

FRAMED DRAWING TECHNIQUES



MARCOS MATEU-MESTRE



**MASTERING BALLPOINT PEN, GRAPHITE PENCIL,
AND DIGITAL TOOLS FOR VISUAL STORYTELLING**

MIS PADRES Y MI HERMANA

Les debo gratitud eterna. Mi madre, Margalida, provenía de una larga línea de artistas, amaba y entendía historias y personajes y me trasladaba su pasión por el arte del dibujo, los cómics y el cine. Siempre tuvo una visión clara sobre todo lo que quería hacer, ya fuera relacionado con el arte o no; en su mente, ella podía ver el resultado final de antemano, y encontraba la manera de llegar allí, ya fuera por medios tradicionales o ideando formas alternativas e innovadoras.

La mayor parte de lo que mi hermana Carme y yo aprendimos de la perspectiva fue a través de nuestro padre, Joan, un maestro de perspectiva, entre otros talentos. Más allá del conocimiento práctico, también nos inculcó instintos agudos y un sentido de compromiso a través de su ejemplo creativo. Cuando dibujaba piezas técnicas, a veces usaba reglas, pero muchas veces trabajaba a mano alzada. Y recuerdo que trabajó con los lápices de una manera tan hermosa que la línea, ya fuera curva, recta o combinada, simplemente bailaba sobre el papel con elegancia.

Uno de mis primeros recuerdos de la infancia fue cuando mi padre trajo a casa un encargo de un dibujo de edificios en perspectiva. Tenía una larga mesa de dibujo en la que colocaba el rollo de papel y, como de costumbre, me daba un poco de espacio al final de la mesa para que yo pudiera hacer mis propios dibujos junto a él.

En algún momento de ese día me detuve para verlo trabajar. Lo recuerdo dibujando una línea, a mano alzada; sostenía su lápiz de una manera tan graciosa, sin esfuerzo y sin peso. Pensé: *si esto es lo que puedes hacer con un lápiz, entonces dibujar tiene que ser una de las cosas más hermosas que una persona puede intentar hacer.*

Crecer con mi hermana también fue una experiencia muy positiva, pues es una artista muy talentosa. Tuvimos muchas conversaciones y compartimos muchos puntos de vista y opiniones sobre el arte en general y el visual en particular. Siempre tan generosa, con sus cursos de arte ha ayudado a lanzar la carrera de muchos artistas.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

<i>Mis padres y mi hermana</i>	6
<i>Índice de contenidos</i>	7
<i>Algunas ideas generales sobre dibujo</i>	9
<i>Herramientas del oficio</i>	13
1 El bolígrafo	14
Las bases	15
Practicando la conexión cerebro-mano	16
Dirigiendo la línea	16
Un ejercicio básico de creación de bloques	20
Arquitectónico vs. Orgánico	22
Texturas y materiales	24
Creando un bosque	26
Creando personajes	28
Técnicas distintas, resultados distintos	38
2 El lápiz de grafito	40
Un instrumento verdaderamente maravilloso	41
Un sentido de dirección y estructura	50
De la referencia al dibujo final	52
La idea y el proceso de dibujo	60
3 La vía digital	73
Las bases, de nuevo	74
Blanco y negro: el entintado	74
Dibujando solo con luz y sombra / sin bordes	78
Creando y comparando texturas y patrones	80
Entintando ejemplos de vegetación	82
Roca y piedra	85
Manipulando el tiempo	86
Elementos arquitectónicos	88
Representando animales	92
Creando personajes humanos	96
Consejos sobre volumetría y perspectiva	100
4 La escala de grises	108
Representación completa / tonos de la escala de grises	109
Integrando los elementos en una atmósfera narrativa	114
Un paisaje iluminado	116
El encanto de una imagen llena de significado / pincel, diseño y composición	122
Entender y simplificar la dinámica	124
Cumplir el objetivo / el mensaje de cada momento	126
Nuestro viaje diario a Terra Incognita	129
Entrevista con el autor	130
Índice alfabético	134





ALGUNAS IDEAS GENERALES SOBRE DIBUJO

Sobre abejas (y perros)

Definitivamente, somos muy afortunados.

Como personas de mentalidad creativa, nos ganamos la vida jugando, **jugando con un punto de vista y una pasión**. Como artistas, tenemos una clara vía para expresar nuestra propia percepción de la realidad (cómo vemos las cosas, la expresión de quiénes somos) a través de nuestro trabajo.

Bien en la infancia o en la adultez, en algún momento empezamos a darnos cuenta de que las cosas no son necesariamente como parecen a simple vista. Esto puede suceder a través de una experiencia especial que desencadena dicha conciencia o como resultado de un proceso gradual. Por ejemplo, aprendemos que un dibujo va mucho más allá de las marcas reales que ponemos en el papel (por importantes que sean). Se trata más de su significado y propósito: sobre el mundo, las ideas, conceptos y emociones representados en el dibujo y expresados a través de él.

Cuando dibujamos un personaje, un paisaje o un entorno general, no solo estamos dibujando la cosa en sí, su estado físico; de hecho, estamos dibujando un momento en la historia: la acción, la felicidad, la ira, el suspense, la comedia, la inocencia, la confusión, la intimidad, etc. Para ello utilizamos una serie de **dispositivos visuales** tales como la iluminación, la composición y las expresiones faciales y corporales. Consideramos la importancia visual relativa de un elemento frente a otro dentro de una toma, tomamos decisiones sobre las pinceladas (más o menos suaves, rotas o dinámicas) y consideramos cómo todas las imágenes y paneles se reproducen en continuidad, uno tras otro. Al dibujar, expresamos estas **capas de emociones** y estos **momentos narrativos** que representamos en las imágenes creadas con un significado y un propósito.

Ser conscientes de estas capas invisibles nos da la oportunidad de contar historias de una manera realmente convincente. A veces lo considero como la forma en que las abejas ven las cosas, —o la forma en que los perros escuchan, de hecho—, en comparación con la forma en que lo hacemos los seres humanos. **Las abejas ven el mundo de manera diferente**. Tienen la capacidad de ver la luz ultravioleta, lo que les permite percibir más colores y patrones —capas de realidad— que nosotros. Sucede lo mismo con los perros y su capacidad de escuchar sonidos que nosotros no. Estas capas son invisibles (e inaudibles) para nosotros, pero son parte de nuestra realidad.

Usando recursos visuales como los mencionados anteriormente, intentamos representar niveles invisibles de la realidad en la que nuestros personajes están inmersos, tratando de trascender la apariencia visual inmediata de las cosas, para **llegar a la esencia de lo que estas imágenes representan y cómo nos afectan**.

Enfrentando el reto

Todos somos personas creativas, con una gran imaginación: artistas, científicos, astronautas, o vendedores de periódicos, cualquiera que disfrute su trabajo y se identifique con él. Cuando vemos nuestro trabajo como una oportunidad para expresar nuestra visión de las cosas, el resultado será obra de nuestra creatividad. No importa tanto lo que hacemos, sino qué tipo de experiencia tenemos al hacerlo. Vender productos en un pequeño puesto callejero puede parecer una actividad monótona, pero también podría ser vista como una oportunidad para interactuar con otras personas, convertir su visita diaria al mercado en una experiencia interesante y divertida o, incluso, organizar los productos en el mostrador en una forma que resulte más interesante y atractiva al cliente. Es igualmente una oportunidad para aprender a tratar con distintas personas en una forma efectiva, algo que podría aplicarse más tarde en un nuevo trabajo o negocio, si fuera necesario. Si queremos que nuestra vida sea excitante, y comunicar esa excitación a otras personas, no debemos acomodarnos, o peor, sentirnos aburridos. Si nos aburrimos en nuestra propia vida, aburriremos a las personas que nos rodean. En mi primer libro, *Framed Ink* (Tinta), afirmé que solo podemos dar a otros lo que poseemos. Es necesario salir de nuestra zona de confort y salir a explorar lo que está «allá afuera». Una de las vías para hacerlo es entrenarnos regularmente en diferentes técnicas artísticas y tratar de adquirir tanta destreza en ellas como sea posible. Así, llegaremos a entender cómo crear y desarrollar nuestros dibujos, la representación física en papel de historias y emociones. Mientras más desarrollemos nuestra propia técnica, más podremos ignorar sus aspectos más mecánicos y concentrarnos en el objetivo principal, las estrategias generales que debemos seguir para dibujar una historia.

No importa tanto lo que hacemos, sino qué tipo de experiencia tenemos al hacerlo.

Escogiendo un destino

Para no equivocarnos de rumbo, es necesario, primero, elegir objetivos prácticos específicos. Entre ellos podrían estar cualquiera de estos: dibujar anatomía, aprender perspectiva, entintar luces y sombras, dominar las expresiones faciales, o dar dinamismo a las acciones. También puedes intentar objetivos más específicos, relacionados con un proyecto particular: dibujar aviones, representar tiburones desde distintos ángulos, o representar convincentemente el humo de una explosión.

Entonces, estudia y practica, estudia y practica hasta que poseas el conocimiento técnico para alcanzar esos objetivos.

A medida que cumplas cada uno de ellos, serás capaz de resolver tareas más artísticas con relativa facilidad. Entonces, pasa a una fase superior, enfrenta nuevos desafíos, mueve cielo y tierra. No te rindas hasta que hayas alcanzado el más alto nivel de habilidad del que seas capaz en ese momento, y a partir de ahí, prepárate para seguir avanzando.

En mi opinión, la actitud correcta es tener la vista siempre puesta en nuestros objetivos, en el futuro. Como artistas, siempre podemos mejorar si seguimos practicando y tratamos de encontrar respuestas a cada una de las preguntas que nuestro trabajo nos plantea, y nos abrimos a (buenas) influencias.

Transformar muros en escaleras

Recuerdo cuando decidí reunir mi trabajo en un portafolio e irme de mi pueblo en Mallorca, España, para intentar una carrera en el extranjero. Fue un paso gigantesco, como si apostara todo mi futuro a una única carta.

Estuve preparando mi portafolio durante un largo tiempo, y cuando lo terminé, pospuso el viaje para seguir trabajando en él un poco más. Y entonces comencé todo de nuevo, y al terminar, volví al principio. Me decía a mí mismo: «Esta es una oportunidad única, este portafolio tiene que ser perfecto.» Parecía que el momento de subirme a un avión e irme nunca llegaría. Una amiga que observaba todo esto me dijo: «¿Por qué, simplemente, no compras un pasaje, te vas allá, exploras el lugar, haces algunos contactos? Despues puedes regresar a casa con una mejor idea de cómo son las cosas, terminas tu portafolio, y entonces te vas de nuevo a buscar un empleo».

Cuando ella me dijo eso, se me hizo mucho más fácil enfrentar aquel enorme desafío, paso a paso, progresivamente. De repente, el muro se convirtió en una escalera. Así que me fui de casa, con mi portafolio bajo el brazo, y encontré un empleo en ese mismo primer viaje; el segundo hipotético viaje no fue necesario. Lo que quiero decir es que nuestra trayectoria como artistas debe ser planeada paso a paso. Es necesario mirar al futuro con deseos de aprender y ser mejores cada día, pero al mismo tiempo debemos sentirnos felices de estar en el sitio donde estamos, porque es mejor que donde estábamos antes.

Es necesario mirar al futuro con deseos de aprender y ser mejores cada día, pero al mismo tiempo debemos sentirnos felices de estar donde estamos, porque es mejor que donde estábamos antes.

Desarrollando una mente analítica

Cuando dibujamos constantemente, no son inusuales las ocasiones en que tenemos éxitos accidentales: cuando capturamos convincentemente, como nunca lo habíamos logrado, un cuerpo colocado en cierta posición, o cuando atrapamos esa expresión tan especial y significativa en los ojos de un personaje que no habíamos podido antes representar, o cuando dibujamos el pelo de un personaje vivamente. Es importante entonces transformar ese «feliz accidente» en algo que podemos controlar a voluntad, analizarlo, repetirlo, meditar sobre él, y practicar, una y otra vez, hasta que ese resultado azaroso se convierta en algo que podemos repetir cada vez que queramos.

Se requiere para ello una mente analítica: entender por qué las cosas ocurren de cierta manera o causan una particular impresión o emoción, analizarlas, diseccionarlas, someterlas a una autopsia completa.

Siempre me ha resultado difícil abandonar un problema, en el sentido artístico, antes de llegar al punto en que creo entenderlo bien, cuando considero que el desafío que ese problema me planteaba ha sido finalmente resuelto y la solución ha sido integrada a mi sistema de trabajo. Es parecido a cuando nuestra vista pasa rápidamente sobre las imágenes (dibujos, pinturas, fotografías) de las que nuestras redes sociales están llenas, o cuando pasamos por cierto lugar (una esquina, la ventana de una casa, una hilera de árboles a lo largo de un camino de campo).

Hay momentos en que tengo una impresión sobre una imagen que vi muy brevemente, a veces placentera, a veces dramática, en ocasiones muy anodina, o algo de alguna manera especial, que parecía tener una historia que contarme.



Sumérgete en aquellas cosas que te motiven tanto como para hacerte formular preguntas, y no dejarlas sin respuesta. Y cuando encuentres esas respuestas, añádelas a tu siempre creciente «biblioteca de soluciones».

En ese punto siempre tengo que volver atrás y analizar por qué tuve esa impresión. ¿Cuál es el secreto que hace esa imagen de alguna forma especial, cómo es posible que un momento tan breve, una mirada tan fugaz, hayan producido en mí esa especial emoción? ¿Fue quizás por la forma en que la luz caía sobre aquel lugar, creando duros contrastes, o, por el contrario, haciéndolo parecer plano, vacío? ¿Fue quizás por el contraste entre los elementos en ese lugar? ¿Estaban esos elementos en perfecto balance visual, o, todo lo contrario, colocados en dramáticas diagonales? ¿Y qué decir de la calidad y la temperatura de los colores? ¿Un fascinante juego de reflexiones en un cristal?

Entonces dedico tanto tiempo como sea necesario a tratar de entender esas impresiones. Es como si cada una de esas oportunidades de adquirir nuevos conocimientos que dejara pasar se fuera a convertir en un agujero negro en mi biblioteca racional, donde guardo todo lo que sé sobre cómo las imágenes funcionan. Si me diera pereza regresar a esa particular imagen y analizarla, temo que tampoco lo haría la vez siguiente, ni la siguiente, hasta que pronto llegue al punto en que dejaría de crecer como artista visual.

Siempre pienso que es importante enfrentarse a cada desafío, sumergirse en aquellas cosas que te motiven tanto como para hacerte formular preguntas, y no dejarlas sin respuesta. Y cuando encuentres esas respuestas, añádelas a tu siempre creciente «biblioteca de soluciones». De muchas maneras, construir esa biblioteca es fundamental en nuestro oficio, puesto que de ella podemos extraer experiencias

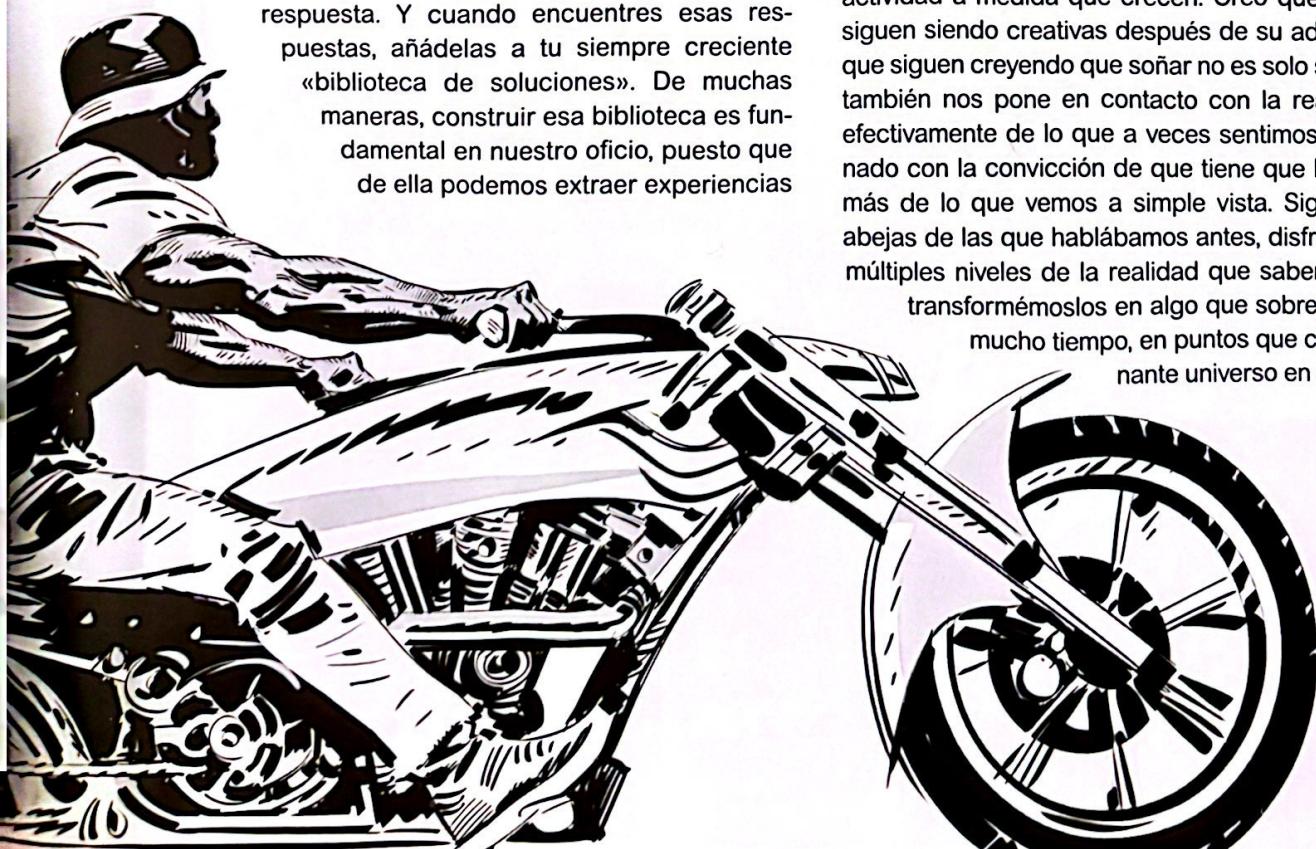
previas y potenciales soluciones que podemos usar como punto de partida en un nuevo proyecto.

Sea cual sea la forma en que llegamos a este oficio, ya subidos a este bote, como artistas siempre debemos encontrar el tiempo para pensar sobre dibujos, dibujar, leer un libro de arte, o admirar una pintura. Este interés debe ir de simple curiosidad a un serio entusiasmo, y al final, a una constante necesidad. Nos empuja a explorar, pensar, y ser mejores cada día. Es lo que nos lleva a observar las cosas que nos rodean de forma que podamos procesar y reciclar esas impresiones, y representarlas en una pieza visual que revela, a nosotros mismos y a los demás, nuestro punto de vista sobre el mundo, cómo lo vemos, y lo que pensamos que es importante, y lo que no.

Albert Einstein dijo: «La energía no puede ser creada o destruida, solo puede transformarse de una forma a otra». Creo que la realidad nos pide que hagamos algo con ella, que tomemos su energía y la transformemos en otras cosas (positivas).

La experiencia de dibujar

Comencé esta introducción hablando de cuán afortunados creo que somos. La mayoría de los niños dibuja regularmente. Por alguna razón, un alto porcentaje de ellos abandonan esa actividad a medida que crecen. Creo que las personas que siguen siendo creativas después de su adolescencia son las que siguen creyendo que soñar no es solo saludable, sino que también nos pone en contacto con la realidad mucho más efectivamente de lo que a veces sentimos. Esto está relacionado con la convicción de que tiene que haber en el mundo más de lo que vemos a simple vista. Sigamos siendo esas abejas de las que hablábamos antes, disfrutemos todos esos múltiples niveles de la realidad que sabemos que existen, y transformémoslos en algo que sobrevivirá en papel por mucho tiempo, en puntos que conecten este fascinante universo en el que vivimos.





Ball Pen

Una de las...
sonal y exci...
municar nue...
formas, man...
crear belleza...
ria que est...

El número de...
artística en el...
décadas con...
las probadas...
completamente...
oportunidad de...
taban a nues...

Puesto que p...
focan en imita...
dable entrene...
artesanales.
sentimiento a...
desde el prin...
marcador u...

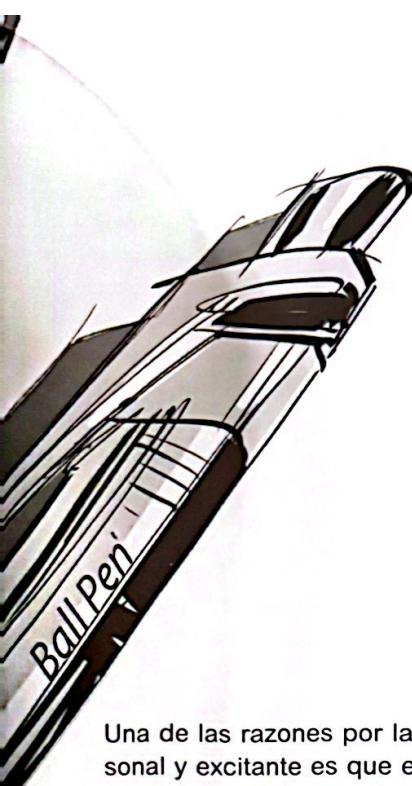
Lápices de g...

Mars Lumogra...

Bolígrafos: L...

fino (negro), g...





HERRAMIENTAS DEL OFICIO

Una de las razones por las que nuestro oficio es tan personal y excitante es que el vehículo que usamos para comunicar nuestras emociones —la creación física de líneas, formas, manchas de tinta, etc.— tiene tanto potencial para crear belleza y pasión, más allá del significado de la historia que estamos tratando de contar.

El número de técnicas disponibles para exponer nuestra visión artística en el papel ha aumentado notablemente en las últimas décadas con la aparición del mundo digital. Ya sea imitando las probadas técnicas tradicionales, u ofreciendo posibilidades completamente nuevas, esas tecnologías digitales ofrecen oportunidades para experimentar con los recursos que ya estaban a nuestra disposición, combinarlos, o expandirlos.

Puesto que parte de esas nuevas tecnologías digitales se enfocan en imitar técnicas tradicionales, es siempre recomendable entrenarse, practicar y usar primero las herramientas artesanales. Mientras mejor conoczamos y entendamos el sentimiento auténtico y las sutilezas de dibujar una imagen desde el principio con un bolígrafo, un lápiz, un pincel, un marcador u otro de esos viejos instrumentos, más amplias

serán nuestras opciones y mejor entenderemos las tecnologías digitales y las cosas que podemos hacer con ellas. Si podemos ver la misma idea desde distintos ángulos, adquiriremos más habilidades como artistas, seremos capaces de conectar más puntos, y nuestro trabajo será más sólido.

Tiempo atrás, cuando el arte era producido con un propósito exclusivamente comercial, casi toda la edición podía hacerse de forma manual: los paneles individuales eran reemplazados simplemente cortando y pegando a mano, o usando Wite-Out u otro corrector líquido en ciertas áreas en las que la tinta se había corrido. En nuestros días, la edición se puede hacer digitalmente después de escanear una imagen.

Cuando realicé los dibujos de este libro, de forma tradicional, con pluma y lápiz de grafito (observa las herramientas específicas en esta ilustración), mis dibujos pasaron por diferentes niveles de edición. En las siguientes páginas, explicaré en gran detalle cómo usé instrumentos de edición digital para perfeccionar mi trabajo, y cómo los puedes aplicar al tuyo.

Echemos un vistazo al proceso y a un número de soluciones que nos ofrecen diferentes perspectivas.

Lápices de grafito (de diferentes graduaciones): Staedtler Mars Lumograph y Faber-Castell 9000.

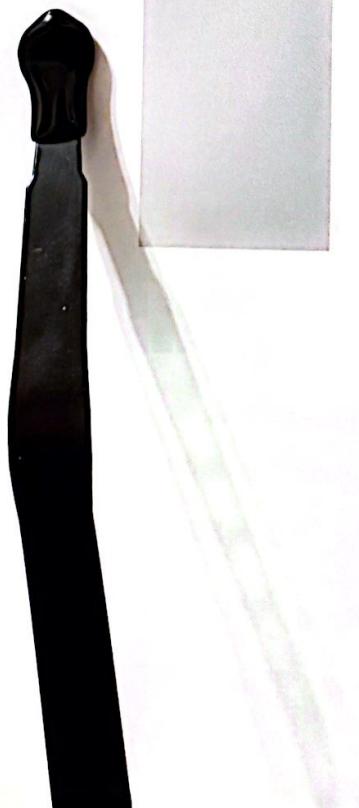
Bolígrafos: Daiso No. 76 0.7 mm (azul) and Pilot Better, punto fino (negro), goma de borrar Mars Plastic.



Tableta: monitor interactivo para bolígrafo Cintiq.



1 EL BOLÍGRAFO



Sucedió en el Pequeño Tokio. Aunque es fácil considerar el bolígrafo como un instrumento de mera conveniencia, también puede producir líneas de sorprendente riqueza e interés. Es realmente importante, si el tiempo lo permite, probar un buen número de ellos antes de empezar a dibujar, tanto los ordinarios como aquellos de las mejores marcas. La calidad de la línea puede variar mucho y pagar mucho dinero por una de buena marca no garantiza que obtengas los resultados que esperas, que dependen especialmente de tus necesidades artísticas de cada momento y de tu gusto personal. Para crear los ejemplos mostrados en este capítulo he usado principalmente dos marcas de bolígrafos.

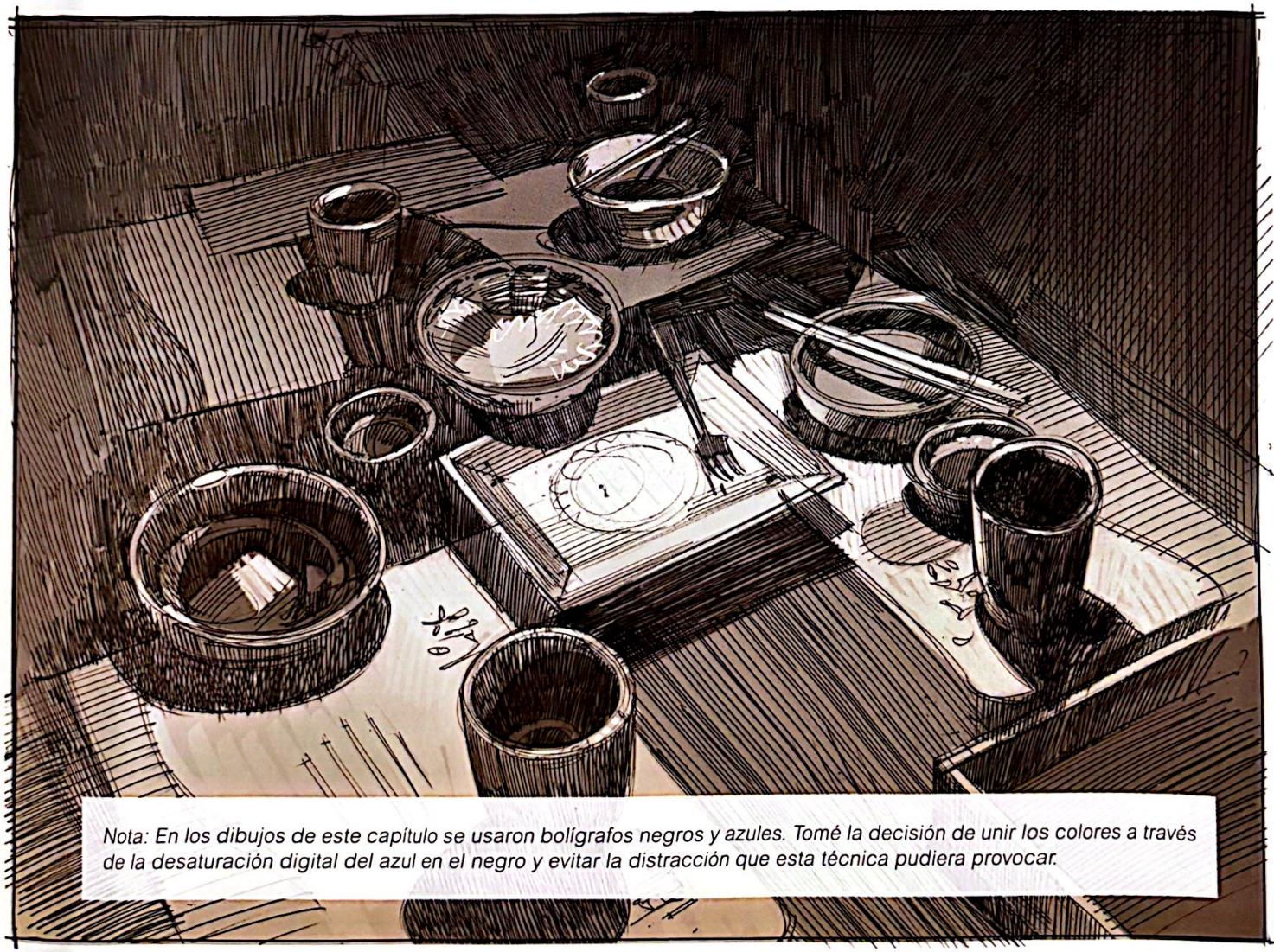
Recuerdo que una vez estuve buscando «la pluma perfecta» para un trabajo, una que me ofreciera la suavidad, fluidez y versatilidad de un lápiz, con la posibilidad de obtener interesantes, visibles diferencias en el flujo de la tinta en un simple trazo, dependiendo de la presión y el ángulo de aplicación. Hasta ese momento había probado solo bolígrafos de buenas marcas, pero sus líneas resultaban demasiado parejas y directas para mi gusto. Pensaba en ello cuando, un día,

me encontré en un restaurante japonés, comiendo tempura. No podía imaginarme que la solución a mi problema vendría con la cuenta.

El bolígrafo que me dieron para firmar era realmente ordinario, pero, hombre, qué bien se sentía en mi mano. Podría haber estado el día entero dibujando con él. Interrogué a cada camarero y gerente del restaurante hasta que uno recordó de dónde venía este boli: de Daiso, una cadena de tiendas japonesas que vende una gran variedad de productos a muy bajos precios.

Tomé una foto del bolígrafo como referencia, pero los empleados del restaurante, generosamente, me lo regalaron, para que pudiera usarlo como referencia cuando fuera a la tienda. De hecho, algunas de las piezas de este libro fueron dibujadas con bolígrafos como ese, mientras que otras las hice con un Pilot BP-S de punto fino, cuando el dibujo lo requería.

Aquella noche en el restaurante japonés no solo encontré un gran bolígrafo —DAISO's No76 0.7mm— sino que la comida también fue fantástica.



Nota: En los dibujos de este capítulo se usaron bolígrafos negros y azules. Tomé la decisión de unir los colores a través de la desaturación digital del azul en el negro y evitar la distracción que esta técnica pudiera provocar.

PRACTICANDO LA CONEXIÓN CEREBRO-MANO

Siempre es bueno calentar antes de empezar a trabajar. Es como cuando vas a tocar un instrumento musical, una parte esencial del proceso es conectar tu cerebro con tu brazo y tu mano, que haya un flujo entre ellos en la dirección correcta, algo que puede tomar a veces algún tiempo.

Una de las cosas que usualmente hago para conseguir esa conexión (no solo cuando dibujo con bolígrafo, sino también con pincel y tinta, o lápiz, grafito, rotulador, o hasta digitalmente) es un ejercicio caligráfico. Simplemente, escribe algo, con el instrumento que prefieras, cualquier cosa, palabras, oraciones cortas o largas, y afloja tu muñeca, caliéntala, para crear una buena (inconsciente) conexión entre tu cerebro y tu mano. Haz que esto ocurra automáticamente, como una segunda naturaleza. Se reflejará en tu trabajo. Ya es un ejercicio bastante complejo trazar una estrategia mientras dibujamos: si las sombras van a ser más pesadas, qué líneas deben ser más prominentes, cómo crear una clara sensación de dinamismo, balance, etc. La mano debe seguir al pensamiento tan fluida e inconscientemente como sea posible, para que el artista pueda controlar la complejidad del trabajo creativo, y al mismo tiempo, evitar la complicación de tratar de resolver demasiados nuevos problemas importantes mientras dibuja. Por eso, volvamos a escribir, y a hacer locos, espontáneos garabatos, con el mismo tipo de línea que usaremos más tarde en nuestro dibujo (observa

debajo la figura 1.1). Escribe minúsculas y mayúsculas, números, líneas disparatadas, bonitas, de apariencia elegante, rizos, curvas, líneas rectas, paralelas, largas, cortas, lo que quieras, solo deja que todo esto fluya sin parar.

Ten en cuenta que una línea buena y grácil añadirá mucho a las imágenes que queremos crear. Es importante estar dispuesto a sacrificar la perfección técnica a la que usualmente aspiramos para crear una pieza viva, vibrante, espontánea, en vez de una que luzca innecesariamente lenta y pesada.

Todos hemos visto piezas técnicamente perfectas, pero que, en realidad, son solo un ejercicio, no van más allá. No nos atrapan como deberían, no dicen «algo acerca de alguien», no nos motivan a saber qué pasa después. La curiosidad que sentimos en un momento solo puede ser satisfecha cuando nos lleva al siguiente momento emocional.

DIRIGIENDO LA LÍNEA

Aunque me siento tentado a llamar a esta sección «controlando la línea», finalmente me decidí por «dirigiendo». Esencialmente, es el mismo principio, pero «controlando» me suena demasiado rígido, mecánico, y de alguna manera carente de un sentimiento vívido, intenso, creativo, inspirador. «Dirigiendo», por el contrario, indica una claridad de propósito, un sentido de dirección, el entendimiento de a dónde vas en dependencia de lo que demande tu tarea en cada momento.

fig. 1.1

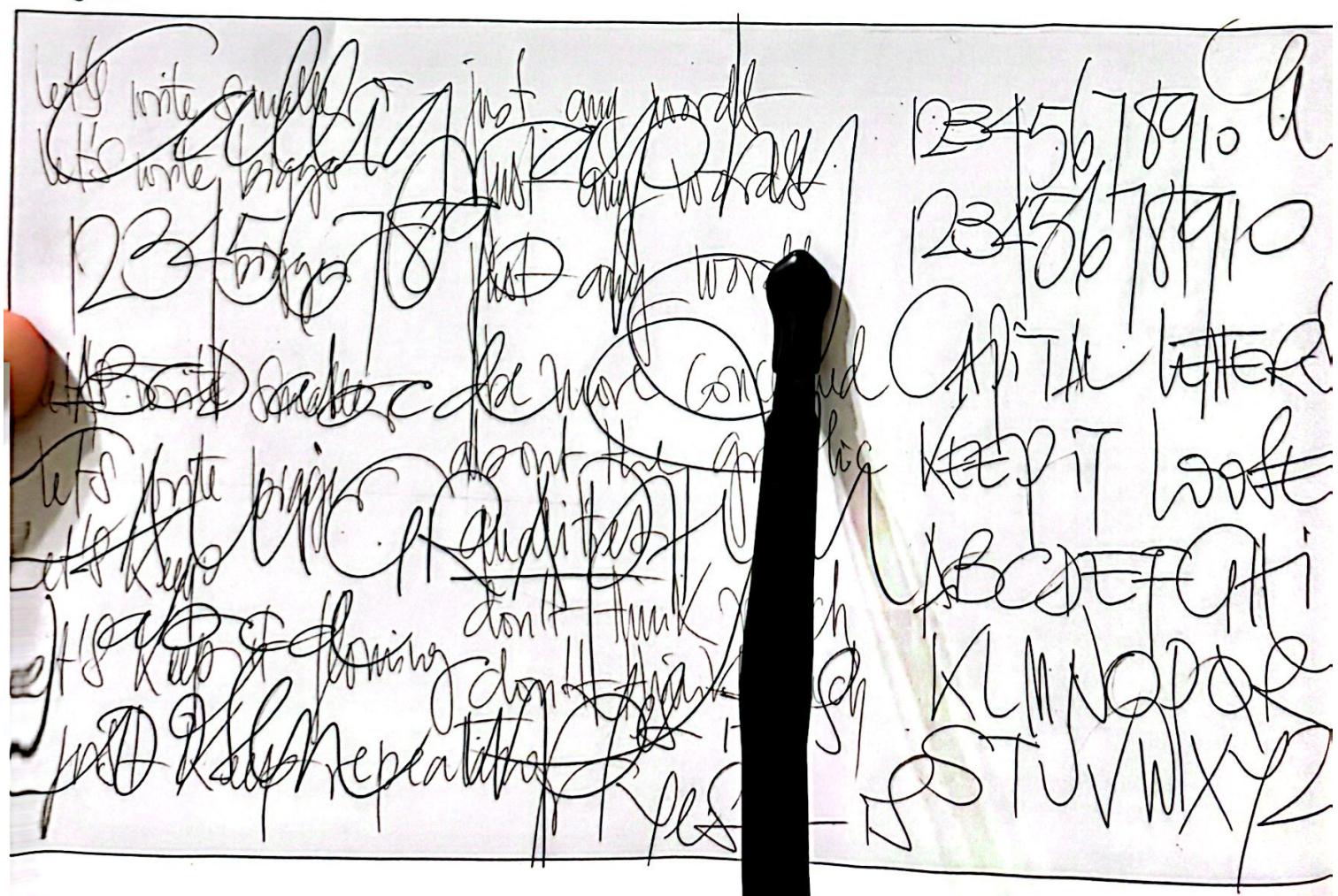
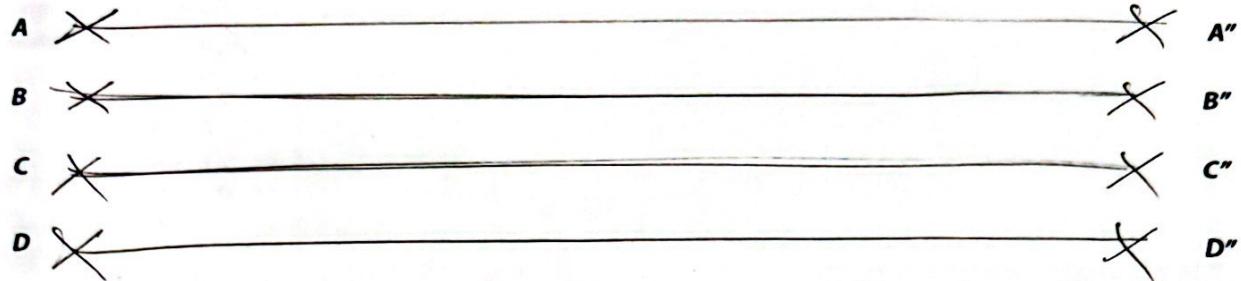


Fig. 1.2: Algo que puedes hacer para integrar esto en tu sistema de trabajo es practicar lo siguiente: crear un número de cruces a la derecha y a la izquierda de tu superficie de trabajo. Pon la punta del bolígrafo en una de las cruces a la izquierda, punto A. Sin mover el bolígrafo, mira la cruz a la derecha de A (llamémosla A'). Sin mover la vista, comienza a mover el bolígrafo hacia A', siempre mirando ese objetivo. (Si eres zurdo,

cambia de dirección, y mueve el bolígrafo desde A" hacia A, a la izquierda). Repite este ejercicio entre los puntos B y B", y así, sucesivamente, entre los demás puntos. Puedes hacerlo a distintas velocidades —más rápidamente, más despacio— y mira qué pasa. Comprobarás que, como siempre en la vida, si tienes un objetivo específico y te enfocas en él, tu esfuerzo te permitirá alcanzarlo.

fig. 1.2



Otro ejercicio que siempre recomiendo para la ejecución de cualquier técnica es tratar de combinar distintas líneas en el mismo espacio de papel, ya sea dibujando líneas paralelas

(fig. 1.3), o una línea en zigzag que nos permita llenar rápidamente los espacios que necesiten un tono más oscuro (fig. 1.4).

fig. 1.3

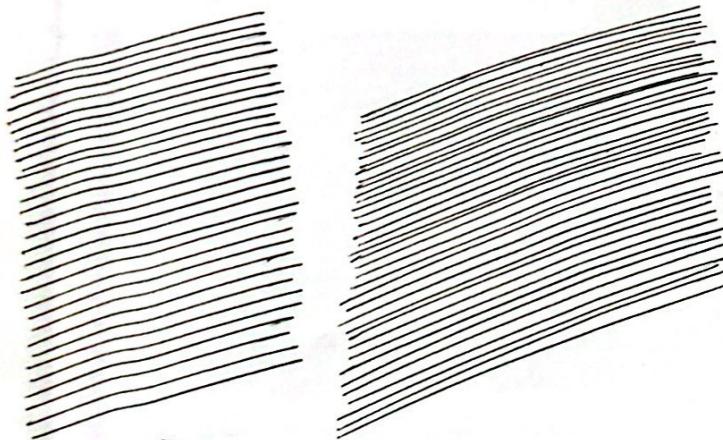


fig. 1.5

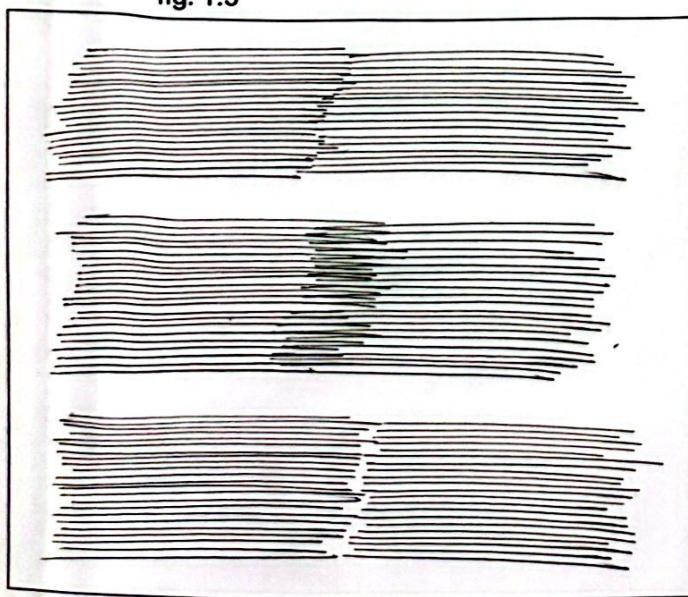


fig. 1.4

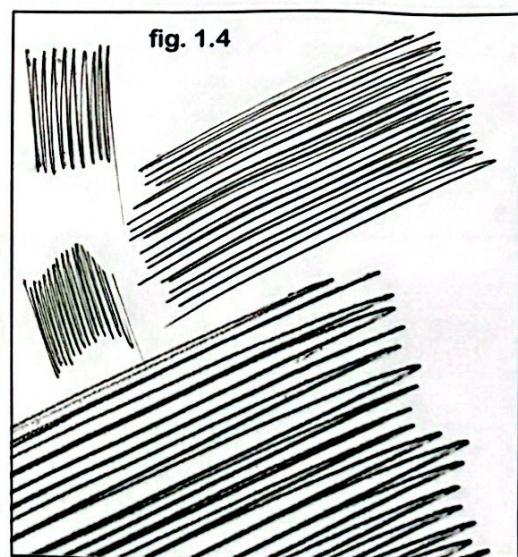


Fig. 1.5. A veces, en dependencia de cuán larga sea la línea que necesitamos, podemos tratar de dibujar varias líneas sucesivas para cubrir un área determinada (1). Debemos tratar de minimizar tanto como sea posible la separación entre los segmentos (2), o la distancia entre ellos (3). Más allá de la calidad y elegancia de la línea, los casos 2 y 3 revelan algunos de los problemas que parecen más obvios cuando observamos nuestro dibujo desde cierta distancia. Para trazar estas líneas, usualmente apoyo mi codo en el tablero de dibujo, y muevo mi brazo como si fuera un compás, y sigo a partir de ahí.

fig. 1.6

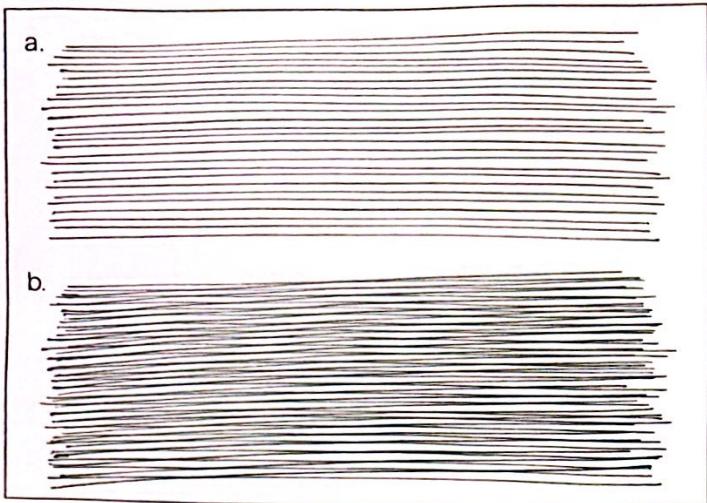


fig. 1.7

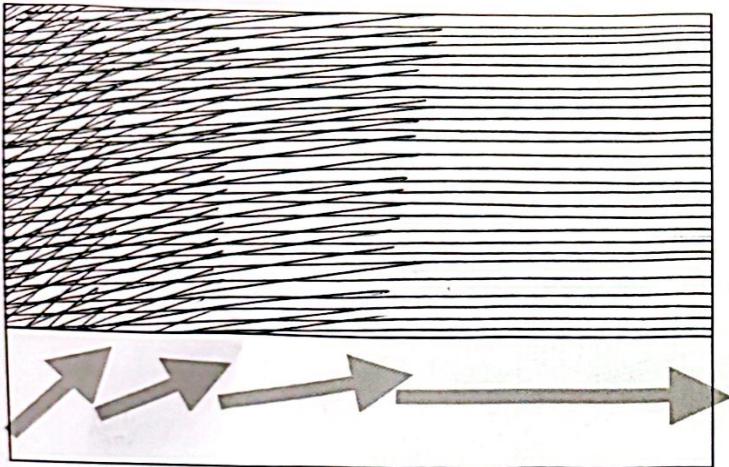


fig. 1.8

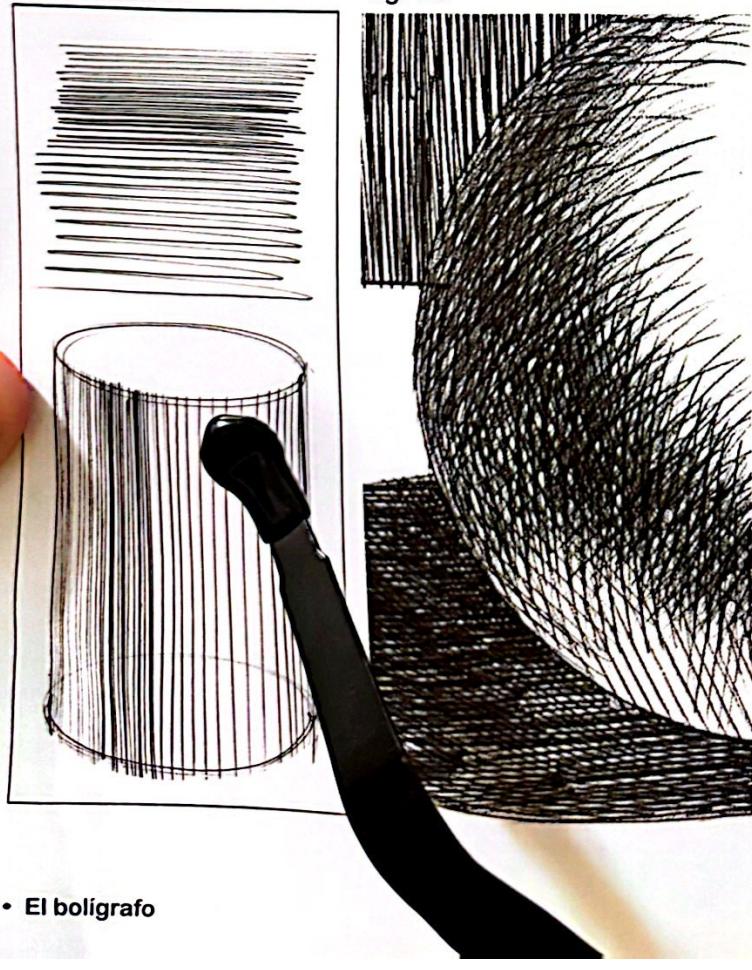


fig. 1.9

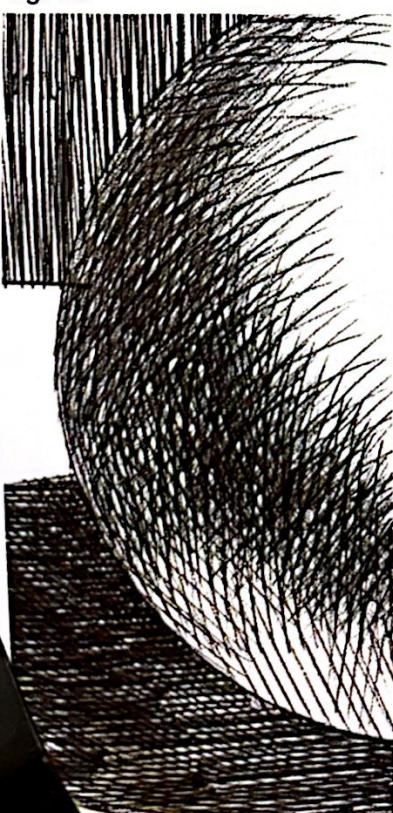


fig. 1.6 a y b: Aunque usualmente trato de evitar líneas cruzadas a distintos ángulos (observa fig. 1.10, la de la mesa del restaurante) a veces esta es una solución efectiva para hacer que un área luzca más oscura. En ese caso, trato de cambiar el ángulo de la línea tan poco como sea posible, para crear así una impresión más suave, diferente a la que provocaría un cruce de líneas a 90 grados.

fig. 1.7: Para crear una gradación, también es útil variar muy ligeramente el ángulo de las líneas de cada zona del dibujo.

fig. 1.8: Otro ejercicio que se puede practicar es oscurecer y aclarar las áreas de un mismo, continuo zigzag, de manera que la transición entre la luz y la oscuridad sea progresiva, suave, gradual.

fig. 1.9: Una manera aún más orgánica y vívida de usar la línea en un rayado transversal es oscurecer y aclarar progresivamente determinadas áreas; esto le puede dar una apariencia más verosímil a aquellas cosas que no tengan una forma puramente geométrica o compuesta por planos. En este ejercicio, es muy importante, de nuevo, considerar la presión aplicada al bolígrafo y la cantidad y densidad de los trazos.

fig. 1.10

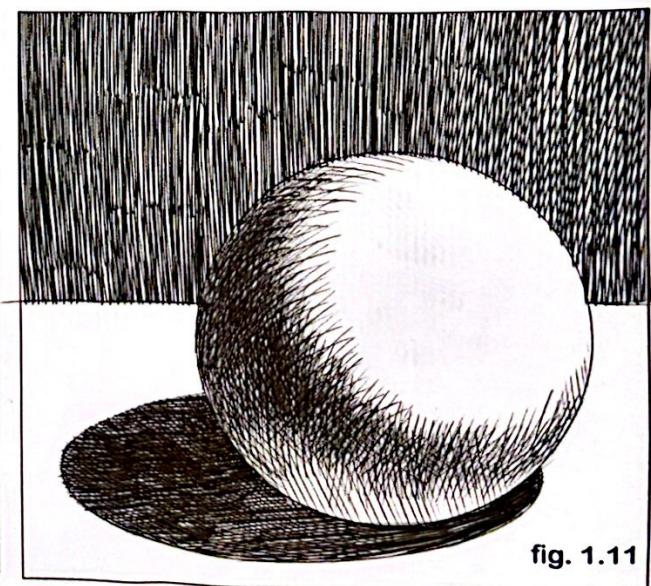
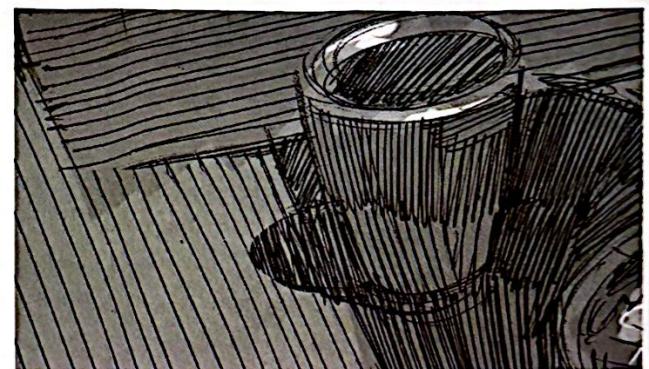


fig. 1.12

En esta página podrás ver cómo uso la dirección de la línea para enfatizar la forma, el volumen y la construcción de la imagen.

Fig. 1.12: Las líneas rectas que definen la superficie de estos paralelogramos nos ayudan a establecer una sólida perspectiva (para entender nuestras opciones al dibujar líneas rectas más largas, por favor, observa las figs. 3.18 y 3.19 en la página 76).

Figs. 1.13, 1.14 y 1.15: Las líneas más orgánicas de esta naturaleza muerta muestran cómo esculpir estas formas más redondeadas, lo que también se ve en el ejemplo de la pelota en la mesa, en la página anterior.

fig. 1.13

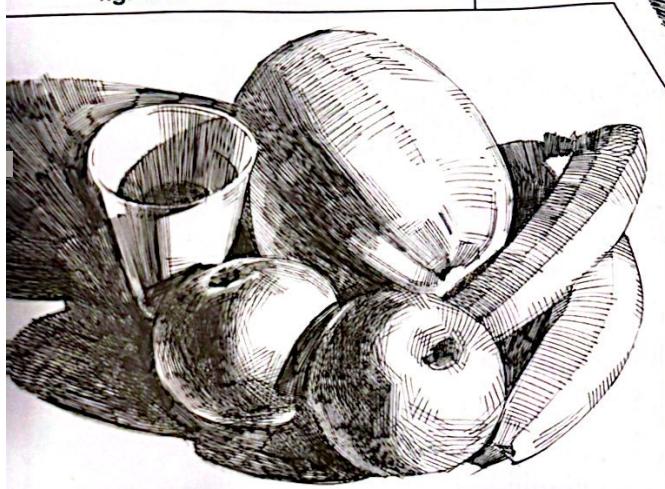


fig. 1.15

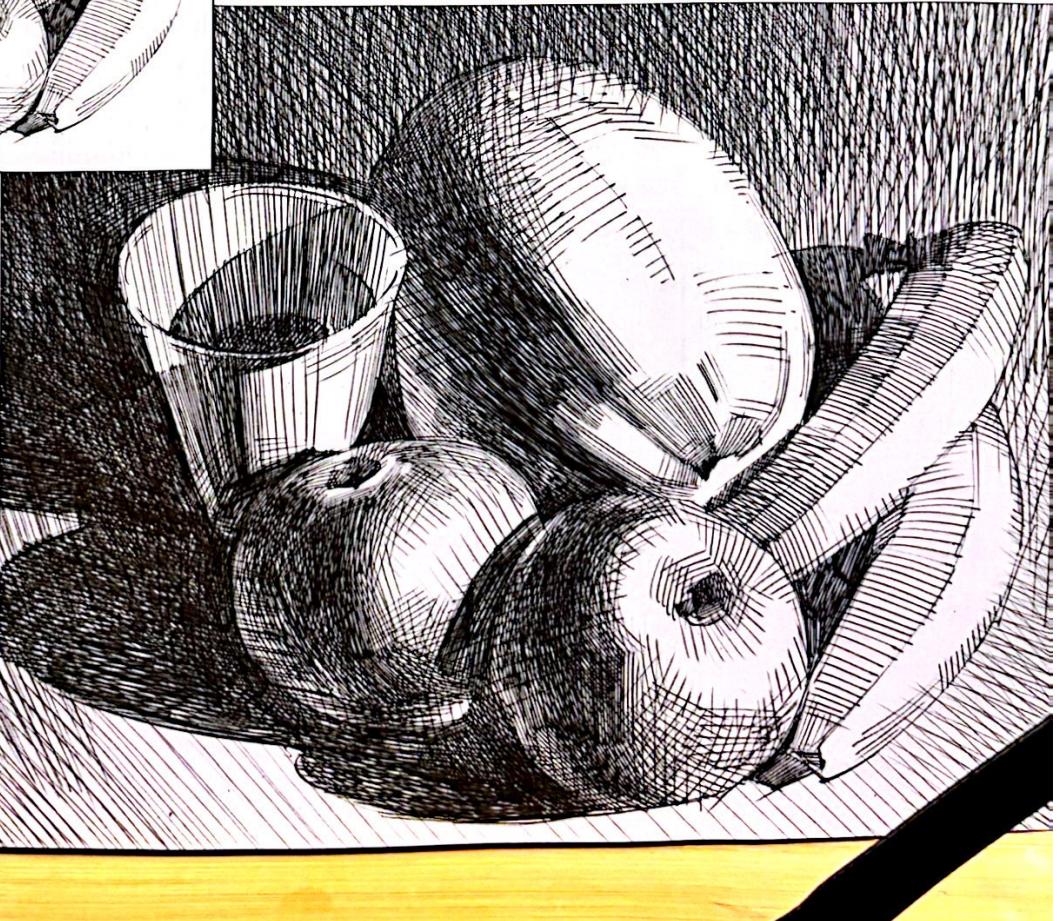
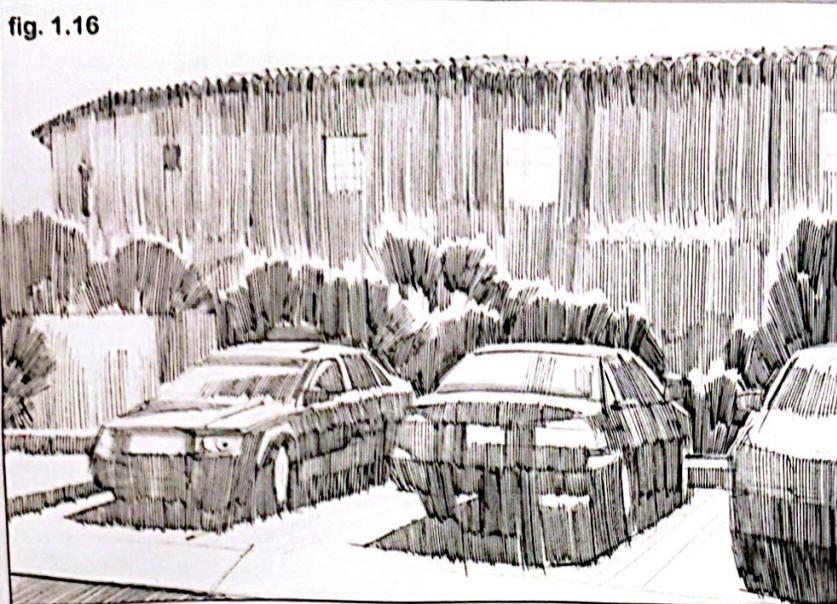


fig. 1.14



UN EJERCICIO BÁSICO DE CREACIÓN DE BLOQUES

fig. 1.16



Figs. 1.16, 1.17 y 1.18: En este breve ejercicio verás cómo se puede construir paso a paso una sensación de volumen y tridimensionalidad al establecer una clara separación entre las principales áreas tonales, la casa en el fondo, los arbustos en el medio, y los carros en el primer plano; mira también la fig. 1.21.

Fig. 1.16, paso 1: Aunque en este punto ya he creado bloques en las principales áreas tonales, el contraste entre ellas no es todavía el que deseo. Por ejemplo, todavía no he hecho mucho en áreas específicas, como las ventanas.

Fig. 1.17, paso 2: Despues de establecer las principales áreas en las que debo trabajar, comienzo a enfatizar el contraste, y a definir los detalles.

Fig. 1.18, paso 3: Finalmente, llego al punto en que, incluso sin completar los detalles, he establecido una sensación de luz que considero verosímil, en una composición con un claro sentido del espacio.

Fig. 1.19: En este detalle del dibujo acabado, puedes ver cómo la diferencia entre los valores ha sido establecida progresivamente, añadiendo capa tras capa, cuando sea conveniente, de trazos de pluma.

fig. 1.17

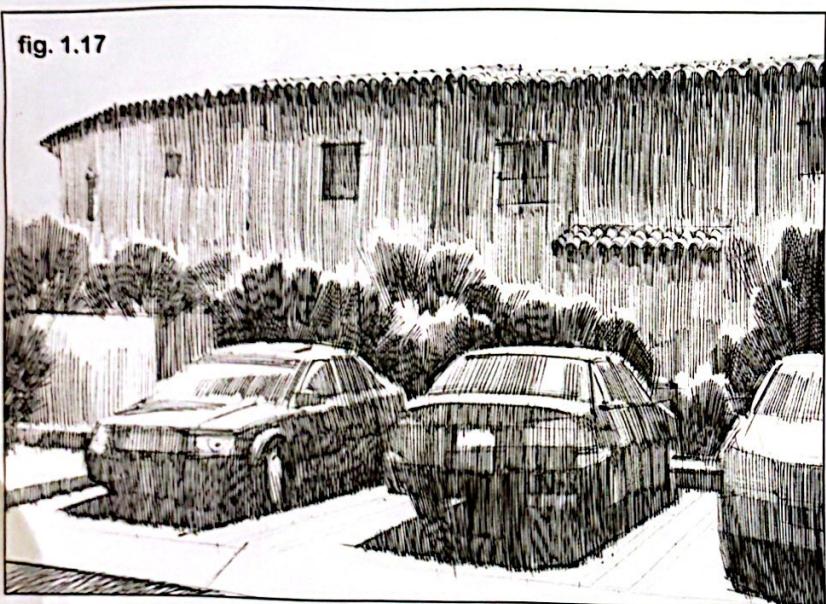


fig. 1.19

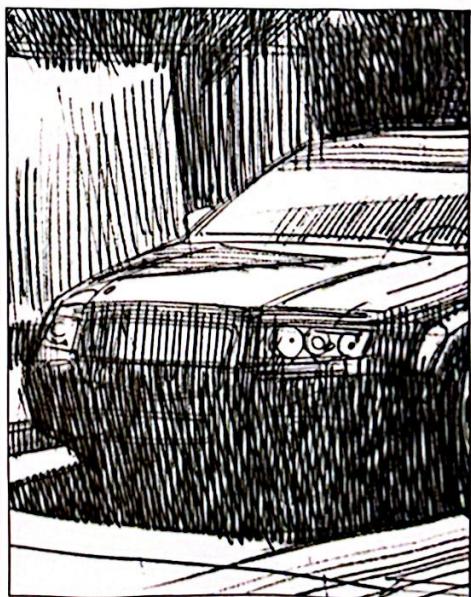


fig. 1.18

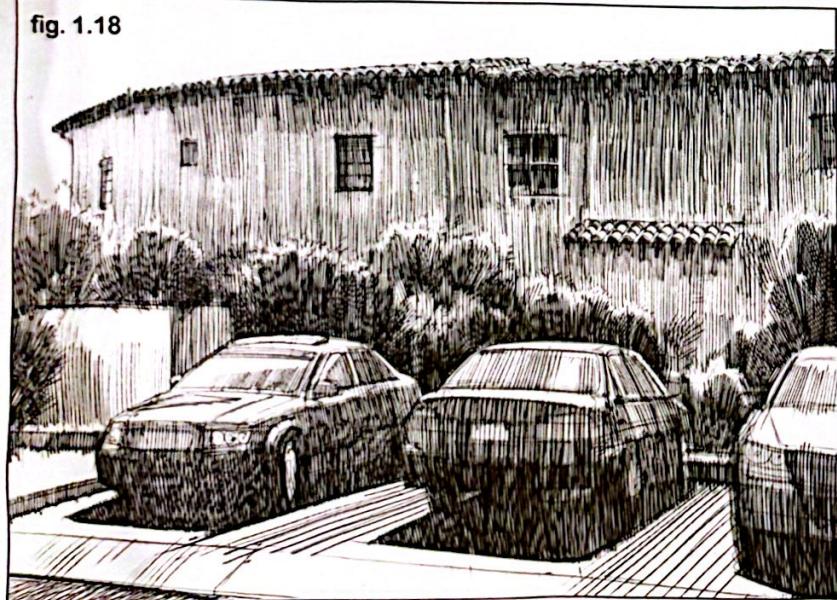
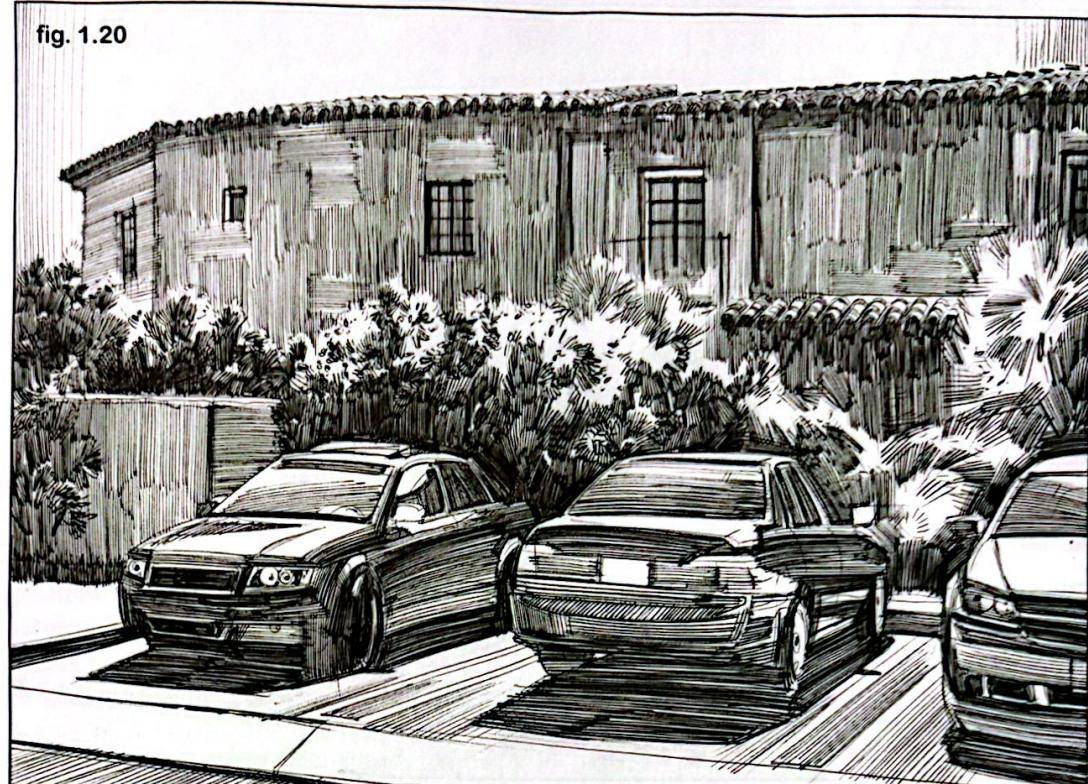


Fig. 1.20 (derecha): En vez de usar consistentemente líneas verticales, esta nueva aproximación a la escena usa líneas para envolver objetos tridimensionales (coches, vegetación, casas) y definir su volumen.

Fig. 1.21 (tonal): Ya sea cuando ejecuto paso a paso este proceso, como ya expliqué en anteriores figuras, o cuando solo lo visualizo en mi mente, siento que es muy importante ver la escena en una forma simplificada antes de ejecutar el dibujo.

fig. 1.21



Figs. 1.22 a 1.25: Para practicar cómo establecer estructuras sólidas con líneas, puedes dibujar figuras geométricas y trazar líneas que literalmente envuelvan los lados de esas figuras, ya sean planos o curvos. Ese es solo un ejercicio de calentamiento, una forma de establecer una efectiva coordinación entre la mente y la mano que luego podrás aplicar a tu trabajo.

Figs. 1.22, 1.23, y 1.24 representan una aproximación más metódica al trabajo. Más adelante, habiendo alcanzado un entendimiento más profundo de la forma, te podrás mover a un estilo más orgánico (mira la fig. 1.25).

fig. 1.22

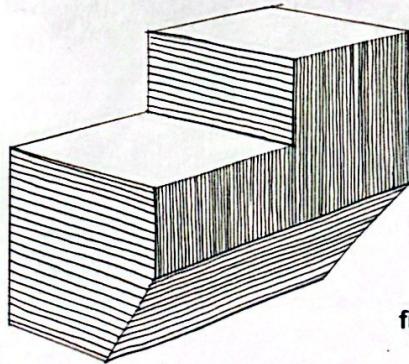


fig. 1.24

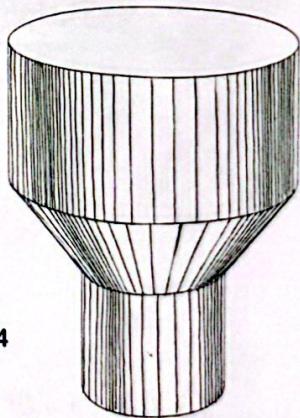


fig. 1.23

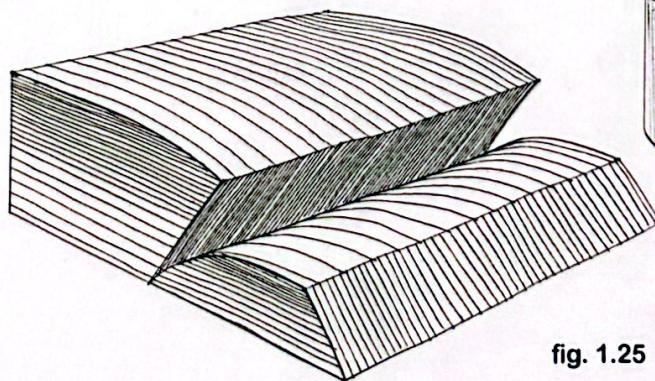


fig. 1.25

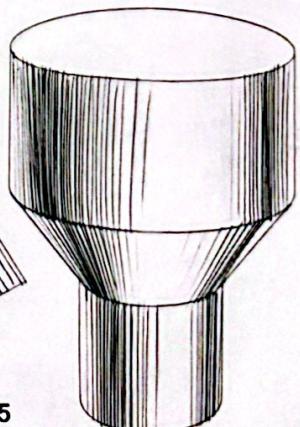


fig. 1.26



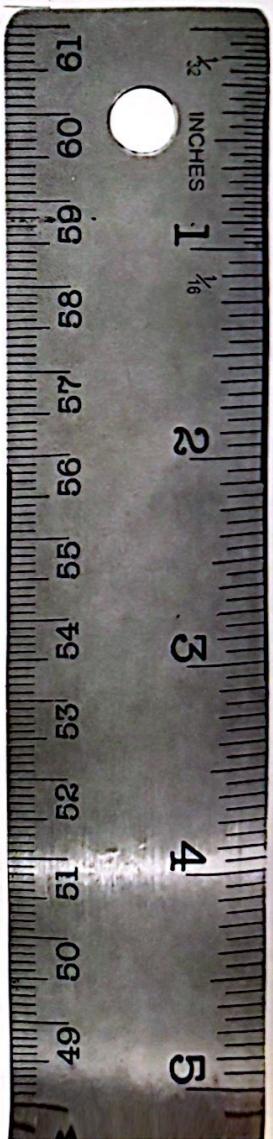
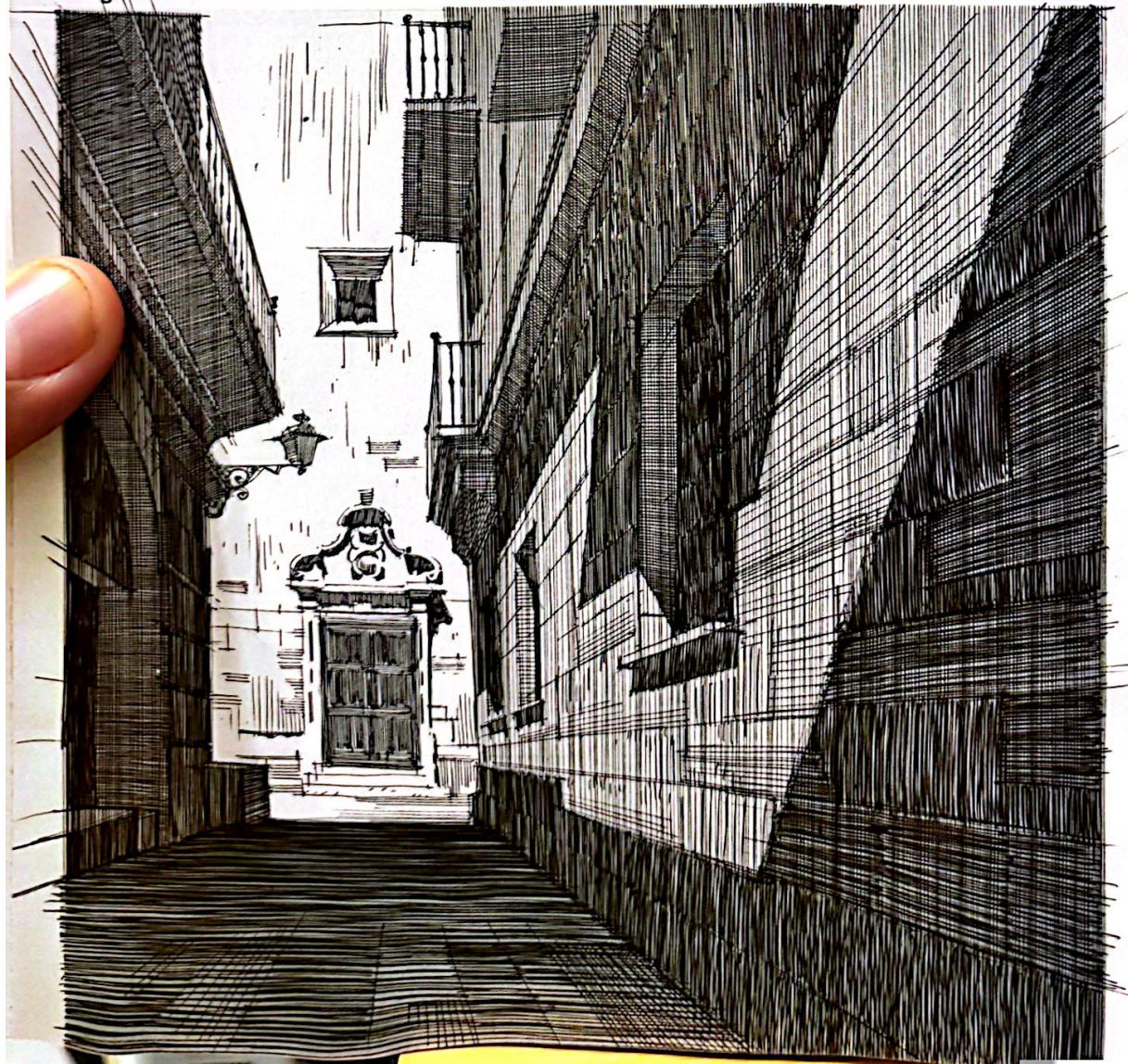
ARQUITECTÓNICO VS. ORGÁNICO

Figs. 1.26 y 1.27, y fig. 1.28: Las técnicas vistas en las páginas anteriores, usadas para la representación de superficies planas o poliedros, pueden verse ahora en acción, o en ejemplos más complejos. Observa cómo la dirección de la línea se adapta a la superficie que está intentando describir: la primera establece la estructura básica, luz, sombra, y dirección (para trazar las líneas verticales más largas que enfatizan el fondo oscuro, puedes simplemente usar una regla).

En este caso, a diferencia de los ejemplos de las páginas siguientes, el dibujo tiene un carácter más técnico, y requiere cierto conocimiento de la perspectiva, puesto que la composición tiene un estilo más geométrico.

Figs. 1.29, 1.30, y 1.31: Para sujetos orgánicos puedes aplicar este modelo, más arquitectónico, que divide las superficies redondeadas en áreas planas más pequeñas; mira también la orientación de las flechas en la superficie de las figuras y consulta las figs. 1.21 a la 1.25, en la página 21.

fig. 1.27



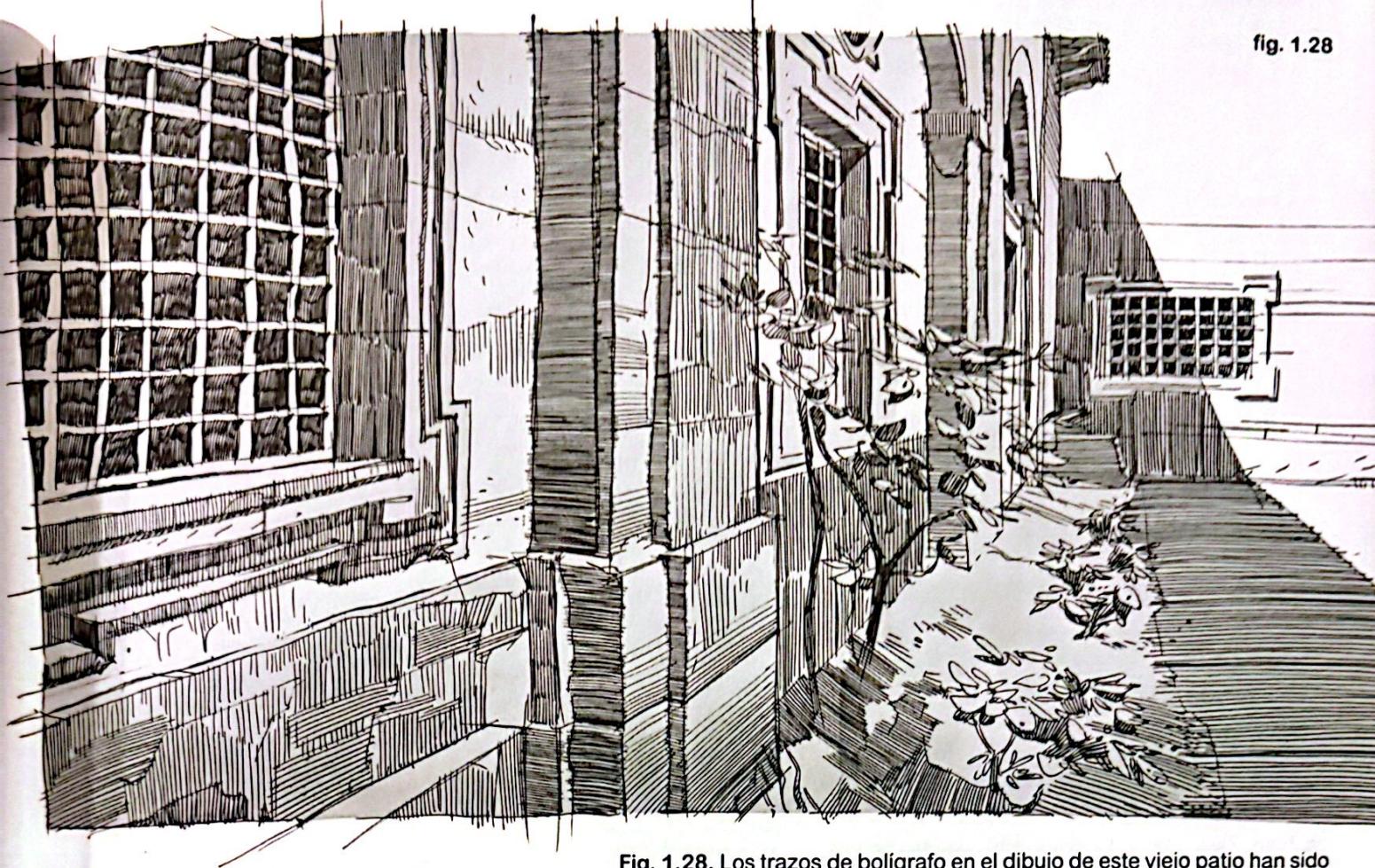
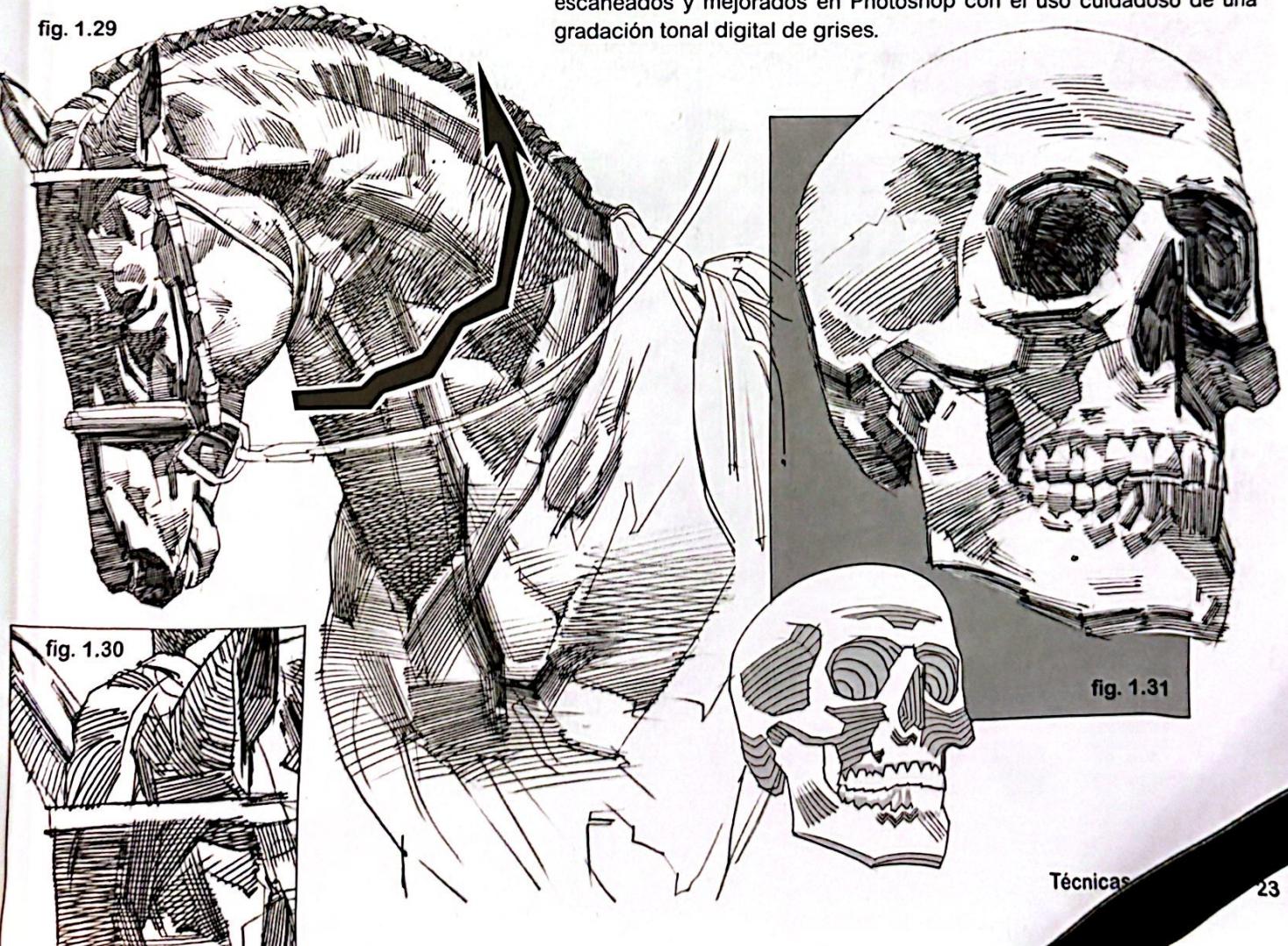


fig. 1.29



Técnicas

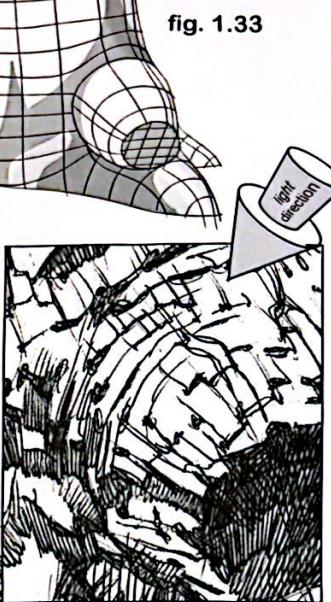
23

fig. 1.32



TEXTURAS Y MATERIALES

Cuando queremos representar la textura de una superficie, debemos considerar la luz: cómo la luz afecta la textura y cómo esta, a su vez, determina la forma en que la luz afecta una superficie.



Figs. 1.32 y 1.33: La textura del tronco de este árbol es áspera, desigual y opaca. El contraste entre las áreas de luz y sombra tiende a ser muy marcado. Observa en la versión simplificada cómo los tonos se agrupan en ciertas áreas para enfatizar una sensación de volumen (especialmente en los lados del tronco, donde los jirones de la corteza parecen ser más compactos mientras más cercanos están a nuestro punto de vista) en vez de distribuirlos proporcionalmente, lo cual automáticamente le daría al dibujo un aspecto plano.

Fig. 1.34: En la brillante armadura de este caballero podemos ver claramente las áreas de brillo (1), el medio tono (2), sombra (3) y la luz reflejada (4), una gradación que se puede ver simplificada en el cilindro.

Observa el ejemplo opuesto, las ánforas de barro en las **figs. 1.35 a 1.37** (en la página siguiente) tienen una gradación de la luz, al medio tono, a la sombra, sin llegar a la luz reflejada en el lado opuesto.

Técnicamente, el primer trazado de líneas (**fig. 1.35**) indica el volumen redondeado del ánfora. El segundo (que puedes observar por separado en la **fig. 1.36**) enfatiza aún más las áreas de sombra.

Fig. 1.38 (ola): Mira de nuevo cómo el trazado de las líneas sigue la dirección de la superficie del objeto.

Figs. 1.39, 1.40 y 1.41 (en la parte inferior de la página siguiente): Estas representan 1) la dirección de las olas que mencionaba antes, 2) un gráfico simplificado, estableciendo una gradación de la luz (la espuma) a la oscuridad (el agua), y 3) la agrupación de las principales áreas tonales, desde las más claras, en la cresta de las olas, que son más brillantes mientras más cerca están a la cámara, a las más oscuras, en el agua misma.

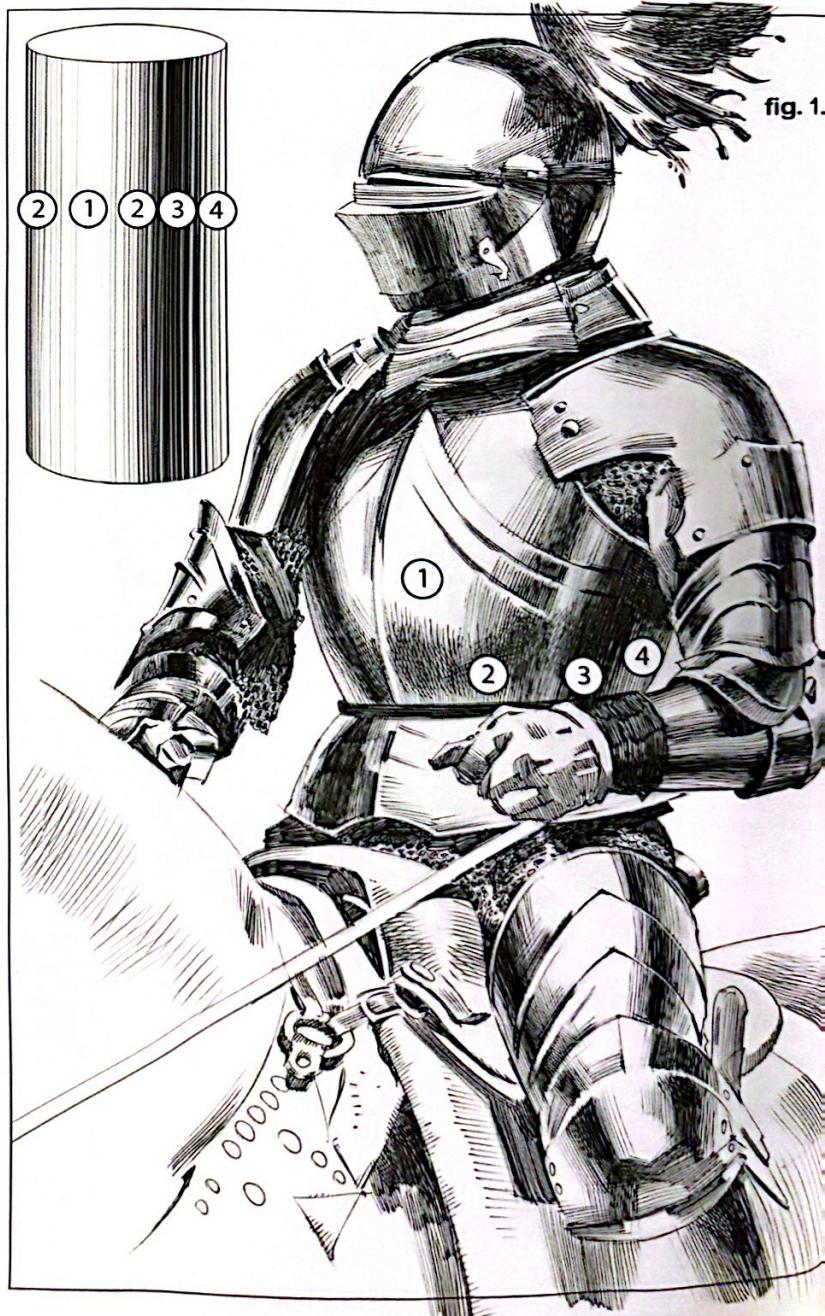


fig. 1.36



fig. 1.35

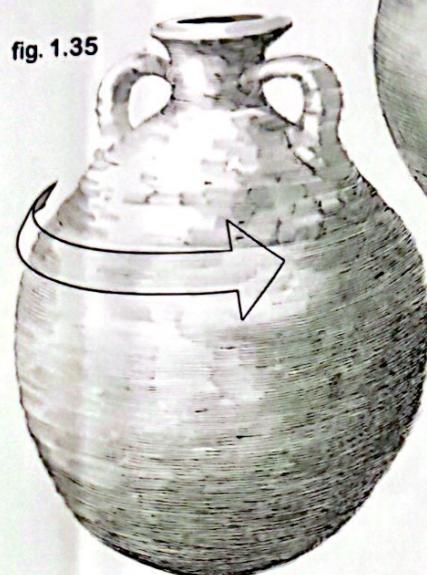


Fig. 1.35: El primer trazado de líneas trata el ánfora como un cuerpo cilíndrico (observa la dirección de la flecha).

Fig. 1.36: El segundo trazado es más parecido a una esfera, con las líneas usualmente indicando las áreas más destacadas.

Fig. 1.37: Finalmente, los dos trazados se han combinado.

Fig. 1.37b: Observa en este detalle cómo las líneas siguen la superficie para enfatizar el volumen.

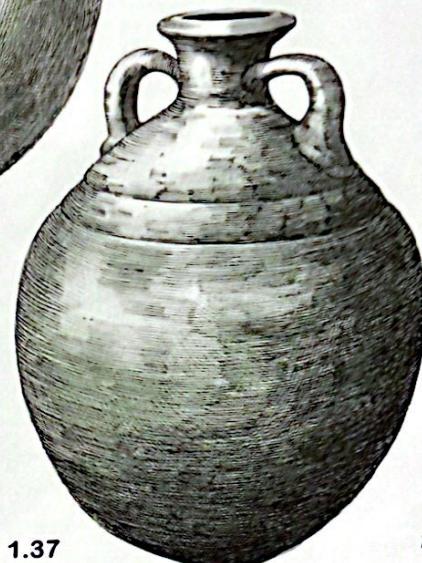


fig. 1.37

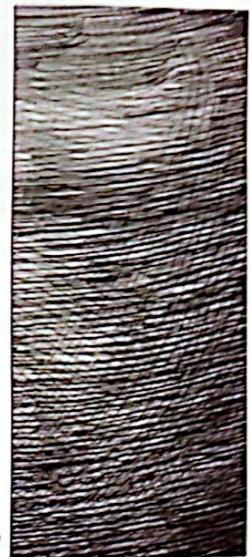


fig. 1.37b

fig. 1.38

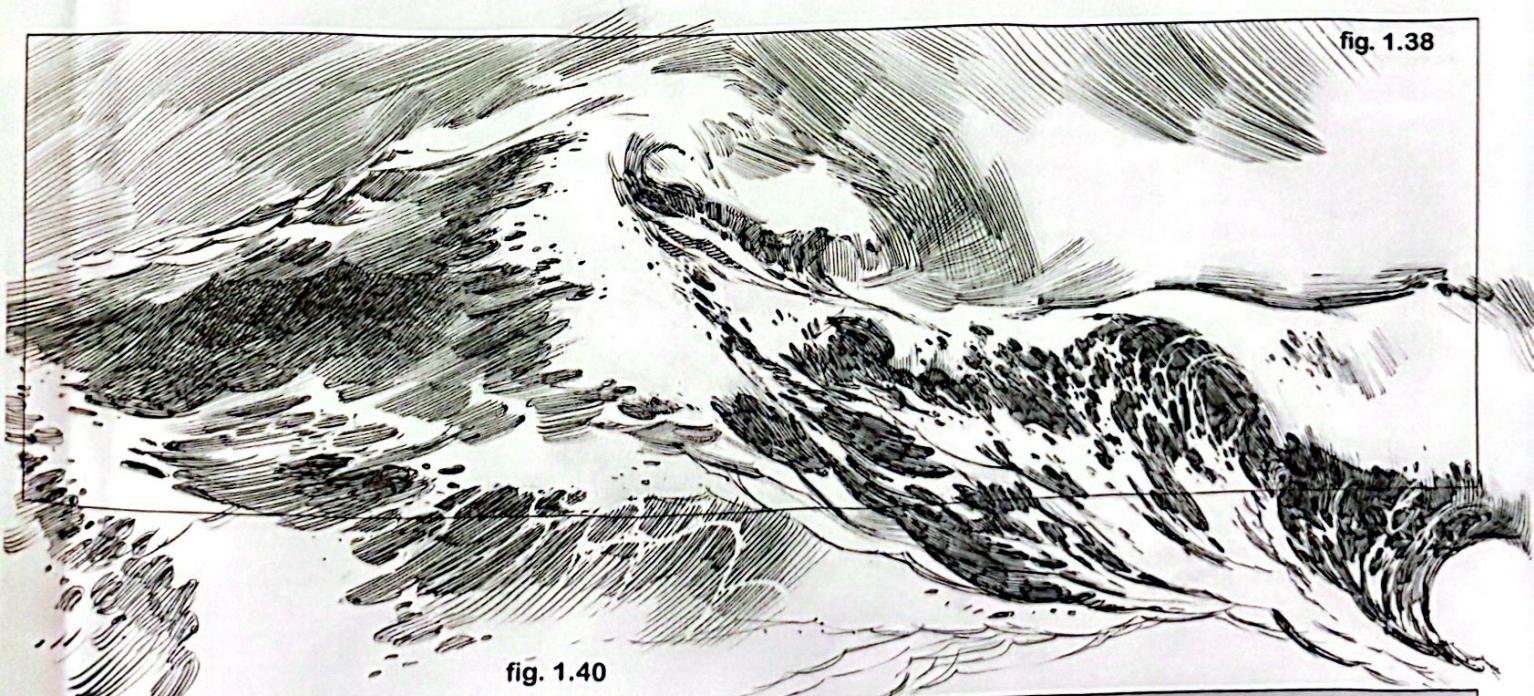


fig. 1.40

fig. 1.39

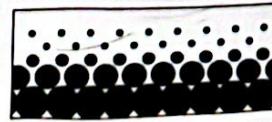
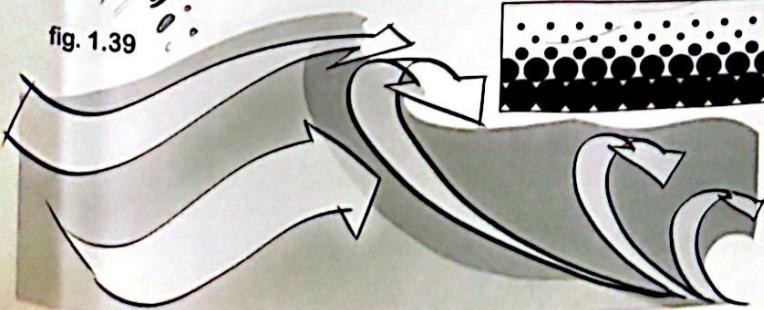


fig. 1.41

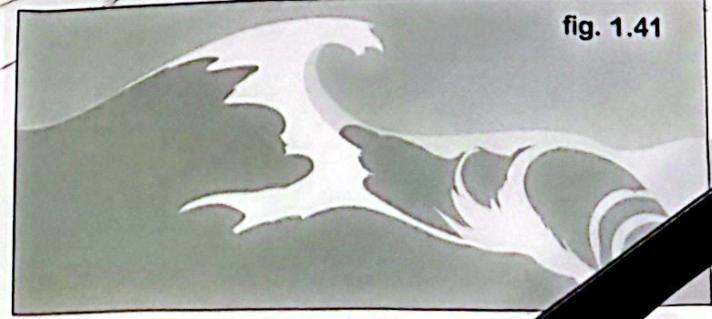




fig. 1.42

CREANDO UN BOSQUE

Fig. 1.42: Foto usada como referencia para esta ilustración.

Figs. 1.43, 1.44, y 1.45: Estos tres pasos muestran el dibujo básico, y aparte, para que sea más fácil de entender, las dos capas consecutivas que permiten subrayar las áreas más oscuras, casi todas localizadas en el tercio inferior de la última imagen. Todas las capas fueron dibujadas por separado, pero en hojas de papel sobreimpuestas en una mesa de luz, que fueron después escaneadas y sobreimpuestas digitalmente en modo «múltiple» (transparente), de tal manera que todos los trazados se unieran.

Figs. 1.46 y 1.47: Observa que los troncos de los árboles y las áreas de follaje no son una simple reproducción plana, pareja y aburrida de su textura natural; han sido representados dejando visibles áreas de luz (principalmente en el centro) y oscuridad (principalmente a la izquierda) con el propósito de darle vida y volumen a la escena. Este dibujo fue hecho con un bolígrafo Pilot BP-S en papel de copia.

fig. 1.44



fig. 1.45



fig. 1.46



fig. 1.47



fig. 1.4

fig. 1.48

Fig.1.48: Una nota muy importante: siempre crea en tu mente una imagen muy básica y marcada de la distribución de las luces y las sombras, siguiendo patrones muy claros y gráficos en los que te puedas apoyar cuando vayas a ejecutar la pieza final. De esta forma, sin importar lo complejo que sea tu dibujo, tu público lo comprenderá, no habrá confusiones.



fig. 1.51



fig. 1.49



fig. 1.50



fig. 1.52

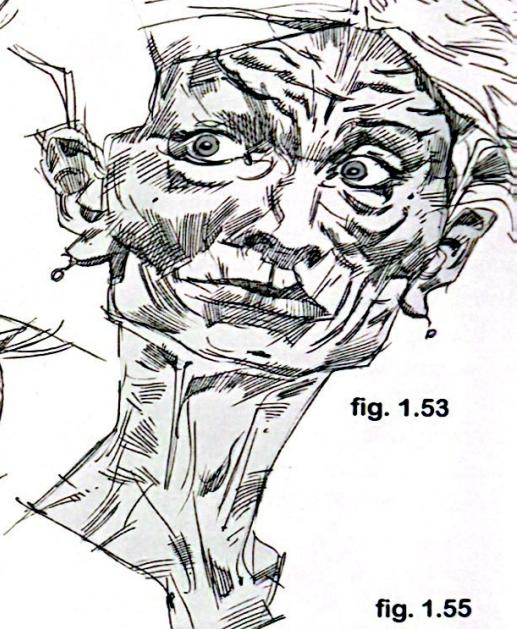
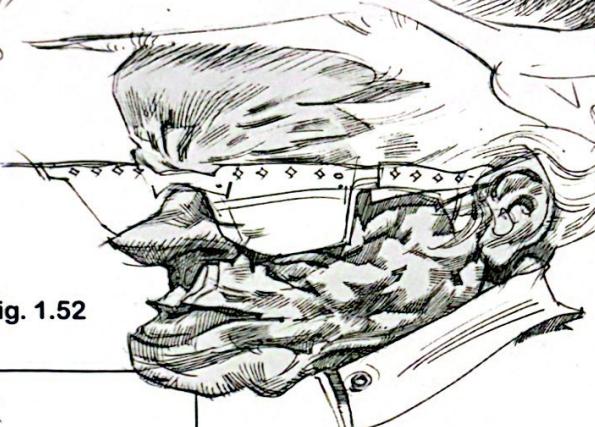
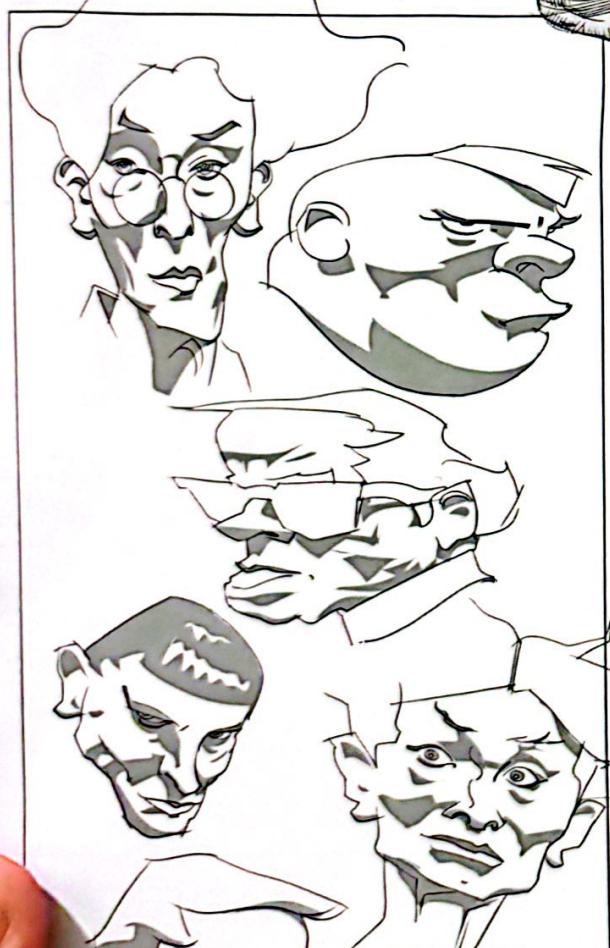


fig. 1.53



Figs. 1.49 a 1.56: En las expresiones de estos personajes, la línea se aplica con soltura, siempre en la dirección que mejor define el volumen y la forma de la cabeza.

Para ello, parti de una clara idea de dónde estaban las áreas de luz y sombra, de manera que la idea del volumen fuera más verosímil. Es imprescindible conocer profundamente la estructura del cuerpo humano.

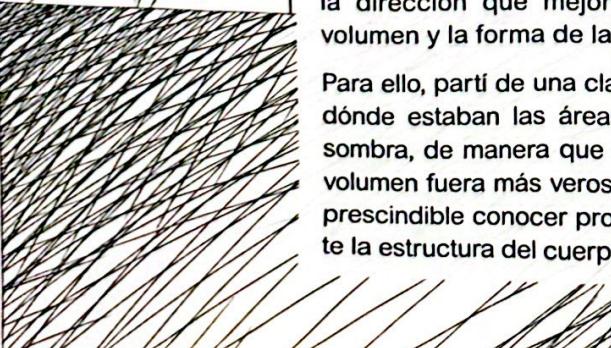


fig. 1.58

fig. 1.57



fig. 1.59



fig. 1.60



Figs. 1.57, 1.58, y 1.59: Estos son ejemplos adicionales de cómo usar tus líneas para que sigan la forma y volumen de la superficie del cuerpo (observa la dirección de las flechas en los recuadros).

Dibuja más líneas con tonos más oscuros, y busca (de una forma simplificada y gráfica) la luz reflejada entre las sombras. Trata de que la composición sea tan vivida como sea posible. Si usaras un pincel, podrías resolver este problema con un simple lavado; aquí tienes que construir a partir de un simple concepto gráfico (observa la fig. 1.60).

Primero, afloja tu muñeca, caliéntala en una hoja de papel, y solo cuando hagas esto, comienza el dibujo final. Diviértete, y haz que en tu trabajo se note que te has divertido haciéndolo.

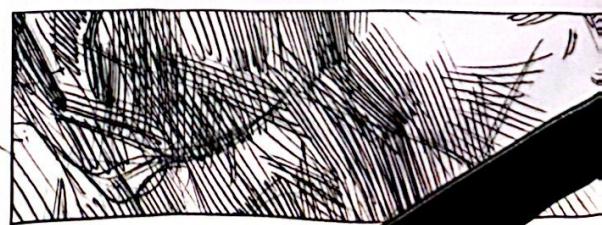


fig. 1.61

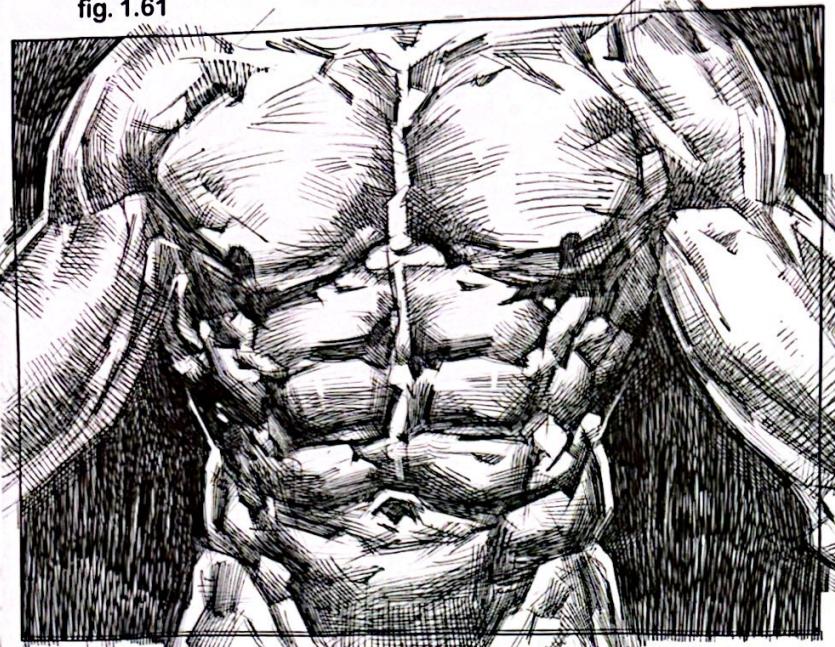


fig. 1.65

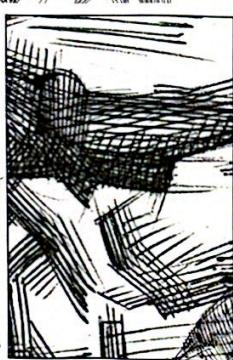


fig. 1.66

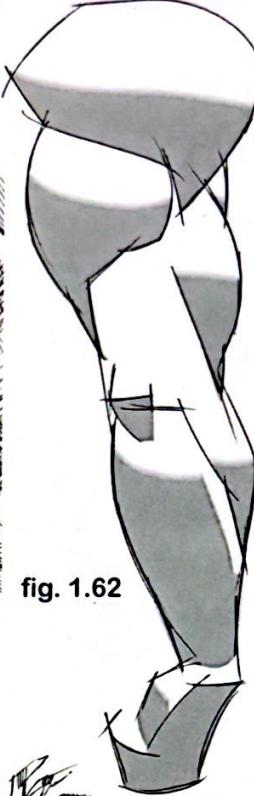


fig. 1.62



fig. 1.63



fig. 1.64

Fig. 1.61: Cuando representamos este torso (arriba, a la izquierda), la aproximación volumétrica a la figura (fig. 1.11, página 18, y figs. 1.65 y 1.67 en esta página) incluye todos los elementos, luz, sombra, sombra central, luz reflejada y sombra proyectada, como se ve en más detalle en el recuadro (fig. 1.66).

Los tres pasos (figs. 1.62, 1.63 y 1.64) muestran cómo he interpretado, antes de comenzar el trabajo, los volúmenes y las partes que componen el objeto que deseaba representar. Nota que el sombreado solo, sin el contorno del brazo (paso 2), es suficiente para dar una impresión sólida de la figura y su volumen.

Fig. 1.68: Primero, hice un rápido bosquejo tratando de alcanzar una sensación de dinamismo, proporción y anatomía. Después, sobreponiendo una nueva hoja de papel sobre el bosquejo en una mesa de luz, hice el dibujo final. Observa cómo llegué a los tonos más oscuros a través de la superposición progresiva de los trazos del bolígrafo.

Figs. 1.69 and 1.70: Si vas a imprimir el dibujo, en vez de exhibirlo en su versión original, puedes sustituir las partes que no te gusten por otras, y realizar digitalmente los arreglos finales. Para ello, imprime el dibujo y ejecuta las variaciones en una hoja de papel sobrepuesta sobre él, con el uso de una mesa de luz. Después, puedes unir digitalmente las dos versiones (remítete al ejemplo de la página 64).

fig. 1.68

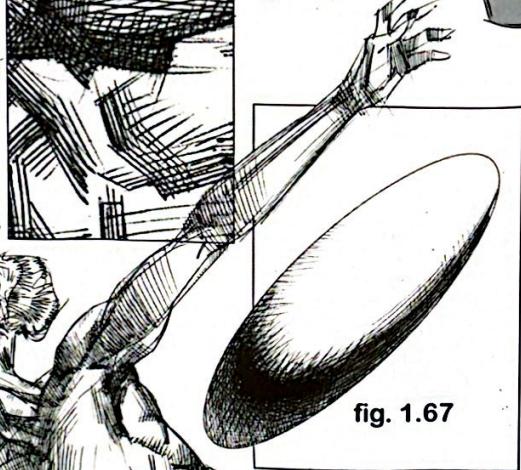
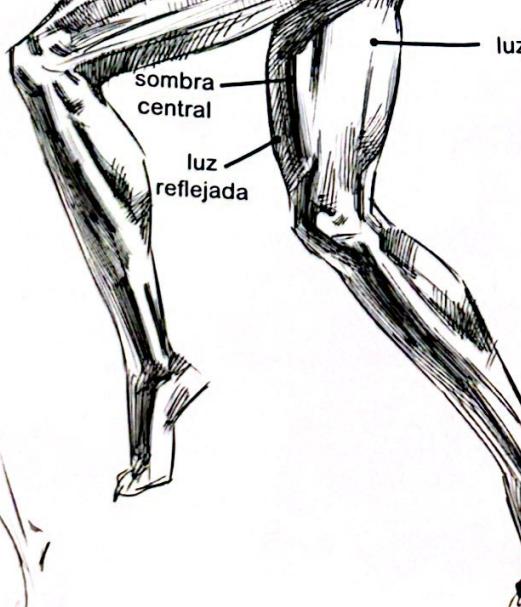


fig. 1.67



El bolígrafo



fig. 1.69

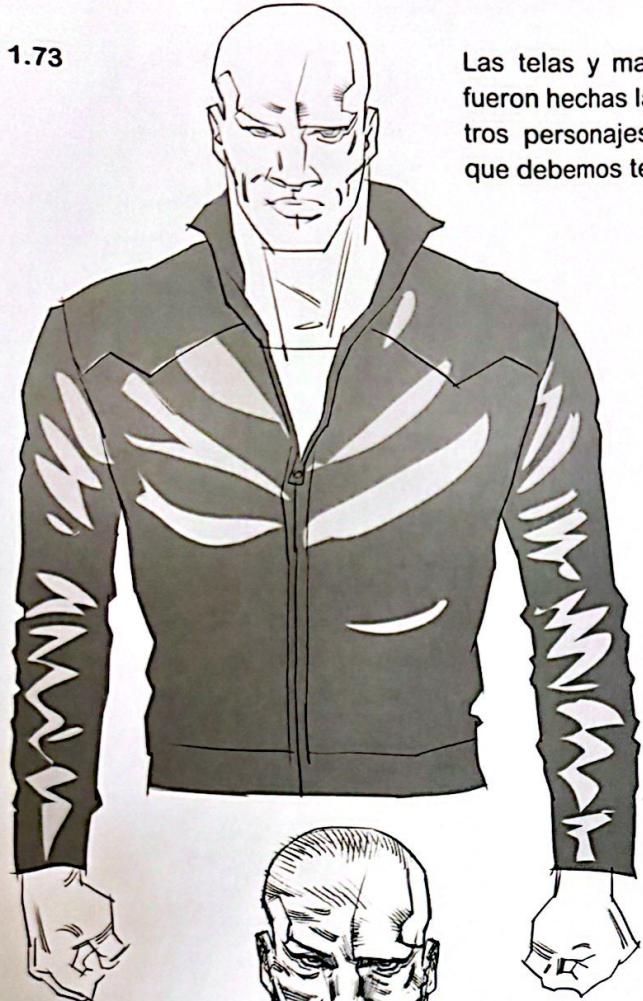
fig. 1.70

fig. 1.71

Figs. 1.71 y 1.72: Este bosquejo establece la dinámica básica y las proporciones de la figura que servirán de base para la representación final. No importa cuán detallado o básico sea ese boceto inicial, debe proporcionar una clara apreciación de la anatomía de la figura, de tal manera que no se pierda, hasta el final del trabajo, el sentido de la tridimensionalidad y el volumen, que se podrían perder si se trata de representar cada centímetro cuadrado de la figura.

fig. 1.72

fig. 1.73



Las telas y materiales con que fueron hechas las ropas de nuestros personajes son otro factor que debemos tener en cuenta.

fig. 1.74



fig. 1.75

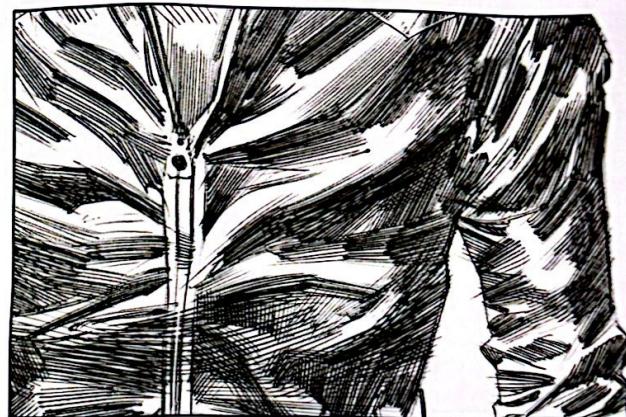
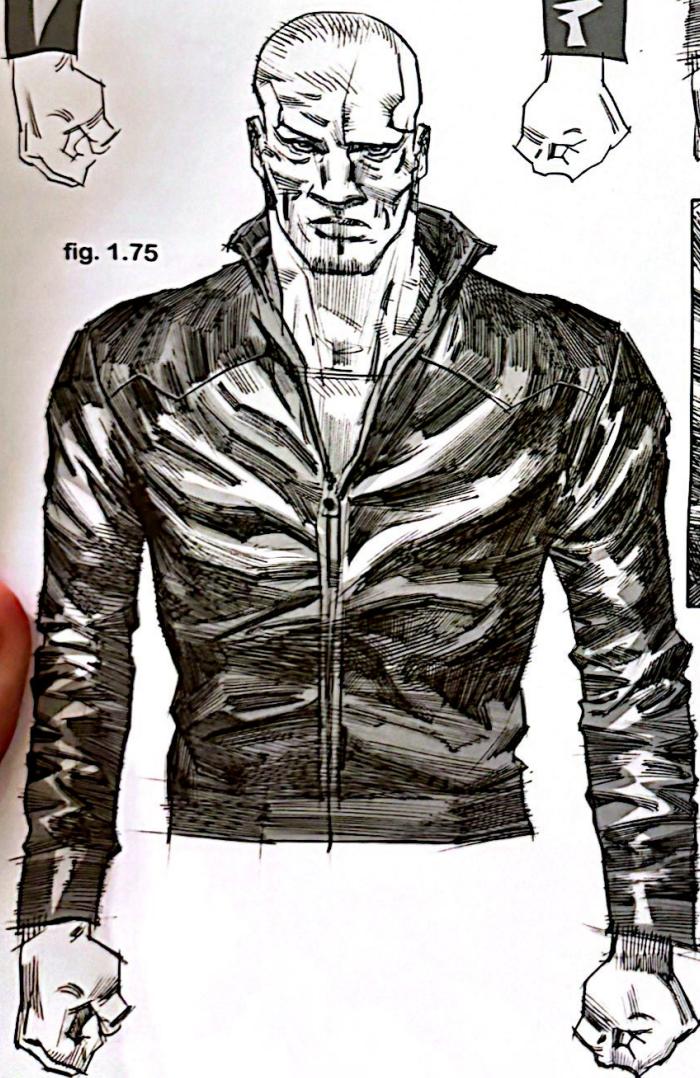


fig. 1.77

Figs. 1.73 a 1.77: En el caso de las chaquetas de cuero, necesitas dibujar su textura y sus pliegues para representar el grueso de un material que no suele tener bordes afilados, debido a su volumen. También debes prestar atención a la forma en que la luz se refleja en el cuero, provocando muchos contrastes, como en una superficie plástica.

Fig. 1.73 (1) En un caso como este, es importante analizar la foto de referencia. Úsala para establecer un patrón simple que te oriente para realizar el trabajo tonal.

Fig. 1.74 (2) La representación final de la figura incluye detalles ampliados en las figs. 1.76 y 1.77.

Fig. 1.75 (3) Las capas previas han sido sobreuestas, línea (1.74) y tono (1.73), para dar una impresión más realista.

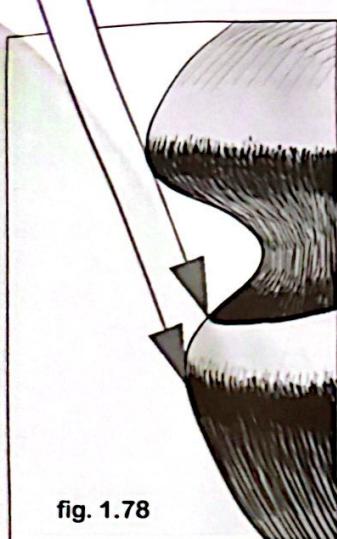


fig. 1.78

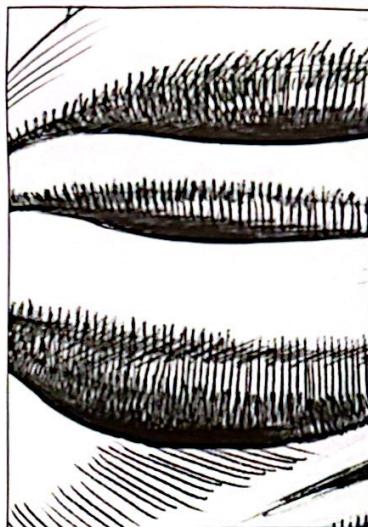


fig. 1.79



fig. 1.80

Este otro ejemplo representa un abrigo de tela gruesa, con una superficie más suave, que refleja menos la luz que una chaqueta de cuero. Como los pliegues de este abrigo tienen, además, un aspecto más abultado y redondeado, en la superficie de la figura habrá un hermoso juego entre la luz, la sombra central y la luz reflejada.

Puedes observar este efecto en las figs. 1.78 y 1.79, en el recuadro lateral, y en el detalle.

Fig. 1.80 (a la derecha) muestra cómo queda la representación final. Observa cómo las áreas de luz son más grandes que las de sombra, lo opuesto de lo que pasaba en el ejemplo de la chaqueta de cuero, en el que las áreas de luz, que eran más pequeñas, le deban al objeto una apariencia más especial, única, brillante.



fig. 1.81

Fig. 1.81: La seda tiene una apariencia y textura distintas. La tela es más fina, los pliegues son más afilados. El aspecto de la tela es, si se quiere, un poco más metálico, lo cual provoca notables contrastes visuales entre las distintas áreas y planos direccionales cuando la luz da en la superficie (observa las flechas en la fig. 1.82, que muestra una textura más angular en la superficie, distinta de la que viste en ejemplos anteriores).

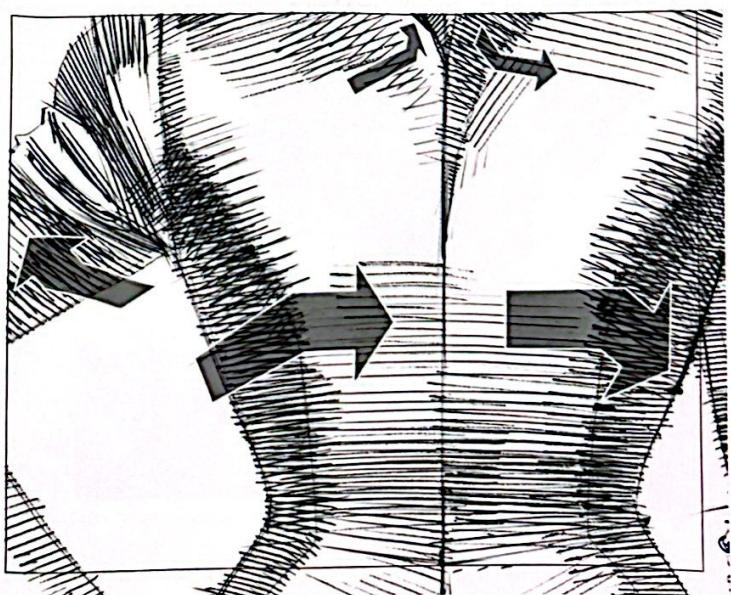


fig. 1.82

fig. 1.83

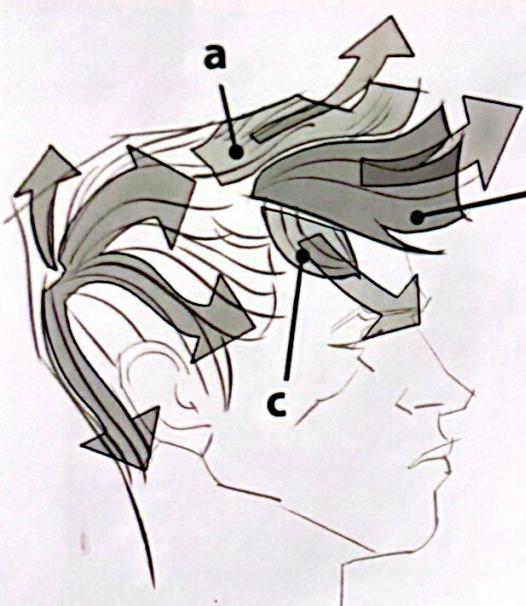
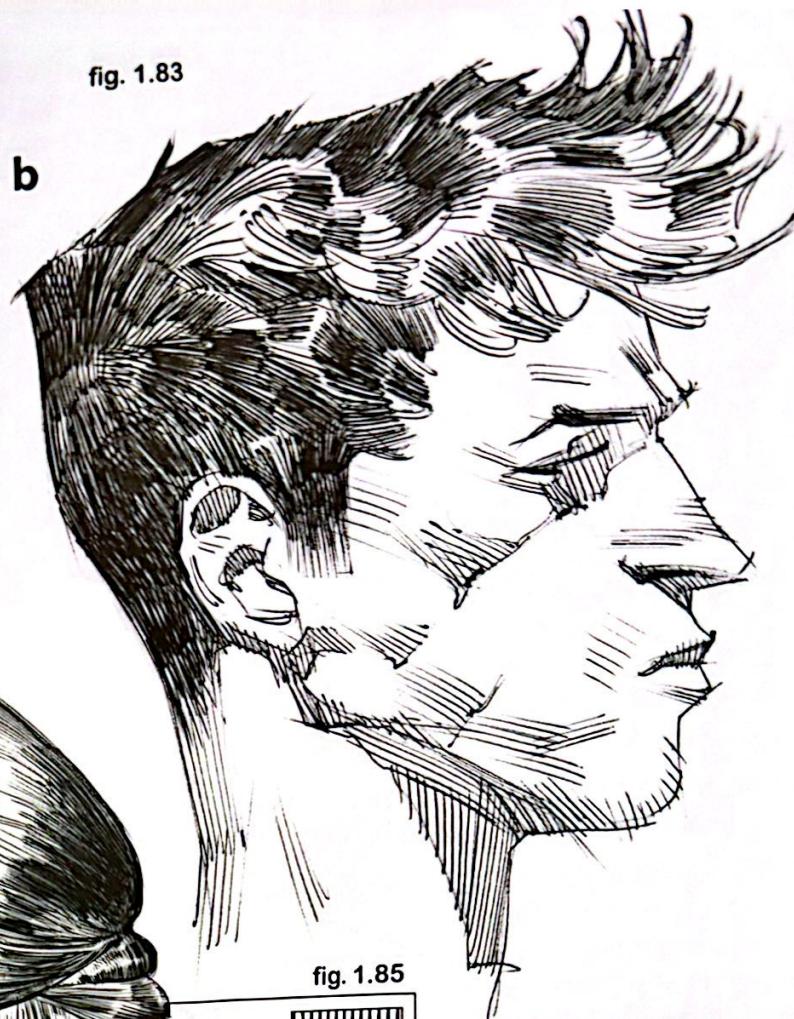


fig. 1.84



fig. 1.85



Debemos entender el pelo de un personaje, no como una colección de pelos individuales, sino como grupos de mechones de cabello que puedes usar como unidades para dar un sentido de la forma de la cabeza. Piensa en mechones tupidos y en líneas direccionales sueltas.

Fig. 1.83: Un ejemplo esquemático muestra las secciones las secciones en que el pelo del personaje ha sido dividido: a, b y c al frente, y toda la parte posterior. De esta forma, puedo simplificar y darle sentido al pelo de este personaje, que se mueve en direcciones distintas pero coordinadas.

Fig. 1.84: Esta muestra las zonas de oscuridad, y también las de luz reflejada, indicándonos dónde debemos trabajar más, en contraste con aquellas que quedan prácticamente en blanco, para mostrar la luz.

Fig. 1.85: Para este tipo de representación uso diagonales en ángulos ligeramente opuestos, para crear la ilusión de la dirección del pelo.

fig. 1.86



fig. 1.87

Fig. 1.86: En este ejemplo de cabello revuelto, sigo todavía apelando a la idea de los mechones. Aquí los mechones de cabello se superponen, se cruzan y se entrelazan, lo cual evita la impresión artificial que causaría una cabellera muy bien organizada.

Unos pocos pelos blancos y opacos fueron digitalmente añadidos aquí y allá usando pinceladas blancas, cruzando algunos de los mechones para romperlos un poco y darles un aspecto más orgánico y natural.

De nuevo recomiendo calentar la mano antes de empezar, haciendo ejercicios caligráficos en una hoja de papel aparte (fig. 1.87).

Fig. 1.88: Nota cómo la base de la cabellera es más oscura, mientras que su parte superior tiene un aspecto más ligero, claro, brillante, lo cual nos da una mejor sensación de volumen, que no tendríamos en una representación más plana y monótona.

Fig. 1.89: Este hombre se ha echado hoy tanto gel en su pelo, que luce ridículo.

En este caso, he decidido representar la textura del cabello casi como si tuviera una forma sólida, con las obligatorias áreas de destaque, mientras los trazos del bolígrafo indican la dirección del pelo.

Fig. 1.90: Otra vez he añadido digitalmente algunos pelos blancos, para romper la textura de la superficie, que de otro modo luciría muy artificial.

fig. 1.88

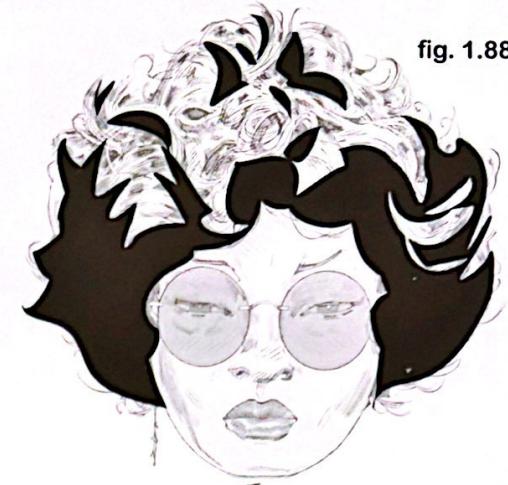


fig. 1.89

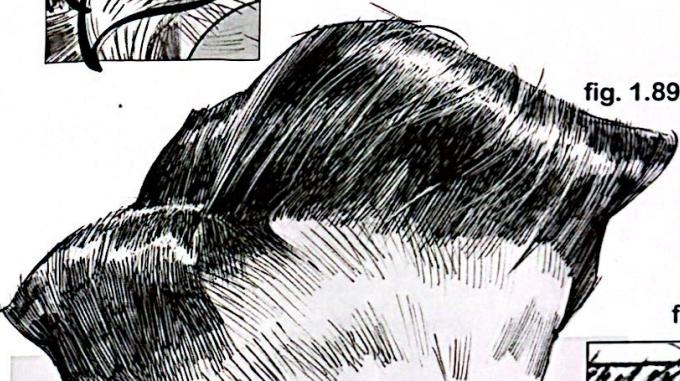


fig. 1.90



fig. 1.91

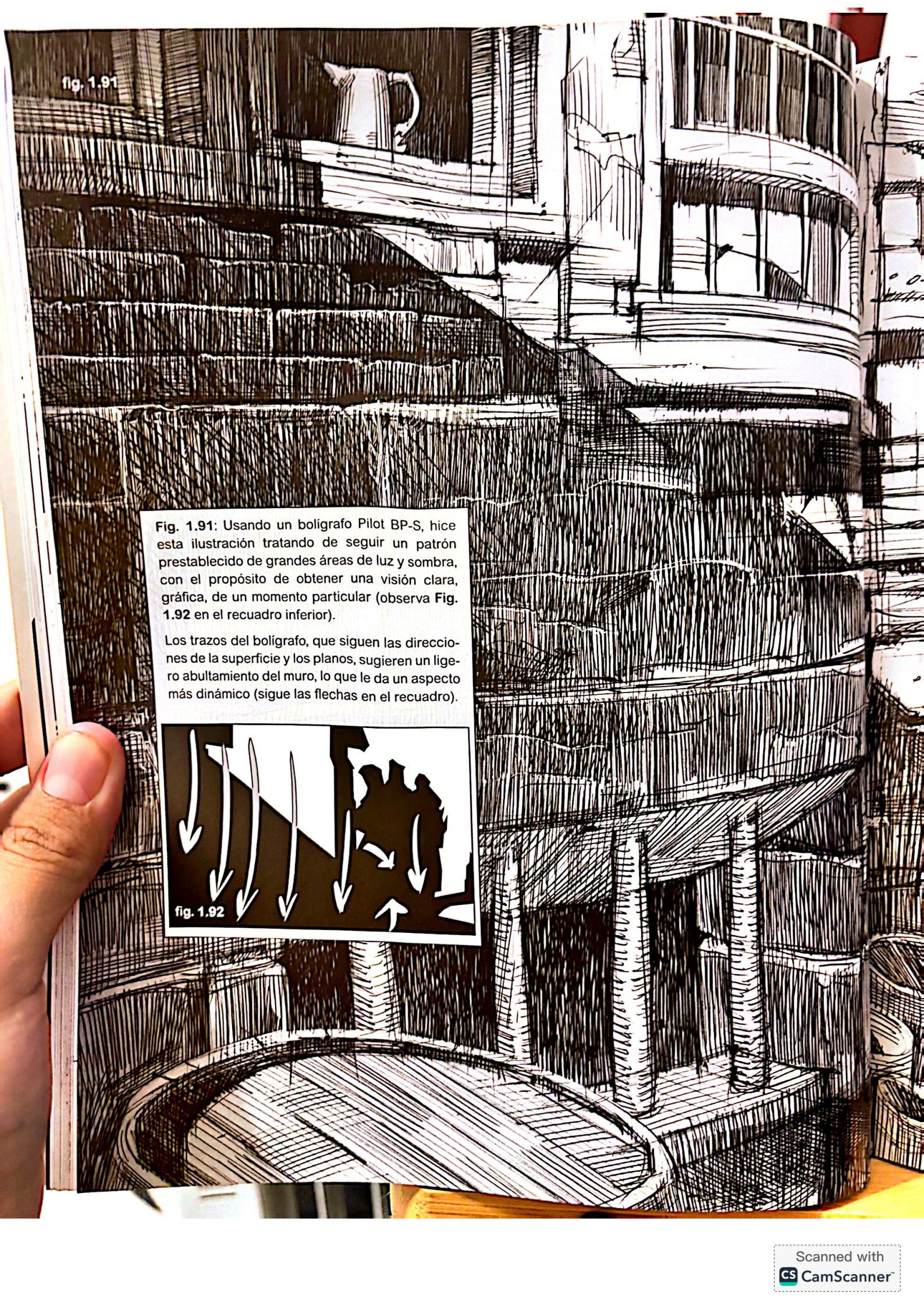
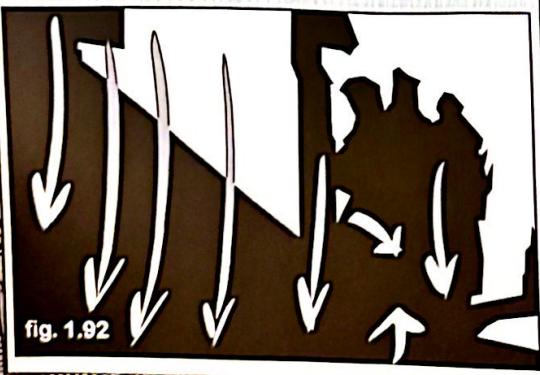
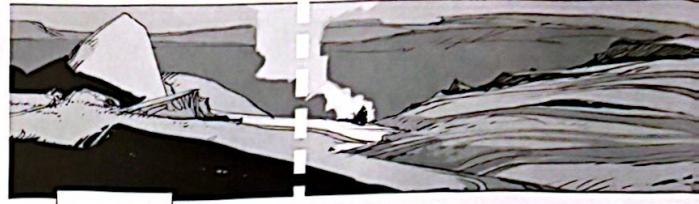


Fig. 1.91: Usando un bolígrafo Pilot BP-S, hice esta ilustración tratando de seguir un patrón pre establecido de grandes áreas de luz y sombra, con el propósito de obtener una visión clara, gráfica, de un momento particular (observa Fig. 1.92 en el recuadro inferior).

Los trazos del bolígrafo, que siguen las direcciones de la superficie y los planos, sugieren un ligeramente abultamiento del muro, lo que le da un aspecto más dinámico (sigue las flechas en el recuadro).







TÉCNICAS DISTINTAS, RESULTADOS DISTINTOS

Estas páginas muestran el proceso de creación de una página de mi novela gráfica *Trail of Steel: 1441 A.D.*: desde el primer boceto basado en el guion (fig. 1.93) hasta los arreglos digitales finales (fig. 1.94), y una versión distinta realizada con bolígrafo (fig. 1.95, en la página siguiente).

La versión con bolígrafo muestra cómo la elección de la técnica afecta la historia misma. Los trazos, densos, laboriosos, enfatizan el carácter oscuro, tenebroso, del período medieval, una época en la que el tiempo pasaba más lentamente que ahora, lo cual nos da la oportunidad de prestar más atención a los detalles particulares. Esta técnica, una de las más antiguas y tradicionales que aún tenemos a nuestra disposición, nos permite adentrarnos en ese período histórico.

Por supuesto, esta técnica es más apropiada para una historia que ocurre en el medioevo, que para una aventura de ciencia ficción.

No digo que sea completamente incompatible con otros temas, puesto que uno podría representar el futuro, por ejemplo, con una visión compleja, barroca, si fuera nuestra intención obtener una sensación visual más pesada.

Observa en esta página la representación de algunos elementos analizados antes en este libro, como caras (figs. 1.51-1.60, páginas 28-29), metal (fig. 1.34, página 24), y ropa (figs. 1.73-1.82, páginas 32-33), y otros como una cota de malla, madera, o un terreno natural.

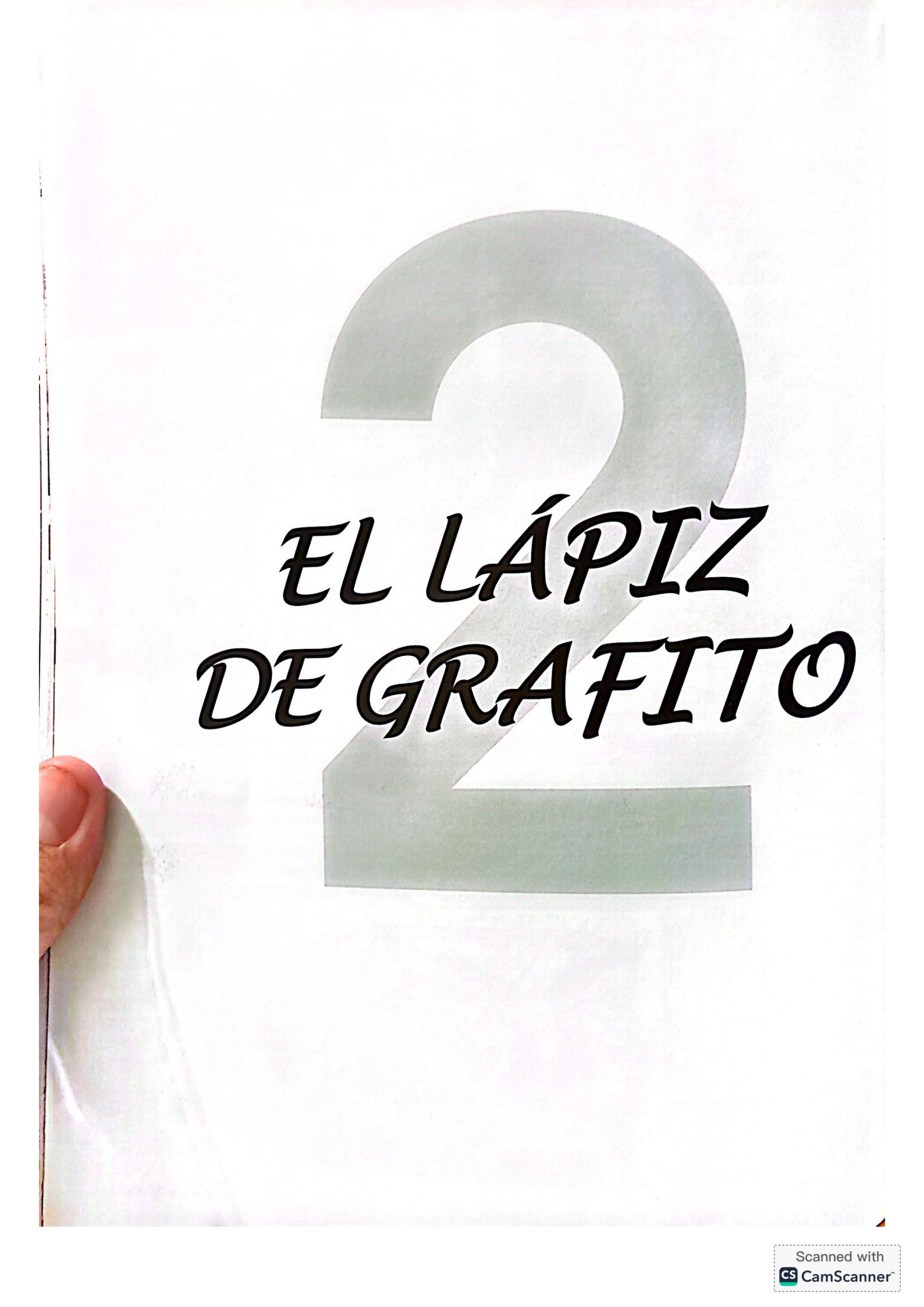
Por cierto, hablando de recursos visuales, observa cómo los personajes envueltos en esa escena (el condotiero Martín y uno de sus guardias), se miran el uno al otro (sin «cruzar la línea») aunque aparecen en diferentes paneles. Mira cómo están colocados en sus respectivos paneles, uno dirigiéndose a la izquierda, el otro a la derecha.



fig. 1.95



Técnicas...



EL LÁPIZ
DE GRAFITO

UN INSTRUMENTO VERDADERAMENTE MARAVILLOSO

Aunque un lápiz de grafito no puede crear las profundas sombras que sí se pueden crear con tinta, sí puede ayudarnos a producir una espectacular gama de tonos y de sutiles detalles. Un artista puede usar el lápiz de grafito para moverse de un tono a otro de la escala de grises en una progresión ininterrumpida, y crear así una obra verosímil, realista, con toda la energía de un dibujo hecho a mano.

Aunque estas gradaciones pueden obtenerse con el uso de cualquier lápiz de grafito, existe un amplio rango de lápices ordenados de acuerdo con sus características fundamentales, desde el más duro hasta el más suave, entre «9 H» y

«9 B». El rango completo es: 9H, 8H, 7H, 6H, 5H, 4H, 3H, 2H, H, HB, F, B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B, y 9B.

La dureza o suavidad del lápiz depende de cuánto grafito hay en la mezcla que forma su núcleo. Mientras menos grafito tenga, más duro será el núcleo y, por el contrario, mientras más grafito tenga, más suave será, y más oscuro será su trazo.

Aquí puedes ver algunos ejemplos de cómo el grado de cada lápiz determina su trazo en el papel, en representaciones planas o con gradaciones:

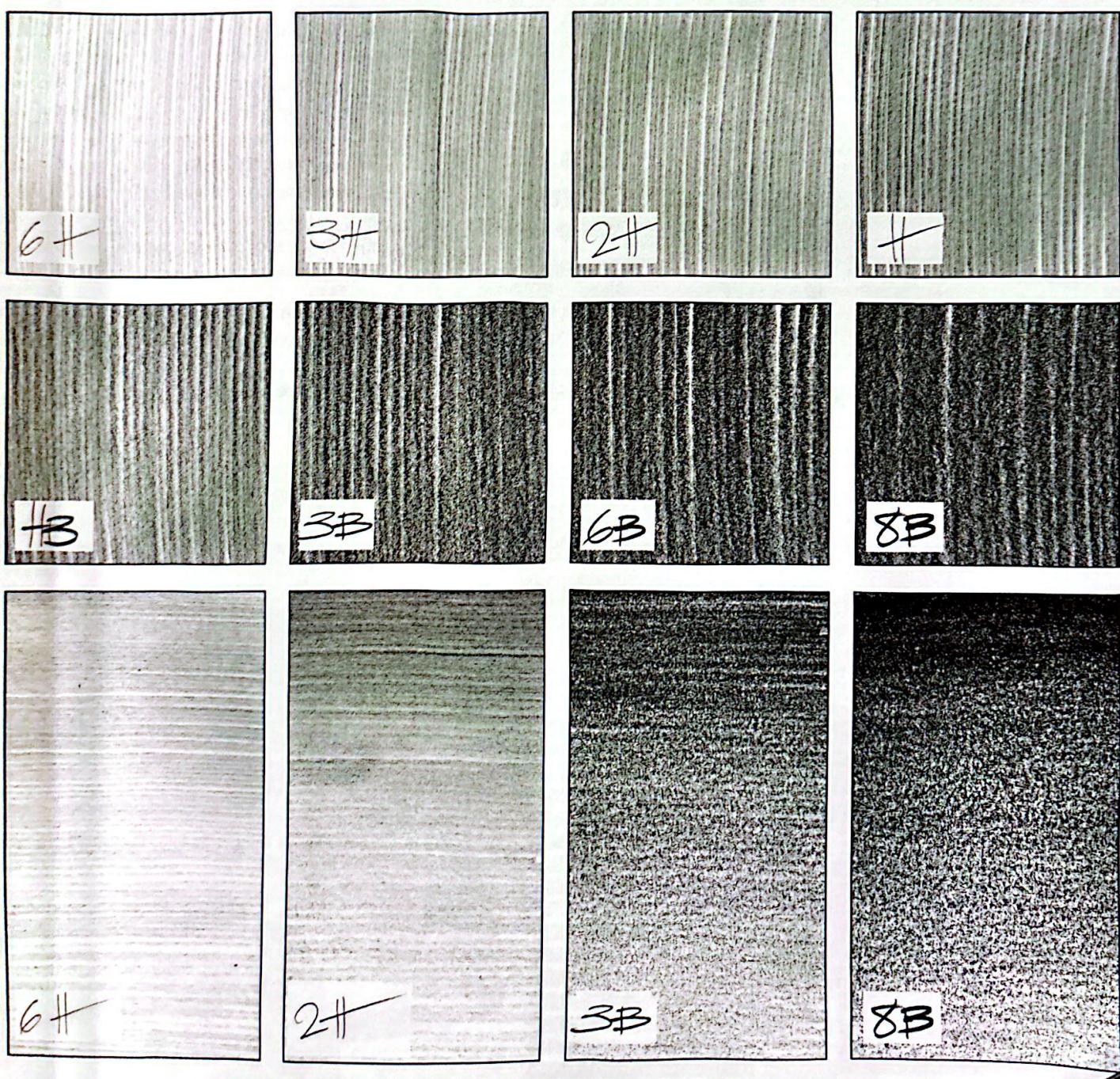


fig. 2.1

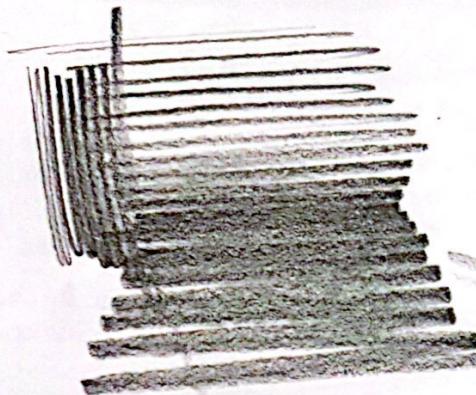


fig. 2.2

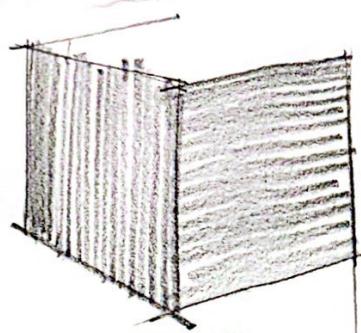
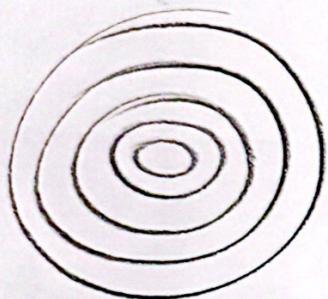
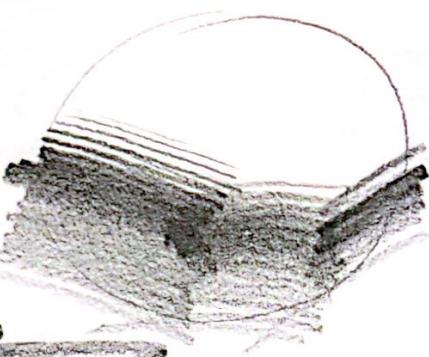


fig. 2.3

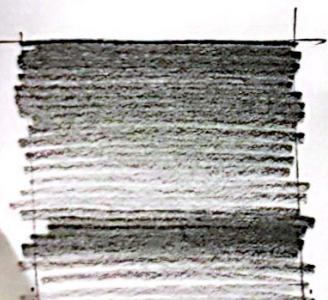


fig. 2.4

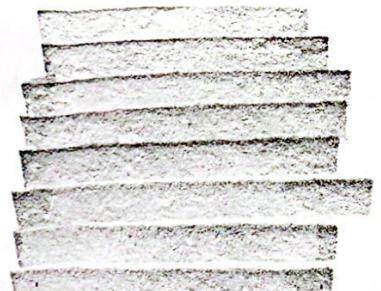


fig. 2.7



Figs. 2.1, 2.2: Como de costumbre, recomiendo empezar la sesión de dibujo con algunos ejercicios de calentamiento. Puedes dibujar líneas paralelas en diferentes ángulos y direcciones, círculos concéntricos o gradaciones.

Fig. 2.3: Esta gradación vertical va desde una zona muy oscura, arriba, a una muy clara, abajo. En este tipo de ejercicios, entran en juego muchos factores: la confianza del trazo, la presión con la que sujetamos el lápiz, la habilidad de pasar de unas líneas paralelas muy apretadas, para que el tono sea más oscuro, a otras más separadas, para dar la impresión de luz. Y también podemos hacer combinaciones de todos los ejercicios anteriores.

Fig. 2.4: Estas líneas paralelas, que son más gruesas, fueron dibujadas sosteniendo el lápiz en la llamada «posición de agarre rasante» (fig. 2.6), y no en la forma en que usualmente lo sostenemos, la posición «de escribir» (fig. 2.5), usada en el resto de los ejemplos de esta página. En este ejemplo, las líneas no siguen un patrón de continuo zigzag, son paralelas separadas, independientes.

Fig. 2.7: Cuando practico gradaciones como estas, siempre imagino dos guías paralelas (en este caso las líneas discontinuas) entre las cuales trato de mantener los trazos de mi lápiz

fig. 2.5

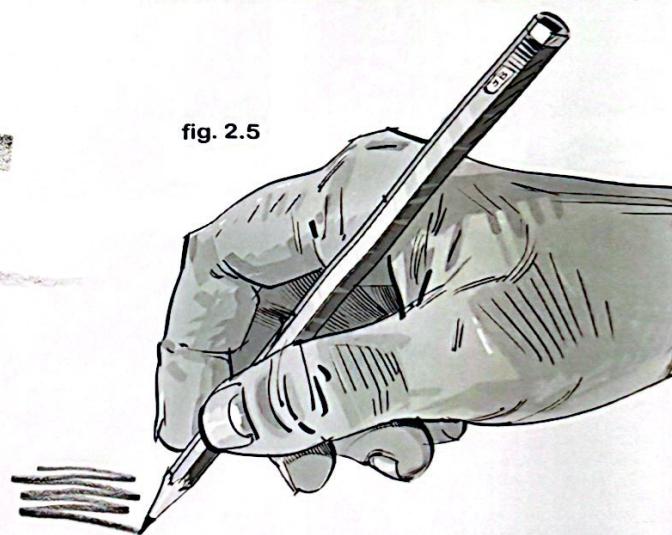


fig. 2.6

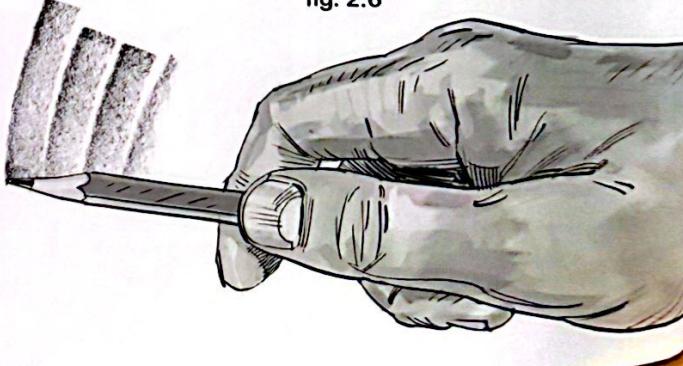


fig. 2.8

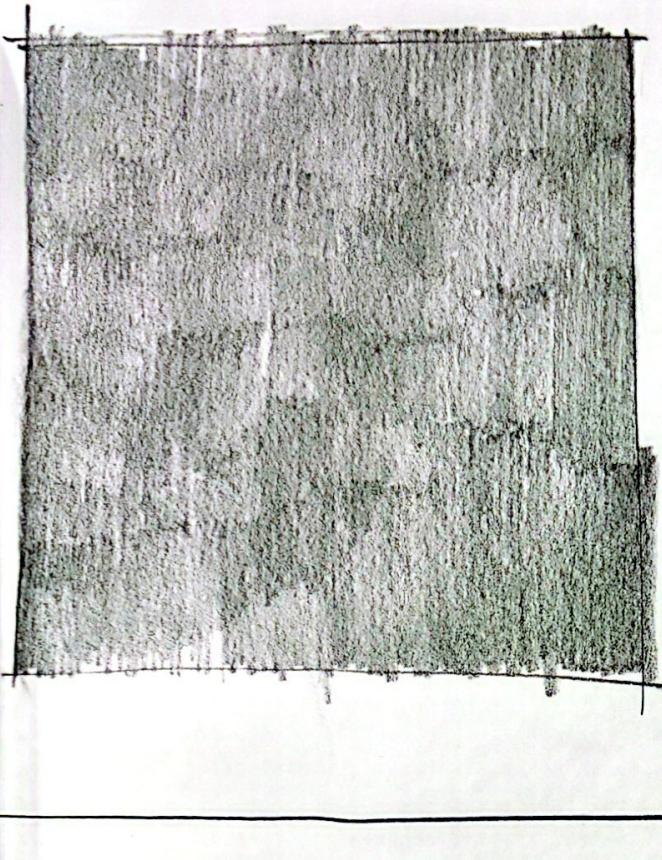
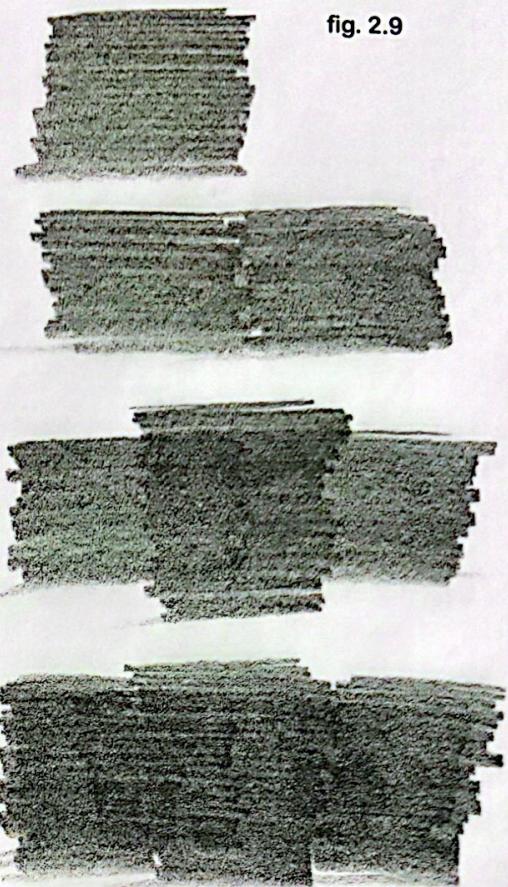


fig. 2.9



Habitualmente realizo dos tipos de representación: una más uniforme, y otra en la que la dirección de los trazos del lápiz sea más evidente, y transmita la dinámica, la energía y la tensión dramática de la imagen en que estoy trabajando.

Fig. 2.8: Este es un ejemplo de un sombreado plano, «normal», hecho con un lápiz 3B. En las siguientes imágenes puedes ver cómo obtener ese efecto.

Fig. 2.9: Para empezar, crea un bloque uniforme de grafito en una superficie tan amplia como sea posible. Después, crea un bloque gemelo al lado del primero. El segundo paso es unir esos bloques creando un tercer bloque de grafito que cubra el espacio entre los dos primeros. Repite estos pasos tantas veces como sea necesario.

Ten en cuenta que al sobreponer estas capas vas a ir obteniendo progresivamente un tono más oscuro. Por eso, necesitarás dar a las primeras capas un tono más claro que el que deben tener al final, de manera que cuando apliques las siguientes capas obtengas finalmente la intensidad tonal que habías planeado al comenzar tu trabajo.

fig. 2.10

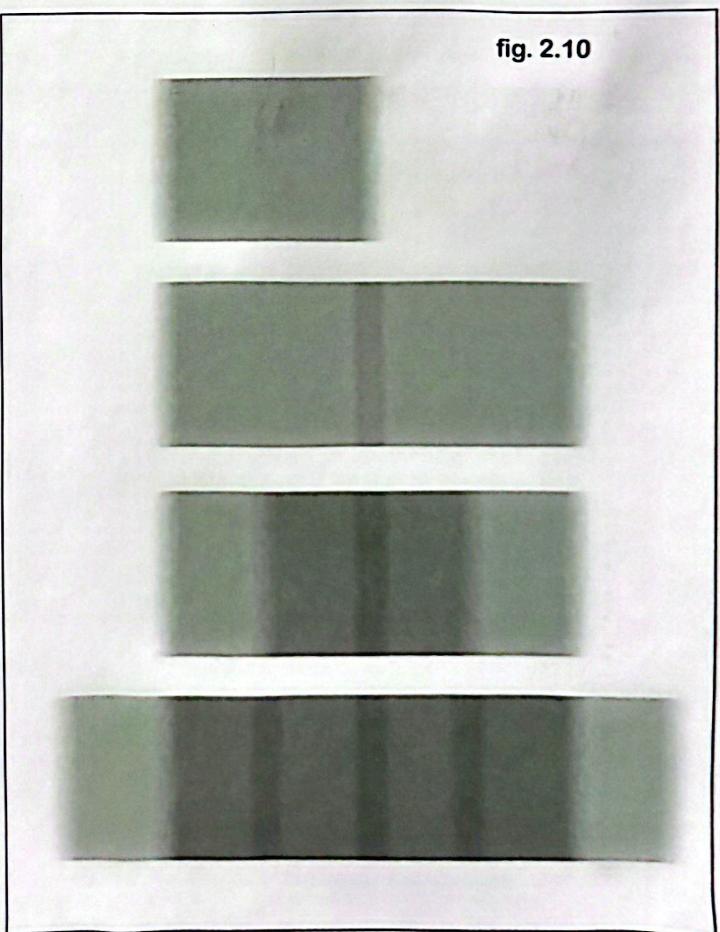


fig. 2.11

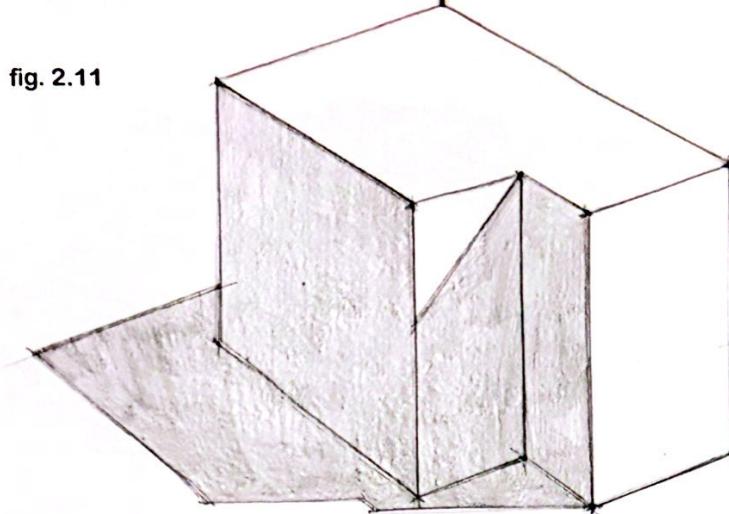


fig. 2.12

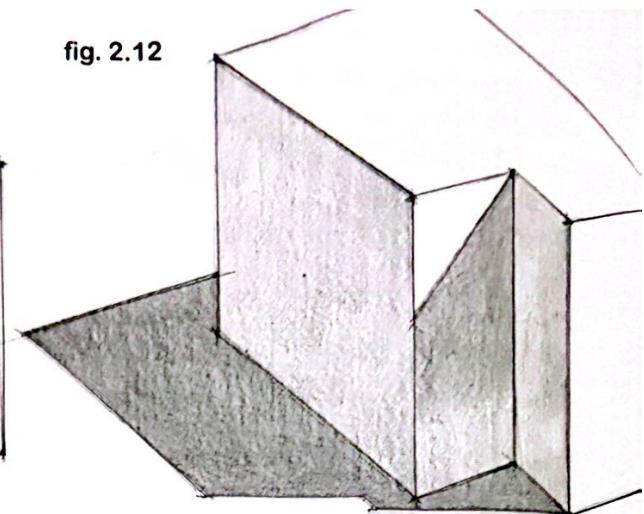
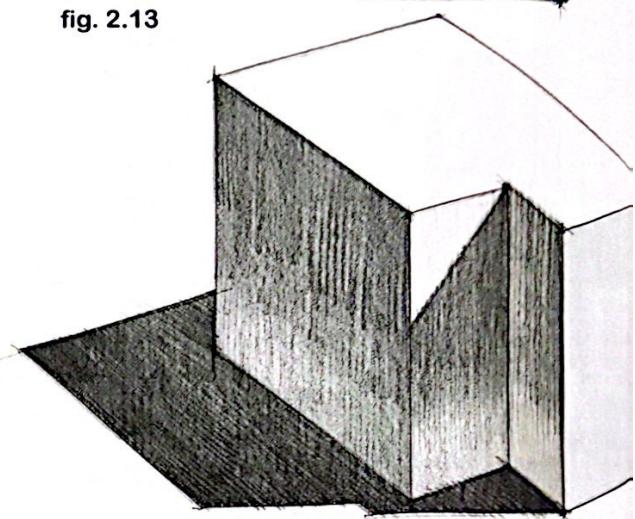


fig. 2.13



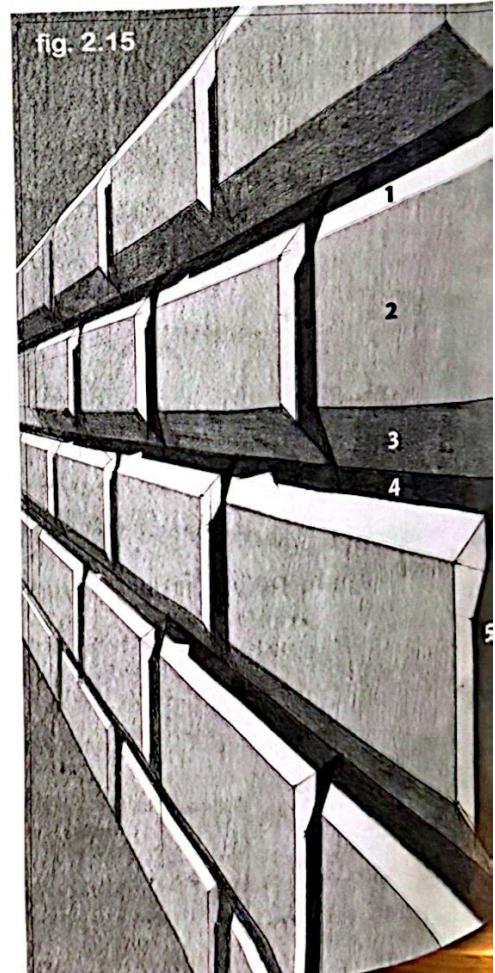
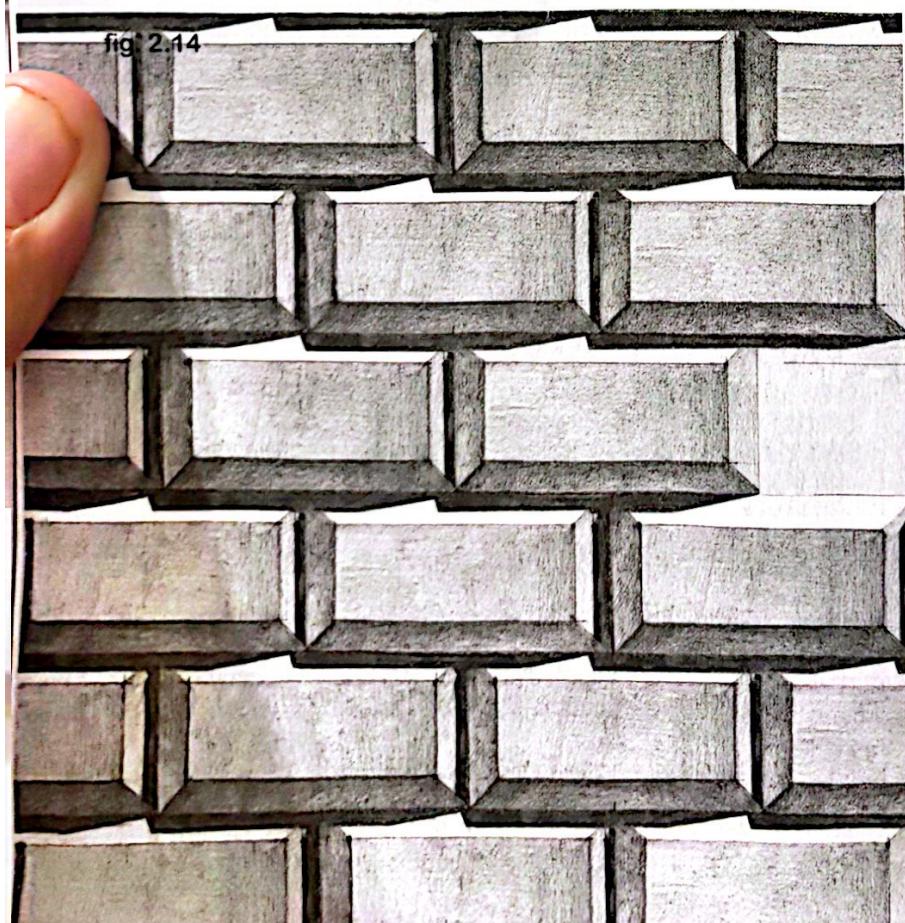
Estos tres pasos muestran cómo añadir sucesivas capas de grafito.

Fig. 2.11: El sombreado claramente separa dos áreas en el modelo: luz, y una sombra plana, en gris medio.

Fig. 2.12: El segundo paso es añadir nuevas capas de grafito para separar las áreas de sombra en dos, una sombra media, y otra más oscura.

Fig. 2.13: El tercer paso es trabajar en los acentos y gradaciones de las sombras para indicar la luz reflejada cuando sea necesario, y separar aún más, si es conveniente, los distintos planos del modelo.

Figs. 2.14 y 2.15: Este sistema para construir la intensidad tonal de cada área requiere la adición de capas consecutivas, como puedes observar en estos dos ejemplos. Siempre es conveniente comenzar con figuras en las que las diferentes áreas tonales (enumeradas) estén claramente delimitadas, con bordes afilados, lo que nos permite una aproximación simplificada a la representación.



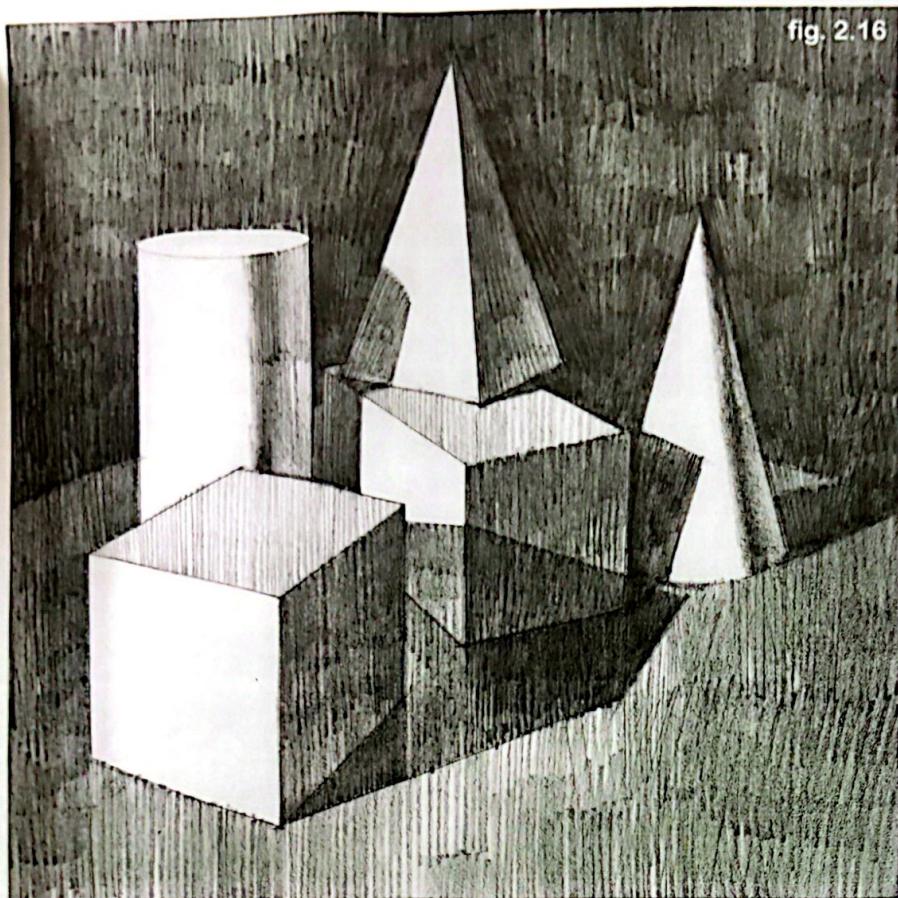


fig. 2.16

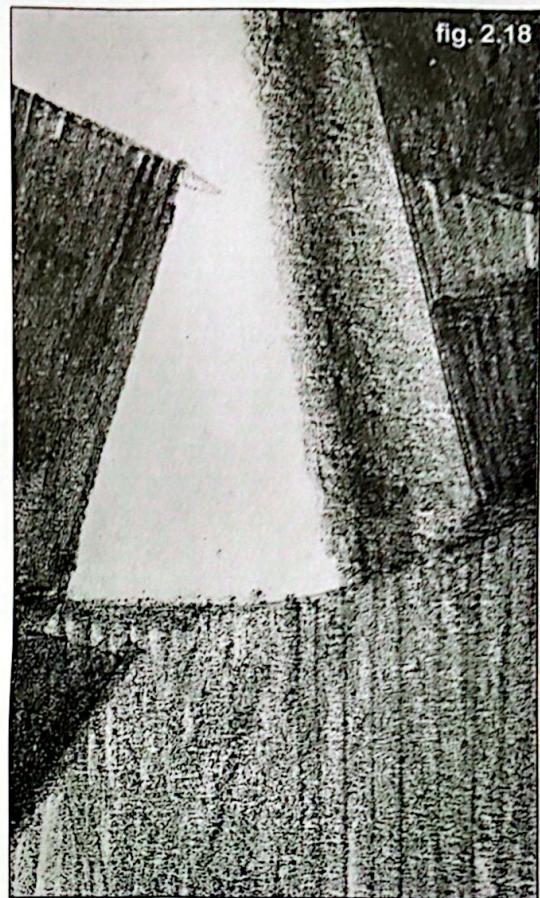


fig. 2.18

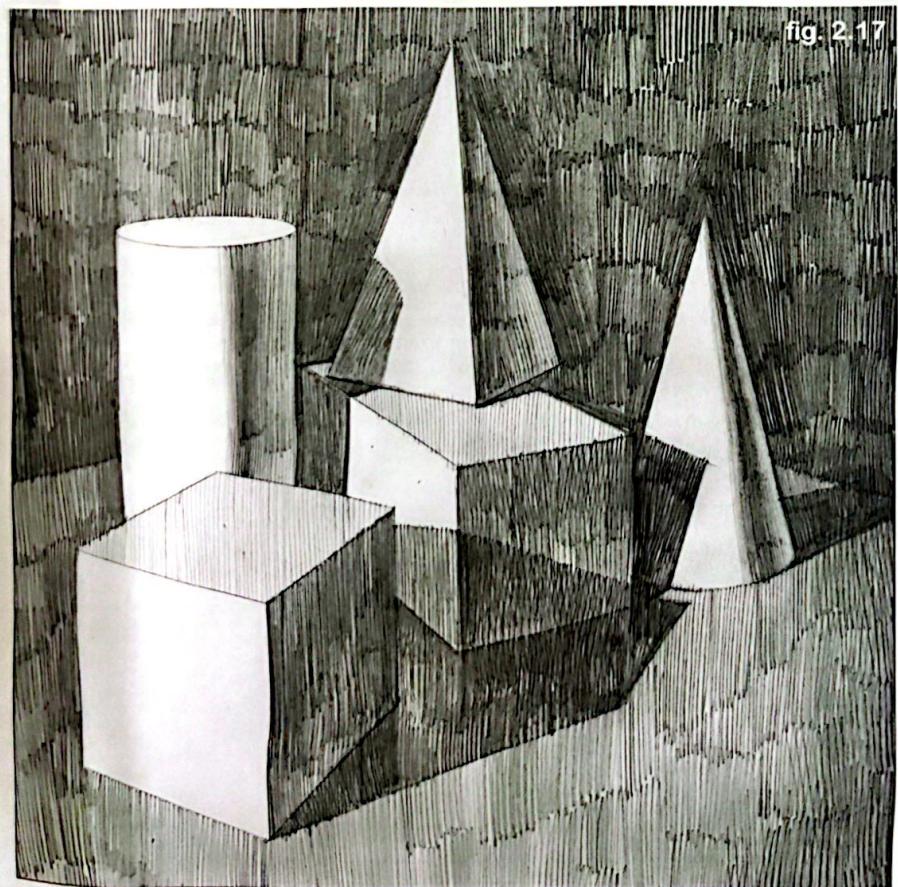


fig. 2.17

Podemos ver la aplicación de estas técnicas básicas en las figuras. **2.16** y **2.17**, que son versiones con lápiz de grafito de una naturaleza muerta similar a la de la figura **1.13** (página 19). Aunque nos aproximamos a la figura, esencialmente, de la misma forma que si usáramos un bolígrafo, el lápiz de grafito nos permite jugar con el tono en una forma más controlada, no solo añadiendo capas adicionales cuando sea necesario, sino también variando la presión sobre el lápiz para obtener tonos más ligeros, o más oscuros, más suaves o más fuertes.

El detalle de la **fig. 2.18** muestra el uso de las técnicas anteriores, así como la dirección de los trazos para representar las formas y volúmenes de la figura.

La primera versión (fig. **2.16**, izquierda superior) fue ejecutada con un lápiz **2B**, mientras que en la segunda usé un lápiz **H**. Puedes ver las diferencias entre un tono más intenso, de bordes más suaves (**2B**) y uno que da una impresión más precisa y ligera (**H**).



Figs. 2.19 y 2.20: Las imágenes en esta página muestran el proceso mental para apreciar una figura: al simplificar las formas básicas y separar los volúmenes, mostrándolos a través de luces y sombras, sentamos las bases para pasar a una visión más compleja de la figura.

Fig. 2.21: El dibujo final refleja (como también lo hace la **fig. 2.20**) una distribución desigual de las áreas de luz y sombra, lo que otorga al dibujo un aspecto más volvumétrico, distinto del que se obtendría con una distribución más plana y pareja de la orientación de las hojas de los arbustos.

Fig. 2.22: Este recuadro muestra cómo cierta «caligrafía» del lápiz ayuda a crear la ilusión del follaje.

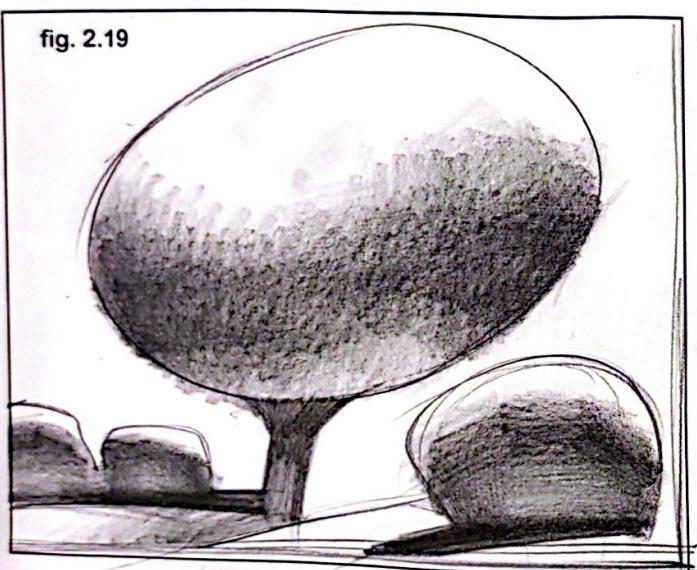


fig. 2.21

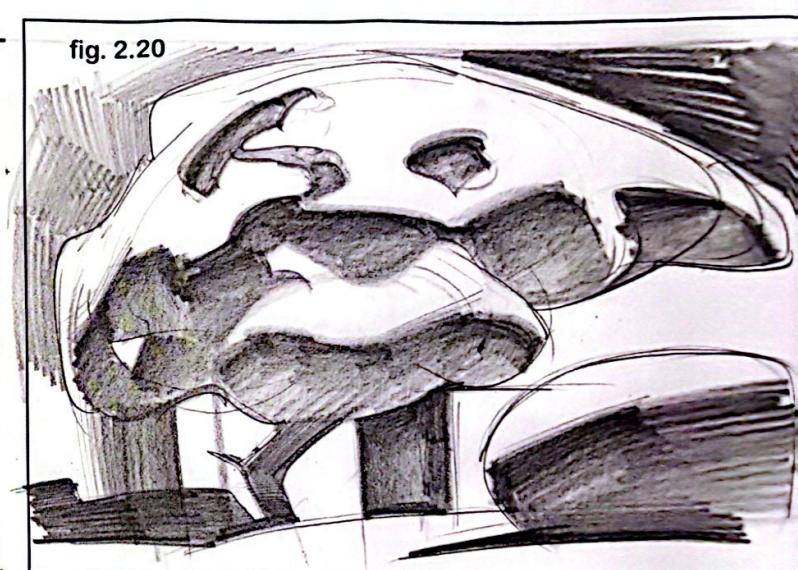


fig. 2.20



fig. 2.22

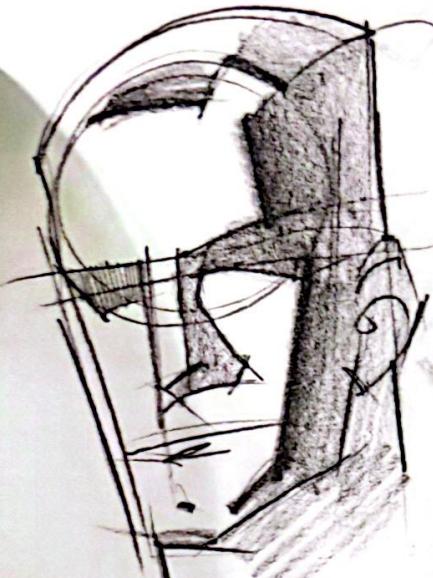


fig. 2.23



fig. 2.24



fig. 2.27

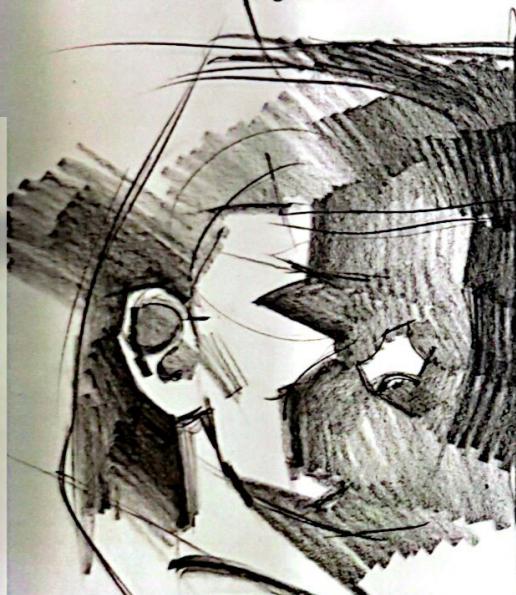


fig. 2.25



fig. 2.26



fig. 2.28

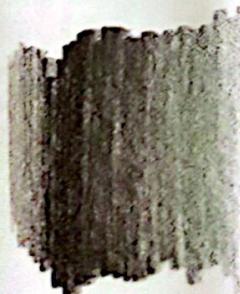


fig. 2.29



fig. 2.30

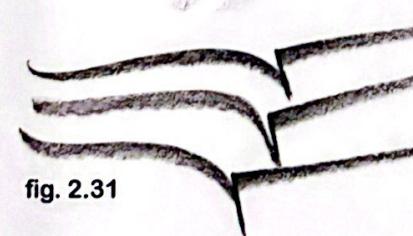


fig. 2.31

Figs. 2.23 a 2.28: Aunque abordaré la representación de la cabeza y el cuerpo humanos más adelante, quiero mostrar en las imágenes de esta página cómo el mismo tipo de proceso mental, gradual, «escalonado», que usé para los árboles puede ser útil para, prácticamente, cualquier otra representación a la que quisiéramos dar un sentido de estructura y volumen.

Fig. 2.29 a 2.31: Para ello, usaré distintos tipos de líneas y gradaciones (más suave, más afilada, gradual, rápida, etc.) en dependencia de la textura de cada área de nuestro dibujo.



fig. 2.32



fig. 2.34



fig. 2.35

fig. 2.36

fig. 2.37

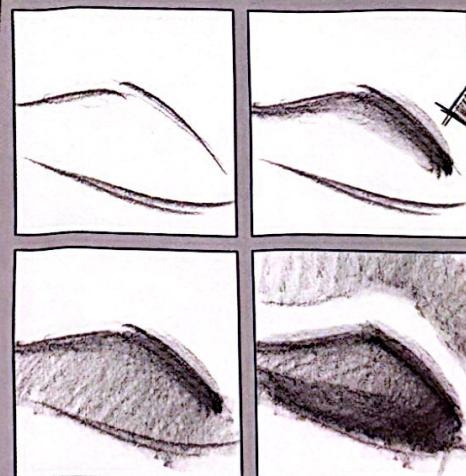


fig. 2.33

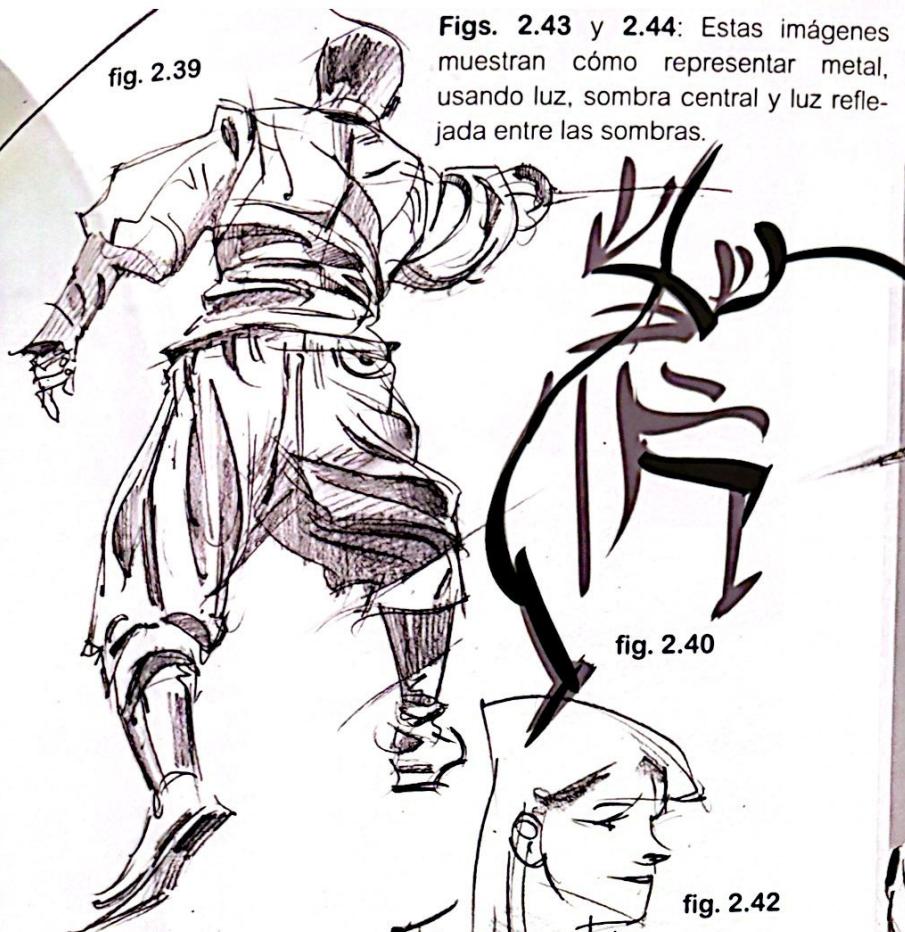


fig. 2.38

Figs. 2.32 a 2.42: El efecto de la luz sobre los pliegues de la ropa puede crear líneas dinámicas que sirvan como indicación de la estructura fundamental de los personajes. Dibujar es un ejercicio de observación, para destilar en una imagen lo más importante de la figura: las líneas estructurales y los bloques de luz y sombra con sus dinámicas, balances, contrastes, etc.

Localizar todos estos factores antes de comenzar nuestro dibujo es nuestra única oportunidad de crear algo que represente el espíritu de la figura. Dibujar figuras en vivo (gente, paisajes, etc.) es una gran forma de aprender, porque en esas circunstancias carecemos de demasiado tiempo para pensar, y tenemos que identificar y dibujar los fundamentos de la figura, los elementos más importantes.

fig. 2.39



- fig. 2.41



Figs. 2.43 y 2.44: Estas imágenes muestran cómo representar metal, usando luz, sombra central y luz reflejada entre las sombras.

fig. 2.40

fig. 2.42



fig. 2.43

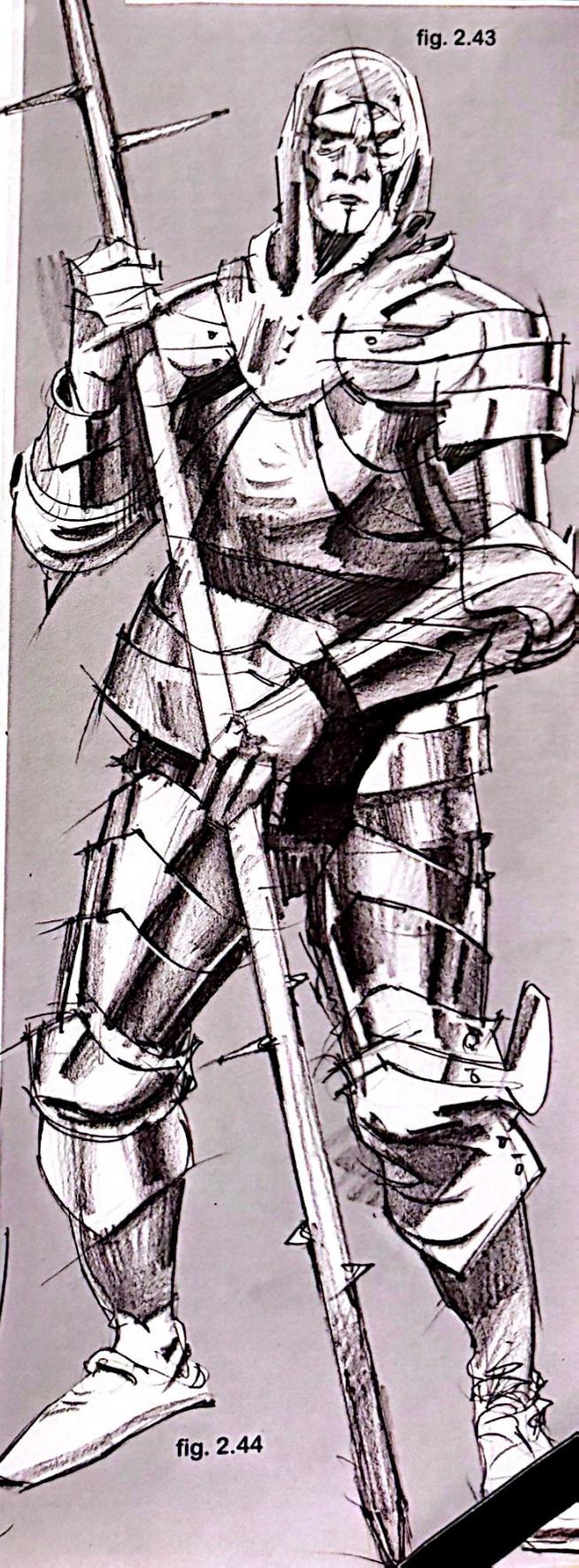


fig. 2.44

UN SENTIDO DE DIRECCIÓN Y ESTRUCTURA

fig. 2.46

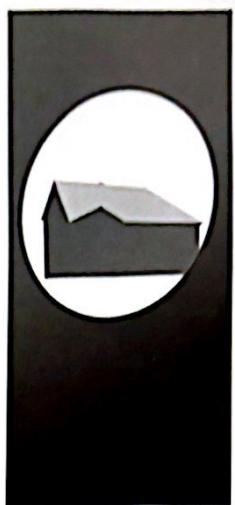
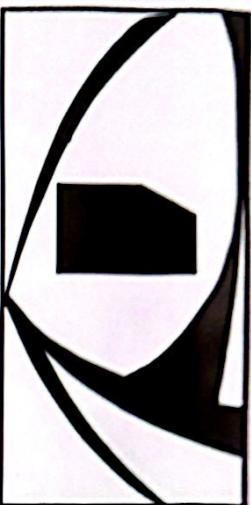
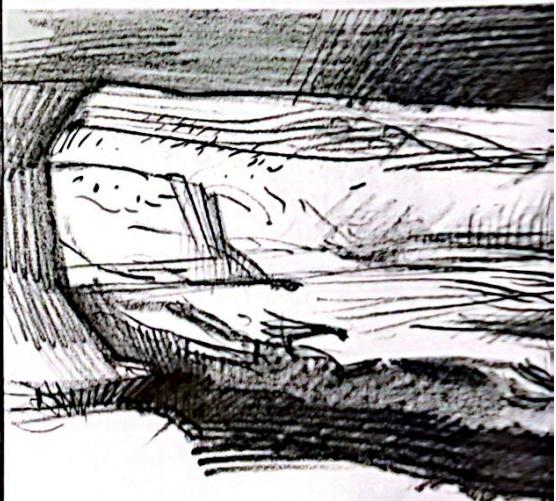
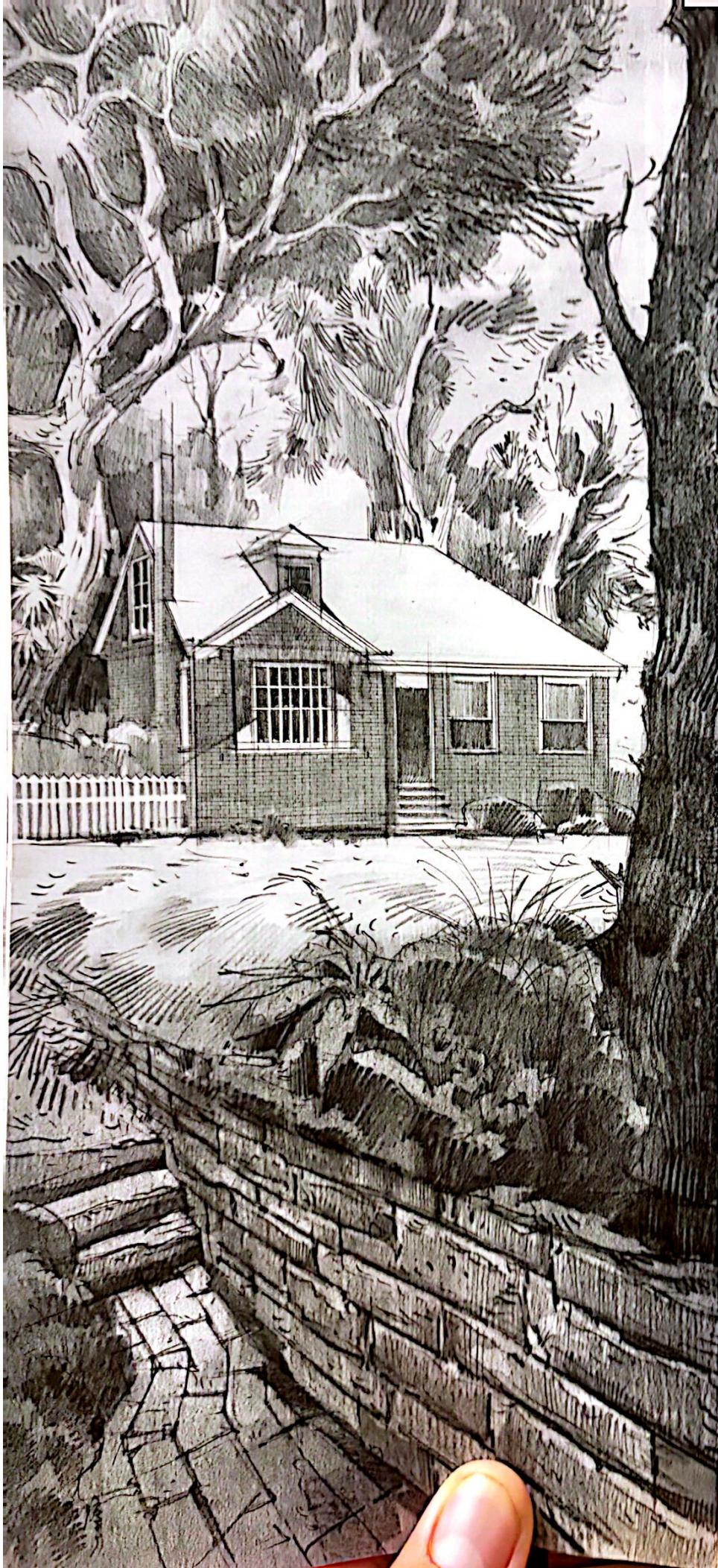


fig. 2.47



Figs. 2.46 y 2.47: Para aplicar estos conceptos básicos a escenas más complejas, y hacerlas más fáciles de entender, debo comenzar agrupando los elementos desde un punto de vista composicional. Cambiando la presión sobre el lápiz obtendremos luces y sombra: más presión para las áreas oscuras, y menos para las más claras, e incluso dejando áreas en blanco, estanques de luz que sirven como intervalos en la composición.



Figs. 2.48, 2.49 y 2.50: La dirección de los trazos del lápiz de grafito nos ayudará a describir forma y volumen, de una forma más orgánica (como en la copa de los árboles) o más arquitectónica (el muro de ladrillos).

Fig. 2.51: La aspereza de este tronco seco y caído se explica visualmente mediante el uso de líneas finas y de bordes afilados.

fig. 2.45



fig. 2.48

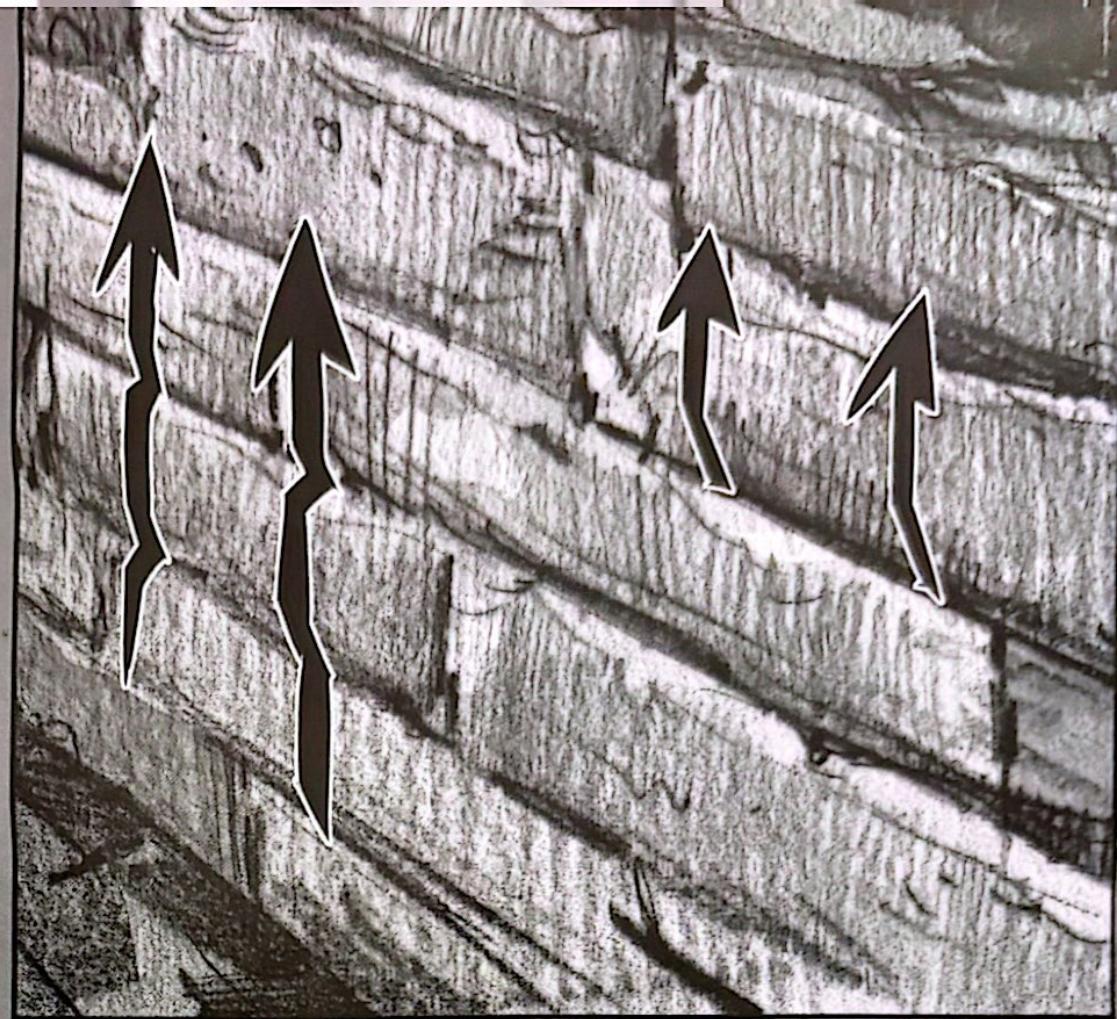


fig. 2.50

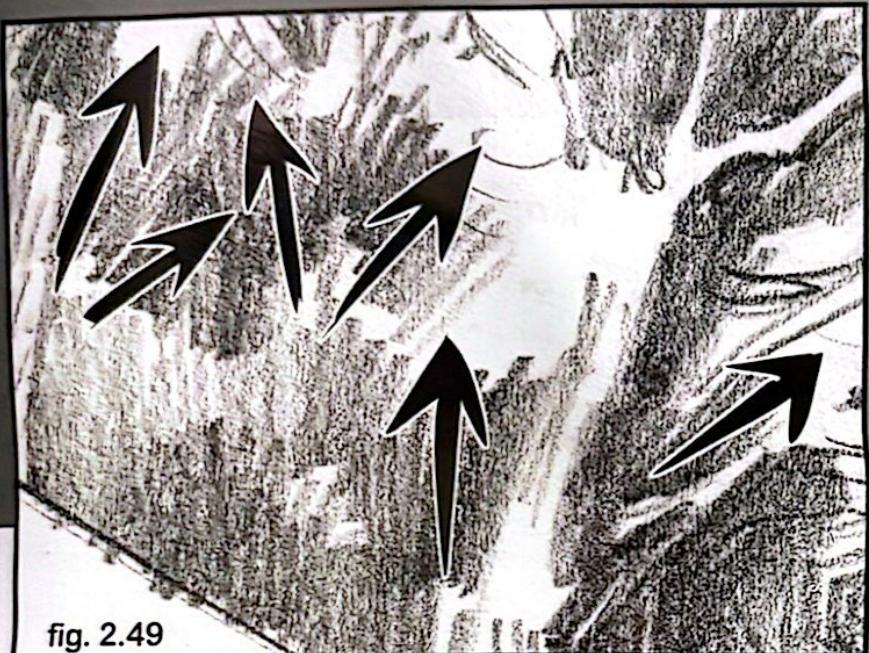


fig. 2.49

fig. 2.51

DE LA REFERENCIA AL DIBUJO FINAL

Al observar los volúmenes de las distintas partes de este auto, así como los ángulos que forman las líneas, y las áreas de espacio negativo (**fig. 2.53** y también *Framed Perspective* Vol. 1, capítulo 11), podrás establecer una guía básica para representar los valores tonales de la figura.

Fig. 2.54: El lado más oscuro (a la derecha) del auto fue la primera área que establecí. Dada la perspectiva forzada de esta figura, los matices tonales fueron concentrados en un área más pequeña y oscura, arriba y abajo, con luz reflejada en el medio.

Una vez hecho esto, desarrollé el lado izquierdo más libremente, con más energía, aprovechando una perspectiva más amplia y dinámica.

Nuestro objetivo no es solo mostrar el auto como es, sino también indicar su movimiento e intención; el coche es solo un pretexto. Para ello, las líneas dinámicas fueron exageradas, ligeramente deformadas para magnificar la intención y crear en el espectador una respuesta visceral a ese efecto.



fig. 2.52

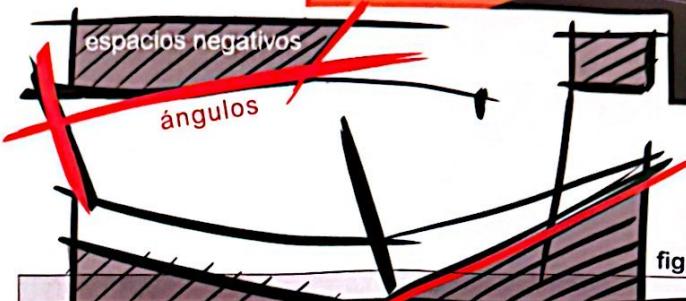


fig. 2.53

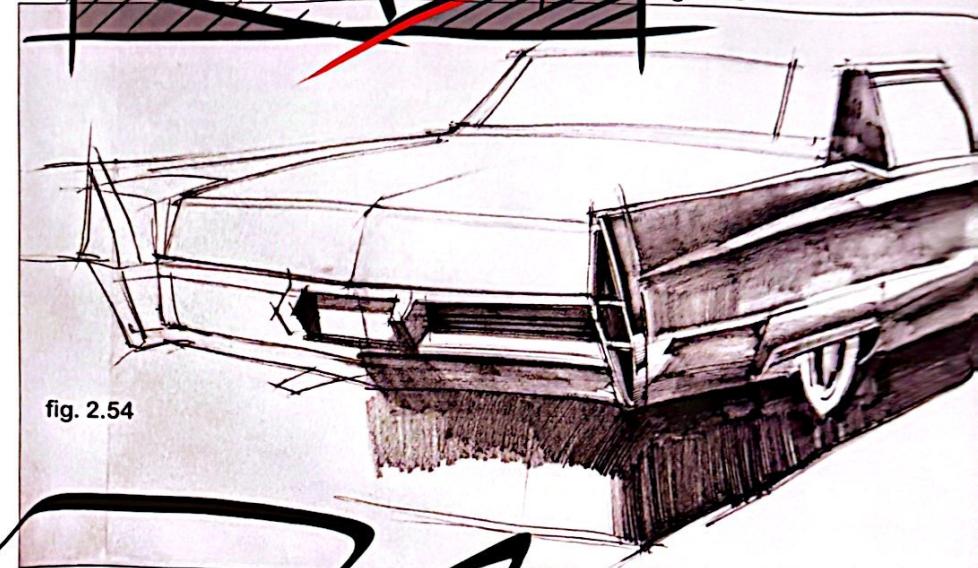


fig. 2.54



fig. 2.55

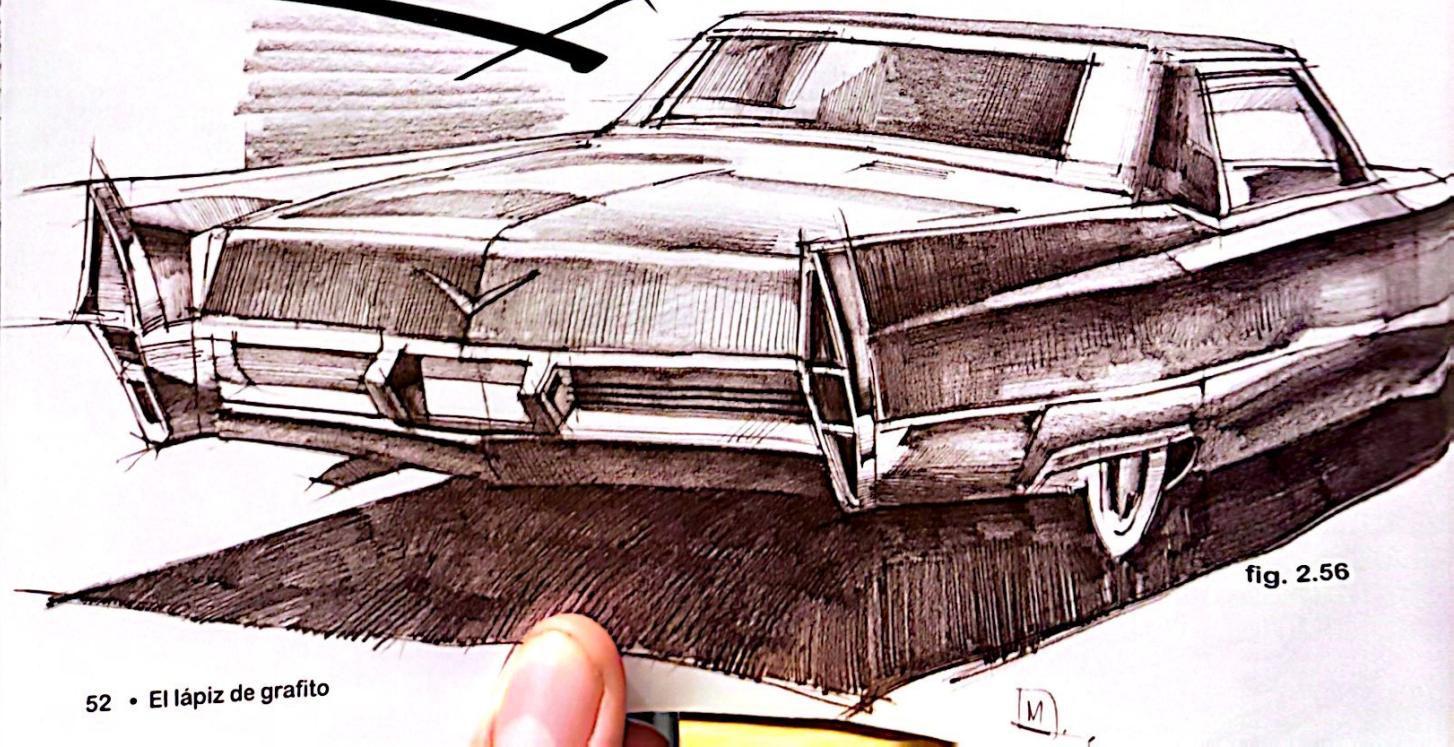


fig. 2.56



fig. 2.57



fig. 2.58

Figs. 2.57 y 2.58: Extender el área de sombra a la izquierda de la figura nos proporciona un tono gris medio para construir y modelar el brazo izquierdo (fig. 2.59).

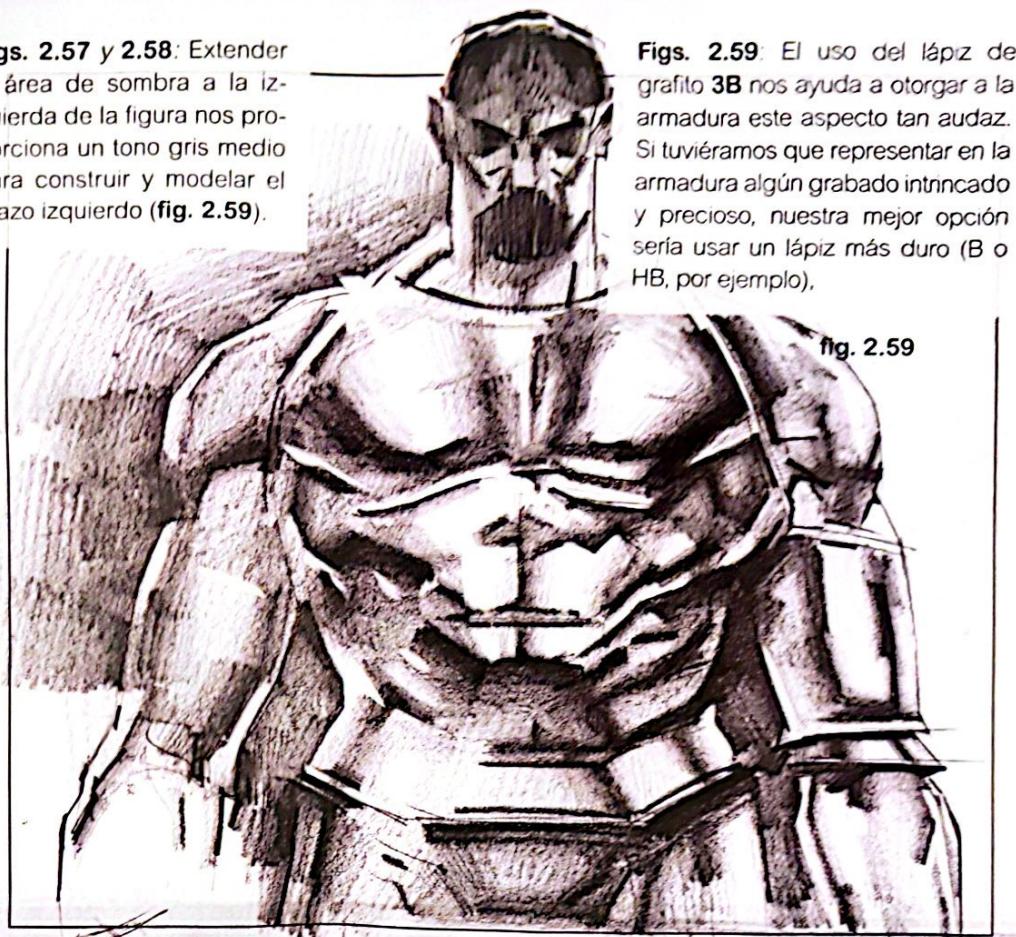


fig. 2.59

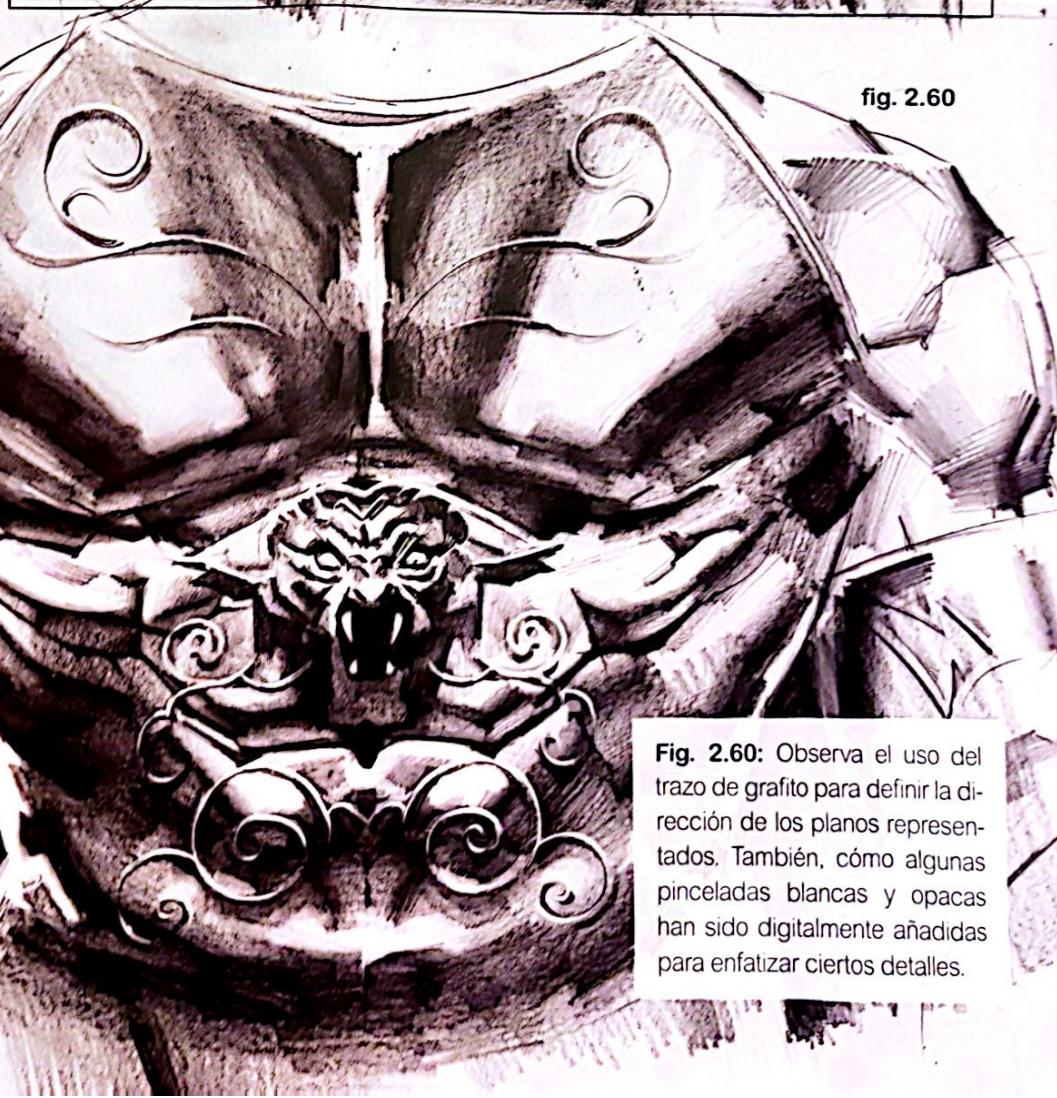
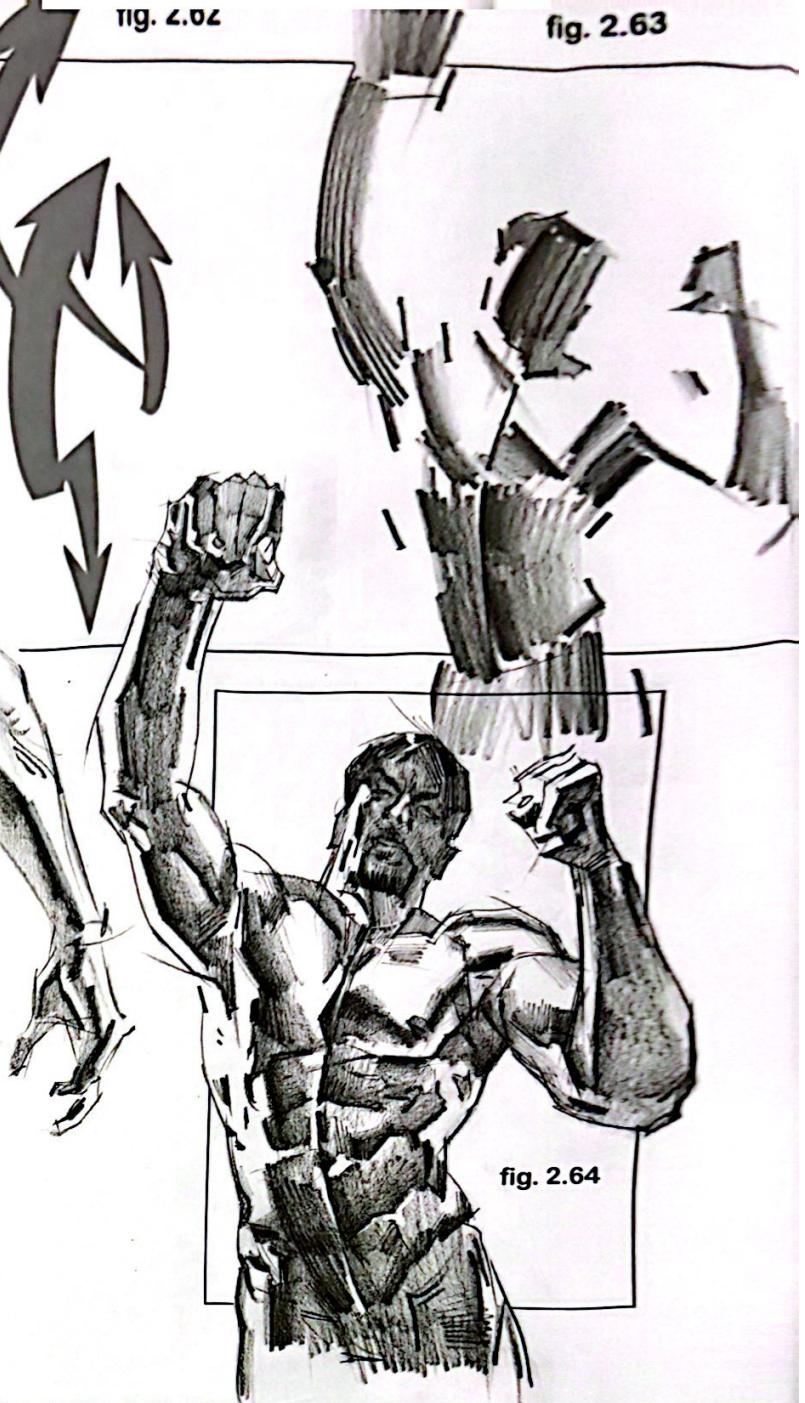


fig. 2.60

Fig. 2.60: Observa el uso del trazo de grafito para definir la dirección de los planos representados. También, cómo algunas pinceladas blancas y opacas han sido digitalmente añadidas para enfatizar ciertos detalles.

fig. 2.61



Figs. 2.62 a 2.63: Empieza siempre con una idea muy clara tanto de la dinámica de la figura como de las principales zonas de luz y sombra del dibujo, de tal manera que puedas agruparlas de forma que tengan sentido volumétrico, y no terminen produciendo una representación plana, confusa, desorganizada. Hasta que entiendas realmente cómo la luz y las sombras afectan un objeto, te será de gran ayuda usar modelos o fotos de referencia. Llegará el momento en que estos modelos no te hagan falta y puedas usar solo tu imaginación (consulta *Framed Perspective*, Vol. 2).

Figs. 2.61 and 2.64: Ejemplos de dibujos terminados.

Figs. 2.65 a 2.69: Antes de ejecutar el dibujo final, es bueno hacer una representación rápida, minimalista, siguiendo las sombras y luces fundamentales para luego dedicarnos a los detalles adicionales. El primer intento nos ayudará a establecer claramente las zonas de luz, oscuridad, sombras centrales y luz reflejada, así como la dirección de los trazos del lápiz, lo que a su vez nos permitirá enfatizar el siempre esencial sentido de volumen y dinamismo.

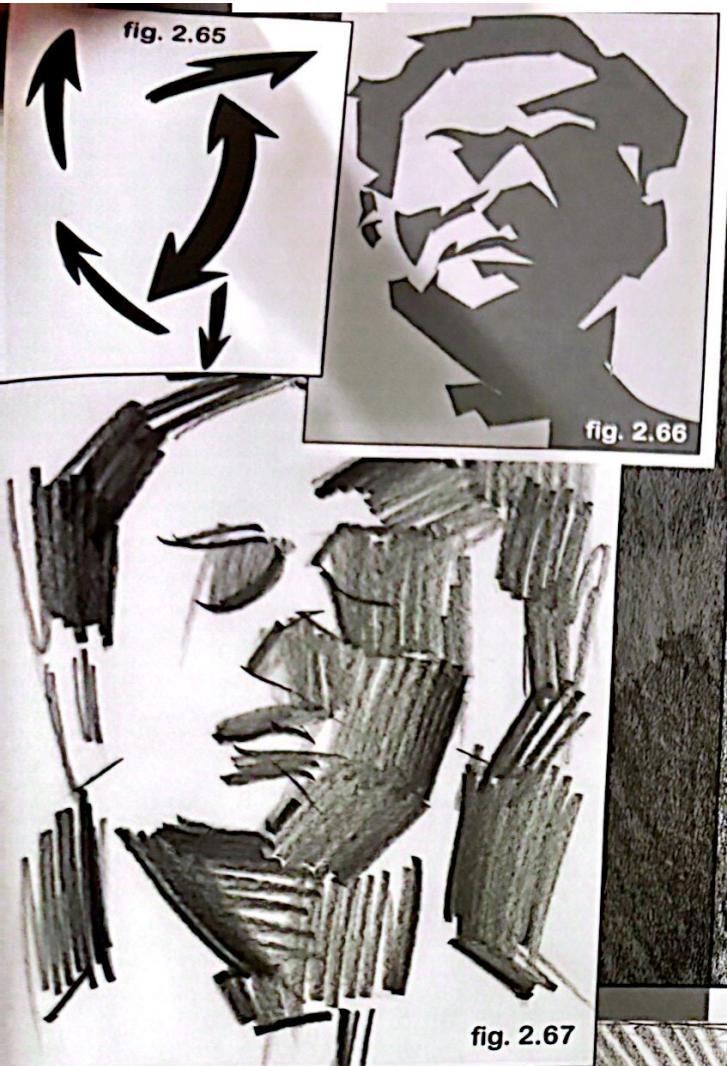


fig. 2.71



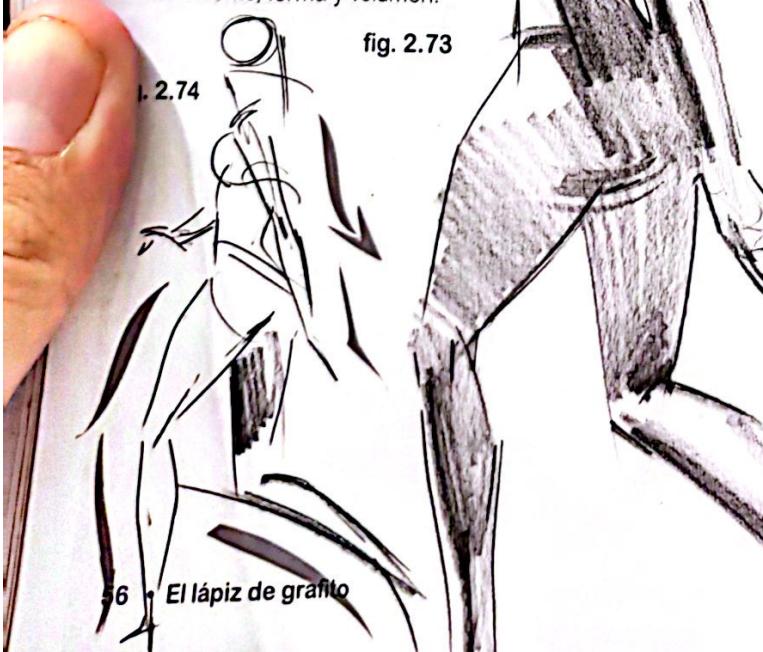
fig. 2.72



Figs. 2.73 a 2.74: Practica «en el instante» tanto como puedas. Sal a la calle, ve a la playa o a un parque, y haz rápidos bocetos de gente en movimiento: sus formas, el modo en que la luz cae sobre ellos. Asegúrate de que cada línea sirva para describir movimiento, forma y volumen.

fig. 2.73

fig. 2.74



66 • El lápiz de grafito

Observa en los pequeños recuadros (**fig. 2.71 y 2.75**) cómo he definido el cuerpo de los modelos sin apoyarme en líneas de contorno. También observa cómo las líneas dinámicas negras definen la dirección de los trazos del lápiz para enfatizar movimiento y volumen.

Como ejercicio, trata de que solo la luz y la sombra —y ninguna de las líneas imaginarias del contorno o el borde de la figura— definan su forma y volumen.

Recuerda, el borde de la figura no existe en realidad; nadie tiene una línea de tinta o lápiz alrededor de su cuerpo. La razón por la que vemos dónde una persona termina, y dónde comienza el escenario detrás de ella, es la diferencia de valor tonal entre ambos. La presencia de un borde en un dibujo debe acentuar esa diferencia, a menos que estemos practicando un tipo de dibujo gestual.

fig. 2.75

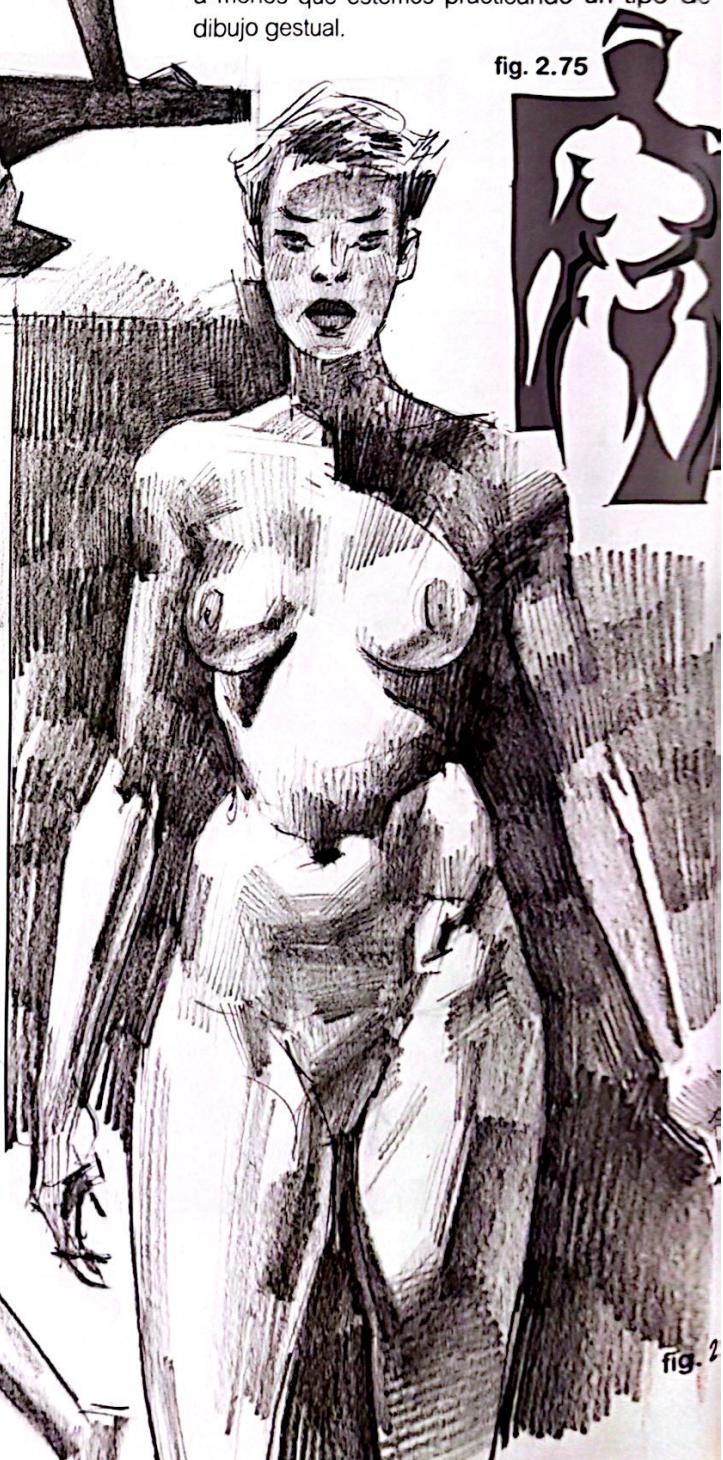


fig. 2

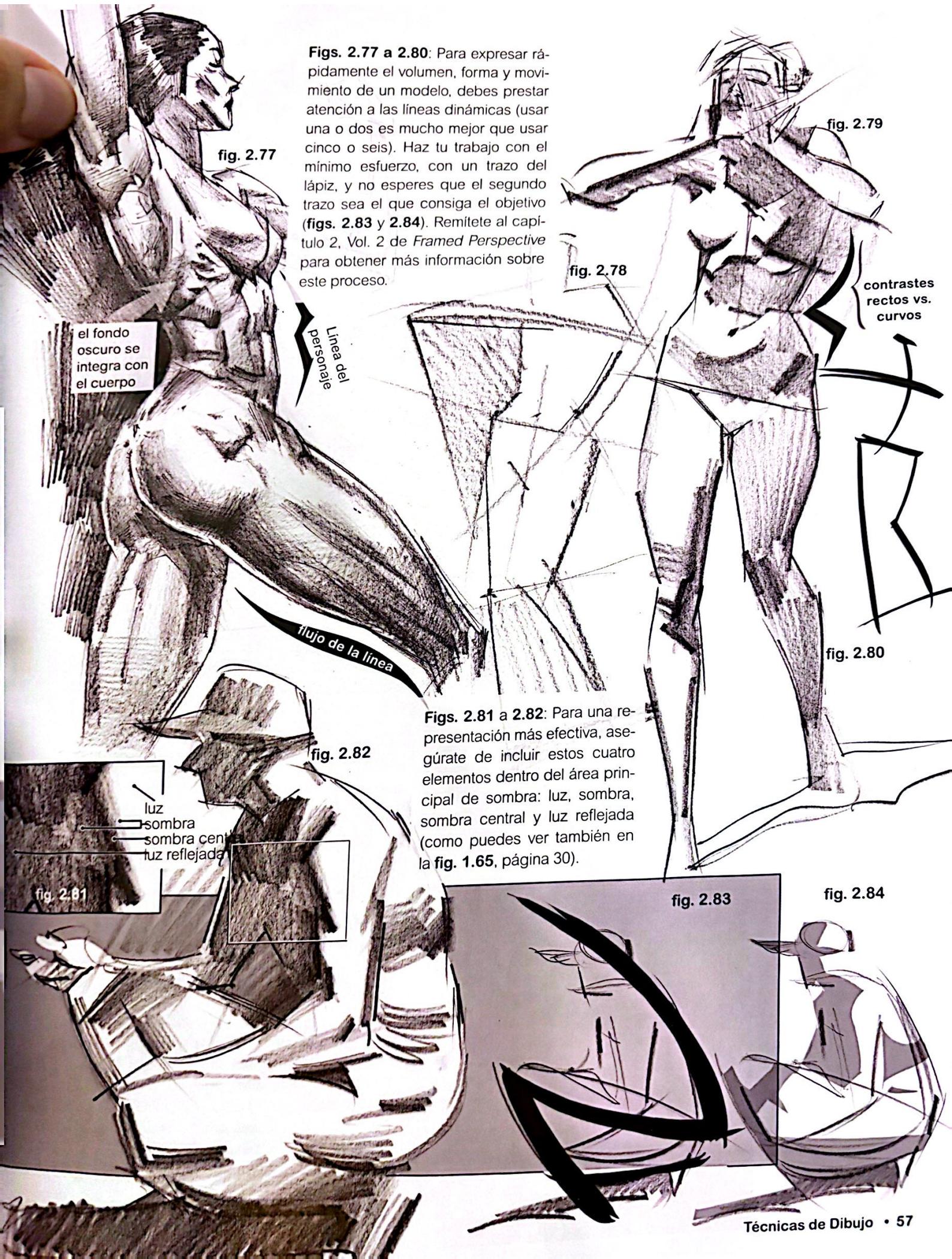


fig. 2.85

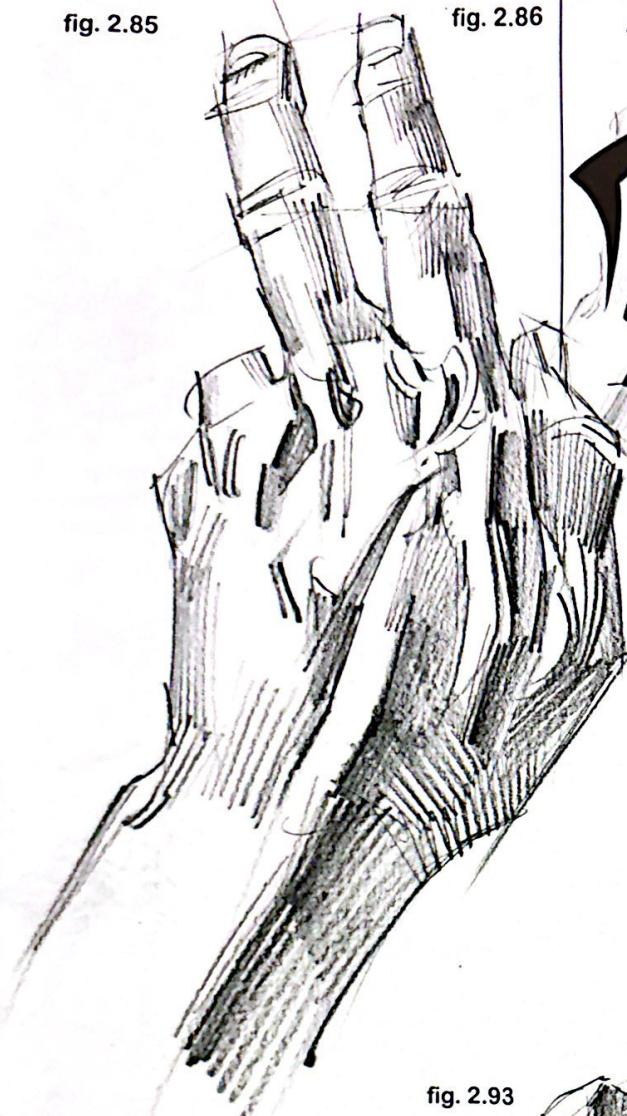


fig. 2.86



fig. 2.87



Figs. 2.85 y 2.86: Al dibujar estas manos, he prestado especial atención a las características que resaltan su aspecto y personalidad, como las formas estructurales que definen su volumen gracias al efecto de la luz.

fig. 2.91

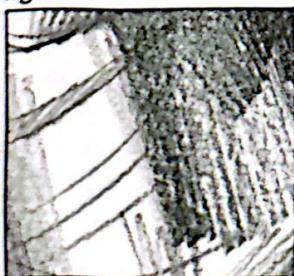


fig. 2.92



fig. 2.93



Figs. 2.88, 2.89 y 2.90: En lo que respecta a la representación de la luz, es mejor mirar esas manos con los ojos entornados. Esto mejorará tu percepción de su volumen, al agrupar las áreas principales de luz y sombra (fig. 2.89) y el volumen y la direccionalidad de sus partes individuales (figs. 2.88 y 2.89).

Observa también cómo la combinación de bordes afilados y borrosos le da un aspecto más orgánico a la representación final (detalle de la fig. 2.91).

Fig. 2.87: En este ejemplo puedes observar cómo el uso del grafito se corresponde con los bloques de tonos básicos establecidos en el primer bosquejo (fig. 2.90), a la derecha.

fig. 2.88



fig. 2.89

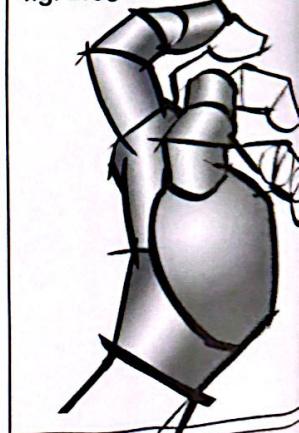


fig. 2.90





fig. 2.94



fig. 2.95



fig. 2.96

Fig. 2.94: En este ejemplo puedes notar también cómo el uso del grafito es coherente con los bloques de tonos establecidos en el primer bosquejo (fig. 2.96) a la derecha.

Obviamente, a medida que completo este panel, incluiré muchas sutilezas y matices en cada bloque de sombra, siempre teniendo en cuenta las decisiones tomadas anteriormente, para mantener un fuerte sentido gráfico que le dé a cada área del dibujo la importancia y claridad visual que requiere. En este caso, el primer plano es más oscuro, y el fondo es más claro.

Fig. 2.97: Los trazos del lápiz siguen un patrón deliberado que le otorga a la imagen un sentido de orden y balance.

Aunque habitualmente aplico varias capas de grafito a cada área del dibujo, eso no significa que todos los trazos de lápiz vayan a seguir exactamente el mismo patrón dinámico (indicado por las flechas). De hecho, muchos se cruzarán y entrelazarán (fig. 2.98, pequeño recuadro), pero la principal línea de intención si seguirá ese patrón.

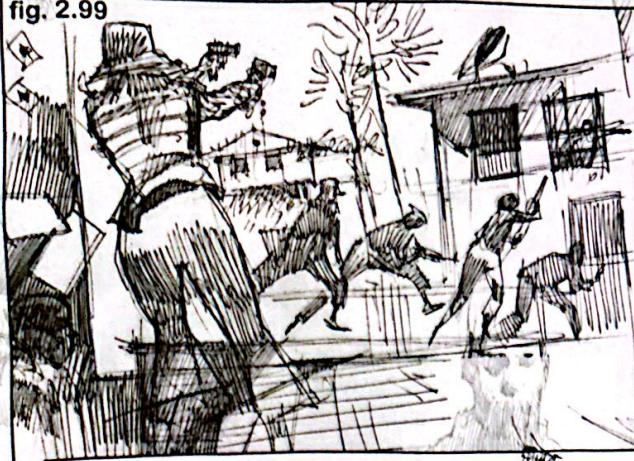
La representación fue ejecutada con lápices 3B y 4B.

fig. 2.98



fig. 2.97

fig. 2.99



LA IDEA Y EL PROCESO DE DIBUJO

Aunque he escogido el lápiz de grafito, a la hora de ejecutar la representación final de esta ilustración usé también otras técnicas para alcanzar el objetivo final.

Aquí puedes observar algunos bocetos e intentos previos, hechos a bolígrafo, basados en una idea muy simple: una escena en la que los personajes en primer plano están defendiéndose de unos asaltantes.

fig. 2.100



Fig. 2.99: En el primer intento, una oficial de policía vestida de civil entra en la acción apoyada por otros agentes. Por favor, ignora los bocetos que aparecen en el mismo papel, que no tienen relación con este ejemplo.

Fig. 2.100: El personaje del primer plano tiene ahora un aliado; ambos se defienden del ataque de unos zombis que salen de una casa. La escena está siendo observada desde un ángulo de tres cuartos. Los personajes del primer plano disparan en distintas direcciones —ella dispara al fondo, él lo hace en paralelo a la lente de la cámara— lo que sugiere que están siendo atacados desde distintas direcciones.

fig. 2.101

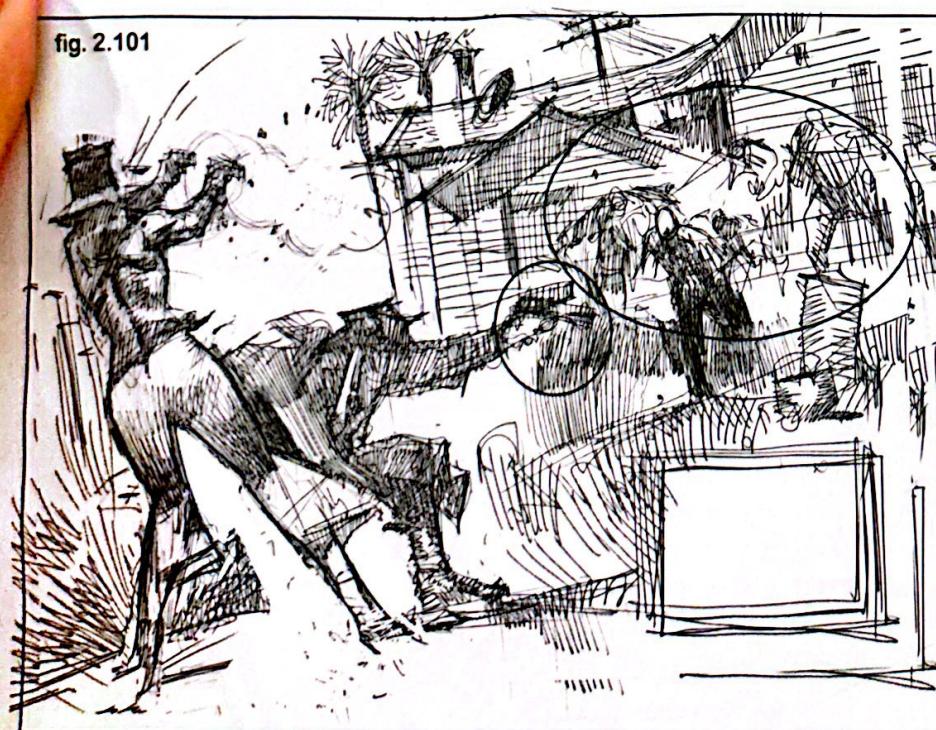


Fig. 2.101: La misma escena, pero esta vez el plano holandés (de 25 a 45°) que previamente se inclinaba a la derecha ha sido invertido, y ahora se inclina hacia la izquierda, lo cual da como resultado que la casa queda más arriba en la composición y también los zombis que atacan a los protagonistas. Este destaque visual hace que los atacantes luzcan más letales. Antes estaban «debajo de la pistola» del hombre, pero ahora están encima de ella, lo que enfatiza su superioridad y control de la acción (nota las áreas en círculos.)

La imagen ha sido un poco estirada horizontalmente, es más ancha ahora, lo que le da más dinamismo a la escena.

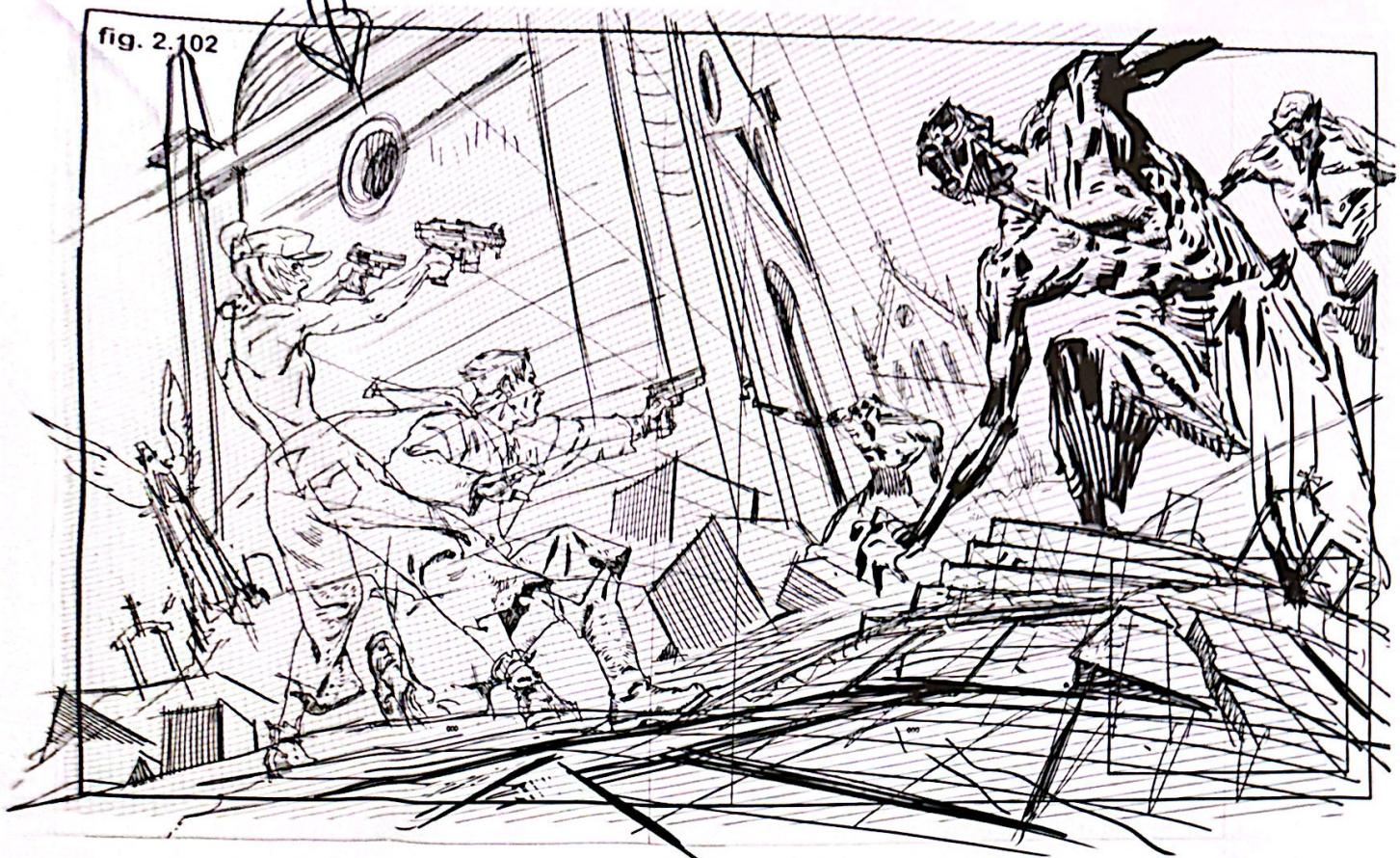


fig. 2.102



fig. 2.103

Fig. 2.102: En el proceso de desarrollo de la idea final, el próximo paso es escanear la imagen anterior (fig. 2.101) y trabajar en ella digitalmente. Ahora la casa abandonada se ha convertido en un viejo cementerio gótico.

En este nuevo boceto he creado una cuadrícula de perspectiva que me ayudará a diseñar el panteón y otras estructuras y personajes en el fondo de la escena.



fig. 2.104

Cualquier técnica puede ser útil en esta fase, siempre que nos ayude a desarrollar la idea (figs. 2.103 y 2.104).

La idea de mover los zombis más cerca de la cámara y hacerlos parecer gigantescos me dio la oportunidad de desarrollar más detalles con grafito en la ilustración final. El grafito es un hermoso medio que nos brinda un asombroso rango de gradaciones tonales. Al mismo tiempo, su línea es un poco más imprecisa que, por ejemplo, la del bolígrafo de tinta. Por esa razón, mientras más grandes y gráficas sean las formas (como en este caso), aprovecharás de un modo más efectivo todas las opciones que un buen lápiz de grafito nos ofrece.

En general, la composición de los dos personajes humanos se mantuvo igual, sus poses, actitud, y también el ángulo holandés que escogí en la versión anterior.

Al llegar a este punto, ha comenzado ya el proceso de investigación visual (incluyendo sitios web, libros, etc.) sobre temas específicos como las armas, el estilo gótico del cementerio, etc.

fig. 2.105

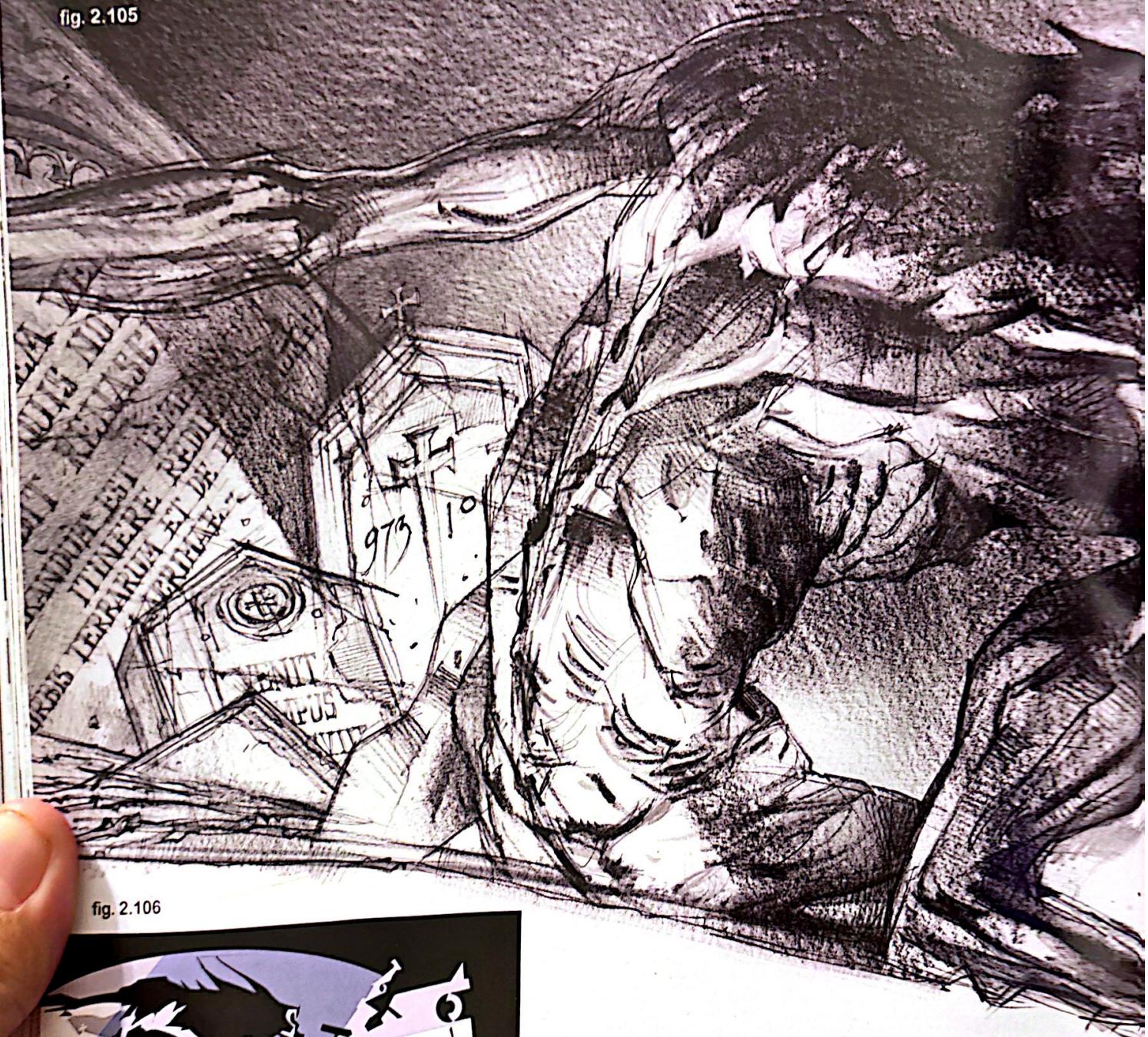


fig. 2.106

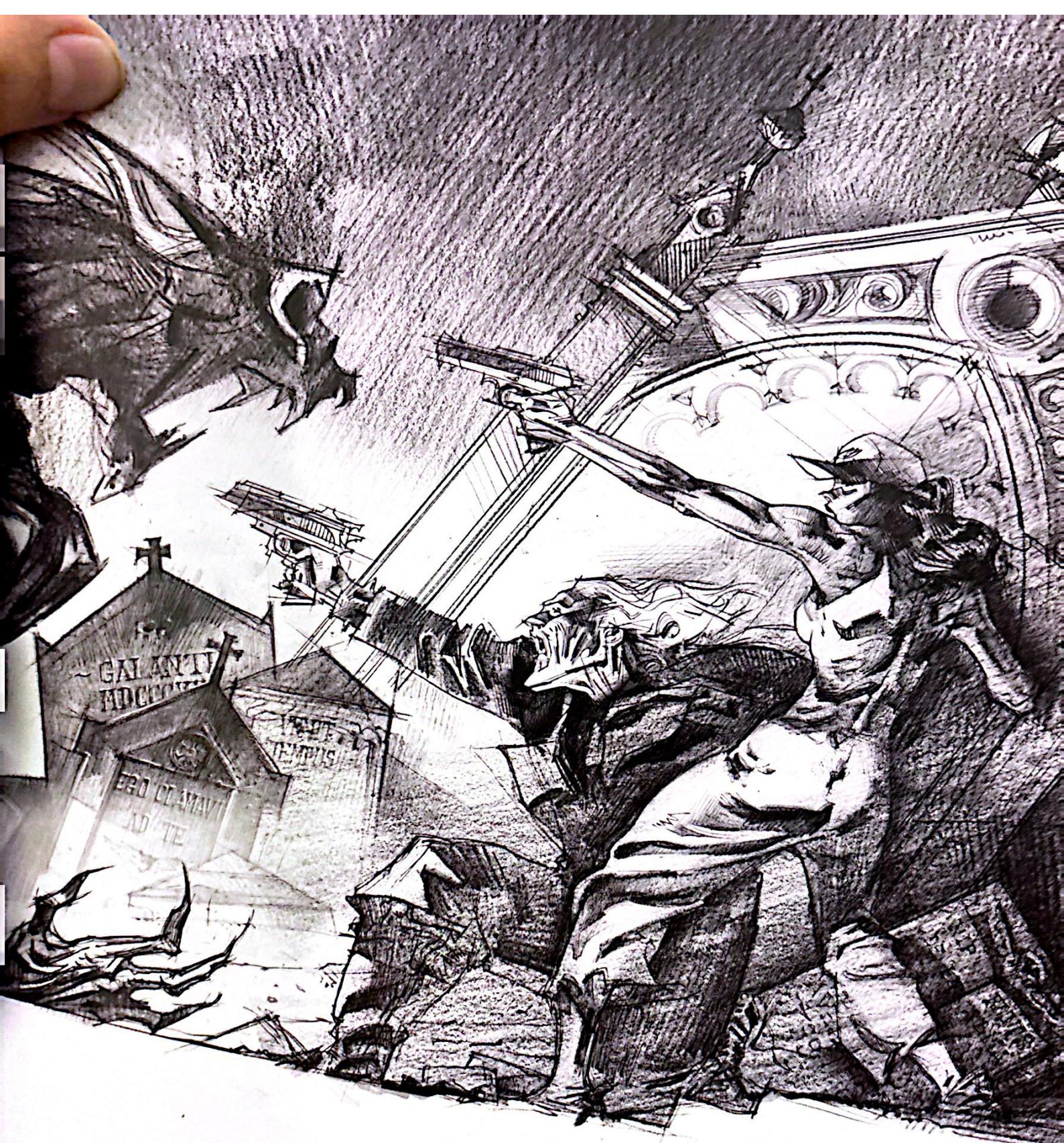


fig. 2.107



Fig. 2.105: Al concluir estas exploraciones, que incluyeron numerosas variantes y bocetos, tomé la decisión de mirar la escena de lado, de una forma muy plana y gráfica, y ubicar la fuente de luz abajo y a la izquierda, apuntando arriba y a la derecha, de tal manera que la dirección de la luz (fig. 2.106: en azul) coincida con el movimiento del monstruo (fig. 2.107), de forma tal que se enfaticen mutuamente, inclinadas a la derecha, lo cual subraya el peligro en que están los dos personajes acorralados por sus enemigos.

Por supuesto, debes tomar estas decisiones sobre los bloques de luz y la dinámica y dirección de la escena antes de comenzar a dibujar, de modo que toda la estructura visual del panel siga una misma dirección desde el inicio, a medida que representas estos elementos con tus lápices de grafito.



Figs. 2.106 y 2.107: Aquí puedes ver la esencia de la dinámica de la escena, cómo las formas principales (las más oscuras) atacan y reaccionan, creando tensión. Las flechas en medio-tono indican la dirección del grafito, que emana del centro de la acción como rayos de sol.

Las flechas en tono más claro describen los ángulos y la dirección de las lápidas a la izquierda y del panteón a la

derecha. Estos dos ángulos forman una «V» que enfatiza la explosiva dinámica de esta escena.

Los detalles de la representación de esta imagen serán analizados en la siguiente página.

Cuando representamos una figura, tratamos de mantener un balance saludable entre líneas sueltas, interesantes, juguetonas y cierta disciplina en la descripción de la forma, el volumen y el tono de las figuras y los objetos de nuestro dibujo.

Después de escanear el dibujo, retoqué las partes con las que no estaba completamente satisfecho (mira la página 31). En otra época, esto se hacía borrando o cortando las partes no deseadas y reemplazándolas con otras nuevas. Ahora, después de escanear el dibujo, se puede hacer este proceso digitalmente, de una forma más limpia y efectiva.

Aquí tienes un ejemplo, **Fig. 2.18** (abajo, recuadro 1): Esta nueva representación de la cabeza, hombro, brazo y pecho del personaje masculino reemplazó la original, en el recuadro 3. Para ello imprimí el área problemática*, pegué sobre ella (con una cinta adhesiva removible) una hoja de papel en blanco, y después coloqué ambas hojas, ahora sobreuestas, en una mesa de luz, hice los cambios que quería en la hoja en blanco, y escaneé la nueva versión (recuadro 1).

*A veces, si el área que hay que editar requiere un nivel adicional de detalles, puedes imprimirla en un tamaño mayor, por ejemplo, 125 o 150 % del original. A esa escala puedes refinar la representación más cómodamente.

Esta nueva imagen escaneada fue colocada sobre el dibujo original como una cubierta transparente, debajo de la cual creé una nueva capa con un área blanca —recuadro 2— para «borrar» digitalmente las partes no deseadas del original. Esta área blanca es el espacio en el que realicé el nuevo dibujo, el final.

Después de escanear esta nueva pieza, la reduje al tamaño original para que se ajustara perfectamente al original. Nota: si aumentas el tamaño de la imagen a más de 150 % del original, tendrás que ser cuidadoso, puesto que el nuevo dibujo podría ser mucho más detallado que el que quieras reemplazar, y eso crearía una evidente discrepancia entre los dos.

PÁGINA SIGUIENTE

Fig. 2.109: El fondo de las letras talladas fue especialmente oscurecido para indicar baja iluminación; de otra manera, parecería que las letras están simplemente impresas en la piedra.

Fig. 2.110: En ocasiones, añadir capas de grafito, unas sobre otras, creadas en una hoja de papel aparte, puede ayudarnos a darle más riqueza a un área específica del dibujo.

Fig. 2.111: Podemos arreglar la irregularidad del trazo de grafito seleccionando un área específica y aplicando sobre ella la opción de Enfocar en el menú de

Filtros de Photoshop, para que la superficie parezca más rugosa, como en el caso de esta lápida.

Fig. 2.112: Para dar la impresión de profundidad y distancia entre la garra del monstruo y las lápidas en el fondo, sobrepujó una capa semiopaca de blanco e hice que sus bordes parecieran más difusos usando un Desenfoque «Gaussiano» o de Movimiento.

Fig. 2.113: Un ejemplo de cómo la dirección de la línea nos sirve para obtener un sentido de volumen más convincente.

Figs. 2.114 and 2.115: Un trabajo más detallado, más refinado, se realizó en las cabezas de los personajes, que son el foco de la atención de los espectadores. La rodilla, por el contrario, fue ejecutada más rudimentariamente, de forma más dinámica, solo lo suficiente para indicar volumen, luz y movimiento, de tal manera que no distraiga al espectador de las áreas narrativas más importantes.

Fig. 2.115: Como vimos en la **Fig. 2.20** (página 46), el uso de sombras centrales más oscuras, y de la luz reflejada dentro de la sombra, puede crear una interesante sensación de tridimensionalidad.

Fig. 2.116: Puedes usar una regla para trazar las líneas principales de los elementos arquitectónicos, y después trabajar sobre ellas a mano alzada, lo que puede provocar un interesante contraste. Los lápices usados en esta pieza fueron 8B y 6B, bien afilados.

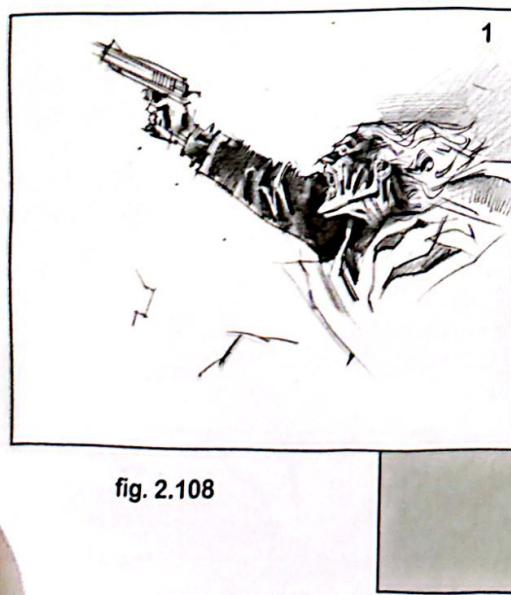
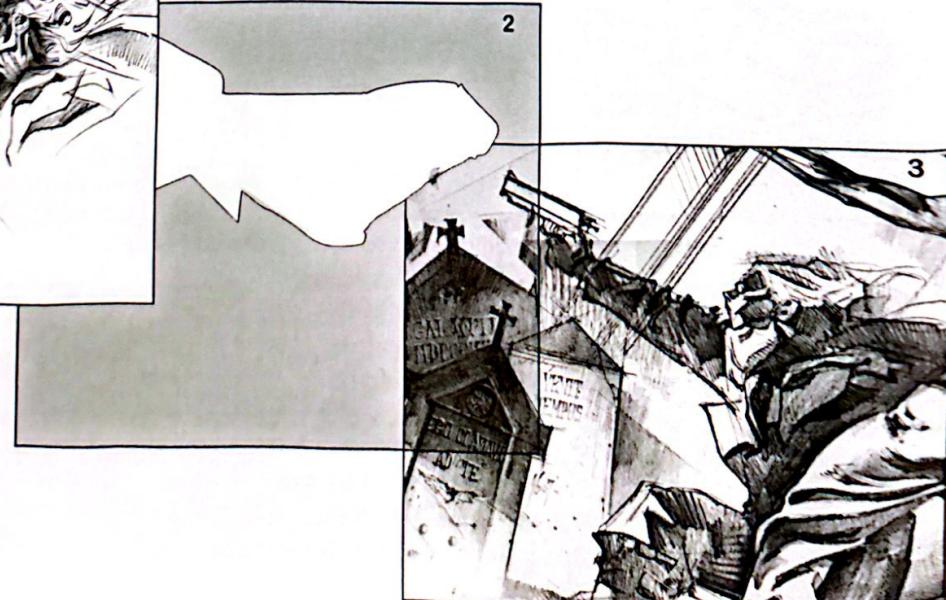
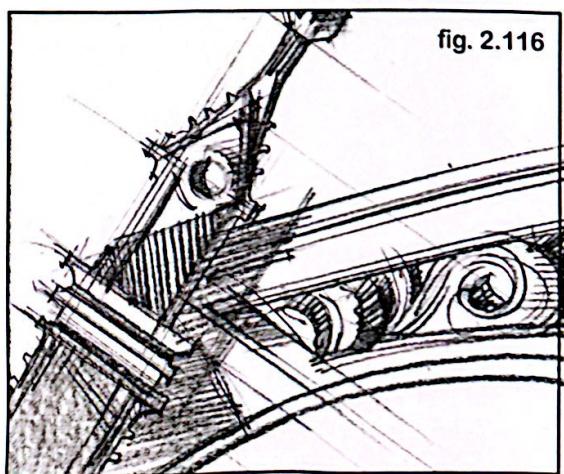
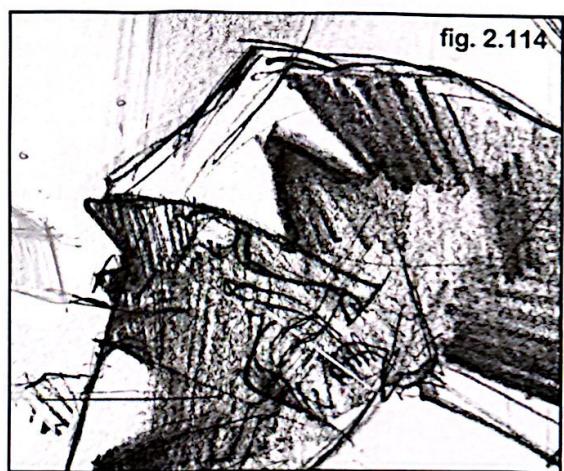
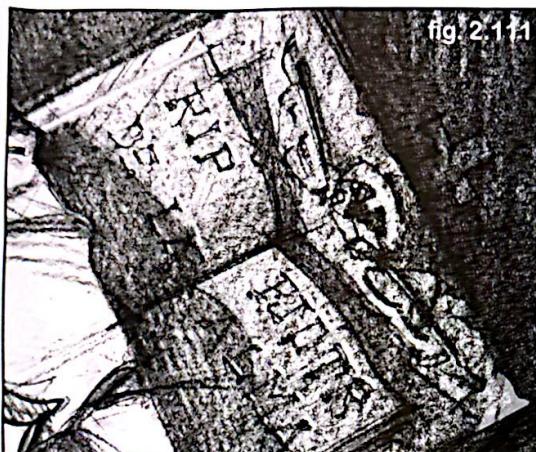
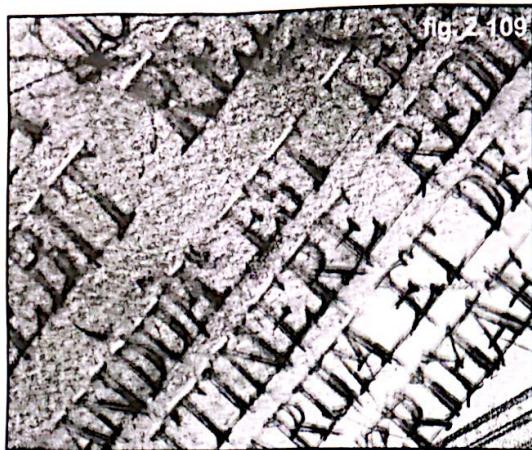


fig. 2.108





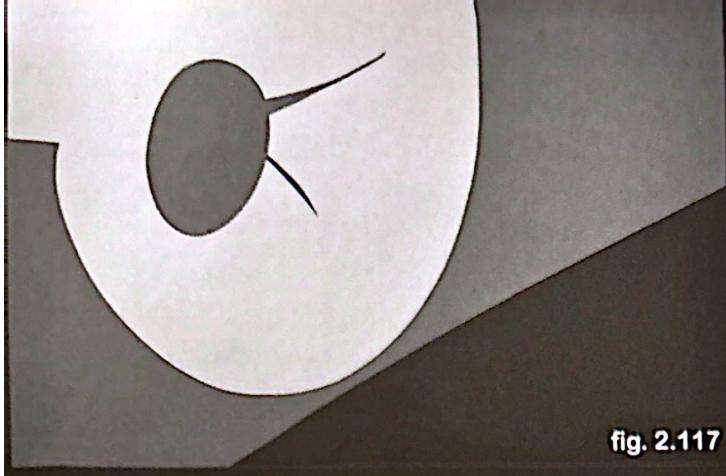


fig. 2.117

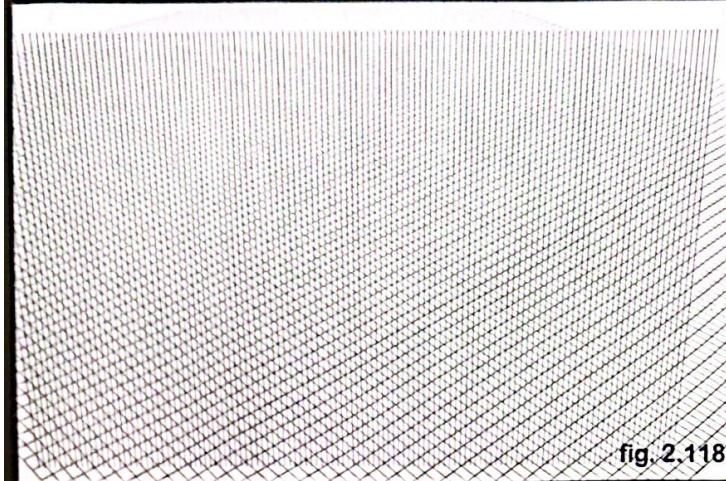


fig. 2.118



fig. 2.119



fig. 2.120

Es hora de hacer una ilustración basada en un viejo filme de Hollywood.

Como de costumbre, comienza a dibujar solo cuando tengas una idea rudimentaria de lo que quieras y necesitas. En este caso, se trata de un director que se enfada con un actor que después de 375 tomas todavía no hace bien su papel, y del grupo de actores secundarios y extras que están hartos de la situación.

Para empezar, imaginemos una composición esquemática que sirva para aclarar la situación. En la **Fig. 2.117** puedes ver el posicionamiento básico de todos los elementos: el actor y el director están aislados en el centro de la escena (arriba, izquierda) y las líneas dinámicas representan la espada y la fusta moviéndose en direcciones opuestas (arriba y abajo). Todas las demás figuras forman un grupo sobre el que cae una sombra muy conveniente (abajo, a la derecha en la ilustración) para enmarcar la escena más efectivamente.

Fig. 2.118: Una cuadrícula de perspectiva de tres puntos de fuga bien hecha puede proveer una sólida base para este dibujo (remitete a *Framed Perspective*, Vol.1 y 2).

Fig. 2.119: En este caso, he comenzado con un boceto de tinta digital que indica claramente la mayoría de los detalles que definen a los personajes y ayudan a contar la historia (**figs. 2.121 a 2.126**: observa los detalles en la parte superior de la página siguiente, y nota cómo las expresiones de los personajes ya han sido establecidas en esta fase del dibujo). Como la representación de esta escena ha sido concebida a doble página, me he asegurado de que la línea vertical central (la banda en gris) no contenga ninguna información esencial.

Fig. 2.120: Aquí se muestra cómo, después de colocar el boceto a tinta sobre una mesa de luz, y sin desarrollar aún muchos detalles o precisar el borde de los personajes, he previsto ya dónde van a estar las luces y las sombras para darle un sentido volumétrico a todos los elementos de la escena (principalmente a los personajes), como parte de la estructura visual básica de luz y sombra diseñada antes en la primera composición (**fig. 2.117**)

Figs. 2.127, 2.128, 2.129 y 2.131: Para producir un juego de luz y sombra, el recurso obvio era una representación de luz, sombra central y sombra proyectada. Observa cómo dentro de las mismas sombras hay variaciones tonales que ayudan a definir la forma y el volumen de lo que contienen, en la mayoría de los casos sin usar líneas para separar las distintas áreas (observa las sombras en el torso del actor en **Fig. 2.127**). Mira también cómo, por ejemplo, la sombra de la parte inferior de la barba blanca, y la chaqueta del pirata (**fig. 2.131**) se funden, de tal manera que no se produce un contraste entre barba y chaqueta, sino entre luz y sombra (consulta *Tinta*, para la representación de luz y sombra).

Observa también en la **Fig. 2.130** que el trazo del lápiz de grafito en el muro detrás de la silla sigue una perspectiva vertical, de tal manera que la representación enfatiza la forma y dirección del objeto.

Observa la representación final, **fig. 2.133** (páginas 68-69).

fig. 2.121



fig. 2.122



fig. 2.123



fig. 2.124



fig. 2.125



fig. 2.126

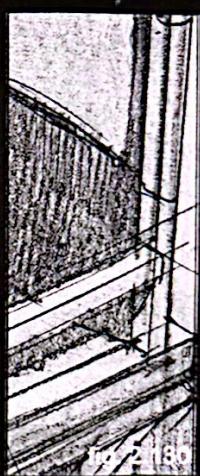


fig. 2.127

fig. 2.128



fig. 2.131

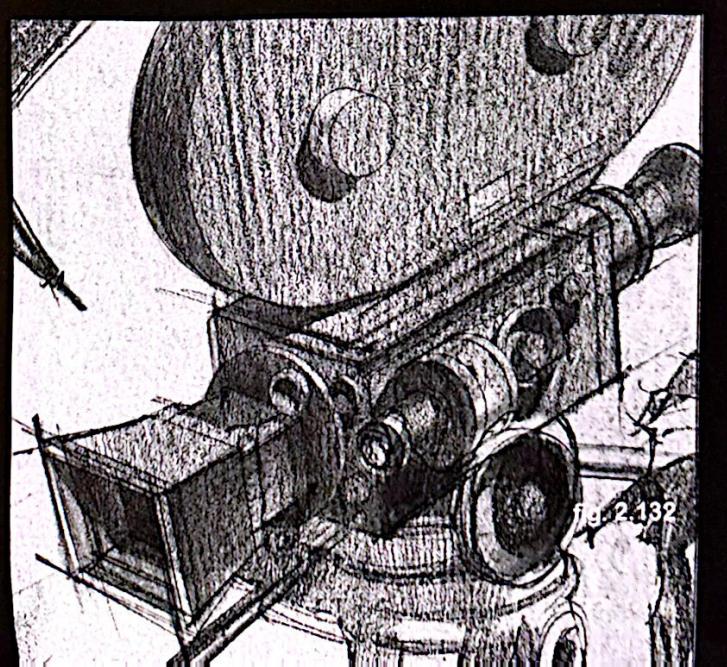


fig. 2.132



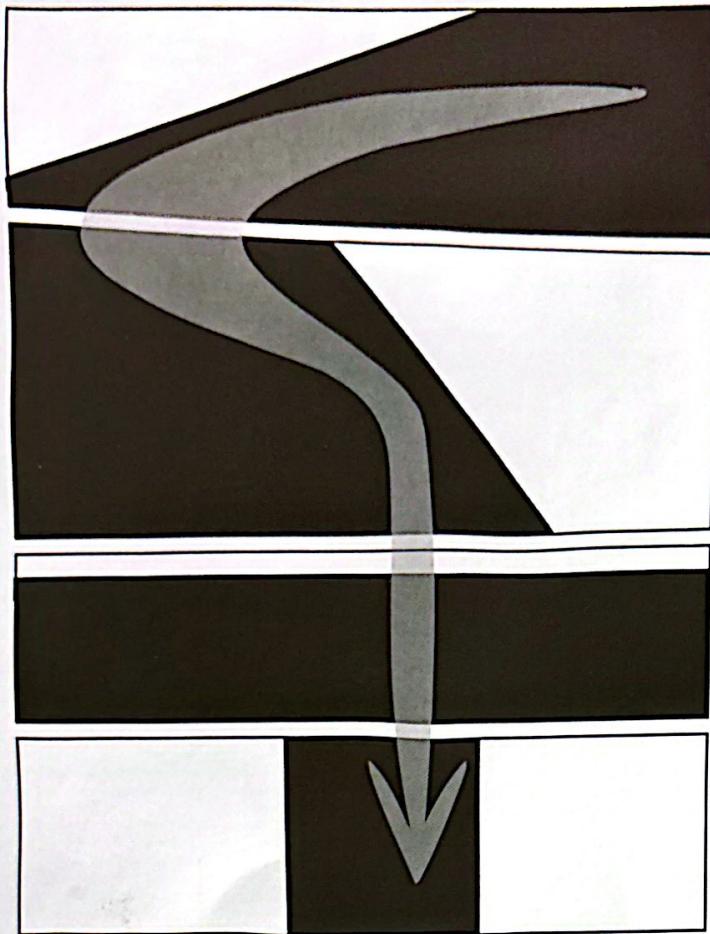


fig. 2.134



fig. 2.135

Figs. 2.134 y 2.135: La novela gráfica ya vista en las páginas 38-39 está presentada aquí de nuevo en un diseño esquemático que muestra cómo funciona la dinámica esencial de la escena. Hay un ritmo de izquierda a derecha, una parada momentánea, y finalmente una caída vertical hasta que la acción se detiene, casi como si siguiera el movimiento de una hoja al caer de un árbol.

El personaje que galopa a lo lejos en el panel 3, aunque está en un ángulo bastante neutral, está viajando en una dirección que indica ligeramente un camino de izquierda a derecha hacia el Condotiero Martin (el líder de la banda de esta historia), lo que establece un sentido visual de diálogo entre los dos, como si se «miraran» el uno al otro.

Observa también cómo, tanto en el caso del muro defensivo en el panel 1 como en el del carro de madera en panel 2 (en

el fondo, a la izquierda), los trazos siguen la dirección general del plano de ambos objetos, lo que refuerza la sensación de tridimensionalidad.

Fig. 2.136: Aquí puedes ver el dibujo en lápiz de grafito, una demostración de cómo este instrumento puede usarse para representar distintas texturas y materiales, como hemos visto en anteriores secciones de este libro (metal, madera, un terreno rocoso, piel, tela, etc.), y cómo, adaptando el trazo (su suavidad, sequedad, contraste, gradación, etc.) puedes obtener los efectos que deseas.

Nota cómo se usan otros recursos narrativos en esta página, por ejemplo, en el panel 4, donde el Condotiero Martin no está encerrado, sino que se expande visualmente fuera del marco como si estuviera «reclamando el territorio» de otros personajes, mientras que estos sí están contenidos dentro de los bordes de sus

paneles. De esta manera, se establece el contraste visual entre las jerarquías y niveles de poder de los personajes de la historia.

Aunque estas imágenes dan la sensación de ser formalmente muy detalladas, han sido ejecutadas en general con trazos muy sutiles y dinámicos, para darle a la historia un sentido de ritmo y acción.

No olvides que cuando se trata de representar paneles de cómics, debes hacerlo, idealmente, en la forma más adecuada para el tipo de historia que estás contando (una aventura histórica, comedia, ciencia ficción, etc.), eligiendo una línea más rápida o una más detallada, enfatizando los gestos dinámicos o, por el contrario, el claroscuro. Así le darás a la historia una energía que capture al público y lo lleve de panel en panel, sin interrupciones que rompan el flujo de la narración.



Fig. 2.137: Recuerda el consejo que di en la página 64 sobre ampliar la figura para trabajar en sus detalles. Puesto que el jinete del panel 3 se ve muy a lo lejos, hice un dibujo más detallado de él, de tal manera que cuando lo escaneara y lo redujera para insertarlo en el dibujo, fuera más que una simple mancha en el centro de la escena.

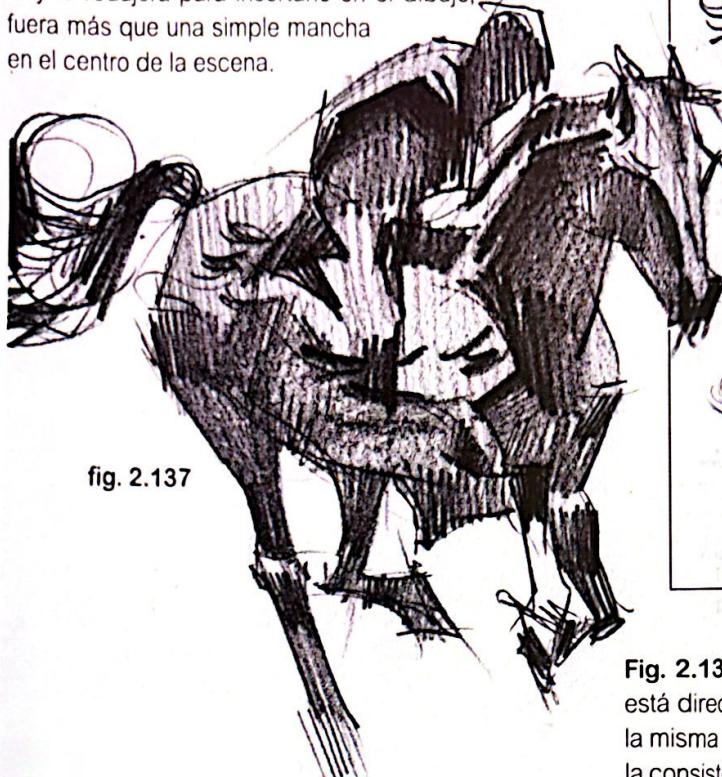


fig. 2.138



fig. 2.139



Fig. 2.138: El dibujo de la cabeza del Condotiero Martín en el panel 4 está directamente basado en una reproducción impresa, ampliada, de la misma figura en el panel 2, hecha en una mesa de luz para mantener la consistencia visual y asegurar que la representación final dé la impresión de que hice zoom en el personaje directamente con una cámara.

Fig. 2.140: Habitualmente, un dibujo original de grafito tiene una fuerza y una vibración que una copia escaneada o impresa no poseen realmente, y para remediar ese problema, a veces tienes que aumentar digitalmente el contraste en las imágenes escaneadas.

Figs. 2.141 y 2.142: Otra forma de obtener mayores contrastes visuales en una imagen escaneada es copiar las capas del dibujo (en rojo: arrastra la capa hasta el icono de Capas, y será automáticamente copiado encima del original).

Después, cambia la capa superior de Normal a Multiplicar, haciéndola transparente. También puedes ajustar la opacidad de la capa copiada para reducir un poco el contraste, si fuera necesario. Aquí lo he reducido un 40 %, solo para dar una idea.



fig. 2.141

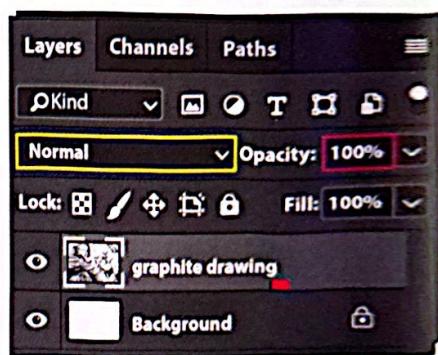
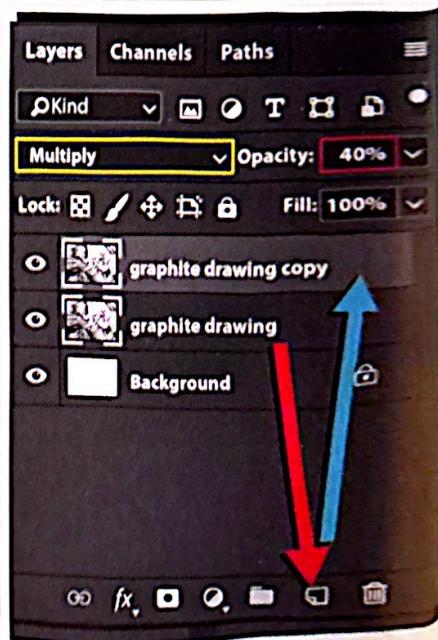


fig. 2.142





LA VÍA DIGITAL



Estamos en la era digital, la que cambió todo en nuestro mundo años atrás y, sin embargo, los instrumentos digitales no han reemplazado completamente (y nunca lo harán) las herramientas tradicionales que siempre han estado a nuestra disposición.

De hecho, esos instrumentos digitales son simples recursos que, junto a otros, tendremos que usar recurriendo a nuestro conocimiento de dibujo, iluminación, composición, anatomía, perspectiva, arquitectura, expresión, narrativa, flujos, dinámicas y muchos etcéteras. Con este conocimiento construimos nuestras imágenes, sin importar qué herramientas o técnicas decidimos usar.

Lo que es particular en las técnicas digitales —además de que nos permiten editar rápidamente las imágenes y probar distintas opciones en un mínimo de tiempo— es su audacia. Con la técnica digital podemos realizar un entintado que parezca hecho con pincel y tinta tradicionales, o podemos darle a una novela gráfica o un guion un aspecto más pictórico si se usa una opción multitoneal (como veremos en el Capítulo 4, página 108 de este libro), con todos los grises disponibles entre negro y blanco, lo que sería apropiado para una pieza que contribuya al desarrollo visual de un filme, ya sea de animación o con actores reales.

En este libro me enfocaré en dos técnicas digitales, el «entintado» y las tonalidades de la escala de grises.

BLANCO Y NEGRO: EL ENTINTADO

Una imagen creada de esta forma es particularmente audaz y gráfica. Para obtener ese aspecto no hay necesidad de usar brochas complejas o elaboradas. Tiendo a usar (exclusivamente) el pincel de «punto redondo», el cual usualmente distorsiona ligeramente, si la situación lo requiere.

Ahora puedes ver algunas variaciones con una imagen de pantalla del menú de pinceles de Photoshop (como referencia), así como algunos ejemplos del uso de cada pincel para que veas cómo lucen y qué resultados producen.

fig. 3.1

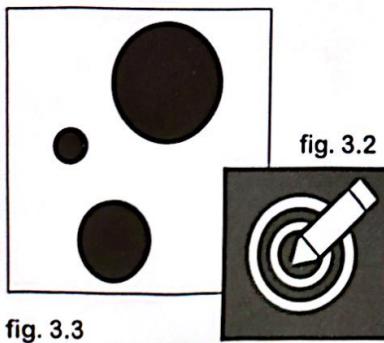
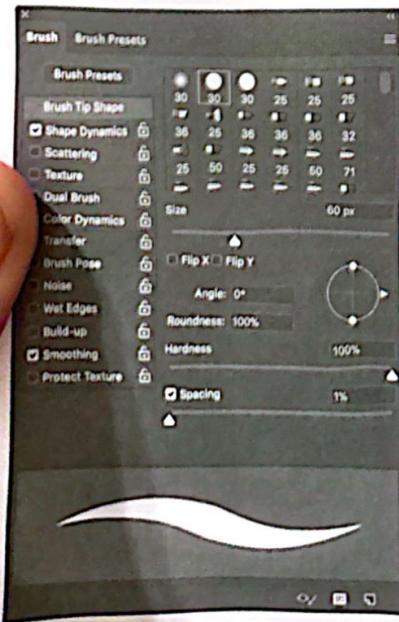


fig. 3.3



4 • La vía digital

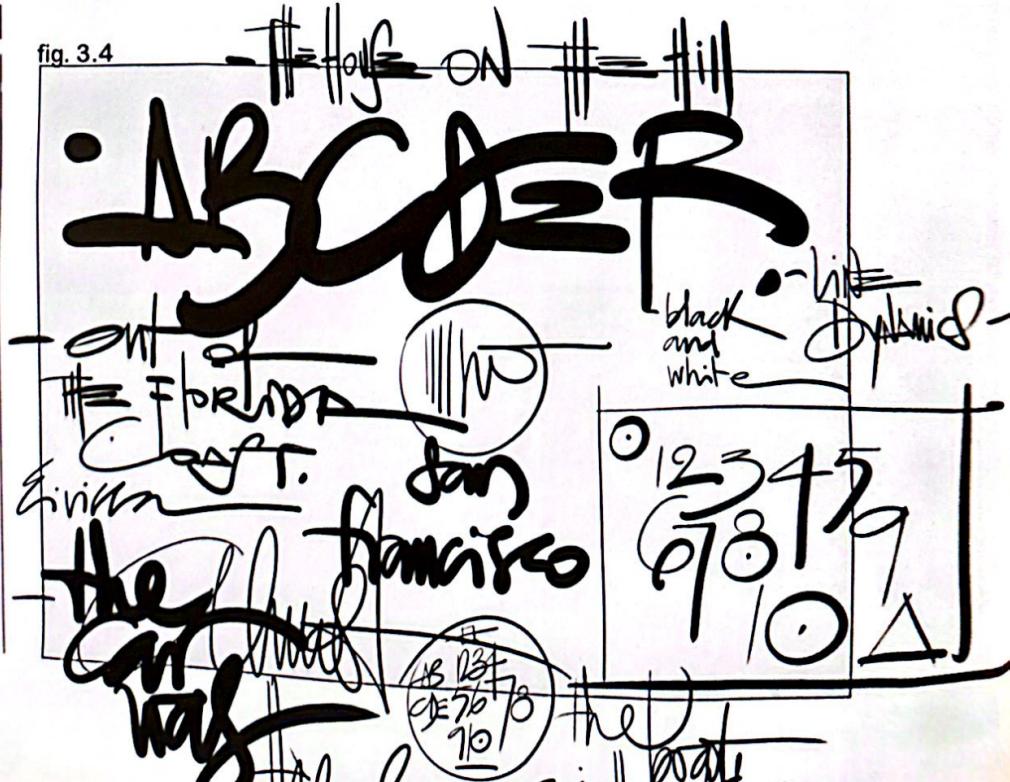
Por supuesto, estas son solo sugerencias, y siempre es una buena idea que cada artista explore estas opciones considerando sus necesidades particulares, su estilo.

#1 | El pincel redondeado básico

Es solo un pincel redondeado —aquí usado seleccionando «Dinámica de Forma» y «Suavizar», con «Dureza» al máximo y «Espaciado» al mínimo— que podemos aumentar o reducir usando las teclas de paréntesis a izquierda y derecha, para ajustar la línea a nuestras necesidades. La presión que apliquemos en cada momento a la pluma determina el grueso de la línea dentro del trazo de pincel. Observa los controles de la tableta Wacom usados para producir las obras mostradas en este libro (Fig. 3.10).

Fig. 3.2: Asegúrate de activar el icono de presión del bolígrafo, de tal manera que el principio y el final de cada trazo tengan una agradable suavidad.

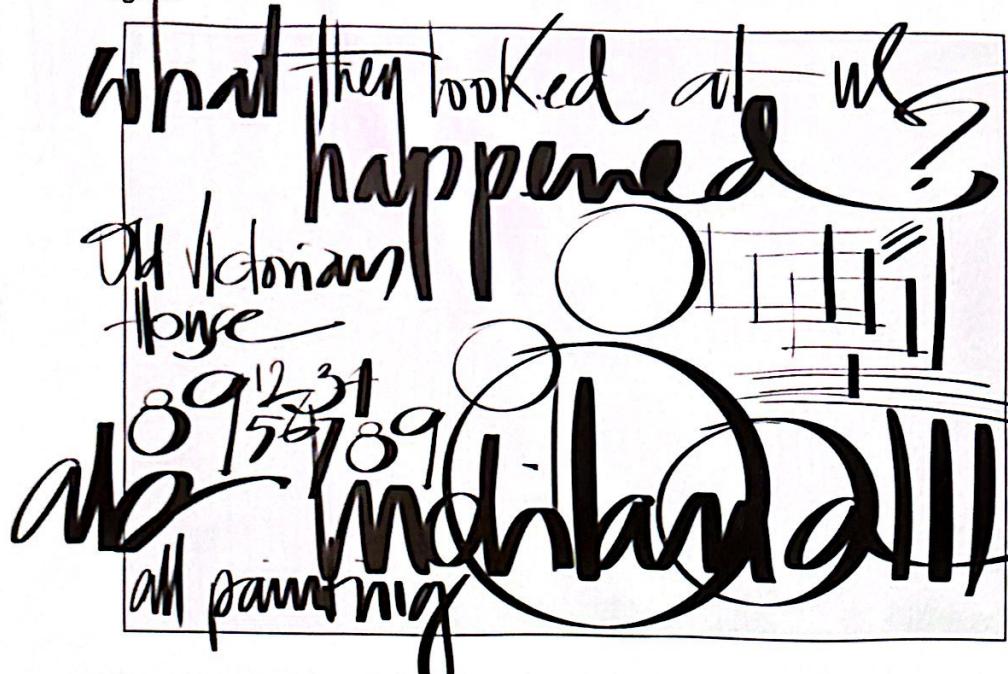
fig. 3.4



#2 | Estiramiento horizontal

Apretando el pincel redondeado podemos crear pinceles estirados horizontalmente, con la forma de un «grano de arroz» (figs. 3.5 y 3.6) para obtener resultados gráficos como los de la **Fig. 3.7**. De nuevo, estos controles son solo una referencia, y cada artista los usa de acuerdo con su estilo o las necesidades de la narración. Puedes observar cómo haciendo esto podemos crear trazos más gruesos o finos con el mismo pincel.

fig. 3.7



#3 & #4 | La inclinación diagonal

Vamos ahora a apretar e inclinar el pincel (primero a la izquierda, **fig. 3.8**, y después a la derecha, **fig. 3.9**). Estas opciones le dan fuerza e interés a una línea que, de otra forma, sería bastante ordinaria (figs. **3.11** and **3.12**).

fig. 3.10

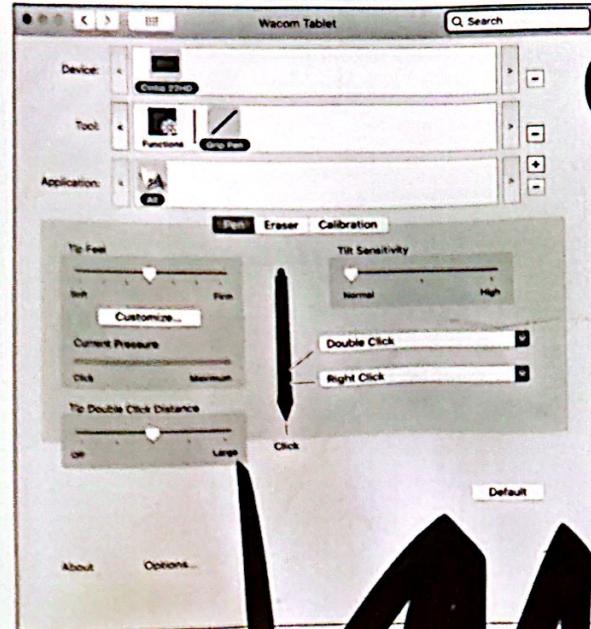


fig. 3.5

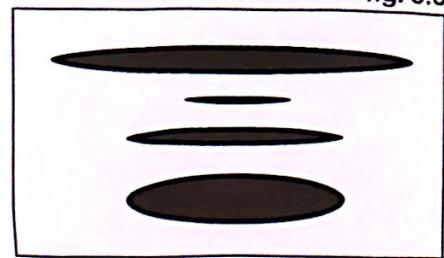


fig. 3.6

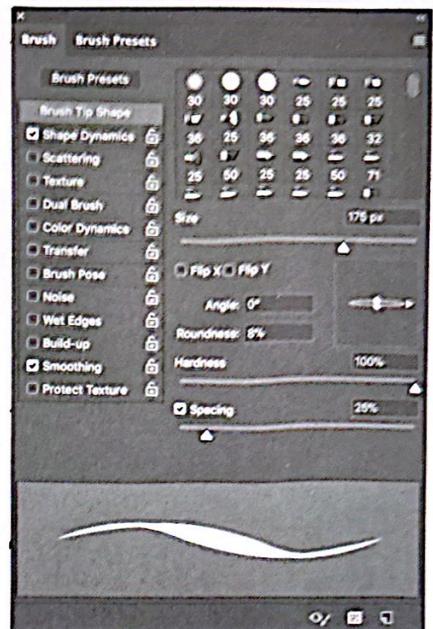


fig. 3.8

fig. 3.9

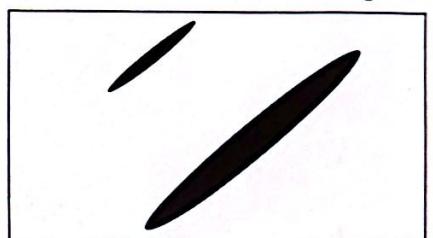


fig. 3.12



Ahora que hemos visto cómo usar el pincel «de tinta», vamos a aplicarlo a algunas tareas prácticas. Existen muchas variantes para usar este pincel, pero todas son válidas si nos ayudan a contar nuestras historias de una forma clara y elegante. Cualquier otra consideración es una cuestión de estilo y opinión personales. Aquí tienes algunos ejemplos:

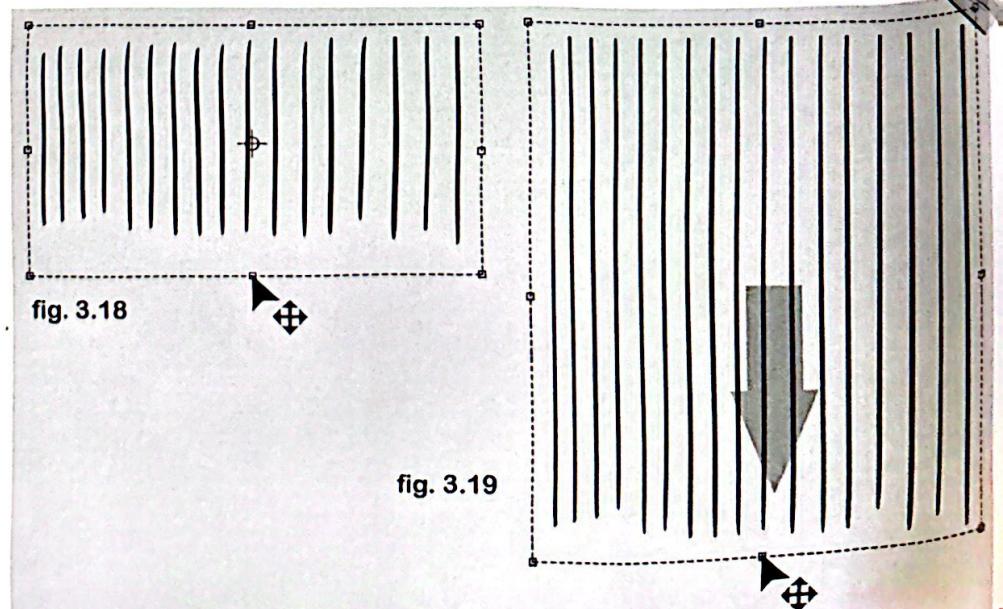
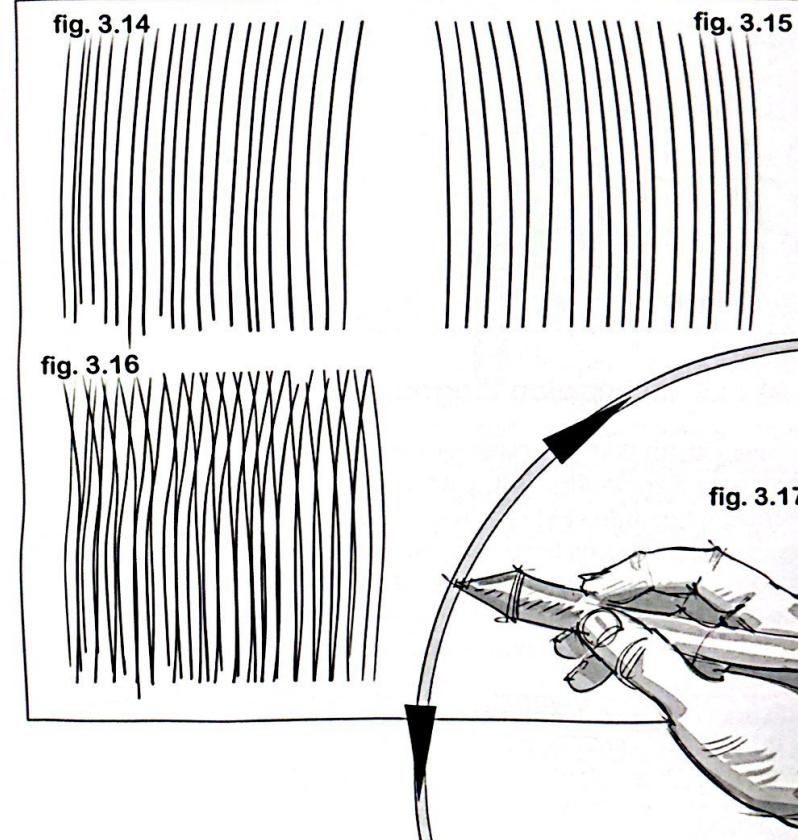
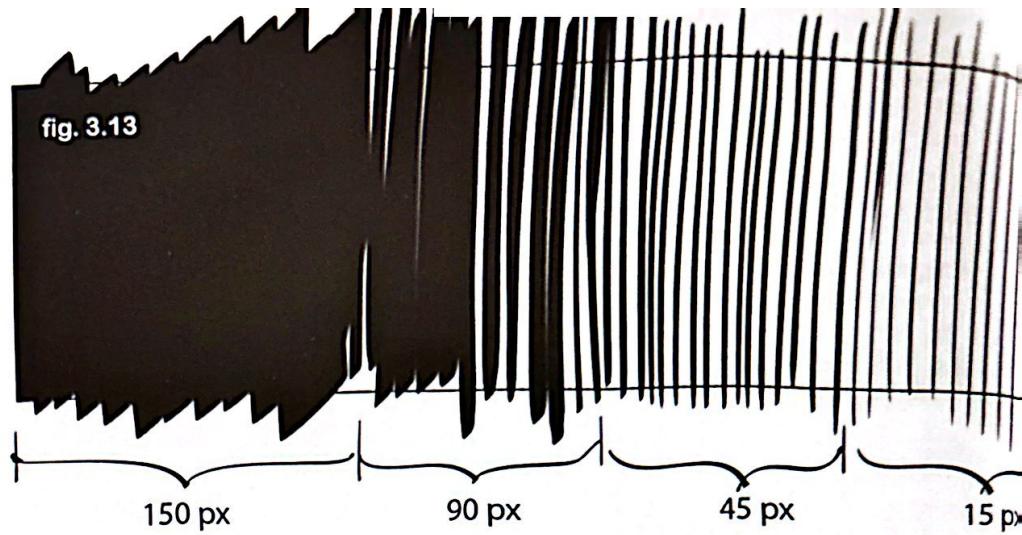
Fig. 3.13: Una gradación dura de blanco y negro obtenida a través del uso de pinceles cada vez más pequeños y finos (lo que se consigue cambiando el ancho del pincel indicando en la casilla el número de píxeles o con las teclas { o })

Fig. 3.14: Si tu intención es obtener un tono de sombra con líneas paralelas que parezcan hechas a mano alzada, pero al mismo tiempo sean tan rectas y verticales como sea posible, verás que tanto tu muñeca como tu codo —en dependencia de dónde estés dibujando— actúan como la aguja de un compás (**fig. 3.17**), así que, aunque trates de evitarlo, esas líneas supuestamente rectas tendrán una ligera curvatura.

Fig. 3.15: Una posible solución a este problema es dibujar un segundo grupo de líneas paralelas con la misma curvatura, y usar las funciones «Edición/Transformar/Voltear Horizontal», de tal manera que la curvatura de este segundo grupo de líneas sea opuesta a la del primero. (**fig. 3.15**).

Fig. 3.16: Después, puedes superponer ambos grupos de líneas de tal manera que la ligera curvatura de uno compense la del otro, y que ambos juntos produzcan una impresión general de verticalidad.

Otra forma de hacerlo es trazar un grupo de líneas paralelas tan largas como te sientas capaz de hacer sin desviarte (**fig. 3.18**). Seleccionalas, y estíralas verticalmente (**fig. 3.19**), de manera que obtengas el mismo grupo de líneas, pero más largas, más «rectas», y todavía con el aspecto de haber sido hechas a mano, de no ser perfectas, lo cual es apropiado para un dibujo más orgánico.



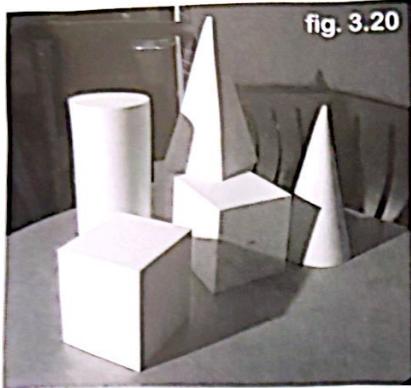


fig. 3.20

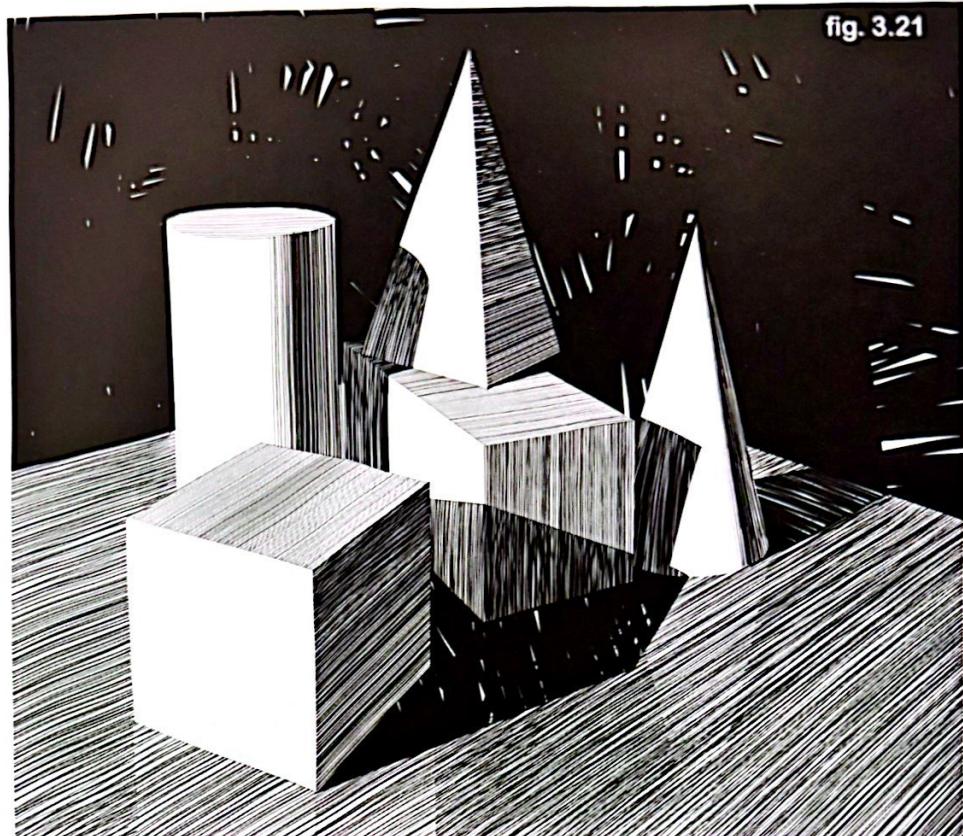


fig. 3.21

Fig. 3.20: Volviendo al ejemplo que usé anteriormente, podemos comparar cómo el mismo tema luce de forma distinta cuando es representado con medios diferentes.

Fig. 3.21: Aquí vemos el tema representado digitalmente para que parezca hecho a tinta. Ten en cuenta que un problema nunca tiene una única respuesta válida.

El fondo oscuro fue representado con un pincel grueso (50 px). Dejé algunos espacios entre esos trazos, aquí y allá, para dejar que esa masa oscura respirara un poco, y para darle al dibujo una sensación más orgánica, como si hubiera sido hecho a mano.

Aunque todo el trabajo de las líneas en este dibujo fue hecho a mano y después mejorado digitalmente, dado su carácter arquitectónico, decidí darle un aspecto más formal, regular y geométrico.

Es importante que todos los trazos de pincel, independientemente de su grueso o de otras propiedades, parezcan pertenecer a la misma «familia visual», y no a imágenes y contextos diferentes.

Otra vez, los grupos de líneas paralelas fueron dibujados en capas distintas, de acuerdo con la técnica mostrada en las **Figs. 3.18 y 3.19**, y después colocadas digitalmente en la superficie correspondiente con la ayuda de las funciones de «Sesgar» y «Distorsionar» en el menú de «Edición/Transformar» en Photoshop.

DETALLES

Fig. 3.22: Vemos aquí cómo los distintos gruesos del pincel se han usado para

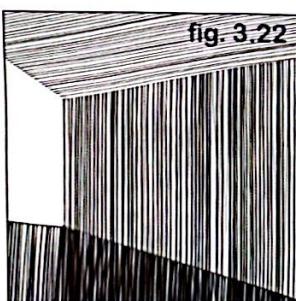


fig. 3.22

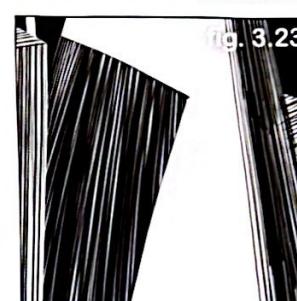


fig. 3.23

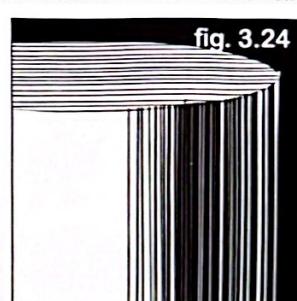


fig. 3.24

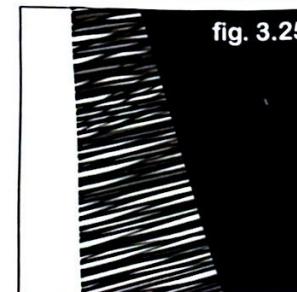


fig. 3.25

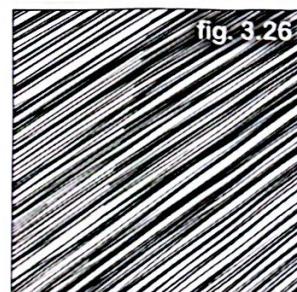


fig. 3.26

producir distintas intensidades de sombra, a veces superponiendo capas de líneas para obtener un tono más claro u oscuro.

Fig. 3.23: En las sombras del cono, todas las líneas siguen la forma de la superficie, indicando la punta de la figura.

Fig. 3.24: Aquí hay otro ejemplo de tonos diferentes obtenidos con pinceles de distinto grueso. Después de estrechar las líneas (como explicamos antes), puedes rotarlas en la dirección que prefieras.

Fig. 3.25: Las líneas en los lados de la pirámide también siguen la dirección de la perspectiva. Esas líneas pueden salirse del borde de la figura cuando realices el boceto inicial, pero debes borrar las partes que se salen antes de terminar el dibujo.

Fig. 3.26: Las sutiles reflexiones de los lados iluminados de estos poliedros y del cilindro y el cono en la mesa fueron obtenidas dibujando más capas de líneas en las áreas oscuras, y trabajando menos en las más claras.

DIBUJANDO SOLO CON LUZ Y SOMBRA / SIN BORDES

Antes de abordar más detalles y matices, voy a dejar algo claro: la mayoría de las veces, los detalles son algo secundario, algo con lo que lidiaremos más tarde. La primera aproximación a la figura es la más importante. Solo tenemos una oportunidad para lograr una buena primera impresión en el espectador, así que enfoquémonos en ella.

La primera impresión revela lo que está ocurriendo en la escena y a dónde debe mirar el espectador. Proporciona

información clave sobre la historia y el carácter de la escena. ¿Es dinámica, poética, divertida, oscura o dramática? Y en comparación con las escenas anteriores y posteriores, ¿es más brillante u oscura? ¿Están los personajes de la historia en un buen o mal momento?

Para practicar cómo crear una fuerte primera impresión, uno de los mejores ejercicios que puedes hacer es usar un modelo (una fotografía, por ejemplo, o un objeto o escena real, en vivo), y tratar de

extraer de ella la información básica de luces y sombras, simplificando al máximo el contraste entre ellas con un pincel grueso. No uses bordes para delimitar los objetos, puesto que ninguno existe en la realidad; un borde solo aparece cuando los límites de un objeto son definidos por el contraste entre la luz y la sombra.

Aquí tenemos algunos ejemplos de ejercicios de «primera impresión» que hice con una foto de referencia. Puedes ver cuál es la fuente de la información usada para realizar el dibujo.

fig. 3.27



fig. 3.28



Ejercicio de dibujo

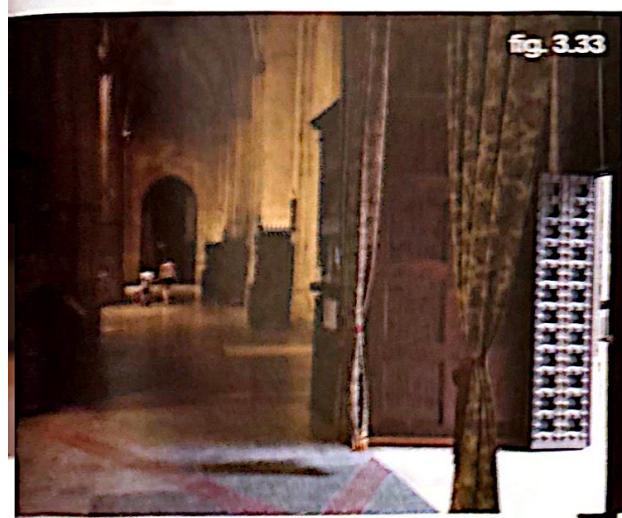
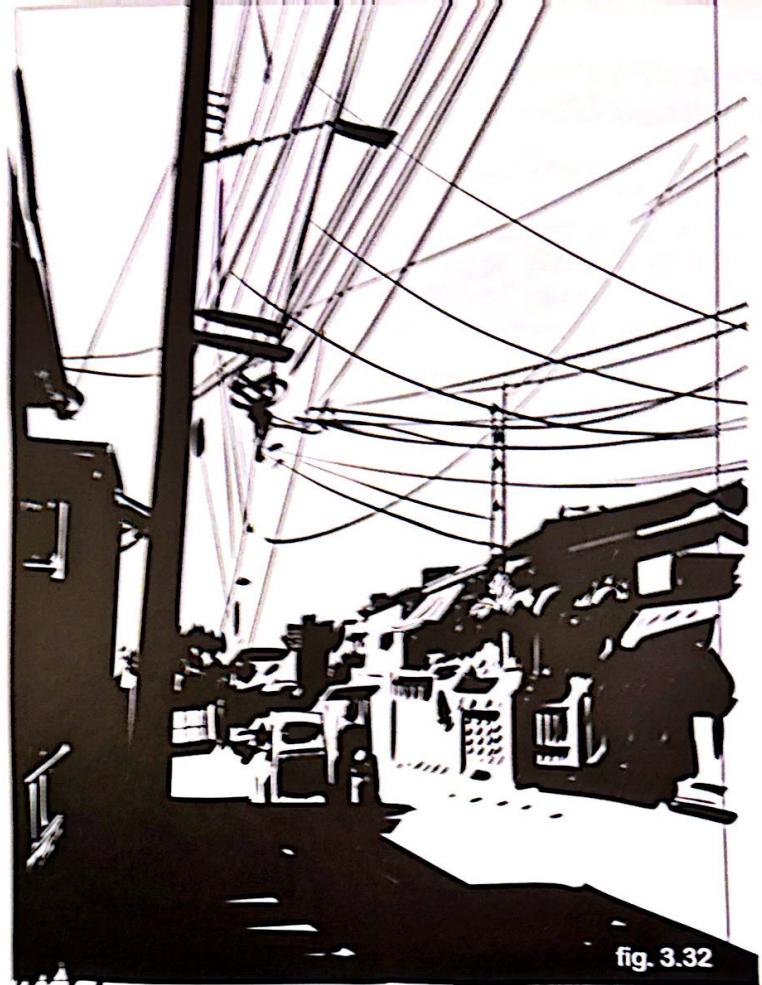
Figs. 3.27 a 3.30: Trata de completar este ejercicio con un pincel grueso del mismo ancho. Mira la imagen con los ojos entornados, para que veas dónde están los tonos más oscuros (ya sean sombras, o colores oscuros) y trata de reproducirlos en la superficie de dibujo. Las sombras contiguas se fundirán, aunque pertenezcan a objetos distintos. Las líneas que verás no serán bordes de objetos sino las sombras de tuberías, tejados, etc.

fig. 3.29



fig. 3.30





Figs. 3.31 y 3.32: Puesto que mis opciones son solo blanco y negro, he exagerado notablemente los tonos existentes. Los edificios a la izquierda y la sombra que proyectan en el pavimento se han convertido en una única masa oscura. He hecho lo mismo con el otro lado de la calle, donde las sombras han sido fuertemente acentuadas y contrastadas.

Figs. 3.33 y 3.34: El momento más delicado en este tipo de ejercicio es la decisión de cómo tratar los medios tonos. ¿Serán parte de los negros o de los blancos? La respuesta dependerá de si el medio tono está más cerca del negro o el blanco. Otro factor que tener en cuenta es si un tono negro o uno blanco hará que la imagen sea más legible y balanceada. Te recomiendo que cuando hagas estos ejercicios uses modelos o referencias que tengan una clara separación de luces y sombras, y que solo después uses otros con tonos más sutiles.

CREANDO Y COMPARANDO TEXTURAS Y PATRONES

Lo primero que debe considerar un artista cuando entinta un panel (ya sea digitalmente, o de la forma tradicional) es el sentido de iluminación de la escena y la distribución y el balance de los negros y los blancos en la superficie del dibujo.

El siguiente punto que el artista debe considerar es la textura, el ritmo en la ejecución de las líneas y patrones. Estos variarán en dependencia del material representado (metal, piedra, plástico, etc.) y darán más credibilidad a tu trabajo si se ejecutan adecuadamente. Pongamos estos principios en práctica.

Figs. 3.35 y 3.36: La vegetación, que es un elemento visual muy común y

aparece en la mayoría de las historias, es un objeto interesante, con un gran ritmo y que puede ser usado para encuadrar la escena. Puedes usar un pincel estirado (recuerda el ejemplo de la página 75) para dibujar una figura como esta. Su forma y su ancho (es muy estrecha y a la vez muy larga) nos dan la oportunidad de crear una línea vibrante cuyo grueso varía progresivamente a lo largo del mismo trazo. Estas hojas de palma son un buen ejemplo de este procedimiento.

Fig. 3.37: Usa el mismo pincel para crear hojas más comunes. Nota cómo siempre uso la parte más gruesa de la línea para indicar dónde estaría la

sombra, que es habitualmente la parte inferior de la figura (como en las hojas de palma). Observa cómo un trazo grueso de pincel debajo de las hojas ayuda a crear una sensación de profundidad y tridimensionalidad, como se muestra en la sombra proyectada por las hojas en la parte superior de la figura (observa el ejemplo adicional en la página 84).

Otros elementos como las venas (nervios) de las hojas son usualmente secundarios en la representación de la imagen, y por ello son indicadas por líneas más delgadas, ya sea usando un pincel más fino, o aplicando menos presión en el que estábamos usando hasta ahora, o bien a través de una combinación de ambas técnicas.

fig. 3.35

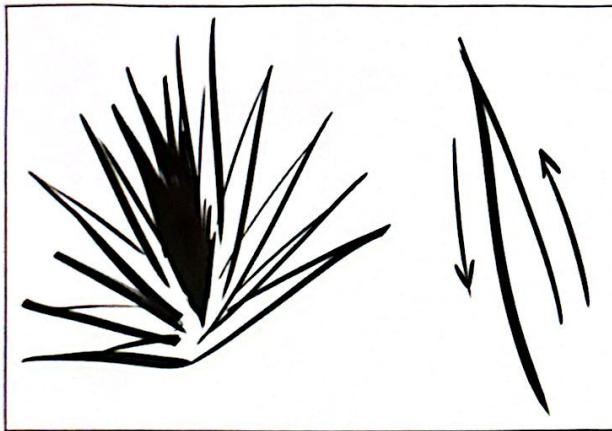


fig. 3.36

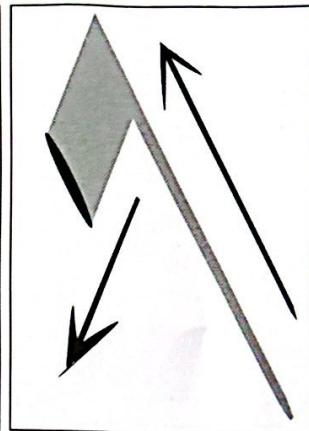


fig. 3.37

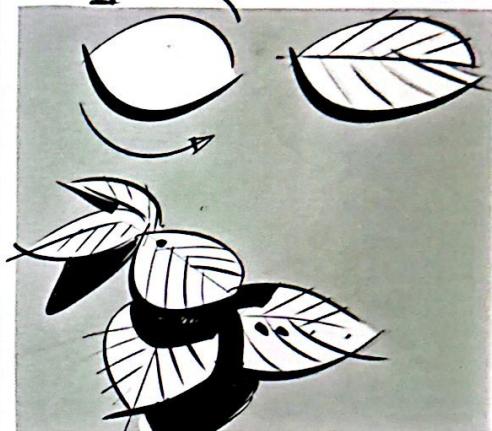


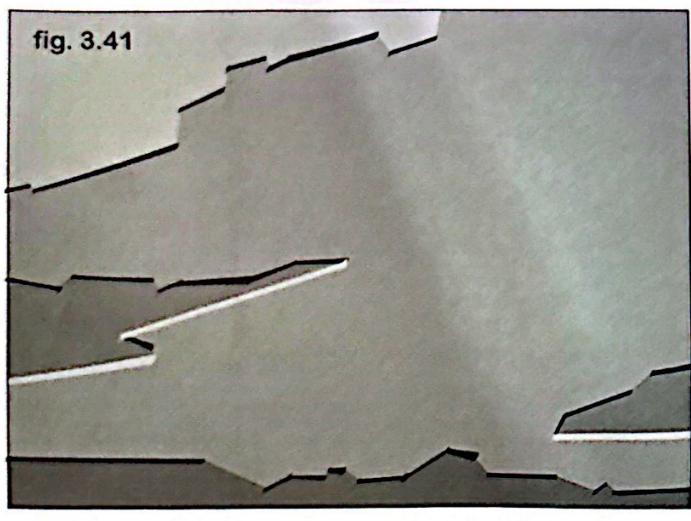
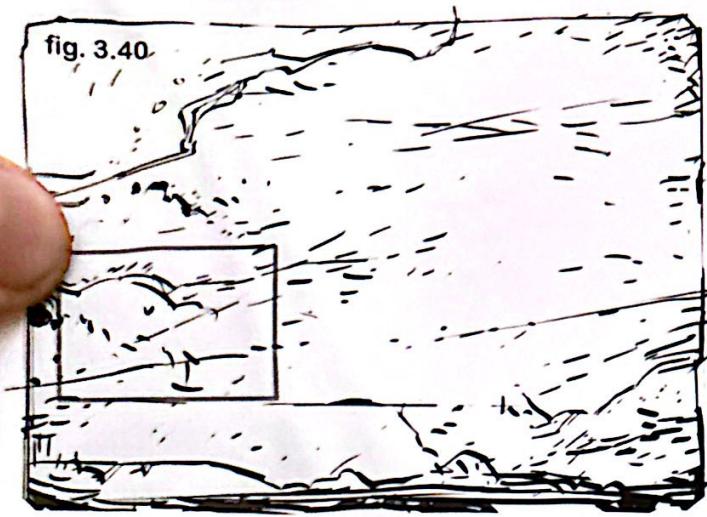
fig. 3.38



Fig. 3.38: La madera no siempre tiene la misma textura. Aquí tenemos una cerca hecha de dos distintos tipos de madera: la mitad izquierda tiene las marcas de haber sido cortada con una gran sierra industrial, mientras que la mitad derecha tiene una textura granular, en «zigzag», más convencional. **Fig. 3.39.**

fig. 3.39





La textura de la madera normalmente luce más suave porque sigue suavemente la dirección de la superficie. Otras superficies más duras, como las de las piedras y rocas, a menudo son menos agradables visualmente (fig. 3.40). Aun así, debemos darle un sentido de organización visual a su rugosidad. La Fig. 3.41 muestra cómo la textura de un ladrillo (arriba, a la izquierda) puede ser enfatizada, dividiendo la superficie en picos y valles. De nuevo, el uso de una línea más gruesa debajo de los bordes ayuda a crear la ilusión de un desnivel.

Fig. 3.42: Muestra un detalle alargado de la Fig. 3.40. Aunque la mayoría de las líneas de textura tienen la tendencia a seguir la misma dirección, el uso de líneas menores en la dirección opuesta ayuda a dar la sensación de rugosidad (observa las líneas grises).

Figs. 3.43 y 3.44: Con respecto a los pliegues de la ropa (de los cuales hay muchas variantes), este dibujo muestra cómo una línea más elegante, casi caligráfica, puede ser nuestro mejor recurso cuando dibujamos la forma de la tela que cubre un cuerpo humano o un objeto. Como los pliegues crean luces y sombras, debemos considerar el uso de líneas más finas y gruesas. Encontrarás ejemplos adicionales en las páginas 106-107.



ENTINTANDO EJEMPLOS DE VEGETACIÓN

Comencemos con algunos árboles, esencialmente formados de tronco, ramas y hojas, con todas las variantes posibles.

Fig. 3.45 y Fig. 3.47: El primer ejemplo es un árbol desnudo, sin hojas.

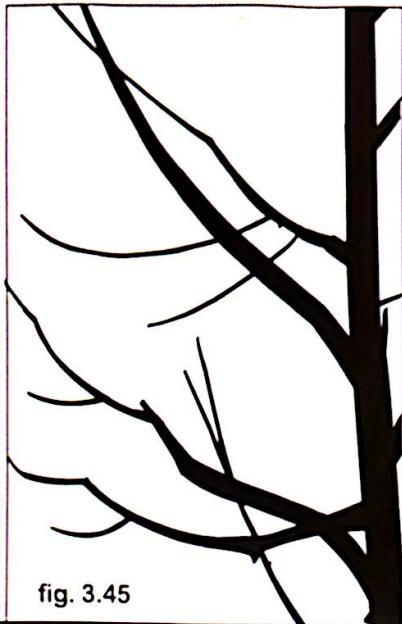


fig. 3.45

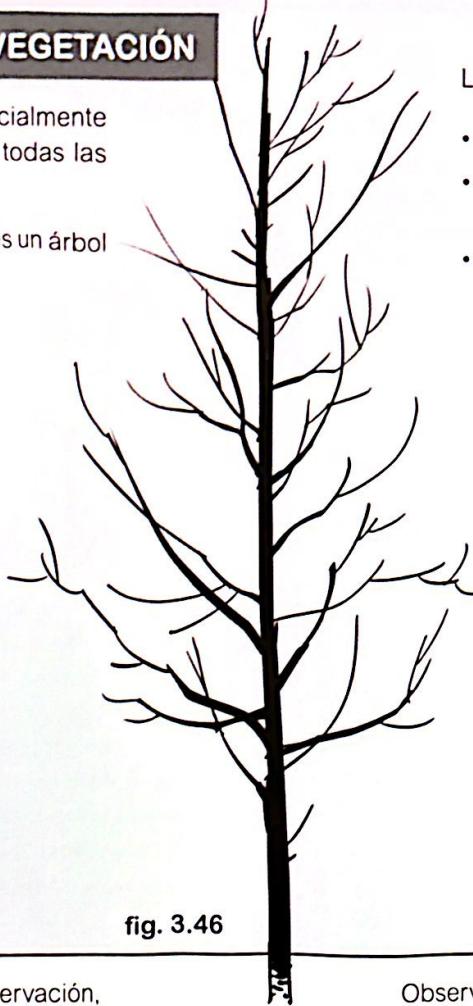


fig. 3.46

Lo más obvio que vas a notar es:

- El tronco es más grueso que el resto del árbol.
- Las ramas son al menos un poco más delgadas que el tronco.
- Tanto el tronco como las ramas tienen una base más gruesa y se van tornando más finos.



fig. 3.47

Fig. 3.48: Después de una primera observación, estas dos palmas han sido fragmentadas en varias partes para permitirnos un dibujo estructurado. **Fig. 3.50:** Las copas de las palmas son esencialmente dos óvalos (azul), mientras los penachos secos que cuelgan debajo (en verde claro) están contenidos dentro de estas áreas en forma de campana (rojo).



fig. 3.48

fig. 3.49

Observa también cómo cada penacho seco (verde claro en el marco rojo) ha sido agrupado en áreas más pequeñas en forma de campana, con las hojas saliendo de un punto ubicado en la rama (en negro).

Fig. 3.49: Partiendo de esta estructura, puedes agrupar las luces y las sombras (blancos y negros) de forma gráfica. Las copas son representadas como siluetas muy negras, y debajo de ellas tenemos hojas con luz en la parte superior y oscuridad debajo, para dar una sensación de volumen.

fig. 3.50

fig. 3.51



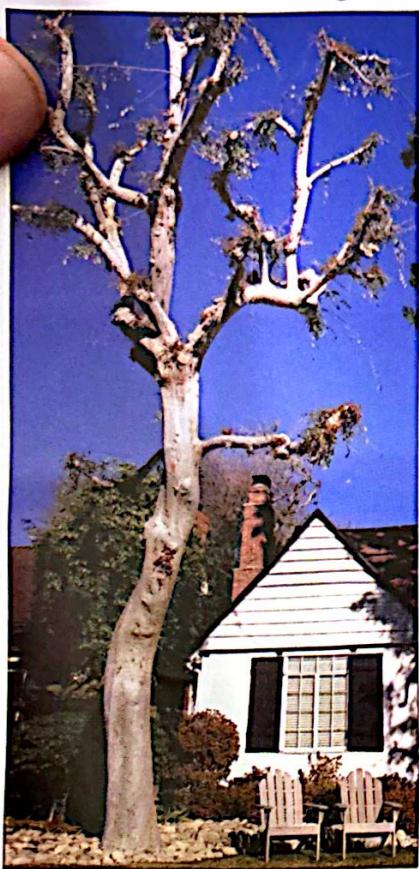


fig. 3.52

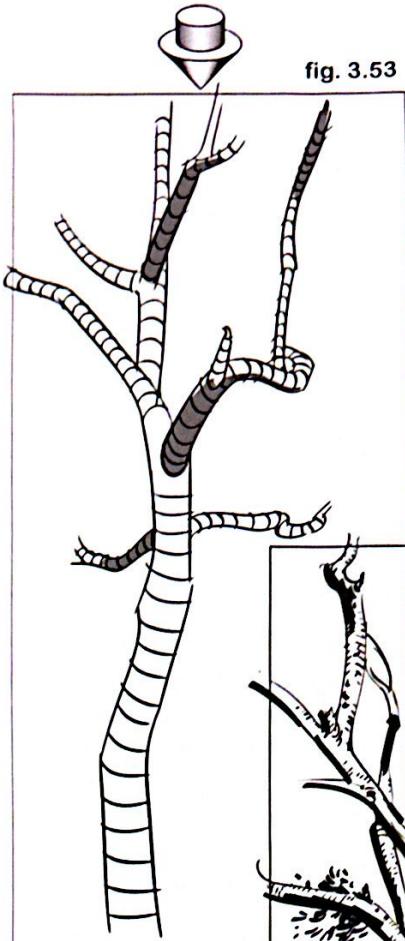


fig. 3.53

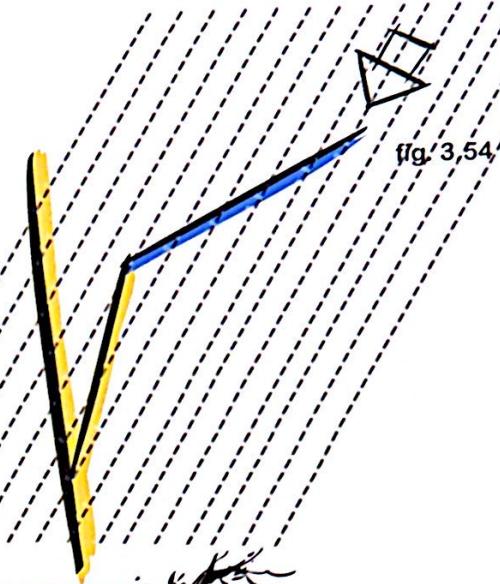


fig. 3.54

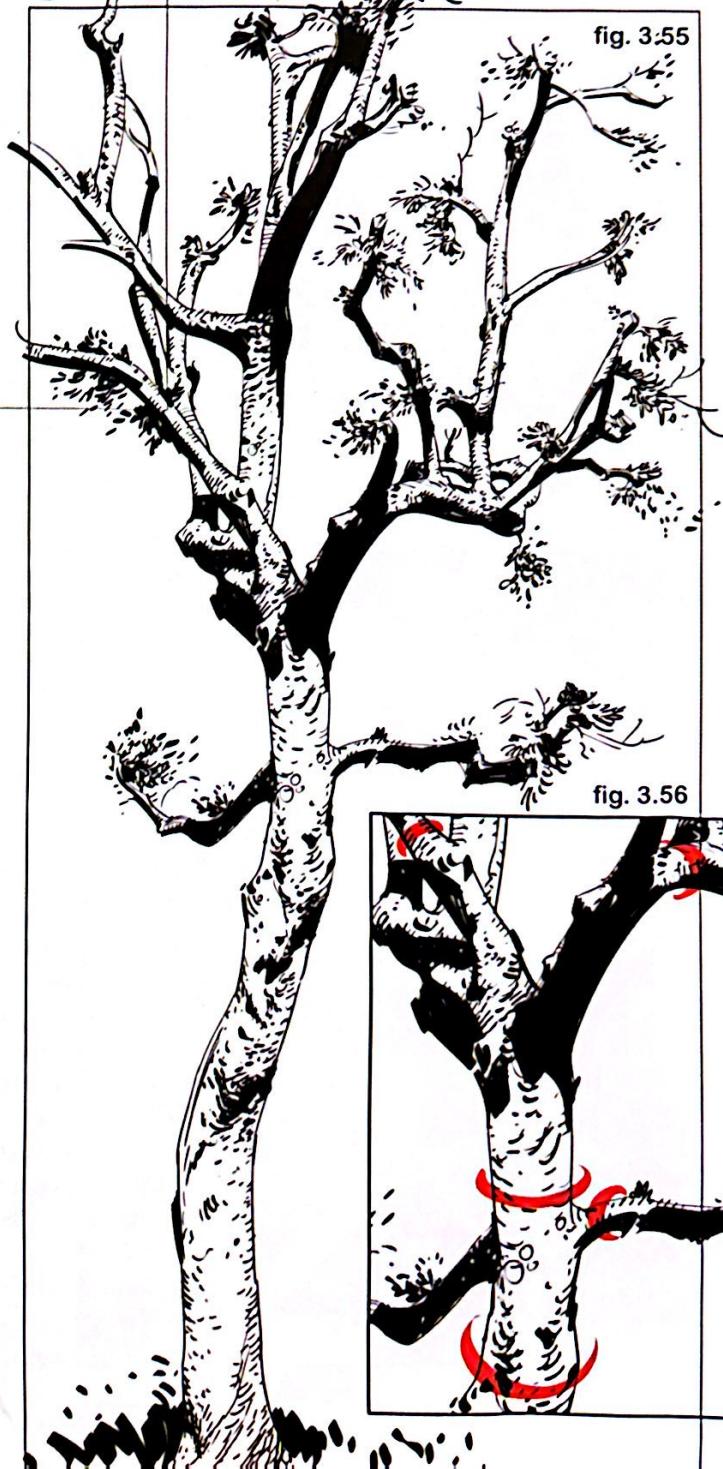


fig. 3.55

En este ejemplo vemos una interpretación más volumétrica de un árbol, basada en la identificación de las áreas iluminadas y sombreadas, y también en un sentido de la textura.

Fig. 3.52: Foto de referencia.

Fig. 3.53: Un esquema del tronco y las ramas principales, hecho como si tuviera una «estructura metálica», muestra la dirección en que la superficie del objeto se orienta en cada punto. En gris indicamos las sombras principales proyectadas por la fuente de luz, que en este caso es el sol.

Como indica la línea gris en la parte superior de la figura, la luz viene por detrás de la cámara.

Fig. 3.54: Aquí el árbol original ha sido rotado para que se vea que la luz viene por la derecha. El azul indica las superficies que estarán a la sombra; las amarillas, aquellas que serán directamente iluminadas por el sol.

Fig. 3.55: El dibujo volumétrico terminado.

Fig. 3.56: Un detalle ampliado del dibujo terminado muestra cómo la dirección de las líneas enfatiza el volumen del árbol en cada área. Observa cómo las líneas en rojo muestran la curvatura indicada por los trazos del pincel.



fig. 3.58

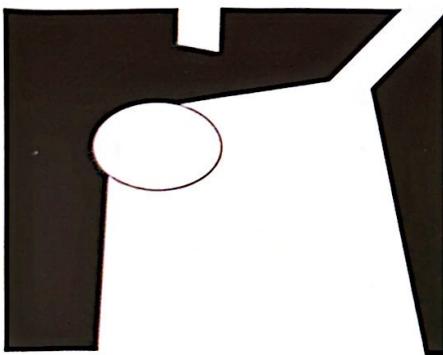


fig. 3.59



Fig. 3.57: Para representar una escena de forma clara, debemos dar un sentido de orden a todos los elementos incluidos en ella. Nuestro trabajo narrativo es hacer avanzar la historia de una escena a la otra. La representación de un panel puede parecer compleja, pero su estructura narrativa debe ser clara y concisa. Siempre recomiendo alejarnos un poco de la página en la que estamos trabajando y mirarla desde cierta distancia. Si puedes discernir desde allí lo que está pasando en la escena, qué representan las masas de luz y sombra, cuál es el centro de atención, y el flujo de un panel a otro (de manera que no encuentres obstáculos al pasar la vista sobre la secuencia), entonces habrás hecho un buen trabajo.

Fig. 3.58: Muestra el patrón principal de luz y oscuridad, basado en la referencia de la **Fig. 3.60**.

Fig. 3.59 indica los tres elementos básicos: los dos troncos que se cruzan en el fondo, y las hojas contenidas en óvalo de luz. Después que hayas representado claramente estos elementos focales principales, puedes dibujar el resto de forma más abstracta, dentro de lo razonable, puesto que los «hechos» ya han sido planteados: hojas, ramas, etc., es decir, un bosque.



fig. 3.60



fig. 3.61

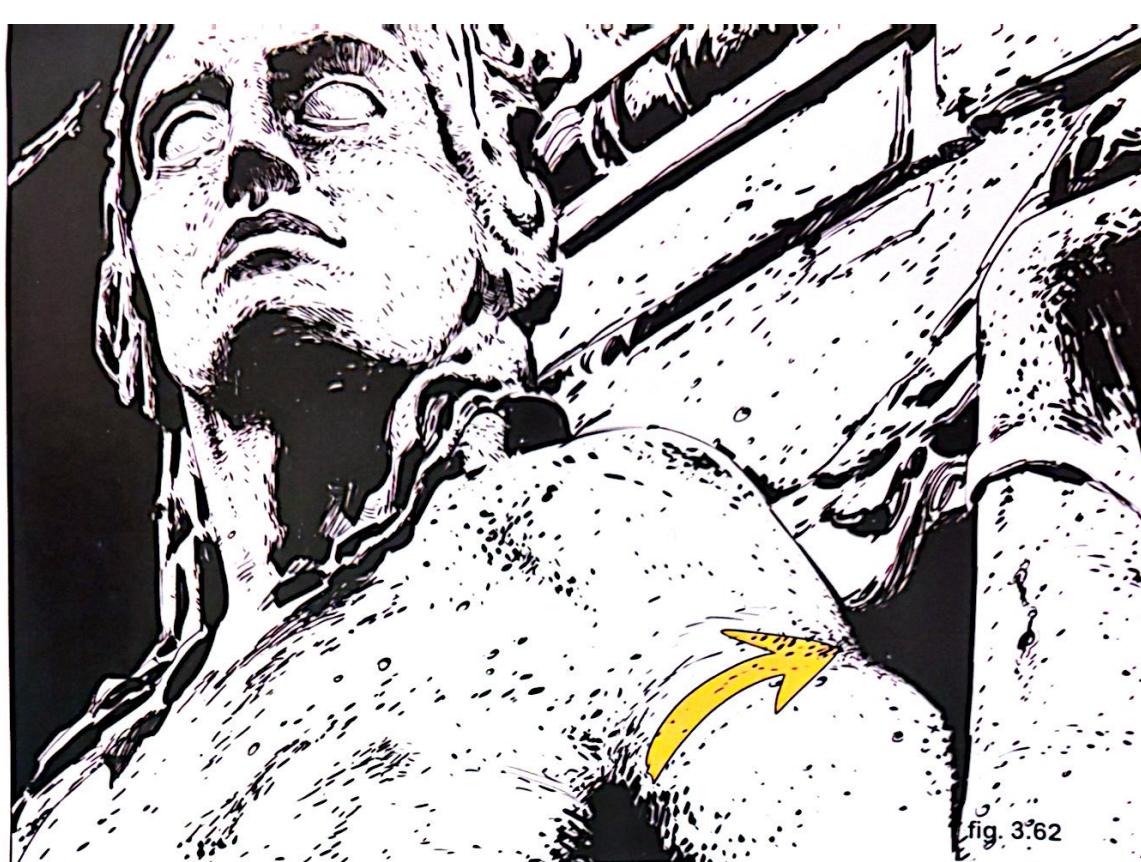


fig. 3.62

ROCA Y PIEDRA

Figs. 3.61 y 3.62: Un primer plano de un busto y su detalle. Además de agrupar las áreas de luz y sombra, y de seguir las líneas volumétricas, la flecha naranja sigue los puntos o trazos de pincel aplicados en la dirección de la curva del brazo. La textura ha sido representada aquí de una forma bastante monótona, sin vida, puesto que la mayoría de los puntos que representan la porosidad de la superficie son similares en forma y tamaño (mira la **Fig. 3.63**).

Figs. 3.66 y 3.64: Si esta escultura fuera un personaje humano, la textura sería representada en una forma más sofisticada, con líneas más elegantes, largas, curvas, dinámicas y orgánicas, dejando estratégicamente algunos espacios en blanco que indicarían el brillo de la piel.

Fig. 3.65: Observa cómo se obtiene un resultado muy gráfico cuando se aplica una textura de «roca» seca al borde superior de estas rocas de desierto, indicando dónde se refleja el sol, mientras el resto es simplemente una masa oscura.

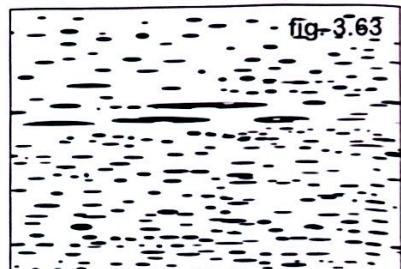


fig. 3.63

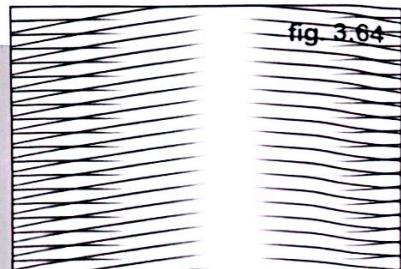


fig. 3.64



fig. 3.65



fig. 3.66

MANIPULANDO EL TIEMPO

Si queremos que nuestros personajes habiten un mundo que podamos juzgar como creíble, tendremos que considerar los muchos elementos, con una gran carga emocional, que los afectarán a ellos y a su historia. Aquí tenemos algunos ejemplos visuales.

Figs. 3.67 y 3.68: Estas se muestran para facilitar una comparación. Las condiciones del tiempo pueden alterar lo que sería una representación sencilla y limpia de un lugar particular. Cuando esto pasa, debemos tener en cuenta varios factores.

La **Fig. 3.67** muestra un paisaje nevado. Si no estuviera cayendo nieve en esta escena, podrías representarla más realista, con más matices. Observa, por ejemplo, cómo el árbol en primer plano, a la izquierda, es más detallado que el de la versión de la **Fig. 3.68**, que es más gráfico, más simplificado, de tal manera que sea más visible cómo cae la nieve.

De la misma forma, los árboles del fondo fueron ejecutados originalmente con sólidos negros y algunas áreas más claras para crear una atmósfera más compleja. En la **Fig. 3.68** han sido reducidos a una masa negra por la misma razón que en el ejemplo anterior.

Los copos de nieve han sido dibujados con un pincel redondo como simples puntos, variando el tamaño y la presión,

y luego se ha aplicado un ligero desenfoque de movimiento diagonal (en el menú de «Filtro» de Photoshop) para darle un aspecto más dinámico.

En la próxima página, una simple piscina (fig. 3.70) adquiere un significado distinto cuando añado lluvia a la escena. Las piscinas están comúnmente asociadas con hermosos días de sol, mientras grupos de niños en flotadores corriendo alrededor mientras los adultos beben Coca Colas. Una piscina abandonada (es decir, vacía, sin vida) en un lluvioso día de invierno, no es la imagen que nos viene a la cabeza cuando pensamos en piscinas, por lo que esta inusual representación le añade un poco de drama a la situación. Es la misma razón por la que nos resulta tan perturbadora la imagen del cadáver de una persona asesinada flotando en una piscina.

La lluvia no es el único elemento visual importante en este panel. Nota el efecto de la lluvia en las dos superficies, el agua de la piscina y el pavimento que la rodea, donde produce un millar de pequeñas salpicaduras.

Fig. 3.69: Este detalle muestra las salpicaduras y las pequeñas ondas que causan en el agua. La lluvia ha sido dibujada a mano en capas separadas de rayas paralelas y luego estrechadas (menú de Edición/Transformar, vuelve a la página 76), a las que se aplicaron distintos grados de opacidad para darles profundidad.



fig. 3.67

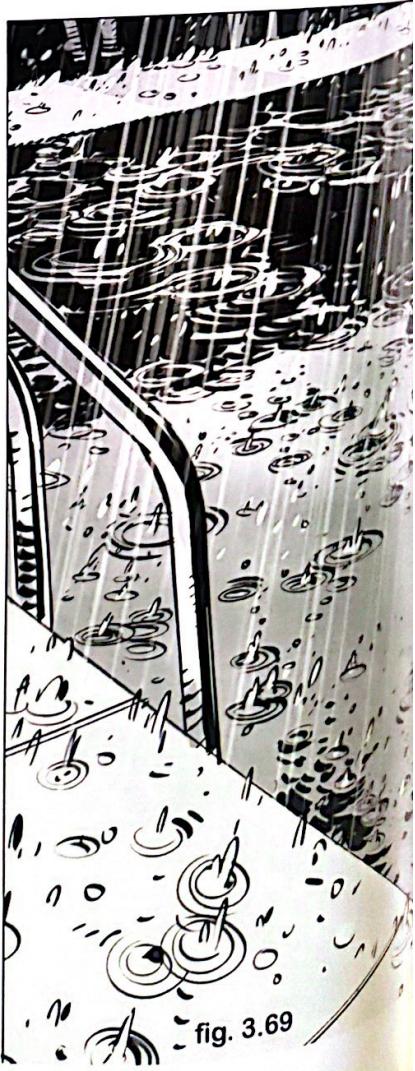


fig. 3.69

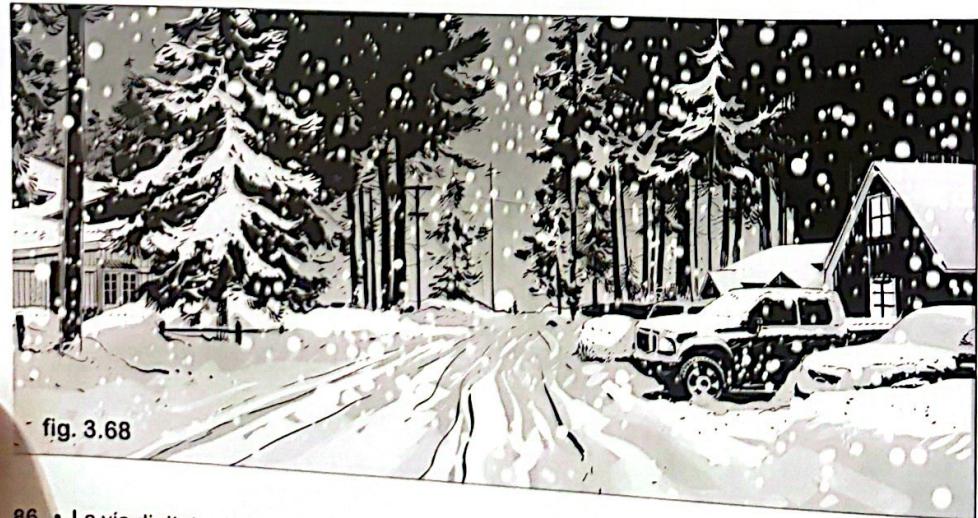


fig. 3.68

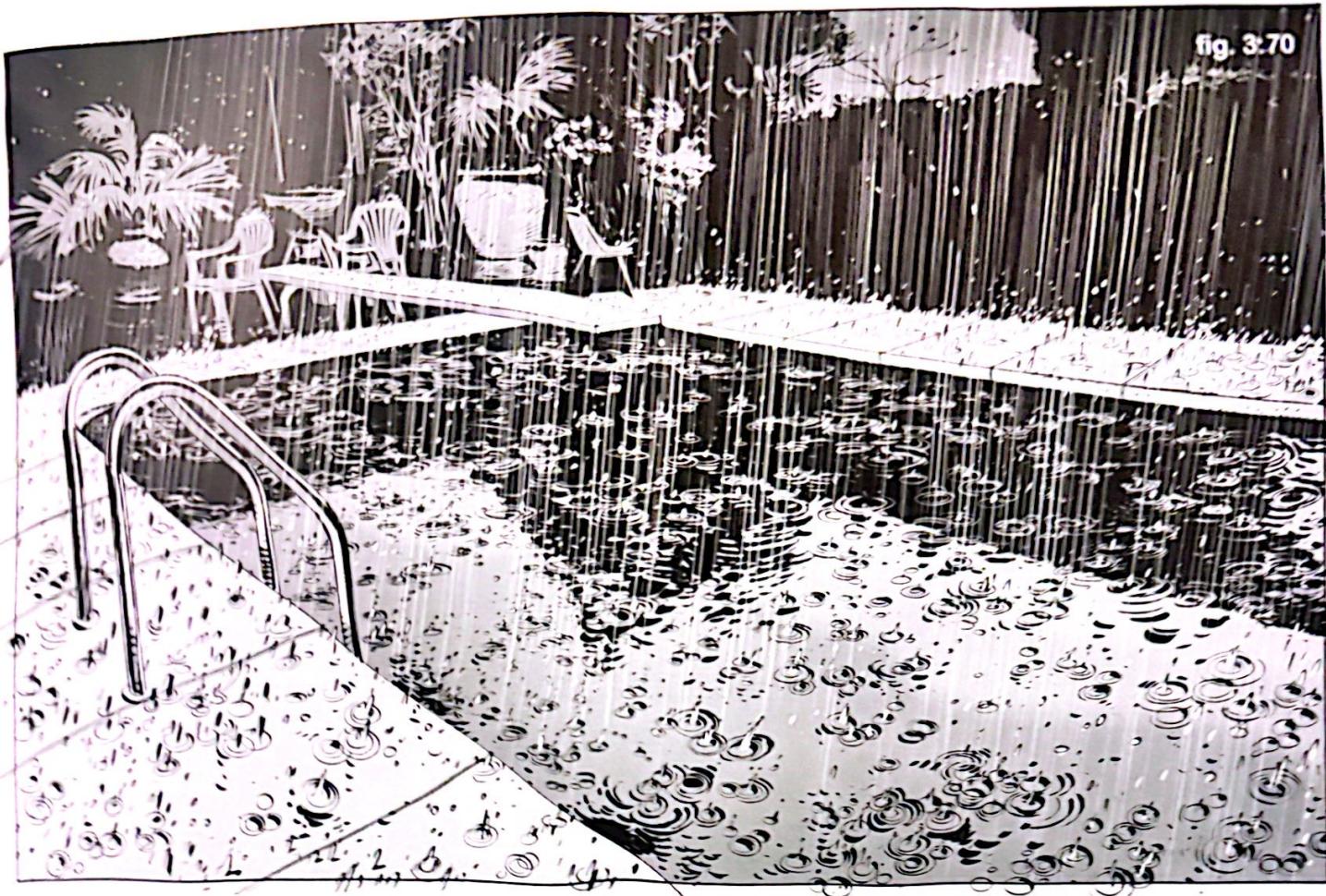


fig. 3.70



fig. 3.71

Fig. 3.71: En la imagen de la piscina, he insertado líneas de lluvia, mientras que el escenario, la piscina, es el foco «positivo» o principal de la cámara.

Por el contrario, en la imagen del caballero, la lluvia es el foco «positivo» o principal, y el personaje el negativo, visto solo a través de la lluvia y definido por ella. Aquí me he asegurado de que las principales características de mi personaje estén claramente definidas (el casco, las hombreras, los brazos, la espada, y la cabeza y el lomo del caballo). Una vez que estas han sido establecidas, el resto de los elementos pueden ser representados de forma más ambigua.

Fig. 3.72: Un ejemplo de cómo las horizontales (las olas) representan un momento de calma.

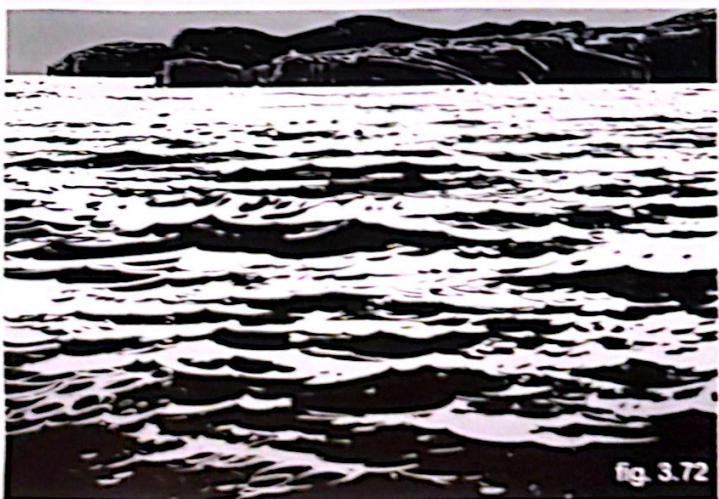
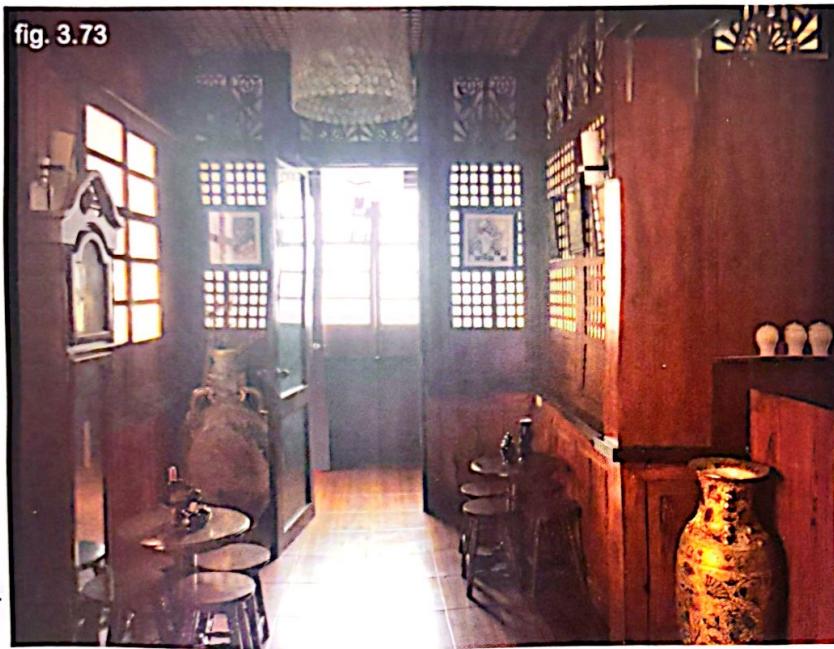


fig. 3.72

ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS

A veces el mayor reto que enfrentamos al representar elementos arquitectónicos es lograr que se correspondan con los elementos orgánicos de la historia, como los personajes humanos, los animales, la vegetación, el tiempo, etc.

fig. 3.73



Cuando vayas a dibujar una imagen cuya esencia son elementos arquitectónicos, haz primero un bosquejo —una idea adecuada a tus necesidades narrativas y artísticas— antes de colocar las cosas en la perspectiva. Incluye todos los elementos (personajes y locación) sin preocuparte mucho por la exactitud o perfección de la perspectiva, y usa esa primera composición para desarrollar una verdadera estructura técnica de la escena (si quieres otros ejemplos, busca las páginas 111, 134, o 163 de mi libro *Framed Perspective*, Vol. 1).

Hecho esto, presta atención a las distintas maneras de representar estos elementos.

He incluido debajo la fotografía de una locación real para mostrar mi proceso intelectual y cómo transformo la realidad en arte.

fig. 3.74



La vía digital

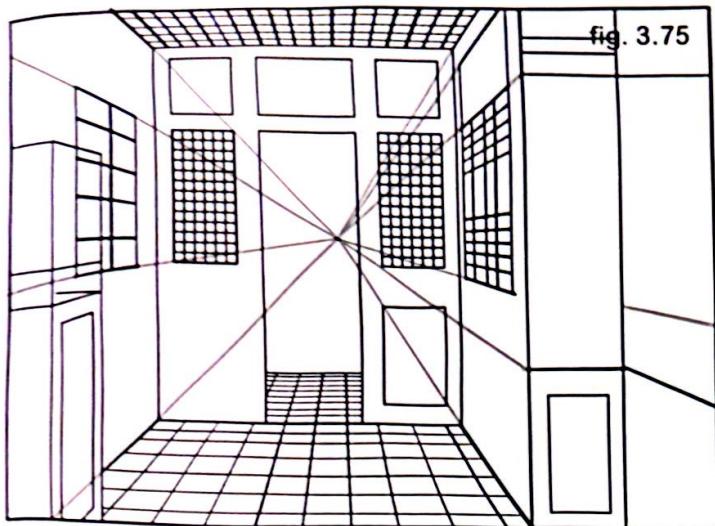


fig. 3.75

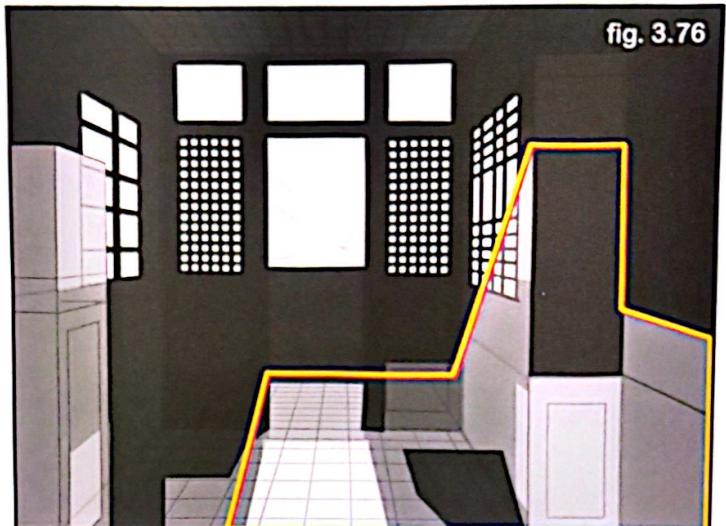


fig. 3.76



fig. 3.77

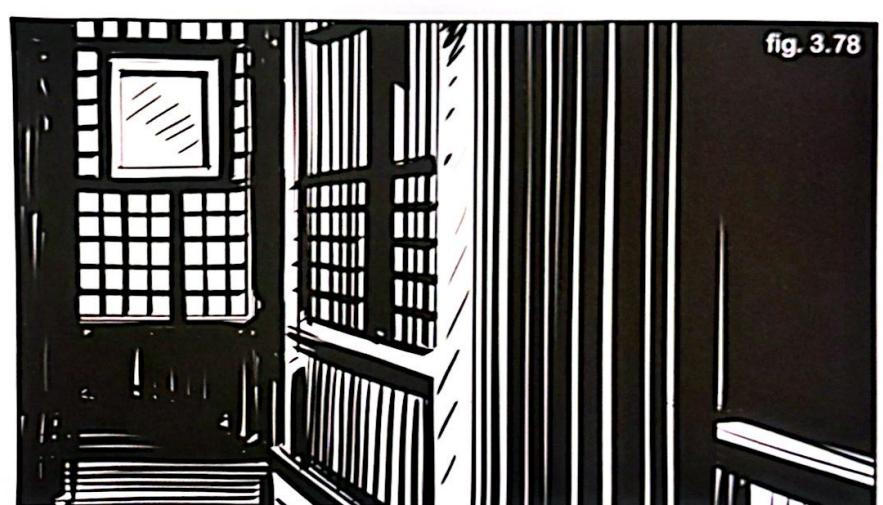


fig. 3.78

La profundidad y la forma de los interiores oscuros presentan un interesante problema, para el cual debemos usar cualquier recurso del que dispongamos. Necesitan un serio trabajo de entintado, con grandes áreas de negro. Si los abordamos con extrema simplicidad (negros puros), pueden dar una impresión fría, clínica. Pero si resaltamos pequeños detalles aquí y allá (no muchos, solo unos pocos) que parezcan «emergir» de la oscuridad, le daremos a estas áreas un poco de vibración, una sensación de vida.

Figs. 3.73 y 3.74: En este caso, por ejemplo, a pesar de que la mayor parte de la escena es tan oscura que bien podría ser representada en negro absoluto, establecemos una clara sensación de profundidad, espacio y perspectiva a través de las cuadriculas de las puertas, las ventanas y el techo de la habitación.

Figs. 3.75 y 3.76: Son estudios preliminares que establecen el esquema de cómo la perspectiva y la luz juegan en este espacio.

Es importante realizar este tipo de estudios antes de comenzar el dibujo final. Aunque siempre es útil hacerlo en papel, cuando acumules experiencia llegarás al punto de que esta preparación la harás mentalmente.

De cualquier manera, siempre necesitarás un plan, y ese plan puede requerir algunas adaptaciones a medida que aprendas cómo simplificar la representación, especialmente las grandes áreas de luz y sombra.

Observa y compara las **Figs. 3.73 y 3.76**. Mira cómo las áreas más claras y detalladas han quedado delimitadas por un borde de naranja. Estas áreas también llevan un tono oscuro, pero puesto que son comparativamente más claras, te brindan una oportunidad para enfatizar la dirección de la superficie y los planos con el uso de líneas de dirección (**fig. 3.78**). También observa la **Fig. 1.12** en la página 19.

La mayoría de los grupos de planos paralelos han sido dibujados de dos formas: los más cortos a mano alzada, y los más largos como en el ejemplo de las **Fig. 3.18 y 3.19** (página 76): dibujé unas líneas paralelas cortas que seleccioné y transformé/estiré. De esa manera, aunque lucen rectas y parejas, hay en ellas un grado de irregularidad que las hace lucir orgánicas, como si hubieran sido hechas a mano alzada.

Fig. 3.77: Muestra cómo incluso en las áreas más oscuras, dentro del sólido negro que ellas requieren, puedes encontrar formas sutiles para permitirle al dibujo «respirar» un poco, dejando pequeños espacios en blanco aquí y allá que también ayudan a definir forma y dirección.



Observa cómo los ejemplos de estas páginas introducen el tono gris como punto medio entre los extremos de blanco y el negro.

Fig. 3.82. Trabajo estos grises por debajo de la capa de «TINTA», a la que cambio de «Normal» a «Multiplicar», haciéndola transparente para que todos los blancos opacos (si es que hay alguno) se vayan y solo queden los negros auténticos.

Después, creo una nueva capa «TONAL» debajo de la de «TINTA» (fig. 3.83) y trabajo los tonos grises de acuerdo con las necesidades del panel (los tonos grises más ligeros pueden ser obtenidos directamente a través del uso de grises ligeros o

con el uso de negro en distintos porcentajes de opacidad, como indica el recuadro rojo). Esos grises aparecen ahora en el nivel «TINTA» y se convierten en parte de la imagen final.

La **fig. 3.81** muestra la representación rápida y sólida, en blanco y negro, de una casa. Observa cómo en esas duras sombras el trabajo de pincel siempre permite que el dibujo «respiré», lo que indica que hay alguna luz reflejada. La forma en que estas sombras caen sobre las esquinas del edificio enfatiza la tridimensionalidad de la figura, sin necesidad de insistir en el uso de los bordes para definir las formas.



90 • La vía digital

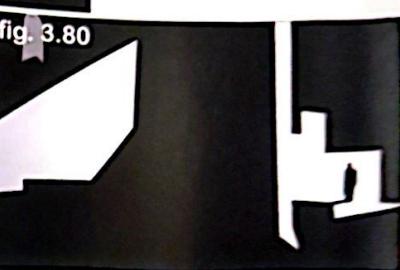
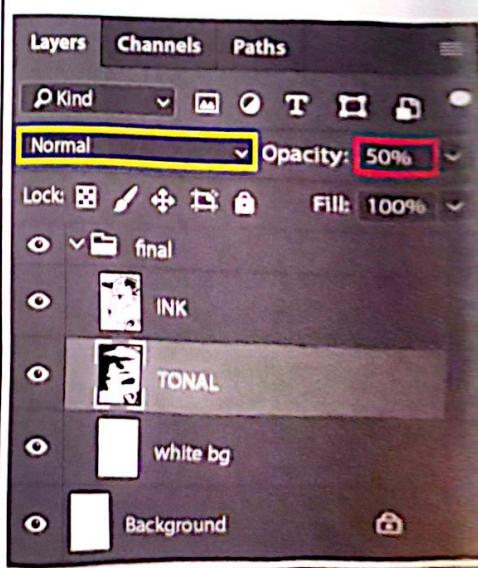


fig. 3.79: Un ejemplo adicional de cómo distribuir y simplificar las masas de luz y sombra (mira la **Fig. 3.80**), de manera que la solitaria silueta humana resalte dentro de una muy elaborada composición arquitectónica, lo que subraya su interés narrativo.

fig. 3.82



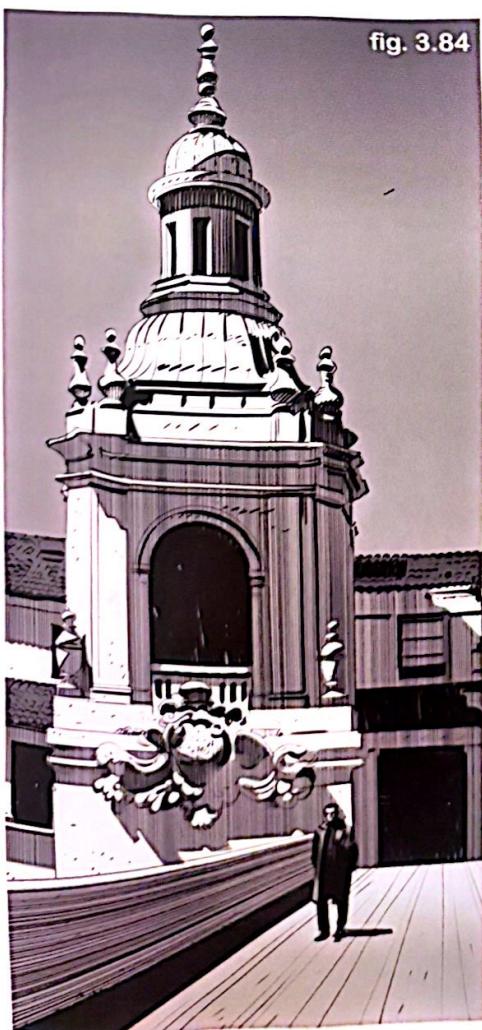
fig. 3.83



La **fig. 3.84** muestra cómo usar paralelas en las sombras, lo cual ayuda a enfatizar el estilo clásico de la arquitectura, y al mismo tiempo indica la luz reflejada.

Puedes ejecutar a mano alzada las muchas líneas rectas que aparecen en este tipo de dibujos, o bien puedes marcar el punto inicial de la línea, presionar la tecla de mayúscula con una mano, y con la otra, colocar la punta de la pluma donde quieras que la línea termine. La línea recta entre los dos puntos aparecerá automáticamente.

Fig. 3.85: En este caso, seleccioné toda el área de sombra con la herramienta «Lazo Poligonal» (**fig. 3.86**), y en ella creé una gradación de grises (fig. 3.87) con los más claros arriba, y los más oscuros abajo. Un tono más oscuro en la parte inferior del primer plano de la escena crea una ilusión de atmósfera en la distancia, reforzando el sentido del espacio y la perspectiva.



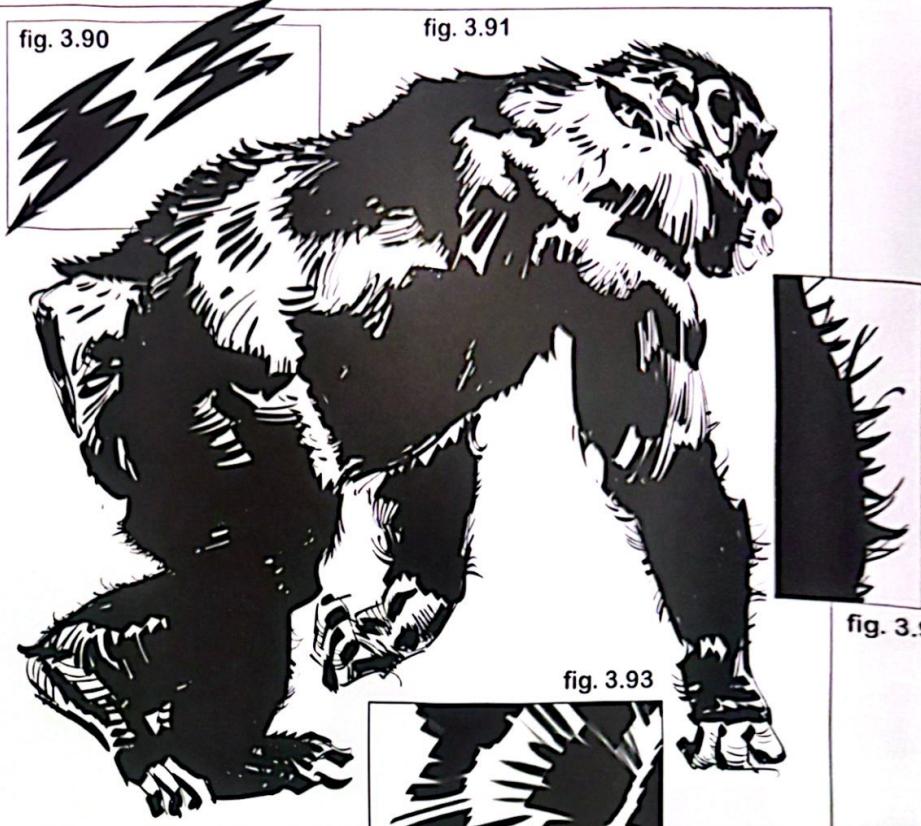
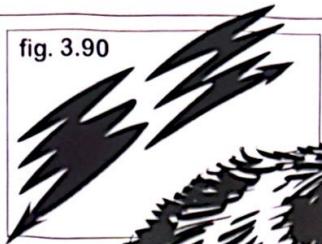
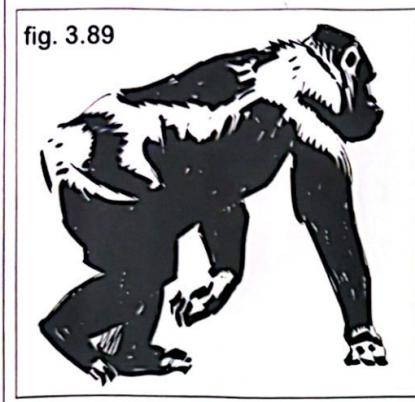
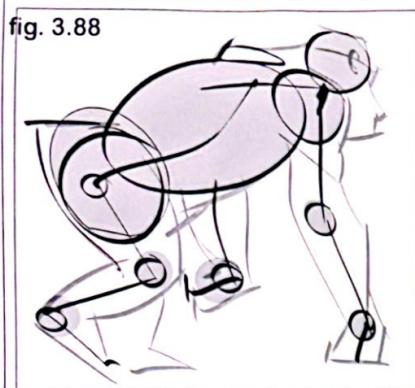


fig. 3.93

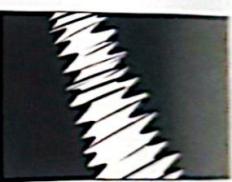
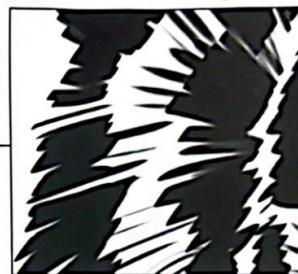


fig. 3.94

Fig. 3.88: Como de costumbre, haz primero un bosquejo para establecer los volúmenes. Necesitarás determinar dónde estarán ubicadas las luces y sombras principales (fig. 3.89) y evitar de esa manera que la textura de la imagen sea pareja, plana y aburrida.

Después, los trazos de pincel ayudarán a crear la ilusión de la piel del animal y de la luz reflejada en ella (fig. 3.90).

Figs. 3.93 and 3.94: Brochazos más cortos y rectos pueden ser suficientes para el pelaje más corto y áspero de la cabeza, mientras que el resto del cuerpo necesitará brochazos más largos y un poco más curvos (fig. 3.95).



fig. 3.95

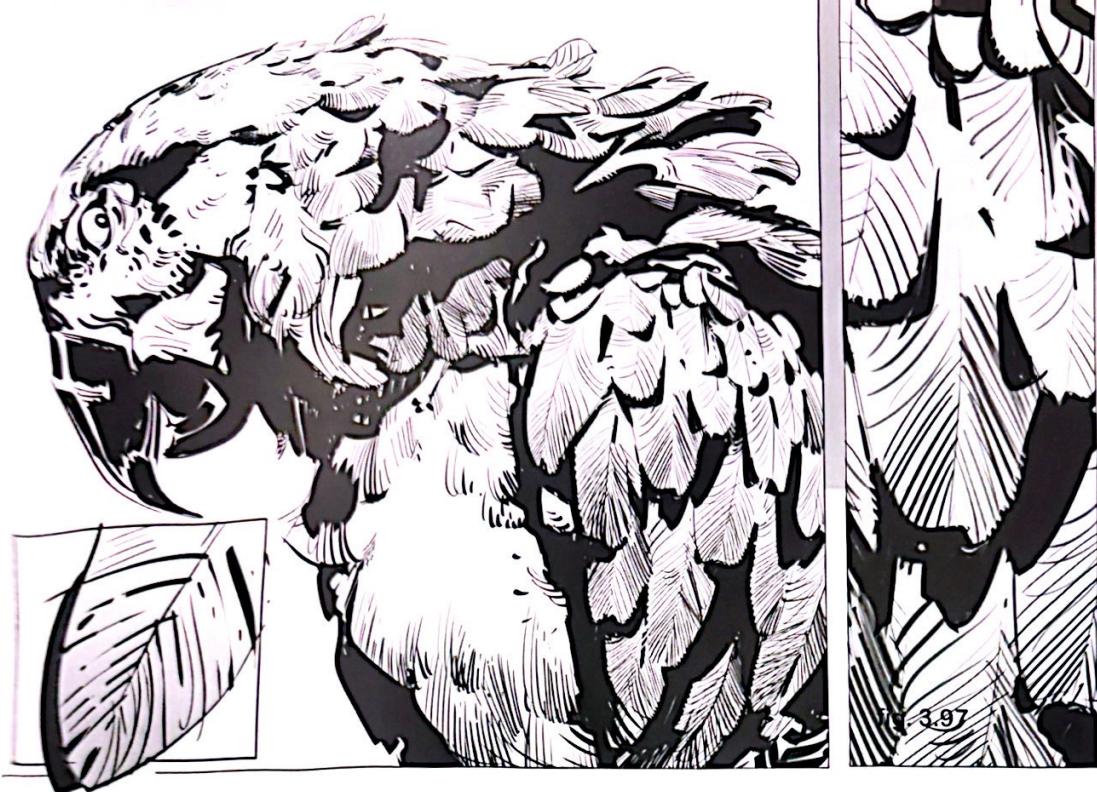


fig. 3.96

Fig. 3.96: En los casos en que haya un elemento repetido, como las plumas de esta cotorra, esa repetición puede terminar dándole a la figura un aspecto plano. La luz es también aquí un elemento prevalente que crea una sensación de volumen. Por eso, antes de comenzar a dibujar, ten en cuenta las áreas de luz y sombra, como se ve en la **Fig. 3.98**.

Fig. 3.97: Observa cómo la separación entre las plumas es creada por el juego de luz y sombra, y no por los bordes entre ellas, lo cual sería inauténtico, puesto que los bordes de las figuras no existen en la realidad.

Figs. 3.99 a 3.101: Dado que el pelaje de este impala es muy corto, lo mejor que puedes hacer es representar las principales áreas oscuras en una forma simple y gráfica, y dejar en blanco las áreas más claras (ya sea porque tienen un color más claro, o porque están más expuestas a la luz), con alguna textura indicada con trazos muy cortos (para no oscurecerlas demasiado).

fig. 3.99



fig. 3.101

Los caballos aparecen a menudo en filmes, novelas gráficas e ilustraciones, por lo que es útil aprender a dibujarlos bien.

Antes de comenzar, tienes primero que conocer las partes que forman un caballo (las muestro aquí en forma volumétrica, en óvalos y esferas), su anatomía, y el sentido de su movimiento (**figs. 3.102, 3.103 y 3.104**).

Estudiar fotografías y vídeos de caballos, y por supuesto, caballos reales, es esencial para entender este hermoso animal e incorporarlo a tu lenguaje visual. Es crucial que sepas apreciar la dinámica de un caballo incluso antes de representarlo en sus proporciones exactas.

Cuando hayas alcanzado alguna experiencia, lograrás que la representación final a tinta refleje la anatomía del caballo y la tensión o la calma que expresa su cuerpo de acuerdo con la forma en que caen sobre él las luces y las sombras.

Una forma de lograr este efecto es esculpir estas sombras con audaces áreas de tinta y después conectar estas con las áreas iluminadas a través de medios tonos creados con rayas transversales (mira el detalle de la **fig. 3.110** en la página siguiente, arriba).

fig. 3.102

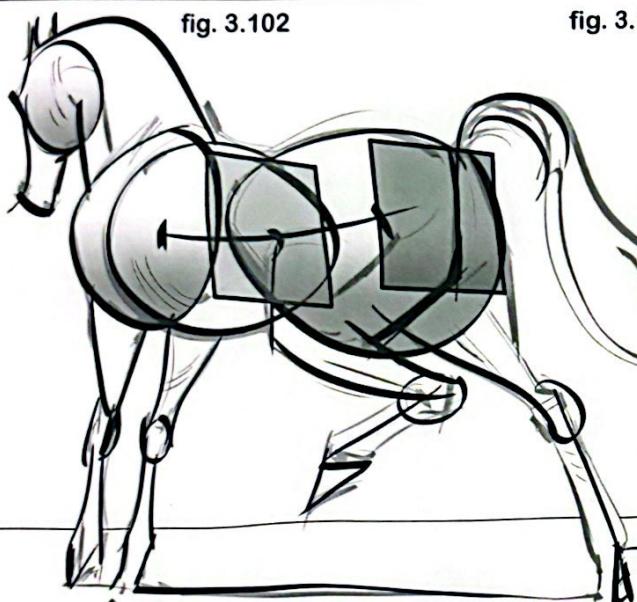


fig. 3.103

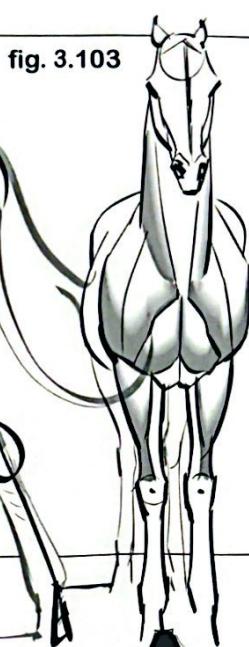


fig. 3.104

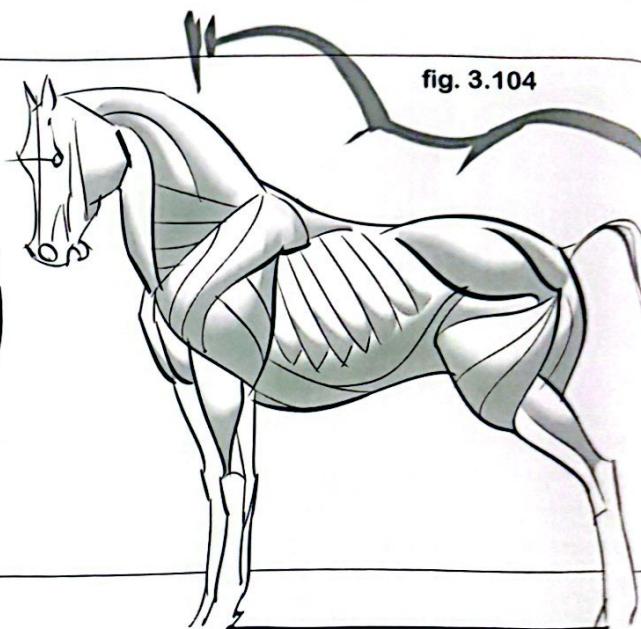


fig. 3.105



fig. 3.106

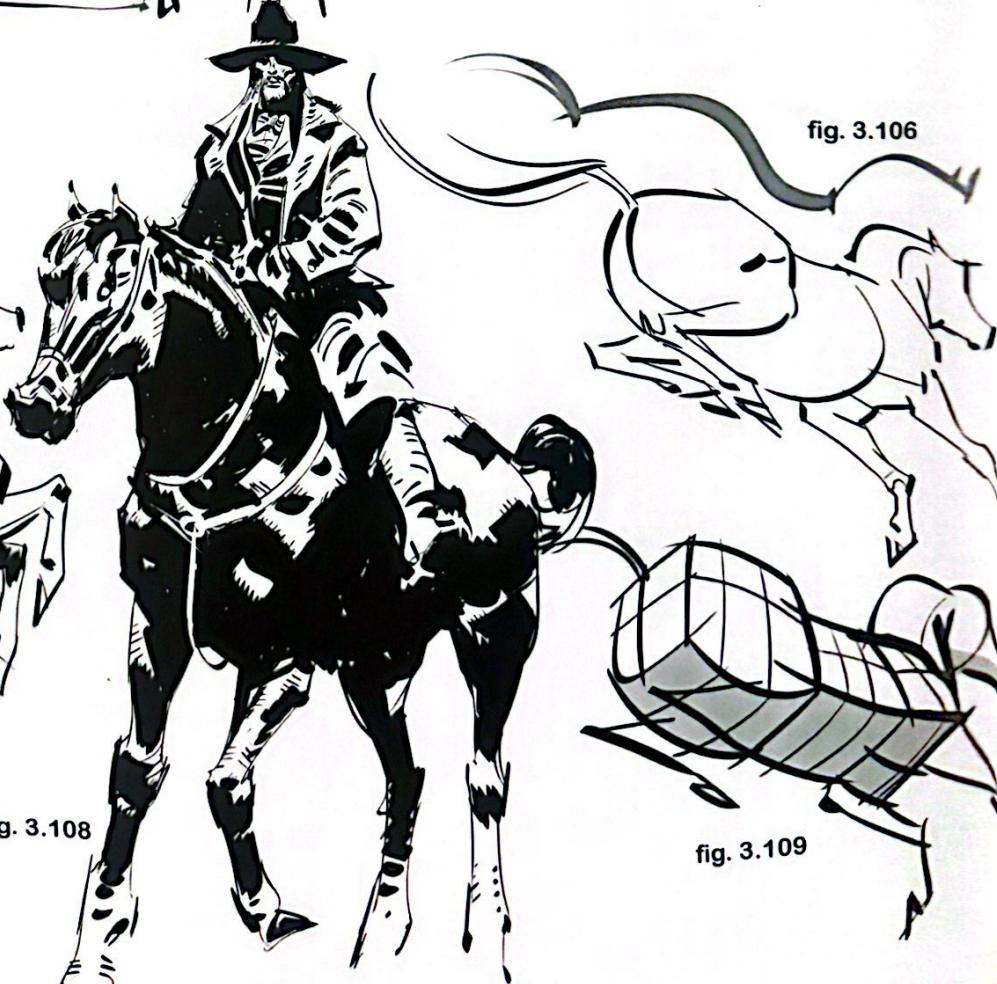


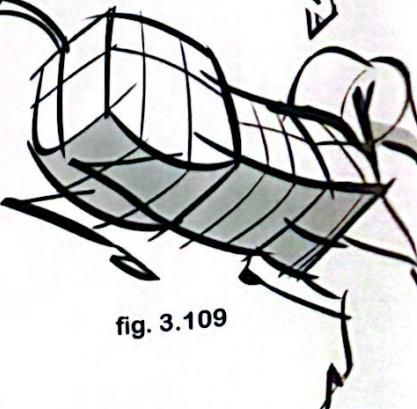
fig. 3.107



fig. 3.108



fig. 3.109



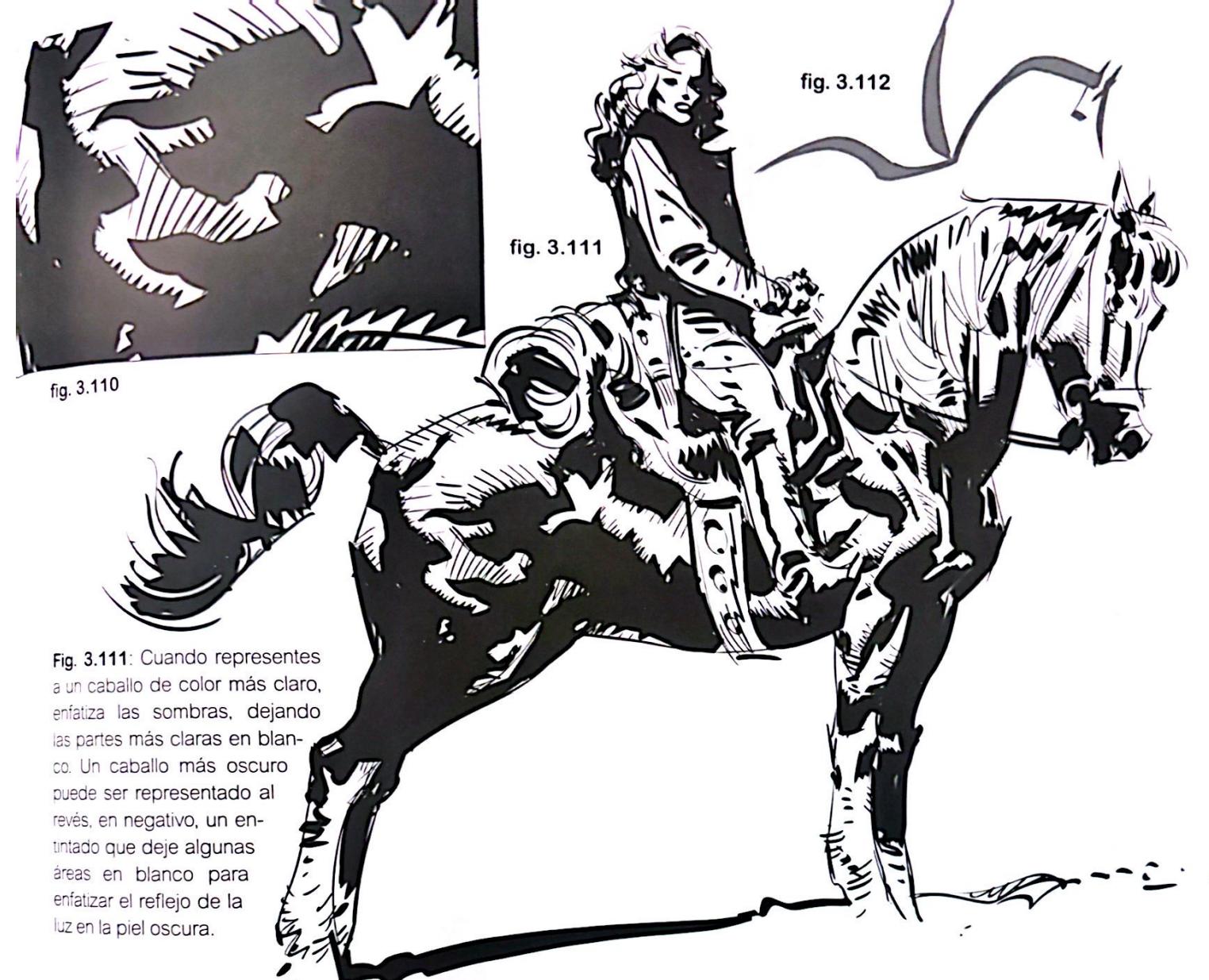


Fig. 3.111: Cuando representes a un caballo de color más claro, enfatiza las sombras, dejando las partes más claras en blanco. Un caballo más oscuro puede ser representado al revés, en negativo, un entintado que deje algunas áreas en blanco para enfatizar el reflejo de la luz en la piel oscura.

fig. 3.112

fig. 3.111

fig. 3.110

Figs. 3.113 a 3.115: He aplicado más tinta a los bosquejos de la página anterior, para explicar mejor el volumen y la textura.

fig. 3.114

fig. 3.115

fig. 3.113

CREANDO PERSONAJES HUMANOS

Los personajes de una historia —ya sean humanos, animales, un lugar particular o cualquier otro— son usualmente el centro de ella, y por eso, deben ser incorporados al dibujo con especial cuidado.

Aunque la cantidad de matices de los gestos o la expresión de un personaje nos mete de lleno en el arte de la actuación, la técnica de ejecución del dibujo es esencialmente

la misma que aplicamos a cualquier otro tema, basada en la comprensión de cómo la luz, la sombra, el ángulo de la cámara y la composición nos ayudan a describir forma, volumen y movimiento.

Veamos algunos ejemplos, empezando por dos de los elementos más visibles de un personaje, la cabeza y la cara.

fig. 3.116

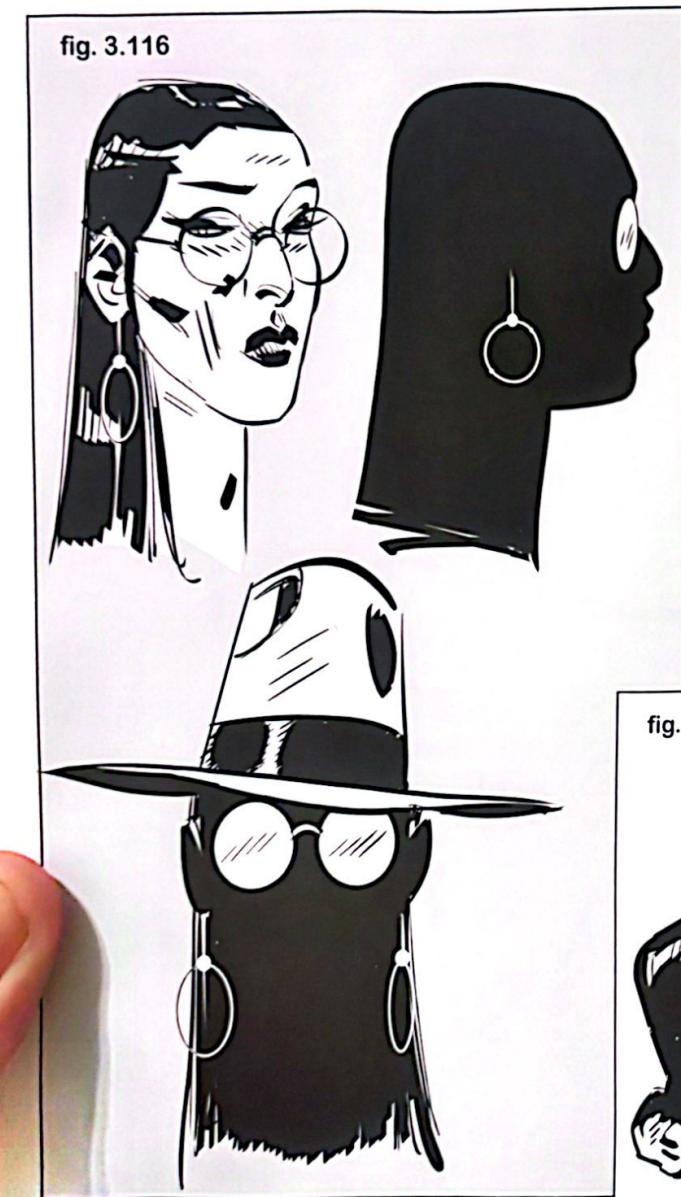


fig. 3.117

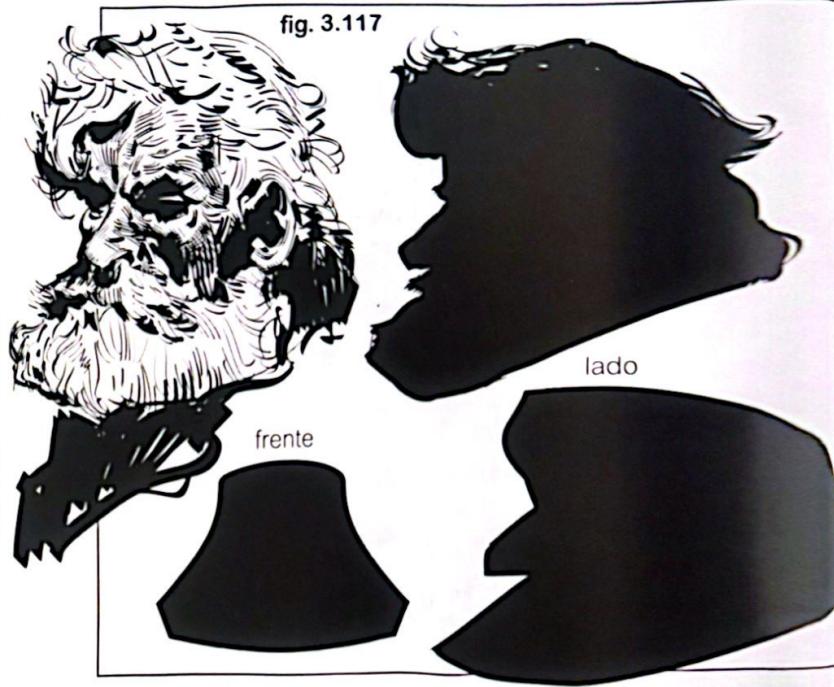
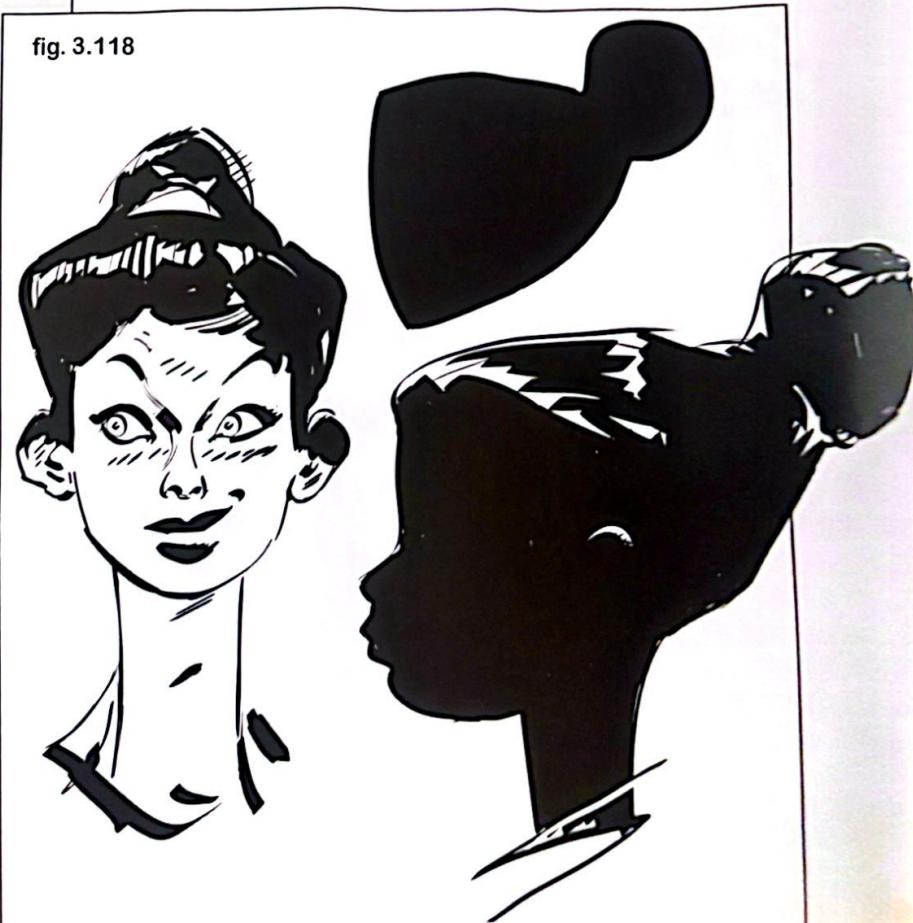


fig. 3.118



Las figs. 3.116, 3.117, y 3.118 muestran cómo crear la cabeza de un personaje basándonos en formas y siluetas esenciales que deben ser consistentes en cualquier ángulo, para que el personaje sea fácilmente reconocible. Lo peor que puede pasar en una historia es que se genere confusión y se pierda el flujo de la narración.

fig. 3.119



Figs. 3.119 y 3.120. No solo las formas y características de la cabeza y la cara de un personaje deben ser reconocibles, sino también todo su cuerpo y su ropa, que son una parte esencial de él y del rol que desempeña en la historia. Aunque las variantes de cuerpo y ropa son infinitas, en sentido general un atuendo rebuscado puede corresponderse muy bien con un personaje complejo, y al revés.

fig. 3.120



Observa cómo la forma del peinado de la mujer y su vestido son consistentes con el repetitivo patrón usado para dar la forma de su mascota. Detalles particulares como los lazos de los hombros son muy distintivos, y se convierten en símbolos del personaje, al punto de que el espectador se asustaría de ver solamente los lazos en una escena, aunque el resto de la figura estuviera a oscuras.

fig. 3.121

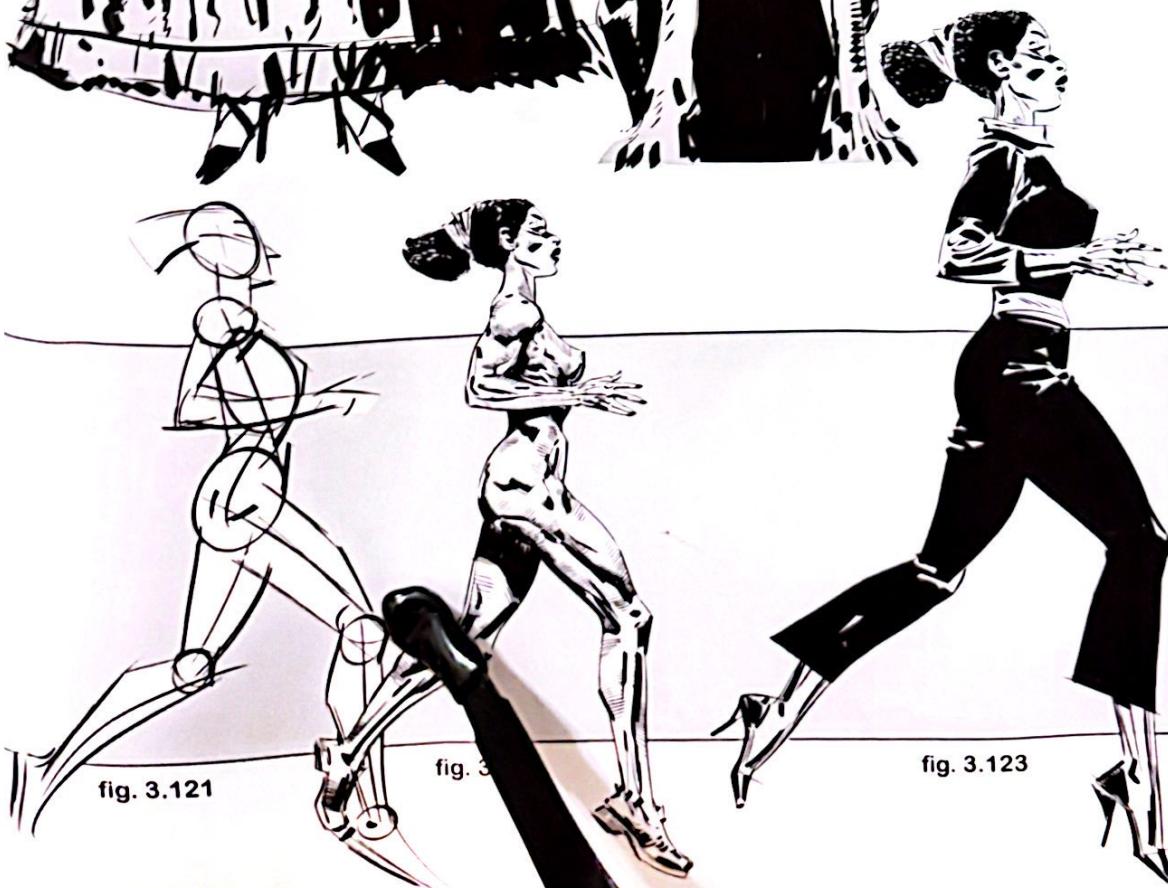


fig. 3.122

fig. 3.123

Figs. 3.121, 3.122 y 3.123: Para dibujar los personajes, es necesario un conocimiento sólido de la anatomía humana; un sentido general de su volumen, sus dinámicas, cómo funcionan los músculos y los efectos de la luz en el cuerpo. El tema de la anatomía es abordado en profundidad en mi libro *Framed Perspective*, Vol. 2.

Cuando domines los principios básicos de la anatomía y establezcas claramente la estructura del cuerpo de tus personajes, lograrás representar convincentemente cómo los cubre la ropa.

Figs. 3.124 a 3.128: Los ojos son las ventanas por las que nos asomamos al alma de un personaje y vemos sus emociones. Cuando dibujamos los ojos de un personaje, lo hacemos volumétricamente, con picos y valles sobre los que cae la luz y se proyectan sombras. No uses bordes. Las líneas (más finas o gruesas) deben describir cómo la luz cae sobre un área particular.

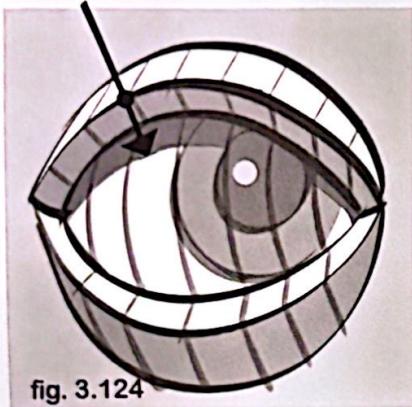


fig. 3.124



fig. 3.125



fig. 3.126



fig. 3.127



fig. 3.128

Figs. 3.127 y 3.128: Grupos de líneas que siguen un plan preconcebido para describir el volumen a través de la luz.

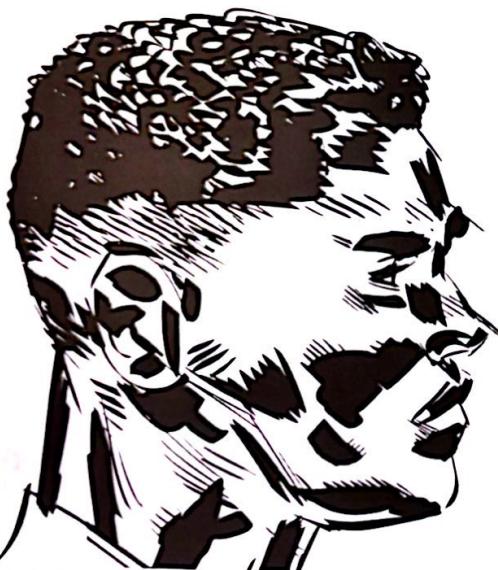


fig. 3.129

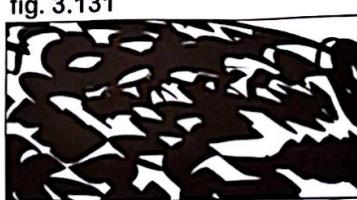


fig. 3.131



fig. 3.133



fig. 3.130



fig. 3.132

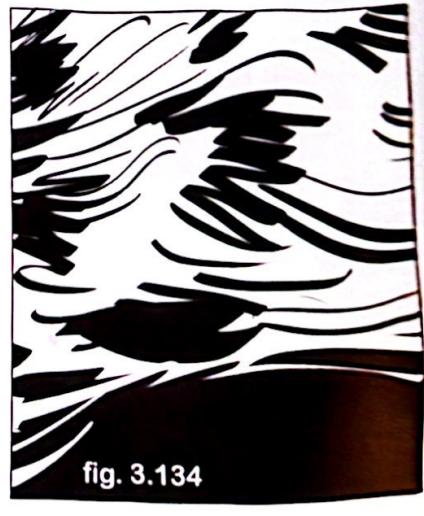


fig. 3.134

Figs. 3.129 a 3.134: El buen uso del contraste entre las sombras oscuras y claras te brindará vibrantes posibilidades expresivas para desplegar el carácter de un personaje y su rol en un momento de la historia. Cuando representamos elementos como el pelo de un personaje, es bueno crear primero las líneas principales que indican la dirección, para después entintar las áreas de luz y sombra, con más o menos tinta, como corresponda (más oscura, **Figs. 3.129** y el detalle **3.131**; más clara, **Fig. 3.133** y el detalle **3.134**).

fig. 3.132

Un recurso muy útil es integrar los personajes a la luz de una escena, y usar ese efecto para reforzar la narrativa. Los personajes no necesitan ser mostrados en su totalidad en cada franja. Como he dicho en *Tinta*, sugerir algo puede ser mucho más efectivo que mostrarlo. Revelar algunos detalles del personaje puede ser mucho mejor que mostrar todo lo que sabes de él desde el principio. Además, al integrar los personajes a un ambiente, la imagen que obtienes es usualmente más realista y verosímil.

fig. 3.136

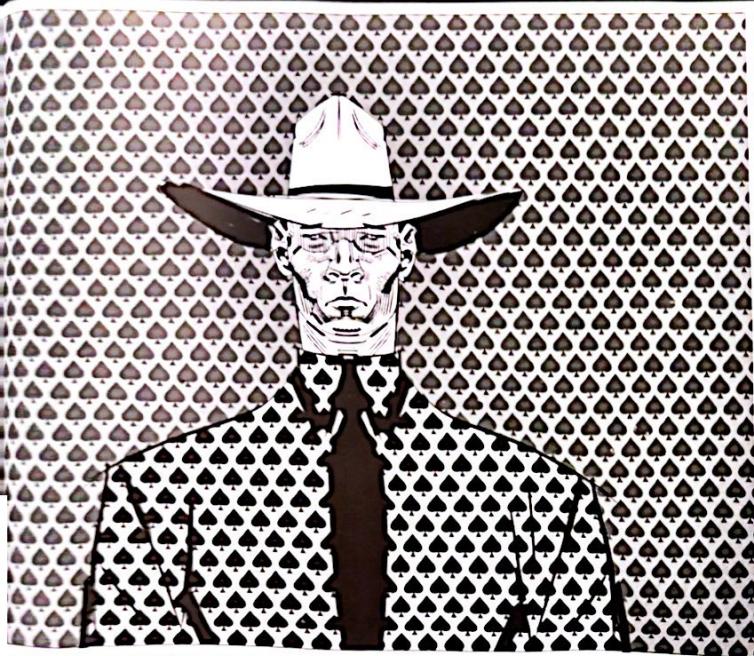


fig. 3.135

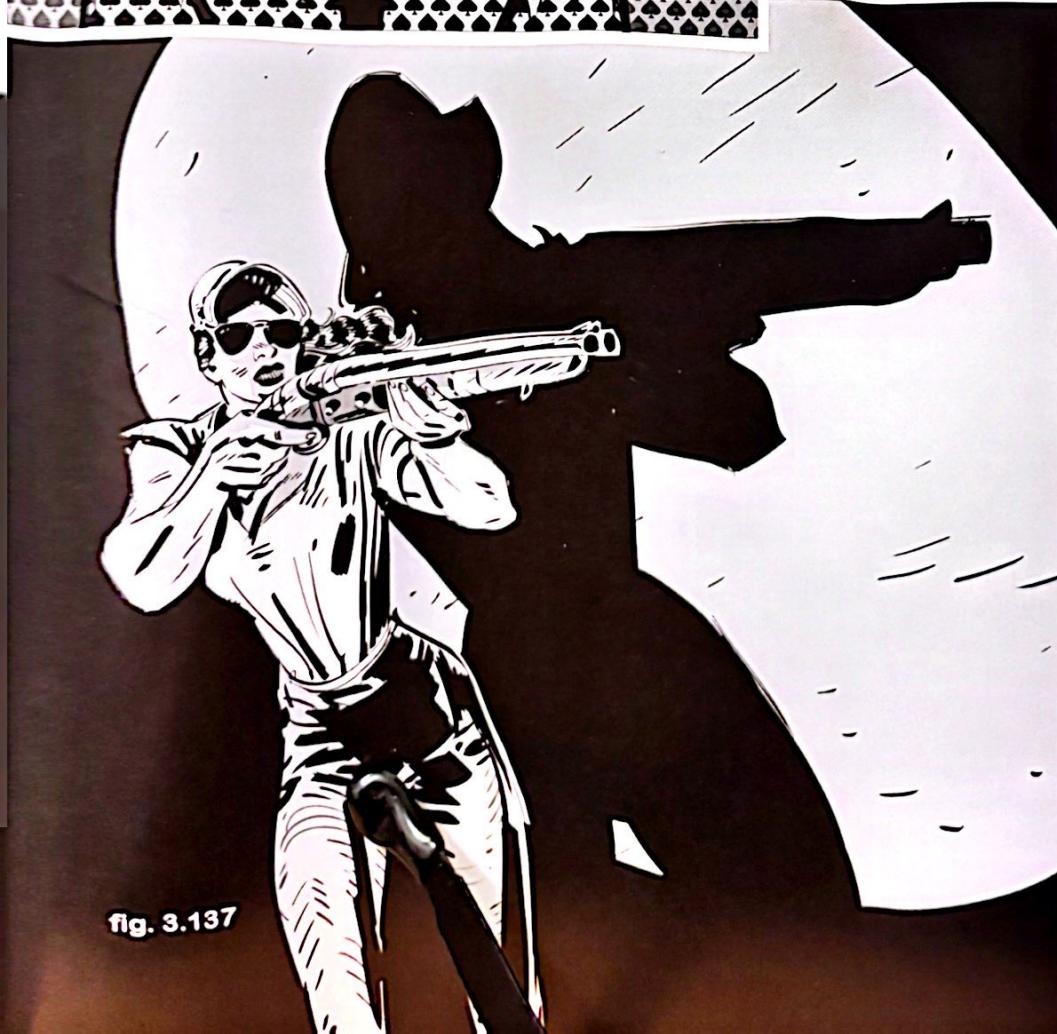


Fig. 3.135: El hombre que se aproxima a nosotros a través de la puerta con sus manos en alto, podría tener un arma escondida. La posibilidad de que este personaje tenga aún una carta escondida es reforzada por la sombra que cubre su cara. O quizás este recurso simplemente nos ofrece una invitación a pasar al próximo panel, en el que el personaje saldrá a la luz y se revelará su identidad (importante para la historia).

Fig. 3.136: Los personajes presentados al espectador con un elemento visual muy particular, por ejemplo, un hombre cuya camisa se funde con el papel de pared del fondo (representado aquí de una forma muy estilizada) serán más distintivos y memorables.

Fig. 3.137: La sombra que proyecta un personaje en un muro mientras ejecuta una acción poderosa, enfatiza esa acción al multiplicarla visualmente.

fig. 3.137



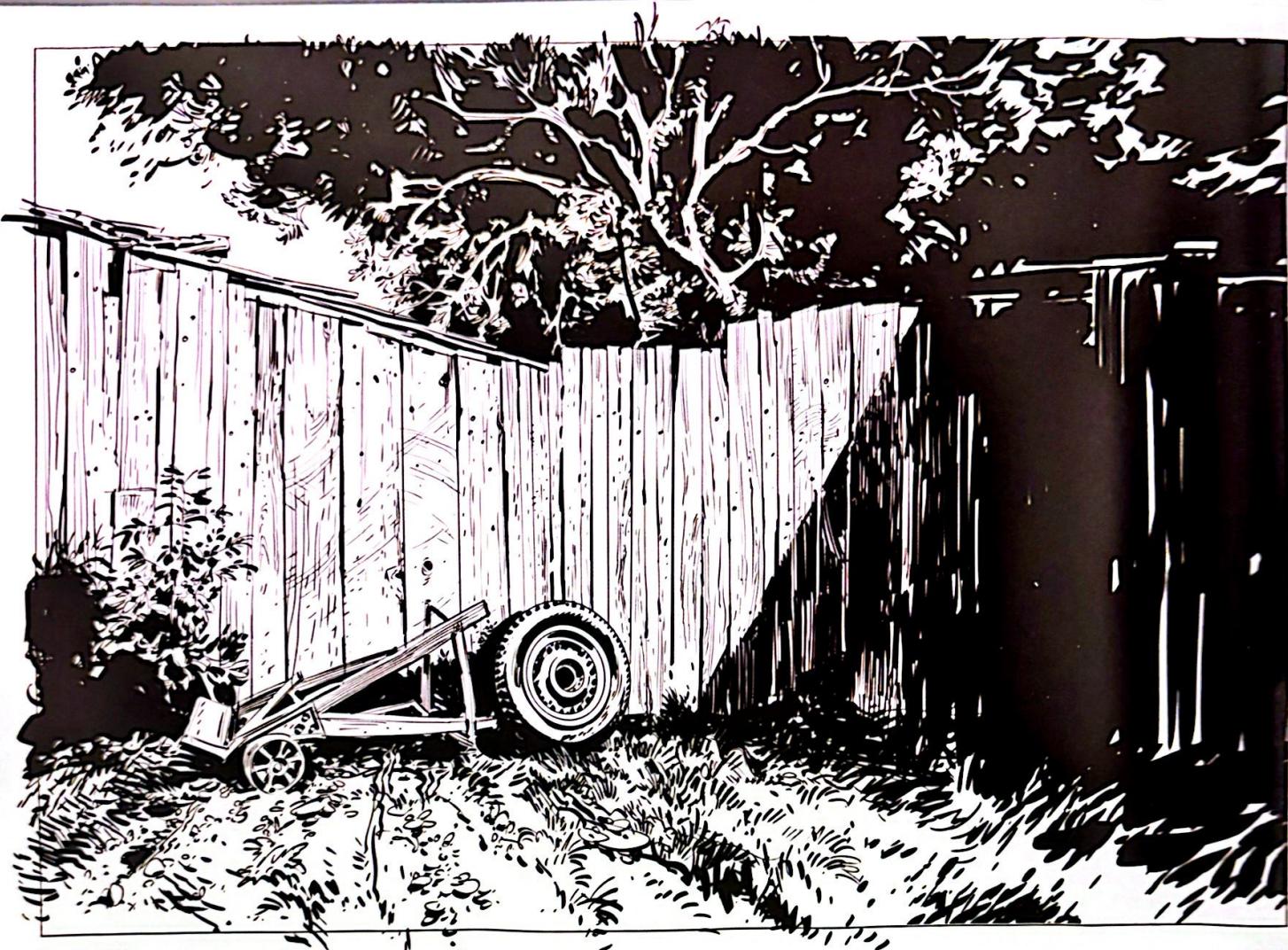


fig. 3.138

Hablemos ahora de los elementos que nos ayudan a establecer un sólido sentido del espacio, la profundidad y la perspectiva. Entre ellos se incluyen la creación de bloques de áreas de luz y sombra (o blancos y negros) y usar tipos específicos de pinceles y trazos (lo que suelo llamar «caligrafía»).

Analicemos primero este dibujo de un patio cerrado por una cerca (fig. 3.18) y los elementos incluidos en él.

En nuestro oficio, es común usar modelos vivos o fotográficos (fig. 3.139). Es importante, sin embargo, usarlos solo como punto de partida para desarrollar nuestra interpretación personal.

El mundo visual que creamos puede a veces estar lleno de magia y fantasía, pero, en cualquier caso, es siempre una versión poética de la realidad. Cuando digo poética, quiero decir una versión estilizada que crea mundos vivos, dinámicos, dramáticos, pero siempre verosímiles; una versión que enfatiza, encuadra e ilumina de una forma especial una escena ordinaria, mundana, y la convierte en una gran historia. Nuestras imágenes informan al espectador de algo que debe saber, y lo hacen de una forma que refuerza la narrativa, la

poesía de la historia, que es como me gusta llamarla (da igual que estemos representando un momento romántico o una sangrienta batalla medieval).

En esencia, cuando abordamos una escena como esta (fig. 3.138), no debemos solo ver hierba, una cerca, una carretilla, y un neumático. Debemos ver, en dependencia de las necesidades de la historia, un recuerdo de nuestra niñez, el lugar donde hemos acordado encontrarnos con otro espía que ha prometido revelarnos un importante secreto, o el sitio donde perdimos las llaves del coche, que ahora necesitamos desesperadamente para escapar del asesino en serie que nos persigue.

Fig. 3.139: Antes de realizar un análisis formal de cómo he dibujado este panel, miremos cómo la imagen de la foto de referencia fue modificada y transformada en un dibujo lleno de significado. Usando el contraste implacable entre el blanco y el negro, y resaltando la luz que cae sobre la cerca y la textura de la madera, así como las áreas oscuras de los árboles, he logrado que la cerca sea visualmente más fuerte que en la fotografía.

3.139



La impresión de que estamos atrapados en un callejón sin salida (una situación siempre desagradable, que cuando menos, nos obliga a cuestionarnos cómo hemos llegado a ese punto) se hace más fuerte al expandir la parte inferior de la imagen y reforzar el sentido de perspectiva a través del uso de líneas convergentes que siguen la dirección de la hierba. Esta sensación también es reforzada por los fuertes contrastes en la cerca.

Al mismo tiempo, al expandir un poco la parte superior de la imagen, le damos más impacto al árbol, un elemento que podría ser potencialmente significativo en la historia (observa cómo cada uno de estos elementos va adquiriendo una mayor importancia). Al expandir la escena hacia la derecha, he podido incluir un área de sombra, muy misteriosa, que el espectador llenará con su propia fantasía e imaginación.

Después de estos ajustes, la imagen de la que partí se ha vuelto más compleja y significativa, y ofrece muchas posibilidades como escenario para una historia de gran carga emocional. En lo que respecta a la técnica de dibujo, voy a comenzar con el neumático reclinado contra la cerca.

La **fig. 3.140** muestra una sección lateral del neumático, cuya importancia radica en que nos muestra los diferentes planos que componen la figura. La flecha gris indica la dirección de la fuente de luz. Puedes ver que las áreas encerradas en rectángulos blancos están expuestas a la luz, mientras que las áreas en rectángulos grises están en la sombra.

Una vez que entiendas este hecho tan simple, adquirirás un sentido de la estructura que te permitirá desarrollar un sistema, una forma de organizar las áreas que vas a dejar en blanco y las que tendrás que entintar.

Eso no significa que tengas que simplificar el entintado a su mínima expresión y hacer que la imagen final luzca como la **Fig. 3.141**; por supuesto, tienes la opción de crear algo más orgánico, como la **Fig. 3.142**. Ya en este punto, esta es una decisión que depende de tu gusto y estilo personales, pero lo que importa es que hayas entendido cómo ese particular objeto está formado y cómo la luz cae sobre él.

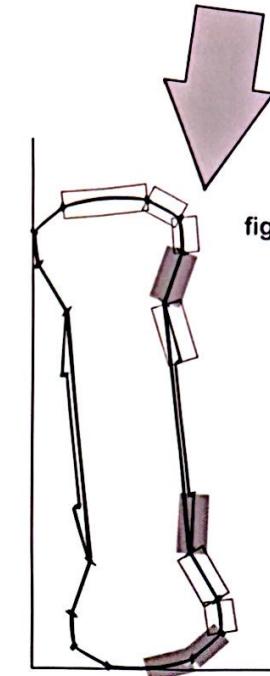


fig. 3.140

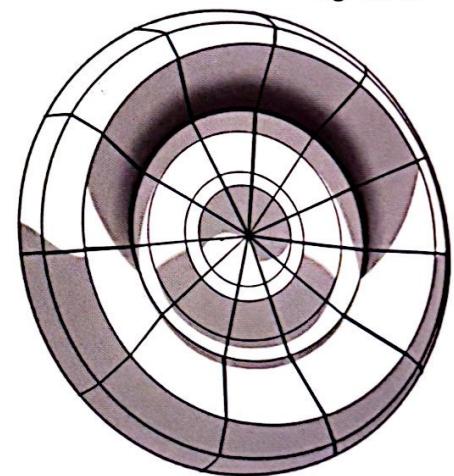


fig. 3.141



fig. 3.142

fig. 3.143



Fig. 3.143: He aquí otro ejemplo de cómo transformar una imagen ordinaria (fig. 3.144) en algo más dramático. La referencia es un interesante paisaje en el que muchas cosas, nos imaginamos, podrían pasar.

Fig. 3.145: Aunque en la foto hay un personaje distante, no es muy visible. Para verlo, tendrías que buscarlo, así que lo he acercado a la cámara.

Reduje el número de arbustos al mínimo, lo suficiente para enfatizar un sentido de profundidad 1, 2, 3, primero en el primer plano (todos encerrados en círculos rojos), y después, el resto, como simples puntos en la distancia para crear la impresión de una textura y atmósfera secas (el área en amarillo).

El personaje está enmarcado por la sombra negra de las dunas de arena sobre las que está parado, en el tercio superior de la imagen, y el fondo sobreexpuesto y blanqueado.

Las líneas convergentes que cruzan la arena en el primer plano, y el tronco del árbol, ahora agrandado (en verde), parecen apuntar al personaje, de manera que él o ella se convierte en el centro de la atención.

fig. 3.144

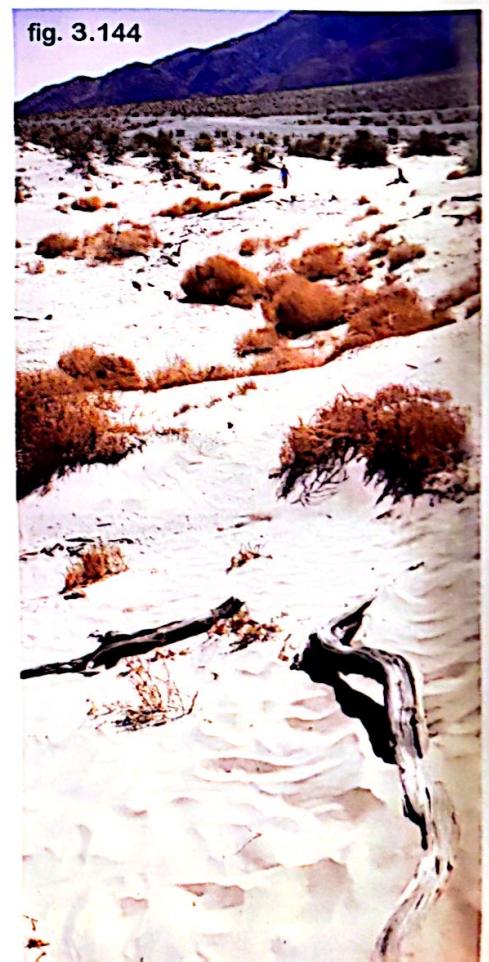




fig. 3.145



fig. 3.146



fig. 3.147

fig. 3.148

Fig. 3.146: Después de trabajar las áreas en sombra del tronco con negros casi sólidos (siempre indicando un poco de luz reflejada, en azul, para crear una atmósfera realista), voy a usar algunos trazos finos de pincel para indicar las áreas iluminadas a ambos lados del cilindro del tronco, dejando el centro en blanco para sugerir cómo la luz cae directamente en esa zona.

La **fig. 3.147** muestra cómo ramas más pequeñas han sido añadidas a nuestra versión del tronco para hacer más evidente qué tipo de objeto es. En la fotografía original, la rama que se ve bien podría haber sido confundida con una serpiente.

Fig. 3.148: En este detalle del tronco se ve cómo su textura también implica volumen y forma, a través de varias irregularidades concentradas en los lados (en marrón), dejando el centro más claro y limpio.



fig. 3.150

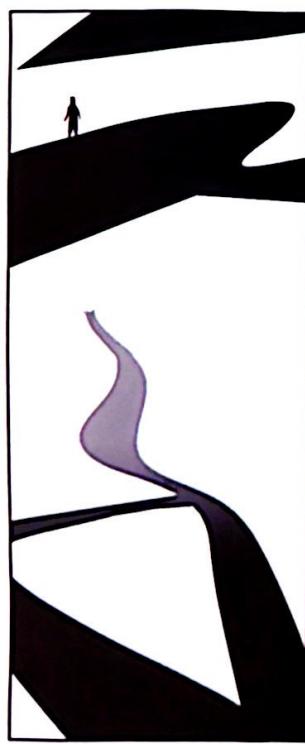


Fig. 3.149: Cualquier dibujo debe pasar el examen de «volteado». Tiempos atrás, este examen se hacía con el uso de un espejo, o poniendo el dibujo de cabeza, para que el artista pudiera ver su propia obra con ojos frescos, y detectara los errores más obvios (composición, balance, proporciones, representación, dirección de las líneas, etc.). Ahora, con Photoshop u otro software similar, puedes simplemente ir al menú de «Edición/Transformar» y usar la herramienta «Voltear Horizontal».

Este recurso te permite analizar tu obra desde un nuevo, distinto, sorprendente punto de vista, y detectar esos errores a los que te acostumbraste tanto durante el proceso de creación que tu cerebro terminó aceptándolos como algo bueno y normal, y que ahora, al voltear tu dibujo, saltan de él chillando y demandando una corrección.

Fig. 3.150: Un esquema de las líneas dinámicas básicas del dibujo explica la esencia de la composición y el flujo de las formas. Con muy pocos elementos he creado capas adicionales de complejidad. Observa cómo el extremo lejano del tronco, en gris, representa las líneas más finas, menos densas del dibujo final que, unidas al negro sólido del personaje, hacen que este sea más prominente en la escena.

fig. 3.151



Fig. 3.151: Para que todas las piezas de una composición formen un conjunto coherente y dinámico, es necesario tener un adecuado sentido del espacio, la profundidad y la perspectiva. Se ha diseñado un camino visual (indicado por la flecha) para darle sentido a esta fila de personajes que avanzan por la selva, y la orientación general de la dinámica y la perspectiva tiene como base el tamaño cada vez más reducido de los personajes mientras más lejos están de la cámara.

fig. 3.152



Fig. 3.152: Teniendo en cuenta esta estructura, realicé un bosquejo más avanzado. Haber establecido previamente esa estructura, me permitió adentrarme en un nivel superior de detalle, con la seguridad, además, de que esos detalles serían consistentes con la narrativa, como las notas de una composición musical. A veces pienso cuánto se parece a la música a lo que hago con las imágenes, cómo ambos tienen un sentido del flujo y del ritmo, y una estructura que sostiene la transmisión de un mensaje emocional.

fig. 3.153

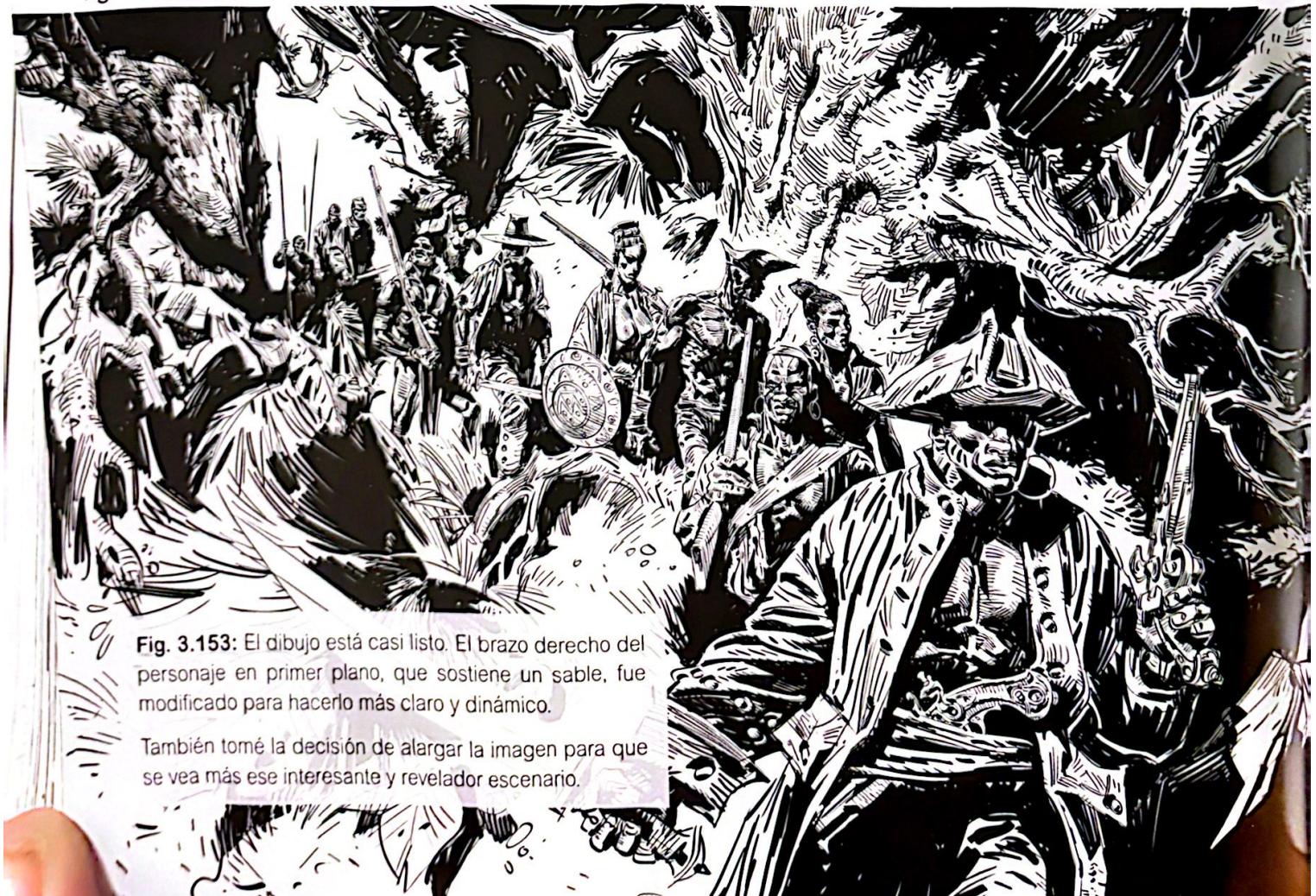


Fig. 3.153: El dibujo está casi listo. El brazo derecho del personaje en primer plano, que sostiene un sable, fue modificado para hacerlo más claro y dinámico.

También tomé la decisión de alargar la imagen para que se vea más ese interesante y revelador escenario.

Fig. 3.154: En este primer pase de color, estableci un sentido general de temperatura, más cálida en el primer plano, y un poco más fría en el fondo, lo que ayuda a enfatizar la distancia entre los personajes. Todo el trabajo de color siguiente se basó en esta primera capa.

Fig. 3.155-3.157: Añadiendo detalles a la versión original en blanco y negro. Aunque he estado pensando en colores desde que comencé a bosquejar esta pieza, siempre trato de que el dibujo funcione primero en blanco y negro, antes de aplicar color (por supuesto, hay excepciones en que el color es esencial en el dibujo, la estrella del espectáculo).

La ilustración final puede ser vista en la siguiente doble página.



fig. 3.154



fig. 3.156

fig. 3.157





LA ESCALA DE GRISES

REPRESENTACIÓN COMPLETA/TONOS DE LA ESCALA DE GRISES

En esta técnica de gradación, tendrás que fundir los distintos tonos tan perfectamente como puedas. Para esto dispones, por supuesto, de la herramienta de gradación del software, pero debes usarla solo como un recurso para perfeccionar la gradación principal, hecha a mano alzada en un estilo pictórico.

Si usas los pinceles al 100 % de opacidad, el resultado será un número de áreas muy bien definidas (fig. 4.1) que desde la distancia y en continuidad darán la impresión de una gradación perfecta, pero que, vistas de cerca, no te parecerán muy buenas. ¿Cómo obtener entonces ese efecto de perfecta fusión de los tonos?

Una forma de lograrlo es reducir el porcentaje de opacidad del pincel que estás usando, de tal manera que su trazo sea un poco más pálido (dependiendo del porcentaje) que el que seleccionaste inicialmente en la paleta. Así puedes dar un tono más pálido, o, por el contrario, aplicar el tono máximo, en dependencia de cuántas veces le pases el pincel al mismo punto. Mientras más insistas en una misma área, más oscura será; mientras menos le pases, más clara quedará, independientemente de la presión que le apliques al pincel. En este ejemplo (fig. 4.2), le di al pincel 60 % de su potencial máxima opacidad.

Aquí, todos los tonos (1, 2, 3 y 4) han sido pintados con el mismo pincel, con el mismo porcentaje de opacidad, y el mismo grado de gris. La razón por la que 4 es el más oscuro y 1 es el más claro es porque este último solo recibió una capa, 2 y 3 fueron un poco más trabajados, y 4 es el resultado de tantos trazos como fueron necesarios para obtener el tono negro que originalmente seleccioné en la paleta (observa las capas separadas en la Fig. 4.3).

Es hora de prestar atención a la herramienta «Cuentagotas» (fig. 4.4) y seguir los siguientes pasos:

- Área 1: Selecciona como color el negro puro y fija el pincel a 70 % de opacidad (solo para este ejercicio), y pinta el Área 1. Dada la reducida opacidad, el resultado es un tono de gris (no negro) que llamaremos Gris A.
- Área 2: Haz clic con la herramienta «Cuentagotas» encima del Gris A del Área 1, de tal manera que cargues el pincel con él (todavía a 70 % de opacidad). Pinta el Área 2, a partir del final del Área 1 (sin que ambas áreas se superpongan). Otra vez, por la reducida opacidad del pincel, el tono de gris es proporcionalmente más claro. A este nuevo tono lo llamaremos Gris B.

Ahora carga el pincel con Gris B, y repite varias veces los dos primeros pasos (siempre con el pincel a 70 %!).

Fig. 4.6: En este nuevo ejercicio, pinta el Área 11 con negro a 70 % (obtendrás el Gris AA). Aplica el «Cuentagotas» al Gris AA, y pinta sobre el Área 11 de nuevo, pero extendiendo la pintura un cuadro más, para incluir el Área 22.

Usando el mismo Gris AA de nuevo, y siempre con el pincel a 70 %, pinta de nuevo desde el principio (incluyendo toda el Área 11), y extiéndete hasta el Área 33.

Cada nueva capa tendrá un gris progresivamente más claro, debido a la reducida opacidad de los trazos consecutivos del pincel, lo que resultará en un nuevo tipo de gradación.

fig. 4.1

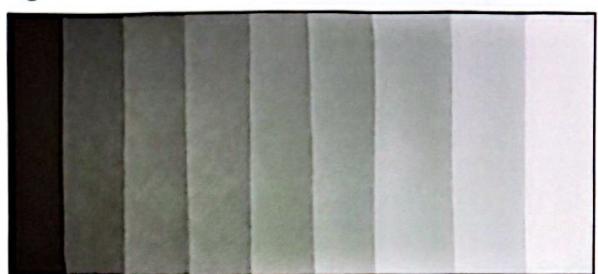


fig. 4.2

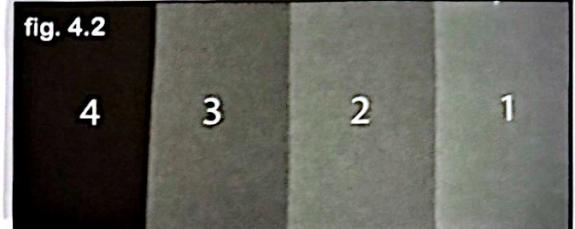


fig. 4.3

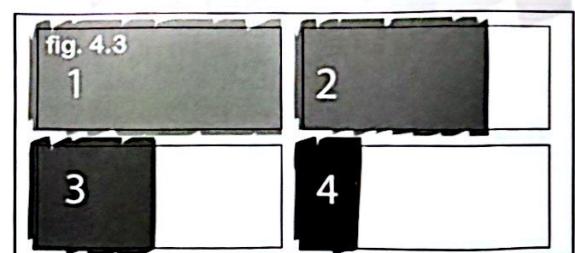


fig. 4.4

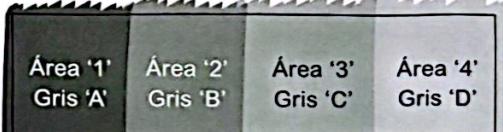


fig. 4.5

fig. 4.6

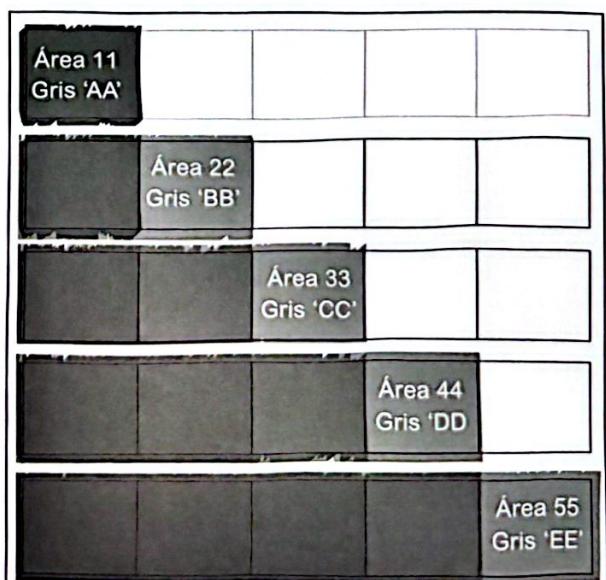


fig. 4.7

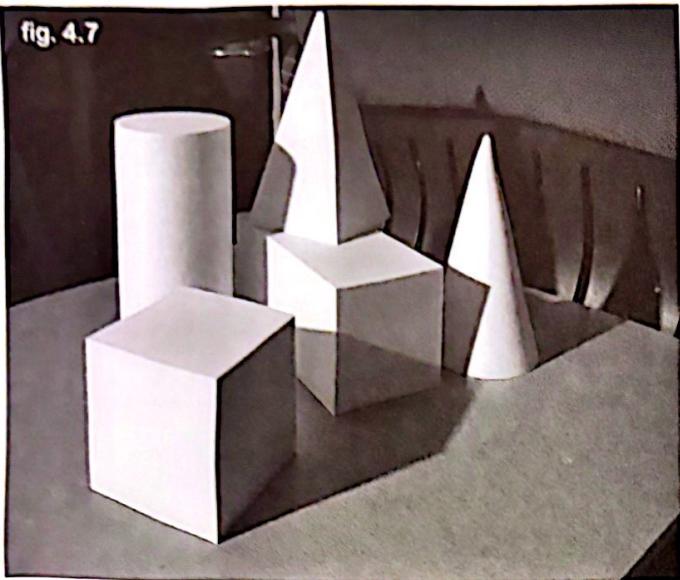


fig. 4.8

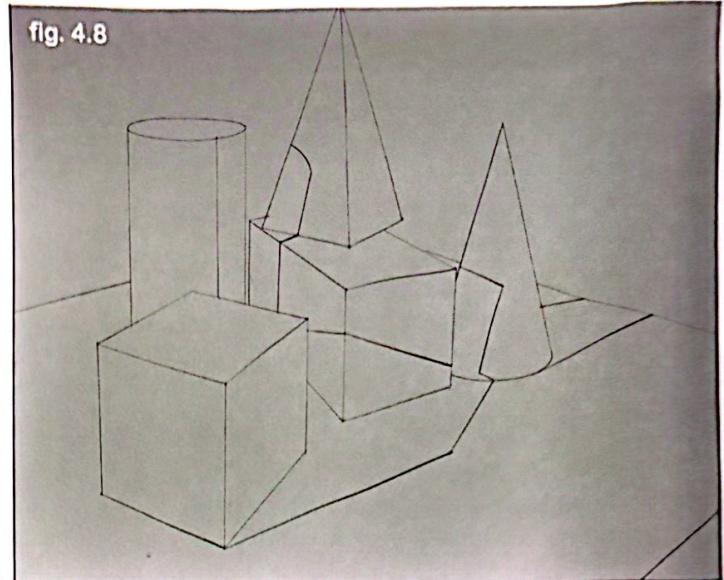


fig. 4.9

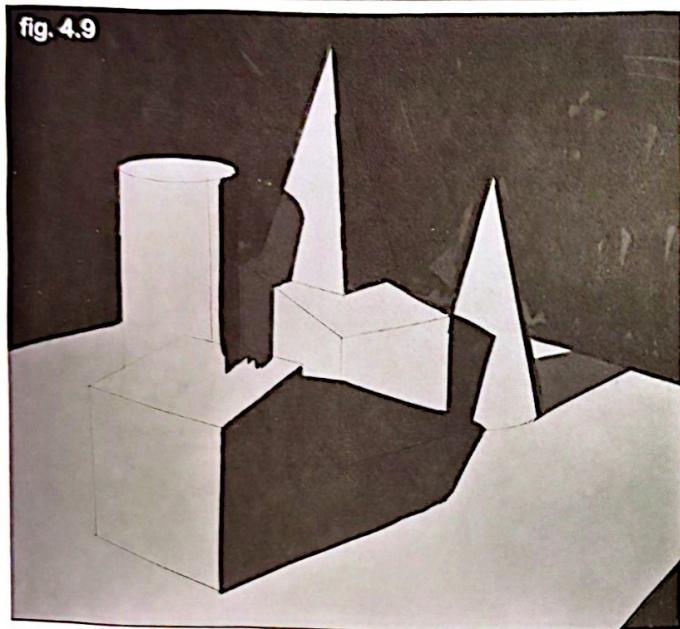


fig. 4.10

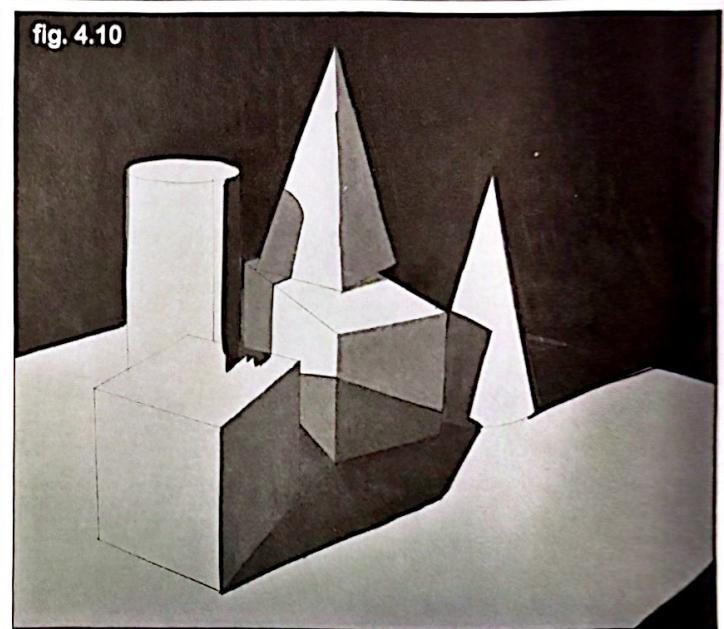
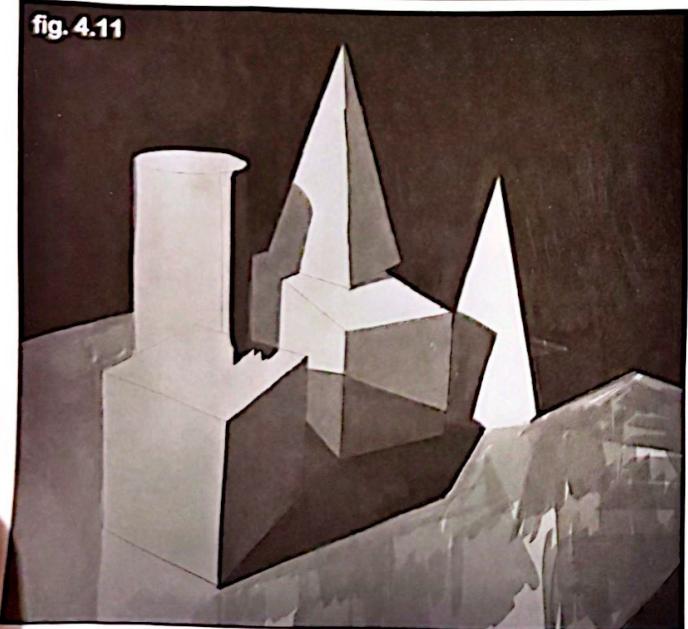


fig. 4.11



Ejemplo paso a paso, basado en la foto de referencia de la **Fig. 4.7**.

Fig. 4.8–4.11: Comienzo dibujando las líneas que indican los bordes de los objetos y las sombras con un tono gris medio. En mi primer pase, establezco el área principal de sombra. Después, indico la luz reflejada dentro de las sombras. Luego añado algunos tonos medios más oscuros en la superficie de la mesa, para enfatizar el reflejo de las áreas más claras de los poliedros.

Fig. 4.12: A continuación, defino las áreas de tono más claro y medio, y trabajo un poco más la superficie de la mesa con trazos de pincel de opacidad media, y desenfoque algunas de sus áreas con los filtros de Desenfoque «Gaussiano» o Desenfoque de movimiento.

Fig. 4.13: Las áreas específicas del cono y el cilindro en las que la luz se difumina en la sombra, han sido mejoradas a través de la superposición de una gradación de «blanco a gris» (obtenida con la herramienta Degrado) en una capa aparte, de manera que algunos de los trazos más obvios fueran eliminados.

Fig. 4.15: Resultado final: Como expliqué en páginas anteriores, el pincel ha tenido durante este proceso el mismo porcentaje de opacidad, nunca sólido, para obtener un efecto más pictórico.

fig. 4.12

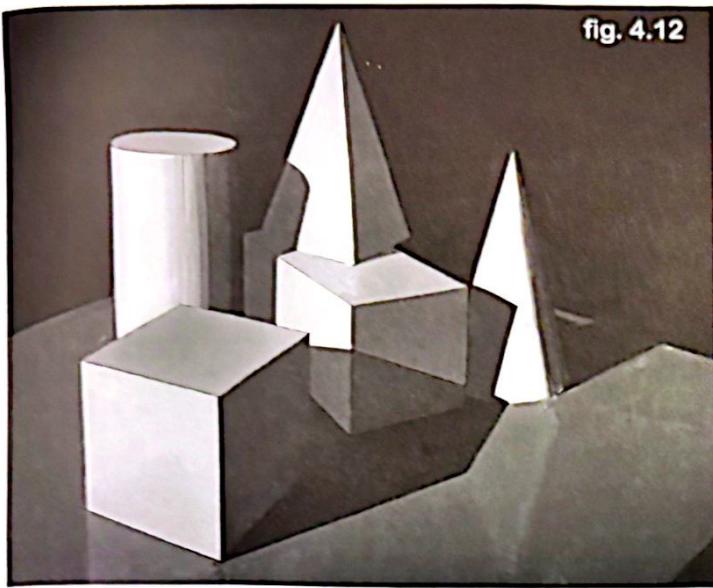
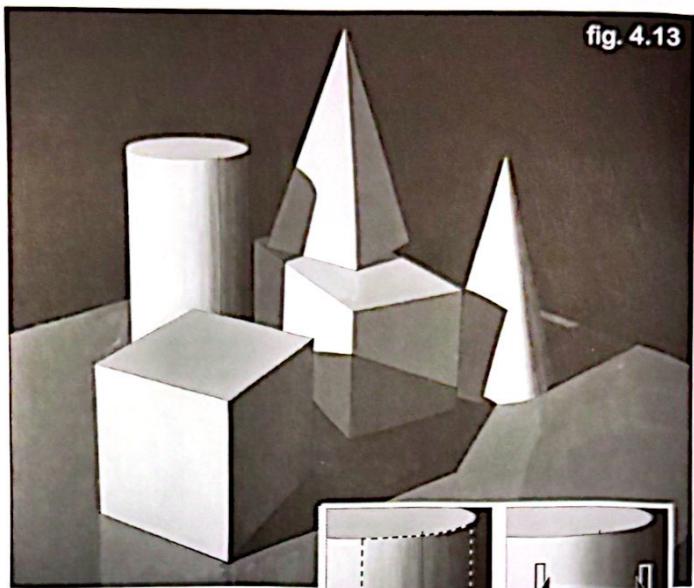


fig. 4.13



Figs. 4.13 y 4.14: Para superponer la gradación perfecta, seleccioné el área designada con una combinación de las herramientas de Marco y Lazo, escogí dos tonos para los dos extremos del área (el principio y final de la gradación deseada), y apliqué entonces la gradación a esa selección. Después, la opacidad de esta capa fue reducida a 65 %, de tal manera que algo del trazado inicial todavía fuera visible, y consistente con el resto del dibujo.

fig. 4.14

fig. 4.15

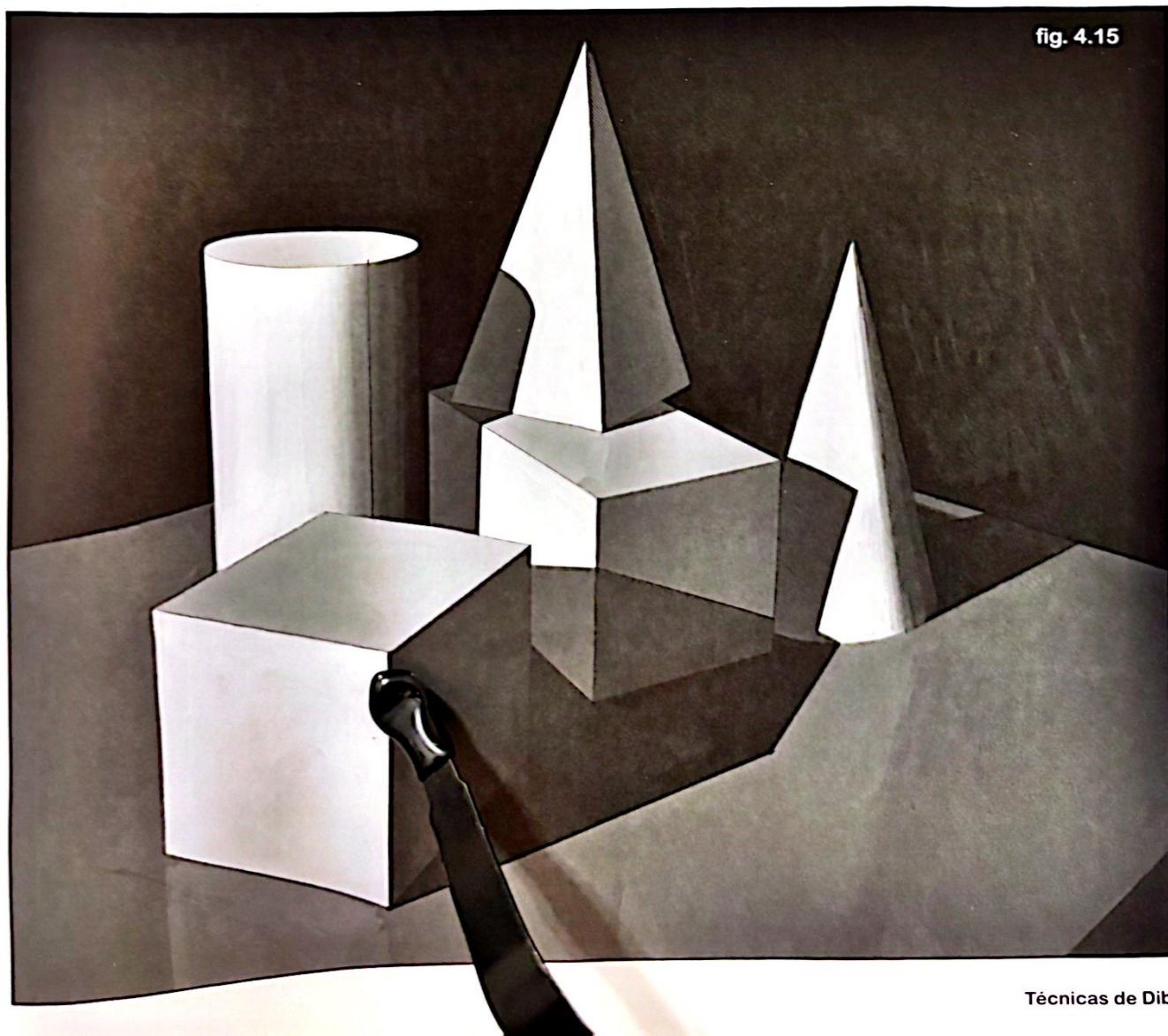




Fig. 4.16: Este dibujo muestra distintos niveles de definición que ayudan a concentrar la atención del espectador en los elementos más importantes de la imagen (la parte superior del personaje tiene formas más definidas, con mayor contraste), a la vez que integran las distintas áreas atmosféricas que nos ayudan a describir el mundo en que este personaje vive.

Efectos similares pueden obtenerse en blanco y negro (más una capa o dos de grises) cuando hemos escogido la tinta como medio. En esos casos, la ejecución se apoyará en una visión abstracta de la luz y la forma (recuerda las páginas 78-79), aunque el uso de toda la escala de grises siempre te permitirá ser más realista y descriptivo incluso dentro de esa abstracción. Tienes la opción de representar la realidad tal y como es, o la realidad como tú la sientes. Una representación de las cosas físicas sin un punto de vista emocional puede no tener valor alguno.

Fig. 4.17: Lo primero que hay que hacer es desarrollar una idea clara de la atmósfera que necesitas en la imagen, y reducirla a algo muy simple y básico que cualquiera pueda entender y apreciar.

Figs. 4.18 y 4.19: Una vez que hayas formulado esa idea, sé fiel a ella. Si los trazos del pincel son demasiado obvios en algunas áreas, puedes mejorarlas un poco: selecciona el área o las áreas que quieras trabajar, copia y pégalas en una capa separada, adicional. Desenfócalas un poco con el uso del Desenfoque «Gaussiano» o el de Movimiento, y después borra ligeramente los bordes de esta nueva capa con la herramienta de borrado a reducida opacidad, de tal manera que no queden muy duros.



fig. 4.18



fig. 4.19

fig. 4.16



Fig. 4.16: Este dibujo muestra distintos niveles de definición que ayudan a concentrar la atención del espectador en los elementos más importantes de la imagen (la parte superior del personaje tiene formas más definidas, con mayor contraste), a la vez que integran las distintas áreas atmosféricas que nos ayudan a describir el mundo en que este personaje vive.

Efectos similares pueden obtenerse en blanco y negro (más una capa o dos de grises) cuando hemos escogido la tinta como medio. En esos casos, la ejecución se apoyará en una visión abstracta de la luz y la forma (recuerda las páginas 78-79), aunque el uso de toda la escala de grises siempre te permitirá ser más realista y descriptivo incluso dentro de esa abstracción. Tienes la opción de representar la realidad tal y como es, o la realidad como tú la sientes. Una representación de las cosas físicas sin un punto de vista emocional puede no tener valor alguno.

Fig. 4.17: Lo primero que hay que hacer es desarrollar una idea clara de la atmósfera que necesitas en la imagen, y reducirla a algo muy simple y básico que cualquiera pueda entender y apreciar.

Figs. 4.18 y 4.19: Una vez que hayas formulado esa idea, sé fiel a ella. Si los trazos del pincel son demasiado obvios en algunas áreas, puedes mejorarlas un poco: selecciona el área o las áreas que quieras trabajar, copia y pégalas en una capa separada, adicional. Desenfócalas un poco con el uso del Desenfoque «Gaussiano» o el de Movimiento, y después borra ligeramente los bordes de esta nueva capa con la herramienta de borrado a reducida opacidad, de tal manera que no queden muy duros.

fig. 4.17

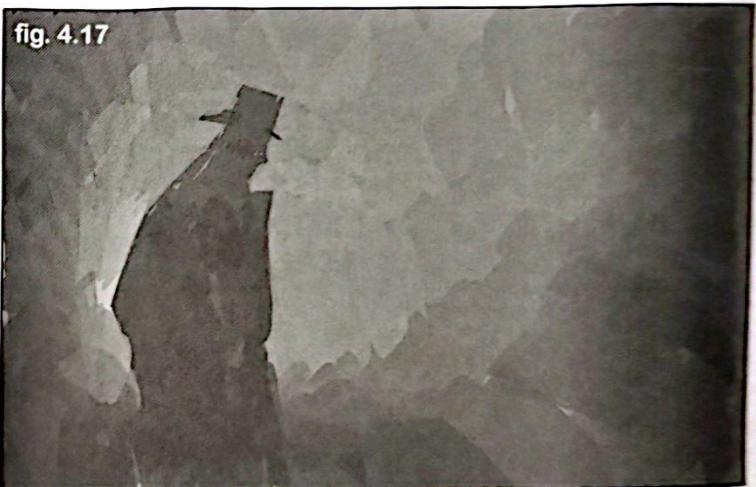


fig. 4.18



fig. 4.19

Figs. 4.20 a 4.21: Análisis paso a paso de la representación del edificio en el fondo de esta imagen. Usa un pincel suelto para que sus trazos se integren mejor con la atmósfera del resto de la imagen, que parece hecha a mano alzada, y enfatiza el sentido arquitectónico de la figura con el uso de herramientas como «Marco Rectangular» (fig. 4.22), de manera que las hileras verticales de ventanas no luzcan demasiado orgánicas o desbalanceadas, lo cual distraería al espectador.

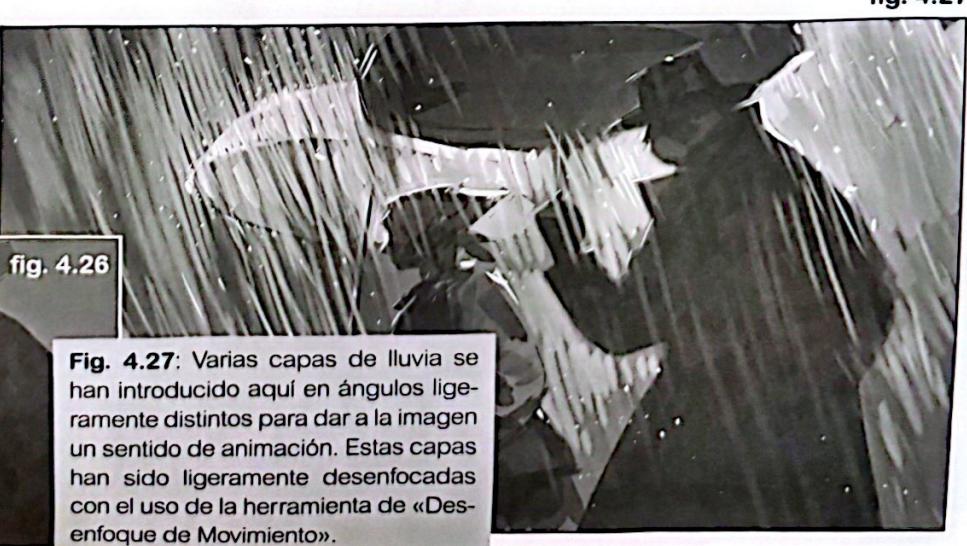
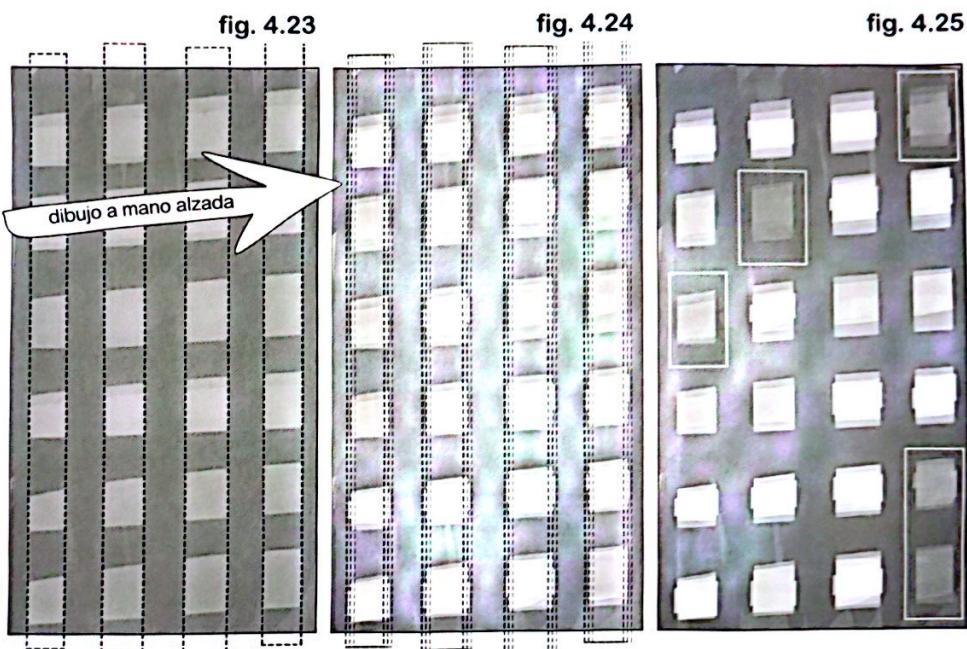
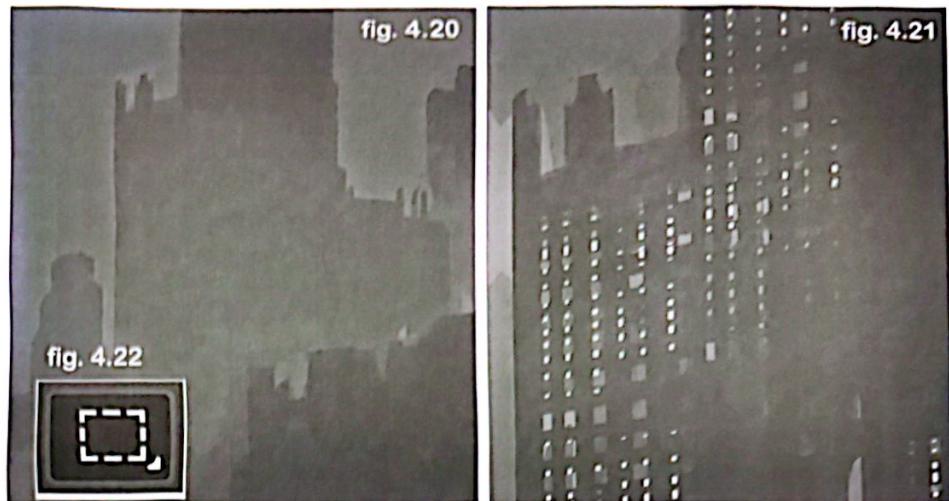
Puedes entonces representar las luces más brillantes en cada ventana con trazos horizontales a mano alzada, más energéticos, en contraste con las sólidas líneas verticales anteriores (fig. 4.21), lo cual establece un balance en la misma figura entre el estilo arquitectónico y el libre.

Fig. 4.23: Para crear el brillante resplandor de las luces de la ciudad, puedes mover, reducir o alargar los marcos rectangulares en un segundo e incluso un tercer pase de pincel con diferentes niveles de intensidad y opacidad de blanco. De esta manera, ese brillante resplandor no es algo fijo, sino que tiene cierta vibración, como si la luz parpadeara.

Todo esto ha sido hecho con un pincel a 70 % de opacidad, de tal forma que, como expliqué en la página 109, puedes acumular capas para obtener resultados más ambiciosos con un toque de irregularidad, lo que permite obtener figuras más animadas y vibrantes.

Al final, he reducido un poco la luz de algunas ventanas con el uso de la herramienta «Borrador» para indicar los distintos grados de brillo de cada una (fig. 4.25, en los recuadros blancos).

Figs. 4.26 y 4.27: Observa la diferencia entre estos dos momentos en la representación de una escena de lluvia, y el dibujo de la Fig. 3.71 en la página 87.



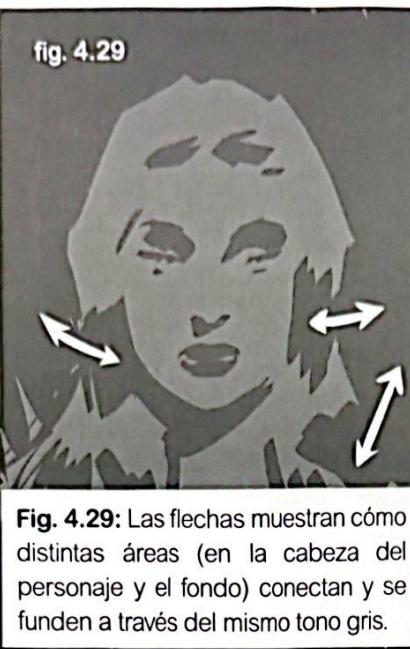


Fig. 4.29: Las flechas muestran cómo distintas áreas (en la cabeza del personaje y el fondo) conectan y se funden a través del mismo tono gris.



Antes de abordar situaciones más complejas que implican la combinación de distintos elementos, quisiera explicar cómo resolver problemas que pueden parecer pequeños, pero no lo son, y para ello me basaré en los mismos principios que aplico a las grandes tareas visuales.

Cada vez que uses la escala de grises, concéntrate en obtener una imagen creíble con el más amplio sentido de «luz y volumen». Pueden introducirse detalles adicionales cuando

sea necesario para explicar qué está pasando en una escena en un particular momento, dejando para más tarde el desarrollo de otras áreas, como verás en varios ejemplos.

Las **figs. 4.28 a 4.39** muestran cómo desarrollar la imagen partiendo de un medio tono gris, enfatizando primero las áreas más oscuras y luego las más brillantes, de manera que el personaje y su entorno sean partes de un mismo mundo, y no elementos separados.

Para oscurecer un área específica, seleccionala, y luego cópiala y pégala como una capa adicional. Haz esta nueva capa transparente con el uso de «Multiplicar», lo que automáticamente oscurece el área (más o menos, en dependencia de su opacidad).

Finalmente, pasa un borrador de opacidad media suavemente alrededor del área seleccionada, para suavizar su borde duro, que puede ser una distracción.

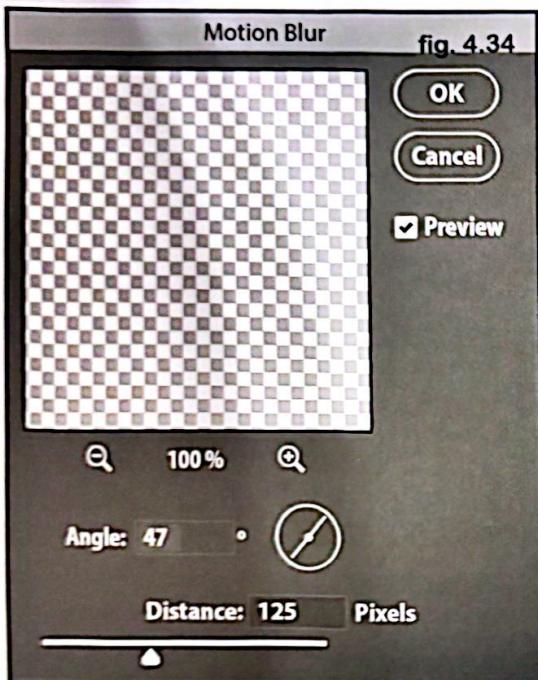
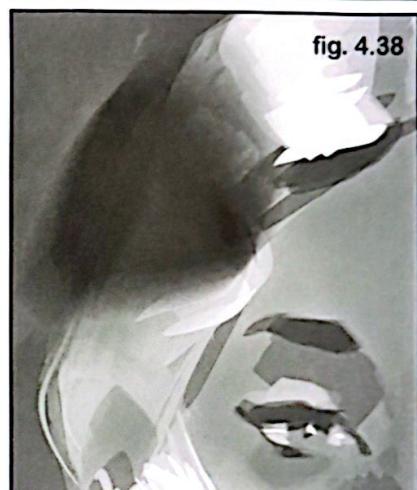
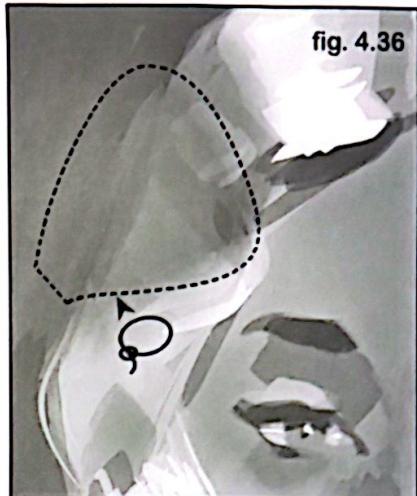


Fig. 4.35: El tono de este brillante mechón de pelo en el centro fue reducido un poco para que no llamara demasiado la atención.

En vez de pasar más el pincel sobre esa área, hice lo siguiente: creé una nueva capa sobre la imagen, y usé «Multiplicar» en el menú de «Capas» para hacerla transparente, con una opacidad de solo 45 %, para que pudieras ver debajo de ella la textura y los trazos de pincel.

Fig. 4.36: Despues, en esa capa transparente, seleccioné el área que quería oscurecer y la extendí sobre el fondo oscuro



detrás del personaje, de tal manera que ambas áreas se fundieran. Así, el personaje no parece un modelo de cartón, sino una persona real.

Fig. 4.37: El área seleccionada fue rellena con un gris medio de la herramienta «Bote de Pintura».

Fig. 4.38: El área fue entonces deseleccionada, de manera que los bordes del gris pudieran ser desenfocados (usando la herramienta de «Desenfoque de Movimiento» en el menú de «Desenfocar»). En este caso, la herramienta de desenfoque fue aplicada con un ángulo de 47° y una distancia de 125 píxeles (mira la **Fig. 4.34**).



Un efecto similar fue el usado en la **Fig. 4.40** para representar este mechón de pelo ondulado, que parece tener la suavidad de la seda.

Ese reflejo brillante se obtuvo con un pincel inclinado, 100 % opaco (vuelve a las páginas 74-75) en una capa también 100 % opaca, imitando con un rápido

zigzag la dirección del pelo. Consulta las páginas 76-77, en las que vimos cómo la dirección de los trazos ayuda a definir los planos de las superficies, etc.

Finalmente, el «Desenfoque de Movimiento» fue aplicado para crear este efecto de destello o resplandor que hace que el pelo parezca de oro.

UN PAISAJE ILUMINADO

Veamos ahora cómo aplicar estos principios a un escenario real.

La **fig. 4.41** es nuestra imagen de referencia.

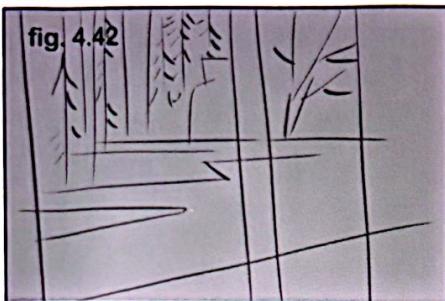


Fig. 4.42 (paso 1): Comienza con un medio tono. Es aconsejable realizar un breve bosquejo estableciendo la ubicación de los principales elementos y las áreas de luz y sombra, ignorando los detalles. No te enredes en minucias, no te ocupes todavía de las ramas y las hojas, solo indica la dinámica y la dirección de la escena.

Fig. 4.43 (paso 2): Observa la imagen de referencia con los ojos entornados (busca el capítulo 11, «Notas sobre el dibujo a mano alzada y los bosquejos», en *Framed Perspective*, Volumen 1) y haz un primer pase rápido, indicando las principales formas y las áreas de luz y sombra.

Fig. 4.44 (paso 3): Con tu segundo pase, acéntrúa las áreas más oscuras y algunas formas específicas (ramas, etc.), añadiendo profundidad y complejidad a la escena (observa el detalle de la **Fig. 4.45**).

Fig. 4.46 (paso 4): Ahora desarrolla aún más la representación, incluyendo hojas abstractas y medios tonos (observa el detalle de la **Fig. 4.47**).

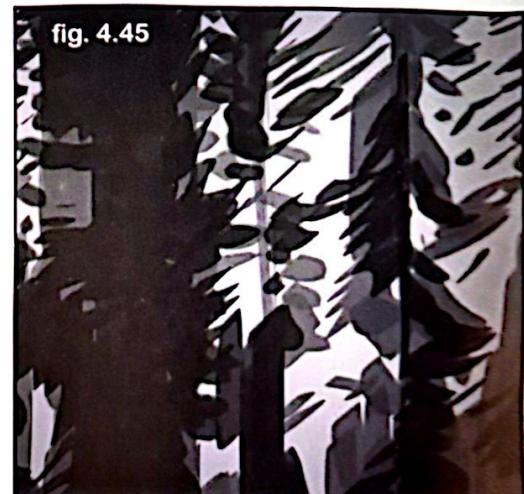




fig. 4.46



fig. 4.47

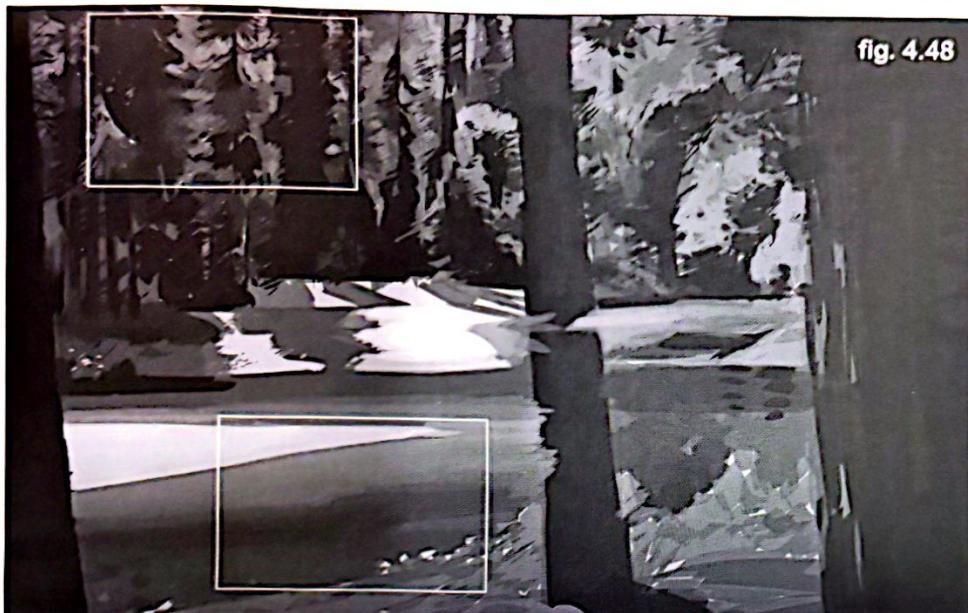


fig. 4.48

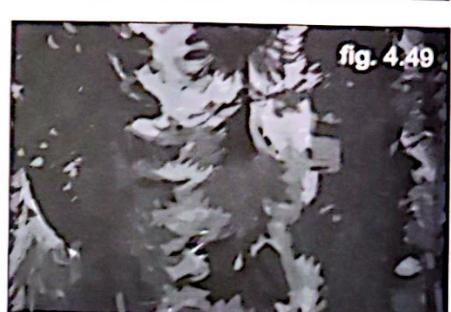


fig. 4.49



fig. 4.50

Fig. 4.48 (paso 5): Es hora de indicar las ramas, aunque sea vagamente, empezando por las más visibles en la foto de referencia. Ten en cuenta que no necesitas representar cada rama como aparece en la realidad. Solo define las más obvias, de manera que sean reconocibles a primera o segunda vista. Eso le dará al espectador la información que necesita para entender que está mirando un bosque intrincado (**figs. 4.49 y 4.50**). Con esa información, el cerebro del espectador comenzará a llenar los blancos, cubrirá el área con ramas hasta que tenga la

impresión de ver un bosque de verdad, sin que tú tengas que hacer todo el trabajo por él. De hecho, dibujar en exceso puede terminar provocando una distracción. Lo que dibujamos no es la realidad, sino una versión de ella. Nosotros no plantamos «árboles» en el papel; trazamos líneas y creamos áreas de tinta representando sombras, luces, formas, que no son la realidad, sino una expresión abstracta de ella.

La **Fig. 4.50** muestra los primeros pasos para establecer las principales áreas tonales del agua del río, sobre las que más tarde indicarás detalles adicionales.



fig. 4.51

Figs. 4.52 y 4.53: Ahora, incorpora las hojas de tonos más claros, aquellas que más reflejan la luz del sol, desde las que son «casi» blancas (puesto que el blanco puro haría que las hojas en la distancia parezcan muy cercanas a nosotros, lo que rompería el sentido de profundidad y perspectiva) a las que tienen tonos grises claros y medios. Este tono más claro puede también ayudar a definir aún más la forma de algunas ramas principales, para que el espectador se lleve la idea del bosque a primera vista.

Trata siempre de agrupar los elementos tanto como sea posible. Eso también se aplica a las masas de follaje y otros elementos específicos.

Tampoco descuides el valor de la arena (más claro) y las sutilezas tonales, como aquellas de las sombras de los árboles en la arena (centro izquierda de la imagen), en las que la parte inferior ha sido aclarada, lo que refuerza la atmósfera de la escena.

Recuerda, los contrastes más duros y los valores más extremos (negro, blanco) están usualmente en el primer plano, mientras que los grises medios están localizados principalmente en el fondo.

Fig. 4.54: La pieza terminada.



fig. 4.54

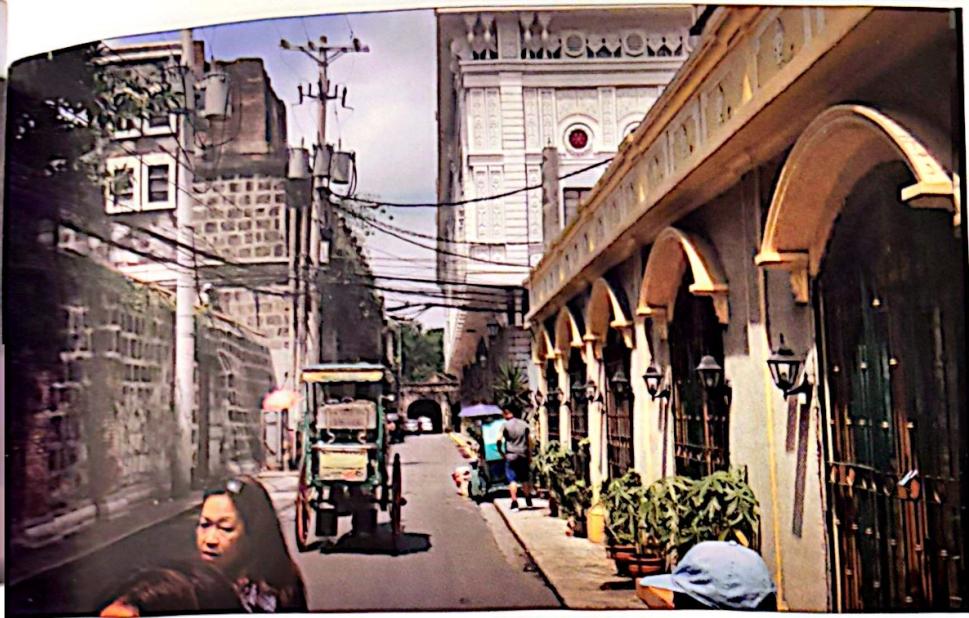


fig. 4.56

fig. 4.55

Fig. 4.56: Como de costumbre, comienzo dibujando el fondo en un gris medio. Siempre mantengo el tono y el dibujo en capas separadas, en caso de que necesite modificar el uno o el otro. Cuando se trata de arquitectura, es imprescindible un profundo conocimiento de la perspectiva.

Fig. 4.57: Despues, entorna los ojos y aborda las principales áreas de luz, sombra y grises medios para establecer la base

de la composición. Usualmente recomiendo mantener el dibujo en este punto dentro de un rango de grises; como mencioné antes, suelo dejar los extremos de luz y sombra para el final. Así, trato de obtener primero un sentido de la atmósfera de la escena, para luego, al final, añadir los acentos más fuertes.

Hasta este punto, la imagen ha sido trabajada solo con grises, básicamente.

fig. 4.57

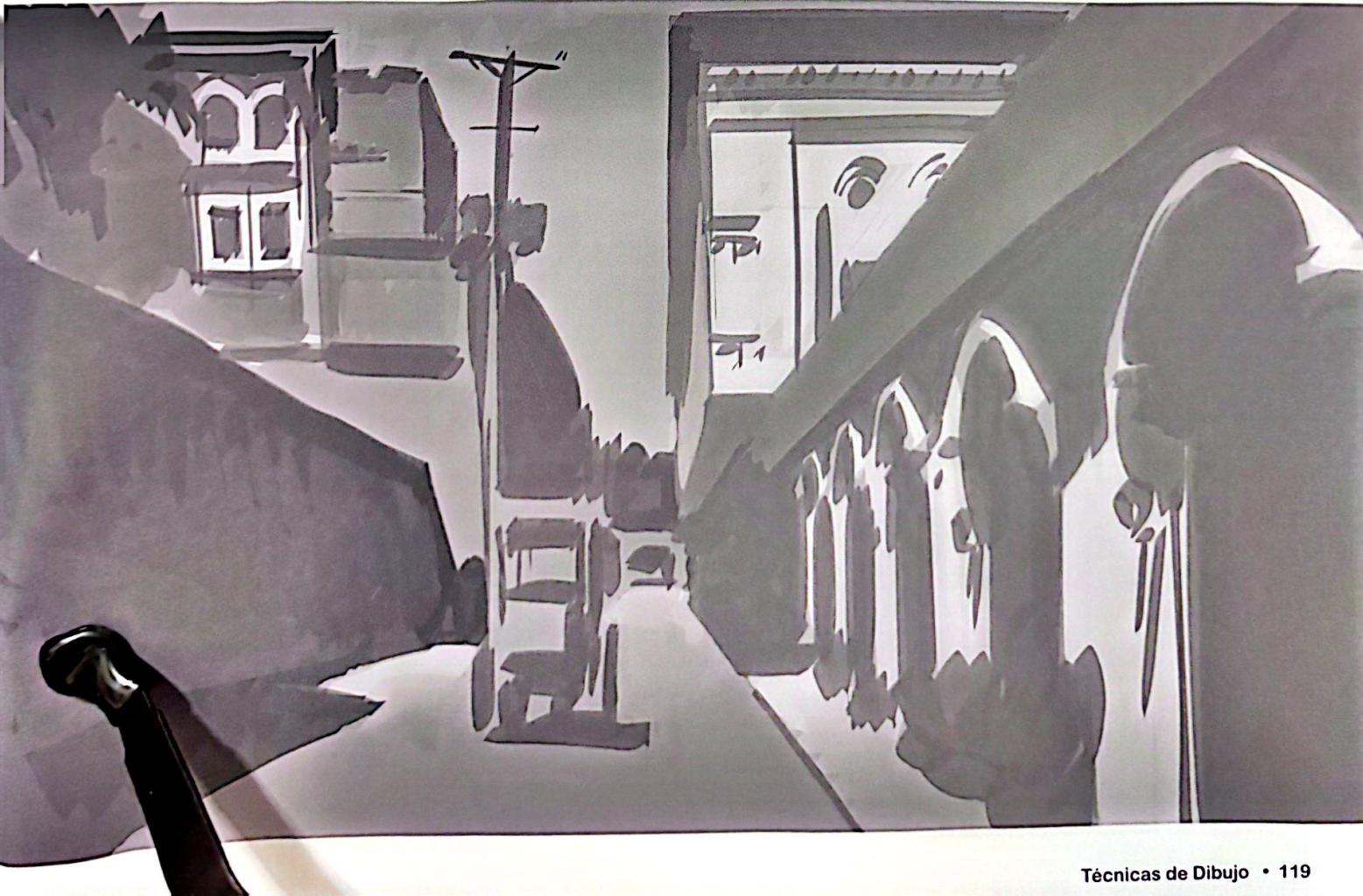


fig. 4.58



Fig. 4.58: Observa ahora cómo el primer acento significativo de grises más oscuros se ha añadido a los portales (arcos) a la derecha, y también alguna textura de ladrillo al muro a la izquierda. Para pintar esta última imagen, el habitual pincel redondeado se comprimió (mira la **Fig. 4.59** y las páginas 74-75) hasta convertirlo en un grueso vertical. Con él, bastará un simple y breve trazo horizontal para cada ladrillo.

Fig. 4.59: Aquí se introdujeron algunos de los primeros negros de verdad, así como algún detalle en el primer plano (observa el balcón sobre los arcos) y el árbol a la izquierda. Nota cómo estos elementos interactúan: la intención es dar una impresión de vibrante realismo a través de una iluminación balanceada y verosímil, no de los detalles. Consulta *Tinta*, Capítulo 2, «Principios básicos para dibujar y componer una imagen».

fig. 4.59



Fig. 4.60: Al llegar a este punto, me aseguro de que los planos más grandes estén separados por niveles de profundidad. Por ejemplo, el edificio en el primer plano a la derecha es oscuro, y contrasta con el que está detrás, que es más alto y claro (como bloque).

Ve añadiendo detalles, como algunos ladrillos sueltos más pequeños (para indicar la distancia) en la parte superior del edificio oscuro a la izquierda, al lado del poste de la electricidad, o la fachada del edificio blanco a la derecha (en una forma muy sutil, atmosférica).

Fig. 4.64: En este punto he hecho algunos ajustes generales para acentuar la profundidad de la escena. El edificio con los arcos ha sido oscurecido un poco, particularmente en la parte superior. Para ello, seleccioné la fachada, creé una nueva capa sobre ella, añadí una gradación de gris a blanco (con el gris arriba) y volví esa capa transparente, con la herramienta «Multiplicar» (observa la **Fig. 4.63**).

En el fondo de la escena, seleccioné las áreas más claras del edificio de color crema, creé una nueva capa, y llené la selección con blanco. Después, reduje la opacidad de esa capa para que los detalles fueran todavía visibles, a pesar de que el resultado es una figura mucho más brillante.



fig. 4.60

fig. 4.63

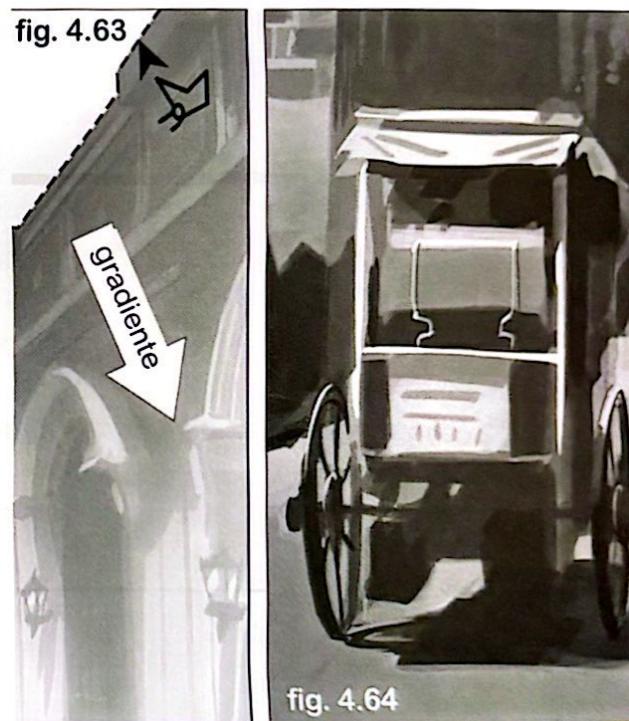


Fig. 4.64: Como detalle final, he definido mejor las ruedas de la calesa (el carroaje). Quise asegurarme de que, a pesar del estrecho punto de vista con que el espectador contempla esta figura, la pueda identificar fácilmente como un tipo de antiguo vehículo.

Fig. 4.65: Al final, usando el menú de «Imagen/Ajustes/Niveles» realicé algunos ajustes menores para enfatizar el contraste entre los elementos.

fig. 4.61

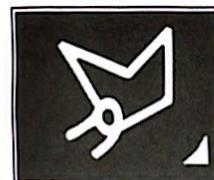
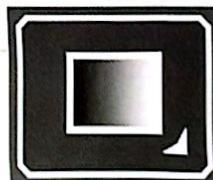


fig. 4.62



Una vez que sepas cuáles son tus objetivos, y los pasos que debes dar para alcanzarlos, tienes el problema de cómo hacerlo. Dos cosas son particularmente importantes: liberar la mente y tener siempre una visión general de la tarea que estás realizando, de manera que todas las piezas caigan en el sitio justo para contar la historia, y hacerlo bellamente.

Al final, tu objetivo es entregar una pieza que transmita un único concepto general. No estás realizando una multitud de trazos de pincel sin significado; todo gira alrededor del mensaje general y el tono y la energía que ese mensaje transmite. Cada elemento (los trazos de pincel, las líneas, el contraste, etc.) necesita encajar en ese plan para producir una obra coherente que se ajuste a cada momento de la historia que estás contando.

Una vez que hayas comprendido esto, trata de llevarlo «al papel» en la forma más interesante y visualmente atractiva que puedas. Para ello, es imprescindible trabajar con una mente libre y relajada.

Siempre recomiendo dibujar y pintar sin atadura: tienes que ser capaz de echar la pieza a la basura si no te gusta lo que ves. En el caso del trabajo digital, siéntete libre para borrar un trazo o toda una sección del dibujo si los resultados no están a la altura de tus expectativas. Puedes hacerlo.

Recuerda siempre conservar tu entusiasmo. Si lo que estás haciendo funciona, fantástico; si no, aprende de los problemas y de tus propios errores. Así no podemos perder.

Cuando aplaudimos el trabajo de otro artista, sentimos, entre otras cosas, admiración por su experiencia. Tienes la oportunidad de acumular experiencia propia, con la vista centrada siempre en obtener mejores y más rápidos resultados.

Como artistas, necesitamos mirar al futuro, tanto del dibujo en que estamos trabajando, como de nuestro futuro artístico en general. En tanto nos estemos acercando a nuestro objetivo, tratemos de disfrutar el trabajo, recordando que la velocidad solo se adquiere con conocimiento, y el conocimiento, con tiempo.

Con el tiempo, tu objetivo es acumular una obra que represente quién eres como artista, porque hacer algo que tenga sentido para ti es tu única oportunidad de llegar a hacer algo que tenga sentido para otros.

Aunque vivimos en una sociedad que a menudo celebra el éxito por el éxito, debes tratar de hacer cosas que tengan significado para ti. Quieres poder mirar atrás un día y comprobar que el valor de tu trabajo no radica solo en lo que has hecho o en su cantidad, sino en el significado de toda esa experiencia. Con el tiempo, tu objetivo es acumular una obra que represente quién eres como artista, porque hacer algo que tenga sentido para ti es tu única oportunidad de llegar a hacer algo que tenga sentido para otros.

En *Tinta* afimé que no podemos dar lo que no tenemos: solo le puedo dar 10 dólares a alguien si los tengo. Nuestro trabajo es hacer que los espectadores vibren con nuestras imágenes. Es saludable tener una intensa experiencia como artistas, con aspectos positivos y negativos, y poder comunicar todos ellos a través de nuestro arte.

Por eso, seamos honestos y hagamos solo aquello en lo que creemos, de otra forma estaríamos simplemente siguiendo modas y tendencias pasajeras y, en vez de actuar como líderes de nuestra profesión, terminaríamos corriendo detrás cualquier zanahoria que el mercado nos ponga como señuelo. Seamos los generales en un campo de batalla, con una idea estratégica del futuro de nuestra profesión.

Algunos pintores usan brochas con mangos muy largos, que les impidan enredarse en detalles que no ayudan al progreso de la obra. El valor de cada detalle en un dibujo o una pintura radica únicamente en su contribución al propósito fundamental de la obra.

Personalmente, he visto obras muy sofisticadas desde el punto de vista formal en las que cada elemento fue muy bien pensado y ejecutado con precisión de acuerdo con un concepto técnico y, sin embargo, me han dejado frío: no había ninguna emoción en ellas.

Cuando tratamos de impactar al espectador, es porque el momento narrativo lo requiere. Necesitamos entender la importancia y significado de cada sección dentro de la estructura narrativa de nuestra pieza, cada una de ellas debe contribuir a enriquecer el resultado final, no actuar como un ente independiente lleno de información innecesaria.

Por eso sugiero estos ejercicios que te ayudarán a evitar la tentación de magnificar detalles que después de todo no son realmente cruciales, y prestar atención al «campo de batalla», para que lo veas en toda su magnitud.

Los ejercicios de las siguientes páginas muestran un proceso dinámico de trabajo basado en una lista mental de tareas esenciales que priorizan la visión de la imagen como un todo. Comenzaremos con formas abstractas que responden a tus necesidades narrativas de cada momento, a la vez que mantienes la vista fija en el objetivo final de tu trabajo. Debes ser capaz de detenerte un momento y examinar tu trabajo, qué clase de respuesta emocional inspira tu imagen, y cómo puedes tratar cada elemento en un flujo narrativo interesante (consultar el libro *Tinta* para una explicación más profunda de la narración y la composición).

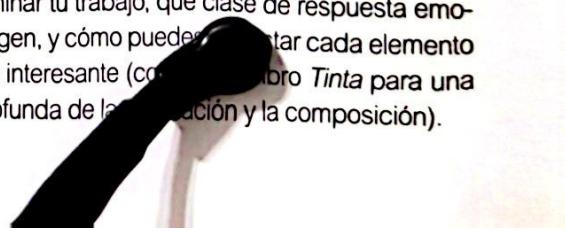




fig. 4.66



fig. 4.67



fig. 4.68

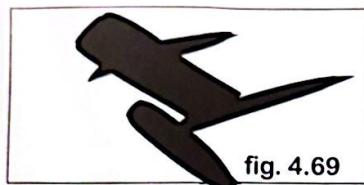


fig. 4.69



fig. 4.70

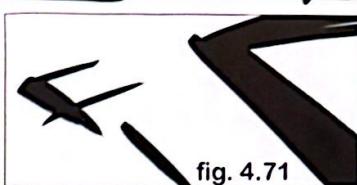


fig. 4.71

Para que tus paneles sean elegantes y significativos, debes apoyarte en líneas dinámicas simples, interesantes y visualmente atractivas. Cada uno de los dibujos de esta página tiene dos recuadros adicionales: el primero muestra el efecto de la luz; el segundo, cómo funcionan las líneas dinámicas de acción/tensión. Veamos algunos ejemplos.

Figs. 4.66 y 4.67: La gran cantidad de espacio que estos dos personajes ocupan en la escena transmite la impresión de que ellos tienen absoluto control de las acciones. La iluminación (fig. 4.86) resalta la camisa blanca del personaje en primer

plano, lo que le da más prominencia, y establece un orden de importancia de los elementos que evita que terminemos con una imagen plana.

Figs. 4.70 y 4.71: Al abrir la escena, muestro al enemigo del que los dos personajes tratan de defenderse. Parecía que esos dos personajes estaban en control de la acción, ¿verdad? Ya no. La gran masa negra a la derecha entra en la escena siguiendo una diagonal dinámica, arrinconando visualmente a los dos hombres.

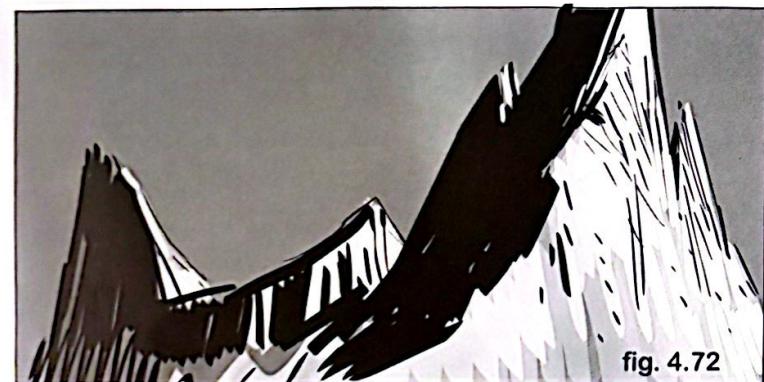


fig. 4.72



fig. 4.75

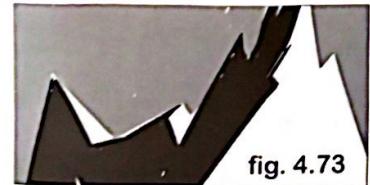


fig. 4.73

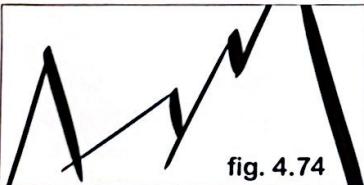


fig. 4.74



fig. 4.76

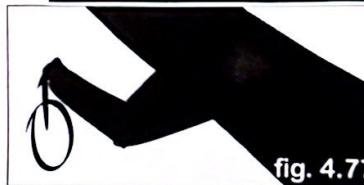


fig. 4.77

Figs. 4.72, 4.73 and 4.74: La imagen de esta montaña está atravesada de izquierda a derecha por una línea puntiaguda y muy irregular. Ese elemento, y el fuerte contraste entre las áreas iluminadas y en sombra a ambos lados del pico, crean una situación de tensión, que nos alerta de que algo malo va a suceder pronto.

Figs. 4.76 y 4.77: La intensidad de esta imagen viene desde dos lados distintos. Primero, estamos muy cerca del personaje que busca algo en la oscuridad. Esto nos permite observar incluso los detalles más pequeños en su expresión.

La imagen está compuesta en sentido diagonal, lo que nos da una sensación de inestabilidad. Finalmente, la sensación de misterio se enfatiza a través del alto contraste tonal entre el personaje en la oscuridad, con un vestido negro, y la lámpara de aceite como única luz en la escena.

Estos son ejemplos de cómo abordar una composición dinámica desde el punto de vista de la iluminación y la forma. Estas ideas deben sin dudas afectar la forma en que usas los tonos de la escala de grises como base para una narración.

ENTENDER Y SIMPLIFICAR LA DINÁMICA

fig. 4.78

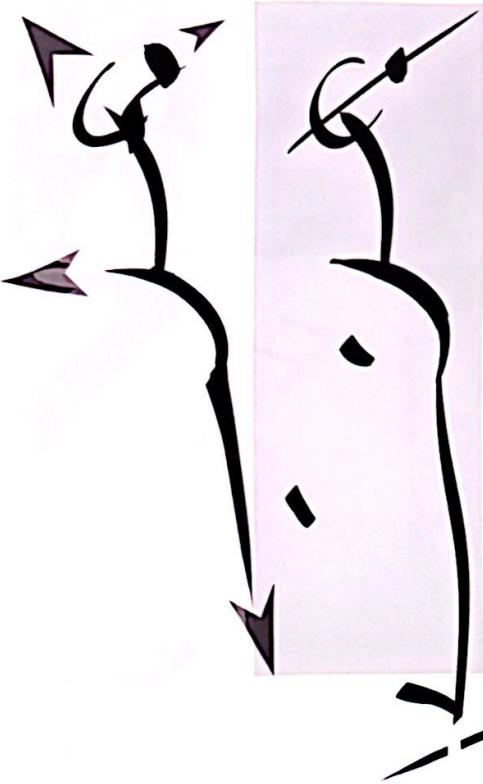


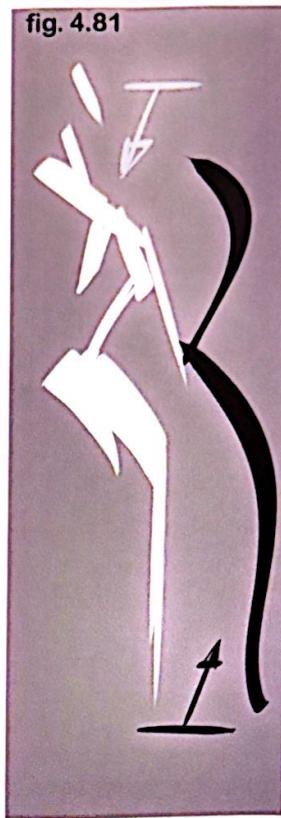
fig. 4.79



fig. 4.80



fig. 4.81



Un claro sentido de la dinámica y las proporciones es esencial antes de comenzar una pieza basada en la anatomía.

Primero bosqueja estas figuras (figs. 4.78 a 4.81), ya sea en la superficie del dibujo final, en una superficie separada, o en tu mente, para comprender sus elementos esenciales, mientras calientas tu mano y tu muñeca para la tarea que te espera. Puedes exagerar las formas un poco —no estás calcando la realidad, la realidad pertenece al mundo físico— estás realizando una representación, una versión de la realidad, así que exagerar las formas un poco te ayudará a darles vida.

Fig. 4.81: En este caso, incluso el borde de luz ayuda a crear una sensación de movimiento, así que aprovechalo.

Figs. 4.82 a 4.84: Siguiendo la técnica explicada anteriormente (páginas 110-111, por ejemplo), voy a esculpir visualmente la imagen creando primero un medio tono, trabajando en los tonos más oscuros después, y finalmente resaltando las luces.

fig. 4.82



fig. 4.83



fig. 4.84

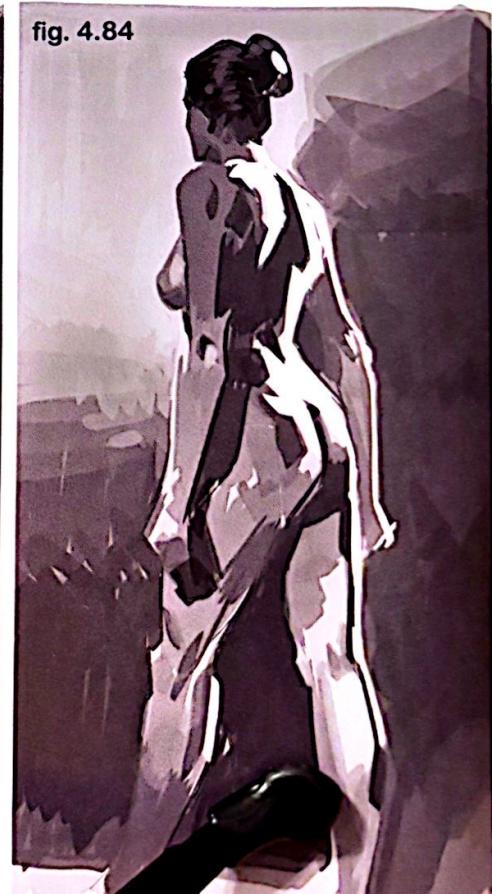


fig. 4.85



Figs. 4.85 a 4.90: El sujeto que estamos pintando o dibujando (un paisaje, una persona, un animal, el interior de un edificio, etc.) es una excusa para transmitir la energía de un momento narrativo: eléctrica, pacífica, misteriosa. Y es esta energía la que vamos a establecer a través del uso de la forma, la luz, las dinámicas, etc., y la combinación y contraste de estos elementos, cómo los alargamos, comprimimos, alineamos, sacamos de balance (lo que resulta inquietante), los unimos (que da una sensación claustrofóbica), separamos (dando la impresión de aislamiento), o enfatizamos las diagonales (acción), las horizontales (calma), las verticales (balance), círculos (suave), cuadrados (fuerte), ángulos (agudo). Todos estos elementos nos ayudan a transmitir una particular emoción.

fig. 4.86

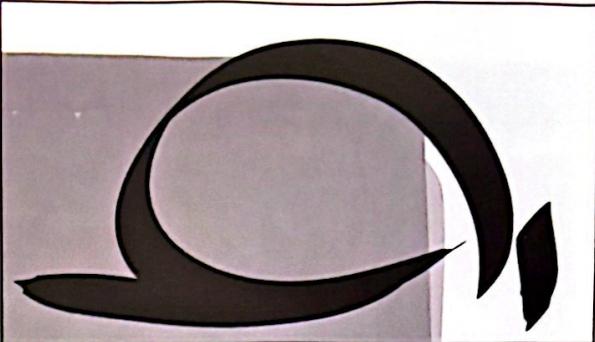


fig. 4.87

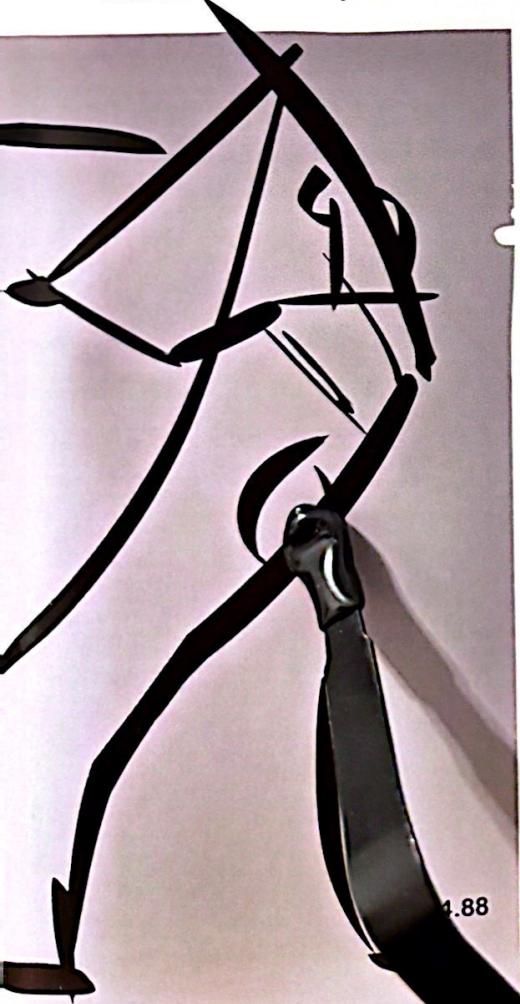
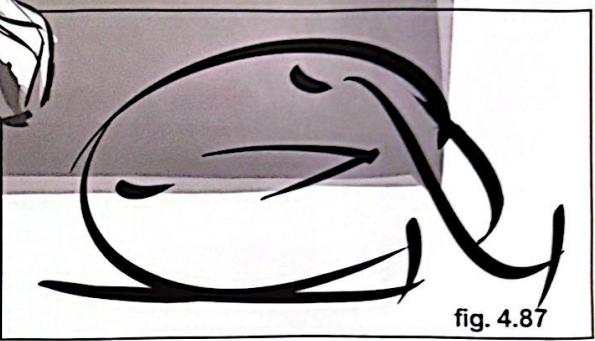


fig. 4.88



fig. 4.89



fig. 4.90

Una rápida gradación en gris (incluyendo los extremos de negro y blanco) es un excelente recurso para visualizar la dirección artística de una imagen y su intención narrativa.

Fig. 4.91: Aquí tenemos el ejemplo de un bosquejo en blanco y negro y algunas opciones para su desarrollo usando distintas soluciones técnicas y artísticas.

Fig. 4.92: En esta imagen se ha establecido un fuerte vínculo visual entre el equipo de policía y la ciudad frente a ellos. La ciudad se ha convertido en un personaje en sí misma gracias a una intensa iluminación, lo cual la convierte en un importante elemento de la acción.

Fig. 4.93: El énfasis aquí está en las armas de los policías, que crea un vibrante sentido de acción, en vez del de misión o propósito que sugería la imagen anterior.

Fig. 4.94: Este escenario seco y polvoriento indica que los policías están en una situación más comprometida, como si hubiera un animal salvaje en las sombras esperando que su presa se acerque. Al mismo tiempo, puesto que esta imagen posee en general más luz, tenemos la oportunidad de jugar con la expresión de los personajes y sus reacciones, y desarrollar el diálogo.

