lo de la caja de zapatos funciona igual para la plaza entera.

Cuidado con curvar el borde lejano del agua a ras de suelo porque la Tierra es redonda: a ras de agua o de suelo, ese borde está prácticamente recto.

## La gente crece y decrece

NIVEL 2 · INTERMEDIO FIGURA Y PERSPECTIVA — FUENTE: MOLLIÈRE Y HALEY

También la gente obedece al horizonte, y la clave está en las cabezas: los adultos de pie en una plaza llana tienen los ojos a la misma altura que los tuyos, así que sus cabezas rondan tu línea del horizonte, cercanos o lejanos. Con la distancia cambian los pies: suben hacia el horizonte a medida que la persona se aleja, y el cuerpo se hace más pequeño porque el espacio entre cabeza y pies se comprime.

### PROCEDIMIENTO

1. Piensa las personas de pie como líneas verticales colgadas del horizonte: la cabeza toca cerca de la línea y los pies, cuanto más lejos, más arriba llegan. Empieza siempre por la figura más cercana, la más grande, y aboceta enseguida las
2. lejanas como siluetas mínimas. Para situar a alguien en cualquier punto, sus dos guías: una del horizonte a la cabeza y
3. otra al suelo donde pisa el pie; entre ambas queda la persona, a su distancia. Con gente sentada, el horizonte llega casi a media altura de las figuras: las cabezas
4. descienden hacia la línea y los pies ascienden. Tumbados: los pies casi tocan el horizonte

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El error delator: cabezas que suben al alejarse, cuando deberían mantenerse al ras del horizonte.

No hace falta dibujar la persona entera para escalar: con la guía de cabeza y pie basta, y el resto se sugiere.

El coche como medida memorizada: un adulto más grande que un coche chirría, y esa incomodidad del ojo es una herramienta.

## Escaleras sin terror

### NIVEL 3 · AVANZADO PLANOS INCLINADOS — FUENTE: MOLLIÈRE Y PARRAMÓN

Una escalera es un plano inclinado, y cada plano inclinado añade su propio punto de fuga

*extra , arriba o abajo del horizonte: la escalera que sube manda sus líneas (canto de los*

peldaños, barandilla) a un punto por encima de la línea del horizonte; la que baja, a un punto por debajo . Las líneas horizontales de siempre (paredes,

cornisas de los edificios que enmarcan) siguen yendo al horizonte como si nada. Dos familias, cada una a lo suyo, y ningún terror.

PROCEDIMIENTO

1. Separa mentalmente las líneas del tema en dos bolsas: las horizontales normales, que van al horizonte de siempre, y las del plano inclinado, que van al punto extra. Decide si la escalera sube o baja respecto a ti: arriba, el punto extra queda sobre el
2. horizonte; abajo, debajo. Traza la arista más cercana de la escalera (el canto lateral del primer peldaño) y desde
3. ahí las líneas del plano hacia su punto extra. Los peldaños se comprimen al alejarse, como las baldosas del suelo: cada vez más finos y
4. más juntos, sin medirlos uno a uno.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El error clásico es querer llevar todas las líneas al mismo punto: el horizonte no se dobla por una escalera.

Nunca se inclina la línea del horizonte para fingir una cuesta: el horizonte es la altura de tus ojos, y tus ojos no tienen pendiente.

En calles con desnivel rige la misma idea: las líneas altas siguen al horizonte; solo las del

*suelo se van al punto extra de la cuesta.*

◎ FICHA
EJERCICIO

## Gente que pasa: cabezas al ras

NIVEL 2 · INTERMEDIO 10–15 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE

**Objetivo:** Comprobar en vivo, con la gente real del barrio, que las cabezas rondan tu horizonte y los pies suben con la distancia: el ejercicio más social del capítulo.

**Materiales:** Banco con paso de gente, cuaderno, lápiz B. Sin goma: hoy vale rayar.

### *Desarrollo*

Traza el horizonte suave en la hoja y espera sentado el primer peatón.

1. Por cada persona que pase, rayar una sola línea vertical del ancho de su cuerpo: cercana,
2. larga; lejana, corta. Comprueba dónde quedan los techos de las rayitas: todas las cabezas rondan el
3. horizonte, se muevan o no. Añade a vuelapluma dos o tres figuras: cabeza, hombros, piernas, tres trazos.
4. Repite con alguien sentado en el banco de enfrente: su cabeza queda por debajo de tu
5. horizonte si está sentado y tú también.

**Criterio de logro:** Una hoja de rayitas y dos o tres figuritas donde ninguna cabeza trepó por encima del horizonte. A partir de hoy, una multitud entera se dibuja con una línea del cielo y unas cuantas verticales.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## La escalinata del barrio, sin terror

NIVEL 3 · AVANZADO 20–30 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE

**Objetivo:** Dibujar una escalera urbana real con sus dos familias de líneas separadas: la prueba de fuego mansa del capítulo, porque las escaleras del barrio no se mueven.

**Materiales:** Banco frente a una escalinata o escalera de calle, cuaderno, lápiz B, goma.

### *Desarrollo*

Siéntate de frente o en diagonal a la escalera y traza el horizonte suave.

1. Decide: ¿sube o baja respecto a mis ojos? Si la coronación queda por encima de mi
2. horizonte, sube y su punto extra va arriba de la línea; si parte hacia abajo, el punto va

### *abajo .*

1. Dibuja las dos bolsas por separado: primero las líneas horizontales de los muros (al horizonte de siempre), después el canto de los peldaños y la barandilla (al punto extra). Comprime los peldaños al alejarse, cada vez más finos, sin contarlos uno a uno: la mano
2. decide, la vista corrige. Remata con una figura en la escalera para escala: su cabeza, al ras del horizonte

**Criterio de logro:** Una escalera que de verdad sube (o baja) y unos muros que se quedan llanos: dos familias de líneas en paz en la misma hoja. Quien dibuja una escalera sin terror ya puede mirar cualquier calle con tranquila superioridad

## 4.5 Herramientas de bolsillo y errores que duelen

Quedan dos herramientas que Mollière lleva siempre en sus salidas y una lista corta de errores típicos, esos que delatan a distancia un dibujo nacido en la acera. Las herramientas cuestan lo que una tarjeta de crédito vieja, que es exactamente lo que son. Los errores se corrigen gratis: basta con saber sus nombres.

## El cartabón de dos tarjetas

NIVEL 1 · INICIACIÓN HERRAMIENTA DE BOLSILLO — FUENTE: MOLLIÈRE

Un instrumento para capturar inclinaciones hecho con dos tarjetas de crédito o de visita puestas en escuadra: la primera se alinea con un lado vertical del objeto y la segunda se gira hasta abrazar la pendiente a medir. Congelado el ángulo, se transporta tal cual a la hoja. Es un transportador casero, sin números y sin precio.

PROCEDIMIENTO

1. Extiende el brazo y sostén las dos tarjetas a la altura del motivo, una alineada con un lado vertical del edificio (la arista, la esquina). Gira la segunda tarjeta hasta que su borde siga la pendiente dudosa: el tejado, el canto
2. de la tapia. Baja el brazo sin mover las tarjetas y apóyalas sobre la hoja para trazar la inclinación
3. exacta.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Usarlo solo de vez en cuando y solo para los contornos del edificio principal: una vez bien trazados los grandes bordes, ventanas y puertas se acomodan solas a la perspectiva.

La primera impresión de inclinación engaña, sobre todo en las caras de perfil: la tarjeta desmiente al ojo.

Las inclinaciones por debajo del horizonte, como los márgenes de un camino, son las más difíciles: sin una vertical de referencia al lado, el método cojea.

## El borde del cuaderno, la horizontal de bolsillo

NIVEL 1 · INICIACIÓN HERRAMIENTA DE BOLSILLO — FUENTE: MOLLIÈRE

El propio cuaderno hace de nivel: con el brazo extendido, se coloca el borde superior del cuaderno bien horizontal junto a la línea dudosa y se compara a

ojo si esa línea sube o baja respecto al borde. Ninguna horizontal de mano será perfecta, ni hace falta: lo que se busca es la dirección, no el grado.

PROCEDIMIENTO

1. Extiende el brazo con el cuaderno y pon su borde superior paralelo al suelo, sin que se caiga hacia un lado

   Acercarlo a la línea en duda (un alero, una cornisa, la viga de un porche) y preguntar:
2. ¿sube o baja respecto al borde? Traza en la hoja esa dirección apenas apreciable: muchas líneas que parecen planas
3. bajan un pelo, y ese pelo hace el dibujo.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Comparar contra el borde cuesta tres segundos y ahorra correcciones de diez minutos: la comparación a ojo aguanta el temblor de la mano sin perder la dirección.

## No hagas zoom con los ojos

NIVEL 2 · INTERMEDIO COMPOSICIÓN Y PROPORCIÓN — FUENTE: MOLLIÈRE

El error más común del dibujante de calle: dibujar en formato grande un tema que está lejos (la casa a doscientos metros, el castillo del fondo). El zoom obliga a inventar detalles que no se ven, agota la mano y se come el sitio del entorno. La regla doméstica: cuanto más pequeña queda la casa en la hoja, unas rayitas bastan para las ventanas; cuanto más grande, más ventanas de verdad hay que dibujar.

PROCEDIMIENTO

1. Antes de empezar, calcular con el lápiz y el pulgar el tamaño del tema a la escala de la hoja, y no agrandarlo por gusto. Vigila el primer trazo, la arista más cercana: demasiado grande, y el dibujo desborda;
2. demasiado pequeña, y queda solo en una esquina. Trabaja por aproximaciones: primera arista prudente, comprobación con el lápiz, ajuste
3. del conjunto, y solo entonces a llenar.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El zoom mental también aplica a sombras y superficies: agrandar de ojo lo lejano deforma valores y proporciones.

El dominio de las proporciones es cuestión de práctica, no de talento: cada salida ajusta un poco el ojo.

La fatiga de fin de jornada hace su propio zoom: cuando la mano pesa, elegir tema libre y pequeño. Lo importante, siempre, es dibujar.

### LOS CINCO ERRORES QUE DELATAN (Y CÓMO CURARLOS)

Horizonte demasiado alto. Se dibujó a la altura de los tejados y no de los ojos. Cura: mirar al

frente y trazarlo abajo en la hoja.

***Cambiarse de sitio a mitad de dibujo. El horizonte entero se muda con el dibujante. Cura:***

instalarse una vez y no mover la silla.

***Una dirección invertida. Una línea que baja cuando debía subir desarma el dibujo entero.***

Cura: la pregunta de siempre, ¿encima o debajo de mi horizonte?

Ventanas que crecen al alejarse. Las lejanas van más estrechas y más bajas, nunca al revés.

Cura: comparar la primera ventana con la última.

Medirlo todo. La Regla 1 bien aplicada acomoda sola el interior de las fachadas. Cura: medir

poco, comparar mucho, y disfrutar.

> *«La primera regla es obligada; la segunda hay que tratarla de respetarla al máximo. Así se dibuja rápido y disfrutando.»*

— Bruno Mollière

◎ FICHA
EJERCICIO

## La chuleta de la tapa y el tema libre

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15–30 MIN — FUENTE: MOLLIÈRE

**Objetivo:** Fijar la Regla 1 donde no se pierde (la tapa del cuaderno) y estrenarla con un tema libre: el ejercicio con el que el capítulo pasa a ser costumbre.

**Materiales:** El cuaderno de siempre, lápiz, goma; cualquier motivo de casa o del banco (una caja, una mesa, la esquina de la acera).

### *Desarrollo*

1. Copia A mano la chuleta en la tapa o la contratapa del cuaderno: horizonte, arista más cercana, lo de arriba baja, lo de abajo sube, lo del ras queda plano. Elige cualquier tema a mano, sin buscar nada difícil: una caja en la mesa, un portal, la
2. esquina de la acera. Dibujarlo fijándose solo en la perspectiva, sin perder tiempo con detalles, con el único
3. objeto de ejercitar y no de hacer un dibujo pulido. Consulta la tapa antes de cada línea dudosa, hasta que un día la regla trabaje sola desde
4. la memoria. Repite a diario quince minutos: la promesa del método es que en poco tiempo este
5. asunto tan cacareado se entiende solo.

**Criterio de logro:** La chuleta copiada a mano (que es ya media memoria) y un tema libre donde el diagnóstico fue rápido: horizonte, arista, direcciones. El día que la tapa no hace falta consultarla, este capítulo queda aprobado con nota

## 4.6 En síntesis

La perspectiva sin dolor cabe en una servilleta: una línea a la altura de tus ojos que no se muda, una arista más cercana por donde se empieza, y una única pregunta para cada línea del mundo: ¿está por encima o por debajo de mi horizonte? Lo de arriba baja, lo de abajo sube, lo del ras queda plano. Los puntos de fuga, uno para la calle que huye y dos para la esquina, son consecuencia natural, no examen: casi siempre viven fuera de la hoja y tiran de las líneas como imanes pacientes. El suelo se tumba porque está debajo, las cabezas rondan el horizonte porque los ojos del barrio están a la altura de los tuyos, y las escaleras piden un punto extra arriba o abajo, sin drama. Con dos tarjetas viejas, el borde del cuaderno y la chuleta en la tapa, el kit está completo: el resto es cuestión de práctica, y ahora ya se sabe exactamente qué practicar.

- Situación de calle · Qué está pasando · Qué hago
- Un mueble o · Cima y base: si veo su cara de arriba, mi · Sentarme, mirar al frente y clasificar
- contenedor delante · horizonte cae por encima · arriba o abajo antes de trazar
- Calle recta que se aleja · Un solo punto de fuga sobre mi horizonte: · Trazar el horizonte suave, marcar el

todo converge en estrella · corazón y abrir las puntas

- Esquina con dos · Dos familias de paralelas, dos puntos a los · Arista más cercana primero; Regla 1 a
- fachadas · lados, casi siempre fuera de la hoja · cada cara por separado
- Bordillos, baldosas, · El suelo está bajo el horizonte: sus líneas · Trazar los bordillos como líneas
- suelo · suben hacia él · maestras y el tema arriba en la hoja
- Gente que pasa · Las cabezas rondan mi horizonte; los pies · Rayitas colgadas de la línea del cielo;

suben con la distancia · empezar por la figura cercana

- Escalera o calle con · El plano inclinado añade un punto extra: · Dos bolsas de líneas: horizontales al
- cuesta · arriba si sube, abajo si baja · horizonte, pendientes a su punto
- Tema lejano que · El zoom con los ojos obliga a inventar · Calcular el tamaño con el lápiz y dejar
- encanta · detalles · la casa pequeña: unas rayitas bastan
- El punto de fuga no · Es lo normal en la acera, no un accidente · Regla 1 obligatoria, puntos situados

cabe en la hoja · mentalmente, y a dibujar disfrutando Resumen del capítulo 4: la perspectiva del banco, en una tabla. ·
Capítulo 4. Perspectiva sin dolor

CAPÍTULO 5

# La tinta: línea que no se borra

> *La tinta es el momento en que el dibujo deja de ser ensayo y se convierte en firma. Este capítulo traza el corazón del cuaderno de calle: el rotulador que cabe en el bolsillo, la línea dada en un solo trazo, la mancha que prepara el terreno, la sombra rayada que sostiene la forma. Y una promesa para manos con años: el temblor no es el enemigo de la línea: es su caligrafía.*

## 5.1 La libertad de lo irreversible

Quien dibujó siempre con lápiz conoce la danza: trazo, goma, trazo, goma. La goma parece un aliado y en realidad enseña a dudar: cada línea se convierte en propuesta revisable y el dibujo nunca se firma. La tinta corta esa danza de raíz. Sobre el papel no hay vuelta atrás, y precisamente por eso la cabeza funciona de otra manera: antes de apoyar la punta se decide, y al decidir se mira mejor. Según McLeod, la permanencia entrena: la tinta no se borra, obliga a convivir con los errores y enseña a hacer como si hubieran sido a propósito. Es la gran lección de la calle. El peatón no espera, el sol se mueve, el café se enfría: en la calle no se corrige, se superpone. La línea torcida no se borra: se repite al lado, correcta, y ambas conviven como las líneas de un boceto honesto.

> *«La tinta no se borra: obliga a decidir, a convivir con el error y a hacer como si hubiera sido a propósito.»*

### La permanencia que libera

NIVEL 1 · INICIACIÓN TINTA Y LÍNEA — FUENTE: MCLEOD

La razón de ser de la tinta en el cuaderno de calle: como no se puede borrar, cada línea es una decisión tomada y firmada. El dibujante deja de corregir hacia atrás y empieza a dibujar hacia delante, superponiendo. El error no se elimina: se integra.

### PROCEDIMIENTO

1. Mira el motivo un segundo más de lo habitual y decide cuál es la primera línea antes de apoyar la punta. Traza sin tentativa: una línea, una decisión. La línea probada a medias sale peor que la
2. línea equivocada con confianza. Si una línea sale torcida, no insistir sobre ella: repetir la correcta al lado y seguir. Las dos
3. juntas se leen como corrección honesta · Capítulo 5. La tinta: línea que no se borra Al final, una segunda pasada decide cuáles líneas mandan (las oscuras y seguras) y cuáles
4. quedan de eco. Mira el dibujo terminado y busca el error que se convirtió en acierto: casi siempre hay
5. uno.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El bolígrafo de toda la vida es tinta: una jornada de dibujo sin goma es el ejercicio de valentía más barato que existe.

Quien borra dibuja dos veces el mismo tramo; quien entinta lo dibuja una vez y avanza.

Los primeros días conviene empezar por objetos quietos (una taza, un banco) y dejar la gente para el capítulo 6.

### PARA EL PRIMER DÍA CON TINTA

Un bolígrafo de los de casa y el cuaderno actual bastan: no hace falta comprar nada para perderle el miedo.

Una sola regla: ese día no se usa la goma, ni siquiera la que está al lado. Al anochecer, el hábito ya empezó a cambiar.

El mareo del irreversible dura tres o cuatro salidas. Después, el lápiz parece lento y la tinta, cómoda.

## 5.2 El estuche de tinta que cabe en el bolsillo

Scheinberger defiende las herramientas humildes —bolígrafo, rotuladores de oficina, plumas—: baratas, rápidas y disponibles en cualquier papelería.

McLeod entrena con pincel y tinta porque el pincel da línea viva, que engorda y afina. Para el grupo de calle, ambas lecciones caben en tres herramientas concretas que cubren todo el repertorio de este libro.

## El estuche de tinta para la calle

NIVEL 1 · INICIACIÓN MATERIALES DE CALLE — FUENTE: SCHEINBERGER Y MCLEOD

Los tres titulares de la tinta de calle: el rotulador fino pigmentado (línea uniforme para detalle y rayado), el rotulador de punta de pincel o brush pen (línea que engorda y afina: la línea viva del pincel, sin bote de tinta) y la plumilla con cargador o el bolígrafo (caligrafía personal, gradaciones por presión).

PROCEDIMIENTO

1. Rotulador fino pigmentado (0,1 a 0,5): el caballo de batalla. Si después va a pasar acuarela (capítulo 7), elegirlo impermeable y de tinta negra pigmentada. Brush pen o rotulador de punta de pincel: para el gesto amplio y la línea con grosor
2. variable. Presión al empezar, alivio al terminar: fino, grueso, fino
   Plumilla con cargador o bolígrafo: la escritura del dibujo. El bolígrafo gradúa con la
3. presión y su tinta dura kilómetros; la plumilla da carácter pero pide papel que aguante. Prueba siempre en un retal: primera línea de la jornada en la última página del cuaderno,
4. para comprobar carga, secado y si traspasa. Empieza cada dibujo por las zonas de bajo riesgo (contornos grandes) y guarda los
5. detalles finos para cuando la mano ya está caliente.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Dos herramientas bastan para todo el libro: un fino y un brush pen . El estuche que pesa es el estuche que se queda en casa.

Los rotuladores solubles en agua tienen su gracia: una línea desdibujada con un pincel húmedo da gradaciones deliciosas (Scheinberger).

Si la punta del fino se ha caído al suelo, retirarla: una punta aplastada arruina dibujos en silencio.

## 5.3 La línea confiada: un solo trazo

> *Este gesto ya se entrenó con lápiz en el capítulo 3; aquí vuelve con tinta, donde confiarse es todavía más necesario.*

McLeod describe el error clásico del principiante: las curvas hechas a trocitos lentos, que quedan temblorosas y sin gracia, en vez de un solo golpe rápido. Parece una paradoja y es una liberación: la línea lenta tiembla más que la línea rápida, porque cada pausa deja un pequeño escalón. Para manos con años, esta noticia cambia el día: la velocidad no es el riesgo, es el remedio.

### La línea en un solo trazo

NIVEL 1 · INICIACIÓN TINTA Y LÍNEA — FUENTE: MCLEOD

Cada contorno se intenta en un único movimiento continuo, de punto de salida a punto de llegada, con el brazo y no solo con los dedos. La línea confiada tiene variación de grosor —apoyo donde hay peso, alivio donde hay luz— y esa variación es lo que la hace viva.

PROCEDIMIENTO

1. Apoya el antebrazo en la mesa o en el muslo y mueve el trazo desde el hombro: la muñeca sola no llega a las curvas largas. Mira el punto de llegada antes de empezar: la línea va hacia donde se mira.
2. Traza rápido y continuo, sin frenar a mitad de camino. Si se corta, se retoma por delante
3. del trazo, nunca encima. Gira el cuaderno para que cada curva quede cómoda: gira el papel es gratis y gira el
4. brazo no. Con el brush pen , presionar al arrancar y aliviar al llegar: la transición fino, grueso, fino

5. sale sola en un gesto

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La línea de grosor único y monótono es el enemigo silencioso: donde hay peso o sombra, apoyar más; donde hay luz, levantar.

Un trazo dado y aceptado enseña más que cinco trazos ensayados: el cuaderno registra decisiones, no exámenes.

Si el trazo se fue, no repasar mil veces: la siguiente línea será mejor porque la anterior ya enseñó el camino.

## El temblor como caligrafía propia

### NIVEL 1 · INICIACIÓN CUADERNO Y HÁBITOS — FUENTE: SCHEINBERGER

Cada dibujante tiene un trazo natural, igual que una letra propia: rara vez nos gusta y con el tiempo descubrimos su belleza. Para manos mayores, el temblor forma parte de ese trazo natural: no es un defecto a disimular sino una firma. Hay ilustradores que dibujan a plumilla toda la vida buscando exactamente esa línea que respira.

### PROCEDIMIENTO

1. Dibuja como salga, sin corregir el trazo hacia una línea bonita estándar: la corrección hacia lo genérico borra al autor. Busca la velocidad propia de la mano: cada mano tiene un ritmo en el que el temblor deja
2. de ser tropiezo y se vuelve ritmo. Suelen ser trazos más bien rápidos. Para el detalle fino, apoyar la palma en el papel; para el gesto amplio, soltarla. Dos
3. apoyos, dos líneas, un mismo estilo. Aprovecha el temblor donde luce: en el rayado de sombras y texturas, las líneas algo
4. desiguales parecen hechas a propósito, porque lo son. Reconoce el propio trazo en vez de compararlo con el del vecino de banco: el cuaderno
5. del grupo mejora cuando cada cuaderno se parece a su dueño.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Una mano con años lleva toda la vida haciendo caligrafía: ya tiene estilo, solo cambió de alfabeto.

Los temblores regulares, repetidos, se leen como textura; los disimulados, como inseguridad. La diferencia la decide la constancia, no el pulso.

Copiar el estilo del profesor es el atajo más largo: lo auténtico y personal es lo que emociona (Scheinberger).

◎ FICHA
EJERCICIO

## Curvas de un solo golpe entre dos puntos

NIVEL 1 · INICIACIÓN 10–15 MIN — FUENTE: MCLEOD

**Objetivo:** Adiestrar el hombro, ganar la transición fino–grueso–fino y comprobar en carne propia que el trazo rápido tiembla menos que el lento.

**Materiales:** Cuaderno, rotulador fino y brush pen (o bolígrafo). Una silla con respaldo y la mesa de casa o un banco con apoyabrazos.

### *Desarrollo*

Marca dos puntos, A y B, con tics apenas visibles, a un palmo de distancia.

1. Traza una curva suave de A a B en un solo movimiento rápido, mirando B.
2. Repite variando: gruesa al inicio y fina al final; fina, gruesa, fina; curvas hacia arriba y
3. hacia abajo girando el cuaderno. Llena media página de curvas distintas entre los mismos dos puntos.
4. Señala las tres mejores y las tres peores: en las peores casi siempre hubo frenazo a mitad
5. de trazo.

**Criterio de logro:** Curvas continuas, sin codos de vacilación, que llegan al punto B sin pasarse.

## 5.4 La mancha primero, la línea después

Scheinberger defiende que dibujo y pintura son gemelos separados por un divorcio histórico, y que fusionarlos acelera el aprendizaje. Su receta práctica para la calle: primero se pinta una mancha clara con la forma aproximada del motivo y después se dibujan las líneas encima. Al hacer las dos cosas por separado —primero las proporciones, luego los detalles— solo se comete la mitad de los errores: cada fase tiene un único problema, y un problema por vez lo resuelve cualquiera.

## La mancha primero, la línea después

NIVEL 2 · INTERMEDIO TÉCNICA MIXTA — FUENTE: SCHEINBERGER

Invertir el orden académico: una mancha de color claro —beis, ocre, gris— con la forma y el volumen aproximados del motivo, y encima, una vez seca, la línea que define y detalla. La mancha actúa de plantilla subyacente: cuando la forma básica ya existe, las líneas salen casi solas.

PROCEDIMIENTO

1. Entorna los ojos ante el motivo (mirada de topo) hasta que solo quede la forma general, sin detalles. Pinta la mancha con un tono claro que pueda seguir viviendo en el dibujo final: nunca
2. demasiado oscura ni de capa gruesa · Capítulo 5. La tinta: línea que no se borra Dejar secar con lo que caiga: el café, la charla del grupo, el bocadillo. La espera forma
3. parte de la técnica. Traza la línea definitiva encima: la mancha dice dónde va cada cosa y la línea dice qué es.
4. Corrige las proporciones con la línea, no rellenando la mancha: si la mancha quedó larga,
5. la línea lo arregla en un gesto.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Las líneas distraen de las proporciones; la mancha no. Una mancha alargada delata un cuello de jirafa mejor que cien líneas.

Si la mancha fracasa, otra hoja: se perdieron treinta segundos y se ganó una lección de mirada.

Una capa gruesa de pintura estropea la superficie para el rotulador: mejor veladuras finas y agua generosa.

## Superponer en vez de borrar

### NIVEL 2 · INTERMEDIO TINTA Y LÍNEA — FUENTE: MCLEOD

La corrección del dibujante de tinta: no se borra hacia atrás, se dibuja hacia delante. McLeod entrena el bosquejo tenue bajo la línea definitiva —a pincel muy seco, unas décimas del tiempo total— y luego pasa la línea final por encima ignorando lo mal colocado. Con rotulador, el mismo principio: línea fina de tanteo y línea firme encima.

### PROCEDIMIENTO

1. Dedica como mucho un quinto del tiempo a un tanteo ligero: formas y ubicaciones, sin detalle. Entinta por encima decidiendo, en cada cruce, cuál de las dos líneas es la buena: la
2. definitiva se apoya más. Ignora las líneas mal colocadas del tanteo: no se repasan ni se intentan tapar, se dejan de
3. eco. Si un error se repite, corregirlo una sola vez con la línea firme: cada corrección extra
4. apaga el dibujo. Para cuando el dibujo funcione: la frescura vale más que la limpieza

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Un dibujo con dos líneas donde iba una se lee como corrección honesta, no como fallo: en un cuaderno de calle nadie espera un plano de arquitecto.

Gastar más de la quinta parte del tiempo en el tanteo es no haber empezado.

Intentar borrar el tanteo (tapándolo, repasándolo una y otra vez) mata la espontaneidad: la línea tímida es la que sobra, no la que quedó.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La bicicleta aparcada: mancha y línea

NIVEL 2 · INTERMEDIO 25–35 MIN — FUENTE: SCHEINBERGER

**Objetivo:** Aplicar la mancha primero y la línea después a un motivo quieto, de ruedas redondas y varillas imposibles, que enseña a simplificar.

**Materiales:** Cuaderno, brush pen , rotulador fino y un tono claro (acuarela ocre o gris, lápiz acuarelable) con pincel o brush pen acuarelable.

### *Desarrollo*

Elige una bici aparcada contra una farola o una pared, de frente o tres cuartos.

1. Entorna los ojos y pinta la mancha clara: dos círculos de ruedas y un bloque para el
2. cuadro, en cinco u ocho minutos, sin un solo detalle. Espera a que seque mientras se toma nota del lugar (hora, calle).
3. Línea encima: cuadro, manillar, sillín. De los radios, dibujar solo unos pocos: la rueda se
4. entiende con cuatro o cinco. Cierra con la sombra rayada al suelo y algún detalle conector: candado, cesta,
5. guardabarros.

**Criterio de logro:** Tapando las líneas con el dedo, la bicicleta se sigue reconociendo por la mancha: la forma básica manda.

## 5.5 La sombra rayada

En la hoja blanca la luz ya está dada: es el papel. Dibujar, dice Scheinberger, es crear sombras: lo que ves es luz, lo que dibujas es sombra. Con tinta, la manera más sencilla y honesta de fabricar sombra es el rayado —líneas paralelas más o menos juntas—, y tiene una ventaja secreta para este grupo: el rayado hecho con temblor propio no queda mal, queda vivo.

## La sombra rayada ( hatching sencillo)

NIVEL 2 · INTERMEDIO TINTA Y LÍNEA — FUENTE: SCHEINBERGER

El sombreado con líneas paralelas que, según se acercan o se separan, crean grises de gradación con textura. El rayado describe a la vez valor, forma y textura cuando sigue la superficie del objeto; el relleno gris uniforme, en cambio, mata la forma.

PROCEDIMIENTO

1. Decide de dónde viene la luz antes de rayar una sola línea: sin dirección de luz, el rayado es ruido. Raya siguiendo la forma: la curva de la taza se rayaría en arcos, el plano del banco en
2. rectas. Primera capa con las líneas separadas: gris claro. Para oscurecer, acercar las líneas o
3. cruzar una segunda capa en diagonal ( cross-hatching ), solo donde hace falta
   Dejar sin tocar las zonas de luz: el blanco del papel es el tono más claro y no se pinta.
4. Remata con la sombra proyectada al suelo, más abierta y ligera: es la que apoya el objeto
5. en el mundo.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No ser tacaño con la sombra: define el espacio tanto como la línea y sostiene la forma.

Las líneas del rayado algo desiguales respiran y parecen hechas a mano: el temblor aquí trabaja a favor, no en contra.

Un gris plano sin gradaciones es una mancha muerta; entre el claro y el oscuro debe haber viaje.

◎ FICHA
EJERCICIO

## El banco vacío: línea confiada y sombra

NIVEL 2 · INTERMEDIO 20–30 MIN — FUENTE: SCHEINBERGER

**Objetivo:** Combinar la línea de un solo trazo y el rayado que sigue la forma en el aula más barata del barrio: un banco de parque.

**Materiales:** Cuaderno y rotulador fino pigmentado. A ser posible, un banco con respaldo y buena luz de lado.

### *Desarrollo*

1. Siéntate frente al banco (o en el de enfrente) y decide de dónde viene la luz antes de empezar. Traza los contornos en líneas únicas y confiadas: cada listón del respaldo, un trazo.
2. Raya bajo el asiento y entre los listones siguiendo cada tabla: ahí vive el volumen.
3. Sombra proyectada al suelo con rayado más abierto y ligero.
4. Si alguien se sienta a mitad del dibujo, dejarse estar y dibujarlo encima: es el adelanto del
5. capítulo 6.

**Criterio de logro:** El banco pesa: se entiende dónde da el sol y dónde no, sin ningún relleno plano.

## 5.6 El error como material: no se arranca nada

En el cuaderno no existe el deshacer, y según Scheinberger eso es una suerte: el error enfada, y del enfado se aprende; el azar genera ideas que la mente por sí sola no encontraría. La norma de casa es tajante: no se arrancan páginas. Una hoja arrancada deja el cuaderno cojo y delata una colección de fracasos; una hoja rescatada convierte el mismo fracaso en diario.

## El rescate de páginas fallidas

NIVEL 1 · INICIACIÓN CUADERNO Y HÁBITOS — FUENTE: SCHEINBERGER

Convertir la página fallida en material: seguir dibujando encima, añadir color, pegar un ticket, dejar que una mancha sugiera un motivo nuevo. El error no se oculta ni se borra: se integra. Una página muerta todavía puede dar mucho de sí.

PROCEDIMIENTO

Cierra el cuaderno el día del desastre y déjalo reposar: la frustración no dibuja bien.

1. Vuelve días después sin la misión de arreglar, solo con la de intervenir: otra mirada, otra
2. mano. Elige una sola intervención: un acento de color, un comentario escrito con fecha, el
3. ticket del café pegado encima, o un motivo nuevo nacido de una mancha existente. No borres nada de lo anterior: lo viejo y lo nuevo conviven y cuentan la historia de las
4. dos sesiones. Anota qué pasó (se movió, me dormí, hacía frío): el diagnóstico escrito es la mitad del
5. aprendizaje.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Los intentos fallidos son trofeos, no cadáveres: la página del día malo enseña más que tres del día bueno.

Arrancar la hoja arruina además la página opuesta: el cuaderno es un bloque, no una pila.

El cuaderno con rescates se lee como diario honesto; el cuaderno perfecto se lee como examen, y da miedo volver a abrirlo.

◎ FICHA
EJERCICIO

## Rescate de la página fallida

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15–20 MIN — FUENTE: SCHEINBERGER

**Objetivo:** Aprender a no arrancar hojas nunca más, convirtiendo la peor página del cuaderno en una de las más contadas.

**Materiales:** Cuaderno con páginas fallidas, pegamento en barra, tickets o recibos guardados, lápices de color o la acuarela de bolsillo.

### *Desarrollo*

Revisa el cuaderno y elige la página más muerta de todas.

1. Pega encima el ticket del café, del autobús o del museo de ese mismo lugar.
2. Añade un único acento de color en una sola zona.
3. Escribe de puño y letra qué pasó aquel día y la fecha de hoy del rescate.
4. No retoques el dibujo viejo: la intervención lo respeta

**Criterio de logro:** La página recupera interés y el cuaderno conserva su lomo completo.

## 5.7 La barra como aula

Las cafeterías funcionan como salas abiertas gratuitas: luz estable, mesa a la altura justa y motivos quietos a un palmo de la taza. Para este capítulo, la barra es el aula de los objetos; la gente que pasa por ella espera al capítulo siguiente. Un café con leche compra veinte minutos de modelo impasible: la máquina, la taza, las manos del camarero no se quejan ni se van.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La cafetera de la barra

NIVEL 2 · INTERMEDIO 30–40 MIN — FUENTE: MCLEOD Y SCHEINBERGER

**Objetivo:** Sesión de calle completa que junta todo el capítulo: mancha y línea, superposición, sombra rayada y rescate, sin que nada pueda salir tan mal como para detener la página.

**Materiales:** Kit mínimo: cuaderno, rotulador fino, brush pen , un tono claro de acuarela o lápiz acuarelable, pincel y vasito de agua.

### *Desarrollo*

1. Pide el café, siéntate en la barra y apoya el cuaderno: el tiempo del desayuno es el del dibujo. Fragmento uno (3 min): la taza. Mancha ocre de la forma, secar mientras se bebe un
2. sorbo, línea encima. Fragmento dos (5–8 min): la cafetera exprés o el termo de la barra, en línea directa. Los
3. errores, superpuestos al lado, sin borrar. Fragmento tres (2–3 min): las manos del camarero o del vecino de barra, en gesto rápido
4. de las del capítulo que viene. Cierra con la sombra rayada de la taza y una anotación de lugar y hora. Si algo salió mal:

5. ahí mismo empieza el rescate (5.6).

**Criterio de logro:** Una página con tres fragmentos vivos donde ningún traspiés detuvo el ritmo de la mano.

## 5.8 En síntesis

La tinta no es una técnica más: es un cambio de contrato con el cuaderno. Donde el lápiz prometía corrección, la tinta promete decisión; donde la goma enseñaba a dudar, la superposición enseña a seguir. Con dos rotuladores, la mancha clara que prepara el terreno, el rayado que sostiene la forma y la norma de no arrancar nada, cualquier banco del barrio se convierte en aula. Y el temblor de la mano, lejos de estorbar, firma cada página con la letra que solo esa mano tiene

- Ficha · Para qué sirve · Nivel · Ejercicio que la entrena
- La permanencia que libera · Decidir antes de trazar y superponer en · 1 · La cafetera de la barra

vez de borrar

- El estuche de tinta · Elegir el rotulador fino, el brush pen y la · 1 · Curvas de un solo golpe

plumilla de calle

- La línea en un solo trazo · Trazos continuos desde el hombro, con · 1 · Curvas de un solo golpe

grosor vivo

- El temblor como caligrafía · Convertir el pulso propio en estilo · 1 · El banco vacío

reconocible

- La mancha primero, la línea · Fijar proporciones antes que detalles: · 2 · La bicicleta aparcada

después · mitad de errores

- Superponer en vez de · Corregir hacia delante, con tanteo breve · 2 · La cafetera de la barra

borrar · y línea firme

- La sombra rayada · Dar volumen y luz con hatching que · 2 · El banco vacío

sigue la forma

- El rescate de páginas · Nada se arranca: el error se integra con · 1 · Rescate de la página

color, texto o collage · fallida Las ocho fichas del capítulo 5 y sus ejercicios de práctica.

CAPÍTULO 6

# Gente en la calle: figuras que no posan

> *Una calle sin gente es un decorado: la gente da escala, vida y conversación. Este capítulo convierte al paseante en maestro con el método de McLeod: un cuerpo simplificado en tres masas, una escalera de tiempos del gesto de treinta segundos a la figura de diez minutos, y la cortesía del urban sketcher, que dibuja personas sin molestar a las personas.*

## 6.1 Modelos que no se están quietos

El miedo clásico del cuaderno de calle no es la fachada ni el árbol: es la gente, porque se mueve. La buena noticia: nadie necesita que se estén quietos. Todo el método de McLeod está pensado para modelos que cambian de pose: en treinta segundos no se copia una figura, se captura una actitud; y cuando el paseante ya dobló la esquina, su dibujo sigue en la página, más vivo que una figura posada. El otro alivio es el terreno. Las salas abiertas gratuitas de figura son la cafetería, la biblioteca y el andén; en la versión de este grupo, la terraza y el banco del paseo: gente variada y relativamente quieta. La escalera cronometrada convierte esas aulas en un juego con reglas claras.

### LAS AULAS GRATUITAS DE FIGURA

La terraza: clientes sentados que aguantan dos minutos, y de vez en cuando cinco.

El banco del paseo: paseantes que cruzan el cuadro en treinta segundos exactos.

La parada del autobús y la cola del mercado: gente detenida con gestos de espera.

El acompañante del grupo: el único modelo que posa lo que haga falta y además perdona.

> *«Mejor doce dibujos de diez minutos que uno de dos horas: el límite de tiempo elimina la duda, y el progreso se mide por la tasa de aciertos a lo largo de las semanas, no por un dibujo heroico.»*

## 6.2 El cuerpo simple: el muñeco evolucionado

Antes del cronómetro hace falta un cuerpo fácil de dibujar rápido. McLeod simplifica: un huevo para la cabeza, dos bloques para el tórax y la pelvis, cilindros para las extremidades. Es el muñeco de palitos de toda la vida, evolucionado: las masas casi nunca están alineadas —hombros y caderas se inclinan en ángulos opuestos— y esa asimetría es la que hace que un garabato parezca una persona de verdad.

## El cuerpo en tres masas y una línea

NIVEL 1 · INICIACIÓN PERSONAS Y FIGURA — FUENTE: MCLEOD

La estructura portátil de la figura: una línea de ejes (la columna) de la que cuelgan tres masas —huevo, tórax, pelvis— y cuatro cilindros. Con este esqueleto se dibuja a cualquiera en cualquier pose, porque lo que se copia no es el contorno sino la inclinación.

PROCEDIMIENTO

1. Primero una sola línea: la de acción o eje, que atraviesa la figura de la cabeza a los pies y resume la postura. Cuelga el huevo de la cabeza en un extremo y los dos bloques (tórax y pelvis) sobre la
2. línea. Marca la inclinación de hombros y caderas: casi siempre opuestas. Es el detalle que
3. separa la persona del maniquí. Añade los cilindros de brazos y piernas, doblados por codo, rodilla y cintura.
4. Al principio del dibujo, anotar qué hace único al modelo: cabeza redonda o cuadrada,
5. chapado o encorvado, corpulento o ligero.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La figura genérica, simétrica y plana es el error número uno: nace de copiar el contorno sin leer los ángulos.

La línea de ejes recta cuando la pose va cargada mata el gesto: la columna también se inclina.

Añadir toda la anatomía aprendida convierte el cuello en el de Hulk en transformación: con las tres masas basta. · Capítulo 6. Gente en la calle: figuras que no posan

◎ FICHA
EJERCICIO

## El muñeco evolucionado

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15 MIN — FUENTE: MCLEOD

**Objetivo:** Interiorizar las tres masas y la línea de ejes hasta poder lanzar el esqueleto en dos segundos, sin modelo delante.

**Materiales:** Cuaderno y rotulador fino; si hace falta, fotos de revista o del móvil como apoyo.

### *Desarrollo*

Traza ocho líneas de ejes distintas: recta, inclinada, curvada hacia delante, en S.

1. Cuelga en cada una huevo, dos bloques y cuatro cilindros, sin borrar la línea.
2. Marca con dos rayitas los ángulos opuestos de hombros y caderas en cada muñeco.
3. Elige tres muñecos y conviértelos en gestos: uno andando, uno mirando el móvil, uno
4. cargando bolsas. Pasar la página al vecino de banco: que adivine qué hace cada figura

**Criterio de logro:** Muñecos asimétricos cuya actitud se entiende sin ningún detalle ni ropa.

## 6.3 La escalera cronometrada: de 30 segundos a 10 minutos

El corazón del método es una escalera de tiempos. Cada peldaño entrena una cosa distinta: en treinta segundos solo cabe la actitud; en dos minutos ya entra la figura completa; a los cinco minutos importa la cara; a los diez se trabaja por pasadas. El cronómetro no es un juez: es un cómplice que elimina la duda y obliga a mirar al modelo en vez de a la memoria. El del móvil basta, y en el grupo, uno lleva el tiempo para todos.

## La escalera cronometrada de la calle

NIVEL 2 · INTERMEDIO PERSONAS Y FIGURA — FUENTE: MCLEOD

La sesión de figura adaptada a paseantes y terrazas: 30 segundos (peatón que cruza: solo actitud), 2 minutos (cliente de terraza: figura completa), 5 minutos (persona sentada: entra la cara), 10 minutos (acompañante: estructura por pasadas). La escalera se sube en orden y cada peldaño es el calentamiento del siguiente.

PROCEDIMIENTO

1. Peldaño de 30 segundos, con paseantes: empezar por un hombro o una cadera (donde nace la pose) y dibujar en bucle sin levantar apenas el rotulador, con líneas que fluyen por dentro de la figura. Peldaño de 2 minutos, en terraza: ser más selectivo, intentar la figura completa de pies a
2. cabeza y saltar por la figura dejando marcas de referencia para volver. Peldaño de 5 minutos, con una persona sentada: empezar por la cara en un punto que
3. deje sitio al cuerpo, y cerrar el resto deprisa .
   Capítulo 6. Gente en la calle: figuras que no posan Peldaño de 10 minutos, con el acompañante: máximo dos minutos de tanteo, línea
4. definitiva encima y refuerzos con lo que queda, parando antes de estrangular la frescura. Descansa un minuto entre series y mira al modelo tantas veces como al papel

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Llegar frío a los peldaños altos es el error clásico: los gestos de 30 segundos son el calentamiento, no un extra.

Pasarse de diez o quince minutos estrangula el dibujo a fuerza de retoques.

Exagerar ligeramente los ritmos e inclinaciones: el dibujo comunica mejor que la pura copia.

## La tasa de éxito del cuarenta por ciento

NIVEL 1 · INICIACIÓN CUADERNO Y HÁBITOS — FUENTE: MCLEOD

La métrica que quita presión: en una sesión de figura rápida, McLeod asume que funciona alrededor del cuarenta por ciento de los dibujos, y mide el progreso por esa tasa a lo largo de las semanas, no por un dibujo heroico. Fallar seis de cada diez es el plan, no el accidente.

PROCEDIMIENTO

1. Cuenta la página, no el dibujo: una página con diez gestos donde cuatro funcionan es una buena página. Fecha cada sesión de calle, aunque sea con la hora y la esquina.
2. Cada cuatro o cinco salidas, repasar el cuaderno y contar aciertos por página.
3. Celebra la serie, no el acierto: el gesto suelto fallido enseña más que el dibujo lento y
4. correcto. Compara el cuaderno de este mes con el del anterior, nunca con el del vecino de banco

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Guardar solo el mejor dibujo de cada día engaña a la memoria y desmoraliza al año.

El juicio del día malo no vale: esa mirada lo ve todo negro.

En el grupo, contar la tasa en voz alta una vez al mes: comprobar que a todos les pasa lo mismo alivia.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La escalera completa de la mañana

NIVEL 2 · INTERMEDIO 40 MIN — FUENTE: MCLEOD

**Objetivo:** Recorrer la escalera completa 30 s, 2 min, 5 min y 10 min en una sola salida, convirtiendo un banco y una terraza en sala de figura.

**Materiales:** Kit mínimo de tinta (capítulo 5), cronómetro del móvil, y un banco con vista a un paso de peatones y a una terraza.

### *Desarrollo*

1. Del banco, seis gestos de 30 segundos de los peatones que crucen el paso: en cuanto uno se va, siguiente. Un minuto de descanso. Frente a la terraza, tres figuras de 2 minutos de clientes sentados: pies a cabeza, con
2. marcas de referencia para saltar por la figura. Elige a una persona sentada de frente y dibújala 5 minutos, empezando por la cara y
3. dejándole sitio al cuerpo. Cierra con un dibujo de 10 minutos del acompañante que más quieto aguante, por
4. pasadas: tanteo breve, línea, refuerzo. Repasa la página y cuenta con el grupo cuántos dibujos funcionan: esa es la tasa; con el
5. cuarenta por ciento ya es buen día.

**Criterio de logro:** Una página-escalera donde se reconocen los cuatro tiempos: actitud, figura, cara y estructura.

## 6.4 Gestos que cuentan

Un gesto de calle se reconoce por la silueta antes que por el detalle: nadie necesita ver la cara del que mira el móvil para saber que mira el móvil. La calle tiene un repertorio de actitudes —andar, esperar, cargar, charlar— y este

apartado enseña a leerlas y a exagerarlas un poquito: un diez por ciento más de inclinación cuenta mejor la historia.

## Gestos que cuentan: el repertorio de la calle

NIVEL 2 · INTERMEDIO PERSONAS Y FIGURA — FUENTE: MCLEOD

El vocabulario de actitudes del paseante: andar (inclinación adelante, un pie siempre en el aire), mirar el móvil (cuello hundido, hombros encogidos), llevar bolsas (un hombro caído, brazos como péndulos), esperar (el peso en una cadera). Cada gesto tiene un ancla donde nace, y ese ancla es por donde se empieza.

PROCEDIMIENTO

1. Antes de trazar, nombrar el gesto en una palabra: anda, espera, carga, telefonea. La palabra elige la línea. Empieza por el ancla del gesto: el hombro del que cuelgan las bolsas, la cadera del que
2. espera, la nuca del que mira el móvil · Capítulo 6. Gente en la calle: figuras que no posan Exagera un diez por ciento la inclinación real: lo justo para que se lea, sin convertirlo en
3. caricatura. Dibuja líneas que atraviesan la figura —el peso, la dirección— y no solo el contorno
4. exterior, que deja un recorte de cartón. Resuelve qué hace la persona en tres o cuatro líneas; el resto, si sobra tiempo

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El contorno puro es el efecto recorte de cartón: el interior de la figura también se dibuja.

El piloto automático dibuja de memoria y siempre sale el mismo muñeco: mirar al modelo tantas veces como al papel.

Un gesto legible sin cara cuenta más que una cara perfecta sin gesto.

◎ FICHA
EJERCICIO

## El vocabulario de la calle

NIVEL 2 · INTERMEDIO 25–30 MIN — FUENTE: MCLEOD

**Objetivo:** Construir el repertorio propio de gestos urbanos, uno por casilla, hasta que salgan sin pensar.

**Materiales:** Cuaderno, brush pen o rotulador fino, y un banco con vista a la acera (o la terraza del grupo).

### *Desarrollo*

Divide una página en seis casillas.

1. Un gesto por casilla, tres o cuatro minutos cada uno: andar, mirar el móvil, llevar bolsas,
2. pasear al perro, la pareja del brazo, empujar el carrito de la compra. Empieza siempre por el ancla del gesto, aunque el modelo se haya ido hace un minuto.
3. Exagera un diez por ciento la inclinación y no dibujar caras: dos rasgos como mucho.
4. Muestra la página a otra persona del grupo sin decir nada y pídele que nombre cada
5. casilla.

**Criterio de logro:** El compañero nombra los seis gestos sin ayuda: el vocabulario ya se lee.

## 6.5 La cara mínima: tres rasgos bastan

Con la gente de calle hay dos precipicios simétricos: eternizarse en la cara o dejarla en blanco. McLeod propone el camino del medio: marcar pronto tres o cuatro rasgos mientras el resto de la figura avanza, y volver solo si queda tiempo. Y una jerarquía que ahorra trabajo: ojos y boca pesan más que la nariz; la nariz puede faltar, la boca que sonríe no.

Capítulo 6. Gente en la calle: figuras que no posan

## Caras mínimas dentro de la figura

NIVEL 2 · INTERMEDIO PERSONAS Y FIGURA — FUENTE: MCLEOD Y SCHEINBERGER

Tratar la cara como una parte más del conjunto, registrando lo esencial en pocas líneas: dos puntos o rayitas para los ojos, una línea para la boca, el arco del pelo. El ojo del espectador completa lo que falta; la esfera en blanco, en cambio, inquieta.

PROCEDIMIENTO

1. Marca pronto los tres rasgos clave —ojos, boca, línea del pelo— mientras el resto del cuerpo avanza: son marcadores de posición, no un retrato. Dibuja los rasgos siguiendo el giro de la cabeza: giran con ella y se hacen más pequeñas
2. en el lado que se aleja. Vuelve a la cara solo al final, si queda tiempo: muchas veces no hace falta.
3. En figuras pequeñas o de multitud, reducir aún más: un punto por ojo y una sombra de
4. pelo bastan. Dejar que el espectador infiera el resto: lo no dibujado también dibuja

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Una versión mínima de la cara siempre gana a la esfera en blanco.

Gastar la pose entera en el rostro deja el dibujo sin cuerpo: cara y figura se reparten el tiempo.

La boca y las cejas hacen la expresión; la nariz es opcional y el parecido vive en el conjunto (cráneo, frente, cuello, postura).

◎ FICHA
EJERCICIO

## Tres rasgos bastan

NIVEL 2 · INTERMEDIO 15–20 MIN — FUENTE: MCLEOD

**Objetivo:** Entrenar la abreviatura de cara bajo presión de tiempo, hasta que dos puntos y una línea salgan sin miedo.

**Materiales:** Cuaderno y rotulador fino. El reflejo del móvil o un espejito pequeño, y después la gente de la terraza.

### *Desarrollo*

Llena la primera fila con tres caras propias de 30 a 60 segundos, en el reflejo del móvil:

1. línea del pelo, dos ojos, boca. Sigue con cinco o seis caras de la terraza, una por renglón, también de 30 a 60 segundos.
2. La nariz solo si sobra tiempo al final del reloj.
3. Dejar dos o tres caras solo con ojos y boca, sin pelo, para comparar cuánto hace falta y
4. cuánto sobra. Marca con un círculo las caras que se leen y con una rayita las que no, y cuenta

**Criterio de logro:** La mitad de la página con caras legibles y expresivas, sin construcción previa.

## 6.6 La multitud y la medida de la calle

Cuando la gente es mucha, el método se invierte: la multitud no se dibuja persona a persona, sino como una masa con cabezas. Y cuando es poca, cumple otra función secreta: mide. Una figura junto a la puerta dice si el edificio es un palacete o una caseta; sin nadie al lado, la fachada no dice nada. Este apartado junta las dos lecciones.

## La multitud como masa con cabezas

NIVEL 2 · INTERMEDIO PERSONAS Y FIGURA — FUENTE: MCLEOD

Una terraza llena, una cola o un mercado no se dibujan figura a figura: se dibujan como conjunto tonal —mancha de sombrillas, fila de cabezas, banda de abrigos— con una o dos figuras resueltas delante. Entrecerrar los ojos hasta que solo queden tres tonos hace el resto.

PROCEDIMIENTO

1. Entrecierra los ojos hasta que las personas se fundan en masas: media para los cuerpos, oscura para las sombras, y el blanco de la luz. Pinta la mancha primero (capítulo 5): la silueta del conjunto en un tono claro, sin una
2. sola cabeza individual. Sobre la mancha, la fila de cabezas: huevos con su punto de ojo, cada una a su altura y
3. con su inclinación

   Elige una figura —la más quedada, la más cercana— y resuélvela del todo: ella manda
4. sobre las demás. Añade unos pocos acentos oscuros que digan multitud: un bolso, una gorra, la rueda de
5. un carrito.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Veinte cabezas idénticas y equidistantes parecen papel tapizado: variar alturas, tamaños e inclinaciones.

Las piernas bajo la mesa no se ven: sugerirlas con la sombra.

La multitud necesita una figura que mande: sin ella, la mancha es fondo de nada.

## La figura que mide la calle

NIVEL 1 · INICIACIÓN COMPOSICIÓN — FUENTE: PRÁCTICA CLÁSICA DEL URBAN SKETCHINGING

La escala humana: una puerta mide una persona y un margen, una farola una persona y un poco, un coche una persona y media. Dibujada junto a esos testigos, la figura regula el tamaño de todo lo demás.

PROCEDIMIENTO

1. Antes de dibujar una fachada o una plaza, colocar una figura de prueba junto a la puerta o a la esquina de referencia. Mide todo lo demás contra esa figura: si la persona cabe justo en la puerta, el segundo
2. piso mide persona y media, y así subiendo. Dibuja las figuras lejanas más pequeñas de lo que cabría: lo pequeño hace grande y
3. creíble a lo cercano. Apoya cada figura en el suelo con su sombra: la persona flotando no mide nada.
4. Dejar la figura de referencia visible en el dibujo terminado: es la que cuenta la escala al
5. que lo mira.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La gente demasiado grande convierte el edificio en maqueta; la demasiado pequeña, la ciudad en ciudad de gigantes.

La figura de referencia se dibuja primero, no al final: corregir la escala con la fachada terminada es empezar de nuevo.

Bastan dos o tres figuras bien puestas para que una plaza entera cobre tamaño.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La terraza como masa

NIVEL 2 · INTERMEDIO 25–35 MIN — FUENTE: MCLEOD

**Objetivo:** Dibujar mucha gente sin dibujar a apenas nadie: la multitud como masa tonal con cabezas y una sola figura protagonista.

**Materiales:** Kit mínimo de tinta, un tono claro para la mancha y otro oscuro para los acentos. Una terraza con sombrillas.

### *Desarrollo*

Siéntate a distancia suficiente para que la terraza quepa entera en el cuaderno.

1. Entrecierra los ojos y nombra los tres tonos: masa media, sombra, luz del papel.
2. Pinta la mancha clara del conjunto —mesas y cuerpos juntos— en cinco minutos; deja
3. secar. Línea encima: la fila de cabezas con sus puntos de ojo y las patas de las mesas que se
4. vean. Resuelve una sola figura de primer plano y remata con acentos: vasos, bolsos, la sombra
5. bajo las sillas.

**Criterio de logro:** La página dice terraza llena aunque una sola persona tenga cara.

## 6.7 La cortesía del urban sketchinger

Dibujar personas es entablar una relación. Scheinberger propone una escalera social: empezar por los amigos, que posan quietos y perdonan; seguir con los transeúntes, pidiendo permiso —la mayoría se siente halagada—; y aprovechar a quienes actúan en público, porque la representación es parte de su oficio. Pedir permiso con naturalidad incomoda menos que dibujar a escondidas con culpa.

## La escalera social del retrato callejero

NIVEL 1 · INICIACIÓN PERSONAS Y FIGURA — FUENTE: SCHEINBERGER

El orden cortés para dibujar gente: primero los amigos del grupo (perdonan y se están quietos), después los paseantes descansados con permiso, y por último los personajes públicos, que ya actúan delante de todos. Incluir siempre un fragmento del entorno de la persona, y aceptar un no con la misma elegancia.

PROCEDIMIENTO

1. Sube la escalera en orden: acompañante del grupo, paseante descansado (parada de café, banco de plaza), personaje público (músico, orador, párroco). Pide permiso breve y amable, mirando a la cara: la mayoría dice que sí y hasta endereza
2. la postura. Incluye siempre un fragmento del mundo de la persona: su taza, su banco, su perro, su
3. carrito. La persona flotando pierde su historia .
   Capítulo 6. Gente en la calle: figuras que no posan Al terminar, mostrar el dibujo y agradecer; anotar el nombre o el lugar si lo ofrecen.
4. Si alguien rechaza ser dibujado: mantener la distancia, evitar el contacto visual, dibujarlo
5. de espaldas o desde un cubierto (la mesa de la cafetería, un coche, detrás de un puesto).

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Donde se puede fotografiar, se puede dibujar: el permiso social ya está dado.

En el grupo, dibujar todos a la vez a la misma persona la agobia: turnarse o repartirse la terraza.

Con personas en situación delicada, discreción máxima: a veces el mejor dibujo es el que no se hace.

## El acompañante del grupo como modelo

NIVEL 2 · INTERMEDIO PERSONAS Y FIGURA — FUENTE: SCHEINBERGER Y MCLEOD

El modelo perfecto del curso: gratis, quieto lo que haga falta, dispuesto a charlar y encima perdona el parecido. Dibujarse entre acompañantes es el acto social del grupo: cada retrato le devuelve a la persona algo suyo visto por otra mano.

PROCEDIMIENTO

1. Emparéjate: uno posa y charla diez minutos mientras el otro dibuja; charlar relaja la postura y la postura es el parecido. Empieza por el ancla y por la cara en los dos primeros minutos, con sus tres rasgos
2. mínimos. Fija el gesto de las manos si sostiene algo —la taza, el bastón, el periódico—: las manos
3. cuentan la persona. Termina con un fragmento de entorno y el nombre escrito al pie.
4. Preguntarle si se reconoce: su respuesta es el criterio de logro más honesto que existe

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Posar de estatua cansa y entumece: mejor una pose hablada y natural que una pose de museo.

El parecido vive en el conjunto —cráneo, frente, cuello, postura—, no solo en los ojos.

Intercambiar cuadernos a media sesión y continuar el retrato del otro desinhibe más que cualquier consigna · Capítulo 6. Gente en la calle: figuras que no posan

◎ FICHA
EJERCICIO

## El acompañante, con permiso

NIVEL 2 · INTERMEDIO 10–15 MIN — FUENTE: SCHEINBERGER

**Objetivo:** Cerrar el círculo social del capítulo: pedir permiso, dibujar con entorno, mostrar y agradecer.

**Materiales:** Cuaderno y rotulador fino. Un acompañante del grupo dispuesto a posar, o un paseante descansado a quien pedir permiso.

### *Desarrollo*

Pide permiso con naturalidad, mirando a la cara y prometiendo poco: un dibujo rápido.

1. Dibuja unos diez minutos: ancla y cara primero, tres rasgos, y el cuerpo que dé tiempo.
2. Fija el gesto de las manos si sostiene algo.
3. Añade un fragmento de su entorno: su banco, su café, su bolsa.
4. Muestra el resultado, agradece y anota nombre y lugar al pie de la página.
5.

**Criterio de logro:** La persona se reconoce o se ríe, y el dibujo lleva su entorno pegado.

## 6.8 En síntesis

La gente deja de dar miedo en cuanto cambia el contrato: no vienen a posar, vienen a ser capturados. Con el cuerpo de tres masas, la escalera de treinta segundos a diez minutos, el gesto que se nombra antes de dibujarse, la cara de tres rasgos, la multitud como masa con cabezas y la figura que mide la calle, cualquier terraza se vuelve sala de figura. Y con la cortesía de la escalera social —amigos primero, permiso siempre— dibujar personas deja de ser un atrevimiento y se convierte en una manera de conocerlas.

- Ficha · Para qué sirve · Nivel · Ejercicio que la entrena

- El cuerpo en tres masas y · El esqueleto rápido de cualquier figura, · muñeco evolucionado

una línea · en cualquier pose

- La escalera cronometrada · Paseantes y terrazas como sala de figura · 2 escalera completa de la
- de la calle · por tiempos · mañana
- La tasa de éxito del · Medir el progreso por series, no por · 1 · La escalera completa de la
- cuarenta por ciento · dibujos heroicos · mañana
- Gestos que cuentan · Leer y exagerar las actitudes del · 2 · El vocabulario de la calle

paseante

- Caras mínimas · Tres rasgos que bastan, sin eternizarse · 2 · Tres rasgos bastan

ni dejar en blanco

- La multitud como masa con · Dibujar mucha gente como conjunto · 2 · La terraza como masa

cabezas · tonal

- Ficha · Para qué sirve · Nivel · Ejercicio que la entrena
- La figura que mide la calle · La escala humana: la persona junto a la · 1 · La terraza como masa

puerta

- La escalera social del · Amigos primero, permiso siempre, · 1 · El acompañante, con
- retrato callejero · entorno incluido · permiso
- El acompañante del grupo · El modelo quieto, gratis y que perdona · 2 acompañante, con

como modelo · permiso Las nueve fichas del capítulo 6 y sus ejercicios de práctica.

CAPÍTULO 7

# La acuarela de bolsillo: tres colores y veinte minutos

> *Hay una acuarela de taller, con vasos y una tarde entera por delante, y hay una acuarela de bolsillo: la que cabe en el abrigo junto al cuaderno y se usa sentada en un banco, con el grupo alrededor. Este capítulo enseña la segunda. La calle no exige precisión de estudio: exige decisión. Tres colores, dos consistencias, un pincel de depósito que no derrama nada y veinte minutos de banco bastan para que la manzana de siempre entre en el cuaderno con color y con vida. Tres colores, dos consistencias, un pincel de depósito y veinte minutos: la acuarela de la calle cabe en un bolsillo y se hace charlando.*

Muchos llegamos al grupo con una caja de veinticuatro pastillas y cierta vergüenza por no saber usarla. Buena noticia: en la calle casi no se usa. William Newton lo confiesa sin drama: sus tres colores base aparecen en casi todas sus acuarelas, y aunque la paleta crezca, el 90 % del cuadro se pinta con tres o cuatro. Limitar no es resignarse: es decidir rápido, y en la calle eso lo es todo.

ANTES DE EMPEZAR

Aquí va el mínimo de acuarela que funciona en un banco: caja pequeña, pincel de depósito y cuatro reglas. La técnica completa (lavados, veladuras, texturas, monocromos) está en el Vol. I, dedicado en cuerpo entero a la acuarela.

## 7.1 La caja pequeña: tres colores que viajan bien

Si empezaste con la paleta de arranque del capítulo 1 (ocre amarillo, rojo tierra y azul oscuro), este es el momento del cambio: menos tierras, más luz.

El equipo cabe en la palma de la mano: caja de media pastilla, pincel de depósito de agua y cuaderno. Nada de vasos: el pincel lleva su agua dentro y se aprieta para dosificarla, así que no hay nada que volcar cuando pasa el camarero.

## Los tres colores que viajan bien

NIVEL 1 · INICIACIÓN ACUARELA DE CALLE — FUENTE: WILLIAM NEWTON

Paleta limitada a tres colores que cubren toda la ciudad: azul de ultramar (cielos, sombras), siena natural (tejas, piedras) y rojo claro (toldos, ladrillo, abrigos). Sus mezclas de dos en dos dan los verdes de los árboles, los naranjas de fachada y el violeta de sombra

### PROCEDIMIENTO

En una página del cuaderno, pintar tres círculos de los tres colores puros.

1. Debajo, las tres mezclas binarias: azul con siena, azul con rojo, rojo con siena.
2. Anota el oficio de cada mezcla: verde de árbol, violeta de sombra, naranja de tejado.
3. En la calle, coger color de las tres pastillas con el pincel de depósito; la paleta es la tapa

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Newton: el 90 % de la página se pinta con tres o cuatro colores; la caja pequeña es criterio, no pobreza.

El azul es el color del aire y la sombra; la siena, de la piedra; el rojo, de lo humano.

McLeod: el color a partes iguales no tiene ritmo; mejor mucho de uno, poco de otro y ecos del mismo tono. ¿Dónde se mezcla? En la tapa, que para eso lleva sus concavidades. Atkins pintaba arquitectura en la calle con paletas improvisadas: cualquier superficie sirve para hacer un charquito.

## Mezclar en la tapa de la caja

NIVEL 1 · INICIACIÓN ACUARELA DE CALLE — FUENTE: BERNARD ATKINS Y PAOLA CAMILO

El rito de la mezcla de calle: unas gotas de agua en la tapa, pigmento arrastrado desde la pastilla hasta el charquito y a pintar. Sin platos ni vasos.

PROCEDIMIENTO

Suelta dos o tres gotas de agua en la tapa apretando el depósito con suavidad.

1. Roza la pastilla y arrastra el pigmento al charquito: siempre pintura hacia el agua, nunca
2. al revés. Prueba el tono en el margen antes de tocar el dibujo.
3. Al terminar, dejar la tapa secar tal cual: esas mezclas se reactivan con una gota la
4. próxima vez.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Camilo: añadir la pintura al agua y no al revés; se controla el tono gota a gota.

Camilo: no limpiar la paleta seca; la acuarela seca sigue siendo soluble y revive.

Preparar mezcla suficiente antes de cada mancha: quedarse a media aguada se nota

(Newton y Atkins).

## 7.2 Té y crema: las dos consistencias que bastan

El secreto: no hay que dominar diez consistencias; bastan dos, y se parecen al desayuno. La

*consistencia té es transparente, como la bebida: agua generosa y una gota de pigmento;*

sirve para cielos y primeras capas. La consistencia crema lleva menos agua y pigmento decidido; sirve para sombras y segundos tonos.

## Té y crema: las dos consistencias de la calle

NIVEL 1 · INICIACIÓN ACUARELA DE CALLE — FUENTE: PAOLA CAMILO Y WILLIAM NEWTON

El control del agua reducido a dos mezclas: el té para las aguadas amplias y la crema para definición y sombra. Más agua aclara; menos agua concentra.

PROCEDIMIENTO

*Té : un charco de agua de dos centímetros y una pasada de pigmento; debe verse e*

papel.

*Crema : pigmento directo de la pastilla con el pincel apenas húmedo; marca opaca y*

1. segura en la prueba. Pinta una franja de té y otra de crema del mismo color; seca y compara cuánto aclara cada una. Regla de calle: primera pasada siempre en té; la crema se reserva para el final, sobre capa
2. seca.

- Cielo, primer tono de fachada, suelo lejano: consistencia té.
- Sombras, ventanas oscuras, toldos, segundo tono: consistencia crema.
- Duda en la calle: empezar por té; aclarar es imposible, oscurecer siempre se puede.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Camilo: con colores oscuros se consiguen más tonalidades; ultramar y siena dan toda la escala urbana.

La aguada seca más clara de lo que parece mojada: pintar un punto más oscuro de lo visto

(Atkins y McLeod).

Blockley: el borde lo decide el agua; húmedo difumina, seco delimita. Borde limpio de fachada: esperar el secado.

## 7.3 El orden de la aguada urbana: cielo, fachadas, suelo, sombras

La acuarela de calle tiene un orden de seguridad heredado de toda la vida: de arriba abajo, de claro a oscuro, del fondo al primer plano. Newton trabajaba así sus paisajes y Atkins sus renders , capa a capa con secado completo entre etapas. En el banco del grupo, cada secado es una pausa para charlar.

## El orden de la aguada urbana

NIVEL 2 · INTERMEDIO ACUARELA DE CALLE — FUENTE: WILLIAM NEWTON Y BERNARD ATKINS

La secuencia fija de la página urbana: cielo, fachadas y suelo en té, sombras en crema al final. Cada capa, sobre la anterior seca.

PROCEDIMIENTO

### *Cielo : té azul de arriba abajo, aclarando hacia los tejados*

Secado: charlar, tomar el café; como mínimo, a que el papel no brille

Fachadas : té de siena y rojo en las que dan al sol; té de azul y siena en las que están en

sombra. Segundo secado: segunda conversación

### *Suelo : té de siena y azul en una sola pasada horizontal*

Sombras : crema violeta (ver 7.5) solo donde la luz no llega. Lo último que se pinta es lo

más oscuro.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Newton: siempre de claro a oscuro; una aguada clara no puede tapar a otra oscura, el orden es irreversible.

Atkins: secar del todo entre capas; añadir aguada sobre aguada medio seca arruina la transparencia.

Mezclar el doble de lo calculado: no quedarse a media aguada.

EL SECADO COMO DESCANSO

En el taller, esperar el secado aburre; en el grupo de calle, es la mejor parte. Mientras el cielo seca, se comenta el dibujo del vecino. Dos capas, dos charlas, y la página está hecha.

## 7.4 Veinte minutos en el banco: la aguada rápida

La ventana útil de la calle es corta: la luz cambia, llega el autobús del grupo. González Dorao lo cuenta para motivos como el atardecer del Templo de Debod: veinte o treinta minutos de luz buena para encajar, pintar y recoger. La aguada rápida no es una versión pobre de la acuarela: es su versión de calle y, como dice Scheinberger, cuanto más rápido se trabaja, más convence.

## La aguada de veinte minutos

NIVEL 2 · INTERMEDIO ACUARELA DE CALLE — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER Y JOAQUÍN GONZÁLEZ DORAO

Una página completa de aguada en veinte minutos: tres tiempos de trabajo y dos pausas de secado. Para banco, muro o terraza.

PROCEDIMIENTO

Minutos 0–5: dibujo a tinta ligera del motivo, sin detalle.

1. Minutos 5–12: aguada de té en orden urbano: cielo, fachadas, suelo.
2. Minutos 12–17: pausa de secado; charlar y mirar la calle, sin tocar el cuaderno.
3. Minutos 17–20: sombras violetas en crema y un solo acento de color (ver 7.7). Cerrar con
4. fecha y comentario.

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Scheinberger: en el cuaderno bastan puntitos de color expresivo; no hace falta cubrir todo.

González Dorao: llegar antes y observar; elegir la hora como se elige el motivo.

Si el reloj gana: cerrar a medias y acabar en casa con el recuerdo fresco; la calle perdona.

## 7.5 La sombra violeta que da vida

Hay un momento en que el dibujo correcto de pronto se enciende: cuando cae la sombra. Y la sombra de la ciudad no es gris de cemento: es violeta. Sale de mezclar ultramar y rojo claro, con un toque de siena. Newton la llamaba gris natural y la usaba para todas sus sombras. Atkins añade la regla de oro: la sombra proyectada, la que dibuja el balcón en la pared, se pinta siempre más oscura que la fachada en sombra propia.

## La sombra violeta de los tres colores

#### NIVEL 2 · INTERMEDIO ACUARELA DE CALLE — FUENTE: WILLIAM NEWTON Y BERNARD ATKINS

La mezcla unificadora de la página: ultramar, rojo claro y un toque de siena, en crema, como última capa. Une todo bajo una misma luz y le da hora a la escena.

#### PROCEDIMIENTO

1. En la tapa, mezclar en crema: ultramar y rojo claro a partes iguales, más un toque de siena. Prueba en el margen: violeta suave, no morado de tabla.
2. Localiza la luz (¿de qué lado viene el sol?) y pinta solo las sombras del lado contrario, en
3. una pasada. Insiste en las sombras proyectadas (vuelos, toldos): siempre más cargadas que la sombra

4. propia

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Atkins: la sombra proyectada, siempre más oscura que la propia; esa sola regla da relieve a cualquier fachada.

Un solo violeta en toda la página unifica; variar solo el agua, no la receta.

Para el ojo, el paseo de Atkins: recorrer la calle un día soleado viendo qué fachada está al sol y cuál no.

## 7.6 El truco del blanco: ventanas y toldos sin pintar

En acuarela no hay pintura blanca que valga: la luz más brillante es el papel tal cual. El truco más rentable es no pintar donde hay luz: las ventanas que reflejan el cielo, el toldo del bar, el rótulo. Newton dejaba pequeñas porciones en blanco como puntos de luz; Scheinberger recuerda que las cajas de campo ni siquiera llevan blanco: los tonos claros son el papel sin pintar.

### Ventanas y toldos en blanco del papel

NIVEL 1 · INICIACIÓN ACUARELA DE CALLE — FUENTE: WILLIAM NEWTON, PAOLA CAMILO Y FELIX SCHEINBERGER

La reserva de calle: dejar sin pintar las zonas de luz y que el papel haga de ventana o toldo. Sin líquido de enmascarar: bastan el pincel de depósito y el plan.

PROCEDIMIENTO

Antes de mojar, decidir los blancos: ventanas grandes, el toldo, quizá una farola.

1. Al dar la aguada de té de fachada, esquivarlos con el pincel.
2. Rodea el blanco con la crema violeta de las sombras: un blanco rodeado de oscuro brilla
3. el doble. Si una ventana pide vida al final: una esquina de azul en té, no el cristal entero

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Camilo: la reserva se piensa antes de pintar; una vez cubierto el blanco, no vuelve.

Newton: muchos puntos de luz pequeños valen más que uno grande; cuatro ventanas reservadas animan el muro.

Scheinberger: el blanco del papel también es mundo; quien mira completa la acera que no se pintó.

## 7.7 Color selectivo: una sola mancha sobre la tinta

El recurso más elegante del cuaderno no es pintarlo todo: es pintar casi nada. Scheinberger lo formula así: pintar solo lo importante y atreverse a dejar el resto sin pintar. Un dibujo a tinta de la frutería y una única mancha roja sobre los tomates: el ojo del que mira hace el resto.

## El acento único: color selectivo sobre tinta

> *El acento único se presentó con la paleta mínima del capítulo 1; con los tres colores de ahora se afina todavía más.*

#### NIVEL 2 · INTERMEDIO ACUARELA DE CALLE — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER

Colorear una sola zona (dos a lo sumo) de un dibujo a tinta impermeable, dejando el resto en blanco del papel. La omisión como estilo: máximo efecto, mínimo color.

#### PROCEDIMIENTO

Dibuja el motivo a tinta impermeable, con luces y sombras a línea, y deja secar.

1. Decide la zona que más importa: el toldo, el racimo de fruta, el abrigo del quiosquero.
2. Mezcla pintura suficiente en la tapa y aplícala solo ahí, de claro a oscuro.

3. Evalúa tapando el color con la mano: si el dibujo sin color ya se sostenía, el acento está
4. bien elegido.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Scheinberger: puntitos de color expresivo bastan; pintar todo el dibujo le quita fuerza.

McLeod: un eco del mismo tono en una esquina lejana equilibra la página (mucho aquí, poco allá).

Si la tinta no es impermeable, el trazo se deshace: comprobarlo antes en la página de pruebas.

> *Como dice Scheinberger, la clave es la omisión: el blanco del papel dice más que la mancha.*

## 7.8 Cuando la aguada se va del trazo: la calle perdona

El pincel resbaló y la aguada se salió del tejado hasta el cielo. Nada grave: la calle perdona casi todo, y lo que no se perdona se disimula. La tinta es la gran aliada del principiante: cualquier aguada despistada se redibuja con la pluma, y la línea sobre la mancha no es un parche, es el lenguaje propio del urban sketching.

## Rescate de la aguada escapada

> *El rescate de la página fallida se practicó en el capítulo 5 y volverá en el 9: es de las herramientas que merecen tres pasadas.*

NIVEL 1 · INICIACIÓN ACUARELA DE CALLE — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER, KAGAN MCLEOD Y PAOLA CAMILO

El protocolo de los accidentes de agua: absorber si está húmeda, redibujar con tinta si ya secó, rescatar la página si manchó. Nada se arranca.

PROCEDIMIENTO

1. Húmeda y saliéndose de su zona: apoyar el pincel limpio y seco (o un pañuelo) en el borde del charco para que absorba. Ya seca donde no debía: redibujar con tinta o rotulador fino; convertir el escape en
2. sombra, cable o maceta. Mancha en zona que debía quedar blanca: repasar con el pincel casi seco para aclarar,
3. sin frotar. Página fea del todo: no arrancarla. Un ticket pegado, un comentario o una mancha hecha
4. nube la rescatan otro día.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

McLeod: el pincel seco en el borde evita la aureola; frotar ida y vuelta es lo que ensucia.

Camilo: casi todo error se aclara reactivando con agua limpia; la acuarela seca sigue siendo soluble.

McLeod: hacer como si el accidente hubiera sido a propósito; la línea confiada disimula.

## 7.9 Viento y prisa: proteger el cuaderno

La logística manda. Scheinberger dedica páginas al puesto y el momento justos: elegir dónde y cuánto tiempo se estará, evitar frío, viento y sitios donde uno se siente vigilado, a ser posible con una pared a la espalda. Y luego la protección del cuaderno: una aguada húmeda, un viento racheado y las prisas del regreso son sus tres enemigos.

## El cuaderno a salvo del viento y de la prisa

NIVEL 1 · INICIACIÓN ACUARELA DE CALLE — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER

Los cuidados mínimos del cuaderno en la calle: sujeción de la página activa, protección de la aguada húmeda al cerrar y elección del puesto pensando en el viento y los curiosos.

PROCEDIMIENTO

1. Puesto con pared o espaldo protegido, lejos de pasos transitados; si el viento es frontal, girar el cuerpo. Fija la página activa con un clip o pinza de ropa; en tapa blanda, apoya en las rodillas o el
2. brazo del banco. Al cerrar con aguada húmeda, intercalar una hoja en blanco (o el ticket del café) para no
3. manchar la opuesta. Cierra con las gomas; el pincel de depósito se guarda con el agua a medias para que no
4. gotee

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Scheinberger: si el sitio o la hora no acompañan, volver cuando acompañen; el motivo espera.

La prisa se planifica: si el grupo recoge en quince minutos, hoy toca línea y acento.

Con viento fuerte, aguas más pequeñas: dos manchas de té secan antes que una página.

## 7.10 Ejercicios para el grupo

Seis ejercicios de banco o terraza, de diez a cuarenta minutos. Cada uno entrena una sola cosa; ninguno exige acabar hermoso.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## Té y crema en una tira

NIVEL 1 · INICIACIÓN 10–15 MIN — FUENTE: PAOLA CAMILO

**Objetivo:** Reconocer las dos consistencias y cuánto aclara cada una al secar.

**Materiales:** Cuaderno, caja de tres colores, pincel de depósito.

### *Desarrollo*

Traza una banda ancha de té de azul de ultramar.

1. Debajo, una banda de crema del mismo azul.
2. Repite el par con siena natural y con la mezcla violeta.
3. Seca del todo y compara cuánto aclaró cada banda

**Criterio de logro:** Dos bandas distintas y la certeza de que todo seca más claro de lo que parece

◎ FICHA
EJERCICIO

## La fachada de dos aguadas

NIVEL 2 · INTERMEDIO 30–40 MIN — FUENTE: BERNARD ATKINS

**Objetivo:** Fundir dos aguadas encontradas (azul con toque de siena, siena con toque de azul) sin costura.

**Materiales:** Banco frente a una fachada con acera, tinta, tres colores, pincel de depósito.

### *Desarrollo*

Dibujo a tinta ligera: la fachada como caja, línea de acera, dos o tres ventanas.

1. Prepara en la tapa dos té abundantes: azul con toque de siena, y siena con toque de azul.
2. Cielo con el primero; fachada a continuación con el segundo, dejando que los charcos se
3. rocen y se fundan. Pausa de secado (primera charla); acera con el té azul-siena en una pasada horizontal.
4. Pausa (segunda charla) y remate: sombras violetas en crema en toldos y vuelos

**Criterio de logro:** Fachada y calle fundidas, sin costura entre las dos aguadas.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La sombra del mediodía

NIVEL 2 · INTERMEDIO 20 MIN — FUENTE: BERNARD ATKINS

**Objetivo:** Distinguir sombra propia y sombra proyectada, con la proyectada más oscura.

**Materiales:** Fachada soleada, cuaderno, tres colores, pincel de depósito.

### *Desarrollo*

Observa un minuto: ¿de dónde viene el sol? ¿Qué muro está en sombra propia?

1. Dibujo a tinta y aguada de té de fachada y suelo, reservando una o dos ventanas.

2. Toca la fachada en sombra propia con un té violeta suave; secado breve.
3. Pasar la crema violeta por las sombras proyectadas, en una sola mano

**Criterio de logro:** Dos valores de sombra distintos: la propia tenue, la proyectada rotunda.

◎ FICHA
EJERCICIO

## El color selectivo sobre tinta

NIVEL 2 · INTERMEDIO 15 MIN — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER

**Objetivo:** Domar la omisión: máxima expresión con una sola mancha de color.

**Materiales:** Dibujo a tinta ya seco, caja pequeña, pincel de depósito.

### *Desarrollo*

Mira el dibujo y anota mentalmente las dos zonas que más importan.

1. Elige una . Mezcla pintura suficiente en la tapa.
2. Aplica el color solo en esa zona, de claro a oscuro, con decisión.
3. Evalúa tapando el color con la mano: ¿el dibujo ya se sostenía sin él?
4. Opcional: una nota mínima del mismo tono en una esquina, como eco

**Criterio de logro:** Una página donde el ojo completa la escena sin color: no parece sin terminar, sino elegida.

◎ FICHA
EJERCICIO

## Veinte minutos en el banco

NIVEL 2 · INTERMEDIO 20–25 MIN — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER Y JOAQUÍN GONZÁLEZ DORAO

**Objetivo:** La página completa de aguada dentro de una ventana corta de luz.

**Materiales:** Banco con pared a la espalda, cuaderno, tinta, tres colores.

### *Desarrollo*

Minutos 0–5: motivo y dibujo a tinta ligera, sin detalle.

1. Minutos 5–12: aguada de té en orden urbano: cielo, fachadas, suelo.
2. Minutos 12–17: pausa de secado; charlar y mirar la calle.
3. Minutos 17–20: sombras violetas en crema y un acento único de color.
4. Cierra con fecha, hora y un comentario escrito

**Criterio de logro:** Una página terminada (o dignamente inacabada) en el tiempo de un café.

◎ FICHA
EJERCICIO

## El violeta que une la semana

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15 MIN — FUENTE: WILLIAM NEWTON

**Objetivo:** Unificar páginas distintas con una misma mezcla de sombra.

**Materiales:** Cuaderno con dos o tres dibujos de la semana, tres colores.

### *Desarrollo*

Abre el cuaderno por los dibujos de los últimos días y elige dos o tres.

1. Prepara una sola crema violeta en la tapa.

2. Aplica sombras coherentes en todos, imaginando la misma luz.
3. Pasar las páginas en abanico y mirarlas juntas

**Criterio de logro:** Páginas que empiezan a parecerse entre sí: el cuaderno gana voz propia.

## 7.11 En síntesis

La acuarela de bolsillo es una liturgia pequeña y amable: tres colores que se mezclan en la tapa, dos consistencias que se parecen al desayuno, un orden que deja el secado para charlar y una sombra violeta que lo une todo al final. Cuando algo se tuerce, la calle perdona: se absorbe, se redibuja con tinta o se rescata otro día. Y cuando el tiempo no da más, queda el recurso más elegante: una sola mancha de color bien puesta sobre el dibujo a tinta. Para la técnica completa, el Vol. I; para la alegría del banco, con esto basta.

- Ficha · Para qué sirve · Nivel · Ejercicio que la entrena
- Los tres colores que viajan · La ciudad entera con tres pastillas y sus · violeta que une la
- bien · mezclas · semana
- Mezclar en la tapa · Paleta sin vasos; la mezcla seca se · 1 · Té y crema en una tira

reactiva

- Té y crema · El control del agua, reducido a dos · 1 · Té y crema en una tira
- El orden de la aguada · Cielo, fachadas, suelo, sombras; secar · 2 · La fachada de dos aguadas

urbana · charlando

- La aguada de veinte · Página completa en ventana corta de luz · 2 · Veinte minutos en el

minutos · banco

- La sombra violeta · Vida y hora del día; proyectada más · 2 · La sombra del mediodía

oscura

- Ventanas y toldos en · Luz sin pintura blanca: reservar antes de · 1 · La sombra del mediodía

blanco · mojar

- El acento único · Color selectivo sobre tinta: una mancha · 2 · El color selectivo sobre

tinta

- Ficha · Para qué sirve · Nivel · Ejercicio que la entrena
- Rescate de la aguada · La calle perdona: absorber, tinta encima · 1 · Veinte minutos en el

escapada · banco

- El cuaderno a salvo · Viento y prisa sin dramas: clip, hoja, · 1 · Veinte minutos en el

gomas · banco Las diez fichas de la acuarela de bolsillo y sus ejercicios.

CAPÍTULO 8

# Salir con el grupo: el protocolo de la mañana

> *Dibujar solo es un placer. Dibujar acompañado, a las diez de la mañana y con la ciudad a los pies, es una pequeña fiesta semanal. Este capítulo no enseña a dibujar mejor —eso lo hicieron los capítulos anteriores— sino a organizar la mañana : qué hacer a qué hora, cómo elegir motivo y puesto, cómo cuidarnos en la calle y cómo compartir lo dibujado sin que nadie se quede atrás.*

Una salida mal organizada se nota enseguida: el sitio se elige de prisa, a las once y media no queda banco y a las doce el grupo se disuelve con deberes a medias. Una salida bien organizada tiene un ritmo que se aprende, como una receta: Scheinberger dedica páginas al puesto y al momento justos; McLeod convierte el tiempo en un juego con reglas; los pintores de repertorio eligen localización con la cabeza antes que con el corazón.

## 8.1 Anatomía de una mañana

La salida tipo dura unas dos horas y media y tiene seis momentos, tan reconocibles como los platos de una comida. No son capricho: se camina al principio, con las piernas frescas; se dibuja en el centro, con el ojo caliente; se charla al final, cuando el cansancio pide silla.

- Hora · Momento · Qué pasa
- 10:00 · La quedada · Punto de encuentro fijo. Saludo, plan del día y aviso del que falta.
- 10:10 · Caminar y elegir · Diez o quince minutos de paseo tranquilo mirando motivos; se decide

  rápido.
- 10:30 · El boceto · Veinte a cuarenta minutos de lápiz. Silencio amable: el cuaderno manda.
- 11:15 · Tinta y acuarela · La línea definitiva y, quien quiera, el color. Quedarse en lápiz también vale.

- 12:00 · La parada del café · Mesa compartida con los cuadernos abiertos en el centro.
- 12:30 · La foto de cuadernos · Todos los cuadernos juntos, abiertos por la página del día.

El protocolo de la mañana, hora a hora. Los tiempos orientan: el reloj sirve al grupo, no al revés. El orden importa: caminar primero afloja las rodillas; dibujar a media mañana aprovecha la luz que aún no aplasta; terminar en la cafetería convierte el esfuerzo en premio. Quien se va directo a casa pierde la mitad del aprendizaje: la parada del café es donde se ve cómo dibuja el vecino y donde se rompe la tiranía del «a mí no me sale».

## 8.2 Elegir el motivo: el encuadre que cabe en el cuaderno

El error clásico del primer día es querer dibujar la plaza entera, con la iglesia y el mercado de fondo. A los veinte minutos duelen la mano y la ilusión. El criterio que nunca falla: alzar el

cuaderno abierto y elegir el trozo de mundo que cabe en la doble página . La calle entera no

cabe; una esquina con su farola y su sombra, sí.

## El encuadre que cabe en el cuaderno

NIVEL 1 · INICIACIÓN COMPOSICIÓN — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER, ATRÉVETE CON EL CUADERNO DE DIBUJO

La doble página abierta como visor definitivo: primero se mira el mundo a través del cuaderno alzado, luego se ensaya el encuadre en miniatura, y solo después se dibuja. No hay fórmula mágica para el encuadre, dice Scheinberger: hay intuición entrenada con microbocetos.

PROCEDIMIENTO

Alza el cuaderno abierto a brazo extendido y mira la escena a través de la doble página:

1. lo que se ve por el marco es exactamente lo que cabe. Haz dos o tres microbocetos del tamaño de una caja de cerillas, probando el motivo
2. centrado, en esquina y cortado por el borde. Elige el que más gusta y agrándalo: ese es el dibujo de la mañana.
3. Si el motivo es un edificio grande, reducirlo mentalmente a una caja de zapatos: primero
4. la caja, y solo al final puertas, ventanas y adornos.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Centrarlo todo es el vicio más común: un motivo cortado por el borde tiene más fuerza que uno entero y encogido por miedo.

Un portal bien mirado enseña más perspectiva que una plaza mal empezada.

Y hay motivos más amables que otros. El repertorio no lo dicta la postal turística, sino la dificultad bien medida: cada tipo de motivo entrena una destreza y perdona un error distinto.

La esquina de calle. Dos fachadas que se alejan: la perspectiva de dos puntos más amable, porque la propia esquina marca la vertical de referencia.

Puertas y portales. Un rectángulo con detalles a la altura del ojo: proporción y jerarquía sin exigir horizonte.

Los árboles. Se mueven despacio y nunca se quejan: el motivo paciente, de invierno a invierno.

El mercado. Toldos de color, puestos simétricos, gente quieta un minuto: el gimnasio completo.

La plaza con bancos. Arquitectura a distancia amable, gente que posa sin saberlo y, no es detalle menor, sitios donde sentarse.

## 8.3 El puesto de cada uno

> *El puesto tranquilo se eligió ya en el capítulo 1; con el grupo, elegirlo bien es todavía más importante.*

Scheinberger lo dice sin rodeos: el sitio se elige por la comodidad, no solo por la vista. Con frío, curiosos a la espalda o sol cegando, el mejor motivo muere a los diez minutos. En el grupo el puesto es asunto colectivo: el banco escasea más que el talento.

## El puesto: pared a la espalda, sombra y banco

NIVEL 1 · INICIACIÓN LOGÍSTICA DE CALLE — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER, ATRÉVETE CON EL CUADERNO DE DIBUJO

La manera de colocarse en la calle según el tiempo que se piensa estar y la herramienta que se piensa usar. Regla madre: primero se piensa la técnica —colorear exige más tiempo que el lápiz— y después se busca dónde poder estar cómodo ese tiempo entero.

PROCEDIMIENTO

1. Busca un sitio con pared, muro o seto a la espalda: nadie se coloca detrás y los curiosos se ven llegar de frente. Comprueba la sombra del momento y de dentro de una hora: mejor la de un árbol
2. frondoso o un porche que la de una farola. Prefiere banco, murete o escalón a la silla propia; el taburete, al extremo del grupo.
3. Mira el suelo al sentarse: pendientes, cristales y regaderas han arruinado bocetos
4. ilustres.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Elegir el sitio por la vista y no por la comodidad es el error número uno; el segundo es no volver nunca a un buen motivo a mejor hora.

Si hay pocos bancos, turnos: el que termina su boceto cede el banco y dibuja de pie a los demás. Nadie espera de más.

## 8.4 Dinámicas de grupo: dibujar juntos, no solamente cerca

Un grupo puede funcionar como diez personas solas que coinciden en una plaza, o como un equipo con juegos propios: pequeñas reglas compartidas que hacen posible lo que no se puede hacer solo. Las tres que siguen se explican en cinco minutos antes de empezar · Capítulo 8. Salir con el grupo: el protocolo de la mañana

### El mismo motivo desde bancos distintos

NIVEL 1 · INICIACIÓN DINÁMICA DE GRUPO — FUENTE: ADAPTADO DEL MÉTODO DE COMPARACIÓN ENTRE PARES DE TORREANO,

Dibujar lo que vemos La dinámica reina: todo el grupo dibuja el mismo motivo —la fuente, la fachada, el árbol grande— cada uno desde su ángulo. Al abrir los cuadernos en el café, la sorpresa está garantizada: diez personas, diez motivos distintos.

PROCEDIMIENTO

1. El elegidor de motivo del día (rol que rota) señala el motivo común y el semicírculo de puestos posibles. Cada cual se coloca donde quiera de ese semicírculo: de frente, tres cuartos, desde el
2. lateral. Se dibuja sin enseñarse el trabajo a mitad: la gracia del final depende del secreto.
3. En el café, cada uno explica una decisión: qué cortó, qué agrandó, qué color eligió

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Es la mejor clase de composición sin dar una clase: el mismo motivo obliga a fijarse en lo que cada cual hizo distinto.

Nadie dibuja mal el motivo: lo dibuja desde donde está. La realidad son puntos de vista.

## El relevo de cuadernos

NIVEL 1 · INICIACIÓN DINÁMICA DE GRUPO — FUENTE: VARIANTE GRUPAL DEL CUADERNO ÍNTIMO DE SCHEINBERGER

Un juego de confianza que desmonta el miedo a mostrar el cuaderno: cada uno lo pasa abierto al vecino, que añade una cosa pequeña y lo devuelve. El cuaderno se vuelve cosa del grupo sin dejar de ser de cada uno.

PROCEDIMIENTO

Anuncia el relevo al principio: quien no quiera ajenos en su cuaderno, lo dice sin más.

1. Al terminar el boceto, pasar el cuaderno con una indicación de zona: «me falta gente en
2. esta acera». El compañero añade una sola cosa, pequeña y con su trazo propio: no se corrige nada, se
3. suma. Firma la intervención con iniciales y fecha: dentro de un año serán la mejor página

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Regla de oro: nunca se corrige ni se comenta lo flojo del dibujo del otro; solo se suma.

Si hay vergüenza, el primer cuaderno intervenido debe ser el del que dirige.

## La caza de tres bocetos

NIVEL 2 · INTERMEDIO DINÁMICA DE GRUPO — FUENTE: KAGAN MCLEOD, DRAW PEOPLE EVERY DAY (ESCALERA DE POSES

cronometradas) El calentamiento del grupo: quince minutos de caza rápida con tres presas —una figura, un gesto, un detalle— cada una con su tiempo cronometrado. Convierte el miedo al peatón que no se está quieto en un juego con reglas, como hacen las poses de treinta segundos de McLeod.

PROCEDIMIENTO

El cronometrador del día (rol rotatorio) marca tres rondas de tres a cinco minutos.

1. Ronda uno, la figura: una persona quieta en un banco o una puerta, atrapada entera en
2. su tiempo. Ronda dos, el gesto: un paseante de los que no se paran; solo la actitud del cuerpo, falten
3. pies y cabeza. Ronda tres, el detalle: la farola, el bolardo, el letrero de la frutería; pequeño y con
4. carácter.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Si la figura se va a mitad, se empieza otra: huir cuando el modelo se mueve es parte del juego.

Las páginas de caza no se juzgan una a una: se celebran las tres juntas y página llena.

## 8.5 Confort y seguridad: la mañana no debe pasar factura

Este grupo tiene una característica que ningún manual contempla y este libro toma muy en serio: la edad de sus integrantes. La regla es simple y sin vergüenza: sentarse antes de

cansarse, beber antes de tener sed y parar antes de que haga falta . Una salida segura es una

salida que se repite.

## La salida segura: agua, sombra y baño cercano

NIVEL 1 · INICIACIÓN SEGURIDAD Y SALUD — FUENTE: PROTOCOLO DEL GRUPO, CON LA LOGÍSTICA DE CALLE DE SCHEINBERGER

Las condiciones que se comprueban al elegir el punto de la mañana, pensadas para que el cuerpo aguante la cita del cuaderno. La localización se elige también por lo que tiene alrededor, no solo por lo que tiene delante.

PROCEDIMIENTO

1. La víspera, mirar el pronóstico y decidir en el grupo: a partir de cierto frío, viento o lluvia, se activa el plan de interior (apéndice A). Elige puntos con sombra estable a la hora de dibujo y un baño cercano —cafetería,
2. mercado, biblioteca— conocido de antemano
   Capítulo 8. Salir con el grupo: el protocolo de la mañana Cada cual lleva su agua aunque haga fresco, algo para picar y la medicación de media
3. mañana si le toca. Marca dos horarios de salida —uno individual, uno del grupo— y dilos en voz alta en la
4. quedada.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El ritmo de la mañana lo marca el caminante más lento, y eso no se negocia.

Móvil cargado y el número de un contacto de confianza escrito —escrito, no guardado— en la primera página del cuaderno.

En verano, la salida se adelanta: la luz de las ocho y media es más bella y la acera quema menos.

## 8.6 El cuaderno compartido viajero

Hay un objeto que condensa lo bueno del grupo: un cuaderno común de tapa dura que viaja de mano en mano. Cada salida lo lleva una persona distinta, que dibuja una página del lugar y lo entrega en la quedada siguiente. Con el tiempo se vuelve la crónica más honesta de la temporada: estilos mezclados y la letra de cada cual en los márgenes.

Una persona, una salida, una página; quien lo lleva dibuja su página y lo pasa.

Fecha y firma siempre: dentro de cinco años, la fecha será lo más valioso.

Prohibido arrancarle páginas, por la ley que protege todos los cuadernos: lo fallado también es historia.

Se enseña en la merienda de temporada y cada autor puede fotografiar su página para el archivo. Tiene además un efecto precioso: quita el miedo a estropear, porque la página se sabe prestada. Esa ligereza, llevada al cuaderno propio, vale un curso entero.

## 8.7 La etiqueta del urban sketchinger

El movimiento Urban Sketchers, surgido en 2007 en Flickr de la mano de Gabriel Campanario, tiene una ética sencilla que el grupo hace suya. No son normas de policía: son maneras de estar en la calle que facilitan la práctica.

Dibujamos donde vivimos y viajamos: la esquina de todos los días merece el respeto de la catedral de vacaciones.

Contamos la historia del lugar, no solo su fachada: los coches, los toldos y la gente fechan el dibujo mejor que un calendario.

Un cuaderno por persona: cada cual registra el mundo a su manera; el grupo junto ve más ciudad que cualquier cámara.

El cuaderno es íntimo: se enseña quien quiere y se interviene solo si el dueño lo pide.

Con la gente, permiso o discreción: para retratar de cerca, se pregunta; si alguien rehúsa, de espaldas o desde la mesa de la cafetería.

> *«Si te divierte, lo harás a menudo, y si lo haces a menudo, lo harás bien.»*
>
> — Felix Scheinberger

## 8.8 Ejercicios: una mañana completa, paso a paso

◎ FICHA
EJERCICIO

### Quince minutos de mirar antes de dibujar

NIVEL 1 · INICIACIÓN 15 MIN — FUENTE: JOHN TORREANO, DIBUJAR LO QUE VEMOS

**Objetivo:** Llegar al boceto con el ojo caliente: el primer ejercicio de la mañana no dibuja, mira.

**Materiales:** Cuaderno para anotar; las manos como visor.

#### *Desarrollo*

1. Ante la zona elegida, hacer el marco con las manos y recorrerla despacio: arriba, abajo, a los lados. Fija la vista en un punto neutro —una esquina de tejado, un letrero— dejando que el
2. resto entre por el rabillo del ojo. Nombra las tres zonas de la escena: la de más luz, la de más sombra, la de más ruido de
3. cosas. Cierra un ojo y localiza la línea del horizonte respecto a los tejados: es la altura de los
4. propios ojos. Solo entonces, microboceto del trozo elegido

**Criterio de logro:** Se puede señalar la zona clara, la oscura y el horizonte antes de dibujar una sola línea.

◎ FICHA
EJERCICIO

## El boceto de la mañana: veinte a cuarenta minutos

NIVEL 1 · INICIACIÓN 20–40 MIN — FUENTE: FELIX SCHEINBERGER (MÉTODO HORMIGA)

**Objetivo:** El dibujo principal de la salida, recorriendo el motivo con paciencia de hormiga, de una esquina del papel a la opuesta.

**Materiales:** Cuaderno, lápiz 2B o rotulador fino; puesto con pared a la espalda.

### *Desarrollo*

1. Marca con cuatro tics suaves el rectángulo que ocupará el motivo: los límites antes que las cosas. Empieza por una esquina que guste —un alero, una chimenea— y recorre el motivo línea
2. a línea, de lo pequeño a lo grande. Avanza sin saltar de zona en zona: el dibujo progresa como se anda, paso a paso.
3. Mira el motivo el doble de lo que se mira el papel.
4. Cierra con fecha, hora y un comentario del lugar en la esquina que equilibre la página

**Criterio de logro:** Un dibujo recorrido completo, sin zonas abandonadas y con su anotación de tiempo y lugar.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## Tinta y color en el sitio

NIVEL 2 · INTERMEDIO 30 MIN — FUENTE: CAPÍTULOS 5 Y 7 DE ESTE LIBRO

**Objetivo:** Terminar el dibujo en la calle: la línea definitiva y una aguada sencilla antes de moverse del puesto.

**Materiales:** Boceto a lápiz, rotulador impermeable, acuarela de bolsillo, pincel y vasito.

### *Desarrollo*

1. Repasa con tinta las líneas que sobreviven: no todas; las que sostienen y una o dos que gusten. Mientras seca la tinta, preparar una sola mezcla abundante del tono dominante del día.
2. Aplica color solo en dos o tres zonas que lo merezcan —el tejado, el toldo, la sombra del
3. suelo—. Trabaja de claro a oscuro y detente antes de querer terminar: la aguada de calle gana
4. por omisión. Dejar secar a la sombra, cuaderno abierto en horizontal, mientras se recoge

**Criterio de logro:** El dibujo vuelve terminado, con línea y color puestos delante del motivo, no en la cocina.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La parada del café con los cuadernos abiertos

NIVEL 1 · INICIACIÓN 30 MIN — FUENTE: PROTOCOLO DEL GRUPO

**Objetivo:** Convertir la merienda en la clase más valiosa de la semana: mirar, preguntar y celebrar el trabajo ajeno.

**Materiales:** Los cuadernos del día, una mesa larga, bebida de cada cual.

*Desarrollo*

1. Pide mesa para poner todos los cuadernos abiertos en el centro, en fila y sin jerarquía de sitio. Recorre la fila en silencio primero, mirando cada página unos segundos.
2. Ronda de una sola pregunta: cada cual dice una cosa que aprendió mirando el motivo, no
3. una crítica al vecino. Señala una página y cuenta qué recurso de los capítulos anteriores está funcionando ahí.
4. Termina con la foto de grupo de cuadernos: juntos, luz de lado, una foto recta y otra con
5. los autores, archivadas con fecha.

**Criterio de logro:** Nadie se marcha sin haber enseñado su página y dicho una cosa aprendida.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La salida completa, guiada paso a paso

NIVEL 2 · INTERMEDIO UNA MAÑANA (2 H 30 MIN) — FUENTE: PROTOCOLO DEL GRUPO (SCHEINBERGER, MCLEOD Y GONZÁLEZ

Dorao destilados)

**Objetivo:** La síntesis del capítulo: una mañana entera siguiendo el protocolo de principio a fin.

**Materiales:** El kit de calle del capítulo 1, agua y protector, el cuaderno del día.

*Desarrollo*

1. La víspera: confirmar punto y hora, mirar el pronóstico, decidir el plan B de interior si el cielo lo manda. 10:00, la quedada: saludo, avisos de salud del día y motivo candidato de la mañana.
2. 10:10, caminar y elegir: paseo de tres o cuatro calles; cada cual propone su encuadre y se
3. vota. 10:20, el puesto: pared a la espalda y sombra cada cual; turnos de banco si hace falta; el
4. cronometrador anuncia los tiempos. 10:30, la caza de tres bocetos como calentamiento: figura, gesto y detalle.
5. 10:45, el boceto grande de veinte a cuarenta minutos, con el relevo de cuadernos para
6. quien quiera. 11:30, tinta y acuarela en el sitio; quien prefiera quedarse en lápiz, guarda y estira las
7. piernas. 12:00, la parada del café con los cuadernos abiertos y la ronda de la pregunta única.
8. 12:30, la foto de grupo de cuadernos, despedida y cita de la semana siguiente

**Criterio de logro:** La mañana se cumplió sin prisas ni abandonos, y cada cual volvió orgulloso de su página, no exhausto.

· Capítulo 8. Salir con el grupo: el protocolo de la mañana

CAPÍTULO 9

# Progresión de temporada: de la plaza al casco histórico

> *El progreso en urban sketching no se ve en un dibujo: se ve en un cuaderno . O mejor, en una fila de cuadernos con fecha, comparados de lejos, como las fotos de los nietos. Este capítulo trata de medir el avance sin engañarse, de la rutina que lo sostiene entre salidas, de los saltos de nivel y de los proyectos que mantienen al grupo unido.*

Hay una pregunta que reaparece cada pocas semanas en cualquier grupo que empieza: «¿estoy avanzando?». Es legítima, pero mal planteada: el dibujo de ayer se juzga; el progreso se mide , y por temporadas, no por páginas sueltas. Los dos instrumentos que siguen desmontan la trampa del principiante mayor: exigirse el dibujo perfecto de cada salida.

## 9.1 Cómo se ve el progreso

El primer instrumento está al alcance de cualquier móvil: fotografiar las páginas y fecharlas. La foto evita la subjetividad del recuerdo —«antes dibujaba mejor», dice la memoria, que miente— y permite la comparación honesta: la misma esquina dibujada en octubre y en marzo, una al lado de la otra, dicen lo que ninguna opinión dice. Es la pedagogía de colgar y mirar desde la distancia del método Gestalt, llevada al cuaderno de calle.

### El archivo del cuaderno: fotografiar, fechar, comparar

NIVEL 1 · INICIACIÓN HÁBITOS — FUENTE: ADAPTADO DE TORREANO, DIBUJAR LO QUE VEMOS

La rutina de documentación que convierte el cuaderno en registro medible: cada página fotografiada el día que se hace, archivada por meses y comparada una vez al mes en grupo. No pide más que un móvil y una carpeta con nombre.

#### PROCEDIMIENTO

1. Al llegar a casa de cada salida, fotografiar la página del día con luz de día, recta y completa. Archivarla en la carpeta del mes con el nombre del lugar, sin retoques: el documento
2. debe ser honesto. El primer sábado de mes, elegir tres páginas en grupo: la más lograda, la más atrevida y
3. la que más cuenta del lugar. Compara con el mes anterior con preguntas fijas: ¿la línea dudaba menos?, ¿el encuadre
4. se eligió antes?, ¿la gente dejó de dar miedo? Cerrada la temporada, imprimir una página por mes y colgarlas en fila: doce páginas son
5. el retrato del año

#### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

No fotografiar solo las buenas: la página fallada del mes también entra al archivo.

## La tasa de éxito: contarse por semanas, no por dibujos

> *La tasa ya se contó en el capítulo 6; en la temporada gana otro sentido: mide el rumbo, no el día.*

#### NIVEL 1 · INICIACIÓN HÁBITOS — FUENTE: KAGAN MCLEOD, DRAW PEOPLE EVERY DAY

La métrica de McLeod para juzgarse sin flagelarse: en una sesión del natural, un porcentaje alto de páginas queda decente —él cuenta cuatro de cada diez —, y eso no es fracaso, es el oficio. Su consigna hermana: mejor doce dibujos de diez minutos que uno de dos horas.

#### PROCEDIMIENTO

Terminada la salida, repasar el cuaderno sin lápiz en la mano: solo mirar.

1. Marca tres categorías de página: las que valen, las que enseñan y las que ya está.
2. Cuenta las que valen sobre el total: esa fracción es la tasa de éxito del día.

3. Apuntarla junto a la fecha y no mirarla en un mes: la tasa se lee por temporadas.
4. Al mes siguiente, volver a contar: importa menos la cifra que su deriva

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

Juzgarse por un dibujo suelto es el error clásico: un mal día no es una curva.

## 9.2 La rutina entre salidas: diez minutos diarios

El grupo se reúne una vez a la semana, pero el ojo no puede esperar siete días entre raciones. La solución es una cita diaria de diez minutos con el cuaderno, en el banco del paseo o ante la ventana de casa. Scheinberger lo resume —«si te divierte, lo harás a menudo»—, y McLeod aporta los escenarios: la cafetería, la biblioteca y hasta el andén son aulas de figura gratuitas.

## El banco o la ventana: diez minutos diarios

NIVEL 1 · INICIACIÓN HÁBITOS — FUENTE: SCHEINBERGER Y MCLEOD

La dosis mínima que sostiene lo aprendido en las salidas: una página pequeña al día, a la misma hora, en un lugar a menos de cinco minutos de la silla. Regla de hierro y de goma: los diez minutos son sagrados, pero cualquier motivo vale.

PROCEDIMIENTO

Elige la franja —tras el desayuno, antes de comer— y repítela cada día.

1. Elige el puesto: el banco de la acera, el quiosco, o la ventana de casa si el día no
2. acompaña. Dibuja una sola cosa en diez minutos: el árbol de enfrente, la taza y el plato, el vecino del
3. café

   Fecha la página siempre, aunque sea un garabato: la fila de fechas es la prueba de

4. constancia. Los domingos, repasar la semana: siete páginas juntas enseñan más que siete sueltas

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El enemigo de la rutina no es la falta de tiempo sino la falta de permiso: una página torpe también cuenta como página.

## 9.3 Las series: el mismo motivo en cuatro estaciones

Los pintores de repertorio conocen una práctica que el grupo puede adoptar como tradición: volver siempre al mismo motivo y dibujarlo en cada estación. El castaño del parque en enero es un esqueleto de ramas; en abril, una nube verde; en octubre, una hoguera oculta. Quien lo dibuja cuatro veces aprende a mirar el tiempo, y de regalo tiene, a final de año, la página más conmovedora del cuaderno.

## La serie de las cuatro estaciones

NIVEL 2 · INTERMEDIO PROYECTO PERSONAL — FUENTE: JOAQUÍN GONZÁLEZ DORAO, MADRID Y ALREDEDORES EN ACUARELA

Un motivo elegido en otoño y dibujado cuatro veces en un año, una por estación, desde el mismo puesto y con la misma técnica. La estación y la hora definen el motivo tanto como el lugar: el mismo árbol con niebla de enero y con luz de junio son dos motivos distintos.

PROCEDIMIENTO

1. Elige el motivo con cabeza: cerca de casa, con banco posible y vida estacional clara —árbol caduco, calle con toldos, plaza con terraza—. Marca el puesto exacto: una foto del pie del dibujante ayuda a repetirlo cada estación.
2. Dibuja una página por estación, en semanas razonables de cada una: enero o febrero,
3. abril o mayo, julio, octubre. Mantén la técnica dentro de lo posible, para que la comparación hable del motivo y no

4. de la herramienta. A final de año, montar las cuatro páginas en doble página y enseñarlas en la merienda de
5. temporada.

### ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El invierno es la estación que más enseña: sin hojas se ve la estructura, y la estructura sostiene el verano.

## 9.4 El salto de nivel: cuándo cambiar de escalón

La progresión de este libro —del borrador a la tinta, y de la tinta a la acuarela — no es un examen: es una escalera que se sube con los pies firmes, y hay señales de que lo están, que el vecino de banco ve antes que uno mismo. La regla es amable: un salto por temporada , nunca dos a la vez; volver atrás no es retroceder.

- El salto · La señal de que llegó el momento · Dónde se explica
- Del lápiz a la tinta · El boceto sale suelto dos salidas seguidas y la goma sigue · Capítulo 5

casi limpia.

- De uno a dos puntos · La esquina se encaja bien con un punto y las verticales · Capítulo 4

de fuga · quedan verticales.

- De uno a tres colores · El monocromo sale limpio y la mano decide de claro a · Capítulo 7 y Vol. I

oscuro sin pensarlo.

- De la figura suelta a la · Los gestos de paseantes salen con actitud y dejan de dar · Capítulo 6

gente en escena · vértigo.

- De la plaza al casco · Una mañana entera de calle se aguanta de buen humor y · Apéndice A

histórico · piernas enteras. Los saltos de la temporada, con su señal y su capítulo.

## El salto de nivel sin sustos

NIVEL 2 · INTERMEDIO PROGRESIÓN — FUENTE: PROGRESIÓN DEL CURSO, CON LA FILOSOFÍA DEL ENSAYO-ERROR DE SCHEINBERGER

El procedimiento para cambiar de escalón técnico sin despeñarse: se anuncia el salto, se estrena en salida corta y se permite la vuelta atrás durante un mes. El lápiz que se deja no se jubila: queda como red de seguridad.

PROCEDIMIENTO

1. Anuncia el salto en el grupo antes de estrenarlo: dicho en voz alta, el compromiso ampara. Estrenarlo en salida amable —plaza conocida, motivo pequeño—, nunca en el casco
2. histórico el día de mercado. Date un mes con la regla de las dos cajas: una página con la técnica vieja, una con la
3. nueva, alternando. Al acabar el mes, mirar la fila de páginas y decidir con datos, no con el humor del último
4. martes

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El salto más temido, la tinta sin borrador, es el que más enseña: obliga a decidir y a convivir con el error.

El salto más prematuro suele ser el del color: sin un dibujo que sostenga, tres colores son tres problemas.

## 9.5 Los proyectos de grupo

Las salidas sueltas alimentan el cuaderno; los proyectos alimentan al grupo. Un proyecto es una meta compartida que se cumple a lo largo de la temporada —un mapa, una exposición, un cuaderno grande— y da a cada sábado un sentido que va más allá de la página. Además obliga a ponerse de acuerdo, el mejor gimnasio social que existe.

## El mapa dibujado del barrio

NIVEL 2 · INTERMEDIO PROYECTO DE GRUPO — FUENTE: PROYECTO DEL CURSO, CON LA DOCUMENTACIÓN DEL PRESENTE DE

Scheinberger El proyecto de temporada por excelencia: entre todos, dibujar el barrio. Cada integrante adopta una manzana o una esquina, y al final las páginas se reúnen en un plano grande de papel donde cada dibujo ocupa su sitio en la geografía real.

PROCEDIMIENTO

1. En la primera sesión, repartir el territorio sobre un plano sencillo: cada cual elige su parcela, mejor si le habita la memoria. Dibujarla a lo largo de las salidas, documentando el presente real —coches, vallas,
2. persianas—, que es lo que fechará el mapa. A medio temporada, puesta en común sobre el plano para descubrir los huecos.
3. En las últimas sesiones, pasar los dibujos a un plano grande de papel continuo,
4. colocados en su posición real. Expón el mapa en la merienda final, con leyenda manuscrita de manos de todos

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

El mapa no exige estilos iguales: la mezcla de trazos es lo que lo hace valioso como documento del grupo.

## La exposición de la cafetería y el cuaderno colectivo

NIVEL 2 · INTERMEDIO PROYECTO DE GRUPO — FUENTE: PROYECTO DEL CURSO

El cierre de temporada en dos actos: una exposición humilde en la cafetería de siempre, y un cuaderno colectivo donde cada temporada se dibuja un barrio entero de la ciudad, destinado a ser su archivo visual.

PROCEDIMIENTO

1. Un mes antes del cierre, pedir permiso en la cafetería para colgar una página por persona durante dos o tres semanas. Elige la página en grupo con el criterio del capítulo 8: la más generosa, la que más
2. cuenta, no la más perfecta. Rotula las etiquetas a mano: título del lugar, nombre y fecha; la letra manuscrita es parte
3. del encanto. Para el cuaderno colectivo, un cuaderno grande de tapas duras: cada temporada, una
4. página por autor del barrio trabajado, fechada y firmada. Guardarlo en casa del monitor o en rotación: es el volumen en marcha de la ciudad
5. dibujada por este grupo.

ERRORES COMUNES Y CONSEJOS

La exposición es de las páginas, no de las personas: una por autor y listo, que nadie se queme eligiendo.

## 9.6 El cuaderno fallado como trofeo

Terminamos donde teníamos que terminar: en la página que salió mal. Todo cuaderno de temporada tiene la suya —la perspectiva que no fugó, la aguada que se desbordó—, y lo que separa a quien sigue dibujando de quien lo deja no es la página fallada, sino lo que hace con ella. Scheinberger dedica a esto páginas queridas: el error enfada, y del enfado se aprende; el azar de una mancha sugiere cosas que la cabeza sola no encontraría. De ahí la ley más famosa del cuaderno de viaje, que este libro pide jurar en la primera salida: nunca se arranca

*una página . Arrancarla deja el cuaderno cojo; conservarla deja un documento y, con el*

tiempo, un orgullo.

> *«El cuaderno es un campo de ensayo y error: eso lo autoriza todo.»*

— Felix Scheinberger La página fallada admite rescate, que es un pequeño arte: seguir dibujando encima, pegar el ticket del café del día, dejar que una mancha sugiera un motivo nuevo, añadir una nota contando qué pasó. Dentro de un año, esa página será la que más se enseñe, porque será la única con una historia con principio y final. En la merienda de temporada, el aplauso mayor

es para la página fallada mejor rescatada. No es consolación: es la filosofía de este volumen en una sola página. Y con esto el camino se cierra donde empezó: en la plaza del barrio, con un cuaderno abierto y gente querida alrededor. De la plaza al casco histórico hay muy pocos pasos: los que dan las piernas un sábado tras otro. El resto ya está en los bolsillos de quien llegó hasta aquí. La semana que viene, a las diez, en el punto de siempre.

## 9.7 Ejercicios de progresión

◎ FICHA
EJERCICIO

### La comparación mensual

NIVEL 1 · INICIACIÓN 30 MIN, UN SÁBADO AL MES — FUENTE: ADAPTADO DE TORREANO, DIBUJAR LO QUE VEMOS

**Objetivo:** Instalar el hábito de medir el progreso mirando la fila de páginas, no la última.

**Materiales:** Las fotos del mes o los cuadernos mismos; una mesa.

### *Desarrollo*

Extiende las páginas del mes en fila sobre la mesa, en orden de fecha.

1. Mirarlas primero en silencio y de lejos: la vista general dice más que el detalle.
2. Responde las tres preguntas fijas: ¿la línea dudó menos?, ¿el encuadre se decidió antes?,
3. ¿hubo más atrevimiento? Elige la página del mes para el archivo y anota en una línea qué se aprendió

**Criterio de logro:** Una frase escrita por mes sobre el propio avance, y la costumbre de juzgar por temporadas. · Capítulo 9. Progresión de temporada: de la plaza al casco histórico

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## El mismo árbol, cuatro estaciones

NIVEL 2 · INTERMEDIO UNA PÁGINA POR ESTACIÓN, UN AÑO — FUENTE: GONZÁLEZ DORAO, MADRID Y ALREDEDORES EN

acuarela

**Objetivo:** Iniciar la serie personal de las cuatro estaciones sobre un motivo elegido con cabeza y corazón.

**Materiales:** Cuaderno de la temporada, lápiz o rotulador; banco cerca del motivo.

### *Desarrollo*

1. Elige el árbol —o el motivo equivalente— y fotografía el puesto exacto desde donde se dibuja. Dibuja la primera página en la estación en curso, aunque no sea la ideal.
2. Anota fecha, hora y una observación del tiempo: la serie es también un registro del
3. clima. Repite cada estación, mismo puesto y misma técnica, sin mirar la página anterior hasta
4. terminar la de hoy. Al año, montar las cuatro páginas en doble página y enseñarlas en la merienda

**Criterio de logro:** Cuatro páginas del mismo motivo que, juntas, cuentan un año del motivo y de la mano.

> ◎ FICHA
> EJERCICIO

## El salto a la tinta sin red

NIVEL 2 · INTERMEDIO 20 MIN POR PÁGINA — FUENTE: CAPÍTULO 5; FILOSOFÍA DEL ERROR DE SCHEINBERGER

**Objetivo:** Estrenar el paso del lápiz a la línea definitiva bajando el miedo a la mitad.

**Materiales:** Cuaderno y rotulador fino; el lápiz guardado en el bolsillo, no en la mano.

### *Desarrollo*

1. Anuncia el salto al grupo: ese día se dibuja directamente a tinta, y el grupo lo sabe para animar. Elige motivo pequeño y conocido: un portal, un árbol; nada de catedrales de estreno.
2. Empieza por la línea más querida del motivo, no por el contorno general.

3. Dibuja veinte minutos mirando el motivo el doble que el papel.
4. Al terminar, no corregir: fechar y apuntar una cosa que la tinta obligó a decidir

**Criterio de logro:** Una página a tinta directa, con errores a la vista y nada desplomado por no poder borrar.

◎ FICHA
EJERCICIO

## Dos puntos de fuga en la esquina del parque

NIVEL 2 · INTERMEDIO 40 MIN — FUENTE: CAPÍTULO 4 (PARRAMÓN, HALEY Y MOLLIÈRE)

**Objetivo:** Estrenar la perspectiva de dos puntos en el motivo más amable: la esquina con dos caras visibles.

**Materiales:** Cuaderno, lápiz y regla pequeña; banco frente a una esquina a distancia cómoda.

### *Desarrollo*

1. Siéntate de frente a la esquina: la arista vertical más cercana es la primera línea del dibujo. Marca el horizonte a la altura de los ojos sentado: todo lo demás cuelga de él.
2. Tantea hacia dónde se escapa cada cara, sin perseguir los puntos de fuga fuera del papel:
3. basta que las líneas se pongan de acuerdo. Comprueba las verticales: se quedan quietas; solo las horizontales corren hacia los
4. puntos de fuga. Cierra con la autocrítica de las cuatro preguntas del capítulo 4 y una fecha honesta

**Criterio de logro:** Una esquina donde las dos caras se alejan cada una a su punto, con profundidad creíble.

◎ FICHA
EJERCICIO

## La página fallada más famosa

NIVEL 1 · INICIACIÓN 20 MIN — FUENTE: SCHEINBERGER, ATRÉVETE CON EL CUADERNO DE DIBUJO

**Objetivo:** Practicar el rescate: convertir la peor página del cuaderno en la más contada, sin arrancar nada.

**Materiales:** Cuaderno con páginas fallidas, pegamento de barra, tickets guardados, lápices de color o acuarela.

### *Desarrollo*

Hojea el cuaderno y elige la página más muerta: la que da rabia pasar por encima.

1. Intervenirla con una sola acción: pegar el ticket de aquel día, un acento de color o un
2. comentario escrito contando qué pasó. Prohibido borrar o tapar el error: se convive con él, no se ejecuta.
3. Firma el rescate con fecha: la página pasa a tener la fecha del fracaso y la del perdón.
4. En la merienda de temporada, presentarla en una frase: suele ser la mejor historia del
5. año.

**Criterio de logro:** Una página que pasó de escondida a enseñada, y un grupo vacunado contra arrancar hojas. · Capítulo 9. Progresión de temporada: de la plaza al casco histórico

APÉNDICE A

# La temporada: doce sesiones de grupo

> *Todo lo que este libro enseña cabe en una temporada de doce salidas: la progresión entera, del primer visor con las manos al casco histórico con tinta y color. Este apéndice es el calendario de esa temporada, pensado para un grupo como el nuestro —personas mayores, ritmo tranquilo, sábados por la mañana— y para los lugares amables de cualquier ciudad de barrio: plaza, banco, esquina, terraza, paseo, parque, mercado. Cada sesión tiene su foco, sus capítulos de apoyo y un ejercicio central; el lugar exacto lo pone cada grupo con su propia ciudad.*

La tabla siguiente es la temporada en una mirada. Las sesiones 1 y 2 se hacen en la plaza del barrio, que es donde todo tiene que empezar; el aprendizaje se acumula en oleadas de dos sesiones por destreza, y cada nueva destreza se estrena en terreno amable antes de subir de exigencia. La sesión 12 no se dibuja: se celebra, que también es aprender.

- Sesión · Foco · Capítulos · Ejercicio central · Lugar amable
- 1 · Mirar antes de · 2 · El visor con las manos y las tres zonas · Plaza del barrio

dibujar · de la escena

- 2 · El kit y el cuaderno · 1 · La página de pruebas y el peor dibujo · Plaza del barrio

del mundo

- 3 · El borrador en el · 3 · Línea continua del árbol, de esquina a · Banco del parque

banco · esquina del papel

- 4 · El horizonte en la · 2, 4 · La línea del horizonte a la altura de los · Esquina del barrio

esquina · ojos

- 5 · Perspectiva de un · 4 · La plaza porticada encajada con un · Plaza porticada

punto · punto de fuga

- 6 · La tinta sin borrador · 5 · La línea definitiva sobre el boceto del · Terraza con mesas

día

- 7 · Gente en · 6 · La caza de tres bocetos: figura, gesto y · Paseo peatonal

movimiento · detalle

- 8 · Acuarela de un color · 7 · Monocromo sepia sobre el dibujo a · Parque, junto a la

línea · fuente

- 9 · La fachada de dos · 7 · Veladura y sombra en una fachada · Calle sin tráfico

aguadas · tranquila

- 10 · El mercado: gente y · 6, 7 · Toldos, fruta y figuras rápidas con tres · Mercado municipal

color · colores

- 11 · El casco histórico: · 4–7 · Salida larga: boceto, tinta, color y · Casco histórico

todo junto · gente en escena

- Sesión · Foco · Capítulos · Ejercicio central · Lugar amable
- 12 · Exposición y · 8, 9 · Colgar las páginas y repasar la · Cafetería del grupo

merienda · temporada La temporada completa: doce sesiones, de la plaza del barrio al casco histórico.

Si llueve, la temporada no se suspende: se muda dentro. La sesión de interior es una sesión

completa, no un consuelo: la cafetería con ventana grande, la biblioteca o el vestíbulo del mercado son aulas de figura abiertas y gratuitas, con gente variada y relativamente quieta. Se dibuja lo que hay —las tazas, los clientes,

la calle a través del cristal— y la técnica del día se adapta: la sesión de perspectiva se hace con la ventana como cuadro, la de gente se hace con los parroquianos, y la de color no cambia ni una coma. Solo las sesiones 1 y 2 se posponen mejor de lo que se improvisan: la página de pruebas del cuaderno pide su mesa y su calma.

### *Si alguien se queda atrás, el grupo tiene dos relojes que no son el del banco. Los roles*

rotativos del capítulo 8 existen exactamente para esto: cada semana, el cronometrador y el elegidor de motivo son personas distintas, y quien necesita ir más despacio puede ejercerlos con todo el honor del mundo. El que llegó a menos salidas dibuja ese día la versión corta del ejercicio —un boceto en vez de dos, el lápiz sin la tinta— y su página entra en la foto de cuadernos igual que las demás. En la parada del café, la ronda de la pregunta única se hace en el orden del que menos ha dibujado al que más: el que más explica aprende una vez; el que menos, dos.

### *Para repetir temporada subiendo nivel, la tabla se mantiene y el ejercicio central cambia.*

La segunda vuelta usa los mismos lugares amables —ahora conocidos, ahora cómodos— pero cada sesión pide su salto del capítulo 9: la sesión 3 se dibuja directamente a tinta, la 5 con dos puntos de fuga, la 7 con figuras en escena en vez de figuras sueltas y la 8 con tres colores. La tercera vuelta añade las series: cada persona elige un motivo fijo de la temporada anterior y lo dibuja en cada sesión, con lo que el grupo entero acaba haciendo su mapa comparado de la ciudad. El casco histórico, eso sí, no se repite igual nunca: la sesión 11 de cada temporada se dedica a una zona nueva. Doce sesiones dan para una temporada de primavera o de otoño, con el verano a reserva de madrugadas y el invierno a meriendas de interior; dos vueltas al año completan el ciclo del cuaderno que este libro prometía en su primera página. El calenda-

rio exacto lo firma cada grupo; lo que no cambia es el esqueleto: mirar, ensayar, arriesgar, juntar y celebrar. La última sesión, con las páginas colgadas en la cafetería y el cuaderno colectivo sobre la barra, es la prueba de que la temporada se cumplió. Y la cita de la siguiente se fija antes de levantarse de la mesa, que es como se fijan las cosas serias.

Apéndice A. La temporada: doce sesiones de grupo

APÉNDICE B

# La biblioteca del cuaderno

> *Este libro es una síntesis, y una síntesis se paga con deudas. Estas son las nuestras: las ocho fuentes que sostienen el volumen, reseñadas en dos o tres frases para que cada lector sepa a qué puerta llamar cuando una técnica pida más de lo que una ficha puede dar. La regla de lectura es la misma del resto del curso: cuando un ejercicio atrape, acude al libro original, porque ahí están las imágenes paso a paso que ningún texto reemplaza.*

La columna vertebral del volumen es La perspectiva en urban sketching , de Mollière. Es el libro escrito por y para quien dibuja en la calle con una carpeta en el regazo: enseña la perspectiva como se usa de verdad —horizonte a la altura de los ojos, verticales quietas, puntos de fuga que se adivinan sin perseguirse— y su espíritu práctico recorre los capítulos 4 y 9 de este curso. Si solo se puede comprar un libro de esta lista, que sea este. Para la geometría clásica están Cómo dibujar en perspectiva , de José M.ª Parramón, y

Dibujo en perspectiva , de Haley. El primero construye la perspectiva desde el cubo hasta las

sombras con la paciencia didáctica de la vieja escuela: sus autocríticas en cuatro preguntas y el truco de las diagonales siguen siendo insuperables. El segundo acompaña con construcciones claras y reglas de bolsillo, y sirve como manual de consulta al que volver cuando una fachada se resista. En el terreno de la mirada, Dibujar lo que vemos (título original: Drawing by Seeing), de John Torreano, es el libro de la percepción: explica por qué dibujamos la silla que conocemos y no la que tenemos delante, y da el vocabulario —percepción habitual frente a estética, el visor, las miniaturas, el diagnóstico sin juicio— que este curso usa para corregir sin tocar el cuaderno del alumno. A su lado, el Gran curso de dibujo hace de enciclopedia de bolsillo: un compendio clásico de fundamentos donde repasar materiales, trazo y sombreado cuando algo básico se haya oxidado. La gente llegó de la mano de Kagan McLeod: Draw People Every Day convierte el terror al peatón que no posa en una escalera de tiempos —treinta segundos, dos minutos, cinco, diez— y regala la métrica más liberadora del oficio: la tasa de éxito, contarse

por temporadas y no por dibujos. Y el alma del cuaderno es de Felix Scheinberger, autor de los dos volúmenes que más se abren en las meriendas de este grupo: Atrévete con el cuaderno de

dibujo , el compañero de viaje que enseña la página diecisiete, el trazo natural, el puesto con

pared a la espalda y la ley de nunca arrancar páginas; y Manchas y trazos , su tratado de acuarela para el dibujante urbano: mancha primero, línea después, color por omisión y libertad por sistema.

Apéndice B. La biblioteca del cuaderno Dos acompañantes cierran la estantería. El primero es el volumen I de esta misma colección, Estudio de Técnicas de Acuarela : el manual a fondo de lavados, reservas y color, al que este libro solo le ha pedido lo que cabe en el bolsillo de la calle —quien quiera la técnica entera de las aguadas de las sesiones 8 y 9, ahí está la fuente mayor. El segundo es Madrid y

### *alrededores en acuarela , de Joaquín González Dorao: no enseña técnica, enseña repertorio*

—localizaciones, estaciones y horas—, y sirve de modelo para construir el catálogo propio de motivos de cualquier ciudad, incluida la nuestra.

- Obra · Nivel · Aporte
- Mollière, La perspectiva en urban · 1–3 · La perspectiva tal como se usa en la calle; la espina dorsal del

  sketching · curso.
- Parramón, Cómo dibujar en · 1–2 · La construcción clásica desde el cubo, con autocrítica y

  perspectiva · diagonales.
- Haley, Dibujo en perspectiva · 1–2 · Manual de consulta de geometría para fachadas difíciles.

- Torreano, Dibujar lo que vemos · 1–2 · La percepción de la Gestalt: ver en dos dimensiones antes de

dibujar.

- Gran curso de dibujo · 1 · Compendio de fundamentos: materiales, trazo, sombreado,

repaso general.

- McLeod, Draw People Every Day · 1–3 · La escalera de poses cronometradas y la tasa de éxito para la

gente en la calle.

- Scheinberger, Atrévete con el · 1 · La filosofía del cuaderno: miedo a la hoja, puesto, etiqueta,

cuaderno de dibujo · página rescatada.

- Scheinberger, Manchas y trazos · 2 · El arte de fusionar pintura y dibujo: mancha, línea y color por

omisión.

- Ruiz Martin Tao, Estudio de · 1–3 · El manual de acuarela a fondo de la colección; fuente mayor

Técnicas de Acuarela (Vol. I) · de las aguadas.

- González Dorao, Madrid y · 1–3 · Repertorio de localizaciones, estaciones y horas; modelo de

alrededores en acuarela · catálogo propio. La biblioteca completa: qué leer según lo que falte. Los títulos mencionados pertenecen a sus autores y editores; este volumen solo reclama la selección, la progresión y las ganas de que el grupo salga a dibujar. Y una última recomendación de bibliotecario de barrio: los mejores de esta lista se leen despacio, con el cuaderno al lado, en la mesa de la cafetería donde termina la mañana. Los malos tampoco hacen tanto daño ahí.

## Fuentes de las fichas, con edición

Las enseñanzas citadas como «el Gran curso de dibujo» y las de Domingo Manera corresponden al mismo volumen: Domingo Manera, Gran curso de dibujo. Las fichas de color citan William Newton, Acuarela (curso básico de pintura), Celeste Ediciones, Madrid, 2001; y Ann Blockley, Ann Blockley's Watercolour Workshop, Batsford, Londres.