

Ilustración Creativa



ANDREW LOOMIS



ILUSTRACIÓN CREATIVA

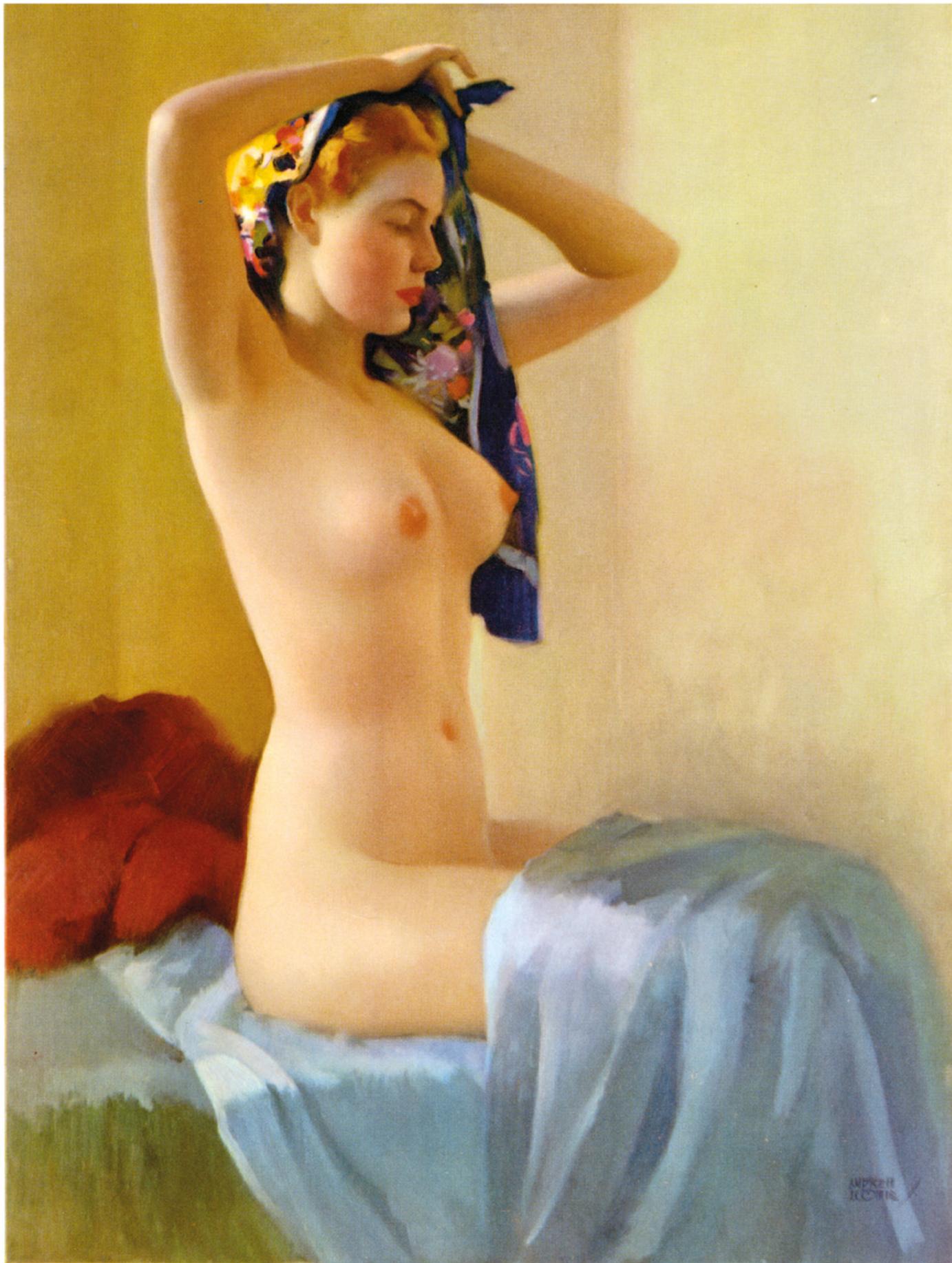


ILUSTRACIÓN CREATIVA

Andrew Loomis

OBERON

ESPACIO DE DISEÑO

TÍTULO DE LA OBRA ORIGINAL: *Creative Illustration*.

TRADUCCIÓN: Lidia Señarís e Iris Cepero

REVISIÓN: Haydeé Ravell

REALIZACIÓN DE CUBIERTA: Celia Antón

MAQUETACIÓN: Raul González

RESPONSABLE EDITORIAL: Eugenio Tuya

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagieren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

This translation of *Creative Illustration*, first published in 1947, is published by arrangement with Titan Publishing Group Ltd of 144 Southwark Street, London SE1 OUP, England.

Esta traducción de *Creative Illustration*, título publicado por primera vez en 1947, se publica por acuerdo con Titan Publishing Group Ltd, 144 Southwark Street, London SE1 OUP, Inglaterra.

© 1947 Andrew Loomis, 2012 The Estate of Andrew Loomis. All rights reserved.



Edición española:

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2023

Valentín Beato, 21. 28037 Madrid

Depósito legal: M-17464-2023

ISBN: 978-84-415-4837-4

Impreso en España

*Este volumen
está respetuosamente dedicado
al fomento de nuestro oficio de ilustradores,
como profesión para
los jóvenes estadounidenses.*

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar aquí mi aprecio y gratitud por la valiosa ayuda que me ha prestado en la preparación de este volumen mi amada esposa, Ethel O. Loomis.

CONTENIDOS, INCLUIDAS ILUSTRACIONES

(Las páginas de ilustraciones se indican en cursivas)

PALABRAS INICIALES	17	Determina el nivel de los ojos y haz coincidir las figuras	43
EL PRINCIPIO DE LA FORMA COMO PUNTO DE PARTIDA	21	<i>Abordar el tema de diferentes maneras</i>	44
		<i>La perspectiva, por sí sola, puede añadir variedad</i>	45
PRIMERA PARTE: LA LÍNEA		<i>Usar la línea para marcar el punto focal de la escena</i>	46
<i>Portadilla</i>	24	<i>Proporcionarle una «ruta» al ojo del espectador</i>	47
LA LÍNEA TIENE SIETE FUNCIONES PRIMARIAS	25	<i>Recursos para atraer la atención</i>	48
<i>La línea es más que un «trazo»</i>	26	<i>Atrae la atención con contrastes de líneas o formas</i>	49
<i>La línea es proporción con imaginación</i>	27	<i>La relación entre la línea y la respuesta emocional</i>	50
<i>La línea produce diseño formal</i>	28	<i>Una composición deficiente genera una respuesta negativa</i>	51
<i>La línea produce diseño informal</i>	29	<i>Distintos tipos de viñetas</i>	52
<i>Primer principio de la composición: Superposición de línea y áreas</i>	30	<i>Una viñeta es simple y puro diseño</i>	53
<i>Usar en la composición la función de la «línea por sí misma»</i>	31	<i>La línea simple combina eficazmente con bloques de negro</i>	54
<i>La composición puede basarse en letras y símbolos</i>	32	<i>Combinando trazos de pluma con áreas en negro</i>	55
<i>La composición puede basarse en formas geométricas</i>	33	<i>El dibujo a pluma se basa en un principio</i>	56
<i>El principio «Punto de apoyo-Palanca» aplicado a la composición</i>	34	<i>El dibujo a pluma tiene que ver sobre todo con las sombras</i>	57
<i>Usa la subdivisión formal para una composición simétrica</i>	35	<i>Procedimiento con pluma y tinta</i>	58
<i>Introducción a la subdivisión informal</i>	36	<i>Sigue la forma con los trazos de la pluma</i>	59
<i>Una demostración de la subdivisión informal</i>	37	<i>Tratamiento decorativo con líneas</i>	60
<i>Composiciones de figuras basadas en la subdivisión informal</i>	38	<i>Uso del pincel como una pluma</i>	61
<i>La subdivisión informal es esencialmente creativa, no mecánica</i>	39	<i>Pincel Seco</i>	62
<i>Las líneas guía de perspectiva te ayudan a componer</i>	40	<i>Añadir «salpicaduras» a las líneas medias</i>	64
<i>Todo lo que dibujamos se relaciona con un nivel del ojo</i>	41	<i>Pincel seco y lápiz negro sobre papel granulado</i>	65
<i>Nivel de los ojos, nivel de la cámara y horizonte significan lo mismo</i>	42	<i>Tinta negra, lápiz negro en un cartel blanco sobre papel Guarro</i>	66
		<i>Esta combinación genera nuevas posibilidades</i>	67
		<i>«Sanguina» sobre papel granulado</i>	68

CONTENIDOS, INCLUIDAS ILUSTRACIONES

<i>Lápiz negro sobre papel granulado</i>	69	Enfoque técnico	100
<i>Procedimiento de dibujo</i>	70	El detalle	101
<i>Dibujar, por encima de todo, te hará superarte</i>	71	El tratamiento de los bordes	102
<i>Lápices blanco y negro sobre papel gris</i>	72	Dónde buscar los bordes suaves	103
<i>Cartel con tinta negra y blanca sobre papel gris</i>	73	<i>La lente ve demasiado</i>	104
<i>Carboncillo sobre papel gris</i>	74	<i>El ojo elige</i>	105
<i>Pincel seco sobre papel gris con blancos</i>	75	<i>Enfatizando los planos y los acentos</i>	106
<i>«Scratch Board» (Esgrafiado)</i>	76	<i>Separando los tonos demasiado suaves</i>	108
<i>Craftint</i>	78	<i>Ajustando el tono y el patrón</i>	110
		El enfoque del «Gran tono»	112
		El enfoque directo	114
		El enfoque suave	116
		El enfoque «frágil»	118
		El tratamiento «en bloque» y otros	120
	81	<i>El tratamiento «en bloque»</i>	121
	82	<i>Pintando sobre o a través de la forma</i>	122
		<i>Restregado</i>	123
	83	LOS MEDIOS TONALES	124
		<i>El carboncillo como medio tonal</i>	125
		<i>Carboncillo y tiza sobre papel gris</i>	126
		<i>Papel gris con otros medios</i>	127
		<i>Lápiz de carboncillo como medio tonal</i> <i>(Bristol suave)</i>	128
		<i>Lápiz de carboncillo sobre Bristol regular</i>	129
		<i>Lápiz de carboncillo sobre papel de ilustración</i>	130
		<i>Aguada con pincel seco</i>	131
		<i>La aguada como medio tonal</i>	132
		<i>La aguada es uno de los mejores medios</i> <i>para la reproducción</i>	133
		<i>El guache como medio tonal</i>	134
		<i>Restregado fino en óleo blanco y negro</i>	135
		Howard Pyle	136
		Comentarios sobre la teoría del enfoque de Howard Pyle	138
		<i>Bocetos tonales de algunos cuadros de Pyle</i>	141
		La relación entre el tono y el color	142
		Aplicación del Principio de la Forma	143
		Preparando muestras tonales	144
		Presentando las muestras	145
SEGUNDA PARTE: TONO			
Portadilla	81		
EXISTEN CUATRO PROPIEDADES ESENCIALES DEL TONO	81		
<i>Intensidades básicas de la luz frente a la sombra</i>	82		
Explicación de las cuatro propiedades del tono	83		
<i>Estableciendo una relación consistente entre la luz y la sombra</i>	84		
<i>Cómo manipular la clave y el valor</i>	85		
Explicación de las cuatro propiedades del tono (continuación)	86		
<i>Una lección muy simple sobre la relación entre los distintos valores</i>	87		
Composición por tonos o patrones	88		
Existen cuatro planes tonales básicos	89		
Cómo encontrar la «sustancia» en tu tema	90		
Si vale la pena pintarlo, vale la pena planificarlo	91		
<i>Planificar el patrón tonal en una «miniatura»</i>	92		
<i>A menudo el tema sugiere el plan tonal</i>	93		
<i>Cuatro miniaturas transpuestas al óleo en blanco y negro</i>	94		
<i>El boceto terminado</i>	95		
Supongamos que tomamos un tema y lo desarrollamos	96		
<i>La vieja madre Hubbard es tu problema</i>	97		
LA TÉCNICA DE LOS MEDIOS TONALES	98		
Formulando un enfoque	99		

CONTENIDOS, INCLUIDAS ILUSTRACIONES

TERCERA PARTE: EL COLOR		CUARTA PARTE: CONTAR LA HISTORIA	
Portadilla	146	Portadilla	177
UN NUEVO ENFOQUE	147	Hay cinco elementos esenciales	177
Presentando el espectro, en su relación con la luz y la sombra	148	¿Qué es ilustrar?	178
EL COLOR	149	Lo esencial para contar la historia	179
Todo color es susceptible a la influencia del entorno	150	Escenificar tu tema	180
El color es más fuerte en la luz	151	«Miniaturas» de escenarios	181
El color es algo más que color local	152	Cómo obtener ideas en los recortes	182
Busca el color en los bordes de la luz	153	Figuras esbozadas en papel de calco	183
La limitación de los pigmentos de colores	154	Planeando la acción dramática y las poses	184
Relacionando los colores por su influencia tonal	155	Determina las acciones antes de contratar a una modelo	185
Entonando el espectro o la paleta	156	El diseño esencial	186
<i>Cuatro temas en «color entonado»</i>	157	Diseños basados en uno de los bocetos anteriores	187
<i>No le temas a los grises de la naturaleza</i>	158	Embelllecimiento	188
<i>Un esquema de verde-azul, amarillo y rojo frío</i>	159	Usando la cámara para obtener material de trabajo	189
<i>Pintado con amarillo como «entonador»</i>	160	La pantalla de escala del ilustrador	190
<i>El color considerado naturalmente como «tono»</i>	161	La pantalla de escala y la distorsión de la cámara	192
El color, su función y su encanto	162	Distorsión de la cámara	193
<i>Los grupos de colores primarios</i>	165	Dibujando para corregir la distorsión de la cámara	194
Los grupos de colores primarios — gradación	166	El dramatismo de la cámara	195
Selección de color y de fondo	167	Una única iluminación funciona mejor	196
Qué hacer cuando tu cuadro está «ahogado» en colores	168	Usa tu cámara para captar la emoción y la expresión	197
Los efectos emocionales del color	169	Estudiando al personaje	198
El color en exteriores e interiores	170	La expresión facial y el personaje son infinitos	199
Cómo experimentar con el color	171	Capturando emociones convincientes	200
<i>Esbozos experimentales en color</i>	172	Las expresiones cuentan la historia	201
<i>Coloreando un tema a partir de una foto en blanco y negro</i>	173	Pérdidas y ganancias en el fondo	202
¿Qué es el encanto del color y cómo reconocerlo?	174	Ejemplos de pérdidas y ganancias en el fondo	203
¿Debemos eliminar el negro de nuestra paleta?	175	La diferencia entre imaginar y falsear	204

CONTENIDOS, INCLUIDAS ILUSTRACIONES

Nunca adivines cuando puedes averiguar	205	Veinticuatro tipos de anuncios	228
Un tema creativo no tiene por qué parecer falso	206	<i>Tipos generales de anuncios de revista</i>	229
La originalidad radica en la concepción	207	Insertando tu ilustración en el anuncio	236
		Desarrollando el «sentido de la coordinación»	237
		Un encargo típico de anuncio de revista	238
		<i>Una maqueta típica de agencia</i>	239
QUINTA PARTE: GENERANDO IDEAS		<i>Bocetos de tu cuadro</i>	240
Portadilla	208	<i>Composición final basada en las fotos tomadas</i>	241
UN MÉTODO LÓGICO	209	<i>La ilustración publicitaria terminada</i>	242
Plan para elaborar un cuestionario	210	¿Cuál es el futuro de la publicidad en revistas?	243
Buscando ideas a partir de los incentivos básicos	211	El buen gusto en la publicidad para revistas	244
Ejemplo de cuestionario	212	LA VALLA PUBLICITARIA	245
<i>Ideas elementales a partir del cuestionario</i>	213	<i>Cómo dividir una valla</i>	246
<i>Un enfoque diferente a partir del mismo cuestionario</i>	214	<i>Composiciones típicas de vallas</i>	247
<i>Creando ideas a partir de incentivos básicos</i>	215	Un encargo típico para una valla	249
Garabatea mientras piensas; piensa mientras garabateas	216	<i>La idea esbozada</i>	250
<i>Tus garabatos son más originales que tu cámara</i>	217	<i>Medios tonos de los bocetos en color</i>	251
<i>Acostúmbrate a dibujar a partir de la realidad</i>	218	<i>La valla terminada</i>	252
<i>Conseguirás algo que la cámara no puede darte</i>	219	EXPOSITORES PUBLICITARIOS	253
El sentimiento, la clave de la ilustración	220	Los expositores son promoción comercial para el punto de venta	254
Psicología aplicada a portadas y calendarios	221	Desarrollando ideas para expositores	255
Hay psicología hasta en los cómics	222	<i>Tipos de expositores litográficos</i>	256
Ideas en general	223	Trabajando con expositores litográficos	258
		CALENDARIOS PUBLICITARIOS	259
		Los incentivos básicos aplicados a los calendarios	260
		<i>Un calendario se puede hacer con cualquier cosa</i>	261
SEXTA PARTE: LOS CAMPOS DE LA ILUSTRACIÓN		Lo esencial en una buena ilustración para calendarios	262
Portadilla	224	Pintar para la reproducción de un calendario	263
El anuncio de revista	226	Portadas y sobrecubiertas	264
El enfoque de una buena ilustración publicitaria	227	<i>Algunos diseños de sobrecubiertas</i>	266
Trabaja con total libertad	228		

CONTENIDOS, INCLUIDAS ILUSTRACIONES

Ilustración de relatos	268		
¿Qué quieren las revistas?	269	SÉPTIMA PARTE:	
Aplicando los principios fundamentales	270	EXPERIMENTACIÓN Y ESTUDIO	
Una composición inusual y emocionante	271	Portadilla	284
Estilo y técnica en la ilustración de relatos	272	EXPERIMENTACIÓN Y ESTUDIO	286
Ilustraciones que venden la historia	273	Buscando temas para experimentar y estudiar	287
Questionario para comenzar una ilustración	274	<i>Mantén tu lápiz ocupado</i>	288
Desarrollando una ilustración de relato típica	275	<i>Practica al máximo el dibujo de cabezas</i>	289
<i>Bocetos en miniatura para la ilustración</i>	276	<i>Estudio de un anciano</i>	290
Desarrollando el boceto a tamaño real	277	<i>Ejemplo de ilustración</i>	291
<i>La foto de la modelo</i>	278	El boceto	292
<i>Estudio a partir de la foto</i>	279	Pintando figuras	293
La interpretación final	280	<i>Boceto de un exterior en color</i>	294
<i>Estudios de cabezas para ilustraciones</i>	281	<i>Boceto de retrato en color</i>	295
Cómo entrar al mundo de la ilustración de relatos	282	PALABRAS FINALES	296
		RESPUESTAS A CONSULTAS	299

TAMBIÉN POR ANDREW LOOMIS:

EDITADOS POR ANAYA EN ESPAÑOL:
DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA
DIBUJO DE CABEZA Y MANOS

OTROS TÍTULOS DE LOOMIS, EN INGLÉS:
FUN WITH A PENCIL
SUCCESSFULL DRAWING

ILUSTRACIÓN CREATIVA

PALABRAS INICIALES

ESTIMADO LECTOR:

Tras la maravillosa respuesta que han tenido mis esfuerzos anteriores, creo que a través de este volumen saludaré a muchos de vosotros como a viejos amigos. La aceptación de mi último libro, *Figure Drawing for All It's Worth*¹, me ha animado a continuar, pues todavía se pueden exponer muchos conocimientos que valen la pena en el campo de la ilustración, más allá del propio dibujo de figuras. Una cosa es dibujar bien la figura y otra muy distinta situar esa figura en un entorno convincente, hacer que cuente una historia y dotarla de personalidad e interés dramático. En resumen, únicamente en un buen dibujo, la figura cobra significado. Debe lograr algo: vender un producto o dar realismo y carácter a una historia; su personalidad debe impresionar de tal modo al espectador que le mueva a una respuesta emocional definida.

Mi propósito es presentar los principios que, según mi experiencia, han demostrado ser los fundamentos de la ilustración. A mi leal saber y entender, tales fundamentos no se han organizado y expuesto antes. Me he propuesto reunir esta información tan necesaria, confiando en que mis propios esfuerzos en los campos activos de la ilustración me capacitan para ello. Intentaré dejar claros los fundamentos aplicables a todo el esfuerzo pictórico, más que al dibujo específico de la figura u otras unidades. Partiré de la base de que ya sabes dibujar con bastante habilidad y de que cuentas con cierto bagaje de experiencia o formación. En este sentido, el libro no se construirá en torno al esfuerzo inicial del principiante, ni es para aquellos interesados únicamente en el dibujo como pasatiempo, sino para quienes tengan un deseo de buena fe de hacer carrera en el arte y la determinación de dedicarle toda la concentración y el esfuerzo que tal carrera requiere. El éxito en el arte no es en absoluto fácil, ni

una cuestión de ponerse a ello en momentos puntuales. No existe ningún «don» o talento tan grande que pueda prescindir de la necesidad de conocimientos fundamentales, mucha práctica diligente y un gran esfuerzo. No sostengo que cualquiera pueda dibujar o pintar. Sí sostengo que cualquiera que pueda dibujar o pintar puede hacerlo mejor con más conocimientos con los que trabajar.

Supongamos, pues, que tienes una habilidad que deseas encaminar por canales prácticos. Quieres saber cómo ponerla en marcha. Quieres pintar cuadros para reportajes de revistas y publicidad, para vallas publicitarias, expositores, calendarios y portadas. Quieres tener todas las posibilidades de éxito posibles.

No nos hagamos ilusiones. De entrada debo admitir que no existe una fórmula exacta capaz de asegurar el éxito. Pero, indudablemente, existen formas de proceder que pueden contribuir en gran medida a ello. Tal fórmula podría ser posible si el carácter, la apreciación técnica y la capacidad emocional del individuo no influyeran tanto en los resultados finales. Por esa razón, el arte no puede reducirse a fórmulas exactas desprovistas de personalidad. Desprovisto de personalidad, el arte creativo tendría poca razón de ser. De hecho, la expresión individual es su mayor valor, lo que lo eleva para siempre por encima de la creación pictórica lograda por medios mecánicos. No me atreveré a polemizar con la cámara. Pero sostengo que, incluso con toda su perfección mecánica, el valor real de la fotografía está en la percepción individual del fotógrafo y no en la excelencia técnica únicamente. Si el arte fuera solo perfección de detalles precisos, la cámara prescindiría de la necesidad de artistas. Pero hasta que no dispongamos de un objetivo dotado de emoción y percepción individual, o con el poder de discriminar entre lo significativo y lo irrelevante, el artista siempre dominará

¹ Edición original en inglés de 1943. Edición española: *Dibujo de la figura humana. Principios básicos para cualquier artista*. Editorial Anaya, Madrid, 2020.

la situación. La cámara debe aceptar lo bueno con lo malo, tomarlo o dejarlo: debe reproducir la apariencia completamente impasible y literal de lo que se le ponga delante.

Permítanme inculcar a cada lector que la ilustración es la vida tal y como él la percibe e interpreta.

Que es su patrimonio como artista y la cualidad que más se buscará en su obra. Intenta no perderla nunca ni subordinarla a la personalidad de otro. Por lo relativo a ti y a tu obra, la vida es línea, tono, color y diseño, además de tus sentimientos al respecto. Estas son algunas de las herramientas con las que todos trabajamos y que intentaré puedas utilizar. Trabajarás con ellas como mejor te parezca, pero mi esperanza es que con este libro adquieras un mayor conocimiento sobre cómo utilizarlas.

A lo largo de mis primeros años de carrera sentí una necesidad urgente de este tipo de ayuda. La necesidad sigue siendo evidente y he asumido el problema. Mi capacidad como autor puede dejarse de lado como algo de poca importancia. Tenemos el punto en común de saber que las cosas que abordaré son de enorme importancia para los dos, para nuestro éxito mutuo, pues tengo la intención de seguir siendo lo más activo posible en este campo. Deseo que tengas tanto éxito como yo, por el bien de nuestro oficio, que es más importante que nosotros.

Si la ilustración es expresión, se convierte en una transposición del pensamiento. Entonces es pensamiento transpuesto a una ilusión de realidad. Supongamos que hablo de un hombre con un rostro duro como el pedernal. Una imagen mental se conjura en tu imaginación. Sin embargo, la imagen aún no es nítida y clara. Esta cualidad de dureza, una interpretación subconsciente tuya, debe combinarse con el realismo. El resultado no será una copia de una foto ni de un modelo vivo. Es una transposición de tu concepción individual a un rostro. Trabajas con tus herramientas de línea, tono y color para producir esa calidad. Desprovisto de sentimiento, difícilmente podrías pintar esa cabeza.

Dibujar por mera duplicación tiene poco sentido. Puedes hacerlo mejor con tu cámara. El dibujo como medio de expresión es la justi-

ficación del arte sobre la fotografía. Los directores artísticos me han dicho que recurren a la fotografía solo por la mediocridad de los artistas disponibles. La demanda de buenos trabajos supera con creces la oferta. Por lo tanto, el arte comercial ha tenido que volcarse en la fotografía como la siguiente mejor apuesta. Rara vez un director artístico prefiere una foto a una pintura bien ejecutada. La dificultad reside en conseguir que la pintura o el dibujo sean lo suficientemente buenos.

Si hemos de llevar adelante nuestro oficio, aumentando el volumen de buen arte hasta algo parecido al uso proporcional de la fotografía o satisfaciendo la indiscutible demanda, no será a través de la imitación de la fotografía, ni siquiera por una mayor habilidad técnica. Vendrá gracias a un mayor alcance de la imaginación por parte de los artistas. Y también a través de una mayor libertad técnica, alejada de lo meramente fotográfico, y de una mayor individualidad. Intentar competir con la cámara en su propio terreno es inútil. No podemos igualar su precisión de detalle. En cuanto a valores y color local (que abordaremos más adelante) es poco lo que podemos añadir. Pero para el valor pictórico real, las puertas están abiertas de par en par.

Puedes estar seguro de que el mayor valor pictórico reside en todo lo que la cámara no puede hacer. Dirijamos nuestra atención al diseño, la soltura y la libertad de la representación técnica, la caracterización, el dramatismo, la inventiva de la composición, el «perder y encontrar» los bordes, la subordinación de lo intrascendente y la acentuación de lo importante. Incorporemos las cualidades emocionales de las que tan tristemente carece la ilustración fotográfica. Que nuestro producto sea tan diferente de la foto como nuestra caligrafía individual lo es de la letra impresa. Si conseguimos que el dibujo, los valores y el color sean sólidos y convincentes, a partir de ahí no necesitaremos competir. A partir de ahí no hay nada que nos detenga, y el público prefiere realmente el arte a la fotografía. El dibujo, los valores y el color son solo la base, el punto de partida. Eso se espera y se da por sentado. Lo que hagamos más allá de estos, determinará lo lejos que lleguemos en la ilustración.

PALABRAS INICIALES

Dibujar, como tal, no es demasiado difícil. Es, en su mayor parte, establecer el recorrido del contorno en la proporción y el espaciado correctos. Los espacios pueden medirse, y hay formas sencillas de medirlos. Cualquier vieja línea alrededor de un contorno puede espaciarse correctamente.

Se puede cuadrricular, medir a ojo o proyectarla, y obtener ese tipo de dibujo. Pero el auténtico dibujo es la interpretación, selección y expresión de un contorno con el mayor significado posible. A veces el dibujo no es en absoluto el contorno real, sino el capaz de expresar la gracia, el carácter y el encanto del tema. Hasta que el artista no empiece a pensar en líneas, a pensar en expresar de este modo las cosas que quiere decir, no se habrá elevado mucho más allá de su pantógrafo, proyector u otros dispositivos mecánicos. ¿Cómo puede esperar ser creativo si depende enteramente de ellos? Recurrir a su uso en lugar de dibujar para expresarse es una confesión de falta de fe en su capacidad. Debe percatarse de que su propia interpretación, aun no siendo literalmente exacta, es su única oportunidad de ser original, de superar a otros mil que también pueden utilizar dispositivos mecánicos. Incluso un dibujo pobre que muestre inventiva y cierta originalidad es mejor que cien calcos o proyecciones.

Si quiero darte información valiosa, esta debe proceder de la práctica real y del contacto con el terreno real. Naturalmente, estoy limitado por mi propio punto de vista. Pero, como los fundamentos de mi propio trabajo son en su mayor parte los mismos que otros utilizan, no podemos estar demasiado lejos de un objetivo común. Así pues, aquí uso ejemplos de mi trabajo, no como algo que deba imitarse, sino más bien para demostrar los elementos básicos que creo deben formar parte de toda ilustración de éxito. Al mostraros los medios de expresión, en vez de la expresión misma, os dejo libertad para expresaros individualmente.

Mi enfoque se despojará en la medida de lo posible de la teoría de la imitación como medio de enseñanza. Por esta razón, deberá variar considerablemente de la fórmula habitual de los textos de arte. No tendremos ejemplos de los maestros antiguos, porque, francamen-

te, los procedimientos que utilizaban son prácticamente desconocidos. Puedes ver grandes cuadros por todas partes; probablemente tengas tus archivos llenos de ellos. A menos que pudiera decirte cómo llegó un antiguo maestro a su gran cuadro, no podría añadir nada de valor. No puedo presumir de darte ni siquiera un análisis de su obra, pues el tuyo puede ser mejor que el mío. El método y el procedimiento son la única base sólida de la enseñanza; sin ellos, la capacidad creativa no tiene ninguna posibilidad. No me atrevo a incorporar siquiera el trabajo de ilustradores contemporáneos, porque cada uno estaría infinitamente más cualificado que yo para hablar de su obra. También obviaré todos mis trabajos pasados, pues no nos interesa tanto lo que yo he hecho como lo que vosotros vais a hacer, trabajando con las mismas herramientas. Solo se me abre un camino si quiero permanecer en tierra firme, el de compartir mi experiencia con vosotros por el valor que esta tenga. Así podréis seleccionar lo que os sea útil y descartar aquello con lo que no estéis de acuerdo.

El arte de la ilustración debe comenzar lógicamente por la línea. Hay mucho más en la línea de lo que concibe el profano y debemos empezar con una comprensión más amplia de ella. Conscientemente o no, la línea entra en todas las fases del esfuerzo pictórico y desempeña un papel importantísimo. La línea —y la delineación del contorno— son la primera aproximación al diseño, y el desconocimiento de su verdadera función puede ser un gran impedimento para el éxito. Por lo tanto, nuestro libro empezará por la línea.

A continuación viene el tono. Este es la base de la representación de la forma en su aspecto sólido. Es también la base del efecto tridimensional de la forma en el espacio. No se puede hacer una representación veraz de la vida sin una comprensión clara del tono. La línea y el tono son interdependientes y resulta esencial comprender esta relación.

A la línea y el tono se añade el color. De nuevo la relación se vuelve inseparable, porque el color verdadero depende casi por completo de una buena relación tonal o de valores.

PALABRAS INICIALES

Podemos dibujar una ilustración solo con líneas y estará completa pictóricamente. Pero en cuanto vamos más allá de la línea como simple contorno, empezamos a tratar con la luz y la sombra, es decir, con el tono. Por ello, nos sumergimos de inmediato en las complejas leyes de la naturaleza, pues solo mediante la luz y la sombra, o tonalidad, nos resulta evidente la forma. El paso del tono al color no es tan grande, porque ambos están estrechamente relacionados.

Suponiendo que podemos comprender los fundamentos básicos de la línea, el tono y el color, aún hay más asuntos que abarcar. Los tres deben estar unidos a un propósito pictórico. Nos faltarían la composición y la presentación, incluso más importantes que el tema. Y también el examen de la organización del área y la masa tonal o patrón para crear buenos cuadros. Con estos fines trabajaremos.

Más allá de la representación técnica está la interpretación dramática. En última instancia, el ilustrador está sosteniendo un espejo ante la vida y expresando sus sentimientos sobre ella. Puede pintar una maceta de flores maravillosamente, pero eso no puede llamarse ilustración ni mucho menos. La ilustración debe abarcar la emoción, la vida que vivimos, las cosas que hacemos y cómo nos sentimos. Por ello dedicaremos una parte del libro a «contar la historia».

Si queremos ilustrar, debemos crear ideas. La ilustración se adentra en la psicología en busca de incentivos básicos, para crear ideas que deben llegar a la personalidad del lector y obligarlo a respuestas definidas. También de-

bemos comprender el desarrollo de las ideas como base de la publicidad, para que nuestro trabajo encuentre un mercado en ese campo y se adapte a sus necesidades especiales. Por tanto, otra parte del libro se dedicará a este tema.

Por último, debemos separar los distintos campos en una variedad de enfoques, cada uno ajustado a su propósito particular. En cada campo hay un enfoque básico individual que el artista exitoso debe conocer. Una cosa es hacer un cartel para exteriores y otra un anuncio para una revista. Espero que todos estos puntos queden claros.

Y está también la cuestión de la experimentación y el estudio, que pueden contribuir muy poco o mucho a tu éxito final. Pueden asegurarte frescura y progreso en tu trabajo como ninguna otra cosa; son lo que te saca de la rutina diaria y te sitúa por encima de sus compañeros; el mayor secreto del éxito.

He buscado lo mejor que he podido las verdades factibles sobre las que podemos trabajar. Las he organizado en lo que llamaré el «Principio de la Forma». En dicho principio se enmarca todo el enfoque de este libro. Estas verdades han existido mucho antes que yo, y seguirán existiendo siempre. Yo simplemente he intentado reunir las y sistematizarlas. Son los elementos presentes en todo buen arte, y deberían también formar parte de todo lo que hagas. Surgen de las leyes de la naturaleza, las cuales son, en mi criterio, la única base sólida para un libro de este tipo. Así que pongámonos manos a la obra.

EL PRINCIPIO DE LA FORMA COMO PUNTO DE PARTIDA

INDEPENDIEMENTE del tema que utilice el artista o del medio con que trabaje, solo existe una base sólida para aproximarse a una interpretación realista de la vida, a la representación de la apariencia natural de las formas existentes. No puedo pretender ser el primero en percibir las verdades que respaldan este enfoque. Las encontrarás ejemplificadas en todo buen arte. Existían mucho antes que yo y seguirán existiendo mientras haya luz. Solo intentaré organizar estas verdades para que te resulten viables en el estudio y la práctica, en todo lo que hagas. A la sistematización de estas verdades básicas le he dado un nombre: el Principio de la Forma. Tal principio es la base de todo lo que se debatirá en este libro; y tengo la esperanza de que lo adoptes y lo utilices durante el resto de tu vida. Empecemos por definir el Principio de la Forma:

El Principio de la Forma es la representación del aspecto de la forma en un momento dado, en cuanto a su iluminación, estructura y textura y su verdadera relación con su entorno.

Veamos ahora lo que esto significa. Cualquier efecto pictórico que pretenda presentar una convincente ilusión de una forma existente debe hacerlo en primer lugar mediante la representación de la luz sobre ella. Sin luz, por lo que a nosotros respecta, la forma deja de existir. La primera verdad del Principio de la Forma que nos ocupa es:

Debe determinarse enseguida con qué tipo de luz estamos trabajando, porque su naturaleza, calidad y la dirección de la cual proceda, afectarán al aspecto integral de la forma.

Si es imposible representar la forma sin luz, entonces se deduce que la naturaleza de la forma se hace visible gracias a la luz. Una luz brillante produce una luz bien definida, medios tonos y sombras. Una luz difusa, como la del cielo en un día gris, produce un efecto de suavidad y una sutil gradación de claro a oscuro. En el estudio se producen los mismos efectos relativos con la luz artificial (para conseguir

definición) y con la luz natural del norte (para obtener una gradación suave).

La dirección o posición de la fuente de luz determina, pues, qué planos estarán en la luz, en el semitono o en la sombra. La textura es más aparente bajo una luz brillante y directa que bajo una luz difusa. Los planos de la forma también son más aparentes bajo una luz brillante.

Esto nos lleva a la siguiente verdad:

Las zonas más claras de la forma estarán dentro de aquellos planos situados más o menos en ángulo recto con respecto a la dirección de la luz. Los planos de semitono serán los situados oblicuamente a la dirección de la luz. Los planos de sombra serán aquellos situados en o más allá de la dirección de la luz, de modo que la luz de la fuente original no pueda alcanzarlos. Las sombras proyectadas son el resultado de la intercepción de la luz, y el contorno de dicha intercepción se proyecta a otros planos. La luz difusa genera poca o ninguna sombra proyectada. La luz brillante o directa siempre produce sombra proyectada.

El tipo de luz influye de modo inmediato en el acercamiento a tu tema y en el efecto final. Al tener menos definición, la luz difusa o global será la más difícil. Para obtener «instantáneas», utiliza luz directa. Para lograr suavidad y sencillez, usa la luz del cielo. La luz directa produce contraste, la luz cenital produce homogeneidad de valores.

La luz directa produce mucha más luz reflejada, y esto es más evidente dentro de la sombra. La cantidad de luz reflejada que llegue a la sombra determinará su valor. Todo objeto sobre el cual incide la luz se convierte en una fuente secundaria de luz reflejada e iluminará los planos de sombra igual que la fuente original, de un modo más brillante en los planos perpendiculares a dicha luz reflejada.

La luz solo puede actuar de una manera. Incide de lleno y con brillo en los planos superiores y luego se desliza alrededor de la forma hasta donde pueda llegar. Sin embargo, en la sombra, al ser la fuente menos brillante, la luz

EL PRINCIPIO DE LA FORMA COMO PUNTO DE PARTIDA

reflejada nunca puede ser tan brillante como la de la fuente original. Por lo tanto, ninguna zona en la sombra puede ser tan luminosa como las zonas que reciben luz directa.

Se estropea más arte por esta razón que por ninguna otra. Tanto las zonas de luz como las de sombra deben simplificarse y pintarse con el menor número posible de valores. El objetivo es hacer que todas las zonas iluminadas se mantengan juntas como un grupo, en contraposición al grupo de las zonas de sombra. Si los valores de los dos grupos no se separan y mantienen así, el tema perderá solidez y forma, por muy bien modelado y dibujado que esté. Gran parte de la razón por la que los cuadros se desmoronan es porque no se respeta la simple relación entre luces y sombras. Esa relación se destruye al insertar varias fuentes de luz. Así, donde deberían estar los medios tonos y las sombras para dar el verdadero carácter de la forma, estos se pierden por otras iluminaciones y los valores se convierten en una mezcla de tonos medios, luces y acentos. No puede haber un blanco en la zona de sombra. Difícilmente puede haber un negro puro en la zona de luz. Un enfoque seguro es hacer todas las zonas en la luz un poco más iluminadas de lo que crees verlas, y todas las zonas en la sombra un poco más oscuras. Probablemente te saldrá mejor hacerlo así que al revés.

Todas las formas de tu obra deben parecer iluminadas por la misma fuente y estar iluminadas de forma coherente entre sí.

Esto no significa que la luz no pueda viajar en diferentes direcciones, como la luz alrededor de una lámpara, la luz de dos ventanas, luces reflejadas, etc. Pero la iluminación debe ser un *verdadero* efecto de la luz, como la luz del sol, la luz del cielo, la luz de la luna, el crepúsculo, la luz artificial, etc., en su efecto y relación reales. Solo hay una manera de hacer esto bien: estudiando a partir de la vida real el verdadero aspecto, o tomar una foto que lo dé. No se puede falsificar. La iluminación falsificada rompe cualquier otra buena cualidad.

Todas las cosas representadas dentro de una luz determinada guardan entre sí una relación de tono y valor.

Si esta relación no se mantiene, entonces la forma no puede ser verdadera. Todo tiene su valor «local», es decir, su tono superficial parece estar en algún punto de la escala que va del negro al blanco. La luz brillante puede elevar el valor, y la luz tenue puede bajarlo. Pero la luz eleva o baja correspondientemente todos los demás valores circundantes, de modo que el valor del tema mantiene una relación constante con los demás valores. Permanecerá, con cualquier luz, tanto más claro o más oscuro que sus vecinos. Por ejemplo, la camisa de un hombre puede ser tanto más clara que su traje. En cualquier iluminación esta relación se mantiene. Por ello, tanto en la sombra profunda como en la luz brillante, no podemos cambiar la diferencia de valor entre los dos. El objetivo es subir ambos o bajar ambos, pero manteniendo la diferencia aproximada. La relación entre las cosas será siempre la misma, tanto en la luz como en la sombra.

Una única fuente de luz es lo mejor para nuestro propósito y produce el mejor efecto pictórico. Esto también nos proporciona luz reflejada. Podemos utilizar un reflector (normalmente un tablero blanco) para reflejar la luz original con un bonito efecto. Esto, cuando se trabaja en el lado de la sombra.

La relación de valores es más correcta con luz natural que con cualquier otra.

La luz del sol y la luz diurna son las luces perfectas para una verdadera reproducción de la forma. Sencillamente, no puedes superarlas con ninguna iluminación trucada que se te ocurra.

El modelado excesivo procede de valores incorrectos.

Si, para hacer girar la forma, exageramos los valores, agotamos la gama bastante limitada entre el blanco y el negro, por lo que no nos quedan los valores adecuados e inferiores para la sombra. El cuadro se vuelve apagado y sin vida, porque hemos utilizado valores no pertenecientes a la fuente de luz y, por tanto, con una relación artificial entre ellos. Lo contrario ocurre cuando ponemos luces inadecuadas en las sombras y destruimos la pujante relación entre la luz total y la sombra total.

La gran forma hace que el tema global —y

EL PRINCIPIO DE LA FORMA COMO PUNTO DE PARTIDA

no sus formas superficiales incidentales— se sostengan y parezcan sólidas.

Muchas de las formas pequeñas e intrincadas deben subordinarse para mantener la solidez de la forma grande. Los pliegues, por ejemplo, pueden arruinar el efecto de la forma subyacente y romperla. Dibuja solo los pliegues que expresen la forma y la caída natural del material, en vez de todos los pliegues, solo porque estén ahí en el modelo o en la copia.

Las mejores obras se ajustan a unos pocos valores sencillos.

Esto se retomará más adelante.

El diseño —y no el tema ni el material— es lo que hace la obra.

Casi cualquier tema puede utilizarse con encanto mediante la ayuda del diseño y la composición. La presentación es más vital que el tema.

La misma forma puede presentarse de modos muy diversos mediante una cuidadosa disposición de la iluminación. No sirve cualquier luz. Debe elegirse la mejor, después de varios experimentos.

Un paisaje hermoso a la luz de la mañana o del atardecer puede resultar aburrido y sin interés al mediodía. Una cabeza encantadora puede resultar fea con mala iluminación. El mejor plan es elegir siempre la iluminación que tienda a la gran forma sencilla, en vez de la forma demasiado descompuesta en luces y sombras.

La luz y la sombra por sí mismas producen diseño.

El más sencillo de los temas puede convertirse en artístico cuando se tejen a través de él patrones de luz y sombra.

Las relaciones de valores entre los objetos producen diseño.

Por ejemplo, un objeto oscuro colocado contra uno claro, y ambos contra un campo gris, sería un diseño. Las unidades pueden colocarse contra valores próximos o contra valores contrastados, para conseguir la subordinación en el primer caso y la acentuación en el segundo. La planificación o composición del tema se ocupa en realidad de las relaciones de los valores de ciertas unidades combinadas u opuestas a otras. Esto da lugar al «patrón», y puede combinarse además con la iluminación.

Todos los cuadros son fundamentalmente disposiciones de luces, tonos intermedios y oscuros, o bien disposiciones lineales.

No puedes evitar que tu tema sea una declaración tonal o una declaración lineal. Puedes combinar ambas, pero no alejarte de una de ellas. Si no comprendes la relación tonal no podrás transmitir una sensación de «existencia».

La línea es el contorno; el tono es la forma, el espacio y la tercera dimensión.

Ten esto muy claro en tu mente.

El contorno no puede definirse de forma continua en torno a todas las unidades si se desea conseguir una sensación de espacio.

En la naturaleza, el contorno se pierde y se encuentra y se entrelaza o teje en otras áreas. Si el borde se mantiene duro en todo su contorno, inevitablemente se pega al plano del cuadro, y se pierde la sensación de espacio, o incluso un borde queda detrás de otro. Este asunto se abordará detalladamente más adelante.

En todos los medios, los fundamentos son los mismos.

Cada medio tiene una cualidad inherente propia. Una vez domines el Principio de la Forma, solo te restará dominar las peculiaridades del medio. Simplemente deberás averiguar cómo expresar un borde afilado, un borde suave, la luz, el semitono y la sombra, en cada medio, lo cual es una cuestión puramente técnica. Pero plasmarás la forma esencialmente de la misma manera en todos los medios.

La parte más oscura de la sombra aparece más cerca de la luz, entre el medio tono de esta y la luz reflejada dentro de la sombra.

El ilustrador denomina a esta parte «cresta» o «joroba», y es muy importante, porque mantiene la sombra luminosa y la forma redonda.

El Principio de la Forma es la coordinación de todos los factores relacionados con la línea, el tono y el color.

Este libro se basa en el Principio de la Forma, pues aborda todo lo que harás, o verás, en el campo de la ilustración. Intentaremos aclarar sus diversas aplicaciones a medida que avancemos. Recomiendo volver a menudo sobre estas verdades fundamentales, pues son la respuesta a la mayoría de los problemas.

Así que ¡empezamos con la línea!



Línea

LA LÍNEA TIENE SIETE FUNCIONES PRIMARIAS

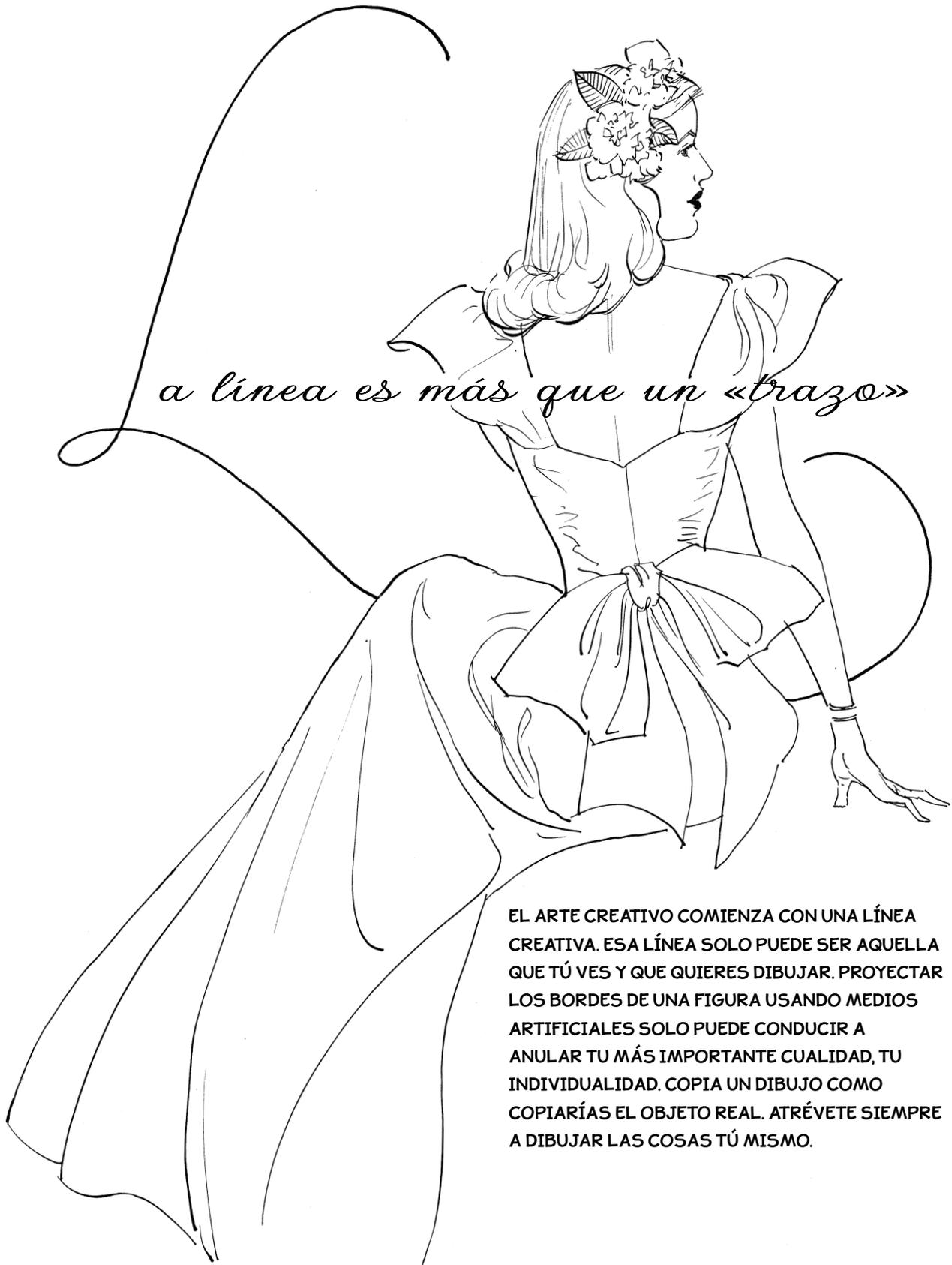
1. Transmitir su propia belleza intrínseca.
2. Dividir o delimitar un área o espacio.
3. Delinear una idea o un símbolo.
4. Definir la forma dándole un borde o contorno.
5. Captar y dirigir la atención del espectador en cierta dirección.
6. Producir un tono gris o una gradación tonal.
7. Crear un diseño o presentación visual.



Aunque pueda parecer un poco obvio, comencemos el libro por el principio mismo de la expresión artística, el de la línea. Verdaderamente, la línea es mucho más en la mente del artista que en la del profano. Para este último, la línea no es más que la marca de un lápiz o el mero rasguño de una pluma. Para el verdadero artista, la línea puede alcanzar grandes alturas, requerir una habilidad exhaustiva y transmitir una belleza ilimitada. La línea, en sus diversas funciones, ha contribuido tanto al progreso humano como el fuego o el vapor. Toda línea debe

tener una función y un propósito. Quiero que pienses en ello desde esa perspectiva. Todo lo que hagas artísticamente a partir de hoy tendrá una relación con la línea, ya sea buena o mala. Puedes hacer de la línea una ventaja para tu trabajo, o puedes dejar que su importancia se te escape. Pero si optas por ignorar las funciones de la línea, tu obra hará una mala declaración de tu capacidad. La línea está destinada a entrar en tu obra para bien o para mal. No puedes escapar de ella.

Veamos qué se puede hacer al respecto.



a línea es más que un «trazo»

EL ARTE CREATIVO COMIENZA CON UNA LÍNEA CREATIVA. ESA LÍNEA SOLO PUEDE SER AQUELLA QUE TÚ VES Y QUE QUIERES DIBUJAR. PROYECTAR LOS BORDES DE UNA FIGURA USANDO MEDIOS ARTIFICIALES SOLO PUEDE CONDUCIR A ANULAR TU MÁS IMPORTANTE CUALIDAD, TU INDIVIDUALIDAD. COPIA UN DIBUJO COMO COPIARÍAS EL OBJETO REAL. ATRÉVETE SIEMPRE A DIBUJAR LAS COSAS TÚ MISMO.

ESTE LIBRO HA SIDO CONCEBIDO PARA DESARROLLAR LOS POSTULADOS DE DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA. PRINCIPIOS BÁSICOS PARA CUALQUIER ARTISTA. ASUMIMOS QUE YA TIENES CONOCIMIENTO DE LA

ISBN 978-84-415-4837-4



2352101

9 788441 548374