



BY
ANDREIII
LOIIIIE

DIBUJO DE FIGURA
EN TODO SU VALOR

EL DIBUJO DE FIGURA EN TODO SU VALOR



ANDREW LOOMIS

Traducción de:

ABEL CAMPS

y

JOSE MARIA FERNANDEZ ALVARIÑO

Profesores egresados de la Academia Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires.



LIBRERIA HACHETTE S. A. - BUENOS AIRES

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

UNA CHARLA PRELIMINAR	15
I - INTRODUCCION AL DIBUJO DE FIGURA	21
<i>Observad a vuestro alrededor</i>	22
<i>El desnudo como base</i>	23
<i>¿Qué es la línea?</i>	24
<i>Trabajos de principiantes</i>	25
ILUSTRACIONES	
<i>Proporciones ideales, masculinas</i>	26
<i>Proporciones ideales, femeninas</i>	27
<i>Varios tipos de proporción</i>	28
<i>Proporciones ideales a varias edades</i>	29
<i>El diagrama plano</i>	30
<i>El diagrama plano</i>	31
<i>Determinación rápida de las proporciones</i>	32
<i>Proporciones por arcos y unidades cabezas</i>	33
<i>Proporción en relación al horizonte</i>	34
<i>Los problemas de Juan y María</i>	35
<i>Hallando la proporción en cualquier lugar de nuestro dibujo</i>	36
<i>"Colgando" las figuras del horizonte</i>	37
<i>Empecemos a dibujar: primero la estructura del muñeco</i>	38
<i>Movimiento en la estructura del muñeco</i>	39
<i>Detalles de la estructura del muñeco</i>	40
<i>Experimentando con la estructura del muñeco</i>	41
<i>Los perfiles en relación con la forma sólida</i>	42
<i>La figura del muñeco</i>	43
ILUSTRACIONES	
<i>Agregando cuerpo a la estructura</i>	44
<i>Agregando perspectiva al muñeco sólido</i>	45
<i>Arcos de movimiento en perspectiva</i>	46
<i>Emplazando el muñeco en cualquier lugar o nivel</i>	47

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

Dibujando el muñeco desde cualquier punto de vista
Combinando arcos de movimiento con la caja
Puntos básicos que deberán conocer
Puntos básicos que deberán conocer
Besquejando la figura en acción imaginativamente
Dibujen algunos de éstos, pero dibujen muchos de su propia cosecha
El muñeco femenino
Croquis
Los esqueletos masculino y femenino

II - LOS HUESOS Y LOS MUSCULOS

Requisitos del dibujo de figura productivo

ILUSTRACIONES

Huesos importantes
Músculos del frente de la figura
Músculos de la espalda de la figura
Músculos del brazo, visto de frente
Músculos del brazo, vistas variadas
Músculos de la pierna, vista de frente
Músculos de la pierna. Vistas de atrás y del costado
Válganse ahora mismo de lo que han aprendido
Traten de construir figuras sin modelo o copia

III - EMBLOCAMIENTO DE FORMAS, PLANOS, ESCORZAMIENTO E ILUMINACION

Escorzamiento e iluminación

ILUSTRACIONES

El emblocamiento ayuda a desarrollar el sentido del volumen
Procedan libremente a idear sus propios emblocamientos
Cómo utilizar un muñeco de madera articulado
Croquis rápidos del muñeco de madera articulado
Escorzamiento
Algunos croquis a pluma para escorzamiento
Planos
Planos
Iluminación

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

<i>Iluminación</i>	79
<i>La iluminación simple sobre la figura</i>	80
<i>Exacto modelado de la forma redondeada</i>	81
IV - DIBUJANDO LA FIGURA VIVA: METODOS DE PROCEDIMIENTO	82
ILUSTRACIONES	
<i>Agrupando masas de sombras</i>	83
<i>Los principales valores establecidos</i>	84
<i>Rápido establecimiento de valores</i>	85
<i>Procedimiento</i>	86
<i>Procedimiento</i>	87
<i>El procedimiento de examen visual</i>	88
<i>Dibujando ante modelo</i>	89
V - LA FIGURA DE PIE	91
<i>Variedad de las poses de pie</i>	92
ILUSTRACIONES	
<i>El peso sobre un pie</i>	93
<i>Peso distribuido</i>	94
<i>Hay muchas maneras de pararse</i>	95
<i>La sombra define la forma</i>	96
<i>Iluminación casi frontal</i>	97
<i>La construcción partiendo del esqueleto</i>	98
<i>Acentuando la forma</i>	99
<i>Examen anatómico</i>	100
<i>Un problema típico</i>	101
VI - LA FIGURA EN ACCION: GIRANDO Y CONTORSIONANDO	103
ILUSTRACIONES	
<i>Girando y contorsionando</i>	104
<i>Girando y contorsionando</i>	105
<i>Girando y contorsionando</i>	106
<i>Girando y contorsionando</i>	107
<i>Girando y contorsionando</i>	108
<i>Girando y contorsionando</i>	109
<i>Delineado a pluma y lápiz</i>	110

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

<i>Un buen método para la reproducción en diarios</i>	111
<i>Trazado rápido de croquis con pluma y lápiz</i>	112
<i>Un problema típico</i>	113
VII - MOVIMIENTO DE AVANCE: LA LINEA DE EQUILIBRIO INCLINADA	115
<i>La mecánica del movimiento</i>	116
ILUSTRACIONES	
<i>Instantáneas de poses caminando</i>	118
<i>Instantáneas de poses corriendo</i>	116
<i>La línea de equilibrio inclinada</i>	120
<i>Movimiento del salto</i>	121
<i>Acción demasiado rápida para el ojo</i>	122
<i>Movimiento hacia adelante girando</i>	123
<i>Movimiento desde la cabeza hasta la punta del pie</i>	124
<i>Movimiento rápido</i>	125
<i>La pierna empujando desde atrás</i>	126
<i>Un problema típico</i>	127
VIII - EQUILIBRIO, RITMO, EJECUCION	129
ILUSTRACIONES	
<i>Equilibrio</i>	130
<i>Equilibrio</i>	131
<i>Dos métodos de aproche</i>	132
<i>Definiendo la forma con justeza de tono y acento</i>	133
<i>Acentuando la construcción</i>	134
<i>Estudios de dos minutos</i>	135
<i>Ritmo</i>	136
<i>Ritmo</i>	137
ILUSTRACIONES	
<i>Ritmo</i>	138
<i>Entrecruzando líneas de ritmo</i>	139
<i>"Deslizamiento"</i>	140
<i>Relacionando un contorno con otro</i>	141
<i>Definiendo por bordes y sombras sin línea de contorno</i>	142
<i>Un problema típico</i>	143

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

IX · LA FIGURA ARRODILLADA, AGACHADA Y SENTADA	145
ILUSTRACIONES	
<i>Agachado</i>	146
<i>La realización incompleta podrá ser interesante</i>	147
<i>Técnica a punta de lápiz</i>	148
<i>Planeando un dibujo a pluma</i>	149
<i>Arrodillada y sentada</i>	150
<i>Arrodillada y contorsionada o inclinada</i>	151
<i>Consiguiendo plena gama de valores con tinta y lápiz</i>	152
<i>Tinta y lápiz en combinación</i>	153
<i>Dibujo a pluma</i>	154
<i>Un procedimiento "al descuido"</i>	155
<i>Dibujo a pincel de punta fina</i>	156
<i>Un problema típico</i>	157
X · LA FIGURA RECLINADA	159
ILUSTRACIONES	
<i>Croquis de poses reclinadas</i>	160
<i>Estudio</i>	161
<i>Estudios sobre papel de grano grueso</i>	164
<i>Estudio en escorzo</i>	165
<i>Papel cubierto con papel "reserva" cementado, - salpicado y dibujado a pincel</i>	166
<i>Estudios a pluma</i>	168
<i>Un problema típico</i>	169
XI · LA CABEZA, MANOS Y PIES	171
ILUSTRACIONES	
<i>Construcción de la cabeza</i>	172
<i>Bloques y planos</i>	173
<i>Huesos y músculos de la cabeza</i>	174
<i>Los músculos en luz y sombra</i>	175
<i>Facciones</i>	176
<i>Emplazando las facciones en la cabeza</i>	177
<i>Estudios</i>	178
<i>Estudios de la señorita "G"</i>	179
<i>Juventud y ancianidad</i>	180

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

<i>Hagan estudios como éstos de sus amigos</i>	181
<i>Proporción de la cabeza de bebé</i>	182
<i>Cabezas de bebé</i>	183
<i>Manos</i>	184
<i>Manos</i>	185
<i>El pie</i>	186
<i>Un problema típico</i>	187
XX - LA FIGURA COMPLETA CON INDUMENTARIA ESPECIAL	189
ILUSTRACIONES	
<i>Dibujen la figura, luego la indumentaria</i>	190
<i>Vestimenta estudiada del natural</i>	191
<i>Realizando drapeados</i>	192
<i>Dibujen los mediotonos y sombras</i>	193
<i>Eliminación y subordinación</i>	194
<i>Estudio del natural</i>	195
<i>Ilustración a pincel y salpicaduras</i>	196
<i>Un problema típico</i>	197
CHARLA FINAL	199
<i>Como trabajan los artistas</i>	200
<i>Correteando vuestro estudio</i>	201
<i>Acerca de vuestros precios</i>	202
<i>Preséntense por sí mismos</i>	203
<i>Sigan su camino</i>	204

EL DIBUJO DE FIGURA
EN TODO SU VALOR

UNA CHARLA PRELIMINAR

ESTIMADO LECTOR:

Durante muchos años he sentido la necesidad de un libro que tratase del tema del dibujo de figura con amplia información de sus detalles. Estuve acchando la aparición de algún libro tal cual yo lo deseaba a fin de poder recomendarlo a los muchos jóvenes artistas con quienes me hallaba en constante contacto. Finalmente he tenido que aventurarme a realizarlo yo, sin parar mientes en mis escasas posibilidades como autor y en que sólo debiera escribirlo quien, uniendo a su idoneidad la circunstancia de hallarse actuando ya en el campo del arte comercial, tuviese, por tanto, la facilidad de poder allanar los problemas de la hora actual. Recuerdo que anduve como loco, en los primeros días de mi aprendizaje, rebuscando cuanta información pudiera resultarme de alguna utilidad práctica, una mano bondadosa que me ayudara para hacer viable mi empresa. El no disfrutar de una posición financiera holgada, y tener que contar con mi trabajo para ganarme el sustento, me sirvió de acicate para salirme con la mía, a la fuerza, so pena de tener que cambiar de rumbo y dedicarme a cualquier otra cosa.

En la extensión de este vasto país hay muchos de vosotros en análogas circunstancias. También vosotros estáis poseídos de este inexplicable impulso que no se sabe de dónde proviene y que exige hablar el lenguaje del Arte. Queréis dibujar. Deseáis dibujar bien. Si hay alguna oportunidad ansáis hacer de ello un medio de vida. Tal vez pueda ayudaros. Yo sinceramente así lo espero, porque recuerdo que he vivido intensamente cada minuto de los que estáis viviendo ahora vosotros. Tal vez pueda recopilar algunos conocimientos que la experiencia me dice que deseáis y necesitáis. No pretendo disminuir el valor del trabajo minucioso que he realizado; las constantes dificultades que he tenido en su creación y ordenamiento de todo lo que es de valor práctico y al ponerlo en práctica. Creo que la base del éxito reside más en la actitud mental con que se emprende un trabajo que en el mero conocimiento técnico, y puesto que a menudo no se le ha dado a dicha actitud toda la importancia que tiene, he aquí mi oportunidad de seros útil.

No solamente doy por sentado que mi lector tiene interés en dibujar, sino que también espera convertirse en un verdadero artista, capaz de ganarse la vida por sí mismo. Doy por sentado, asimismo, que el deseo de poder expresaros con pluma y lápiz, es no sólo apremiante, sino casi irresistible y que estáis sintiendo *el deber de hacer algo en ese sentido*. Tengo la certidumbre de que poco vale el talento cuando no va unido a un insaciable deseo de dar una muestra excelente de habilidad personal. Creo, también, que el talento debe, además, estar acompañado de la capacidad para el esfuerzo ilimitado que provee el poder que eventualmente salvará las dificultades capaces de anular un entusiasmo tibio.

Intentemos definir esa cualidad que caracteriza al artista de "garra". Cada fragmento del trabajo que realice es comenzado teniendo en cuenta la premisa de que tiene una misión, un propósito, una tarea que cumplir. ¿Cuál es la respuesta más directa, la más sencilla interpretación que él puede hacer?

Despojar un sujeto de lo accesorio para evidenciar sus principios esenciales es realizar un proceso mental. Cada pulgada de la superficie de su trabajo será considerada como algo que guarda importante relación con el propósito del conjunto. El observa, y su pintura nos dice la importancia de lo que él ve y cuánto siente a su respecto. Luego, en el contenido de su pintura, valoriza lo que es de mayor importancia y subordina lo que debiendo estar también ahí, es, sin embargo, de menor cuantía. Situará su área de mayores contrastes cerca de la cabeza de más importancia por su carácter. Investigará, por todos sus medios, para conseguir que el carácter que dé a su sujeto denote la correcta emoción, en su expresión facial y en su pose, ya que esto es de capital importancia en su asunto. Primeramente llamará la atención acerca de ese carácter por todos los medios posibles. En otras palabras, planea y medita y no acepta pasivamente lo que ve, por la simple razón de que existe. Sin ir muy lejos en los anales del Arte, la habilidad para lograr la apariencia de vida, hubiera causado en un espectador el asombro necesario para despertar su interés.

Hoy, con la fotografía en colores y cuanto en el mundo la cámara está en vías de realizar, estamos saturados de realismo a un punto tal que la mera sensación de vida ya no es suficiente. No queda otro recurso que el de ir más allá del hecho obvio para llegar al hecho esencial, la caracterización, lo emocional y dramático, la selección y el gusto, la simplificación, subordinación y acentuación. Es un diez por ciento el cómo dibujáis y noventa por ciento *lo que dibujáis*.

Definiendo por igual cualquier cosa dentro de vuestra área pictórica, en valores, contornos y detalles no agregáis nada a lo que puede ser logrado en una fotografía. La subordinación puede lograrse por difusión, dependencia del color y valores de las áreas circundantes, por simplificación de los detalles demasiado resaltantes, o por omisión. La acentuación se logra por el camino opuesto, en cada caso, por dureza, contraste, detalle, o por el agregado de algún otro recurso. Aprovecho esta oportunidad para recalcar, lectores, cuán importante es que estéis interiorizados en todos los procedimientos artísticos. Vosotros, vuestra individualidad, están antes que nada. Vuestras pinturas son vuestros subproductos. Cada cosa, relacionada con vuestras pinturas es, y debe ser, un poco de vosotros mismos. Ellas serán un reflejo de vuestros conocimientos, vuestra experiencia, vuestra observación, vuestras simpatías y aversiones, vuestro buen gusto y vuestro concepto. De modo que, la verdadera concentración está contenida en vosotros, y vuestros trabajos seguirán la huella de cuanto auto-progreso mental hubiereis realizado. He necesitado toda una vida para darme cuenta de ello. Por esto, antes de que entremos de lleno a hablar acerca del dibujo, es importante inculcaros el firme convencimiento, estableciéndolo en forma apremiante y definitiva en vuestras conciencias, que deberéis conocer, cuanto antes, lo mucho que viene del otro extremo de vuestro lápiz, antes que la finalidad del oficio. Cuando era estudiante, creía que debía haber alguna fórmula que tendría que conseguir de alguna parte para convertirme en artista. La fórmula existe, pero no estaba en los libros. Es en realidad, y simplemente, la vieja firmeza de

ánimo sostenida sobre nuestros propios pies y la constante búsqueda de conocimiento; firmeza para seguir vuestro camino, pero aprendiendo de los otros; experimentación con vuestras propias ideas, observando por vosotros mismos la rígida disciplina de ejecutar todo lo que pueda resultar provechoso. No encontré, nunca, un libro que evidenciara la importancia de mí mismo como cuidador de mi habilidad, de mi equilibrio mental y físico, o que me insinuara que mi firmeza pudiera ser forzada en grado sumo. Quizá no sea éste el modo de escribir un libro, pero yo creo que el autor no hace mal en darse cuenta de que está tratando con individualidades y que esto es un poco más importante que la técnica. En arte tratamos con algo muy remoto de una fría ciencia, algo donde el elemento humano lo es todo. Por ello estoy determinado a establecer una confraternización con mi lector dándole la bienvenida al oficio en el cual yo he pasado tantos años. Si algo sé que pueda seros útil, lo pongo a vuestra disposición. No pretendo saber sino lo que he aprendido por experiencia propia. No obstante, si una experiencia personal es lo suficientemente amplia, puede abarcar muchos de los problemas que indudablemente se le presentarán a otros. La solución de aquellos problemas puede proporcionar la solución de otros parecidos. Puedo presentar un conjunto de hechos y principios que me fueron útiles. Puedo hablar de idealizaciones, de sugerencias prácticas, que con toda seguridad tornarán los dibujos más vendibles. Puesto que las exigencias son casi idénticas y puesto que mi propia experiencia no puede ser muy diferente del término medio de la experiencia de mis contemporáneos, ofrezco mi material, sin ensalzar mi propia personalidad ni imponer mi trabajo como una norma.

Verdaderamente preferiría, si ello fuese posible, sueditar mi punto de vista o mi técnica y dejar al lector tan libre como sea posible, para que decida y se exprese por sí mismo. Utilizo mi experiencia simplemente para aclarar requerimientos generales.

Debería ser obvio que, antes que nada, para ser vendibles, los dibujos de figura deben ser buenos dibujos, y "buen dibujo" significa mucho más para el profe-

UNA CHARLA PRELIMINAR

sional que para el principiante. Significa que una figura debe ser convincente y llamativa al mismo tiempo. Debe ser de proporciones idealizadas antes que exactas o normales. Debe estar expresada en perspectiva para un determinado nivel de los ojos, o punto de vista. La anatomía debe ser correcta tanto si está expuesta a la vista como si la ocultan ropajes o vestidos. Las luces y sombras deben ser manejadas asimismo como para dar sensación de vida. Su acción o posición, su calidad dramática, expresión y emoción deben ser convincentes. Buen dibujo no es, ni un accidente, ni el resultado casual de un momento de inspiración, el momento en que las Musas dan una mano guiadora. Buen dibujo es el resultado de la coordinación de muchos factores, todos ellos sobreentendidos y manejados expertamente como en una delicada operación quirúrgica. Permítasenos decir que cada factor se convierte en instrumento o parte integrante de un *medio de expresión*. Es cuando el medio de expresión se desarrolla en un todo que la inspiración y el sentimiento personal entran en juego. Puede ocurrirle a cualquiera encontrarse "desacertado", en algún momento, en alguno o en varios de los factores. Cada artista puede producir "cosas buenas" y "cosas malas". Lo malo tendrá que ser puesto de lado y recommenzado. El artista debe, naturalmente, realizar un análisis crítico para determinar por qué un dibujo es malo; generalmente se sentirá obligado a retroceder a lo fundamental, porque lo malo de un dibujo arranca de fallas básicas, tan seguramente como los buenos surgen de méritos básicos.

Por esto, para que un libro de dibujo de figura sea útil, no puede tratar de una fase solamente, como ser el estudio de la anatomía; debe esforzarse por igual por exponer y coordinar todos los factores básicos de los cuales depende el buen dibujo. Debe considerar las posibilidades estéticas tanto como las de venta, los procedimientos técnicos y los problemas típicos a resolver. De otro modo el lector es informado sólo parcialmente; se le instruye, pero desde un solo ángulo, y por consiguiente, queda expuesto al tropiezo.

¿Puedo dar por sentado que en vuestra calidad de jóvenes artistas, estáis encarando el problema de ganarnos la vida? Siempre que logréis la suficiente habilidad técnica, os esperan ingresos. De ahí en adelante

vuestras ganancias se acrecentarán en razón de vuestros progresos. En el terreno del arte práctico los mejores son los que llegan a la cúspide, tal como sucede en cualquier otra actividad.

No hay agencia de publicidad, editorial de revistas, litografía o casa de arte, que no abra gustosamente sus puertas a la verdadera habilidad cuando se presenta algo nuevo y diferente. Es a la mediocridad a quien se cierra la puerta. Desgraciadamente muchos de nosotros somos mediocres cuando nos iniciamos; en general, muchos de los artistas comerciales, de relevantes méritos, no han tenido más que un talento normal en su iniciación.

¿Puedo confesar que dos semanas después de haber ingresado en la Escuela de Arte se me aconsejó que volviera a casa? Esta experiencia propia me ha hecho mucho más tolerante para los que se inician con poca fortuna, tal como me ocurrió a mi turno, y ello, además, me ha dado un estímulo adicional para la enseñanza.

La personalidad en la expresión es, fuera de toda duda, el más valioso de los elementos de éxito del artista. No podréis cometer un error más fatal que el de dedicaros a copiar, por espíritu de imitación tan sólo, cualquiera de mis trabajos o los de cualquier otro individuo. Utilizad los estilos de otros como muletas solamente, hasta que podáis caminar por vuestros propios medios. Las corrientes de la popularidad son tan cambiantes como el tiempo. La anatomía, la perspectiva, son valores que se mantienen constantes; pero vosotros debéis investigar con ahínco para encontrar otras formas de aplicarlos. El mayor problema consiste en proveeros de una base sólida capaz de formar vuestra individualidad y no en producir simples imitaciones. Convengo en que un ligero monto de imitación, en la fase más inicial del estudio, puede ser necesario con miras a que la expresión propia tenga un fondo esencial.

Pero no puede haber progreso en ningún arte u oficio si no hay una acumulación de experiencia personal. La experiencia llegará más fácilmente a través de vuestro propio esfuerzo o por vuestra observación, a través de vuestra auto-instrucción, la lectura de un libro o el estudio de un antiguo maestro. Estas experiencias están siempre aliadas para formar vuestra capacidad

para el trabajo, y el progreso será constante. Las nuevas ideas creadoras son generalmente variantes de las antiguas.

En este volumen procuraré tratar de la figura como de una cosa viviente, con su poder de movimiento relacionado a su estructura y sus movimientos distribuidos en varias clases. Tendremos que dibujar el desnudo con el propósito de entender mejor la figura vestida. Consideraremos a la figura tanto poseyendo bulto y peso como expuesta a la luz y, por ello, sombreada, y por consiguiente situada en el espacio, tal como la conocemos. Luego procuraremos comprender para qué es la luz; y cómo la forma, con sus planos en diferentes direcciones, es afectada por ella. Estudiaremos separadamente la cabeza y su estructura. En otras palabras, proveeremos una base que os habilite para hacer vuestras figuras originales y convincentes. La interpretación, el tipo, la pose, la acción, la vestimenta y los accesorios, serán todos vuestros. Tanto si vuestras figuras son dibujadas para un anuncio, para una novela ilustrada o para un affiche o un calendario, no cambiarán, apreciablemente, las exigencias fundamentales con respecto a vuestros conocimientos. La técnica no es tan importante como el joven artista se inclina a creer; las cualidades de vida y emocionales —la idealización que pongáis en vuestro trabajo— son mucho más importantes. Así lo son vuestros gustos y selecciones en vestimentas y composición, siempre que hayáis dominado lo fundamental. El vestido más elegante del mundo, no parecerá tal sobre una figura malamente dibujada. La expresión, o la emoción, no pueden ser dibujadas en una cara pobremente construída. No podréis pintar en color, acertadamente, sin poseer algunos conceptos de valores de luz y de color, ni estar esperanzados en construir una composición, con figuras, mientras no sepáis cómo hay que dibujarlas en perfecta perspectiva. Vuestra tarea consiste en realzar y en idealizar, constantemente, el material que os rodea.

Tal es mi propósito, desde el principio hasta el fin de este libro: tenderos una mano para ayudaros a llegar a la cúspide del cerro, pero, tan pronto alcanzada la cumbre dirigiros hacia adelante y abandonaros a

vuestros propios impulsos. He contratado y pagado los mejores modelos que he podido hallar, en la inteligencia de que los limitados recursos de la mayoría de los jóvenes artistas no les permite esto. Si estudiáis mis dibujos a través de un modelo que esté posando para vosotros, en lugar de echar mano de ellos, como de cualquier cosa, para ser imitados línea por línea y tono por tono, ereo os derivarán, al fin, los más grandes beneficios. Os sugiero poner vuestro block al costado de cada página de este libro. Procurad encontrar la manera de ejecutar el dibujo mucho más que el dibujo en sí mismo. Mantened vuestro lápiz tan activo como os sea posible. Procurad variar las figuras tanto como os sea posible de las de mis páginas. Plantad las figuras someramente, de imaginación, hacedlas ejecutar toda suerte de actos. Si ello es posible, dibujad de modelo vivo, en escuelas o cualquier otra parte, así como por todos los medios posibles, utilizando, lo mejor que podáis, los principios fundamentales que aquí tenemos. Si podéis tomar fotografías o podéis conseguir las, ejercitad vuestra destreza dibujando con ellas, agregando lo que vuestra idealización os sugiera que puede haber.

Será un buen plan, leer completamente el libro, desde el comienzo, de modo que podáis comprender mejor el plan general de procedimiento. Otras suertes de dibujo, como ser naturaleza muerta, deberán ser adoptadas porque toda forma presenta los mismos problemas generales de contornos, planos, luces y sombras.

Acostumbraos a usar un lápiz blando, de tal calidad que pueda producir amplia gradación desde el claro al oscuro. Un dibujo débil, flojo y gris, no tiene, prácticamente, valor comercial. Alternar con dibujos a pluma y tinta china, es, no solamente interesante, sino que tiene verdadero valor comercialmente. Utilizad una pluma que sea bastante flexible. Deslizad la pluma, para ejecutar vuestras líneas, sin apretarla contra el papel, para que solamente encierre y bosqueje. La carbonilla es un excelente material para estudiar. Un papel, en hoja entera, o arreglado en block, es excelente para trabajar sobre él.

Quizá lo más práctico sea sugeriros que utilizéis el libro como mejor os parezca.

INTRODUCCION AL DIBUJO DE FIGURA

El primer capítulo de este libro será tratado de modo algo diferente a los demás, como un preludio para la verdadera figura y para exponer lo fundamental de la estructura que tenemos que construir luego. Esta parte del libro será de especial valor, tanto para el profesional como para el artista, para la preparación de croquis preliminares, bosquejos, planeo de ideas, sugerencias de acción y poses, en que la figura debe ser dibujada sin utilizar modelos o copias. Esta es la clase de trabajo que el artista debe realizar como anticipación del dibujo completo. Este es, en otras palabras, el trabajo con el cual convencerá por sí mismo al presunto cliente. Por este motivo es más importante, desde que él crea, realmente, la oportunidad. Estará habilitado para preparar este trabajo inteligentemente, de tal manera que cuando llegue al trabajo final no se halle perplejo ante nuevos problemas de perspectiva, espacio y otras dificultades.

Se invita al lector a poner en este capítulo extrema atención por cuanto, incuestionablemente, es el más importante del libro y el que ha de pagar buenos dividendos por el esfuerzo concentrado que exige.



I. INTRODUCCION AL DIBUJO DE FIGURA

Al comenzar este libro permítasenos hacer notar el vasto campo de oportunidades que se le ofrece al dibujante de figura. Comenzando con los dibujos cómicos o de líneas simples, de los diarios, se extiende a través de toda suerte de affiches, reclames y anuncios en revistas, a través de carátulas e ilustraciones de cuentos o novelas, hasta los dominios del Arte puro, retrato, escultura y decoración mural. El dibujo de figura procura las más amplias posibilidades, desde el punto de vista de las ganancias, de cualquier empresa artística. Apareada a esto, está la gran ventaja de que todas sus aplicaciones se hallan tan relacionadas entre sí que el éxito en una de ellas es la casi seguridad del éxito en cualquiera de las otras.

Esta inter-relación de todas las aplicaciones obedece al hecho de que todo dibujo de figura se basa en los mismos principios fundamentales, los cuales pueden aplicarse sin tener en cuenta el destino del trabajo que se realiza. Esto reporta una gran ventaja ulterior al dibujante de figura, porque tiene un mercado permanente si es capaz de realizar un buen trabajo. El mercado le es constante porque su trabajo concuerda con muchos engranajes en el mecanismo de la oferta y la demanda, que él siempre debe tener en cuenta a fin de evitar desastres financieros. Para vender se necesita anunciar; para anunciar se debe contar con espacio para anuncios; para tener espacio para anuncios deben ilustrarse en forma atractiva revistas, carteleros y otros medios. Así comienza la cadena de utilidades de la cual es parte integrante el artista.

Coronando todo ello, surge lo más fascinante de cualquier esfuerzo artístico, porque ofrece tanta variedad, abarca él tanto, que siempre se mantiene novedoso y estimulante. Ocupándose de los aspectos humanos de la vida se recorren las gamas de expresión, emoción, gesticulación, ambiente y la interpretación del carácter. ¿Qué otros campos del esfuerzo pueden ofrecer una tan grande variedad para el interés y genuino alivio de la monotonía? Hablo de esto para afianzar en vosotros la convicción de que todo está

bien con tal que lleguéis a vuestro destino; lo que verdaderamente os importa es realizar la jornada.

El Arte, en su más amplio sentido, es un lenguaje, un mensaje que no puede ser expresado mejor en ninguna otra forma. El nos explica cómo es un producto y cómo podemos utilizarlo. Describe las vestimentas y también las costumbres de otros tiempos. En un affiche de guerra nos decide a la acción; en una revista anima y vivifica las descripciones. Proyecta una idea visualmente, de tal modo que antes de que sea puesto un solo ladrillo podemos ver ante nuestros ojos el edificio terminado.

Hubo un tiempo en que el artista se aislaba en un desnudo desván para vivir recluso por un ideal. Para asunto, un plato de manzanas bastaba. Hoy, en cambio, el Arte se ha convertido en una parte integrante de nuestras actividades y el artista destacado no puede aislarse por sí mismo. Debe realizar determinada tarea, de definida manera, para un propósito definido y con preciso plazo de entrega.

Comenzad en seguida a tomaros un nuevo interés por las personas. Buscad sujetos típicos por todas partes. Familiarizaos con las características y detalles que los distinguen. ¿Qué es entonación en términos de luz y sombra, forma y color? ¿Qué líneas producen repulsión y desesperación a la gente? ¿Qué es el gesto con relación a la emoción? ¿Por qué es adorable una cara, en cierto modo añorada, y cierta cara, de adulto, maliciosa y desconfiada? Cuando hayáis averiguado las respuestas para estas preguntas, os hallaréis capacitados para hacerlas claras a vuestro público.

Estos conocimientos podrán con el tiempo convertirse en una parte integrante de vosotros, pero ello sólo podrá venir con la observación y la comprensión.

Tratad de desarrollar el hábito de observar cuidadosamente lo que os rodea. Algún día podréis necesitar situar una figura en un ambiente similar. No podréis triunfar por entero con la figura a menos que podáis dibujar por igual los detalles de la escena. Pues bien, comenzad ahora mismo a coleccionar el conjunto de detalles que dan a una escena su "atmósfera".

Aprended a observar los detalles significativos. Tendréis que interesaros más de una vez en el peinado de Marta. Precisamente. ¿por qué Marta parece tan diferente, vestida de fiesta, de cuando va con pantalones, sean éstos cortos o largos? ¿Cómo se quiebran los pliegues de su vestido al caer hacia el suelo cuando ella se sienta?

Observad las expresiones emotivas y las gesticulaciones. ¿Qué hace con sus manos una joven cuando exclama: "¡Oh!, ¡qué maravilloso es esto!", o con sus pies cuando ella se deja caer en una silla y dice: "¡Uf!, ¡estoy rendida!"? ¿Qué denota la cara de una madre cuando le pregunta al médico: "¿No hay esperanza?", o la de un chico cuando dice: "¡Caramba!, ¡qué rico!"? Necesitaréis poseer algo más que simple habilidad técnica para poder producir un buen dibujo.

En cada artista destacado hay un interés particular, una aspiración, o una pasión, que orienta su capacidad técnica. Con frecuencia hay una preferencia por alguna fase de la vida. Harold von Schmidt, por ejemplo, prefiere los exteriores, la vida rural, caballos, "pioneers", y acción. Su obra revela la pasión que lo domina. Harry Anderson prefiere a la gente sencilla americana: el viejo doctor de la familia, la casita blanca. Norman Rockwell, un gran retratista de carácter, adora una vieja mano nudosa que ha cumplido toda una vida de trabajo, un zapato que ha conocido mejores días. Su tierna y simpática inclinación hacia la humanidad, complementada con su maravillosa habilidad técnica, le ha valido un puesto en el mundo del arte. John Whitecomb y Al Parker están en la cúspide por la facilidad que tienen para representar mordazmente a la joven América del actual momento. Los hermanos Clark tienen afición por dibujar los asuntos de los tiempos coloniales y del antiguo Oeste, y han tenido mucho éxito con ello. Maude Fangel tiene cariño por los bebés, y los dibuja bellísimamente. Ninguna de estas personas hubiera alcanzado el pináculo de su gloria de no haber tenido su propio estímulo. Pero tampoco hubiera llegado sin ser capaz de dibujar bien.

No seré yo quien os recomiende que os empleéis como "ayudantes" de un artista de renombre con el

propósito de ganar prestigio. Las más de las veces esto resulta una competencia desalentadora. La razón está en que os encontraríais constantemente oponiendo vuestros humildes esfuerzos a la obra estelar de vuestro empleador. No pensaríais ni observaríais por vosotros mismos, estaríais, por lo general, soñando, desarrollando un complejo de inferioridad; os convertiríais en imitadores. Recordad: los artistas no tienen secretos profesionales celosamente guardados. ¡Cuán frecuentemente he oído decir a los estudiantes: "si yo pudiera observar detalladamente cómo trabaja ese hombre, estoy seguro de que triunfaría"! Pero no, el triunfo no se alcanza así. El único misterio, si así puede llamarse, es la interpretación propia del artista personal. Probablemente, él mismo no conoce su propio "secreto". Debéis dominar los principios fundamentales, pero esto no podréis conseguirlo, en modo alguno, observando el modo de pintar de otra persona. Tenéis que comprenderlos por vuestros propios medios.

Antes de que os decidáis por el tipo de dibujo al cual queréis dedicaros, deberéis tener en cuenta cuál es vuestro particular acopio de experiencia. Si habéis sido criados en una granja, por ejemplo, estaréis en mejores condiciones para triunfar en la interpretación de escenas de la vida en una granja que en las descriptivas de la vida social de Long Island. No paséis por alto el conocimiento íntimo que habéis adquirido desde tanto tiempo por el trato diario. Todos nosotros tendemos a menospreciar nuestra propia experiencia y conocimiento; a considerar *nuestro* caudal de conocimientos como cosa tonta y vulgar. Pero esto es un serio error. Ningún caudal de material artístico es inútil. El artista que se ha criado en la pobreza puede crear tanta o más belleza al dibujar destartalados tinglados como pueda cualquier otro artista al dibujar adornados y lujosos ambientes. ¡Como que en realidad él está capacitado para conocer mucho más de la vida, y su arte es tal vez más a propósito para tener un amplio interés! Hoy en día se ha despertado gran interés por la "Escena americana". La rústica sencillez es su tónica general. Nuestros anuncios y muchas de nuestras ilustraciones, no obstante, requieren lo rebuscado

EL DESNUDO COMO BASE

y elegante, pero es necesario tener en cuenta dicha novísima tendencia, para la cual un humilde origen, no es, en modo alguno, impedimento.

Es cierto que muchos artistas deberán estar preparados para poder tratar cualquier tema que se les pida. Pero, paulatinamente, cada cual será elegido para lo que haga mejor. Si no deseáis estar clasificados o "catalogados" tendréis que trabajar duramente para ampliar vuestra esfera de acción. Esto lo conseguiréis estudiando ampliamente los fundamentos del dibujo (cada cosa tiene proporción, tres dimensiones, contextura, color, luz y sombras) de modo que no tendréis que descorazonaros por encargos que requieran un poco de naturaleza muerta, un paisaje, un animal, un tejido especial, por ejemplo raso o lana tejida a la aguja. Si aprendéis a observar, los pedidos no superarán vuestra capacidad técnica, porque la interpretación de toda forma está basada en cómo cae la luz sobre ella y cómo la luz caracteriza sus valores y colores. Además, siempre podréis investigar cualquier tema poco común. La mayoría de los artistas invierten tanto tiempo en obtener datos convenientes como en realizar dibujos o pinturas.

Los principios fundamentales del dibujo y de la pintura son los mismos. Quizá podría decirse que el dibujo, en general, no pretende la interpretación de las sutilezas de valores, contornos y planos o modelado que tienen que ser obtenidos en pintura. En cada procedimiento, no obstante, el artista tiene que enfrentarse con los mismos problemas: tendrá que tener en cuenta el horizonte y el punto de vista; tendrá que establecer en forma apropiada el largo, ancho y espesor (tanto como él pueda obtenerlo sobre la superficie plana); deberá tomar en cuenta, en resumen, los elementos a los que me estoy refiriendo en este libro.

El cuerpo humano, desnudo, debe servirnos como base para todo estudio de figura. Es imposible dibujar la figura vestida o envuelta sin el conocimiento de la estructura y forma de la figura que está debajo. El artista que no pueda construir la figura apropiadamente no tendrá una oportunidad entre mil de éxito; ni como dibujante ni como pintor de figura. Ello obedece a las mismas razones por las cuales no se puede esperar ser cirujano sin estudiar anatomía. Si os sentís ofendidos ante la vista del cuerpo que el Todopoderoso nos ha dado para vivir en él, entonces dejad

este libro de lado inmediatamente y renunciad, en la misma forma, a todo propósito de hacer carrera en el arte. Desde que todos nosotros somos hombres o mujeres, y desde que las figuras de ambos sexos difieren tan radicalmente en construcción y en apariencia (una mujer en "slacks" no es un hombre en pantalones, ni aunque ella tenga el cabello muy corto), es fantástico concebir un estudio de dibujo de figura en el que no se hayan analizado todas las diferencias. He estado trabajando en casi cada tipo de arte comercial, y mi experiencia confirma el hecho de que el estudio del desnudo es indispensable para cualquier carrera artística que requiera el dibujo de figura. Un curso vocacional, sin semejante estudio, no es más que una deplorable pérdida de tiempo. En las clases del natural generalmente se trabaja con modelo vivo; por esto he hecho todo lo posible para presentar dibujos que puedan servir como un sustituto.

Hablando en sentido general, hay dos suertes de dibujo: lineal y sólido. El dibujo lineal —por ejemplo, el plano de una planta de edificio— involucra diseño a escala. El dibujo sólido intenta la representación del espesor, o bulto; es decir, la cualidad tridimensional, sobre una hoja plana de papel o lienzo. El primero no involucra la consideración de luz y sombras. El último da a ellas todo su valor. Es posible, sin embargo, realizar un dibujo de figura, plano o delineado, sin luces y sombras, y a pesar de ello sugerir su volumen. Por esto es lógico comenzar por la figura en dimensiones planas; partir de la proporción, transportarla de lo plano a lo redondo, y luego proseguir representando el volumen en el espacio o sea en términos de luz y sombra.

El ojo percibe la forma mucho más exactamente por la línea de contorno o silueta que por el modelado. Sin embargo, no hay realmente líneas de contorno en la forma; más bien hay una silueta contorneada, circundando tanta forma como nos sea posible ver desde un solo punto de vista. Nosotros debemos limitar necesariamente esta forma de algún modo. Por esto dibujamos una línea: un perfil. Un perfil corresponde verdaderamente a la categoría de la representación plana, aun cuando vaya acompañado por el uso de luz y sombras.

¿QUE ES LA LINEA?

El pintor prescinde de la línea de contorno porque él puede definir los contornos contrastando con otras masas o destacando el relieve de la forma por el uso de valores.

Debéis comprender la diferencia que existe entre el contorno y la línea. Un trozo de alambre presenta una línea. Un contorno es un borde. Este borde puede ser un delgado límite para la forma (las aristas de un cubo), o un límite redondeado y escurridizo (el contorno de una esfera). Muchos contornos pasan hacia adelante de algún otro, como los contornos de un paisaje ondulado. La línea que dibuja una figura lo mismo que la que dibuja un paisaje, requiere ser esorzada con el fin de producir el efecto de la forma sólida. No podréis contornear una figura con un alambre retorcido y esperar expresar su aspecto sólido. Ocupaos de dos clases de líneas: la ondulante, o línea rítmica, envolvente de la forma; y, con miras a la estabilidad y estructura, la contrastante línea recta, o línea angulosa.

La línea puede tener una variación infinita o puede ser notablemente monótona. Aun si comenzáis con un alambre ondulado no necesitáis hacerlo enteramente monótono. Podéis variar el ancho de la línea. Cuando estáis dibujando un contorno que está cerca de una zona muy luminosa podéis usar una línea delgada o aun omitirla enteramente. Cuando la línea representa un contorno que es obscuro y fuerte, podéis darle más ancho y vigor. El dibujo nítidamente perfilado será ingenioso y expresivo.

Tomad vuestro lápiz y empezad a balancearlo sobre el papel; luego dejadlo apoyar. Esta es una línea "libre", una línea "rítmica". Ahora empuñad el lápiz ágilmente entre el pulgar y el índice, dibujad leve o delicadamente. Luego apretad como si quisiérais hundirlo. Esta es una línea "variable". Ved si podéis dibujar una línea recta y luego trazar otra paralela a ella. Esta es una línea "estudiada".

Si habéis considerado a la línea como una simple marca, será una revelación para vosotros saber que la línea posee, por sí sola, tantas variaciones, que podríais quedar atareados con ellas por el resto de vuestros días. Recordad que la línea es algo a que recu-

rrir cuando vuestros dibujos resulten poco definidos. Podéis comenzar a expresar vuestra personalidad por la clase de línea que tracéis.

Ahora vamos a la figura. ¿Cuál es la relación entre el alto y el ancho de una figura ideal? Una figura ideal, por media cabeza: ésta medirá, solamente, siete un cierto rectángulo. ¿Cuál es ese rectángulo? Ved el dibujo de la página 26. La más simple y más conveniente unidad para medir la figura es la cabeza. Una persona normal resultará corta, para nuestro ideal, de pie, bien erguida, debe encajar dentro de cabezas y media, en lugar de ocho. No es necesario que toméis las ocho cabezas como una medida absoluta. Vuestro hombre ideal tendrá cualquier proporción según la deseéis, pero él será naturalmente exagerado. En las páginas 26 a 29 hallaréis varias proporciones dadas en unidades de cabeza. Observad que en cualquier momento podéis variar sus proporciones para adaptarlas al problema particular. Estudiadlas cuidadosamente y dibujadlas dos o tres veces para que podáis utilizarlas conscientemente, o no, cada vez que planeéis una figura. Algunos artistas prefieren también las piernas un poco más largas de lo que corresponde. Pero si los pies se indican inclinados hacia abajo, en perspectiva, agregarán un largo apreciable y quedarán bien.

Es de notar que los trabajos de muchos principiantes se parecen. Analizándolos he establecido ciertas características que serán mencionadas aquí. Yo sugiero que comparéis esta lista con vuestro propio trabajo para ver si podéis localizar algunas de las características, para superarlas.

1. Firmemente gris en toda su extensión.

Cómo hacer: Primero, proveeos de un lápiz blando, que pueda rendir un buen negro.

Marcad los negros en vuestro asunto y destacadlos fuertemente.

Por contraste, reservad las zonas de blanco donde el asunto es blanco o muy luminoso.

Evitad colocar grises, con exageración, en las áreas de luz.

No envolváis con líneas gruesas las cosas que están iluminadas.

TRABAJOS DE PRINCIPIANTES

2. *Una superabundancia de líneas u pequeños trazos.*

No hagáis "caricias" a vuestra línea, trazadla nitidamente con largos pases.

No sombreéis con una multitud de trazos cortos "picados".

Utilizad el costado de la mina, colocando el lápiz casi acostado, para vuestros modelados y sombreados.

3. *Facciones desplazadas en una cabeza.*

Estudiad cómo son las líneas de construcción de una cabeza y cómo se hallan espaciadas. (Véase dibujo de la cabeza.)

Construíd las facciones en sus correspondientes espacios.

4. *Frotado, sucio y generalmente enrollado.*

Rociad con el fijativo. Si habéis utilizado papel delgado, montadlo sobre soporte más fuerte.

No canséis, hasta la destrucción, la superficie del papel. Esto es pésimo. Si lo habéis hecho así, recomenzad el trabajo. Mantened los dibujos planos. Mantened los espacios no tocados, esmerpulosamente limpios, con pasadas de goma de borrar.

5. *Demasiados procedimientos en un solo trabajo.*

Realizad el asunto con un solo procedimiento. No combinéis pastel de cera con lápiz, o pastel blando con cualquier otro material. Hacedlo todo con lápiz, todo con cera, todo con pastel, todo con acuarela o todo con pluma y tinta. Ello da una cierta consistencia. Más tarde, podréis combinar diferentes materiales eficazmente, pero no comencéis por este camino.

6. *La tendencia a utilizar papeles de color.*

Un dibujo en blanco y negro resulta mejor sobre papel blanco que en cualquier otro.

Si tenéis que usar papeles tintados entonces trabajad con colores que armonicen. Por ejemplo: un "crayon" Conté, marrón o rojo, sobre papel tostado o crema.

Es mejor poner vuestros colores sobre blanco para mayor nitidez.

7. *Copias de estrellas del cine.*

Esto resulta inténsamente aburridor para cualquiera que tenga que revisar trabajos de principiantes. Las cabezas están, por lo general, mal iluminadas, desde el punto de vista del dibujo. Tomad una cabeza que no sea muy conocida.

8. *Mala distribución.*

Si estáis haciendo una viñeta, para encabezamiento, repartid los detalles en forma interesante y atractiva. No os corráis hasta el borde del papel, a no ser que todo el espacio tenga que ser recortado.

9. *Luces fuertes con tiza.*

Se tiene que ser un artista muy diestro para hacer esto con acierto.

10. *Sujetos sin interés.*

Un color local no hace precisamente una pintura. Cada pintura deberá, si es posible, tener algún otro interés que no sea el de la demostración técnica. Las cabezas deben retratar carácter o expresión. Otros sujetos deberán tener humor, o acción, o sentimiento, que los haga interesantes.

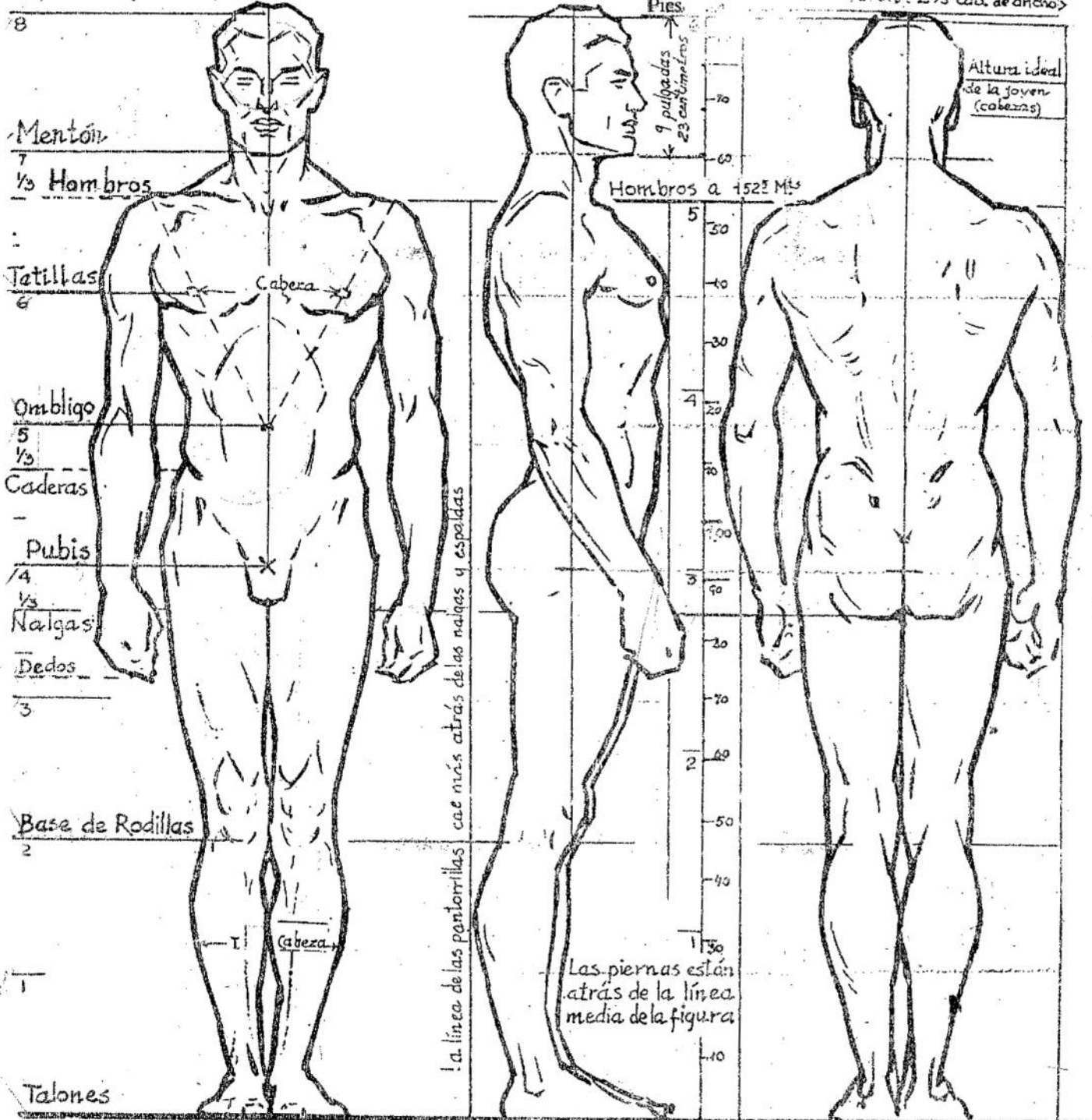
La acuarela es, tal vez, el medio más desalentador de todos. Sin embargo, muchos principiantes se deciden por ella. La acuarela, para que produzca buen efecto, debe tratarse con amplitud, con lavados extensos y sueltos que no sean demasiado minuciosos. Si a vosotros mismos os parece demasiado punteada y picada, estad seguros de que no ha de gustar a nadie.

La acuarela deberá tener un sentido de lo "accidental", del color que ha expresado algo por sí solo y ha quedado ahí cortado. Pueden obtenerse atra-yentes efectos humedeciendo primero un espacio y esparciendo luego el color por el área húmeda. Utilizad un papel, o cartón, que realmente sea para acuarela, pues pueden resultaros muchos inconvenientes en un papel blando y demasiado absorbente. Cuanto menos paséis por sobre lo ya hecho, mejor. Generalmente los acuarelistas prefieren no borrar un poco de lápiz, especialmente lo obscurecido o sombreado a lápiz que aparece correcto. Algunos acuarelistas trabajan lavando en un tono general, frotando luego con una esponja blanda, o con un pincel, para conseguir los claros y lavando con color, para los medios tonos y oscuros, sobre el tono original. Si sois incapaces de manejar la acuarela, como no sea picando en pequeños toques, podría sugeriros que ensayéis con pastel, que puede extenderse y borrarse a discreción. La pintura al óleo tiene la ventaja de que permanece húmeda todo el tiempo suficiente para manipular el color en la forma que deseéis.

PROPORCIONES IDEALES MASCULINAS

CABEZAS (unidades)

Varón: $2\frac{1}{3}$ cab. de ancho



Tomad cualquier altura deseada, o situad puntos para el alto de la cabeza y para los talones. Dividid en octavas partes. Dos y un tercio de estas unidades serán el ancho proporcional para la figura de varón.

No es necesario en esta etapa pretender ejecutar correctamente la anatomía. Pero fijad en la memoria las divisiones.

Dibujad la figura en las tres posiciones: frente, costado, y espalda.

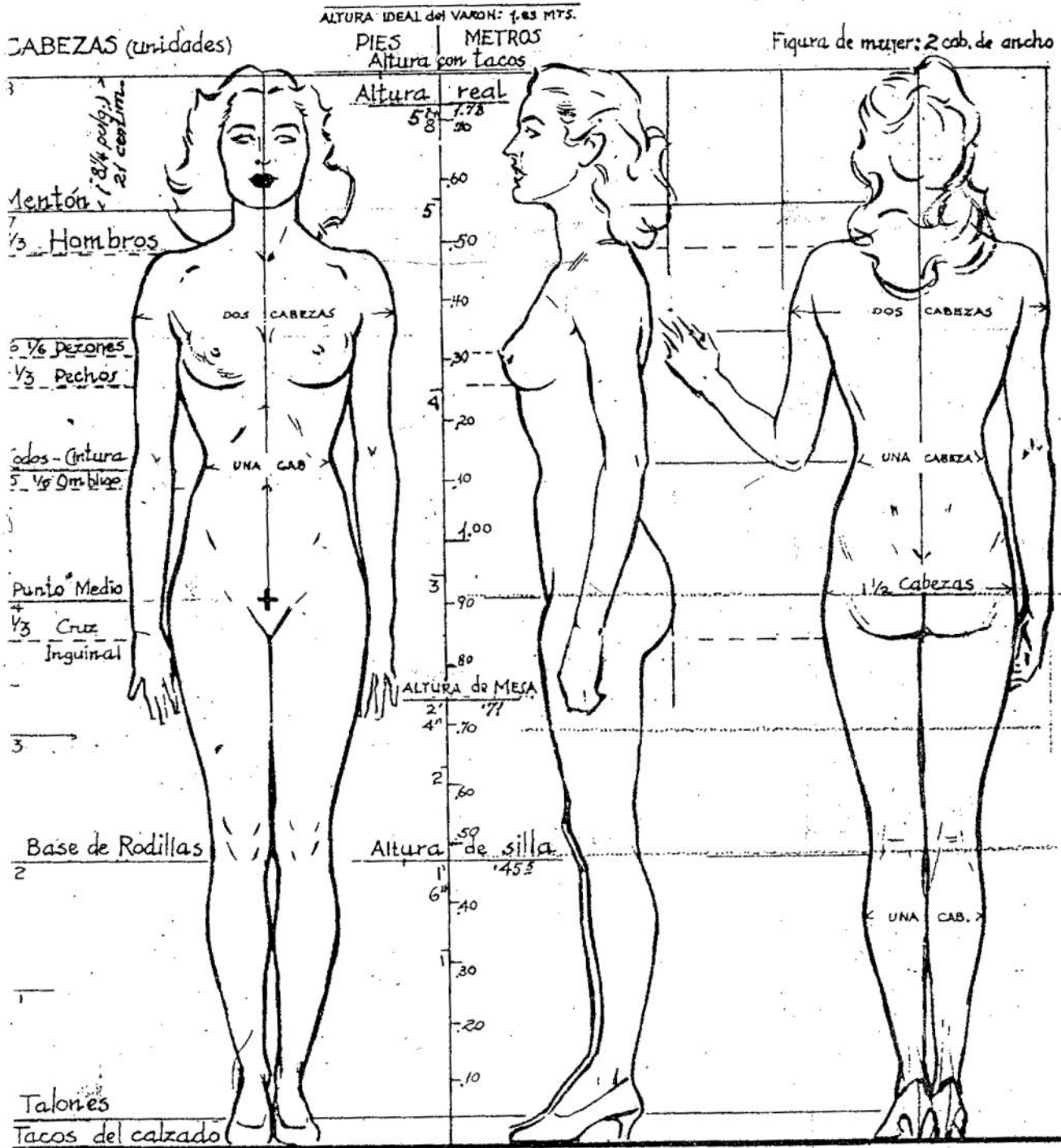
Observad los anchos comparativos a la altura de los hombros, caderas y pantorrillas. Observad que el espacio entre las tetillas es igual a una unidad "cabeza"

La cintura es un poco más ancha que una unidad cabeza.

Las muñecas caen justo debajo de la cruz inguinal. Los codos están casi en una misma línea con el ombigo. Las rodillas están justo al cuarto inferior de la figura. Los hombros están a un sexto de distancia hacia abajo.

Las proporciones están indicadas también en pies y en metros para que podáis compararias correctamente relacionando vuestra figura con los muebles e interiores.

PROPORCIONES IDEALES, FEMENINAS



La figura femenina es relativamente estrecha: dos cabezas en el punto más ancho. Los pezones están ligeramente más abajo que las tetillas en el varón.

La línea de cintura mide una unidad cabeza a lo ancho. De frente, los muslos son ligeramente más anchos que la línea a la altura de las axilas, con los hombros echados hacia atrás. Es optativo que dibujéis las piernas, asimismo, un poco más largas, o no, desde las rodillas hacia abajo. Las muñecas están también al nivel de la cruz inguinal. Cinco pies y ocho pulgadas — 1 metro con 73 centímetros aproximada-

mente — (sobre los talones) se considera un alto ideal para una muchacha. En realidad, corrientemente, una joven normal tiene las piernas cortas y los muslos algo más grandes.

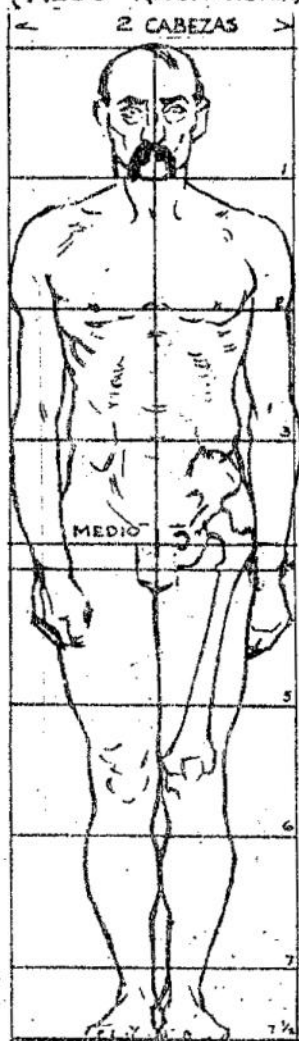
Observad cuidadosamente que el ombligo femenino esta por debajo de la línea de la cintura; el masculino más arriba o al mismo nivel de la línea. Los pezones y el ombligo están separados por una cabeza, pero ambos están pendiendo debajo de las divisiones de cabezas. El codo está más alto que el ombligo. Es importante que aprendáis las diferencias entre las figuras masculina y femenina.

VARIOS TIPOS DE PROPORCION

NORMAL, $7\frac{1}{2}$ CAB.

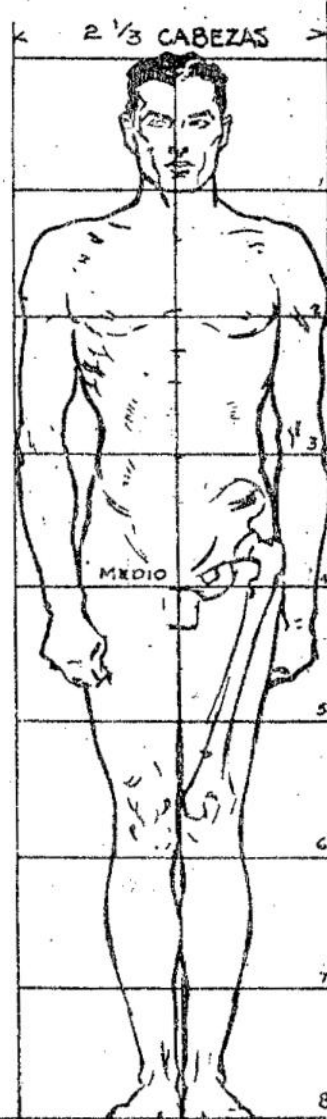
PROPORCION ACADEMICA
USADA POR LA MAYORIA

DE LAS ESCUELAS
(ALGO RECHONCHA)



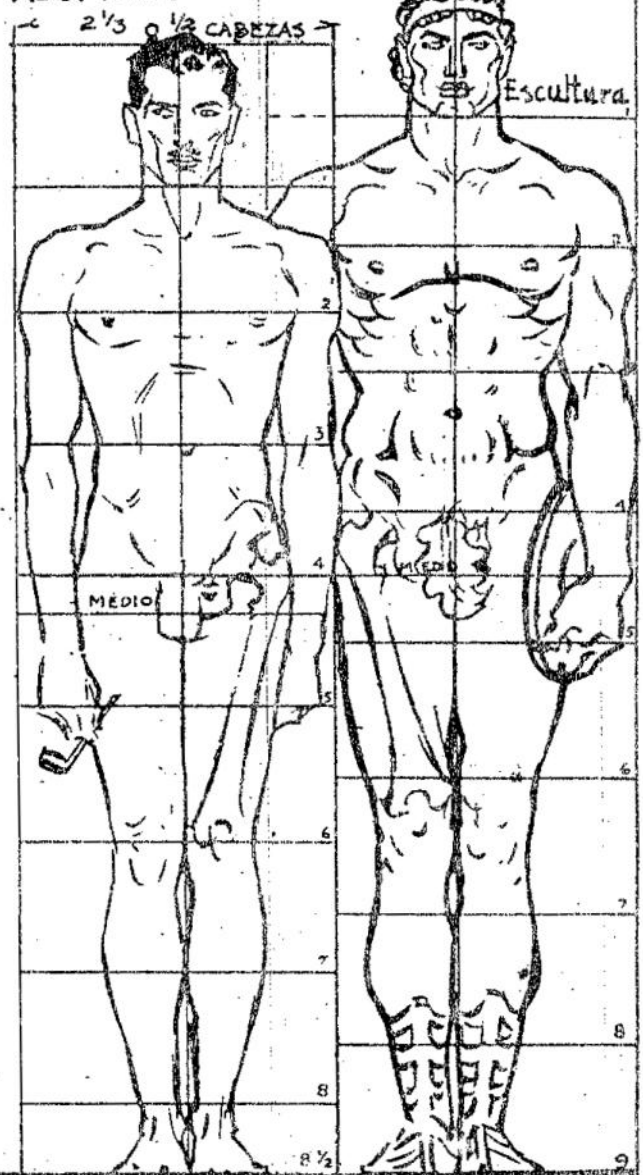
IDEALIZADA, 8 CAB.

LA MAYORIA DE LOS ARTISTAS
ADOPTA 8 CAB. COMO NORMA.



FIGURIN $8\frac{1}{2}$ CAB. HEROICA, 9 CAB.

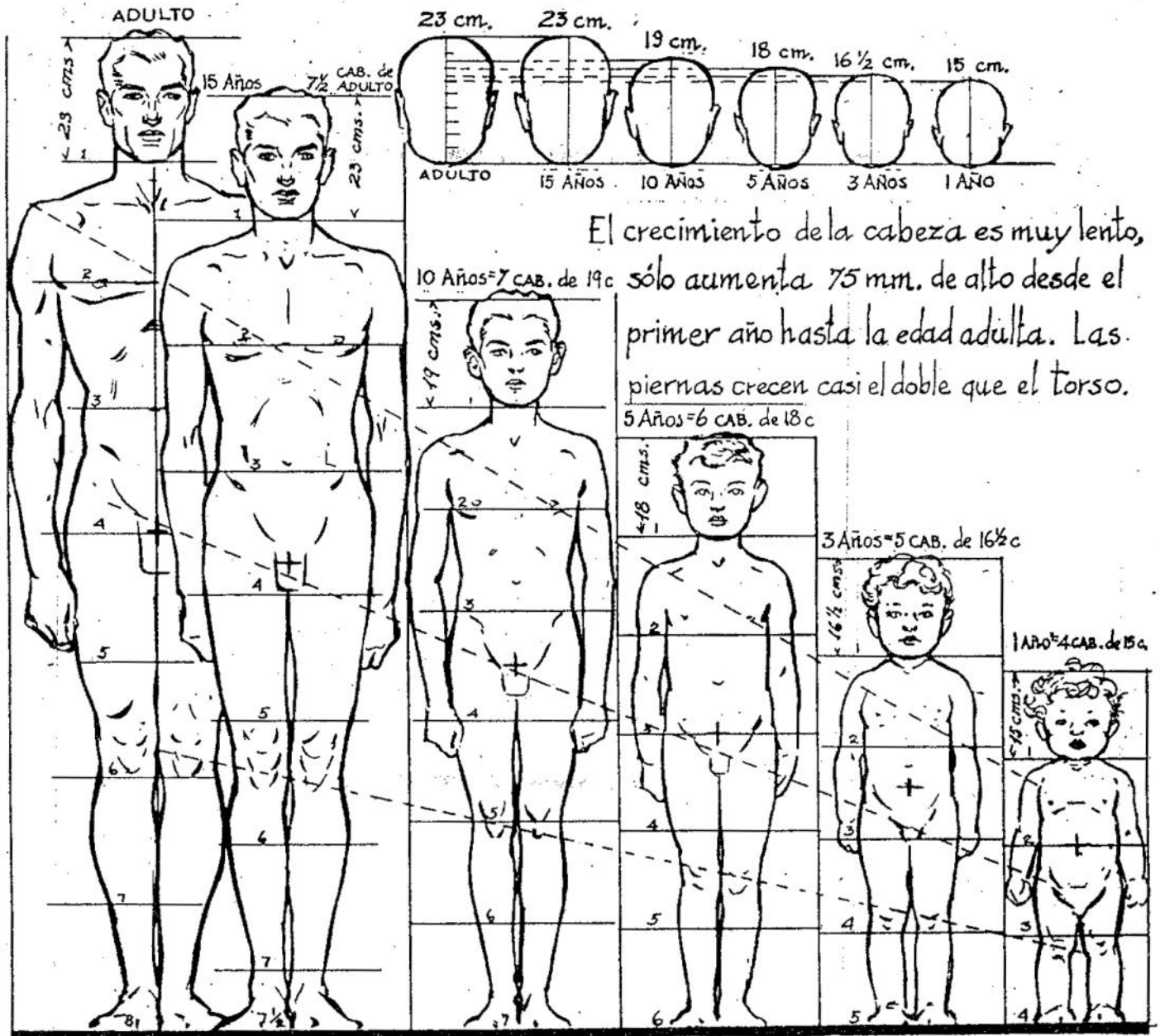
ADOPTADA



Podéis apreciar de un vistazo por qué las proporciones corrientes o normales no son muy satisfactorias. Todos los dibujos académicos basados en proporciones normales tienen de ingrato su aspecto anticuado. La mayor parte de los artistas de figurines de modas alargan la figura hasta más de ocho cabezas y en figuras alegóricas, o de héroes, el tipo de "superhombre" — nueve cabezas — puede utilizarse eficaz-

mente. Observad a qué altura o unidad cabeza cae la mitad de altura de la figura en cada una. Deberéis dibujar bien el costado y la espalda en estas varias proporciones, utilizando la página precedente como guía general pero cambiando la proporción. Podéis controlar la apariencia de alto o bajo en cualquier figura por el tamaño relativo de la cabeza que adoptéis.

PROPORCIONES IDEALES A VARIAS EDADES



Estas proporciones han sido establecidas con mucho cuidado y, por lo que yo conozco, no han sido puestas nunca, antes, al alcance de los artistas. La escala comprende desde el tamaño del niño que tiene que crecer hasta el del ideal adulto de ocho cabezas unidades. Si, por ejemplo, necesitáis dibujar un hombre o una mujer (la figura de ésta casi media cabeza

más corta que la figura del hombre) con un niño de cinco años, he ahí sus alturas relativas. Los chicos de menos de diez años se hacen un poco más cortos y regordetes de lo normal, ya que este efecto es considerado más deseable; aquellos de más de diez, un poco más alto que lo normal, por la misma razón.

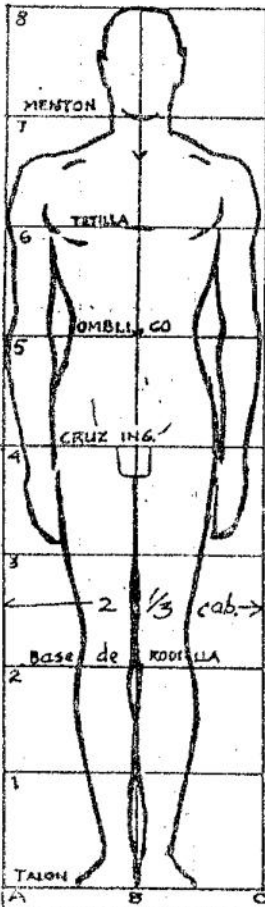
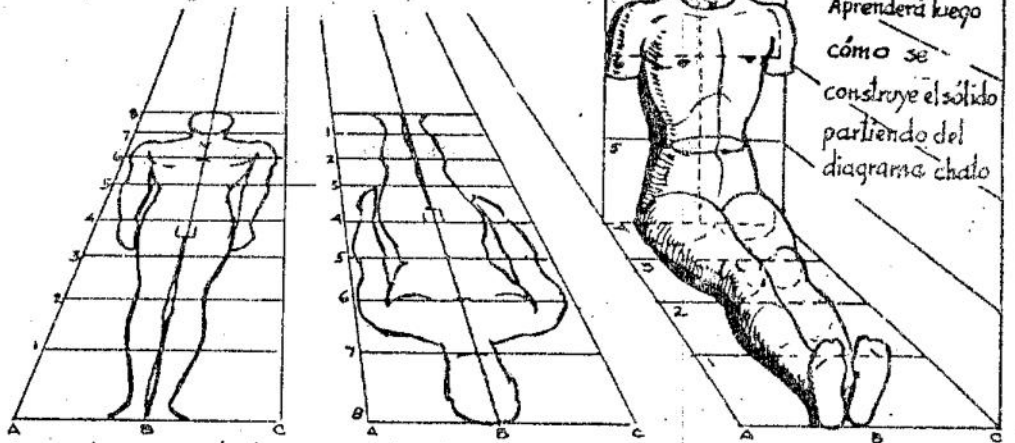


DIAGRAMA "CHATO"

COMO SE PROYECTA EL "DIAGRAMA CHATO" SOBRE EL PLANO DE TIERRA

Este ejercicio le dará el mayor provecho cuando tenga que dibujar sin modelo, y en escorzo.



Coloque las 16 unidades siguiendo el Diagrama Chato.

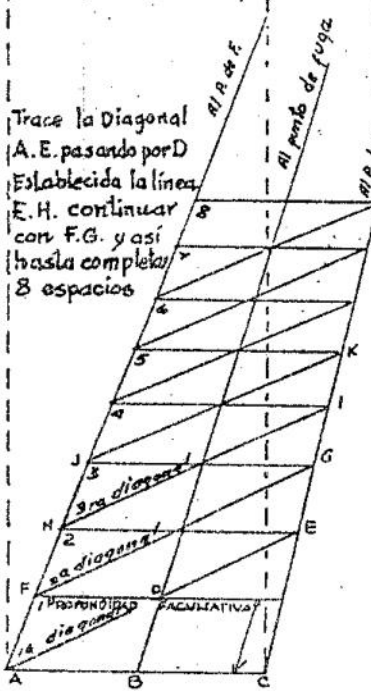
Usando dos planos

Aprenderá luego cómo se construye el sólido partiendo del diagrama chato

Pueden dibujarse las sombras por este método. Es una "quita" para el sólido en perspectiva.

EL DIAGRAMA CHATO (SILUETA) NO ES MAS QUE EL TRAZADO DE UNA SOMBRA EN SOLO DOS DIMENSIONES... ES SIMPLEMENTE NUESTRO "MAPA"... NO PODEMOS PRESCINDIR DE EL MIENTRAS NO CONOZCAMOS LA MANERA

Trace la Diagonal A.E. pasando por D. Establecida la línea E.H. continuar con F.G. y así hasta completar 8 espacios



Dividir por diagonales hasta obtener 8 espacios transversales

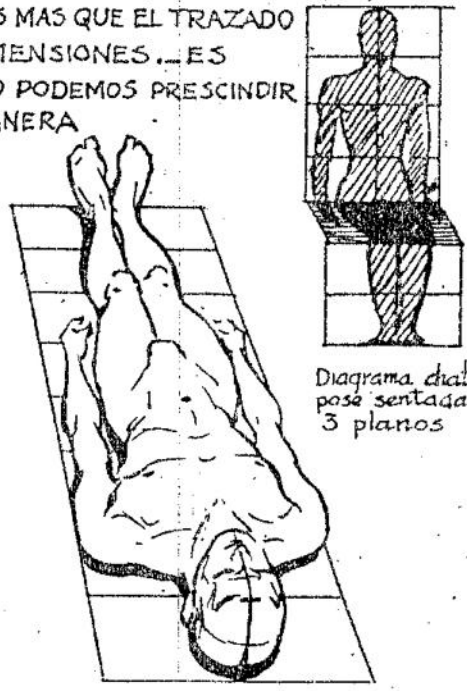
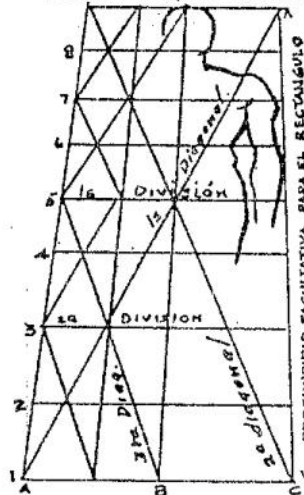


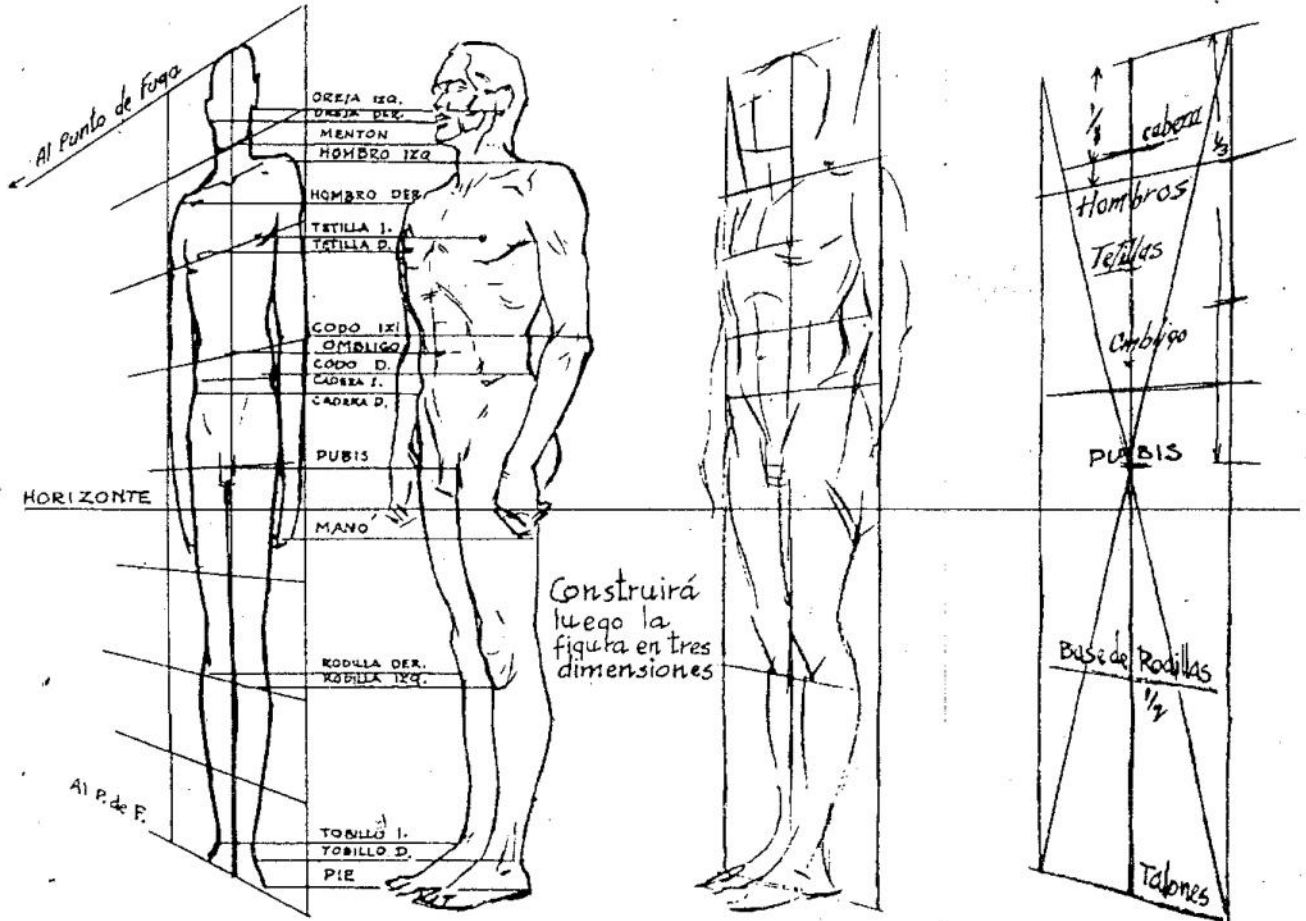
Diagrama chato pose sentada. 3 planos

Dos maneras de componer la "caja" del Diagrama chato en perspectiva. Debe aprender esto ahora. Le ayudará a evitar muchas dificultades posteriores.

Demostrando cómo el principio explicado se aplica a las dificultades del escorzo.

EL DIAGRAMA PLANO

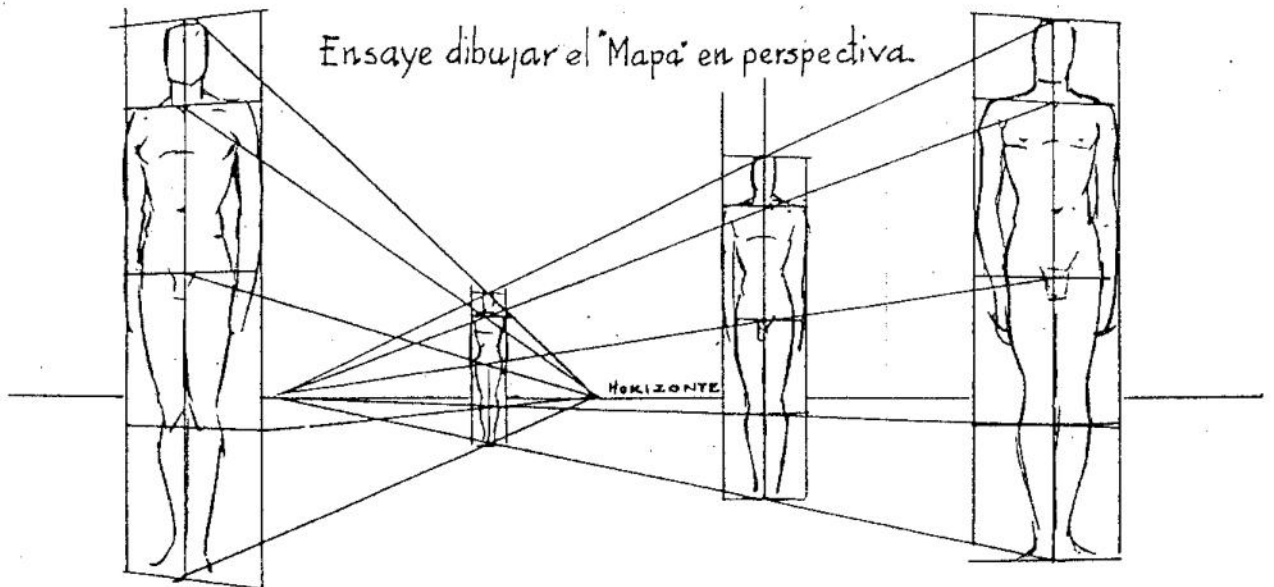
OTROS USOS IMPORTANTES DEL "MAPA" o DIAGRAMA CHATO



Todos los puntos de la figura pueden colocarse en perspectiva con el "Mapa" como guía

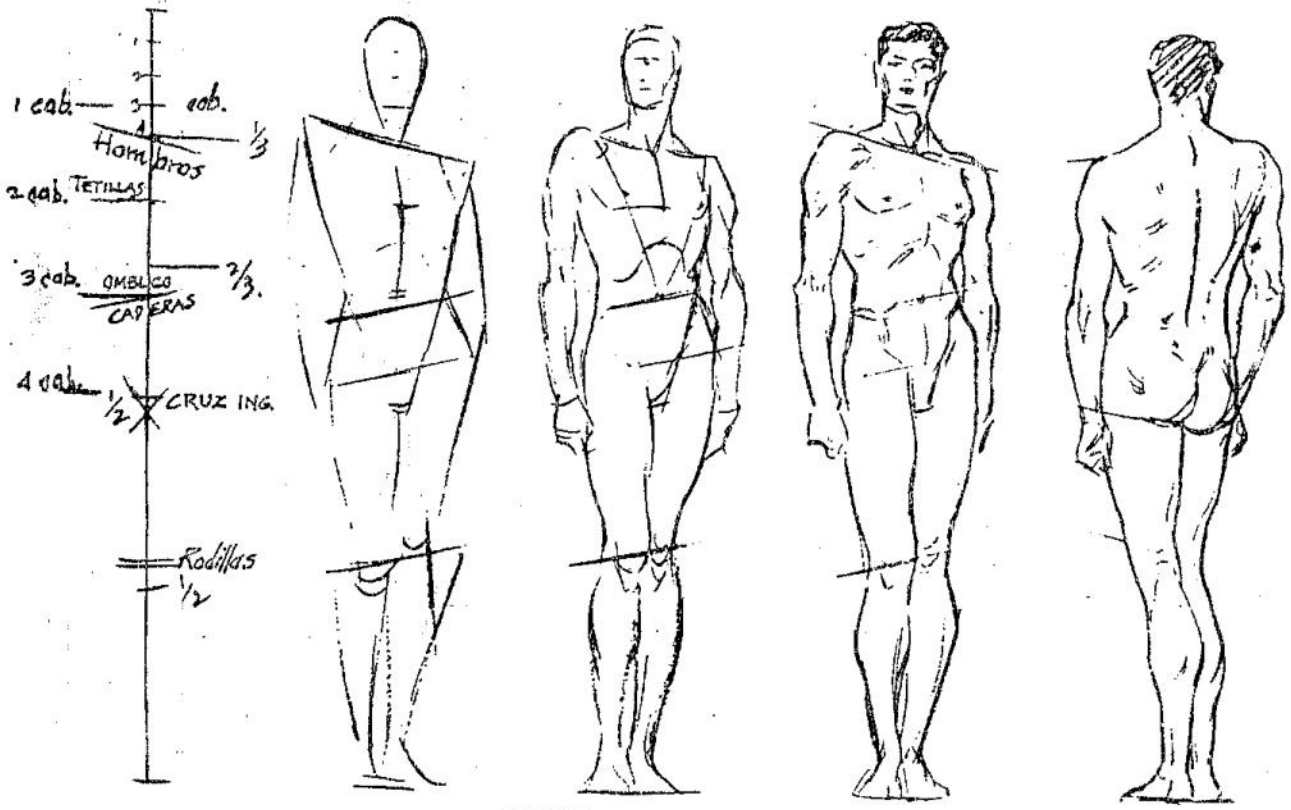
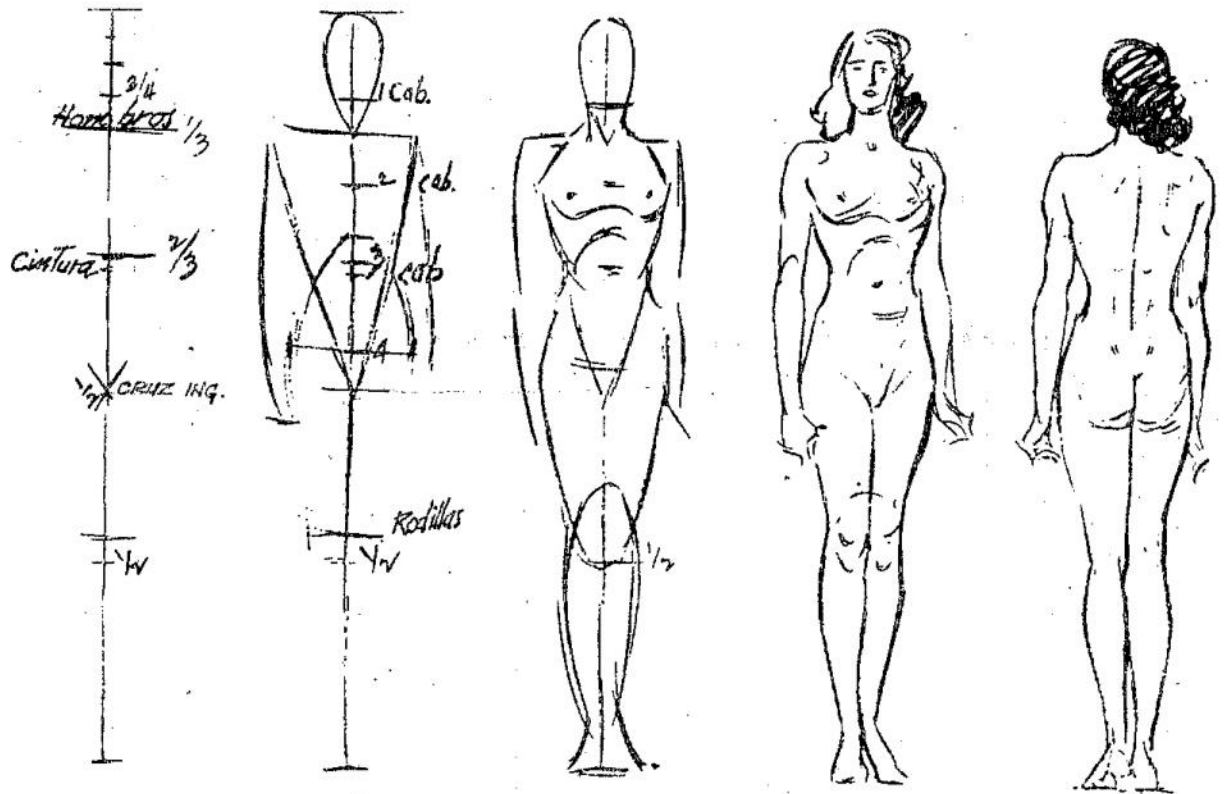
Planteamiento rápido en perspectiva

Planteamiento rápido del "Mapa"

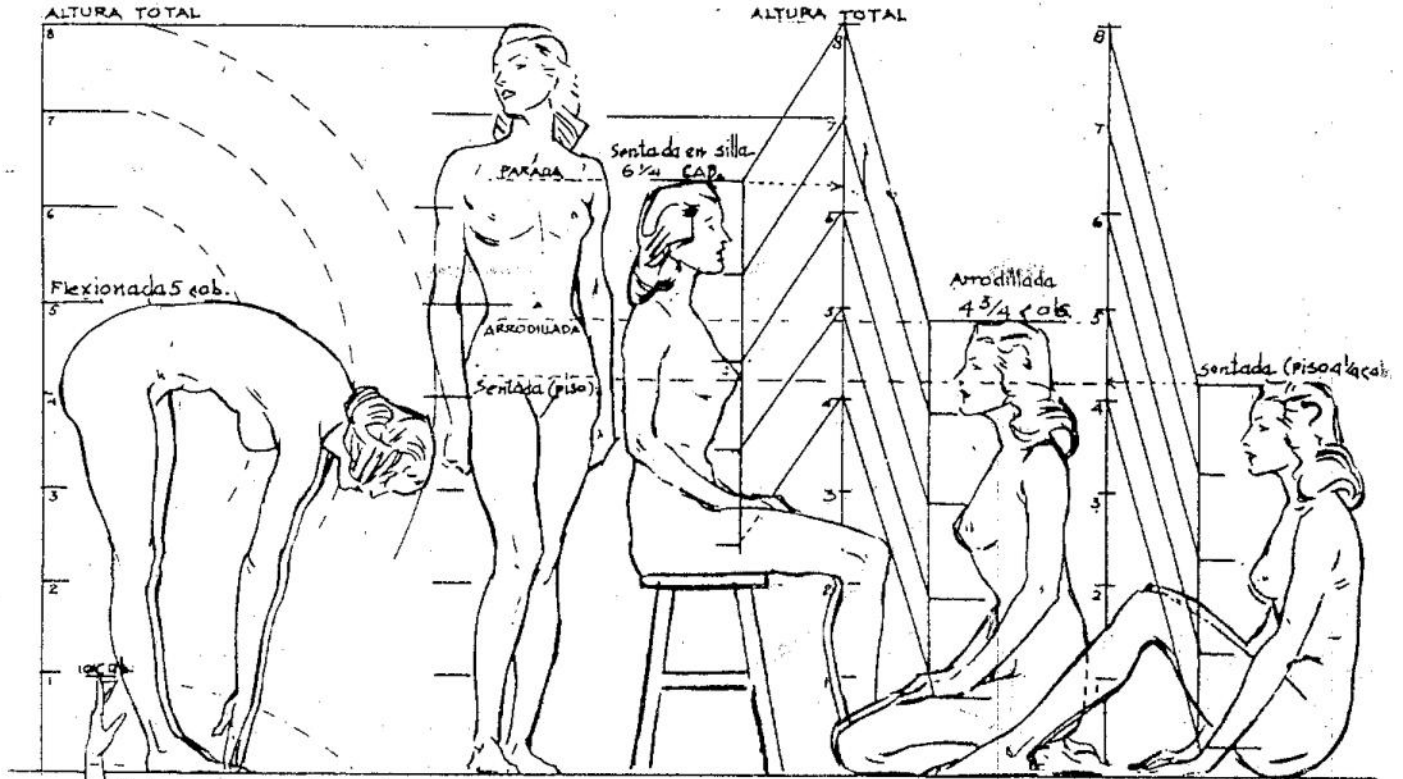


Las proporciones de una figura pueden proyectarse fácilmente perspetivamente a otras

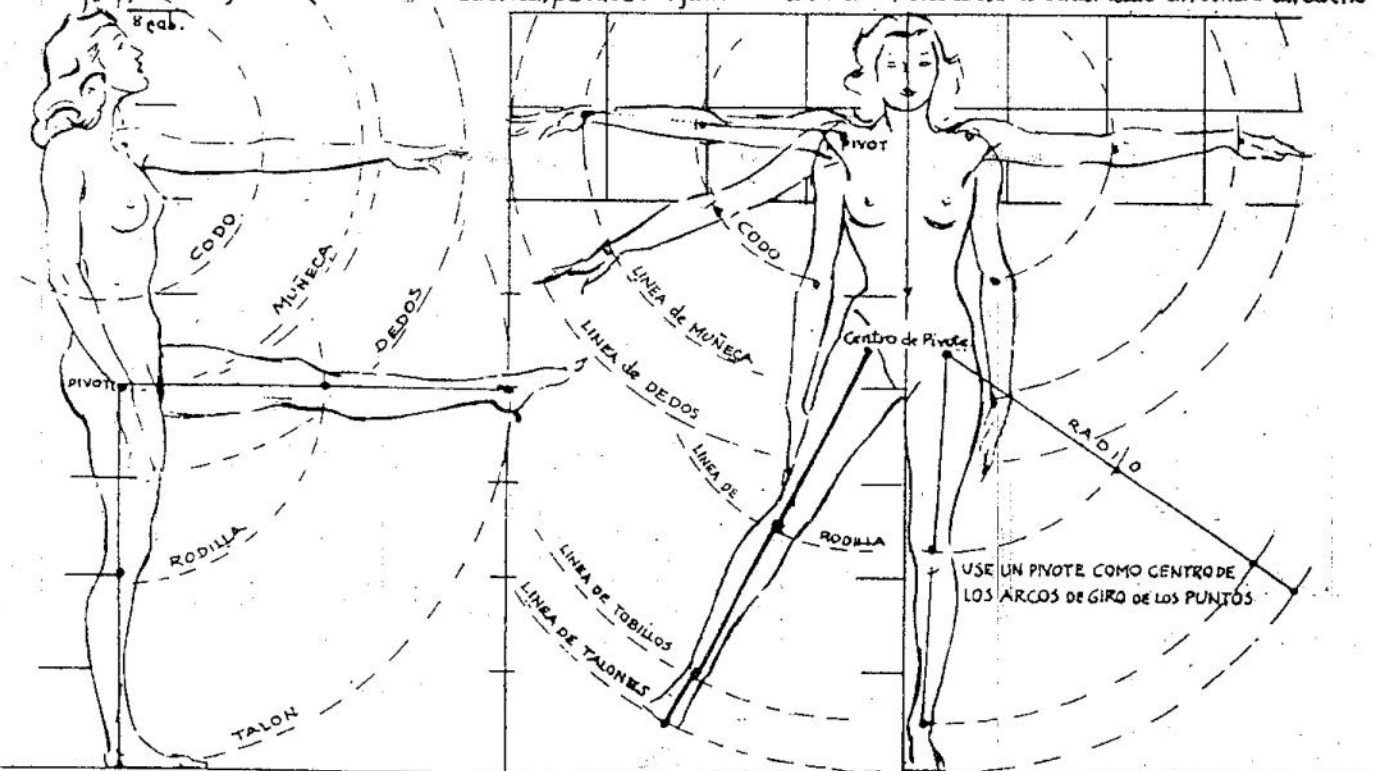
DETERMINACION RAPIDA DE LAS PROPORCIONES



PROPORCIONES POR ARCOS Y UNIDADES CABEZAS



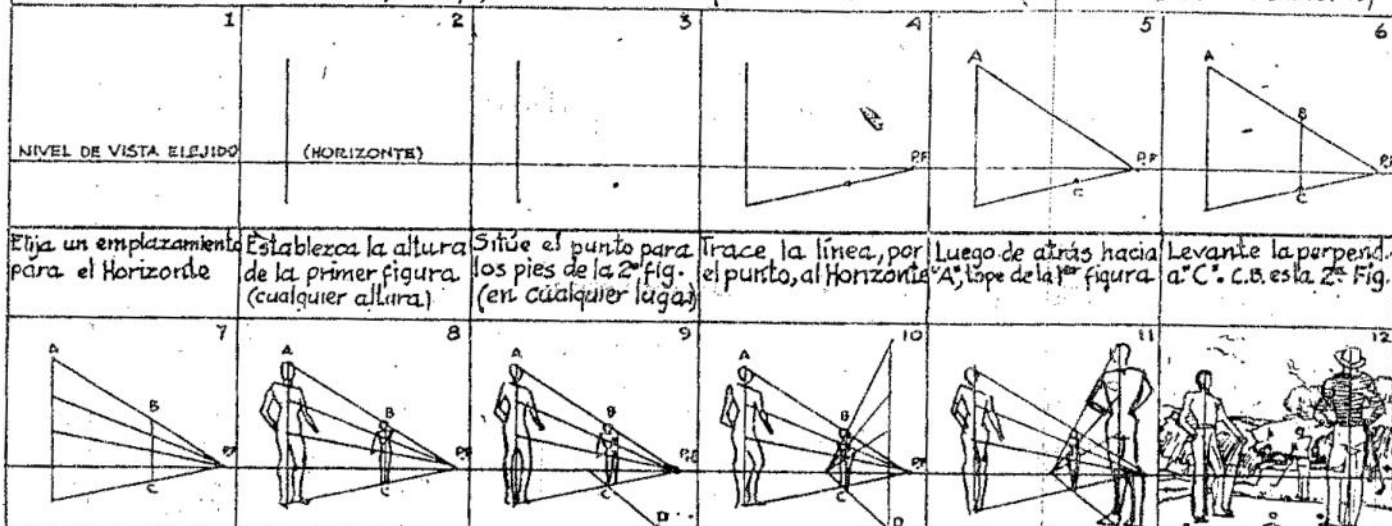
9 cab. Vaya proyectando, en unidades de cabeza, distintas poses - Muéstrense las relativas alturas de cada una. puede llegar a 10 cab. Lateral, puede ser igual a la altura - 4 cabezas a cada lado del centro del cuello



Método simple para hallar longitudes de los miembros extendidos - Resuelva luego esto en perspectiva.

PROPORCION EN RELACION AL HORIZONTE

Cómo construir su cuadro y las figuras desde cualquier altura de la vista (el horizonte, llámase también).



Elija un emplazamiento para el Horizonte

Establezca la altura de la primer figura (cualquier altura)

Sitúe el punto para los pies de la 2ª fig. (en cualquier lugar)

Trace la línea, por el punto, al Horizonte

Luego de atrás hacia 'A', tope de la 1ª figura

Levante la perpend. a 'C'. C.B. es la 2ª Fig.

Divida en 4 partes

Construya figuras. Si necesita más -

Trace otro punto 'D' a través de 'C' al Horizonte

Divida como hizo antes

Complete la 3ª Figura

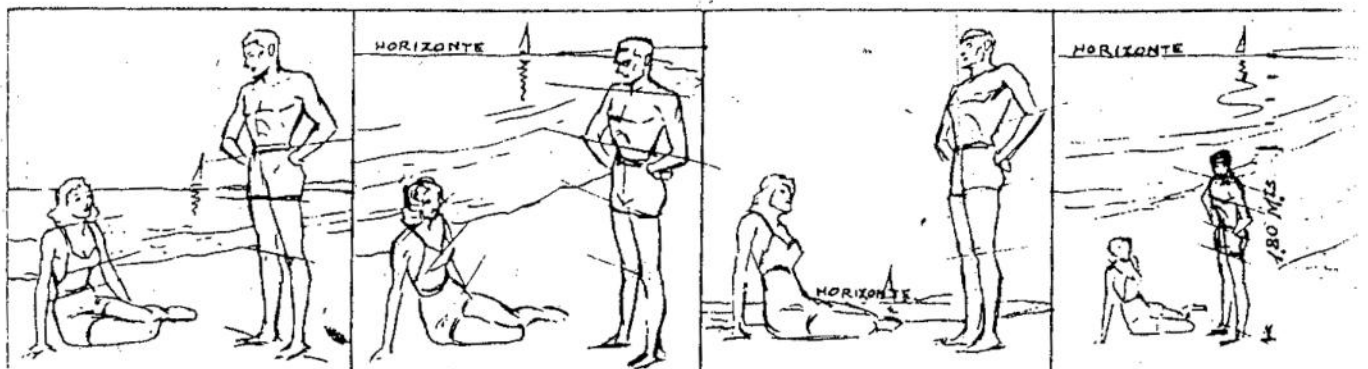
Construya su cuadro con el mismo Horizonte

Regla: El Horizonte cruzará todas las figuras similares, en el mismo plano, por igual punto. (arriba, rodillas)

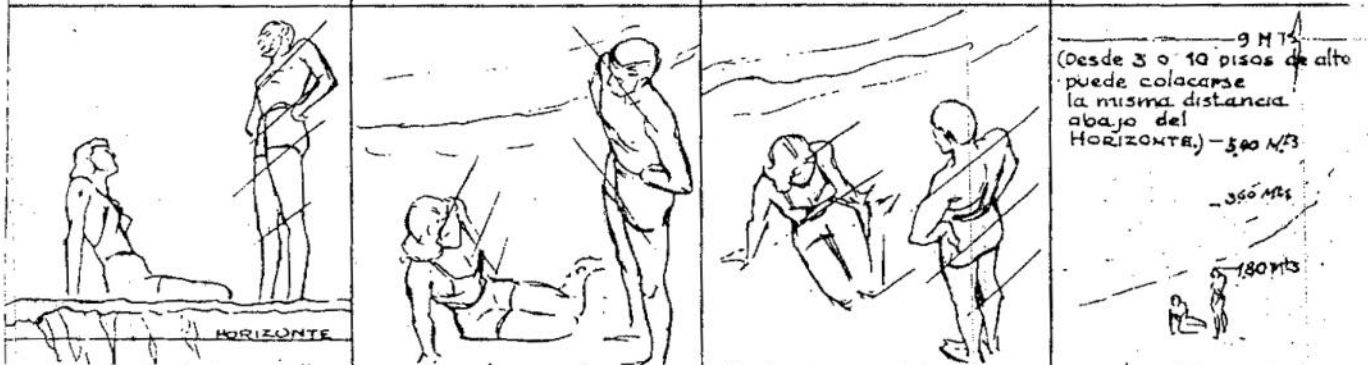
COMO ESBOZAR PEQUEÑOS CROQUIS PARA UBICACION y TAMAÑO de FIGURAS

	<p>EL HORIZONTE PUEDE COLOCARSE ARRIBA DE LAS FIGURAS</p>	
<p>De una figura, puede sacarse cualquier cantidad</p>	<p>Tómese algo menos para figura de mujer</p>	<p>Una figura puede salir del cuadro</p>
<p>Una figura. está mal. Explique porqué</p>	<p>Para una figura cercana, encuentre la mitad</p>	<p>Aquí hay dos niveles</p>

LOS PROBLEMAS DE JUAN Y MARIA

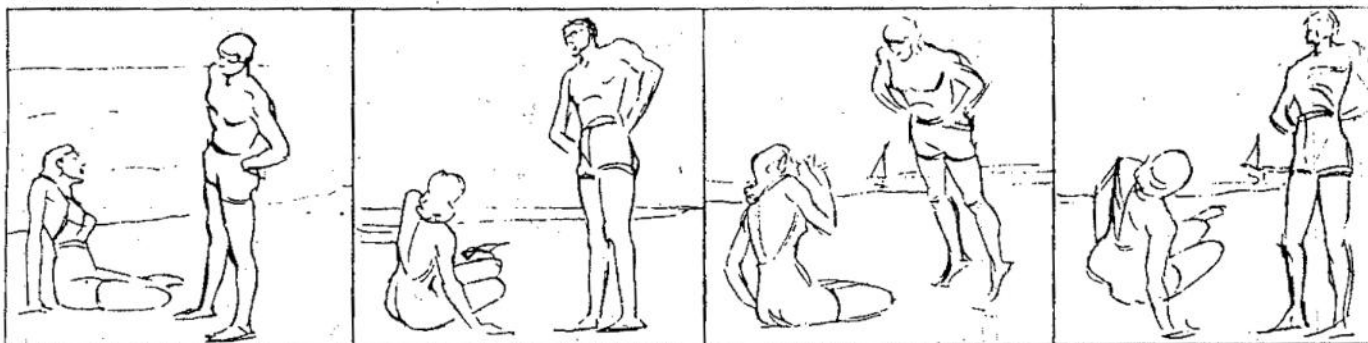


Como se ven Juan y Maria, si nosotros estamos sentados cerca de ellos en la arena. El cuadro cambia si nos paramos. El horizonte sube con nosotros. Ahora nos tendemos, el horizonte cae con nosotros. La perspectiva cambia. Ahora caminamos hacia atrás subiendo por la playa. El horizonte sube también.

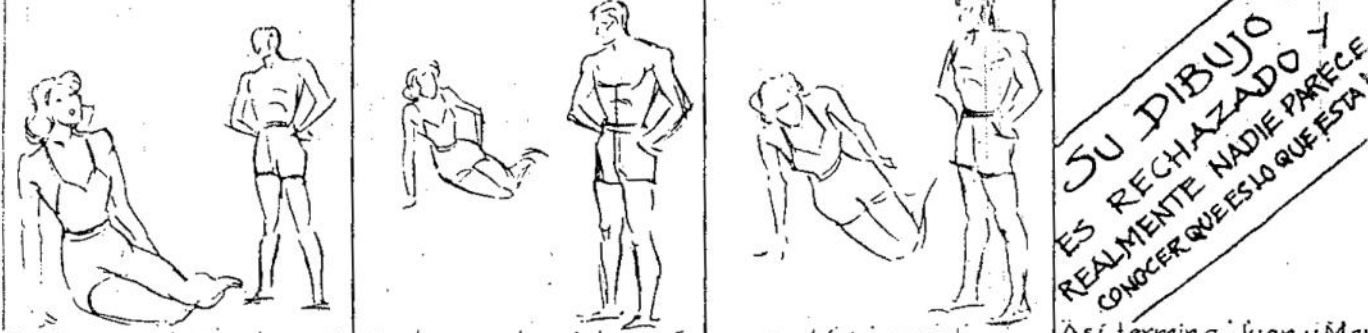


Si vamos más abajo que ellos, lo mismo hace el horizonte. Las figuras cambian otra vez. El Horizonte va ahora más arriba del cuadro, pero afecta de nuevo a las figuras. También cuando los miramos directamente desde cerca y más arriba de la cabeza. Donde quiera que estemos cada figura está influida por nuestro nivel de vista (Horizonte).

ALGUNAS COSAS QUE PUEDEN SUCEDER CUANDO LAS FIGURAS NO ESTAN EN RELACION CON EL HORIZONTE



Las figuras parecen fuera de plomada o que algo está equivocado. Juan está cayéndose o Maria haciendo gimnasia.

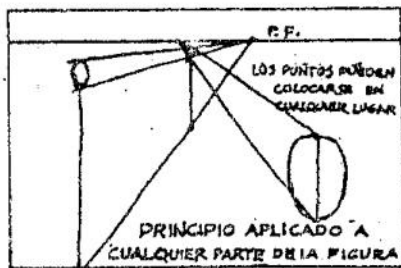
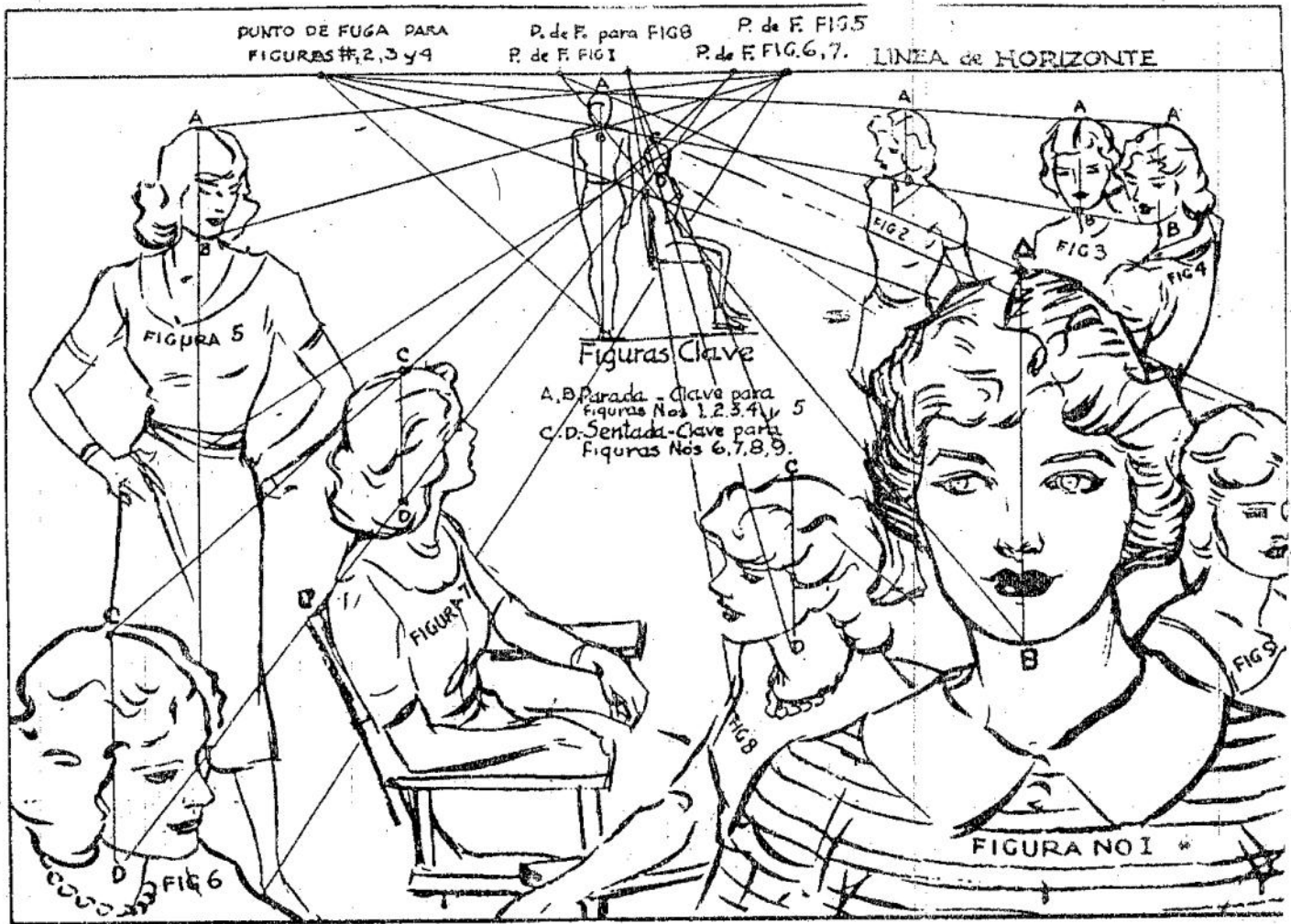


Maria parece demasiado grande o puede parecer demasiado pequeña o que este buceando.

SU DIBUJO ES RECHAZADO Y REALMENTE NADIE PARECE CONOCER QUE ES LO QUE ESTA MAL

Así termina Juan y Maria

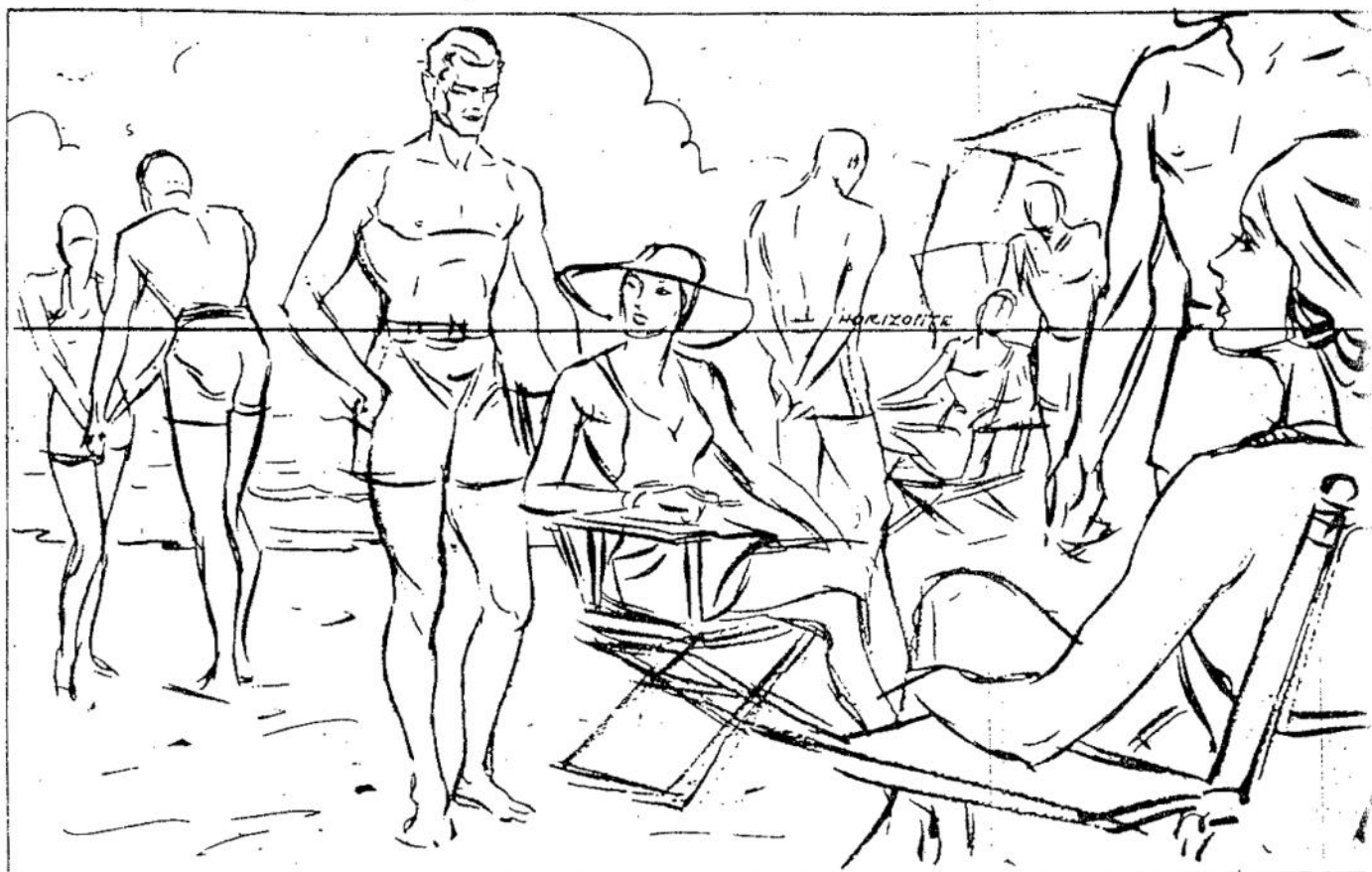
HALLANDO LA PROPORCION EN CUALQUIER LUGAR DE VUESTRO DIBUJO



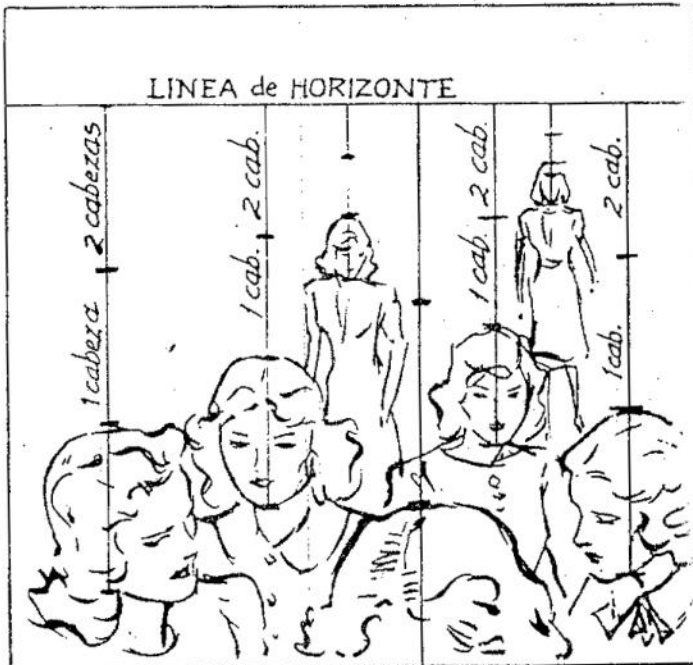
Muchos artistas tienen dificultades en emplazar las figuras en sus cuadros y en relacionarlas apropiadamente con las otras, especialmente cuando no se representa la figura completa. La solución es dibujar una figura clave para las poses en pie o sentadas. Luego toda la figura completa o una parte de ella puede ponerse, a su vez, en escala con el horizonte. *AB* está tomada como medida de la cabeza y aplicada a todas las figuras de pie; *CD* para las figuras sentadas. Esto se aplica cuando todas las figuras están sobre el mismo plano de tierra (en la página 37 se explica cómo debe procederse cuando las figuras están a

diferentes niveles). Podéis situar un punto en cualquier lugar de vuestro espacio y establecer el tamaño relativo de la figura o porción de la figura que corresponda exactamente para este lugar. Evidentemente cualquier otra cosa deberá dibujarse también teniendo en cuenta el mismo horizonte y escala con los cuales están relacionadas las figuras. Por ejemplo, dibujar un caballo "clave", o una vaca, silla o bote. Lo importante es que todas las figuras conserven su relación de tamaño sin importar que estén cerca o distantes. Un cuadro sólo puede tener un horizonte y un sólo punto de vista. El horizonte se desplaza hacia arriba, o hacia abajo, conjuntamente con el observador. No es posible mirar por encima del horizonte, porque él está fijado por el nivel del ojo, o antejo, del sujeto. El horizonte, en una extensión abierta y plana, de tierra o de agua, es visible. Entre cerros o lugares cerrados, por lo general, no es visible, pero lo determina el nivel de vuestra vista. Si no comprendéis la perspectiva, hay un buen libro sobre el asunto: *La perspectiva simplificada*, que se puede conseguir en cualquier librería.

«COLGANDO» LAS FIGURAS DEL HORIZONTE



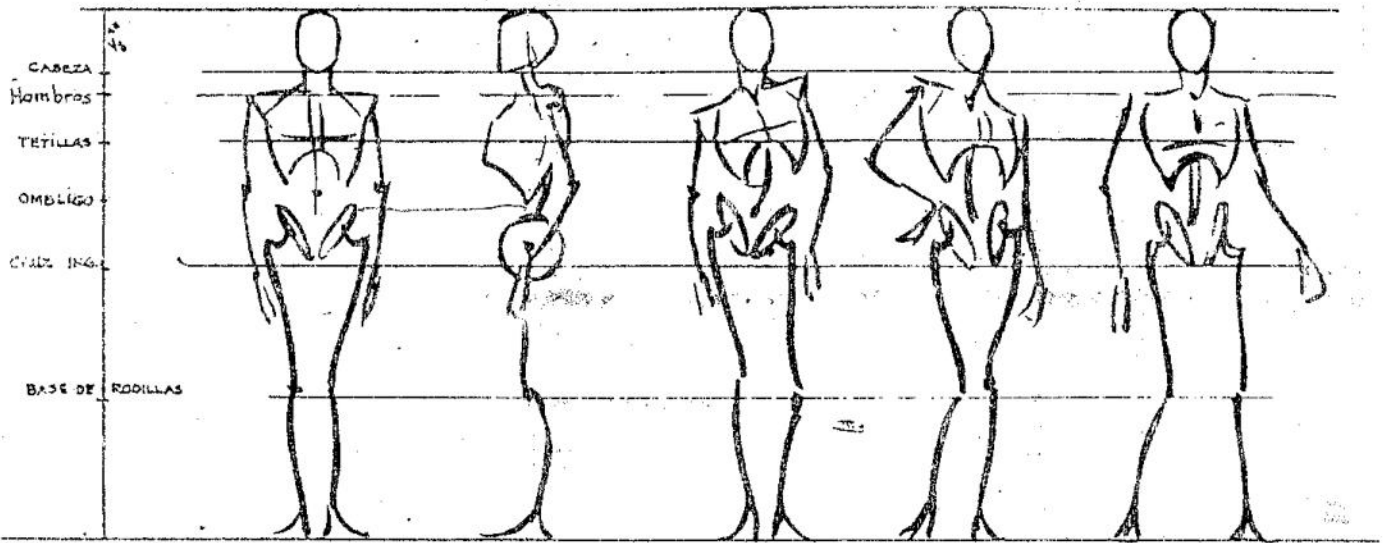
Ud. puede "colgar" sus figuras en la línea de Horizonte, haciendo que el corte las figuras similares por el mismo punto. Estas se mantienen en el mismo plano de tierra. Nótese cómo el Horizonte corta a los hombres por la cintura y a las mujeres por el mentón. La mujer de pie, a la izquierda, está dibujada en relación con el hombre. Fácil.



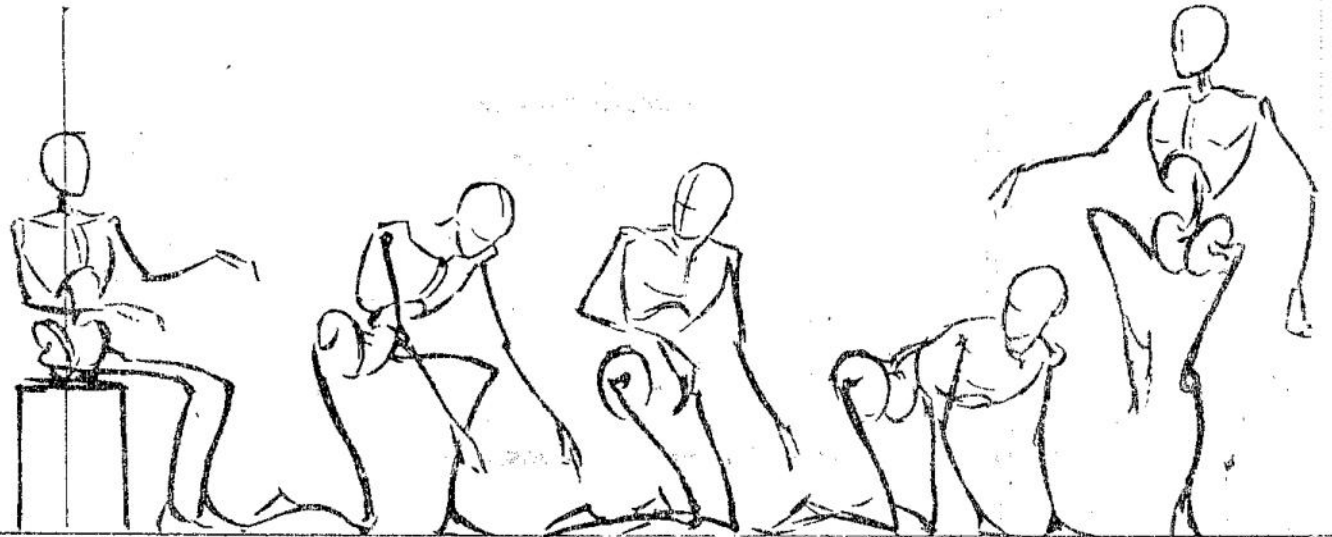
Ud. también puede "colgar" cabezas en la línea del Horizonte. En este caso el corta las cabezas de hombre por la boca y las de mujer por los ojos. Aquí hemos medido a distancias proporcionales bajo el Horizonte. Yo tomé dos cabezas, como espacio a elección...

EMPECEMOS A DIBUJAR PRIMERO LA ESTRUCTURA DEL MUÑECO

EL PRIMER PROBLEMA : COMO SE SOPORTARA EL PESO?

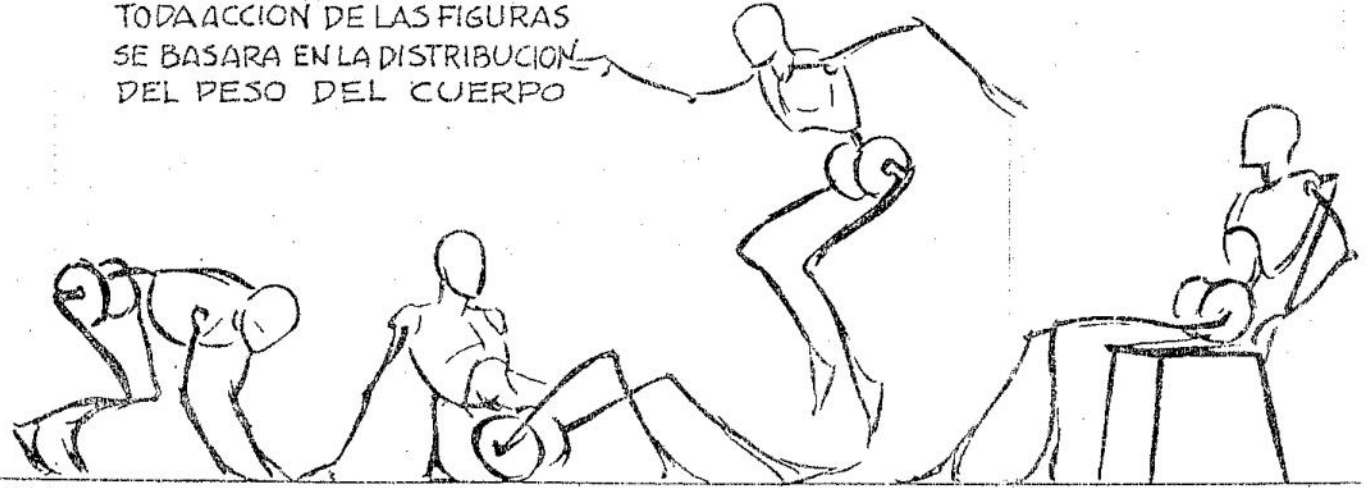


LINEA DE PROPORCION ARMAZON del MANIQUI LADO PESO EN EL PIE DER. PESO EN EL PIE IZQ. PESO EN AMBOS PIES



PESO EN LA PELVIS PESO EN UNA RODILLA Y UN PIE AMBAS RODILLAS MANOS Y RODILLAS EN UN SOLO PIE

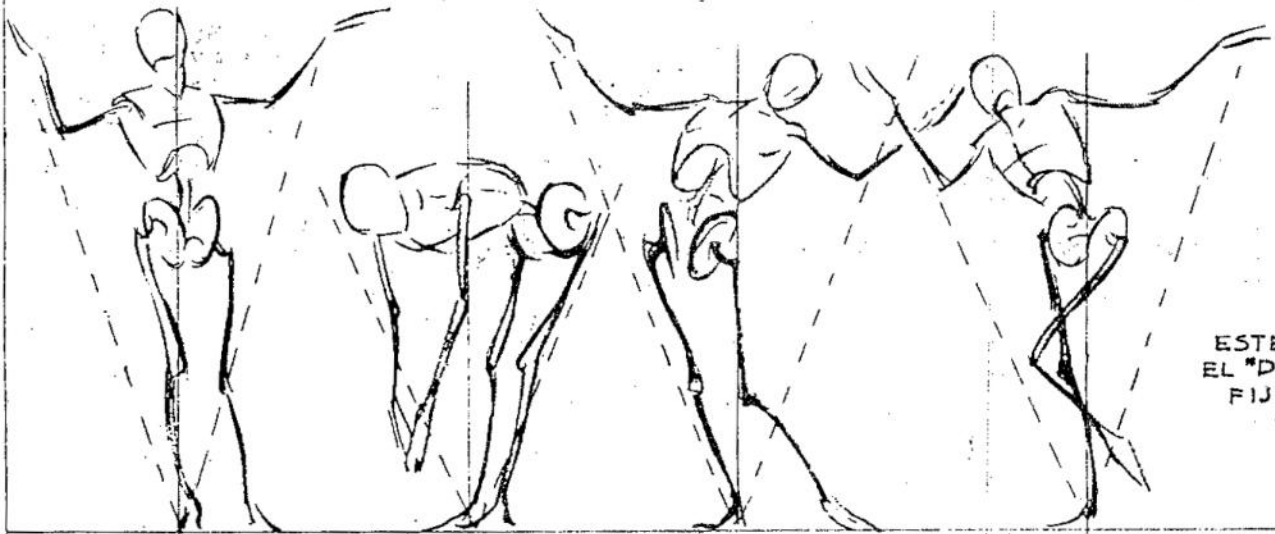
TODA ACCION DE LAS FIGURAS SE BASARA EN LA DISTRIBUCION DEL PESO DEL CUERPO



EN LAS CUATRO COMBINACION DE MANOS, PELVIS Y PIES .SUSPENDIDA ESPALDA Y PELVIS

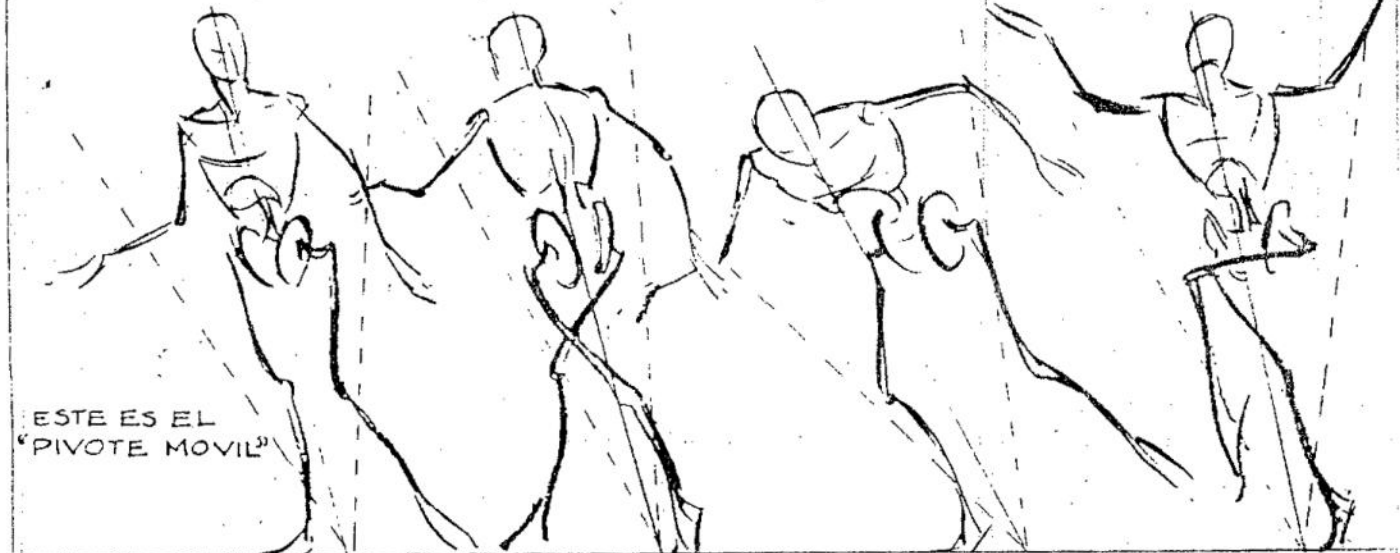
MOVIMIENTO EN LA ESTRUCTURA DEL MUNECO

ESFORCEMONOS EN DAR VIDA Y ACCION DESDE MUY AL PRINCIPIO. DIBUJAD, DIBUJAD.



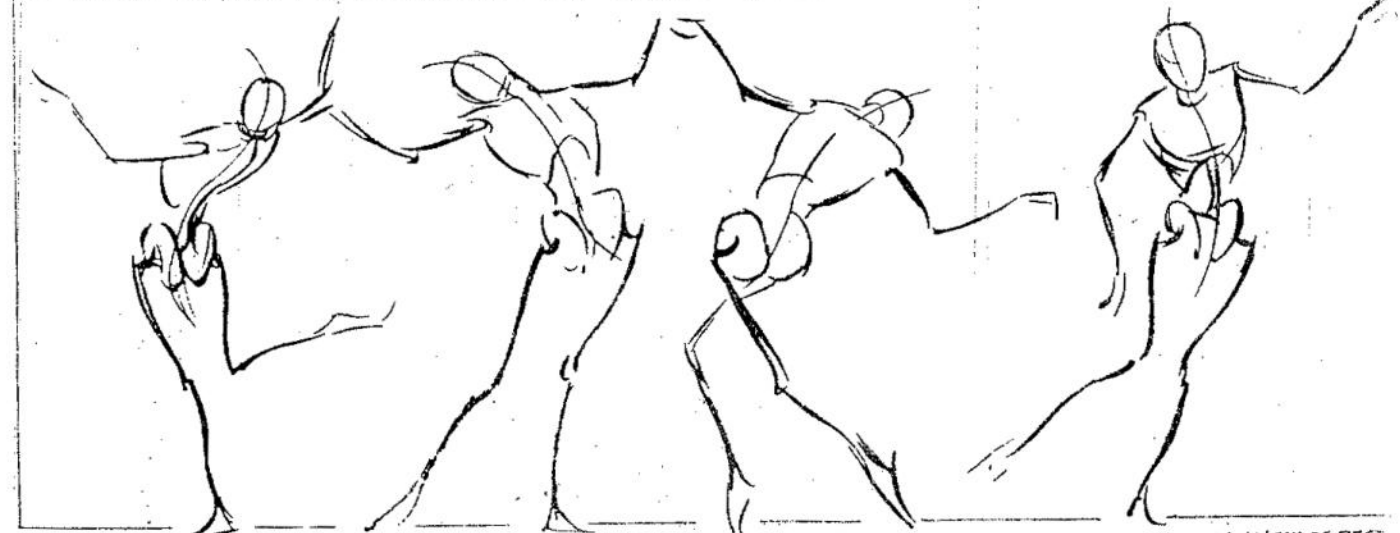
ESTE ES
EL "PIVOTE"
FIJO

PROCURAD "VER EL CENTRO DE GRAVEDAD". DISTRIBUID EL PESO SOBRE EL PUNTO CENTRAL. HACED NUMEROSOS ESTUDIOS.



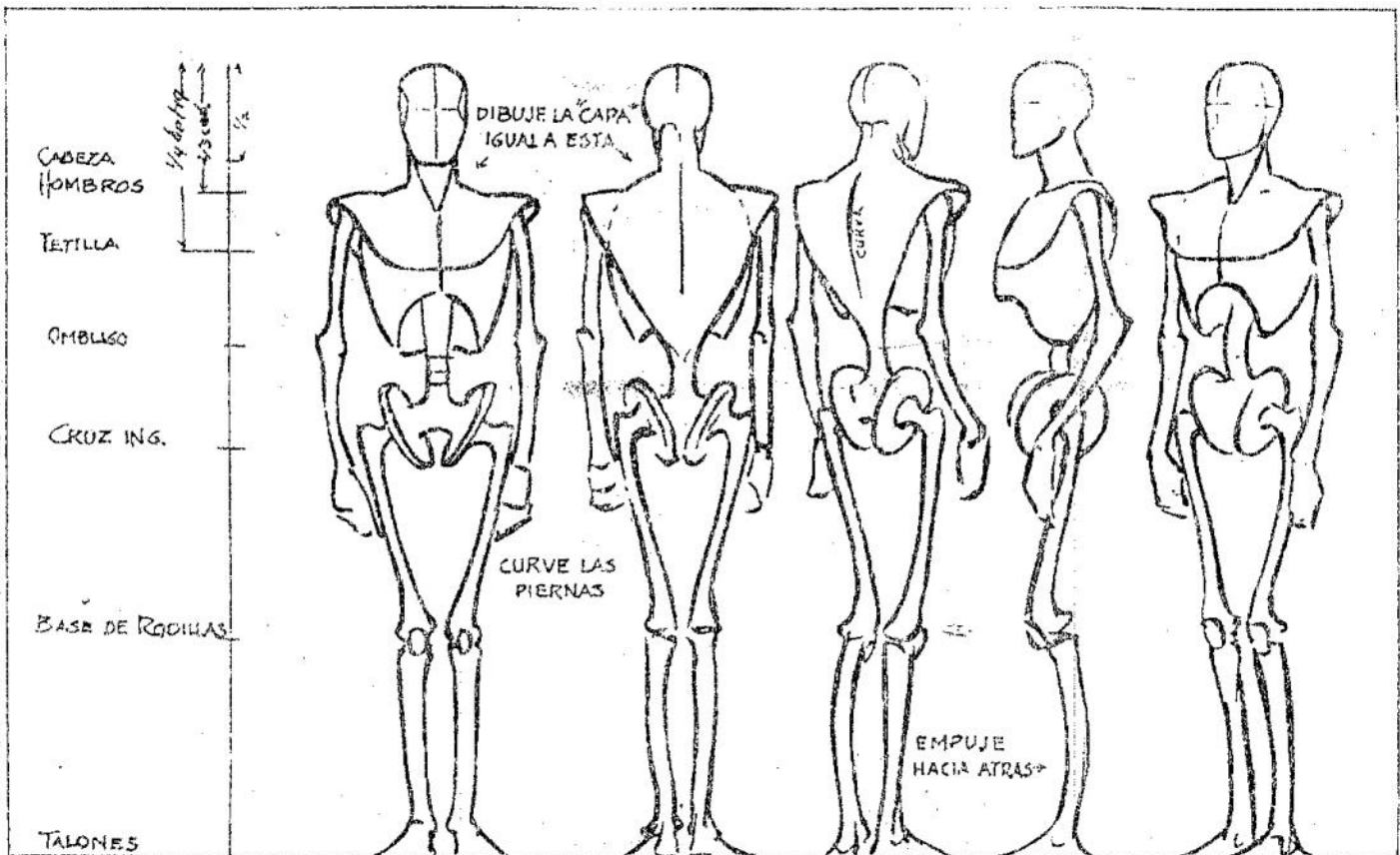
ESTE ES EL
"PIVOTE MOVIL"

LA LINEA DE BALANCEO SEGUIRA LA DIRECCION DEL MOVIMIENTO. ENSAYE ALGUNOS.

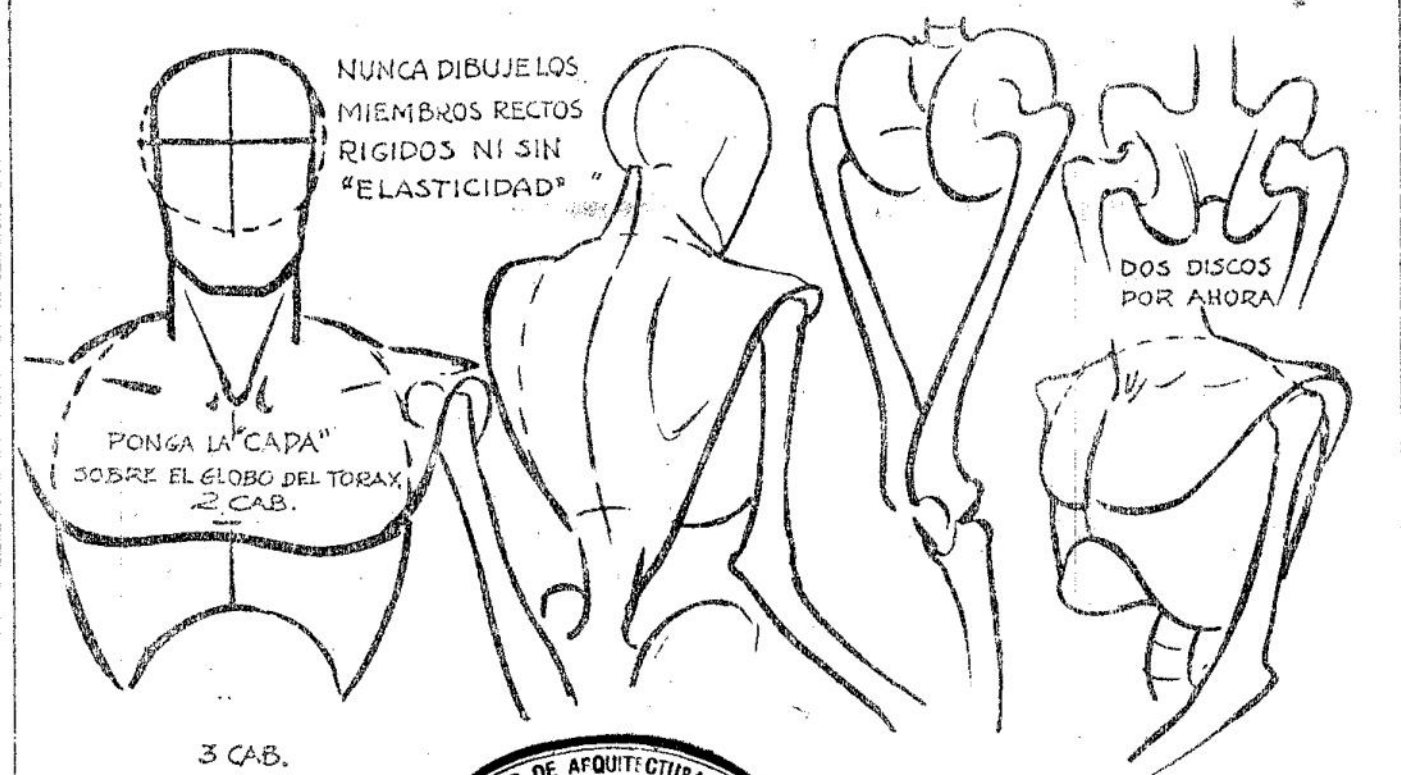


VUESTRAS FIGURAS PODRAN CONSTRUIRSE SOBRE LINEAS CURVAS PARA MAYOR MOVIMIENTO Y GRACIA. ELIMINAD LOS ANGULOS RECTOS

DETALLES DE LA ESTRUCTURA DEL MUÑECO



LÍNEA de PROPORCION FRENTE ESPALDA 3/4 ESPALDA COSTADO 3/4 FRENTE
 EL TIEMPO QUE EMPLEE CON ESTE TIPO PAGARA GRANDES DIVIDENDOS. APRENDA TODO LO QUE LE CONCIERNA.



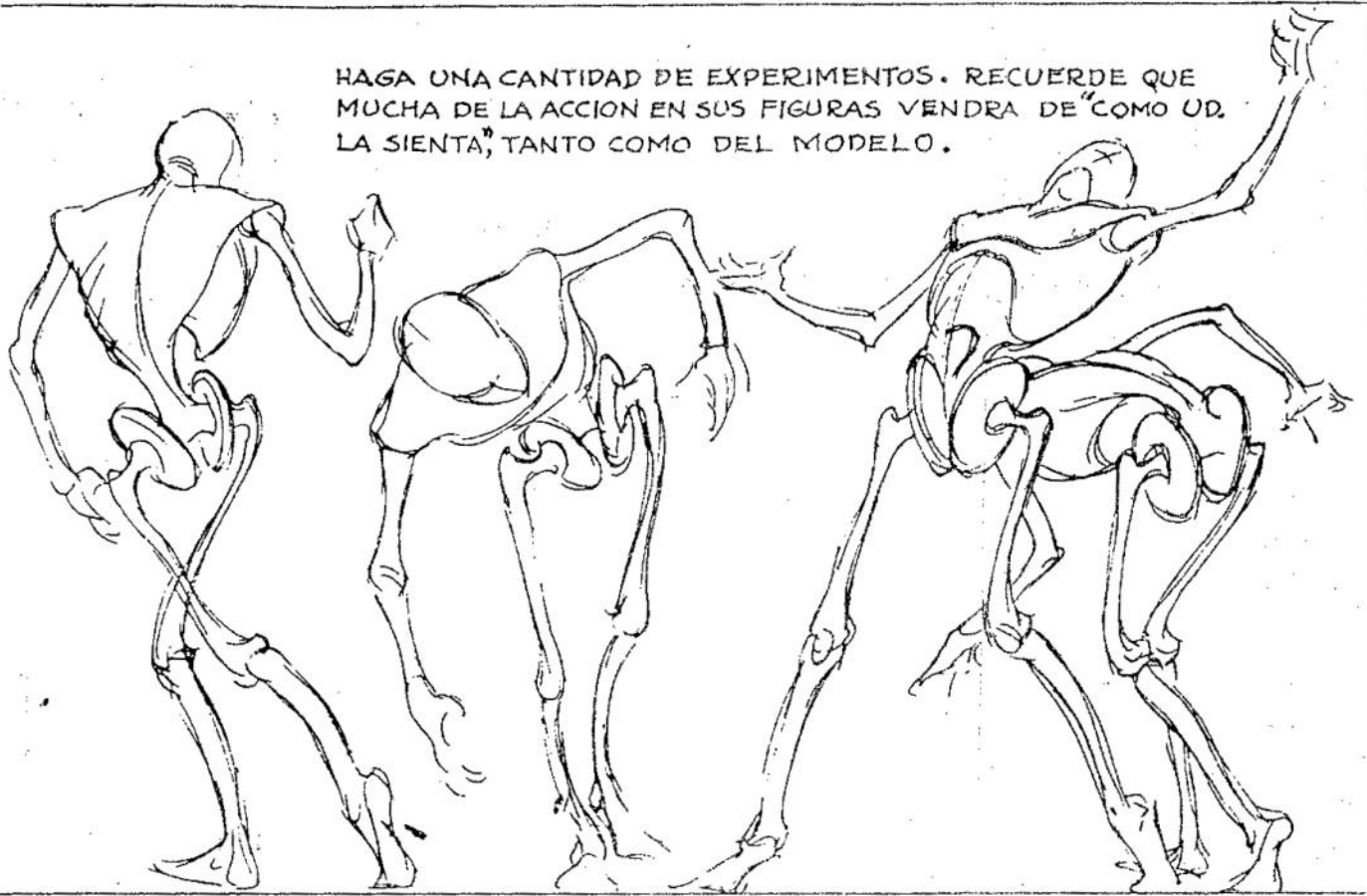
ESTA ES LA VERSION SIMPLIFICADA DE LA ESTRUCTURA REAL. TODO LO QUE NECESITA PARA EMPEZAR:



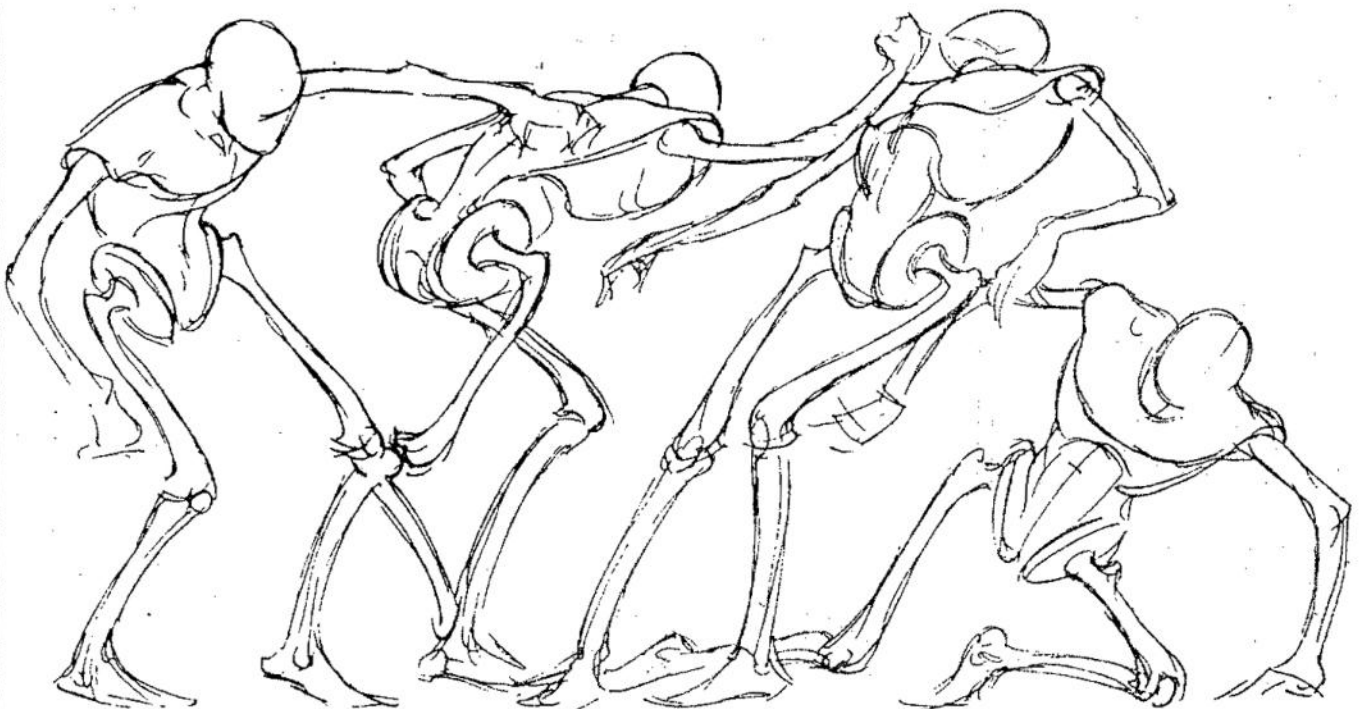
simplificada de la estructura real

EXPERIMENTANDO CON LA ESTRUCTURA DEL MUÑECO

HAGA UNA CANTIDAD DE EXPERIMENTOS. RECUERDE QUE MUCHA DE LA ACCION EN SUS FIGURAS VENDRA DE "COMO UD. LA SIENTA," TANTO COMO DEL MODELO.



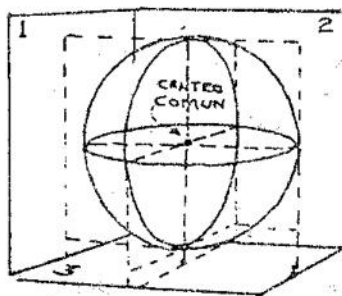
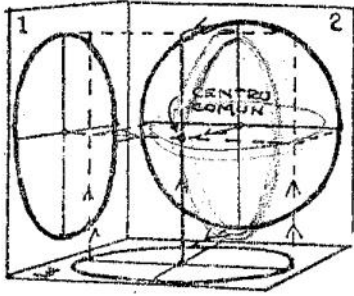
APRENDERA PRONTO A EXPRESARSE POR SI MISMO. LA EXPRESION VITAL ES MAS IMPORTANTE QUE LA EXACTITUD.



PUEDE UTILIZAR ESTE TIPO DE ESQUELETO CUANDO PLANEE BOSQUEJOS, "LAYOUTS", COMPOSICIONES.

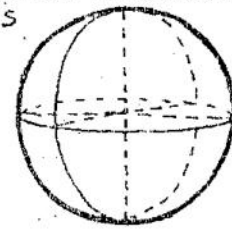
LOS PERFILES EN RELACION CON LA FORMA SOLIDA

A. COMO VEMOS: TENEMOS LOS CONTORNOS DE TRES CIRCULOS COLOCADOS SOBRE 3 PLANOS ADYACENTES.



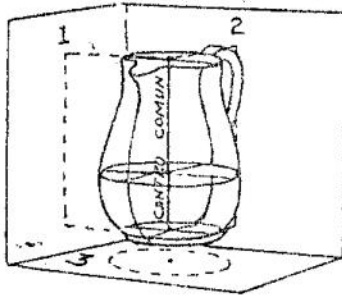
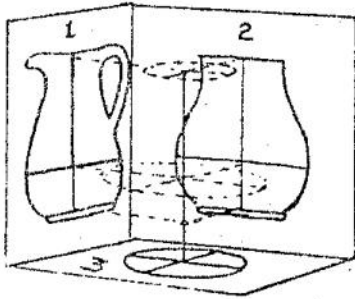
TODOS LOS SOLIDOS TENDRAN ESTAS TRES DIMENSIONES

- 1 LARGO
- 2 ANCHO
- 3 ESPESOR

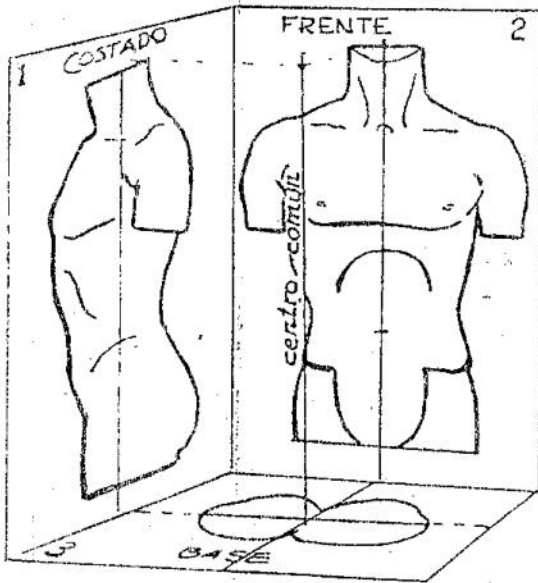
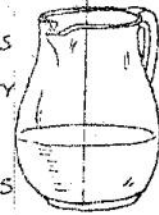


B. MOVIENDO LOS CIRCULOS ALREDEDOR DE UN CENTRO COMUN PRODUCIMOS EL GLOBO "SOLIDO".

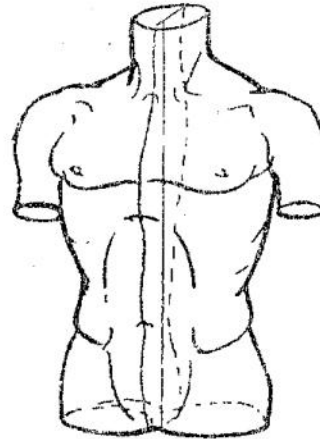
AHORA TOMA UN OBJETO COMUN.



LOS CONTORNOS
PUEDEN SER MUY
DIFERENTES
PERO COLOCADOS
CONJUNTAMENTE FORMAN EL "SOLIDO".



PLANO



SOLIDO

ASI, EN DIBUJO DEBEREMOS SIEMPRE TRATAR DE FIJAR LOS CONTORNOS MEDIOS ASI COMO TAMBIEN LOS MARGINALES. SOLAMENTE LOS CONTORNOS PUEDEN SUGERIR SOLIDEZ. OBSERVE COMO LAS MARGINALES PASAN UNA A OTRA.

ESTO NO SERA FACIL HASTA QUE UD. SEA CAPAZ DE ABARCAR TODO EL VOLUMEN DE LA COSA QUE TENGA QUE DIBUJAR, CONOCIENDO EXACTAMENTE TODO LO REFERENTE A LA FORMA.

LA FIGURA DEL MUÑECO

Lo precedente nos ha proporcionado una estructura general a la cual agregaremos ahora una simplificación del cuerpo o aspecto sólido de la figura. Resultaría tan aburridor como superfluo, si cada vez que tuviéramos que dibujar una figura, realizáramos, del comienzo al fin, todo el procedimiento para dibujar figuras. El artista necesitará hacer bosquejos y croquis que pueden servir como sub-estructura para poses o acción — tal vez para cubrirlas con ropajes, quizá para preparar una pose que él terminará con un modelo —. Debemos tener algún modo directo y rápido para apuntar o plantar una figura de tanteo, una figura con la cual podamos contar alguna cosa. La figura plantada como se sugiere en las páginas siguientes puede bastar generalmente. Concluyéndola apropiadamente puede ser convertida, siempre, en el más terminado dibujo. Cuando estéis dibujando una figura de muñeco no necesitáis mayormente lo que concierne a los verdaderos músculos o al modo en que ellos afectan la superficie. El muñeco, en dibujo, se utiliza como si fuera una figura "proyectada" para indicar conexiones, proporción general, de la estructura y de las masas.

El muñeco cumple un doble propósito. Creo que el estudiante hará mucho mejor el planteo de sus figuras de este modo, y obtendrá así el "sentimiento" de sus partes en acción, más pronto que comenzando en seguida con el modelo vivo. No solamente servirá para bocetos sino que puede resultar también un aprehende ideal para el verdadero dibujo de la figura del natural o de copia. Si tenéis la estructura y las masas al comenzar, podréis luego resumirlas en los verdaderos huesos y músculos. Entonces podréis ver más fácilmente el emplazamiento y las funciones de los músculos y cómo afectan a la superficie. Soy de opinión de que enseñar anatomía antes que proporción — antes que cuerpo, masas y acción — es tergiversar las cosas. No podréis dibujar un músculo correctamente sin tener un perfecto conocimiento del lugar que ocupa dentro de la figura, sin comprender por qué está allí y cómo trabaja.

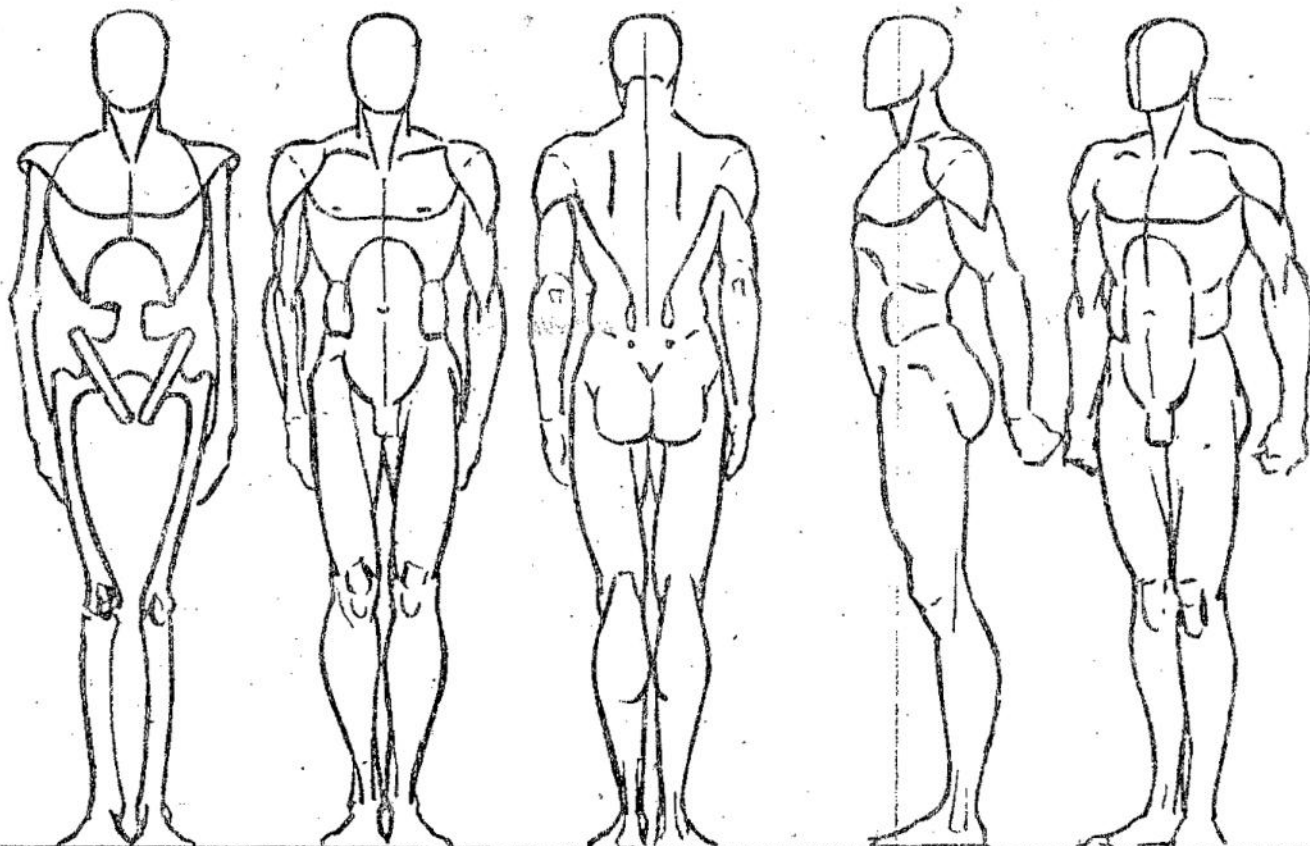
Pensad en la figura en un sentido plástico, o como algo con tres dimensiones. Tiene peso, el cual de-

be ser sostenido por una armazón que es extremadamente movediza. Las masas carnosas, o cuerpo, siguen a la estructura. Algunas de estas masas están continuamente entrelazadas, bastante estrechamente, y se adhieren a la estructura ósea, mientras que otras masas son amplias y gruesas y serán modificadas en su apariencia por la acción.

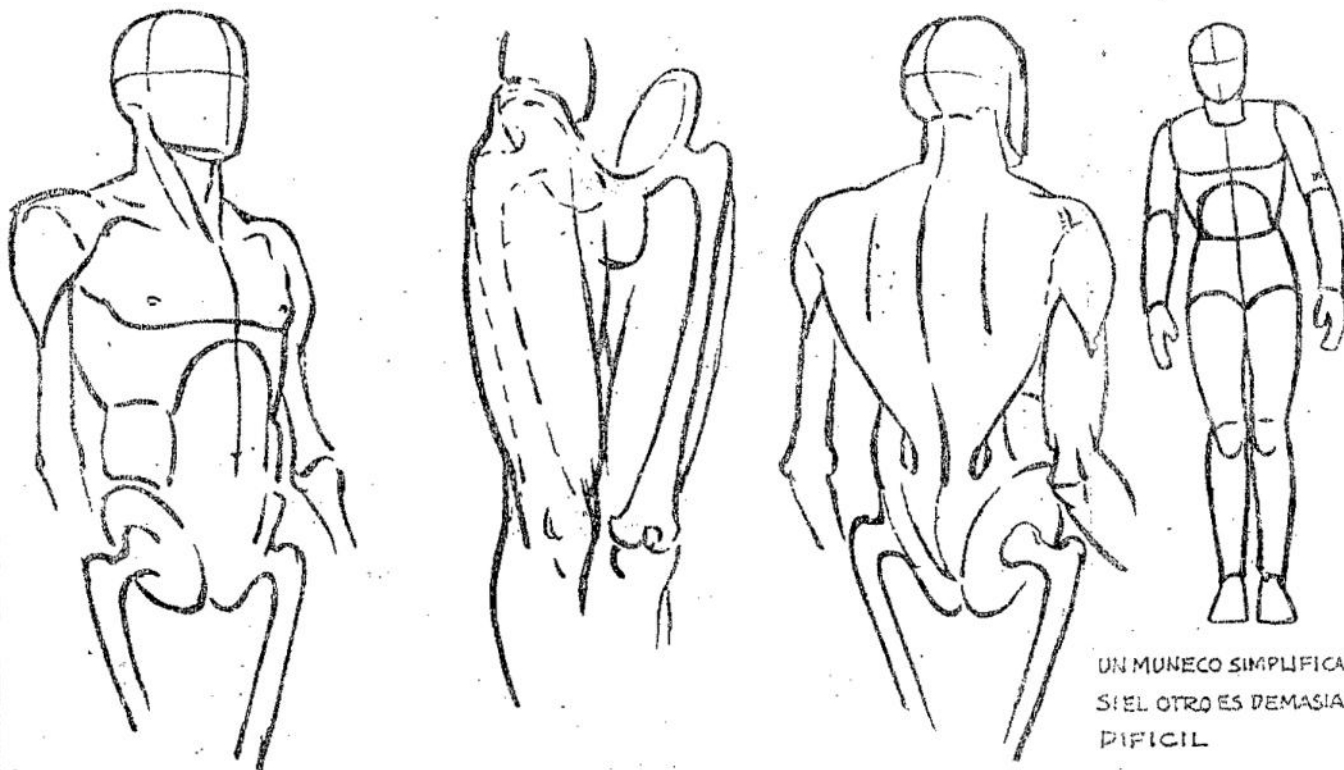
Si no habéis estudiado nunca anatomía, no sabréis que los músculos se unen naturalmente en grupos o haces adheridos de ciertas maneras a la estructura. No podemos tratar aquí sus detalles fisiológicos, los consideraremos simplemente como partes entrelazadas o calzadas, indistintamente. En consecuencia, la figura humana exterioriza mucho más que nuestro muñeco. El tórax, o pecho, tiene forma abovada así como también hueca en lo que a nosotros concierne. Sobre él cuelga una "capa" de músculos extendidos a través del pecho y por la espalda hasta la base del espinazo. Sobre la capa, al frente, se apoyan los músculos de los hombros. Las nalgas sobresalen cerca de la mitad de la altura, por atrás, desde las caderas, y oblicuamente hacia abajo, terminando en repliegues algo angulosos. Por dicha oblicuidad se forma una V sobre el repliegue del medio. Exactamente allí hay un hueso con forma de V, calzado entre los dos huesos pelvianos, que soporta el espinazo. El pecho está unido a las caderas por dos masas, una a cada lado. Por atrás, la pantorrilla calza dentro del muslo, y por delante está la protuberancia de la rodilla.

Aprended a dibujar este muñeco lo mejor que podáis. Lo utilizaréis muchas más veces que una esmerada interpretación anatómica. Como está en proporción en cuerpo y en estructura, también puede ser expresado en perspectiva. Posiblemente ningún artista podrá pagar un modelo para todo su trabajo preliminar de bocetos — para "layouts" e ideas —. Sin embargo no puede abordar inteligentemente su trabajo final sin esquemas preliminares. Con sólo que los directores de arte basaran sus "layouts" (anteproyectos) en semejantes figuras de muñecos, las figuras terminadas aparecerían todas sobre el mismo suelo, y las cabezas no se saldrían de las páginas cuando estuvieran dibujadas correctamente.

LOS GRUPOS DE MUSCULOS SIMPLIFICADOS



DESARROLLANDO LA ESTRUCTURA PREVIA CON GRUPOS DE MUSCULOS SIMPLIFICADOS COLOCADOS ENCIMA



UN MUNECO SIMPLIFICADO
SI EL OTRO ES DEMASIADO
DIFICIL

ESTUDIAREMOS DESPUES LA CONSTRUCCION DE LOS HUESOS Y MUSCULOS VERDADEROS. APRENDA ESTOS

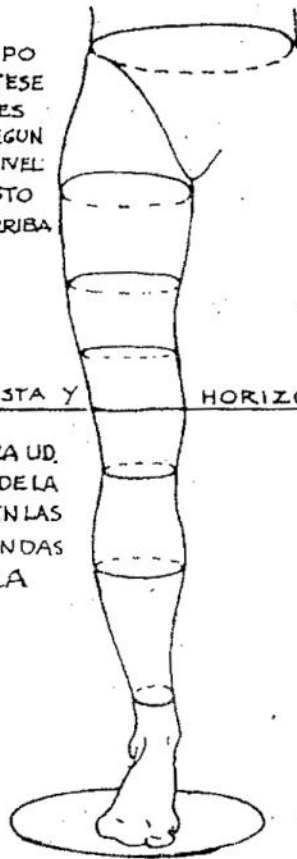
AGREGANDO PERSPECTIVA AL MUÑECO SÓLIDO



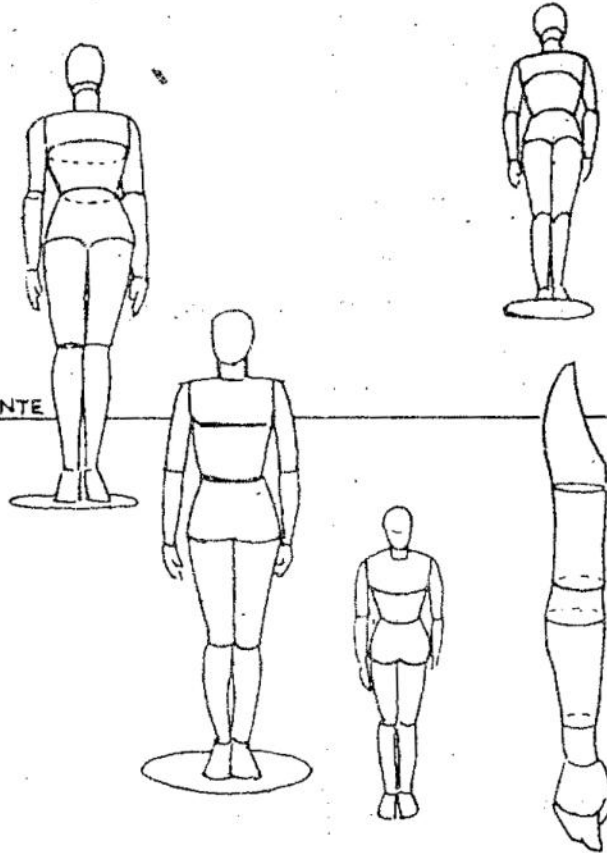
AQUI HAY UN GRUPO DE CILINDROS. NOTESE COMO LAS ELIPSES SE ESTRECHAN SEGUN SE ACERCAN AL NIVEL DE LA VISTA; ESTO SUCEDE TANTO ARRIBA COMO ABAJO.



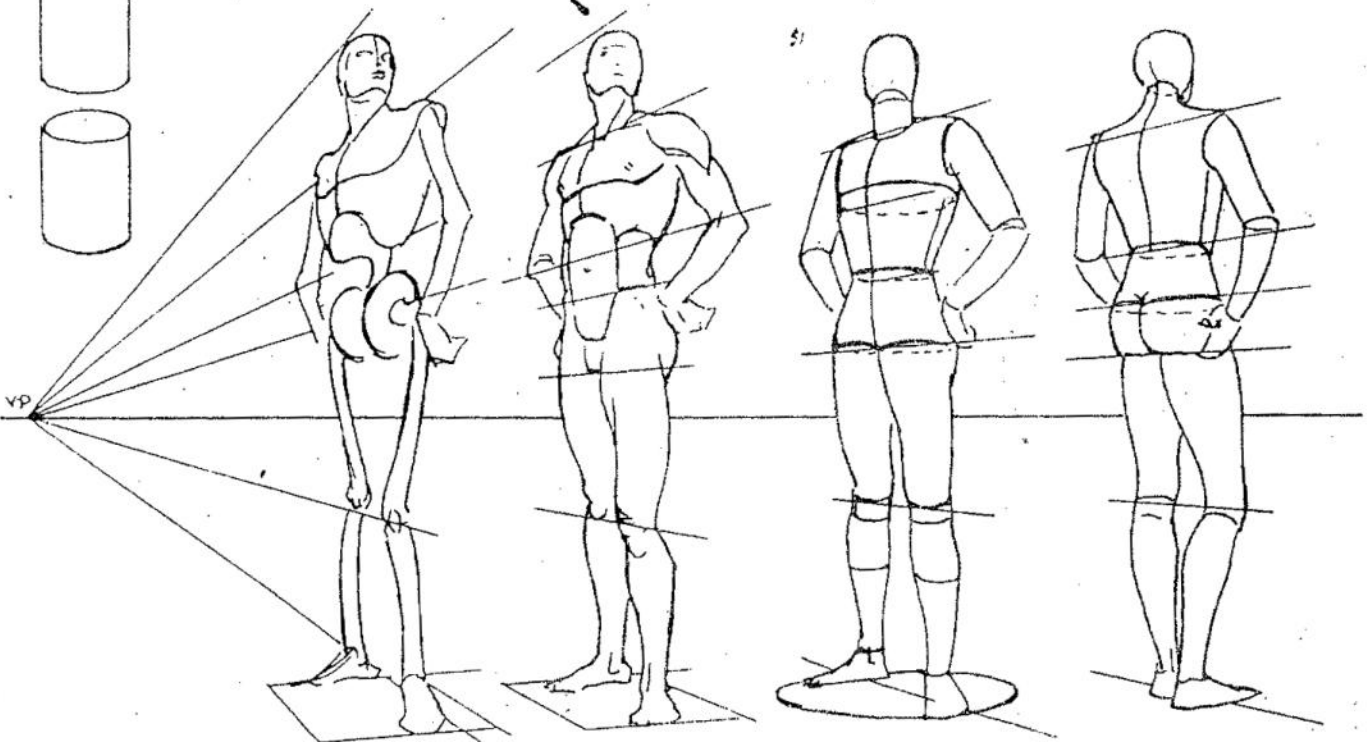
DE ESTO SACARA UD. LOS PRINCIPIOS DE LA PERSPECTIVA EN LAS FORMAS REDONDAS DE LA FIGURA

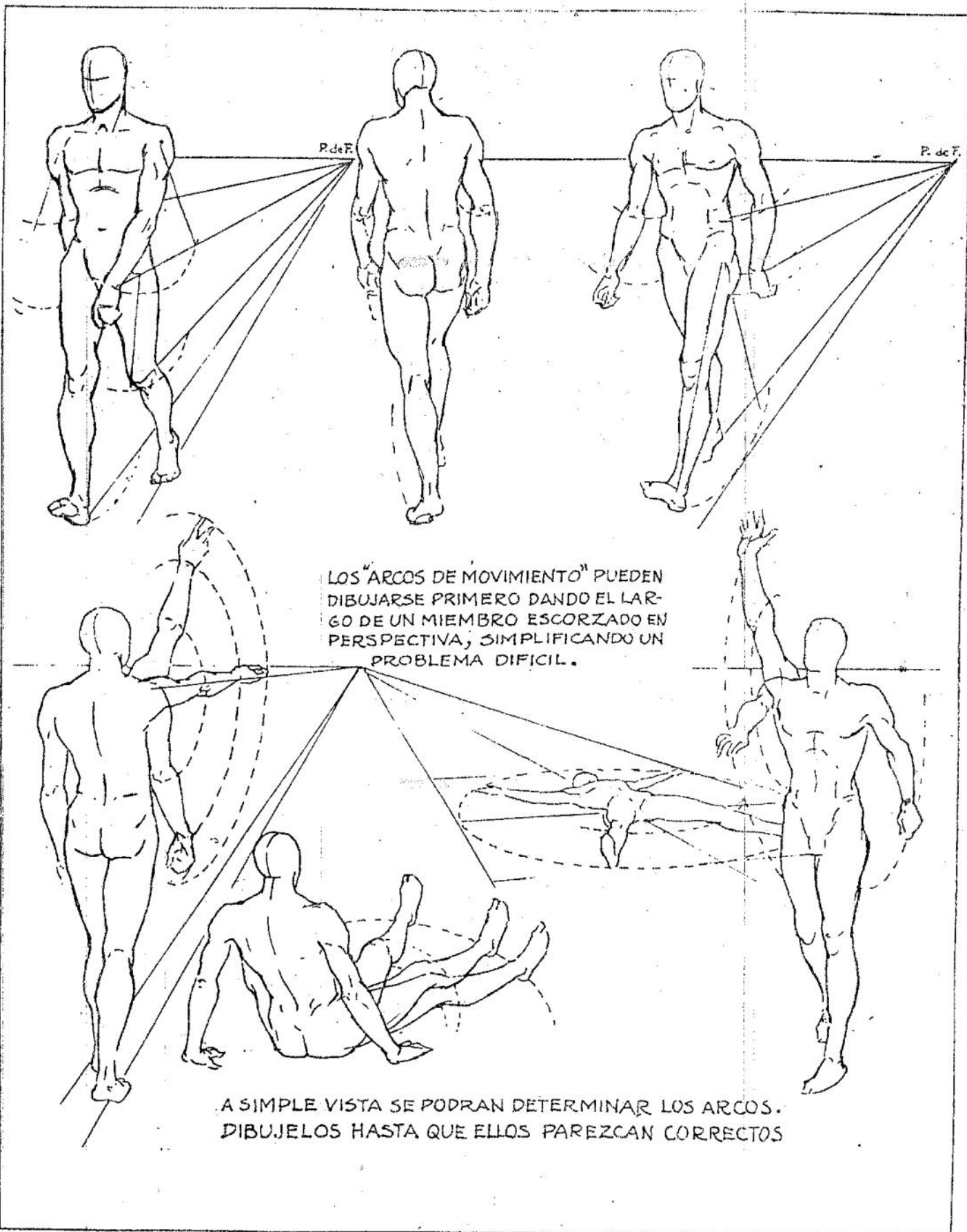


NIVEL DE LA VISTA Y HORIZONTE



ENSAYE DIBUJAR LA FIGURA DE SU MANIQUI HACIA EL HORIZONTE

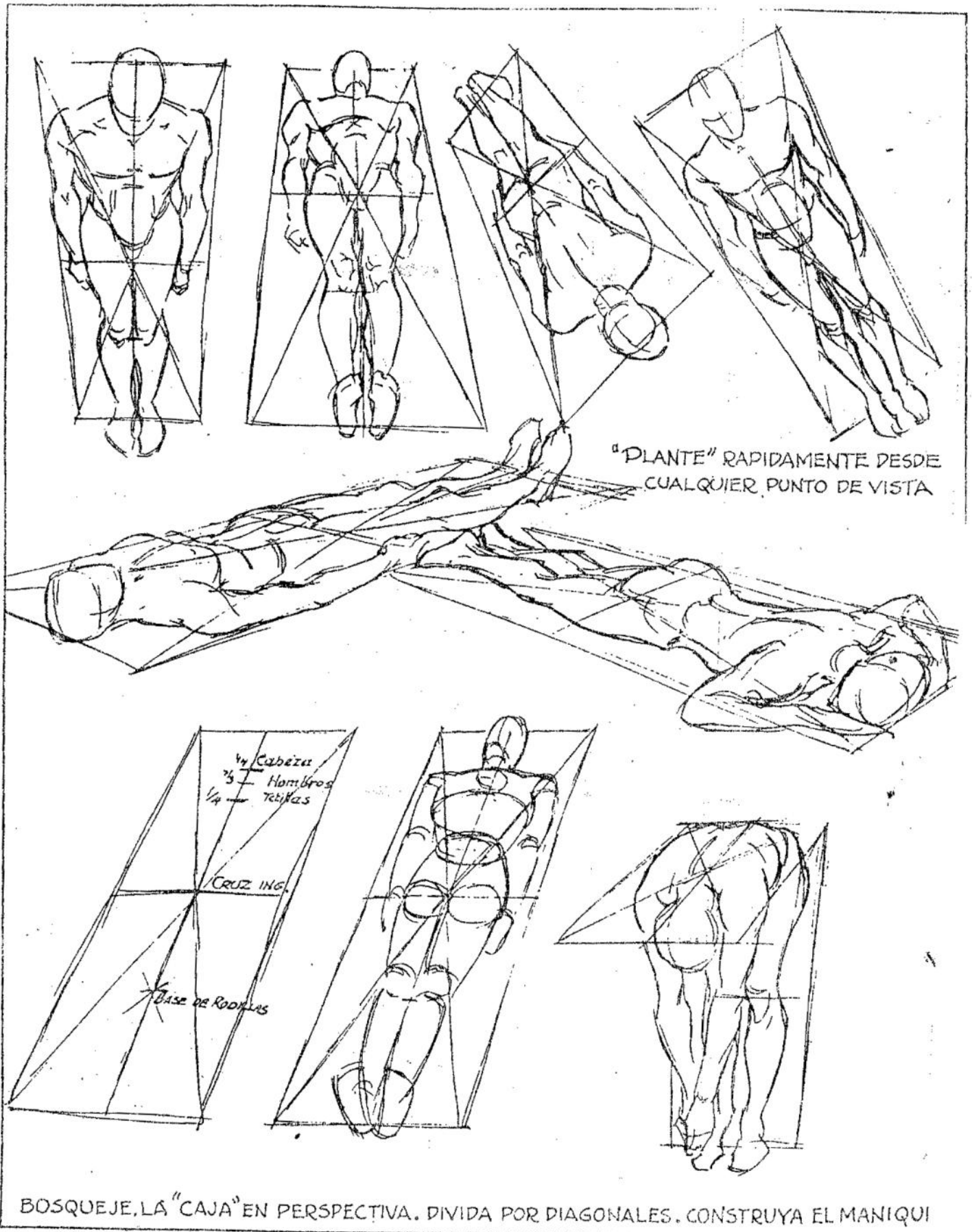




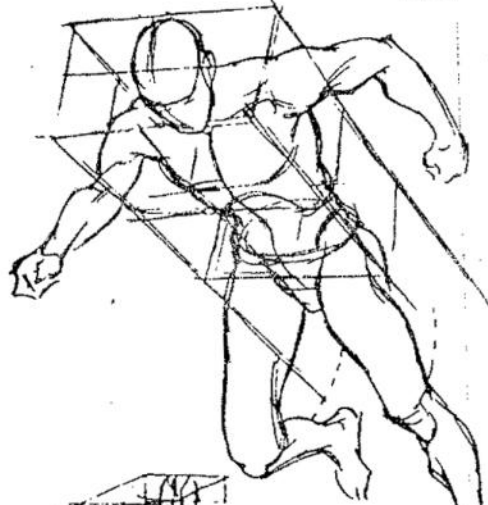
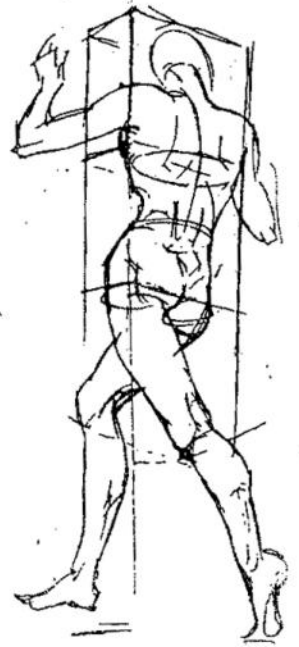
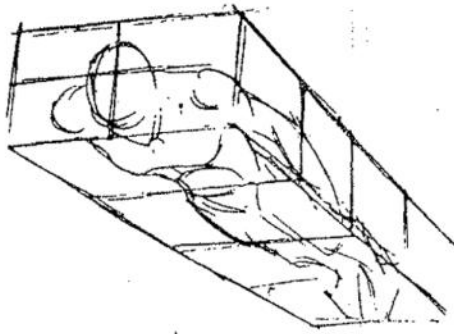
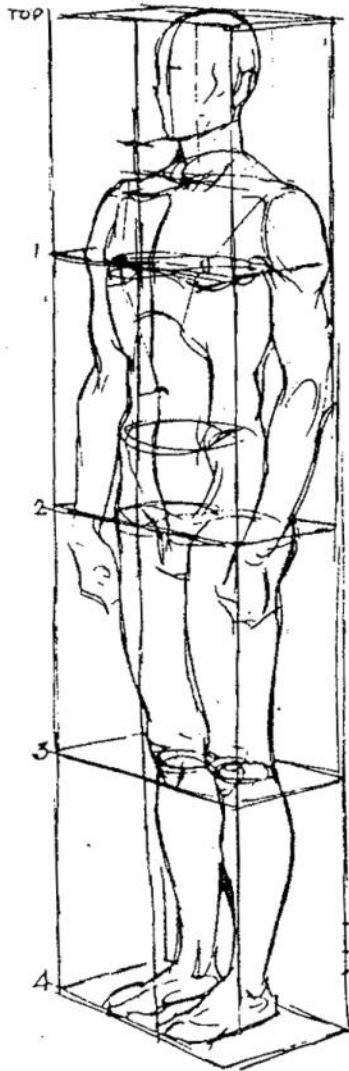
LOS "ARCOS DE MOVIMIENTO" PUEDEN DIBUJARSE PRIMERO DANDO EL LARGO DE UN MIEMBRO ESCORZADO EN PERSPECTIVA, SIMPLIFICANDO UN PROBLEMA DIFICIL.

A SIMPLE VISTA SE PODRAN DETERMINAR LOS ARCOS. DIBUJELOS HASTA QUE ELLOS PAREZCAN CORRECTOS

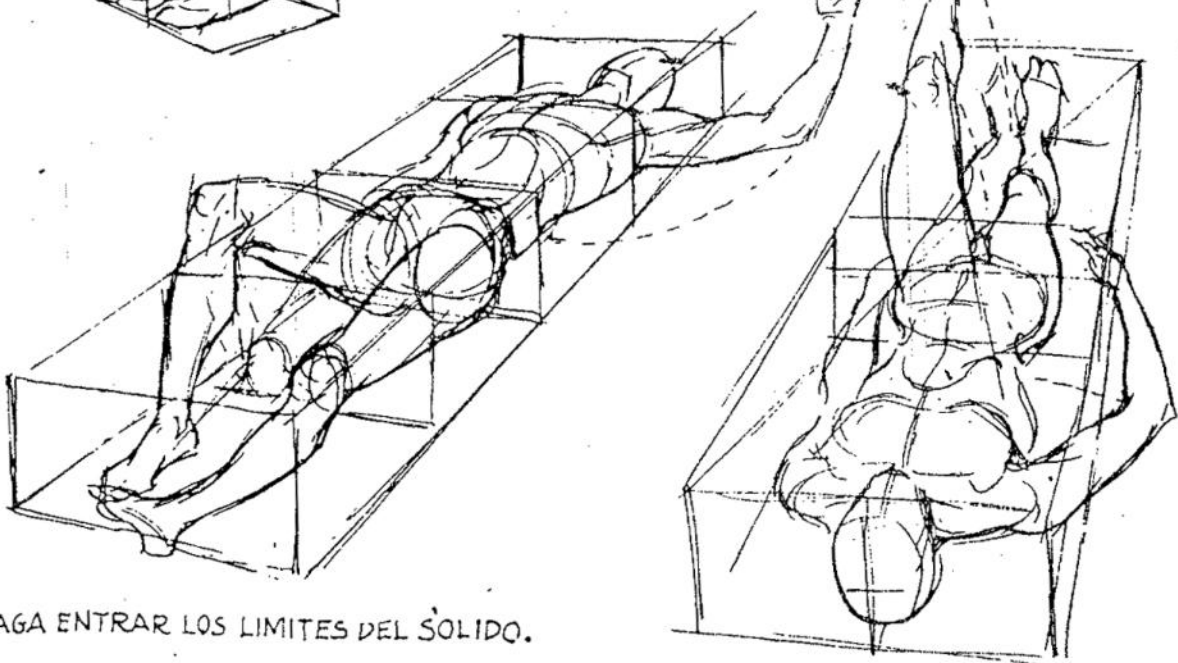
DIBUJANDO EL MUÑECO DESDE CUALQUIER PUNTO DE VISTA



COMBINANDO ARCOS DE MOVIMIENTO CON LA CAJA

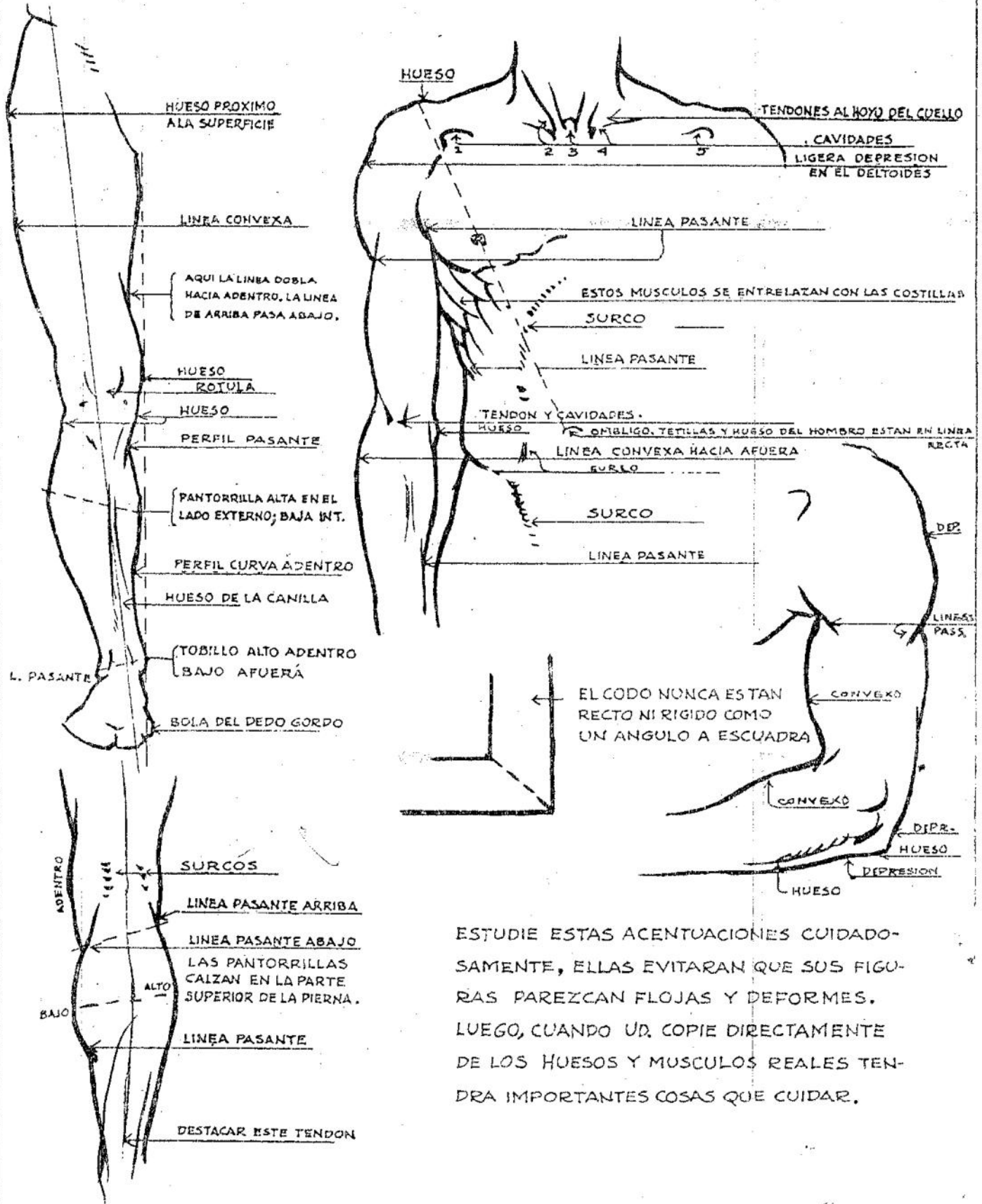


DIBUJE SUS
"AROS" EN LAS 4
SECCIONES DE LA CAJA.



HAGA ENTRAR LOS LIMITES DEL SÓLIDO.

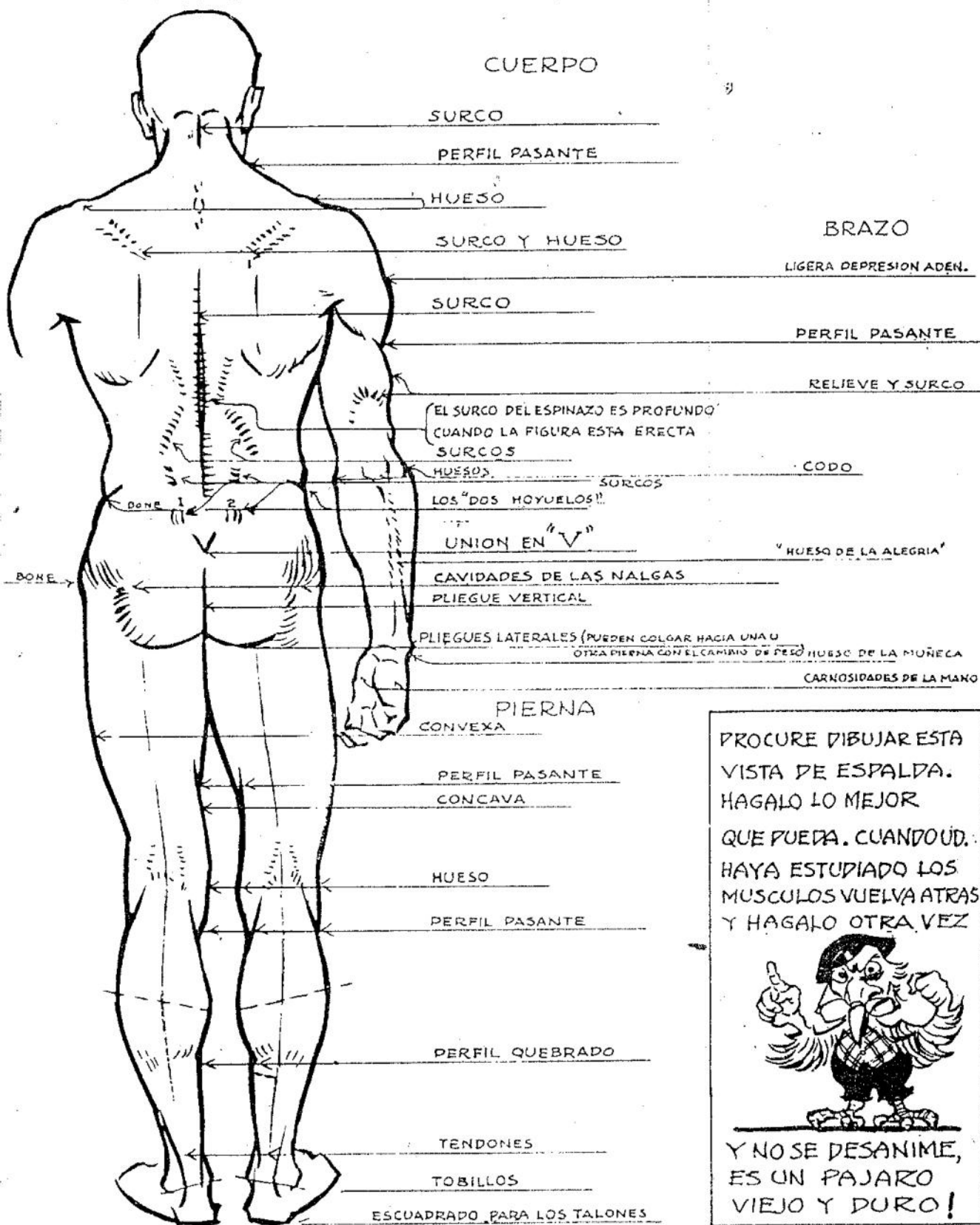
SUPERFICIES CARACTERISTICAS QUE DAN "PUNCH" AL DIBUJO DE FIGURA SIN MODELO



ESTUDIE ESTAS ACENTUACIONES CUIDADOSAMENTE, ELAS EVITARAN QUE SUS FIGURAS PAREZCAN FLOJAS Y DEFORMES. LUEGO, CUANDO UD. COPIE DIRECTAMENTE DE LOS HUESOS Y MUSCULOS REALES TENDRA IMPORTANTES COSAS QUE CUIDAR.

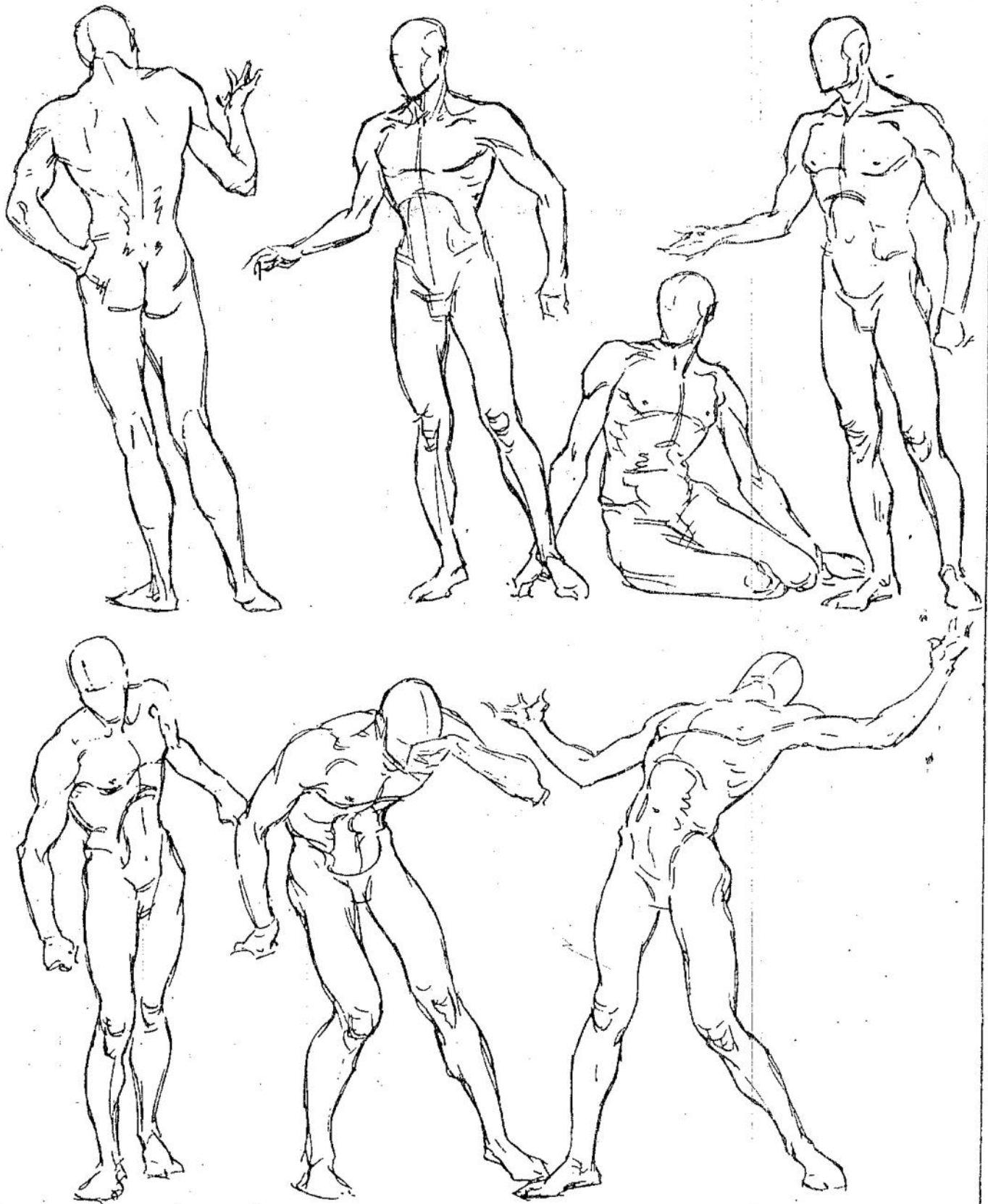
PUNTOS BASICOS QUE DEBERAN CONOCER

SUPERFICIES CARACTERISTICAS EN LA ESPALDA DE LA FIGURA MASCULINA, PARA RECORDAR.



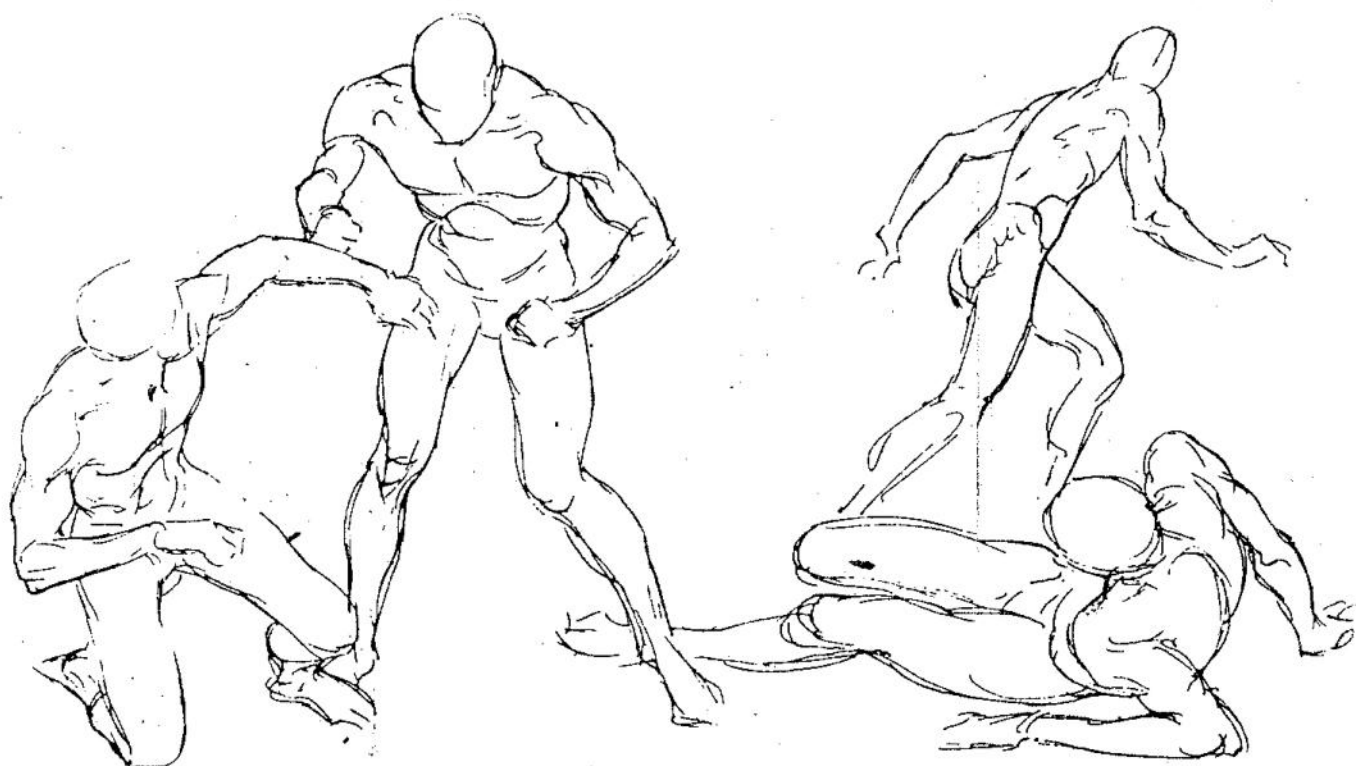
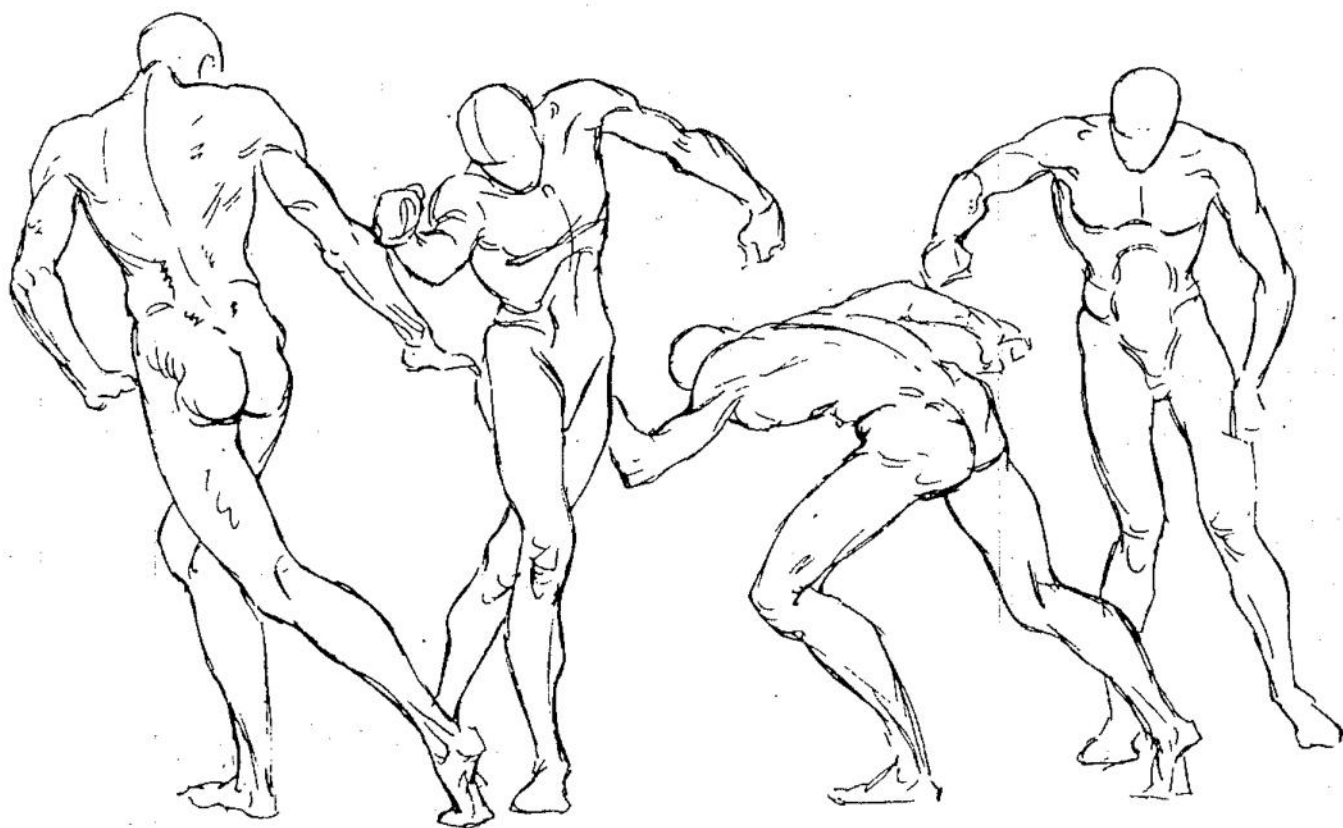
PROCURE DIBUJAR ESTA VISTA DE ESPALDA. HAGALO LO MEJOR QUE PUEDA. CUANDO UD. HAYA ESTUDIADO LOS MUSCULOS VUELVA ATRAS Y HAGALO OTRA VEZ

Y NO SE DESANIME, ES UN PAJARO VIEJO Y DURO!



APRENDIENDO A "SENTIR" Y "PLANTAR" LA FIGURA EN ACCION, NO ES TAN DIFICIL COMO PARECE.

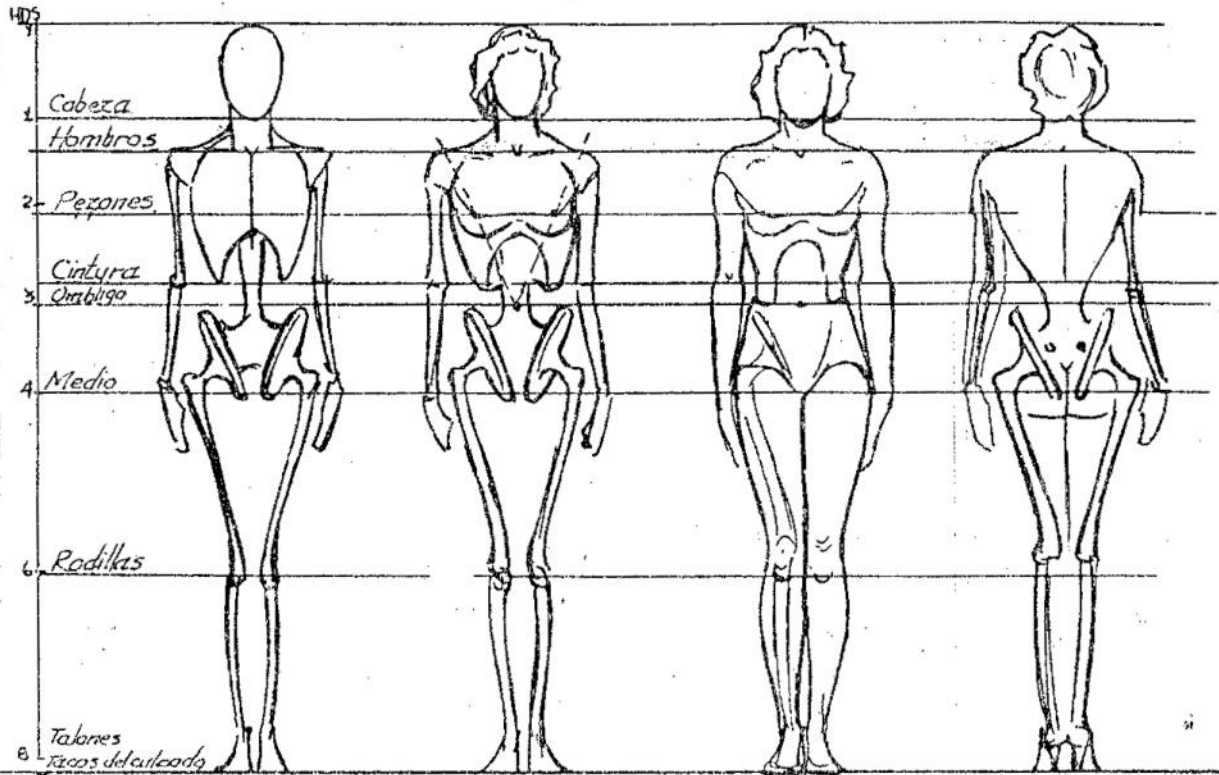
DIBUJEN ALGUNOS DE ESTOS, PERO DIBUJEN MUCHOS DE SU PROPIA COSECHA



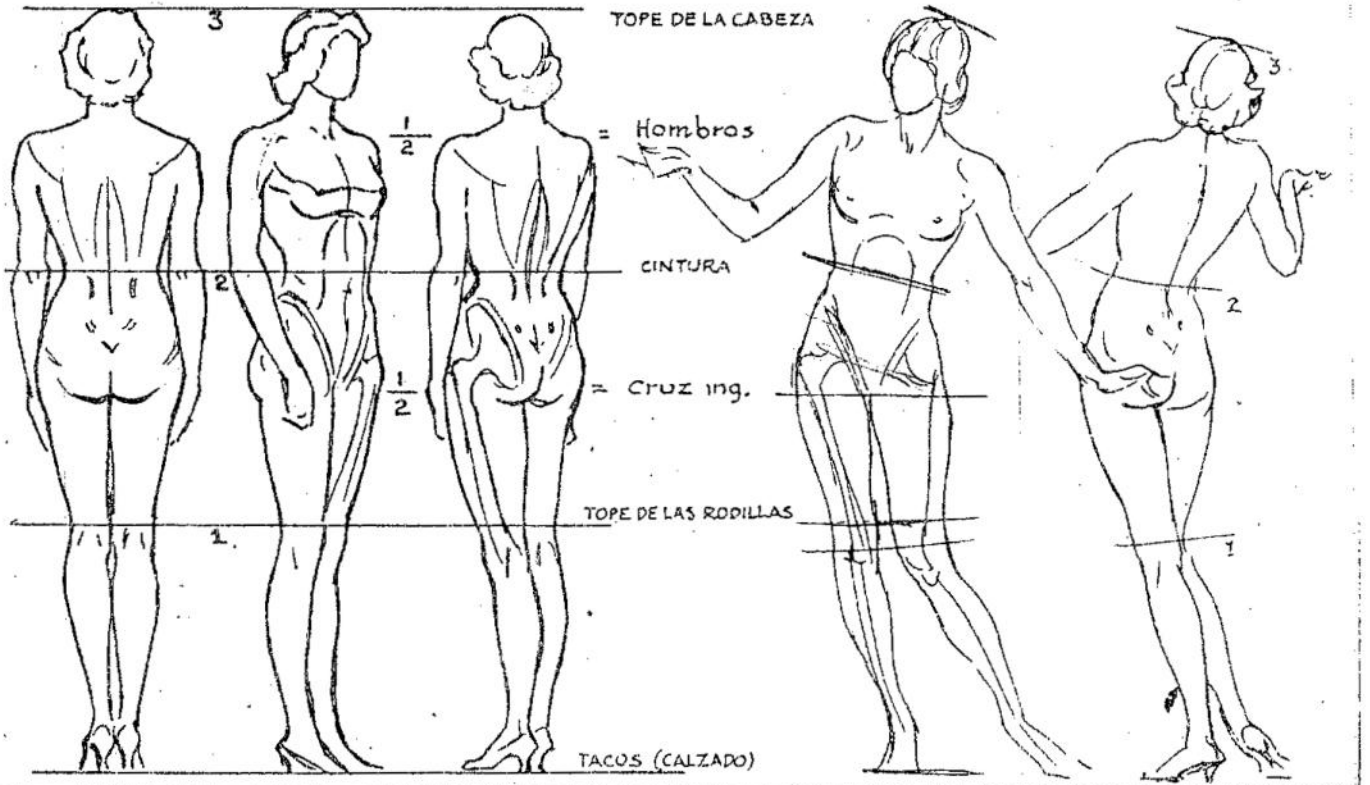
MANTENGA SU DIBUJO "SUELTO" Y COMO CROQUIS. DIBUJE MUCHAS FIGURAS A VARIOS NIVELES DE LA VISTA

EL MUÑECO FEMENINO

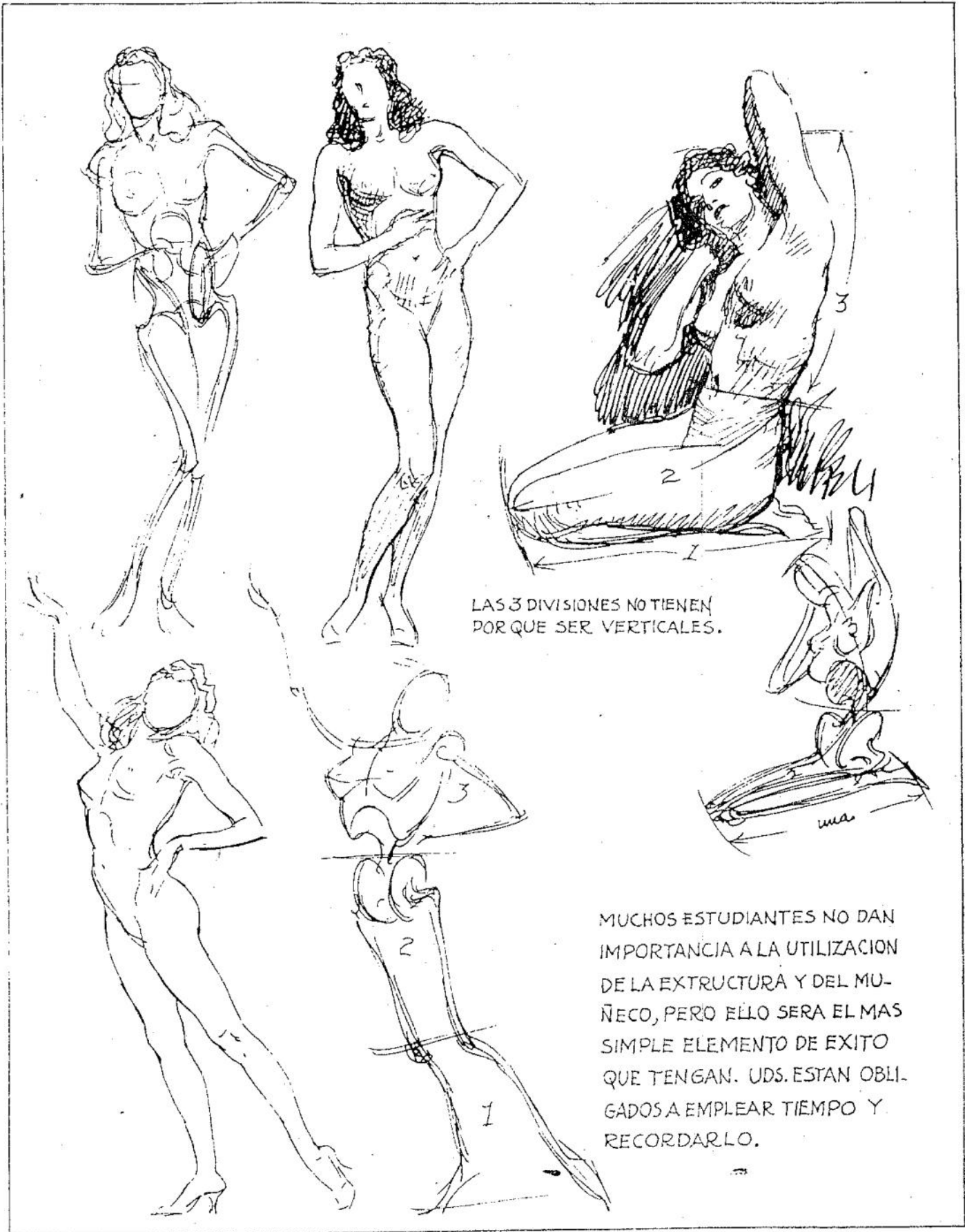
LA PRINCIPAL DIFERENCIA ENTRE EL MANIQUI MASCULINO Y EL FEMENINO ESTA EN LA PELVIS (DISCOS). LOS HUESOS DE LA CADERA SOBREPASAN LA LINEA DEL OMBLIGO (EN EL VARON ESTA DE 5 A 8 CM. MAS ABAJO). LA LINEA DE CINTURA FEMENINA ESTA POR ENCIMA DEL OMBLIGO, EN EL VARON EN O POR DEBAJO. LA CAJA TORACICA FEMENINA ES MAS PEQUEÑA, LA PELVIS MAS ANCHA Y PROFUNDA, LOS HOMBROS CAIDOS. LA "CAPA" CAE ADELANTE CON LOS SENOS.



FORMA SIMPLE DE CONSEGUIR LAS PROPORCIONES FEMENINAS - TOMAR: $\frac{1}{3}$ A LAS RODILLAS - $\frac{2}{3}$ A LA CINTURA - $\frac{3}{3}$ A TOPE DE CABEZA



CROQUIS



CABEZAS

8

PROPORCIONES IDEALES EMPLEADAS

CABEZAS

9

7

6

5

4

3

2

1

7

6

5

4

3

2

1

CLAVICULA

OMOPLATO

ESTERNON

HUMERO

COLUMNA V.

PELVIS

SACRO

RADIO

CUBITO

TROCANter MAYOR

PUBIS

FEMUR

ROTULA

TIBIA

PERONE

■ INDICA QUE HUESOS APARECEN A LA SUPERFICIE

* NOTE LA DIFERENCIA DE FORMA EN LA PELVIS FEMENINA

II. LOS HUESOS Y LOS MUSCULOS

A medida que avancéis en el estudio de la anatomía, se os hará más interesante. Hecho de material blando y plegable, elástico pero fuerte, capaz de ilimitados movimientos y de ejecutar innumerables tareas, accionado por fuerza auto-generada y reparándose o renovándose, por sí mismo, por un período de tiempo en el cual las más fuertes piezas de acero podrían desgastarse, el cuerpo humano es realmente un milagro de ingeniería.

En la página opuesta han sido expuestos los esqueletos masculino y femenino. He colocado las unidades de cabezas a lo largo del costado para que así podáis relacionar, en correcta proporción, los huesos a la figura.

El esqueleto, si bien fuerte, no es en realidad tan rígido como parece. Aunque el espinazo tiene una base rígida en la pelvis, posee gran flexibilidad; y las costillas, asimismo, si bien están fijadas firmemente en el espinazo, son flexibles. Todos los huesos están sostenidos permanente y correctamente, por cartilagos y músculos y las coyunturas accionan sobre sistemas de esfera y alvéolo con un "freno" para estabilidad. Toda la estructura se desploma con la pérdida del conocimiento.

Los esfuerzos realizados por los músculos pueden ser transferidos, por lo general, a la estructura ósea. El peso de una gran carga, por ejemplo, es soportado en gran parte por los huesos, dejando a los músculos libres para impeler las piernas. Los huesos, además, constituyen una protección para órganos y partes delicadas. El cráneo protege los ojos, el cerebro y las delicadas partes internas del cuello. Las costillas y la pelvis protegen el corazón, los pulmones y otros órganos. Donde la protección es más necesaria los huesos están cerca de la superficie.

Es muy importante, para el artista, saber que ningún hueso es completamente derecho. Un brazo o una pierna dibujados con un hueso completamente derecho aparecerán rígidos y con aspecto cadavérico. Las curvaturas en los huesos tienen mucho que hacer con el ritmo y la acción de una figura. Ayudan a darle aspecto de vida.

Las principales diferencias entre el esqueleto masculino y el femenino, son: la pelvis, proporcionalmente más grande en el femenino, y el tórax, o caja de costillas, proporcionalmente mayor en el masculino. Estas diferencias explican la mayor anchura de los hombros y más estrechas caderas del varón; la menor longitud de la línea de cintura, nalgas más bajas y mayor ancho de caderas de la mujer. También son causa de que los brazos femeninos sobresalgan del ancho cuando están oscilando de un lado a otro y de que el fémur, o hueso del muslo, quede un poco más oblicuo. El cabello y los senos, naturalmente, distinguen la figura femenina, pero ellos son, simplemente, sus más evidentes características. La mujer es diferente desde la cabeza hasta la punta del pie. La mandíbula es menos desarrollada. El cuello es más delgado. Las manos son más chicas y mucho más delicadas. Los músculos de los brazos son más chicos y de mucho menor relieve. La línea de la cintura es más alta. El gran trocánter del fémur sobresale más; las nalgas son gruesas, redondeadas y bajas. Los muslos son lisos y anchos. La pantorrilla está mucho menos desarrollada. Las muñecas y tobillos son más chicos. Los pies son más pequeños y arqueados. Los músculos en general son menos prominentes, más aplanados; todos, menos los de los muslos y nalgas, los cuales son, proporcionalmente, mayores y más fuertes en la mujer. Esta mayor solidez, como asimismo el mayor desarrollo de la pelvis, están destinadas a soportar el peso extra de la criatura en gestación. Concentraos en estas diferencias fundamentales hasta que podáis tipificar una figura inequívocamente masculina o femenina a voluntad.

Observad los cuadrados negros sobre el esqueleto masculino. Estas son prominencias óseas, en las cuales los huesos están tan próximos a la superficie que afectan el contorno. Cuando el cuerpo engorda, estos puntos se tornan hoyuelos o depresiones de la superficie. En figuras flacas o ancianas, estos huesos sobresalen.

Trabajando del natural, o con fotografías, no puede eliminarse la necesidad del conocimiento de la anatomía y de la proporción. Deberéis distinguir qué son las jorobas y abolladuras y por qué están allí. De otro modo vuestro dibujo tendrá la apariencia de goma

REQUISITOS DEL DIBUJO DE FIGURA PRODUCTIVO

inflada o de un maniquí de cera para una tienda. El trabajo final, para cualquier encargo de importancia, debe ser dibujado de modelo vivo o con buenas copias de cualquier clase, puesto que competirá con el trabajo de quienes utilizan modelos y buenas copias.

Muchos artistas tienen y utilizan una cámara fotográfica, como ayuda. Pero ella no hará todo el trabajo. Los perfilados trazados de una fotografía a causa del exagerado, escorzamiento producido por los lentes tienen una apariencia regordeta y dilatada. Las extremidades aparecen cortas y gruesas. Las manos y los pies aparecen demasiado grandes. Si estas distorsiones no se corrigen, vuestro dibujo tendrá el aspecto netamente fotográfico.

Será conveniente mencionar algunos de los requisitos necesarios para que el dibujo de figura tenga buena aceptación. La figura femenina "elegante" tiene algunos contornos hombrunos. Los hombros se trazan un poco más anchos que lo normal, con poca inclinación, las caderas un poco estrechadas. Los muslos y las piernas se hacen más largos y delicados, con las pantorrillas ahusadas. Cuando las piernas estén juntas, se tocarán en los muslos, rodillas y tobillos. Las rodillas serán pequeñas. La pierna se alarga desde la rodilla hacia abajo y tendrá tobillos pequeños. Es sencillamente perder el tiempo mostrar a un director artístico una figura de apariencia cabezona, estrecha de hombros, corta de brazos o de piernas, ancha de caderas, cortona, ancha, regordeta o gordinflona. Pero una figura que sea verdaderamente huesuda y extraordinariamente exagerada, agrada, no obstante, a un editor de figurines.

La delgadez, en el dibujo de figura, ha llegado a convertirse casi en un culto. Lo que los artistas de la Edad Media consideraban atracción voluptuosa sería simplemente grosero hoy día. Nada impedirá tan prontamente una venta como la gordura o acortamiento (es un hecho curioso que las personas bajas tienen tendencia a dibujar figuras cortas). Un hombre con esposa baja, tenderá a dibujar mujeres bajas. Si mis figuras os parecen absurdamente exageradas recordad que os estoy dando el concepto de lo que ha sido aceptado como modelo típico. Ellas no parecerán demasiado exageradas a los compradores de arte. En realidad, algunas de estas figuras mías son todavía cortas, en comparación con lo que pudiera haberlas

La esencia del éxito del dibujo de figura masculina está en que la figura debe mantenerse masculina — abundante de huesos y músculos —. La cara será enjuta, las mejillas ligeramente hundidas, las cejas bastante tupidas (nunca en una línea delgada), la boca amplia, el mentón prominente y bien definido. La figura será, naturalmente, ancha de hombros y por lo menos de seis pies (1,83 mts.) de alto, (ocho o más cabezas). Desgraciadamente, no es fácil encontrar modelos masculinos con cara enjuta y fuerte musculatura. Personas así se ocupan por lo general de trabajos más duros.

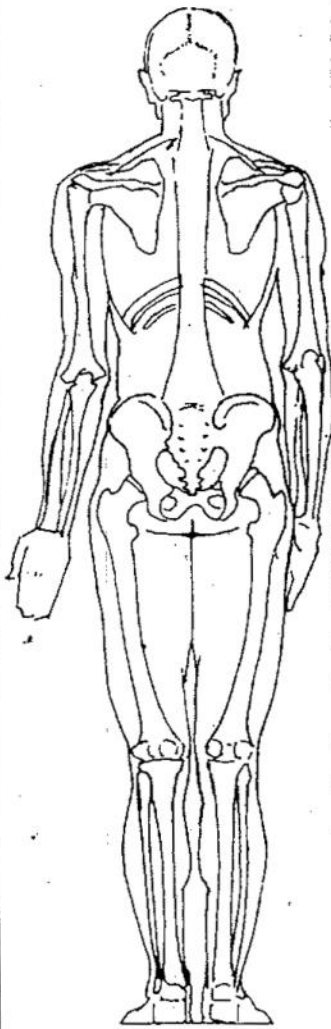
Los niños deberán dibujarse exactamente ajustados a la escala de proporciones dada en este libro. Los bebés evidentemente deberán ser regordetes, con hoyuelos y robustos. Deberán dedicarse estudios especiales a los repliegues y dobleces del cuello, muñecas y tobillos. Las mejillas son llenas y redondas, la barbilla es bien escasa. El labio superior sobresale algún tanto. La nariz es redonda, pequeña y cóncava en su puente. Las orejas son pequeñas, gruesas y redondas. Los ojos prácticamente llenan las aberturas. Las manos son gordas y con hoyuelos y tienen notable ahusamiento hacia los cortos dedos. Hasta que la estructura de los bebés no haya sido comprendida es casi fatal exasperarse dibujándolos sin un buen material de trabajo.

Mantened todos los chicos, hasta los seis u ocho años, más bien regordetes. Desde los ocho a los doce pueden dibujarse mucho más tal cual parecen, aunque el tamaño relativo de la cabeza deberá ser un poco más grande que lo normal.

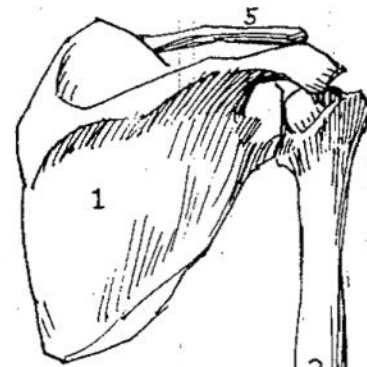
Si os dedicáis al dibujo de carácter, podéis dibujar una figura regordeta; pero no lo hagáis demasiado joven. No dibujéis las orejas demasiado grandes o prominentes en ningún dibujo masculino. Las manos varoniles deberán ser un poco exageradas de tamaño y en el tipo ideal deberán parecer huesudas y musculosas. Las manos blandas y redondas, sencillamente, "no van" en un hombre.

El director artístico rara vez puntualiza vuestros defectos. Él simplemente dice que no le gusta vuestro dibujo. Cualquiera de los errores referidos puede promover su desagrado. La ignorancia de lo que se quiere de vosotros es una desventaja tan grande como la ignorancia de la anatomía.

HUESOS IMPORTANTES



ESQUELETO DE HOMBRE, VISTAS DE ATRAS Y LADO



HOMBRO VISTO DE ATRAS

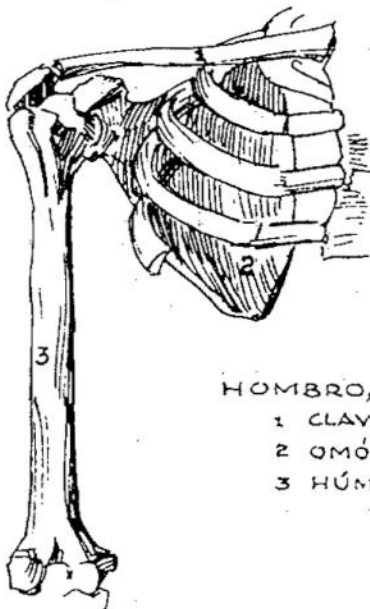
- 1 OMÓPLATO
- 2 HÚMERO
- 3 CÚBITO
- 4 RADIO
- 5 CLAVÍCULA



- 1 PELVIS
- 2 SACRO
- 3 FÉMUR
- 4 RÓTULA
- 5 TIBIA
- 6 PERONÉ

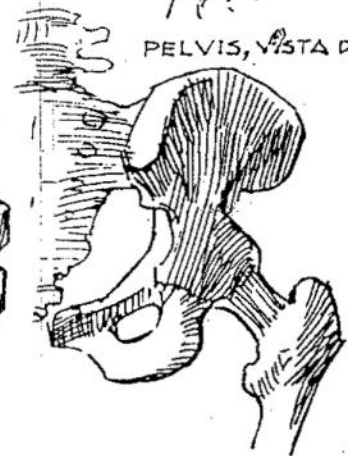


PELVIS, VISTA DE ATRAS

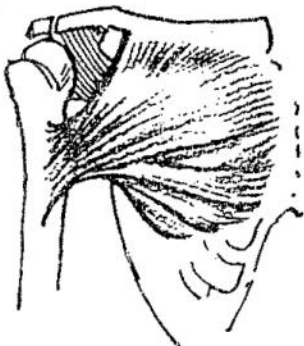


HOMBRO, FRENTE

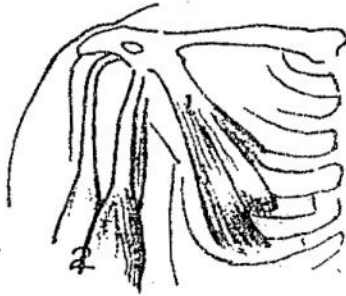
- 1 CLAVÍCULA
- 2 OMÓPLATO
- 3 HÚMERO



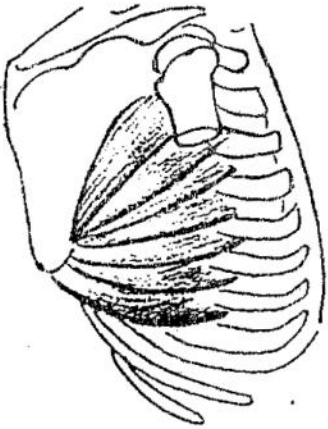
MUSCULOS DEL PRENTE DE LA FIGURA



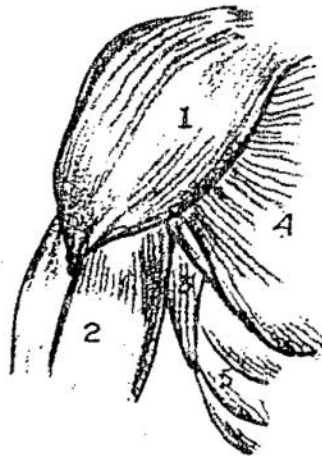
PECTORAL MAYOR



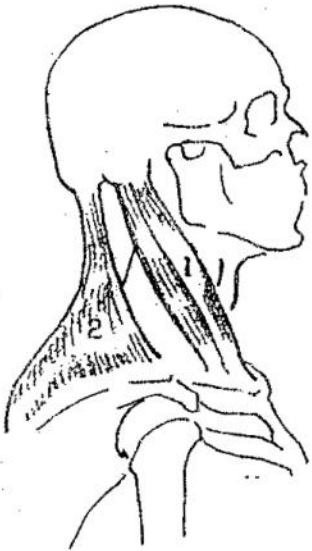
1 PECTORAL MENOR
2 BICEPS



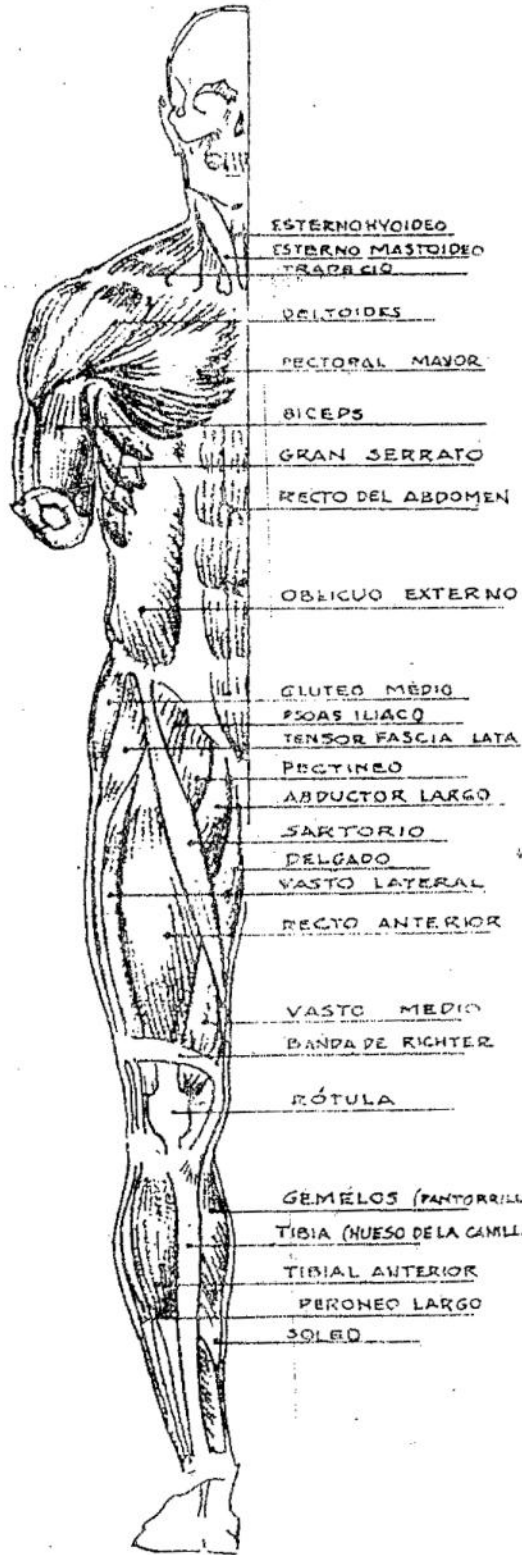
SERRATO MAYOR



1 DELTOIDES
2 BICEPS
3 DORSAL MAYOR
4 PECTORAL MAYOR
5 GRAN SERRATO

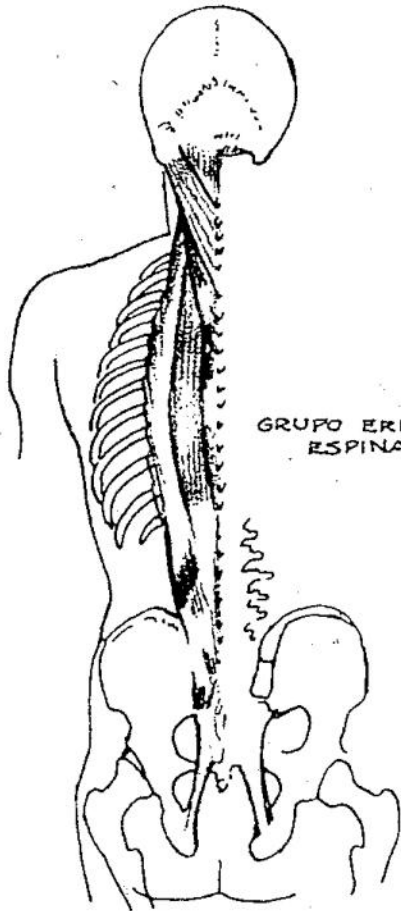


1 ESTERNO MASTOIDEO
2 TRAPECIO
3 ESTERNO HIOIDEO

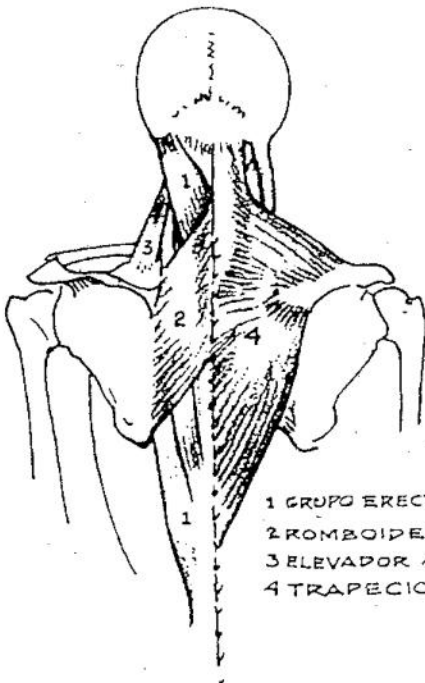


- ESTERNOHYOIDEO
- ESTERNO MASTOIDEO
- TRAPECIO
- DELTOIDES
- PECTORAL MAYOR
- BICEPS
- GRAN SERRATO
- RECTO DEL ABDOMEN
- OBLICUO EXTERNO
- GLUTEO MEDIO
- PSOAS ILIACO
- TENSOR FASCIA LATA
- PECTINEO
- ABDUCTOR LARGO
- SARTORIO
- DELGADO
- VASTO LATERAL
- RECTO ANTERIOR
- VASTO MEDIO
- BANDA DE RICHTER
- RÓTULA
- GEMELOS (PANTORRILLA)
- TIBIA (HUESO DE LA CAMILLA)
- TIBIAL ANTERIOR
- PERONEO LARGO
- SOLED

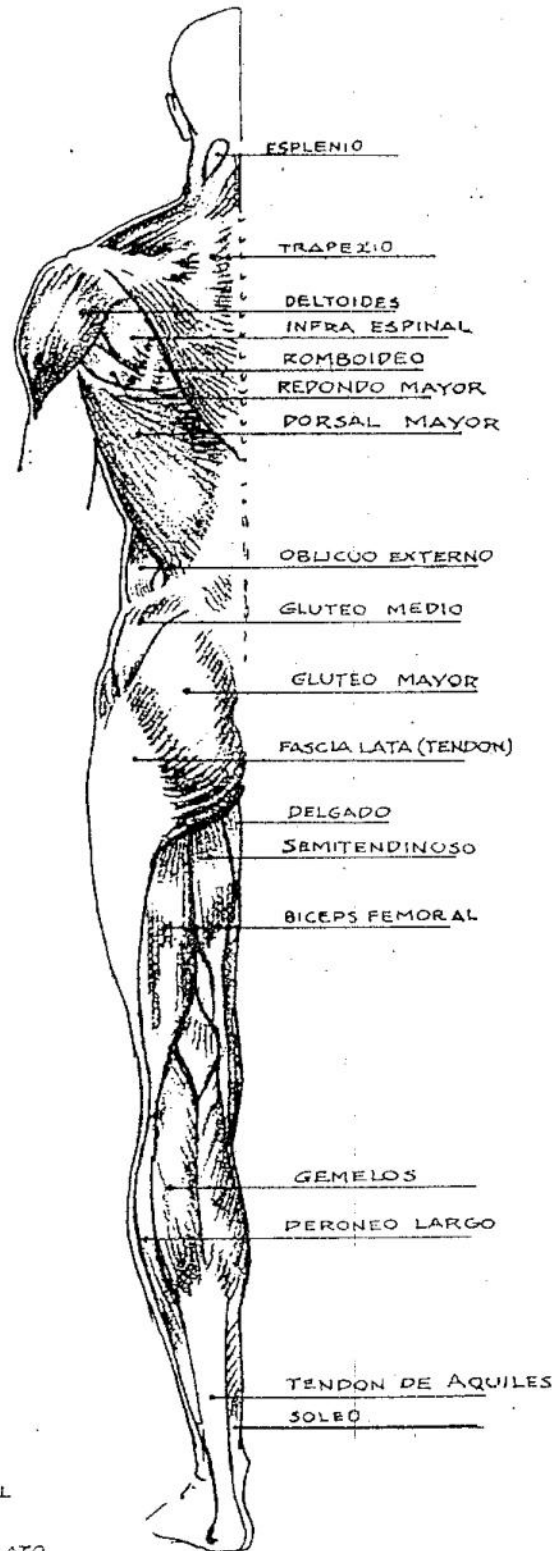
MUSCULOS DE LA ESPALDA DE LA FIGURA



GRUPO ERECTOR ESPINAL



1 GRUPO ERECTOR ESPINAL
2 ROMBOIDEO
3 ELEVADOR ANG. OMOPLATO
4 TRAPEZIO



ESPLENIO

TRAPEZIO

DELTOIDES

INFRA ESPINAL

ROMBOIDEO

REPONDO MAYOR

DORSAL MAYOR

OBLICUO EXTERNO

GLUTEO MEDIO

GLUTEO MAYOR

FASCIA LATA (TENDON)

DELGADO

SEMITENDINOSO

BICEPS FEMORAL

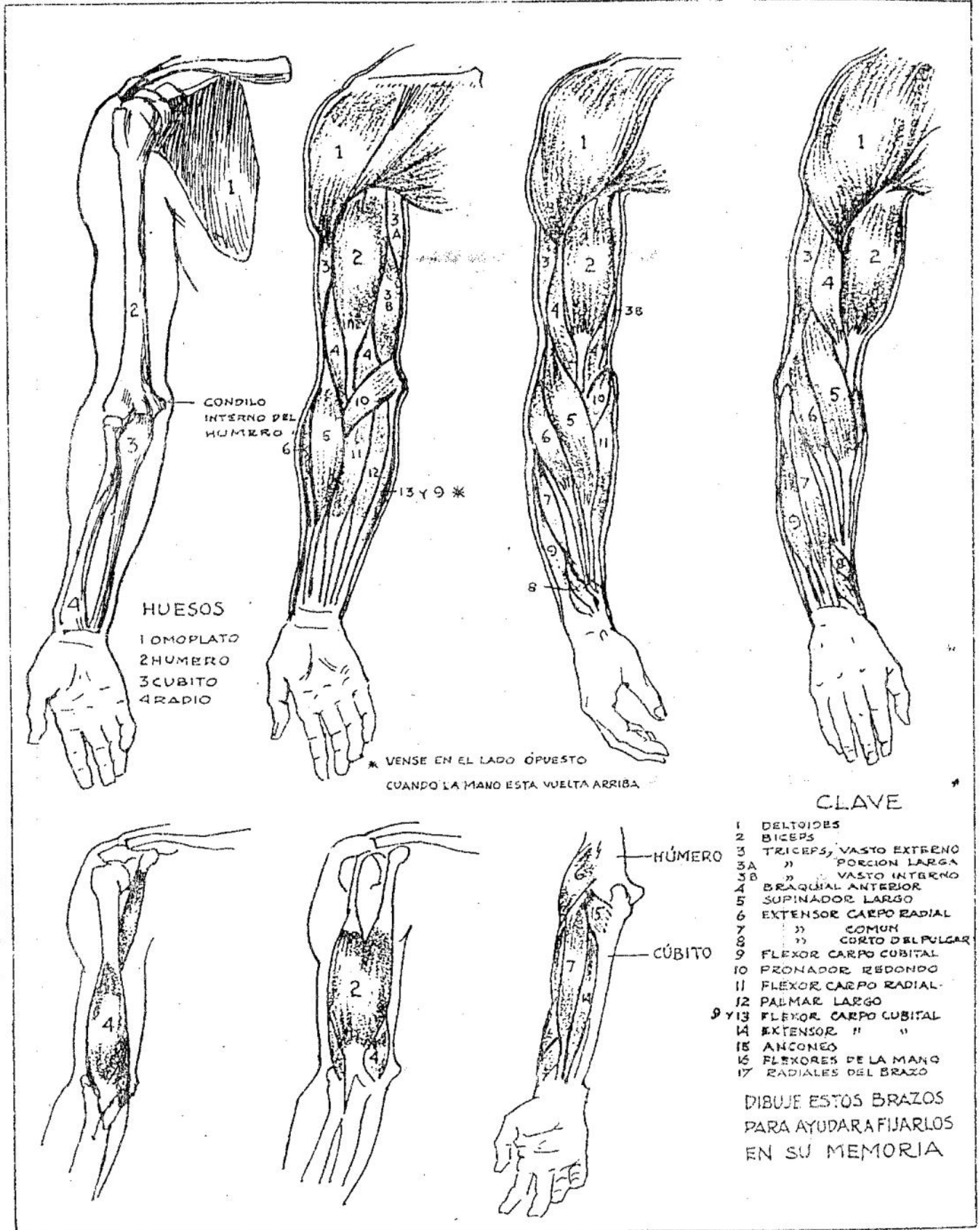
GEMELOS

PERONEO LARGO

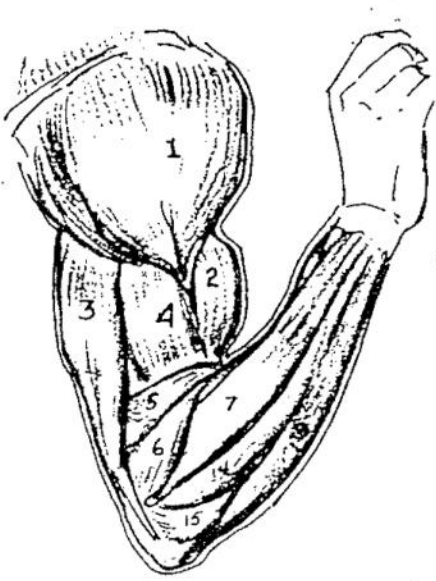
TENDON DE AQUILES

SOLEO

MUSCULOS DEL BRAZO VISTO DE FRENTE



MUSCULOS DEL BRAZO. VISTAS VARIADAS



VISTA LADO EXTERNO, BRAZO DERECHO



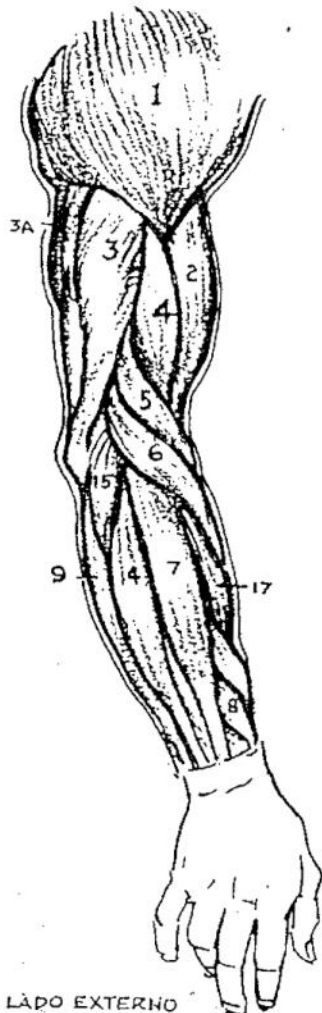
VISTA INTERIOR BRAZO DERECHO



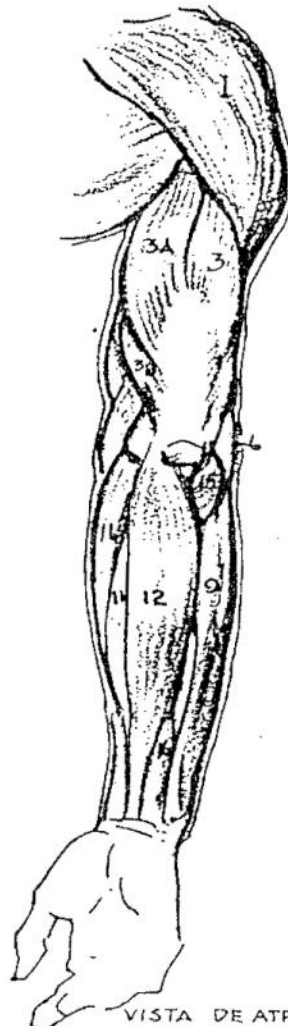
VISTA INTERIOR Y DE ABAJO



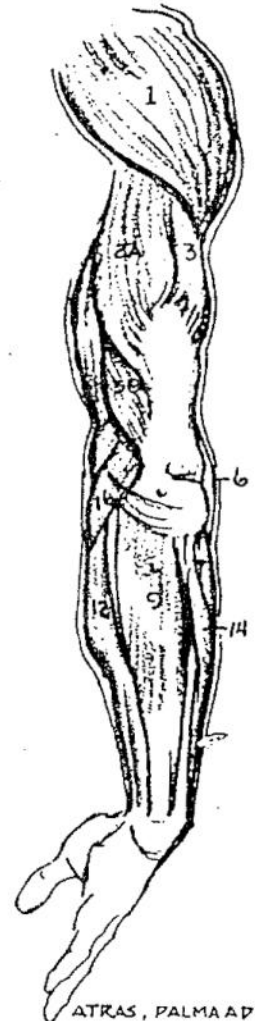
VISTA INTERIOR (LADO CUERPO)



LADO EXTERNO

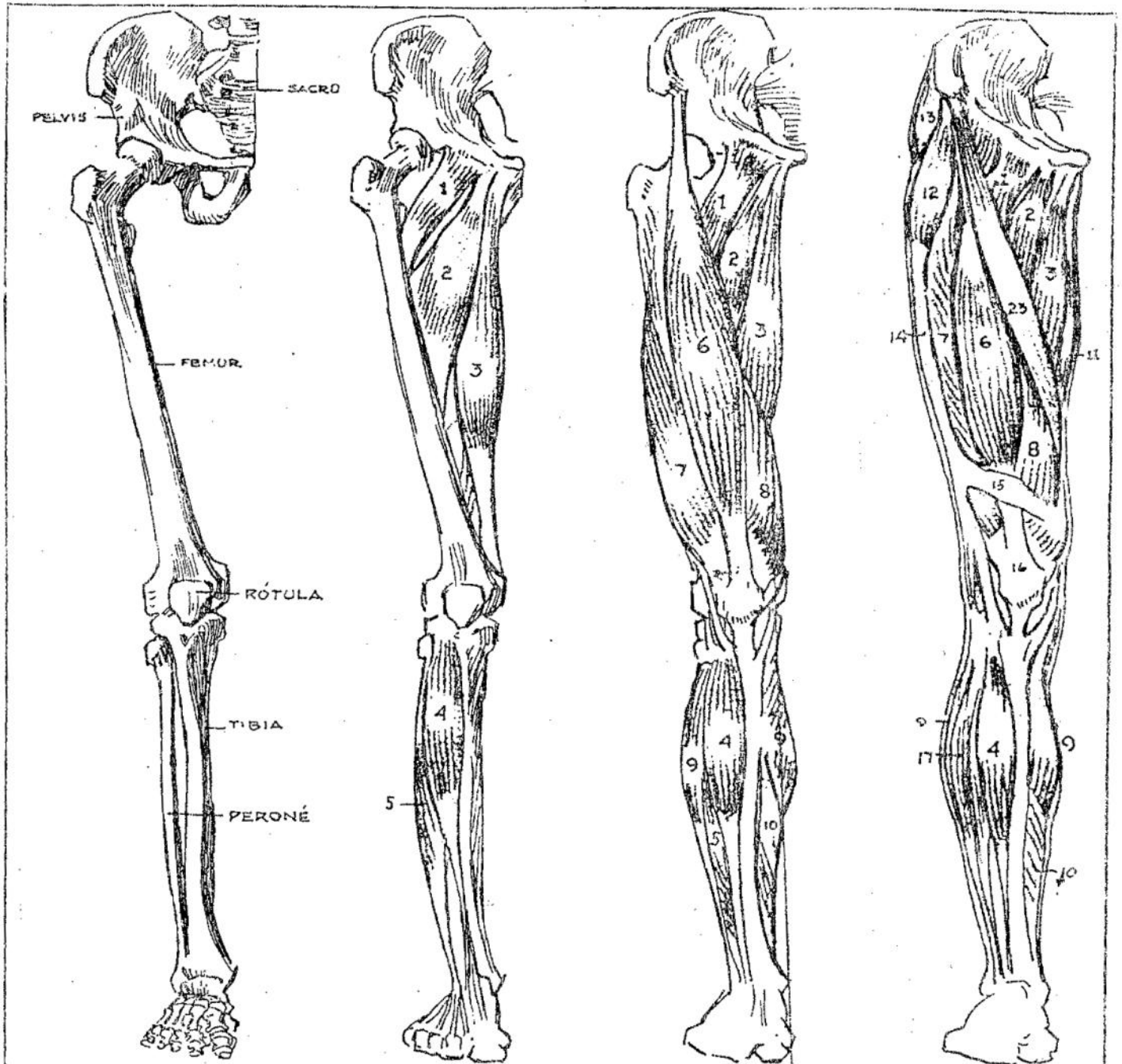


VISTA DE ATRAS



ATRAS, PALMA ADENTRO

MUSCULOS DE LA PIERNA , VISTAS DE FRENTE



MUSCULOS DE LA PIERNA



SOSTENGASE
CON ESTO !

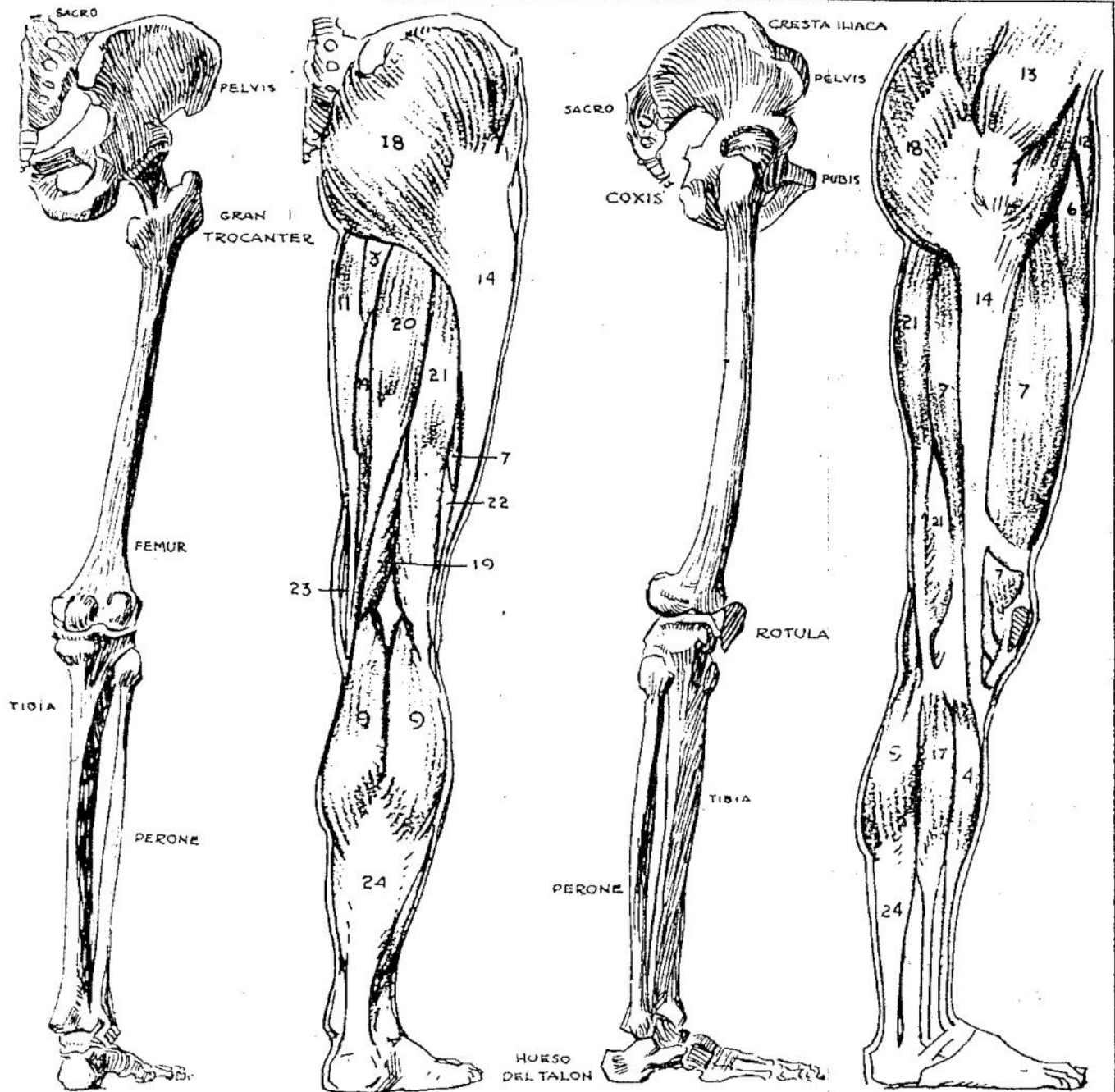
1. PSOAS ILIACO
2. PECTINEO
3. ABDUCTOR MAYOR
4. TIBIAL ANTERIOR
5. EXTENSOR LARGO DE LOS DEPOS
6. RECTO DEL FEMUR
7. VASTO LATERAL
8. VASTO MEDIO
9. GEMELOS
10. SOLEO

11. DELGADO
12. TENSOR de la FASCIA LATA
13. GLUTEO MEDIO
14. FASCIA LATA (TENDON)
15. BANDA DE RICHTER
16. LIGAMENTO PELA ROTULA
17. PERONEO LARGO
18. GLUTEO MAYOR
19. SEMIMEMBRANOSO
20. SEMITENDINOSO

21. BICEPS FEMORAL
22. VASTO INTERMEDIO
23. SARTORIO
24. TENDON DE AQUILES



MUSCULOS DE LA PIERNA. VISTAS DE ATRAS Y DEL COSTADO



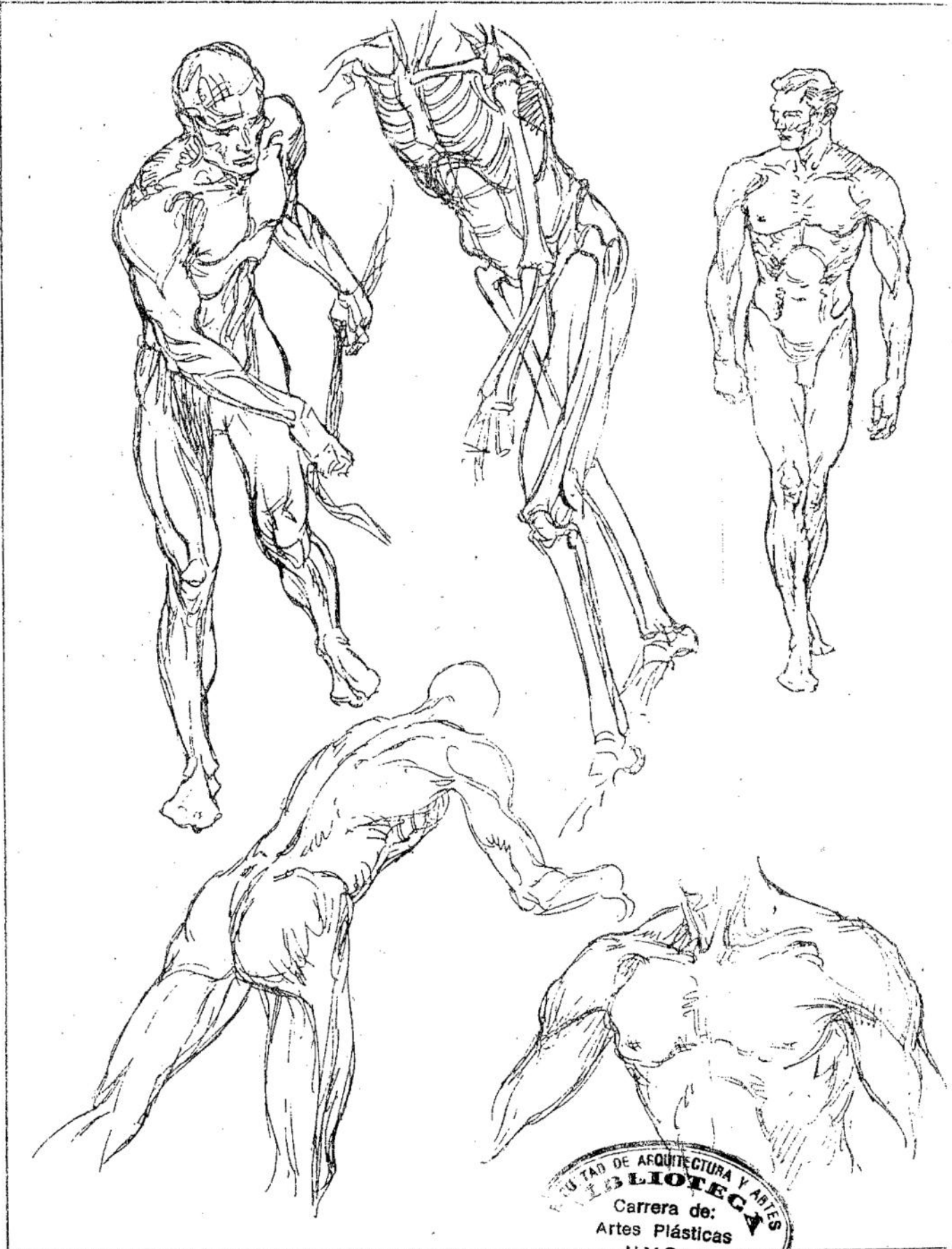
VISTA DE ATRAS

VISTA DEL LADO EXTERNO

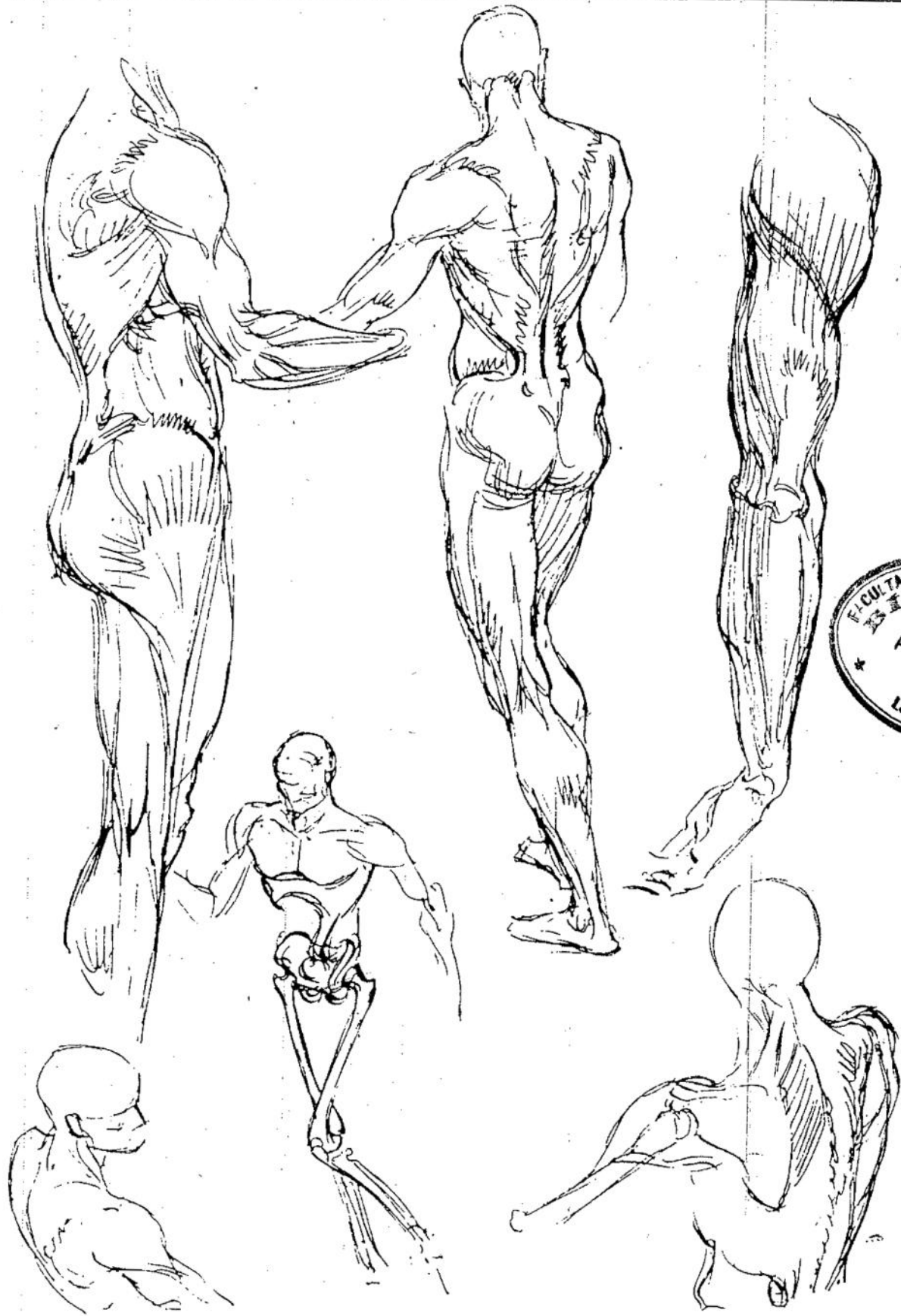
NO HAY OTRO MODO DE ADQUIRIR UN CONOCIMIENTO DE LA ANATOMIA QUE PROFUNDIZARLA. SOSTENGASE CON ELLA HASTA QUE PUEDA DIBUJAR LOS MUSCULOS DE MEMORIA. OBTENGA LIBROS COMPLEMENTARIOS SOBRE EL ASUNTO. EL AUTOR RECOMIENDA LOS

LIBROS POR GEORGE BRIDGMAN COMO EXCELENTES. TAMBIEN HAY OTRO LIBRO MUY BUENO DE DIAGRAMAS, "ARTISTIC ANATOMY," POR WALTER F. MOSES. EN ESTOS LIBROS, EL ASUNTO ESTRATADO CON GRAN PERICIA Y COMPLETAMENTE, "AYUDA A CONOCER". APOYESE EN EL!

VALGANSE AHORA MISMO DE LO QUE HAN APRENDIDO



UNIVERSIDAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
BIBLIOTECA
Carrera de:
Artes Plásticas
H.M.S.A.
★



III. EMBLOCAMIENTO DE FORMAS, PLANOS ESCORZAMIENTO E ILUMINACIÓN

La transición del perfilado y de la construcción específica a la figura interpretada con luz y sombras, es como trasponer una valla. Frecuentemente el estudiante es incapaz de dar este salto. La dificultad surge de una falta de concepción del sólido. Pero hay etapas intermedias que harán totalmente simple la interpretación de la tercera dimensión (espesor).

¿Cómo puede plantarse una forma sólida en el espacio? ¿Qué concebimos de ella para que comprendamos que tiene volumen y peso, que podemos asirla o chocar con ella? La respuesta es que nuestra vista reconoce intuitivamente lo sólido por el modo en que la luz cae sobre ello. En lo que concierne al artista, cuando no hay luz no hay forma. La única razón por la cual un dibujo perfilado puede sugerir lo sólido, es la de que, teóricamente, ese dibujo representa la forma bañada por una luz que viene directamente de atrás del artista; por esto, la forma no produce sombras visibles para nosotros. Al alejarse de nosotros y de la luz los contornos y bordes comienzan a obscurecerse, hasta empezar a aparecer como líneas, afiladas en los bordes y suavizándose cuando se aproximan al medio, o parte central de la forma; llamamos a ésta "iluminación chata". Es la única manera para poder representar la forma sin sombras, pero incluirá "medios tonos" que son el paso inmediato entre la plena luz y la sombra. La sombra está allí también, en realidad, pero no podemos verla desde nuestro punto de vista.

Cuando se utiliza papel blanco para el dibujo, el papel representa, teóricamente, la luz más fuerte, esto es, *el plano que está en ángulo recto con la fuente de luz*. En cualquier otro caso que no sea el de la iluminación netamente de frente, la forma se reproduce por la correcta interpretación de las direcciones de los planos que se apartan de la dirección de los planos en ángulo recto, o por el alejamiento de la forma de la fuente de luz.

A los primeros y más brillantes planos, se les llama "planos de luz". Los planos contiguos son los "planos

de medio tono" y a los terceros planos, que son los que están imposibilitados para recibir luz directa a causa de su ángulo, se les llama "planos de sombra". Dentro de los planos de sombra estarán aquellos que, a pesar de esto, están recibiendo una luz amortiguada, reflejada; a éstos se les llama "planos de reflejo". La forma no puede ser reproducida sin una clara comprensión de este principio. Los planos se resuelven en este orden simple: (1) luz, (2) medio tono, (3) sombra — el cual es el más oscuro y está en el lugar correspondiente a los planos paralelos a la dirección de la luz — y (4) luz reflejada. A ésta se la llama "iluminación simple". Es incuestionablemente la mejor para nuestros propósitos. Cuando hay varias fuentes de luz, toda la composición se convierte en un bati-burrillo, incompatible con la luz natural, y altamente desconcertante para el estudiante. La luz solar nos da, naturalmente, la más perfecta sensación de la forma. La luz diurna es suavizante y más difusa, pero el principio, no obstante, se mantiene firme. La luz artificial, a menos que se controle debidamente y se base sobre el principio de la luz solar, resultará más perjudicial que beneficiosa. La cámara fotográfica será capaz de operar con cuatro o cinco fuentes de luz; pero lo probable es que, en cambio, el artista, no pueda.

Antes de que os sumerjáis en las complicaciones de la luz y la sombra, sería bueno que conociérais lo que va a ocurrirle a la forma, cuando la luz choque con ella. Puesto que la luz se puede hacer venir de cualquier dirección, el escalonamiento de luz a sombra puede partir desde cualquier plano elegido como plano de luz. En otras palabras, en una iluminación por encima, ligeramente desde el frente, el plano a través del pecho será el plano de luz. Moved la luz hacia el costado y aquel plano se convertirá en plano de medio tono. Colóquese la luz abajo y el mismo plano estará en sombra. En consecuencia *todos los planos están en relación con la fuente de luz*.

ESCORZAMIENTO E ILUMINACION

Comencemos, por consiguiente, con la forma en sus términos más simples posible. Dibujando en forma de bloques suprimimos la extremada sutileza de los medios tonos. Continuar un plano como un solo tono sobre una superficie tan grande como podamos antes de doblarlo hacia alguna otra dirección, es simplificar o agrupar en masas. En realidad la figura es muy redondeada. Pero las superficies curvadas presentan tan delicada gradación de luz y sombra que es difícil captarla sin una simplificación y "masificación" de esos tonos. Lo extraordinariamente curioso es que la simplificación es mucho mejor para la finalización que no la exacta interpretación "literal" y fotográfica. Es algo que resulta irritante pintar un árbol por la pintura de cada una de sus hojas en lugar de envolver o masificar todo el follaje en sus grandes formas y tratar por el conjunto antes que por el intrincado detalle.

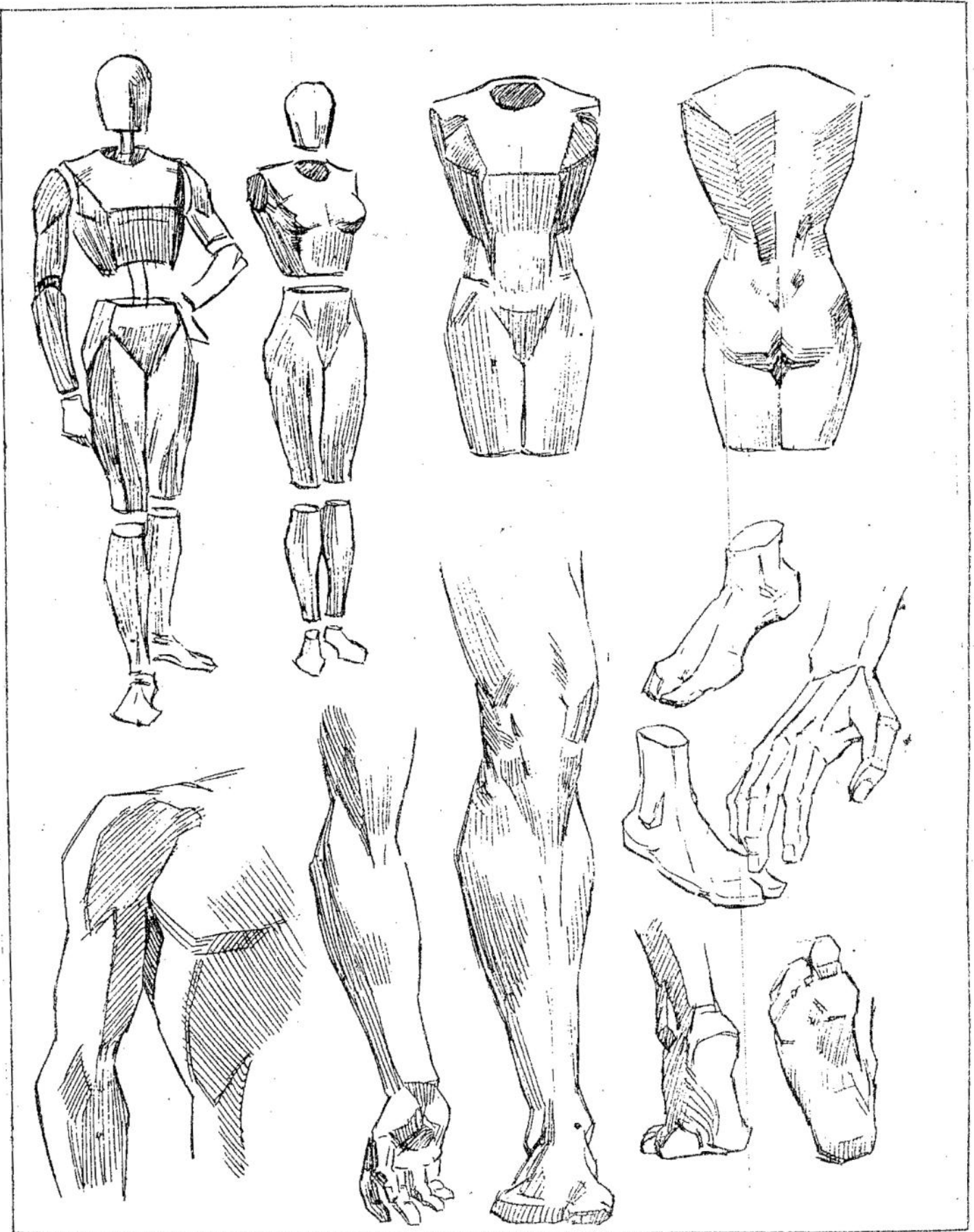
Después de que hayamos dominado los grandes planos podremos suavizarlos en sus bordes para moldearlos en formas más redondeadas, si bien manteniendo todo lo que podamos la grandeza con que han sido concebidos. O podemos comenzar con un gran bloque, como tiene que hacerlo el escultor con un bloque de piedra o mármol. Desbastemos lo sobrante y embloquemos en masas generales lo que deseemos. Luego subdividamos los grandes planos derechos en otros más pequeños hasta que se produzca el efecto de redondez. Es como ir formando un anillo con una serie de trazos cortos de línea recta. Preguntaréis por qué no comenzamos en seguida por la forma definitiva, pulida y redondeada. La respuesta es que en dibujo o en pintura, algo del procedimiento personal y de la calidad estructural debe subsistir. Cuando el trabajo queda demasiado zastado y pulido se torna completamente imitativo. La cámara fotográfica puede hacer eso. En un dibujo, en cambio, "acabado", no es necesariamente arte. Es la interpretación y procedimiento de creación individual lo que tiene valor y es Arte. Si hacéis constar todos los detalles reales, exactamente, el resultado será aburridor. Es vuestra selección de hechos relevantes lo que creará el interés. Una concepción arrebatada lleva en sí vitalidad, determinación y convencimiento. Cuanto más detallado y complicado realicemos nuestro mensaje, menos energético y poderoso será. Podemos tomar un compás y trazar un círculo perfectamente, pero al

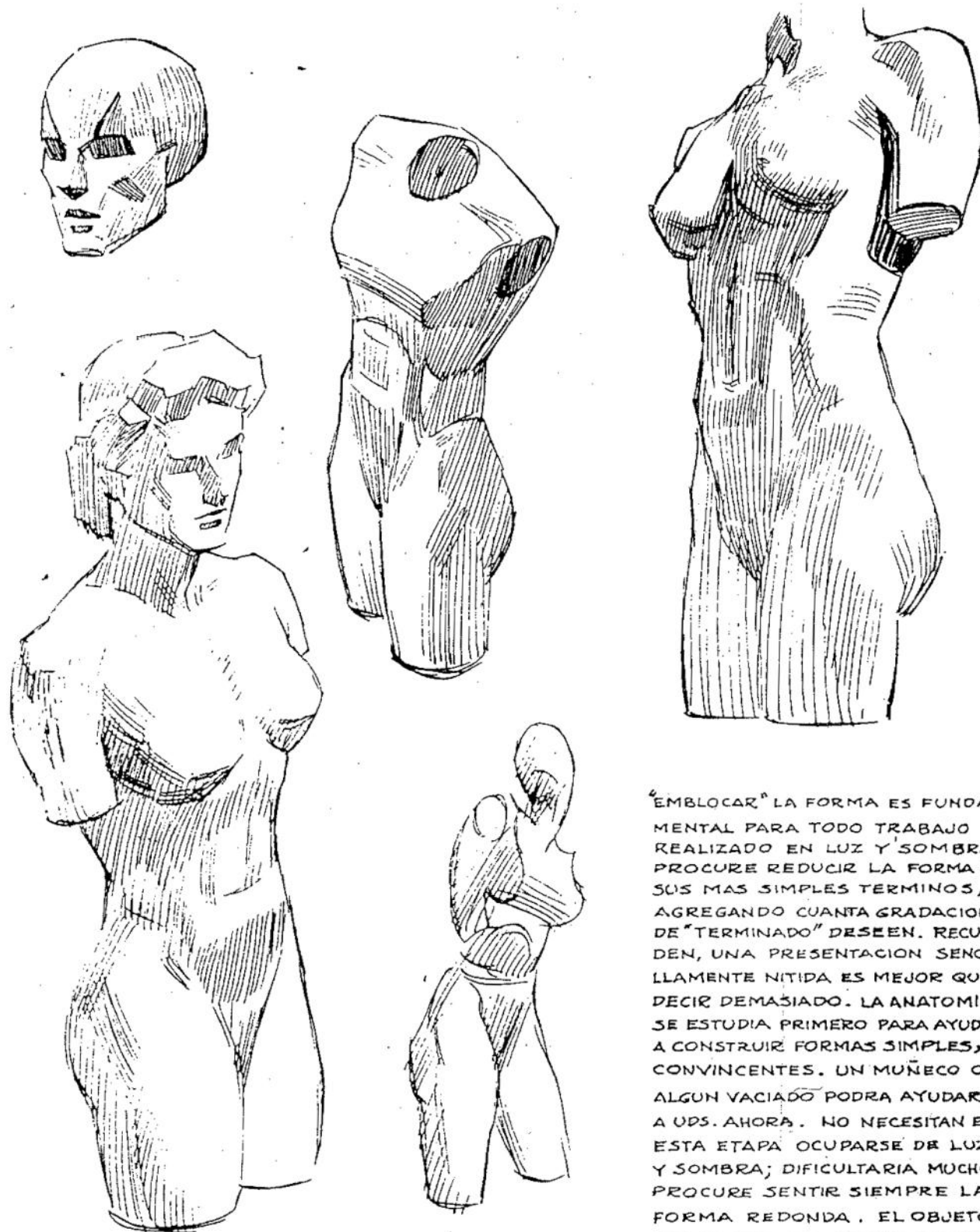
hacerlo no hemos dejado traza alguna de nosotros mismos. Es la forma amplia lo que conduce al éxito, no lo pequeño y exacto.

En las páginas 70 y 71 he procurado dar una insinuación de lo que me propongo. En ellas la superficie está concebida como encerrando masas y volúmenes. El efecto es escultural. Aparece nuestro muñeco un poco diferentemente. Si tuviéramos que formar el muñeco con bloques simplificados, ¿cómo modelaríamos esos bloques? Vuestra manera es tan buena como la mía. Formadlos de cualquier modo que podáis para alcanzar un efecto de masificación o macizo. Este es el verdadero apuro para la solidez de vuestro trabajo: verdadero concepto de la masa, del volumen y de su peso.

Con este apuro, tomamos el muñeco articulado, de madera, obtenible en cualquier casa de artículos de arte, y lo utilizamos como base para plantar una figura (pág. 72). Avanzamos un paso más con el muñeco en la página 73 e intentamos la eliminación de la rigidez de las coyunturas, el aspecto de inmovilidad manteniéndolo en expresión de masas.

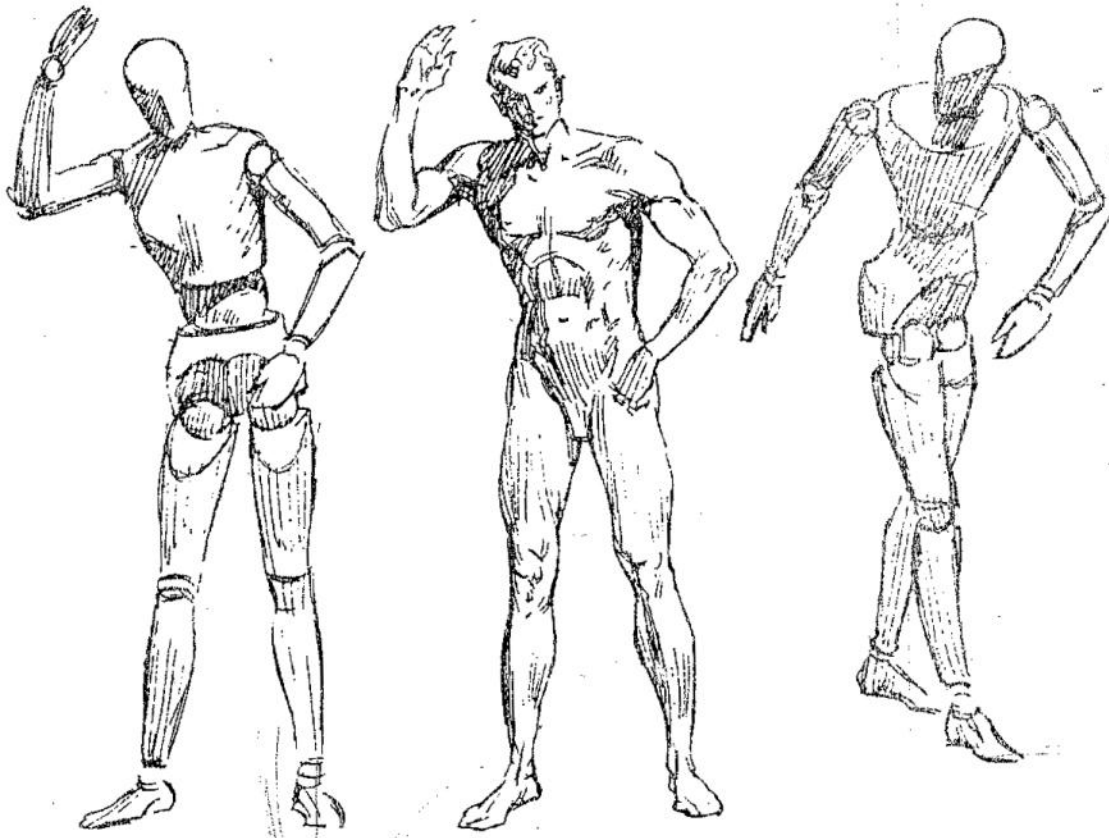
Reteniendo estos términos tomamos sólidos (página 74) y los volcamos recordando en todo momento que cada sección de masa estará y según le concierna, en relación con el conjunto. Debemos contar, principalmente, con líneas para expresar la forma o aquella parte de ella que se introduce en el espacio, como es vista por el ojo del observador. Esto es escorzamiento. No pueden realizarse verdaderas mediciones de longitud, puesto que mirando la forma, desde un punto, aparece como el caño de un fusil apuntando directamente a vuestra vista. Debemos considerar los contornos y la forma como secciones alineadas una después de otra. Un perfil es raramente suficiente, sin embargo, para representar las secciones que se alejan; muy frecuentemente son necesarios los medios tonos y las sombras tal como se indica en la página 75. Las páginas 76 y 77 son una interpretación de la figura redondeada facetada por planos, que es un paso más avanzado que nuestra simplificación por embloqueamiento. En las páginas 78 y 79 colocamos la forma simplificada de la cabeza bajo varias disposiciones de iluminación.





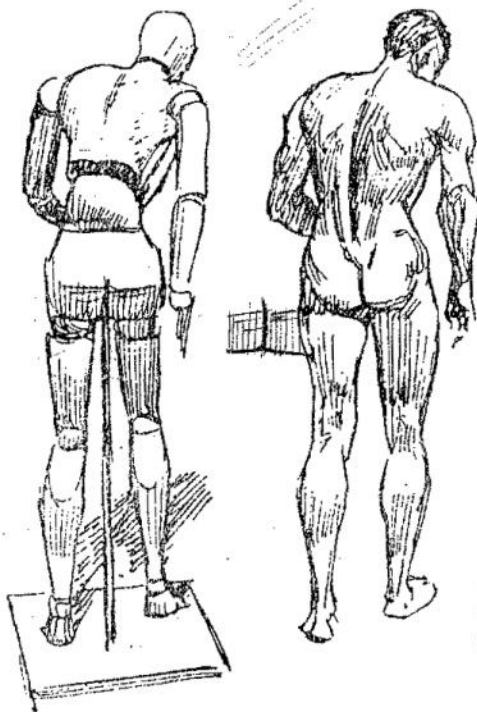
"EMBLOCAR" LA FORMA ES FUNDAMENTAL PARA TODO TRABAJO REALIZADO EN LUZ Y SOMBRA. PROCURE REDUCIR LA FORMA A SUS MAS SIMPLS TERMINOS, AGREGANDO CUANTA GRADACION DE "TERMINADO" DESEEN. RECUERDEN, UNA PRESENTACION SENCILLAMENTE NITIDA ES MEJOR QUE DECIR DEMASIADO. LA ANATOMIA SE ESTUDIA PRIMERO PARA AYUDAR A CONSTRUIR FORMAS SIMPLS, CONVINCENTES. UN MUÑECO O ALGUN VACIADO PODRA AYUDAR A UDS. AHORA. NO NECESITAN EN ESTA ETAPA OCUPARSE DE LUZ Y SOMBRA; DIFICULTARIA MUCHO. PROCURE SENTIR SIEMPRE LA FORMA REDONDA. EL OBJETO ES SACAR DEL PLANO FORMANDO EL "SOLIDO".

COMO UTILIZAR UN MUÑECO DE MADERA ARTICULADO

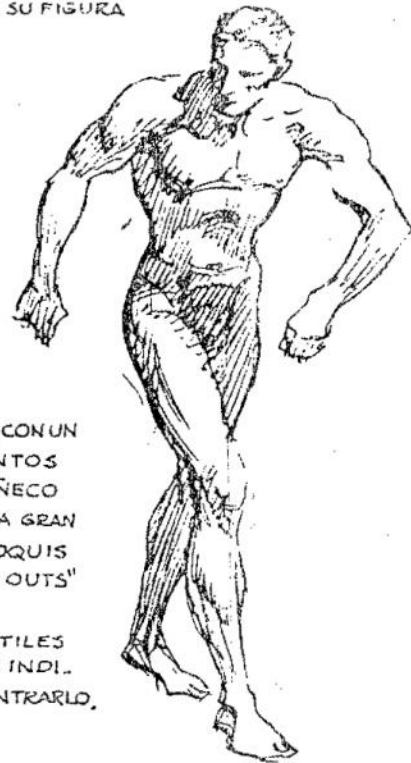


HAGA EL CRQUIS DEL MUÑECO

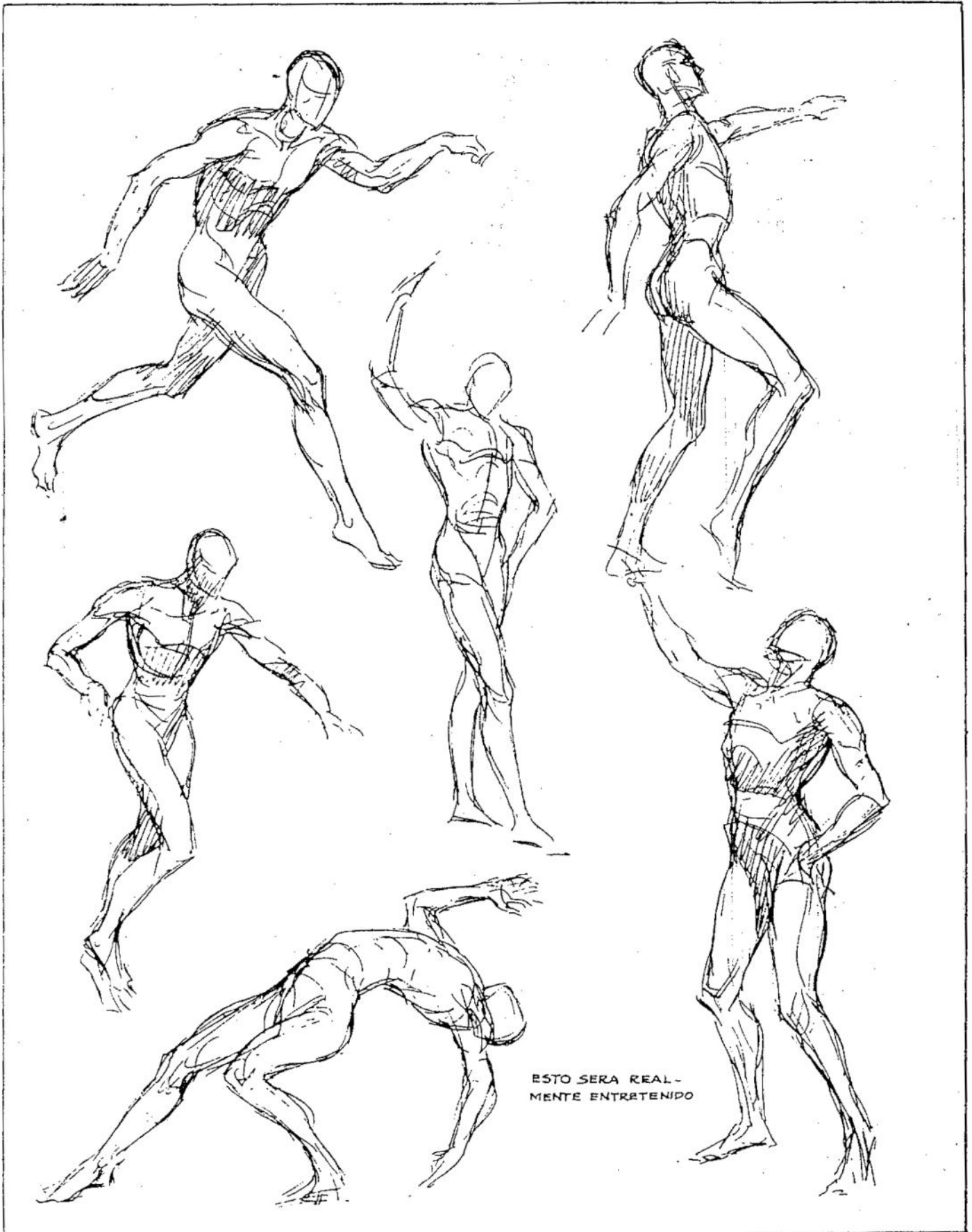
LUEGO CONSTRUYA SU FIGURA



CUANDO LO UTILICEN, CON UN POCO DE CONOCIMIENTOS ANATOMICOS, EL MUÑECO DE MADERA SERA UNA GRAN AYUDA AL HACER CROQUIS PRELIMINARES, "LAY OUTS" Y COMPOSICIONES. SU PROVEEDOR DE UTILES PUEDE TENER UNO, O INDICARLE DONDE ENCONTRARLO.

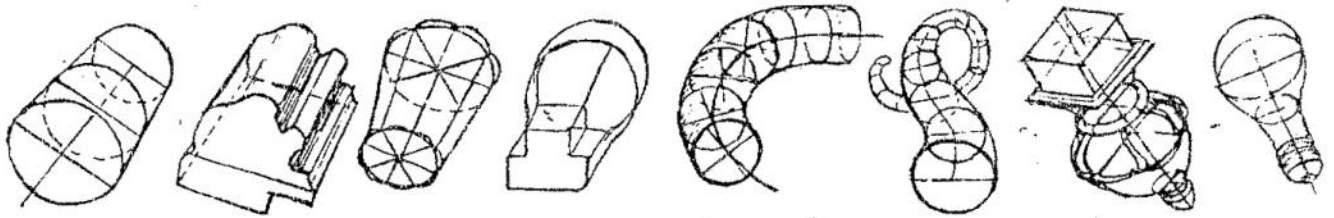


CROQUIS RAPIDOS DEL MUÑECO DE MADERA ARTICULADO



ESTO SERA REAL-
MENTE ENTRETENIDO

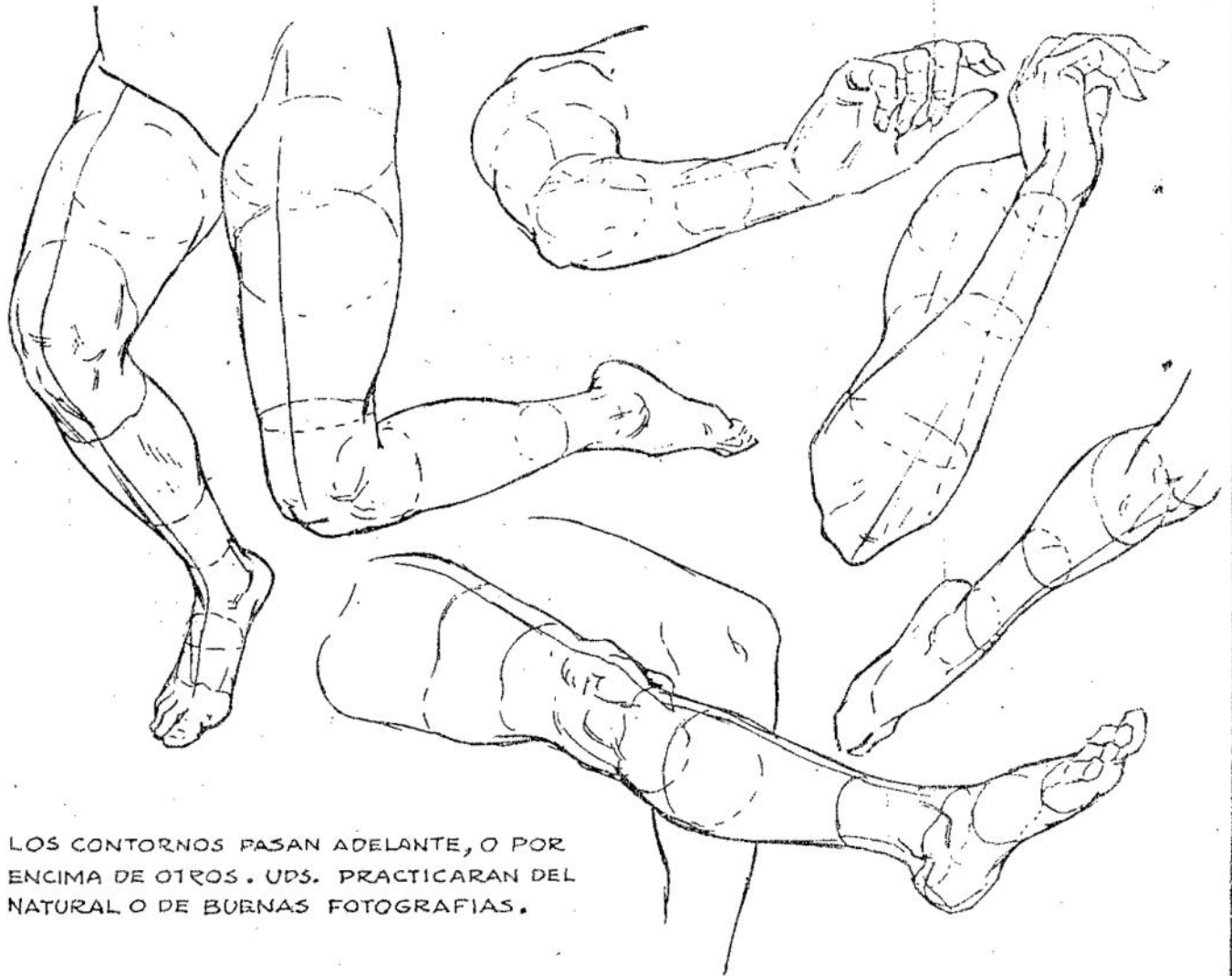
ESCORZAMIENTO



UDS. PUEDEN ESCORZAR CUALQUIER FORMA DIBUJANDO A INTERVALOS SECCIONES TRANSVERSALES Y UNIENDOLAS

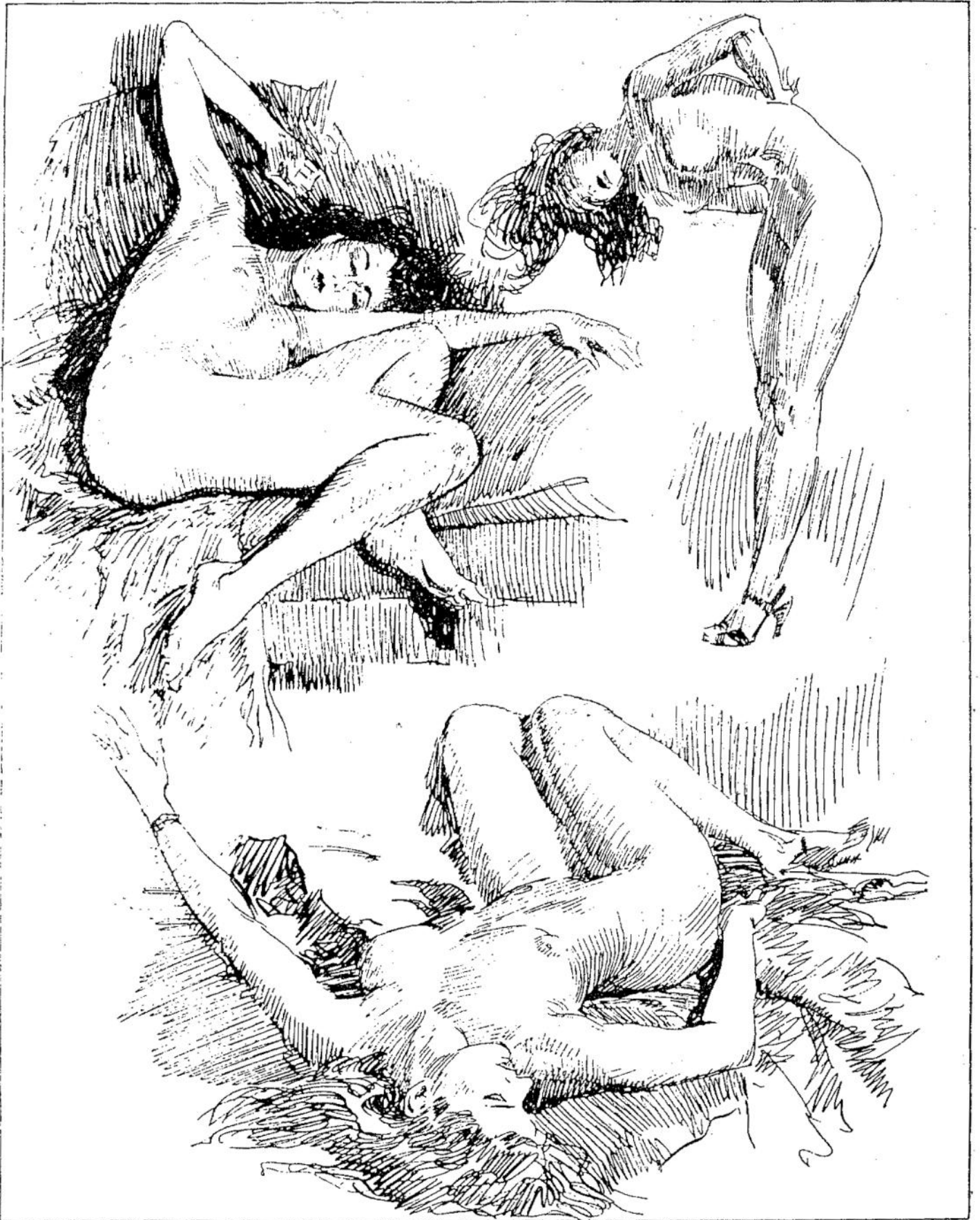


NO IMPORTA COMO SEA LA FORMA, ELLE PUEDE DIBUJARSE DE ESTA MANERA . PERO UDS. TENDRAN QUE CONSIDERAR LA FORMA COMPLETA Y NO SOLAMENTE LA PORCION VISIBLE . SIENTAN LA FORMA EN TODA SU REDONDEZ



LOS CONTORNOS PASAN ADELANTE, O POR ENCIMA DE OTROS . UDS. PRACTICARAN DEL NATURAL O DE BUENAS FOTOGRAFIAS .

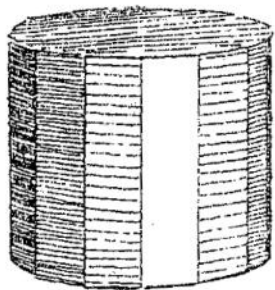
ALGUNOS CROQUIS A PLUMA PARA ESCORZAMIENTO



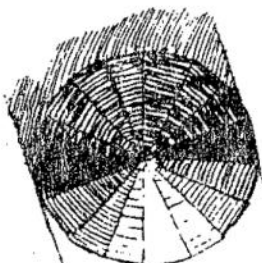
PLANOS

LOS PLANOS SON TEÓRICAMENTE FORMAS APLANADAS O REDONDEADAS, ASÍ COMO TAMBIÉN VERDADERAS ÁREAS PLANAS. EN ARTE, UNA EXTREMA LISURA Y REDONDEZ DE FORMA TIENDE A LO "LAMIDO" Y "FOTOGRAFICO", DEBERA EVITARSE COMO EL SARAMPION.

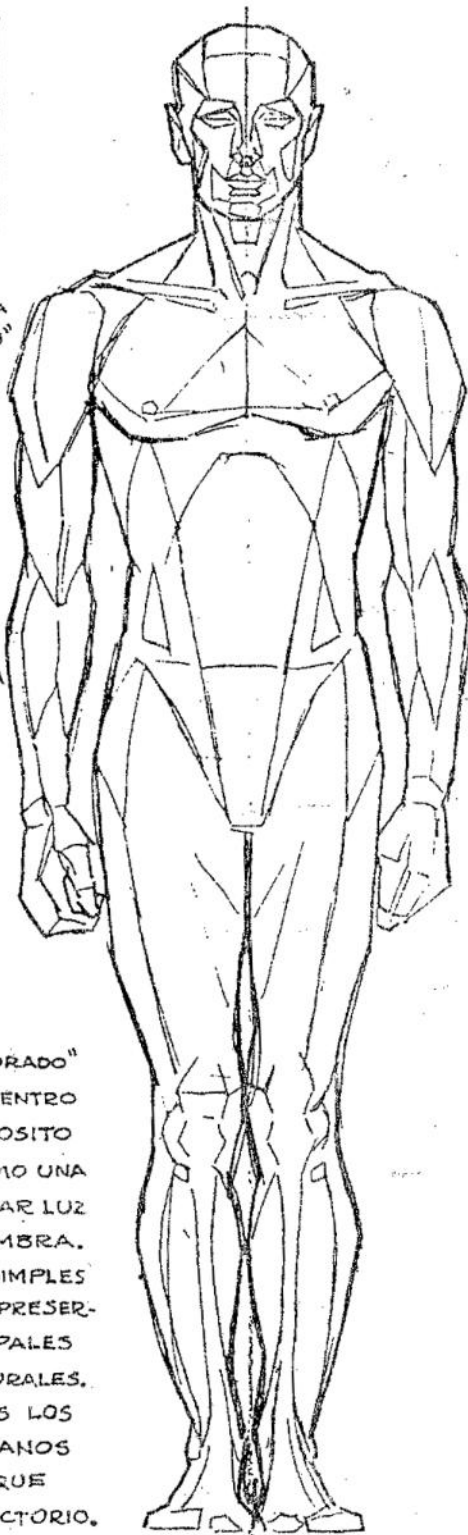
EL USO DE PLANOS DA MÁS DE UNA CANTIDAD INDIVIDUAL, DOS ARTISTAS NO PUEDEN VER LOS PLANOS DE LA MISMA MANERA. ENCUADRAMIENTOS DE FORMA REDONDEADA IMPARTEN CIERTA RUSTICIDAD Y VIGOR. UN BUEN AXIOMA: VEA CUÁN CUADRADO PUEDA HACERLO REDONDO.



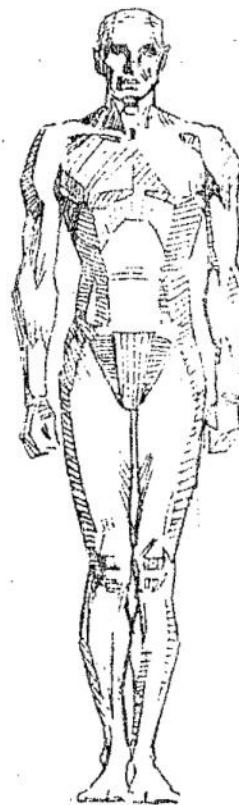
ESTA ES UNA FORMA REDONDA PUESTA DENTRO DE "PLANOS" O ÁREAS DE LUZ, MEDIO-TONO Y SOMBRA.



(DIRECCIÓN DE LA LUZ)

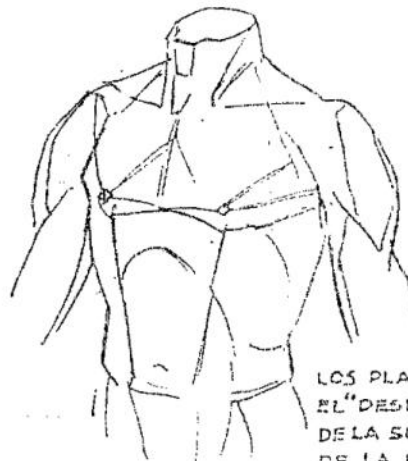


AQUI HEMOS "ENCUADRADO" LA FIGURA REDONDA DENTRO DE PLANOS. EL PROPOSITO ES UTILIZARLOS COMO UNA BASE PARA EXPRESAR LUZ, MEDIO-TONO Y SOMBRA. EN TERMINOS MAS SIMPLES Y AL MISMO TIEMPO PRESERVANDO LAS PRINCIPALES FORMAS ESTRUCTURALES. LUEGO SUAVIZAMOS LOS BORDES DE LOS PLANOS HASTA EL GRADO QUE ESTIMEMOS SATISFACTORIO.



NO HAY REGLA FIJA PARA LOS PLANOS, DIBUJELOS COMO UD QUIERE PARA SEGUIR MEJOR EL MODELO.

LOS PLANOS DE LUZ SON AQUELLOS EN PLENA LUZ. LOS PLANOS DE MEDIO-TONO SON AQUELLOS EN MEDIA LUZ. EL TONO DE TRANSICION ES AQUEL QUE UNE EL MEDIO-TONO Y LA SOMBRA. EL REFLEJO ES EL TONO MAS CLARO DE LA SOMBRA.

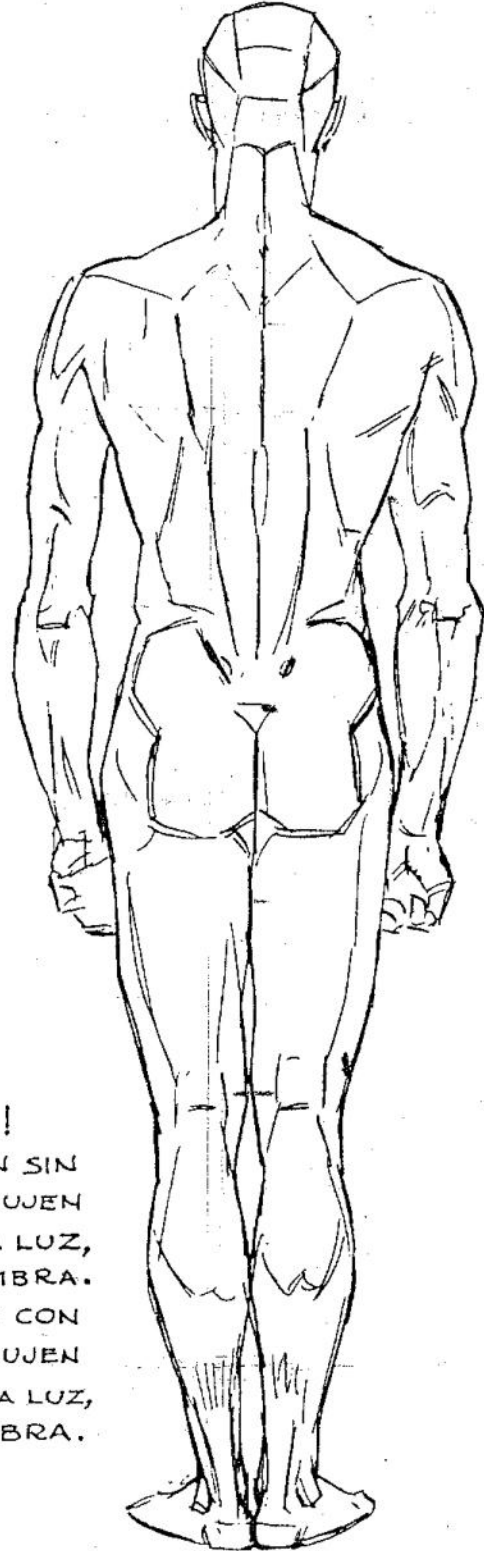
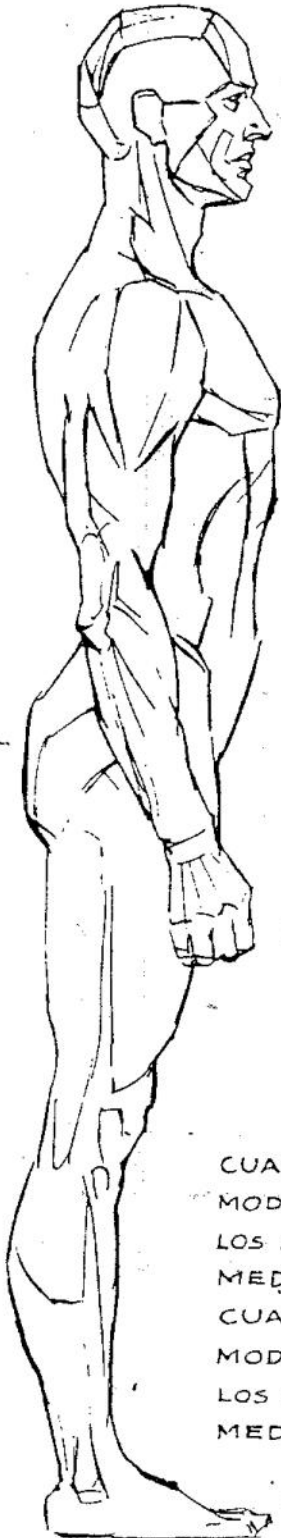


LOS PLANOS SON EL "DESFASTADO" DE LA SUPERFICIE DE LA FORMA.

PLANOS

NO HAY NADA ESTABLECIDO SOBRE PLANOS, LOS CUALES PUEDEN TALLAR LA FIGURA EN TODA FORMA, AUNQUE LA SUPERFICIE DE ESTA CAMBIE CON EL MOVIMIENTO, COMO SER LA FLEXION DE CINTURA, MOVIMIENTO DE HOMBROS, ETC. LOS PLANOS SON DADOS PRINCIPALMENTE

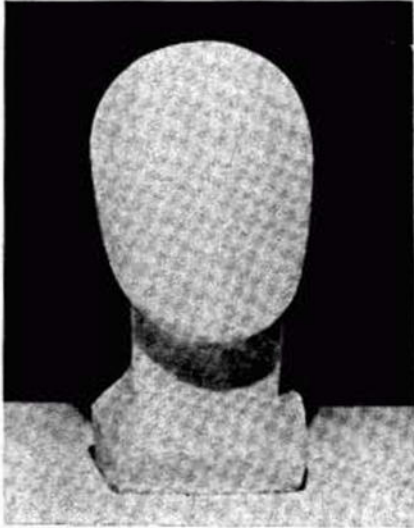
PARA MOSTRAR COMO LA FORMA PUEDE SIMPLIFICARSE TAMBIEN CUANDO TENGAN EL MODELO VIVO O COPIA TRABAJEN CON LOS PRINCIPALES PLANOS DE LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA. DE OTRA MANERA TENDRAN UNA ABRUMADORA CONFUSION DE TONOS,--



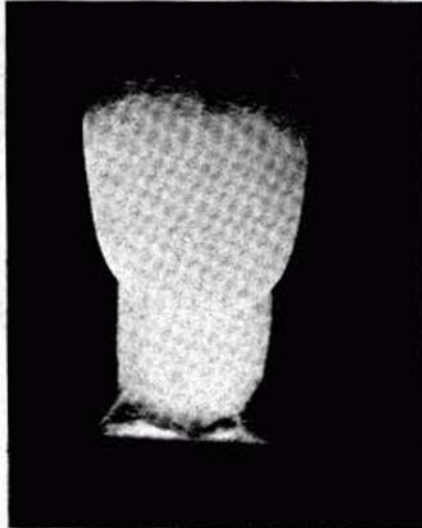
RECUERDEN!

CUANDO TRABAJEN SIN MODELO O COPIA DIBUJEN LOS PLANOS PARA LA LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA. CUANDO TRABAJEN CON MODELO O COPIA DIBUJEN LOS PLANOS DESDE LA LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA.

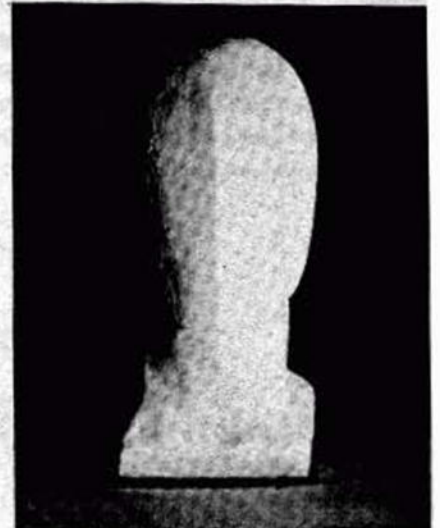
ILUMINACION



1. "ILUMINACION PLANA" (DIRECTA DEL FRENTE) BUENA PARA AFFICHE, DECORATIVA, SIMPLICIDAD.



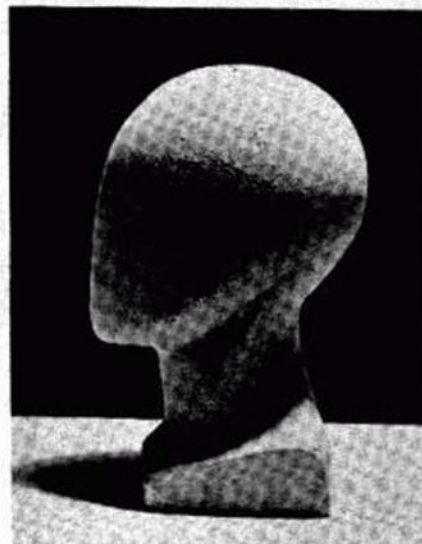
2. "ESCENARIO" DRAMÁTICA, FANTÁSTICA, ESPECTRAL. PARECE LUZ SALIDA DE UN CRATER (FRENTE ADIJO)



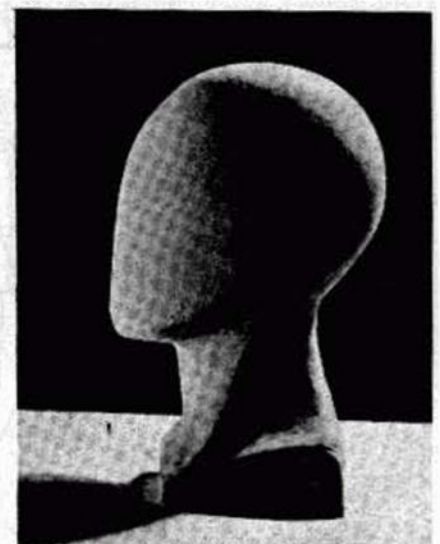
3. "LATERAL" BUENA ILUMINACION. COLOCAR LUZ A 45° DEL FRENTE. USAR UNA SOLA LUZ.



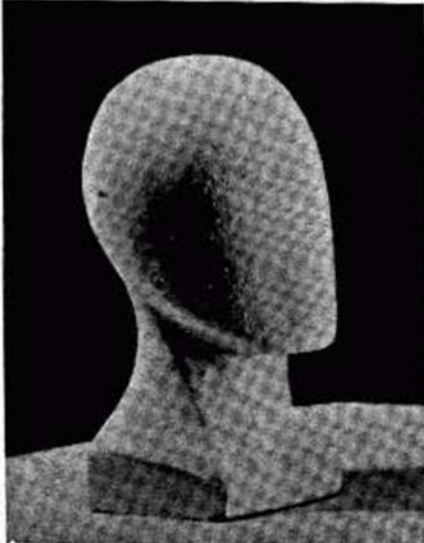
4. "LATERAL ALTO" UNA DE LAS MEJORES. DA EL MÁXIMO DE LUZ, MEDIO TONO, SOMBRAS Y REFLEJO.



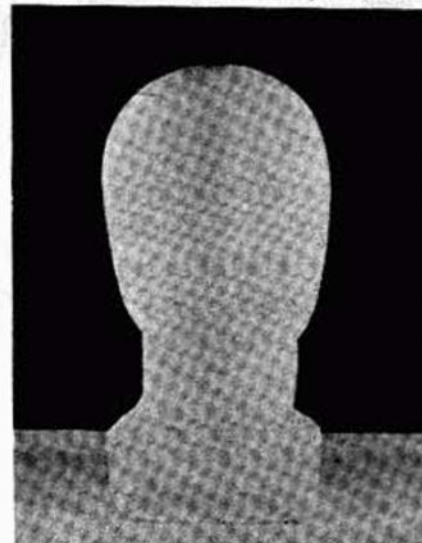
5. "ARRIBA" MUY HERMOSA ILUMINACION. DA GRAN LUMINOSIDAD A LAS SOMBRAS



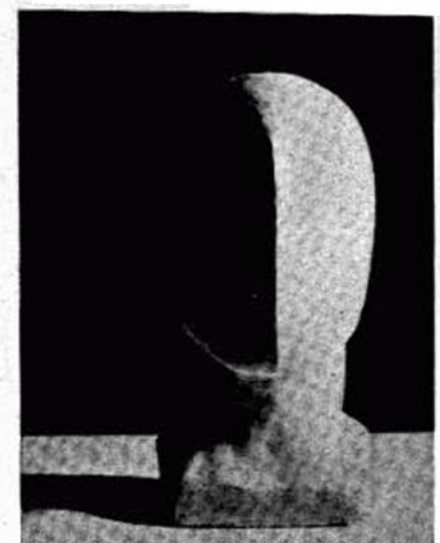
6. "ARRIBA ATRÁS" CON REFLECTOR, MUY BUENA. DA GRAN SOLIDEZ A LA FORMA



7. "CRUZADAS" GENERALMENTE MALA... NUNCA TENGA LUZ IGUAL DE AMBOS LADOS. (RECORTA)



8. "TODA PLANA" PRUEBA COMO EL EXCESO DE LUCES PUEDE ELIMINAR LA FORMA SOLIDA.



9. "1/2 Y 1/2" MALA... LAS AREAS DE LUZ Y SOMBRA NUNCA DEBE SER IGUALES, CADA UNO SUO BORDO.

ILUMINACION



Aquí la cámara nos tiende una mano de ayuda al mostrarnos la "verdadera" luz tal como cae sobre la forma simplificada. La forma ha sido redondeada para daros la gradación desde la luz pasando por el medio-tono hasta la sombra. El número 1 es una iluminación de frente correspondiente a la manera de tratar un dibujo perfilado, plano y sin sombras. La única sombra, bajo el mentón, se produce porque la luz se levantó un poco, para permitir la colocación de la cámara debajo de ella. La cámara, y la luz, naturalmente, no han podido ser colocadas en idéntico punto. De haber sido esto posible no hubiera habido sombras. Una iluminación completamente plana o sin relieves, se obtendrá dirigiendo, con igual fuerza lumínica, fuentes de luz desde ambos lados (número 8).

Cuando hay una sola fuente de luz sobre el objeto, el costado sombreado refleja algo de luz de una manera visible. Las áreas de luz reflejada, dentro de la sombra, no obstante, nunca llegan a competir con las áreas en luz, y la unidad de las masas de luz, como oposición a las masas de sombras, se mantiene. En dibujo nada de lo que está dentro de un área de sombra debe ser nunca tan luminoso como lo que está dentro del área de luz, porque la luz reflejada no es tan fuerte como su fuente. Una excepción podría ser el uso de un espejo. Ello, no obstante, podría tenerse por un desdoblamiento de la fuente de luz más bien que por un reflejo (refracción). La deslumbrante luz sobre el agua es otro ejemplo de refracción.

La iluminación simple, que se obtiene iluminando desde una sola fuente, y la luz reflejada de dicha fuente, es la iluminación más perfecta que hay. Esta hace aparecer la forma en sus verdaderos contornos y volúmenes. El verdadero modelado de la forma no puede ser alcanzado de ningún otro modo, puesto que, cambiar el valor normal o verdadero del plano, es cambiar y trastornar la forma; si el valor se deja "de lado" la forma es incorrecta. Como el fotógrafo puede no haber tenido en cuenta esto, es mejor que hagáis vuestras propias fotografías, o por lo menos revisad la iluminación de cada copia fotográfica. El fotógrafo aborrece las sombras; el artista las ama.



10. "SILUETA" - EL REVERSO DEL No. 1. BUENO PARA "AFFICHE," DIBUJO Y EFECTOS PLANOS.

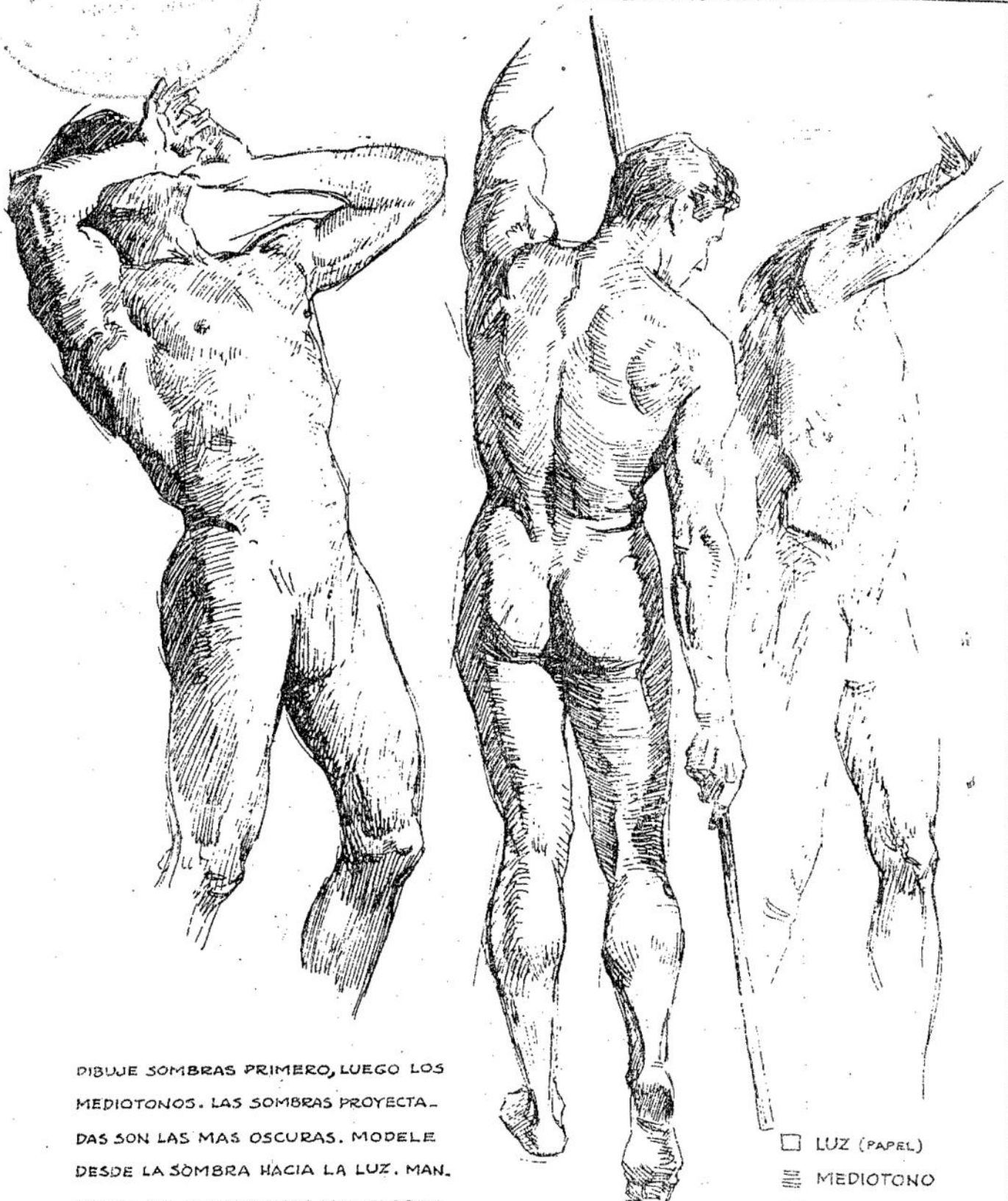


11. "ORLA" - ILUMINADO DIRECTAMENTE DE ATRAS, ALGO DE ARRIBA, DE MUCHO EFECTO.



12. "CIELO" - DE ARRIBA ILUMINANDO EL PISO PARA REFLEXION. NATURAL, MUY BUENA.





DIBUJE SOMBRAS PRIMERO, LUEGO LOS MEDIOTONOS. LAS SOMBRAS PROYECTADAS SON LAS MAS OSCURAS. MODELE DESDE LA SOMBRA HACIA LA LUZ. MANTENGA LOS MEDIOTONOS MAS CLAROS QUE LAS SOMBRAS. NO "SOBREMODELE" LA LUZ.

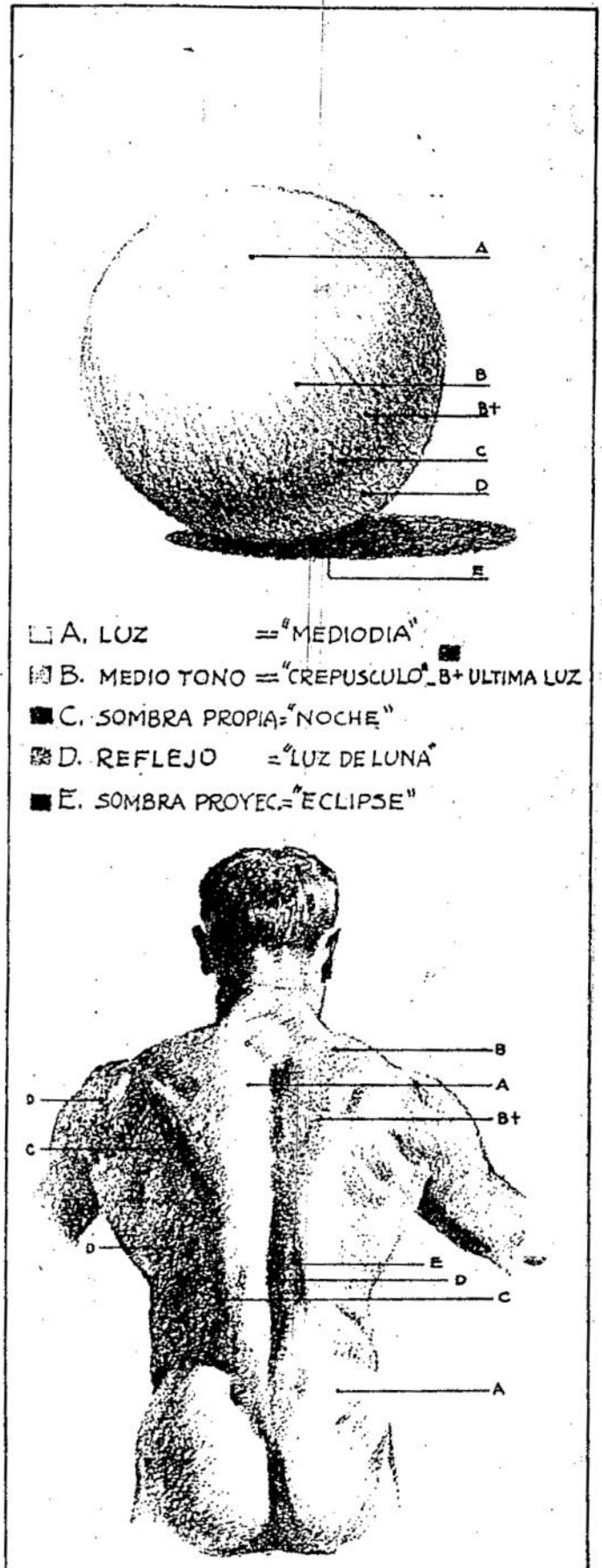
- LUZ (PAPEL)
- ≡ MEDIOTONO
- ≡ SOMBRA

EXACTO MODELADO DE LA FORMA REDONDEADA

La manera más sencilla para explicar los principios fundamentales de la representación de luz y sombras, es recordando una pelota con la luz enfocada sobre ella, tal cual el Sol ilumina la Tierra. El área, sobre la bola, más próxima a la luz, es la luz fuerte (A) comparable al mediodía. Si recorremos la superficie de la esfera desde la luz fuerte, en cualquier dirección vemos que la luz empieza imperceptiblemente a desaparecer, gradualmente, dentro del área del medio-ono (B), la cual puede compararse al crepúsculo y luego a la última luz (B +) y a la noche (C). Si no hay nada que pueda reflejar la luz, habrá verdadera oscuridad; sin embargo, si la Luna, un reflector de la luz solar, aparece, reflejará luz dentro de la sombra (D). Cuando la luz es interceptada por un cuerpo, su silueta cae sobre el plano en luz adyacente. Esta, la más oscura de las sombras, es la llamada "sombra proyectada". No obstante, es posible para una sombra proyectada recoger alguna luz reflejada.

El artista debe ser capaz, mirando a cualquier lugar de su sujeto, de determinar a qué área corresponde: — luz — medio-ono — sombra, o luz reflejada. Deben darse los valores exactos de estas cuatro áreas fundamentales a fin de obtener unidad y un conjunto orgánico. De otro modo un dibujo no podrá mantenerse. La manera de tratar las luces da una cohesión al dibujo no menor que la formación estructural.

Hay muchas cosas que podéis estudiar de fotografías si las utilizáis inteligentemente. Recordad, sin embargo, que la gradación de luz a oscuro es mucho mayor para el ojo que en el pigmento. No podéis, posiblemente, establecer la gradación completa; tenéis que simplificar.



IV. DIBUJANDO LA FIGURA VIVA: METODOS DE PROCEDIMIENTO

Antes de emprender el dibujo del modelo vivo, asegúrate de que habéis aprendido todos los preliminares tratados hasta ahora. Estos son:

- Las proporciones de la figura idealizada.
- La estructura general.
- Las relaciones de la perspectiva con la figura.
- Movimiento y acción.
- El muñeco y la construcción simplificada de la forma.
- La construcción anatómica.
- Los planos por los cuales establecemos luces y sombras.
- Escorzamiento.
- Principios fundamentales de luz y sombra.
- El exacto modelado de la forma.

Ahora, cuando tenéis que dibujar alguna cosa colocada frente a vosotros debéis poseer, además, otra habilidad fundamental: medición inteligente. Digo "inteligente" porque vuestro propósito no ha de ser una mera copia.

Supongo que comenzáis por dibujar un hombre joven, fornido, con los brazos en alto, el cual necesitáis interpretar en términos de luz, medio-tono y sombra.

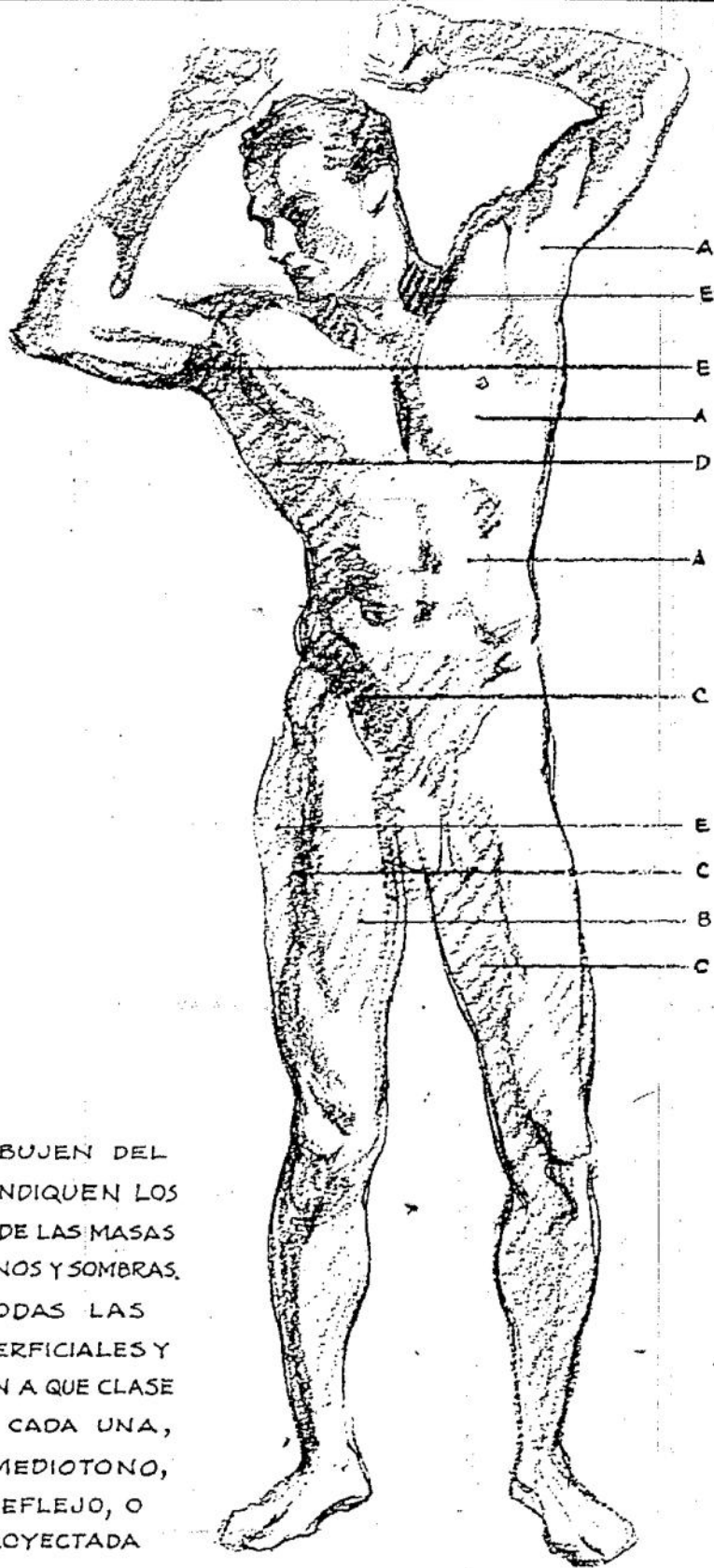
Habéis colocado vuestra fuente de luz abajo y a la derecha, de modo que habrá un variado juego de luz sobre la forma. Primero mirad hacia el área de mayor luz. Ella está situada sobre el tórax bajo el brazo izquierdo del modelo. Mirad ahora la masa total de luz como opuesta a la masa total de sombra. Haced el croquis de los contornos de la figura y emblocaed estas masas (en la página 83 hallaréis los medio-tonos agregados y las sombras relativamente obscurecidas). Os sugiero que utilicéis la punta del lápiz para los contornos y el costado de la mina para el amasamiento de los medio-tonos y sombras. Cuando estéis dibujando con una pluma, las sombras y medio-tonos sola-

mente pueden ser logrados por combinaciones de líneas. Pero un pincel o un lápiz se adaptan por sí mismos para el amasamiento. Observad, también, que el grano del papel puede aumentar o disminuir la gracia de textura del dibujo. Gracias al método de reproducción no ha tenido que ser utilizado para los dibujos de este libro un papel liso y suave. Sin embargo, son posibles hermosos grises y oscuros sobre papeles suaves si se usa el costado de un lápiz blando de grafito. Los medio-tonos y oscuros pueden producirse con cualquier otro lápiz o con carbonilla, frotando con el dedo o con un esfumino de papel. Todo el dibujo de figura puede ser frotado con un trapo y las luces se logran con una goma de borrar, tallada.

En las páginas 86 y 87, ved, por encima de mis hombros, cómo procedo con mi método propio para dibujar una figura. En la página 88 ved un plan de enfoque que yo llamo "examen visual". Es menos complicado de lo que parece, porque he incluido líneas dimensionarias visuales que ordinariamente no se ponen. Es un planeamiento para encontrar puntos de nivel y de plomada y los ángulos establecidos trazando una prolongación de las líneas para ver de dónde vienen. Este es el único plan que conozco que pueda basarse sobre la idea de ofrecer algún grado de exactitud en el dibujo a pulso.

Es muy fácil acotar en líneas verticales y horizontales, de modo que los puntos importantes son prontamente "registrados" directamente a través o debajo respectivamente. Cuando un punto cae fuera de la figura pueden ayudar a encontrarlo. Cuando hayáis emplazado correctamente un punto, proseguid con otros, y finalmente el dibujo concordará con el modelo. Este principio también ilustrado en la página 89, se aplica a cualquier sujeto ante vuestra vista y provee un valioso medio de confrontación de la exactitud de vuestro dibujo.

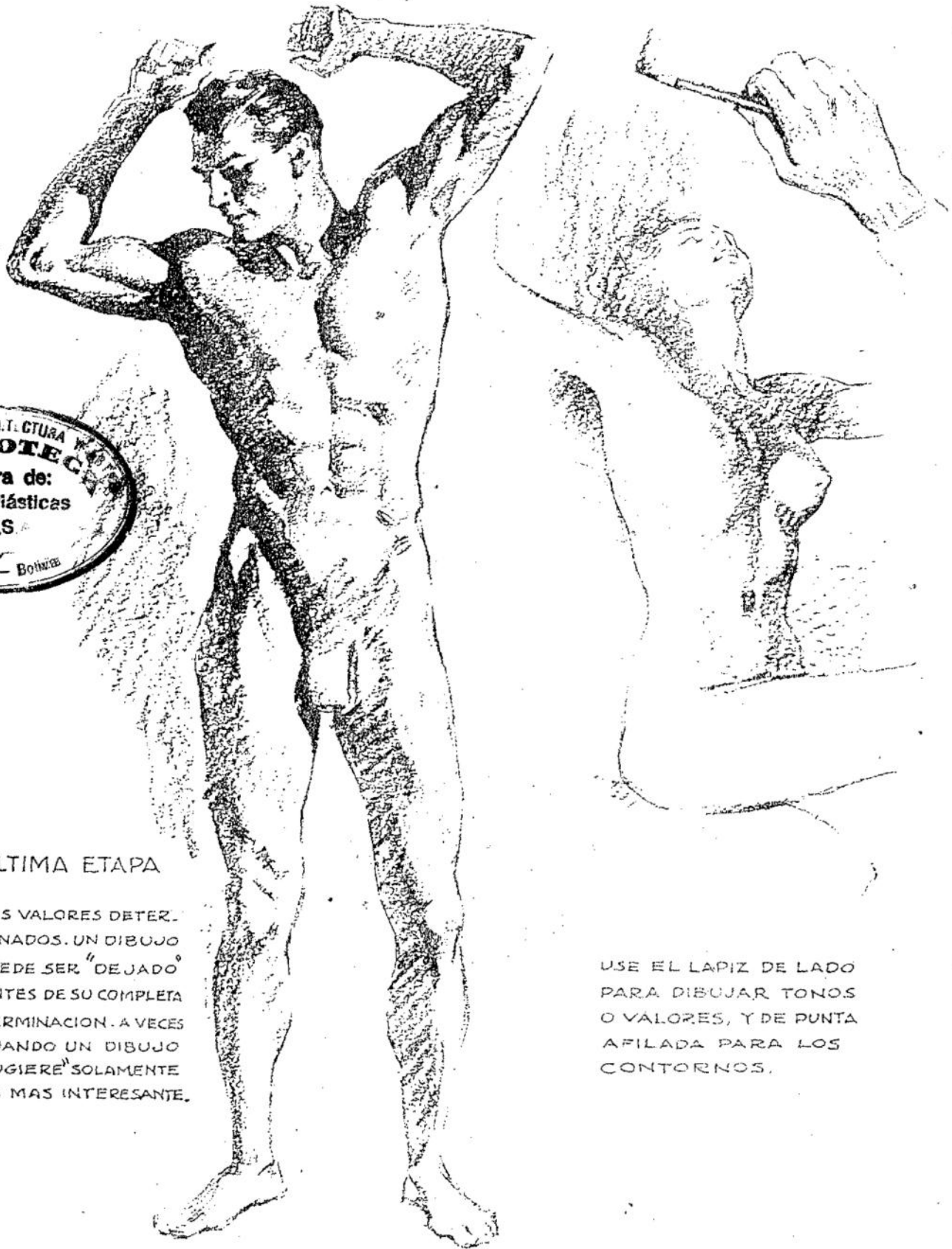
AGRUPANDO MASAS DE SOMBRAS



CUANDO DIBUJEN DEL NATURAL INDIQUEN LOS CONTORNOS DE LAS MASAS DE MEDIOTONOS Y SOMBRAS. ESTUDIEN TODAS LAS AREAS SUPERFICIALES Y DETERMINEN A QUE CLASE PERTENECE CADA UNA, SI ES LUZ, MEDIOTONO, SOMBRA, REFLEJO, O SOMBRA PROYECTADA

- A LUZ
- B MEDIOTONO
- B+ MEDIOTONO INTENSO
- C SOMBRA
- D REFLEJO
- E SOMBRA PROYECTADA

PRIMERA ETAPA



QUINTA ETAPA
BIBLIOTECA
Carrera de:
Artes Plásticas
U.M.S.
La Paz - Bolivia

ULTIMA ETAPA

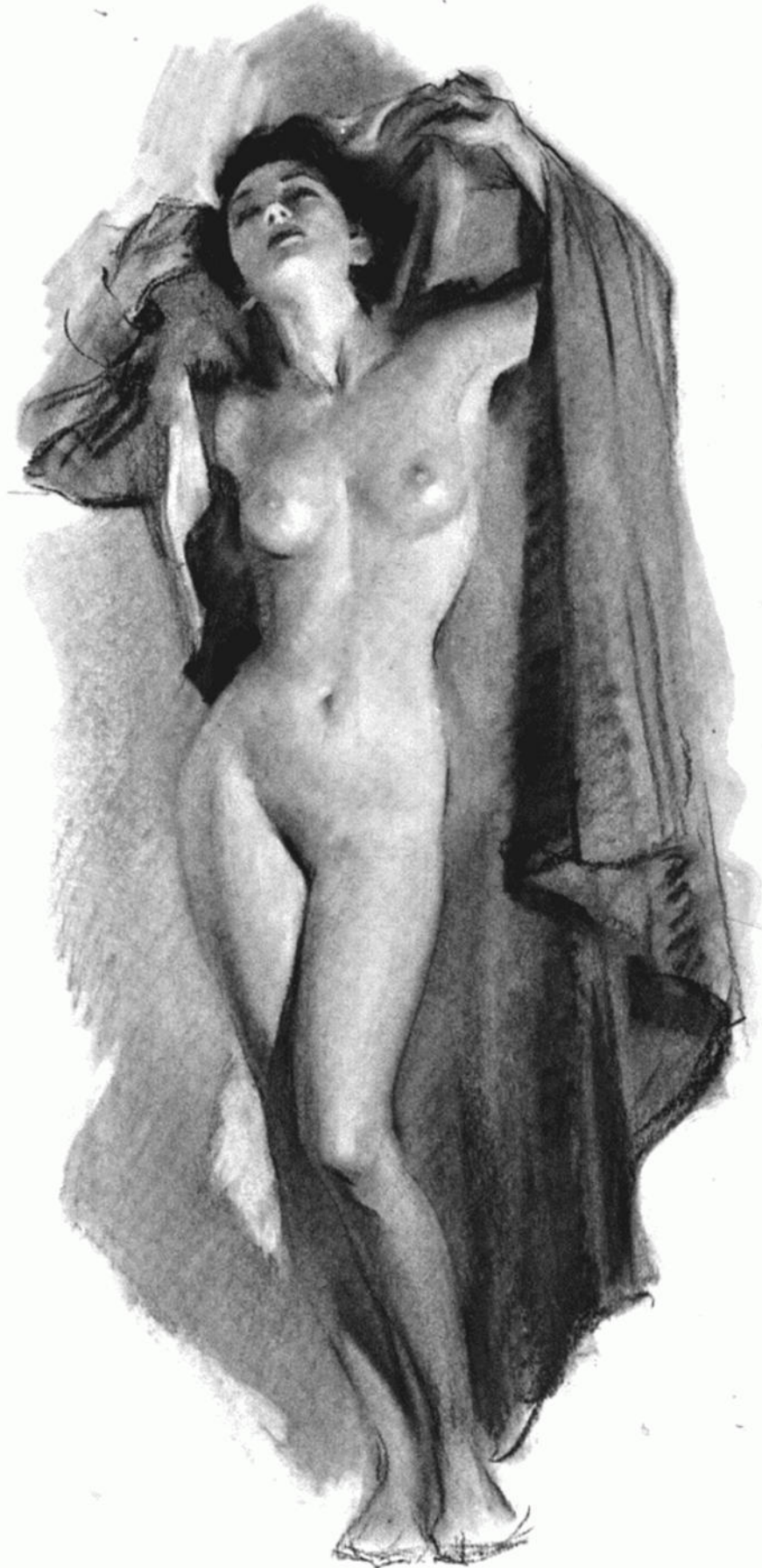
LOS VALORES DETERMINADOS. UN DIBUJO PUEDE SER "DEJADO" ANTES DE SU COMPLETA TERMINACION. A VECES CUANDO UN DIBUJO "SUGIERE" SOLAMENTE ES MAS INTERESANTE.

USE EL LAPIZ DE LADO PARA DIBUJAR TONOS O VALORES, Y DE PUNTA AFILADA PARA LOS CONTORNOS.

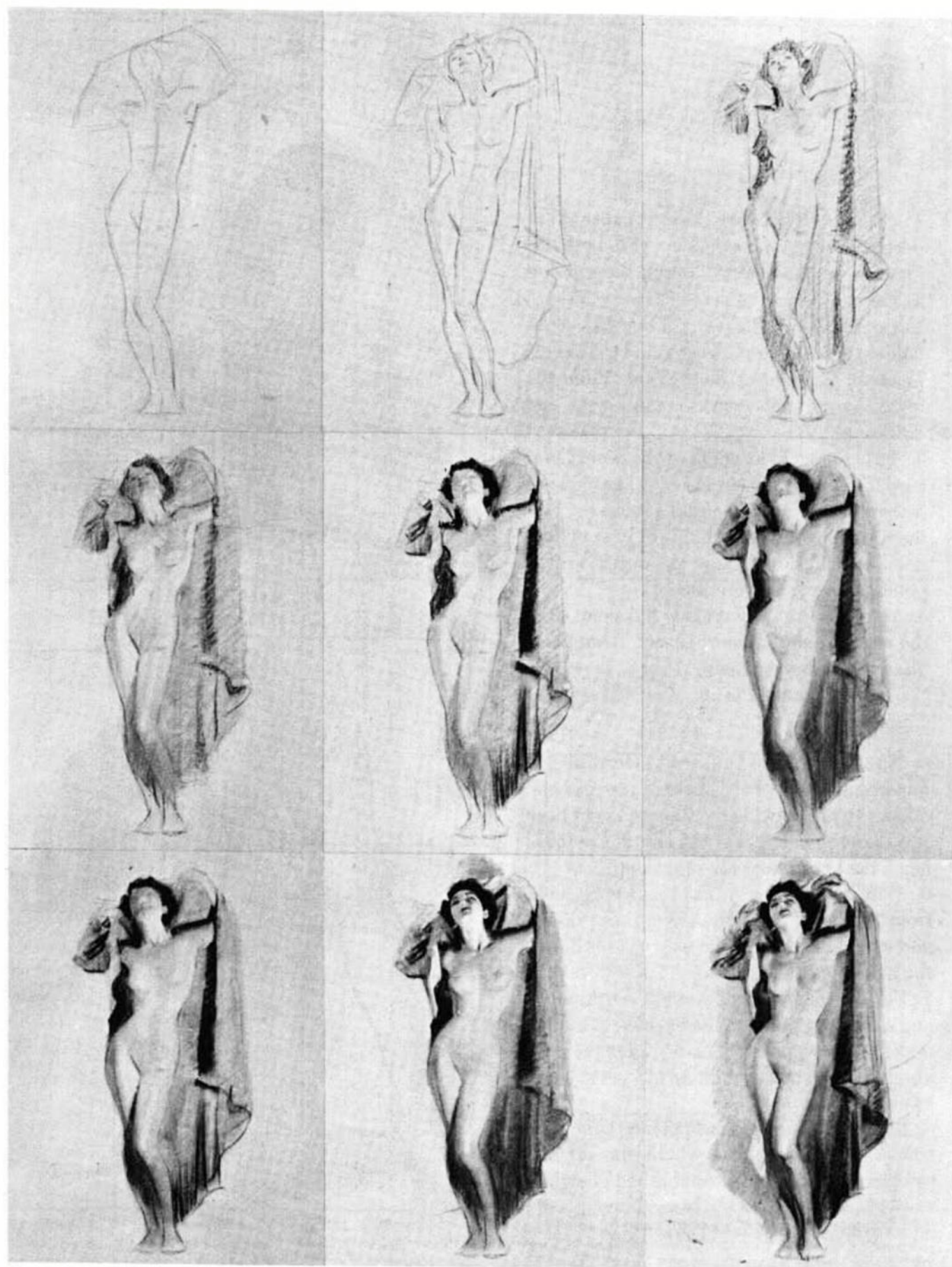
RAPIDO ESTABLECIMIENTO DE VALORES



SOMBRAS SIMPLEMENTE ESTABLECIDAS
SON ESENCIALES EN EL CROQUIS RAPIDO.

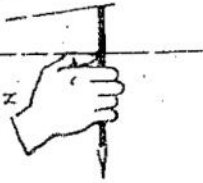


PROCEDIMIENTO



EL PROCEDIMIENTO DE EXAMEN VISUAL

MEDIDA TOMADA EN EL LAPIZ SIEMPRE CON EL BRAZO TENDIDO



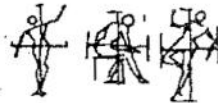
MIDIENDO EL MODELO

1. — Estableced dos puntos sobre el papel según se desee el alto de la pose (arriba y abajo). Dibujad una perpendicular que pase por esos puntos, como línea media del sujeto.

2. — Localizad el punto medio de la línea ($\frac{1}{2}$). Ahora, manteniendo el lápiz con el brazo extendido, buscad el punto medio sobre el sujeto que tenéis ante vosotros. A partir del punto medio determinad las cuartas partes por puntos (arriba y abajo).

3. — Tomad el mayor ancho de la pose. Comparadlo con el alto. En mi dibujo coincide con la parte superior de la rótula derecha (cerca de $\frac{1}{3}$). Colocad el ancho mitad y mitad a cada lado de su punto medio hacia arriba y abajo. Ahora localizad el punto medio cruzado sobre el modelo.

4. — Vuestras dos líneas pueden cruzar por este punto. Es el punto medio de vuestro asunto. Recordad este punto sobre el modelo. Trabajad partiendo desde él en todas direcciones.

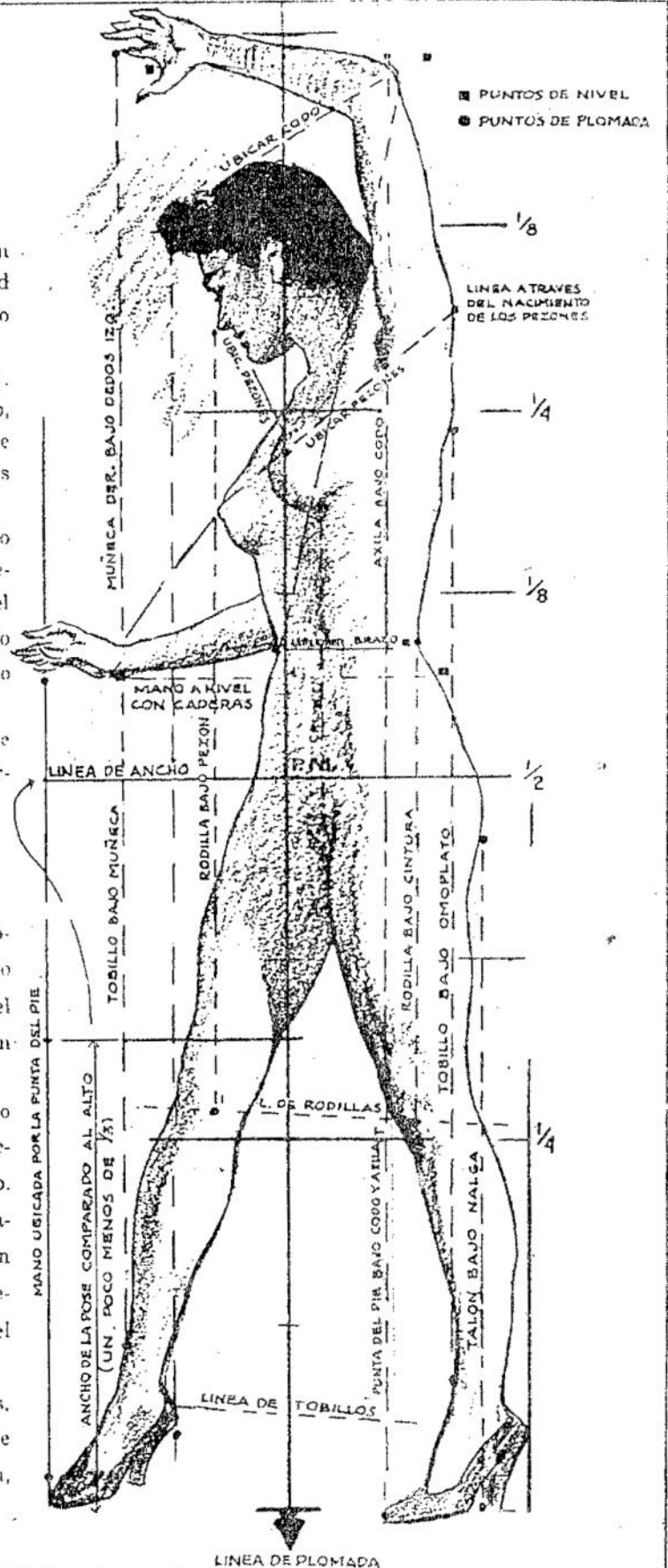


5. — Ahora, con la línea de la plomada o a ojo, localizad todos los puntos importantes que caen uno debajo de otro. (En mi dibujo el talón derecho del sujeto estaba directamente debajo de su cabellera en la frente, la rodilla debajo del pezón, etc.).

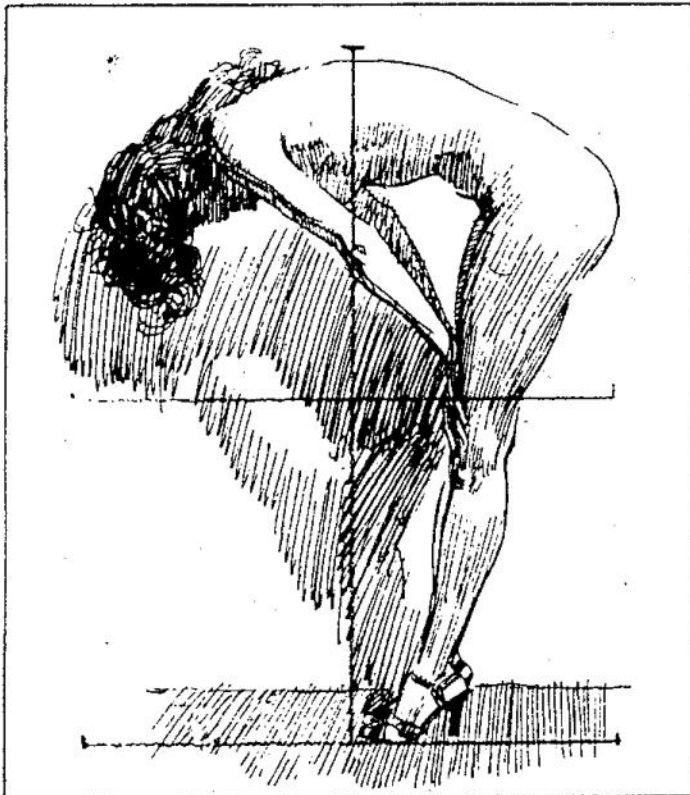
6. — Comenzad por embloquear la cabeza y el torso y desde la cabeza dirigid rectas de arriba abajo y rectas cruzadas a todo lo largo de la figura, arriba y abajo.

7. — Para los ángulos trazad rectas a través y estableced un punto en la línea donde ella coincida con un punto conocido. (Ver línea del pecho y de los pezones. El punto conocido es la nariz. Esto localiza el pezón derecho).

8. — Si confrontájs constantemente puntos opuestos, puntos debajo y donde nacen los ángulos, después de haber establecido el alto, ancho y puntos de división, ¡vuestro dibujo será exacto y sabréis que lo es!

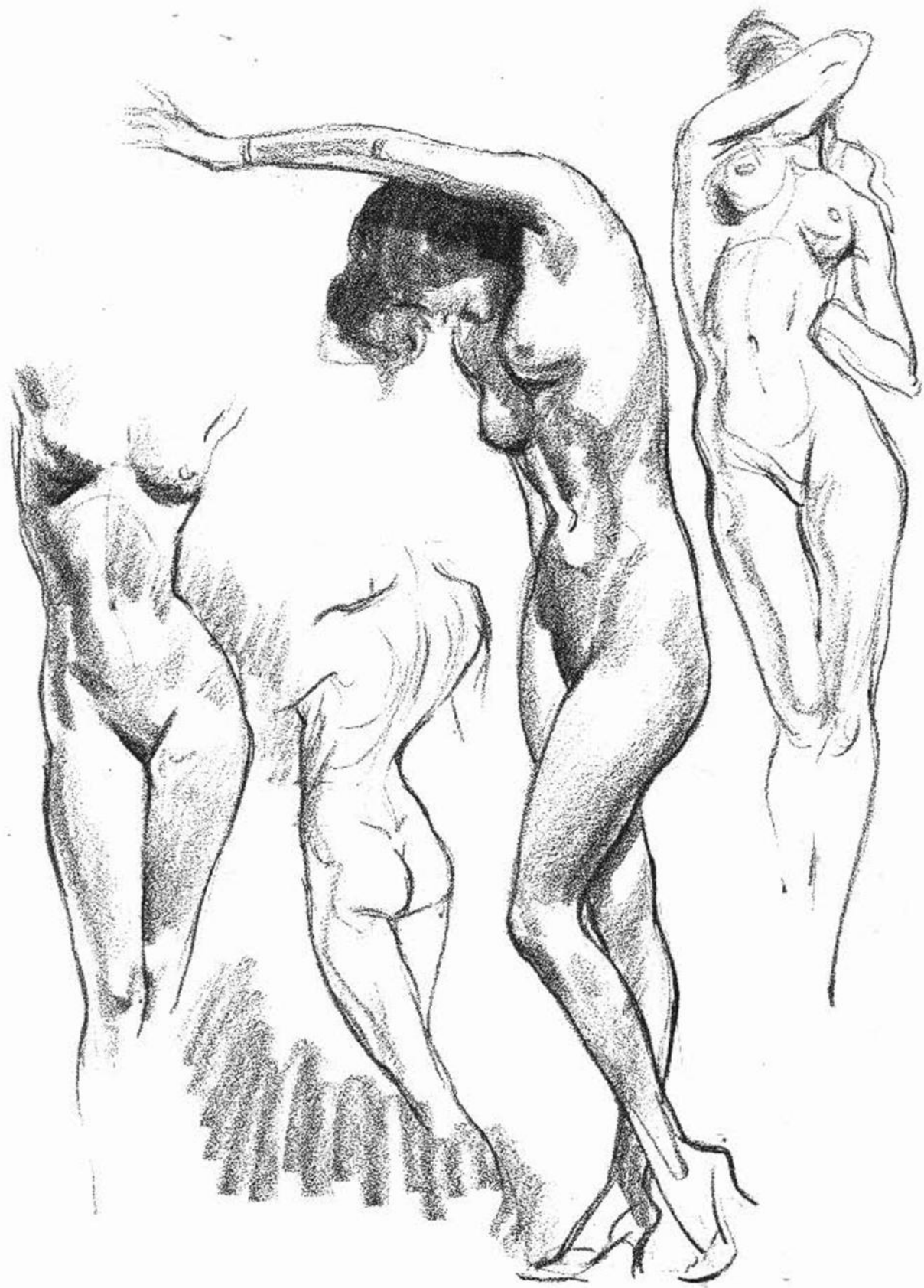


DIBUJANDO ANTE MODELO



RECUERDE, ESTE PLAN DA LA REAL PROPORCION DEL NATURAL. HAGA ALGUNOS AJUSTES SEGUN SU DESEO. CORRIENTEMENTE AGREGUEN UN POCO MAS EN LARGO.

RECORTE DOS ANGULOS RECTOS DE UNA CARTULINA DURA, GRADUELOS EN CENTIMETROS Y UNALOS CON BROCHES, ASI PUEDEN AJUSTARSE. DARA EL ANCHO PROPORCIONADO AL ALTO.



V. LA FIGURA DE PIE

En los capítulos precedentes ha sido descrito mucho del equipo indispensable para el dibujo profesional de figura. Acabáis de aprender un "medio de expresión", pero vuestro uso de este conocimiento está sólo empezando. Desde este punto en adelante deberéis aprender a expresar vuestra propia personalidad, exteriorizando vuestro gusto particular en la selección de los modelos, elección de poses, sentido representativo y su interpretación, caracterización y ejecución técnica.

Los conocimientos rutinarios y la realidad, llegan, de este modo, a ser la base de lo que frecuentemente es tenido por inspiración, o calidades espirituales, asunto que está poquísimamente tratado en los textos de arte. La verdad es que en esto no hay reglas inflexibles. El mejor consejo es velar por la chispa individual y convertirla en llama cuando la hayáis encontrado. Por mi parte, he comprobado que muchos estudiantes poseen iniciativa, están abiertos a la sugestión y son perfectamente capaces de ser inspirados para expresarse por sí mismos hábilmente. Creo que cuando las cualidades necesarias para un dibujo aceptable están determinadas, estaréis formidablemente ayudados para trasponer el abismo que media entre el dibujo de aficionados y el profesional.

Se necesitan dos amplios enfoques: lo primero es la concepción, o "¿qué tenéis que decir?" Lo segundo es la interpretación, o "¿cómo podéis decirlo?" Ambos requieren sentimientos y expresión individual. Ambos exigen iniciativa, conocimientos e inventiva.

Demos el primer paso. Antes de que toméis el lápiz o saquéis una fotografía, o contratéis un modelo, debéis compenetraros de vuestro problema y de vuestro propósito. Debéis buscar una idea e interpretarla. Si la tarea entre manos requiere un dibujo diseñado para vender alguna cosa, preguntaos lo siguiente: ¿A quién debe atraer este dibujo? ¿Estará destinado a una categoría selecta o general de compradores? ¿Tendrán

que ser hombres o mujeres los compradores? ¿Hay una manera representativa de expresar el asunto? ¿Puede convenir mejor una cabeza o una figura entera para completar la idea? ¿Podrán integrar la composición varias figuras? ¿Servirá lo que está puesto y trazado o puede transmitirse mejor el mensaje sin esto? ¿Dónde y cómo será reproducido: diario, revista, affiche? Debéis tener en cuenta cuál será el medio de anuncio utilizado. Una cartelera, por ejemplo, requerirá un sencillo fondo liso y el uso de cabezas grandes, puesto que el aviso será captado de un solo vistazo. Los dibujos para diarios tienen que prepararse para su reproducción sobre papeles bastos: por ejemplo, tratado por líneas o simple, sin sutilezas de medios tonos. Para revistas, puesto que el lector tiene más tiempo para ver, utilizaréis figuras completas y también fondo si es necesario. La tendencia, no obstante, es la de simplificar y despojar a los dibujos de todo lo que no es de mayor importancia.

Con el segundo paso avanzáis hacia la interpretación práctica de la idea. Eliminaid todo aquello que sabéis que no es práctico. Por ejemplo, tratar un asunto para cartelera con varias figuras de cuerpo entero porque sus expresiones no pueden ser transmitidas a distancia. Dando luego por sentado que elijáis, con acierto grandes cabezas, ¿cuáles son los tipos que necesitáis? ¿Cuáles las expresiones? ¿Cuáles serán las poses? ¿Haréis mejor si usáis la cámara y fijáis una expresión que sabéis no puede ser sostenida por una hora? ¿Podéis poner "Madre" aquí y tenéis también espacio para los letreros? ¿Estará mejor allí? ¿Qué podréis elegir para fondo? ¿Cuál será el estilo y color de su vestido? Empezad desde este momento, a ensayar con impresiones miniatura sobre un block de papel hasta que podáis decir "Es esto" y luego, con todo el vigor que hay en vosotros proceded a demostrar que "Es esto".

VARIEDAD DE LAS POSES DE PIE

No hay libro en el mundo que pueda trabajar por vosotros. No hay director de arte que pueda hacer vuestra tarea. Aun cuando el director de arte pueda ir tan lejos como para proyectar la idea general, espacio y emplazamiento, él, a pesar de esto, pregunta por vuestra interpretación. Por otra parte, no hay trozo de copia que podáis colocar ante vosotros y que responda completamente a vuestra necesidad. El trabajo de otro ha sido hecho para su propio propósito y para otro problema. La diferencia principal entre el aficionado y el profesional está en que el último traza valerosamente en su propio modo mientras que el primero busca, tanteando, una forma propia de expresión.

Es posible una infinita variedad de poses. Personas de pie, arrodilladas o en cuclillas, sentadas o acostadas; pero, además, hay mil maneras de hacer estas cosas. Es sorprendente, por ejemplo, observar cuántos modos hay de estar de pie.

Planead la figura de pie, cuidadosamente, recordando que aunque derecha, inmóvil, es una pose estática; podéis sugerir que la figura de pie es capaz de tener movimiento. Solamente cuando retratéis un momento de tensión, que demande rigidez en la figura, detendréis el movimiento latente. Para atenuar la sensación estática, poned el peso sobre una pierna, girad el torso, inclinad y girad la cabeza o dejad que la figura se apoye o esté soportada por algo. Una regla bastante buena es no tener nunca la cara con los ojos mirando directamente hacia adelante y la cabeza perpendicularmente sobre los hombros a menos que estéis ensayando una definida "actitud derecha sobre los hombros" para expresar desafío, atrevimiento, o desprecio de una persona por otra. Esta actitud recuerda una muy usada en las antiguas fotografías cuando las cabezas de los abuelos eran sostenidas por una abrazadera durante el proceso de sacar su retrato.

Veid estas otras cabezas u hombros que están doblados o inclinados, o ambas cosas a la vez. Con la figura erecta todo es aflojamiento, equilibrio y distribución de peso. Cualquiera clase de ademán es una compensación, desde las manos colgando inmóviles a los costados. Una joven consciente de sí misma tiene la sensación de que no sabe nunca qué hacer con sus ma-

nos. El artista sin imaginación tampoco sabe qué hacer con las manos de sus figuras. Pero la joven puede poner sus manos sobre sus caderas, tocar sus abalorios, arreglar su cabello, sacar su neceser, aplicarse lápiz labial, fumar un cigarrillo. Las manos pueden ser muy expresivas.

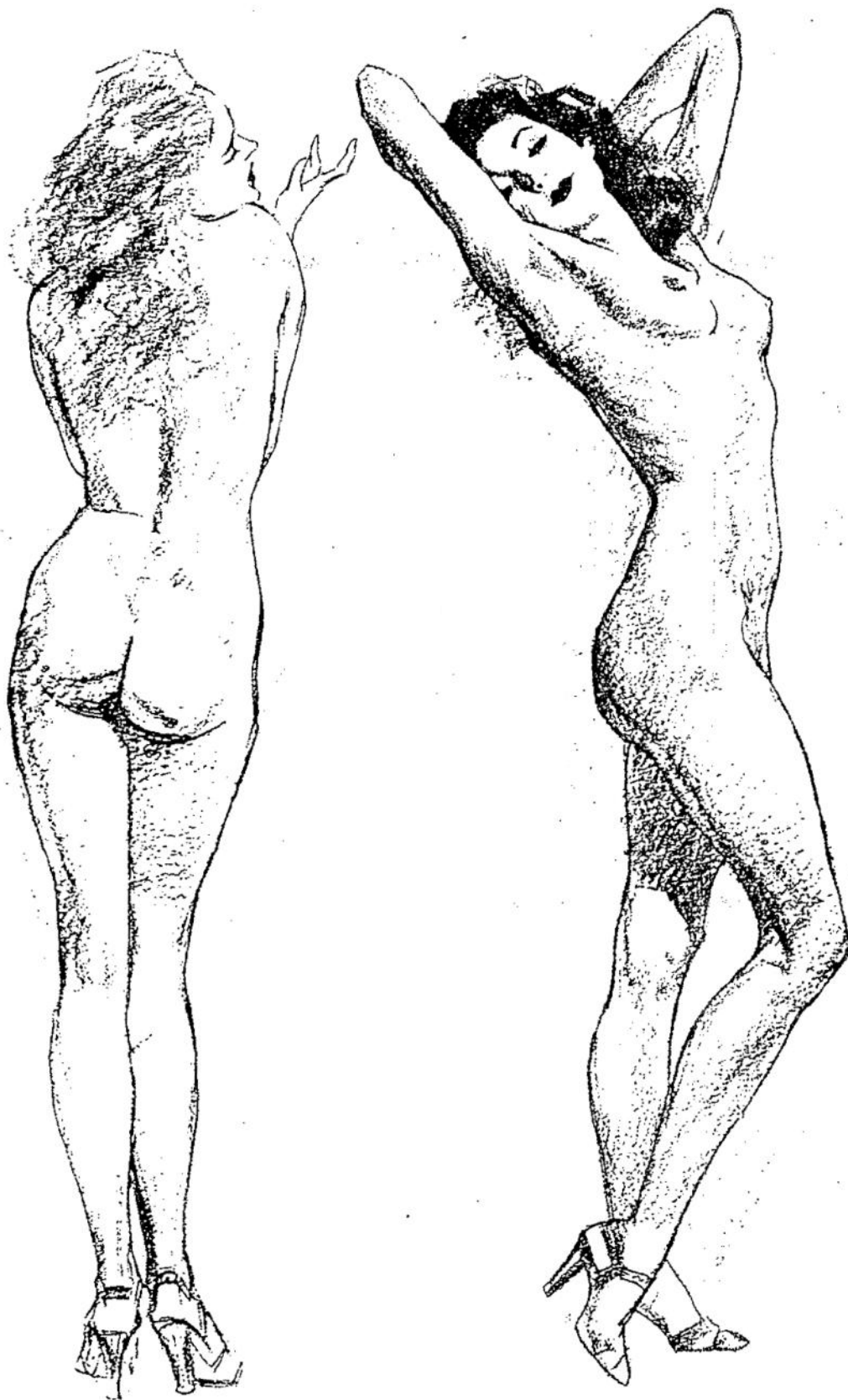
Si mostráis las piernas, que sean atractivas, aun en la pose de pie. Colgad una rodilla. Levantad un talón. Haced cualquier cosa menos mantenerlas como encoladas al suelo una junto a la otra. Contorsionad el cuerpo, inclinad una cadera, disponed los codos a diferentes alturas, entrelazad las manos, poned una mano sobre la cara, haced cualquier cosa que evite que el dibujo parezca un monigote de madera. Dibujad una cantidad de pequeñas "gracias" hasta que encontréis una que sea atractiva. *Haced toda figura de pie haciendo algo que tenga que hacerse de pie.* Hay tantas actitudes naturales posibles para combinar con el relato de una narración, para expresar una idea o emoción, que ello no será difícil para mantener la originalidad.

Cuando ilustro un relato, generalmente leo las partes más significativas del manuscrito a los modelos. Procuro conseguir que ellos representen las situaciones tan naturalmente como sea posible. Al mismo tiempo procuro imaginar cómo hubiera actuado yo en las circunstancias del relato. Ahí está, naturalmente, el peligro de la exageración, o de usar gestos que excedan de lo natural o lógico, lo cual es casi tan malo como lo estático.

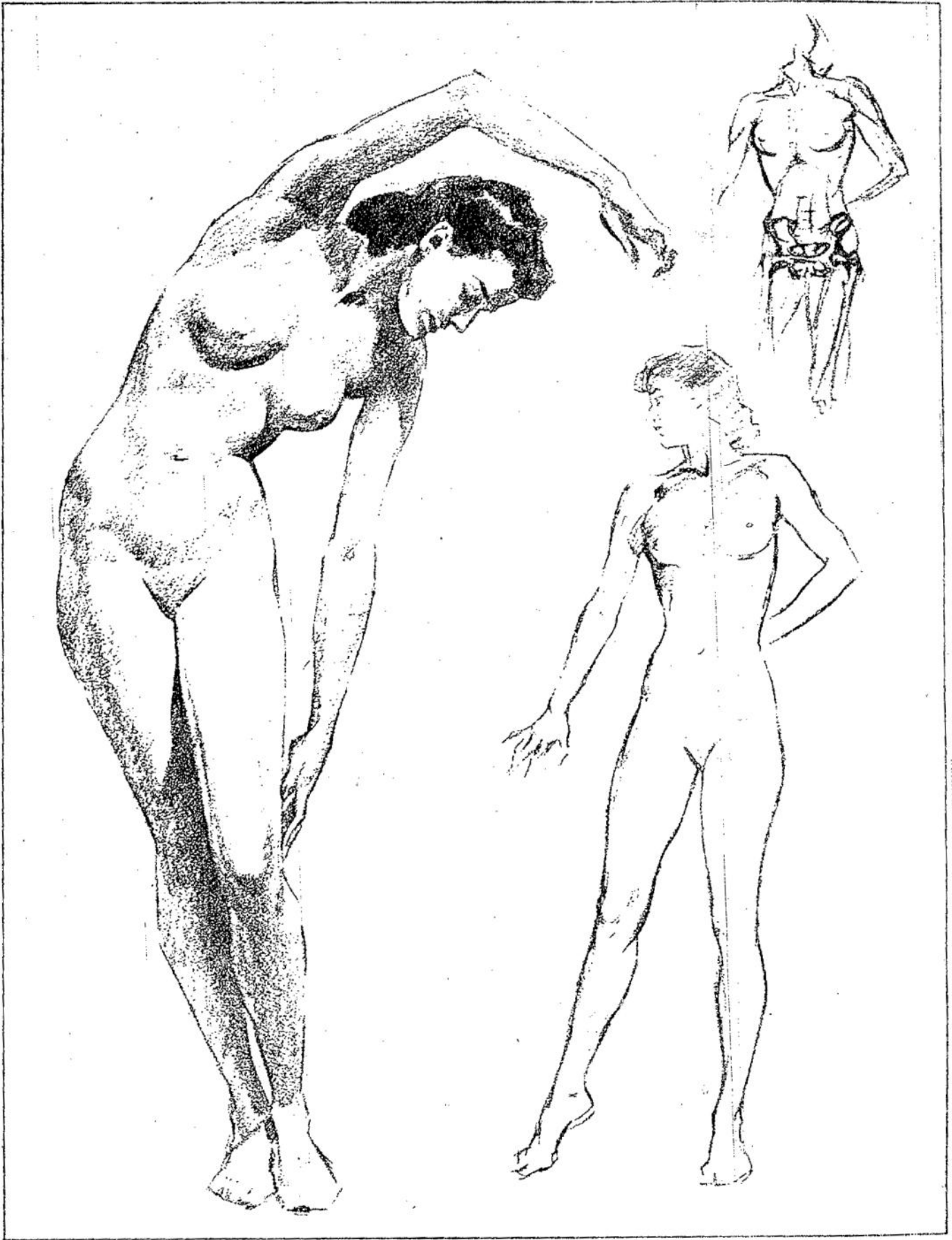
Ensayad con la iluminación sobre el modelo para expresar mejor lo que habéis imaginado. Dadle importancia a una parte de la figura haciendo incidir sobre ella la luz más fuerte y concentrada. A veces, partes de una figura pueden ser sumidas en sombra con ventaja. A veces una silueta puede ser más fuerte y convincente que un sujeto brillantemente iluminado.

La escala completa de expresión está ahí, para que elijáis en ella. No practiquéis unas pocas maneras que tengáis que repetir continuamente. Procurad realizar cada cosa que hagáis tan original en concepción y ejecución como os sea posible.

EL PESO SOBRE UN PIE



PESO DISTRIBUIDO





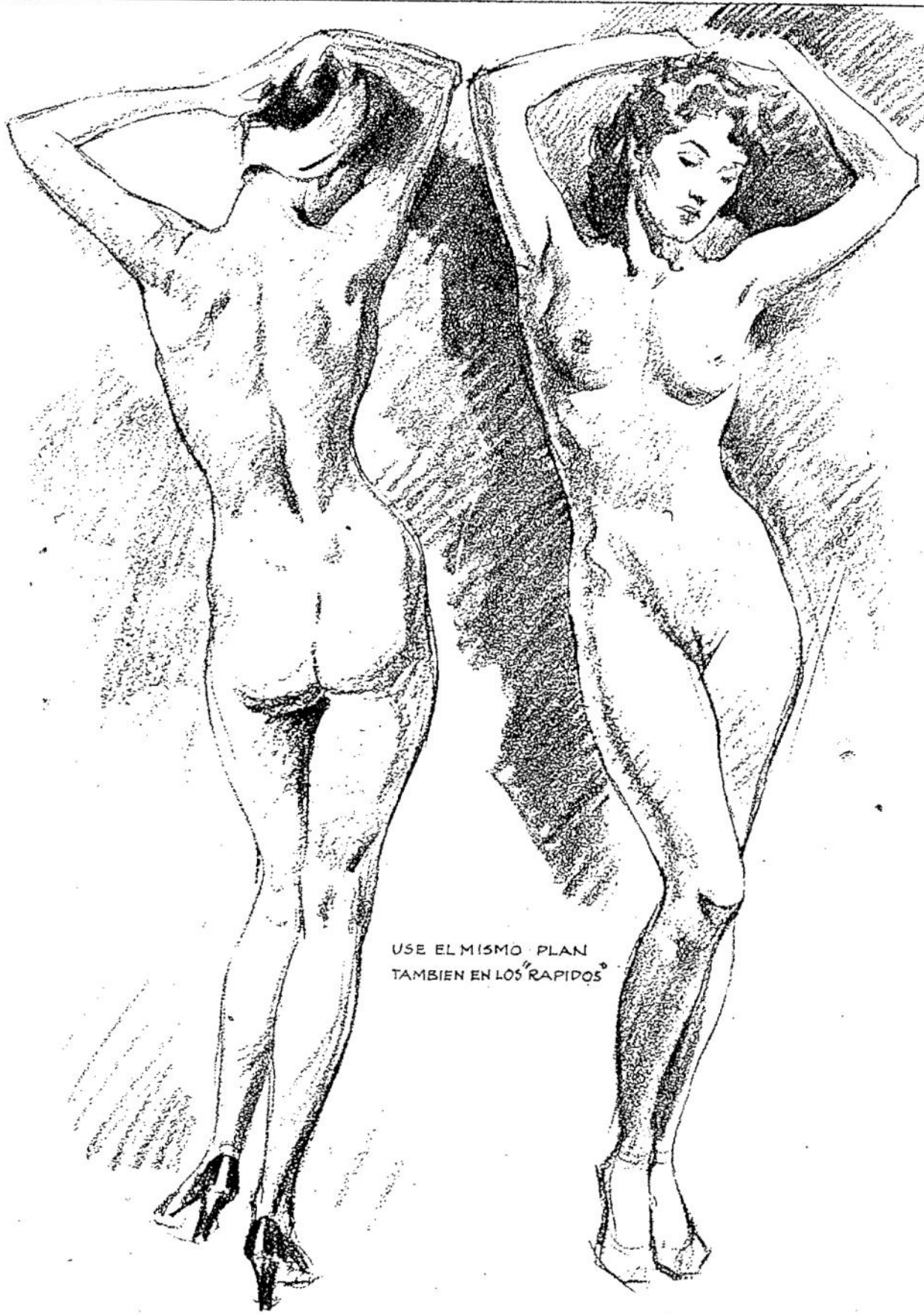
LA SOMBRA DEFINE LA FORMA



DIBUJE LAS MANCHAS DE LUZ, MEDIO TONOS Y AREAS DE SOMBRA TAN CUIDADOSAMENTE COMO LOS CONTORNOS.

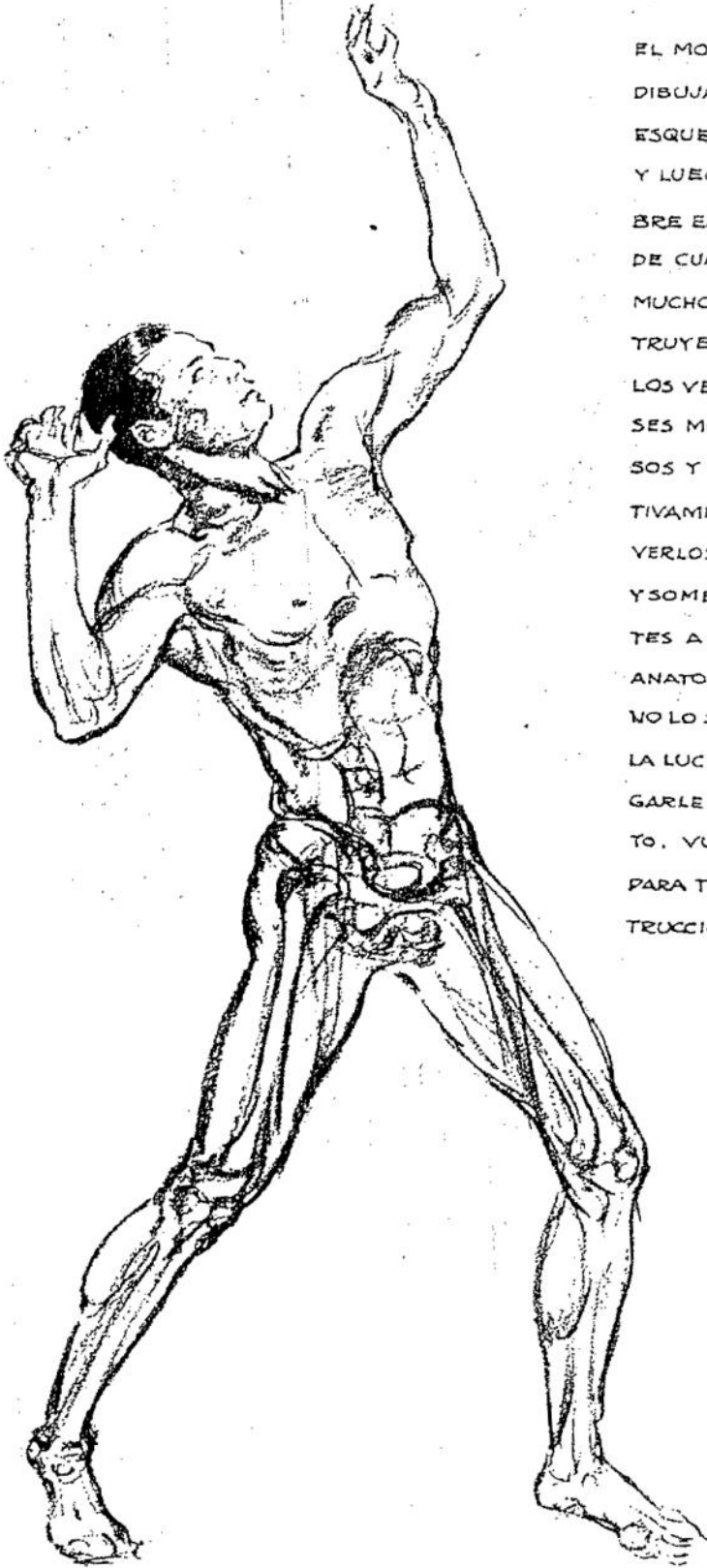
LLENE LAS MANCHAS CON LOS TONOS CORRECTOS Y LA FORMA APARECERA POR SI MISMA.

ILUMINACION CASI FRONTAL



USE EL MISMO PLAN
TAMBIEN EN LOS 'RAPIDOS'

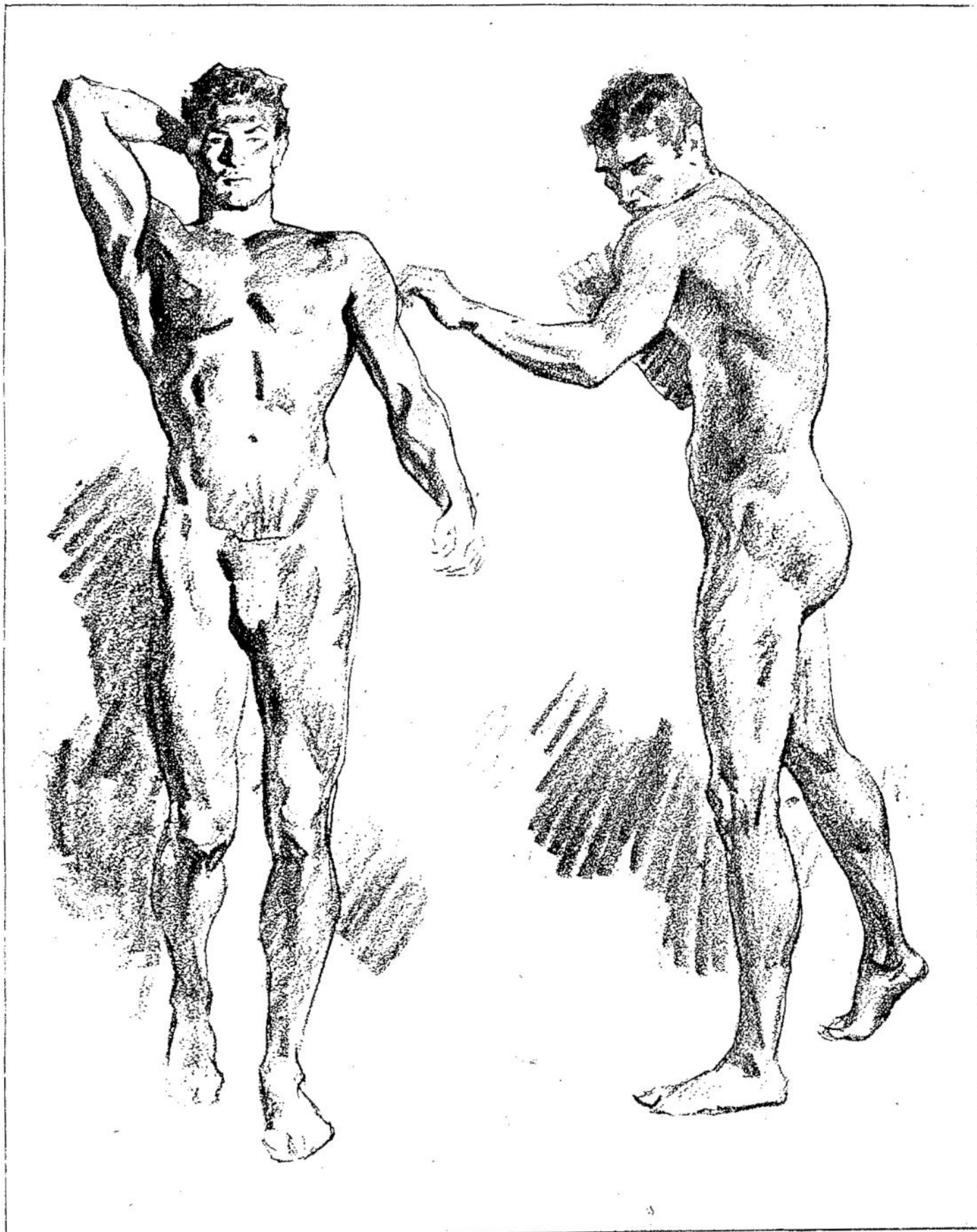
LA CONSTRUCCION PARTIENDO DEL ESQUELETO



EL MODO MAS SEGURO PARA APRENDER A DIBUJAR LA FIGURA ES EMPEZAR CON EL ESQUELETO, CONSTRUYENDO LOS HUESOS Y LUEGO LOS MUSCULOS PRINCIPALES SOBRE ELLOS. PUEDEN EMPEZAR CON COPIAS DE CUALQUIER FIGURA O CON UN MODELO. MUCHOS ARTISTAS PROFESIONALES CONSTRUYEN SUS FIGURAS ANTES, AGREGANDO LOS VESTIDOS LUEGO. ENSAYENLO EN POSES MUY SIMPLES AL PRINCIPIO. LOS HUESOS Y LOS MUSCULOS APARECERAN INSTINTIVAMENTE MIENTRAS DIBUJAN. DEBEN VERLOS COMO PLANOS DE LUZ, MEDICION Y SOMBRA. SEPAN QUE ELLOS SON APARENTES A CUALQUIER ARTISTA QUE CONOZCA ANATOMIA, MIENTRAS QUE PARA LOS OTROS NO LO SON. SEAN DE LOS QUE CONOCEN, LA LUCHA ES DEMASIADO DURA PARA AGREGARLE LA DESVENTAJA DEL NO CONOCIMIENTO. VUESTRO TIEMPO SERA MUY PRECIOSO PARA TENER QUE LUCHAR CON LA CONSTRUCCION, ASI COMO CON TODO LO DEMAS...

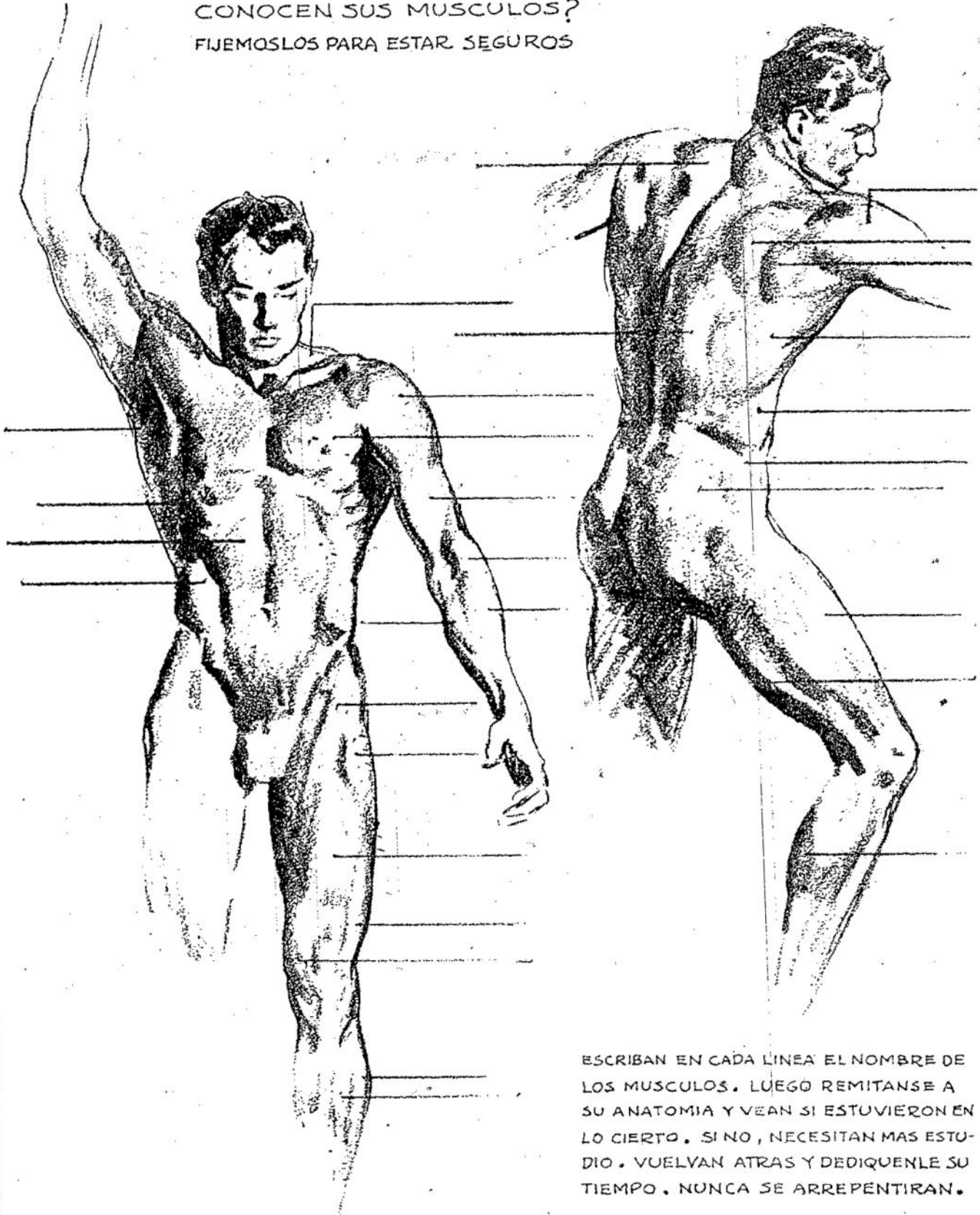


ACENTUANDO LA FORMA



EXAMEN ANATOMICO

CONOCEN SUS MUSCULOS?
FIJEMOSLOS PARA ESTAR SEGUROS



ESCRIBAN EN CADA LINEA EL NOMBRE DE
LOS MUSCULOS. LUEGO REMITANSE A
SU ANATOMIA Y VEAN SI ESTUVIERON EN
LO CIERTO. SI NO, NECESITAN MAS ESTU-
DIO. VUELVAN ATRAS Y DEDIQUENLE SU
TIEMPO. NUNCA SE ARREPENTIRAN.

UN PROBLEMA TIPICO

Un problema típico tratado con un director artístico de propaganda.

“Haga el favor de bosquejar algunas pequeñas figuras solamente para las poses”, os dice un director artístico, “para anunciar a la Blank Knitting Co; sugiriendo nuestro próximo aviso. Indique un traje de baño enterizo. Los detalles del traje de baño serán proporcionados posteriormente. Utilice una pose de pie. La figura se recortará sobre un fondo blanco y el aviso es para ocupar una media página vertical en el “Sateve Post”.

Cuando hayáis hecho una serie de bocetos, mostrad los dos que os parezcan mejores al director de arte, quien se los llevará a su cliente. Después el director de arte os llama: “El Sr. Blank elige éste. Haga el favor de dibujarlo al tamaño adecuado para la revista. El tamaño de la página es de nueve y tres octavos por doce y un octavo en pulgadas (24 por 31 centímetros aproximadamente). Dispondrá Ud. de la mitad vertical izquierda. Puede hacerlo a lápiz. Utilice luz y sombra para la figura”.

El Sr. Blank aprueba uno de vuestros croquis a lápiz, y el director dice: “Consiga su modelo y tome

algunas instantáneas. Nuestro cliente desea exteriores con luz solar y nos previene para que los ojos del modelo no queden bizcos”.

El paso inmediato es fotografiar a una amiga en traje de baño. Lo probable es que tengáis que idealizar su figura cuando realicéis vuestro dibujo en base a esta fotografía. Hacedla de ocho cabezas de alto. Indicad la cruz inguinal a la mitad de la figura. Modificad las caderas y los muslos, si es necesario.

Ella podría estar sonriéndose por encima de su hombro. Tener sus cabellos sueltos, ondulantes, tal vez. Encontrad algún empleo para sus manos. Haced todo el dibujo tan llamativo como os sea posible.

Puesto que vuestro dibujo será reproducido por grabado a medio-*tono* tenéis una amplia gama de valores con que trabajar. Podéis usar lápiz, carbonilla, lápiz litográfico, lápiz Wolf, o lavado. Podéis esfumar si lo preferís. También podéis elegir pluma y tinta, pincel o pincel seco. El dibujo deberá hacerse sobre cartulina Bristol o cartón para ilustración y deberá mantenerse plano. No enrolléis nunca un dibujo que sea para reproducir.



VI. LA FIGURA EN ACCION: GIRANDO Y CONTORSIONANDO

Toda buena pose de acción tendrá una insinuación de "deslizamiento". Tal vez pueda describir mejor este deslizamiento diciendo que es el movimiento inmediatamente precedente al momento en que la pose se siente plantada. En las páginas siguientes he procurado destacar este deslizamiento o línea que acaban de seguir las piernas. El caricaturista puede agregar la exageración del sentido de movimiento dibujando sus deslizamientos con líneas hacia atrás de una mano o un pie que se mueven.

La única forma de obtener deslizamiento en la línea es manteniendo a vuestra modelo realizando el movimiento completo y observar cuidadosamente para elegir el instante que sugiere mejor el movimiento. Generalmente la acción puede ser expresada mejor si utilizáis el comienzo o la terminación del deslizamiento. Un "pitcher" de "base-ball" sugiere más acción tanto cuando está todo contorsionado, listo para tirar, como en el justo momento en que acaba de soltar la pelota. Un "golfer" expresa mejor el movimiento al comenzar o al finalizar su balanceo. Si tuvierais que representarlo en el momento de golpear la pelota, vuestro dibujo no tendría acción pictóricamente, y el sujeto parecería estar, simplemente, conversando con la pelota. Un caballo parece que va más rápido cuando sus cuatro remos están recogidos debajo de él o enteramente extendidos. El péndulo de un reloj parece moverse cuando está en cualquiera de los dos extremos de su recorrido. Un martillo alzado contra un clavo sugiere un martillazo más fuerte y más movimiento que si se representa pegado al clavo.

Por un efecto psicológico, en dibujo es esencial percibir todo el recorrido completo del movimiento. Al observador habrá que sugerirle todo el movimiento, o que sienta que el movimiento acaba de ser completa-

do. Tratáis de agacharos, instintivamente, ante un puño cerrado dirigido a vuestra cara, pero no os retiraríais del todo ante un puño desviado dos pulgadas del mismo camino. El boxeador ha aprendido a hacer buen uso de este efecto psicológico en sus puñetazos cortos.

Otro medio de ilustrar la acción es expresar sus resultados o efectos; así, por ejemplo, un vaso que ha caído volcado y ha derramado su contenido, con un brazo o una mano casi encima de él. El movimiento real, ha sido completado. Otro ejemplo es aquel de un hombre que ha caído al recibir un puñetazo, con el brazo que le ha pegado todavía extendido.

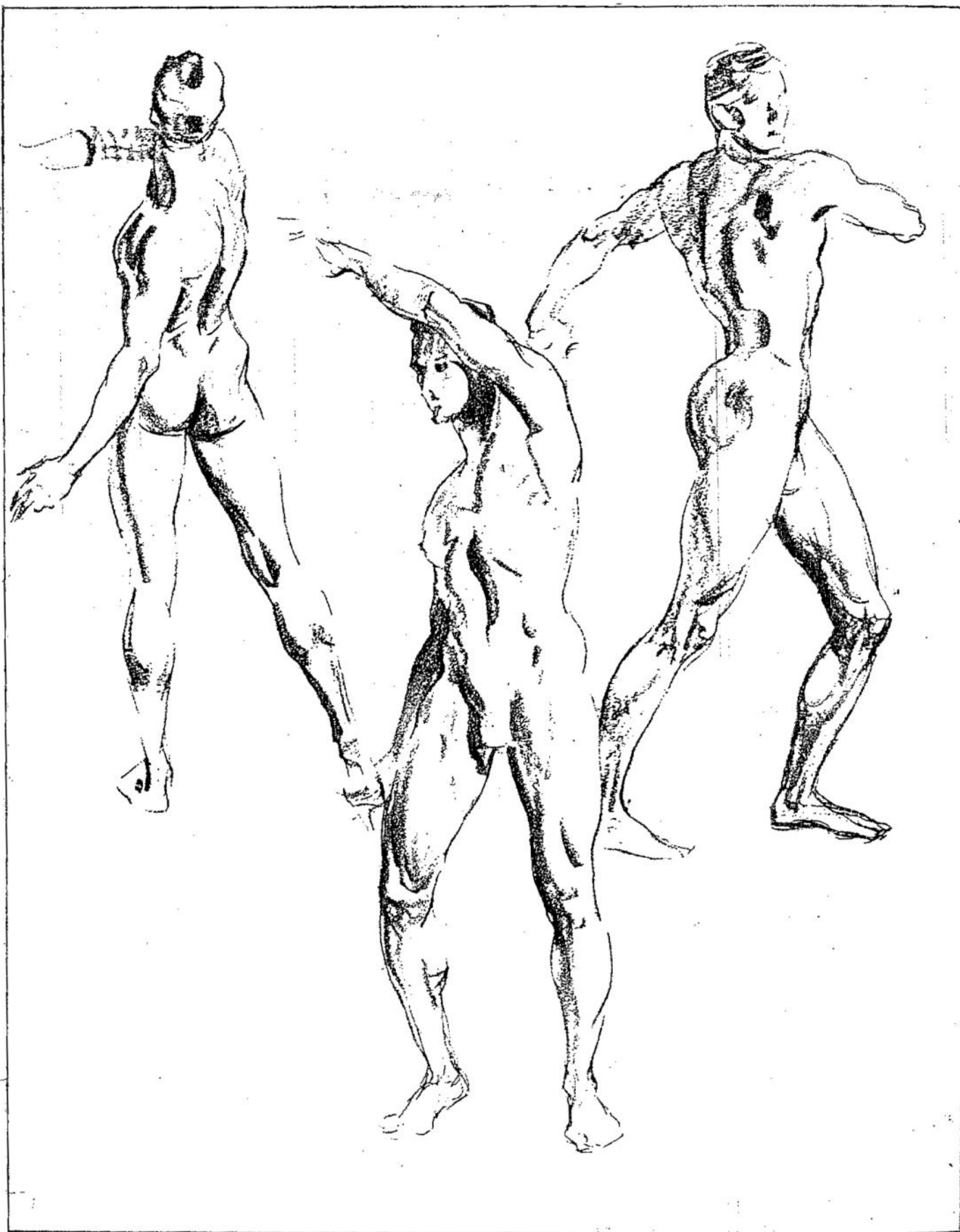
Hay casos, no obstante, en los cuales el punto medio de la acción es mejor. Esto se llama "acción suspendida". Un caballo en el momento de salvar una valla, un salto al aire, un edificio derrumbándose: todos éstos son ejemplos de acción suspendida.

Fijad en la mente el giro completo de la acción y haced pequeños croquis a este efecto. A veces podréis ayudar la acción con un poco de borrosidad, alguna polvareda, una expresión facial. El caricaturista puede escribir "¡Zip!", "beso sonoro", "¡Zas!", "¡Bing!", "¡Plaf!", pero vosotros no.

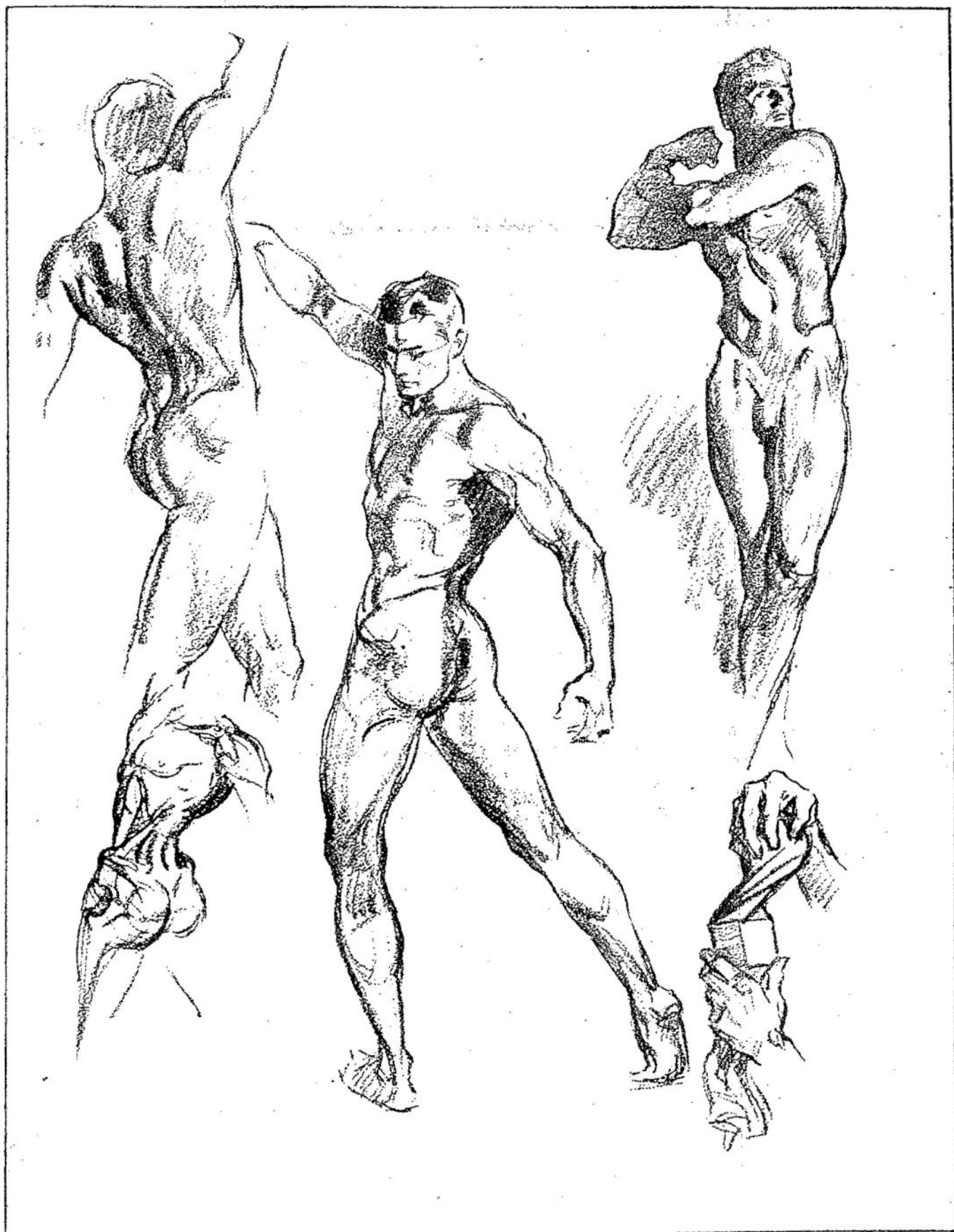
Si puntualizáis la acción, ella os ayuda a dar su propio sentido. Idead y hacedlo, aun cuando os parezca un poco tonto. Si podéis estudiar la acción frente a un espejo grande, tanto mejor. Debería haber un espejo en todo estudio.

Algunas de vuestras instantáneas fotográficas de "acción" podrán desagradaros a menos de que tengáis presentes en la imaginación estos hechos; sabiendo que os ayudará, apretad el disparador en el momento preciso.

GIRANDO Y CONTORSIONANDO.



GIRANDO Y CONTORSIONANDO



GIRANDO Y CONTORSIONANDO



GIRANDO Y CONTORSIONANDO



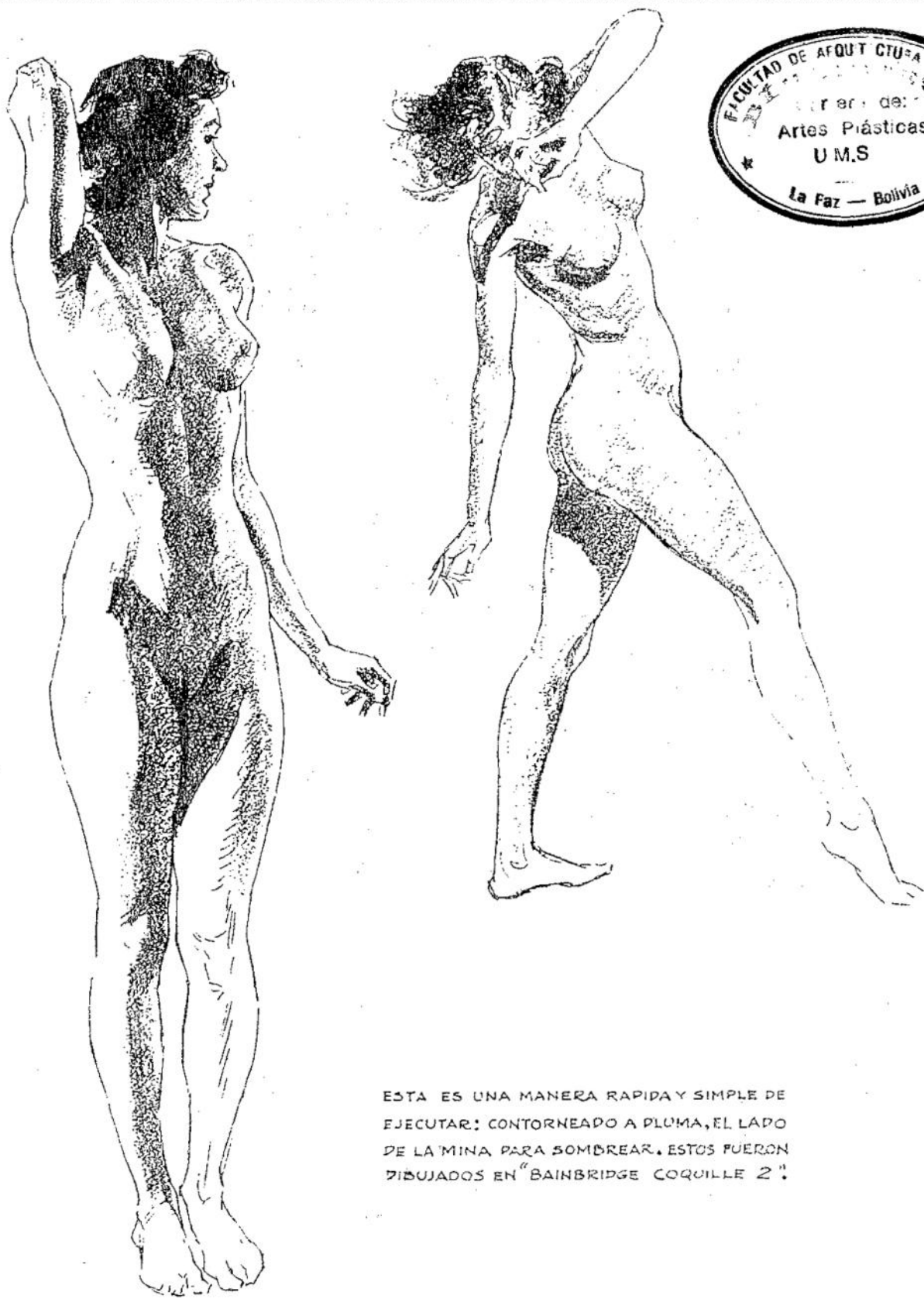


GIRANDO Y CONTORSIONANDO

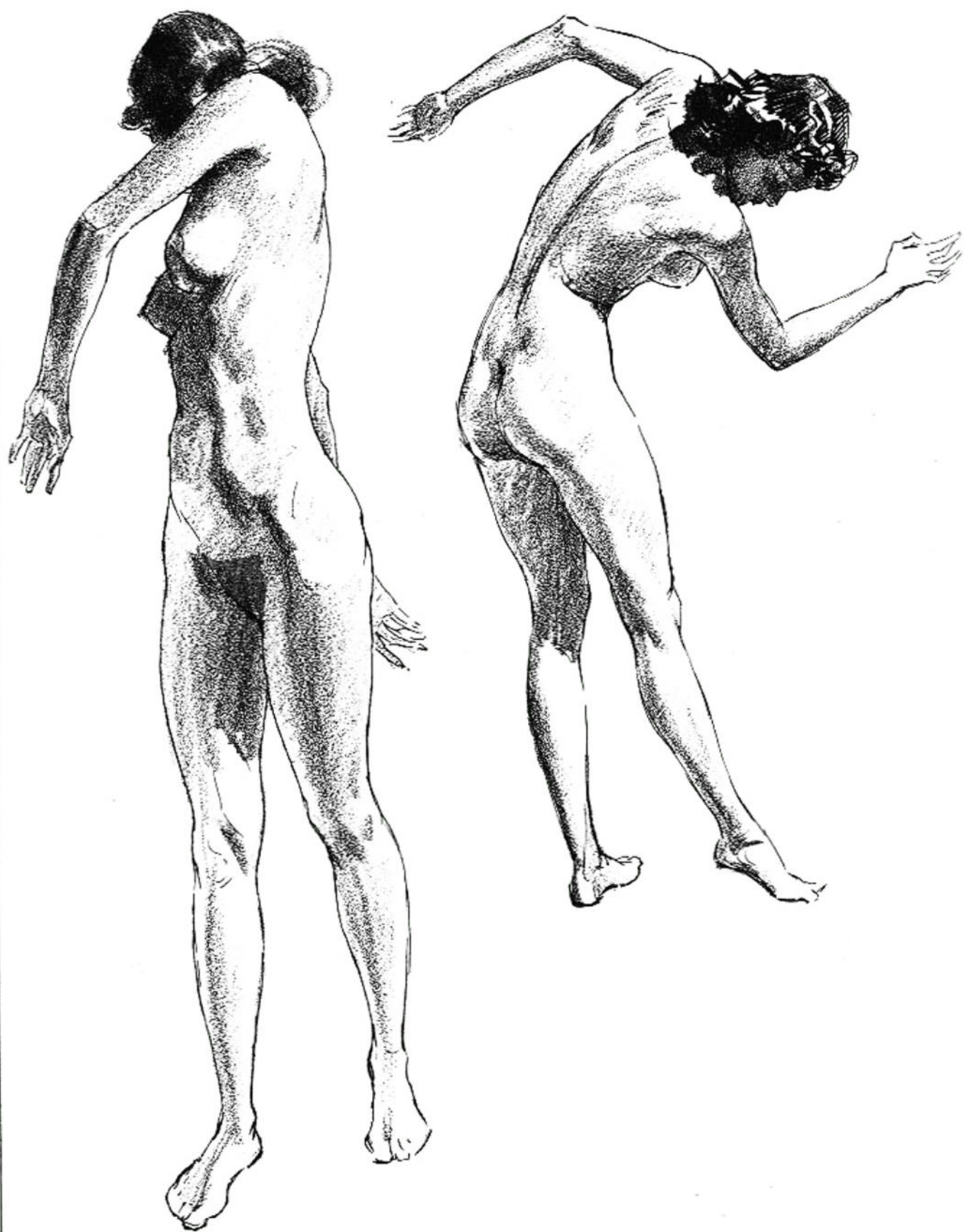


CONTINUEN LAS SOMBRAS
CON EL COSTADO DE LA MINA.

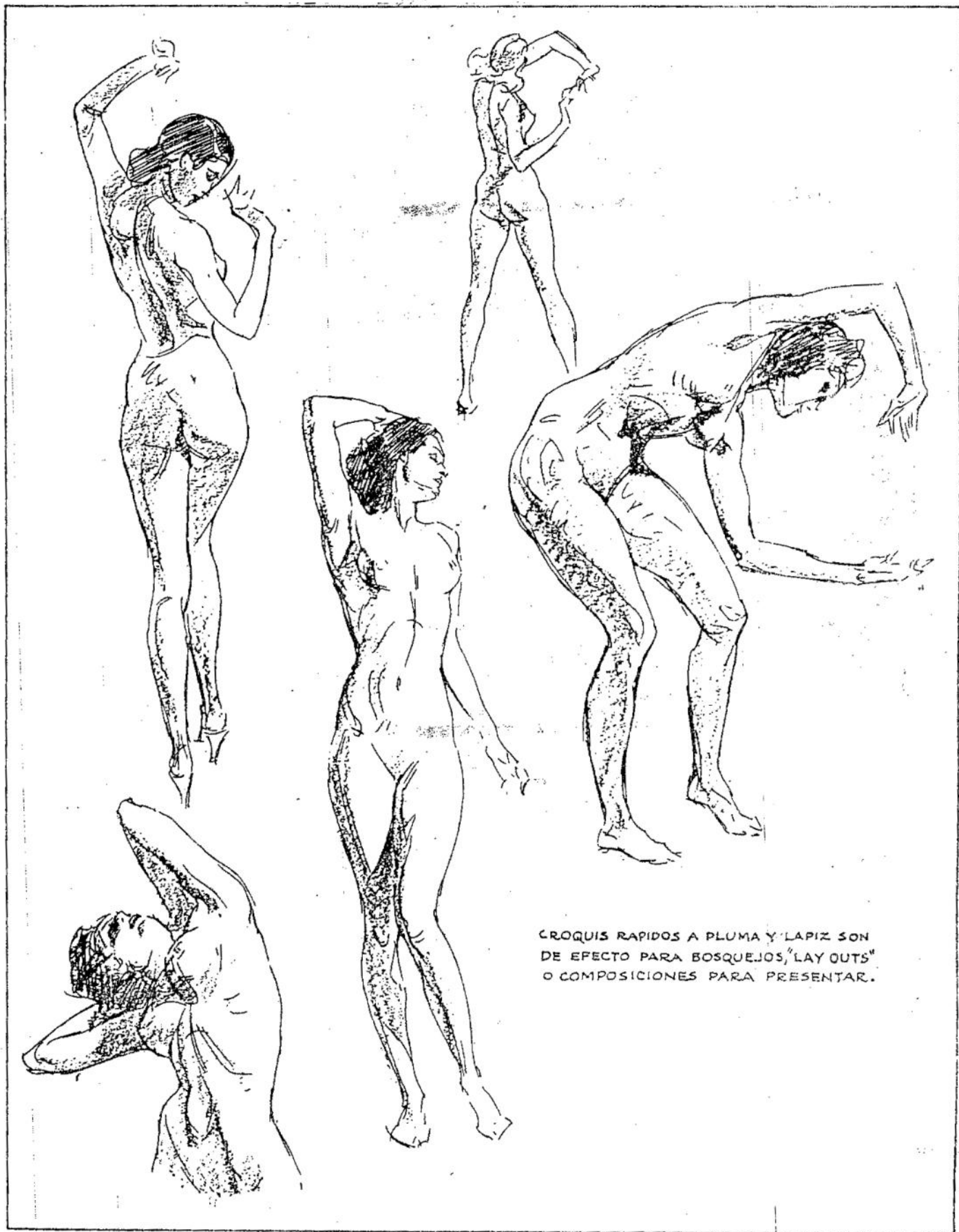
DELINEADO A PLUMA Y LAFIZ



ESTA ES UNA MANERA RAPIDA Y SIMPLE DE EJECUTAR: CONTORNEADO A PLUMA, EL LADO DE LA MINA PARA SOMBRLEAR. ESTOS FUERON DIBUJADOS EN "BAINBRIDGE COQUILLE 2".



TRAZADO RAPIDO DE CROQUIS CON PLUMA Y LAPIZ



CROQUIS RAPIDOS A PLUMA Y LAPIZ SON DE EFECTO PARA BOSQUEJOS, "LAY OUTS" O COMPOSICIONES PARA PRESENTAR.

UN PROBLEMA TIPICO

Un problema típico tratado con el director artístico de una revista de novelas:

El director artístico dice: "He elegido para ser ilustrado este párrafo del manuscrito".

"El último acto había terminado. Jackie estaba despojándose de la breve indumentaria que llevaba puesta en el coro final. Estaba sola en su camarín, o así lo creía ella, hasta que, por algún inexplicable instinto se volvió rápidamente hacia el revoltijo de vestidos colgantes en su guardarropa. Se había producido un inequívoco movimiento en las centelleantes ropas".

"Ahora, continúa el editor, me gustaría ver uno o dos bocetos en lápiz sobre el asunto, antes de seguir más adelante. Creo que podemos utilizar una forma de viñeta mejor que un cuadro rectangular. Tome cerca de dos tercios de página. La muchacha estará representada mostrando todo su alto en el espacio. Queremos algo con acción, vivacidad y atracción sexual, pero que no sea ofensivo. Muy poco fondo será necesario, justo lo suficiente para emplazarla. La muchacha, como Ud. sabe, tiene cabellos negros y es alta, delgada y bonita".

Empezad por hacer varios bosquejos o croquis diminutos para vuestra propia aprobación. Es evidente que la joven está asustada y ha sido tomada desprevenida. Alguien está oculto; una situación algo siniestra. La emoción a comunicar y representar es el miedo. La narración dice que ella giró prestamente y que estaba despojándose de su breve vestimenta, y el editor ha dicho que no debe haber nada de ofensivo en el dibujo. Haréis constar el hecho de que ella está en un camarín del teatro. Un poco de la mesatocador y del espejo podrán estar visibles y, naturalmente, el armario o guardarropa donde el intruso se halla oculto.

Imaginaos en esa situación y pensad el gesto de ella, su deslizamiento de movimiento. Ella pudo haber arrojado una zapatilla, mirando en derredor con expresión

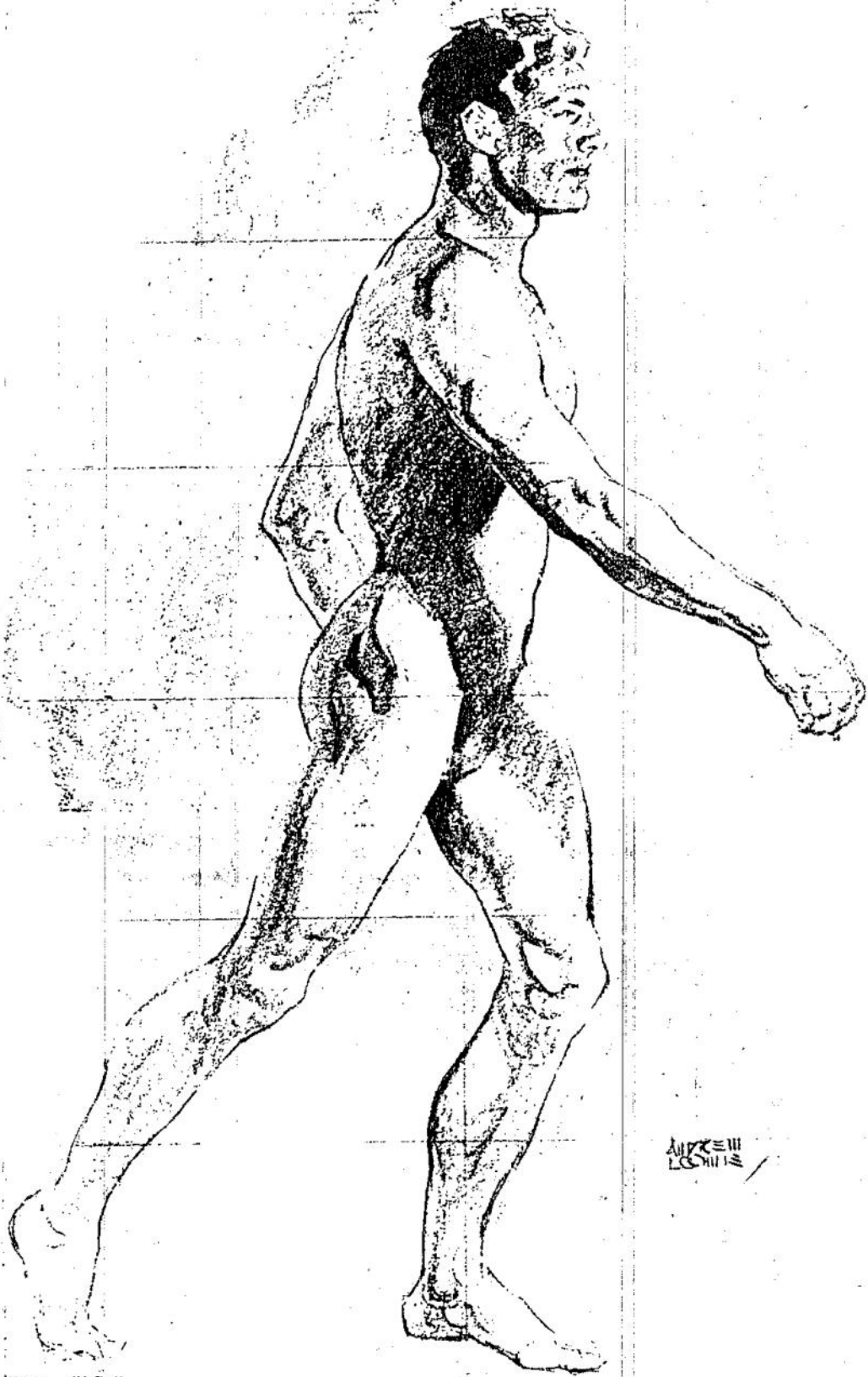
de susto. Quizá las manos puedan hacer algo para acentuar el miedo.

Para tener una idea de la vestimenta para comid al cine a ver una comedia musical. Observad algunos movimientos rápidos de las chicas del coro. Después que hayáis decidido sobre la pose o arreglo del asunto, tomad a alguien que os pose para algunos estudios o instantáneas. Utilizad una lámpara fotográfica. Disponed la luz como si fuera la única luz en la sala, brillando sobre la mesa-tocador. Podéis conseguir efectos dramáticos con su iluminación. Tratad el problema tan seriamente como si fuera un verdadero encargo, pues si él se torna una realidad, estaréis listos para ello. No podréis comenzar a ser ilustradores con vuestro primer trabajo. Habréis de ser juzgados como ilustradores antes de que obtengáis la designación.

Tomad un párrafo de alguna revista de novelas y haced vuestra versión de una ilustración para él. Tomad, mejor, una que no haya sido ilustrada por otro artista, o, si lo fué, olvidad enteramente su interpretación y estilo. *No hagáis, bajo ninguna circunstancia una copia del trabajo de otro ilustrador para presentar el resultado como dibujo propio.*

Después que hayáis leído este libro, retroceded a esta página y ensayad la ilustración de nuevo. Guardad vuestros dibujos para muestra.

El párrafo citado para ilustrar es, naturalmente ficticio. Lo pedido por el director artístico, en cambio, es enteramente real. Muchas revistas fijan las situaciones. Algunas, hasta os entregan bocetos ("layouts") para la distribución, para ocupación de espacio, espacio de texto, etc. Todas entregan el manuscrito para que lo estudiéis. Algunas os llaman para fijar los puntos y que les presentéis bocetos previamente. Muchas prefieren para ver lo que tienen que hacer publicar que hagáis antes los dibujos finalizados. Podéis trabajar en cualquier procedimiento para blanco y negro para reproducir en medio tono.



А. П. С. И. И. И.

VII. MOVIMIENTO DE AVANCE: LA LÍNEA DE EQUILIBRIO INCLINADA

La teoría de representar el movimiento de avance (cualquier acción que transporte todo el cuerpo hacia adelante) requiere que la parte superior aparezca siempre adelantándose a la base. Si equilibráis un palo sobre su mano, debéis seguir con la mano el movimiento del extremo superior del palo. Si se inclina en cualquier dirección y vosotros movéis la base en la misma dirección y a la misma velocidad, el palo mantiene una inclinación constante entre la base y el tope. Y la rapidez lleva al máximo la inclinación.

Así es con figuras en movimiento de avance. Una línea trazada verticalmente por el eje de la figura que avanza se inclinará exactamente como lo hace el palo. Si os imagináis una valla con todos sus palos inclinados y paralelos en lugar de verticales, tendréis una clara idea de la línea de equilibrio en el movimiento de avance. En las páginas 118 y 119 hay una serie de fotografías tomadas con un lente rápido, porque la máquina cinematográfica es en realidad demasiado lenta para registrar el movimiento para una reproducción y ampliación "fija". Las instantáneas fueron tomadas con intervalos de segundos y juntas en serie para mostrar el progreso del movimiento. He querido especialmente que la figura mantuviese el mismo tamaño en toda la serie. Las fotografías revelan muchos hechos no aparentes a simple vista, con respecto a lo que ocurre en el acto de correr o caminar.

Caminando o corriendo, la línea de equilibrio mantiene una constante inclinación de avance mientras se mantenga la misma velocidad y se inclina más cuando la velocidad se aumenta. Es difícil de notar este cambio porque los brazos y piernas en movimiento distraen de la acción la atención de uno. Una persona debe inclinar el cuerpo hacia adelante para dar un paso normal. El equilibrio es tomado por el pie que avanza. El impulso para avanzar viene desde el pie de atrás. Los brazos se mueven en sentido inverso al de las piernas, de modo que cuando la pierna izquier-

da avanza, el brazo izquierdo retrocede. El punto medio de la zancada expresa menos el movimiento. Observad la última fotografía en la página 119. Para esta fotografía mi modelo estuvo quieto y trató de posar como si estuviese moviéndose. Es posible ver de un solo golpe, cuán poco convincente es el movimiento. No es por culpa del modelo, sino por el hecho de que el importante principio del movimiento de avance no actúa en la pose. El movimiento dibujado sin tener en cuenta la línea inclinada de equilibrio no puede dar la sensación del movimiento de avance. No importa que el dibujo sea correcto anatómicamente, parecerá el movimiento de un títere suspendido de un cordel.

La línea inclinada puede ser emplazada al instante en vuestro papel y sobre ella se construye la figura. Técnicamente, un talón no podrá emplazarse directamente bajo la cabeza, sino detrás de ella, para dar movimiento. El pie que está soportando el peso y empujando, debe estar siempre detrás de la línea de equilibrio.

Consideramos el acto de caminar como si el pie describiese un arco teniendo la cadera como centro. Lo que realmente sucede es que la cadera describe el arco con el pie como centro. Cada paso es un centro con un movimiento en abanico hecho sobre él. El pie que está fuera del suelo oscila en un arco avanzando desde la cadera, mientras que el pie sobre el suelo invierte el arco. Cuando caminamos hacia adelante, lo que sucede es esto: el pie mueve al cuerpo, el cuerpo mueve al pie, el pie mueve al cuerpo, el cuerpo mueve al pie. Cada pierna toma el trabajo sobre sí tan pronto como ella es puesta sobre el suelo, y la otra pierna descansa y oscila avanzando, en su mayor parte por impulso, hasta que toma su turno. Ambas acciones ocurren simultáneamente.

La cadera y la rodilla cuelgan sobre el lado en descanso. La pierna que soporta el peso está derecha mientras ella pasa debajo de la cadera, y se dobla por la rodilla cuando el talón se levanta. Las fotografías ilus-

tran esto claramente. La pierna en relajamiento está doblada por la rodilla cuando oscila avanzando. No se endereza hasta después de haber adelantado a la otra rodilla. Esto está muy bien definido en las vistas laterales de poses caminando. Ambas piernas están netamente rígidas en los finales de la zancada. He ahí esta otra paradoja: que las piernas parecen expresar más movimiento al iniciar, o al terminar el recorrido descrito en el anterior capítulo. Observad especialmente cuánto más contribuye a dar la sensación de movimiento, en las poses corriendo, el cabello flotante de la joven. Además, la joven corre con los brazos doblados, mientras que cuando camina oscilan naturalmente colgando.

Procurad basar las poses caminando y corriendo, en fotografías del movimiento real. Vale la pena sacarlas —y éstas que aquí se dan resultarán utilísimas para referencia en un caso de apuro—. Para obtener toda la acción que hay en una zancada se requeriría una serie cinematográfica retardada, con página tras página de cuadros reproducidos en cualquier tamaño práctico. Entiendo que esto no es del todo necesario; el estudio cuidadoso de las dos páginas siguientes podrá ser suficiente.

Comenzad dibujando poses del muñeco. Ved de hacerlas, si podéis, en series de pequeños croquis estructurales dibujando todo el recorrido de una zancada completa. Cuando dibujéis vistas posteriores de poses caminando recordad que la pierna en acción, hacia atrás de la figura, permanece rígida hasta que el talón abandona el suelo; el talón y los dedos se levantarán al doblarse la rodilla.

El uso de cámaras fotográficas por los artistas es objeto de controversias. Pero la actual demanda a los artistas, de acción, expresión e interpretación representativa, es tan exigente que parece un poco ridículo tener que inventar estas cosas cuando el conocimiento real es tan fácil de obtener por medio de la cámara. No admiro un dibujo con apariencia fotográfica, sino que, al contrario, detesto abiertamente un dibujo carente de virilidad y convicción, puesto que es insubstancial y estático a causa de la ignorancia o pereza de parte del artista. El hecho de que podáis saber cosas de suma importancia por medio de la cámara fotográfica, es razón suficiente para que vosotros, como artistas, tengáis y utilicéis una.

La fuente de vuestros conocimientos, como se ha dicho antes, es indiferente. ¿Por qué poner un modelo en pose durante todo el proceso de selección manteniendo una sonrisa vivaracha por cerca de una hora? Nadie puede sostener semejante pose. Podremos saber mucho más acerca de una expresión sonriente por medio de una cámara, en cinco minutos, de lo que podríamos en cinco años de ensayos para "captarla" con la vista solamente. Las extremidades se mueven demasiado rápidas para que puedan registrarse sus movimientos a simple vista. La expresión cambia y se pierde en un instante. La cámara es el único medio de fijar estos asuntos de modo que podamos estudiarlos por una hora. Es un imperdonable pecado hacer una mera copia. Si no tenéis nada de vosotros mismos que agregar, no sentís nada al respecto y estáis satisfechos técnicamente, con la manera del procedimiento, y no tenéis deseos de cambiar éste, entonces arrojad lejos los lápices y pinceles y utilizad la cámara solamente. Habrá muchos casos en que no sabréis qué hacer más que copiar, pero estos casos disminuirán cuando tratéis de expresar lo que sentís a medida que se acrecienten vuestros conocimientos técnicos.

Utilizad la cámara en todo su valor como parte de vuestro equipo. Pero tenedla como equipo; no como finalidad, sino como medio, tal como es un medio vuestro conocimiento de la anatomía. Todo artista destacado de los que yo conozco, aunque parezca herejía decirlo así, tiene una cámara y la utiliza. Conozco muchos artistas que son expertos fotógrafos, que sacan sus propias fotografías y las revelan ellos mismos. Casi todos utilizan las cámaras de modelo pequeño o simple, y amplían sus fotos. La cámara agranda su campo de acción formidablemente, procurándoles elementos fuera del estudio. Comenzad a ahorrar, desde ahora mismo, para poder adquirir una cámara, si es que todavía no la tenéis.

Volviendo sobre nuestra línea de equilibrio, hay veces en que esta línea estará curvada. En tal sentido, entonces, la línea de equilibrio es como un elástico. Por ejemplo, una figura puede estar fuertemente impulsada contra algo. El impulso doblará vuestra figura hacia atrás. En cambio, si estuviese tirando fuertemente se doblaría la figura hacia el otro lado. Las poses danzantes pueden construirse sobre líneas

LA MECANICA DEL MOVIMIENTO

curvas, así como también las figuras cimbreadas. El movimiento puede ser directo como una flecha o curvado lo mismo que la trayectoria de un cohete. Ambos sugieren poder de movilidad.

La cualidad vital que debe haber en vuestro dibujo es el "espíritu" del movimiento. No podréis destacaros como artistas si permanecéis sentados en vuestra silla, ni pueden tener éxito vuestros dibujos si las figuras que dibujáis quedan estáticas. Nueve veces de cada diez la composición que se os ha pedido que hagáis exigirá acción. Los compradores de arte desean acción. Ella agrega sabor y espíritu a vuestro trabajo. Una cantidad de prominentes artistas han divulgado recientemente el hecho de que las figuras "arropadas" están tan definitivamente descartadas como la "flapper" (chica libre de prejuicios) de la primera Guerra Mundial. La nuestra es una época de acción. No puede dejarse a la modelo que pose por sí misma. Vosotros tendréis que pensar con ahínco. ¿Qué puedo hacer con ella para que este dibujo "hable"?

La solución no es fácil porque constituye un asunto de sentimiento e interpretación. Hoy día, la joven de una tapa de revista puede no ser exactamente bonita, pero deberá ser rebosante de vida en todo sentido y estar haciendo algo, además de sentarse ante vosotros para que hagáis su retrato. No puede estar simplemente agarrando algo; la chica para tapa de revista ya lo ha puesto todo a buen recaudo, hasta las cartas del novio. Dejad que nade, se zambulla, haga ski sobre ondulante nieve. Dejadla haciendo cualquier cosa, pero no la representéis estática.

Las ilustraciones han cambiado, y puede ser que el cine y la fotografía hayan sido las causas. No hay razón para que un dibujo no pueda ser exactamente tan vigoroso como un estudio fotográfico. Hace sólo diez años, el artista todavía no se daba exacta cuenta del interés que encierra la acción. No había visto instantáneas tomadas al milésimo de segundo y menos soñado que pudiera hacerlas por sí mismo. No solamente a las tapas de revistas, sino a cualquier dibujo le habréis agregado posibilidad de venta con buena "acción". Para realizar acción en forma correcta debéis precisar cuál es realmente la acción y luego estudiarla tal cual debéis hacerlo con la anatomía, valores o cualquier otra rama del dibujo.

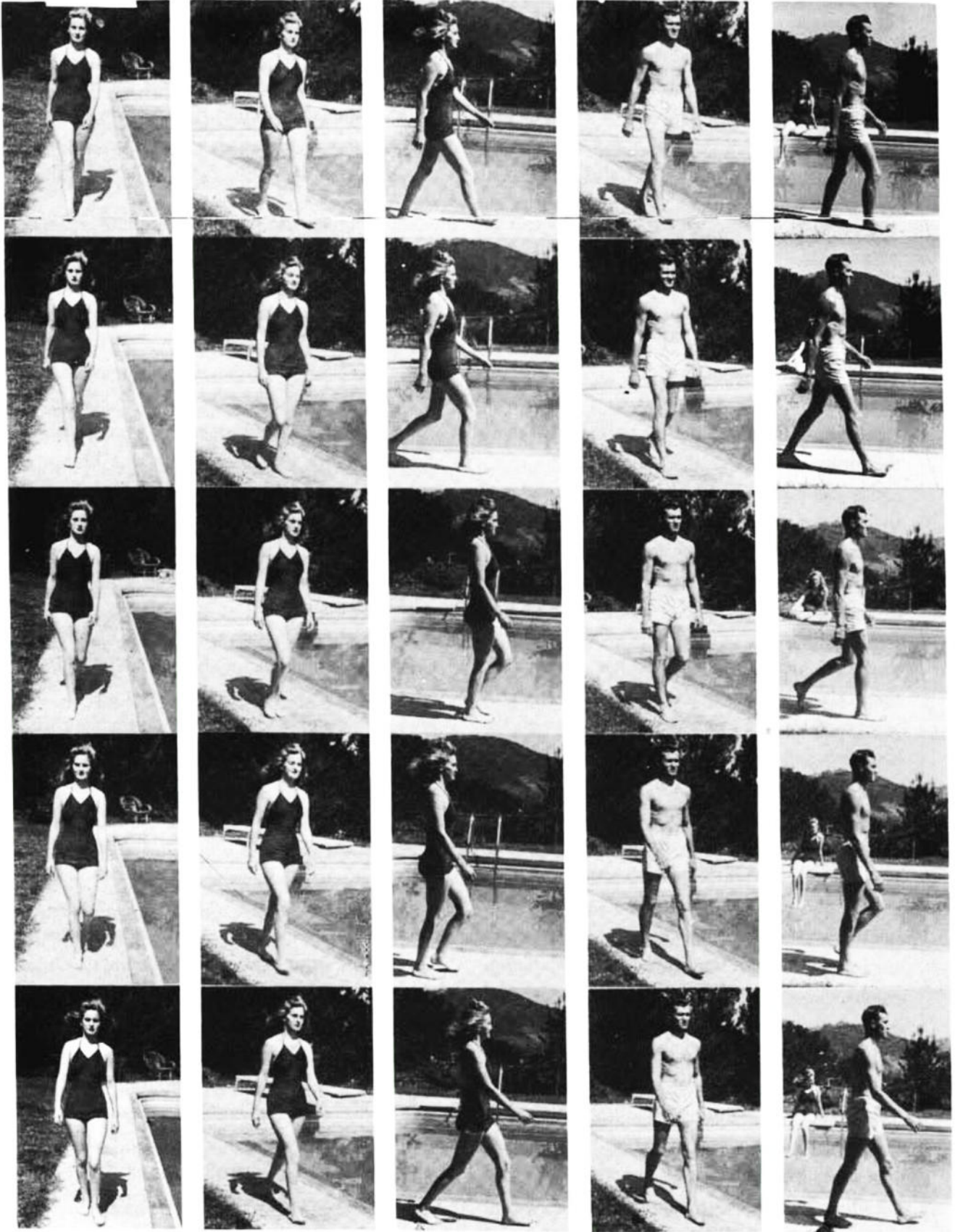
Una palabra de prevención debe agregarse contra demasiada repetición de la misma actitud. Si estáis dibujando varias figuras, todas caminando, a menos de que sean soldados marchando, no las hagáis caminando todas en la misma forma. Lo interesante de la acción deriva del contraste. Toda la variación que podáis obtener es necesaria. Una figura parece moverse más rápidamente si sobrepasa a otra estacionada o que se mueve lentamente.

También es importante el manejo de la acción de las masas: soldados en batalla, caballos en carrera agrupados, figuras dispersándose para alejarse de algún peligro. Elegid siempre una o dos como figuras claves. Poned en éstas todo lo que tengáis que poner. Luego agrupad y masificad las restantes. Si definís por igual todos los individuos, el dibujo resulta monótono. Las ilustraciones de batallas deberán concentrarse en una o dos figuras del primer plano, las restantes deberán quedar subordinadas a éstas. Esto es seguro para manejar sujetos puestos en acción, en esa forma, puesto que demasiada atención hacia los individuos que componen las masas produce confusión. Un grupo es mucho más poderoso que muchas unidades.

Hay un ardid que debéis aprender, a fin de poder captar poses que, de otra manera, no pueden ser obtenidas; por ejemplo: una figura saltando en pleno aire. Haced posar la figura, como la necesitáis, sobre el suelo. Utilizad un fondo liso, enfocad la figura con la cámara y apretad el disparador. Emplazad primero su cabeza, o bien los pies, o del modo que deseéis, al modelo. Una vez hice un asunto con una "zambullida de cisne", teniendo una joven tendida cara arriba atravesada sobre el asiento de una silla, y desde encima de la mesa tomé una instantánea hacia abajo. Podéis tomar figuras de esta manera, y luego invertirlas. Por enfoque desde un punto de vista muy bajo o muy alto, se obtendrán muchas instantáneas de acciones aparentemente imposibles. Deben ser hechas diestramente. El artista puede hacer caso omiso de las sombras que se proyectan en su fondo, pero el fotógrafo no puede hacerlo.

Haced una serie de ensayos utilizando vuestra imaginación, con modelo y con la cámara. Si podéis dibujar bien, bueno. Si podéis agregar movimiento convincente, tanto mejor.

INSTANTANEAS DE POSES CAMINANDO



INSTANTANEAS DE POSES CORRIENDO

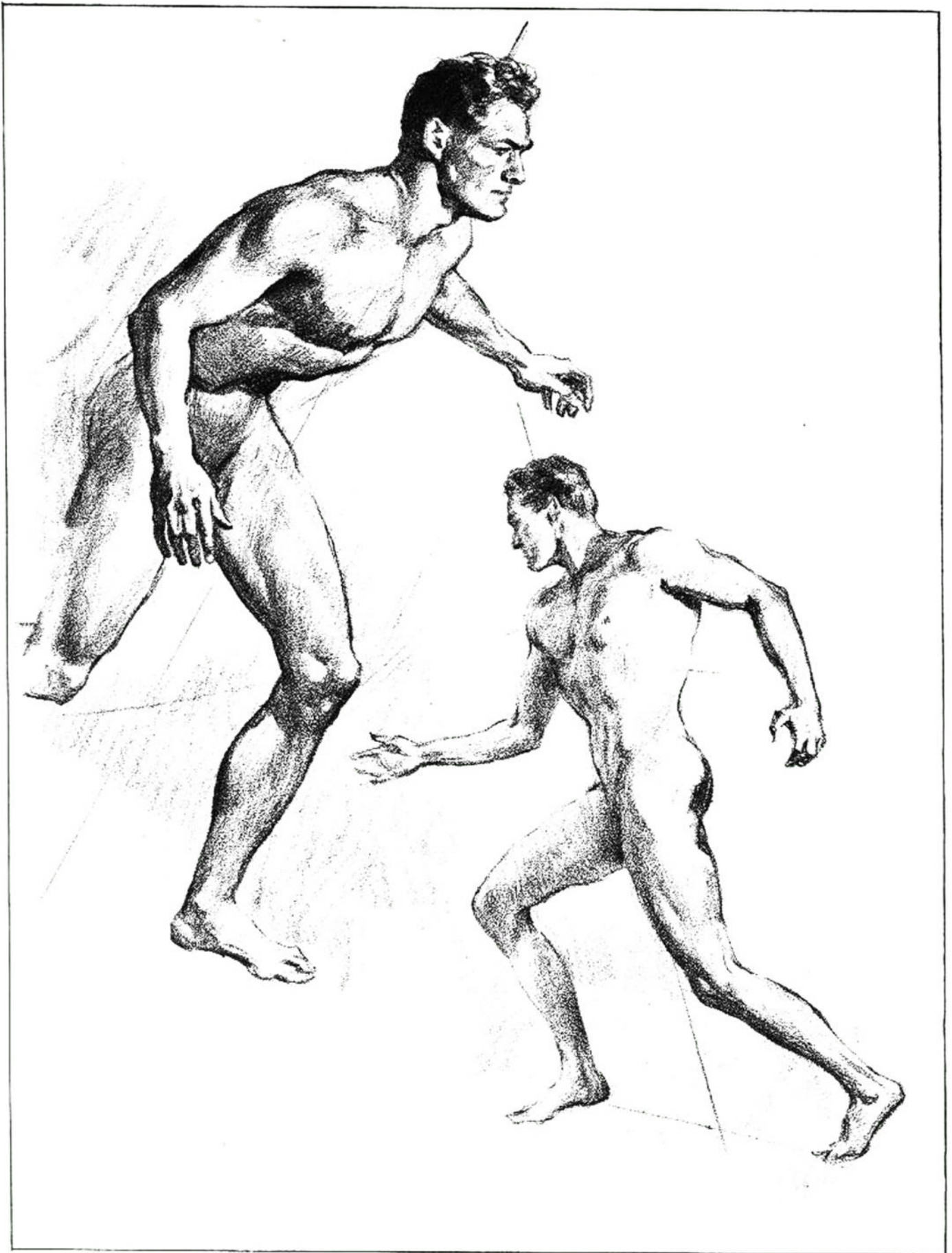


RECORDAR

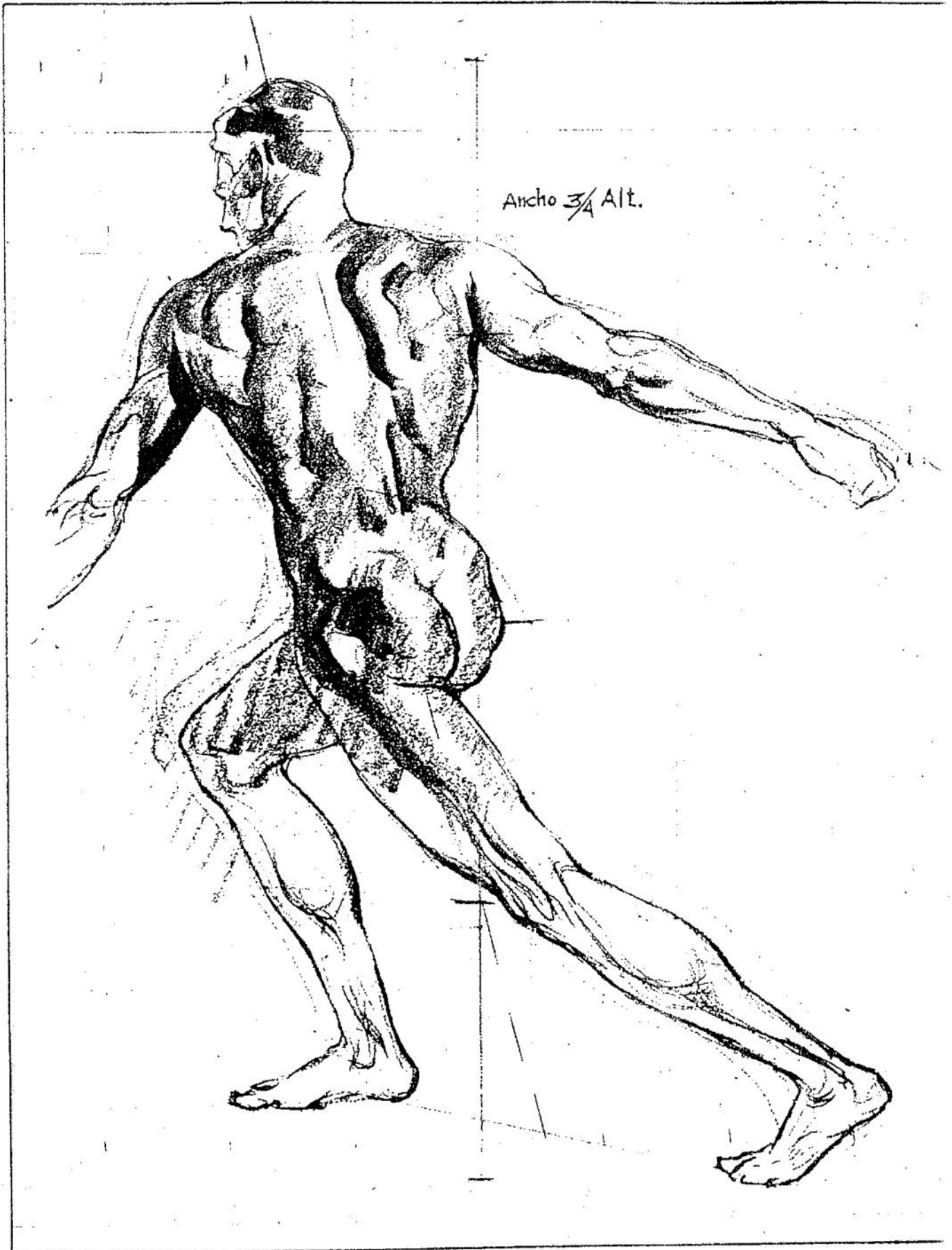
LOS BRAZOS SE MUOVEN EN OPOSICION A LAS PIERNAS. EL TALON NO SE LEVANTA DEL SUELO HASTA QUE EL FRENTE DEL PIE SE ASIENTE. LOS BRAZOS PASAN LAS CADERAS AL MISMO TIEMPO QUE LAS RODILLAS. LA CADERA ES MAS ALTA DEL LADO DEL PIE QUE SOPORTA EL PESO. LAS RODILLAS PENDEN EN LA PIERNA EN EL AIRE. LA ACCION ESTA MAS MARCADA EN LOS EXTREMOS DEL TRONCO, INCLINE SIEMPRE LA LINEA DE BALANCEO. BASE CROQUIS, COMO ARRIBA.



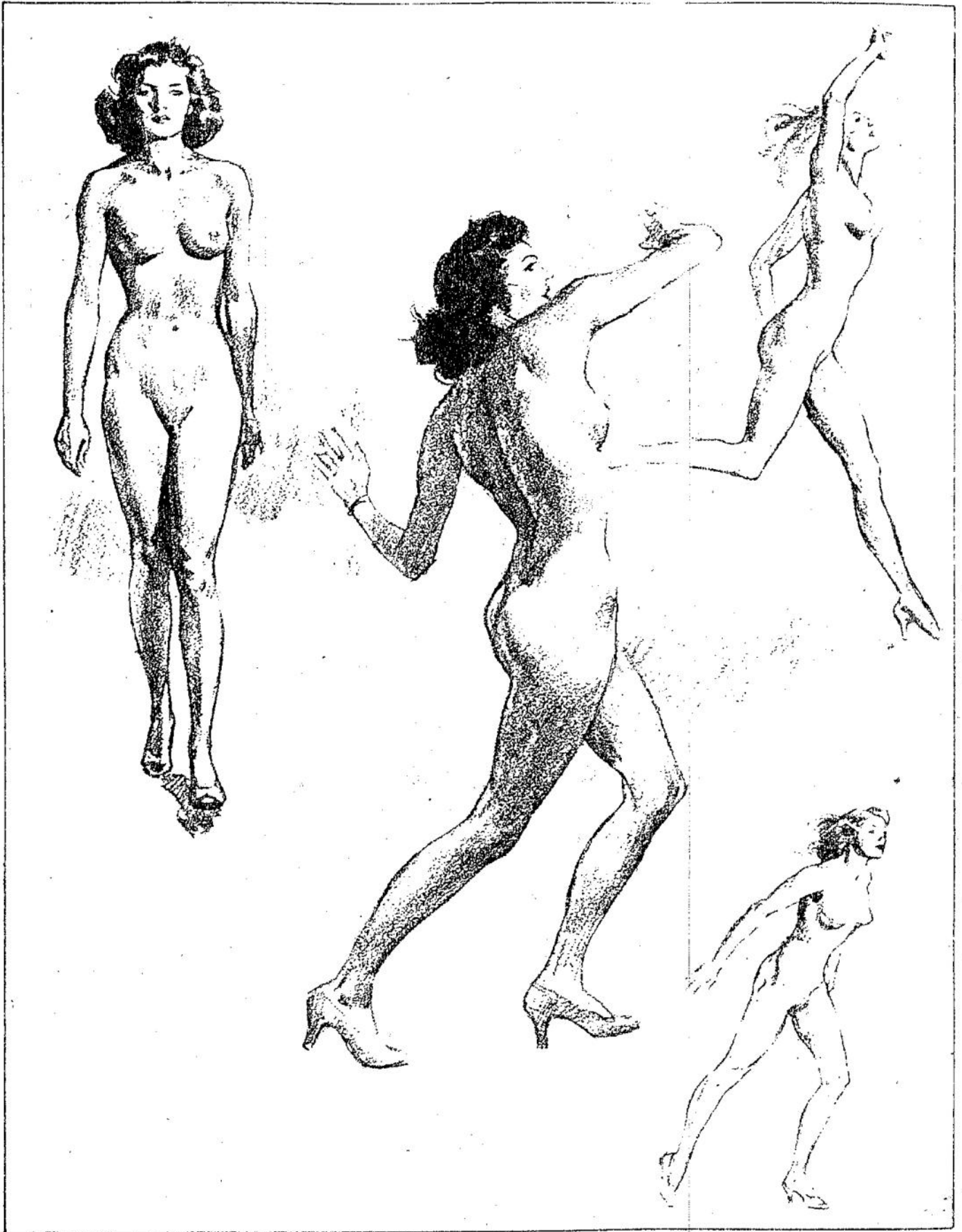
LA LINEA DE EQUILIBRIO INCLINADA



MOVIMIENTO DEL SALTO



Ancho $\frac{3}{4}$ Alt.



MOVIMIENTO HACIA ADELANTE GIRANDO

SI UD. NECESITA UN LÁPIZ QUE NO ESFUME
NI ENSUCIE BAJO SU MANO, ESTÁ EL
"PRISMACOLOR" NEGRO 935. EL LÁPIZ VIENE
EN UN SURTIDO COMPLETO DE COLORES









UN PROBLEMA TIPICO

Un problema típico basado en la suposición de que sois empleados de una oficina de arte.

Se os hace pasar al departamento principal.

"Buenos días. Lo he llamado para que converse personalmente con el señor Saunders; así obtendrá usted los datos directamente de él".

Sr. Saunders: "Para abreviar, estoy organizando una nueva compañía distribuidora de paquetes. Hemos comenzado con una flota de camiones nuevos. Serán pintados todos de color rojo brillante. Nuestro nombre será: "Servicio Rápido de Saunders"; nuestro lema: "Distribuimos cualquier cosa, en cualquier momento y en cualquier parte". Necesitamos una marca comercial diseñada para ser ostentada prominentemente en nuestros camiones, en nuestros anuncios y en nuestro papel de carta. Preferimos una figura de cualquier forma, dentro de un círculo o de un triángulo, o de alguna otra forma original. Deberá simbolizar la velocidad. Puede usted introducir cualquier clase de recurso, como ser: alas, una flecha; cualquier cosa que pueda sugerir la idea de velocidad. ; Por fa-

vor, no reproduzca un Mercurio alado! Ya ha sido usado hasta el cansancio. Puede ser serio o ingenioso. No podemos utilizar una imagen de muchacho mensajero porque no es típico de la compañía. Nuestros hombres usarán uniformes y una gorra ostentando nuestra marca comercial. Sírvase presentarnos algunas ideas bosquejadas en lápiz."

Tomad uno o dos de vuestros mejores bosquejos y terminadlos en blanco y negro con líneas incisivas. No uséis medio-tonos. Mantenedlos muy simples.

Haced un dibujo plano en negro y uno o dos en otros colores para el diseño que debe ir en los camiones.

Diseñad un pequeño rótulo para ser adherido sobre los paquetes. Este incluirá la marca de comercio y la leyenda "Entregado con seguridad y presteza, por el Servicio Rápido de Saunders". Proporcionadlo para ser reducido a dos por tres pulgadas (5 por 8 centímetros).

Diseñad algunas postales para remitir por Correo, para posible uso. Estas deben ser simples, originales, llamativas.





ANDREH
L. S. 1913

VIII. EQUILIBRIO, RITMO, EJECUCION

El equilibrio es un atributo físico que cada uno de nosotros debe poseer. Si una figura está dibujada sin equilibrio, nos desagradamos subconscientemente. Nuestro instinto nos lleva a colocar firmemente sobre su base cualquier cosa que esté tambaleándose y con apariencia de caer. Observad cuán prestamente la mano de una madre ase al tambaleante chico. El observador reconoce prestamente que un dibujo está fuera de equilibrio, y su imposibilidad de hacer nada con él determina una respuesta negativa.

El equilibrio es una distribución compensada del peso en la figura como en cualquier otra cosa. Si nos inclinamos hacia un costado, un brazo o una pierna se extiende en el lado opuesto para compensar la desigual distribución de peso sobre el pie o sobre los dos pies, que son el punto centro de división para la línea de equilibrio. Si nos paramos sobre un pie, el peso estará distribuido casi igual a como lo está en un trompo. La figura podrá, entonces, encuadrarse en un triángulo. Si nos paramos sobre ambos pies formamos una base rectangular para el peso, y la figura podrá encuadrarse, entonces, en un rectángulo.

Esto no debe tomarse muy al pie de la letra, puesto que un brazo o un pie pueden sobresalir del triángulo, o del rectángulo, pero la línea divisoria que cruza por el medio del triángulo o del rectángulo demostrará que hay aproximadamente una cantidad equivalente de volumen a cada lado de ella.

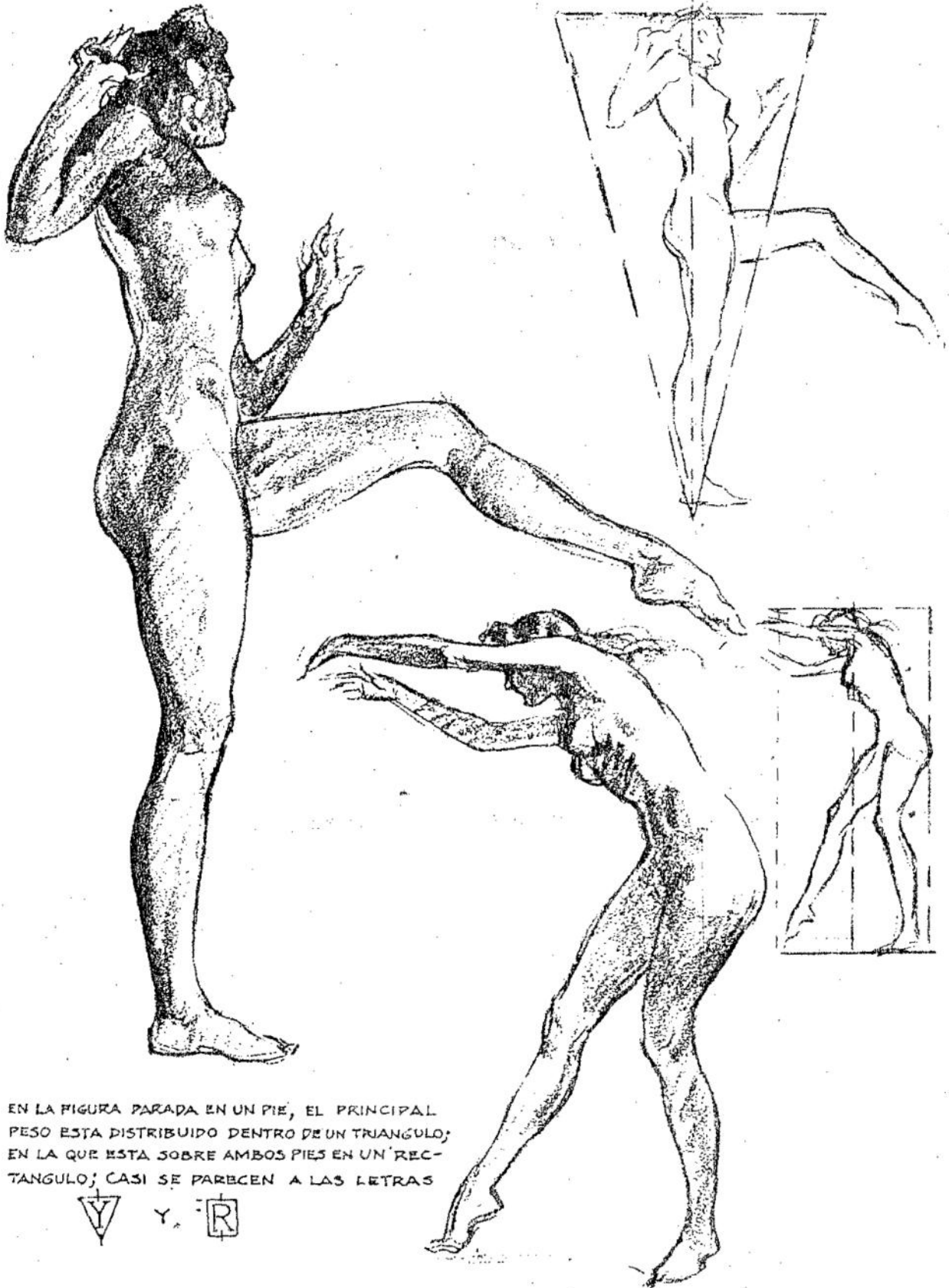
Cuando estéis utilizando un modelo vivo, ya sea para croquis directos o para instantáneas fotográficas, él se mantendrá automáticamente en equilibrio —no puede dejar de ser así—. Pero en dibujo de acción imaginativa el equilibrio deberá vigilarse cuidadosamente. Es fácil olvidarlo.

Antes de entrar en el problema del ritmo, deberán tomarse en cuenta los principios de ejecución. A través de todo el resto de este libro aparecerán sugerencias para ejecutar técnicamente en diferentes procedimientos. La técnica es una cualidad individual, y nadie

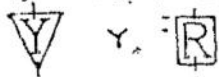
puede afirmar de modo absoluto, que una modalidad técnica popular o celebrada hoy lo será también mañana. Los principios de la ejecución, no obstante, no conciernen tanto a cómo coloquéis vuestros trazos sobre el papel o lienzo, como a que los valores se ejecuten correcta e inteligentemente para la reproducción especificada y con claro concepto para el uso de tonos y líneas en sus lugares apropiados.

En la página 132 hay dos dibujos que creo hablarán por sí solos. En el primero, el tono está subordinado a la línea; en el otro, la línea está subordinada al tono. Esto os ofrece dos interpretaciones enteramente opuestas. Podéis comenzar un dibujo con el definido propósito de realizarlo indistintamente, dibujado a puras líneas, combinando líneas y tonos (en cuyo caso lo uno puede estar subordinado a lo otro), o un dibujo puramente tonal, como el que figura en la página 133. Yo os sugiero que no os limitéis por vosotros mismos a una sola manera de enfoque, tratando todos vuestros trabajos en la misma forma.

Ensayad pluma y tinta, carbonilla, línea dibujada a pincel, acuarela, o todo lo que podáis. Cuanto más vasta sea vuestra práctica en distintos tratamientos y medios, más amplio será vuestro campo de acción como artistas en ejercicio. Si estéis haciendo un estudio, decidid, entonces, primero qué es lo que más deseáis obtener de ese estudio. Si son valores, haced un cuidadoso dibujo tonal. Si es construcción, línea, proporción, o anatomía, trabajad teniéndolos en cuenta. Si es una sugerencia para una pose, un croquis rápido es preferible a cualquier otra cosa retocada. El asunto es que deberéis trabajar cuando necesitéis una composición detallada o entonada. No necesitáis elaborar tan completa y duramente para expresar un poco de acción. Si vuestro cliente desea un croquis, cuidad de que se mantenga como croquis, y de que podáis tener algo más que agregarle, en vía de terminación, a vuestro dibujo final.



EN LA FIGURA PARADA EN UN PIE, EL PRINCIPAL PESO ESTA DISTRIBUIDO DENTRO DE UN TRIANGULO; EN LA QUE ESTA SOBRE AMBOS PIES EN UN RECTANGULO; CASI SE PARECEN A LAS LETRAS



EQUILIBRIO



EQUILIBRIO ES EL PRINCIPIO MECANICO
EL AFECTA A CADA FIGURA



TONO SUBORDINADO AL CONTORNO

DOS MANERAS QUE PRODUCEN RESULTADOS ENTERAMENTE DISTINTOS. ENSAYE AMBAS. LA LINEA ES REALMENTE EL FUERTE DEL DIBUJANTE, MIENTRAS QUE EL TONO ES EL ALIADO DEL PINTOR. EL TONO ES MAS DIFICIL Y NO PUEDE SER "FALSEADO". PUEDEN OBTENERSE MUCHAS FELICES COMBINACIONES CON AMBAS.

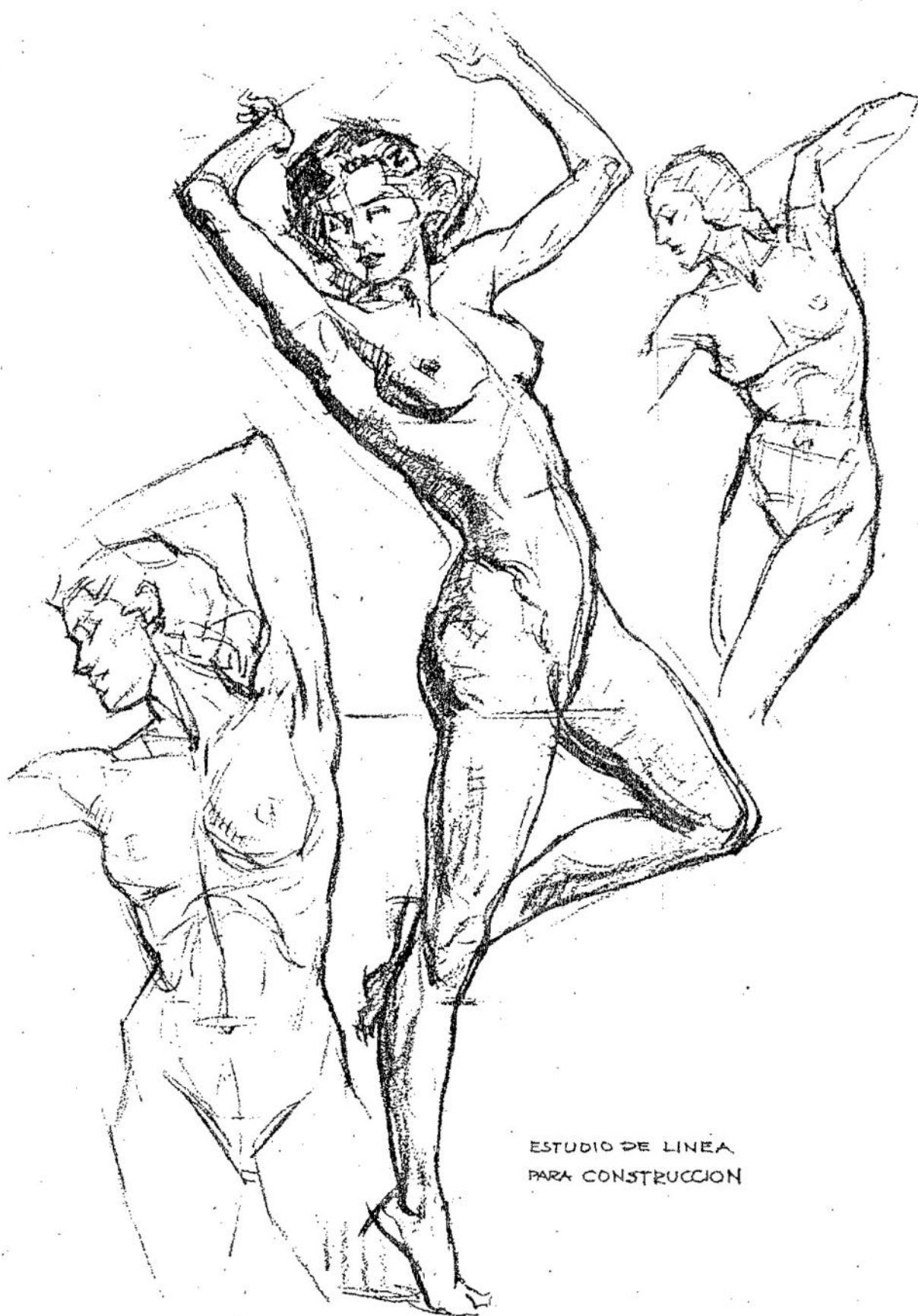


CONTORNO SUBORDINADO AL TONO

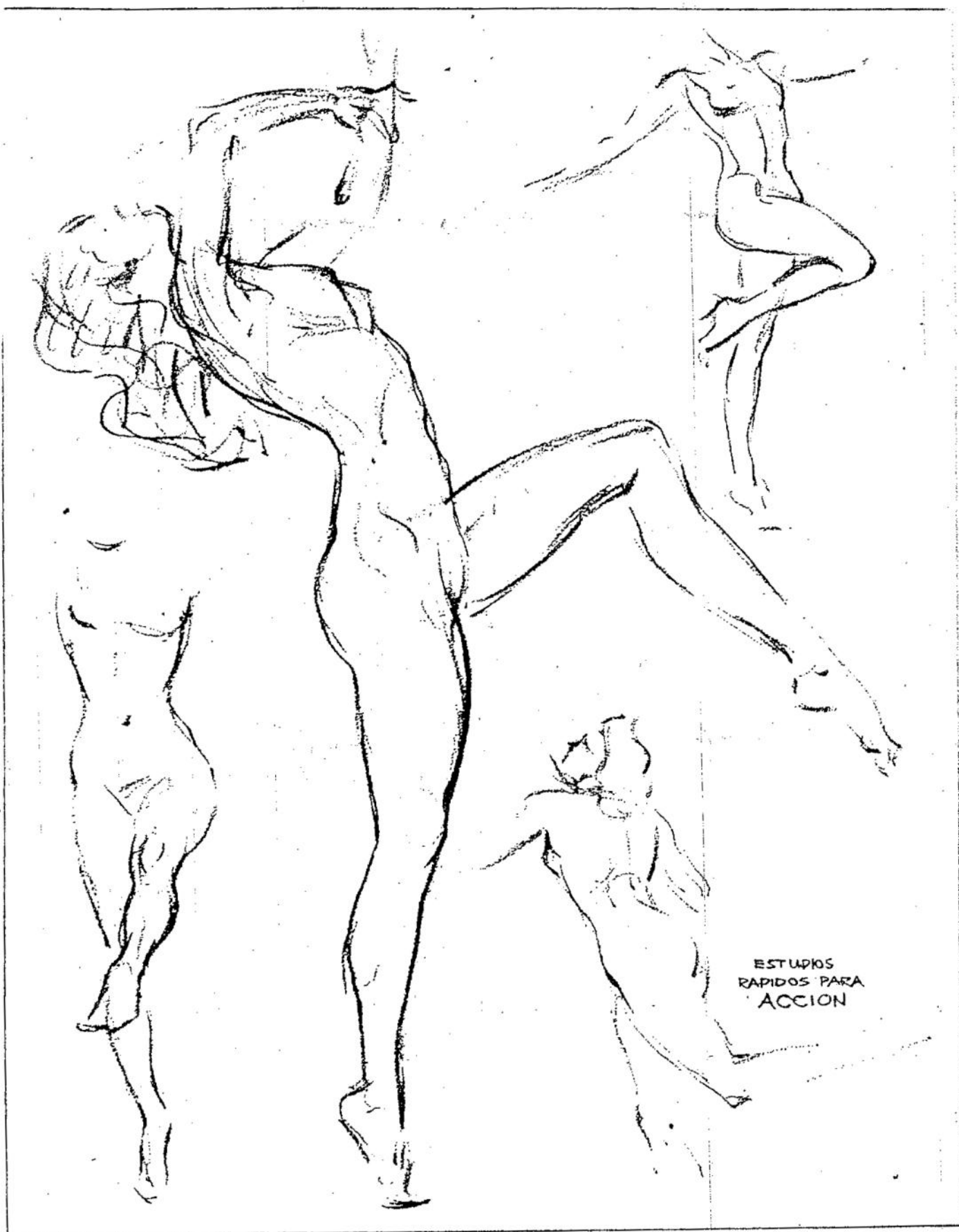


ESTUDIO DE TONOS
ANDRÉS
LÓPEZ

ACENTUANDO LA CONSTRUCCION



ESTUDIO DE LINEA
PARA CONSTRUCCION



ESTUDIOS
RAPIDOS PARA
ACCION



LINEAS BASICAS DEL RITMO

LINEA DE BELLEZA DE HOGARTH

ESPIRALES CLASICAS

ARCOS

LA PARABOLA

"S"

FIG. I

RITMO

AXIOMA: CADA CONTORNO QUE PUEDE EXTENDERSE O FUNDIRSE SOBRE CUALQUIER OTRO AGREGA UNIDAD, GRACIA Y RITMO.

PROCEDIMIENTO: OBSERVEN A LO LARGO DE UN CONTORNO, VEAN SI PUEDEN "FIJAR" LA "TRAYECTORIA" DE LA LINEA EN CUALQUIER OTRO CONTORNO SIN DISTORSION O DIBUJO INCORRECTO. (FIGURA I). HALLARAN EL SUJETO NORMAL LLENO DE RITMO. SI LO BUSCAN. MANTENGA SU LAPIZ SOBRE EL DIBUJO.

RITMO

La sensación de ritmo es de formidable importancia en el dibujo de figura. Desgraciadamente, es una de las cosas más fáciles de equivocar. En música sentimos tiempo y ritmo. En dibujo hay mucho de lo mismo. Considerado técnicamente, el ritmo es un "fluir" de líneas continuas, que dan por resultado un sentido de unidad y gracia.

Atraeremos el énfasis rítmico sobre una línea o contorno "elegido". La línea de un contorno observada a través de la forma será establecida y continuada a lo largo de otro contorno. Los pocos dibujos siguientes servirán como ejemplos. Atended este fenómeno de la línea rítmica y hallaréis su belleza en toda forma natural: en animales, hojas, hierbas, flores, moluscos marinos y en la figura humana.

Somos conscientes del ritmo que vibra a través del Universo, comenzando con el átomo y terminando en las estrellas. El ritmo sugiere repetición, flujo, ciclos, olas y todo lo que está relacionado a un plan único o a un propósito. El sentimiento de ritmo en dibujo, aparte de lo abstracto, es un "seguir-continuado" en líneas, exactamente como lo es en los movimientos de varios deportes. Un jugador de bolos, o de golf, un jugador de tennis, o cualquier otro atleta debe dominar el mismo "seguir-continuado" para desarrollar ritmo. Seguid sus líneas a través de la forma sólida y observad cómo se convierten en partes de un plan rítmico. Cuando un dibujo parece desmañado lo probable es que el inconveniente radique en su falta de "seguir-continuado". La torpeza en la acción —y en dibujo— es falta de ritmo, que se traduce en un movimiento espasmódico, quebrado, desorganizado.

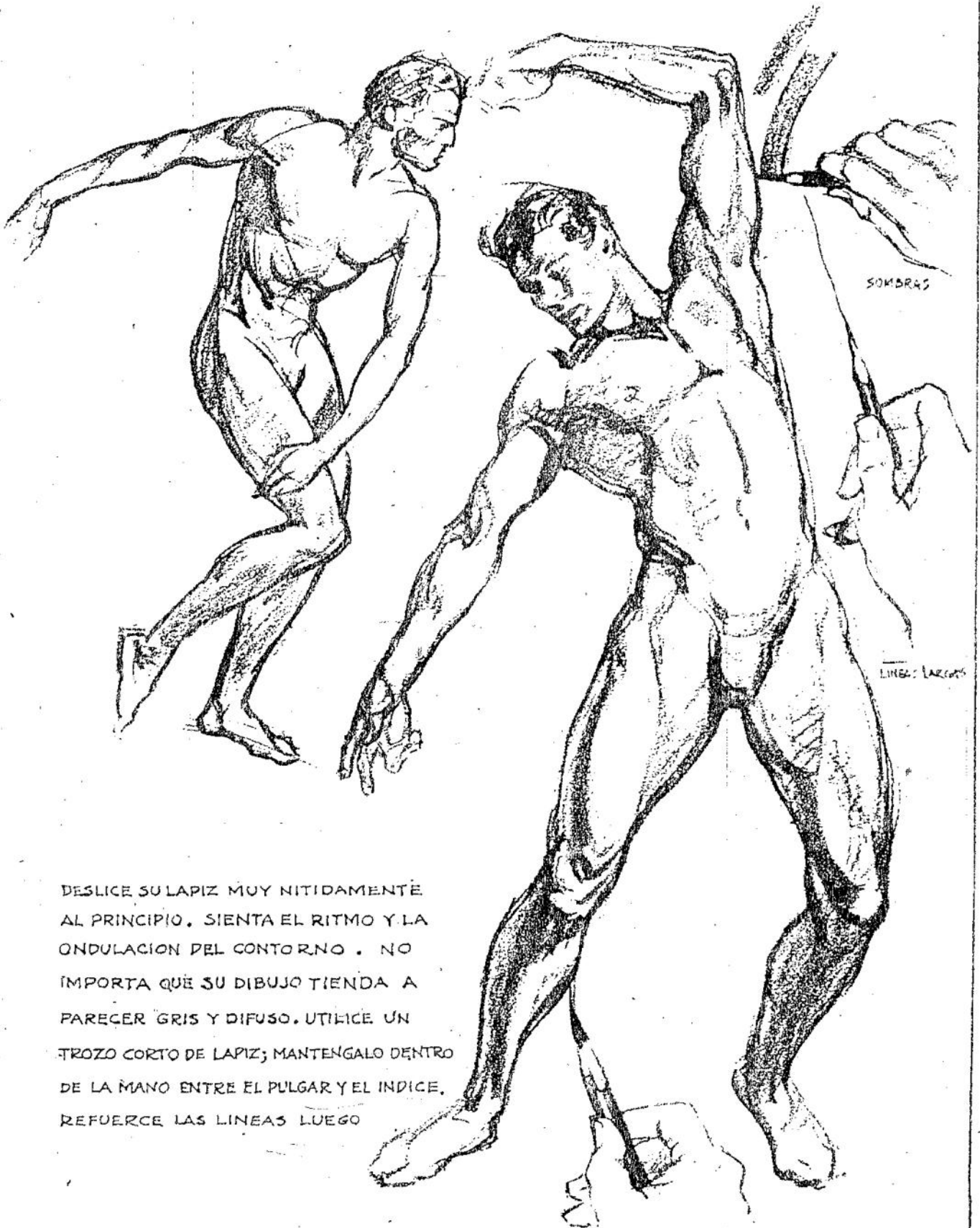
Hay algunas líneas básicas de ritmo por las cuales podremos estar constantemente sobre aviso. La primera es la llamada línea "Hogarth" de belleza. Es una

línea que, graciosamente, se curva en una dirección y luego vuelve sobre sí misma. En la forma humana está presente por todas partes: en la línea del espaldazo, el labio superior, la oreja, el cabello, la cintura y caderas y bajo el costado de la pierna hacia el tobillo. Es como la letra S en variaciones.

Una segunda línea de ritmo es la espiral, una línea que parte de un punto y gira a su alrededor en un movimiento circular desenvolviente. Este ritmo de línea se destaca en los caracoles marinos, un remolino o una rueda de fuegos de artificio.

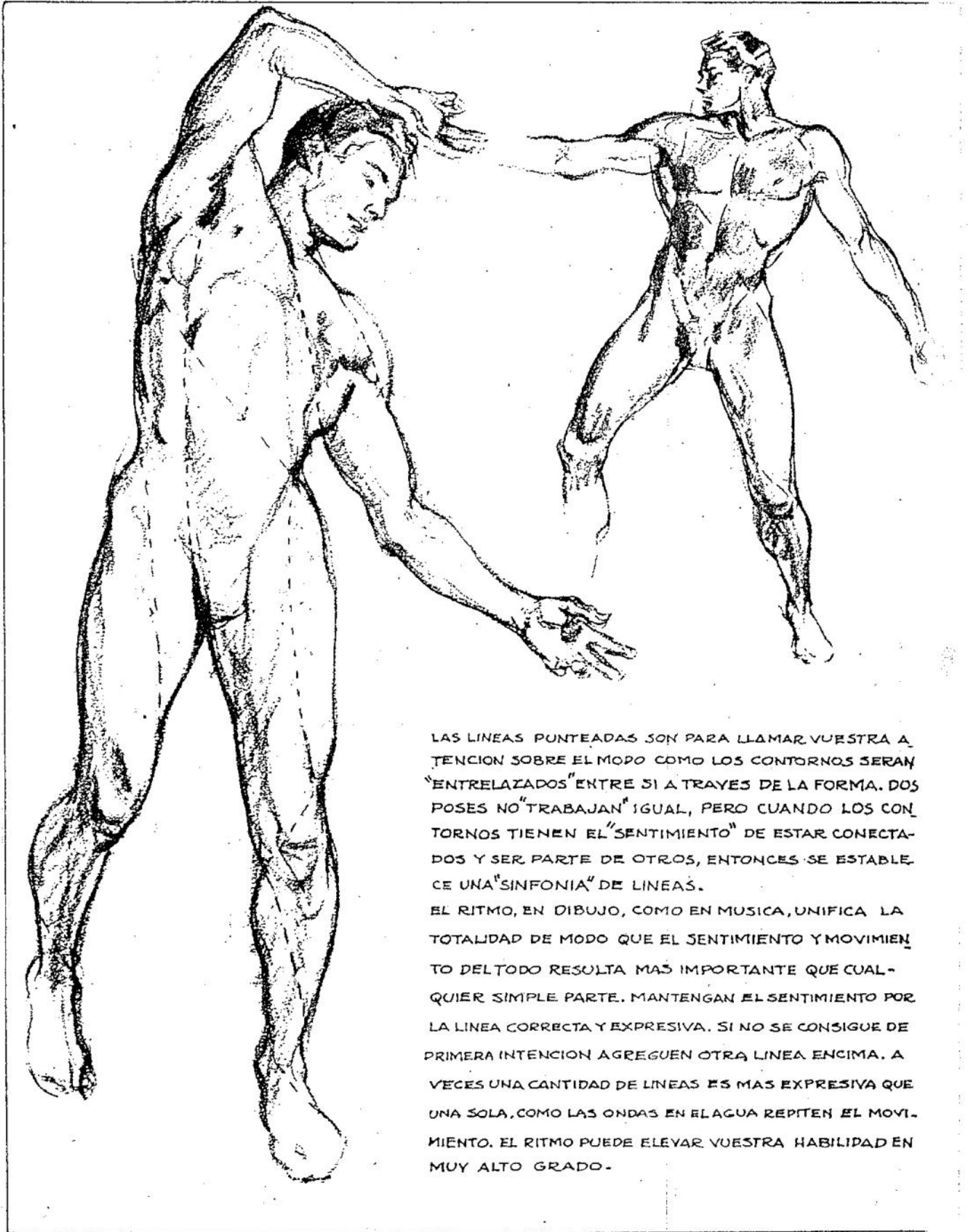
La tercera línea de ritmo se llama parábola, que es una línea desarrollada tendiendo continuamente hacia una curva mayor, como el recorrido de un cohete volador. Estas tres líneas son las bases de muchos ornatos. Ellas pueden también constituir la base de la composición pictórica. Parece que fuera una parte integrante de todo movimiento gracioso, por ello deberá dárseles gran importancia en todo dibujo de movimiento. Las líneas de ritmo en los animales son fácilmente observables y, por consiguiente, fácilmente comprendidas.

El ritmo podrá ser potente, como en las grandes olas abatiéndose sobre la costa; o suave y flúido, como en las ondas de una laguna. El ritmo periódico nos mueve y agita, o nos da una sensación de tranquilidad y serenidad agradable a los sentidos. La llamada "línea flúida" (aero-dinámica) es el ritmo aplicado a los contornos sin gracia. La aplicación comercial de este principio ha sido eminentemente afortunada. Las líneas de nuestros trenes y buques y automóviles, nuestros aeroplanos y nuestros utensilios caseros han sido construídos sobre este concepto primeramente descubierto en la naturaleza; en el delfín, entre otros peces, en pájaros y en todas las cosas vivientes destinadas a movimientos rápidos.



DESlice su LAPIZ muy NITIDAMENTE
 AL PRINCIPIO. SIENTA EL RITMO Y LA
 ONDULACION DEL CONTORNO. NO
 IMPORTA QUE SU DIBUJO TIENDA A
 PARECER GRIS Y DIFUSO. UTILICE UN
 TROZO CORTO DE LAPIZ; MANTENGALO DENTRO
 DE LA MANO ENTRE EL PULGAR Y EL INDICE.
 REFUERCE LAS LINEAS LUEGO

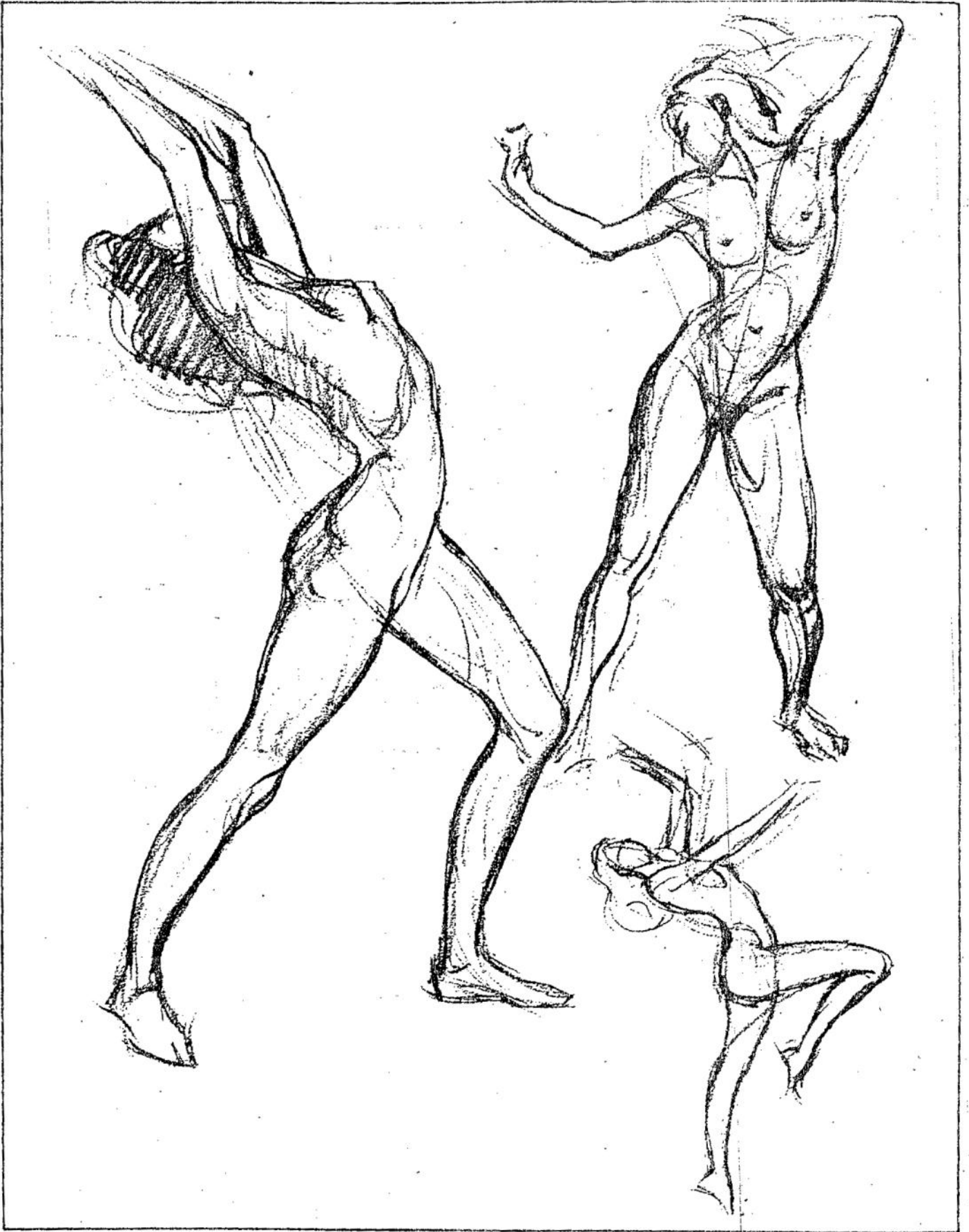
ENTRECRUZANDO LINEAS DE RITMO

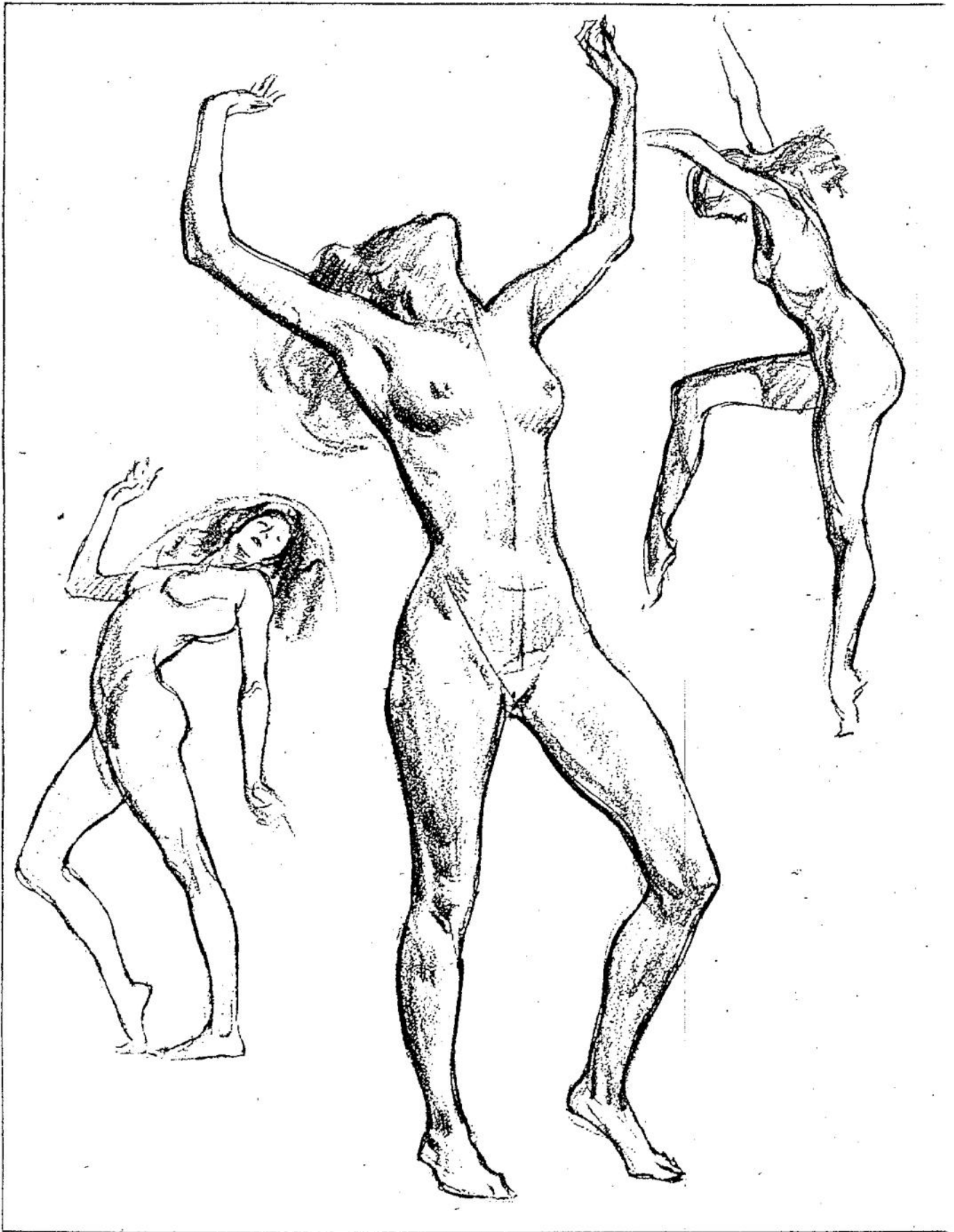


LAS LINEAS PUNTEADAS SON PARA LLAMAR VUESTRA ATENCION SOBRE EL MODO COMO LOS CONTORNOS SERAN "ENTRELAZADOS" ENTRE SI A TRAYES DE LA FORMA. DOS POSES NO "TRABAJAN" IGUAL, PERO CUANDO LOS CONTORNOS TIENEN EL "SENTIMIENTO" DE ESTAR CONECTADOS Y SER PARTE DE OTROS, ENTONCES SE ESTABLECE UNA "SINFONIA" DE LINEAS.

EL RITMO, EN DIBUJO, COMO EN MUSICA, UNIFICA LA TOTALIDAD DE MODO QUE EL SENTIMIENTO Y MOVIMIENTO DEL TODO RESULTA MAS IMPORTANTE QUE CUALQUIER SIMPLE PARTE. MANTENGAN EL SENTIMIENTO POR LA LINEA CORRECTA Y EXPRESIVA. SI NO SE CONSIGUE DE PRIMERA INTENCION AGREGUEN OTRA LINEA ENCIMA. A VECES UNA CANTIDAD DE LINEAS ES MAS EXPRESIVA QUE UNA SOLA, COMO LAS ONDAS EN EL AGUA REPITEN EL MOVIMIENTO. EL RITMO PUEDE ELEVAR VUESTRA HABILIDAD EN MUY ALTO GRADO.

«DESLIZAMIENTO»





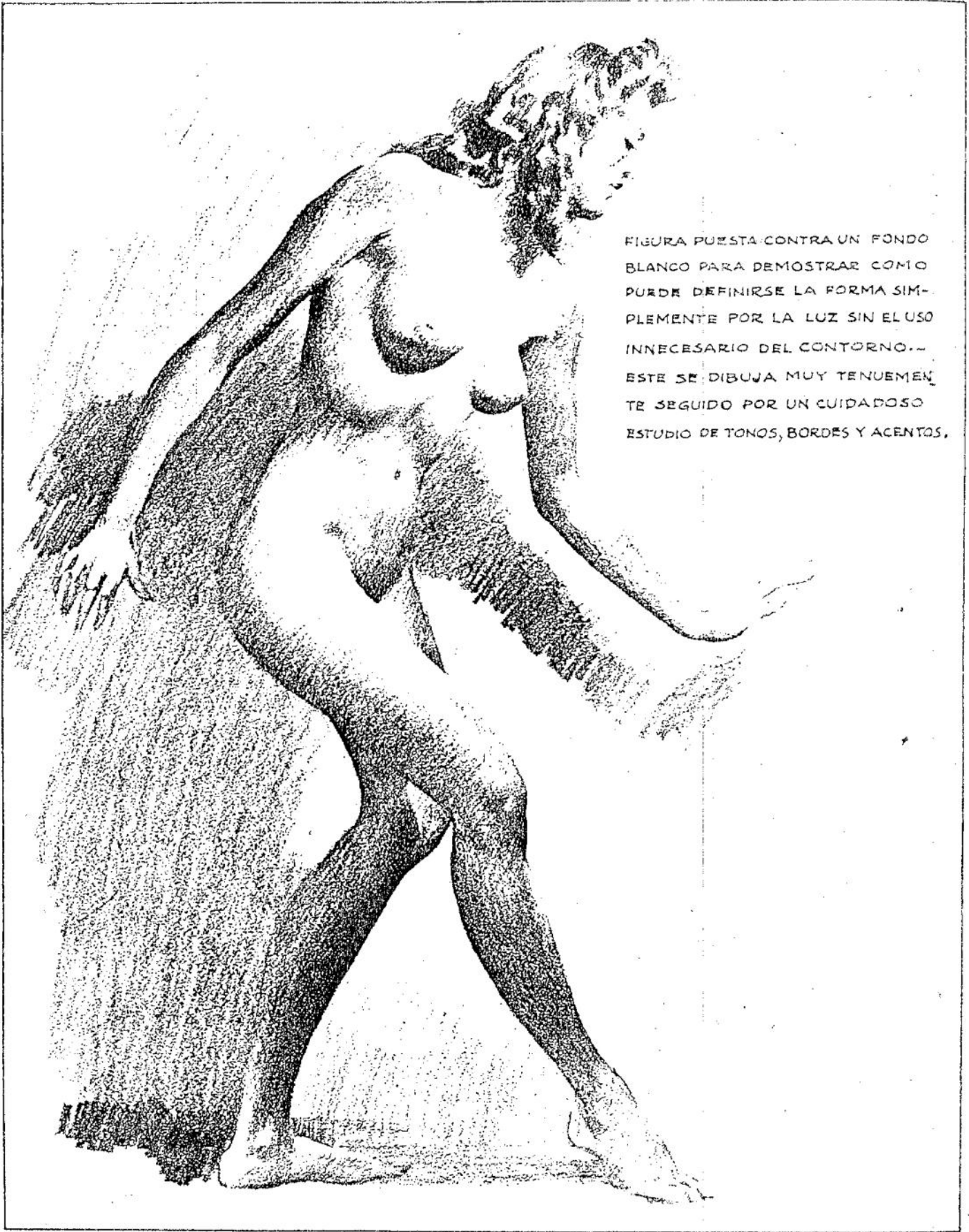


FIGURA PUESTA CONTRA UN FONDO BLANCO PARA DEMOSTRAR COMO PUEDE DEFINIRSE LA FORMA SIMPLEMENTE POR LA LUZ SIN EL USO INNECESARIO DEL CONTORNO. ESTE SE DIBUJA MUY TENUAMENTE SEGUIDO POR UN CUIDADOSO ESTUDIO DE TONOS, BORDES Y ACENTOS.

UN PROBLEMA TIPICO

Un problema típico tratado con el departamento ejecutivo de una agencia de publicidad.

"Su trabajo me ha llamado la atención", dice el encargado del departamento ejecutivo de una agencia de publicidad, "y todo lo que he visto de él, hasta ahora, me ha gustado mucho. Tengo orden de iniciar una campaña anunciadora de gasolina, para la cual debemos tener un abundante aproche. Necesito emplear un hombre nuevo en el trabajo y debe ser bueno. Cubriremos todos los medios publicitarios bien a fondo, pero el golpe inicial vendrá de la publicidad externa por una serie de *affiche*s. Que le demos o no a usted esta serie para hacer, depende de lo que usted pueda mostrarnos en forma de trabajo de arte en bocetos y croquis. Estamos dispuestos a pagar quinientos dólares por *affiche* al hombre capaz, incluyendo este precio todo el trabajo preliminar. El nombre del producto es "Sparko Rhythm Motor Fuel". Como un comienzo ahí van algunos títulos que hemos ideado: *Afine su motor con Sparko Rhythm; Oiga en todas partes... Sparko Rhythm; Sparko Rhythm suena suavemente en cualquier motor; "Deslicese" con Sparko Rhythm; Siempre en carrera con Sparko Rhythm; Permita que su motor zumbe con Sparko Rhythm; En tiempo, en cualquier tiempo, es decir Sparko Rhythm; Manténgalo afinado con Sparko Rhythm.* Usted notará que hemos razonado en términos musicales, pero tomaremos en cuenta gustosamente cualquier otra idea que asocie ritmo con combustible para motores".

Un *affiche* debe ser dos veces y un cuarto más ancho que alto. Haced varios pequeños bocetos sobre papel transparente, de ideas que puedan ser utilizadas para ilustrar lo referido. No debéis exhibir un automóvil, o un motor, pero tened presente que se trata de un combustible para motores. Las palabras "motor" y "combustible" deberán estar en alguna parte del *affiche*. Desearán utilizar, probablemente, una línea de leyenda en la base a lo largo de la parte inferior del *affiche*: "El más grande combus-

tible para motor de América". Los pliegos que entran en un *affiche*, suman cuatro de través, y dos y medio verticalmente. El medio pliego podrá colocarse indistintamente en la parte superior o en la inferior. Tratad de evitar el corte a través de una cara por la juntura de dos pliegos. Si la cara es muy grande procurad que la juntura no corte a través de los ojos. Algunas veces los pliegos varían un poco en color, y el *affiche* no puede ser cambiado hasta que se esté desprendiendo un poco una de las hojas pegadas. Realizad en colores vuestras mejores ideas en forma de croquis. El formato de *affiche* para los croquis es de unos veinticinco por cincuenta y siete centímetros. Va un margen blanco alrededor del *affiche* de cerca de cinco centímetros arriba y abajo, y de siete centímetros y medio a los costados.

No voy a sugeriros lo que debe hacerse, sino lo que no debe hacerse, en todo lo que concierne a vuestro dibujo.

No hagáis el nombre "Sparko Rhythm" demasiado pequeño.

No pongáis leyendas oscuras sobre fondo oscuro.

No pongáis leyendas claras sobre fondo claro.

Conseguid algunas buenas copias para vuestro estilo de letras; no hagáis creaciones.

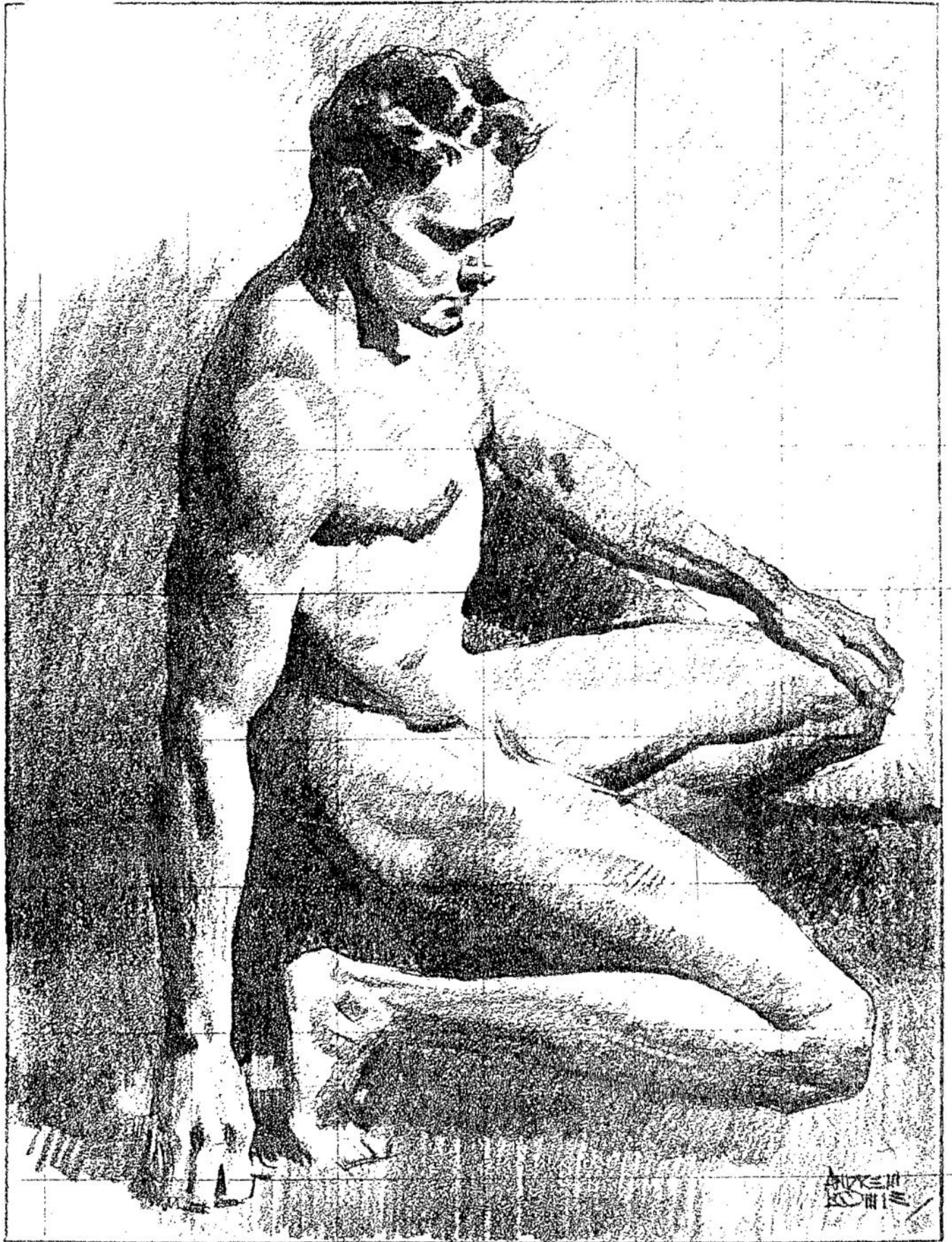
Mantened las leyendas muy simples y legibles; no hagáis fantasías.

No inventéis vuestras figuras; procurad buenas copias.

No hagáis figuras pequeñas ni demasiado numerosas.

Si queréis, como para ensayar, dibujad o pintad el *affiche* terminado: el tamaño será, en centímetros, cuarenta y uno por noventa y dos, o cincuenta y uno por ciento quince. Pintad un margen blanco de por lo menos cinco centímetros arriba y abajo, y siete y medio, o más, a los costados.

Guardad vuestros ensayos como muestras.



IX. LA FIGURA ARRODILLADA, AGACHADA Y SENTADA

En este capítulo nos ocuparemos de otras cualidades diferentes del movimiento. Casi toda la escala del sentimiento puede ser expresada en una figura sentada. Ella puede sugerir atención o serenidad, fatiga, melancolía, agresividad, timidez, alejamiento, inquietud, aburrimento. Cada uno de estos sentimientos puede ser expresado diferentemente. Sentaos, o tened a alguien que lo haga, y ved cómo podéis representar cada uno de ellos.

Es de suprema importancia, al respecto, comprender las variaciones del peso desde los pies a las nalgas, muslos, manos, codos, espalda, cuello y cabeza. Importante, además, es la correcta comprensión de las extremidades escorzadas, porque toman otros contornos distintos de los usuales. En dichas poses las extremidades se convierten en puntales o refuerzos más bien que en soportes completos. El espinazo tiene una tendencia a ceder en una forma cóncava hacia dicho refuerzo. Cuando estáis sentados en el suelo, uno de vuestros brazos, generalmente, hace de refuerzo, y el espinazo cede hacia el hombro que hace de sostén. Un hombro está alto y el otro cuelga: las caderas se inclinan hacia el refuerzo; el peso es llevado sobre un costado de las nalgas, el costado del brazo soportante.

Cuando estáis sentados en una silla, vuestro espinazo pierde su forma de S y se convierte en C. Los muslos y nalgas soportan el peso. Ambos se achatan mucho, particularmente los muslos de mujer. La posición de la cabeza sobre el cuerpo deberá establecerse cuidadosamente, puesto que ella tiene mucho que hacer con lo que la pose sugiere. El dibujante decidirá si la pose sentada debe estar rígida o laxa. Recordad que la figura está siempre sujeta a la ley de gravedad. Ella deberá tener peso, pues, de lo contrario, no podrá ser convincente.

El escorzamiento requerirá una observación sutil, porque no es enteramente lo mismo para dos poses. Cada pose que no sea sobre los pies constituirá un nuevo problema y, probablemente, uno que no habéis resuelto con anterioridad. Las variaciones de punto de

vista, iluminación, perspectiva, la ilimitada variedad de poses, todo encierra problemas de dibujo nuevos e interesantes. No puedo acordarme de algo menos animado, o más aburridor para observar o para dibujar, que un modelo que está "bien sentado". Esto, para mí, quiere decir ambos pies juntos, pegados al suelo, los brazos descansando sobre los brazos del sillón, ambos a la par, la espalda aplanada contra el respaldo, los ojos mirando derecho hacia adelante. Vuestro modelo podría girar media vuelta hacia vosotros, colocar un brazo sobre el respaldo del sillón, cruzar sus pies, estirarlos, esconder una rodilla. Utilizad ampliamente la imaginación para cambiar una pose dura en otra que sea atractiva.

Dejad que el conjunto de la pose del modelo, así como también las manos y la expresión facial denoten el argumento. ¿Le exigís que exprese animación o fastidio? Si ella se sienta a la mesa, charlando con su novio, dejadla inclinarse hacia adelante, absorta, o que exteriorice su desagrado si él está riéndola.

Vigilad cuidadosamente que los contornos concuerden uno contra otro, y dibujadlos de este modo: si no lo hacéis, un muslo no se alejará, un trozo de brazo aparecerá más corto, o como trunco. Recordad que si las manos, o los pies, están demasiado cerca de la cámara, la fotografía de ellos aparecerá demasiado grande. Cualquier figura que esté completamente escorzada podrá ser fotografiada desde cierta distancia, si es posible, y luego ampliada para las copias. Si estáis ideando un retrato, encontrad un gesto o pose natural para el retratado. Girad la silla a un ángulo original, tomad un punto de vista inusitado, no tengáis la cabeza tiesamente sobre el cuello. Dejadla caer cómodamente en la esquina de la silla, los pies hacia atrás o también estirados debajo, o los pies extendidos y las rodillas cruzadas. No dejéis las piernas haciendo un ángulo recto perfecto en las rodillas.

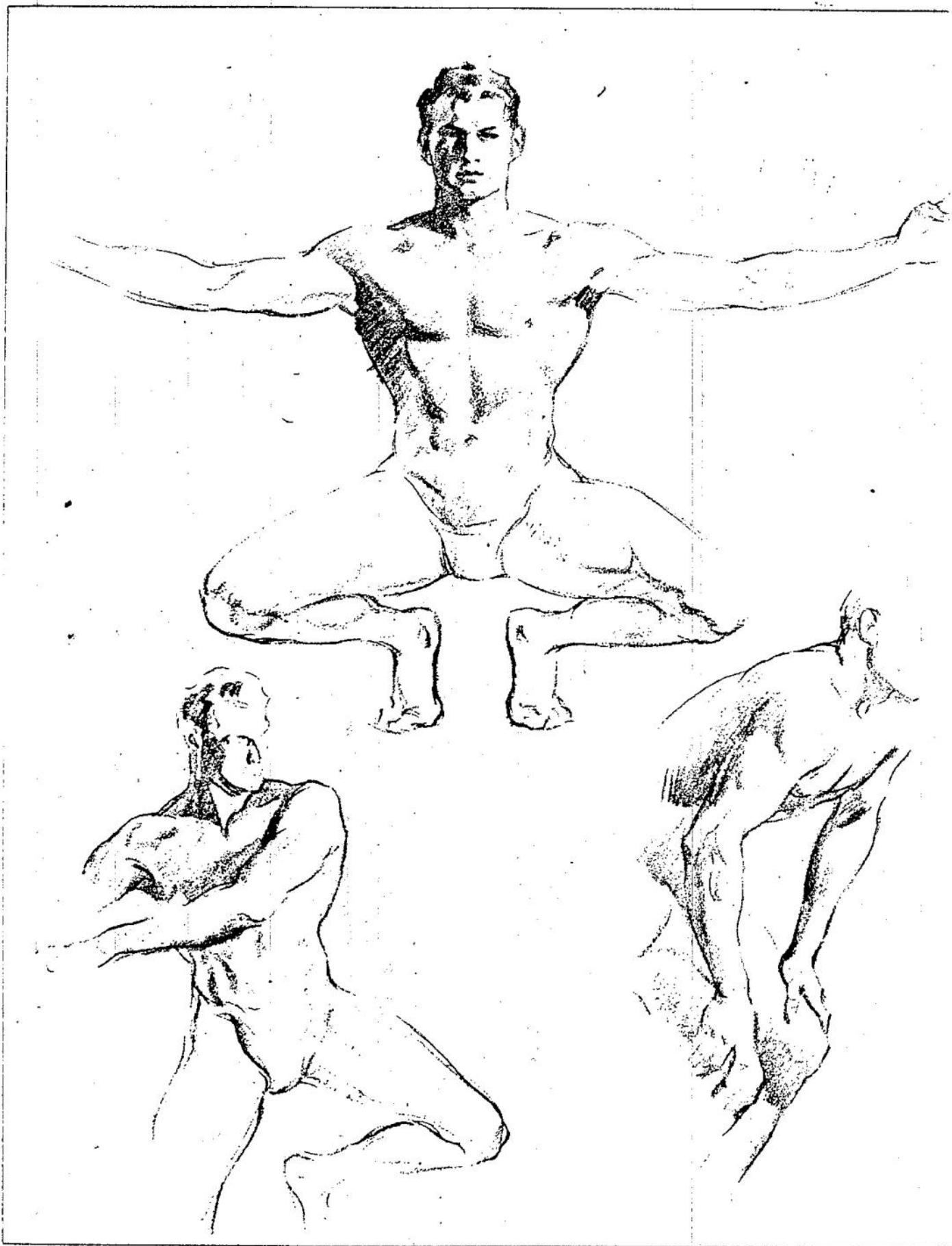
Debéis buscar por vosotros mismos para que sea ingenioso.

AGACHADO



DEBERA REPETIRSE UNA Y OTRA VEZ AL ESTUDIANTE QUE NO "INVENTE" LUCES Y SOMBRAS EN LA FIGURA. - DIBUJEN DEL MODELO O DE UNA BUENA FOTOGRAFIA. CINCO MINUTOS DE "VER" VALEN MAS QUE DIAS DE "FALSEAMIENTO". LAS SOMBRAS PODRAN VERSE MAS CHATAS Y SIMPLES DE LO QUE SON.

LA REALIZACION INCOMPLETA PODRA SER INTERESANTE





EJECUCION A PUNTA DE LAPIZ

ARRIBA: MODELADO A LINEAS VERTICALES

DERECHA: TRATAMIENTO SIMIL-PLUMA

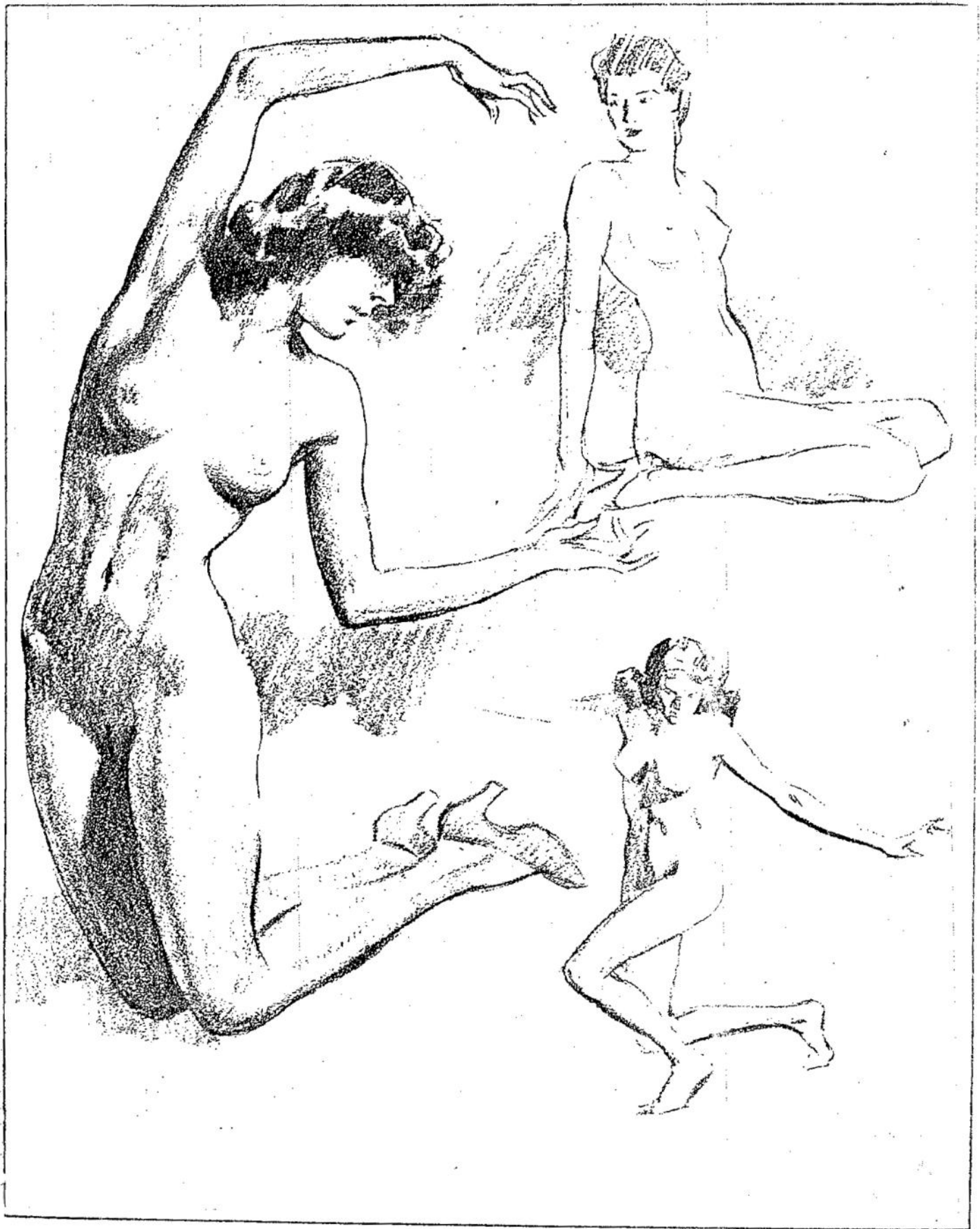
PLANEANDO UN DIBUJO A PLUMA

EL PROCEDIMIENTO A PLUMA, EJECUTADO
CON LÁPIZ AHORRA TIEMPO Y FÁSTIDIO



MODELAR CON LA PUNTA DEL LAPIZ ES LENTO Y MUY DIFÍCIL . ADEMÁS SON
MUY LIMITADOS LOS VALORES DE TONO . DE CUALQUIER MODO PRACTIQUE
SIEMPRE EL DESARROLLO DE LA DESTREZA EN EL DIBUJO A PLUMA .

ARRODILLADA Y SENTADA

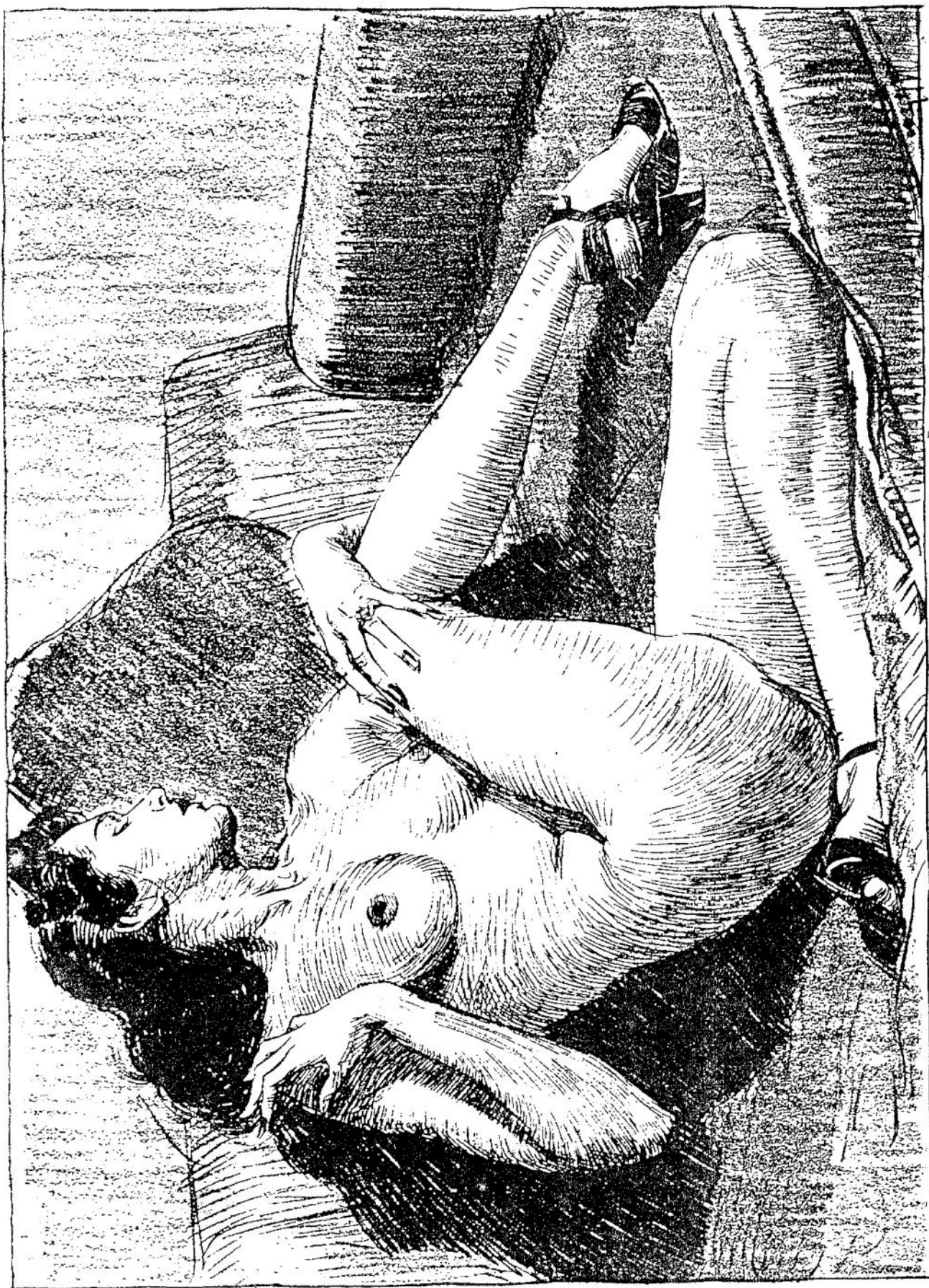




CONSIGUIENDO PLENA GAMA DE VALORES CON TINTA Y LAPIZ



LA COMBINACION DE NEGRO Y TONOS GRADUADOS OFRECE POSIBILIDADES UNICAS.
DIBUJO EJECUTADO EN BAINBRIDGE COQUILLE N.º 2, NEGRO CON TINTA CHINA.
LOS TONOS SE DAN CON LAPIZ PRISMACOLOR 935. LA REDUCCION ES DE UN TERCIO.



UN EJEMPLO DE DIBUJO A PLUMA COMBINADO CON LAPIZ. DIBUJADO EN BAINBRIDGE COQUILLE NO. 3, CON PINCEL DE MARTA, PUNTA FINA, Y TINTA CHINA. - PUEDE HACERSE UN LAVADO CON ESTA TINTA. -

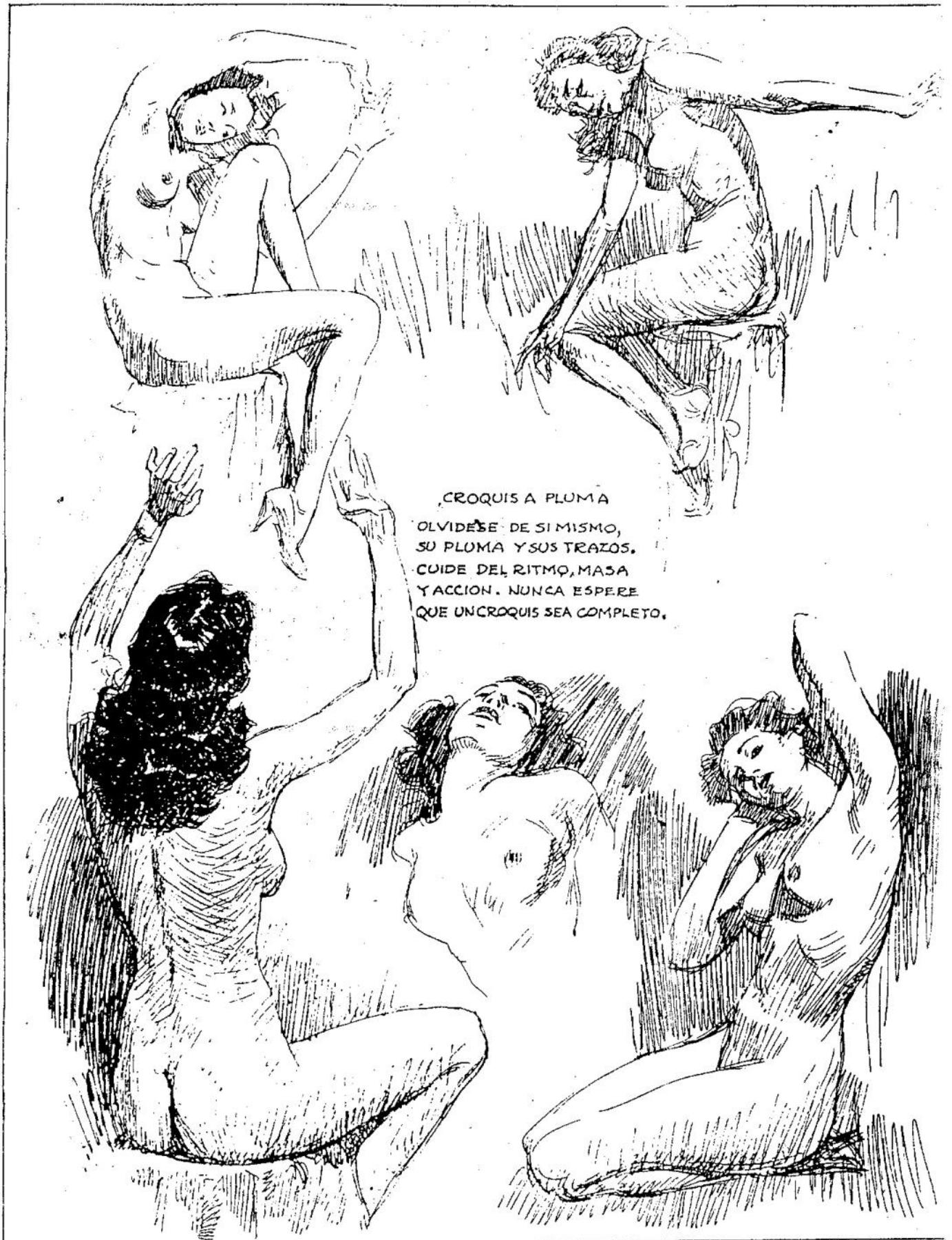
DIBUJO A PLUMA



ESTUDIOS A PLUMA Y TINTA

LOS TRAZOS PLANEADOS CON UN LAPIZ AFILADO, REPASADO CON TINTA, LIMPIADO CON LA GOMA EN PUNTA. ES UN BUEN PLAN: "SEGUIR LA DIRECCION DE LOS PLANOS O FORMAS" CON LOS TRAZOS.

UN PROCEDIMIENTO AL «DESCUIDO»



CROQUIS A PLUMA
OLVIDESE DE SI MISMO,
SU PLUMA Y SUS TRAZOS.
CUIDE DEL RITMO, MASA
Y ACCION. NUNCA ESPERE
QUE UN CROQUIS SEA COMPLETO.

DIBUJO A PINCEL DE PUNTA FINE



DIBUJADO CON PINCEL PEQUEÑO DE PELO DE CAMELLO Y TINTA CHINA, EN CARTULINA BRISTOL

UN PROBLEMA TIPICO

Una cantidad de problemas típicos en un concurso para diseños esculturales.

1. — El problema es diseñar un grupo de figuras para una gran fuente a colocarse en el centro de una piscina circular de cincuenta pies de diámetro (unos 15 mts.). El tema es: "Yo soy América. Yo te doy la Libertad y una vida libre". Los dibujos deben presentarse para la interpretación de la idea solamente. El grupo podrá contener una figura de gran tamaño simbolizando la Diosa de la Libertad. El trabajo deberá ser americano en espíritu. Las demás figuras pueden simbolizar la agricultura, la minería, la industria, el hogar, etc. El artista, no obstante, no está limitado en ningún sentido.

2. — Diseñar una gran fuente para beber. En alguna parte de la base se pondrá la inscripción: "Yo soy América. Desde mis lagos y manantiales yo doy para ti las aguas de la libertad".

3. — Diseñar un reloj solar para ser colocado en

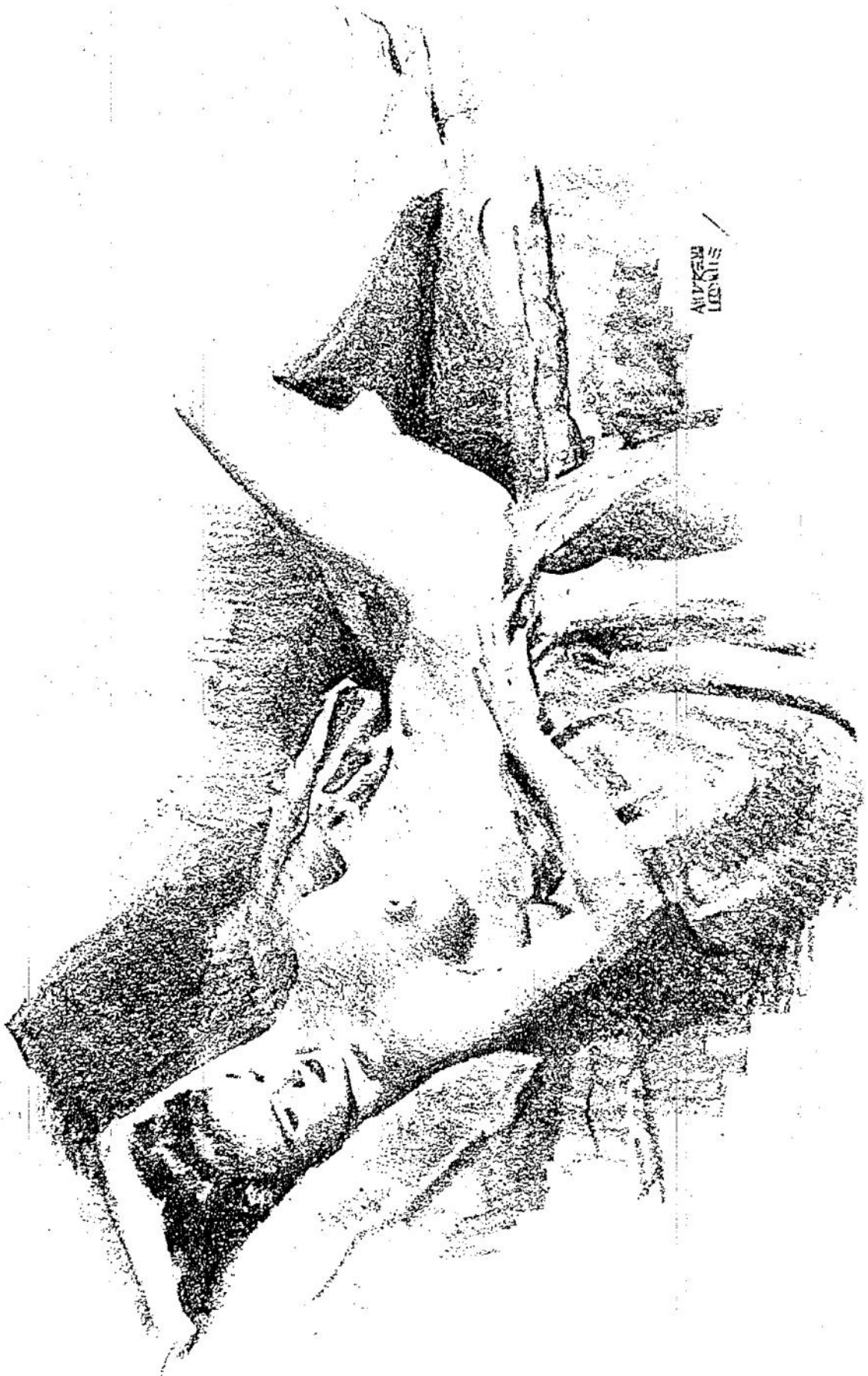
el Jardín Botánico, ostentando la siguiente inscripción: "Yo soy América. Yo doy para ti mi suelo".

4. — Diseñar una estatua para el Jardín Zoológico. La inscripción será: "Yo soy América. Yo doy a todas las cosas vivientes el derecho a la Vida".

5. — Diseñar un monumento a los soldados y marinos. La inscripción rezará: "Yo soy América. Estos, de mis hijos, sacrifiqué yo para tu seguridad".

Hay ilimitadas oportunidades para expresaros por vosotros mismos. Una manera interesante de realizar estos dibujos, luego de haber efectuado bocetos en papel transparente, será dibujando en papeles tintados, con carbonilla y tiza blanca. En éstos será considerable el estudio de la figura, acción, ropaje, interpretación representativa. Ejecutad vuestras ideas con vuestro lápiz, vuestra cámara fotográfica, material reunido por búsquedas, etc.

No hay inconveniente en utilizar figuras alegóricas, o semidesnudas, pero no os aferréis demasiado a lo griego. Hacedlo americano.



X. LA FIGURA RECLINADA

Una de las más atrayentes fases del dibujo de figura es la de poses reclinadas. Ella ofrece la mejor oportunidad para todo, para diseño, pose interesante, ejemplificación, y escorzamiento. Relegamos el cuerpo, por el momento, del puesto de figura principal y lo consideramos como material de flexible textura para rellenar espacios. La cabeza podrá ser colocada en cualquier parte del espacio a vuestra disposición. El torso podrá ser mirado desde cualquier punto de vista. En el dibujo de la figura reclinada, como en el de las poses de pie y sentadas, evitad la rigidez, las poses no atrayentes, las piernas tiesas, los brazos duros, la cabeza rígida. Yo las llamo a éstas "poses cadavéricas", pues no otra cosa parecen tan absolutamente inanimadas. Una ilimitada variedad es posible en las poses reclinadas o semi-reclinadas.

Llevamos la figura fuera del "cajón de proporción" del comienzo de este libro. No ajustemos más un cajón alrededor de cualquier cosa que sea una interpretación de vida.

Se tiene la impresión de que las poses reclinadas son extremadamente difíciles para dibujar. Si estáis acostumbrados a medir por el sistema de tantas cabezas, debéis descartar tal método al dibujar figuras reclinadas, pues éstas estarán escorzadas tan grande y completamente que no es posible medirlas por cabezas. Pero, no obstante, hay invariablemente alto y ancho en cualquier pose. Podéis asimismo fijar la mitad y cuartas partes y efectuar mediciones comparativas. Desde aquí hasta allí es igual a desde allí hasta el otro punto. Las mediciones no son fijas y solamente pueden aplicarse al sujeto que tenéis delante de vosotros.

Las poses reclinadas son frecuentemente olvidadas en las escuelas de arte. La razón es generalmente el aula demasiado concurrida en la cual un estudiante obstruye la visión de algún otro. Consecuentemente la más atractiva y encantadora fase del dibujo de fi-

gura es pasada por alto y muchos estudiantes abandonan la escuela sin la menor idea de cómo deben proceder para dibujar una figura reclinada.

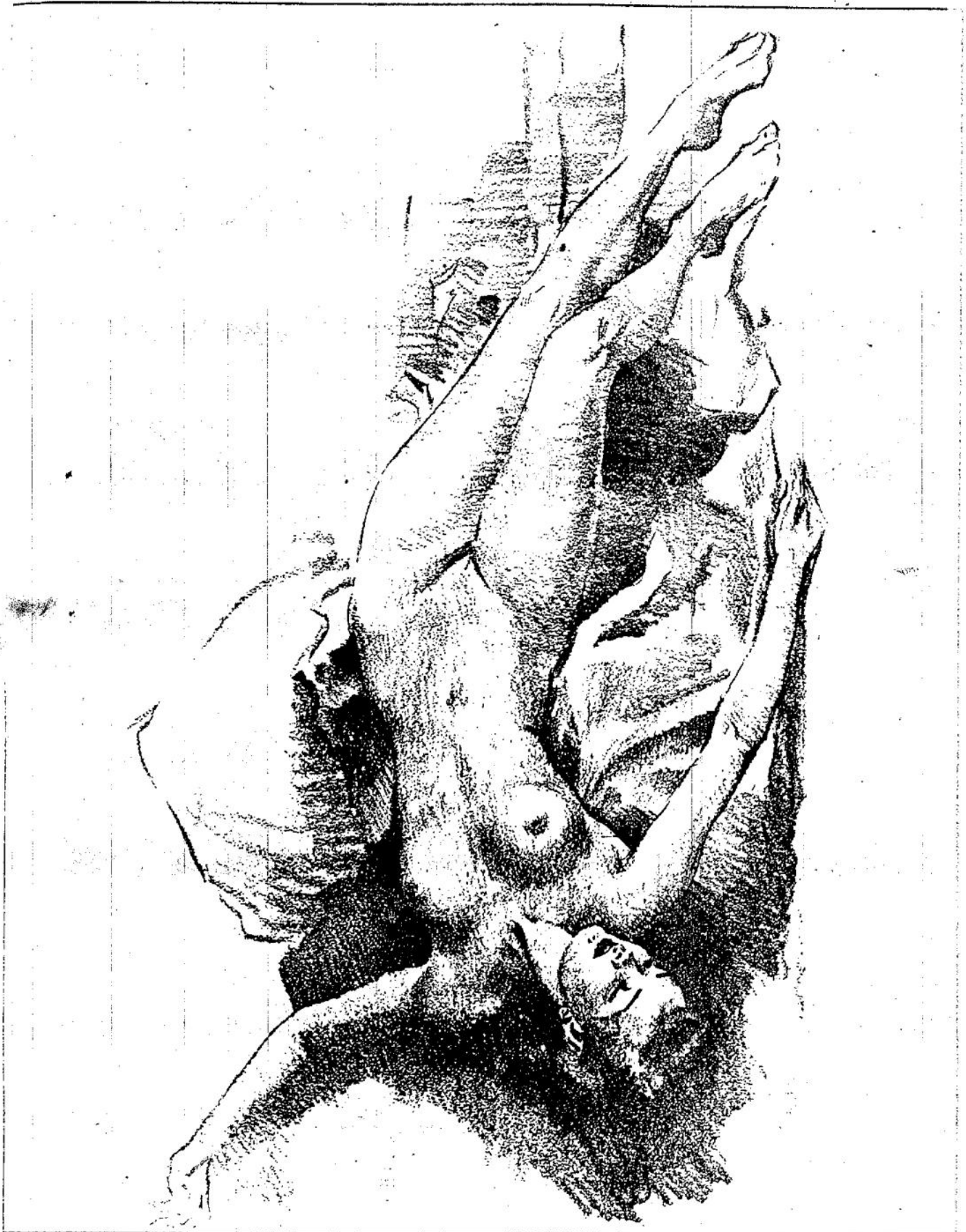
La apariencia de completa relajación es de primordial importancia. Una pose de aspecto rígido produce en el observador una reacción de incomodidad. Será buscado muy cuidadosamente el ritmo de la pose. Vosotros ya sabéis cómo proceder para ello. Cualquier modelo parece mejor en una pose reclinada que en una de pie. La razón es que el estómago cae hacia adentro y parece más esenso; los pechos, si tienen tendencia a colgar, retornan a su normal redondez, el tórax aparece lleno y alto; la espalda, con apariencia chata, es más derecha, hasta una doble barbilla desaparece. Tal vez la naturaleza, de intento, añade belleza a la pose reclinada. Si se necesita hechizo en un dibujo nada puede darlo mejor que la figura reclinada.

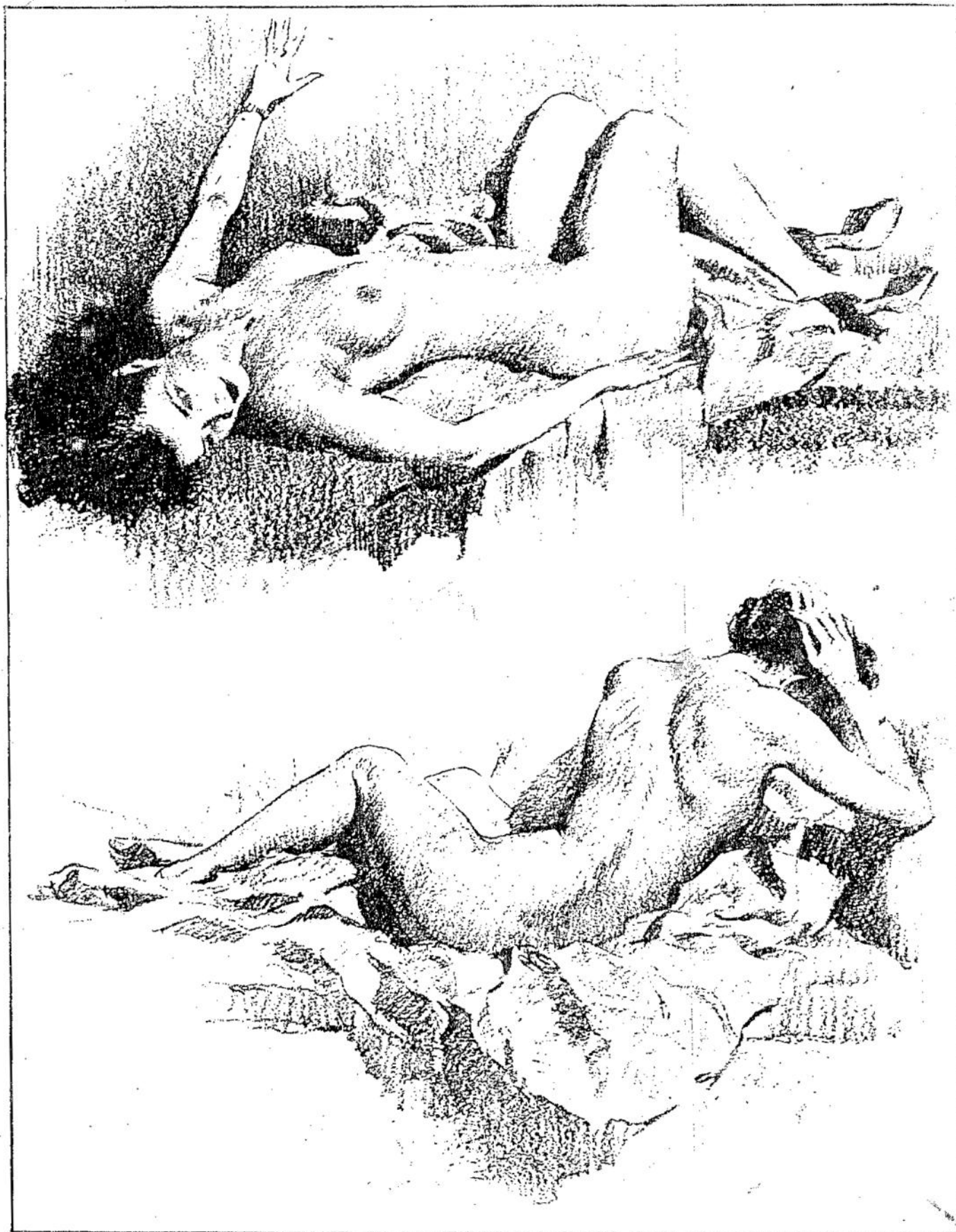
Si estáis usando la cámara no la coloquéis demasiado pegada al modelo, porque se producirá distorsión. Las poses reclinadas deberán seleccionarse con buen tino. La crudeza puede conducirnos junto con vuestros dibujos puertas afuera de un empellón. Cuidad que la pose no oculte partes de las extremidades de modo que parezcan como amputadas; por ejemplo, una pierna doblada hacia abajo sin nada para explicarla aparecerá como la del lisiado de la jarrita de lata. No podréis determinar de ningún modo si ella tiene o no la pierna. Una pose desacostumbrada no es necesariamente ventajosa, pero una figura puede ser contorsionada con el fin de hacer atractivo el dibujo, o combinada con drapeados de modo inusitado. El cabello puede constituir una parte feliz del dibujo. Si la pose es compleja, mantened la iluminación simple. La iluminación cruzada, sobre una pose no familiar, la complicará y hará aparecer como un rompecabezas chino. No obstante, si se necesitan efectos grotescos pueden hacerse a base de esto. Un punto de vista alto puede ayudar las variaciones.











ESTUDIO EN ESCORZO



LOS DIBUJOS DE ESTAS DOS PAGINAS TIENDEN A DEMOSTRAR COMO LA TEXTURA O "GRANO" DEL PAPEL PUEDE UTILIZARSE CON VENTAJA. EL MODELADO DELICADO ESTA HECHO CON LA PUNTA Y EL DE LAS GRANDES MASAS CON EL COSTADO DE LA MINA. ATRAE LA ATENCION EL USO DE ACENTOS OSCUROS. NO PUEDEN "INVENTAR" LUZ Y SOMBRA. DIBUJEN DEL NATURAL O DE UNA BUENA COPIA!

CUBIERTO CON PAPEL CEMENTADO, - SALPICADO Y DIBUJADO A PINCEL







UN PROBLEMA TÍPICO

Problema típico a resolver con un comerciante de arte:

“He recibido un encargo especial, y confío en que usted podrá ejecutarlo”, dice un comerciante de arte. “Mis clientes han organizado un nuevo club campesino. Están edificando un hermoso edificio social. Necesitan dos decoraciones murales para su nuevo salón comedor. Los revestimientos de madera se harán de color marfil, con un tono marfil ligeramente más oscuro, en las paredes. Hay dos entradas en el comedor, sobre cada una de las cuales habrá una luneta. Las lunetas son semicírculos, el radio de cada una tendrá cinco pies (1,50 mts.) formando la base o travesaño del muro diez pies (3 mts.), cinco pies en alto al punto medio. El club permanecerá cerrado durante los meses de octubre a mayo, por el invierno, y, como las actividades del club comienzan en mayo, deberá utilizarse una decoración mural primaveral sobre una puerta y un asunto otoñal sobre la otra.

“El tema elegido para la primera luneta es el despertar de la primavera. Una figura reclinada reposa sobre el suelo selvático en medio de plantas silvestres en plena floración, arbustos y árboles también florecidos. Hay ahí pequeños animales en rededor, como ser ardillas, venados, conejos y pájaros. La figura está en el momento de despertar y a punto de levantarse. Su cabellera es larga, y tal vez hay sobre ella una guirnalda de flores tempranas de primavera rodeando su cabeza. La figura estará parcialmente cubierta con flores.

“Una figura femenina, tendida para descansar durante el invierno, es el tema otoñal. Hojas de otoño brillantes están cayendo y se han abatido sobre la

figura, cubriéndola en parte. En la cabellera hay flores colgantes y marchitas. Una ardilla con una bellota en sus zarpas, un conejo horadando hacia lo hondo del suelo, pájaros volando — todo podrá ser expresado —. El césped es bruno y seco; alrededor algunas rojas bayas penden de una rama. El pensamiento que se da a entender es que el verano ha terminado y Natura se prepara para el invierno”.

Haced algunas composiciones esquemáticas a lápiz. No os concretéis a llenar el espacio con la figura tendida duramente a su través. Proceded a realizar algunos bocetos de poco tamaño en color. Luego poned en pose a vuestro modelo, haced estudios o tomad instantáneas fotográficas. Será atinado hacer algunos estudios de árboles y follaje en los bosques. Los pequeños animales también deben ser estudiados. El asunto será realizado moderno y simple de tratamiento. Cuando vuestro material preliminar esté listo, comenzad el croquis que debéis presentar. A este croquis se le llama boceto. Deberá estar bastante bien hecho a fin de que pueda ser enmarcado. Trabajaréis luego con él, si es necesario, directamente sobre las paredes o sobre lienzo montado para encuadrar o para ser encolado en el emplazamiento.

Puesto que el salón es claro y alegre, las pinturas deberán ser entonadas bastante alto, antes que oscuras y pesadas. Agrisad un poco sus colores a fin de que su pintura no resalte demasiado en la pared como si fuera un affiche. Tratad las carnes delicadamente y con simplicidad. No os decidáis por los colores brillantes ni tampoco por luces y sombras demasiado fuertes. Adquiriréis una valiosa experiencia si pintáis estos asuntos en una pequeña escala.





1978 III
LSD 112

170

XI. LA CABEZA, MANOS Y PIES

La cabeza, quizá, tenga más que hacer con la venta de un dibujo, que cualquier otra cosa. Aunque el dibujo de figura que presentéis sea espléndido, es posible que vuestro cliente no vea en él más que una cara fea o mal dibujada. Yo me he preocupado frecuentemente y he tenido que trabajar sobre este hecho en mi propia experiencia. Una vez ocurrió algo que más tarde me fué muy útil. Descubrí la *construcción*. Descubrí que una cara hermosa no es necesariamente un arquetipo. No es cuestión de cabello, color, ojos, nariz o boca. Cualquiera suerte de facciones puestas en un cráneo que sea normal pueden traducirse en una cara que sea interesante y atractiva, si no realmente hermosa. Cuando la cara en vuestro dibujo es fea y parece estar mirándoos, olvidad las facciones y ocupaos de la construcción y su emplazamiento. Ninguna cara puede estar "desconstruída" y parecer correcta o hermosa. Debé haber un positivo equilibrio entre ambos lados de la cara. El espacio entre los ojos debe ser el que corresponde en relación con el cráneo. La perspectiva o punto de vista de la cara deberá ser, también, consecuente con el cráneo. El emplazamiento de las orejas debe ser exacto pues de lo contrario resultará un aspecto de imbecilidad. La conformación del cabello es de extrema importancia, porque ella no sólo enmarca la cabeza sino que ayuda a inclinar la cara a su ángulo apropiado.

El emplazamiento de la boca a su distancia apropiada, entre la nariz y el mentón, puede importar la diferencia entre un gesto de agrado o uno de disgusto. Resumiendo, dibujad el cráneo correctamente desde vuestro punto de vista y luego emplazad las facciones apropiadamente en él.

En mi primer libro, *Fun with a pencil*, establezco al respecto un plan de trabajo para la construcción de la cabeza, que considero casi seguro. Repito aquí el planeamiento general como una posible ayuda *.

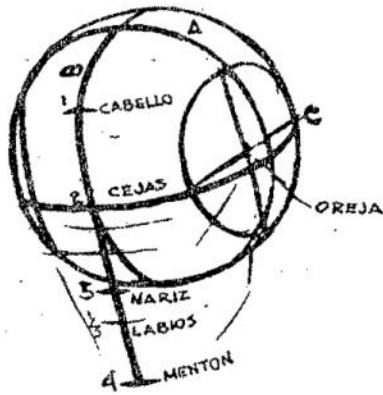
* Un trabajo notablemente similar fué realizado por Miss E. Grace Hanks. (Véase *Fun with a pencil*, pág. 36.)

Considérese la cabeza como una bola achatada a los costados, a la cual está unido el plano facial. El plano se divide en tres partes iguales (líneas *A*, *B* y *C*). La bola misma se divide en mitades. La cara, asimismo, se divide por la mitad. La línea *A* viene a ser la línea de las orejas, *B* la línea media de la cara y *C* la línea de las cejas. El espaciamiento de las facciones puede ser dispuesto, luego, sobre estas líneas. El plan resulta útil tanto para varón como para mujer indistintamente; la diferencia reside en la estructura más huesuda, cejas más gruesas y boca más grande en el varón. La línea de la quijada en el varón es generalmente de conformación más angulosa y ruda.

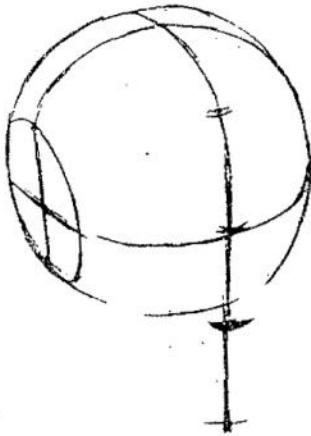
En este capítulo hay estudios del cráneo y de su estructura ósea, así como también de la construcción muscular y de los planos generales de la cabeza masculina. Las facciones individuales están tratadas aparte en detalle. Las cabezas son de distintas edades. Como no hay dos caras iguales para vosotros, el mejor plan es dibujar cabezas de personas antes que de utilería. Sin embargo un artista de otros tiempos podía repetir sus tipos infinitamente, pero hoy no habría ventaja alguna en ello. Eso contribuye a hacer efímero el trabajo de un artista. El artista que pueda mantener sus tipos renovados y ajustados a su propósito perdurará.

Aunque siempre tenemos la tentación de ahorrar, a la larga vale la pena tener modelos pagos. El peligro en utilizar recortes de revistas está en que el material tiene generalmente los derechos registrados. Los anunciantes pagan a las estrellas del cine por el privilegio de utilizar sus fotos. Ambos, la estrella y el anunciante, se resentirían al considerarse "robados" por otro anunciante. Vuestro cliente tampoco se sentirá feliz. Lo mismo pasa con las modelos para modas, que han sido pagadas por sus servicios. No podéis pretender utilizarlas para vuestros propósitos. Practicad con recortes, pero no intentéis vender copias como originales. Una vez que hayáis aprendido a dibujar cabezas, os podrá ser provechoso para toda la vida para el retrato de carácter.

CONSTRUCCION DE LA CABEZA



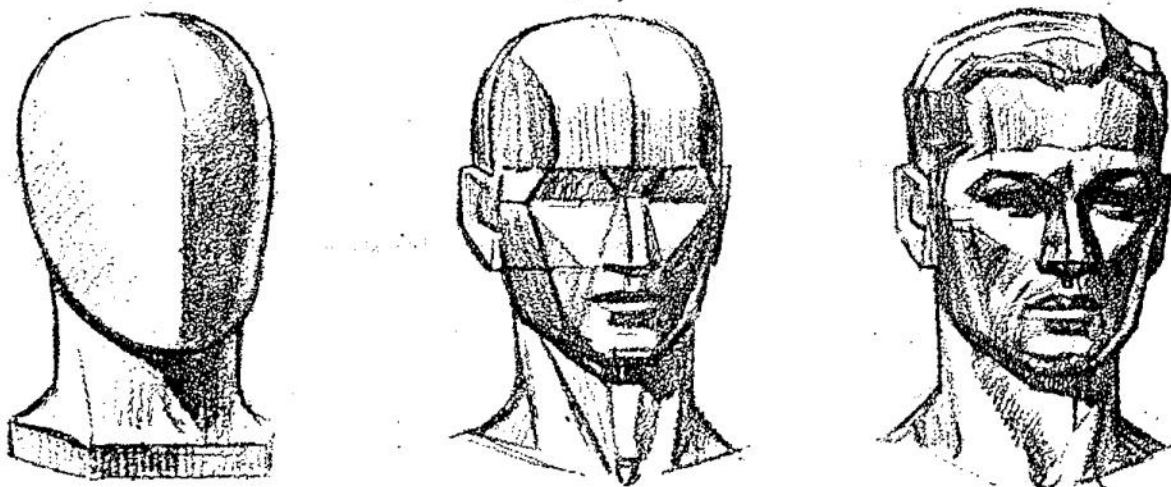
AGREGAR UN
POCO ATRAS



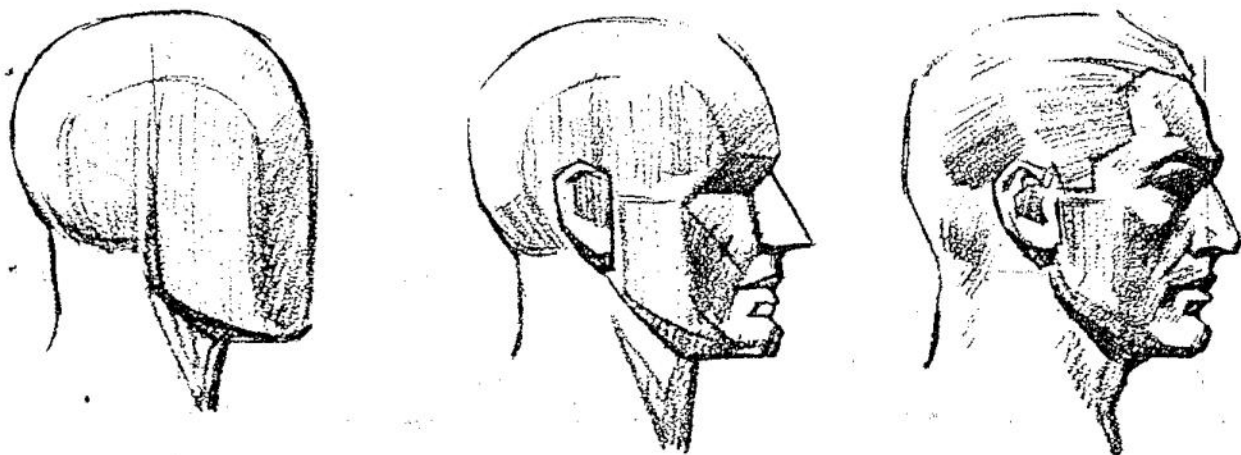
COMO SE CONSTRUYE LA CABEZA.

DIBUJEN UNA BOLA. DIVIDANLA EN SECCIONES DE MODO QUE TENGAN UNA LINEA MEDIA. DIVIDAN LA BOLA 3 VECES (LINEAS A, B Y C.). TOMEN UNA PARA LINEA MEDIA DE LA CARA. LAS OTRAS DOS SERAN: UNA, LINEA DE OREJAS, Y OTRA DE CEJAS. PROLONGUEN LA LINEA MEDIA DE LA CARA FUERA DE LA BOLA. DIVIDANLA EN 4 PARTES APROXIMADAMENTE IGUALES, CADA UNA IGUAL A LA MITAD DE LA DISTANCIA ENTRE LA LINEA DE CEJAS Y EL TOPE DE LA BOLA. REBANENLE LOS COSTADOS PARA "COLGAR" LAS OREJAS. COLOQUEN ESTAS EN LA INTERSECCION DE LAS LINEAS A Y C. AHORA FORMEN LAS MANDIBULAS Y FACIONES. ESTE METODO ESTA MAS AMPLIAMENTE TRATADO EN "FUN WITH A PENCIL". (DIVIRTIENDOSE CON EL LAPIZ"; DEL AUTOR.

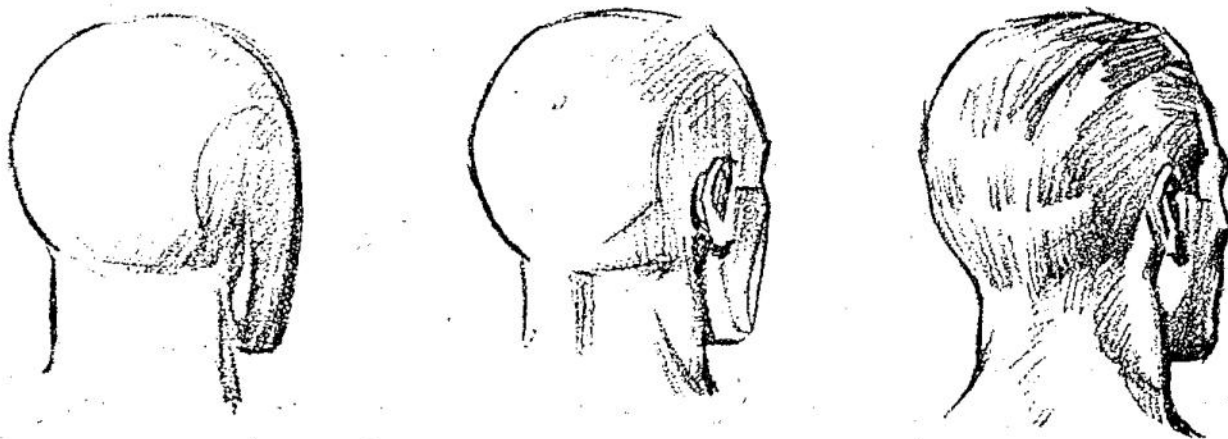
BLOQUES Y PLANOS



LA FORMA SIMPLE DESARROLLADA HACIA LA COMPLEJA, POR MEDIO DEL USO DE PLANOS. DEBEN ESTUDIARSE ESTOS PLANOS NORMALES. ELLOS SON LA BASE PARA ILUMINACION.

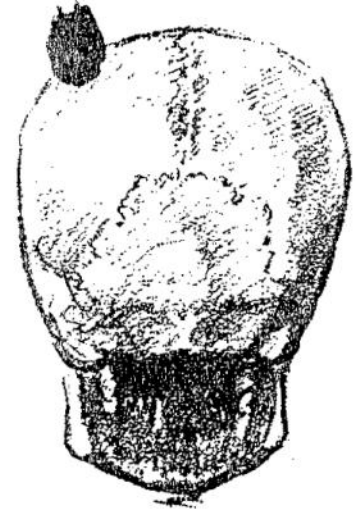


LOS PLANOS VISTOS DE COSTADO. SAQUEN UN POCO DE ARCILLA Y MODELEN LOS PLANOS ASI PODRAN ILUMINARLOS DE DIFERENTES FORMAS. LUEGO, DIBUJENLOS. REMITANSE A LAS PAG. 78 y 79.



LAS VISTAS DE ATRAS SON MAS DIFICILES; A MENOS QUE, FORMA Y PLANOS ESTEN SOBREENTENDIDO.

HUESOS Y MUSCULOS DE LA CABEZA



HORRIBLE!. PERO PROCURE DIBUJARLO CUIDADOSAMENTE.



- 1 FRONTALIS
- 2 ORBICULARIS OCULI
- 3 AURICULAR MUSCLES
- 4 TEMPORALIS (DEEP)

- 5 MASSETER
- 6-7 ZYGOMATICUS
- 8 ORBICULARIS ORIS
- 9 TRIANGULARIS

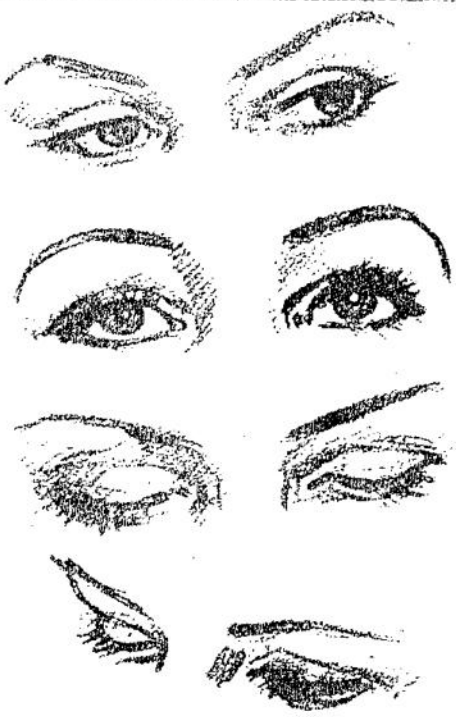
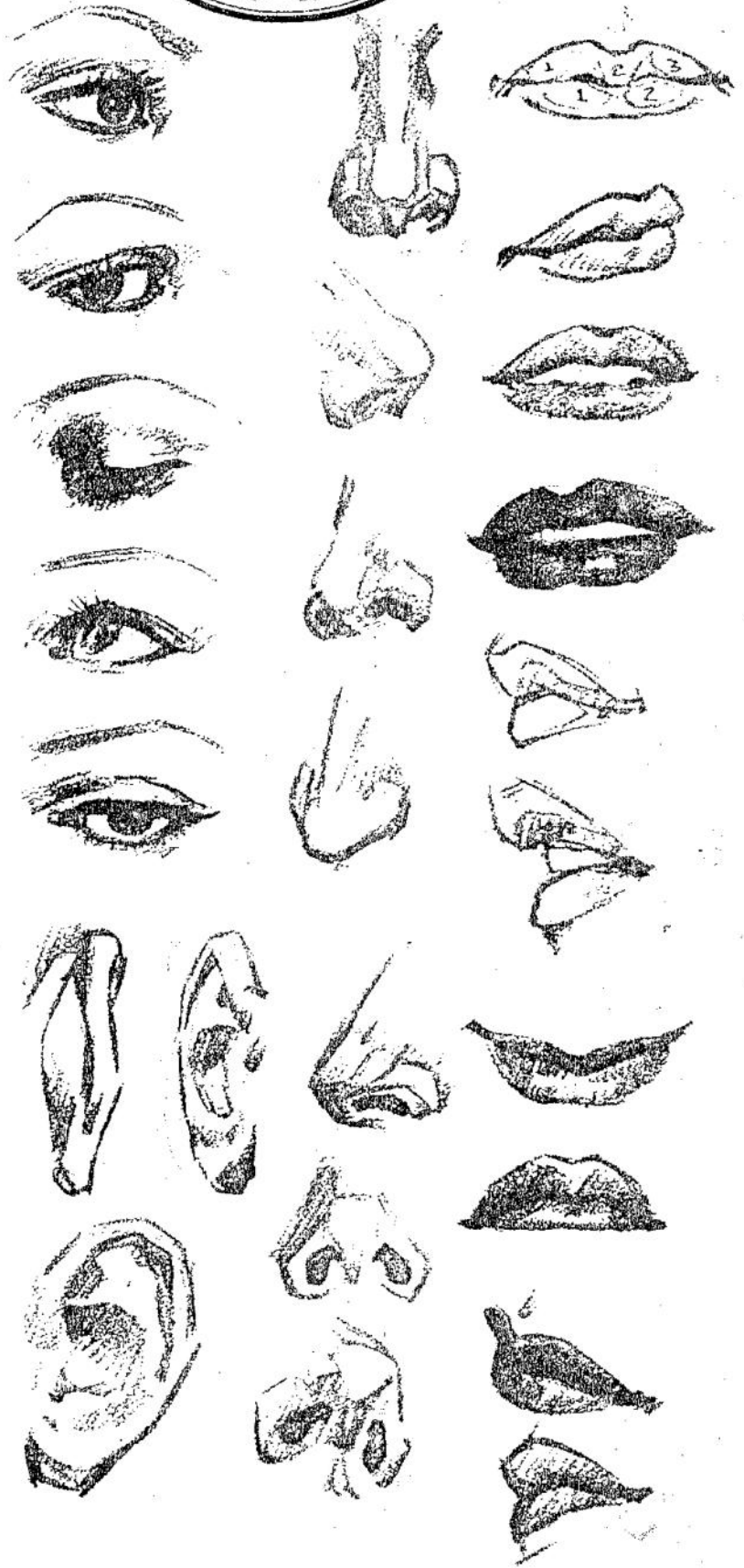
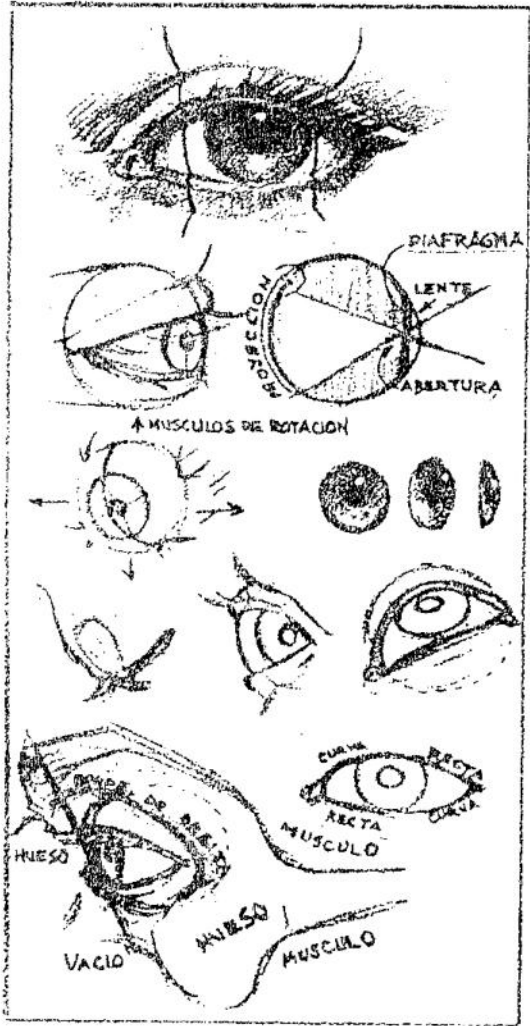
- 10 BUCCINATOR
- 11 DEPRESSOR
- 12 STERNO MASTOIDEID
- 13 TRAPEZIUS

LOS MUSCULOS EN LUZ Y SOMBRA



ESTUDIOS DEL VACIADO ANATOMICO (BLANCO)

ESTOS SON PARA MOSTRAR LA ANATOMIA DE LA CABEZA EN SU ASPECTO SOLIDO, O COMO FORMA DE LUZ Y SOMBRA. SI UDS. PUEDEN DIBUJAR DEL VACIADO (YESO), ES RECOMENDABLE HACERLO. MUCHOS ESTUDIANTES OMITEN LA ANTIGUA CLASE, POR NO RECONOCER SU VALOR REAL. LA VENTAJA ESTA EN QUE EL SUJETO PERMANECE FIJO PARA UN ESTUDIO CUIDADOSO DE VALORES. LES SUGIERO QUE HAGAN ALGUNAS COPIAS CUIDADOSAS, SI NO TIENEN A MANO ALGUN VACIADO SIMILAR. —



EMPLAZANDO LAS FACCIÓNES EN LA CABEZA

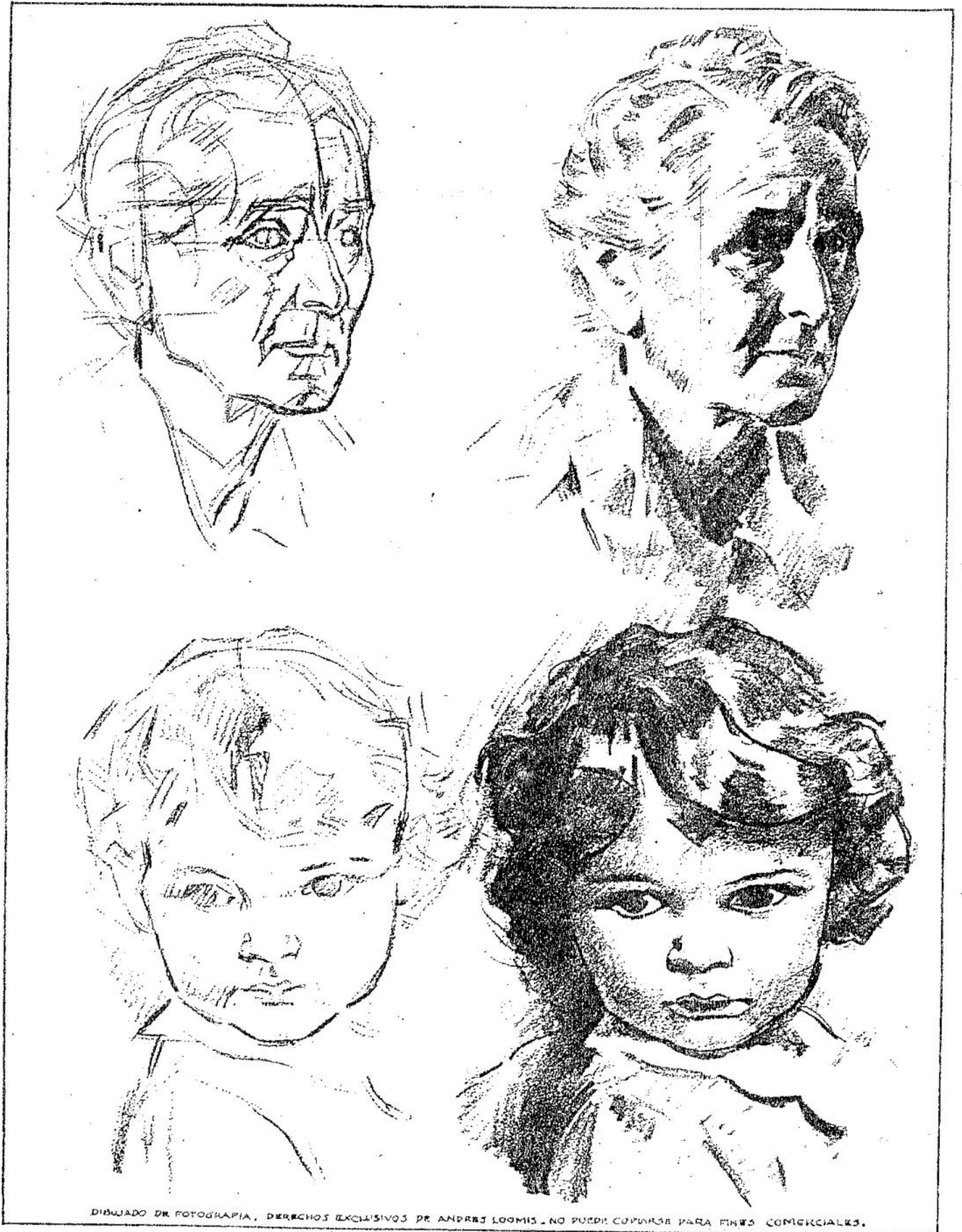




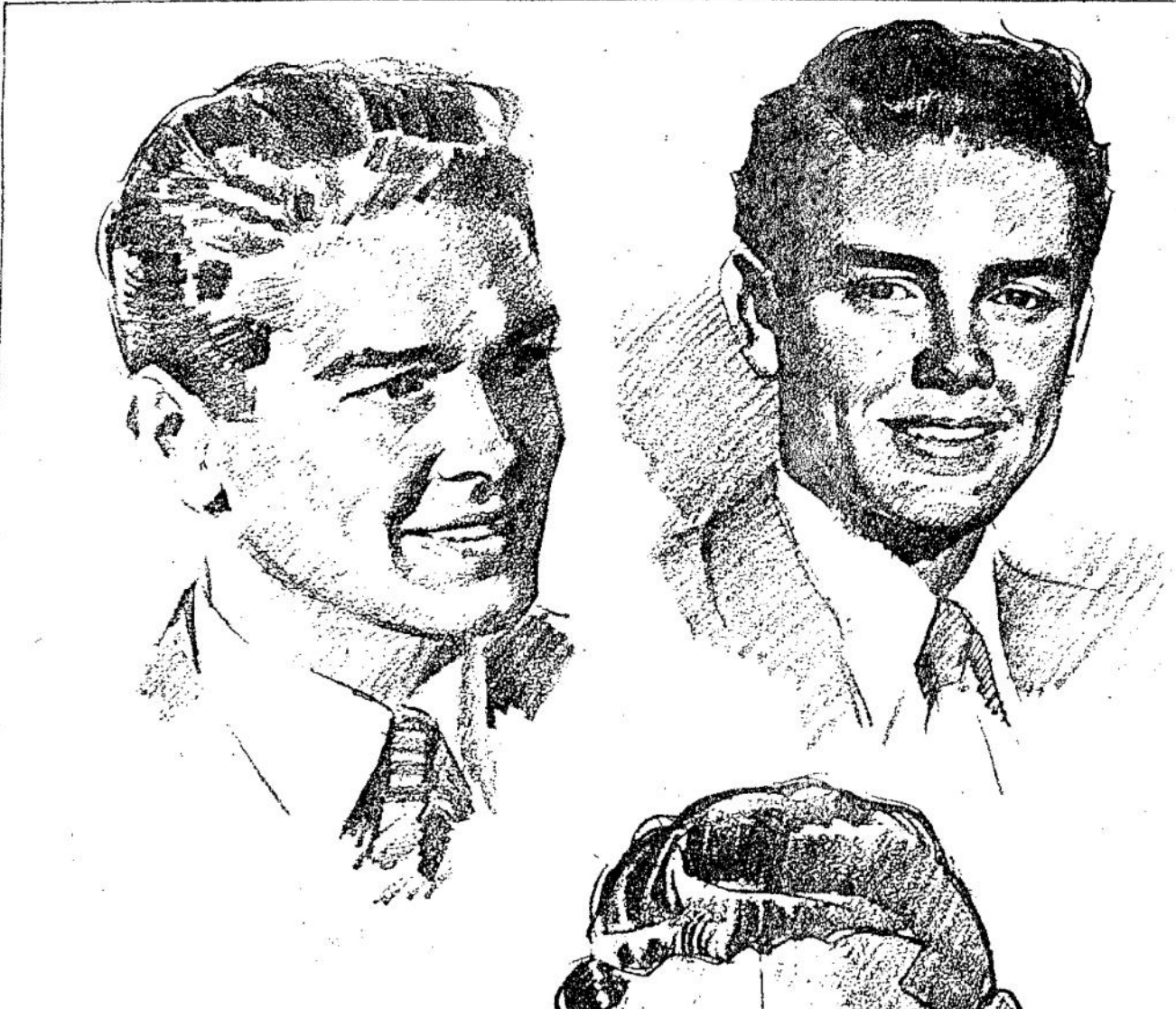
ESTUDIOS DE LA SEÑORITA «G»



JUVENTUD Y ANCIANIDAD



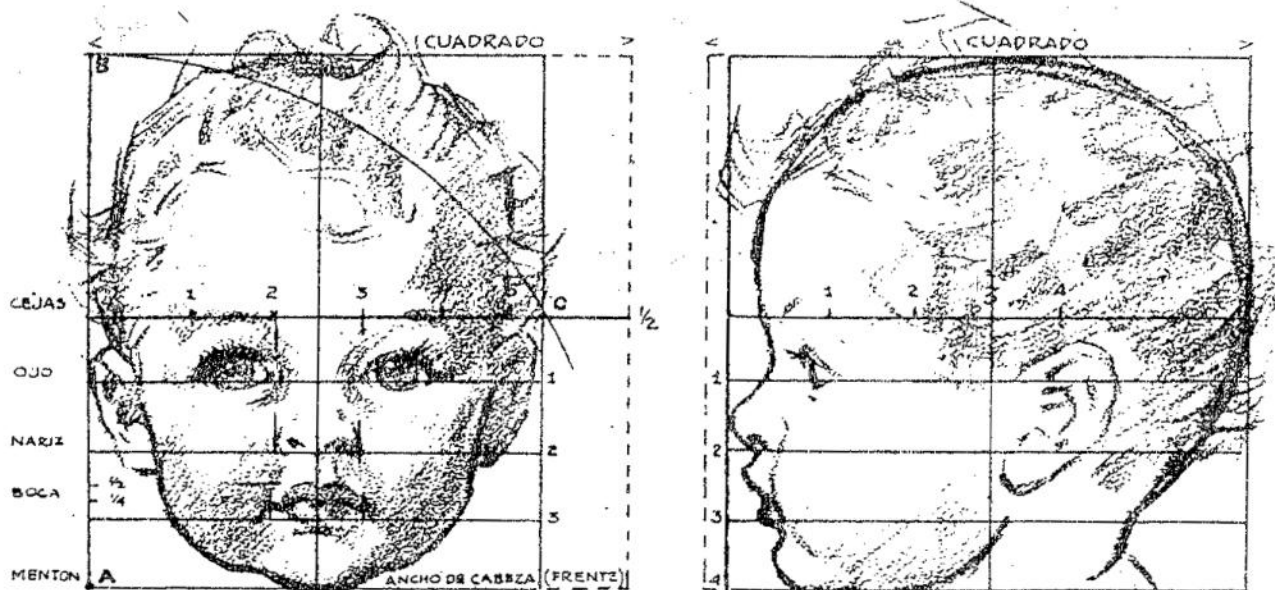
DIBUJADO DE FOTOGRAFIA, DERECHOS EXCLUSIVOS DE ANDREJ LOMIS. NO PUEDE COPIARSE PARA FINES COMERCIALES.



ESTUDIOS DE UN JOVEN

NO HAY SECRETOS EN EL DIBUJO DE CABEZAS. PRIMERO VIENE EL CONOCIMIENTO DE SU CRANEO PARTICULAR. LUEGO LA CONSTRUCCION DE UN CONJUNTO INDIVIDUAL DE FACIONES CORRECTAMENTE EMPLAZADAS EN ESE CRANEO. ENSEGUIDA VIENE LA EJECUCION DE LA FORMA SOBRE LA CARA POR PLANOS DE LUZ, MEDIO TONO Y SOMBRA. CADA PLANO ES UNA PARTE DEL TOTAL. LA ILUMINACION JERA MUY SIMPLE. LA CABEZA ES BASTANTE DIFICIL SIN AGREGAR LA COMPLEJIDAD DE MUCHAS LUCES.

PROPORCION DE LA CABEZA DE BEBE



PROPORCION DE LA CABEZA DE BEBE DE 12 A 18 MESES

FRENTE.

DIBUJAR UN CUADRADO. DIVIDIRLO EN MITADES, HORIZONTALMENTE. UTILIZANDO EL LADO A B, COMO RADIO, TRAZAR EL ARCO B C. EL CRUCE DEL ARCO CON LA LINEA MEDIA DA EL ANCHO DE LA CABEZA EN PROPORCION CON EL ALTO. DIVIDIR LA MITAD INFERIOR EN 4 PARTES IGUALES. COLOCAR LAS FACIONES.

COSTADO.

HAY GRAN VARIEDAD DE TAMAÑOS Y FORMAS EN EL CRANEO INFANTIL. SIN EMBARGO EL PROMEDIO ENTRA APROXIMADAMENTE EN UN CUADRADO. PUEDE USARSE LA BOLA Y LOS PLANOS UTILIZANDO LAS PROPORCIONES PRECEDENTES.



CARACTERISTICAS A RECORDAR

LA CARA ES RELATIVAMENTE PEQUEÑA, CASI $\frac{1}{4}$ DEL TOTAL DE LA CABEZA DESDE LAS CEJAS AL MENTON. LAS OREJAS CUELGAN ABAJO DE LA LINEA MEDIA. LOS OJOS Y LA BOCA ESTAN ALGO ARRIBA DEL PUNTO MEDIO DE LAS DIVISIONES ENTRE LAS CEJAS, NARIZ Y MENTON. EL MENTON CAE BAJO LA NARIZ Y LA BOCA. EL LABIO SUPERIOR ES GRANDE, LARGO Y PROMINENTE. LA FRENTE CUELGA HACIA LA NARIZ. EL PUENTE DE LA NARIZ ES CONCAVO. LOS OJOS, ABIERTOS, SON GRANDES Y SU SEPARACION ES UN POCO MAS DE UN OJO. LAS ALAS DE LA NARIZ SON PEQUEÑAS Y REDONDAS, COLOCADAS EN LINEA RECTA CON LA BOCA Y EL ANGULO INTERNO DEL OJO.

CABEZAS DE BEBE



REGISTRO
de:
Alc. Plásticas
U.M.S.A.
La Paz - Bolivia

MANOS

MANO IZQUIERDA, FRENTE Y DORSO

EL DEDO MEDIO ES MAS LARGO

3º DEDO
1º DEDO

4º DEDO

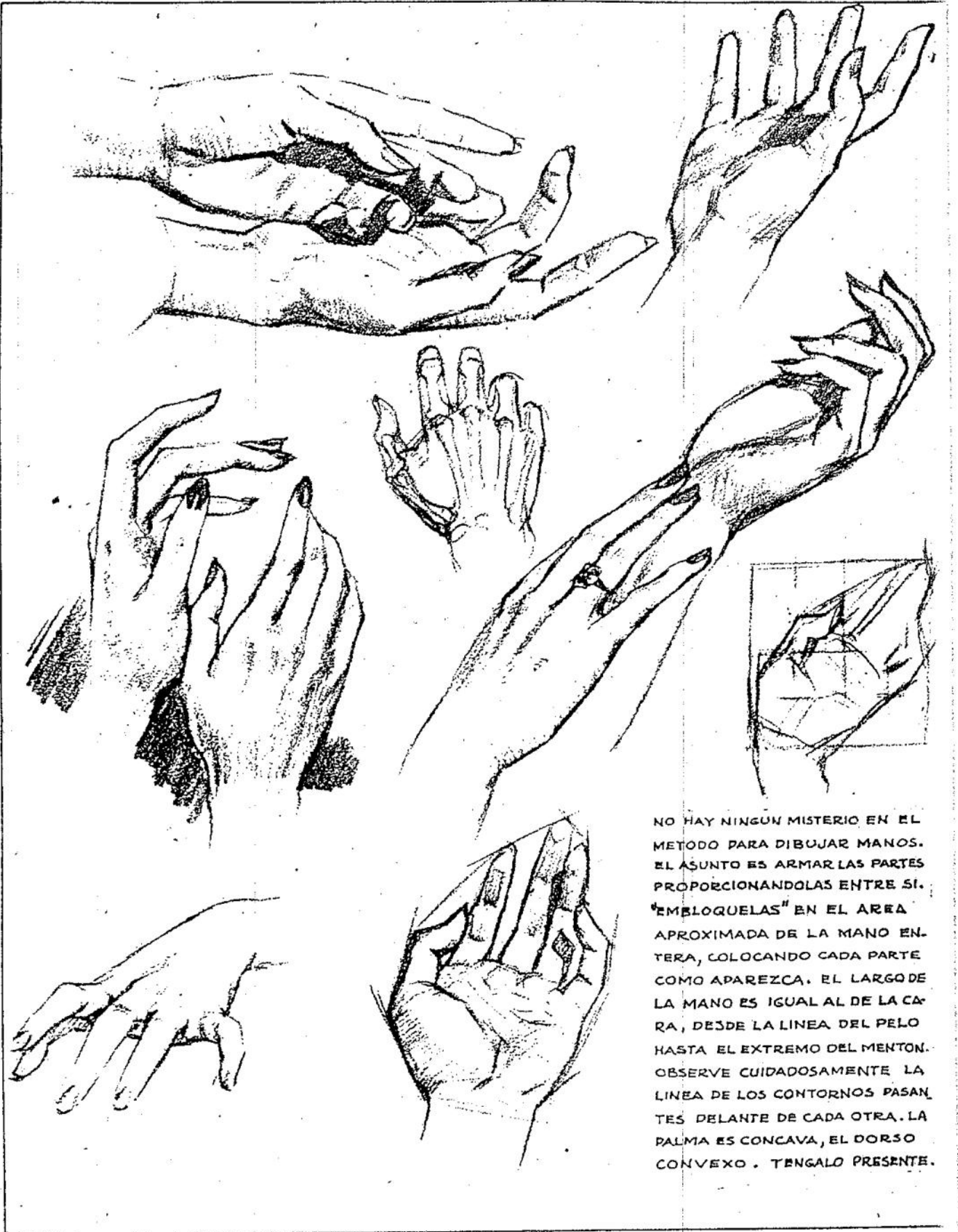
PULGAR

X POSICION DE LAS ARTICULACIONES RESPECTO A LA PALMA

DIBUJE DEDOS SEPARADAMENTE
HASTA QUE SEPA HACERLOS EN
CUALQUIER DIRECCION

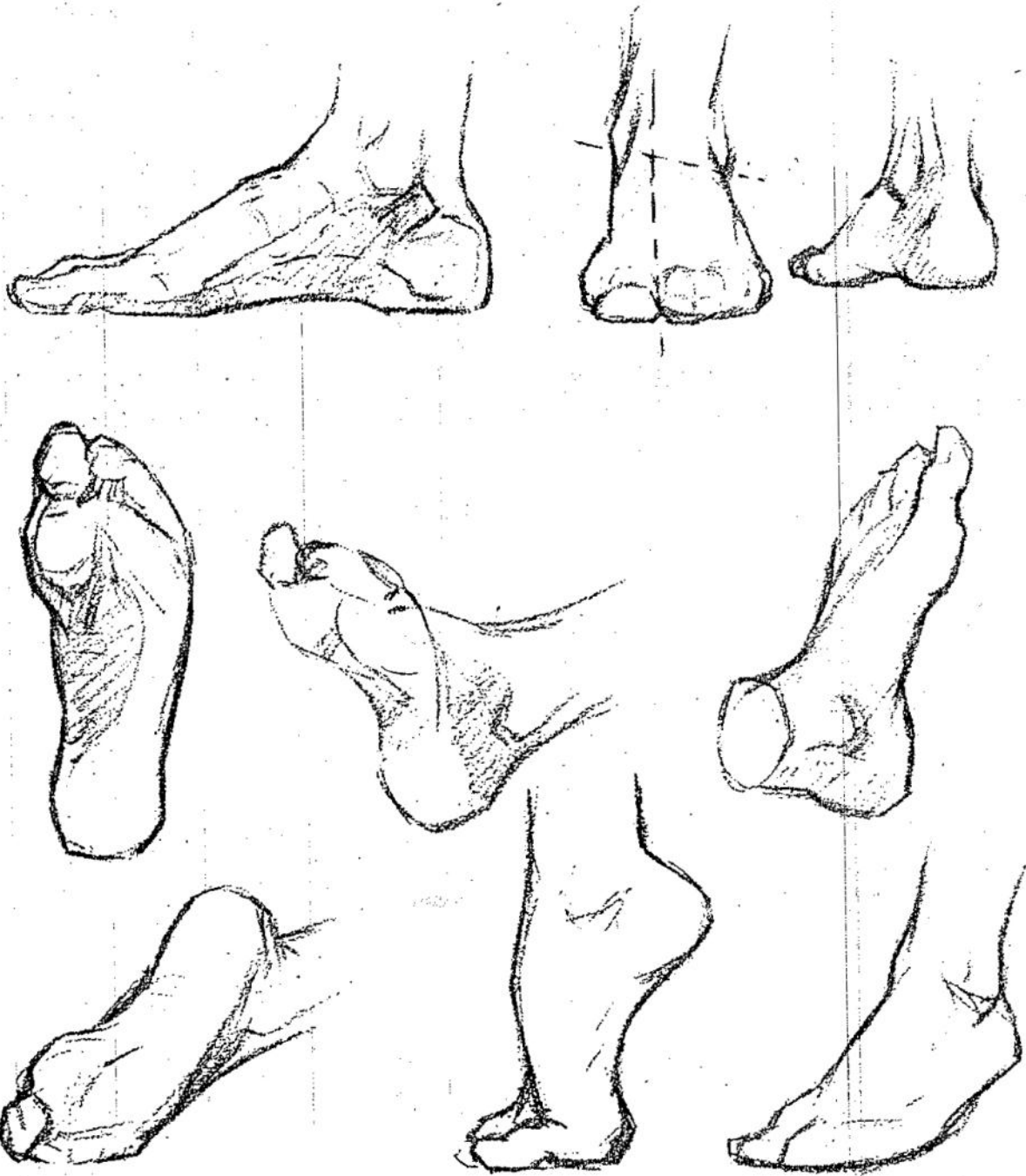
DIARIAMENTE DIBUJE, POR LO MENOS, UNA MANO
DEL NATURAL O DE UNA BUENA COPIA

MANOS



NO HAY NINGUN MISTERIO EN EL METODO PARA DIBUJAR MANOS. EL ASUNTO ES ARMAR LAS PARTES PROPORCIONANDOLAS ENTRE SI. "EMBLOQUELAS" EN EL AREA APROXIMADA DE LA MANO ENTERA, COLOCANDO CADA PARTE COMO APAREZCA. EL LARGO DE LA MANO ES IGUAL AL DE LA CARA, DESDE LA LINEA DEL PELO HASTA EL EXTREMO DEL MENTON. OBSERVE CUIDADOSAMENTE LA LINEA DE LOS CONTORNOS PASANTES DELANTE DE CADA OTRA. LA PALMA ES CONCAVA, EL DORSO CONVEXO. TENGALO PRESENTE.

EL PIE



SE LES SUGIERE QUE DIBUJEN SUS PROPIOS PIES EN VARIAS POSES, COLOCANDO UN ESPEJO SOBRE EL PISO. TAMBIEN, QUE COLOQUEN ZAPATOS Y LOS DIBUJEN DESDE VARIOS ANGULOS Y PUNTOS DE VISTA .



UN PROBLEMA TIPICO

Un problema típico presentado por un comprador de arte:

“Necesitamos, siempre, artistas que puedan dibujar bien las cabezas. En casi todos los anuncios se requieren buenos dibujos de cabezas, lo mismo para ilustraciones de tapas de revista que para litografías. Una cabeza aceptable debe estar bien dibujada, pero esto es sólo el principio. Si es una cabeza bonita de mujer, la pose, la espiritualidad, el peinado, el vestido, el color, el tipo, la expresión, la edad, la idea que contiene, todo cuenta. Para el dibujo de carácter, confío en que Vd. hallará un tipo viviente para trabajar con él, en gracia a la autenticidad, y si es necesario, agregarle cualquier cualidad particular que exija la tarea. No puedo especificar a Vd. qué tiene que hacer o cómo debe pintarlo. Haga el trabajo necesario, tráigamelo, y, si me gusta, se lo compraré. Esta es la única forma en que nuestra firma compra obras de arte. Cuando Vd. me haya convencido de que puede hacer

una buena cabeza podré darle más encargos, pero me reservo el derecho de rechazarle cualquier obra y el de pedirle que retoque un trabajo”.

Comenzad con una tapa de revista y ensayad hasta que consigáis una buena idea. Realizadla pequeña, en color, hasta que notéis que el pequeño croquis contiene valores de energía y atracción. Luego realizad vuestro dibujo terminado. Mantenedlo tan simple como sea posible. No tratéis de vender una cabeza imitada o “plagiada”. Ninguna revista podrá comprarla. No enviéis trabajos a una revista que ya emplee un artista habitualmente, puesto que él está trabajando, probablemente, por contrato.

Otras sugerencias son: haced una cantidad de estudios de las personas que os rodean. Dibujaos a vosotros mismos en el espejo. Dibujad un bebé, un chico, un joven y una joven, una persona de edad media, de cada sexo y una persona anciana, también de cada sexo. Emplead mucho de vuestro tiempo dibujando cabezas, vuestro mercado las reclama.



XII. LA FIGURA

COMPLETA CON INDUMENTARIA ESPECIAL

Las modas podrán cambiar, pero la figura humana permanece inmutable. Debéis conocer la forma que hay bajo los pliegues del ropaje. Deberéis familiarizaros también con los métodos de corte del delgado material y entallararlo sobre la redondez de la figura. El drapeado de los tejidos es causado por la manera cómo han sido cortados y cosidos. El tejido cortado al sesgo cae diferentemente que aquel cortado por la trama. Tratad de comprender cómo se conduce el género, qué hace en el frunce, el plegado, el vuelo y en abullonados; cuál es el propósito de una sisa; por qué las costuras y uniones inducen al tejido planchado a adaptarse por sí mismo. No tenéis necesidad de saber coser, pero debéis estudiar la construcción del vestido exactamente como estudiáis la estructura de la figura que hay debajo de él. Exige solamente unos minutos más hallar cuáles son los pliegues que se deben a la construcción de la vestimenta y cuáles son originados por la forma que cubre. Establecer la "intención" del ropaje. Descubrid lo que el diseñador ha buscado con él —sutilidad o ampulosidad—. Si una costura es plana, ha sido hecha a propósito para quedar lisa. Si hay un fruncido o un plegado en algún lugar, tomad nota de que *no* fué ideado para quedar liso. No debéis copiar servilmente cada pequeño pliegue, pero tampoco debéis desentenderos de los pliegues enteramente. Indicad también los fruncidos.

Aprended cómo afecta los pliegues la figura femenina: el tejido cae hacia abajo desde las formas más prominentes que cubre, hombros, senos, caderas, nal-

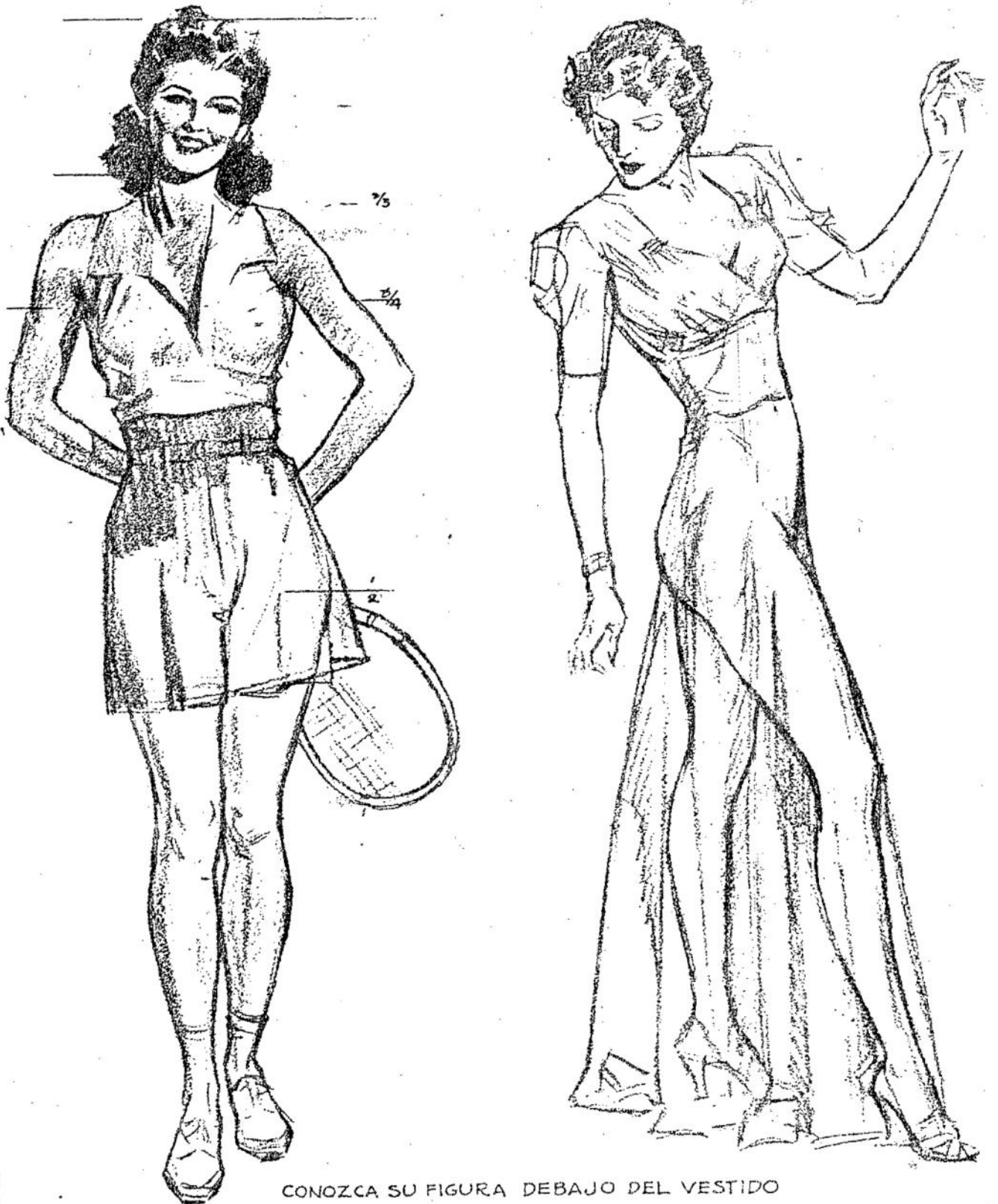
gas y rodillas. Cuando el género está sueltamente drapeado sobre éstos los pliegues comienzan con ellos y se irradian hacia los próximos puntos altos. Cuando el género está entallado, si aparecen algunos pliegues en todo, ellos se formarán alrededor de las formas prominentes, estirando hacia las costuras. La forma masculina moldea los vestidos de una manera semejante: En un traje de hombre, por ejemplo, el género sobre los hombros, sobre el pecho y sobre lo alto de la espalda se ha cortado para que entalle. Por consiguiente los únicos pliegues que hallaréis vienen desde lo tirante hacia las costuras. El vuelo del saco y los pantalones drápean sueltamente. Los pliegues de los pantalones irradian desde las nalgas hacia las rodillas en las poses sentadas y desde las rodillas a las pantorrillas y atrás del tobillo.

Un sobremodelado de las vestimentas es justamente tan malo como un sobremodelado de la figura. Cuidad de que vuestros valores de luz y sombra calcen entre los valores de color del género en sí mismo y que no se destruya su unidad por luces y sombras que se hayan establecido más fuertemente de lo necesario.

No dibujéis cada costura, cada pliegue y cada botón, sino tratad de comprender los principios constructivos e interpretadlos correctamente en lo que hagáis, en lugar de ser negligentes en estas cuestiones o permanecer totalmente ignorantes de ellas.

No importa lo que dibujéis —figura, vestido, mobiliaje—, estudiad su construcción hasta que *podáis* dibujarlo.

DIBUJEN LA FIGURA, LUEGO LA INDUMENTARIA



CONOZCA SU FIGURA DEBAJO DEL VESTIDO

UN EXCELENTE METODO PRACTICO ES TOMAR FOTOGRAFIAS DE FIGURINES PARA TRABAJAR CON ELLAS, COMO SE INDICA ARRIBA. DIBUJAR AMBOS, VESTIDO Y FIGURA SUBYACENTE COMO SI EL VESTIDO FUESE TRANSPARENTE. COMPRENDERAN ENTONCES LA RELACION DEL ROPAJE CON LA FIGURA BAJO EL. DEBEN SER CAPACES DE RECONSTRUIR LA FIGURA VESTIDA.

VESTIMENTA ESTUDIADA DEL NATURAL



LA EJECUCION DE ROPAJE ES COMPLICADA COMO LO QUE MAS. SOLAMENTE UN ARTESANO PRACTICO PODRA ANTICIPAR QUE VESTIDO PODRA HACERSE EN CIERTAS CIRCUNSTANCIAS, BAJO DETERMINADA LUZ Y CIERTO TEJIDO. CORRIENTEMENTE APARECEN "FALSOS" VESTIDOS, Y NO PODRAN VENDERSE A LA MAYORIA DE LOS COMPRADORES DE ARTE. HAGA DE ELLO UNA REGLA... ENSEGUIDA.

REALIZANDO DRAPEADOS



LA INTERPRETACION DE ROPAJE RESIDE EN LA ARTICULACION DE PLANOS DISPUESTOS EN SUS JUSTOS VALORES.

DIBUJEN LOS MEDIOTONOS Y SOMBRAS



ESTUDIO PARA ILUSTRACION DE NOVELA. ES TIPICO EL PROCEDIMIENTO DE DIBUJAR SOLAMENTE LAS SOMBRAS Y MEDIATINTAS, DEJANDO EN BLANCO LAS LUCES.

ELIMINACION Y SUBORDINACION

ESTUDIO PARA ILUSTRACION DE NOVELA.
LA ILUMINACION POR LA ESPALDA
PRODUCE EFECTOS PARA VIÑETA.



ESTUDIO DEL NATURAL



ESTUDIO PARA UN ANUNCIO



UN PROBLEMA TIPICO

El problema de equiparse a sí mismos para hacer bien el trabajo.

¿Cuál es el próximo paso? —preguntaréis.

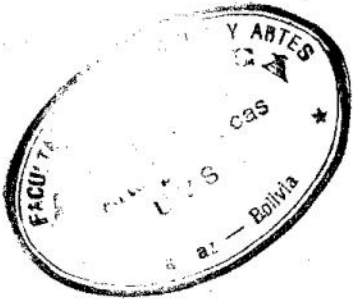
Estudiad lo concerniente a las clases de trabajos que veis exhibir en todas partes. ¿Qué clase de trabajo necesitáis hacer? Hacedlo inmediatamente por vuestros medios, practicad toda suerte de dibujo con pincel o lápiz. Vais a necesitar tanto equipo mental como destreza en las manos. Tratad de conocer más acerca de vuestro asunto que vuestros colegas. Recordad que podéis copiar sólo un poco; la mayoría de vuestros conocimientos provendrán de vuestra propia observación, vuestra determinación y vuestro valor.

Buscad la manera de que podáis reservar para

vosotros mismos una, dos, tres o aún cuatro horas por día, para dibujar. Subsiguientemente, proveeos de materiales y poneos a trabajar. Mantened sobre vuestro tablero de dibujo, permanentemente, una hoja nueva de papel junto con otros materiales.

Buscad asuntos que os interesen. Anotadlos y clavad las notas en vuestro tablero. Si no podéis hacer nada mejor, plantad una naturaleza muerta interesante y trabajad con ella hasta que hayáis aprendido algo a su respecto.

Iniciad una carpeta de muestras de los mejores trabajos. No toméis un dibujo para arrojarlo lejos, hasta tanto tengáis algo mejor con que reemplazarlo. Cuando tengáis una docena de buenos dibujos, exhibidlos. No esperéis a tener una dispendiosa colección.





ANDRÉS
LÓPEZ

DIBUJADO CON LAPIZ BLANDO EN
CARTELINA BRISTOL. EL DIBUJO HA
SIDO ESFUMADO CON EL DEDO O CON
ESFUMINO. LAS LUCES FUERTES
FUERON RASPADAS CON LA PUNTA
DE LA GOMA. MUCHOS ARTISTAS
GUSTAN DE LA AMPLIA GAMA DE VA-
LORES CONSEGUIDOS CON ESTE ME-
TODO. APLICACION DE FIDATIVO.
BUEN EXITO!

CHARLA FINAL

Hay siempre una vacilación antes de volcarse a la terminación de un trabajo. Esto me ocurre a mí también, al completar este libro, y os ocurrirá a vosotros cuando examinéis de nuevo alguna de vuestras obras: ¿No pudo haberse hecho mejor? Podrá pareceros que debíais haber seguido un camino diferente o un mejor método de construcción. Mi filosofía propia es hacer lo mejor que soy capaz de hacer en el tiempo requerido y luego tomar la determinación de pensar que el dibujo ya está terminado y no debo insistir en él. Carecer de decisión es cosa nociva. Podéis aprender de vuestros errores y hacer enmiendas, pero el vigor debe emplearse en un trabajo nuevo.

Acostumbraos a aprovechar el tiempo cuerdamente. No siempre podréis tener el necesario para hacer un dibujo dos o tres veces con el fin de seleccionar el mejor. Mientras sois estudiantes, utilizad vuestras preciosas horas para su mejor aprovechamiento. Un poco de anatomía mal entendida, en una obra importante que debe ser entregada en el día, un problema de perspectiva que queda sin resolver, estropean una pintura en la cual habéis insumido días y pagado elevadas retribuciones de modelos.

Cuando, al comienzo de vuestra carrera, un director artístico os pida que retoquéis un dibujo, estadle agradecidos ya que os será reconocido vuestro tiempo. Es una tragedia cuando vuestro dibujo debe ser rechazado y no podéis hacerlo por falta de tiempo. Entregáis alguna cosa que no os gusta y el editor se ve forzado a aceptarla. Será generoso si os encomienda otro trabajo.

El término "talento" requiere una aclaración. Para cualquiera que se ha esclavizado para adquirir destreza en su arte, es muy irritante que se refieran a su habilidad como si fuera un "regalo". Tal vez pueda haber un genio cada cien años, u otras personas que puedan alcanzar su perfección por "inspiración divina". Yo nunca he hallado ni uno solo de tales hombres y no conozco a ningún artista de mérito que no haya alcanzado el éxito con el sudor de su frente. Además, no sé ni de un solo artista de mérito que no continúe trabajando duramente. No hay fórmula en arte

que no pueda destruirse tan pronto como cese el esfuerzo por seguirla. Pero, como compensación, no hay recompensa sobre la Tierra que pueda compararse con una palmadita en la espalda por un arduo trabajo bien realizado. El talento, en esencia, es una capacidad para cierta clase de conocimientos. El talento es un instinto, un deseo insaciable de sobresalir unido a un incansable poder de concentración y de producción. Talento y habilidad son como la luz solar y el huerto. El Sol estará allí desde el comienzo, pero además deberá haber aradura, cultivo, deshierbe, escardado, destrucción de parásitos: todo deberá hacerse antes de que vuestro jardín pueda rendir frutos. De acuerdo con esos pequeños avisos de dos centímetros que vemos tan a menudo, podéis ser artistas, tocar el piano, escribir un libro, ser convincentes, persuadir a todo el mundo, hacer amigos y conseguir trabajo altamente remunerado con sólo contestar al aviso, y, desde luego, enviando la primera cuota.

Si necesitáis dibujar, si necesitáis arriesgar todas vuestras economías por contingencias que valgan la pena, tenéis una excelente oportunidad de triunfar. Si apenas chapuceáis, podéis ciertamente perder vuestros tantos, pues los demás que entran en el juego están jugando sus manos con todo lo que ellas valen. He encontrado estudiantes que me han dicho que a ellos les gustaría estudiar dibujo como una "ayuda extra". En esto no hay "ayudas extra". Estáis enteramente en el juego, o fuera de él. "Bueno, entonces, ¿cómo puedo saber yo si voy a ser suficientemente bueno para consagrarme a ello?" Posiblemente nadie puede estar seguro de que va a ser suficientemente bueno en cualquier cosa a que se consagre. Tener fe en sí mismo y laboriosidad es todo lo que cualquiera de nosotros precisa para ir adelante.

Un libro sincero sobre dibujo solamente puede indicar el camino y sugerir procedimientos. Un libro de categóricas promesas puede no ser más que una absoluta patraña. Es natural que los jóvenes, hombres y mujeres, se preocupen por los "secretos" que pretenden procurar el éxito. Es también razonable tener la sensación de que estos secretos se hallan ocultos en

COMO TRABAJAN LOS ARTISTAS

alguna parte y que su revelación podrá asegurar el éxito. Os confieso que yo mismo he pensado así en algún momento. Pero no hay semejantes secretos celosamente guardados por las viejas generaciones en forma tal que no puedan ser develados a las jóvenes. No hay otro oficio, en todo el mundo, que abra sus puertas tan ampliamente a los jóvenes y ponga sus conocimientos tan espontáneamente a sus pies. Observad que digo conocimiento, pues todos los "secretos" son conocimientos. Todo lo concerniente a este oficio son principios. El hábil uso de los principios es la única base que hay para aprender a dibujar. Estos fundamentos pueden ser catalogados, estudiados y llevados por vosotros mismos. Ellos son: proporción, anatomía, perspectiva, valores, color y conocimiento de procedimientos y materiales. Cada uno de ellos puede ser motivo de infinitos estudios y observaciones. Si hay un secreto, él estará tan sólo en vuestra expresión individual.

El artista obtiene su trabajo en diferentes formas, dependiendo de la rama del oficio en la cual él se especializa.

En una agencia de publicidad hay generalmente un departamento de creaciones de arte. En ella se ejecutan los "layouts" (bocetos) o visualizaciones. En él hay un redactor de textos, un contador, y un proyectista, quienes planean juntos un aviso único o una campaña publicitaria.

Un anunciador ha estipulado una suma e inmediatamente se ha contratado el espacio necesario en una revista. A medida que las ideas se presentan en esbozos o croquis, son sometidas al cliente para su aprobación o rechazo. Se ha decidido que se usarán indistintamente trabajos fotográficos o de arte. Todo esto ha tenido lugar antes de que hayáis sido llamados. Al mismo tiempo, ha sido fijada una fecha de terminación y es costumbre no dilatarla, puesto que el trabajo preliminar ha llevado una buena cantidad de tiempo.

Tenéis en vuestras manos el boceto como ha sido aceptado, o con instrucciones para introducirle cambios. Muchas agencias dan apreciable libertad para la interpretación pictórica, pero vuestro dibujo deberá ajustarse a un espacio determinado. Si estáis trabajando con una organización de arte, no podréis ver a la

agencia para nada, pero obtendréis sus instrucciones y el boceto de la agencia, por uno de los empleados de vuestra compañía.

Proceded, luego, a estudiar qué datos necesitáis, tomad las fotografías o modelos necesarios y seguid adelante con el trabajo. Si sois artistas independientes trabajaréis en vuestro propio estudio. En tal caso habréis acordado vuestros honorarios con el director artístico, y podréis pasar la factura a la agencia en cuanto el trabajo esté completo y aceptado. En una organización de arte, podéis estar trabajando indistintamente a salario fijo o en base a una participación de ganancias, generalmente del cincuenta por ciento. Muchos artistas pierden un tiempo considerable en organizaciones de arte antes de establecer su estudio independiente.

El ilustrador de revistas, generalmente trabaja en su propio estudio. Tendrá un agente o vendedor que lo represente, especialmente si no vive en el centro de la ciudad (New York City) donde están establecidas la mayor parte de las editoriales de revistas. Sin agente, él trata directamente con el director artístico. Al artista se le provee de un manuscrito. Como regla general, si la revista no lo ha provisto de bocetos, se le pide que haga bosquejos para la composición general y el tratamiento de los asuntos. La revista señalará la situación que debe ilustrarse o pedirá al artista que lea el manuscrito, señale las situaciones y presente algunos bosquejos para seleccionarlos. Cuando éstos son aprobados, el artista comienza con sus dibujos. Cuando la revista señala las situaciones y da al artista un bosquejo del departamento de arte, él se pone a trabajar sin tardanza. Este es, generalmente, el arreglo más satisfactorio, pero no da al artista tanta libertad como la que tiene cuando hace sus propias selecciones. Si tenéis un agente, el agente contabiliza el trabajo; de otro modo se os paga directamente. La comisión de un agente es, aproximadamente, el veinticinco por ciento del precio facturado. Hay varias firmas y corporaciones, en Nueva York, que actúan como agentes de artistas. El trabajo deberá ser de probada calidad para que ellos se decidan a representar al artista.

CORRETEANDO VUESTRO ESTUDIO

Las carteleras callejeras están siempre en manos de agencias de publicidad o de litografías. El artista rara vez trata directamente con el anunciante. Hay también compañías de propaganda callejera que compran trabajo artístico y a su vez lo venden al anunciante. En el último caso el litógrafo es llamado sobre una base de competencia.

El dibujo para diarios debe ser convenido con las organizaciones de arte, las redacciones de los diarios, por los departamentos de los propios anunciantes, o en el propio estudio del artista independiente. Las exhibiciones se hacen en los departamentos de arte de los litógrafos o son comprados los trabajos en organizaciones o a los artistas independientes.

La aceptación de tapas de revista es, generalmente, dudosa. Vosotros, simplemente, las ejecutáis, las enviáis y las más de las veces, las recibís de vuelta. Se espera de vosotros que acompañéis el franqueo necesario para devolveros el trabajo. Algunas veces podéis remitirles un croquis preliminar. Si la revista se interesa, os pedirá un dibujo terminado, o una pintura, pero el director artístico se reserva el derecho de rechazarlo, a menos que seáis muy bien conocidos en el oficio y tan responsables que pueda confiarse en que presentaréis una tapa aceptable.

Las historietas cómicas son también materia de especulación, como las tapas de revistas, excepto en el caso de diarios. Estas son suministradas por intermedio de sindicatos periodísticos. En tal caso, trabajáis por un salario o en base a una participación en los ingresos, o en ambas formas a la vez. Deberéis tener varios meses de la historieta completados en una tira antes de que vuestro trabajo pueda ser tenido en cuenta. Algunas veces la participación es pagada por la revista cómica ó sindicato, agregada a la adquisición o derechos de la primera serie.

Los anuncios de primera calidad pueden rendir más que las ilustraciones de historietas. Los métodos de reproducción de hoy día son tan exactos, que casi todo lo que se pinta o dibuja puede ser reproducido con fidelidad. El conocimiento de estos métodos es una información valiosa. La mayor parte de las casas de grabados tienen agrado en exhibir sus equipos y métodos a los artistas. Ellas saben que si los artistas

entienden sus problemas pueden ayudarlos para producir copias nítidas. Lo mismo ocurre con los litógrafos. Es importante recordar que un diario utiliza línea o mediotono de trama gruesa. Las revistas que utilizan papel de pulpa utilizarán una trama más gruesa que otras revistas. Esto implica mantener apropiadamente los valores para asegurar una buena reproducción. En toda reproducción en mediotono los blancos de vuestro asunto caen en gris un poco; los tonos medios se pierden un poco; y los oscuros aparecen algo más claros. La acuarela es casi el mejor procedimiento para la reproducción puesto que no tiene brillo, se ejecuta en pequeño, generalmente, y por eso requiere menos reducción. Cualquiera de los procedimientos de dibujo, no obstante, puede ser bien reproducido. Nunca presentéis un dibujo sobre papel de poca consistencia.

El artista puede, desde el comienzo de su carrera, formarse el hábito del orden. Guardad las cosas donde podáis hallarlas. Los dibujos, cuando los presentéis deben estar escrupulosamente limpios y cubiertos con una carpeta para protegerlos del polvo. Mantened el archivo en orden y recortad cualquier cosa que os parezca que puede seros útil. Yo tengo un método de archivar que resulta muy conveniente: hago un índice alfabético de lo que he archivado y luego doy a mis carpetas números consecutivos. De esta manera pongo varios asuntos en un legajo. Por ejemplo, registro dormitorios en la "D" y el número del legajo para este asunto se pone al costado de la lista. También catalogo "poses durmiendo" en la "P" y le doy el mismo número de legajo. Mis carpetas van del uno al trescientos. Puedo agregar tantas como desee o agregar más asuntos entre las actuales carpetas registrando simplemente por orden alfabético los asuntos agregados y asignándoles un número de legajo. He aprendido gradualmente, de memoria, los números de legajos y tan pronto como veo un asunto lo hallo sin necesidad de la referencia del índice. Por ejemplo, yo sé que los aeroplanos están en el número sesenta y siete. En cada recorte anoto el número de legajo y pongo el recorte en el cajón que contiene el número. He llenado siete archivos-armario, a cajones. Yo puedo, ahora, ir directamente a un legajo que contiene un aula

ACERCA DE VUESTROS PRECIOS

de escuela con buscarla alfabéticamente en la "E" y hallando el número del legajo. Sin un sistema de archivo, se pierden horas y más horas buscando a través de cientos de recortes para hallar un solo asunto. Es una buena inversión para el artista suscribirse a una cantidad de revistas. Guardando sus ejemplares en orden, ellos llegan a ser valiosos eventualmente. Por ejemplo, si yo necesitase material para ilustrar una narración relacionada a 1931, me remontaría a los estilos usados en ese período sin dificultad. O a los interiores. O a los automóviles con sus características apropiadas. Alguna vez necesitaréis saber qué se estuvo usando durante la segunda guerra mundial. ¿Cómo fueron los cascos de los soldados? Las revistas están repletas con estos materiales ahora. Cuando la guerra pase a la Historia, esto será más difícil de hallar.

Desarrollad un método bien ordenado de trabajo. Tomad el hábito de hacer pequeños estudios antes de comenzar alguna cosa grande. Vuestros problemas aparecerán en los croquis y podrán ser resueltos luego, de modo que no tendréis inconvenientes más tarde. Si no habéis de desear un esquema en colores decidíos antes de que hayáis invertido días de trabajo en el asunto.

Recuerdo un affiche que pinté una vez. Cuando lo tenía terminado, comencé a investigar cómo podría haber resultado con un color de fondo diferente. Cuando hube puesto un segundo fondo, me pareció peor. Al cabo de una hora ya había ensayado alrededor de seis fondos. Tuve que resignarme a volver al primero. Todo fueron trajines y tiempo perdido que pudieron evitarse haciendo primero pequeños croquis. Pude haber hecho varios affiches en el tiempo malgastado y mi trabajo no habría perdido su original frescura.

Tan pronto hayáis decidido una pose insistid en ella. No os preocupéis dándole vueltas a un asunto por investigar si el brazo no podía haber quedado mejor de alguna otra forma. Si tenéis que cambiarlo, comenzad de nuevo y así lo mantendréis fresco. Cuanto más claramente tengáis definido un dibujo en la mente y en los croquis preliminares, mejor será el resultado. Muchos dibujos tendrán que ser cambiados para complacer a vuestros clientes. Los cambios son frecuentemente faltos de razón y son simples cuestiones de opinión, pero no

rezonguéis, al menos en voz alta. Un rezongón crónico es un tipo impopular y pronto los trabajos van hacia el hombre que parece ser más jovial, especialmente si su trabajo es igualmente bueno. Por otra parte, el entusiasmo y la jovialidad suman sus propias cualidades a vuestro trabajo. Robert Henri dice: "cada trazo refleja el momentáneo estado emocional del artista". El es seguro o vacilante, feliz o sombrío, acertado o perplejo. No podéis ocultar vuestra emoción en un trabajo creador.

Con respecto a los precios es mejor, en vuestros primeros años, tratar de que se publiquen vuestros trabajos y de que circulen que utilizar sobre precio. Cuantos más tengáis publicados, mejor conocidos resultaréis. Cuanto mejor conocidos seáis más trabajo conseguiréis. Cuanto más trabajo consigáis mejores serán los precios. Con el tiempo fijaréis vuestro nivel de precios, puesto que podréis mantenerlos elevados mientras muchas personas deseen el trabajo que podéis proveer. Si nadie puede pagar el precio que pedís o si no podéis continuar trabajando a esos precios, haréis mejor rebajándolos. Ello es perfectamente natural en los negocios.

Admito la posibilidad de que caigáis en manos de un negociante que se aprovechará de vuestra juventud o de vuestra necesidad de trabajo, pero si sois inteligentes, el verdadero uso que él haga de vuestro trabajo, os ayudará a zafaros de sus manos. No hay modo de fijar un valor a un espécimen de vuestro trabajo. Lo más probable es que recibáis un trato franco de un cliente intachable. Si no es así, no ha de estar muy lejos el momento en que os sea posible descubrirlo. Pronto os daréis cuenta de si lo que pedís es demasiado. Los affiches varían en precio desde cincuenta a mil dólares. Las ilustraciones para revistas, varían desde diez o veinte hasta quinientos o más, por cada cuadro. El propósito, el cliente, el mérito artístico, todo ello influye en los precios.

Concurrid a una escuela de Arte, si podéis, pero considerad cuidadosamente a los instructores. Si podéis conseguir un hombre que os enseñe, que actúe en vuestro campo, santo y bueno. Preguntad los nombres de algunos de sus discípulos anteriores. Si la escuela

PRESENTENSE POR SI MISMOS

puede exhibir una lista convincente de profesionales que hayan sido sus alumnos en otros tiempos, excelente. Si no, buscad otra.

Permítaseme hacer una sugestión o dos, acerca de la preparación de las muestras de un artista. Hay escasa posibilidad de ser aceptado como artista profesional sin presentar un conjunto de muestras bien ejecutadas. He tratado de convencerlos, a través de todo este libro, de que retengáis los mejores de vuestros trabajos de práctica, para muestras. No os limitéis a mis problemas tan sólo. Si necesitáis hacer trabajos de figuras, preparad muestras a tal propósito. No presentéis desnudos, porque sí, cuando no haya posibilidad de que ellos sean utilizados. La excelencia de vuestros dibujos de figura, no obstante, deberá hacerse notar en los dibujos de vestidos. Presentad uno o dos asuntos con muchachas, tal vez un hombre, o un hombre con una muchacha. Un asunto con un niño es siempre de valor. Mantened vuestros asuntos en el lado, grato de la propaganda y no olvidéis el encanto atractivo.

Todo lo precedente comprende también para lo concerniente a las ilustraciones de narraciones, aunque las revistas estén interesadas también en caracterizaciones, acción y representación. Si necesitáis hacer affiches, su procedimiento deberá ser diferente puesto que, ahí, la sencillez es de suma importancia. No embarulléis vuestros trabajos, con lo cual quiero decir que no debéis presentar un dibujo diseñado evidentemente para un affiche, o ilustración de un anuncio, a un editor de revistas de novelas. Procurad adaptar vuestros trabajos de presentación a las necesidades de vuestro cliente. No presentéis un gran montón de dibujos indiscriminados. Un director artístico puede ver desde vuestras primeras dos o tres muestras lo que él puede esperar de vosotros. El es un hombre ocupado. Podrá continuar mirando todo el tiempo cómo son de variados vuestros asuntos, tratamientos y medios si ellos son absolutamente buenos. Si mira veinte dibujos lo hace simplemente por cortesía. No os impongáis al hombre.

Una manera muy buena de presentación es preparar pequeños paquetes de copias fotográficas de vuestras muestras. Estos pueden ser remitidos por correo a muchos presuntos clientes junto con vuestra

dirección y número telefónico. Las personas interesadas se pondrán en contacto con vosotros. He seguido este plan cuando monté mi propio estudio después de trabajar durante años en varias organizaciones de arte. He fotografiado pruebas de los trabajos que había hecho, para, o por intermedio de las organizaciones. El resultado demostró cabalmente que valía la pena el desembolso. Muchos nuevos clientes se presentaron.

Es conveniente formarse una biblioteca. Hay muchos buenos libros sobre arte: anatomía, perspectiva, la obra de los antiguos maestros y el arte moderno. Comprad todo lo que podáis procuraros. Leed revistas de arte. Por ellas obtendréis muy valiosas sugestiones.

Aunque he insistido tanto en la figura, parte de vuestro tiempo deberá ser dedicado a otros temas de dibujo. Dibujad animales, temas de naturaleza muerta, muebles, interiores o cualquier otra cosa que pueda resultar a propósito para servir de accesorio a la figura. Croquis y pinturas de exteriores son excelentes para acostumar vuestro ojo al color y a los valores así como también a la forma.

La pintura podrá ayudar a vuestro dibujo, y viceversa. Los dos están tan relacionados que no pueden ser tomados como distintos y separados. Podéis pintar con un lápiz y dibujar con un pincel.

Para la práctica del color utilizad algunos de los fotogramados en color que podéis obtener en los comercios de arte para reproducirlos al óleo o acuarela. El pastel es un delicioso medio para practicar. Hay varias clases de "crayons" de color y lápices para experimentar con ellos. Es un constante desafío a la profesión, el no saber nunca para qué podréis ser requeridos en un futuro inmediato. Podrá ser cualquier cosa, desde un pastel de limón hasta una Madonna. Mientras ello tenga luz que lo ilumine, color y forma, puede hacerse interesante. Recuerdo una campaña de publicidad, de hace algunos años, para un asunto tan prosaico como batería de cocina, enlozada. Pero lo que el artista hizo con ello fué exquisito. Recuerdo las acuarelas de Henry Maust que anunciaban jamones y artículos alimenticios. Fueron tan hermosamente ejecutadas como cualquier acuarela inglesa de Arte puro.

Las cosas simples, como ser unas pocas hortalizas,

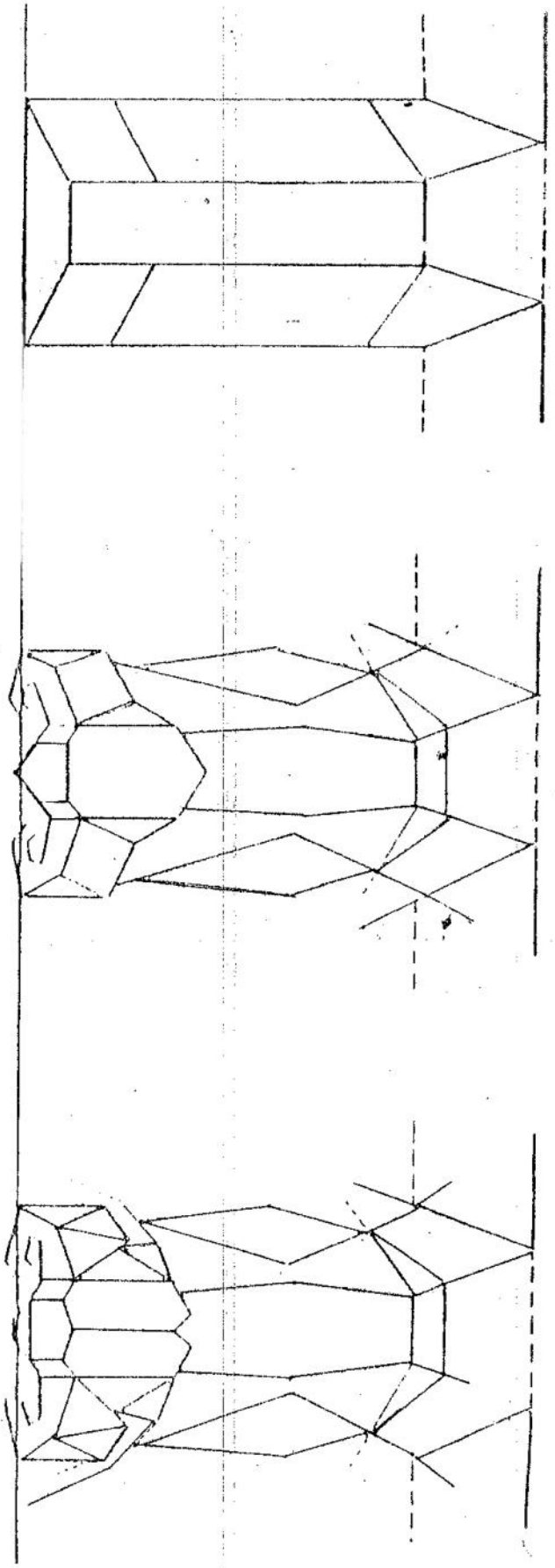
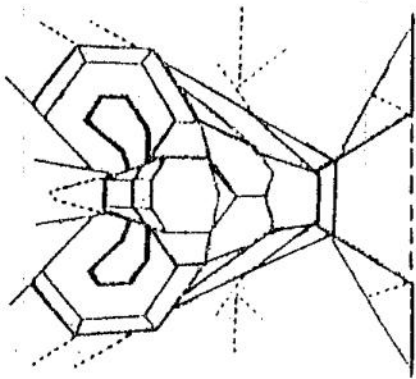
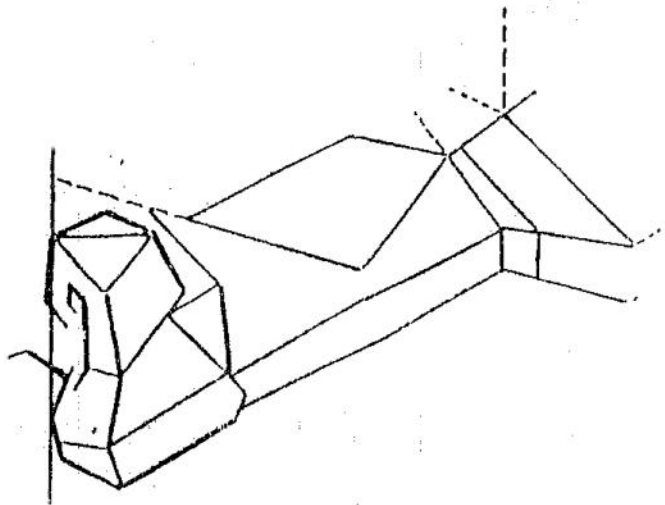
SIGAN SU CAMINO

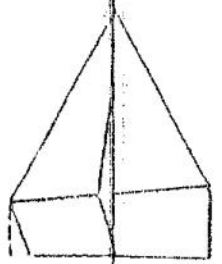
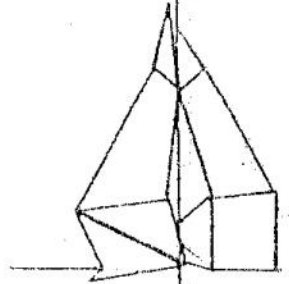
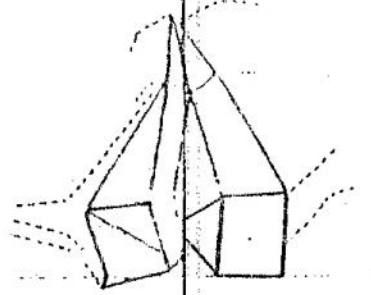
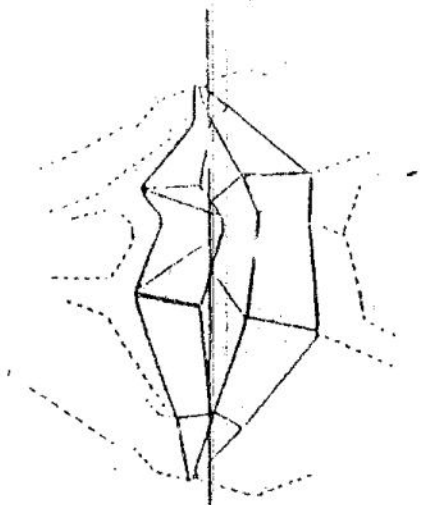
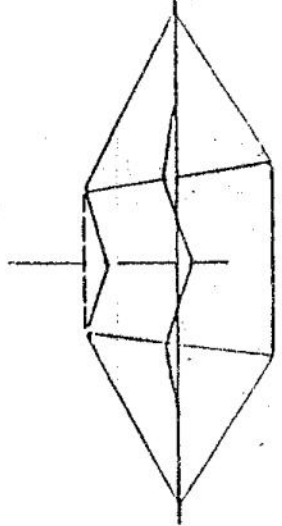
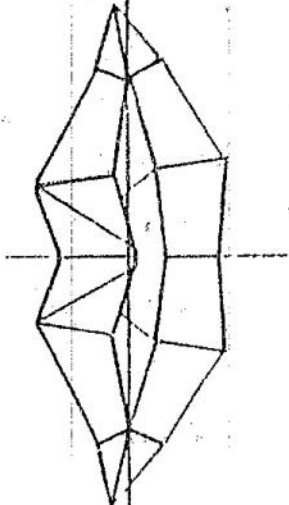
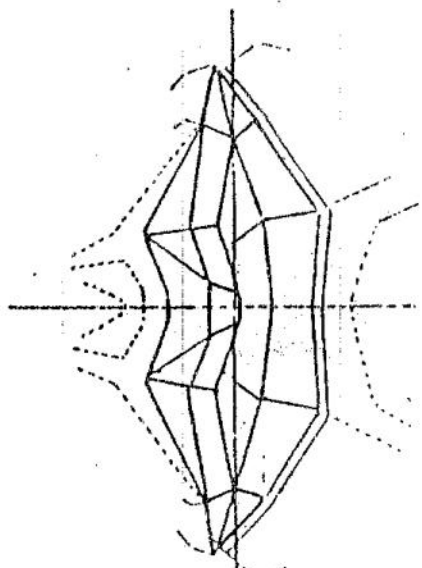
un jarrón con flores, un viejo granero, presentan todos los problemas que hay que vencer a fondo. Cada uno de ellos será un vehículo para vuestra expresión personal. Cada uno será tan hermoso como para ser digno de un lugar en una galería de Bellas Artes. El objeto de las cosas es el de ser vistas, sentidas e interpretadas. Las nubes estuvieron allí para Turner; están aquí para vosotros y estarán allí para vuestros biznietos. Las cualidades de la luz sobre la carne están presentes para vosotros como lo estuvieron para Velázquez, y tenéis tanto derecho para expresarlas por vosotros mismos como lo tuvo él, y mucha menos superstición y prejuicios que combatir. Podéis plantar una fuente de manzanas casi idéntica a aquella con la cual Cézanne expresó un perdurable mensaje al mundo del Arte.

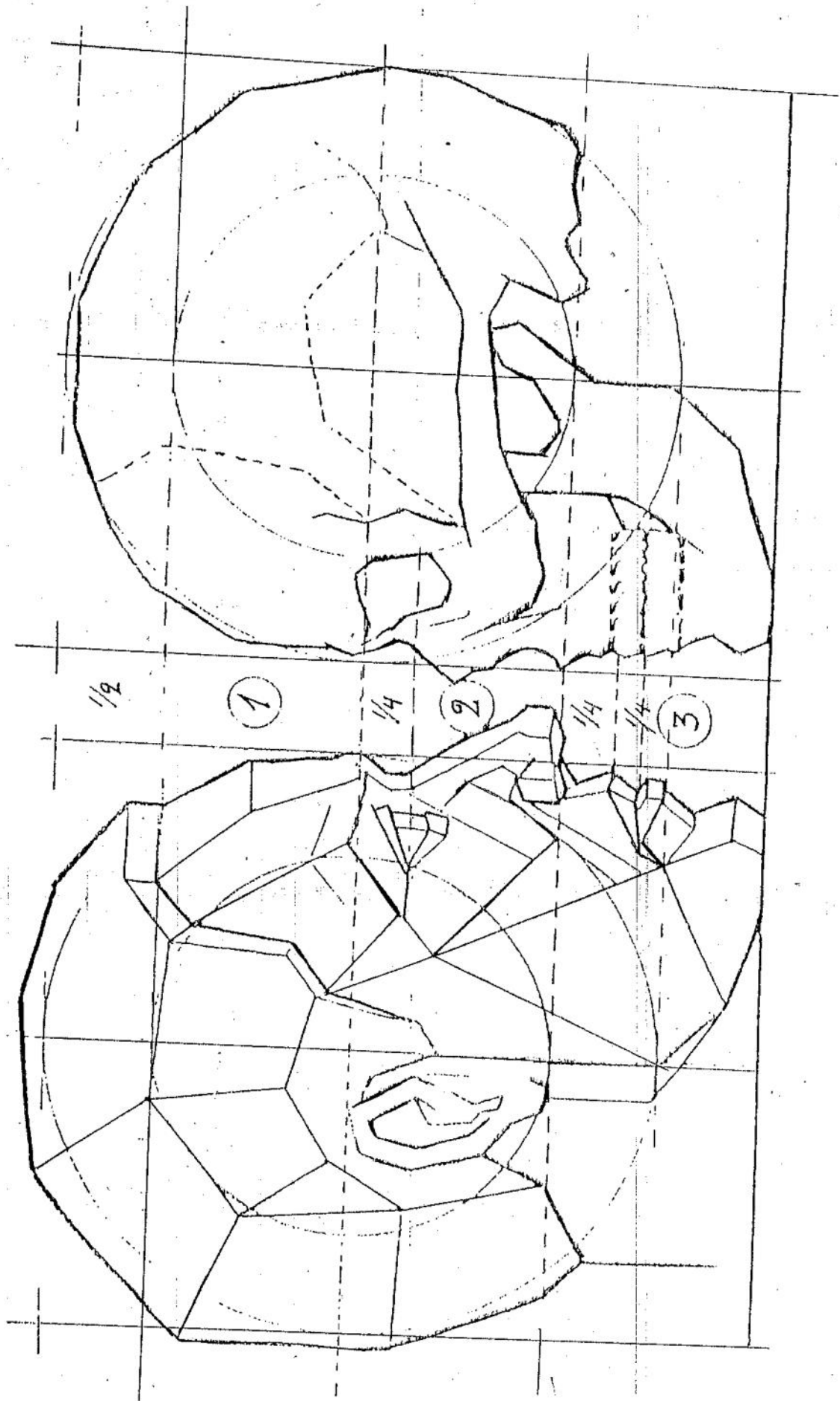
Podéis ver por vosotros mismos la bruma de la atmósfera que extasió a Corot o la explosión de luz del crepúsculo vespertino que subyugó a Innes. El Arte no morirá jamás, sólo está esperando ojos que vean y manos y cerebro que interpreten. Las pintables olas no cesarán de romperse con Frederick Waugh, ni podrán ser olvidadas las pinturas con el continuo desarrollo de la radiodifusión. Podréis tener también temas nunca soñados, sujetos que no podemos imaginar

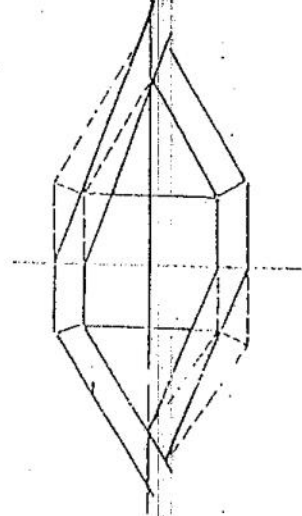
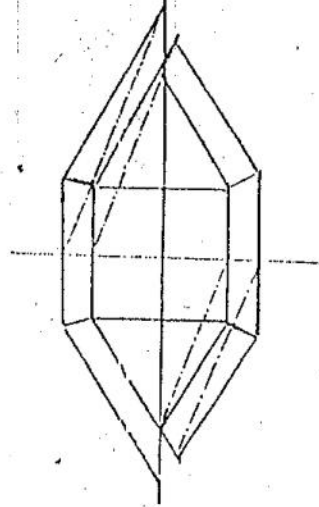
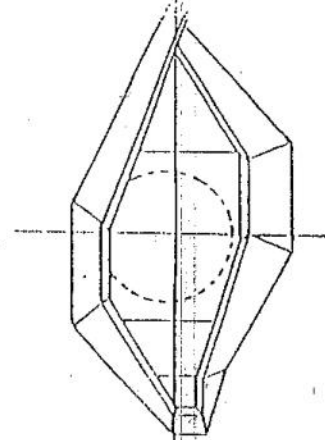
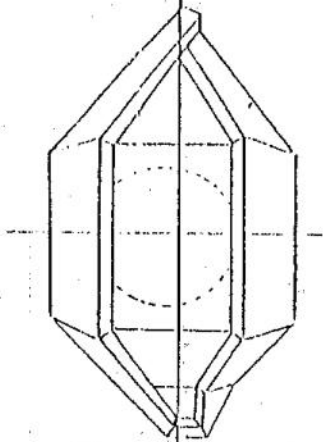
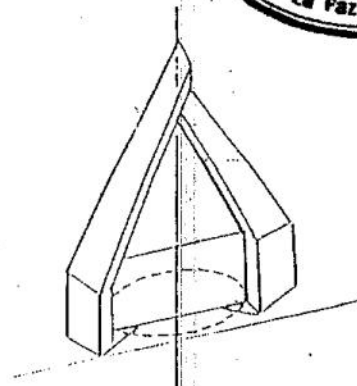
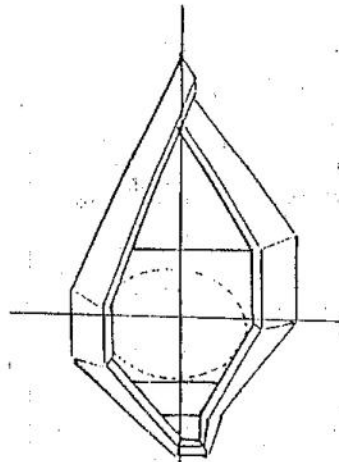
ahora. Podréis tener nuevos propósitos en Arte, que no han existido antes. Yo opino que el cuerpo humano ha sido acrecentado en belleza, aunque esto es difícilmente discernible para nosotros. Recordad cómo cambian los prototipos; por ejemplo, el de una joven moderna en comparación con el de una rolliza doncella del tiempo de Rubens. Será un poco difícil imaginar una de sus bellezas caminando por la calle Main en "slacks". Dudo también que una de sus modelos favoritas pudiera ser llevada a la tribuna de los jueces en uno de nuestros innumerables torneos de belleza.

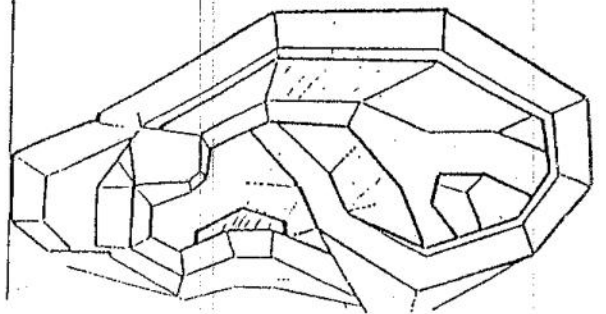
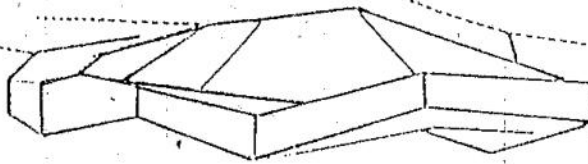
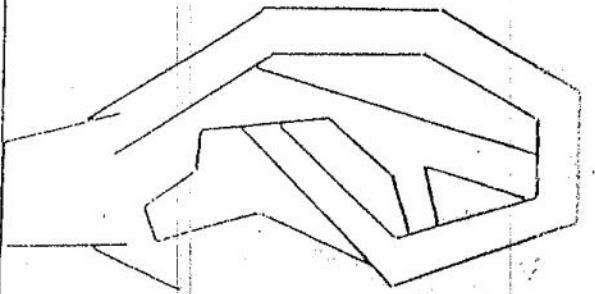
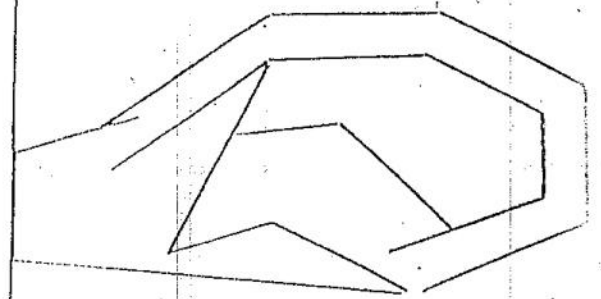
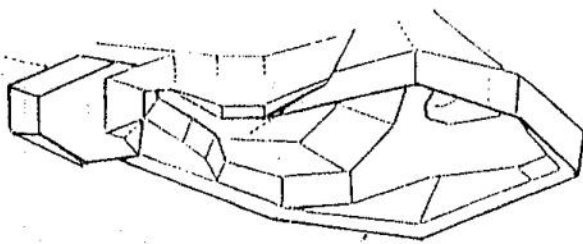
No han sido hechas, en Arte, todas las cosas que pueden ser y serán hechas. No creo que nuestros huesos y músculos puedan cambiar mucho ni que la luz pueda brillar diferentemente, de manera que todas las buenas reglas podrán permanecer inmutables. Yo sólo puedo decir que tendréis la fuerza de vuestras convicciones, confiando en que el camino es apropiado para vosotros y para vuestro tiempo. Vuestra individualidad será siempre vuestro precioso derecho y debe ser atesorada. Tomad de todos nosotros cuanto podáis asimilar para que pueda convertirse en parte integral de vosotros mismos, pero no acalléis nunca las vocecillas que os susurran: "me gusta más a mi manera".





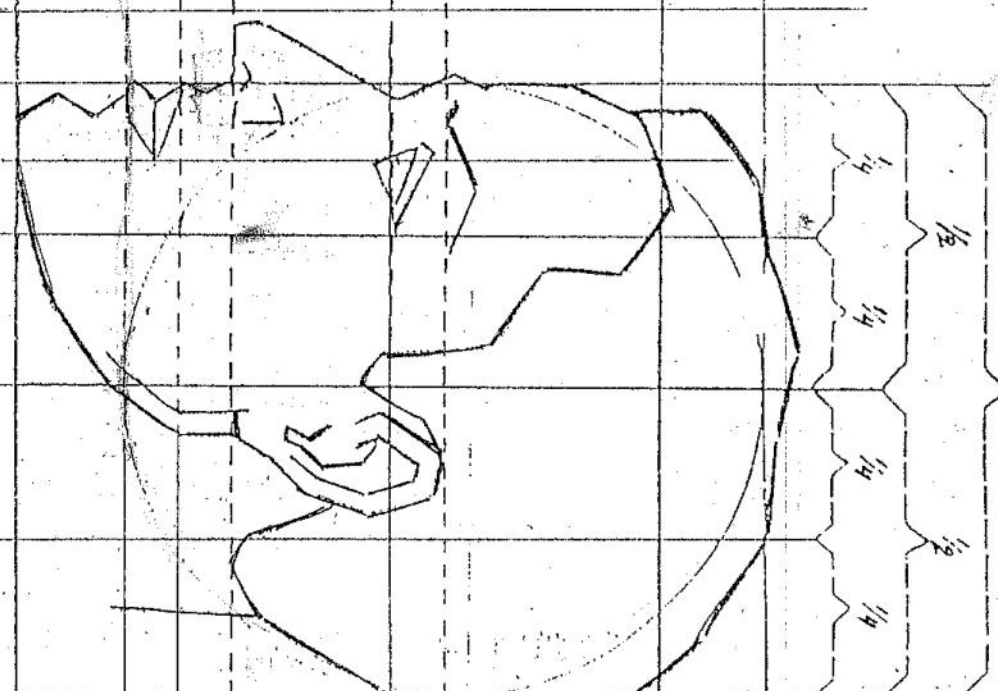
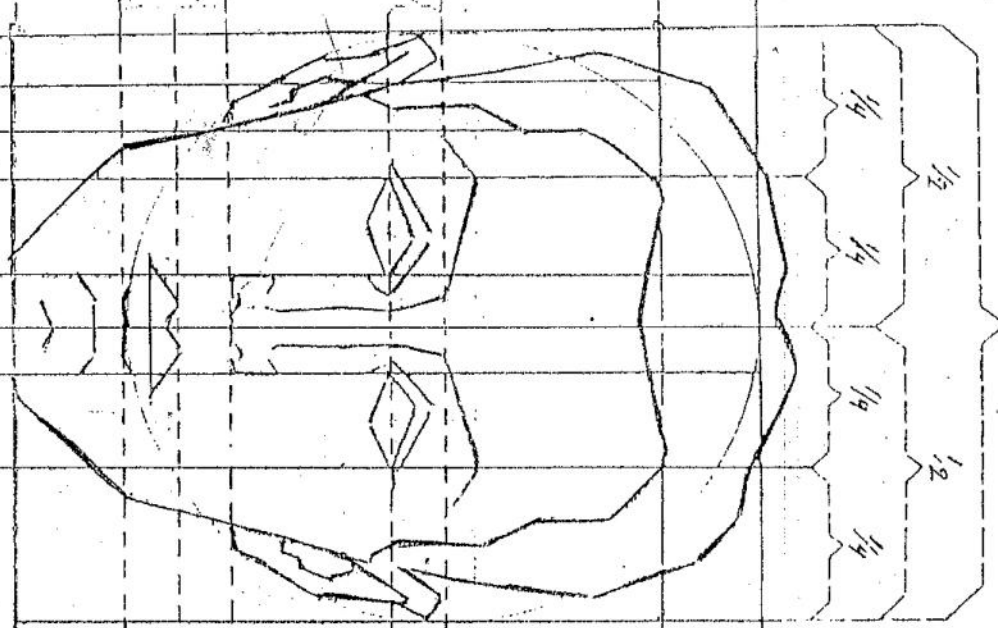






Lado del cuadrado.

Lado del cuadrado.



CABELLOS

CEJAS

OJOS

NARIZ

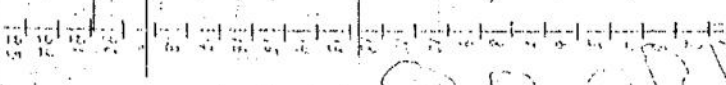
BOCA

BARBILLA

Zona lateral

Zona de ojos

Zona Principal





BY
ANDREIII
LOIIIIE

Escaneado y conversión a pdf por
elpistolero1
y
adhemar

SHARE IS LOVE
pistolerosolitariodg@gmail.com

DIBUJO DE FIGURA
EN TODO SU VALOR