



7. Mezclas sustractivas

7.4. Proyectos: ver y representar

7.4. Proyectos: ver y representar

A. Experiencias cromáticas con el color

El lenguaje del valor es esencial para el dibujo, ya que la luz construye, determina y modula las formas. Además, todo lo que vemos tiene color. Por ello, para realizar dibujos acromáticos y monocromáticos es necesario aprender a traducir el color a grises; incluso si la imagen que se pretende realizar es policroma, resulta esencial aprender a manipular las propiedades del color y así poder reflejar en nuestros dibujos, de forma intencionada y consciente, el color que percibimos o deseamos transmitir.

Para los siguientes ejercicios se propone partir de un modelo que ofrezca contrastes cromáticos, unidad y sencillez de formas, con pocos objetos, como por ejemplo los que aparecen en la fotografía.

Antes de empezar a realizar el proyecto, es conveniente dedicar un tiempo a su observación global: el color, la luz, los planos, las líneas, las formas, etc., ya que es preciso tomar decisiones sobre las propiedades que se quieren transferir al dibujo.

- Para el Proyecto 1: el dibujo debe coincidir con el modelo en las zonas claras y oscuras, en las relaciones tonales de los objetos con el fondo y en la zona más llamativa.
- Para el Proyecto 2: ahora la coincidencia debe producirse en la diferenciación entre objetos y fondo y en la familia cromática de las formas; es decir, deben respetarse los colores del modelo.



Fig. 7.27. Modelo propuesto para el proyecto, con contrastes de color y pocos objetos con formas sencillas.

Proyecto 1. Distintos valores de un mismo tono

La finalidad de la propuesta es realizar estudios sencillos que permitan aplicar los conocimientos adquiridos. Lo que se pretende es la manipulación intencionada del color para conseguir el valor de los tonos propuestos.

Se realiza un encaje del modelo simplificando los objetos en formas sencillas pero proporcionadas, y sombrea con manchas planas de forma armónica (realzando el contraste o la analogía). Para este ejercicio puedes utilizar barras de grafito o sanguina. Pasa los contornos del dibujo a papel especial para témpera o acrílico, y aplica por planos un tono cuya claridad propia tenga clave media o baja (evita los tonos amarillos), realiza variaciones de valor en función de las zonas de luz y de las zonas de sombra. Puedes elegir las tablas de intensidad máxima o de intensidad mínima para la realización de esta composición monocromática.

Secuencia de trabajo

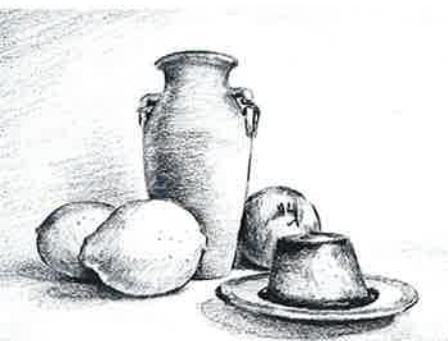


Fig. 7.28. Una vez encajado el modelo, se sombrea estudiando el equivalente en gris de los colores locales, la luz y la sombra.



Fig. 7.29a. Se pasa el contorno de los objetos al nuevo papel y se manchan las zonas en función del valor en gris del color local de los objetos en el tono elegido.



Fig. 7.29b. Se aplica el color de clave media como, por ejemplo, el verde, con más o menos blanco, según el estudio de luz realizado anteriormente.