



- ♦ 12 Ejercicios paso a paso
- ♦ Cuadro de materiales para utilizar en cada ejercicio
- ♦ Introducción y consejos prácticos



EJERCICIOS PARRAMÓN

22. ANIMALES SALVAJES

Ejercicios Parramón

22. ANIMALES SALVAJES

Dirección editorial: M^a Fernanda Canal

Artistas: Ricardo Bellido,
Almudena Carreño
Miquel Ferrón, Myriam Ferrón
David Sanmiguel

Textos: Myriam Ferrón

Compaginación: FD Autoedició

Segunda edición

© 2014, ParramónPaidotribo

www.parramon.com

E-mail: parramon@paidotribo.com

ISBN: 978-84-342-1781-2

ISBN EPUB: 978-84-342-9926-9

Derechos exclusivos de edición para todo el mundo

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra mediante cualquier recurso o procedimiento, comprendidos la impresión, la reprografía, el microfilm, el tratamiento informático o cualquier otro sistema, sin permiso escrito de la editorial.

Sumario

Introducción

Ejercicio 1: Cebra (rotulador negro)

Ejercicio 2: Pingüino (rotuladores de color)

Ejercicio 3: Mandril (pastel)

Ejercicio 4: Tigre (aguada)

Ejercicio 5: Oso (ceras)

Ejercicio 6: Cigüeña (acuarela)

Ejercicio 7: Dromedario (guache)

Ejercicio 8: Pavo real (acrílico)

Ejercicio 9: Gacela (acrílico)

Ejercicio 10: Flamenco (óleo)

Ejercicio 11: Chimpancés (acuarela)

Ejercicio 12: Serpiente (óleo)

Consejos para representar animales

INTRODUCCIÓN



Uno de los ejercicios más interesantes para formarse artísticamente consiste en representar todo tipo de animales, y estudiar las peculiaridades de sus distintas anatomías. Las características morfológicas de cada especie difieren entre sí de una manera radical, mucho más que las distintas etnias humanas. Cuando se representan personas, la mayoría de dificultades se encuentran en la plasmación del rostro. El hecho de encontrarnos con un cuerpo esbelto o flácido, femenino o masculino, son cambios insustanciales en comparación con las diferencias existentes entre animales de distintas especies. Un buen dibujante debe plantearse dibujar todo tipo de animales atendiendo a observar su gesto, su posición, su actitud, mucho más a fondo que su semblante, pues aquí la globalidad es lo que resulta definitorio y descriptivo del animal, al contrario de lo que sucede en las representaciones humanas.

Entre las diferentes especies que existen en la tierra, para muchos resulta más atractivo el dibujo de especies exóticas y salvajes, que se hallen en un entorno natural o en un zoológico, pues lo encuentran una manera artística de salir de la cotidianidad. Es frecuente ver dibujantes y fotógrafos pululando por los parques intentando captar la belleza del mundo salvaje; esto se debe a la capacidad de fascinación que el ser humano siente hacia lo que le resulta extraño y desconocido, requisito que algunos artistas contemporáneos consideran imprescindible para llevar a cabo una obra.



EJERCICIO 1

CEBRA (rotulador negro)

A la hora de realizar una obra sobre un animal, se observará cómo cada uno, según sus características propias, se presta más a una técnica específica que a otra, pues, a pesar de poderse conseguir excelentes resultados con cualquiera de ellas, hay casos en los que la mera observación del sujeto sugiere un tipo de pintura u otro. Seguidamente, por ejemplo, se va a representar una cebra en blanco y negro, en este caso el uso del color resulta superfluo. Puede utilizarse el lápiz grafito, el carboncillo, la tinta, o los rotuladores. Trabajar con rotuladores negros resulta un ejercicio muy atractivo e instructivo a la hora de realizar valoraciones. Se usa de forma muy parecida a la pluma, pero hoy día se dispone de rotuladores negros de distintos grosores que facilitan el trabajo, y que evitan, además, los borrones o goteos que pueden producirse al utilizar la pluma.



MATERIAL

- Lápiz grafito
- Rotulador negro de punta fina y de punta media
- Papel básico liso
- Cinta adhesiva
- Tablero de soporte



1. En primer lugar se realiza el dibujo a lápiz. Se observa un primer plano de la cebra, no se trata de una visión global, por lo que habrá que afinar en la posición de la cabeza y de sus rasgos, así como en la colocación del ojo, del hocico, de las orejas, etc.



2. Con el rotulador de punta fina, se repasa la silueta del animal y se empieza a oscurecer el hocico. Los valores oscuros se consiguen a base de intercalar líneas muy unidas entre sí, pero sin llegar al negro absoluto.



3. Una vez definido el hocico, se representan las líneas de la cabeza. Habrá que ser minucioso y evitar que se confundan con el ojo o las orejas.



4. Se han resuelto las franjas de la cabeza, pero no mediante un tipo de línea recta, sino siguiendo el ritmo de