

STEVE HUSTON

FIGURE DRAWING FOR ARTISTS

Making Every Mark Count

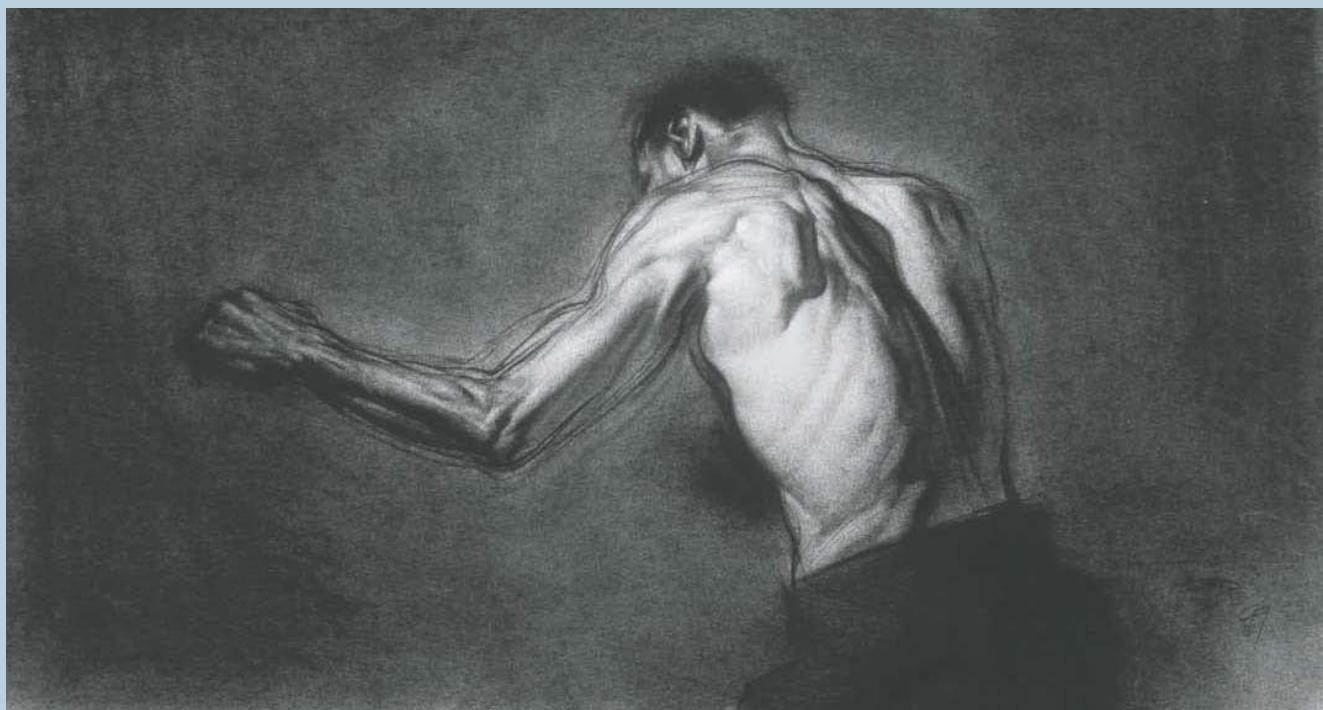
“Steve Huston is one of the most uniquely powerful artists out there . . . a modern master. [*Figure Drawing for Artists*] is a phenomenal resource. Steve’s insight and love for what he does inspires. This book should be in every student’s library. That being said, it’s for every artist—students and professionals alike.”

—**Carlos Huante,**
art director, Industrial Light & Magic, a division of Lucasfilm

STEVE HUSTON

FIGURE DRAWING FOR ARTISTS

Making Every Mark Count





Quarto is the authority on a wide range of topics.
Quarto educates, entertains and enriches the lives of
our readers—enthusiasts and lovers of hands-on living.
www.QuartoKnows.com

© 2016 Quarto Publishing Group USA Inc.

First published in the United States of America in 2016 by

Rockport Publishers, an Imprint of

Quarto Publishing Group USA Inc.

100 Cummings Center

Suite 406-L

Beverly, Massachusetts 01915-6101

Telephone: (978) 282-9590

Fax: (978) 283-2742

QuartoKnows.com

Visit our blogs at QuartoKnows.com

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without written permission of the copyright owners. All images in this book have been reproduced with the knowledge and prior consent of the artists concerned, and no responsibility is accepted by producer, publisher, or printer for any infringement of copyright or otherwise, arising from the contents of this publication. Every effort has been made to ensure that credits accurately comply with information supplied. We apologize for any inaccuracies that may have occurred and will resolve inaccurate or missing information in a subsequent reprinting of the book.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ISBN: 978-1-63159-065-8

Digital edition published in 2016

eISBN: 978-1-63159-178-5

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data available.

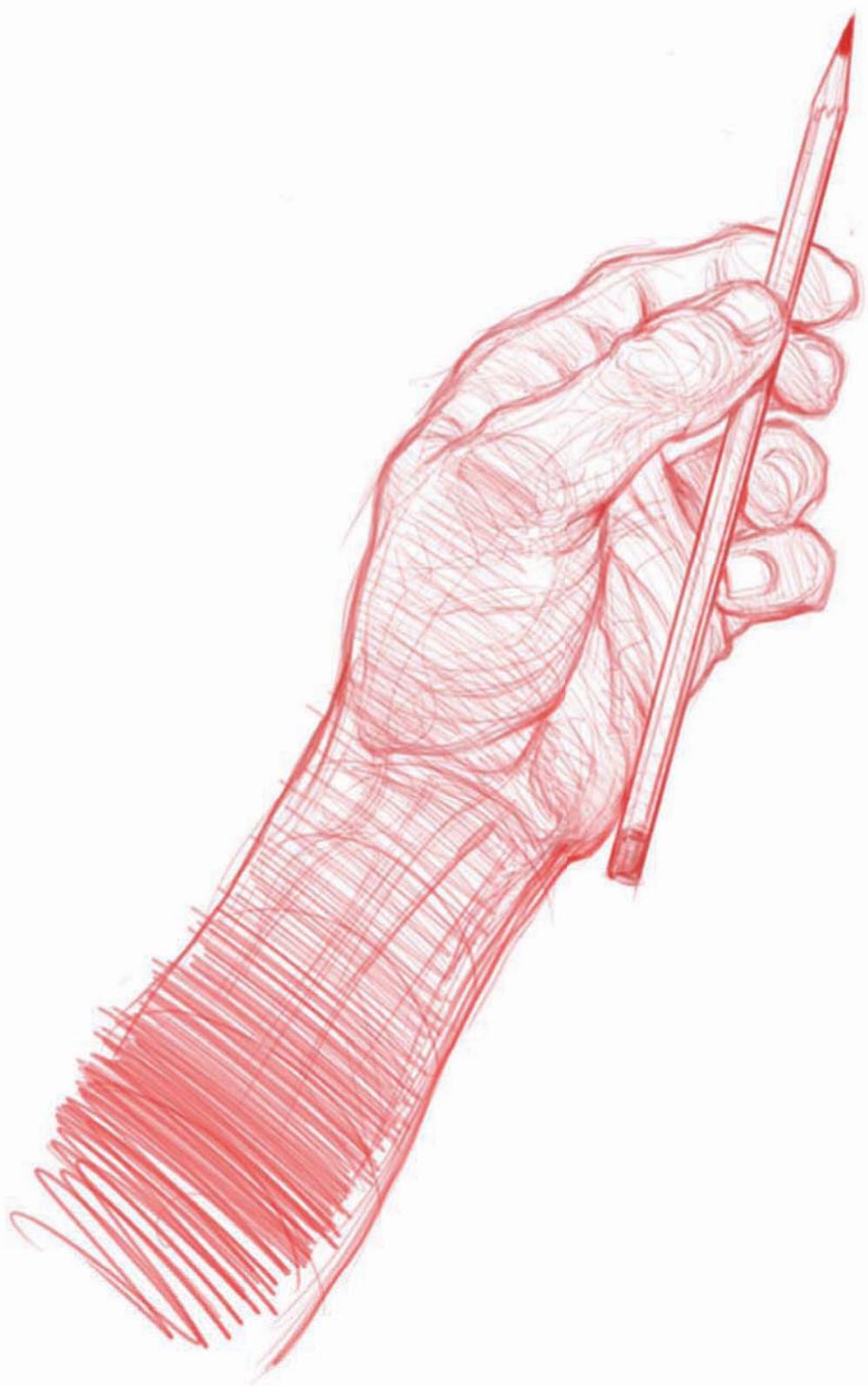
Design: Prances Design, Inc.

Cover Image: Steve Huston

Page Layout: meganjonesdesign.com

Interior Illustrations: Steve Huston, except where noted.

Printed in China



Contents

| | | |
|--------------|--|---|
| INTRODUCTION | GETTING COMFORTABLE WITH YOUR MATERIALS | 9 |
|--------------|--|---|

part one: THE ELEMENTS OF DRAWING

| | | |
|---------------------|-------------------------------|----|
| CHAPTER 1 | STRUCTURE | 23 |
| CHAPTER 2 | BASIC GESTURE | 37 |
| CHAPTER 3 | ADVANCING THE IDEA OF GESTURE | 49 |
| CHAPTER 4 | PERSPECTIVE | 59 |
| CHAPTER 5 | THE LAWS OF LIGHT | 69 |

part two: BREAKING DOWN THE HUMAN BODY

| | | |
|----------------------|---|-----|
| CHAPTER 6 | THE HUMAN BODY: AN OVERVIEW OF BASIC FORMS | 91 |
| CHAPTER 7 | THE HEAD | 119 |
| CHAPTER 8 | THE TORSO | 139 |
| CHAPTER 9 | THE ARMS AND HANDS | 153 |
| CHAPTER 10 | THE LEGS AND FEET | 165 |
| CHAPTER 11 | FINISHING DETAILS: LIGHT AND SHADOWS | 177 |
| CONCLUSION | FIVE MINUTES | 186 |
| | ABOUT THE AUTHOR | 190 |
| | ACKNOWLEDGMENTS | 191 |



Karen, c. 2001, by Steve Huston. Charcoal drawing of a reclining female figure.

GETTING COMFORTABLE WITH YOUR MATERIALS

¿Que es arte? Se podría necesitar todo este libro para responder esa pregunta.

De hecho, se podría necesitar toda una biblioteca, y así es. Los críticos y teóricos añaden continuamente al canon la exploración y explicación del arte. Sus ensayos invitan a la reflexión en muchos sentidos, pero sus teorías no nos convierten en mejores artistas. Sus teorías no convencen al lápiz para que haga mejores marcas.

Art Is an Idea

Me encanta dibujar, siempre lo he hecho, así que lo elegí como carrera. Eso hizo que todo el asunto de “qué es el arte” fuera un tema importante para mí.

Necesitaba una respuesta que hiciera que mis bocetos en miniatura, estudios de vida, composiciones y acabados fueran excelentes. Y más aún, necesitaba una respuesta que me llevara hacia un proceso que hablara con una sola voz, una visión, un estilo.

La crítica de arte me ayudó, pero no en esa búsqueda. Entonces, hice lo que haría cualquier tipo creativo y egoísta: inventé una respuesta que fuera así. No me importaba si mi respuesta estaba a la altura de los rigores del pensamiento crítico. De hecho, no es así. Estoy aquí para decirles que lo que les ofrezco es pura fantasía.

Y creo que es exactamente por eso que funciona.

Fantasía, mito, fantasía: ninguno es cierto para la cabeza. Pero todas son válidas para el corazón, y en el corazón es donde prospera el arte. El arte no está diseñado para convencer a la mente racional. La ciencia se encarga de eso. El arte, en su forma más poderosa, apela a las emociones, como lo hace la mitología.

Y la mitología sólo tiene dos requisitos:

1. No importa cuán fantástico sea el mundo o la cosmovisión, debe ser absolutamente coherente. Sólo entonces la cabeza se relajará y dejará que el corazón tome el control.

1. El héroe (y el público) emprende un viaje que muestra que el mundo funciona a través de una verdad simple y secreta. Una verdad como que a veces vivimos en un lugar al revés y absurdo, o que la magia se esconde a plena vista, o, incluso, que no hay lugar como el hogar.

Verdades ficticias como estas son importantes, críticas, en realidad. Actúan como mapas de ruta emocionales, ayudándonos a navegar en nuestros desordenados asuntos cotidianos. Los adultos los necesitan en algunos aspectos más que los niños. Los mejores mapas de carreteras nos muestran cómo convertirnos en el héroe de nuestras propias vidas. Después de todo, incluso cambiar de trabajo o comenzar un nuevo pasatiempo es una verdadera aventura.

En este momento estás leyendo una historia imaginaria para adultos. Ya casi has llegado a la parte sobre la verdad secreta; dos, en realidad. A medida que pasan las páginas, leerás que el mundo del dibujo, aunque presenta problemas del tamaño de un ogro, es un lugar mucho más simple de lo que sospechabas. Sin embargo, simple no significa fácil. ¿Dónde está la aventura en fácil?

Este hilo dice que el arte de dibujar el cuerpo humano tiene éxito a través de sólo dos ideas (aquí están dos de las verdades secretas): gesto y estructura. Dice que estas dos ideas funcionan para las partes más grandes de tu dibujo y para las más pequeñas.

Leerás sobre cosas como que la cuenca del ojo es una muesca de silbato, el brazo es un tubo hábilmente curvado, las muchas partes del cuerpo están conectadas a través de líneas de diseño invisibles: estos son los diseños de la vida. Todas estas son mentiras en lo que respecta al científico y, sin embargo, apuesto a que verás que suenan a verdad. Y te permitirán dibujar con una visión y un control que no podrás conseguir de otra manera.

Mi promesa para ti es esta: si estás dispuesto a desgastarte
Con unos cuantos lápices, este libro puede ayudarte a navegar por el difícil paisaje de la figura dibujada.

La última verdad que compartiré por ahora es que no inventé nada de esto. Los viejos maestros lo hicieron. Hemos estado contemplando estas sinceras verdades durante incontables generaciones, pero durante las últimas varias simplemente no nos hemos dado cuenta.

El gran arte con sus grandes diferencias estilísticas ha estado contando esta historia desde el principio. Para los viejos maestros, era de conocimiento común. Simplemente ha sido olvidado. Qué regalo nos hacen estas dos ideas fundamentales (estructura y gesto) en todas sus encarnaciones a través de las voces más importantes de la historia.

10 El arte, entonces, es en realidad sólo otro lenguaje. Así como las palabras expresan conceptos, las líneas y los tonos que crean los artistas hacen lo mismo. Este libro existe para que sepamos de qué estamos hablando.

Con práctica, mucha práctica, podrás empezar a contar tu propia historia. Empieza a pensar en el marco que rodea su obra de arte como una ventana a su mundo. Las marcas que haces explican las reglas de ese mundo. Será mejor que sean consistentes.

Comenzaré esta exploración explicando y demostrando primero la estructura en su nivel más básico y seguiré con una exploración igualmente accesible del gesto. Luego, profundizaremos un poco más en la estructura, y luego en el gesto, y así sucesivamente. Este es un método que puede llevarte desde el boceto rápido más simple hasta las representaciones más terminadas y hacer que ambos suenen verdaderos, pero solo si lo aprendes paso a paso.

Este método, de una forma u otra, es el método de los Viejos Maestros. En algún momento del camino, se volvió arcano y misterioso. No creo que deba ser así. Por eso escribí este libro. Por eso creo que estas ideas (que no son mías) son maravillosas, hermosas y, sobre todo, útiles.

Hay ciertas verdades inmutables en las grandes obras de arte. Si sabes qué buscar, podrás verlos en las obras maestras de cada gran movimiento artístico. Se ve que esas verdades se manifiestan de diversas maneras en movimientos como el cubismo y el posimpresionismo y, de la misma manera, en muchos de los talentos modernistas de hoy.

Lo que quiero darte es la oportunidad de alcanzar tu potencial, dominar tu oficio y encontrar tu voz. Este planeta necesita voces más creativas.

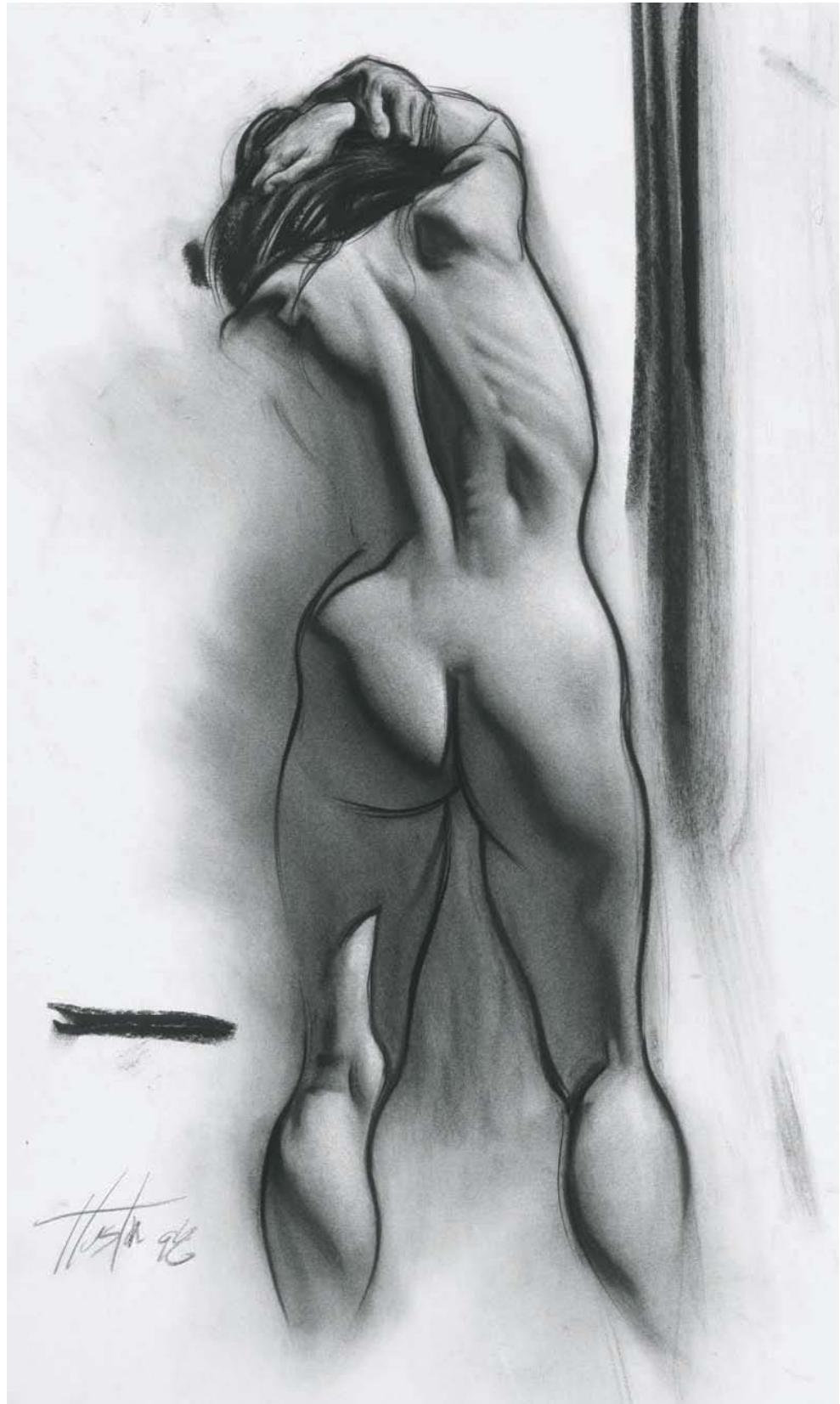
Entonces, en lugar de dejarnos intimidar para que no actuemos, liberémonos y expresémonos. Aprendamos a hablar elocuentemente en el lenguaje de la estructura y el gesto.

Con eso en mente, pasa la página, sumerge los dedos de los pies en las profundas aguas del arte y camina hacia su brillante y distante orilla... y no te preocupes. Tengo el salvavidas aquí mismo.



Standing Nude, 1998, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalk on Strathmore, Bristol finish.

Sara, 1998, by Steve Huston.
Alphacolor and Conté chalk on
Strathmore, Bristol finish.



Making Art a Ritual

El proceso de creación de arte está ligado al ritual y esa repetición te coloca en la mentalidad correcta.

Hay un sinfín de materiales entre los que elegir. Te daré algunos de mis favoritos, pero, de vez en cuando, toma un bolígrafo o lápiz nuevo para probar. Pruebe artículos nuevos. Párese en lugar de sentarse.

El arte es como la alquimia. El alquimista intenta hacer algo precioso a partir de lo mundano: artistas también. El ritual era de suma importancia en la alquimia: el proceso estaba íntimamente relacionado con los materiales utilizados. Esto es válido para cualquier esfuerzo espiritual o creativo.

Necesitas desarrollar tu propio ritual para hacer arte. Limpiar el estudio o ensuciarlo; Afila tus lápices con una hoja de afeitar o desmenuza el pastel, unta con los dedos y bórralo en su mayor parte. Experimente con el proceso hasta que tenga una práctica que funcione para usted. Eso también incluye el proceso que demuestro en este libro. Pero mi proceso no funcionará para usted a menos que lo corte, lo mezcle, deseche algunas cosas y agregue otras; en otras palabras, no funcionará para usted hasta que lo haga suyo.

Where to Work?
Si no tiene un estudio con techos de seis metros, ventanas orientadas al norte y un asistente personal para afilar sus lápices, use la esquina de un dormitorio o siéntese a la mesa del comedor.

Puedes pararte frente a un caballete. Puedes sentarte en un caballete. Puedes comprar una mesa de dibujo inclinable o cortar un trozo de madera contrachapada de 3/8 de pulgada (1 cm) de espesor o un trozo de Masonite de 1/4 de pulgada (0,6 cm) de espesor en aproximadamente 20 x 26 pulgadas (51 x 66 cm) de largo y toma un par de pinzas de cocodrilo. Coloque el borde inferior sobre su regazo y apoye la tabla contra el borde de una mesa de comedor. Si es un poco bajo, use la encimera de la cocina. Estás listo para trabajar.

Solía tener que caer hacia atrás desde mi silla con respaldo de lona sobre mi cama para levantarme de mi estación de trabajo. Podrías gastar una fortuna en el montaje perfecto, pero, realmente, no necesitas muchos recursos para ser un artista. Empiece de forma sencilla. Empiece barato. Siempre podrás endeudarte enormemente más adelante. No hay prisa.

Materials and Tools

Cada material tiene sus limitaciones. No intentes obtener sombras profundas con un lápiz duro. No hagas un renderizado en miniatura con una barra cuadrada de carbón: Tómese el tiempo para experimentar y aprender lo que pueden hacer sus materiales. Aquí están las herramientas y materiales básicos que necesitará.

1. Lápices CarbOthello. Utilizo lápices en colores tierra. ¿Por qué? Un lápiz de colores brillantes no funciona bien para sombrear. La sombra es la ausencia de luz. Los colores brillantes sugieren luz. Los dos no se mezclan. Otras marcas de lápices que me gustan son General, Conté à Paris, Faber-Castell y Prismacolor. Estos dos últimos son ligeramente cerosos y no funcionan bien en papel de periódico.

Papel: El papel para fotocopias (cualquier bond), el papel periódico, la vitela y el papel para marcadores son excelentes. Además, me gusta el papel con tonos claros a medios y tonos tierra por la misma razón que mencioné anteriormente. Me gustan las marcas Strathmore 500 series, Ingres y Canson. Canson tiene la textura más espesa y, por lo tanto, es un poco más difícil trabajar con él. También quieras algo con un mínimo de dientes. Es mucho más difícil realizar cualquier tipo de representación o detalle mientras se lucha contra un papel de textura rugosa.

2. Conté à Paris aparece en H, HB y 2B. Tenga en cuenta que 2B es una tiza más suave y proporciona sombras más profundas, pero también es más desordenada. H y HB son más difíciles, pero se pierden los valores más profundos.

Papel: Puede utilizar todos los papeles enumerados anteriormente, así como Strathmore, acabado Bristol, 1 capa y superiores y hojas ilustrativas, pero no plancha ni prensado en caliente. Estos no tienen dientes para sujetar la tiza y el pigmento se desprenderá enseguida. O utilice cualquier papel sin ácido de mayor calidad diseñado para dibujar. Nuevamente, quieras una textura mínima.

3. Alfacolor. Realmente, cualquier marca de pasteles servirá. Los tonos negros y tierra funcionan para dibujar. Y, por supuesto, puedes trabajar a todo color para trabajos al pastel de "pintura en seco". Utilice las mejores marcas para pintar y las más baratas para dibujar. Alphacolor son grandes, toscos y no están diseñados para trabajos a pequeña escala o detalles finos.

Haga el dibujo de la mejor manera que pueda.

4. Bolígrafo, cualquier bolígrafo barato o pluma estilográfica con tinta marrón o negra (asegúrate de usar tinta de pluma estilográfica). Los bolígrafos son mis favoritos para los cuadernos de bocetos. Me gusta no poder borrar. Me gusta incubar en el valor. Me sugiere pinceladas para cuando me pase a pintar.

Papel: Puede utilizar todos los papeles enumerados anteriormente y casi cualquier cosa que se le ocurra, como el reverso de un sobre o papel de copia. Utilizo mucho papel para álbumes de recortes sin ácido. Tiene un grosor de cartulina y puedo hacer pequeños estudios pintados en gouache junto con los bocetos a tinta.

5. Lápices de grafito. Cualquiera de los aproximadamente 3 millones de marcas está bien. Me gusta H o HB por su dureza. No obtendrás tonos carbón: necesitas de 4B a 6B para eso. Pero el grafito se vuelve un poco brillante cuando oscurece. Lo uso para dibujar debajo de pinturas gouache o acuarela o para colocar en un dibujo a tinta. Principalmente lo uso cuando quiero una técnica sensible. Hace delicadeza y detalle como ninguna otra herramienta.

One of the best ways to learn to vary your paint strokes is by using pen and ink.



Study for *Draw*, c. 2004, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalk on Strathmore, Bristol finish.



Study for *Caryatid*, c. 1998, by Steve Huston. Alphacolor on Strathmore, Bristol finish.

6. Navaja artesanal, navaja afilada o navaja de afeitar de un solo lado. Necesitas algo con qué afilar tus lápices de carbón... y no, no un sacapuntas eléctrico fabricado. Te mostraré cómo debería verse el lápiz afilado en la página 18.

7, Borrador amasado y borrador duro. Cualquiera de los dos funcionará, pero me gusta el borrador amasado porque es similar a la masilla: puedes darle forma para llegar a áreas estrechas. Es suave y no hará que el papel se vuelva blanco si hay mucho pigmento. Para eso están los borradores difíciles. Incluso puedes utilizar borradores eléctricos para eliminar las manchas rebeldes. Y sí, todos los pigmentos mencionados mancharán el papel. De hecho, la aplicación de pigmentos puede dañar las fibras del papel. Una vez que eso suceda, es posible que usted se quede atrapado en ello.

8. Papel de lija o almohadilla de lijado. Puedes comprar pequeñas almohadillas para lijar en la tienda de arte. Yo uso papel de lija de la ferretería. Afila tus lápices hasta un punto más fino que simplemente usar un cuchillo. Lijo un poco una barra Alphacolor para cargar pigmento en mi muñón.

9. Tocones. Estas herramientas de dibujo cilíndricas, hechas de papel enrollado en forma de lápiz, se utilizan para difuminar o difuminar marcas.

10, Marcadores. Elija un par de grises para sombrear sus dibujos a lápiz: eso es lo que usan los diseñadores de automóviles y de entretenimiento. Lo que pasa con los marcadores es que puedes comenzar con un gris claro y seguir marcando una nueva capa sobre la anterior para oscurecerlo cada vez más. Es una excelente manera de familiarizarse con los valores correctos.

11. Toque la pantalla de la computadora. Utilizo uno para mi enseñanza digital en New Masters Academy en California. Utilicé una Wacom Touch para la mayor parte de este libro y Photoshop y SketchBook Pro para el software. Imitan innumerables herramientas.



A study from my *Shadow Boxing* series. Waterman Paris fountain pen, very fine nib, on oatmeal-colored, acid-free scrapbook paper.

The Pencil Mark

Sostén el lápiz como si estuvieras escribiendo una carta pero relaja los dedos. No los pellizques con fuerza.

Un agarre relajado es muy importante porque desea realizar golpes amplios como un director de orquesta, es decir, desde el hombro y no desde la muñeca o las articulaciones de los dedos. La calidad de su línea será nerviosa y áspera si la dibuja con los dedos. Practica esto como lo harías con un golpe de tenis.

Una línea dura y nítida y una línea gruesa y suave: estas son las dos únicas marcas que necesitas. Ahora, para la gradación.

La técnica del zigzag te dará una gradación en cualquier medio que deseas utilizar.

Bordes duros y bordes suaves: domínalos y dominarás tu medio.

Pruebe estos nuevos trazos: dibuje un artículo del hogar: una taza de café, un destornillador, un lápiz o una rebanada de pan. Aprende a dibujar las formas que ves. ¿Puedes dibujar tubos, cajas y pelotas de tu cabeza? Practicaremos mucho de eso en el próximo capítulo. Quieres un catálogo de formas simples en el que confiar mientras dibujas; cuanto mayor sea el catálogo mental, mejor.

Eso es todo lo que necesitas saber para comenzar, ¡así que vamos!

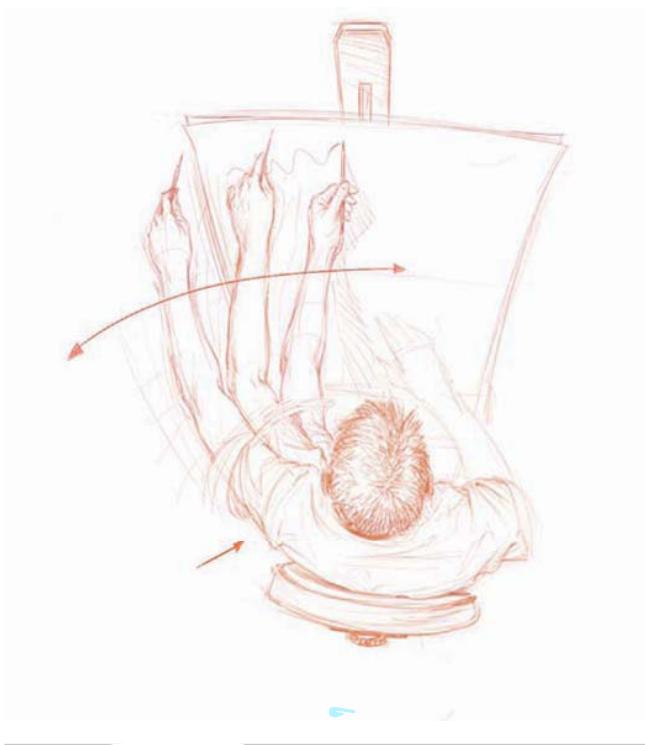


Deje aproximadamente 1/4 de pulgada (6 mm) de carbón o plomo expuesto. Algunos artistas prefieren más. Tiendo a romperlos si se alargan.

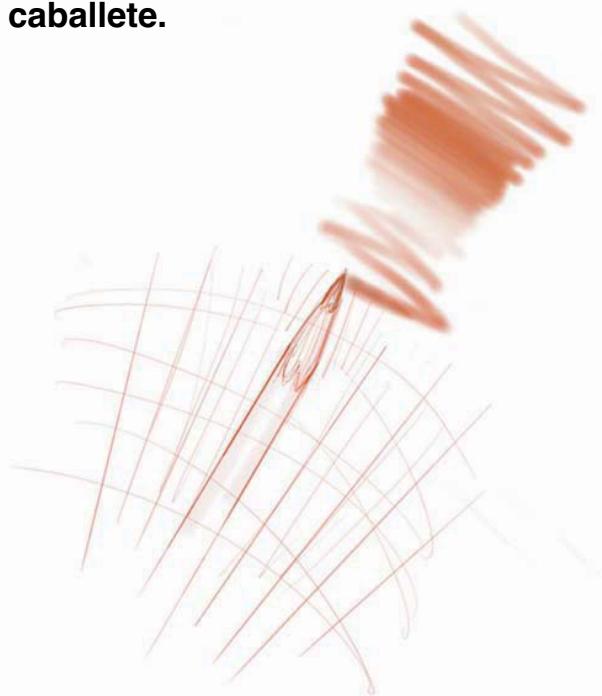
Quieres que la madera sea tallada en un ángulo cónico. Esto le permitirá hacer las marcas que necesita.

Tiendo a utilizar el agarre del lápiz en la palma (ver a la derecha)

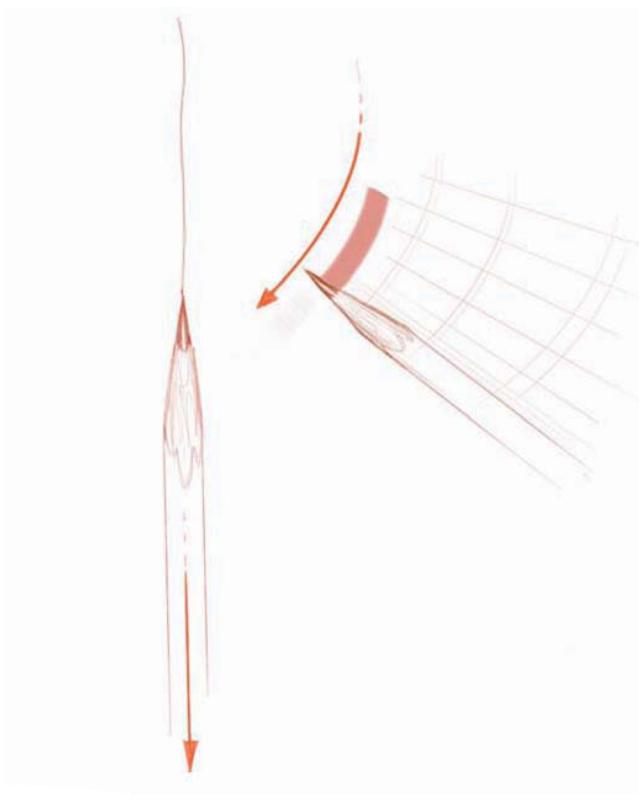
The pencil-across-the-palm grip.



Dibujo de figuras en un caballete.

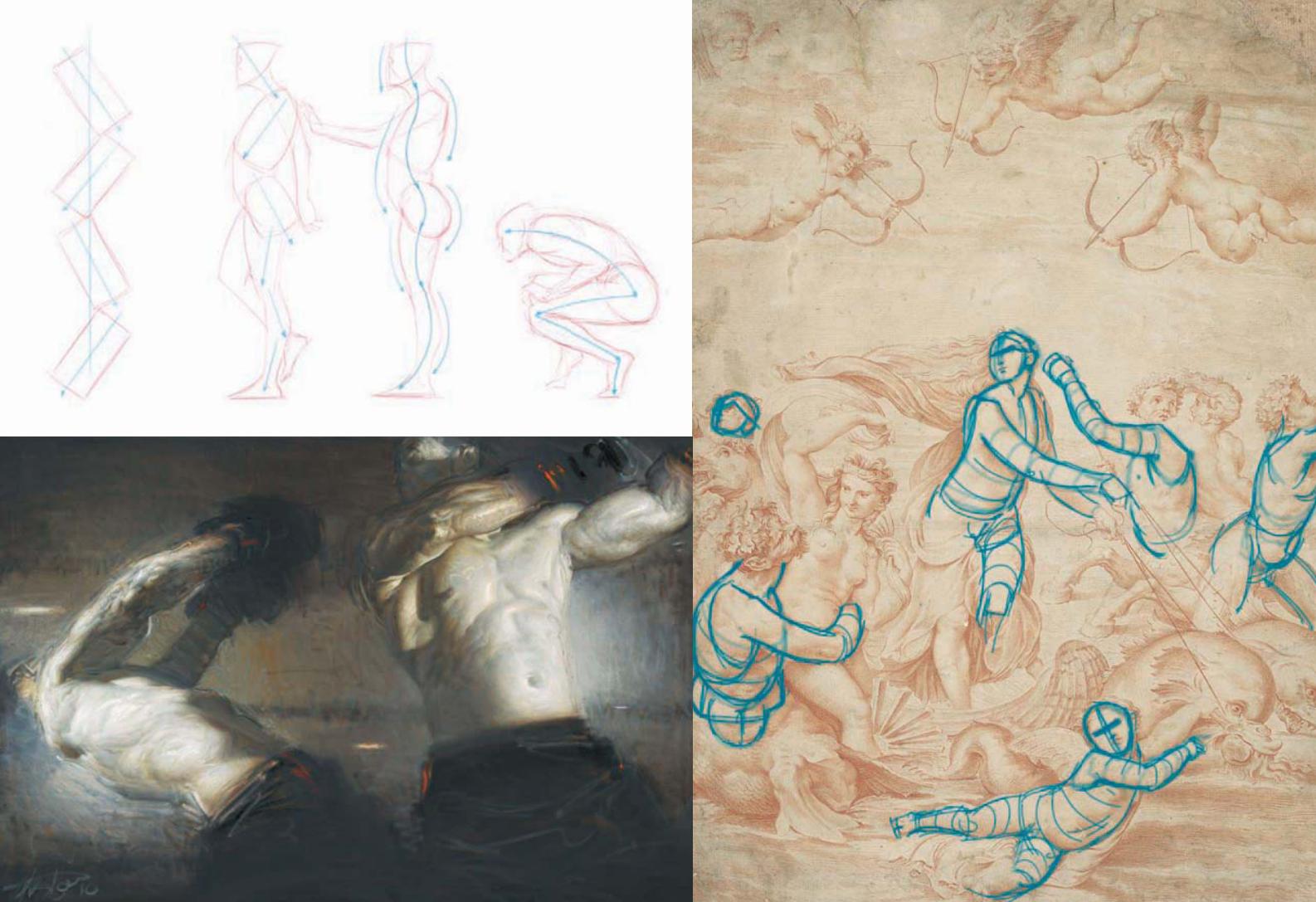
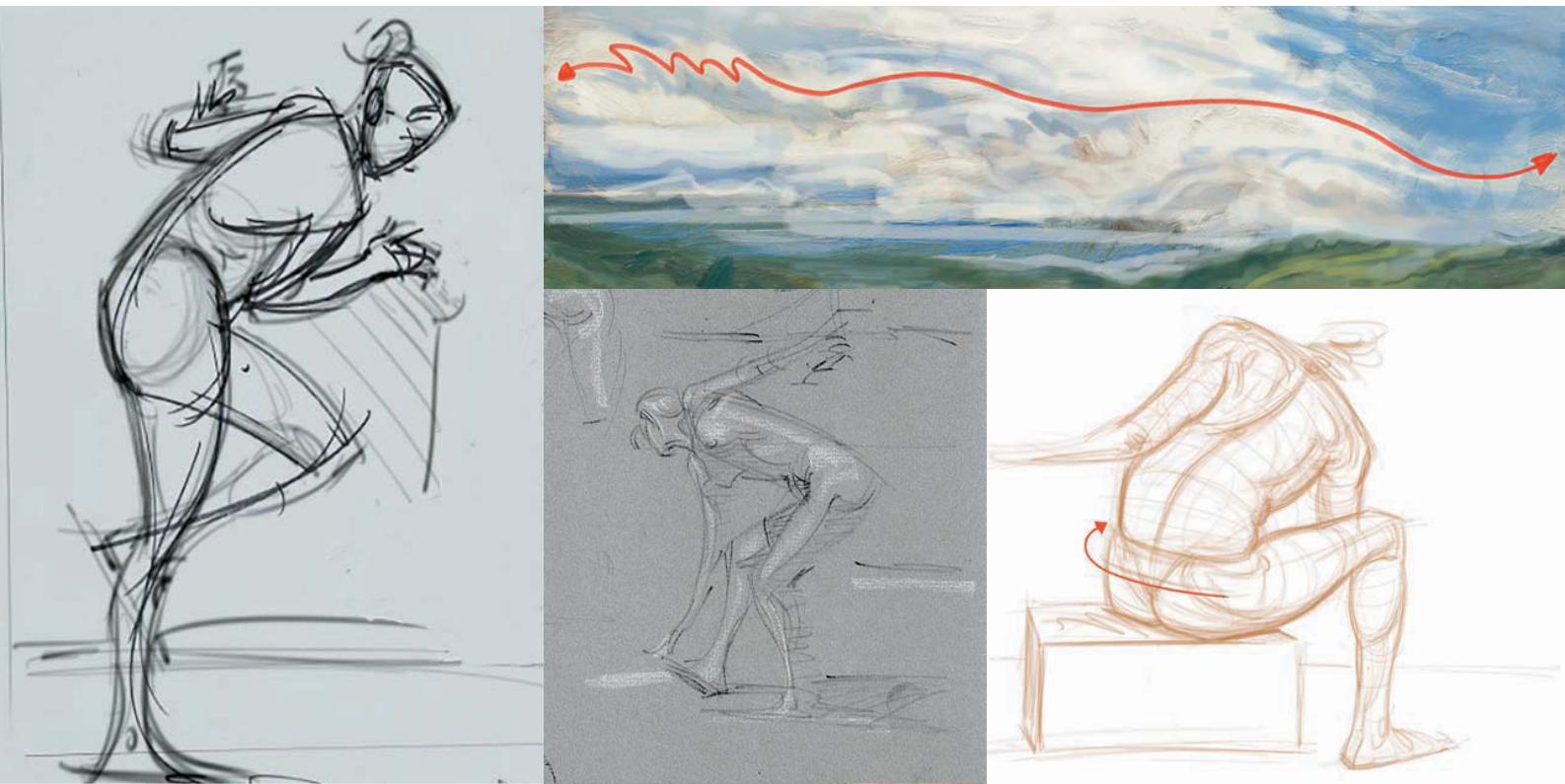


Gire el lápiz contra el trazo y muévalo hacia adelante y hacia atrás. Has hecho una línea suave en zigzag. Hazlo otra vez. Ahora, comprime el zigzag y lentamente aligera la presión sobre la página. Al comprimir la línea sobre sí misma mientras aligeras el toque, creas una gradación.



Gira el lápiz en la dirección del trazo y obtendrás una línea dura y nítida. Gira el lápiz en contra del trazo y obtendrás una línea gruesa y suave. Por eso es necesario tallar la madera tal como está.

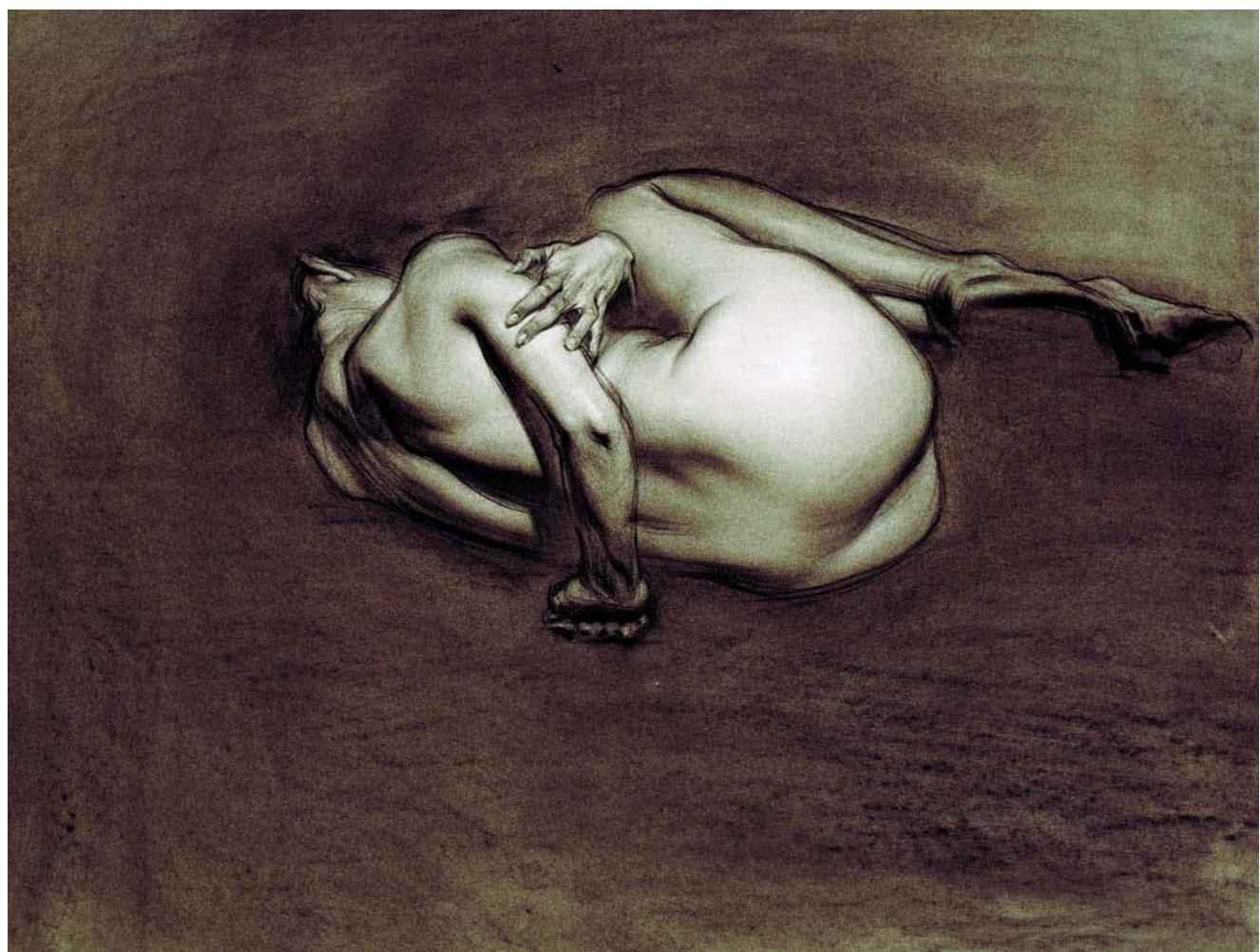
Utilice una capa de al menos seis o siete hojas de papel para dibujar. Las sábanas adicionales debajo proporcionan un ligero efecto acolchado que facilitará la creación de marcas, especialmente las gradaciones. Intenta dibujar con y sin hojas adicionales. ¿Puede usted decir la diferencia?



PART

one

THE ELEMENTS
OF DRAWING



Reclining Nude, c. 2000, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalks on Strathmore, Bristol paper.

1 | STRUCTURE

Tenemos ideas que queremos plasmar en la página, pero necesitamos materiales para hacerlo. Y necesitamos cierto nivel de control sobre esos materiales. De eso se trata este capítulo. Comenzaremos con una revisión de algunos materiales y luego los combinaremos con algunas técnicas básicas. Este libro no trata sólo de hacer marcas. Se trata de tomar las notas correctas para el trabajo correcto. Y, realmente, no es demasiado difícil. Sólo tenemos que asegurarnos de que los materiales no estorben mientras trabajamos en nuestras grandes ideas.

Essential Ideas in Drawing

Estructura y gesto son las dos ideas esenciales del dibujo. Entonces, ¿cómo podemos definirlos?

Para entender y utilizar bien la idea de estructura, es mejor pensar como un escultor, es decir, construimos nuestro dibujo y pintura (como en la escultura) a través de una serie.

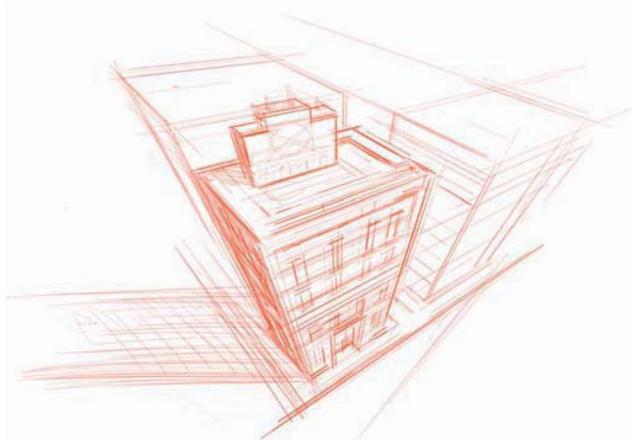
de formas construidas. La estructura, entonces, son las partes tridimensionales distintas de cualquier objeto en particular.

Un árbol tendría una serie de partes conocidas como raíces, tronco, ramas, hojas y, posiblemente, frutos o nueces.

Para este libro, estructura son todas y cada una de las partes que componen el cuerpo humano.



The Sages, c. 1996, by Steve Huston. Brush and ink on Strathmore paper, kid finish. To draw well from your imagination, you must be able to conceive of simple structures in space.



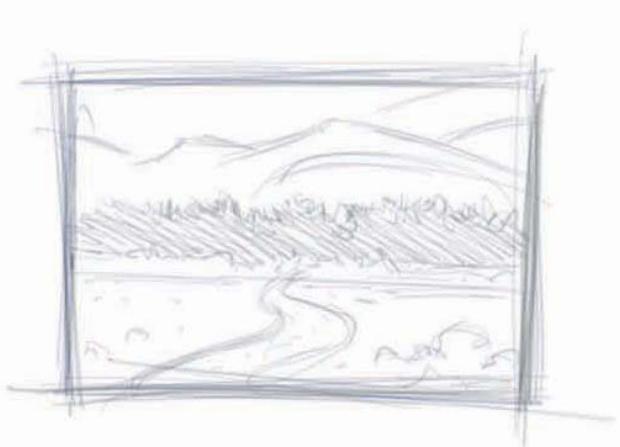
Sometimes the biggest things have the simplest structures. Even the mightiest skyscraper usually is just made of boxes.

El gesto es una idea diferente. El gesto es el salvavidas incrustado dentro de cualquier forma viva y imitado en la mayoría de las orgánicas. Esta idea gestual hace que tu arte parezca natural. No necesitas preocuparte por los gestos si estás dibujando algo como un rascacielos. Todo allí es rígido y mecánico. Las piezas simplemente se apilan o se unen sobre un eje recto. Sin embargo, todavía tienes que preocuparte por esos puntos de medición y puntos de fuga que ocurren en perspectiva.

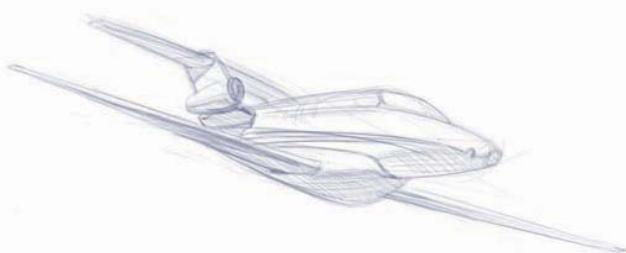
Si estamos dibujando un boceto en miniatura de, por ejemplo, un río en un paisaje; o un animal; o una ruptura de los patrones de luces y sombras en un desnudo; o un estudio para una pintura de bellas artes; o un avión a reacción aerodinámico; o una ilustración de fantasía; u otros mil objetos, necesitamos entender algo sobre los gestos, y cuanto más entendamos, mejor. Profundizaremos nuestra comprensión en el capítulo 2.



Every fine figure painting starts with a well-constructed figure.



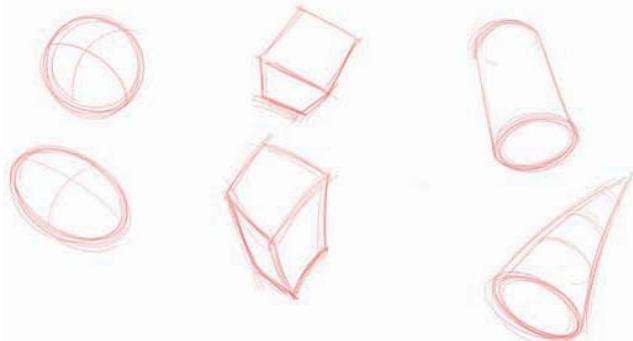
A landscape and a figure are not as different as you might think. Both contain nature's beautiful organic design.



Where do you think engineers get their aerodynamic design ideas?

What Is Structure?

Let's take a closer look at structure.



We start with the simplest possible forms.

La estructura son las partes y las piezas: las formas tridimensionales. En su estado más simple, la estructura se puede reducir a bolas, cajas y tubos. El objetivo es convertir el mundo en algo manejable. Sólo cuando lo traduces tienes una idea de su definición. Esa es la estructura. Esa es la primera de nuestras dos ideas. La estructura en el cuerpo humano se define como las partes articuladas. Por ejemplo, desde el hombro hasta el codo, esa es la parte superior del brazo, desde los hombros hasta la cintura, esa es la caja torácica, y así sucesivamente. Obtendremos un desglose de la cifra completa en el capítulo 6 (consulte la página 91). Esta forma construida de trabajar puede ser más holgada o más ajustada, con figuras completas o pequeñas viñetas. Funciona para bocetos en miniatura. Trabaja para encargos de murales monumentales. La estructura se convertirá en uno de tus dos mejores amigos. Sólo necesitáis un poco de tiempo para conocerlos. Dejame presentarte. Volumen, masa, construcción tridimensional, forma, estructura: reciben muchos nombres. Los nombres no importan. El objetivo es plasmar la idea en el papel de la forma más sencilla y sencilla posible.



In just a few lines, we want to find all the essential elements that make up a specific pose and even the type of model in that pose.

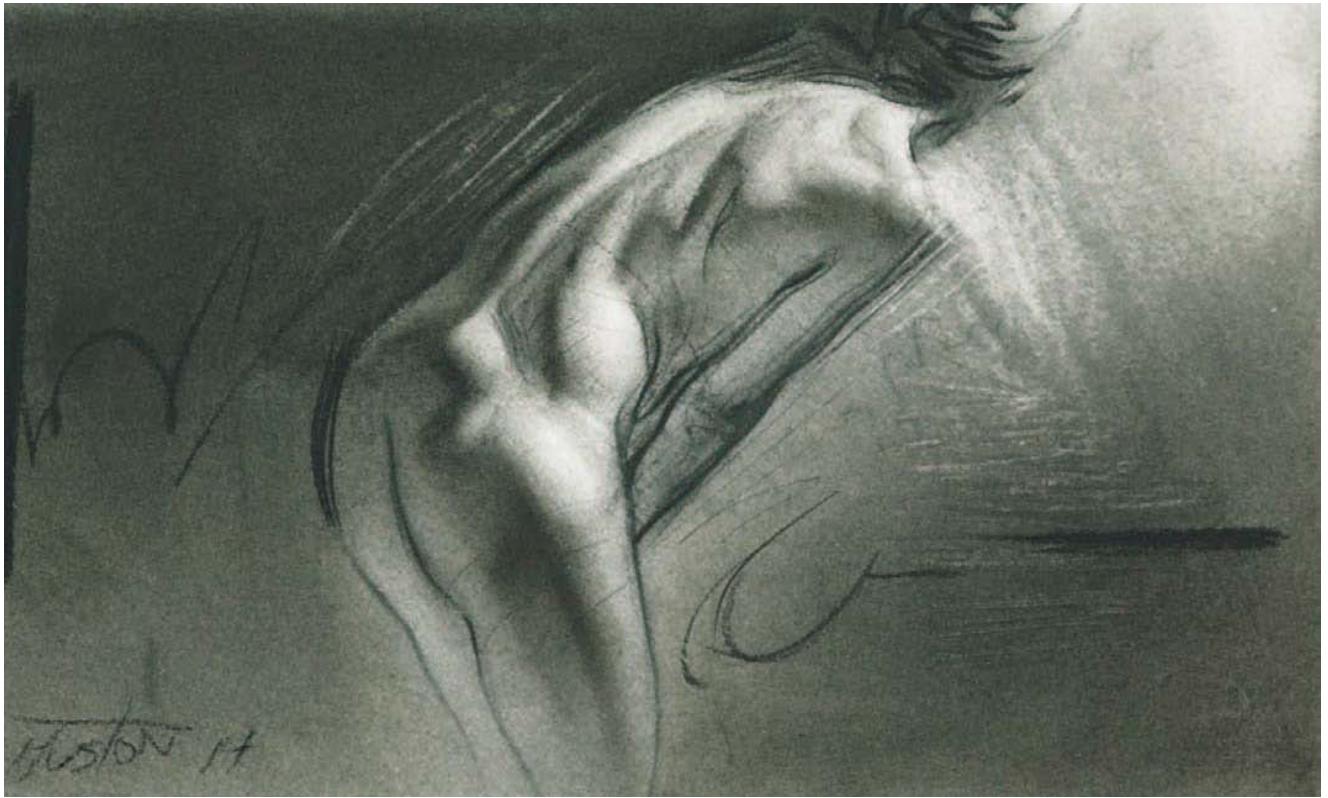


Figure Drawing, c. 2002, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalk on Strathmore, Bristol finish. It comes down to the fact that we won't master this with any kind of consistency . . .

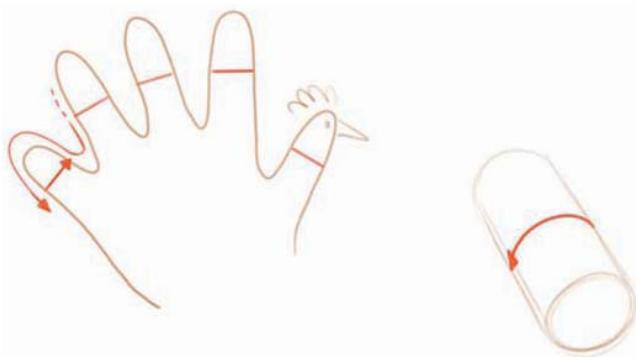


. . . unless we start with something like this.

Dimension

Esto es lo que significa una estructura tridimensional cuando se trabaja en papel plano: si las marcas hechas en el papel mueven la mirada del espectador sobre la forma, entonces siente una estructura tridimensional sólida. Idealmente, cada marca que hacemos muestra la estructura del espectador (o, como veremos en el próximo capítulo, el gesto). La buena noticia es que esto es mucho más fácil de lo que parece. Los dedos de pavo no funcionan tan bien, ¿verdad? Quedan planos porque nuestro ojo recorre las formas de los dedos como una sombra en la pared en lugar de sobre ellas, como lo demuestra ese simple dibujo cilíndrico.

Los formularios construidos automáticamente se sienten tridimensionales cuando se hacen bien porque las líneas se mueven sobre el formulario. Otra forma de pensarla es que cada marca que hacemos, ya sea cuidadosamente dibujada o ligeramente esbozada, debe actuar como una flecha visual. Cuanto más conscientes seamos de hacia dónde apuntan las flechas, más exitosos serán nuestros dibujos en términos de estructura (y eventualmente de gesto).



Structure = movement over the form.



Every line we make is a visual arrow.

The Three Basic Forms

Let's look more carefully at our three constructed forms

1. The sphere
2. The tube
3. The box

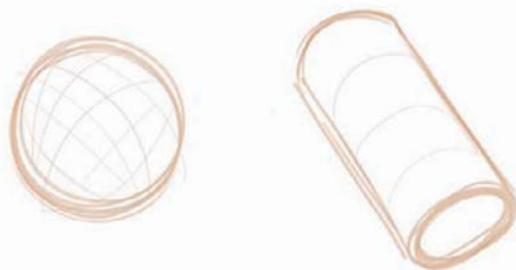
Las variaciones de estas estructuras fundamentales reemplazan y simplifican la complicada anatomía del cuerpo humano, simplificando lo que es muy complejo.

Intentalo. Si es necesario, vuelva a leer la sección anterior para repasar los principios de la creación de marcas.

Con práctica podremos dibujar cualquier cosa con este método. Utilizando variaciones cada vez mayores de nuestras tres formas fundamentales, nos sentiremos cada vez más cómodos en el proceso de ver y traducir llamado "dibujo".

Si dibujas un tubo como lo hago yo, comienzas con el largo, agregas el ancho y luego continúas con los extremos. Dibujamos los lados bidimensionales y los extremos tridimensionales (el extremo del tubo es la idea de "movimiento sobre la forma"). Hasta que construyamos esos extremos en la forma construida, no moverá la vista del espectador sobre el volumen. Está plano, incompleto. Cuando trabajamos con temas complicados como la figura humana, completaremos cada estructura antes de añadir una nueva.

Te dejaré trabajar con los otros formularios. Pero ten en cuenta que, al igual que con las pelotas y los huevos, puedes dibujar tubos y



The three basic forms.



Building the ends onto the constructed shape moves the viewer's eye over the volume.

Un recordatorio: observe cómo he dibujado varias líneas para cada paso en la construcción de mi forma. Esto me ralentiza y me permite ver realmente toda la estructura que estoy dibujando y no perderme en la creación de marcas aleatorias, lo cual es muy importante evitar pero es muy fácil dejarse atrapar.



Complete each structure before moving on. When you become a master, take any shortcuts you want.

ADVANTAGES OF DRAWING THE WORLD WITH SIMPLE CONSTRUCTED FORMS

- Obtenemos nuestras composiciones o dibujos subyacentes rápidamente. Utilizo este mismo método para dibujar figuras heroicas gigantescas en el lienzo antes de pintar.
- Podemos diseñar y rediseñar varios elementos a nuestro gusto, haciéndolos más fluidos, más estilizados, más heroicos, más desafiantes o más de cualquier cualidad que deseas inculcar en tu arte.
- Dibujar así le permite animar el objeto. Así es, este es el estilo elegido por casi todos los artistas de animación del mundo. ¿De qué otra manera vas a dibujar un personaje 40.000 veces en posiciones progresivamente diferentes y hacerlo

- Y, probablemente lo más importante para los principiantes, las líneas de construcción actúan como flechas visuales críticas. para mover el ojo del espectador sobre las partes exactamente de la manera necesaria. Se convierten en la hoja de ruta para nuestro renderizado. Proporcionan control inmediato y excelentes criterios para corregir un error.

Tenga en cuenta que la estructura bidimensional es una idea tan válida como la estructura tridimensional (3-D). Nos centramos aquí en 3-D porque nos da una mejor comprensión de cómo traducir el mundo y más control para renderizarlo de una manera convincente.

Choosing the Right Forms

Ahora tenemos una idea de cómo dibujar una estructura inicial y por qué es importante. Entonces, ¿cómo elegimos la estructura adecuada para el trabajo adecuado? Después de todo, existen variaciones casi infinitas de nuestras tres estructuras básicas (esfera, tubo y caja). ¿Cuáles son exactamente las mejores opciones para un dibujo en particular? ¿Cuándo deberíamos utilizar, digamos, un tubo en lugar de una esfera? ¿Y qué tipo de tubo debería ser? ¿Largo? ¿Corto? ¿Afilado en forma de cono? ¿Doblada como una manguera de jardín? Si eso suena un poco intimidante, en realidad no lo es. Simplemente lo reducimos a dos criterios: simple pero característico. Esto es lo que eso significa.

SIMPLE

Queremos elegir la forma más simple posible. Lo simple es simplemente más fácil, no fácil. Piénselo de esta manera: ¿preferiría dibujar el orbicular de los ojos, el arco cigomático, los músculos corrugadores y un montón de otras características anatómicas que trabilenguas, o preferiría dibujar una pelota en un agujero? Esa es tu elección a la hora de abordar el ojo.

Esto es lo que simple hace por nosotros: Lo simple es rápido. Esto es fantástico para plazos o para personas con períodos de atención cortos. También es genial para ver si estás empezando bien a dibujar. Si no funciona, una solución relativamente rápida es reemplazar el área problemática con otra solución simple.

Simple nos permite construir cualquier cosa con los mismos métodos y principios. Por ejemplo, es interesante pensar que Badger y Mole (arriba) están construidos siguiendo los mismos principios que el Belvedere Torso de Apollonios a la derecha.



Badger and Mole from *The Wind in the Willows*, twentieth century, Philip Mendoza (1898–1973). Private collection/Look and Learn/Bridgeman Images.



Cast of the *Belvedere Torso*, original by Apollonius (first century BCE). Plaster. University of Oxford, UK/Bridgeman Images.

La característica es el segundo criterio. Si el único problema fuera lo simple, simplemente dibujaríamos muñecos de nieve. Pero queremos que la estructura que elijamos para la cabeza, o los dedos, o lo que sea, sea lo más característica posible. Encontrar estructuras características de lo que será el producto terminado garantiza que estamos en el camino correcto. Significa mucho menos trabajo para terminarlo en cualquier medio en el que estemos trabajando. Se asegura, de inmediato, que nuestras piezas encajen bien. Por cierto, encajar también es importante para el gesto, pero me estoy adelantando.

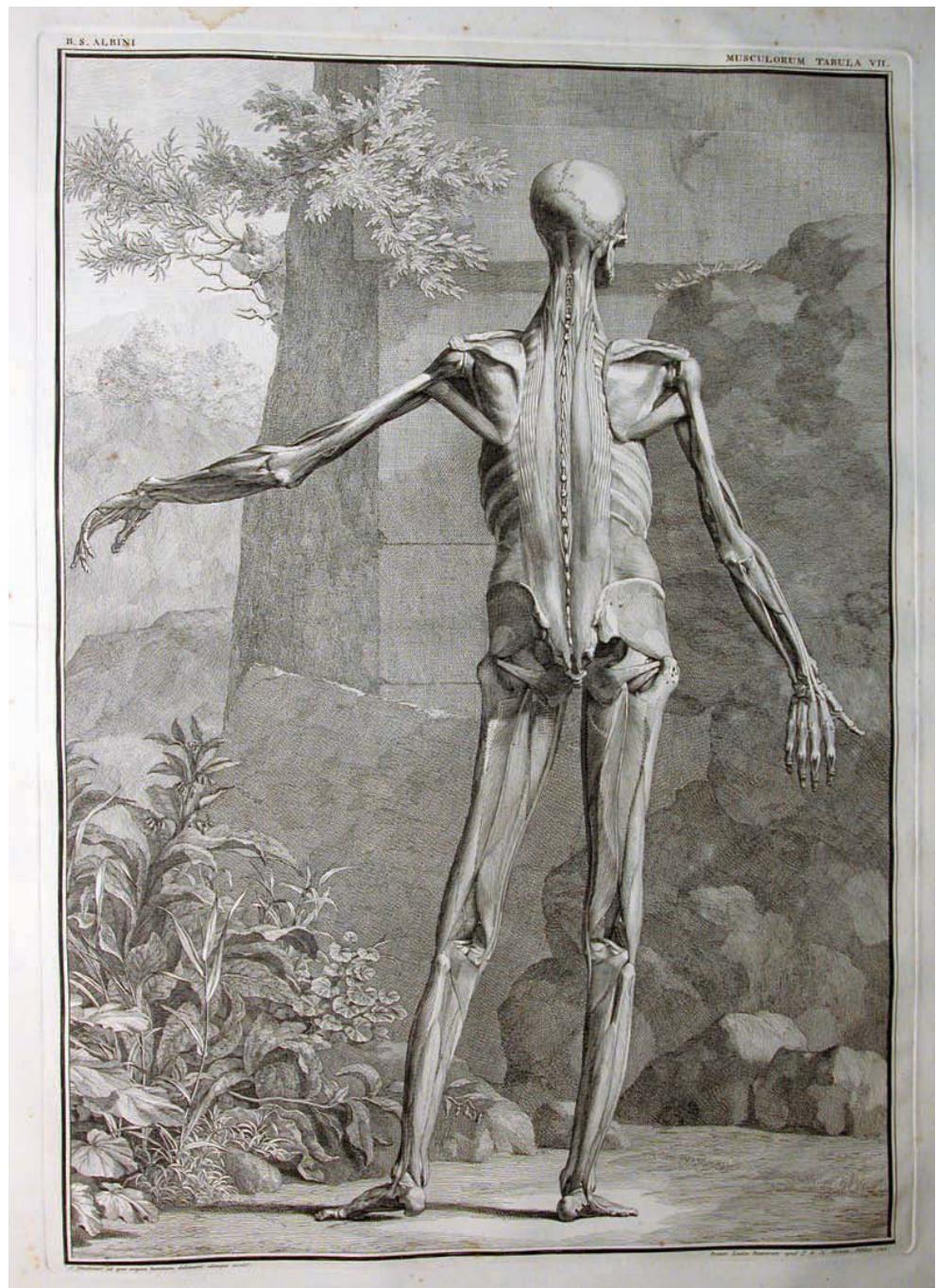
Eche un breve vistazo a algunos de los dibujos que hice y observe más detenidamente las formas simples pero características utilizadas.

Observe que este dibujo de Luca Cambiaso es simple pero no siempre característico. Algo así de simplificado está bien para diseñar una composición (incluido el punto de vista, como pretendía Cambiaso), pero no para construir figuras que se representarán en carbón, pintura o arcilla. Es tan meticuloso que, comenzar un dibujo con tantos detalles, resulta simplemente (nunca mejor dicho) abrumador. La otra cosa de centrarse en demasiados detalles demasiado pronto es que te lleva a copiar el tema en lugar de traducirlo. Y luego, ahí va la idea subyacente. Este dibujo altamente anatómico de Albinus es ciertamente característico, pero nuevamente, demasiado.

Evite este tipo de estilizaciones radicales o detalles abrumadores hasta que haya dominado el principio simple pero característico.



Christ Led Away, sixteenth century, Luca Cambiaso (1527-1585). Pen and ink with wash. National Museums, Liverpool/Bridgeman Images. Cambiaso is famous for his box-head compositions. We want to take things a bit further for our purposes.



Musculature, illustration from *Tabulae sceleti et musculorum corporis humani*, 1741, by Bernhard Siegfried Albinus (1697–1770), published by J. & H. Verbeek, bibliop., Netherlands. Engraving. Humboldt University of Berlin/Bridgeman Images.

Ninguno de los grandes artistas o movimientos artísticos copió la naturaleza. De hecho, Albino fue criticado por permitir que el grabador colocara fondos extravagantes. Su visión única es la razón por la que reconocemos su trabajo. ¡Por eso tenían estilo! Todo esto encarna el principio simple pero característico. Cada uno de nosotros lo haremos de manera diferente y eso es algo bueno.

OLD MASTER *study*



The Triumph of Galatea, sixteenth century, Raphael (Raffaello Sanzio of Urbino) (1483–1520) (after). Red chalk on pale buff paper. University of Oxford, UK/Bridgeman Images. These simple yet characteristic choices are just right.

En estas páginas finales de cada capítulo, examinaremos de cerca una pieza del viejo maestro. A través de las líneas que he agregado encima de cada pintura, puedes ver cómo se aplican nuestros conceptos fundamentales para el dibujo. En las páginas opuestas encontrará ejercicios de práctica sugeridos que le ayudarán a aplicar nuestros conceptos a su trabajo. Empezamos con un maravilloso dibujo de Raphael Sanzio



I've marked off just a few of the balls, boxes, and tubes in Raphael's lovely composition. Can you find others by laying tracing paper over it?

GIVE IT A TRY: Exercise 1

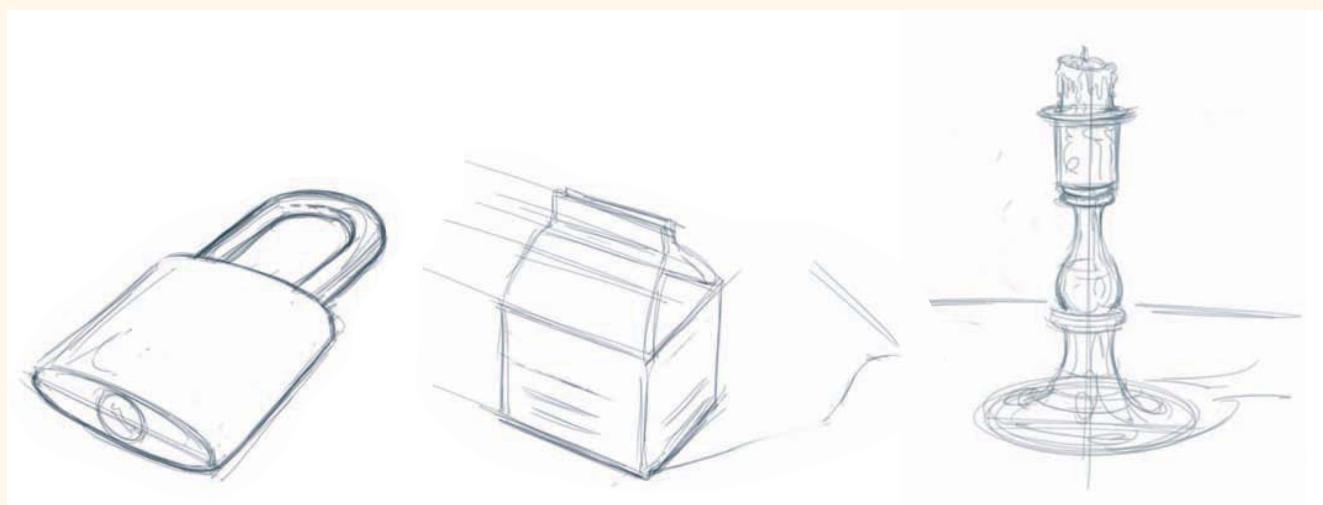
PRUEBALO: Ejercicio 1
Coloque papel de calco sobre este dibujo y copie las cajas, bolas o tubos simples. Encuentra los que yo no encontré. Luego, pruébalo con los viejos maestros. Vea si puede encontrar soluciones estructurales simples para todas esas cosas que nuestro buen amigo el Sr. Sanzio nos arrojó.



A well-constructed figure happens one step at a time.

GIVE IT A TRY: Exercise 2

Start a sketchbook drawing everyday objects around the house or office.



Almost anything is easier to draw than the human figure, but we get whatever we choose to draw on the page using the same method.



Lynn, c. 2004, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalk on Strathmore, Bristol finish. There's nothing more beautiful than a figure designed off a few graceful curves.

2 | BASIC GESTURE

“Estructura y gesto” son formas elegantes de decir las partes y la relación entre las partes. Si te aferras a esas dos ideas, si las utilizas para guiar las marcas que haces, ejecutarás dibujos excepcionales. Si. Sólo si.

La estructura es la Idea 1 (ver capítulo 1, página 23). El gesto es la Idea 2, en la que nos centraremos aquí.

Empezamos con la estructura porque es más fácil que los gestos. El gesto es más fundamental y más importante que la estructura simple pero característica que podríamos elegir. El gesto es la conexión, la relación entre las formas. El gesto es el salvavidas. Evita que nuestros dibujos parezcan rígidos, mecánicos y ensamblados. Es lo que le da al tema una calidad vivaz y orgánica. Por vivaz y orgánico, simplemente me refiero a dibujar estructuras con curvas de eje largo.

Profundizaremos en esto en breve.

¿Por qué la cualidad curva del gesto es tan difícil y tan crítica? Es difícil, entre otras razones, porque es engañoso. Ningún espectador, y muy pocos artistas, pueden realmente explicar la idea de gesto. Es como los ritmos de un buen bajista. Simplemente lo sentimos, pero es fundamental. Es la única manera de dar vida a nuestros dibujos, pinturas y esculturas.

¿Por qué debe ser curvo?

Todo lo vivo es, principalmente, agua: fluido. El cuerpo humano está compuesto aproximadamente en un 60 por ciento de agua.



The Idyll, c. 1997, by Steve Huston. Brush and ink on Strathmore, kid finish. The world is full of watery design lines. Just look around.

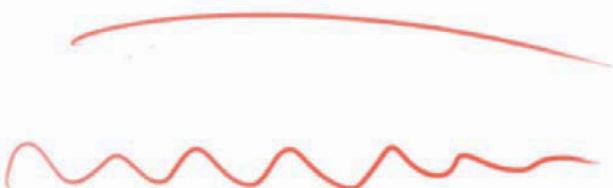
Cada cosa orgánica (ríos, nubes, fuego, humo, cortinas, ramas, enredaderas y pétalos de flores, formaciones rocosas y de suelo, una brizna de hierba) tiene esa cualidad acuosa. Las estructuras orgánicas evolucionan, se someten a tensiones, condiciones climáticas, se calcifican, están sujetas a la teoría del caos y a la cizalladura del viento, por lo que casi nunca se desarrollan simétricamente. Las cosas orgánicas crecen fuera del eje, adquiriendo esa fluidez exquisita: deambular de un lado a otro, sorprendiéndonos y deleitándonos en sus infinitas variaciones. Por supuesto, hay excepciones, pero siempre que la estructura tenga un diseño asimétrico o se asiente en una posición dinámica, con toda probabilidad tendrá una curva de eje largo: un gesto.



Notice that if I omit some of the lesser structures in this drawing we don't miss them. But, if I fail with even one gesture line, I may lose the essence of the figure.

Para los artistas, esto significa que la calidad esencial de cualquier cosa viva y orgánica es su diseño acuoso, fluido, elegante y curvo. Supongamos que tiene un gesto y encuéntrelo. Observe cómo su antebrazo sube y baja a lo largo de su contorno ondulado. Mire la curvatura de la columna.

La estructura misma (los huesos, los músculos y los tendones del antebrazo, las vértebras de la columna) está inherentemente imbuida de un diseño fluido, no sólo de variaciones superficiales tambaleantes. Estas estructuras muestran sus orígenes acuosos.



The first line shows a fundamental design. The other line shows interesting variation along what is still, essentially, a straight stretch. We always want to get the big simple ideas down before we indulge in the small, complex ones.

Incluso en un boceto rápido, pueden estar sucediendo muchas cosas y los gestos aparecen sólo de maneras muy disimuladas. Tratar de comprenderlo puede resultar difícil si no se aborda de la manera correcta. Podemos hacerlo mejor. Empecemos poco a poco.

El desafío para nosotros es cómo evitar que su figura cuidadosamente estructurada se parezca al monstruo de Frankenstein (arriba a la derecha). ¿Por qué crees que llamamos “rígidos” a los cadáveres?

Por otro lado, si intentas incluir gestos en tu arte sin una buena estrategia, terminarás con una figura de palo (abajo a la derecha) que es prácticamente inútil para construir. El gesto necesita lograr dos cosas:

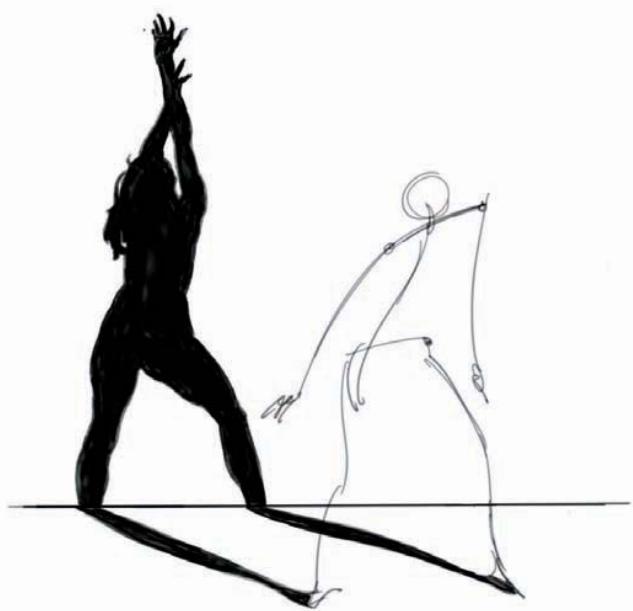
1. La línea gestual debe actuar como línea fundamental del diseño.

,2 La línea del gesto debe actuar como línea conectora, algo a lo que pueda unirse la estructura.

En pocas palabras:
gesto = la curva del eje largo de cualquier estructura



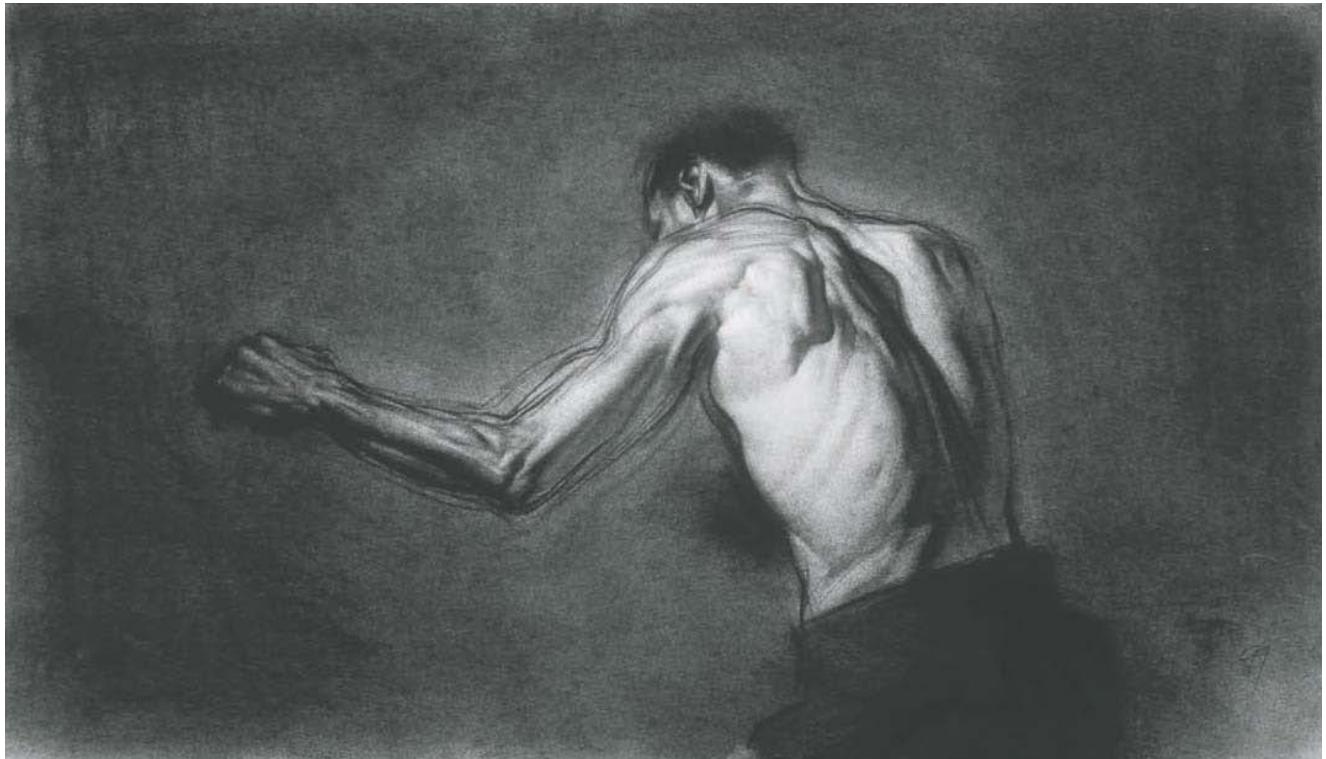
Without doubt, stiffness is the biggest knock against a constructed style—and rightly so.



If you follow a two-step process of gesture/structure, you avoid both the stiff structures and stick figures.



Gesture provides the fundamental design lines.



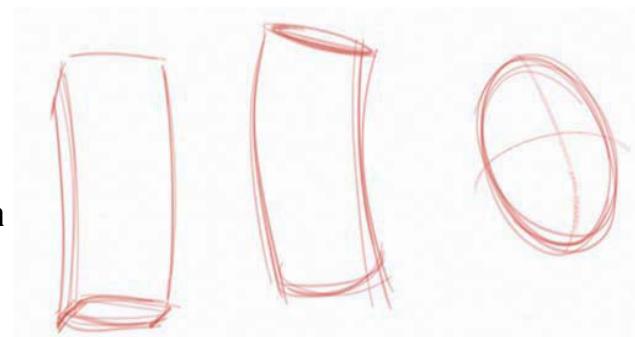
Throwing a Jab, c. 1999, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalk on Strathmore, Bristol finish. No matter how beautifully executed the final product is, the gesture has to be there or the drawing doesn't come alive.

Miremos nuevamente nuestras tres formas básicas.

¿Recuerdas cómo dibujamos el largo, el ancho y luego la profundidad para obtener las formas de nuestros tubos y cajas? La pelota se cuidó sola en términos de proceso. Para las otras dos estructuras, el tubo y la caja, dibujamos los lados bidimensionales y luego los extremos tridimensionales. Si simplemente curvamos un poco los lados, tenemos gesto. Y observe que podemos dibujar una forma de caja sin tener que dibujar una línea recta. Eso lo hace vivo y orgánico, no mecánico, y eso es exactamente lo que necesitamos.

Aquí están las tres posibles soluciones para conseguir un eje largo y curvo general (un gesto) en cualquier forma.

Para cada diseño curvo, hay un lado abultado y un lado vinculante, o más bien, un lado es convexo y el otro



Pay attention to the red lines throughout the rest of the book. Their purpose is to help you map the structural and gestural movements in the various artworks shown.

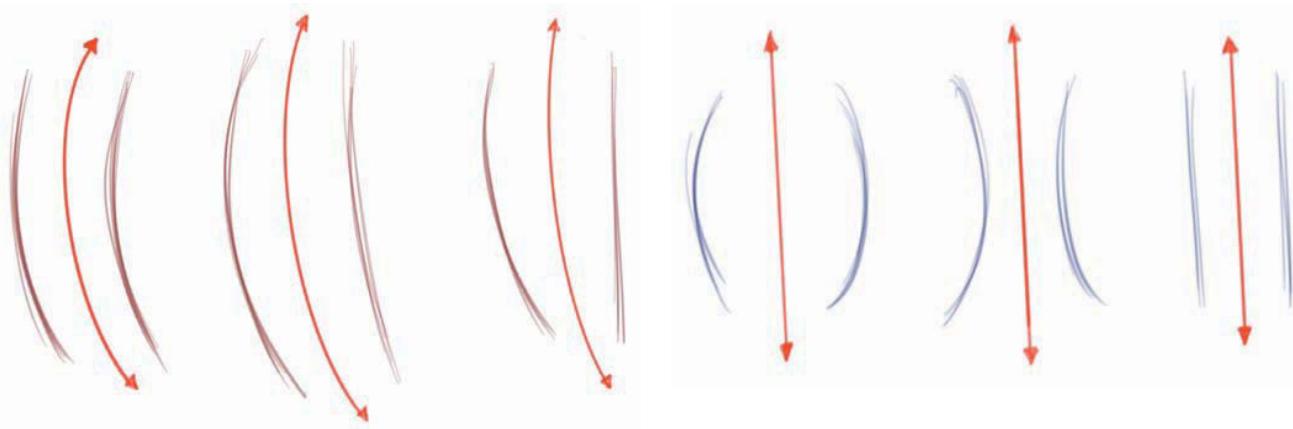


Don't allow the sides to oppose each other unless the structure is an egg shape. That will cancel out your fluid gesture.

Aquí hay otra idea sobre ese eje o estructura curva y larga: siempre opte por el lado más dinámico. Es decir, si el gesto es curvo, hazlo más curvo. Si la sombra es oscura, hazla un poco más oscura. Piénselo: al escribir una comedia, es mejor y más seguro hacer que los chistes sean demasiado divertidos. De hecho, ¿te imaginas siquiera salir de un cine con esa queja?



Downed, 2010, by Steve Huston. Oil on canvas. Gesture can bring not only life but action to your work!



The goal is always to keep the structure while still getting the gesture.

Avoid opposing curves that take up most or all the length of your jointed part.

Es posible doblar demasiado una curva de eje largo, pero lo más probable es que no lo haga. Noventa y cinco de cada cien veces te endurecerás en lugar de aflojarte. Puedo casi garantizarlo. Y si lo exageras un poco, incluso bastante, cuando agregas todos los bultos y protuberancias de detalle, naturalmente se endurecerá de todos modos. Así que por ahora vive un poco. ¡Empuja esa curva!

¿Dónde deja eso las formas de bola?

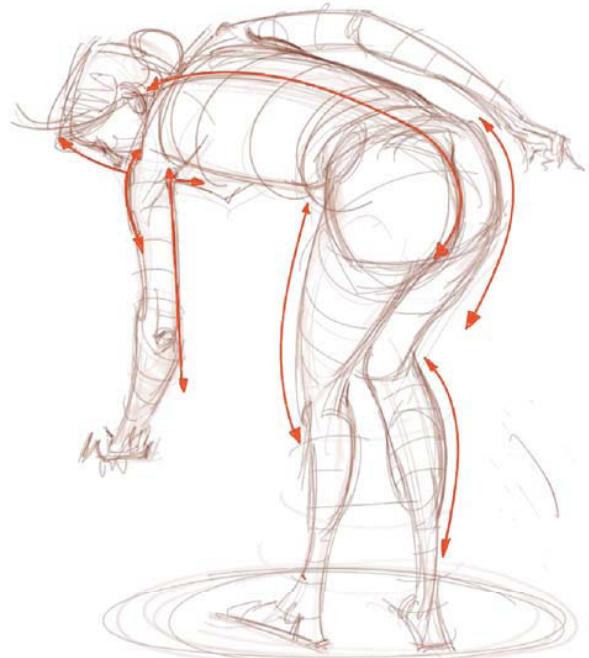
Observe que hay tres formas de obtener una bonita curva de eje largo. Simplemente elige el más característico de lo que ves. Cualquiera parecería adecuadamente vivo para el cuerpo humano o cualquier forma orgánica similar.

¿Recuerdas la línea recta roja en esa forma de bola? Si los lados se oponen, anulan el diseño fluido y no hay gesto. Por extraño que parezca, la forma más curvilínea de todas, la pelota, es recta y rígida en lo que respecta al gesto.

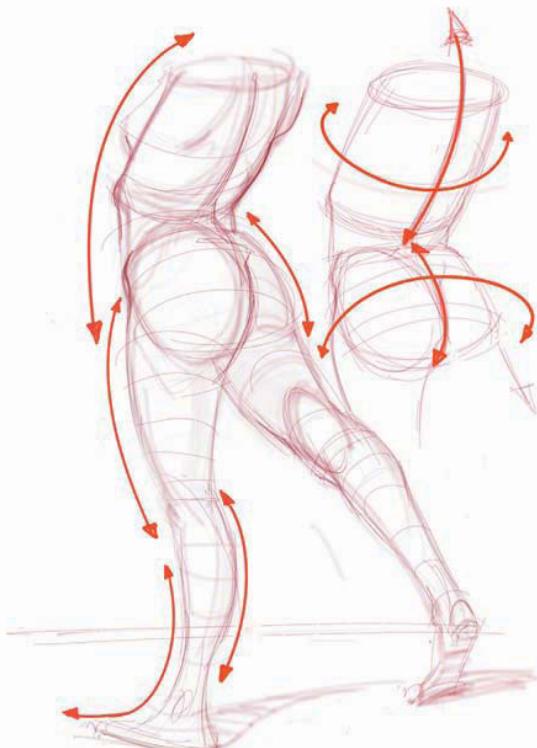


Gesture can organize several small structures under one big idea.

Tómate unos minutos para estudiar estos dibujos de figuras. He marcado algunas líneas rojas para mostrar dónde están algunos de los gestos y cómo se siguen. Tenga en cuenta que cada estructura con un eje largo sustancial tiene una curva de eje largo que vale la pena capturar. ¿Puedes encontrar a los demás? Intente colocar papel de calco sobre la página. Nos basaremos en esto en capítulos posteriores a medida que expongamos la estructura y el gesto de cada parte del cuerpo.



The viewer's eye flows over the forms, as over a waterfall, when the gestures are well conceived.

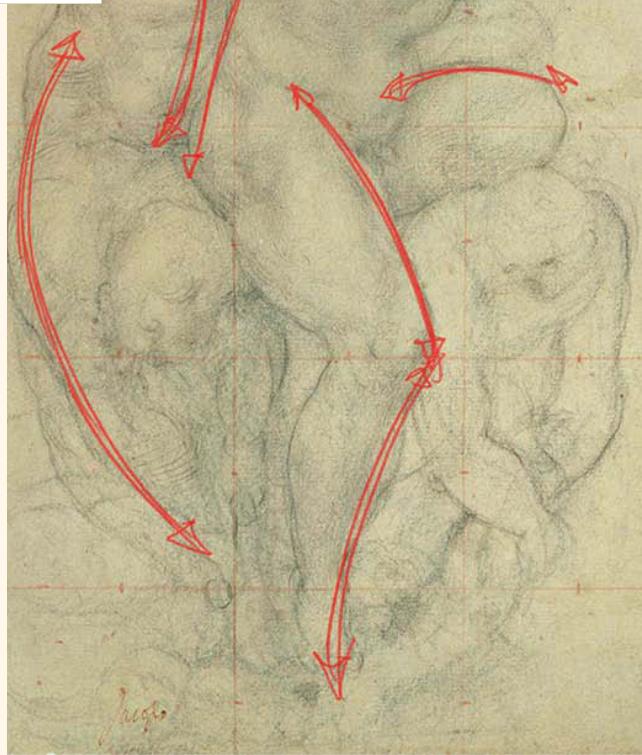
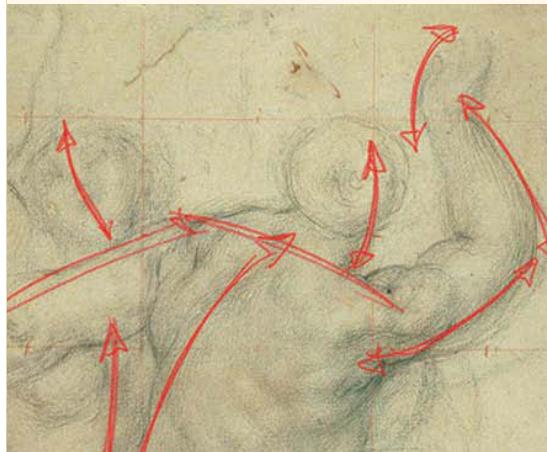


The longer and more graceful the gestural curve, the more smoothly the eye moves over the various forms.

OLD MASTER *study*



Study for a Group of Nudes, by Jacopo Pontormo (1494–1557). Chalk on paper. Gallerie dell'Accademia, Venice/Bridgeman Images.



No se deje engañar por todos los pequeños bamboleos. Queremos las grandes curvas que definen las grandes estructuras. Y trate de mirar más allá de esa increíble calidad de línea... ¡Está bien, no lo hagas! Pontormo estuvo fenomenal, ¿no? ¿Puedes siquiera encontrar una línea recta en todo este dibujo? ¡Ahora esto está vivo!

Remember, use only one long axis curve for each jointed part.

GIVE IT A TRY: Exercise 1

Coloque papel de calco sobre este dibujo o sobre cualquier dibujo del capítulo. Intente sentir la curva del eje largo en cada parte articulada del cuerpo en este Boucher.



Nude Young Woman Sitting, Asleep, by François Boucher (1703–1770). Chalk on paper. Private collection/
Bridgeman Images.



Hercules Strangling the Nemean Lion, c. 1620, Peter Paul Rubens (1577–1640). Chalk, ink, and gouache on paper. The Clark Art Institute, Williamstown, Massachusetts/Bridgeman Images.

Hasta ahora, nos hemos centrado en el gesto (la línea fundamental del diseño) como una forma de dar vida a cada parte del cuerpo y vincularla a la estructura. Al considerar el cuerpo humano, está formado por muchas partes y todas deben trabajar juntas. En el capítulo 1, definí estructura como "el movimiento sobre las formas". Piense en el gesto como el movimiento entre las formas.

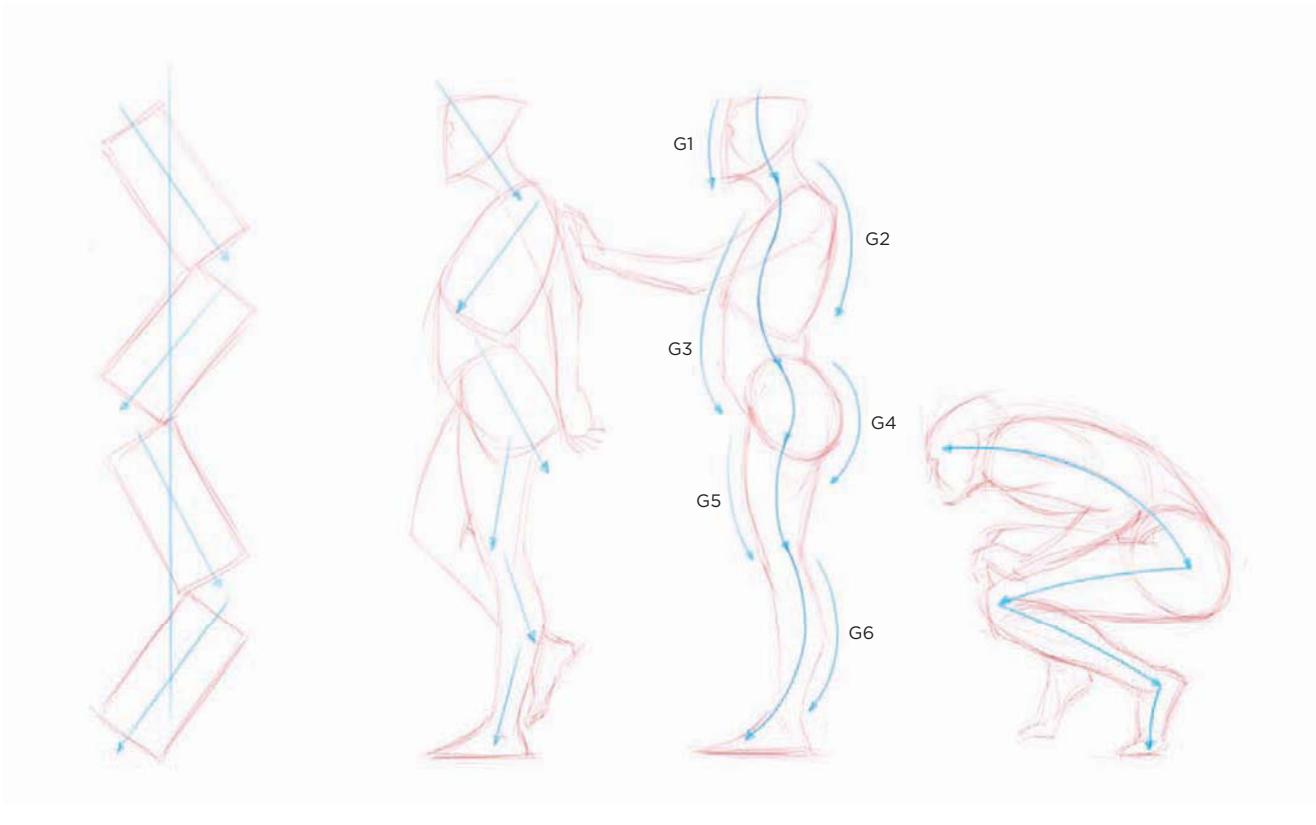
The Design of Life

El mayor don del gesto es mostrar, en un nivel fundamental, cómo moverse con gracia y dinamismo desde la cabeza hasta el cuello, desde la caja torácica hasta las caderas, a lo largo de todo el cuerpo. El gesto es lo que hace que las partes separadas sean un todo. En otras palabras, el gesto compone.

Lo ideal es que un pintor no pinte siete melocotones y una manzana. Ella pinta una naturaleza muerta. Un escritor no escribe doce personajes en sesenta y cuatro escenas distintas. Escribe una historia. Mozart suena como Mozart sólo cuando las notas y los instrumentos están orquestados juntos. Cualquier artista que solo se concentre en las piezas termina obteniendo resultados ensamblados.

El trabajo del arte es orquestar la vida para convertirla en algo poderoso, efectivo y significativo, algo más grande que las partes individuales. El arte desafía, armoniza o dramatiza. Puede ser catártico, puede resultar exasperante, pero siempre, siempre está sereno. Una canción. Una historia. Un baile. Una comida. Una figura. El gesto es la salsa secreta del chef. ¡El gesto es el diseño de la vida!

Entonces, la próxima vez que saques tu lápiz, agárralo como si fuera la varita de un director de orquesta y prepárate para tocar.



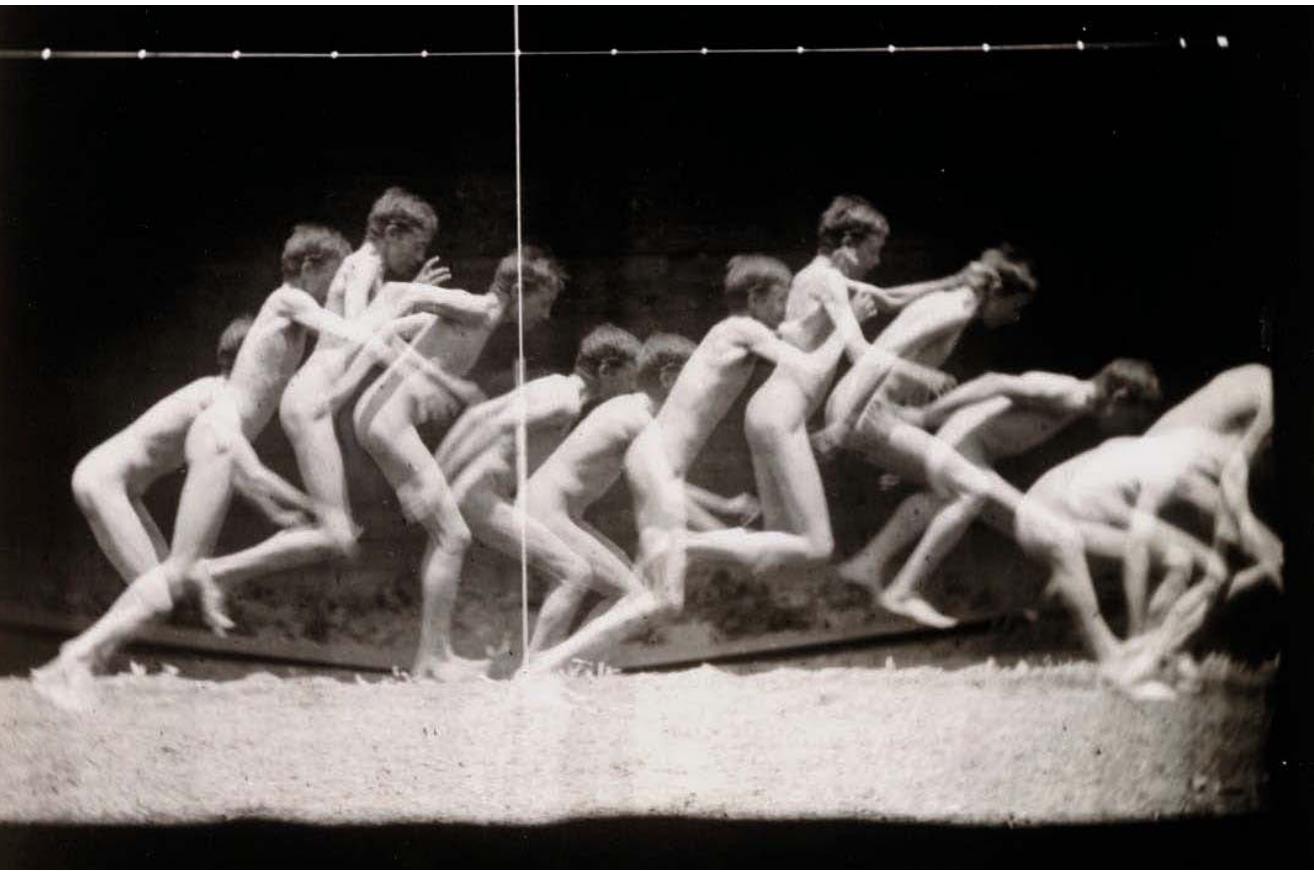
The human body is a balancing act.

THE WAVE

Hemos aprendido que cualquier cosa viva es principalmente agua (fluido). Eso significa que la vida está diseñada, fundamentalmente, fuera de la curva del eje largo. ¿Cómo funciona esa idea de diseño acuoso en un complejo de estructuras? Funciona a través de la ola.

Como todos los animales, el animal humano está diseñado para poder quedarse quieto con la esperanza de que el oso de las cavernas no lo vea y luego poder correr como un diablo cuando lo haga. Todos los animales necesitan la estabilidad de un árbol y el potencial explosivo de un resorte lleno de tensión para pasar de la quietud a la acción en un abrir y cerrar de ojos (o el gruñido de un oso). El diseño ondulado logra esta maravilla. El diseño de olas es el diseño de la vida. Estabiliza las formas vivas, pero permite un movimiento rápido.

Cualquier conjunto de formas con un diseño asimétrico o en una pose dinámica es un acto de equilibrio. Cuando todas las formas dentro de ese conjunto tienen una curva de eje largo como base de su diseño, el acto de equilibrio se convierte en un diseño ondulado.



Motion Study: Boy Jumping to the Right, 1884, Thomas Cowperthwait Eakins (1844-1916). Gelatin silver print. Philadelphia Museum of Art/Bridgeman Images. The zigzag is, generally, the essential element in getting movement into your art.

Siga las líneas turquesas de la cabeza a los pies en la figura de la izquierda para ver todos los gestos del eje largo de todas las partes principales del cuerpo. ¿Notas algo interesante? El gesto 1 (G1) está alto y hacia la izquierda. G2 está más abajo y a la derecha. G3 está aún más abajo y nuevamente a la izquierda, y así sucesivamente hasta abajo. Si tomamos esos gestos y los trasladamos hacia adentro... ahí está esa ola maravillosa, maravillosa.

La onda se vuelve en zigzag si la comprimimos. Observe que cada zig y zag sigue siendo una curva de eje largo. La ola es la vida en relajación o sumisión. El zigzag es vida en acción o agresión. Existe el diseño de la vida, y vamos a encontrar sus dos encarnaciones en todo el cuerpo, subyacentes a las grandes ideas simples y a las pequeñas y complejas.

En la imagen de al lado, observa cómo el cuerpo se agacha como un resorte en espiral. Cuando esa energía potencial se libera (*¡WHAM!*), se deshace de la gravedad y hace que el cuerpo huya o pelee, o baile ese baile eslavo.



Landscape Sketch, c. 2004, by Steve Huston. Oil on panel. An example of the wave design.

La ola hace que la pintura de arriba parezca tranquila y relajada. Los artistas utilizan el diseño de ondas en muchas situaciones para evocar ese tipo de sentimiento. (Por cierto, simplificar los detalles y hacer que el diseño sea horizontal en lugar de vertical también relaja el ambiente.) Acerca de mi cuadro de paisaje “tranquilo”: Realmente parece que se acerca una tormenta, ¿no? Intenté calmarlo aún más en este boceto al óleo. Pero parece que no puedo alejarme de esas agresivas marcas en zigzag. Vea si puede calmar la tormenta dibujando más olas y eliminando la mayoría de los zigzags.



Straight Shot, 2011, by Steve Huston. Oil on canvas. You can see how zigzags are the bread and butter for my boxing paintings. Even the paint strokes themselves are mainly zigzags.

CONTRAPPOSTO

La primera vez que oí hablar del contrapposto pensé que era un plato de pasta. En realidad significa “contraposición” y nos llega de los griegos y romanos a través del Renacimiento.

Miremos la figura de kouros (joven masculino desnudo) a la derecha. Nuestro primer amigo griego es muy correcto y adopta una pose perfectamente simétrica. Sus pies están plantados en posición vertical y su centro de gravedad está justo entre sus piernas. Está estable. La vida es equilibrada. Ese equilibrio y simetría no reflejan muy bien los principios de diseño de la vida. No se curvan. Y si pasas junto a él por nonagésimo novena vez de camino a Bacanal, es casi aburrido.

Sin embargo, la señora de Milo nos muestra algo muy diferente. Me imagino a algún genio griego anónimo irrumpiendo en su estudio, furioso por tener que tallar otro kouros. Y como es un tipo nervioso (como todos los artistas), sigue cambiando de pie mientras se queja. Sigue que se mira en un espejo y ve que su peso se ha desplazado más hacia un pie que hacia el otro. ¡Qué descubrimiento! La idea lo golpea como un rayo proveniente de su deidad favorita. ¡Contrapposto!: es lo que Rodin llamó la curva clásica.

Así es como funciona: cuando el peso se desplaza, aunque sea un poco, hacia una pierna de apoyo, la otra pierna se relaja, se flexiona y la cadera cae en comparación con el lado de apoyo. Luego, esa inclinación se equilibra con los hombros inclinándose hacia el otro lado. Un lado del torso termina estirándose y el otro se relaja.



Marble Funerary Statue of Kouros, c. sixth century BCE, Greek. National Archeological Museum, Athens/Bridgeman Images. Beautiful or boring?



Aphrodite of Milos, known as "Venus de Milo," c. second century BCE, Greek. Marble. Louvre, Paris/Bridgeman Images. When dealing with the concept of contrapposto, it's all about symmetry, which means dynamic design. And that's the wave!

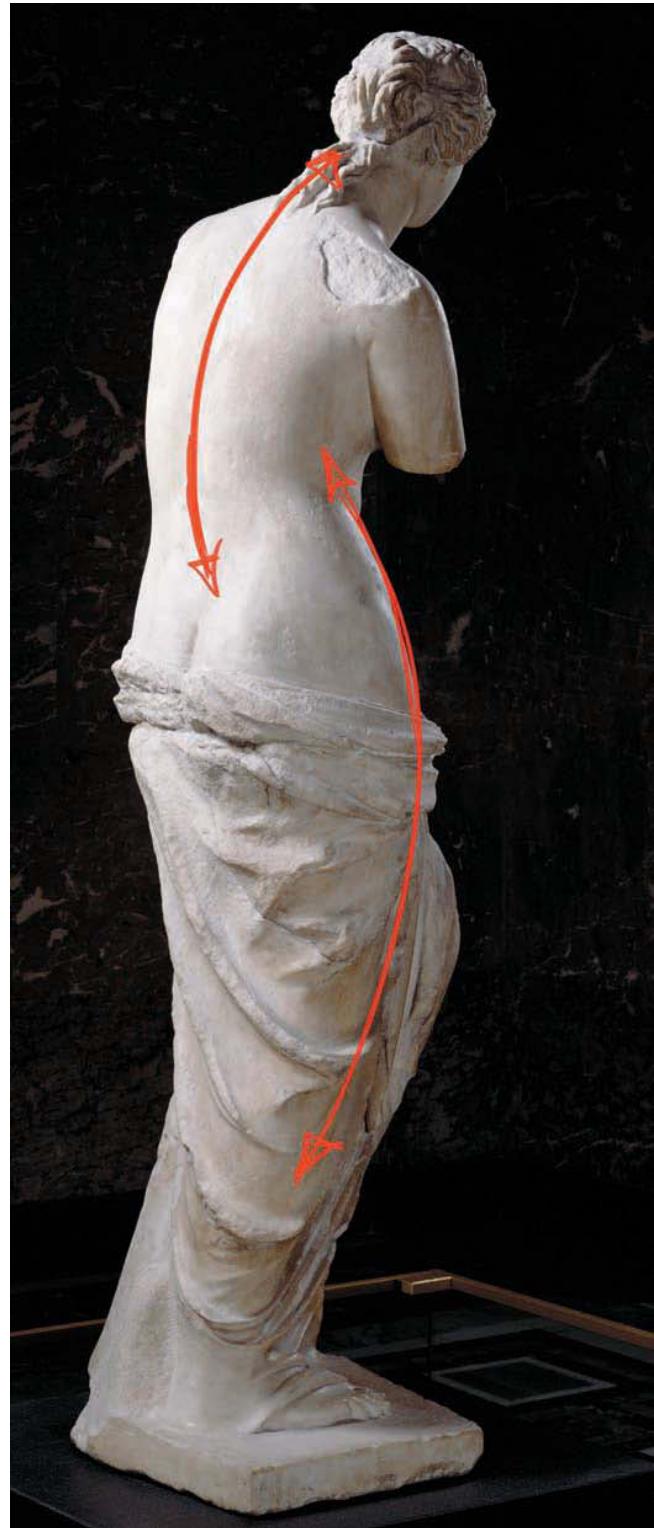


See the contrapposto now?

Esto es lo mejor: mientras caminas alrededor de la escultura, sin importar la vista que adoptes, esa curva compone la cabeza y el torso en esos dos ritmos grandes, simples y opuestos. Las extremidades trabajan con o en contra de esos ritmos con sus propios ritmos menores como buenas tramas secundarias de la historia principal.

¿Por qué es esto tan importante? Porque tan pronto como el peso cambia, la postura se vuelve dinámica. Se vuelve asimétrico. La pose tiene más energía potencial y nos parece más viva.

El juego entre simetría y asimetría es la verdadera esencia del buen diseño. Implica que el cambio está a punto de ocurrir. Es interesante. En la narración, Lo llaman drama y te mantendrá ocupado durante mucho tiempo. resto de tu carrera.

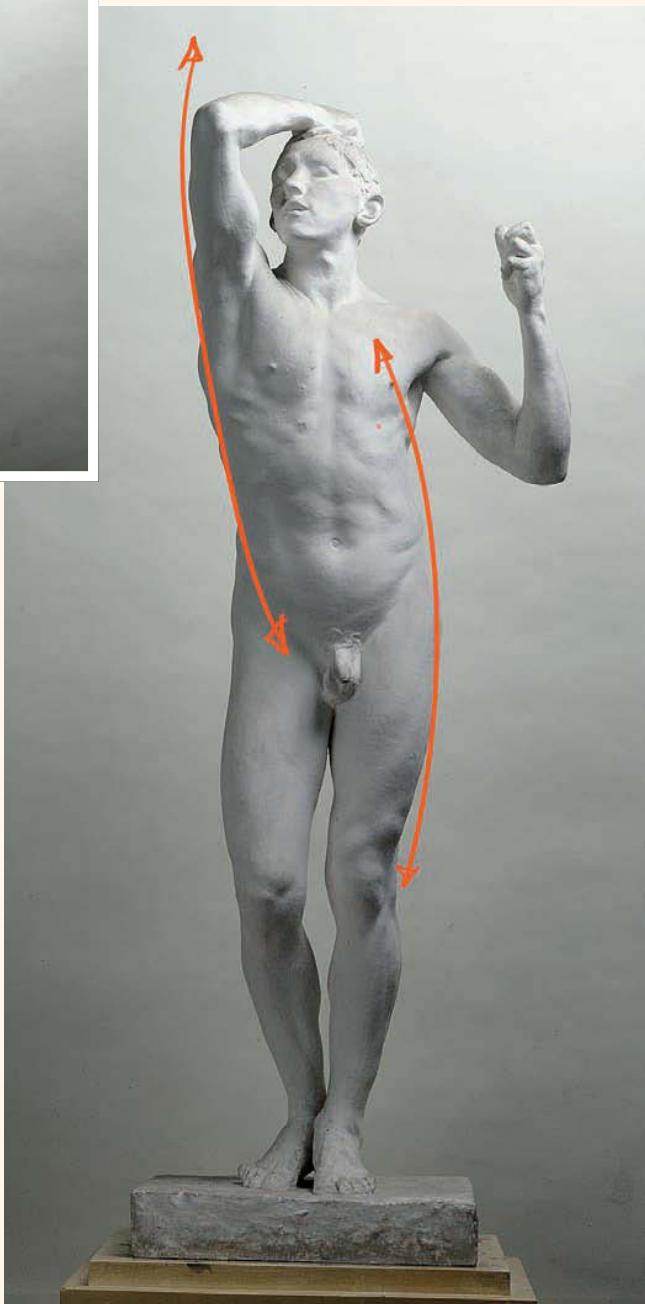


Rear View of Aphrodite, the "Venus de Milo," c. second century BCE, Greek. Marble. Louvre, Paris/Bridgeman Images. Though there are always several gestures in every pose, the two key gestures are the rib cage to the hip and the hip to the leg.

OLD MASTER *study*



Age of Bronze, c. 1877, Auguste Rodin (1840–1917). Plaster. State Hermitage Museum, St. Petersburg/Bridgeman Images.



A fine example of what Rodin called “the classic curve,” which is what I call “the gesture.” Can you see how these two primary gesture lines were the foundations for Rodin’s entire design?

Rodin (uno de mis favoritos) era muy consciente de los viejos maestros, en particular de Miguel Ángel. Así como Miguel Ángel tomó del Belvedere Torso de Apolónio, Rodin tomó de Miguel Ángel. Por cierto, el apodo de Miguel Ángel por parte de otros artistas era “Il Divino”, el divino. En La Edad de Bronce, Rodin llevó la curva clásica un poco más allá al llevarla hacia arriba a través de ese brazo levantado. ¿Ves cómo el gesto de la cadera al codo juega tan sutilmente contra la cadera y la pierna opuestas? De hecho, también llevó ese segundo gesto un poco más lejos. Llega casi hasta el pecho. Lo divino y lo austero: ¡todo un par!

GIVE IT A TRY: Exercise 1

Coloque papel de calco sobre las imágenes de estas dos páginas y dibuje formas bien construidas sobre las partes principales del cuerpo.

No te dejes seducir por los músculos abultados, por ejemplo. Queremos buscar la curva de eje largo único que represente la pieza o piezas completas. Hacer bien ese gesto del eje largo es más importante que elegir esta o aquella estructura simple. Encuentra tantos gestos como puedas con la vista puesta en ese balanceo de lado a lado. Así es como construimos nuestras importantes acciones onduladas o en zigzag.

Recuerde tomar una curva de eje largo a la vez. Si tiene problemas, regrese y revise el análisis de Pontormo del capítulo anterior (consulte la página 46).



Dagmar, 1911, by Anders Leonard Zorn (1860–1920). Oil on canvas. Private collection/Bridgeman Images.



Reclining Male Nude, c. twentieth century, Nikolai Fechin (1881–1955). Charcoal on paper. University of Oklahoma/Bridgeman Images. When the pose moves into a dynamic position, proportions can change. In this case, pick a convenient structure in the pose (the head, a hand, or a foot) and use that as your yardstick—how many hands down until you reach the foreshortened belly button and so on.

4 | PERSPECTIVE

Hemos aprendido que nuestro enfoque básico del dibujo comienza con una idea simple pero característica. Ahora, necesitamos aplicar capas de perspectiva. La mayoría de nosotros pensamos en la perspectiva como si las matemáticas simularan ser un dibujo. Pero ésta no es la vieja perspectiva del punto de fuga. Es una perspectiva fingida.

Triangles and T-Squares Aside

Definamos nuestros términos. La perspectiva es sólo una forma complicada de decir "posición". En un mundo tridimensional, hay tres posiciones en el espacio: inclinado, inclinado y enfrentado.

Recuerde, estamos dibujando el cuerpo humano. Por lo tanto, no nos preocupa un fondo con puntos de fuga, puntos de estación o cualquiera de los pegajosos enredos de la perspectiva tradicional. De hecho, todo lo que necesitamos es la prueba de un ojo y el lápiz. Para ser claros, hay maneras de hacer que la perspectiva formal sea accesible y, sí, incluso divertida. Y te animo absolutamente a que lo sigas haciendo cuando estés listo para pasar del boceto a la realización de fotografías en toda regla, pero no hoy.

Por cierto, ya has estado haciendo perspectiva. Hemos estado trabajando con estructuras tridimensionales durante algunos capítulos. Tres dimensiones son tres posiciones en el espacio. Y recuerda:

posición = perspectiva

Si sabes cómo se inclina, inclina y mira una estructura contra una pared vertical plana como la que está al final de la habitación en la que te encuentras ahora, entonces tienes toda la perspectiva que necesitas. Cuando dibujes, imagina que la superficie de tu papel, llamada plano pictórico, es una ventana en esa pared. El modelo mira hacia otro lado, se inclina y se inclina hacia adentro y hacia afuera en relación con ese plano. Eso es todo. Lo que sigue es que te recuerdo lo que ya sabes intuitivamente. De hecho, después de unos pocos párrafos cortos, no verá la palabra "perspectiva" en el resto del libro. ¡Prometo!

Consideremos nuestras tres posiciones. La estructura tiene que ver con las esquinas. Cuantas más esquinas tengas, más estructura tendrás. Para que esa definición sea lo más útil posible, voy a agregar que estructura no es lo mismo que forma tridimensional. En cambio, lo definiremos de esta manera:

estructura = forma + posición

Imagina que las cuatro formas de la imagen de esta página tienen mucho volumen. De hecho, están perfectamente renderizados, están hechos de acero de titanio e incluso pesan lo mismo. La esfera tiene peso, volumen y masa. Tiene forma.

Pero, según nuestra definición, no tiene estructura. La caja tiene forma y tiene mucha estructura. ¿Cuál es la diferencia? Esquinas. En la imagen de abajo, las líneas rojas cuentan la historia. Cuando miramos la esfera solitaria, no podemos decir si lo que estamos viendo es el frente, el costado, la parte superior o la inferior. No sabemos nada sobre su posición. Es decir, no podemos decir si está inclinado, inclinado o orientado. Noticia de última hora: las esferas no tienen esquinas. (Sé que lo sabes; solo lo estoy poniendo en contexto).

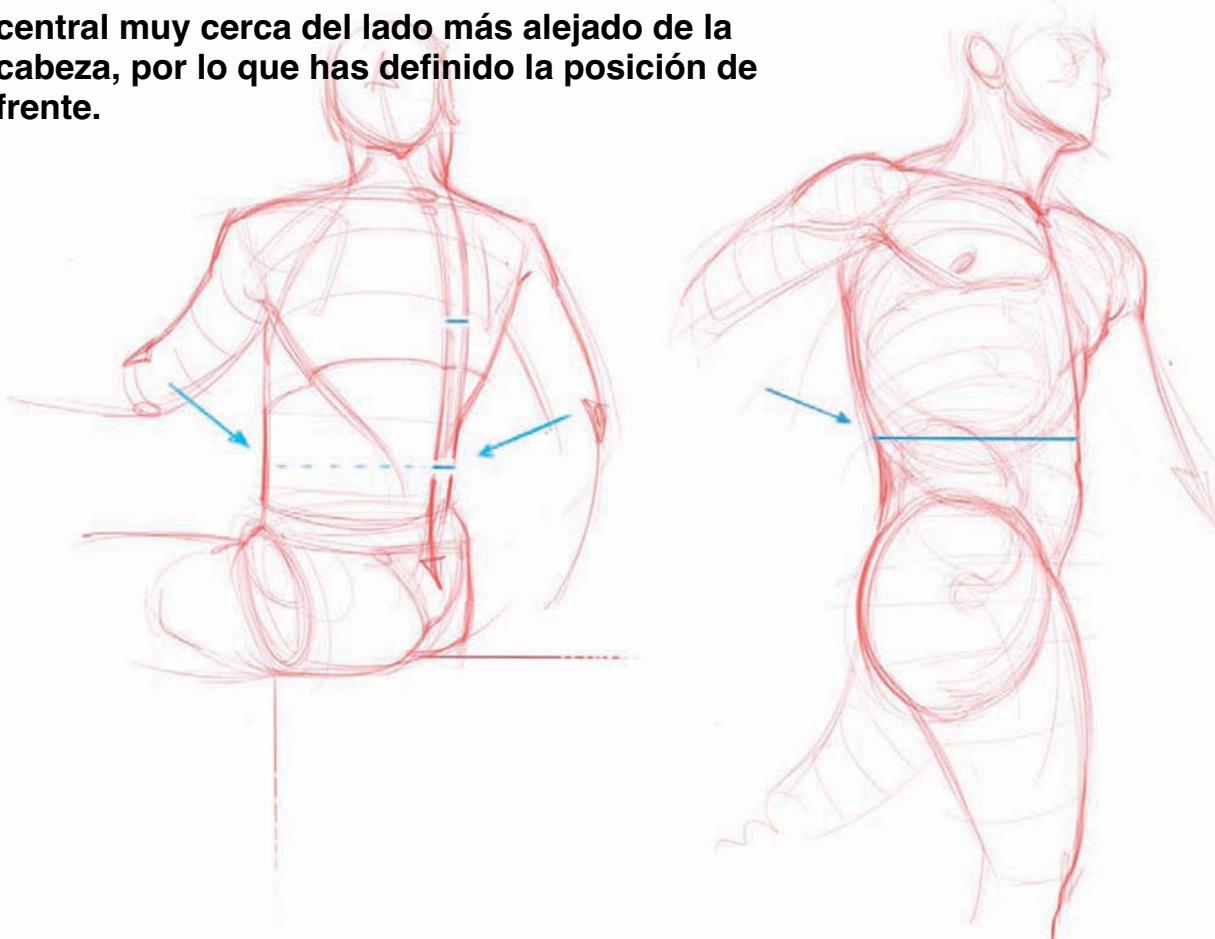
El huevo, para ser huevo, tiene un eje largo y otro corto. Sentimos el rincón interior creado por el encuentro de los ejes largo y corto. Conocemos una de sus posiciones en el espacio. Sabemos que se inclina.

El tubo tiene el mismo eje largo y corto. Se inclina. También sabemos que su parte superior se inclina hacia el plano de la imagen porque el plano inferior crea una esquina. Ahora conocemos una segunda posición en el espacio y probablemente usted esté por delante de mí en este punto. La caja tiene la posición inclinada y la posición basculante. Pero como tiene planos laterales, tenemos otra esquina, por lo que conocemos la tercera posición en el espacio: cómo mira. Propensión. Inclinación. Frente a. Tres posiciones. Tres dimensiones. Eso, amigos míos, es lo que llamamos perspectiva.

THE PENCIL TEST

Para esto, es mejor usar un lápiz tubular, un marcador o algo similar, algo con una bonita franja de color o una carcasa de borrador de metal que se desplace claramente a lo ancho de la estructura tubular. Ahora, déjalo. No lo necesitamos... todavía.

Comencemos con la posición de frente. Mire la línea central de la cara o el torso en la siguiente figura. Ambos son intuitivos, pero, a veces, los equivocamos. Cuando se dibuja la cara en cualquier tipo de posición de tres cuartos, es más fácil mirar hacia la cuenca del ojo lejano. ¿Cuánta cavidad ves al otro lado de la nariz? Ahí es donde verás la línea central muy cerca del lado más alejado de la cabeza, por lo que has definido la posición de frente.



To find the facing positions of the torso, we need to look to the waist and not the shoulders.

Para una vista posterior, ¿qué tan cerca se acerca la oreja al frente de la cara? Eso es todo. Los perfiles y las vistas frontal y posterior se cuidan solos. Guardaremos las posiciones más dinámicas para más adelante.



Using the pencil for more than marks

Las posiciones delantera, trasera y de perfil del torso son obvias. Sin embargo, los hombros pueden engañarnos en cualquier tipo de vista de tres cuartos. Incluso de perfil, los hombros pueden hacerte pensar que es una vista de tres cuartos.

El truco consiste en mirar hasta la cintura, como muestran las flechas turquesas. ¿Qué tan cerca está la línea central (la columna o el ombligo hasta la entrepierna) del lado más alejado de la cintura? Cuando tenga que comprobar las proporciones visualmente o de otro modo, mida siempre en el lado corto o estrecho. Es mas fácil. No importa qué tan anchos se vuelvan los hombros, lo único que le preocupa es dibujar un tubo ancho desde la cintura para pasar por la caja torácica hasta la base del cuello. Y, por supuesto, si lo desea, puede estrecharse hacia el cuello siguiendo la forma de la botella. No se ve afectado por el ancho de la cintura escapular. (Veremos esto más detenidamente en el capítulo 9.)

¿Qué pasa con las extremidades? Las extremidades se orientarán por la correcta colocación de las rodillas y los codos y por cómo se unen al torso. Eso es todo para la posición de frente.



Using the pencil to find the leaning position

Para la posición inclinada, necesitamos nuestros lápices. Mire nuevamente las líneas centrales, en este caso, para el torso. Utilice los puntos de referencia del eje largo como se muestra en el capítulo 3.

Comience con una sección conveniente si se trata de una curva de eje largo, como será habitual.

Cierra un ojo. Inclina el lápiz para que coincida con la inclinación de la parte del cuerpo que estás dibujando. Acerca el lápiz al papel sin alterar la inclinación del lápiz. Dibuja el ángulo. Puede ser la línea central o uno de los lados si es un tubo o una caja. Puedes desarrollar el gesto completo, sección por sección, repitiendo los pasos. Terminará con la idea curva, sólo una versión cincelada. Lo he mostrado en la figura de enfrente con las líneas rojas punteadas arriba y debajo del sólido. Ya terminaste con la inclinación.

La inclinación nos da nuestros lados bidimensionales. Con la inclinación, añadimos extremos tridimensionales. La inclinación nos da más problemas porque, en efecto, estamos diciendo una mentira. El papel es plano. No tiene profundidad. Y, sin embargo, queremos que nuestra audiencia sienta el torso doblándose e inclinándose en ese plano. A medida que construimos el dibujo, queremos que sientan que los músculos y los huesos sobresalen de la superficie.

No estamos creando profundidad, espacio ni nada por el estilo; estamos creando la idea: curvas y esquinas, amigos míos, curvas y esquinas.

Regrese a la figura de la izquierda. Cierra un ojo. Alinea tu lápiz con la parte superior de la parte del cuerpo en la que estás trabajando. Inclina el lápiz de la misma manera que se inclina la parte del cuerpo. Si la base del cuello está más lejos de ti que el ombligo, inclina la parte superior del lápiz en esa dirección. Lo mejor es exagerar un poco la inclinación. Así que, en caso de duda, ¡opte por el lado más dinámico!

Empújalo hacia una inclinación más profunda de lo que crees que realmente es. No espero que ni siquiera un crítico de arte

EYE LEVEL

Hay un aspecto secreto de la perspectiva que a veces incluso los profesionales pasan por alto. Está la posición de la forma misma, explicada por mirar, inclinar e inclinar. Simplemente hicimos eso. Pero también está nuestra posición respecto a la forma. Y por nuestro me refiero tanto al artista como al público.

Este segundo aspecto es crítico. Sin él, nunca podrás colocar tu figura dibujada en un entorno convincente del mundo real.

Piénsalo. Si un guardia se pone firmes, sus tres posiciones son fijas. Podemos caminar alrededor de él. Obviamente, la dimensión enfrentada cambia en relación a nuestro movimiento. Pero, ¿y si decidimos acostarnos boca abajo para dibujarlo? ¿Y si subimos una escalera? Ambos serían, deberían ser, dibujos muy distintos aunque él no haya movido ni un músculo. Entonces, lo que necesitamos saber para dibujar cualquier forma en una posición completamente estructurada es el nivel de nuestros ojos. No es difícil. Es simplemente una de esas verdades silenciosas que sólo se hacen evidentes cuando alguien la señala. Aparte de alinear la parte superior del extremo del lápiz con la parte superior de una parte del cuerpo (si estás mirando algo debajo de ti, probablemente querrás mirar de abajo hacia abajo), es lo mismo que nuestra prueba de inclinación. De ahora en adelante, hazlos como un solo paso. La prueba del lápiz también se encarga de esto.

El pensamiento es el siguiente (ver Fig. A): si vemos un tubo en una posición perfectamente vertical en términos de inclinación, en perfecta alineación con el plano de la imagen, como en el esquema 1 (S1), y el nivel de nuestros ojos cae debajo de él, , luego dibujamos la caja torácica como lo hice en el dibujo 1 (D1).

Pero, si el nivel de nuestros ojos cae por debajo y se inclina lejos de nosotros en la parte superior como en el esquema 2 (S2), entonces la parte inferior, la curvatura de los extremos, se duplica, por así decirlo, y terminamos con un posición de inclinación más profunda como en el dibujo 2 (D2).

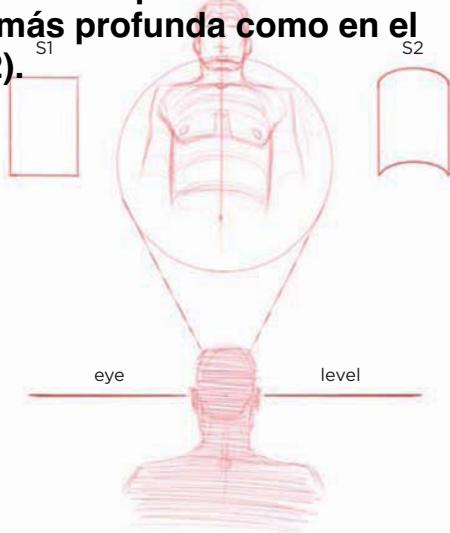


Fig. A. There are three variations to consider when underneath the subject.



Fig. B. Drawing with the eye level in mind.

Sostenga el lápiz verticalmente y levántelo para que su parte superior plana se alinee con la parte superior de las nervaduras tubulares e inclínelo hacia el plano de la imagen como lo hacen las nervaduras (consulte la Fig. B). Como siempre, es mejor pecar del lado más dinámico y exagerar la inclinación. Cualquier franja curva a lo largo del lápiz le mostrará cómo construir sus extremos tridimensionales. (Pruebe la idea con algún objeto del mundo real a varios metros de altura. Unos pocos centímetros pueden ser tan sutiles que el extremo del lápiz parezca plano).



Por último, si el tubo se inclina hacia nosotros en la parte superior y permanece por encima del nivel de nuestros ojos, como en el esquema 3 (S3), entonces terminamos con una caja torácica que más o menos ha cancelado las pistas de profundidad y dibujamos extremos planos, como en el dibujo 3 (D3).

Espero que puedas ver cómo el nivel de los ojos siempre tiene un efecto. La pequeña figura delante de la columna romana gigante en la figura C ve cada segmento en una posición diferente en relación con el nivel de sus ojos y, por lo tanto, debe dibujar cada segmento con diferentes extremos tridimensionales. Cuando el nivel de los ojos está alto, la lógica es la misma. Para el siguiente set, solo usaré tubos rectos.

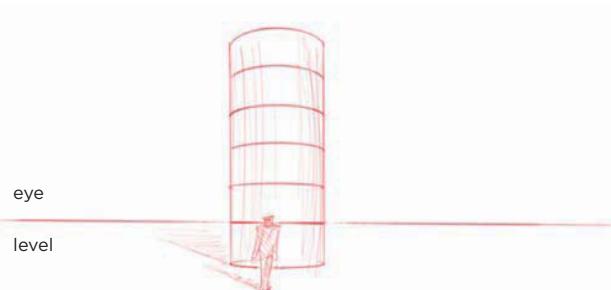


Fig. C. Using the three-dimensional ends with eye level.



Fig. E. Can you guess the problem in drawing straight lines for the three-dimensional ends?

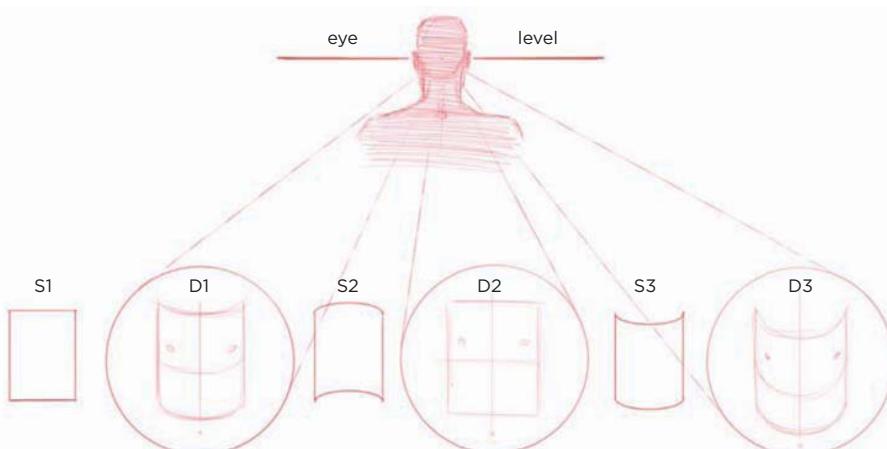


Fig. D. Drawing from a high eye level.

Si vemos un tubo alineado con el plano de la imagen, Fig. D, como en el esquema 1 (S1), y el nivel de nuestros ojos se eleva por encima de él, luego dibujamos la caja torácica, más o menos, como hice en el dibujo 1 (D1). Si se está inclinando lejos de nosotros en la parte superior, como en el esquema 2 (S2), entonces el “encima” cancela las cosas nuevamente, más o menos, y terminamos con algo como el dibujo 2 (D2). Y por último, si el tubo se inclina hacia nosotros en la parte superior y permanece por debajo del nivel de nuestros ojos como en el esquema 3 (S3), entonces terminamos con una caja torácica que se ha doblado y dibujamos extremos profundamente curvados como en el dibujo 3 (D3).).

¿La figura E te parece un tubo? Tengo que decirte que es un tubo porque el contorno no dice “tubo”. Por supuesto, podría renderizarlo con las gradaciones apropiadas. Pero el diseño en sí no respalda la idea de ser tubular.

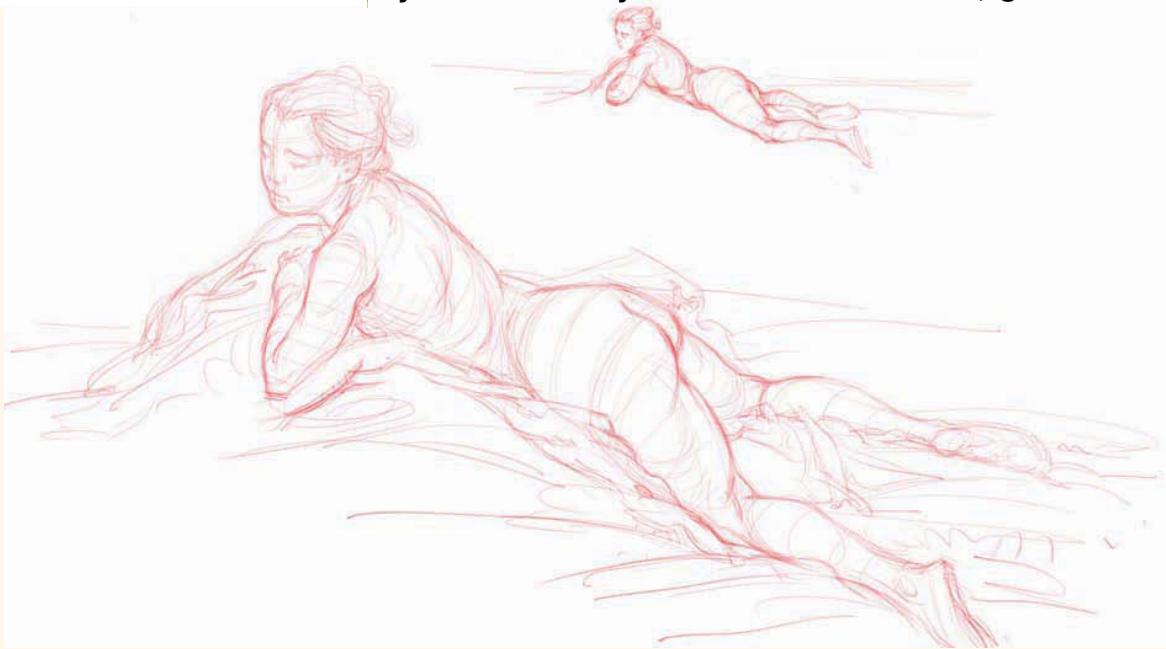
Volvamos a visitar al turista de la figura C. Observemos que sólo el segmento horizontal en la línea de sus ojos es recto. El segmento debajo de esa línea se curva hacia abajo y los segmentos encima se curvan hacia arriba. Eso significa que sólo un extremo del dibujo del tubo en la Fig. E sería recto. El otro estaría ligeramente curvado, al menos. Este es un mejor diseño. Mejor aún sería un diseño más dinámico. Incline toda la estructura ligeramente hacia adentro o hacia afuera del plano de la imagen. Si está tan cerca que parece plano en la página, entonces el público aceptará fácilmente empujarlo hacia un lado u otro. Simplemente lo empujo hacia mi idea de diseño. Por ejemplo, si lo más importante para mí es mostrar a los espectadores si están encima o debajo del formulario, entonces lo inclino

OLD MASTER *study*



Recumbent Nude,
c. eighteenth century,
François Boucher
(1703–1770). Pencil
and chalk on paper.
Private collection/
Bridgeman Images.

Estudie este encantador Boucher. Lo estamos menospreciando, ¿no? De hecho, el nivel de nuestros ojos está muy por encima de la parte superior de la página. Por diversión, hice un rediseño algo más simple con el nivel de nuestros ojos justo encima de la cabeza de la figura, y otro más pequeño con una línea de ojos aún más baja. En ambos, quité las cortinas para mayor claridad. Las líneas turquesas muestran las líneas aproximadas de los ojos. Son dibujos bastante distintos, ¿no?



Seeing the Boucher from different perspectives.

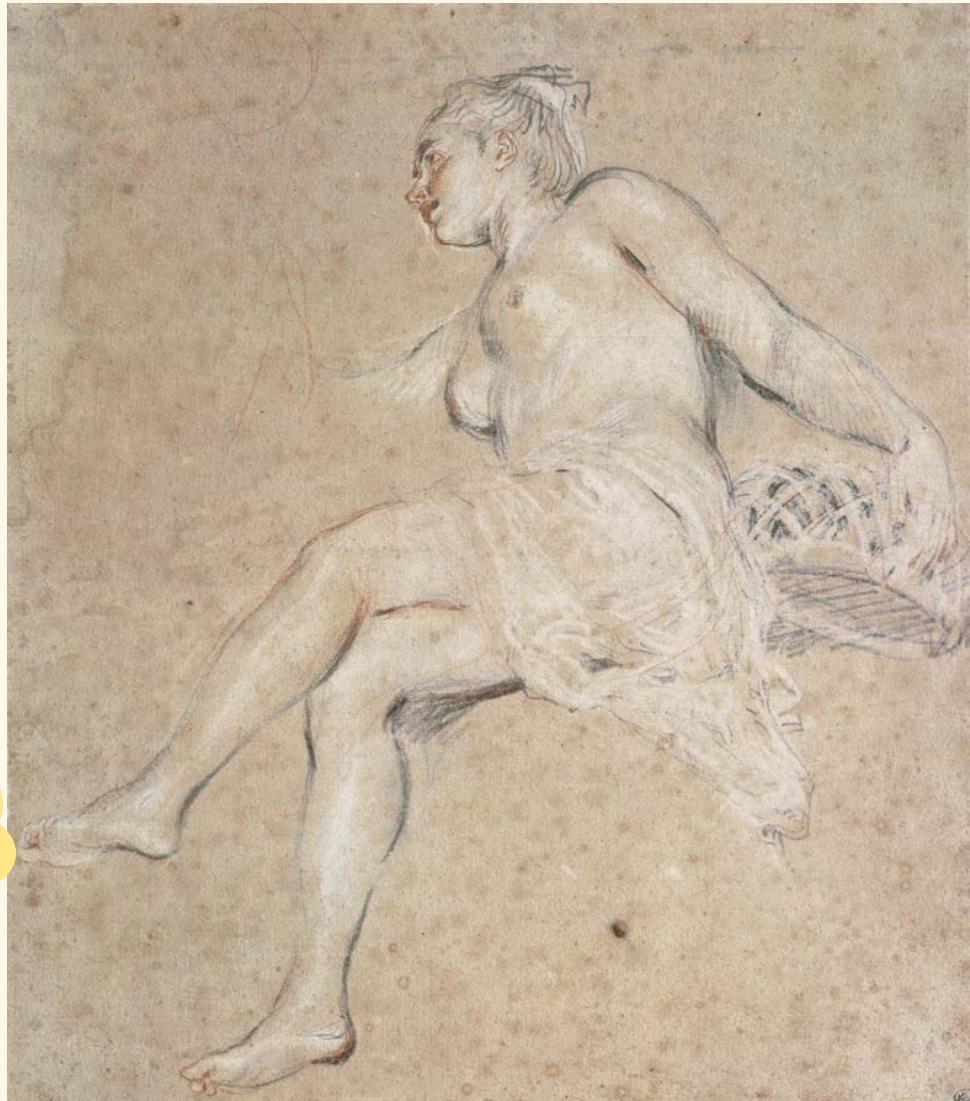
GIVE IT A TRY: Exercise 1

Prueba lo mismo con este Watteau.
Digamos que estamos al final de su asiento. Intente bajar aún más y exagerar la inclinación del papel. O intente subir más alto y retroceder esa profundidad. Tenga en cuenta que la postura en sí se inclina y que tendría que pasar mucho por encima para que su torso vuelva a estar alineado con el plano de la imagen.
El punto no es hacerlo mecánicamente bien, sino sentir que hay diferencias claras en la posición de la postura a medida que nuestra posición cambia.

Si te deja perplejo, no te preocupes: es complicado. En lugar de ello, practique una

construcción sencilla dibujo de Nicolai Fechin (ver [página 58](#)) **o** el dibujo de Watteau *Flora*. ¿Puedes ver la diferencia entre el dibujo de Nicolai Fechin y el de Watteau? ¿Por qué las formas tienen diferentes niveles de los ojos?

Sólo dibuje troncos, cajas y esferas simples con extremos tridimensionales que muestren las formas inclinándose profundamente en el papel. Observe que los extremos pueden estar curvos porque la forma se inclina dramáticamente o porque el nivel de sus ojos está dramáticamente más bajo o más alto, ¡o ambas cosas!



Flora, c. 1716, Jean Antoine Watteau (1684–1721). Chalk on paper. Louvre, Paris/Bridgeman Images.



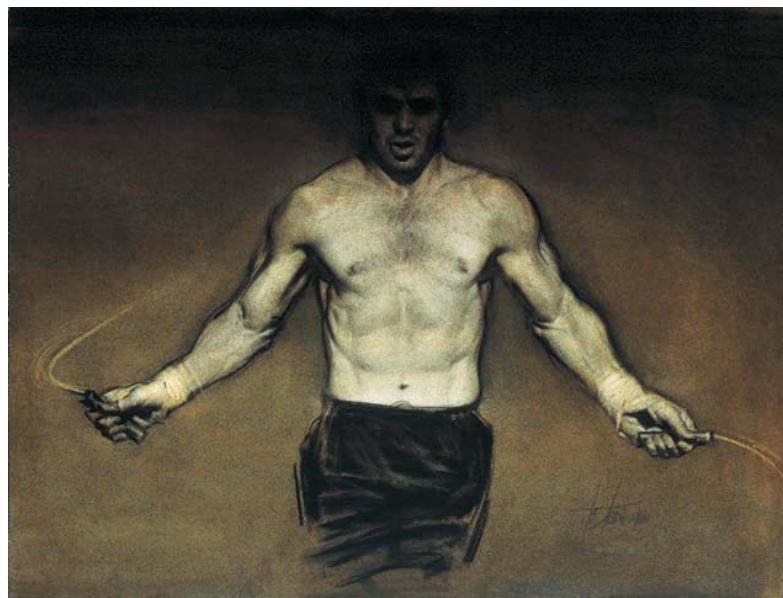
A Male Nude Seated with His Back Turned, c. sixteenth/seventeenth century, by Annibale Carracci (1560–1609). Chalk on buff paper. Private Collection/Bridgeman Images.

CHAPTER

5 | THE LAWS OF LIGHT

He sido muy claro en que ideo definiciones interesadas. Obviamente, el cuerpo no tiene tubos ocultos en su interior ni cables de eje largo que fluyan a través de él. Nosotros, los tipos creativos, realizamos todo tipo de gimnasia mental para controlar esto llamado "arte".

Pero las leyes de la luz son algo que podemos llevar al laboratorio y probar. Es ciencia. La naturaleza funciona según leyes físicas. La gente los descubre. Pronto llegamos a depender de ellos: los científicos y los artistas. Estas leyes son tan constantes que nos llevan a los reinos exteriores del espacio o a los reinos interiores de la física cuántica. Pero piense en esto: otra palabra para leyes es reglas. Otra palabra para reglas es fórmulas.



The Jump Roper, 1998, by Steve Huston. Charcoal and chalk on Strathmore Bristol paper.

Formulas Using Two or Three Values

El uso de fórmulas se considera más antiguo que la vieja escuela y es un asesino total para la gente cool. Pero también es una base muy importante. Leyes, reglas, fórmulas: éste es el mecanismo por el cual la naturaleza actúa de forma natural. Lo natural es consistente. Es confiable. Y si planeas hacer arte con incluso un mínimo de realismo, necesitas conocer algunas de las leyes de la naturaleza.

Quizás esté planeando volverse todo Picasso después de terminar este libro.

Bien por mi. Me gusta Picasso. Las leyes de la naturaleza son un gran lugar desde donde dar ese salto, como lo hizo el propio Picasso. Es ese cliché de “tienes que conocer las reglas para romperlas”. Los clichés son obviedades tan ciertas que ya no nos sorprenden. Aburren. Entonces, nuestro trabajo como artistas es refrescar las cosas. Entonces, volvamos a las fórmulas: Regla 1 . . .

Rule 1: Different Value = Different Plane

Todo es posible en este mundo.

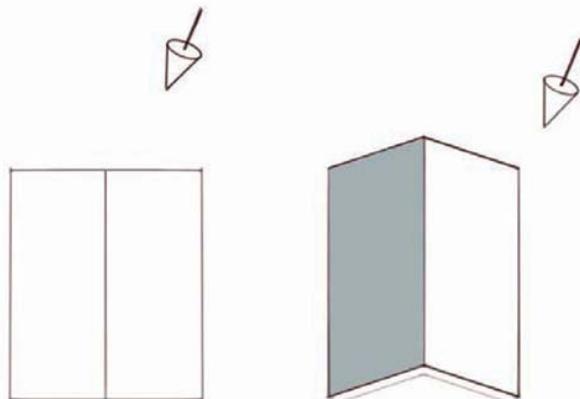
Pero para este libro, y francamente, para la mayoría de las obras de arte realistas, el artista utiliza una fuente de luz directa.

La luz que proviene de una sola dirección hace que el proceso sea infinitamente más fácil. Dos planos que miran igualmente en dirección a la fuente de luz parecen igualmente luminosos. Pero, cuando un avión se aleja de la luz, ese avión se vuelve más oscuro.

Regla 1: valor diferente = plano diferente. ¡De esta pequeña idea surgen grandes cosas!

Puede parecer imposible para los no iniciados, pero la regla de valor diferente = plano diferente permite a los artistas tomar un pincel o un lápiz sobre papel plano o lienzo y hacer que parezcan rocas, agua, una figura o todas esas cosas.

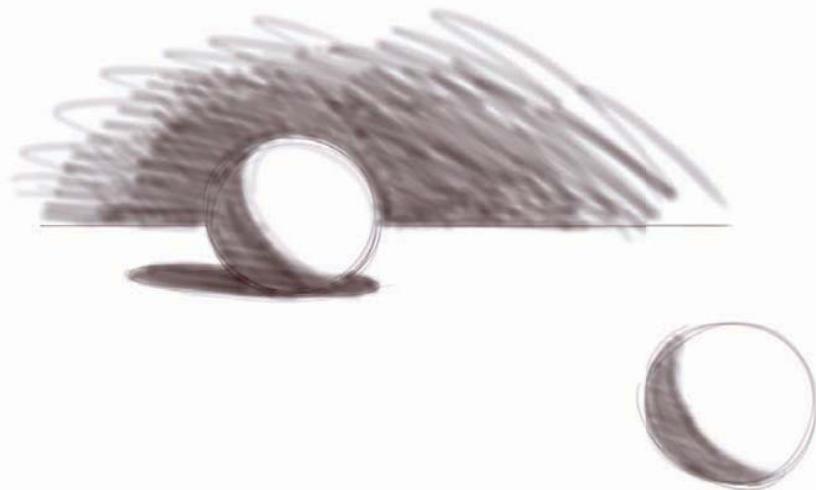
Cuando esos valores se empujan hacia los extremos de luz y oscuridad, como en esta figura de la derecha, se llama claroscuro, un término renacentista que significa claro-oscuro. Significa comparar un valor con el siguiente para lograr



Always know the direction of the light source before beginning your shadow work.



Molly, c. 2000, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalk on Strathmore, Bristol finish. The chiaroscuro (light and shade in drawing and painting) design is infinitely easier to render and, of course, more dramatic, than subtle lighting.



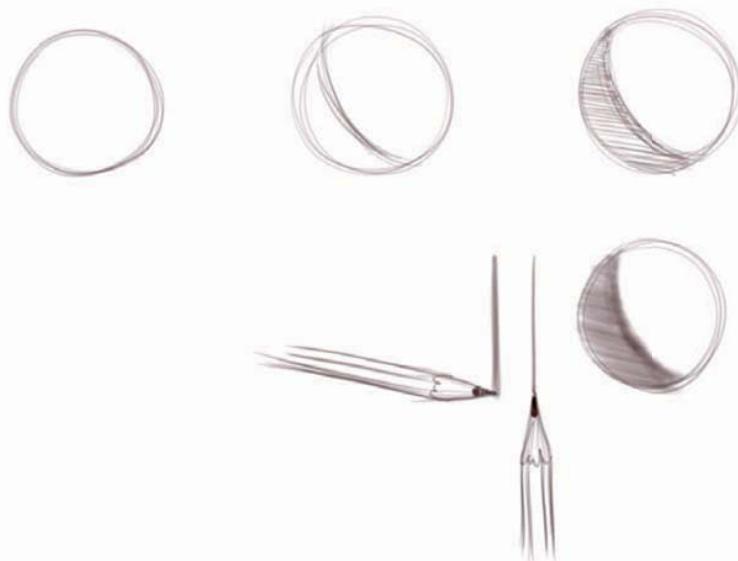
Adding a background distinguishes the foreground and roots an object in space.

Si intentamos capturar todos los valores sutiles, una marca a la vez, como podríamos suponer que hizo Zorn, es abrumador y es casi seguro que fracasaremos. Entonces, recurrimos a una de nuestras primeras estrategias: grande y simple, seguida de pequeña y compleja. Comenzamos con las ideas fundamentales y guardamos los detalles sutiles para más adelante, en todo caso.

Sólo tenemos dos responsabilidades: separar la luz de la sombra y el primer plano del fondo. ¡Eso es todo! Y aún mejor, este es un libro de dibujo de figuras, no un libro de dibujo del mundo entero, por lo que no necesitamos preocuparnos por las relaciones entre primer plano y fondo. Dejar papel en blanco alrededor de la figura dibujada hace toda la separación necesaria.

Ni siquiera es necesario hacerlo muy bien. No hay línea en la naturaleza. No hay texturas de eclosión. La naturaleza está llena de color. Pero, como tenemos claramente plasmadas las grandes y simples ideas fundamentales, todo lo demás está perdonado. Y la técnica de la relajación puede resultar incluso encantadora. Es lo que llamamos un boceto, dejar que se muestre el proceso respetando las grandes ideas.

La belleza de un método sólido es que no necesitamos preocuparnos por las cosas pequeñas, como dice el refrán. Empiece en grande; si quiere, manténgase en grande.



When we draw the shape of the shadow on the ball, the ball looks better (meaning a little more real). If we draw it with a soft edge, as I did in the last ball, it looks better yet. (If you need a review of how to make soft edges, reread the Introduction, page 18.)

A TWO-VALUE SYSTEM

Como se dijo anteriormente, los únicos valores que estamos obligados a mostrar a nuestra audiencia son los valores de luces y sombras. Y estamos pensando en grande y simple, por lo que sólo necesitamos encontrar dos valores; un valor para la luz y un valor para la sombra.

Ciertamente podemos agregar detalles renderizados a esos dos valores. De hecho, podemos agregar tantos detalles como queramos.

Esto se convierte en un paso adicional al convertir los dos valores en dos rangos de valores. Empecemos, sin embargo, con un sistema de dos valores y un proceso de tres pasos:

- 1. Dibuja la forma del formulario.**
- 2, Dibuja la forma de la sombra en el formulario.**
- 3. Dale a la sombra un valor más oscuro.**

Entonces, dibujaste la forma y la forma de la sombra en el formulario y luego le diste a la sombra un valor más oscuro. ¿Cómo sabemos cuando está lo suficientemente oscuro? Lo mejor que puedes hacer es seguir el ejemplo de la multitud de claroscuros. Usamos la "prueba de estrabismo".

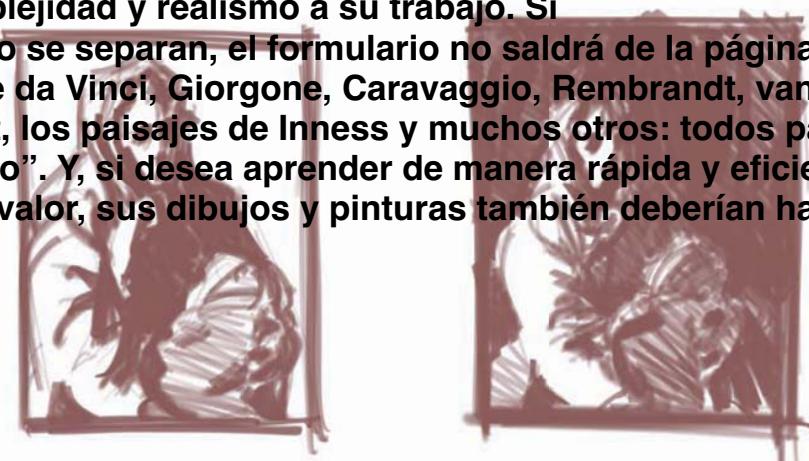
Tómate un momento para mirar con los ojos entrecerrados la pintura de Zorn, Dagmar, en la página 57 con la que comienza este capítulo. Observe que la luz y la sombra de la figura no se separan muy bien entre sí. Más bien, la figura del primer plano se separa del fondo cuando la miras entrecerrando los ojos. Esta única elección hace que la construcción de una figura convincente sea mucho más difícil. Como puede ver, todavía se puede hacer y de manera hermosa. Todavía se trata de valor. Zorn utilizó valores más sutiles, lo que significa más margen para errores. Es mejor comenzar con la dramática estrategia del claroscuro y asegurar que todas las sombras se agrupen contra todas las luces, incluso si hay detalles renderizados en una o en ambas.

Ahora, mira a la **Madonna de Zorn a la derecha** y entrecierra los ojos. A pesar de los detalles, las sombras parecen oscuras y las luces parecen claras, y las dos no compiten.

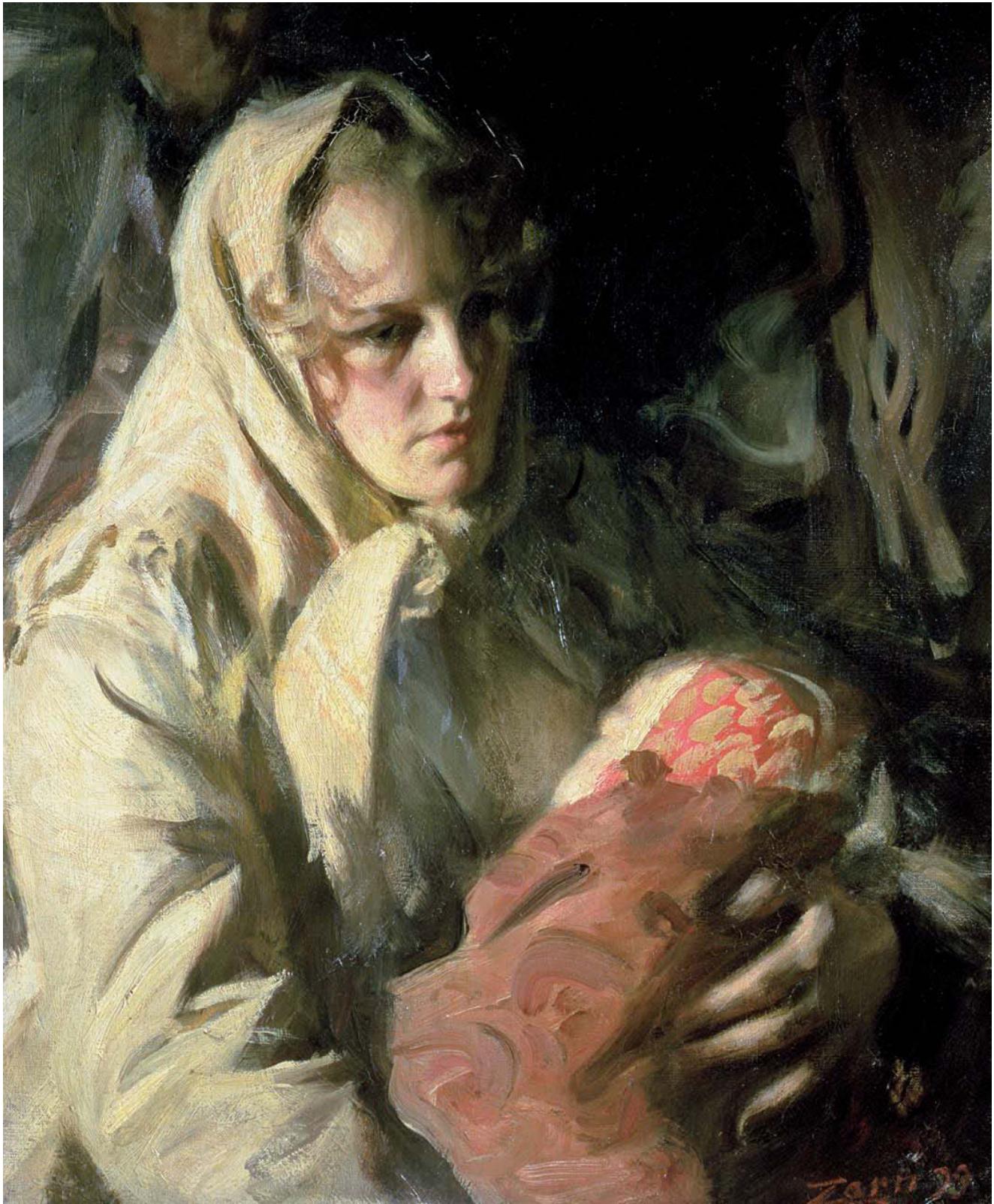
El artista maestro puede elegir una forma más sofisticada de abordar las relaciones primer plano/fondo y luz/sombra, aunque el realismo exige que se base en la regla de valor diferente = diferente.

avión. Y al esbozar ideas u observaciones, a veces las sombras no se separan con gran contraste. Mire los capítulos anteriores y verá muchos ejemplos. Todavía son hermosos. Muchos son obras maestras.

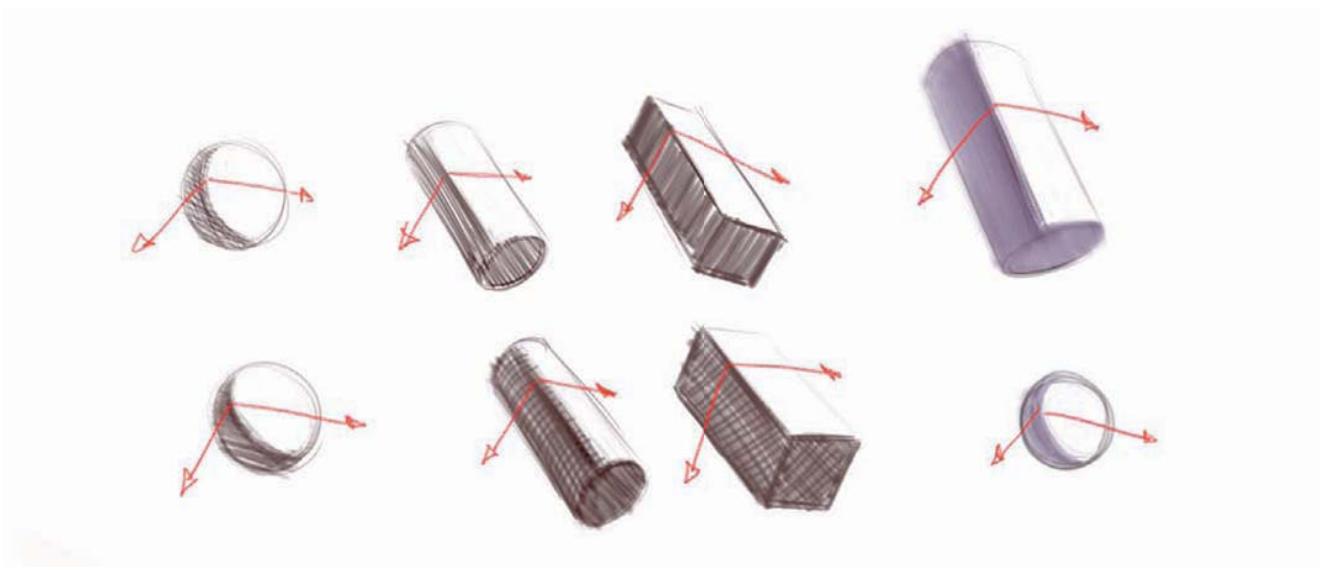
Sin embargo, nada supera al claroscuro por el efecto dramático de mostrar la forma en el espacio. Es la forma más fácil para agregar valor, complejidad y realismo a su trabajo. Si **Si la luz y las sombras no se separan, el formulario no saldrá de la página.** Piense en los retratos de da Vinci, Giorgone, Caravaggio, Rembrandt, van Dyke, Gainsborough o Sargent, los paisajes de Inness y muchos otros: todos pasan la "prueba del estrabismo". Y, si desea aprender de manera rápida y eficiente a aprovechar el poder del valor, sus dibujos y pinturas también deberían hacerlo.



Under any lovely rendering or fantastic technique are the real bones of the work, and that is what painters call the *tonal composition*. The easiest way to put a tonal composition in place is with our two-value system: separating light from shadow through the squint test.



Madonna, 1899, by Anders Leonard Zorn (1860–1920). Oil on canvas. Private collection/Bridgeman Images.



Here are some simple constructed forms done with the three-step process, but with different shading techniques.

BOX LOGIC

Mira la imagen de arriba. Para que quede claro, las líneas rojas muestran las esquinas. Puedes ver, en términos de detalle renderizado, que la bola y el tubo todavía son muy cuadrados. Sólo sus contornos dicen "redondo". Esto es a menudo lo más lejos que llegaremos un dibujo de cuaderno de bocetos. Y, aunque parezca extraño, el espectador nos añade la redondez. Una de las cosas buenas del arte es que si comenzamos bien, el público terminará el resto. Nuestra regla, valor diferente = plano diferente, convierte la forma, cualquier forma. Observa que dibujé una bola y un tubo con el mismo proceso que usé para la caja. A esta caja la llamo lógica. En otras palabras, al encontrar el límite entre la luz y la sombra en cualquier forma, hemos encontrado el principio "rincón" para esa forma: otra definición arbitraria, pero útil.

Al pensar en el comienzo de cualquier sombra como una esquina, volvemos a nuestra definición de estructura. Las esquinas son esquinas, ya sea que las crees con una línea o un tono y si pretendes redondearlas más adelante. Tenga en cuenta también que no es necesario hacer el dibujo con maestría para transmitir la idea. Puede ser un boceto. Apuesto a que puedes hacerlo igual de bien, probablemente mejor.

Encontrar la forma de la forma, encontrar la forma de la sombra en la forma y luego agrupar las sombras más oscuras es la única responsabilidad que tenemos para lograr el realismo. Encontrar la forma de la forma y la sombra establece una esquina, y la sombra da una sensación instantánea y profunda de que cualquier cosa que estés dibujando es una forma completamente tridimensional.



These five-minute drawings use the three-step process to add shadow shapes to a basic lay-in so you can see the application. We will walk through how to make believable shadows on full figures.

Halftones, Highlights, and a New Rule

Dos tipos de valores componen el lado claro de un objeto: medios tonos y resaltados. Veamos cada una.

HALFTONES

El medio tono es todo lo que está en el lado claro y que no es un punto culminante. Esto significa que el medio tono puede ser casi tan oscuro como la sombra y casi tan claro como la luz. Ya sea que agregues poco o mucho, el carácter del medio tono es la gradación.

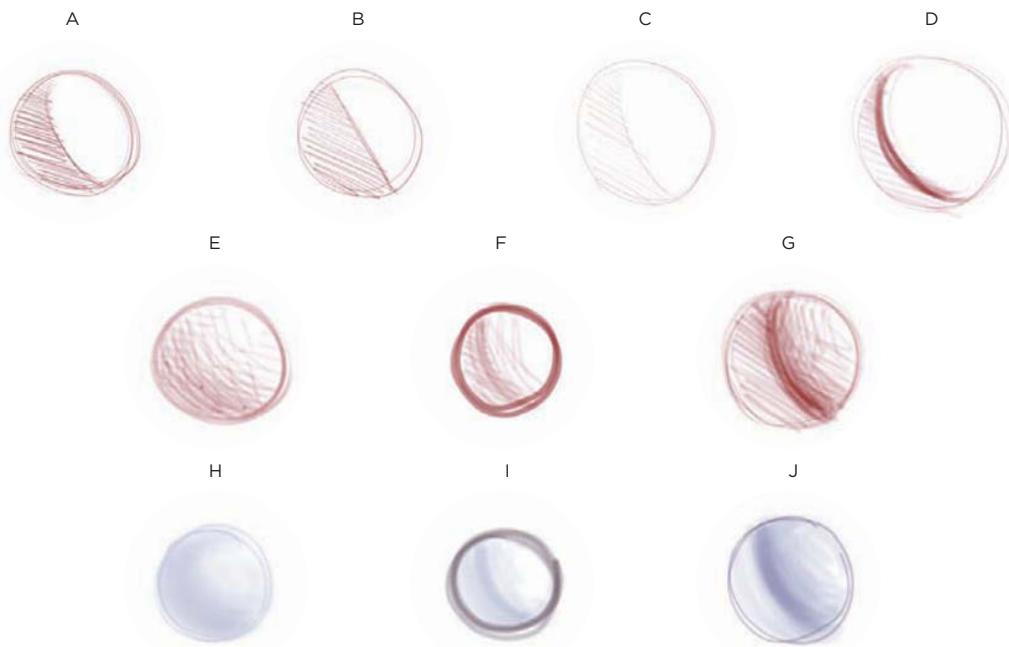
Si el comienzo de la sombra es una esquina, entonces la tarea más importante del medio tono es doblar la esquina. Cuanta más gradación, más redondeada se vuelve la forma. Eso significa que podemos renderizar esas esferas y tubos para que sean completamente convincentes. Nuestro sistema de dos valores se convierte en dos rangos de valores una vez que agregamos medios tonos. (Por cierto, todavía debe pasar la prueba de estrabismo).



Time to make the three-step process a four-step process with the halftone added.

La ilustración de la derecha muestra algunos errores comunes que cometen los artistas al agregar medios tonos. Éstas incluyen:

- A. Dibujar la sombra central (esquina inicial) con un borde duro en lugar de un borde suave.**
 - B. Dibujar un núcleo en línea recta para describir una forma redonda; Las formas curvas generalmente necesitan detalles curvos para explicarlas.**
 - C. Dibujar toda la sombra de modo que el espectador no perciba ese claroscuro.**
 - D. Dibujar la sombra central mucho más oscura que el cuerpo de la sombra.**
 - E. Sin acentuar la esquina con un comienzo ligeramente más oscuro.**
 - F. Hacer que el contorno sea significativamente más oscuro que el valor de la sombra.**
 - G. Hacer que el medio tono sea más oscuro que la sombra.**
- Repetí E, F y G en el marcador (H, I y J) para dejar claro que estamos hablando de los fundamentos. La técnica o el medio no tiene nada que ver con ello.**

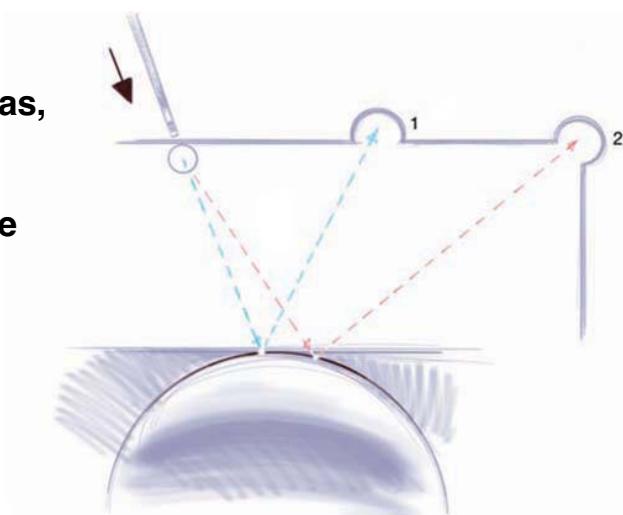


These drawings show some common mistakes.

Tenga en cuenta que la prueba de estrabismo resuelve la mayoría de estos problemas. Garantiza que las luces permanezcan claras y las sombras oscuras, y que las dos no compitan entre sí. Es clave que dibujes el comienzo de la forma de la sombra como un bonito borde suave. Eso prepara las cosas para la representación de medios tonos.

Para entender lo más destacado necesitamos una mesa de billar. La luz incide sobre un objeto y rebota hacia nuestro ojo. Así vemos tanto el valor como el color de cualquier objeto.

Estudie la imagen de la derecha. Piense en el taco de billar como la fuente de luz, la pelota como la luz que proviene de la fuente, la orilla más alejada como el objeto que se ilumina y las troneras como la posición del artista/pectador. La fuente de luz baña la forma. A medida que la forma se aleja lentamente de la fuente de luz, la luz se refleja en ella con un efecto cada vez más debilitante. Esa es nuestra gradación de medios tonos.



To get the ball into pocket 1, you have to bounce it off the far cushion. Light works the same way. It bounces.

Lo más destacado es un poco diferente: tiende a permanecer en el área más directa hacia la fuente de luz. Pero hay margen de movimiento en ese punto conflictivo. Eso será algo bueno para nosotros.

Observe que si ni la fuente de luz ni el objeto se mueven pero el espectador cambia de posición, entonces el resultado puede cambiar. La trayectoria turquesa hacia el bolsillo 1 muestra esto, a diferencia de la trayectoria de la línea roja hacia el bolsillo 2. Todo esto quiere decir que la luz rebota. O, como dicen en el negocio, la luz se refleja. La luz reflejada explica cómo las luces pueden moverse (¿mencioné que eso fue algo bueno?) y explica por qué las sombras no son totalmente negras.

BOUNCING LIGHT

La luz rebota. Rebota en nuestros ojos para que veamos lo que vemos. También rebota contra cualquier otra cosa que se vuelva hacia él. Eso nos lleva a la Regla 2.



If we decide to revisit that dreaded foreground/background idea, things get more complicated.

Rule 2: Everything that Receives Light Is a Source of Light

Cuando la luz incide en el escalón de la escalera o en una pared fuera de cámara, rebota hacia la bola que está allí (ver la flecha turquesa), a la izquierda. No rebotará hacia el lado luminoso porque, para empezar, es una fuente de luz más débil que el foco o la luz solar que alimenta la escena.

La forma en que funciona es que la luz que rebota en el escalón iluminará los planos que miran hacia abajo. La luz que rebota hacia la derecha desde la pared fuera de cámara que mira hacia la derecha iluminará los planos que miran hacia la izquierda. Como puede ver, la bola es un poco más ligera que el núcleo en la parte inferior y en la parte inferior/izquierda.

Esto puede resultar confuso, lo sé. Para una introducción al dibujo (incluso para un libro bastante completo), jugar con la luz que rebota en una cara o un cuerpo es demasiado difícil de manejar.

Hay dos razones por las que menciono esto. Necesitamos saber que la luz rebota para poder controlar las luces. ¡Y ya estamos dando una buena representación de la luz que rebota sin siquiera intentarlo!

Ese rincón de sombra que acentuamos con un núcleo de oscuridad hizo varias cosas por nosotros:

- Se aseguró de que localizáramos la esquina de nuestra estructura.
- Fue creado como una marca suave para generar nuestras gradaciones.

Cuando una marca puede servir para varios propósitos, es una buena nota. Eso es más que suficiente para que nuestra obra de arte luzca impresionante. De hecho, ¿recuerdas a da Vinci, Caravaggio, Rembrandt y el resto de esos maestros del claro oscuro? Lo que acabamos de hacer es lo que ellos hicieron principalmente para sus acabados.



In the two central figures in this sketch, the shadows get very light and begin to compete with the light side. These lights and darks can be made to work. But in the beginning, keep to the two-value system and our squint test to determine lights and darks.

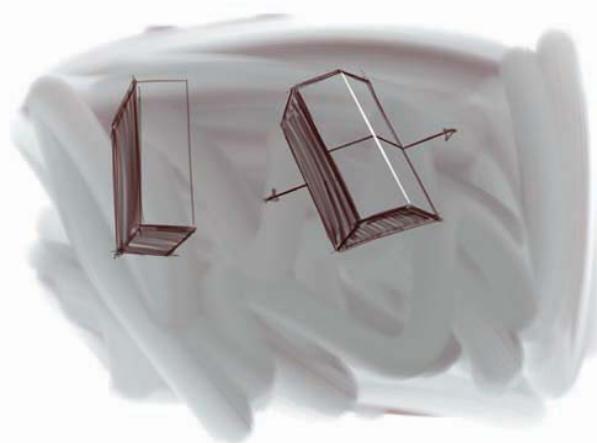


Using white and dark charcoal on toned paper is an excellent preparation for painting, and you get to play with highlights.

DESTACADOS DE NUEVO

Haré esto rápido. Debido a que las luces se mueven (si olvidas por qué, no importa), haremos que funcionen para nosotros.

Como podemos ver en la imagen de la derecha, los resaltados son las esquinas. ¡Lo más destacado es la estructura!



The beginning of the shadow is a corner. We know that. Well, the highlight is a corner as well. It's just a corner between two planes in light.

El comienzo de la sombra es una esquina. Lo sabemos. Bueno, lo más destacado es también un rincón. Es solo una esquina entre dos planos de luz.

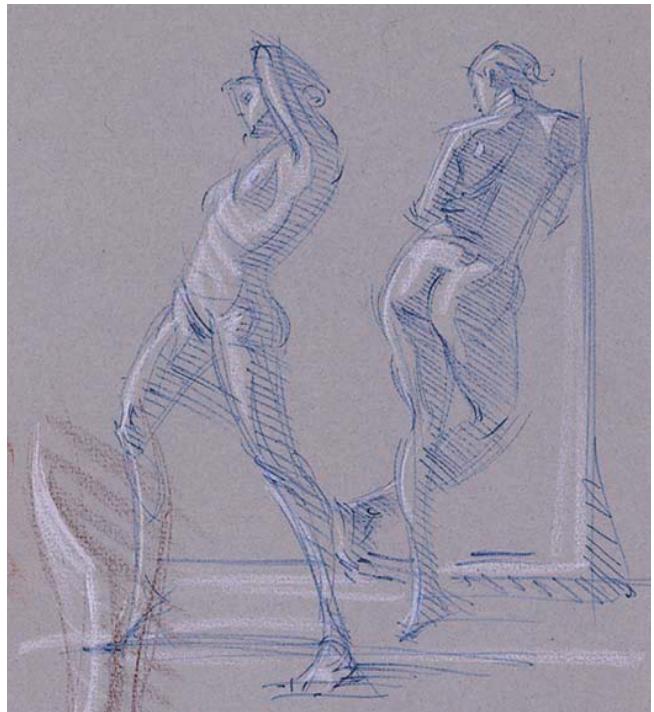


Joe in Costume, c. 1999, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalk on Strathmore, Bristol finish. There are lots of highlights on the head drawing I did. How many you can map out? I'll go first. Where the side of the nose meets the front of the nose on the bridge, we have a highlight. Three planes come together where the top, front, and corner planes meet at the highlight on the tip of the nose!

Joe disfrazado, c. 1999, de Steve Huston. Tiza Alphacolor y Conté sobre Strathmore, acabado Bristol. Hay muchos aspectos destacados en el dibujo de la cabeza que hice. ¿Cuántos puedes mapear? Yo iré primero. Donde el lado de la nariz se une con la parte frontal de la nariz en el puente, tenemos un resaltado. ¡Tres planos se unen donde los planos superior, frontal y de las esquinas se encuentran en el punto culminante de la punta de la nariz!



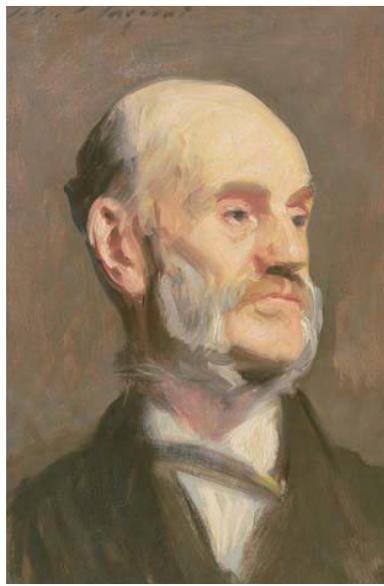
Track those highlights. If they are not quite at a perfect corner, it'll most likely be close enough.



Notice that even in the quick sketches on these two pages, I keep a little of the paper's tone between the pen and ink shadows and the white chalk highlights.

Recuerde, las luces se mueven. El truco consiste en mantenerlos alejados del rincón de las sombras. De este modo, el punto culminante siempre sugiere dos planos de luz. El proceso debe ser sombra, medios tonos y luces, cada uno con su propio espacio. Los aspectos más destacados también hacen otras cosas. Pueden resaltar un área de medios tonos para alejarla aún más de las sombras. Las luces y los medios tonos pueden degradarse hacia abajo en una curva para mostrar que la luz se está desvaneciendo. También pueden degradarse a través de un plano, como una mesa, para mover el ojo dentro y fuera del espacio de forma un poco más natural.

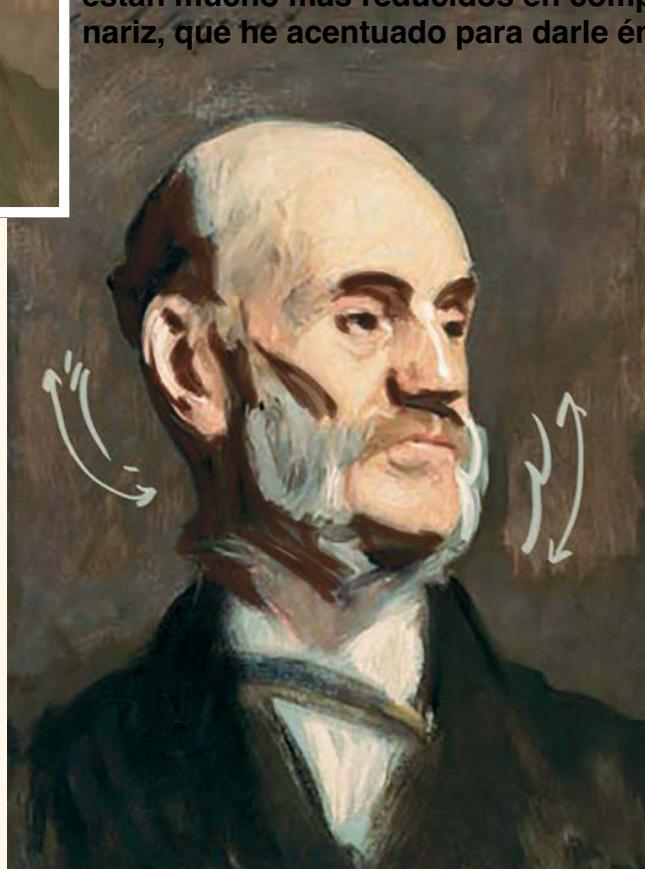
OLD MASTER *study*



Hercules Brabazon, c. twentieth century, John Singer Sargent (1856–1925). Oil on canvas. National Museum Wales/Bridgeman Images.

Este retrato de John Singer Sargent presenta una cabeza bien construida. Imagine todos los pequeños detalles que Sargent omitió y comenzará a apreciar la visión involucrada. Como siempre en las piezas de claroscuro, las sombras anclan la imagen. Mire cómo los oscuros jalan la mejilla y el cráneo hacia los planos laterales, lo mismo ocurre con los planos inferiores. Y mire ese fino punto culminante que llega hasta la esquina de la nariz del Sr. Brabazon. Mire cómo las luces del mentón se mantienen alejadas de la esquina central de la sombra del mentón. Además, los reflejos en el mentón y el labio inferior están mucho más reducidos en comparación con los de la nariz, que he acentuado para darle énfasis.

El realce de la oreja es un gesto largo que termina en trazos entrecortados en cada extremo. Lo más destacado de la chuleta de cordero y el bigote Es un largo zigzag que une las dos formas; hay una gran variedad para mantener nuestro interés. Buen trabajo en todo momento.



Coloca papel de calco sobre este dibujo y prueba un pequeño truco: espesa el reflejo en la nariz para que quede un poco más grueso. Haz lo mismo con la sombra central que ayuda a describir el hueco de la mejilla. Ahora, tanto lo más destacado como el núcleo se han convertido en pequeños planos de esquina en sí mismos. ¿Estás empezando a ver las posibilidades?

GIVE IT A TRY: Exercise 1

PRUEBALO: Ejercicio 1

Encuentra una forma simple en algunos de los dibujos de este capítulo. Tal vez sea un tubo para la parte superior del brazo o un huevo para la cadera. Y luego, agrega la forma de la sombra a tu concepción simple. Si eliges bien, la forma de tu sombra debe estar muy cerca de la forma de la sombra en el dibujo original. Si no, prueba con otra forma sencilla.

GIVE IT A TRY: Exercise 2

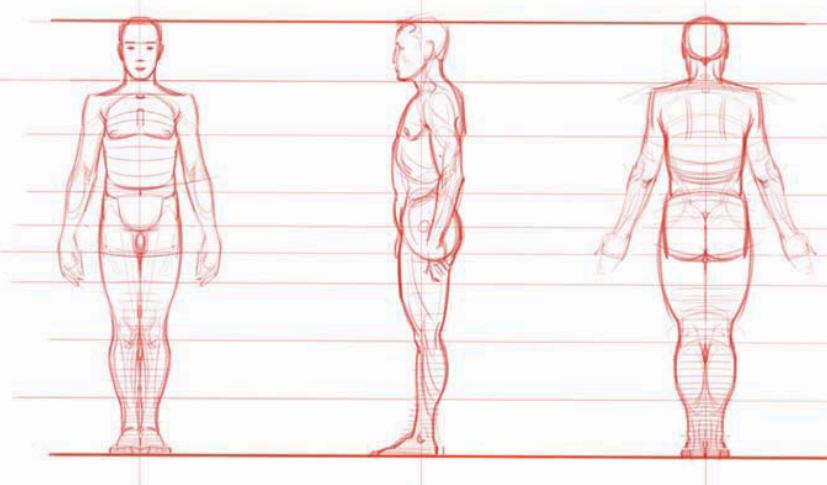
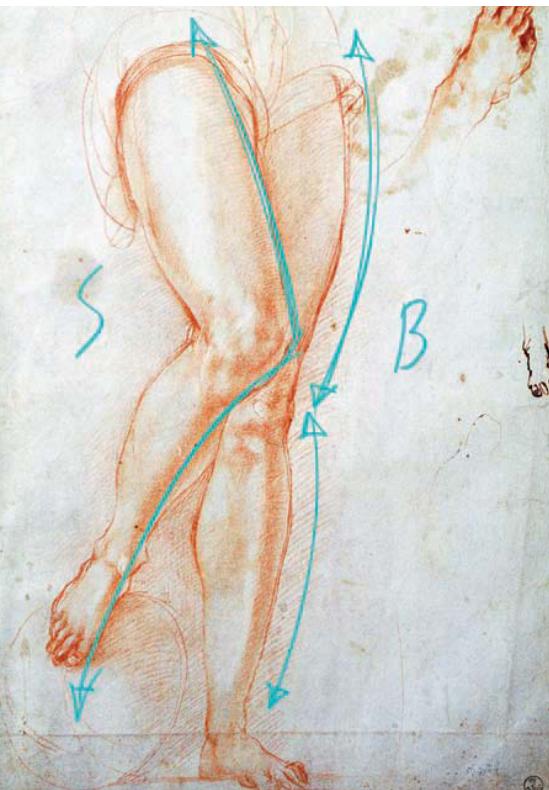
PRUEBALO: Ejercicio 2
Consigue papel tonal y tiza blanca. Consulte la lista de suministros en la Introducción.

(página 14) para sugerencias. Dibuja bolas, cajas y tubos simples. Dibuja de la misma manera que lo harías en papel blanco. Agrega las sombras. Luego, añade un poco de blanco. Manténgase alejado de los rincones sombreados. Es mejor agregar muy poco que demasiado.

Cuando te sientas cómodo con eso, prueba con una o dos partes del cuerpo de los dibujos de este capítulo. Recuerde, todavía tenemos que descubrir cómo componer la sombra en partes del cuerpo trituradas.



Reclining Nude, c. 2002, by Steve Huston. Charcoal-Othello pencil on Strathmore toned paper.

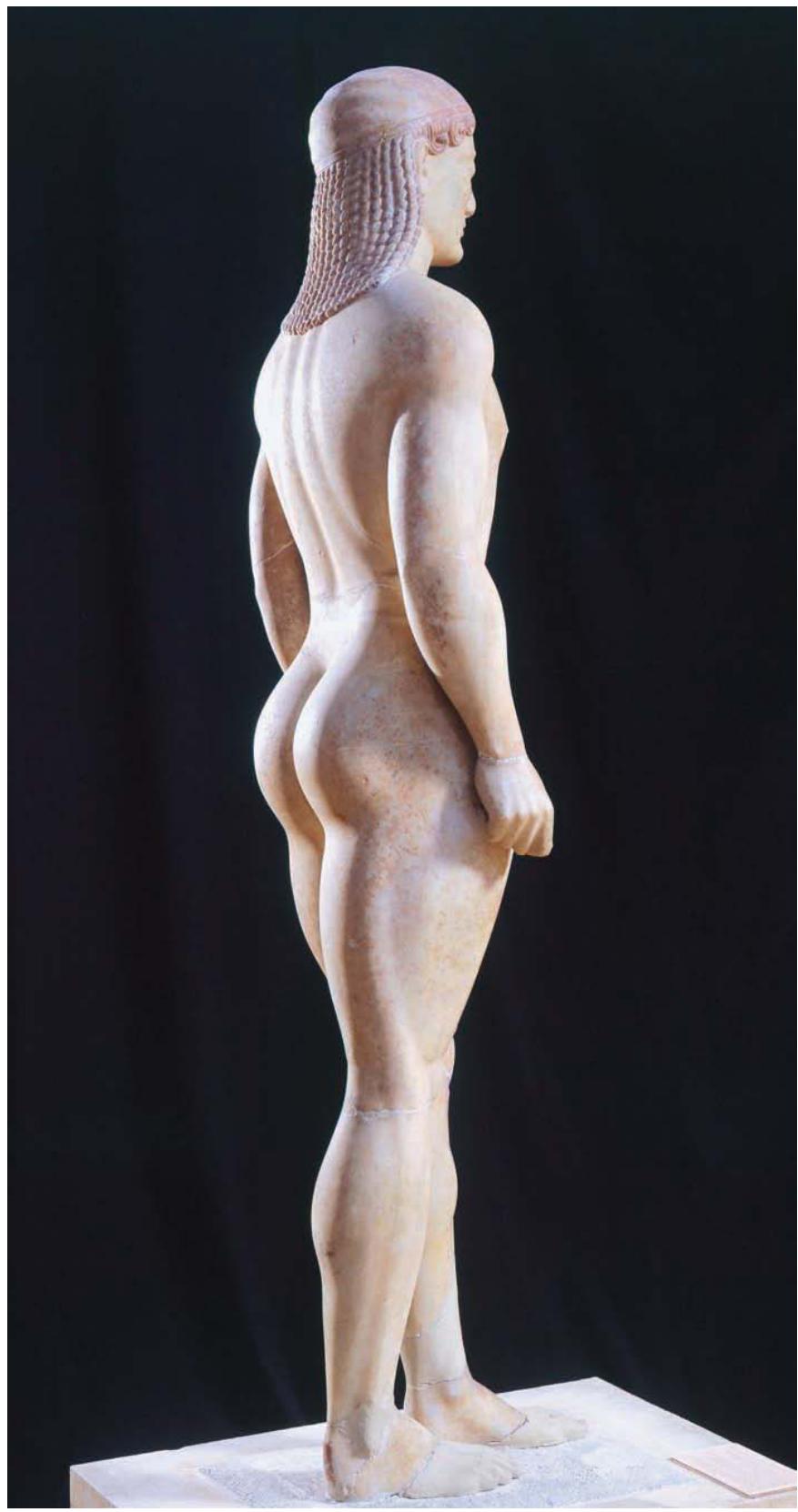


PART

two

BREAKING DOWN
THE HUMAN BODY

Kouros (side view), 525–550 BCE. Greek. Sculpture. National Archeological Museum, Athens/Bridgeman Images. We will primarily analyze our figures from formal positions, like this Greek kouros.



6 | THE HUMAN BODY: AN OVERVIEW OF BASIC FORMS

Para capturar la esencia del cuerpo humano, incluso en poses básicas, necesitamos una estrategia para dividirlo en partes manejables. Así es como los viejos maestros concebían la figura y es la misma técnica que utilizan los animadores actuales.

Cómo empezar

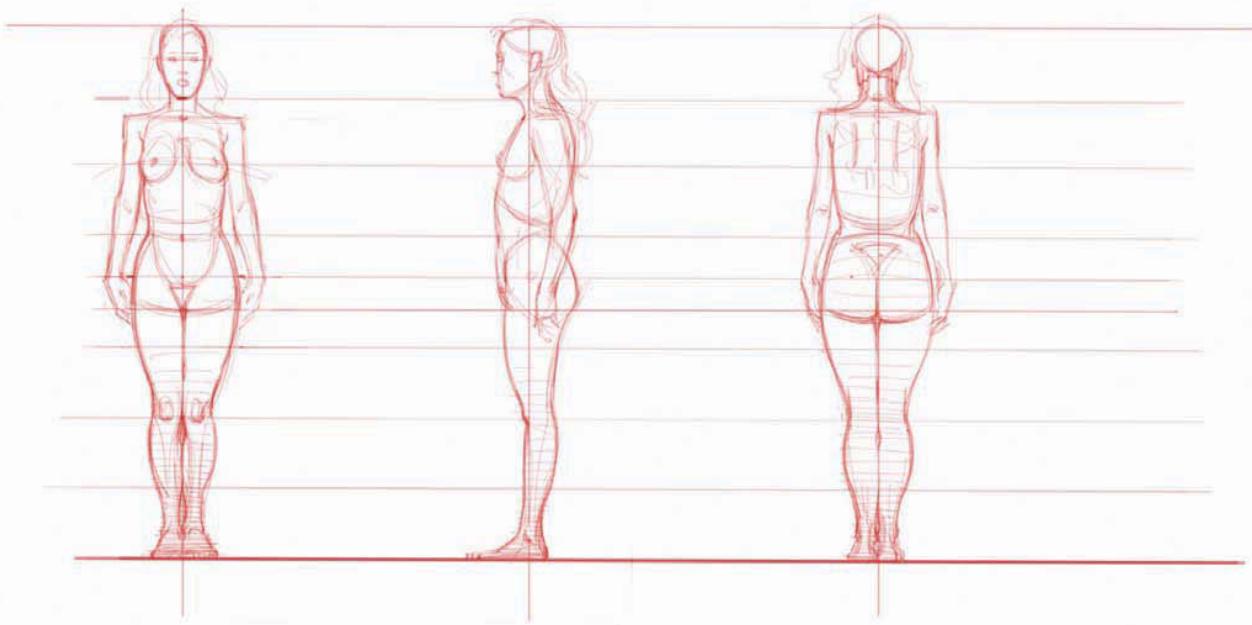
Te llevaré a través del cuerpo de una parte articulada a otra, siempre con la vista puesta en nuestro método: gesto/estructura, gesto/estructura. Este capítulo es nuestro comienzo práctico y siénta las bases para progresar de lo simple a lo detallado, de lo formal a lo dinámico y de la línea al tono.

Unas palabras sobre el desafío de las proporciones: mirar, medir, medir, mirar, bueno, lo he guardado para el final del capítulo.

Medir es lo último de lo que debemos preocuparnos mientras nos adentramos de cabeza en las complejidades del cuerpo humano. Por ahora, sólo observa y dibuja. Haga lo mejor que pueda con la información que tiene a mano. Parte de nuestro objetivo aquí es desarrollar buenos instintos para que el arte surja de forma natural. Aquí tienes una sugerencia mientras lees: detente y dibuja algunos de los dibujos instructivos después de cada sección para probar estas nuevas ideas; Sólo dibujando podrás absorber el material de forma duradera. Si desea hacer un esfuerzo adicional, después de cada nueva sección, regrese y revise algunos de sus dibujos de secciones anteriores para ver cómo lo hizo y celebre su progreso y mejora.



Eve, c. twentieth century, Auguste Rodin (1840-1917). Bronze. Private collection/Bridgeman Images.



As we begin, scan these figures and mentally tick off the big simple forms you see. The artist has an eye that constantly sees and translates.

Este tipo de dedicación te enseña a ver lo que tienes delante de forma profunda. Te sorprenderá lo que te perdiste antes y lo que ganarás a medida que avances. ¡Trabaja esos músculos creativos y verás como nunca antes lo habías visto! Mientras señalo las diferencias entre las estructuras masculinas y femeninas, tenga en cuenta que la cantidad y el carácter de los huesos y músculos en ambos sexos son los mismos. Las proporciones y formas construidas de cada uno simplemente varían un poco debido a los diferentes depósitos de grasa y masas musculares.

Sin embargo, los gestos siguen siendo sustancialmente los mismos, aunque en las mujeres generalmente menos musculosas esos gestos pueden mostrar algunas variaciones sutiles en las curvas de las extremidades. Existe una enorme diversidad en el mundo, lo que genera variaciones asombrosas sobre estos temas. Lo que les estoy dando aquí es, por supuesto, lo básico. Los detalles específicos de cada parte del cuerpo se abordan en detalle a partir de la página siguiente.



Reclining Redhead, c. 2005, by Steve Huston. Gouache and pen and ink on scrapbook paper.

The Head, the Neck, and the Shoulder Line

Como dije que el gesto es más importante que la estructura, no veremos cada parte de forma totalmente aislada. Recuerde, las ideas de estructura y gesto realmente significan las partes y la relación entre las partes. Lograr que todo encaje es lo difícil. Necesitamos considerar eso desde el principio.

FRONT VIEW

VISTA FRONTAL

Cuando encontramos la primera estructura (S1), ya queremos tener dibujado el primer gesto (G1). Entonces, el proceso se convierte en: G1/S1, G2/S2, G3/S3, etc. Esto, entonces, se convierte en el proceso de dos pasos que es nuestro método de dibujo. ¿Entiendo? Bien. Si dominas este enfoque básico, ayudarás a evitar que Frankenstein derribe la puerta de tu estudio.

Para la cabeza, la línea gestual se concibe como una línea central vertical que recorre el lugar donde las cejas se encuentran con el puente de la nariz hasta donde la parte inferior del labio inferior se encuentra con el mentón (ver Fig. A). La cabeza se basa en su gesto como un huevo con una línea central horizontal al nivel de los ojos: gesto/estructura. Observe cómo la inclinación de la cabeza aprieta el cuello y hace que nuestra querida curva vuelva a existir.

Cuando tienes una situación simétrica, como en las posiciones frontal o posterior, la línea del gesto se vuelve recta y rígida para la cabeza, el cuello y el torso. Te ves obligado a sacrificar la idea del gesto curvo: una pérdida grande, pero necesaria. Por supuesto, tienes muchas posibilidades de volverte loco con las extremidades o incluso de que el viento le vuele el pelo. También puedes darle al huevo forma de cápsula con lados planos como muestra la Fig. A. Sigue mejor la línea del gesto, lo cual no es mala idea.



Fig. A. The centerline of the head

VISTA LATERAL

En el boceto de vista lateral de la Fig. B, el dibujo 1 (D1) corre el riesgo de tener una cara demasiado redondeada, creando una frente inclinada y un mentón débil. El dibujo 2 está bien. En realidad. Distingue el carácter redondo del cráneo de los planos angulares de la cara. Eso es bueno. Sin embargo, prefiero la forma de vela triangular del dibujo 3 porque es más simple. Es un poco puntiagudo por detrás, pero agregaré un par de detalles y tal vez cambies de opinión... o no.

Dibuja una pequeña línea desde la barbilla a medida que fluye hacia el cuello (este pequeño plano inferior evita que la máscara de la cara parezca un recorte de papel). La línea gestual del cuello es generalmente una bonita curva completa que desciende sobre la tráquea omitida hasta la base del cuello. La construcción del cuello se completa con otra curva que sale de la parte posterior del cráneo (más sobre esto a continuación). Observe, de perfil, cómo la línea del gesto en la Fig. C se ha movido al contorno simplificado de la cabeza y ya no es recta como en la vista frontal (que se muestra con líneas rojas). También observe que los ángulos de las orejas están un poco hacia atrás desde esa línea de gesto. Preste atención a cómo el eje longitudinal del cráneo va hacia atrás y ligeramente hacia arriba a medida que se mueve de adelante hacia atrás: un detalle crítico.

Aún más importante para dibujar un perfil exitoso es asegurarse de que la parte posterior del cráneo se mantenga alta en comparación con la ubicación del mentón. Mirando hacia adelante, use sus dedos para sentir el lugar en la parte posterior donde el cráneo se une al cuello en la parte superior de la columna. Ahora arrastre el dedo por el frente, manteniéndose horizontal. Tu dedo debe terminar justo sobre tu globo ocular. Cualquiera que sea la forma construida que uses (y ciertamente podrías encontrar otras soluciones además de éstas), asegúrate de que el cráneo quede alto en la parte posterior. Sin eso, el cuello nunca encaja como debería.

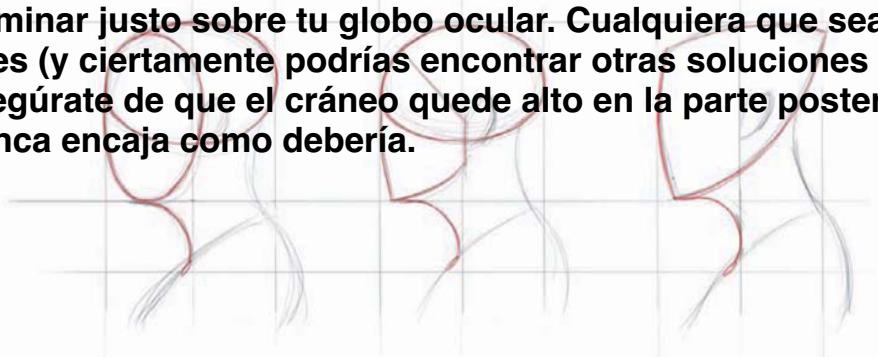


Fig. B. Simple yet characteristic. As long as you fulfill these two requirements, there are always choices for any given body part.

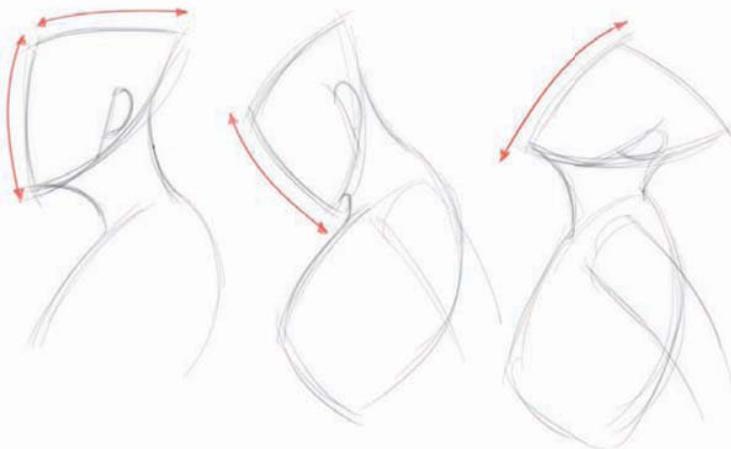
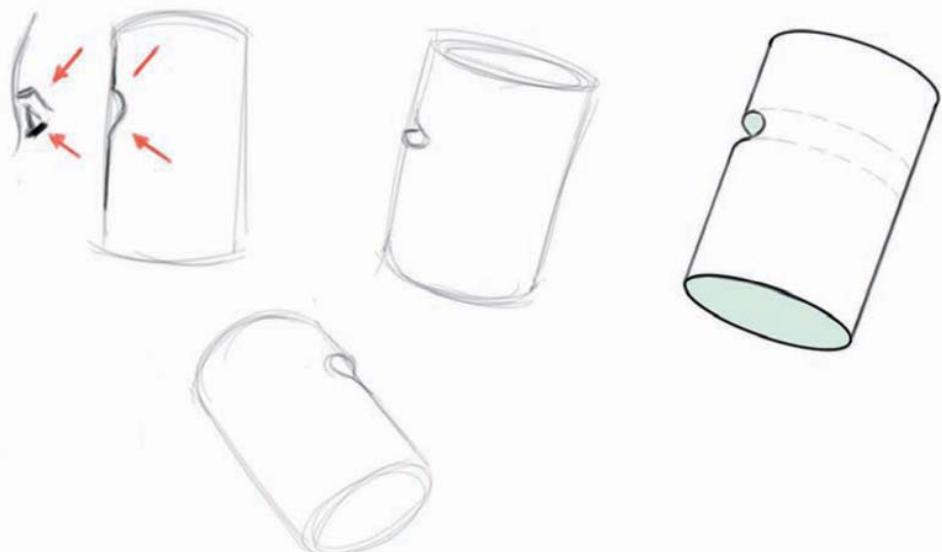


Fig. C. Everything looks a little flat without our trademark ends. The head is tough to get right. So, when in doubt, simplify.



Whistle notch drawings

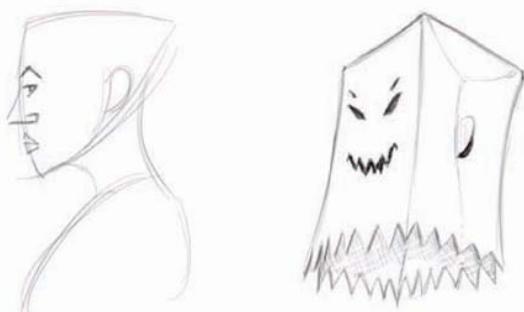
Agregar características específicas se vuelve complicado, así que primero, aprendamos a dibujar "muescas de silbato" para representarlas.

Muesca de silbato

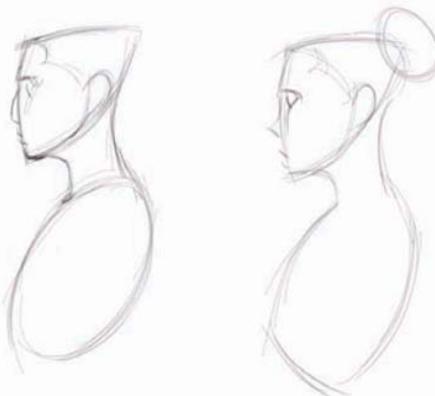
Imagíñese cortando una muesca en un tubo. Ésa es la idea de la muesca de silbato. Esta idea se convierte en la cuenca del ojo que alberga el globo ocular. Descubriremos que cada característica tiene su propia estructura básica.

La razón por la que la muesca del silbato es tan importante es que todas las características, excepto la oreja, están en la parte frontal de la cara. Dibujar una cara en una bolsa de papel te dará una idea. Cuando empiezas a dibujar características de un perfil básico, lo más probable es que parezcan planas y caricaturescas. No es bueno. No estructural. Recuerde: la estructura necesita esquinas. La muesca del silbato actúa como esquina de la cara.

Si usas la ceja y la línea de las mejillas cuando se unen con el párpado inferior, eso te dará la muesca. A medida que la mejilla desciende, sugiere suficiente esquina para que el espectador sienta que los rasgos



Cartoony drawing



Eye sockets

THREE-QUARTER VIEW

VISTA DE TRES CUARTOS

Al igual que con el perfil, la construcción triangular también funciona muy bien para una vista de tres cuartos.

Esta vista trasera de tres cuartos muestra cómo esas características se esconden en el frente. Observe cómo la muesca del silbato se ha convertido en el hueco más sencillo. Además, observe cómo la oreja comienza a amontonarse en la parte frontal de la cara. Es marcar estos dos puntos de referencia lo que hace girar la cabeza correctamente.

Lo que hay que tener en cuenta en una vista frontal de tres cuartos es la línea central. Mida siempre qué tan cerca llega del lado más alejado de la cara.

Comience con una “T” hecha desde la línea central de los rasgos y la línea de las cejas. Luego, marque las características con líneas de construcción colocadas

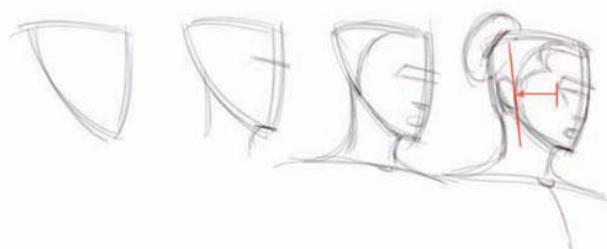
adecuadamente que terminen en el mentón para asegurarse de que la longitud sea correcta. Todos están en el plano frontal de la cara, así que asegúrese de que estén paralelos entre sí.

Si dibujas la línea del cabello (simple o más característicamente) hasta llegar a la línea de la mandíbula, la oreja se une al área de las patillas. También puedes hacer esto en el perfil. El cuello sale de detrás de la oreja, tanto en vista frontal como posterior. Si se siente demasiado gordo o demasiado delgado, sabrá que el ancho de la cara está equivocado.

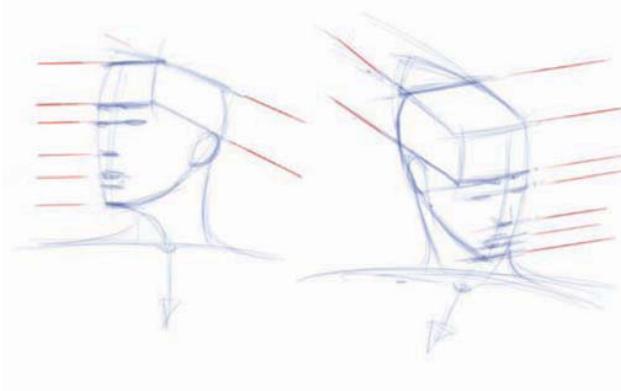
Como las orejas se ubican a un lado de la cara, al relacionarlas con la línea de los ojos o de las cejas se obtiene un ángulo bastante preciso para las posiciones dinámicas de la



Back three-quarter view



Front three-quarter view



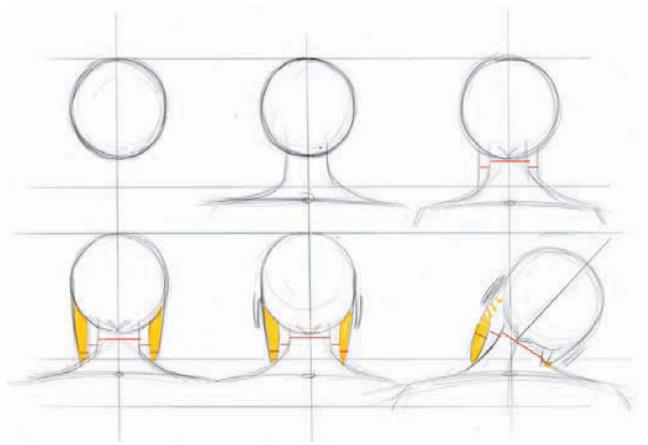
Two boxed-out heads

BACK VIEW

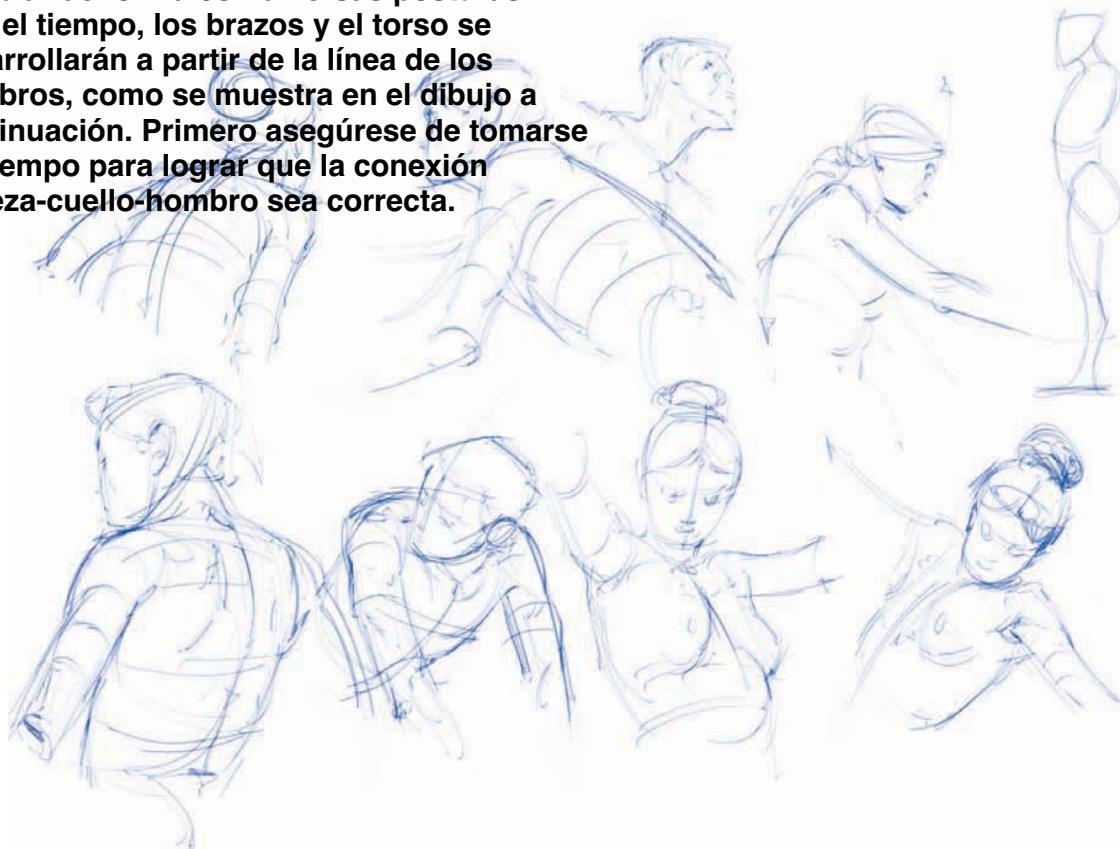
VISTA TRASERA

La vista trasera puede ser la más difícil de todas. Se ve muy poco de la cara. El cráneo lo bloquea y el cuello también. Y los músculos que se encogen y que cubren la línea de los hombros se superponen nuevamente.

Como puede ver en la imagen de la derecha, el cráneo adquiere forma de bola desde la parte posterior. El cuello es un tubo simple (nuevamente sin sus extremos tridimensionales). Vemos un poquito de la cara asomando a ambos lados del cuello. Los he codificado con un color ocre. Finalmente, agregue una línea de construcción simple para los hombros y el triángulo caído para los músculos que se encogen. Esta horma puede doblarse y cambiar de forma con diversas posturas. Con el tiempo, los brazos y el torso se desarrollarán a partir de la línea de los hombros, como se muestra en el dibujo a continuación. Primero asegúrese de tomarse un tiempo para lograr que la conexión cabeza-cuello-hombro sea correcta.



Step-by-step of the back view



Simple yet characteristic means, in part, any object you begin to sketch should be suggestive of the subtleties yet to come. It means you can move seamlessly from beginning construction to finished rendering.

The Torso

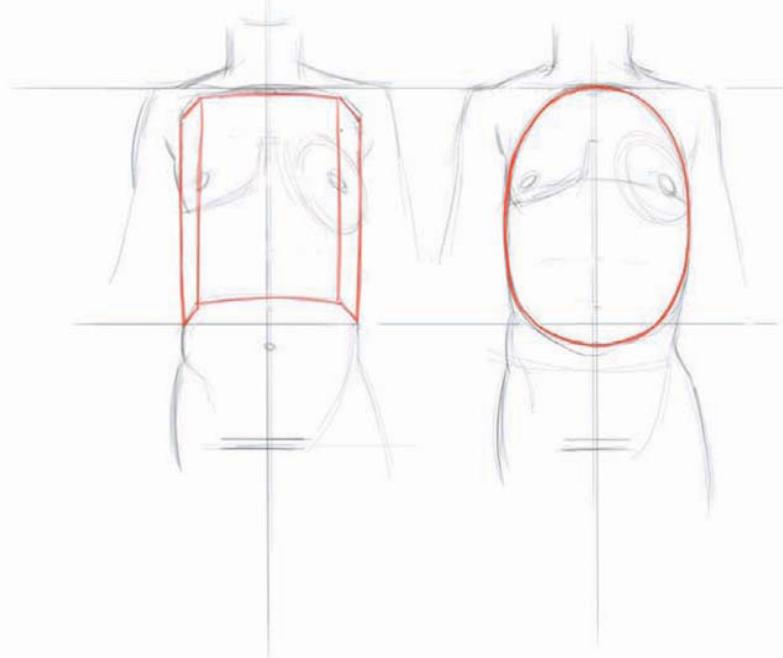
El torso incluye la caja torácica, la cintura y las caderas. Aquí es donde los sexos muestran sus diferencias estructurales más claras: nuevamente, con el calificador, en promedio.

VISTA FRONTAL

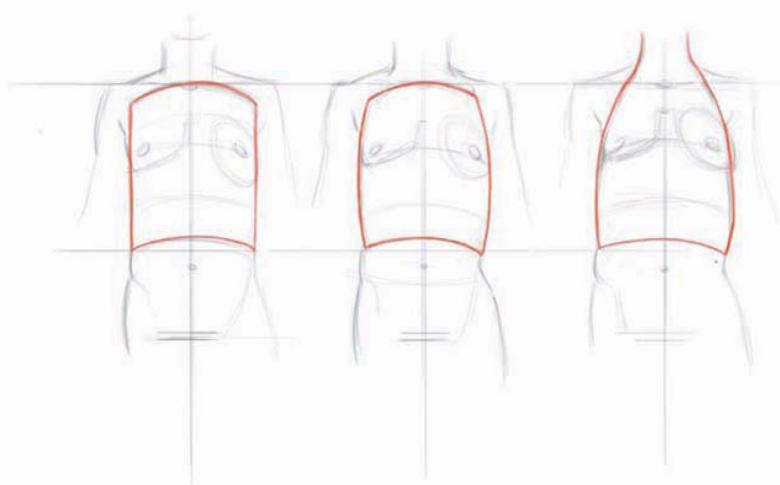
Existen múltiples formas de concebir la caja torácica.

Se expande desde el cuello estrecho hasta la cintura más ancha.

Más allá de eso, ver un modelo con una caja torácica que sobresale de la cintura o se mezcla perfectamente con ella me guía a la hora de elegir la forma más característica para el trabajo. Vea las imágenes a continuación y en la parte superior de la página siguiente.



Start with a gesture line, straight and stiff as we did with the head, and have it touch the shoulder line. Just remember: simple yet characteristic.



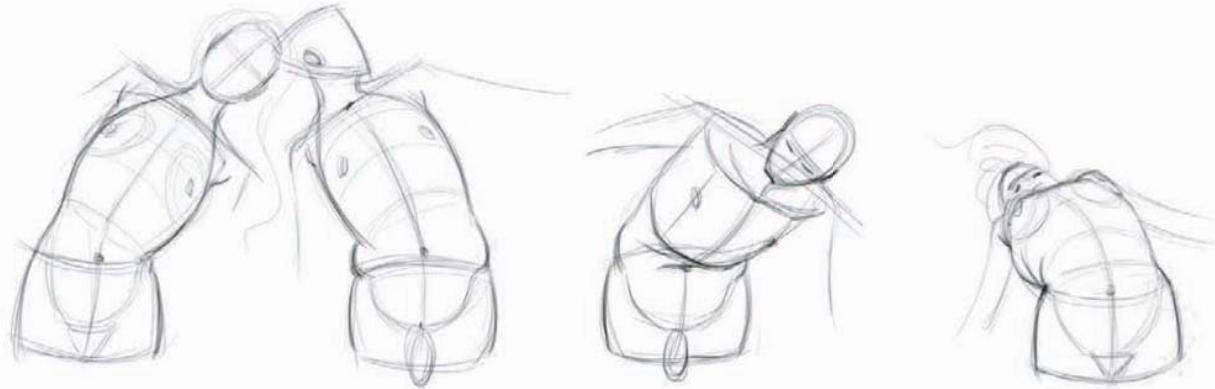
No existe diferencia estructural entre la caja torácica masculina y la femenina. Por supuesto, puedes observar que las costillas de una hembra en particular parecen pequeñas y las de un macho en particular, grandes. Es una buena generalización. En el ideal clásico, el hombre tiene la parte superior pesada en costillas y hombros y la mujer es más llena en las caderas, en comparación.



Male and female torsos

En el dibujo de los torsos de arriba, observe cómo dibujé la cintura como dos líneas simples sin los extremos construidos, de manera muy similar a como lo hice con el cuello. Deje que las masas sólidas de las costillas y las caderas hagan el trabajo. El dibujo del medio, con la cintura abultada, tiene un carácter más masculino, los otros dos, más femenino.

Para las caderas, la caja abultada es la más típicamente masculina de las tres, pero puede ser una buena solución femenina en ciertas posturas dinámicas. La diferencia clave entre sexos es que el hombre tiende a acumular un poco más de músculo y mucha más grasa en la cintura, cariñosamente llamados rollitos. La mujer tiene menos volumen en la cintura, pero más en la parte inferior de las caderas. Esto a menudo crea diferencias estructurales claras entre hombres y mujeres, pero no siempre. De nuevo, presta atención al modelo específico y cómo el modelo se ajusta a estas generalidades o se aparta de ellas.



Front views of torso articulations with the bottle shape

Una forma de apretar la conexión al conjunto de cabeza y hombros es utilizar la estructura de cuello de botella desde las nervaduras hasta alrededor de la línea de la tetina. Observe cómo lo lleva a través de la interrupción de la cintura escapular, que de otro modo podría dificultarle la construcción de un todo cohesivo. Crea una conectividad oculta que será invisible en el dibujo terminado.

VISTA LATERAL

Una clave para capturar la vista de perfil es que la conexión de las costillas al cuello en la parte posterior queda muy alta, mientras que es mucho más baja en la parte delantera (consulte las imágenes en la página siguiente). Esto se debe a esa parte alta de la parte posterior del cráneo de la que hablamos en la sección sobre la cabeza (consulte la página 95). El cuello de una camisa o un collar cuelga de la misma manera de arriba a abajo. Debemos captar esto de inmediato si queremos que ese flujo gestual continúe.

Observe que los hombros se pierden dentro del contorno de las costillas en la posición de perfil. En este caso resulta especialmente útil la forma de la botella, que permite que el cuello fluya hacia las nervaduras más anchas. Punto clave: asegúrese de que la botella se doble fuertemente hacia el cuello desde esta posición, una diferencia importante desde una vista frontal o posterior.

Otra clave es prestar especial atención a la parte posterior de las costillas y, en una postura erguida como esta, asegurarse de que la caja torácica construida tenga una sección vertical que corresponda a la ubicación de los omóplatos. El estómago y la espalda baja también tienen esa verticalidad antes de que entre en acción la inclinación dinámica de las caderas. Agregué líneas turquesas para resaltarlas. Lo más probable es que sienta que su figura de pie se está saliendo de la página si no se muestran estos momentos verticales. Cualquiera de las diversas formas puede funcionar para las cajas torácicas masculinas o femeninas. Utilizo una forma de caja abultada o un huevo para las caderas (observe la inclinación). La caja abultada tiende a funcionar para la hembra y el huevo para el macho. Pero una figura en una posición dinámica puede cambiar eso. En cualquier caso, asegúrese de que la cadera se incline en oposición a las costillas. El gesto curvo crea un acto de equilibrio. Es fundamental que lo capturemos correctamente.

Como en la vista frontal, la Fig. A muestra algunas articulaciones simples con una combinación de las formas básicas. Si simplificamos un poco más el perfil, vemos ese elemento básico de la animación de animales lindos: the beanbag.

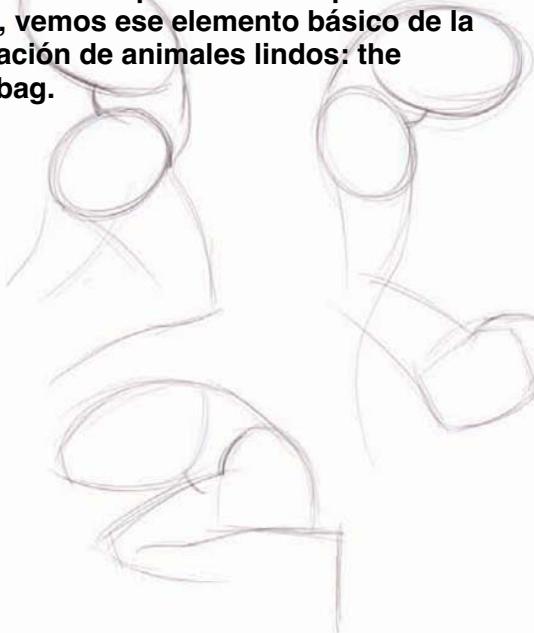
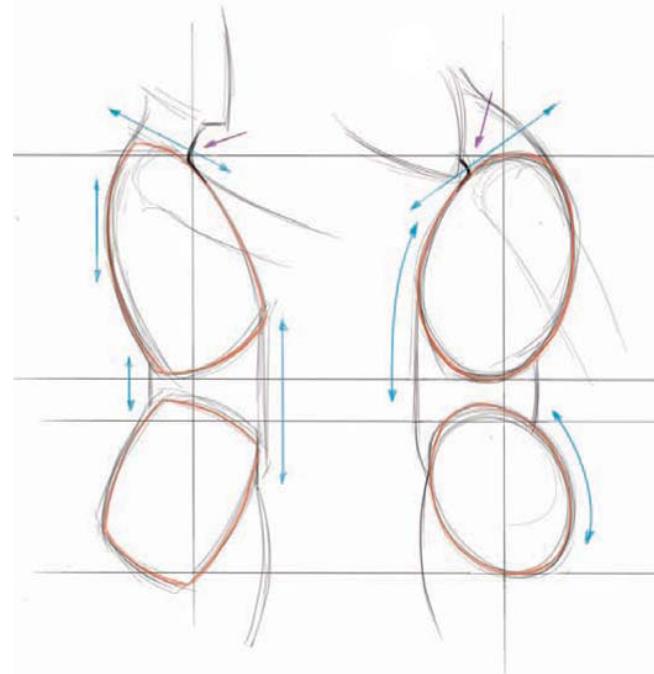
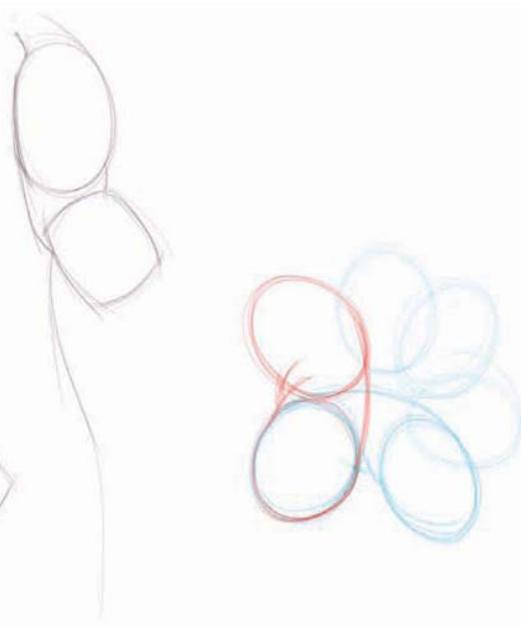


Fig. A. Side view articulation of the torso



Make sure your drawings keep this corner at the pit of the neck (PoN) for a sharp change into the forward thrust of the ribs.



BACK VIEW

Observe cómo esa conexión alta de la espalda al cuello de la que seguimos hablando se muestra en la figura B cuando la parte superior de la caja torácica termina ligeramente por encima de la línea del hombro. Si lo deseas, haz que la base del cuello del frente caiga ligeramente por debajo.

Por supuesto, todas las siluetas de la vista trasera son las mismas que las del frente. Pero, entre otras cosas, debido a la curvatura de la columna, estos se tratan de forma un poco diferente. Por un lado, el estómago, las piernas y el área pélvica no bloquean las caderas como lo hacen desde el frente. Eso hace la vida mucho más fácil. Además, observe cómo las caderas se inclinan hacia arriba y las costillas hacia abajo para unirse a la parte baja de la espalda. Los extremos construidos se curvan en consecuencia.

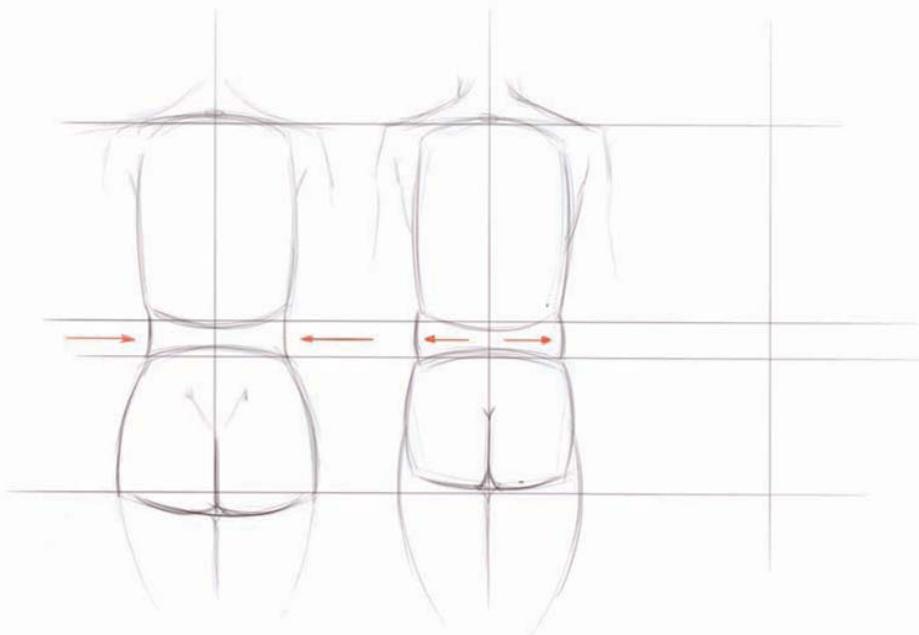
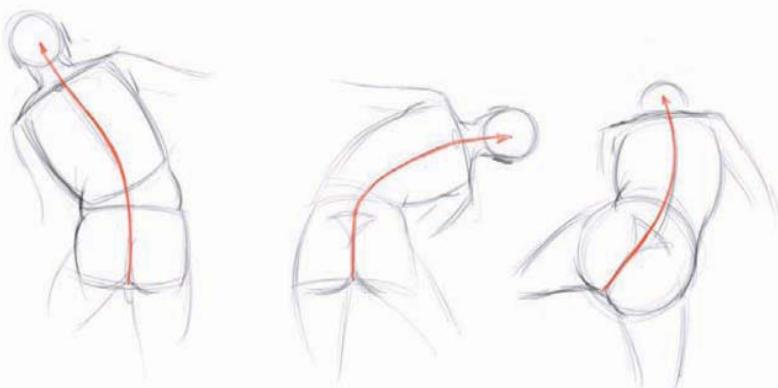


Fig. B. Torso back view with various hip shapes



Here we see the accordion action of the unjointed spine and flexible waist.

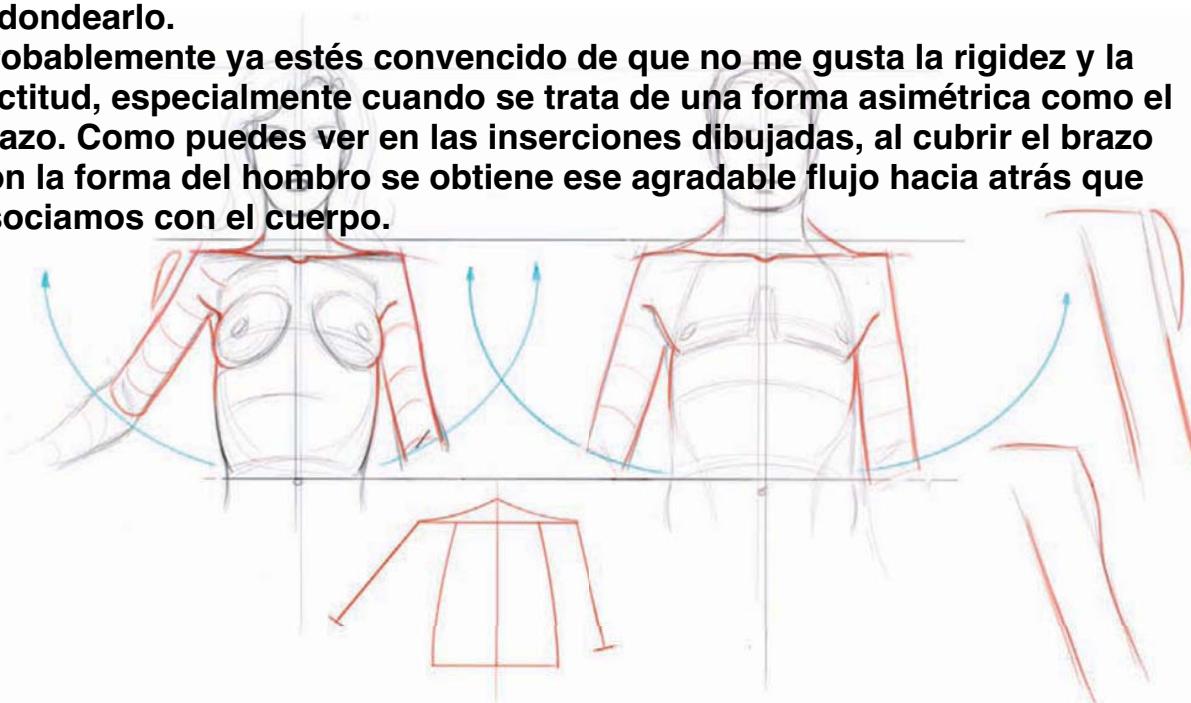
The Arms and Hands

Los brazos se originan en el torso, por supuesto, y están diseñados para realizar diferentes trabajos en diferentes momentos. Necesitan flexibilidad para maniobrar esas fantásticas herramientas que llamamos manos en la posición correcta para articular lo que necesitan articular o mover lo que necesitan mover. Necesitan la extensión para, ocasionalmente, ayudar a equilibrar una postura corporal particular. Y necesitan un tipo diferente de flexibilidad y fuerza para sostener o impulsar todo el cuerpo desde una posición de peso muerto hacia el equilibrio o incluso la acción. El diseño de los brazos y las manos muestra una mezcla casi milagrosa de estas diversas necesidades.

LOS BRAZOS SUPERIORES

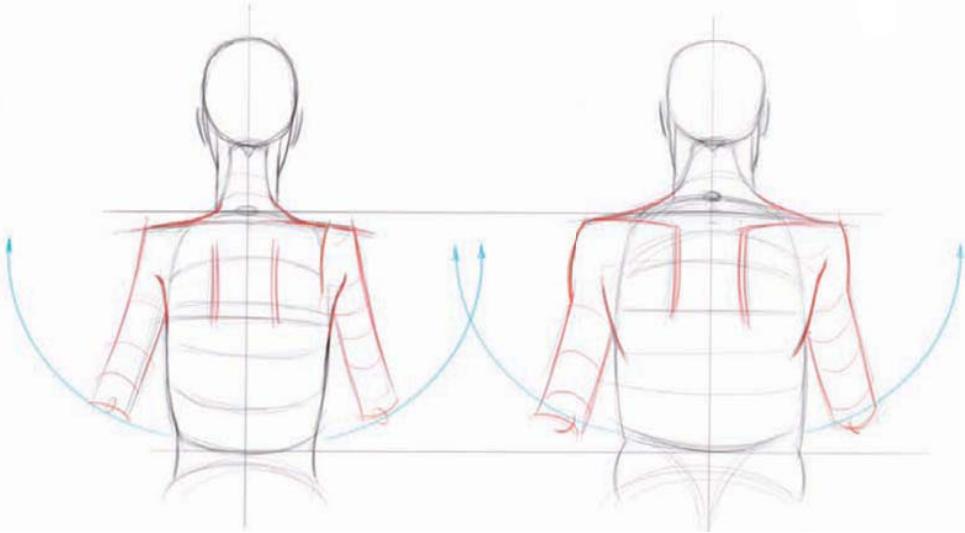
A pesar de toda su complejidad (y más adelante veremos qué tan complejo), el ensamblaje de los hombros se compone principalmente de esquinas, para comenzar con los brazos. Al construir los brazos sobre el torso, siempre, siempre, siempre haga que la conexión de las esquinas sea fuerte. Más adelante, en el proceso de renderizado, podrás redondearlo.

Probablemente ya estés convencido de que no me gusta la rigidez y la rectitud, especialmente cuando se trata de una forma asimétrica como el brazo. Como puedes ver en las inserciones dibujadas, al cubrir el brazo con la forma del hombro se obtiene ese agradable flujo hacia atrás que asociamos con el cuerpo.



The front views (the back view, too) show arm constructions that are stiff and straight—a very rare occurrence as you should know by now. As you will see following, the side view takes us back to a nice curved gesture.

Las vistas frontales (también la vista posterior) muestran estructuras de brazos rígidas y rectas, algo muy raro que ya debería saber. Como verás a continuación, la vista lateral nos devuelve a un bonito gesto curvo.



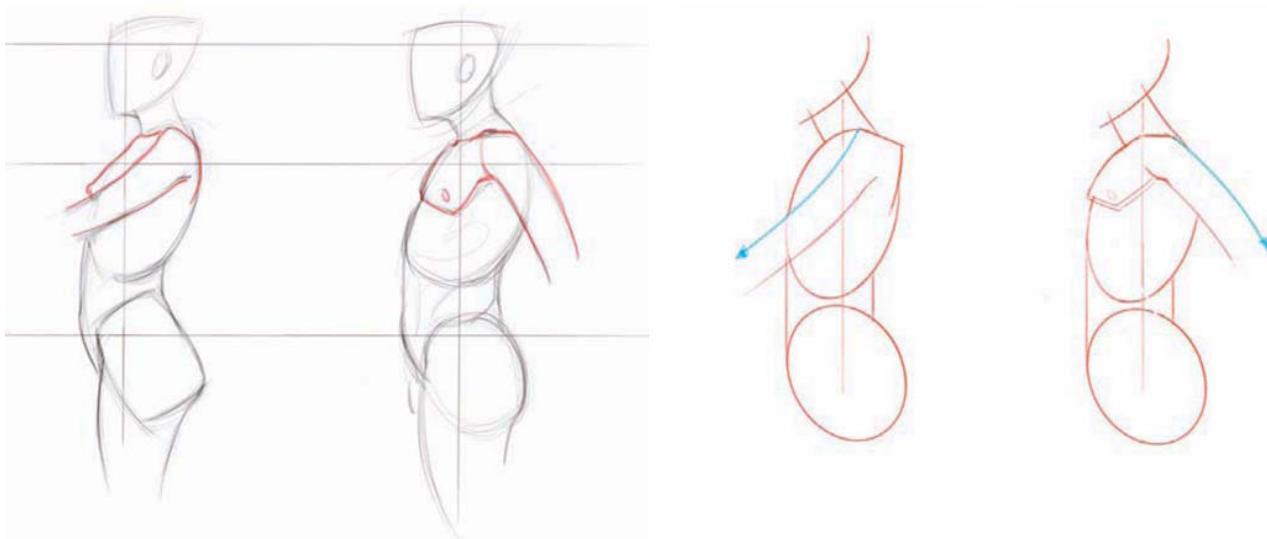
The upper arm is probably the easiest part to draw. It's just a tube with sides perfectly parallel from shoulder to elbow. You can see the shoulder cap minimized and maximized from arm to arm. Take your pick.

La parte superior del brazo es probablemente la parte más fácil de dibujar. Es simplemente un tubo con lados perfectamente paralelos desde el hombro hasta el codo. Puedes ver la gorra del hombro minimizada y maximizada de un brazo a otro. Elige tu opción.



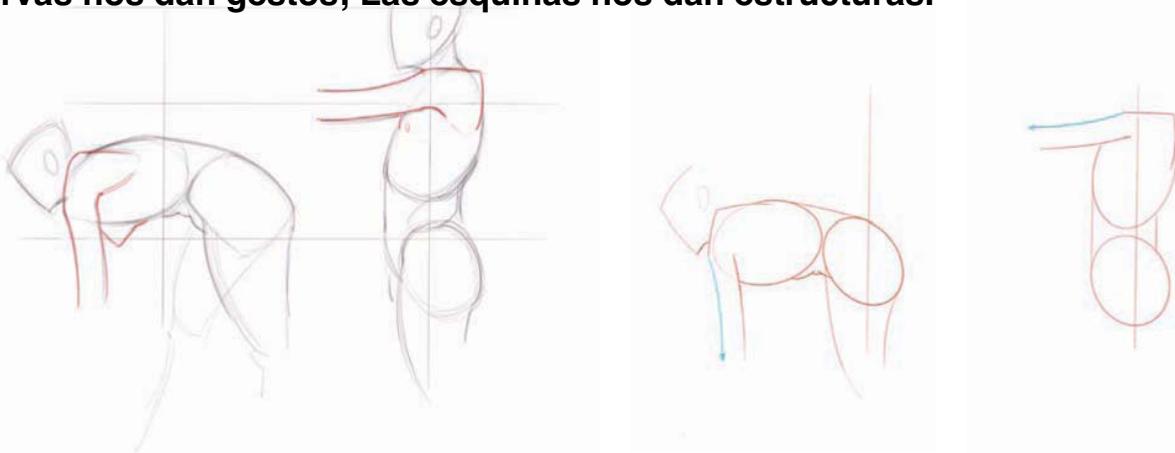
Here's a schematic of the shoulder girdle assembly just so it's clear.

Una advertencia: a veces has dibujado una figura con curva tras curva y sientes que sería bueno mezclar las cosas. En esas ocasiones, encontrar un gesto obstinadamente recto puede ser exactamente lo que necesitan esas líneas cuidadosamente flexionadas. A veces la estética, el diseño, sólo quiere algo contra lo que toda la maravillosa teoría ha pasado mucho tiempo luchando. La teoría es genial, pero no dejes que eso te impida hacer lo que tu arte necesita.



Here, the arm becomes naturally curved again. Remember, curves give us gestures; corners give us structures.

Aquí el brazo vuelve a tener una curvatura natural. Recuerda, las curvas nos dan gestos; Las esquinas nos dan estructuras.

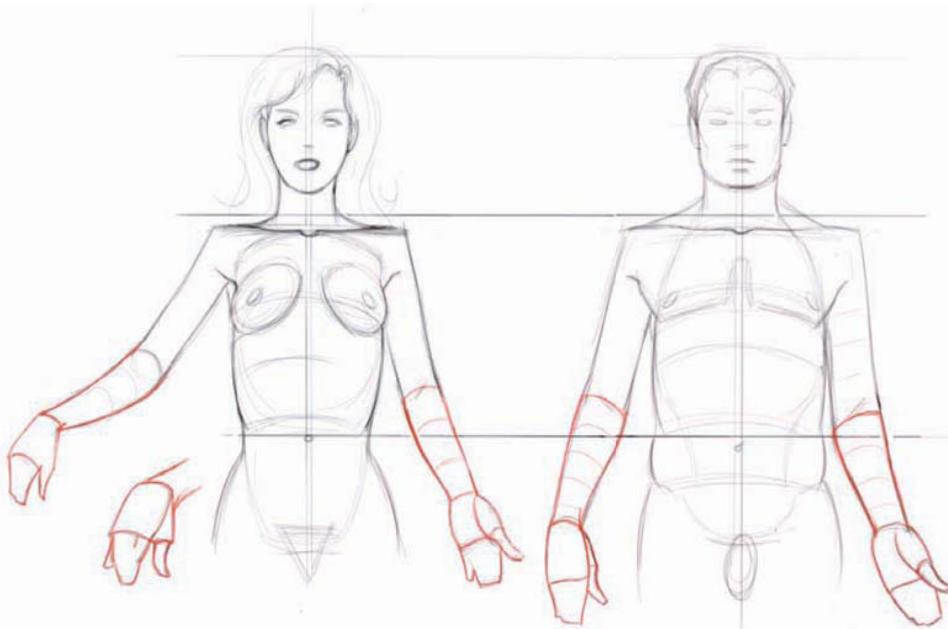


Notice how the shoulder blade unit creates a strong corner against the back of the rib cage and a subtle curve moving into the arms.

Observe cómo la unidad del omóplato crea una esquina fuerte contra la parte posterior de la caja torácica y una curva sutil que se mueve hacia los brazos.

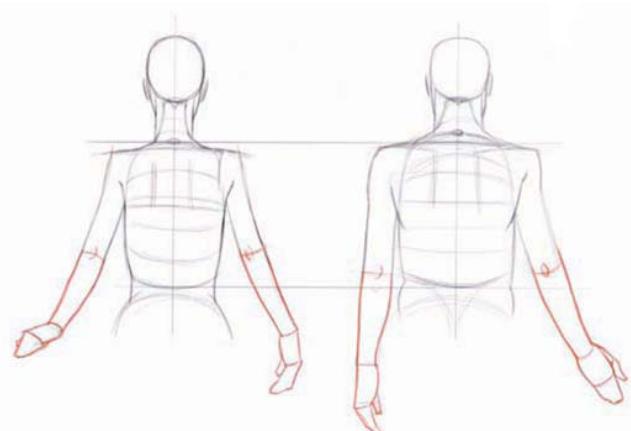
THE LOWER ARMS AND HANDS

Observe que la adición del antebrazo nos lleva de regreso a un gesto curvo desde la parte superior del brazo recto o más recto. Voy a posponer el desafío de dibujar manos y les ofrezco una versión simplificada aquí. Exploraremos la mano en detalle en el capítulo 9.

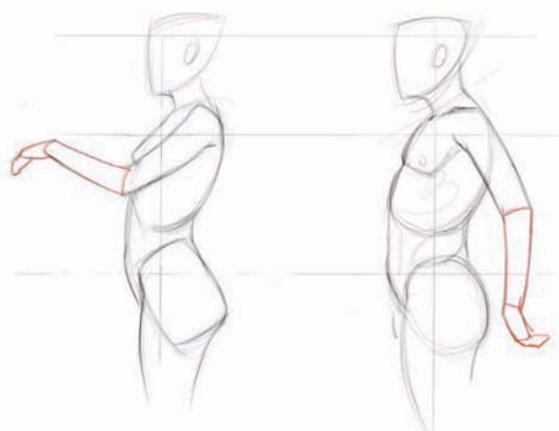


Arms and hands supinated and pronated

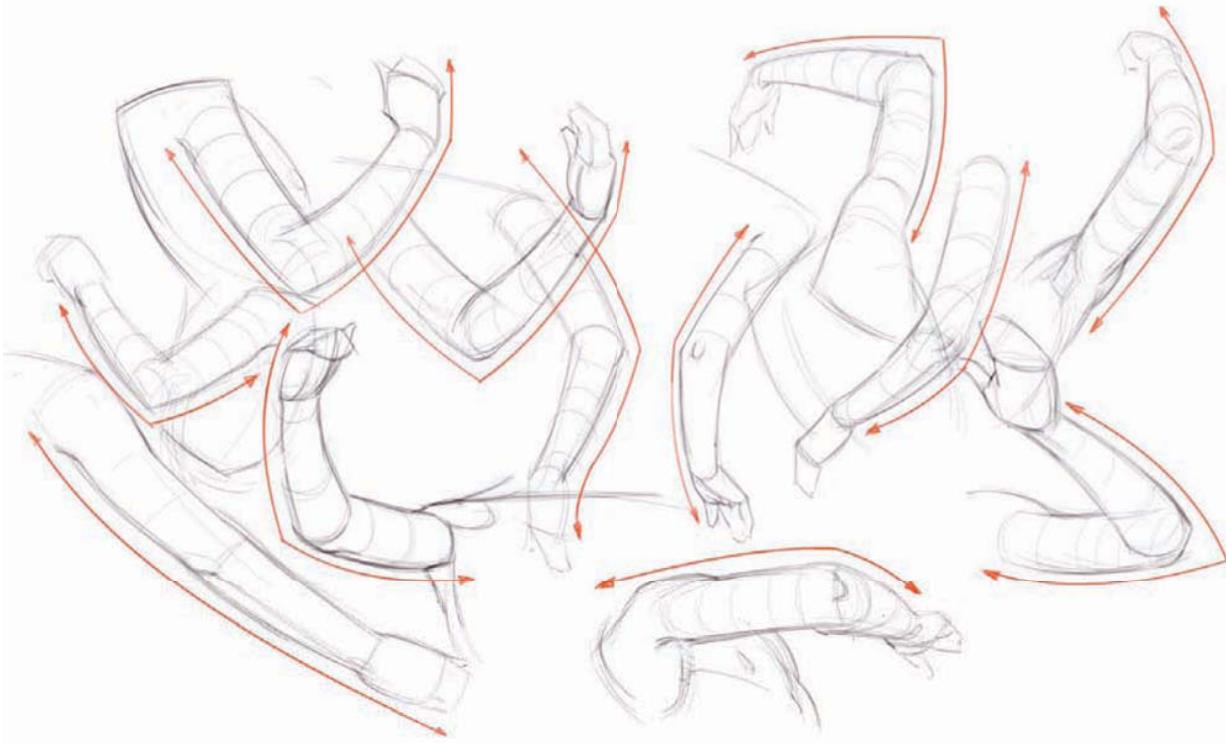
Brazos y manos en supinación y pronación.



Back view variations



Profile view variations



Study these drawings, then sketch various elbow articulations.

BASIC ARTICULATION AND THE ELBOW TEST

ARTICULACIÓN BÁSICA Y PRUEBA DEL CODA

Una vez que hemos concebido las partes articuladas como simples
Aunque existen muchos gestos y estructuras, no supone un gran salto
poder articularlos de manera básica. Observe que cuando el codo apunta
hacia abajo, tanto el brazo superior como el inferior se mueven hacia arriba.
Cuando el codo apunta hacia arriba, la parte superior e inferior del brazo se
balancean hacia abajo. Cuando el codo está más cerca del contorno
superior, nuevamente, la parte superior e inferior del brazo se balancean
hacia abajo. Y cuando el codo está más cerca del fondo, suben. Esa es la
prueba del codo. Úsalo y siempre acertarás con el gesto del brazo.

¿Cuál es el verdadero secreto del éxito? Complete siempre los pasos de
gesto/estructura para la primera parte (G1/S1), en este caso, la parte superior
del brazo, antes de comenzar G2/S2 para el antebrazo. No alteres la
conexión. Entonces, y sólo entonces, ve a la esquina exterior. El lugar más
fácil para conectar el siguiente gesto suele ser la esquina exterior de la
última estructura.

The Legs and Feet

Aunque los brazos pueden realizar la tarea, normalmente las piernas hacen la mayor parte del trabajo manteniendo la posición estable del cuerpo o impulsándolo a una acción explosiva. Los brazos son capaces de mover el peso del cuerpo, pero sólo con gran dificultad. Las piernas, sin embargo, soportan fácilmente ese peso y mucho más. Cualquier dibujo de una pierna debe mostrar el poder de sostenerla y, al mismo tiempo, la energía potencial para moverse rápidamente en cualquier dirección. Mientras tanto, el pie actúa como plataforma de apoyo y amortiguador para suavizar el desgaste de décadas de acción.

THE UPPER LEGS
Los muslos salen del área media a superior de las caderas, dependiendo de cómo se conciben las caderas y cómo se articulan las piernas. El muslo comienza como un flujo suave que sale o un bulto sutil que se aleja de la cadera. Cualquiera de las dos opciones es buena.

Desde un perfil, vea cómo la línea cae desde la parte superior de la cadera construida antes de curvarse hacia la carne del muslo. Unos muslos muy musculosos acabarán con esa caída. Pero si lo ve en su modelo, habla de una conexión anatómica y, para nosotros, ofrece una conexión más matizada y, por lo tanto, más convincente.

Conexión más matizada = ¡bien!
Preste siempre especial atención a cómo comienza y termina una pieza construida. Queremos que nuestra audiencia se sienta segura de cómo pasan de una parte a la siguiente.

Terminar la estructura
correctamente permite una mejor conexión para el nuevo gesto.

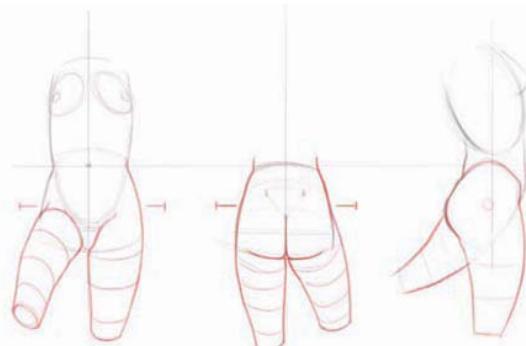
Compare las figuras de los dos dibujos superiores a la derecha.

Observe cómo las diferencias entre la constitución masculina y femenina se manifiestan, principalmente, en las caderas. y no en los muslos.

Nunca pegues el muslo a la parte inferior de la cadera. Sentirás como si quisiera separarse cuando intente



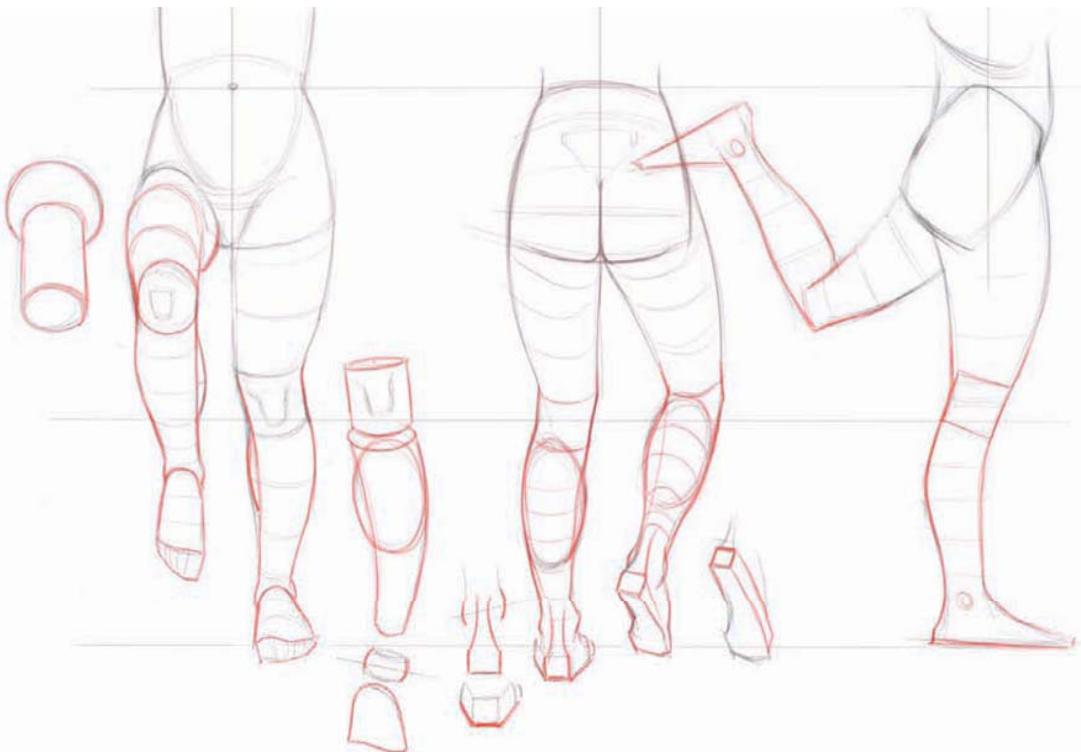
Male hips in back, front, and side positions



Female hips in front, back, and side positions



Incorrect attachment of the thigh to the hip



See how the lower leg has a mighty gestural curve from knee to ankle? This gesture is usually the most of any of the four limb sections. Almost everyone is a little bowlegged. Don't underestimate that.

THE LOWER LEGS AND FEET

Desde el perfil, se ve la curva completa del muslo empujando hacia adelante, luego un tirón hacia atrás hasta la delgada espinilla. Muslo completo, espinilla delgada: eso le da la curva en S gestual simple a la pierna.

Desde el frente o desde atrás, se puede ver la silueta de doble protuberancia de las piernas de pie. Dibuja una curva grande, completa y abultada desde la mitad o la parte superior de la cadera hasta la rodilla: el gesto. Luego, añade otra curva grande, abultada y completa desde la rodilla hasta el tobillo: otro gesto. Eso te da un diseño "B".

¿Y qué pasa con la rodilla? ¿La rodilla pertenece a la parte superior de la pierna o a la parte inferior de la pierna? Exploraremos esa cuestión tan importante en el capítulo 10. Por ahora, agrupe el área de la rodilla con la parte

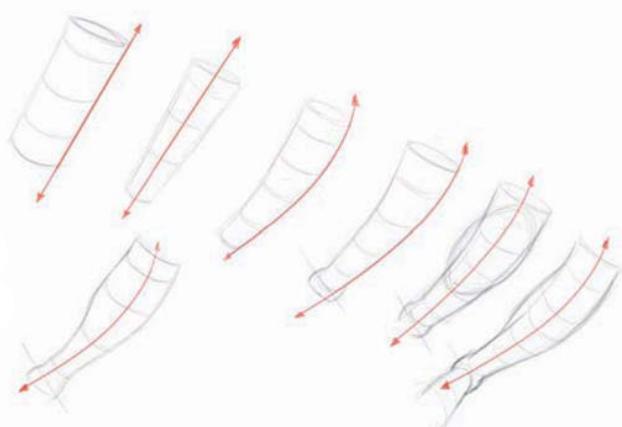


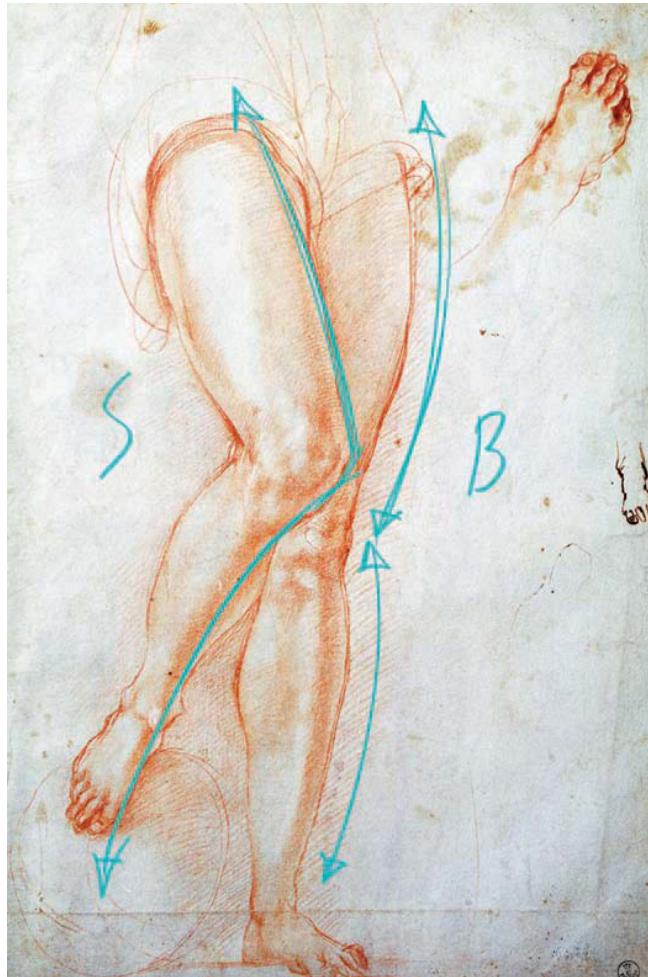
Fig. A. An ever-greater refined tube into a lower leg

Miremos la parte inferior de la pierna un poco más de cerca (ver Fig. A en la página opuesta). Lo he dibujado como sólo un tubo. Eso es simple pero característico de lo que veo. Pero, mediante una observación cuidadosa, puedo llegar a ser aún más característico. Y, por supuesto, eso es exactamente lo que sucede en cada dibujo sucesivo.

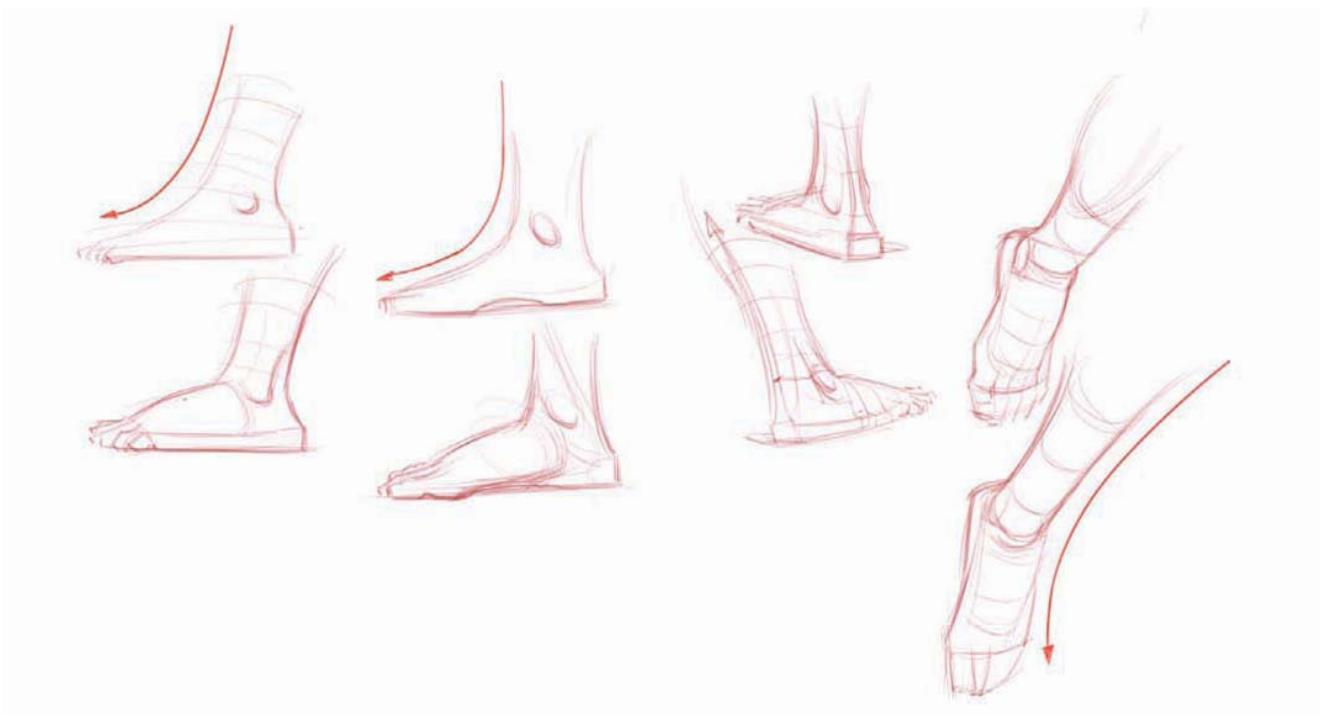
Así es como construimos nuestra nave en estructura. Queremos encontrar soluciones a lo que estamos viendo que sean cada vez más características. Esta es principalmente la razón por la que, cuando miramos a los viejos maestros, rara vez vemos cambios. Han hecho sus deberes. Conocían tan bien las estructuras del cuerpo humano que optaron directamente por la opción más característica: algo cercano a un contorno final.

¿Lo pensaron exactamente de la manera que acabo de describir? En la mayoría de los casos, probablemente no. Pero esta es la mejor manera que conozco de entender sus resultados. Después de todo, el cuerpo está hecho de volúmenes reales en un espacio real, que encajan entre sí de una manera estudiada y espontánea. De acuerdo con este método de construcción, el diseño es el resultado de la tensión entre el peso y la elasticidad de la carne, y el movimiento y la fuerza.

Es el gestual de las piernas. Es una excelente manera de recordar cómo mantener esas piernas bonitas y fluidas.



Study of Legs, c. sixteenth century, by Jacopo Carucci, known as Pontormo (1494-1557). Drawing. Uffizi Gallery Museum, Florence/Bridgeman Images. Notice the B designs on these lovely legs. When the leg bends, that B (or S) will break against the knee's corner.



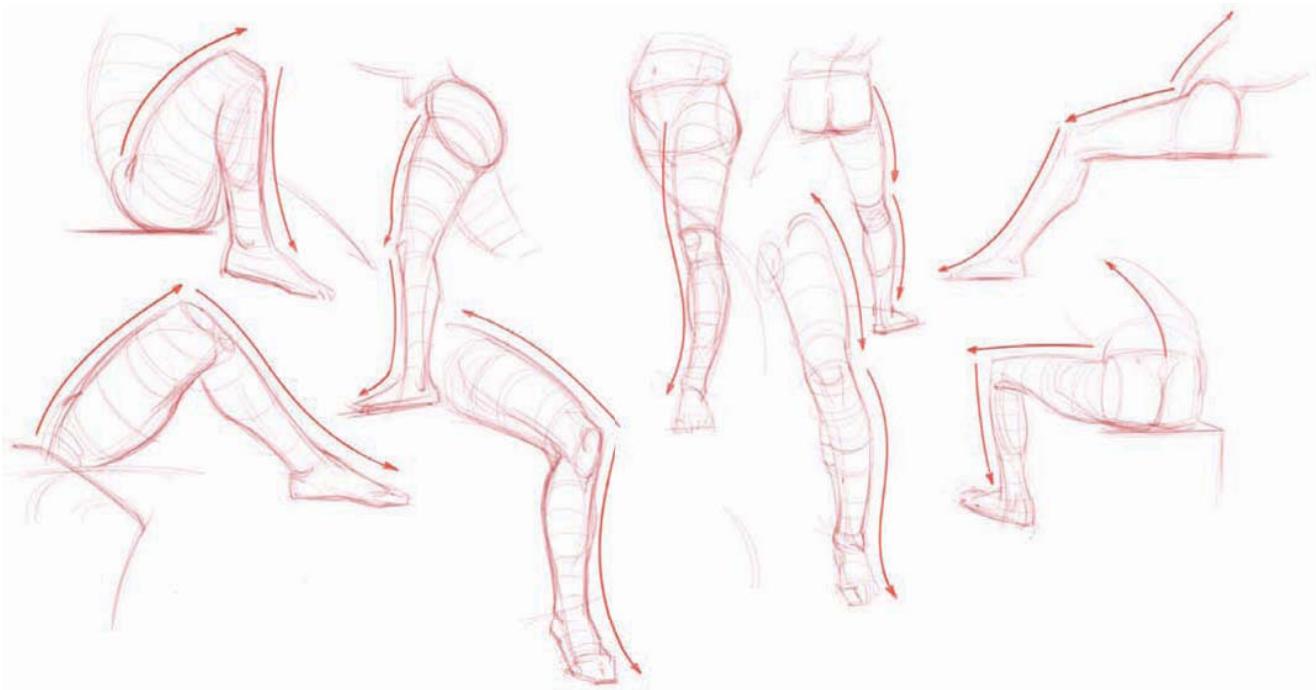
There's a terrific gestural transition from ankle to foot. Think of it as a bumpy or smooth ski slope taking the viewer's eye down to the finish line.

THE FEET

El pie es un simple triángulo caído desde el perfil que se inclina brevemente hacia atrás en el talón y se balancea hacia adelante hasta los dedos. Desde el frente, dibújelo como un simple cono ahusado que corta en los dedos de los pies. Agrega los dedos de los pies agrupados en una sola forma. La vista posterior tiene el talón y el tendón de unión. Parece una pequeña chimenea si cuadras el talón. La forma del pie se asoma desde atrás. Esto es suficiente por ahora.



Foot constructions



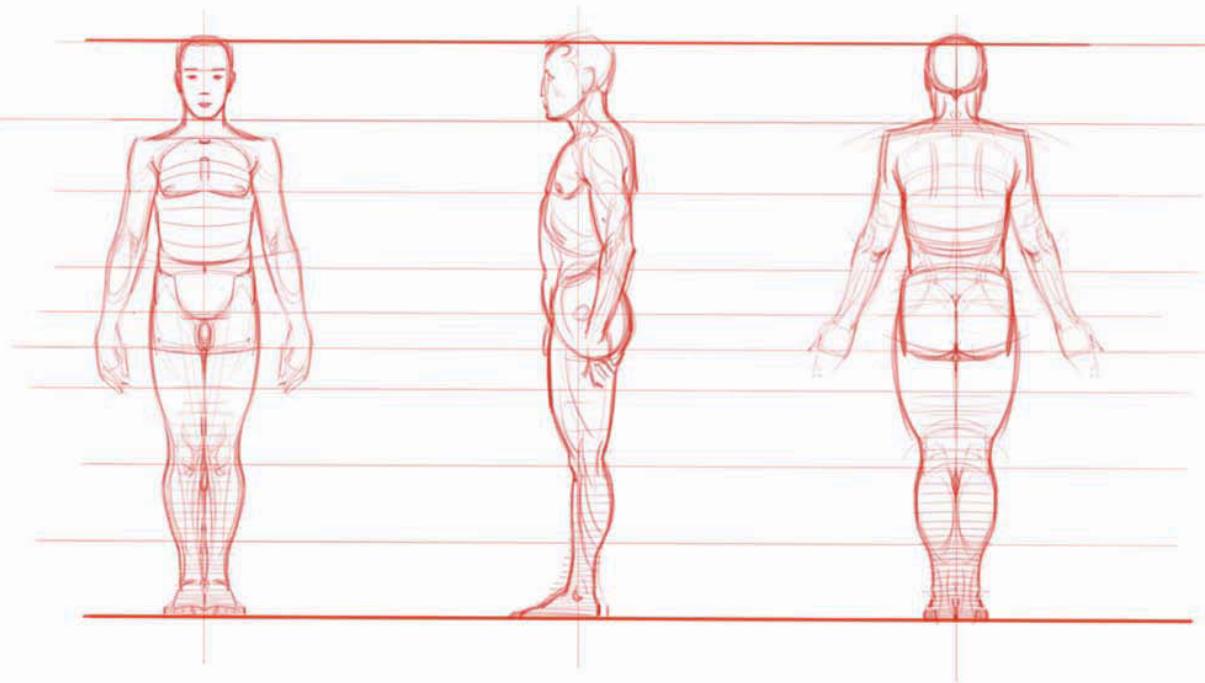
Legs flexing at the knee

ARTICULATING THE LEGS

El truco de muslo completo y espinilla delgada funciona para la mayoría de las posiciones, incluso las dobladas. Digo “la mayoría” de las posiciones porque si la pierna se dobla tanto que la parte posterior del muslo empuja la masa de la pantorrilla hacia adelante, se puede revertir esa curva.

Acabo de lanzarte una pequeña curva (juego de palabras). Observe que estos dibujos de piernas son más complicados que los brazos. Coloque un poco de papel de calco sobre ellos y encuentre las formas más simples que pueda. Pierda la rótula, los huesos de los tobillos, los huevos añadidos para las pantorrillas, etc., y vea cuánto puede destilarlos. Luego, tome la instalación más simple y constrúyala nuevamente.

Lo que quieras es encontrar el punto medio entre lo simple y lo característico. Variará de persona a persona y de situación a situación. Tus elecciones evolucionarán con el tiempo, a medida que te conviertas cada vez más en el ninja del dibujo que debes ser. Se necesita práctica y un poco de experimentación. Aquí está la ecuación:
tiempo dentro = artesanía fuera

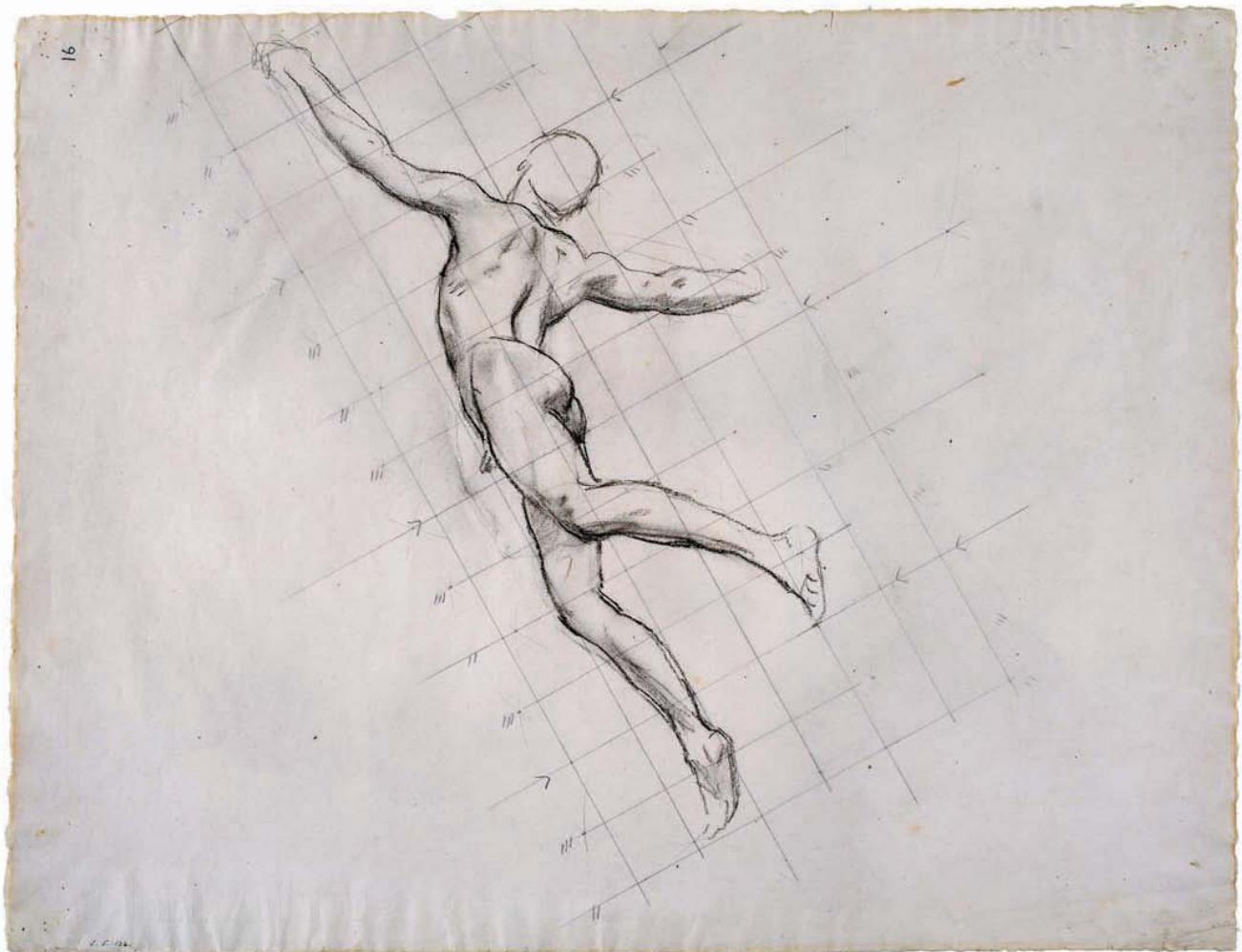


There are all sorts of ways to proportion the human body. There are all sorts of canons of beauty. I've picked one that uses the head as the yardstick and chosen proportions that fit reasonably well with most people's aesthetics. See the image on page 93 for the female equivalent.

Proportions

Las proporciones son muy útiles, especialmente como medio para volver a verificar tu dibujo. También son como la buena ética: ambas son situacionales. Una pose larga y láguida, como La Grande Odalisca de Ingres, podría necesitar cinco vértebras adicionales para que funcione. La anciana adinerada de un retrato de John Singer Sargent pudo haber necesitado el cuello largo y las profundas cuencas de los ojos de Hera, Reina de los Dioses, para cumplir el encargo.

Los artistas que amo no “capturan” la vida (como si tal cosa fuera posible). En cambio, lo traducen. Muestran algo nuevo al respecto. Hay un ritmo en buenas proporciones que lo hace sonar verdadero de una manera que los calibradores y los dedos con un ojo cerrado simplemente no pueden hacerlo. Entonces, incluso mientras te muestro cómo pellizcarte con los dedos, confía primero en tu vista y en tu instinto. Dibújalo ligeramente primero. Luego, si no te parece bien, mide.



Nude in Action, John Singer Sargent (1856–1925). Charcoal on paper. Davis Museum and Cultural Center, Wellesley College, Massachusetts/
Bridgeman Images.

OLD MASTER^{study}

Lo que ves con nuestros viejos amigos como Raphael es que se comprimen. Se saltaban pasos porque eran, bueno, maestros. Pero, cuando miramos retrospectivamente su trabajo con un análisis fundamentado, todo está ahí.

Eso trae a colación otro punto. Podrías simplemente alejarte, especialmente si has internalizado estas cosas a través de la práctica. Y luego, cuando necesite volver para solucionar un área problemática, este método está listo para ayudarlo. No tienes que dibujar de esta manera, a mi manera. Pero tal vez no sientas la solidez que deberías en la caja torácica que esbozaste. Ahora ya sabes cómo comprobarlo. Si la conexión del cuello no se siente como si encajara bien en las costillas, puedes arreglarlo.

Y ese es el proceso para todo el cuerpo humano... por ahora. El dominio llega a través de la inmersión. Cuanto más profundamente quieras conectarte con este material, más necesitarás vivir con él, hacerte amigo de él. Léelo, cópialo e intenta concebirlo de memoria. Todo eso pone a prueba tus conocimientos y profundiza tu comprensión. Luego, cuando haya hecho clic, pasa a los ejercicios de enfrente.



Battle Scene with Prisoners Being Pinioned, c. sixteenth century,
Raphael Sanzio (1483–1520).
Pen and ink over chalk on
paper. University of Oxford, UK/
Bridgeman Images.



Raphael used constructed forms and gestural relationships in his art.

GIVE IT A TRY: Exercise 1

drawing

Coloque papel de calco sobre los dibujos paso a paso que estudiamos en este capítulo. Siga el proceso de hacer marcas que sean lo más simples y limpias que pueda, es decir, simples pero características. No dudes en probar otras formas. Mira a tus artistas favoritos y mira cómo resolvieron este problema.

Si te equivocas, toma otra hoja (o hazlo digitalmente). Empieza por la cabeza y dibuja las construcciones sencillas y posiciones sencillas hasta hacerlo sin pensar. Luego, comienza con una nueva parte del cuerpo. Es como golpear el saco en el gimnasio o bailar. Se trata de memoria muscular. Conozca los movimientos. Conoce las formas. Trabaja todo este capítulo durante un mes, tal vez menos, y lo dominarás.

Ahora, mezcle el orden. Comience con la estructura. Luego, dibuja el gesto. Dibuja los extremos antes que los lados. Inventa tus propias formas. Juega con ello.

He dicho esto antes: lea y estudie este libro; hazlo tuyo. Crea tu propio método. Empieza con el mío. Quizás conserve mucho. Pero esto tiene que encajar contigo. Tiene que conectarse contigo y fluir desde ti hacia la página como debe hacerlo cualquier gesto bellamente fluido.

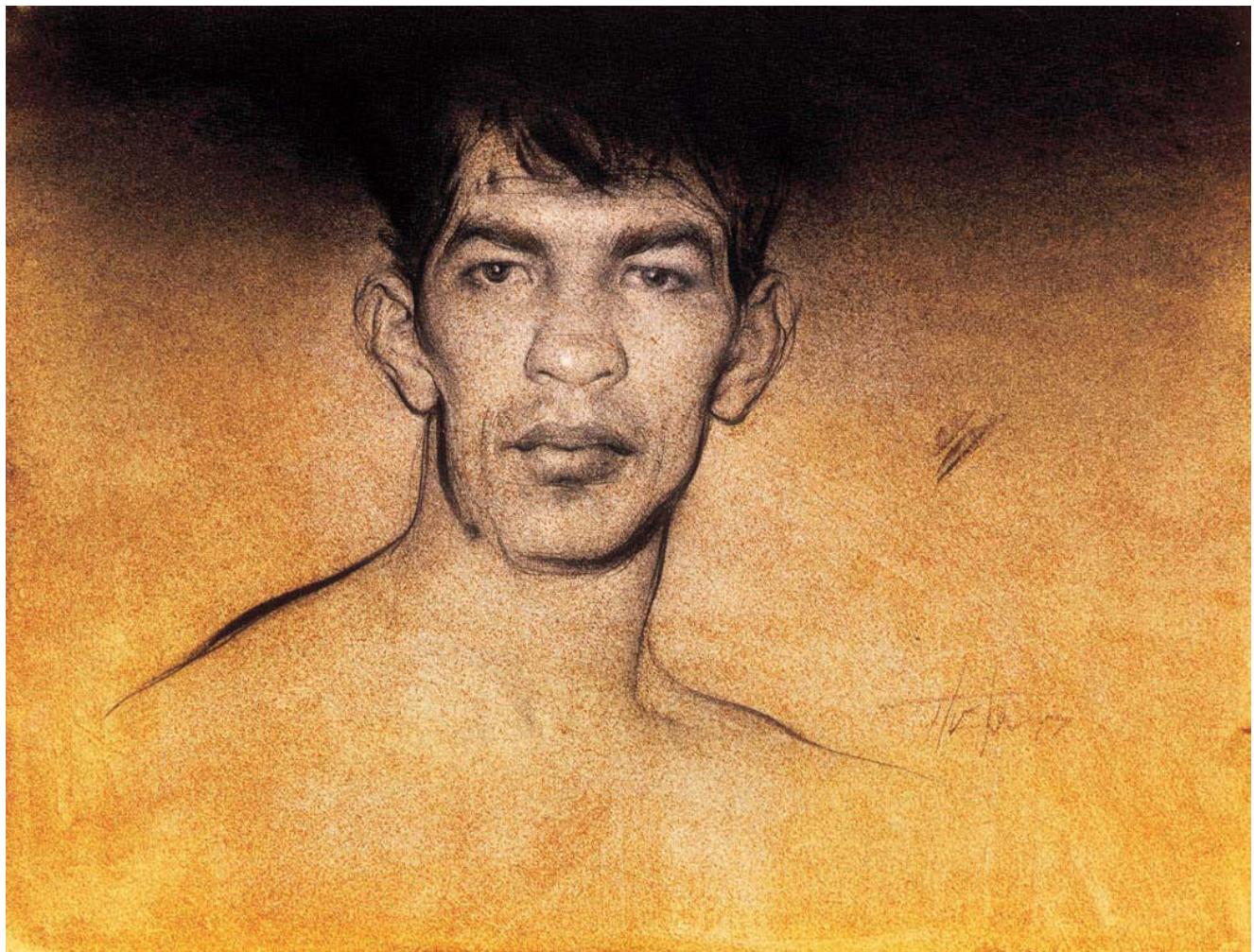
Si trabajas duro, algún día descubrirás que no estás de acuerdo conmigo en todo. Ahí es donde quieras estar. Eso significa que estás encontrando tu propia voz. Necesitamos tu voz.

Mientras lo hace, tenga paciencia. Divertirse. Aprecia las pequeñas victorias incluso cuando a veces pierdas la guerra. Y sigue así, un poco cada día. Solo tiene que ser un poco para que ese nido rápidamente se quede pequeño.

No olvides hacer algún dibujo de objetos. Sigue construyendo ese almacén mental de formas geniales e interesantes.

Si eres un charco de lágrimas, vuelve a los capítulos sobre gestos y empieza de nuevo. Llegarás ahí.

GIVE IT A TRY: Exercise 2



Gatti, 1997, by Steve Huston. Charcoal and Conté crayon on Strathmore Bristol paper. When it's time to take your drawing a little further, a well-structured head becomes a map for the details to come.

CHAPTER

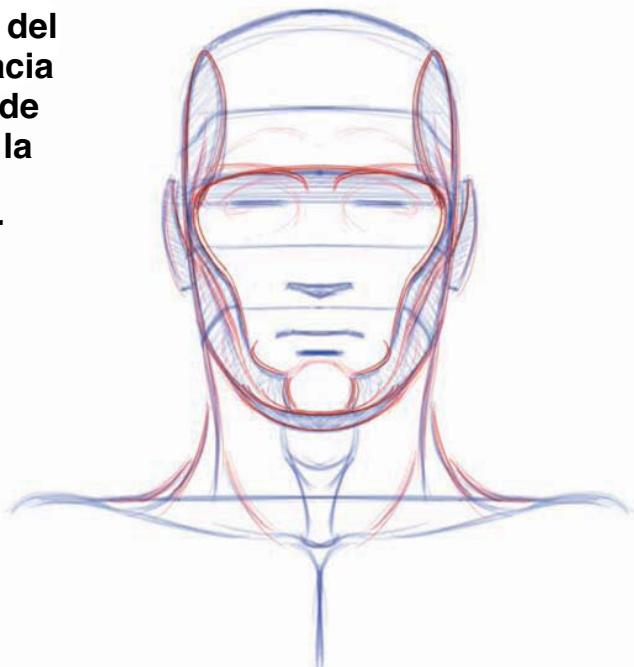
7

THE HEAD

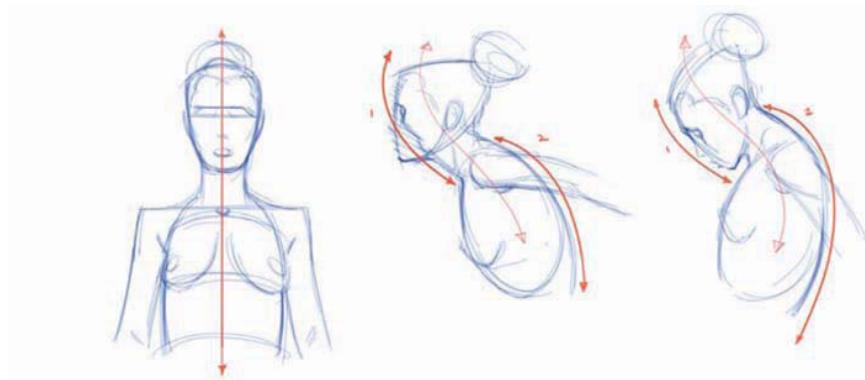
Now it's time to add some features.

Ahora que tenemos suficiente estructura, es hora de incorporarle funciones.

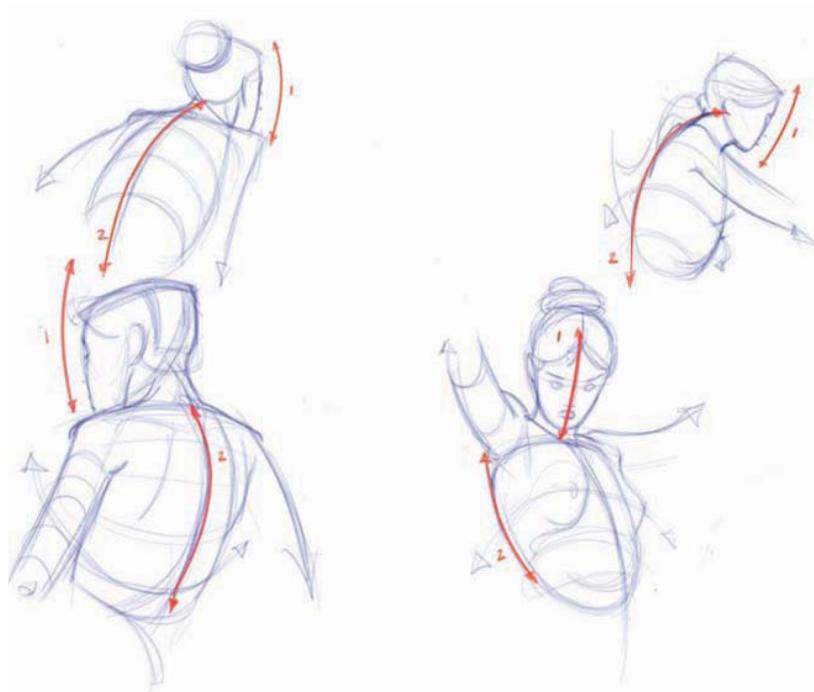
Recuerde que el mejor dibujo de cabeza del mundo es inútil si no fluye bellamente hacia el cuerpo. Asegúrate de seguir esa línea de vida que llamamos gesto. Eso hace toda la diferencia. Adquiera el hábito de dibujar parte del cuello y los hombros para estar siempre pensando en cómo conectarse.



The big simple structures of the skull meet the big simple structures of the face, and we end with front planes, side planes, tops, and bottoms. That gives us what we need for the features.



The shoulder girdle hides the much more important connection of head to rib cage. Let's consider that more carefully.



These poses are a bit more dynamic, but the principle is still the same.

En una pose formal de frente o de espaldas, no hay nada que considerar. Pero avanza hacia el perfil dinámico y, ¡guau!, la acción de las olas se activa a lo grande. En las imágenes de arriba, observe cómo el cuello se une al gesto de la parte frontal de la cara cuando se levanta el mentón o la caja torácica se retira. Asimismo, el cuello se une a la parte posterior de la caja torácica cuando el mentón se mueve hacia el pecho. Asegúrate de captar a qué estructura más grande se une el gesto del cuello. A menudo establece o deshace la conexión entre la cabeza y la caja torácica.

The Primary Structures of the Head

La cabeza es una combinación de dos grandes masas: el cráneo y la cara. Al mapear primero el paisaje más amplio (el cráneo), podemos concebir y ubicar más fácilmente los rasgos en la cara. Sacar la confiable vara de medir puede ayudarnos a trazar las proporciones, pero no contará toda la historia.

El truco para agregar detalles secundarios a nuestro trabajo es el mismo truco que hemos usado todo el tiempo. Dibujamos las estructuras grandes y simples comenzando con los grandes gestos simples. No cambia para las estructuras secundarias.

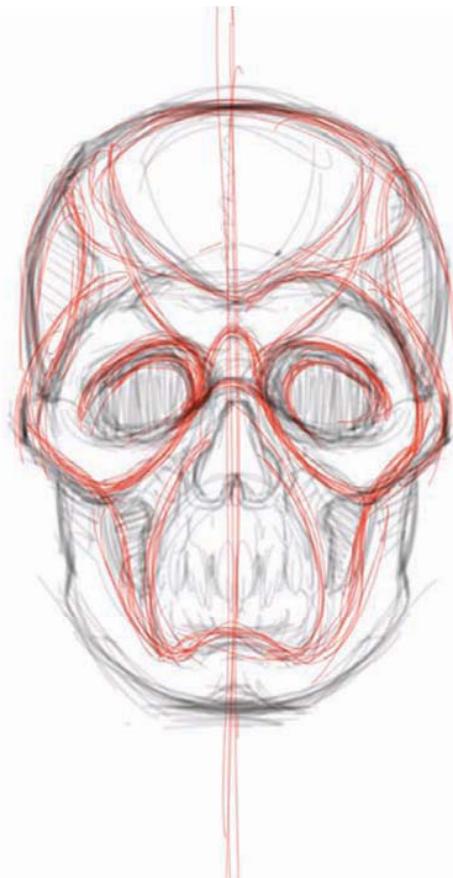
Nunca cambia.

Las formas menores surgen de sus gestos menores. El diseño acuoso de la vida compone una estructura en cada nivel, desde un padrastra hasta una sala de artistas dibujando el modelo. Ese es el gran secreto de la asociación entre gesto y estructura, y otra razón más por la que el gesto es la línea de diseño fundamental.

Lo que buscaremos es la esquina donde se encuentran dos aviones. Las esquinas son estructura. Pero, si recorremos el eje longitudinal de una esquina, se convierte en un gesto.

Entonces, puedes imaginar que querremos hacer esas esquinas con líneas curvas, como se muestra a la derecha.

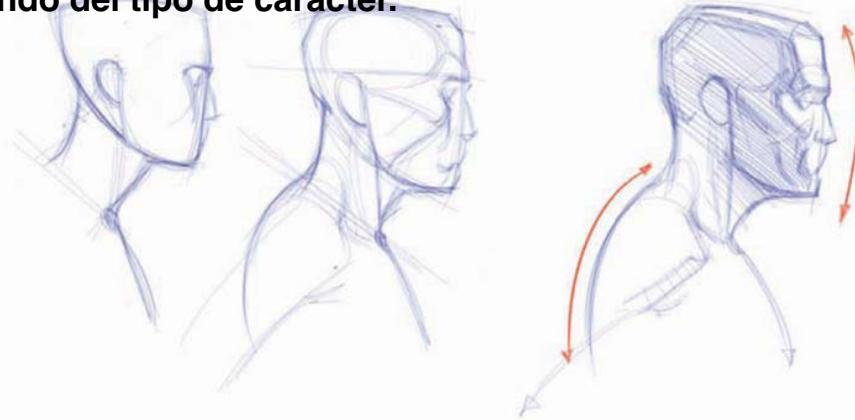
Estructura/gesto. Esquinas/curvas. Todas las marcas que conformarán nuestro detalle interior estarán potencialmente al servicio de ambas ideas.



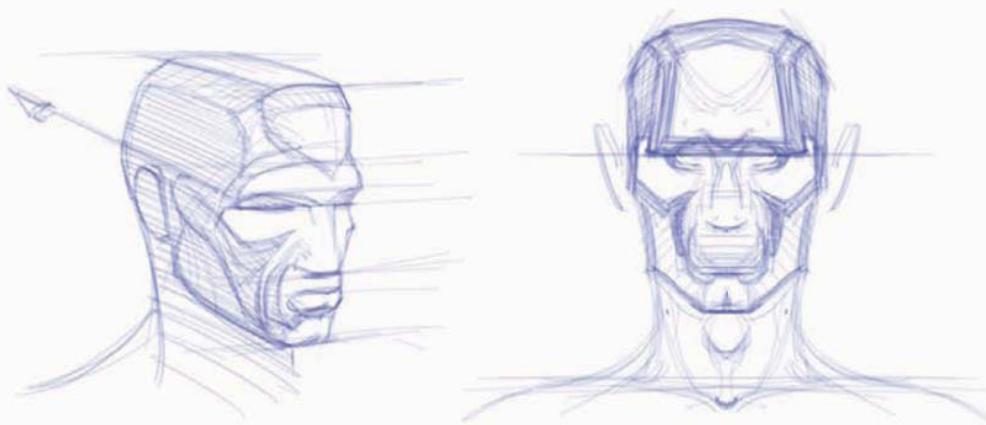
As you see by the red line gestures, there's a lot going on. We will look at each area.

The Secondary Structures of the Head

El cráneo se encuentra con la cara en el área de la línea de los ojos/pómulos. Esto es lo más ancho que suele llegar a ser la cabeza. Las mejillas ascendentes se estrechan ligeramente hacia la frente y también caen en cascada hasta el mentón, mucho más estrecho. Esta máscara constituye los planos frontales multifacéticos del rostro. Y los largos ejes de esas esquinas se convierten en los movimientos gestuales entre las formas. Los he marcado en rojo en la figura de la derecha.
El casquete se introduce en el centro de la frente desde arriba. Esto hace que el plano frontal pase al superior. La gorra frontal puede hincharse o quedar completamente sumergida en el arco superciliar, más ancho y cuadrado, dependiendo del tipo de carácter.



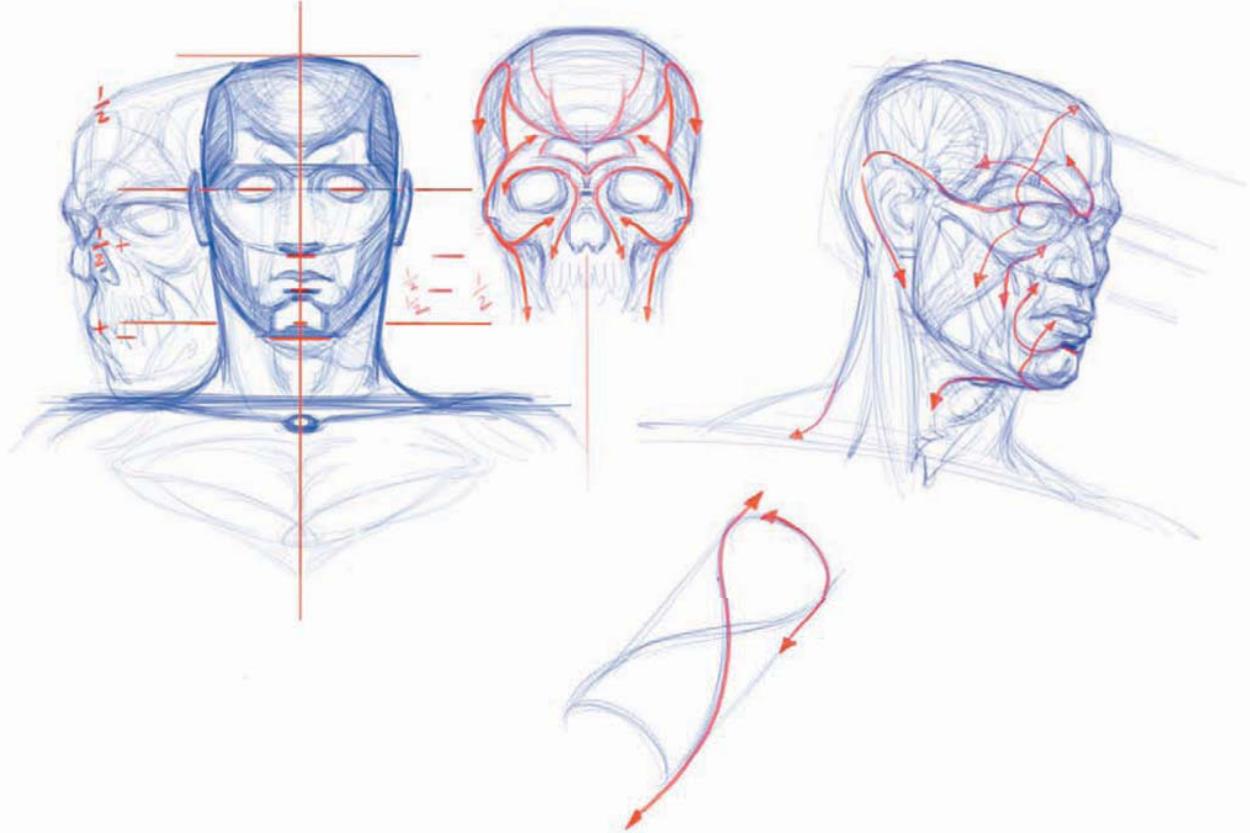
When we look closely, we see the face is built from an amazing set of forms that flow into and lock over each other.



We can think of the forehead, cheek, and chin structures as rounder or squarer and simpler or more complicated. The more we play with those characteristics, the more opportunities open up.

Las mejillas y el mentón regresan a la sien, las orejas y la mandíbula, creando los planos laterales. Estos pueden tener un carácter redondeado, cincelado o incluso cóncavo. Piense en las mejillas como un plano ancho y ondulado con la cuña de la nariz y el cilindro de la boca apilados encima.

Teniendo en cuenta cómo cada estructura única se mueve hacia la siguiente, es como el gesto vuelve a la mezcla. Estoy seguro de que no le sorprenderá saber que este paso es fundamental. Nunca dejamos de caminar por la cuerda floja entre esquinas y curvas, sin importar cuán detallados seamos.



The gesture shouldn't just go over the form. It *rolls* over it. Think of drawing an S-curve on a roll of paper towels. As the S flows down the form, it also describes the round character of the form's volume.

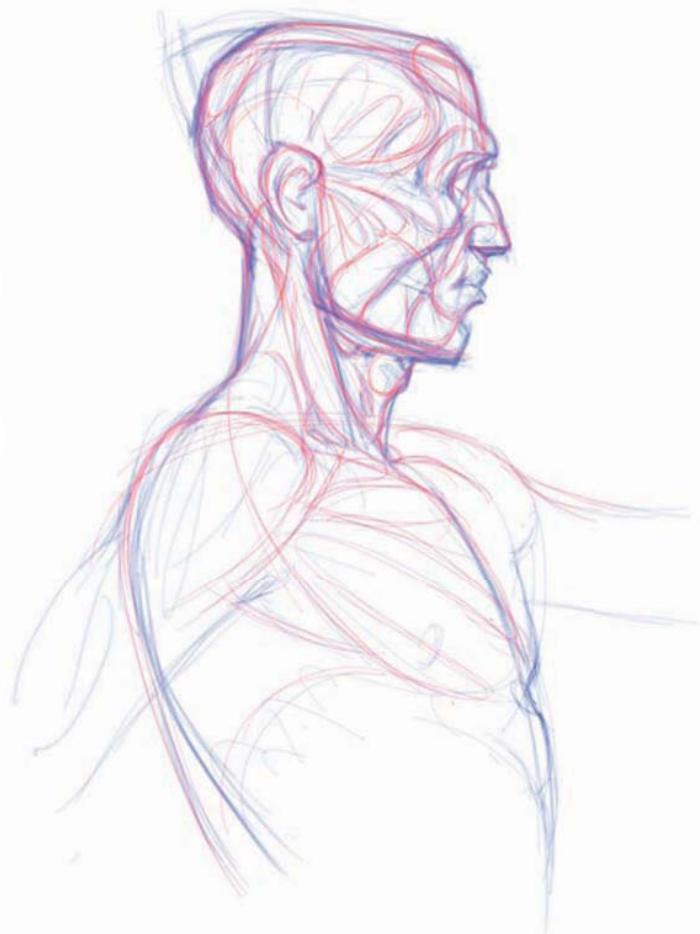
Obviamente, el cráneo tiene músculos, depósitos de grasa y piel que lo reviste, por no hablar de pelo, arrugas, puntos de compresión, formas de sombras e incluso trazos de lápiz. Todos pueden agregar nuevos gestos sutiles, pero los ritmos clave los crea el cráneo como se describió anteriormente.

Los ritmos gestuales son a menudo curvas en S o incluso curvas compuestas, a diferencia de las curvas simples que experimentamos con las partes articuladas del cuerpo. Esto se debe a que estamos tratando con varias formas sutiles que se mezclan. Tú decides qué tan detallado quieres que sea y qué tan cuadrado o fluido. Sólo recuerda: en caso de duda, simplifica. El gesto nos muestra nuevos ritmos maravillosos con cada cambio de posición. Sacar de la vida te permite aprovechar esa fuente en constante cambio. Captar estos ritmos une nuestro dibujo y lo hace sonar real en el nivel más profundo posible.

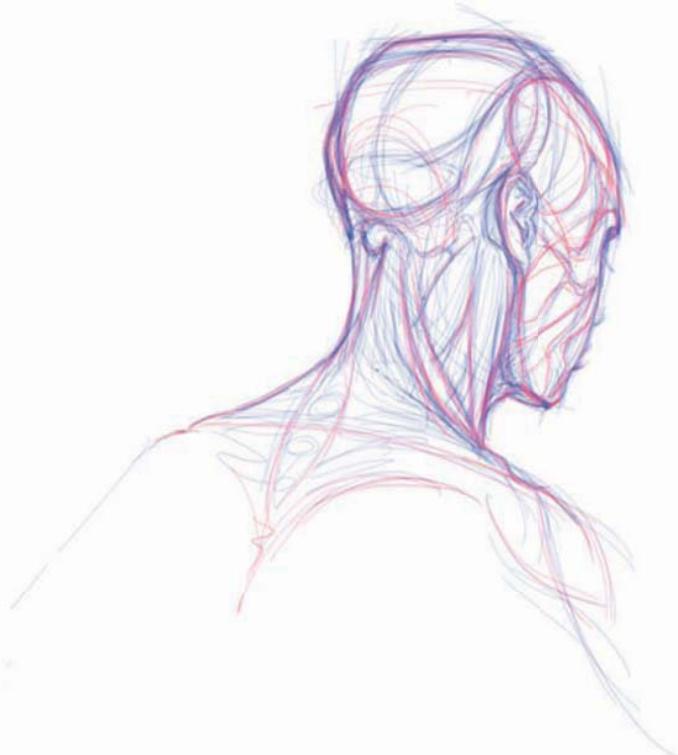
Cuando mires fotografías, dibujos anatómicos u obras maestras, prueba este tipo de análisis de líneas rojas.

Quieres un catálogo rico y diverso de ritmos potenciales.

Hay una cantidad sorprendente de rutas gestuales a seguir según el estilo que deseas y el personaje que busques. Sin embargo, debe seguir la topografía. Y tenga en cuenta que cuanto más separe las estructuras menores, más parecido a un hombre y más viejo aparecerá el rostro.

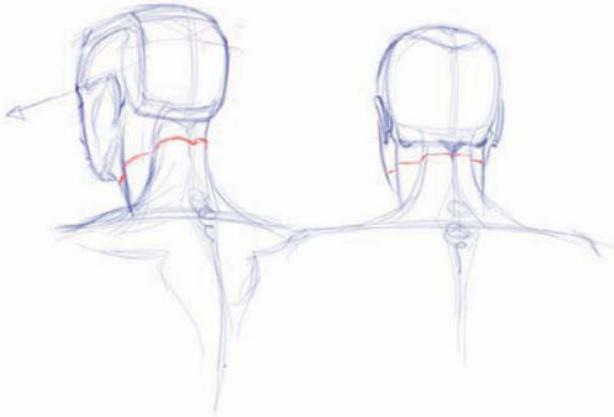


When you study anatomy, think of it as the source of gesture as well as structure. Follow the red lines to see what I mean. There are almost endless possibilities.



Here we see how those exquisite rhythms begin to shift as the pose shifts. They're still the same gestures. They simply look a little different now as they track over the forms.

Aquí vemos cómo esos exquisitos ritmos comienzan a cambiar a medida que cambia la pose. Siguen siendo los mismos gestos. Simplemente se ven un poco diferentes ahora mientras rastrean los formularios.



It's a good time to revisit those overlapping structures of shrugging muscles, neck, and head. The overlaps stay strong. This is just a more nuanced take than we've seen before.

Es un buen momento para revisar esas estructuras superpuestas de los músculos, el cuello y la cabeza que se encogen de hombros. Las superposiciones siguen siendo fuertes. Esta es simplemente una visión más matizada de lo que hemos visto antes.

Un pequeño descargo de responsabilidad: los dibujos aquí son mis concepciones, con un poco de estilo añadido, de anatomía básica para un libro que no trata predominantemente de anatomía. Es decir, una parte interesada podría encontrar algunos “errores” anatómicos. Pongo los errores entre comillas porque siempre que las marcas sigan el gesto o la estructura, y siempre que se hagan con coherencia, el público no los leerá como errores. Los leerán como el trabajo de un estilista, que es exactamente lo que quieres. ¡Bravo Buonarroti!

The Eyes

La clave para construir ojos creíbles es saber que son, básicamente, bolas en agujeros. De hecho, todos los rasgos deben concebirse como estructuras simples asentadas sobre la estructura mayor de la cabeza. Por eso es tan importante trazar la arquitectura facial en particular.



Something as pressure-packed as drawing the eyes is still primarily about structure and gesture. If you begin with those two fundamental ideas, even portraiture becomes more manageable.

Algo tan lleno de presión como dibujar los ojos todavía tiene que ver principalmente con la estructura y el gesto. Si comienzas con esas dos ideas fundamentales, incluso el retrato se vuelve más manejable.



Studies for the Libyan Sibyl (recto), c. 1510–1511, Michelangelo Buonarroti (1475–1564). Chalk on paper. Metropolitan Museum of Art, New York/Bridgeman Images. Michelangelo had to set his eye back into the plane of the face and away from the inside edge of the eyebrow. In other words, he had to give us subtle clues that the smaller eye structure rested in the landscape of the bigger face.

Estudios para la sibila libia (anverso), c. 1510-1511, Miguel Ángel Buonarroti (1475-1564). Tiza sobre papel. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York/ Bridgeman Images. Miguel Ángel tuvo que volver a colocar su ojo en el plano de la cara y alejarlo del borde interior de la ceja. En otras palabras, tuvo que darnos pistas sutiles de que la estructura del ojo más pequeño descansaba en el paisaje del rostro más grande.

EYE STRUCTURE

Siempre trabajamos desde la línea central hacia afuera para dibujar una cara bien construida. Observe de cerca la cabeza parcial en la Fig. A. La piedra angular roja retrocede desde la frente para comenzar la nariz. Separa las cejas y, por tanto, los ojos. La forma esférica del ojo se muestra claramente tanto si el párpado está abierto como cerrado. La cuenca del ojo está cubierta por la piel. La única sensación real de su cualidad de cueva es qué tan atrás en la cuenca se encuentra el globo ocular.

Otras cosas a tener en cuenta: Los lados de la nariz terminan en la mejilla. Parte de la mejilla es visible antes de que comiencen los globos oculares (marcados en rojo). La esquina interior del párpado se inclina ligeramente hacia abajo porque en ese punto está fuera de la bola. El párpado inferior sigue muy bien la parte inferior del globo ocular. Asegúrese de que haya suficiente profundidad entre el borde de los globos oculares (punto donde están marcados en rojo).

Tenemos que buscar el grosor de los párpados cada vez que podamos verlos.

Observe en el dibujo de la Fig. B que puedo colocar fácilmente otra forma de ojo/párpado (en rojo) delante antes de llegar al contorno de la nariz.

Observe también qué tan lejos se encuentra el globo ocular del párpado. Esto es para mostrar el gran espesor de esa estructura del toldo. De hecho, desde la ceja hasta el pliegue del párpado superior, hasta el globo ocular, todo retrocede. Esto se debe a que el arco superciliar empuja hacia adelante para proteger el ojo al igual que la mejilla en menor grado. Exageré el grosor de los párpados aquí y se ven muy bien, ¿no? Siempre sepá de qué manera equivocarse; en otras palabras, ¡de qué manera impulsar la idea!

Ahora mire esos ojos de perfil en la figura C. La pupila y el iris (los círculos negros y de colores que, en efecto, están pintados en la bola) se convierten en elipses muy delgadas cuando se ven desde un lado.

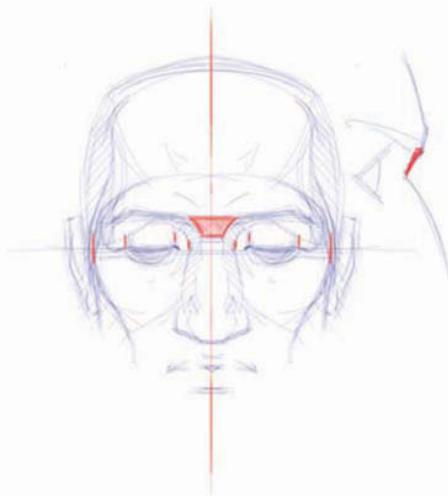


Fig. A. It starts with the most important landmark on the head. That's the keystone shape bringing the forehead and nose together and keeping the eyes apart.

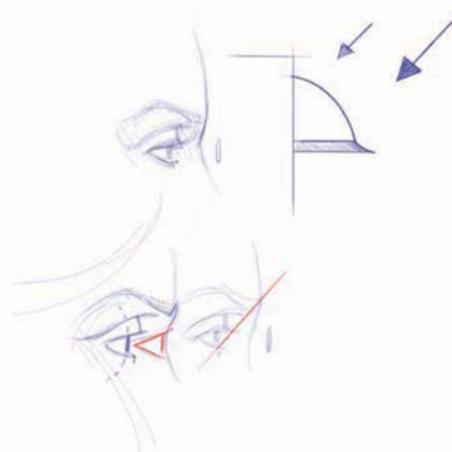


Fig. B. The upper lid and its lashes act like an awning dressing a store window. It shades and protects the eyeball.

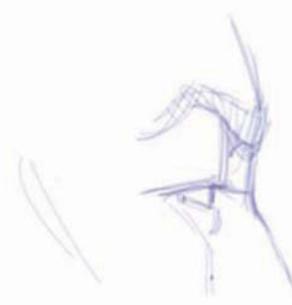
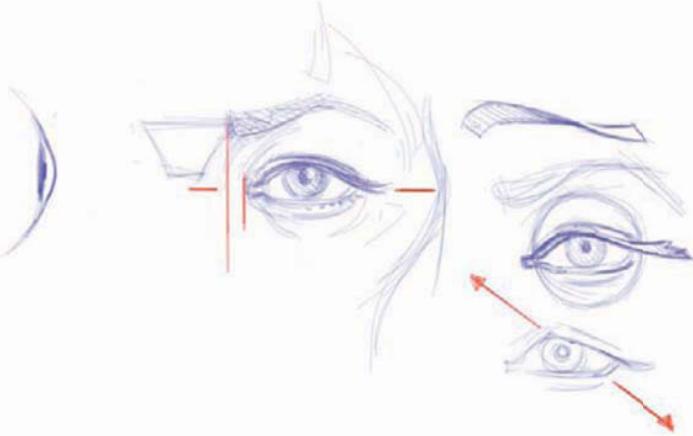


Fig. C. Here's an alternate structure when a thicker upper lid exists.



For being a simple ball in a hole, the eye displays some very interesting asymmetries. And as we'll see, sometimes less is more.

THE FRONT VIEW

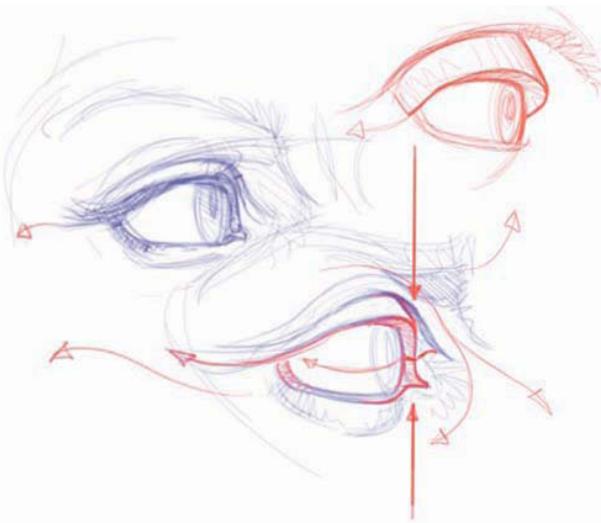
En la vista frontal del ojo, los párpados, nuevamente, insinúan la forma de bola que se encuentra debajo. Pero tenga cuidado: cuantas más líneas agregue, más envejecerá su modelo. Puedes ver que he envejecido a esta joven durante unos diez años con mis "extras".

Observe los pasos del párpado interior hacia el exterior de la ubicación de la ceja (que se muestra con las dos líneas verticales rojas). Esto da la sensación de que el ojo está de nuevo en esa órbita. La unión interna de los párpados suele ser un poco más baja que la unión exterior (que se muestra con las dos líneas horizontales rojas).

Por lo general, es mejor dibujar las pestañas como una masa en lugar de pelos individuales. Observe el efecto de cinta retorcida entre la masa de pestañas y el grosor del párpado superior. Observe también cómo en la representación este toldo a menudo sombra el iris y la pupila en un valor agrupado de oscuridad, permitiendo que resalte la iluminación.

En el globo ocular de perfil que he esbozado (arriba a la izquierda), puedes ver cómo nuestra lente de contacto natural (la córnea) cubre la pupila y el iris. Esto distorsiona el párpado superior, creando un vértice en la curva del párpado que se desplaza hacia el interior.

El párpado inferior está demasiado bajo para verse afectado, sino que se mete firmemente en el párpado superior en el exterior. De esta forma, tiene un vértice que favorece esa dirección. La línea roja inclinada muestra esta simetría.



Because the lids wrap over a ball, they show their full thickness on the far side and fall off dramatically down the verticality of the ball (shown in red line).

Debido a que las tapas se envuelven sobre una bola, muestran todo su espesor en el lado opuesto y caen dramáticamente en la verticalidad de la bola (que se muestra en la línea roja).

THE THREE-QUARTER VIEW

En el dibujo rojo superior de la Fig. A, observe el grosor de la tapa que aparece a medida que recorre el lado opuesto. He eliminado la caída vertical para hacerla más evidente en esta vista de tres cuartos.

Necesitamos al menos una "salida" de cada función. El "fuera" es el movimiento gestual que parte de la característica hacia la estructura circundante. El ojo tiene algunos. La curva en S de las pestañas es una. Sale del balón y llega a la mejilla con ese elegante movimiento. Funciona mejor en modelos femeninas, como puedes imaginar.

Hay varias líneas que salen del interior del párpado superior y se extienden hasta el puente de la nariz, alrededor del globo ocular y hasta la mejilla debajo de él. Examina las flechas de línea roja en el dibujo superior izquierdo. Otra "salida" es la ceja, que puede llevarnos hasta la línea del ceño fruncido.

Ya sean los ojos o cualquier estructura detallada en la que estés trabajando, asegúrate de planificar las salidas. Se verá más sofisticado y menos caricaturesco, garantizado.



Here's another fuller-lidded model, meaning no dramatic crease to start the upper lid. I say fuller lid because it may not be an Asian character. For example, gravity pulls the upper lid crease lower as the character ages and settles, as seen in the eye for you, which builds certain cues.

Aquí hay otro modelo con párpado más lleno, lo que significa que no hay pliegues dramáticos al inicio del párpado superior. Digo tapa más llena porque puede que no sea un carácter asiático. Por ejemplo, la gravedad hace que el pliegue del párpado superior baje a medida que el personaje envejece, y recibir un puñetazo en el ojo por tu trabajo genera tejido cicatricial sobre él.

Observe cómo cada ojo está atraído con absoluta fidelidad a su estructura y, sin embargo, me aseguro de mostrar el camino visual (el gesto) desde el ojo hacia la estructura mayor que lo sostiene.



Any detail we choose to add must act as smaller gestures and structures that submit to the position and character of the face from which they originate.

Cualquier detalle que decidimos agregar debe actuar como gestos y estructuras más pequeños que se sometan a la posición y el carácter del rostro del que se originan.

The Nose

The nose and the barrel of the mouth together constitute the muzzle.

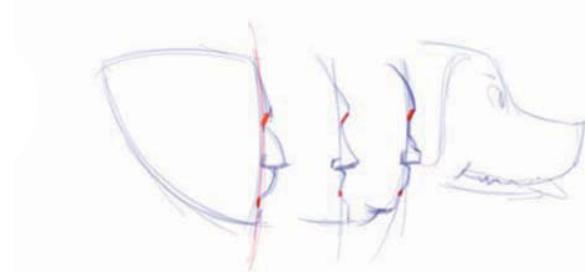
La nariz y el cañón de la boca juntos constituyen el hocico.
La línea gestual de la cara (G1) en realidad pasa a través de la piedra angular y el punto en el que el cilindro se encuentra con el mentón (que se muestra en la línea roja en el dibujo siguiente).
La silueta de una persona se basa en gran medida en cómo se construye el hocico y luego retrocede hasta la barbilla.



The nose is a wedge that sits on the bigger plane of the cheeks. It begins at the same keystone landmark from which we built the eyes.

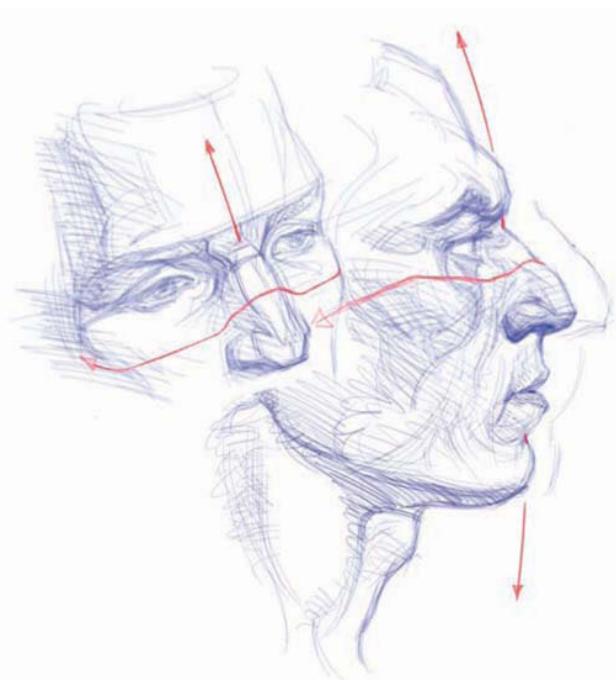
130

La nariz es una cuña que se asienta en el plano más grande de las mejillas. Comienza en el mismo punto clave a partir del cual construimos los ojos.



From a profile, we see that the nose starts on the plane of the face, but thrusts out from it once it moves down from the keystone.

Desde un perfil, vemos que la nariz comienza en el plano de la cara, pero sobresale de él una vez que desciende de la piedra angular.



Let's revisit a couple of those more detailed drawings I showed you previously so we can understand how the parts of the nose converge.

Revisemos algunos de esos dibujos más detallados que les mostré anteriormente para que podamos entender cómo convergen las partes de la nariz.

El puente de la nariz comienza desde la clave. Desciende como la hoja de una daga, perforando la punta de la nariz. El extremo esférico puede ser más redondo o más cuadrado, pero no puede ser simplemente una "punta". Es decir, debe tener planos frontal, lateral e inferior para que se realice por completo. Con la pelota, las alas de la nariz abarcan el cañón de la boca, creando estructuras en forma de puente debajo de las cuales se esconden las fosas nasales. Tome nota especial de las flechas de línea roja que muestran el cañón de la boca emergiendo de debajo de las alas en la figura de arriba (mostradas en líneas discontinuas a la derecha). Los planos laterales del puente/ alas se biselan y ambos pueden verse desde una vista frontal. No cortan las mejillas, sino que ruedan suavemente sobre ellas.



Here are some angles to show how strongly the mouth barrel affects the end of the nose.

A continuación se muestran algunos ángulos para mostrar con qué fuerza el cilindro bucal afecta la punta de la nariz.

The Mouth

Acabamos de ver cómo el inicio de la boca está íntimamente conectado con el final de la nariz. Como parte de ese hocico, la boca sobresale desde su inicio y se separa, a veces con fuerza y a veces menos, de la mejilla inferior y la mandíbula.

La barbilla empuja hacia arriba desde abajo y la parte inferior del cañón se hunde a ambos lados como una camisa holgada sobre una gran hebilla de cinturón (ver Fig. A). En una cara madura o sonriente, el cilindro se ondula a cada lado de la mandíbula, creando las líneas de los hoyuelos (que se muestran con líneas rojas a continuación). El filtrum es una pequeña hendidura en el cilindro superior y marca muy bien su línea central.

Los labios pasan como una escalera sobre el barril mientras la línea de la boca sigue perfectamente su volumen desde cualquier posición en la que lo dibujes (ver Fig. B). El labio superior cae rápidamente en la sombra, al igual que el plano desde el borde inferior del labio inferior hasta el mentón.

El contorno del labio superior y la línea de la boca tienden a parecerse a la Sra. mayúscula estirada (ver Fig. C). El tercio central aproximadamente del labio inferior se convierte en una fuerte línea horizontal recta o inclinada, a cualquier ángulo en el que se construyan el resto de las características del plano frontal.

Puedes ver cinco acentos oscuros a lo largo de las líneas de la boca en el centro a la izquierda en la Fig. D. Aquí es donde las formas de los labios superior e inferior no se sellan herméticamente. Dibujar una línea más oscura aquí es una buena estrategia.

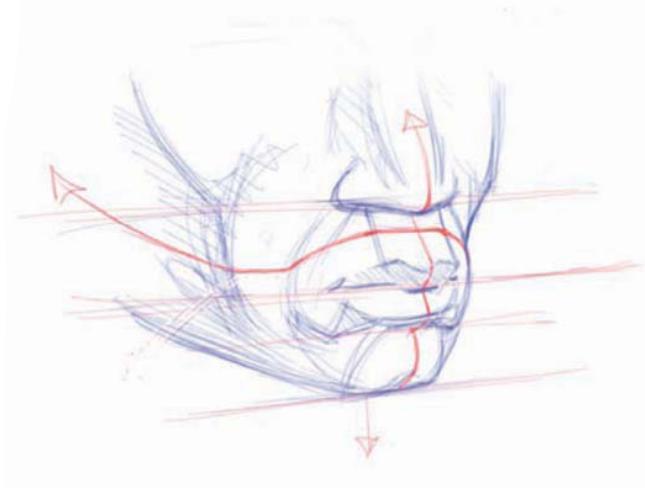


Fig. A. The key to the mouth is the barrel structure rounds over from left to right and from top to bottom. Seeing the rich variety of lip shapes can hide that bulging character if we aren't observant.

Fig. A. La clave de la boca es la estructura del cañón que se redondea de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Ver la rica variedad de formas de los labios puede ocultar ese carácter abultado si no somos observadores.

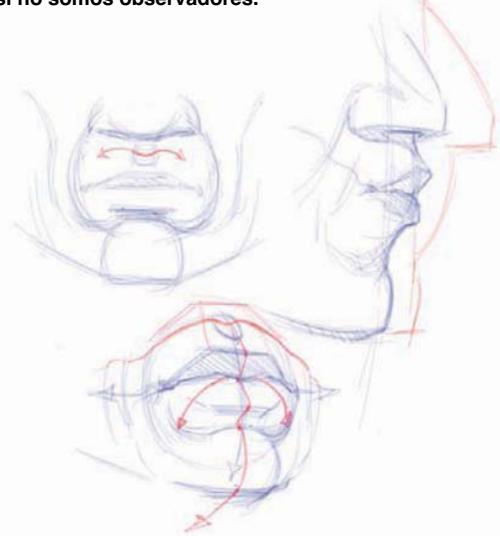


Fig. B. From every angle, the mouth barrel bulges off the plane of the face.

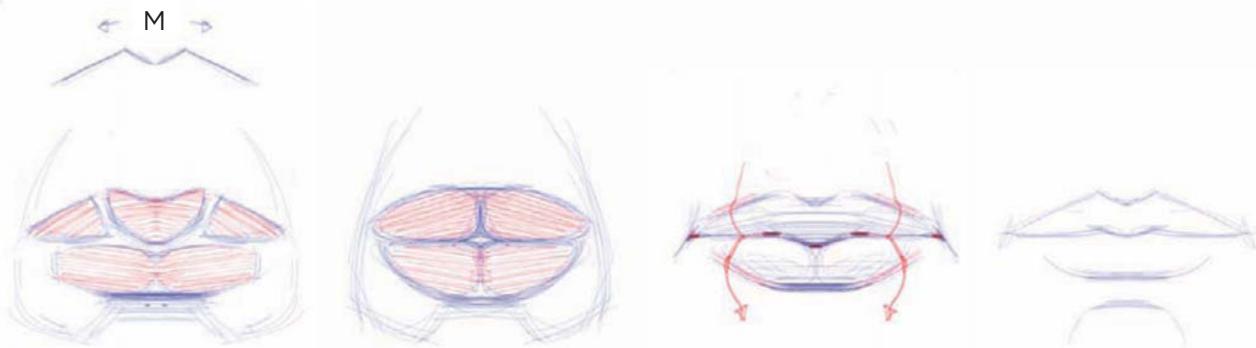


Fig. C. The lips are membranes and, so, have a deeper color and greater texture than skin. Their pillow-like forms are full in youth, but thin with age. The upper lip can be broken into two or three distinct shapes (shown in red).

Fig. C. Los labios son membranas y, por tanto, tienen un color más intenso y una textura mayor que la piel. Sus formas acolchadas están llenas en la juventud, pero delgadas con la edad. El labio superior se puede dividir en dos o tres formas distintas (que se muestran en rojo).

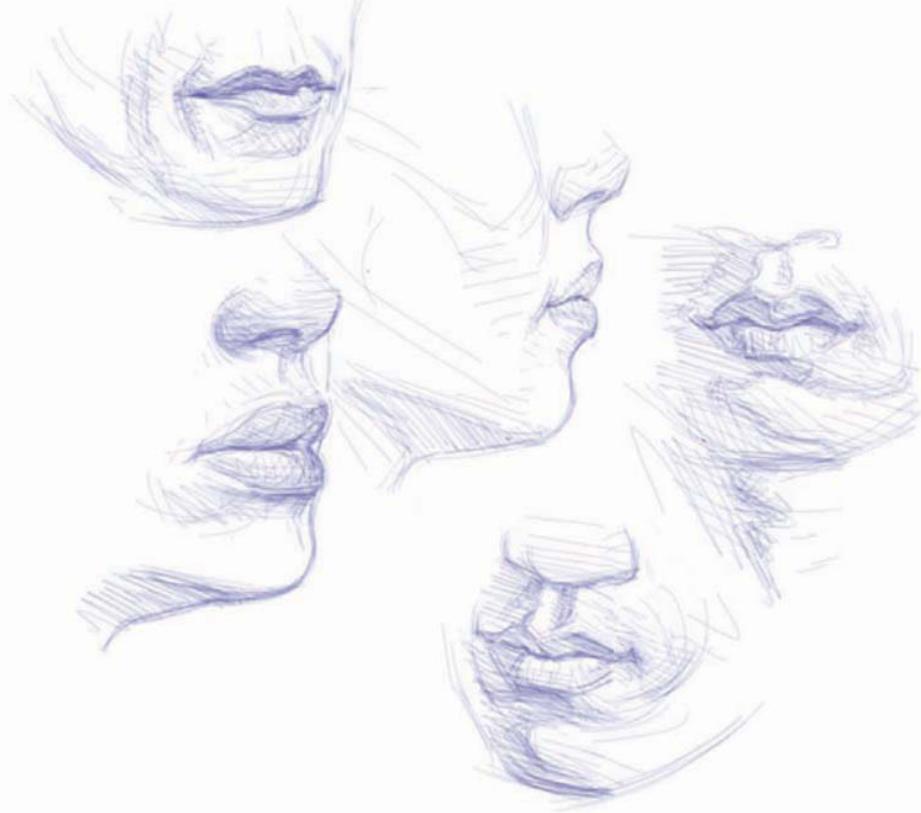


Fig. D. Practice finding the structures we just talked about under my careful rendering.

Fig. D. Practique encontrar las estructuras de las que acabamos de hablar bajo mi cuidadosa representación.

The Ear

La forma de la oreja puede cambiar radicalmente, pero la estructura fundamental es sorprendentemente consistente. Piense en ello como un corte del extremo de un cilindro y luego corte una regla. Puede ser más cuadrado, redondo, corto, largo o tambaleante. Cualquiera que sea su carácter, se adhiere y fluye suavemente hacia el plano de la mejilla (como se muestra con la línea de flecha roja en la Fig. A). Ahora bien, ¿qué hacer con todas esas circunvoluciones que dan carácter a una oreja? Comienza con una forma de C que tenga el carácter que deseas. Añade un signo de interrogación justo dentro él. Asegúrate de que se desplace un poco. No queremos que sigan de forma paralela. Más bien, haga que se pellizque y se extienda, como muestran los segmentos de la línea roja en la Fig. B.

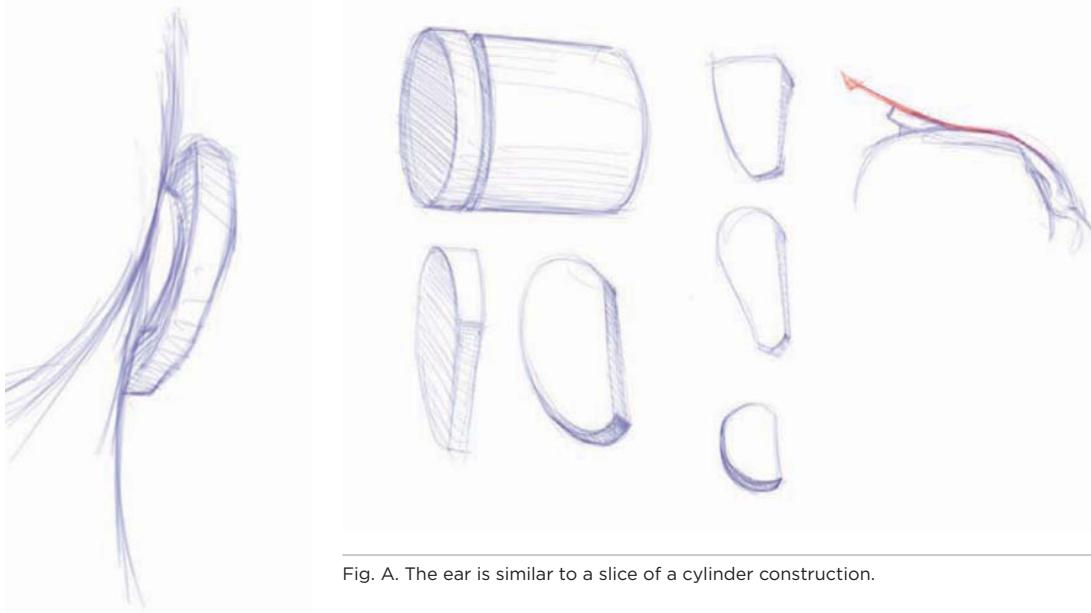


Fig. A. The ear is similar to a slice of a cylinder construction.

From the back, we see the big dish shape that funnels in the sound and the small bowl that connects it to the skull.

Desde atrás, vemos la forma de gran plato que canaliza el sonido y el pequeño cuenco que lo conecta con el cráneo.

Agregue otro signo de interrogación al primero. Agrega un tercero, pero deja que se incline hacia adelante. No le des un punto. En su lugar, envuelve la cola en otra pequeña forma de C. Esto nos da un borde exterior e interior, y la pequeña solapa que se funde con la mejilla.

Por último, tome un pequeño trozo para hacer una Y con el borde interior y envuelva el borde exterior dentro del recipiente interior.

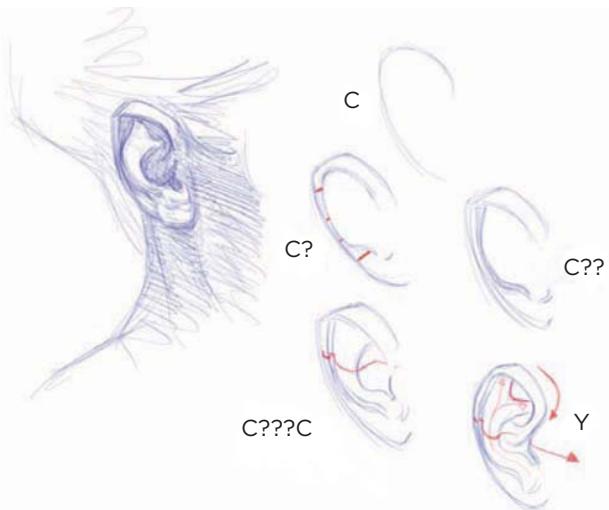
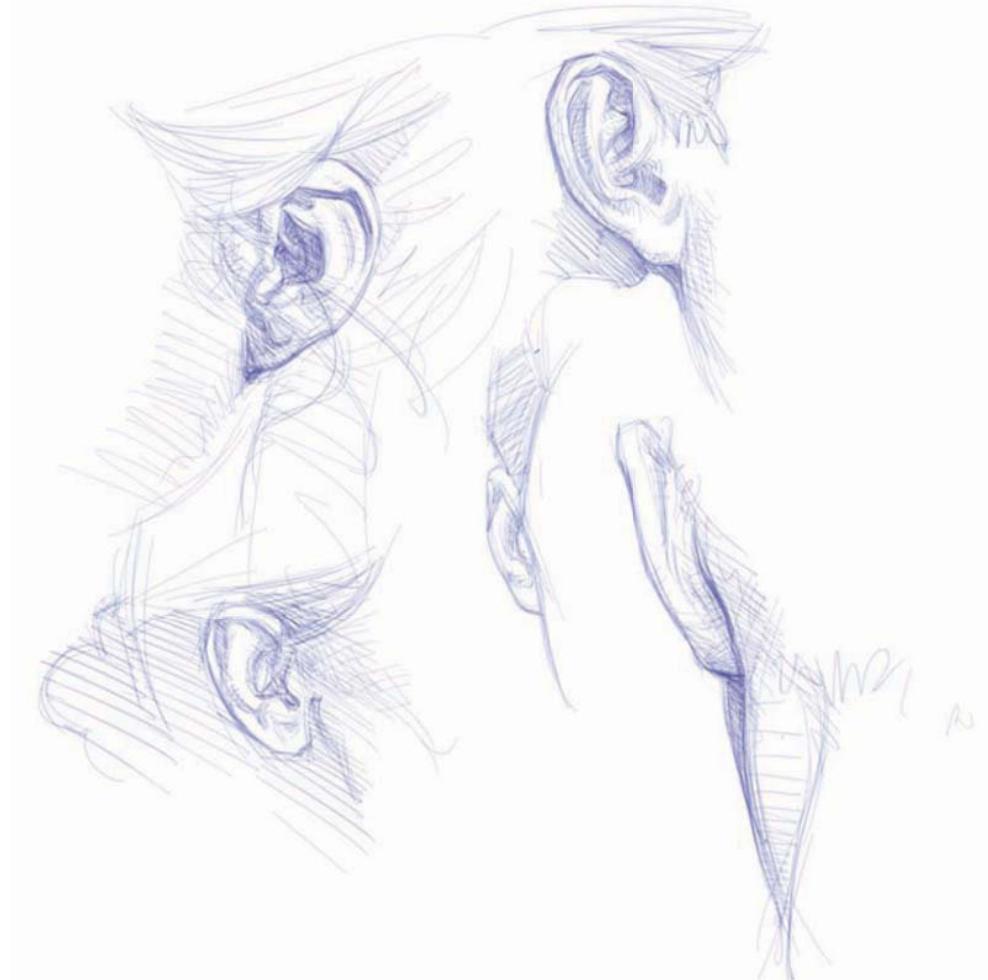


Fig. B. The ears are made up of Cs and ?s.

El Estudio para la sibila libia de Miguel Ángel es uno de los dibujos más famosos de la historia del arte. Mire la absoluta fidelidad a la estructura y al gesto. Todos los aviones delanteros, grandes y pequeños, siguen casi perfectamente. Como son orgánicos, no tienen por qué ser perfectos. Como es habitual, los planos laterales deambulan, pero respetan la esquina. Esa es la lógica de la caja. Los gestos se vuelven locos haciendo que una forma fluya hacia la siguiente. Y mire esas "salidas". ¡Amó a este chico!



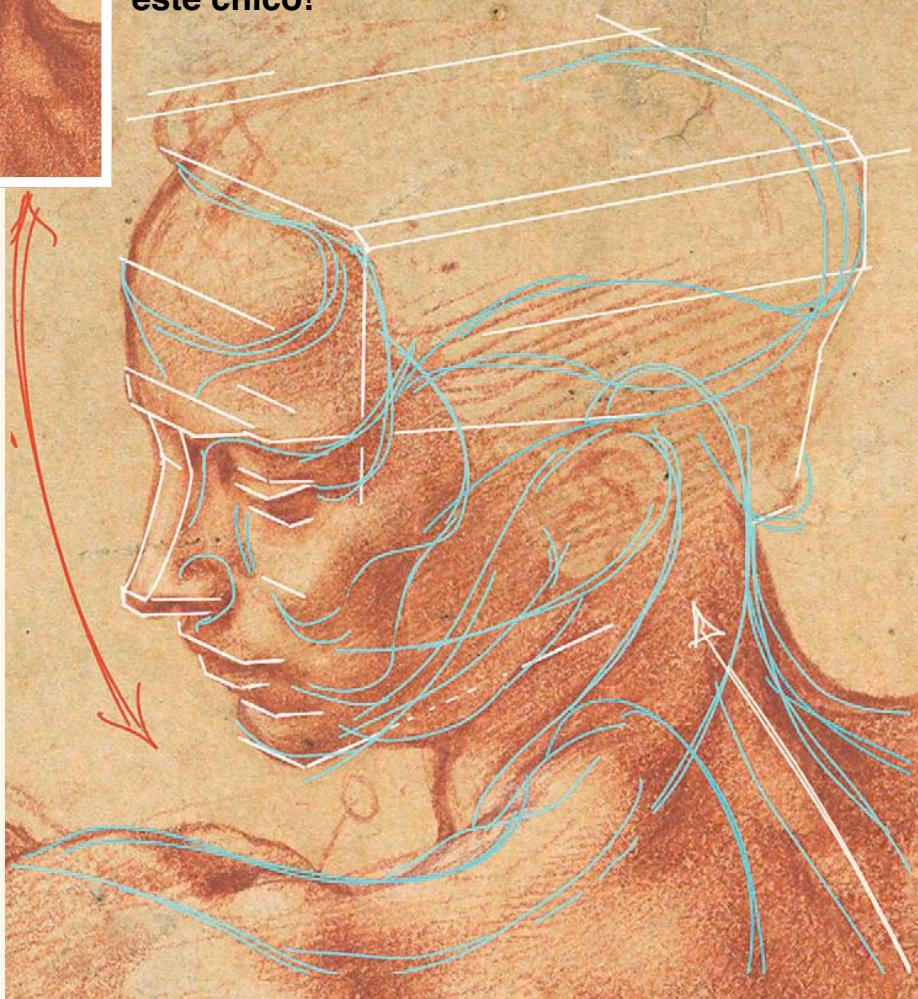
It's a beautiful landscape, isn't it? It just takes some time to learn how to traverse it.

OLD MASTER *study*



Studies for the Libyan Sibyl (recto),
c. 1510–1511, Michelangelo Buonarroti
(1475–1564). Chalk on paper.
Metropolitan Museum of Art,
New York/Bridgeman Images.

El Estudio para la sibila libia de Miguel Ángel es uno de los dibujos más famosos de la historia del arte. Mire la absoluta fidelidad a la estructura y al gesto. Todos los aviones delanteros, grandes y pequeños, siguen casi perfectamente. Como son orgánicos, no tienen por qué ser perfectos. Como es habitual, los planos laterales deambulan, pero respetan la esquina. Esa es la lógica de la caja. Los gestos se vuelven locos haciendo que una forma fluya hacia la siguiente. Y mire esas "salidas". ¡Amó a este chico!



Is there a better drawing from which to learn about the head? It's a veritable master's class of knowledge and facility.

GIVE IT A TRY: Exercise 1

PRUEBALO: Ejercicio 1

Como acabo de hacer con Miguel Ángel, haga sus propios análisis estructurales y gestuales en este excelente autorretrato de Fantin-Latour colocando papel de calco sobre él.



Self-Portrait, 1859, Ignace Henri Jean Fantin-Latour (1836–1904). Pencil on paper. University of Cambridge, UK/Bridgeman Images.

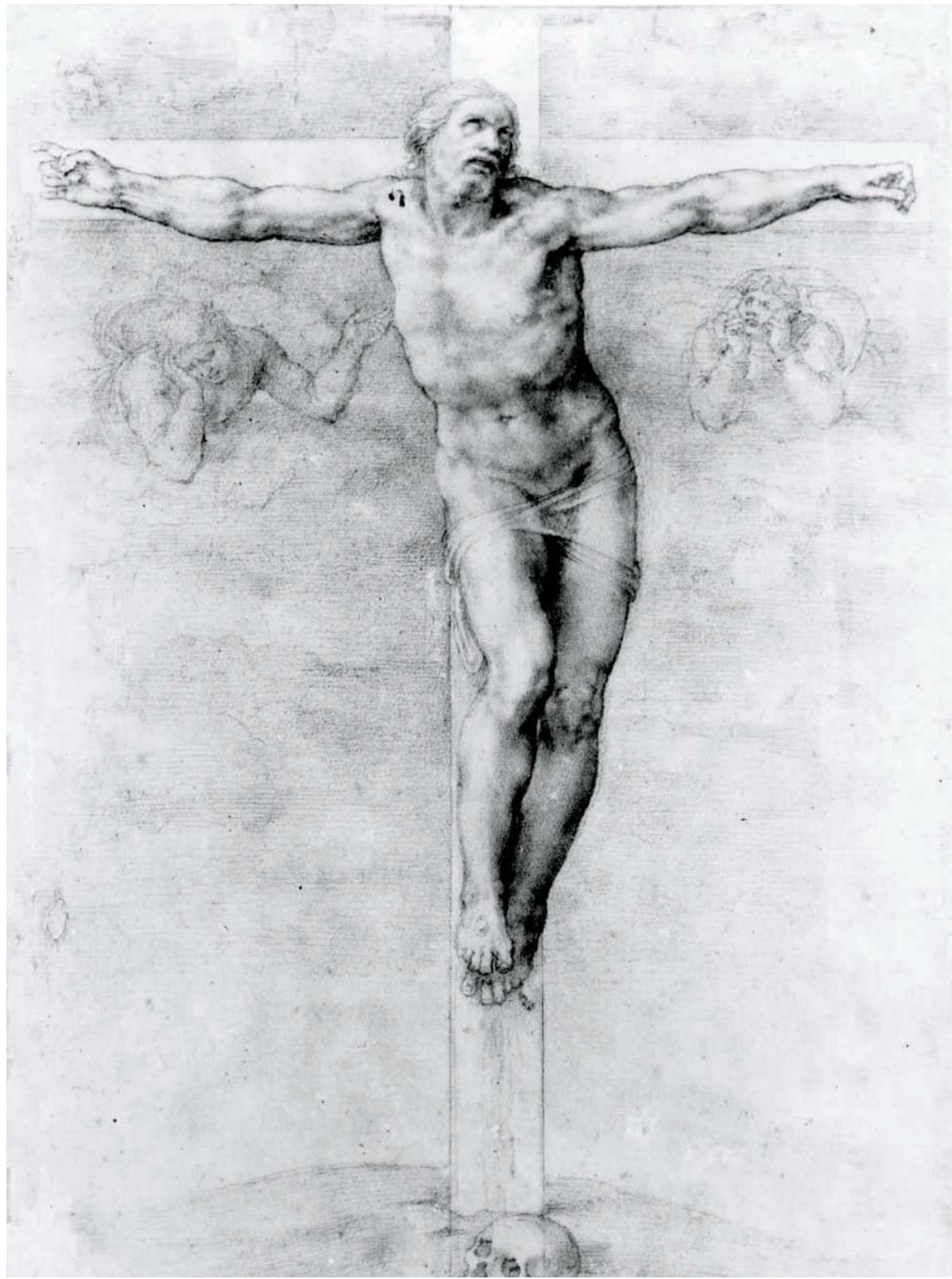
GIVE IT A TRY: Exercise 2

PRUEBALO: Ejercicio 2

Aquí hay una página de bocetos que muestran cómo podría comenzar un dibujo donde la construcción de la cabeza esté cuidadosamente ligada al gesto del cuerpo. Encuentra esas líneas gestuales y dibuja algunas propias.



A page from my sketchbook. Fountain pen, brown ink, white CarbOthello, and gouache on oatmeal-colored scrapbook paper.



Christ on the Cross, c. sixteenth century, Michelangelo Buonarroti (1475–1564). Chalk on paper. Private collection/Bridgeman Images.

8 | THE TORSO

Let's talk gesture. Again.

Contrapposto: Opposing Positions

Cuando los artistas usan el término “contrapposto”, se refiere principalmente a la inclinación de los hombros contra la inclinación opuesta de las caderas. Esto se debe a un cambio en el equilibrio, por lo que una pierna se convierte en el soporte dominante, dejando que la otra se relaje. Entonces, esa cadera cae un poco con la relajación y el hombro opuesto se eleva en respuesta.

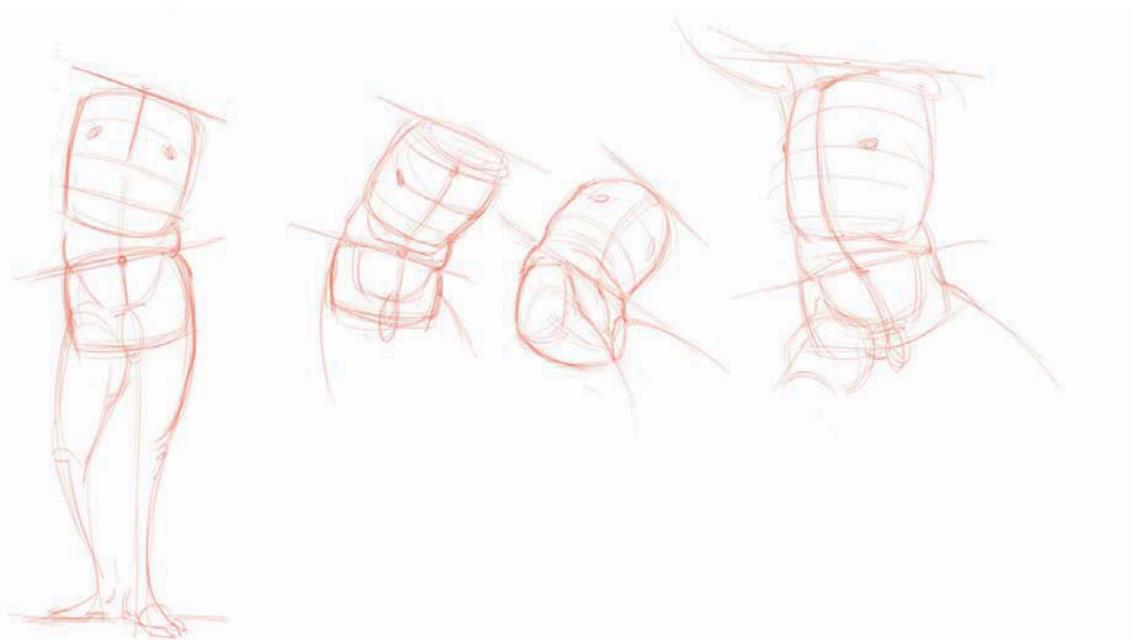
La idea original del contrapposto era aportar un poco de asimetría a la imagen (o escultura) para que la pose pareciera menos formal y más natural. Kritios Boy es el primer ejemplo en la historia que tenemos de su uso. Compárese esto con el kouros del capítulo 3 (consulte la página 53): una diferencia sutil pero poderosa. De hecho, estás ante la idea más poderosa del arte figurativo.



The Kritios Boy, c. fifth century BCE, Greek. Marble. Acropolis Museum, Athens/Bridgeman Images.



Laocoön, first century, Hellenistic original. Marble. Vatican Museums and Galleries, Vatican City/Bridgeman Images.

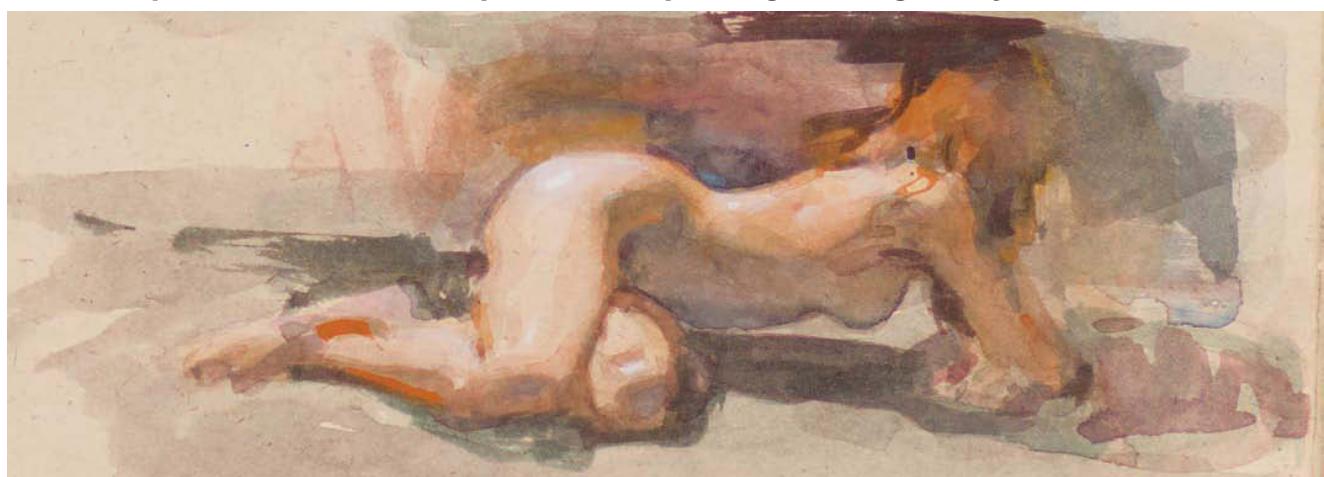


Here's a simple breakdown of the original "relaxed" contrapposto pose and more extreme possibilities.

Como suelen hacer los artistas, empezaron a jugar con las posibilidades. La idea de las “posiciones opuestas” se volvió cada vez más dramática, incluida la torsión del torso hacia la izquierda.

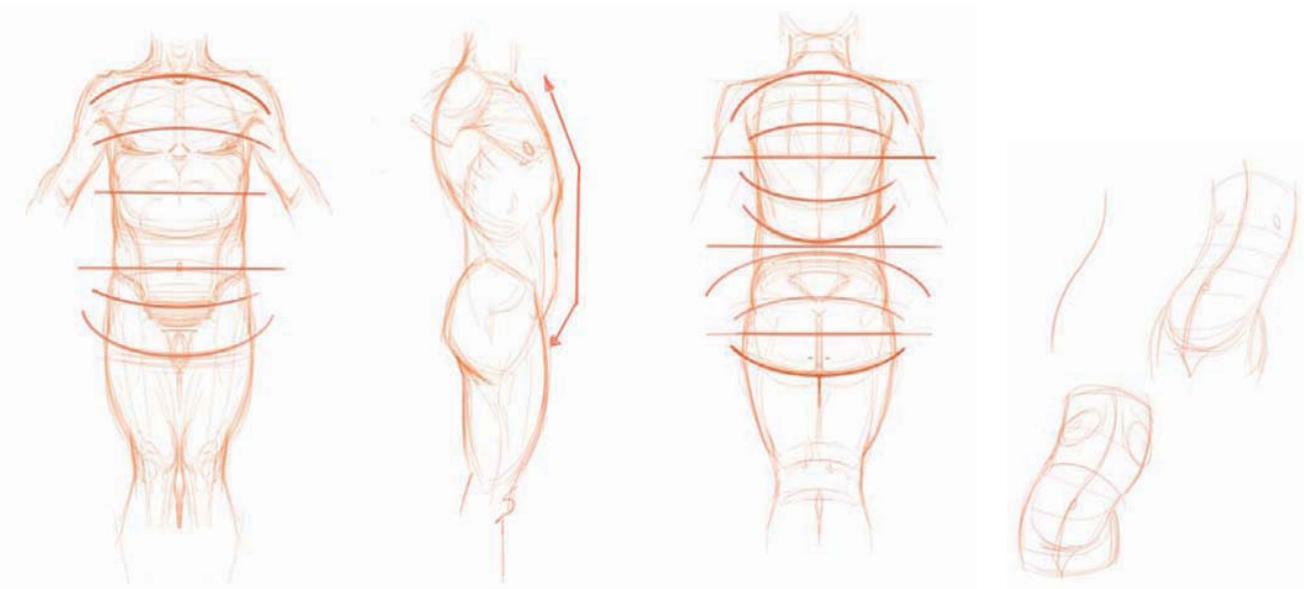
a derecha y de adelante hacia atrás. De repente, la figura podría romper el plano de la imagen. Las obras de arte ahora tenían el poder de irrumpir en nuestro espacio o atraernos al suyo. para ver dos De los ejemplos más famosos, mire a Laocoonte (izquierda) o la imagen trágicamente rota del Torso Belvedere del capítulo 1 (consulte la página 31).

¡O simplemente mira cualquier cosa que Miguel Ángel haya creado!



THE TORSO

Contrapposto can show up in nearly unlimited ways.



Because of the natural curve of the spine, even a stiff pose such as the *kouros* has a sort of contrapposto going on. The straight front view gives us a chest where the top tilts back into space, a stomach that is flat to the picture plane, and hips that tilt into space at the bottom. As the ribs and hips balance over the supporting legs, they tilt forward and back in opposing positions.

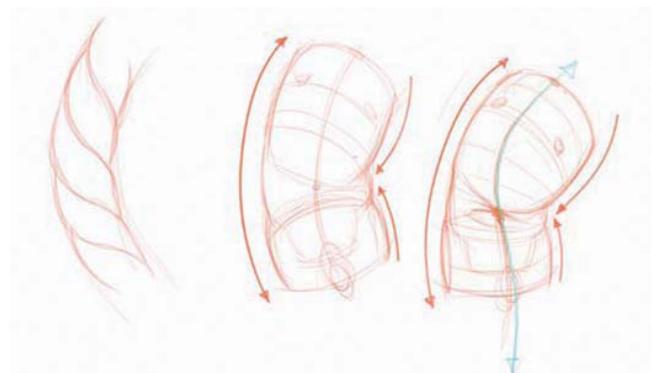
The spine could look rubbery and you could still miss getting the ribs facing in a different direction than the hips.

TWIST

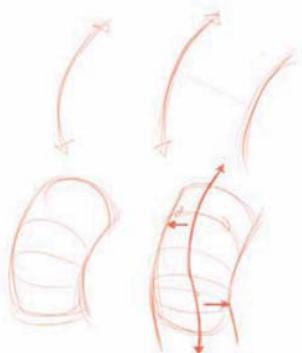
Es, por supuesto, la maravilla de la columna lo que permite el contrapposto en todas sus variaciones. El giro son las costillas girando en una dirección diferente a la de las caderas. Esto juega rápido y libremente con nuestra dimensión de frente y puede resultar confuso dibujar.

Aquí está el truco: una curva en S no siempre es un giro, pero un giro siempre es una curva en S. En el torso, lo encuentras a través de la línea central. Sin embargo, intentar sacar el torso de una curva en S puede hacer que parezca extraño.

Asegúrese de que la línea central de las costillas permanezca cerca del centro real o se amontone en un lado. Las caderas, entonces, miran hacia el otro lado. Eso te da la curva S que deseas.



Think about a rope or wringing out a towel—the top goes one way, the bottom another, but the whole structure stays a simple curved tube.



The silhouette may change very little from a non-twisting torso to a twisting one. So, I draw the basic structure and add the centerline with its distinctive S-curve.

Hemos hablado del torso como una concepción de puf (ver figura A). Agreguémosle la baqueta. La baqueta es una forma delgada que se introduce en otra más gruesa y bulbosa. Lo verás en todo el cuerpo: del cuello a la cabeza, del pulgar a la mano y de las costillas y la cintura a las caderas. Es muy simple y muy útil.

Como se muestra en la Fig. B, hacer una masa más completa en la base da, generalmente, una apariencia más femenina. Juega hacia abajo y mételo antes de que llegue al área pública y se volverá masculino.

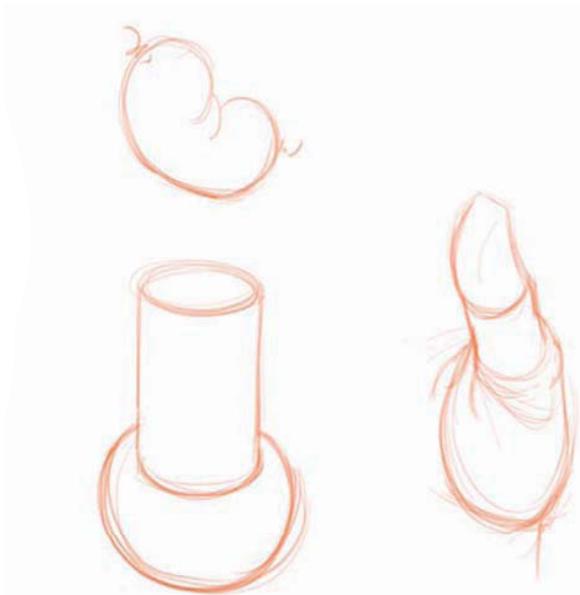


Fig. A. Beanbags and drumsticks. We find these constructs throughout the body, and they can make drawing the torso much easier.

A. Pufs y baquetas. Encontramos estas construcciones en todo el cuerpo y pueden facilitar mucho el dibujo del torso.



Fig. B. As always, the long axis of the stick part can be curved. Make sure that stomach goes way down into the hips.

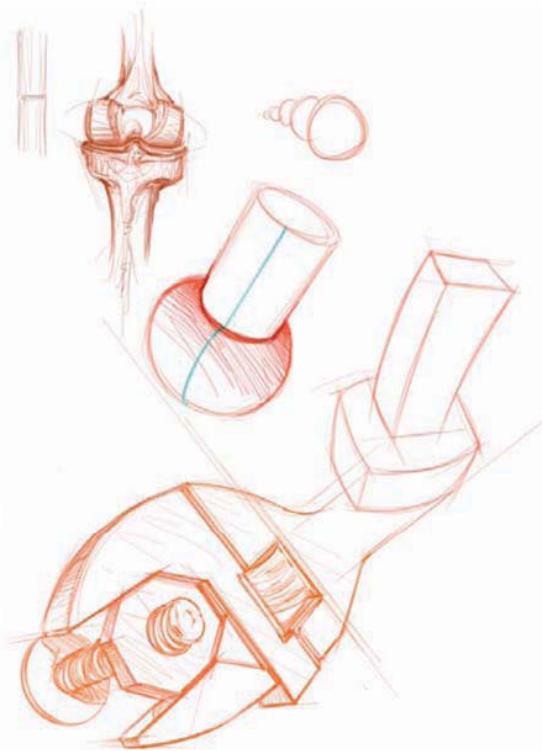
INTERLOCKING

La otra ventaja de la baqueta es que crea una conexión entrelazada. Considere las tres formas en que se unen las estructuras (como se muestra en la ilustración de la derecha):

1. Se tocan de punta a punta.
2. Se superponen.
3. Se entrelazan.

Dos estructuras entrelazadas es el mejor tipo de conexión. Es como una llave inglesa que se fija en una tuerca, o mejor aún, un perno en la tuerca. Cuando una forma se entromete y se une a otra, es buena ingeniería, y la anatomía es una ingeniería excelente.

El hueso se encuentra con el hueso en la articulación. Pero el músculo se origina en un hueso y se introduce en la masa muscular que cubre el otro. Proporciona un buen ajuste y un apalancamiento aún mejor. Esto sucede en todo el cuerpo. Encuentra los enclavamientos. Úsalos siempre que puedas.

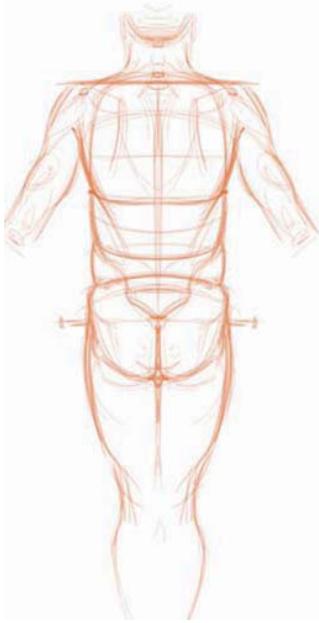


The drumstick shows up even more often in the secondary forms and locks those forms together.

La baqueta aparece aún más a menudo en las formas secundarias y une esas formas.



Find the interlocking connections in this drawing.



The latissimus dorsi muscle creates a V.



THE V-SHAPED MUSCLE

En los círculos de fitness, se llama "dorsales". Parece la capucha de una cobra. Comenzando en las axilas, atraviesa y se adapta a las costillas, descendiendo hasta los músculos de la parte inferior de la espalda. Este es uno de los entrelazamientos más visibles del cuerpo. Sin embargo, tenga cuidado: cuando se dibujan en tamaño grande, parecen muy masculinos.

El mayor grosor de los dorsales es desde la mitad de la espalda hacia arriba hasta que el músculo llega a las axilas. Una vez que desciende de la caja torácica, se adelgaza rápidamente y desaparece en la base de la columna. Puede ser muy visible en la mayor parte del camino hacia abajo o insinuarse sólo por un ensanchamiento muy ligero en las axilas.

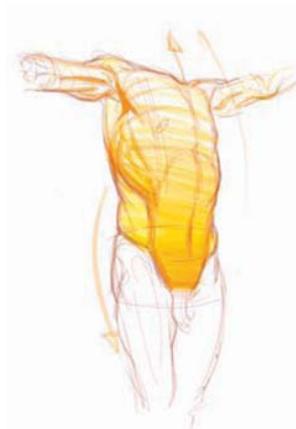


The lats cover more real estate than any other muscle—by far.

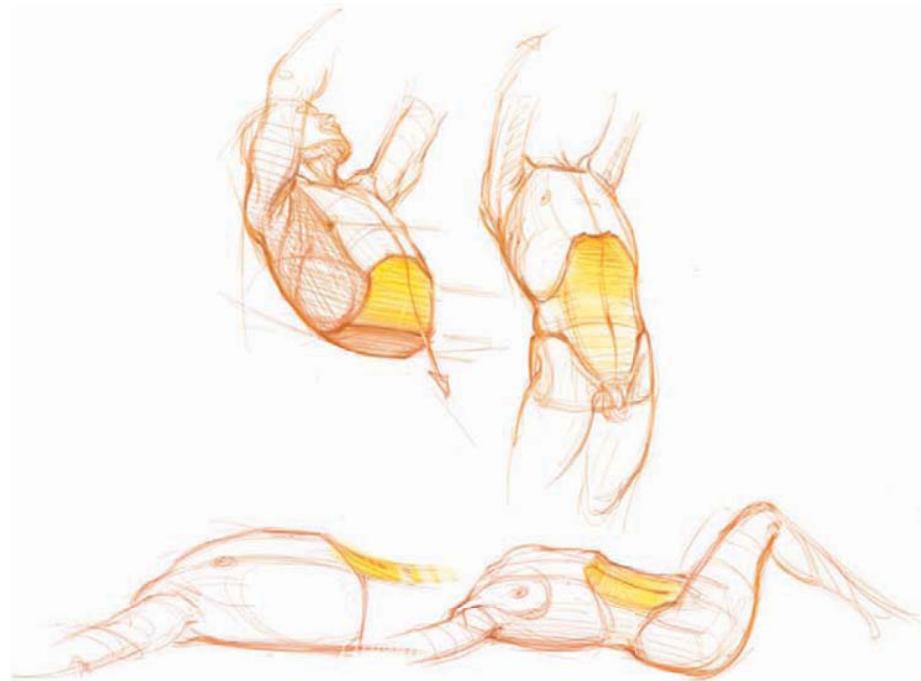


Making the lats visible is a terrific way to tie the arm gestures into the torso. However, you can see how it could quickly lean into comic book heroics.

Hacer visibles los dorsales es una excelente manera de unir los gestos de los brazos al torso. Sin embargo, puedes ver cómo rápidamente podría inclinarse hacia la heroicidad de los cómics.



I actually sketched the interlocking-stomach-into-hips idea back in chapter 6, but never explained it. Here, it is realized more fully, and I've added a secondary interlock taking the ribs into the abdomen. Can you feel its absolute connectedness?



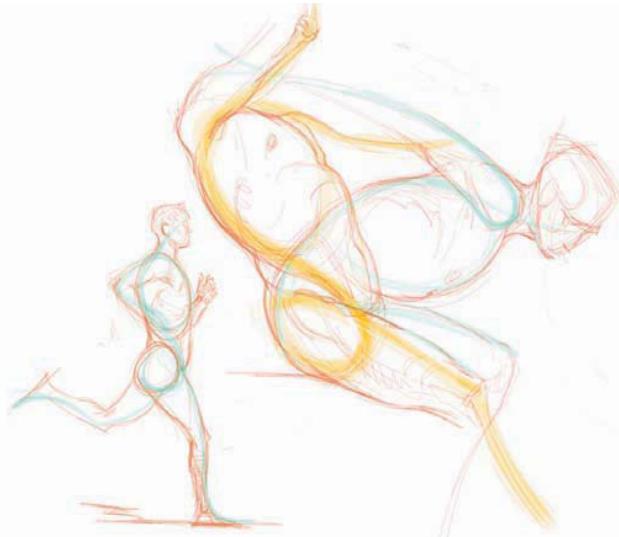
De hecho, esbocé la idea del estómago

entrelazado con las caderas en el capítulo 6, pero nunca la expliqué. Aquí se realiza de manera más completa y agregué un entrelazado secundario que lleva las costillas al abdomen. ¿Puedes sentir su conexión absoluta?

THE FRONT OF THE RIB

Puede ver cómo, en muchas de las construcciones de nervaduras, los pezones siguen la esquina donde el plano frontal se encuentra con dos planos de esquina. Sin embargo, en el dibujo femenino reclinado de arriba, el pecho se ha deslizado hacia un lado y no da en el blanco.

El objetivo de elegir una estructura es encontrar una solución que siga el camino gestual. Mientras sea una característica general de la forma humana, sonará verdadera. Recuerda, no estás dibujando una caja torácica. Estás dibujando tu idea de una caja torácica. Puede parecer intimidante al principio, pero en realidad es liberador. Si dejas que esa sea la motivación de las marcas que haces, te hará libre.



To review, gesture can give us these wonderful rollercoaster rides that viewers feel, but only subconsciously. Keep in mind these are several gestures strung together.

Para resumirlo, los gestos pueden brindarnos esos maravillosos paseos en montaña rusa que los espectadores sienten, pero sólo de manera subconsciente. Tenga en cuenta que estos son varios gestos unidos.

The Hips

Las caderas son el punto de apoyo del cuerpo. Tienen los músculos más gruesos y los huesos más pesados. Las caderas son la base del torso articulado y de las piernas locomotoras.

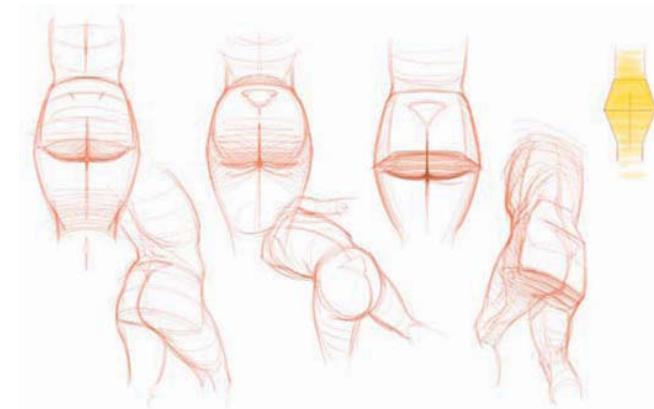
Las caderas son la única estructura del cuerpo que es más ancha que larga. La cuadratura parece apropiada por su fuerza fundamental. Por otro lado, la redondez sugiere sus cualidades fundamentales. La mayor diferencia en la silueta masculina y femenina se ve a menudo en las caderas. Las caderas del macho se mueven suavemente hacia las piernas, mientras que las de la hembra se asemejan más a una forma de diamante.



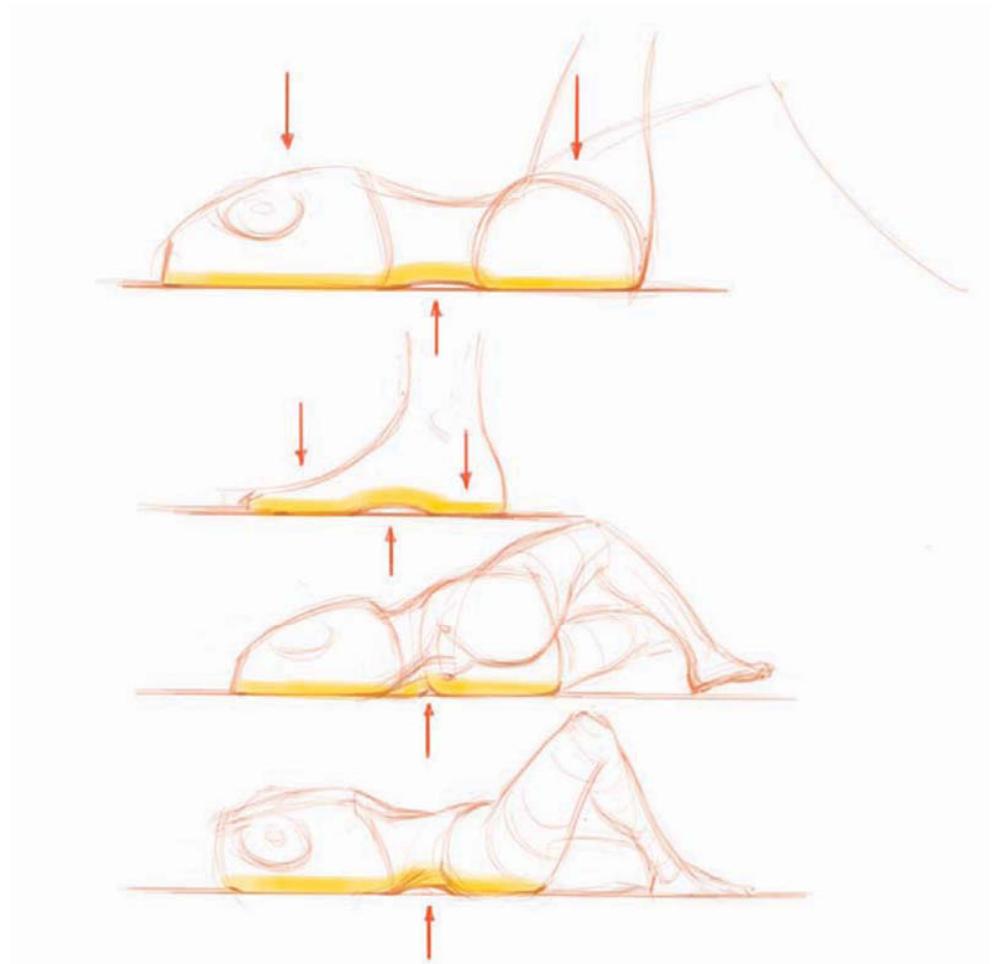
Several male hip structures



The hips are a pivot point for the upper and lower body.



Several female hip structures



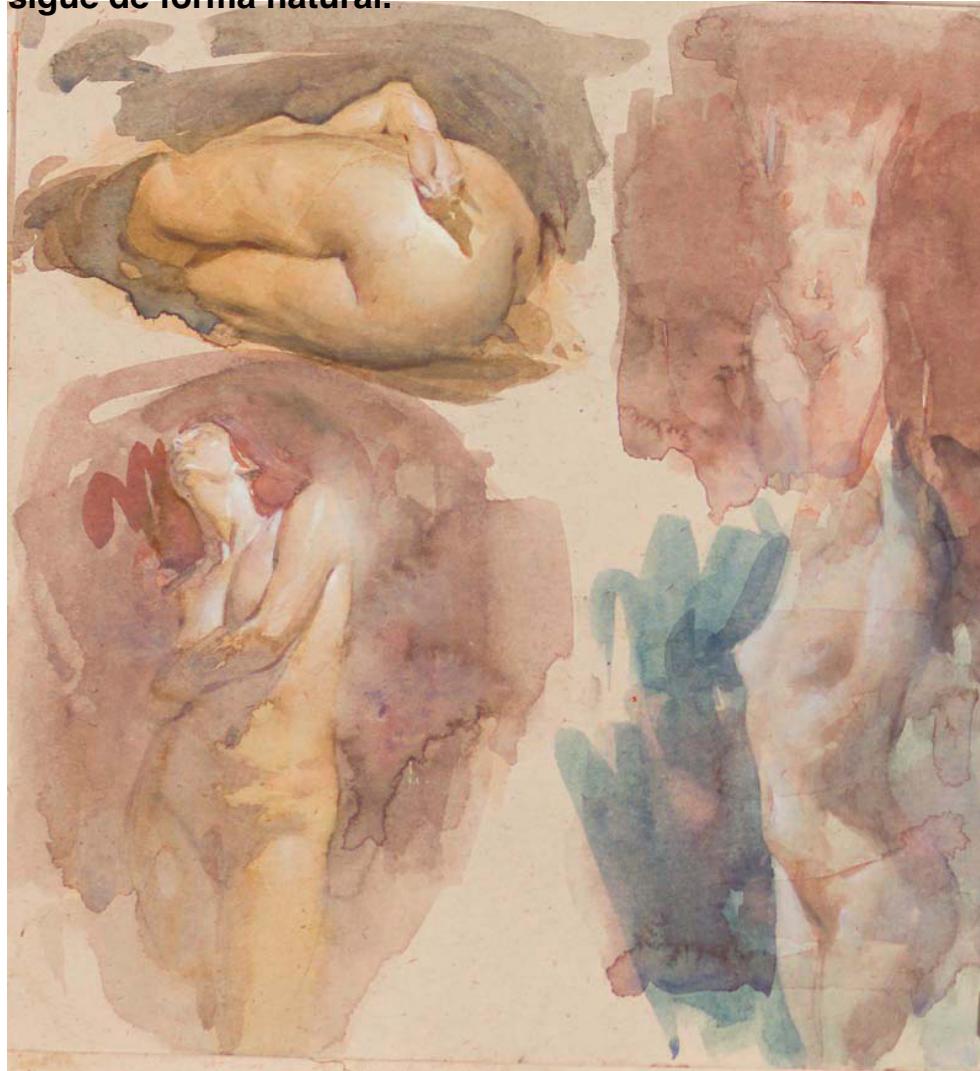
The hips in reclining positions

RECLINING

Para ayudar a visualizar esto, piense en un pie. El talón presiona contra el suelo. La punta del pie y los dedos presionan contra el suelo. Y el arco se levanta en el medio. Eso es, esencialmente, lo que sucede con las caderas, la caja torácica y la cintura. En la figura de arriba, observe dónde se hace contacto con el suelo. Corté el tubo o la forma de huevo para mostrar el peso comprimiéndose. Esto es muy importante. Puede agregar algo de redondez en la etapa de renderizado. ¡También puedes agregar un pequeño toque de contrapposto!

Pulling It Together

El torso tiene dos estructuras principales, tres si separas la cintura. Hay muchas variaciones (más de las que he mostrado aquí) y, sin embargo, todas son estructuras simples con simetría alrededor de la línea central. Como hemos aprendido, se pueden agregar estructuras secundarias, se pueden agregar sombras (lo volveremos a mencionar en el capítulo 11); puedes incluir todo tipo de detalles adicionales en tus bocetos. Pero manténgase simple. Aprende lo básico. Es como practicar escalas en el piano. El resto sigue de forma natural.



Various torso drawings in gouache and pen and ink on scrapbook paper

OLD MASTER *study*



A Seated Male Nude Twisting Around, c. 1505, Michelangelo Buonarroti (1475-1564). Pen and ink with wash on paper. British Museum, London/Bridgeman Images.

Un desnudo masculino sentado dando vueltas, c. 1505, Miguel Ángel Buonarroti (1475-1564). Pluma y tinta con aguada sobre papel. Museo Británico, Londres/Bridgeman Images.

Observe cómo Miguel Ángel llevó la idea del contrapposto al límite y tal vez más allá. Miguel Ángel añadió longitud extra en la cintura (como le gustaba hacer a veces) para dar credibilidad y énfasis a esa poderosa rotación.

Observe también cómo las piernas se dibujan un poco pequeñas. ¿Es eso un problema? Tú decides. ¿Debería haber aumentado las proporciones o las piernas más cortas mantienen el foco en ese torso dinámico? Está muy bien cuestionar a los grandes. ¡Así es como tu visión se vuelve tuya y no de otra persona!



Look at the almost impossible contrapposto presented in Michelangelo's warrior figure as he turns toward the action. These ideas we're working with aren't just craft concepts. They can be used to make emotionally powerful statements as Michelangelo has done here.

Mire el contrapposto casi imposible que se presenta en la figura guerrera de Miguel Ángel mientras se vuelve hacia la acción. Estas ideas con las que estamos trabajando no son sólo conceptos artesanales. Se pueden utilizar para hacer declaraciones emocionalmente poderosas, como lo ha hecho Miguel Ángel aquí.

GIVE IT A TRY: Exercise 1

Todos los días durante una semana haga un desglose básico de uno de mis dibujos de cuaderno de bocetos o estudios de gouache. Quieres aprender a ver más allá de los sombreados, las formas de las sombras, la gradación de color y todo lo demás, y encontrar nuestras dos ideas fundamentales que lo mantienen unido: gesto y estructura.

GIVE IT A TRY: Exercise 2

Haz un desglose rápido de una parte del cuerpo. Piensa hasta dónde podrías llegar en un año con sólo dedicar cinco minutos un día.



Mastering your craft is all about mileage, and there's no better way to gain mileage than by keeping a sketchbook. None of the work has to be perfect. Instead, just search for answers and have fun.

Study of a Man's Right Arm, His Hand Holding a Stick, c. sixteenth century, Francesco Parmigianino (1503–1540). Chalk on paper. Chatsworth House, Derbyshire, UK/Bridgeman Images.



152

**Estudio del brazo derecho de un hombre, con la mano sosteniendo un palo, c. Siglo XVI,
Francesco Parmigianino (1503-1540). Tiza sobre
papel. Chatsworth House, Derbyshire, Reino
Unido/Bridgeman Images.**

CHAPTER

9

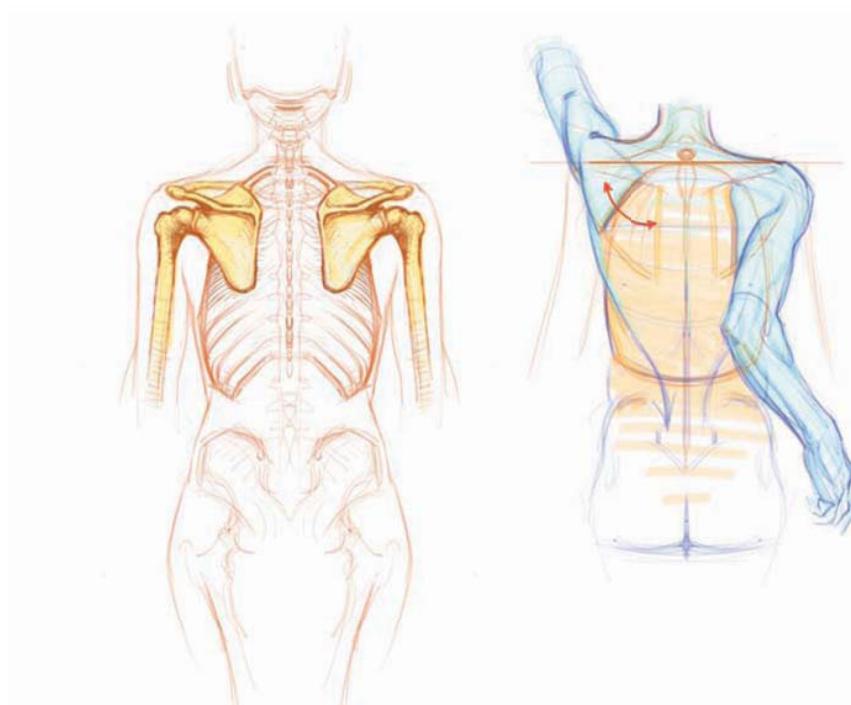
THE ARMS AND HANDS

Para lograr el máximo rango de movimiento, los brazos tienen la ingeniería más complicada del cuerpo. Para el desventurado artista, eso significa que simplemente conocer la estructura de los brazos no es suficiente. Necesitamos saber un poco de anatomía para que se sientan móviles y no estancados. Comprender las conexiones entrelazadas es crucial.



Musculature, illustration from *Tabulae sceleti et musculorum corporis humani*, 1740, by Bernhard Siegfried Albinus (1697–1770). Engraving. Humboldt University of Berlin/Bridgeman Images.

Musculatura, ilustración de *Tabulae sceleti et musculorum corporis humani*, 1740, de Bernhard Siegfried Albinus (1697-1770). Grabado. Universidad Humboldt de Berlín/Bridgeman Images.



The trick is that the arm bone connects to the shoulder blade while the shoulder blade “floats” and rotates over the top of the rib cage because of an ingenious series of muscles.



It doesn't matter how the shoulders move—the neck and rib cage don't necessarily move with them.

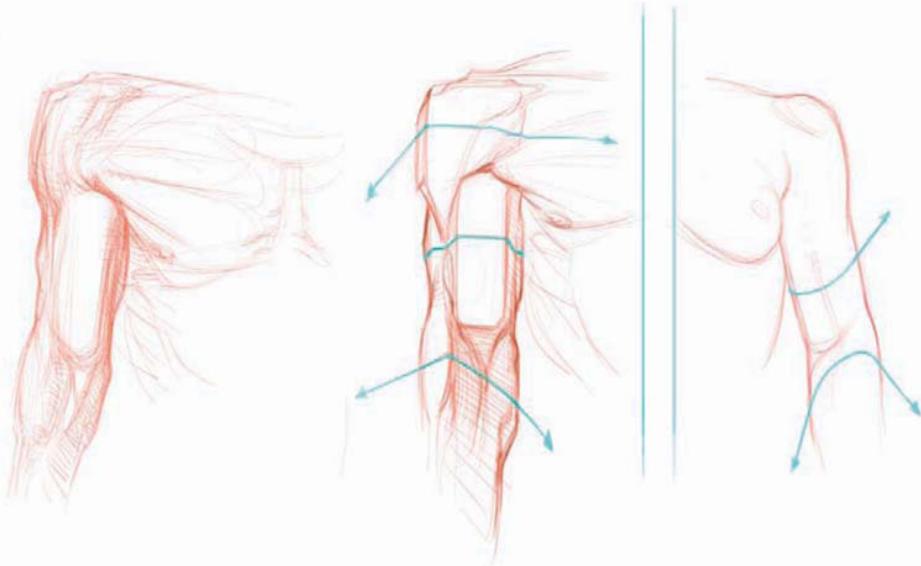


The red arrow indicates the shoulder blade has not rotated in this action.

The Shoulder Girdle

El pecho y las clavículas, los hombros y los músculos que se encogen de los hombros y los omóplatos forman juntos la cintura escapular. Piense en ello como las hombreras de un jugador de fútbol. La cintura escapular es lo que crea el delicado equilibrio entre sujetar los brazos firmemente a la caja torácica y mantenerlos lo suficientemente ágiles como para rascarse la nariz o balancearse hacia el siguiente árbol.

El mecanismo básico es este: cuando un brazo tiene que ejercer fuerza colocándose lejos de sus posiciones relajadas contra el torso, los músculos del omóplato giran sobre las costillas a medida que el músculo del hombro eleva el brazo al ángulo correcto para realizar su trabajo. . Varía de persona a persona, pero la rotación es parte de los movimientos laterales y comienza cuando los brazos se levantan hacia la horizontal. Los músculos del pecho mueven el brazo en una acción de abrazo. Los dorsales mueven el brazo en una acción de bostezo.



From this front view you can see how the triceps are wider than the bicep. Again, this difference is most apparent with a muscular arm. The bicep splits into the lower arm in much the same way the shoulder splits the upper arm, though it is usually less dramatic.

Desde esta vista frontal se puede observar como los tríceps son más anchos que el bíceps.

Nuevamente, esta diferencia es más evidente con un brazo musculoso. El bíceps se divide en el antebrazo de la misma manera que el hombro divide la parte superior del brazo, aunque suele ser menos dramático.

The Upper Arm

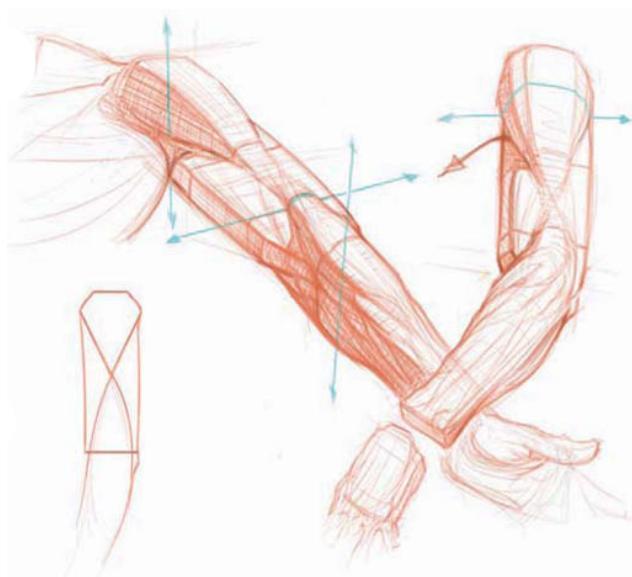
La parte superior del brazo se puede tratar como un tubo simple con lados paralelos. Aprendimos esto en el capítulo 6. Aquí lo llevaremos más lejos.

El músculo del hombro se llama deltoides debido a su forma de delta (Δ) debajo. Se introduce bien en el brazo y, en una constitución atlética, su eje hacia la parte superior del brazo se entrecruza, empujando hacia fuera lateralmente a medida que la parte superior del brazo se mueve hacia adelante y hacia atrás. Este concepto se visualiza mejor convirtiendo el brazo en una tabla de dos por cuatro (5 x 10 cm).

El antebrazo penetra desde abajo de la misma manera que el hombro lo hace desde arriba. Observe cómo tanto el hombro como el antebrazo separan el bíceps y el tríceps.

Cuanto más musculoso es el brazo, más corto se vuelve el deltoides.

Los voluminosos bíceps y tríceps se elevan hasta el hombro como una



The rich variety of choices for the upper arm comes from the deltoid muscle above and supinator/extensor group below.

La rica variedad de opciones para la parte superior del brazo proviene del músculo deltoides de arriba y del grupo supinador/extensor de abajo.

The Elbow

El codo es estructuralmente la esquina entre la parte superior e inferior del brazo. Cualquier hueso que salga a la superficie es relativamente redondeado. Durante el Renacimiento, y durante mucho tiempo después, el codo se dibujaba precisamente de esa manera. El dibujo de la izquierda en la Fig. A va en esa dirección.

La convención moderna, como muestran los otros tres dibujos, a menudo une un par de cabezas redondeadas para formar un cuadrado. Habla de la idea de que el hueso duro debe ser más cuadrado (y muchas veces de línea más oscura) y el músculo blando más redondo (con una línea ligeramente más clara). Este tipo de metáforas visuales son útiles para crear una “visión del mundo” estética, por así decirlo.

Hagas lo que hagas, si puedes ver el codo, distínguelo del resto del brazo.

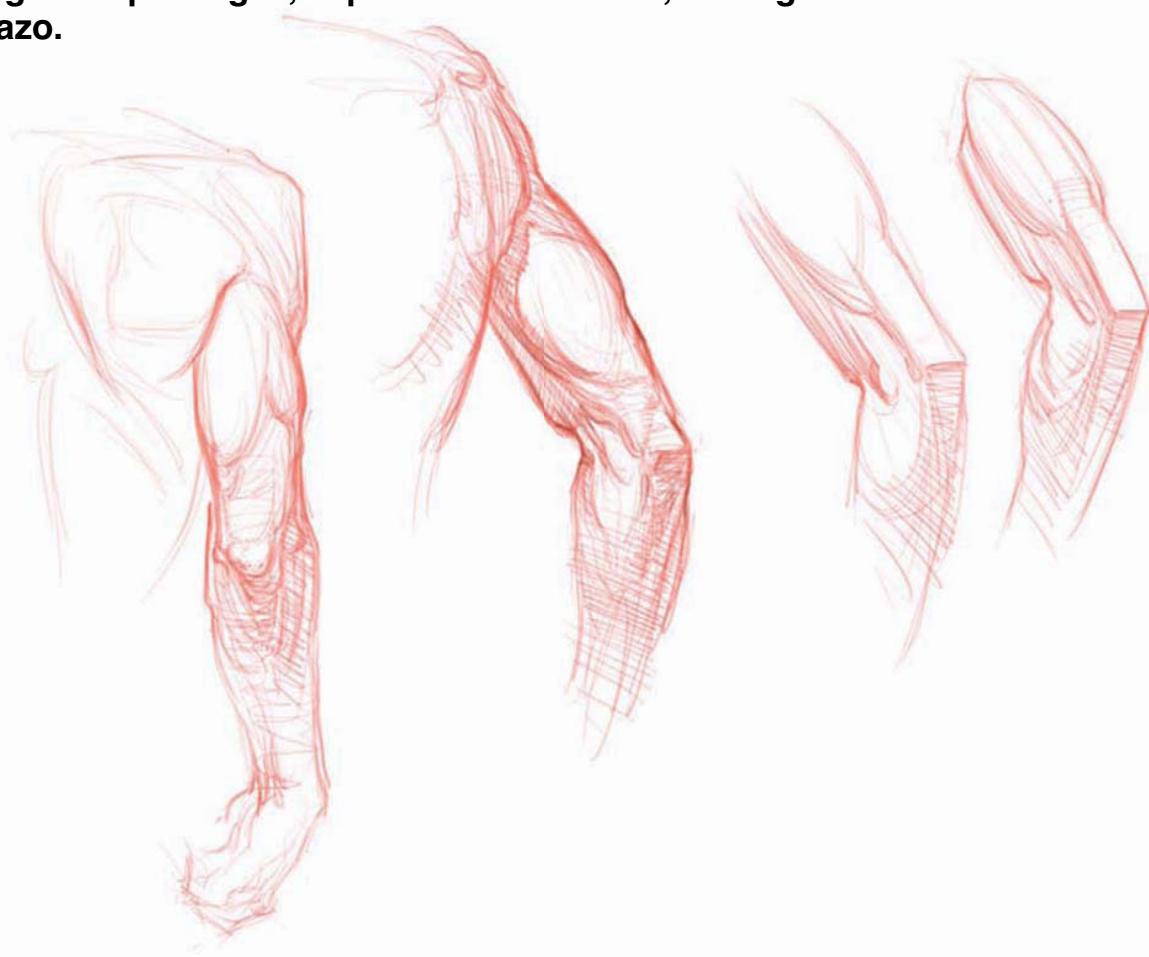


Fig. A. Part of my process includes working on joints whenever I have more time to draw. Finding those secondary structures makes the two primaries connect. Of course, bringing the piece into a well-conceived whole is the hard part.

Fig. A. Parte de mi proceso incluye trabajar en las articulaciones cada vez que tengo más tiempo para dibujar. Encontrar esas estructuras secundarias hace que las dos primarias se conecten. Por supuesto, convertir la pieza en un todo bien concebido es la parte difícil.

The Forearm

Cuando la palma de la mano gira hacia adelante o hacia arriba, el antebrazo se ensancha en el frente y se estrecha en el costado. Cuando la palma gira hacia atrás o hacia abajo, el antebrazo se vuelve más parecido a un huevo o un tubo. La muñeca nunca cambia de forma y tiende a tener la forma de una tabla de dos por cuatro (5 x 10 cm).

Recuerde que la parte delantera de la parte superior del brazo es rígida y recta, al igual que el antebrazo en aproximadamente un tercio de su longitud. Puede ver eso en el contorno interior y la línea roja del gesto justo dentro en el brazo a la izquierda en la Fig. B. Después de esa continuación inicial del diseño recto de la parte superior del brazo, el antebrazo despegue, alejándose del cuerpo.

Se puede ver en todas las concepciones que la mitad superior del antebrazo es más bulbosa y la muñeca es más elegante (obsérvese la forma de la baqueta) siguiendo el flujo del gesto.

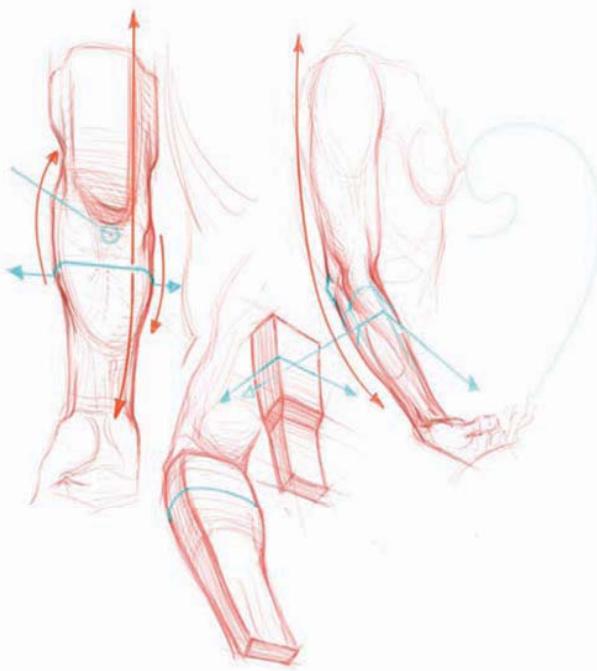
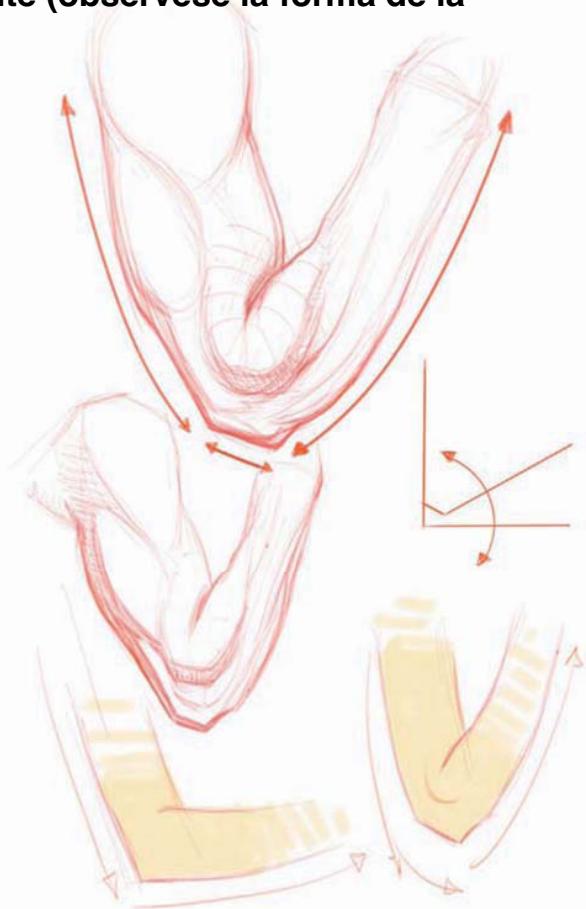
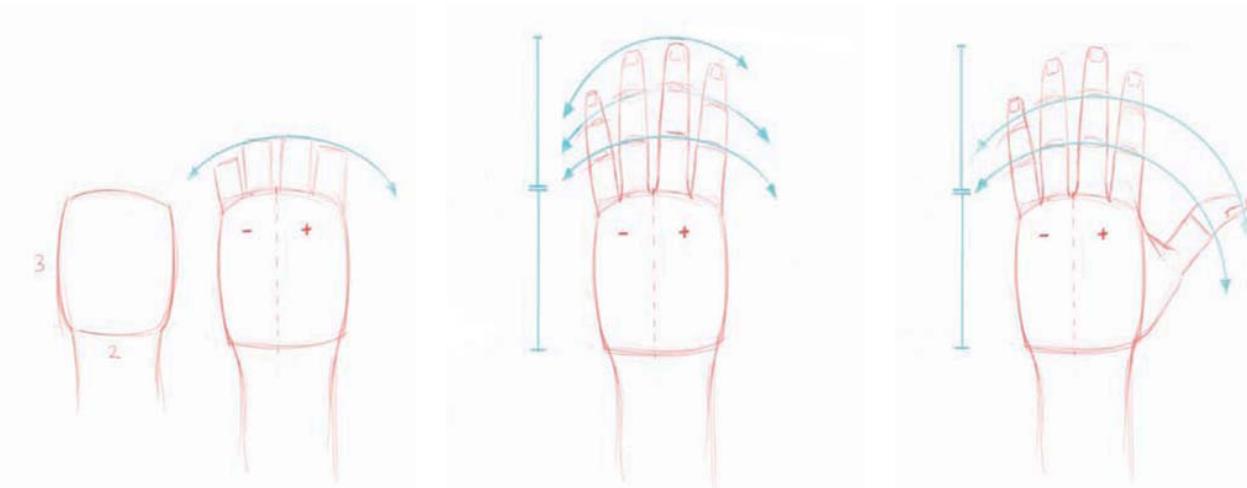


Fig. B. Supinated view of the forearm



When the arm bends more than 90 degrees, the elbow corner becomes two corners as the two parts of the arm make that tight turn. We'll see something very similar with the knee.

Cuando el brazo se dobla más de 90 grados, la esquina del codo se convierte en dos esquinas a medida que las dos partes del brazo hacen ese giro cerrado. Algo muy parecido veremos con la rodilla.



Follow the hand construction joint by joint.

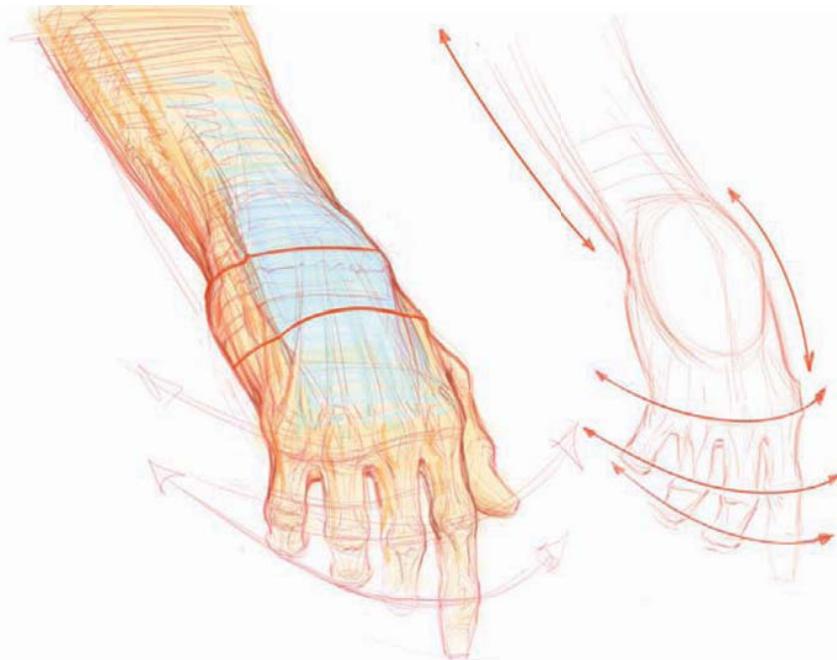
The Hand

La conexión gestual de la muñeca con la mano se produce a través de los tendones de la muñeca. Los tendones son geniales. Son líneas que te llevan de una parte a otra. La relación entre las partes: eso es gesto. Los tendones están hechos a medida para ayudar con los gestos. Los lugares donde son más evidentes son las manos, muñecas, tobillos y pies.

THE LAY-IN OF THE HAND

El dorso de la mano es generalmente más ancho que la muñeca y aproximadamente de la misma forma y proporción que la caja torácica. La línea de los nudillos de la mano y cada sección articulada fluyen a lo largo de una curva gestual. Cuanto más separados estén los dedos, mejor se alinearán. Esté atento a esto en dibujos posteriores. Contribuye en gran medida a organizar los dedos que se mueven.

Marque el punto medio en la mano (que se muestra con líneas de puntos en las ilustraciones de arriba), haciendo que el lado del pulgar sea un poco más grueso que el lado del dedo meñique. Agrega la primera articulación de cada dedo. A medida que construyes desde los nudillos hasta la punta del dedo, cada articulación del dedo es aproximadamente un cuarto más corta que la anterior. El pulgar comienza con una membrana triangular en lugar de la primera forma de tubo que tienen los dedos. Agregue un tubo a eso y un tubo de enganche para terminarlo.

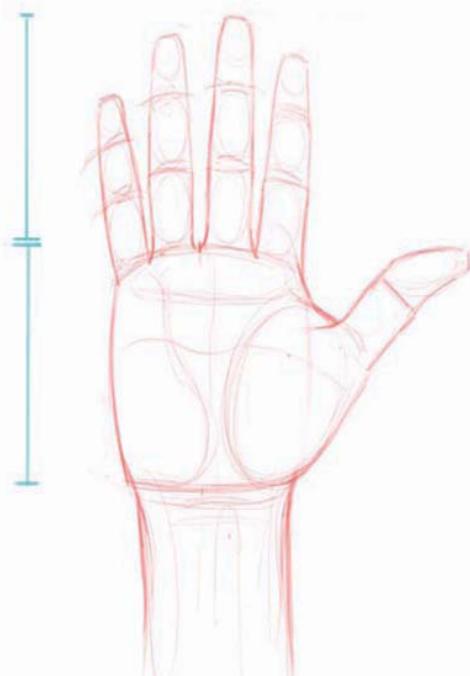


Back of the hand in two colors

El lado de la palma tiene tres almohadillas suaves y las secciones de los dedos y el pulgar tienen las suyas propias. Estos protegen las delicadas articulaciones y crean tracción para el agarre.

El dorso de la mano tiene una forma transitoria de cuña, como lo muestra el tinte azul en la mano de arriba. Veremos una versión mucho más pronunciada en el pie. Esta cuña fue un huevo en las obras del Renacimiento. Como el arte cristiano estaba de moda en aquel entonces, el huevo tenía el beneficio adicional de connotar la idea de nacimiento y renacimiento.

El arte es un idioma tan rico como cualquier otro.



Palm side of the hand

THE FINGERS

Los dedos son simples tubos hasta llegar a las puntas. Estos se estrechan en estructuras más cónicas o en forma de cuña. Como siempre, puedes elegir opciones más redondas o más cuadradas. Y deja que ese lado acolchado se hunda un poco para mostrar su carácter suave.

Comience con un tubo simple para entender la yema del dedo. Dibuja el clavo en el extremo superior del tubo. La clave es no que el clavo cuidadosamente recortado se introduzca en la parte frontal del tubo. Si es así, se verá como el dibujo pobre de la derecha en la Fig. A.

El dibujo inferior de la misma figura, el de la flecha roja, lo lleva un poco más allá. Aquí, he distorsionado el extremo del clavo según el contorno del extremo del tubo. Mire el final de sus propias uñas recortadas y verá que, en algún momento, la uña se curva de esa manera. Simplemente lo hice realidad un poco antes. Como dije antes, opte por el lado más dinámico; Impulsa las cosas tanto como puedas hacia tu idea. Rara vez te decepcionarás.

¿Qué pasa con el gesto de los propios dedos? Después de todo, son tubos cortos y rectos. Un dedo doblado hace un gesto cincelado (ver Fig. B). Mejor aún, obtenemos esta maravillosa acción de las olas cuando agregamos los nudillos: su ascenso y caída se ven reforzados por las almohadillas caídas. Haz los nudillos cuadrados o más en forma de cúpula. Es muy parecido a la forma de cuña que nos lleva desde la muñeca hasta el dorso de la mano.

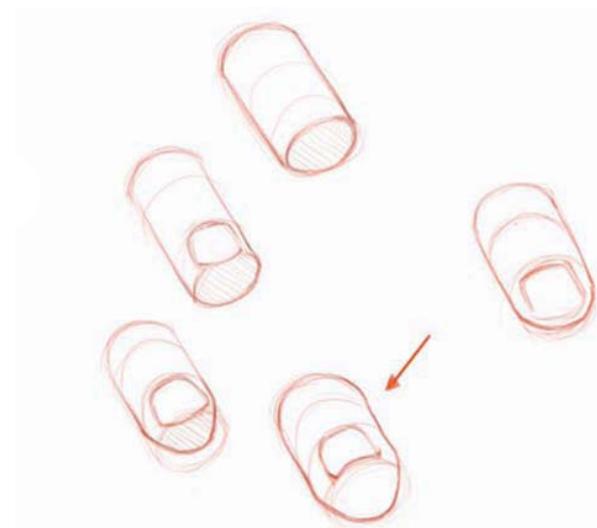


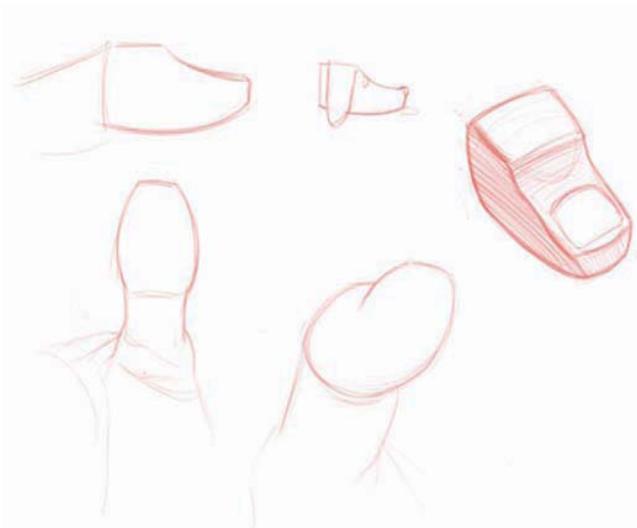
Fig. A. Structure in the fingernails



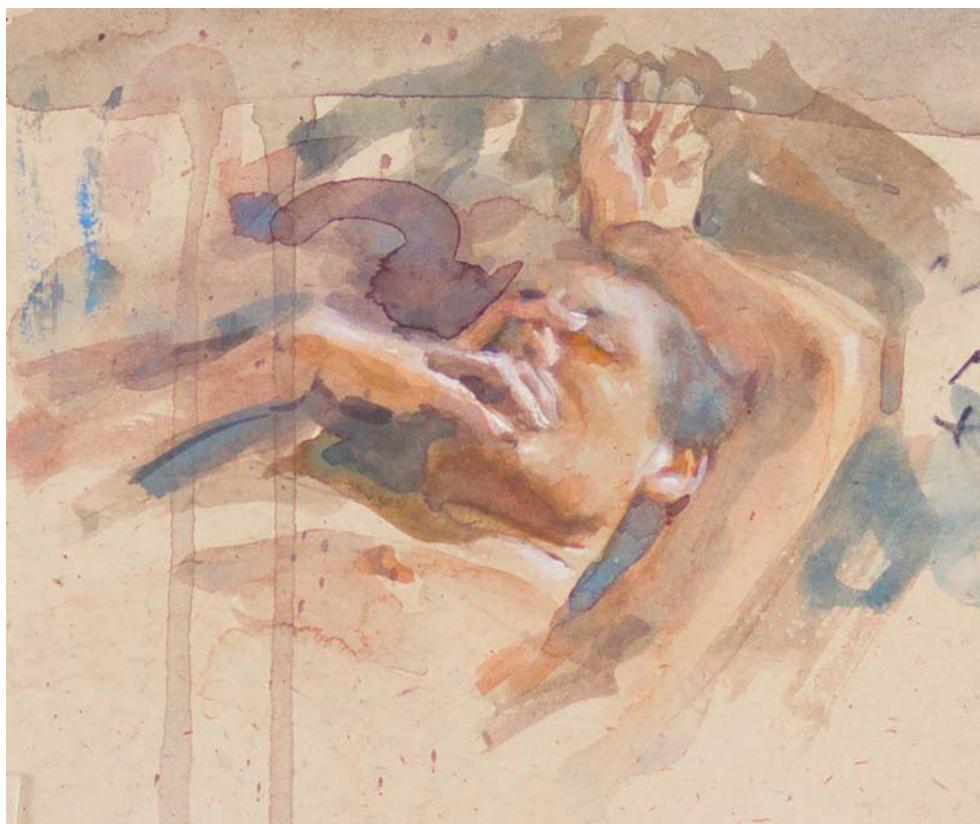
Fig. B. Gesture in the knuckles

THE THUMB

Cabeza de cachorro, cuchara y frijol son las tres formas que puede adoptar el pulgar, según el ángulo. Cuantas más opciones tengas en todo el cuerpo, más exitoso será el ajuste y menos trabajo supondrá cualquier refinamiento.

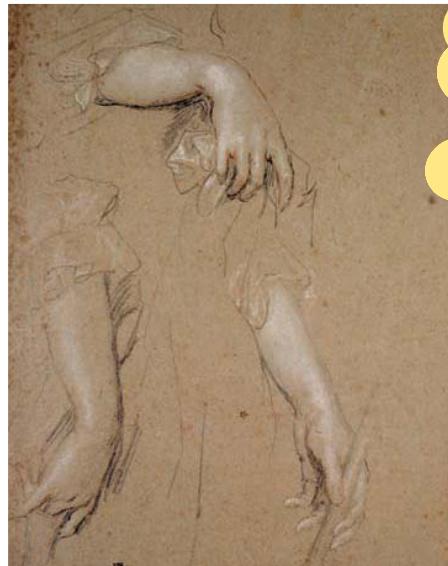


Thumb shapes



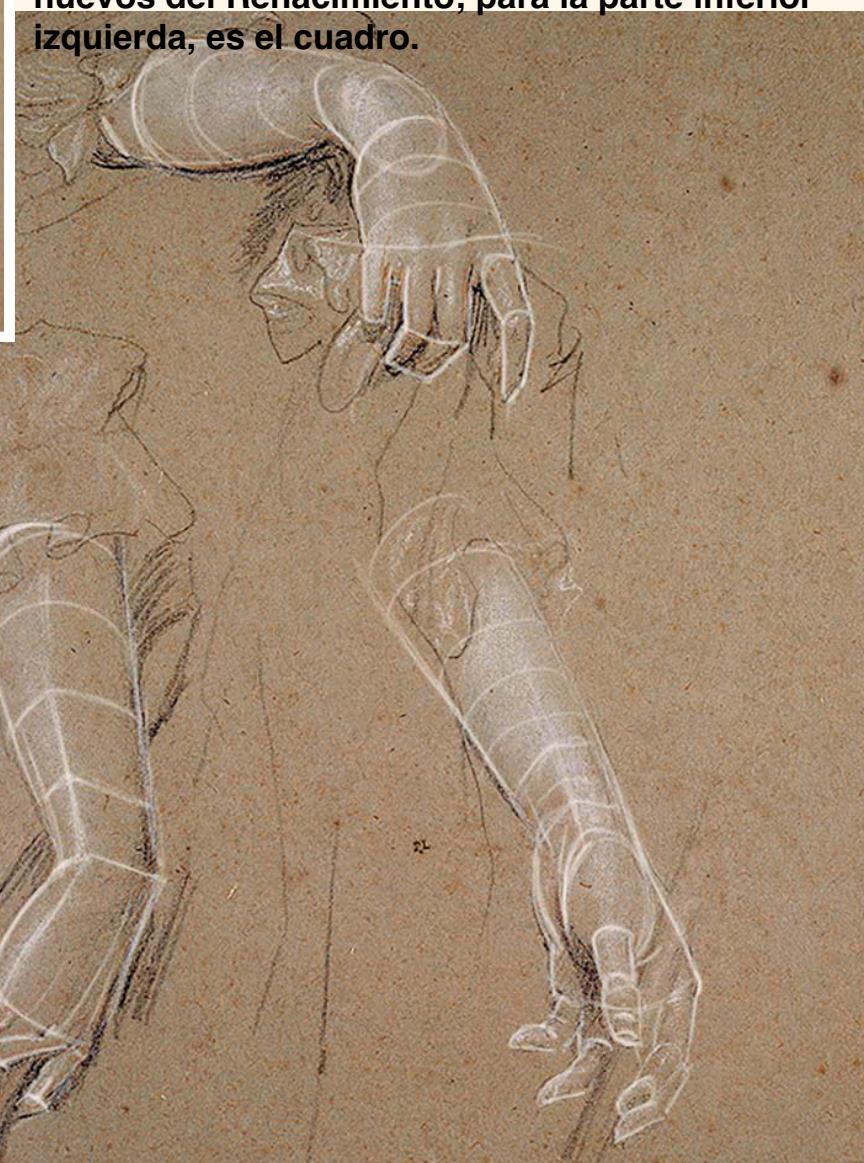
Hands across the face in gouache on scrapbook paper.

OLD MASTER *study*



Studies of Hands, seventeenth century, by Sir Peter Lely (1618–1680). Chalk on paper. University of Oxford, UK/Bridgeman Images.

Por muy redondos, suaves y femeninos que sean los dibujos de Lely, utiliza una sorprendente cantidad de cajas. Observe en particular cómo los reflejos resaltan esas esquinas cuadradas mientras se mueven con fluidez por las curvas del eje largo. ¡Para el maestro artesano, ese es su trabajo! La muñeca doblada la trata de dos maneras. En el dibujo superior, optó por los huevos del Renacimiento; para la parte inferior izquierda, es el cuadro.



Remember, no matter how complicated a structure is, just work it out one jointed part at a time.

GIVE IT A TRY: Exercise 1

Analice algunos de los estudios de manos y brazos, como en el ejemplo de esta página. Presta especial atención a las articulaciones. Mire los entrelazados y trabaje en los nudillos hinchados.

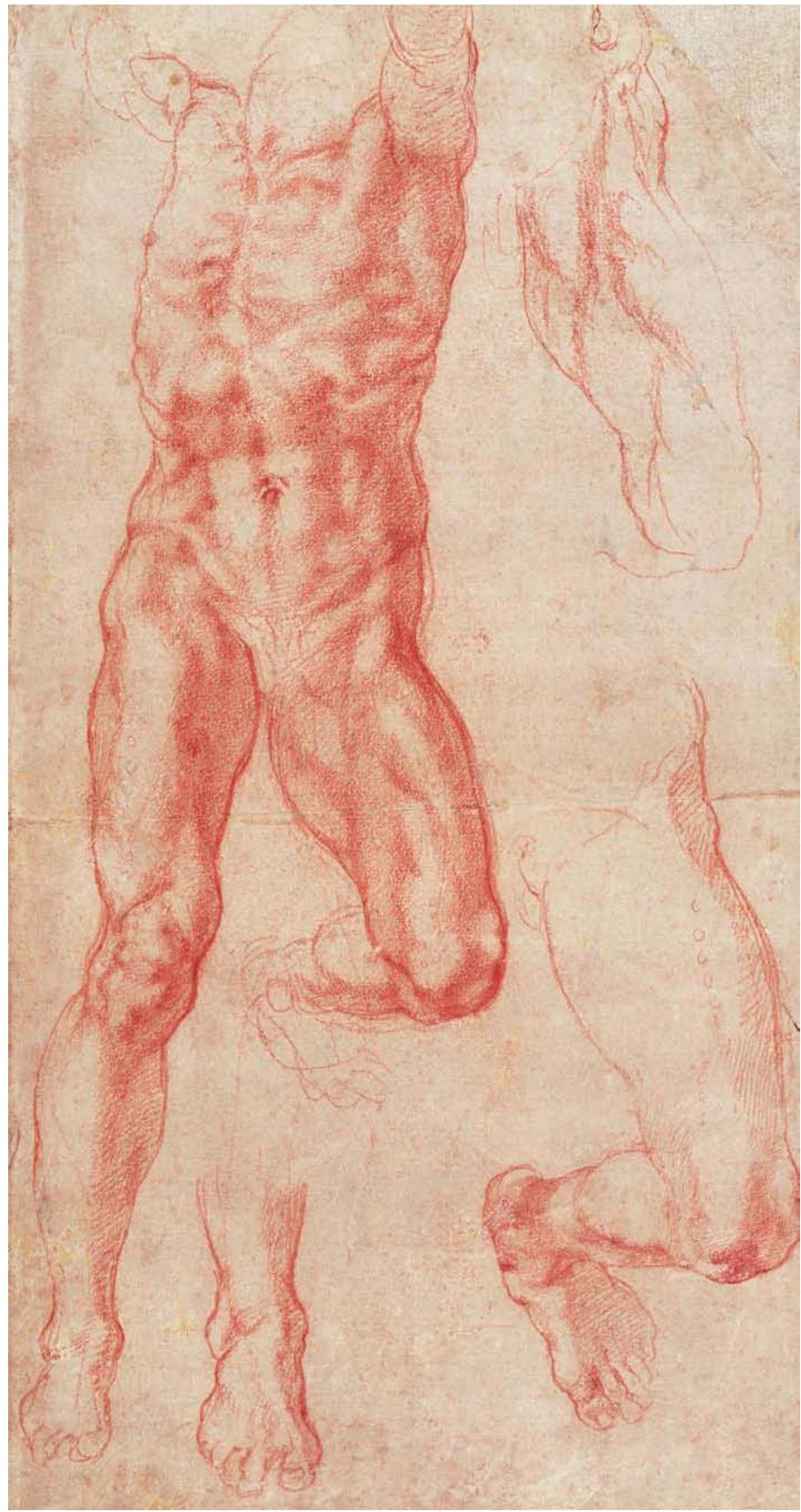
GIVE IT A TRY: Exercise 2

Una vez a la semana, dibuja tu propia mano, mirándola directamente o en un espejo. No siempre dibujes todo el complejo. A veces dibuja el dedo índice y el pulgar.

Vea cuántas concepciones puede descubrir a medida que las gira de un lado a otro, construyendo ese catálogo de formas, ¡siempre construyendo!



Studies of hands

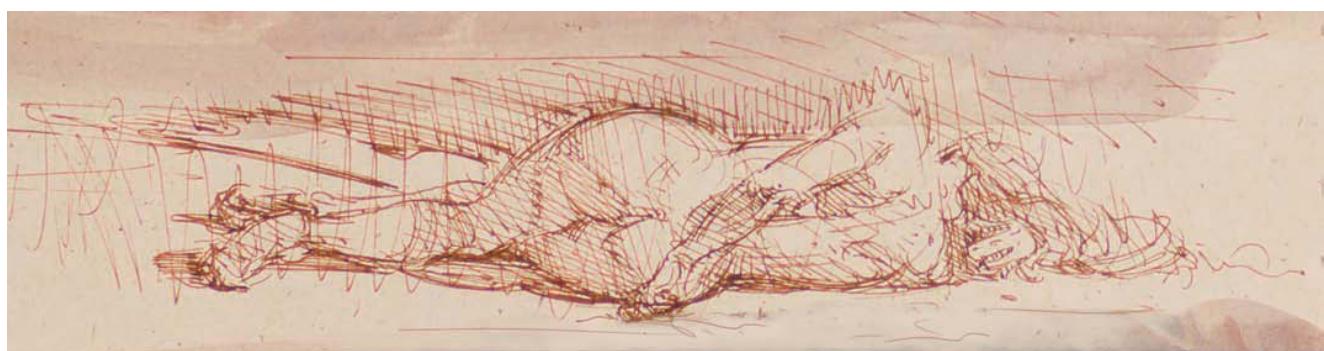


Study of a Male Nude, Stretching Upwards,
c. sixteenth century, Michelangelo Buonarroti
(1475–1564). Chalk on paper. British Museum,
London/Bridgeman Images.

CHAPTER

10 | THE LEGS AND FEET

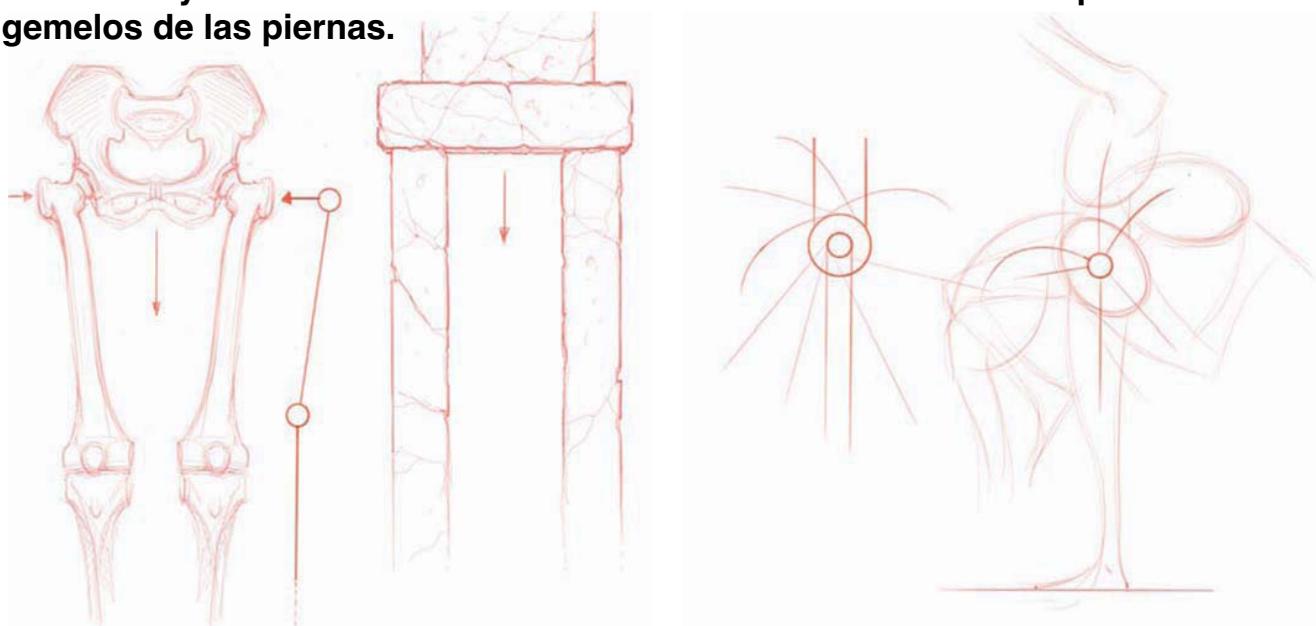
Imagínese si las piedras verticales de Stonehenge, después de permanecer quietas durante tanto tiempo, simplemente decidieran alejarse. Esto apenas comienza a describir la maravilla de nuestro diseño de caderas y piernas. Además, imaginemos esas piedras enraizadas en pequeños arbotantes que no sólo distribuyen el peso, sino que también suavizan el impacto de esa dinámica activo/inactivo. Eso describe los pies. Las piernas y los pies son hermosos, poderosos y puede ser un desafío capturarlos en la página. Veamos cómo podemos perfeccionar esas estrategias que ya hemos discutido mientras exploramos las extremidades inferiores.



You've got to make the legs and the hips a team when you draw them. Together, they accomplish amazing things.

Post and Lintel

¿Cómo soportar un gran peso y aún así dotarlo del poder de un movimiento rápido y decisivo? Ingrese el sistema de postes y dintel. Piense en Stonehenge sin grietas. Observe cómo la pelvis en la figura izquierda a continuación acepta los huesos de las piernas desde los lados en lugar de desde la parte inferior. La columna única La cabeza y el torso todavía descansan cómodamente sobre los pilares gemelos de las piernas.



The body needs a relatively wide base to be able to hold its position indefinitely. That's where this modified post and lintel system comes in.

Profile schematic. By forgoing bottom joinery for side, the legs are able to articulate off the hip fulcrum and move the upper body as needed.

Gesture and Structure

Sólo hay variaciones sutiles de forma en el interior de las piernas para que puedan unirse sin interrupciones. El exterior se vuelve un poco loco para permitir los grandes gestos amplios de la parte inferior de la pierna. Esto es cierto hasta los pies.

La estructura tubular que sujetla la rodilla en la figura A y facilita la transición del muslo a la espinilla (véanse las páginas 109 a 111) también nos lleva a importantes gestos secundarios: uno hacia la cadera y el otro hacia el interior del tobillo. Siga las líneas turquesas en la Fig. B.

La pierna debe mostrar tanto la fuerza para soportar el peso de su cuerpo como una gracia fluida para poder moverlo. Observe este importante acto de equilibrio en las obras de sus artistas favoritos.

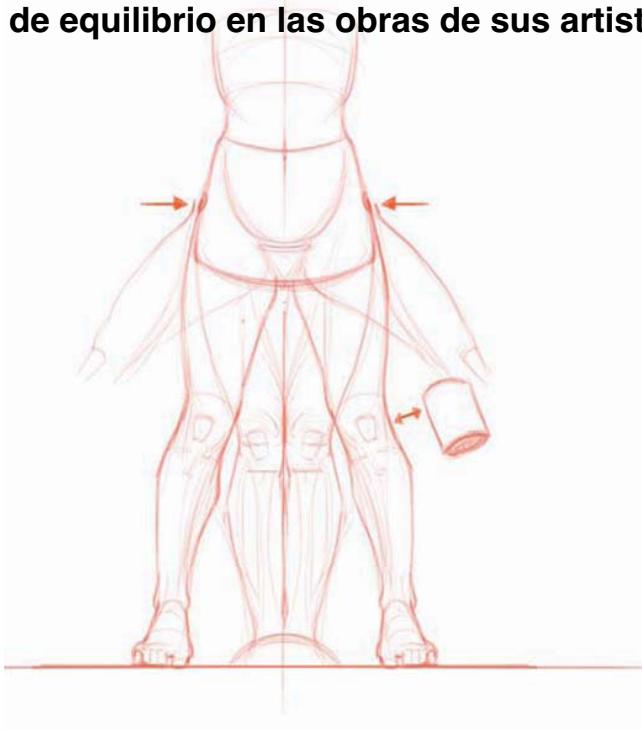


Fig. A. Front view articulation

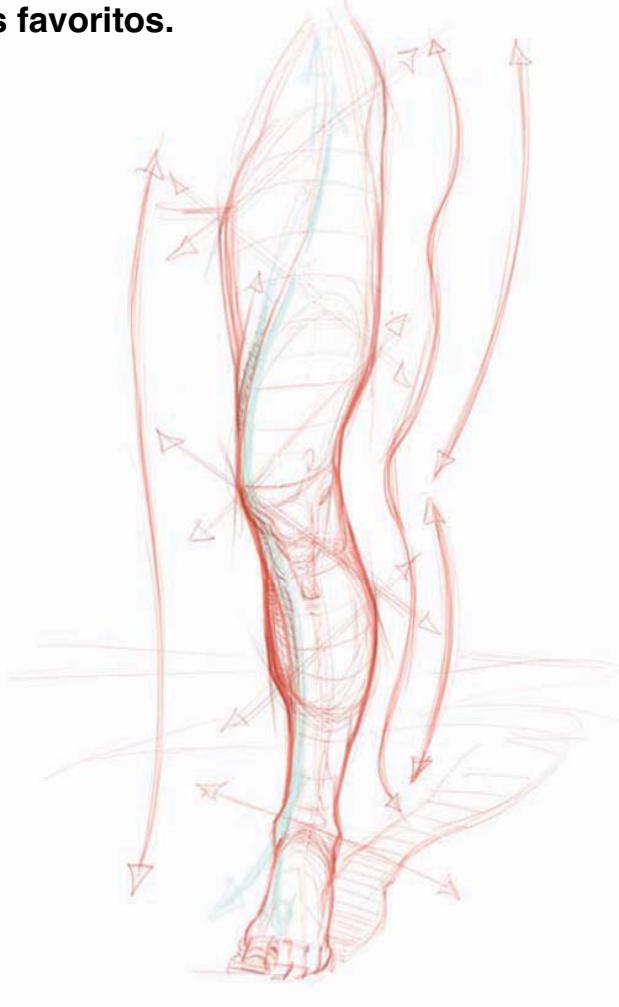


Fig. B. Construction of the leg with gesture lines

THE CORNERS IN THE CURVES

Como los gestos curvos son curvas orgánicas, son imperfectos. Algunas de esas curvas imperfectas se aceleran, giran más rápidamente y nos dan vértices. Eso equivale a esquinas. Lo que quiero decir es que hay esquinas en las curvas que evitarán que cualquier línea de contorno parezca goma. Los hará sentir orgánicos, sofisticados y reales. Las flechas turquesas en la Fig. 1 muestran las esquinas principales de las curvas. Dondequier que vea un contorno abultado, busque las esquinas y vea si puede hacer una forma de huevo contra el contorno opuesto. Los he marcado en la Fig. 1 con huevos de color turquesa. La idea de las esquinas en las curvas es algo que hay que buscar en todo el cuerpo y, de hecho, en toda la naturaleza. Siempre hablamos de redondear esquinas construidas. De hecho, esa es la tarea clave de la gradación. Ahora podemos cuadrar las curvas si queremos. Observe cómo las diferentes ideas de estructura y gesto tienen algo en común. Eso es bueno. Hay esquinas en las curvas y curvas en las esquinas.

The knee

Cambiarás adaptadas sí tu mas mayores en posiciones con las juguerao es que te sienta bien. Los la se forman relajadas en una n piéras dos sacas solas. La queada se ondulan sobre la rodilla como olas que bañan un guijarro en la arena.

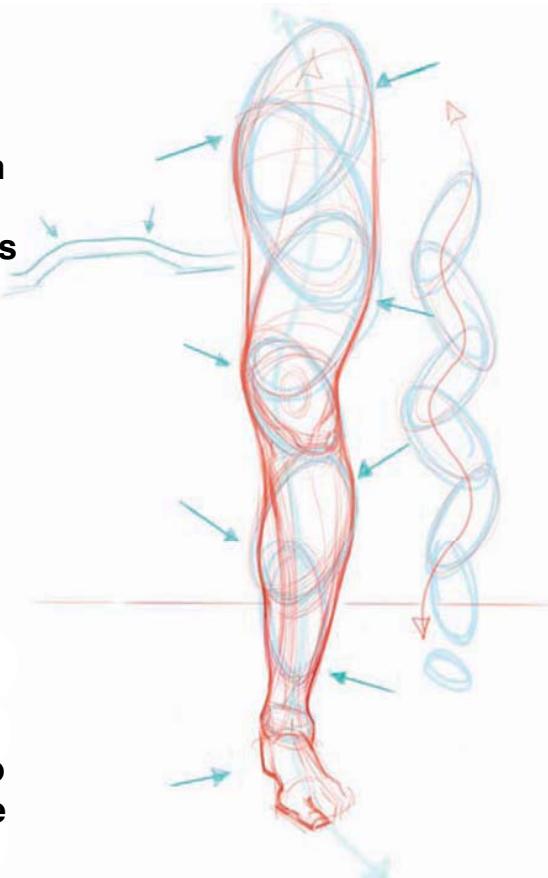


Fig. 1. Nature's little imperfections give us a chance to play with wonderful secondary gestures.



Fig. 2. A locked knee joint

Cuando esas formas relajadas apenas comienzan a flexionarse, la rodilla se convierte en una esquina. Pero también muestra sus conexiones tendinosas en esas formas superior e inferior. Observe que cada línea que hace fluye hacia arriba o hacia abajo, uniendo las estructuras menores alrededor de la rodilla con las estructuras mayores de la pierna.

La rodilla se convierte en el rincón completo que conocemos y amamos cuando la pierna se dobla con decisión, como en la figura 4. Y al igual que el codo, una construcción cuadrada puede ser un buen camino a seguir.

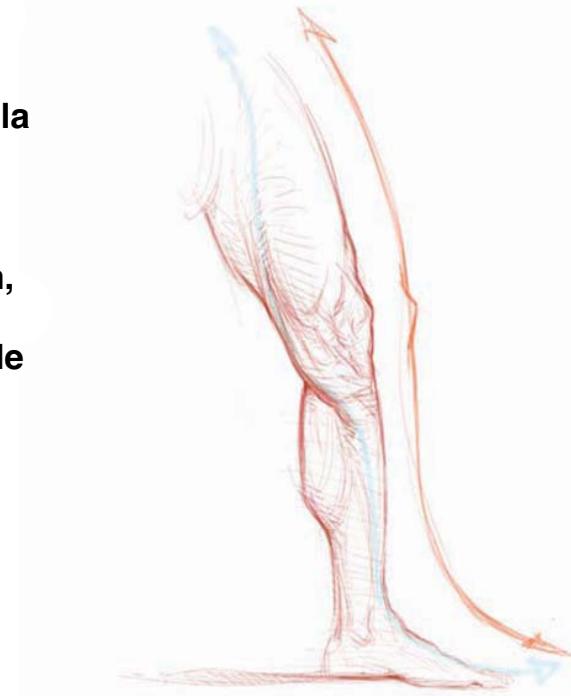


Fig. 3. A slightly flexed knee

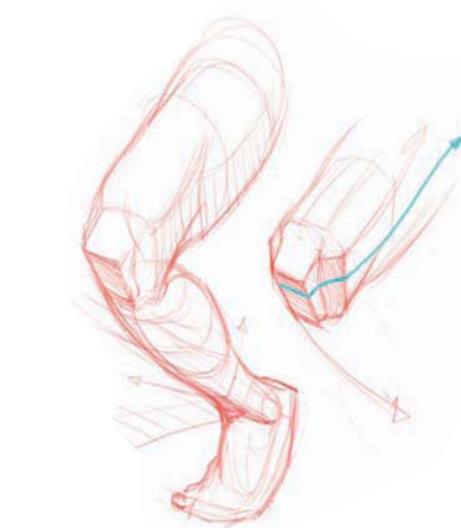
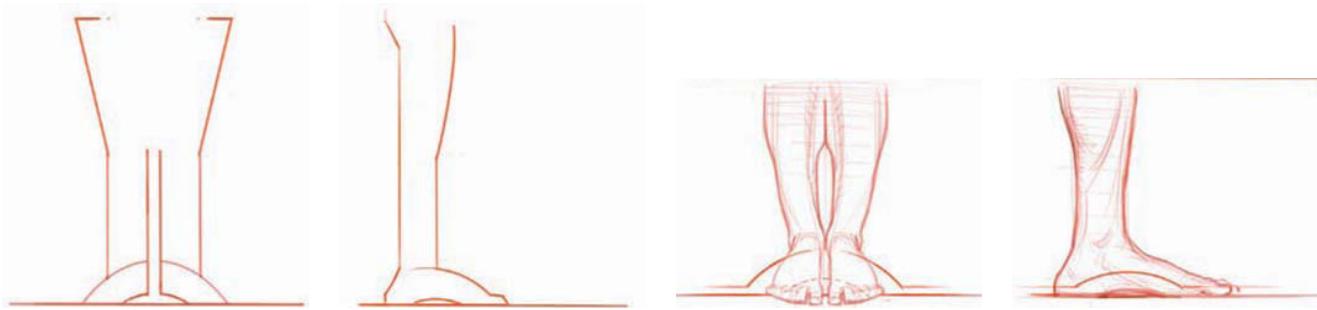


Fig. 4. Bent legs

La rótula y las estructuras que la rodean pueden separarse de la estructura más grande del muslo. Dibuja la estructura de tubo o caja completa para el muslo y luego cubre todo el espesor con la rodilla. No permita que el muslo se desinflle hasta llegar a una pequeña rodilla, como se muestra en la Fig. 5.



Fig. 5. Incorrect structure



Schematics and sketches of front and profile views

The Foot

El pie es una raqueta de nieve para el tobillo, una amplia plataforma de apoyo, con un giro. Necesita estabilidad y movilidad como el resto del cuerpo. Para que toda la amplia base pueda flexionarse, tiene un arco. El arco también es un amortiguador del impacto que recibe el pie cuando todo ese peso cae sobre él al saltar, correr o caminar. (Vea las imágenes de arriba). El arco funciona de adelante

hacia atrás. Pero también funciona de lado a lado, expandiéndose o contrayéndose a medida que los pies se abren o se acercan.

El tobillo se bloquea alrededor del pie como un yugo alrededor de una campana y “suena” de la misma manera (ver figura A).

Piense en el pico de un pato de dibujos animados. Así es como se ve la cuña del pie desde el frente (ver Fig. B). Para refinarlo, la cuña es alta hacia el lado del dedo gordo y tiene ángulos más bajos hacia el lado del dedo meñique (como se muestra con las flechas de línea roja). Tanto los nudillos del dedo gordo como del meñique se ensanchan ampliamente para sugerir esa idea de plataforma.

Dibujar la parte posterior del pie es similar a dibujar la parte posterior de la cabeza. Hay una serie de superposiciones sutiles que son críticas, más aún para el pie porque una vista posterior

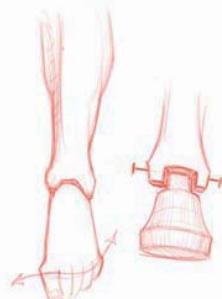


Fig. A. Ankle connection

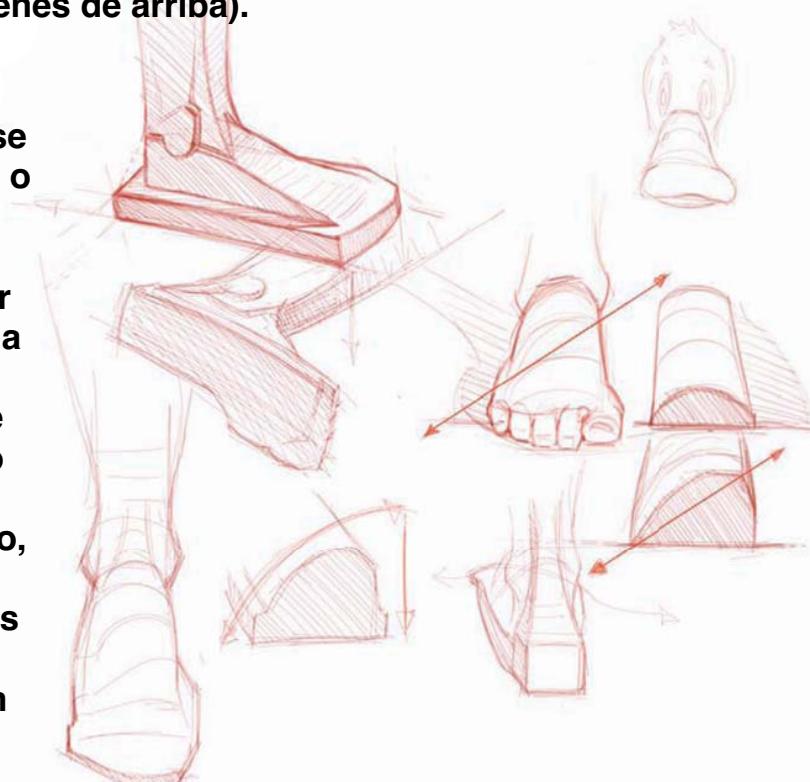
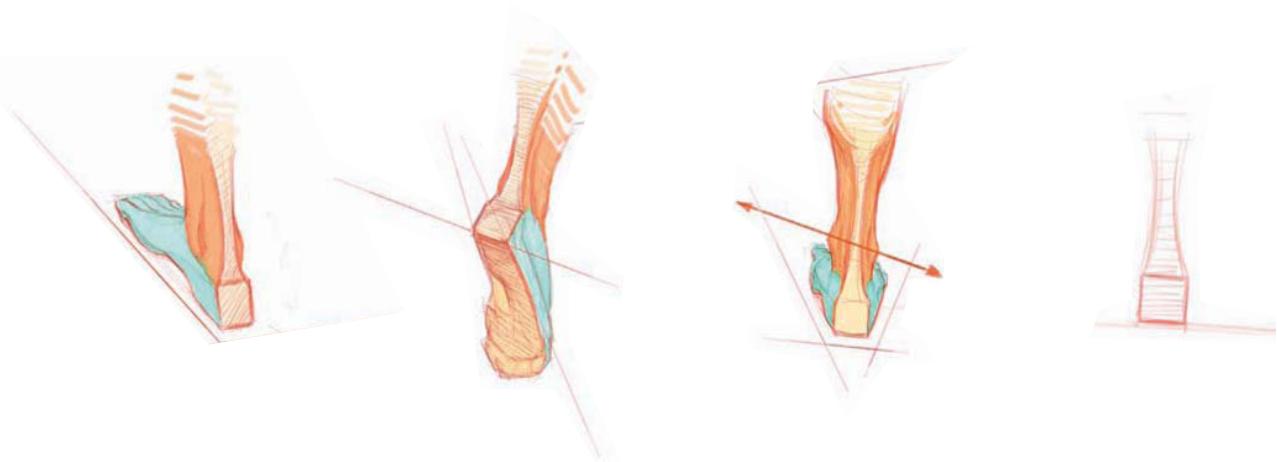


Fig. B. The platform and wedge of the foot



Back views of the foot

El talón y el tendón de Aquiles forman una chimenea y una estructura de chimenea (marcada en amarillo pálido en la figura de arriba). Detrás está la sección del tobillo y el tobillo (marcada en naranja). Asegúrese de que los huesos del tobillo estén orientados alto/bajo entre sí, como lo muestra la línea roja con flechas. La sección turquesa es el cuerpo del pie.

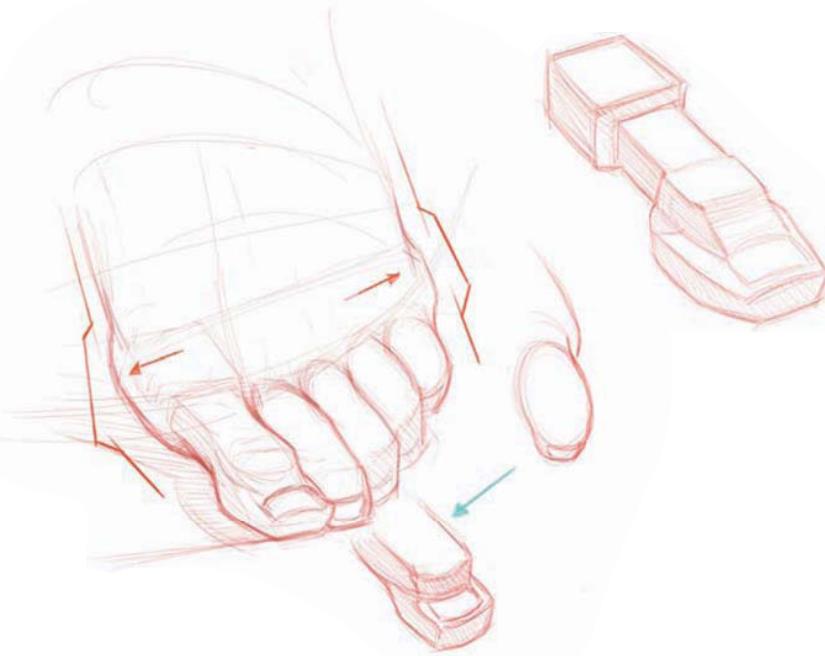
LOS DEDOS DE LOS PIES

A diferencia de los dedos de las manos, los dedos de los pies sólo tienen una capacidad limitada para articularse, por lo que permanecen agrupados muy juntos y tenemos sólo tres estructuras básicas. Cuando cualquiera de esas estructuras presione el suelo como lo hace habitualmente, aplana realmente la línea para mostrar la compresión.

Construimos los dedos de los pies de forma muy parecida a los dedos de las manos. Tienen una almohadilla en la parte inferior para agarre y protección. Imagíñese todo el peso de su cuerpo golpeando con fuerza esos pobres y pequeños dígitos contra el suelo y verá por qué las almohadillas son incluso más robustas que los dedos. Esto hace que las puntas de los dedos tengan una forma muy redondeada; Con el clavo insertado, ¡parecen caras de dibujos animados con parkas! Tienen cierta asimetría ya que los dedos convergen en la línea central del pie.



Constructions of the toes

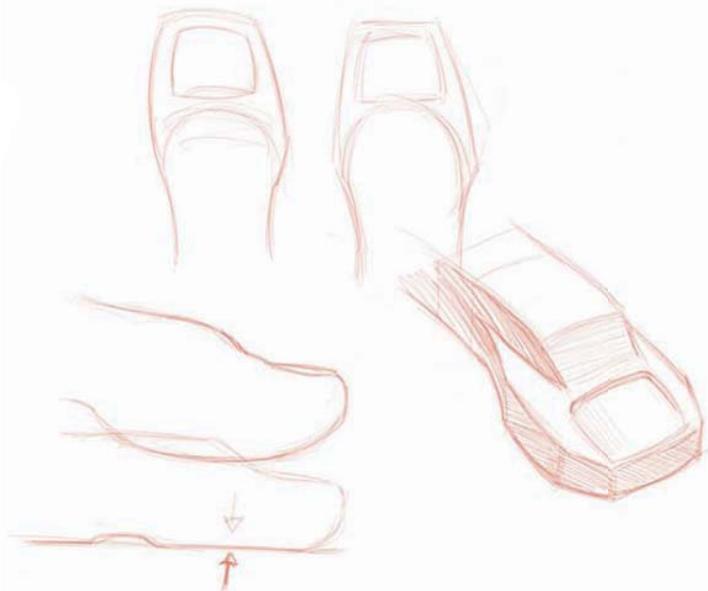


Toe connections

A diferencia de los demás, el dedo gordo del pie tiene un nudillo, generalmente, que tiene un carácter más cercano al pulgar y, a menudo, tiene un carácter más cuadrado. Cuando agregas el nudillo de origen del pie, obtienes una especie de arco entre la planta del pie y el extremo del dedo, como se ve en la figura superior, al lado. Luego, cuando alineamos los dedos de los pies, vemos sus tres estructuras.

Observe en la figura anterior cómo los nudillos sobresalen a cada lado de los dedos grande y meñique. Se trata de esa plataforma para raquetas de nieve que se extiende por debajo de la cuña del pie. Lo he marcado con líneas rojas. Los dedos de los pies exhiben un agradable entrelazamiento con la estructura del pie.

El dedo gordo con su arco parece una barra cuadrada. Los tres dedos medios se parecen más a los dedos. Largos y simples, se curvan hacia abajo o bajan hasta la punta de los pies. Si se agarran al suelo, adquieren una fuerte apariencia de escalón (la flecha turquesa en la figura de arriba). El dedo meñique puede parecer una versión más corta de los tres del medio. Pero, más a menudo, parece un huevo.



The big toe



Big toe knuckle



Finished drawing of a foot

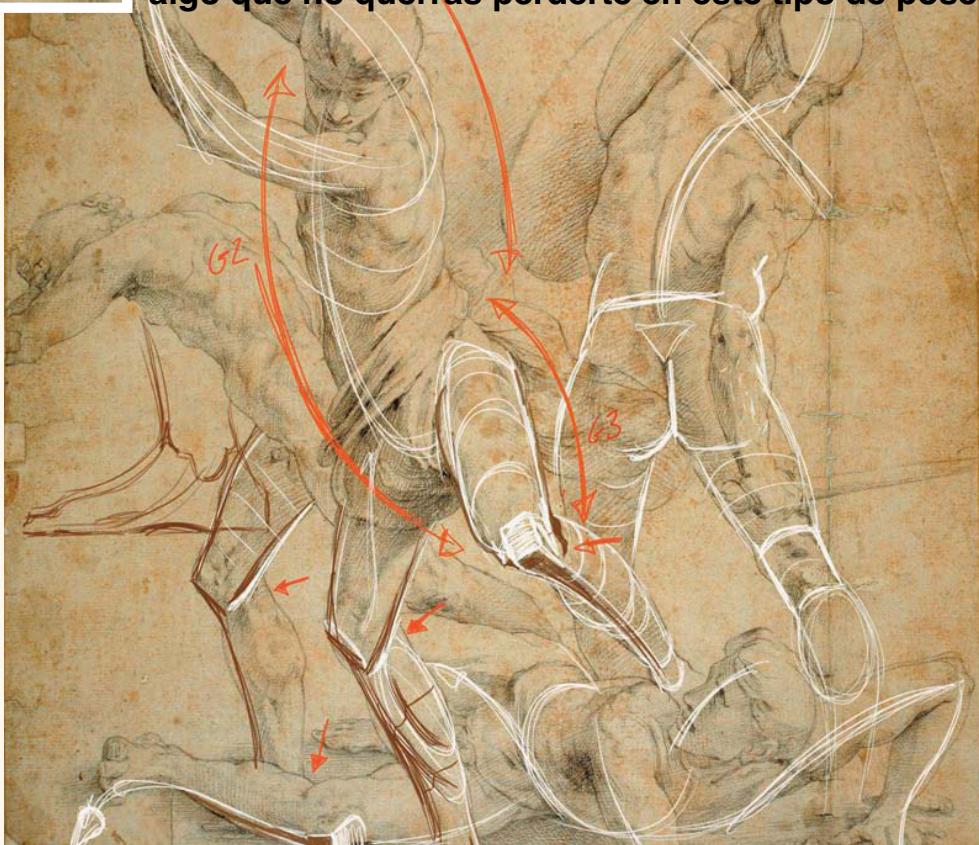
OLD MASTER *study*



The Panel Beneath the Statue of Apollo in "The School of Athens," after a drawing by Raphael, c. sixteenth century, Raphael Sanzio (1483–1520). Chalk on paper. Chatsworth House, Derbyshire, UK/Bridgeman Images.

En esta imagen de la Escuela de Atenas de Rafael, hay contrapposto por todas partes (sigue mis líneas blancas). No pude resistirme a mencionar algunos ejemplos. En particular, observe las líneas de gestos salvajes que van en todas direcciones en la figura extendida en la parte inferior. El horror de su situación se refleja mucho más en su postura que en la expresión de su rostro.

Observe cómo, a medida que las piernas se doblan en apoyo y acción, los tendones de los isquiotibiales posteriores se estiran alrededor de las piernas y se fijan debajo de la rodilla como las riendas de un caballo. Los he marcado con flechas rojas. Ese tipo de apego transversal da una sensación de poder, algo que no querrás perderte en este tipo de poses.



As you follow my marks, don't just look at each individual long axis curve. Look at the whole complex of curves. Gesture in its greatest sense is a wondrous dance of rhythms, each one needing the others to make it all come together. Now, look at the construction of the legs and how they are smaller, but every bit as beautiful as the gestures in those lesser forms. Art is all about the relationships.

Mientras sigues mis marcas, no te limites a mirar cada curva individual del eje largo. Mira todo el complejo de curvas. El gesto en su sentido más amplio es una maravillosa danza de ritmos, cada uno necesita de los demás para que todo se una. Ahora, mira la construcción de las piernas y cómo son más pequeñas, pero tan hermosas como los gestos en esas formas menores. El arte tiene que ver con las relaciones.

GIVE IT A TRY: Exercise 1

Vuelve a dibujar el Miguel Ángel (ver página 164) desde el principio del capítulo. Preste especial atención a su propio rediseño de la pierna derecha y considere por qué es mucho mejor. Mira lo bien que conecta los pies con los tobillos.

GIVE IT A TRY: Exercise 2

Encuentra los huevos opuestos en la Escuela de Atenas, enfrente. Recuerde, si ve un contorno abultado en el lado izquierdo, busque un bulto opuesto (ya sea superior o inferior) a la derecha. Deberías poder encontrar varios en cada pierna. ¿Sigues dibujando en tu cuaderno de bocetos de objetos? ¡Felicitaciones! Sabía que tu eras.



Study of a Male Nude, c. 1715, Giambattista Piazzetta (1683–754). Black chalk heightened with white on paper. Detroit Institute of Arts/Bridgeman Images.

11 FINISHING DETAILS: LIGHT AND SHADOWS

Capítulo tras capítulo de práctica de gestos y estructuras, y todavía no hemos hecho mucho con las sombras. Es la hora.

**Las sombras son rincones. Sus valores oscuros unen los elementos de una composición y le dan peso.
valor diferente = plano diferente**

The Darks Stay Dark

Recuerde, los oscuros permanecen oscuros y las luces permanecen claras, y los dos no compiten. Usamos la prueba de estrabismo para ver el modelo (o la referencia) de la misma manera.

El artista se limita al papel plano. La naturaleza no tiene tales limitaciones. Además, el valor del blanco del papel no se acerca al valor de la luz solar o de un foco. No podemos igualar el alcance de la naturaleza y ciertamente no podemos “captarla” en papel.

Todo lo que podemos hacer es encontrar un rango de valores que sea fiel a la relación relativa de luz y oscuridad de la naturaleza. Pon esa relación en planos sólidos que describan formas sólidas, únelas con líneas de gestos curvas y tendremos algo que vale la pena colgar en la pared. Eso es a lo que responde la gente en una pieza de claroscuro.



Use this process to work across a small cross section and then move up or down to a new cross section. I've marked that section-by-section process with A, B, and C above.

BIG AND SIMPLE TO SMALL AND COMPLEX

Nos sentimos confundidos, perdidos y frustrados al perseguir estas teorías. Recuerda, en caso de duda, simplifica. Concéntrate en las cosas importantes. Encuentra las formas que te lleven a lo largo de todo el ancho de esa parte del cuerpo. Esa es la base. Eso es todo lo que necesitas. Le siguen (o no) las estructuras medianas y pequeñas.

Una excelente manera de practicar es con dos o tres formas grandes y simples y cómo se conectan, como la cadera y el muslo o la caja torácica, la cintura y las caderas. Deja que te enseñe.

Para revisar: dibuje el gesto del eje largo (G1) y luego siga nuestro proceso. Lo he ralentizado aún más:

1. Terminando el gesto, dibuja el comienzo del formulario.
2. Dibuja el final del formulario.
3. Dibuja la forma de la sombra en el medio del formulario.

Piense en ello como contar una historia con un principio, un final y un punto intermedio: comience la forma, finalice la forma y encuentre el medio de la forma. Utilice este proceso para trabajar en una sección transversal pequeña y luego suba o baje hasta una nueva sección transversal. He marcado ese proceso sección por sección con A, B, y C en el dibujo de arriba. Puedes verlo en el conjunto de figuras del medio con el proceso de tres pasos descrito anteriormente, y con más detalle

Un solo 1 (gesto de conexión), puede jugar contra varios 2 (final del formulario) y 3 (forma de la sombra en el medio del formulario).

A veces un lado puede estar oculto, por ejemplo detrás del brazo. Esta bien. La clave es encontrar el ritmo de lado a lado y de lado a sombra.

En la misma figura, observe las bolas de color turquesa para ver cómo esos ritmos se mueven como una montaña rusa que da vueltas a lo largo de la secuencia inicial, media y final; eso es muy importante. Muy.

El gesto se define por el eje largo porque todas las partes del cuerpo se conectan de un extremo a otro. Las cosas no duran mucho de un lado a otro y tienen un final definido allí. Eso está en todo el formulario.

Al bajar por la forma, un músculo del estómago sube, se sumerge, luego otro sube, y así sucesivamente. Tienes que construir el volumen y luego explicarlo. Hacer esas transiciones de una forma a la siguiente es complicado. Entonces, trabaje a lo ancho, luego hacia abajo, luego nuevamente a lo ancho y luego nuevamente hacia abajo.

Abrete camino a través de todo el cuerpo, forma grande y simple por forma grande y simple, o comienza con la forma grande y luego construye todas las formas menores encima de ella. Cuando haya terminado, pase al siguiente formulario grande y simple.

Los desgloses de la Fig. A, derecha, aparecen en las dos páginas siguientes. Observe cómo las proporciones en los desgloses varían con respecto al dibujo original. Me gusta mezclar cosas a medida que avanzo, buscando mayores proporciones heroicas en un largometraje o más en otro. Incline más la figura hacia atrás, incline las cosas hacia un espacio más profundo; haré cualquier cosa para encontrar una versión interesante del material. En otras palabras, estoy haciendo todo lo posible para no copiarlo. Estoy tratando de darle una visión.

Cuando las personas ven tu dibujo en un



Fig. A. *Figure Study*, c. 2001, by Steve Huston. Alphacolor and Conté chalk on Strathmore, Bristol finish. (1) Find the shape of the form; (2) find the shape of the shadow on the form; (3) give the shadow a darker value; and (4) add halftone gradations. That's our four-step process.

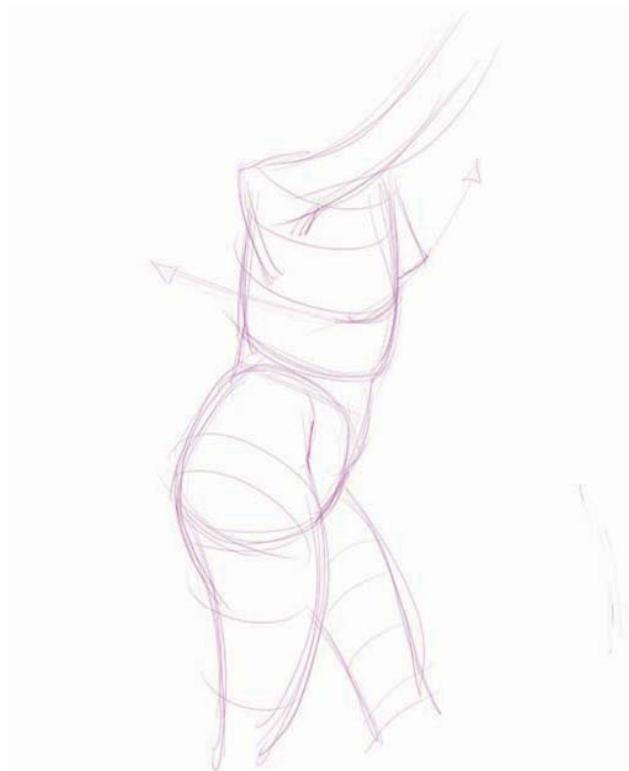


Fig. B. Always start with a solidly constructed figure.

Estoy trabajando desde la Fig. A y eliminando todos esos bultos y protuberancias intimidantes. Simplemente voy a hacerlo grande y simple (ver Fig. B). El resto vendrá si tengo tiempo y ganas. Tenga en cuenta que he realizado una colocación cuidadosa de todo el cuerpo (o de todo lo que planeo dibujar) antes de comenzar mi trabajo de sombreado.

R. Empiezo con la caja torácica grande y simple (ver Fig. C). Solo veo un poco debajo del pecho. Eso es todo lo que necesito. Síguelo con 1, 2 y 3 (ver el dibujo del lado derecho), luegorellénalo con 4 (la sombra) y continúa.

B. Estoy agregando la pechuga porque estorba. Podría haber empezado con él porque está interrumpiendo la estructura grande y simple que necesitaba. Continúe con 1, 2 y 3: proyecte su sombra sobre las costillas. Asegúrese de que se desplace sobre esa superficie

180

de la iluminación. La sombra se desplaza sobre la superficie de la costilla. Si no lo hace, la sombra permanecerá en la misma ubicación y no sugerirá la forma.



Fig. C. Beginning to add the shadows

Sugerencia: observe que muevo la sombra (#3) del seno para sugerir el pezón. No tengo que estructurar el pezón porque la estructura fundamental del seno es sólida. Si obtienes las cosas grandes, alejate y las cosas pequeñas generalmente se arreglarán solas. Pero el proceso paso a paso siempre está ahí cuando lo necesita.

Ahora puedo seguir renderizando para encontrar las estructuras menores. Agregué algunas costillas más. Los ritmos en forma de huevo en turquesa en la Fig. D muestran cómo se unen a la caja torácica mayor. Todo conecta. Ésa es la idea del gesto.



Fig. D. Getting the lesser structures



Fig. E. Adding the shoulder blade

He borrado o aligerado las líneas colocadas. Normalmente, simplemente los dejaría, pero quería que las nuevas incorporaciones fueran claras. También oscurecí y refiné los contornos. Observe que las costillas adicionales se tambalean y también lo hace la sombra proyectada en el pecho. Para la sombra proyectada, simplemente dibujé una línea oscura sobre la más clara. No es necesario borrar. Mantén tus líneas ligeras el mayor tiempo posible. Vale la pena. Continúe hasta el hombro y el omóplato (ver Fig. E). Refino un poco mi instalación, asegurándome de que todo siga su curso. Luego, volvemos a mi proceso. Confía siempre en el proceso. Siempre puedes atajar más tarde cuando te sientas seguro. Las pequeñas cosas entre el omóplato y el pecho las puedo cantar como un detalle sutil. Dales

Lo más seguro que puedes hacer, hasta que realmente hayas entendido la idea del claroscuro, es mantener los detalles de las sombras simples. Utilice línea. Manténgase alejado de la luz reflejada. Simplemente hace que dibujar sea más difícil al principio. ¿Quién necesita eso?

High lights and Lighter Halftones

El uso de papel de valor medio (no uno de color brillante) nos brinda una base sobre la cual agregar reflejos y medios tonos más claros. Realizan muchas funciones para el artista. Aumentan el contraste entre la luz y la oscuridad. Impulsar el efecto claroscuro suele ser una buena idea.

Añaden matices y, potencialmente, más redondez e, incluso posiblemente, textura al lado luminoso. Y lo más destacado encuentra más rincones.

Los puntos destacados de las esquinas tienen el mayor beneficio. Para repetir lo que dije anteriormente, la sombra central es la esquina principal de la estructura.

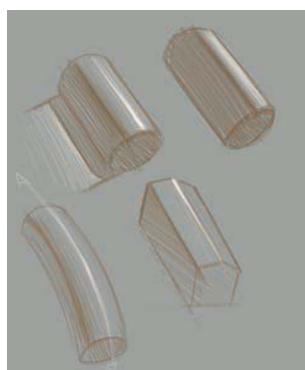
Es donde los aviones en la luz se encuentran con los aviones en la sombra. Lo más destacado es cuando al menos dos aviones se encuentran, pero todos los aviones están iluminados. Los aspectos más destacados nos dan más estructura.

Asegúrese de que las luces se mantengan alejadas del medio tono más oscuro y del borde de la sombra central. Piense en el tono como el valor del color. Si estás dibujando una figura, entonces el papel tonificado es el tono de la piel.

Ayuda al efecto si agrega una ligera gradación al resultado a medida que avanza por el formulario. Podría ser la caída de la luz o un efecto de destello desde el ángulo de visión. Incluso ese cambio sutil mueve la mirada del espectador y sentirá más volumen.

Si el objeto está retroiluminado, las luces pueden hacer estallar las luces con poca o ninguna gradación. Por lo general, el artista luego coloca la representación en el lado oscuro. Las figuras retroiluminadas de Joaquín Sorolla en la playa son probablemente el ejemplo más famoso de esto.

Como mencioné, las luces se pueden usar para aumentar el contraste. En el objeto superior izquierdo en el dibujo de arriba, observe cómo la iluminación se acurruca hasta el borde de la sombra proyectada en el cuadro, lo que hace aparecer el cambio de valor. Esto es totalmente diferente de la idea de mantener las luces alejadas de los bordes centrales de las sombras, como se demuestra en todas partes.



Toned paper objects



Toned paper figures



Step-by-step for rendering shadows on toned paper. Always start with the basic construction.

The same drawing with new highlights

Recuerda seguir los gestos. Así es. Los puntos destacados también son gestos, ya que siguen la esquina a lo largo de su eje longitudinal. Si siguen el carácter curvo de la forma.

(y esperamos que siempre lo hagan), esa es la definición de un gesto. ¿Ya te diste cuenta de eso? Si no, no te preocupes. Este libro trata sólo de dos ideas, pero son grandes ideas. Hay mucho a lo que aferrarse.

Tenga en cuenta la dirección de la fuente de luz. Si viene desde la parte superior izquierda, todo lo que gire hacia abajo y/o hacia la derecha se oscurecerá. Mire dónde las luces resaltan contra las sombras proyectadas, creando nuevas esquinas alejadas de las sombras centrales, y funcionan muy bien para crear pellizcos en zigzag.

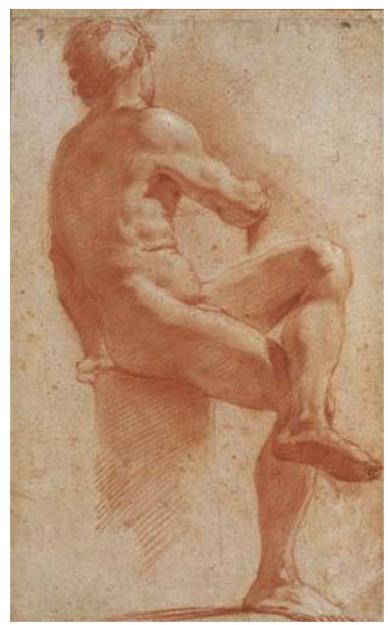
Utilizo mucho este estilo, casi exclusivamente, en el dibujo natural. Es un estilo exagerado en términos de diseño de formas y uso de reflejos. Por lo general, desea sumergir ambos en un todo más cohesivo. Sin embargo, tengo un estilo barroco de gran presupuesto. Y realmente estoy exagerando en el boceto como anotaciones para una eventual pintura. Hacer la marca “fuerte” actúa como recordatorio.

De hecho, la técnica del papel tonificado es una gran transición a la pintura. Comienzas con un terreno de valor medio (el papel), eliminas los tonos oscuros y acentúas con las luces. Así trabajaron la mayoría de los pintores de claroscuro como van Dyke, Rembrandt y Sargent.

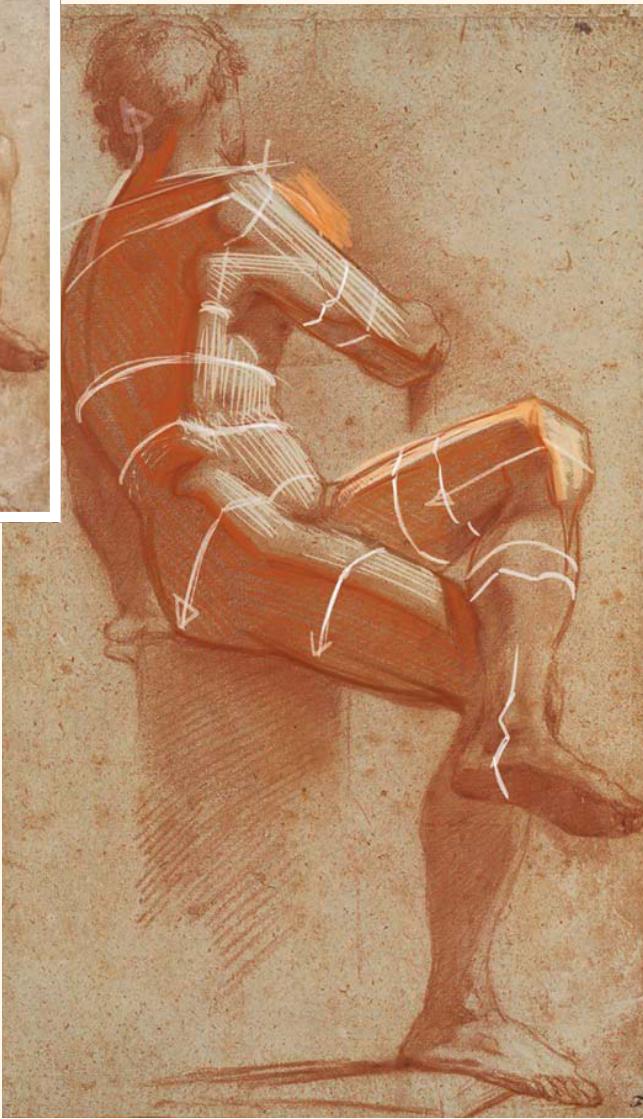
Aquí se muestra nuevamente la misma figura (arriba a la derecha) con luces y medios tonos atenuados. Incluso aquí, siguen siendo bastante fuertes. Mire la Piazzetta al comienzo del capítulo (consulte la página 176) para ver cuán mansas la hacían los viejos maestros.

Cada punto destacado realiza su trabajo estructural de crear o acentuar esquinas y su trabajo gestual de moverse hacia abajo en el eje longitudinal o encontrar una “salida” de una forma a la siguiente. Estamos intentando que cada marca cuente, ¿recuerdas?

OLD MASTER *study*



A Male Nude Seated with His Back Turned, Annibale Carracci (1560-1609). Chalk on paper. Private collection/Bridgeman Images.



Solid shadows give weight to the many varied positions of this difficult and nuanced pose.

Veamos el patrón de sombras de esta obra maestra de Carracci del capítulo 5 (ver página 68). Observe la increíble moderación en el uso de mechas. He eliminado la mayoría de las formas secundarias para que el análisis quede muy claro. Carracci fue uno de los más grandes dibujantes de la historia y esta pieza lo demuestra. Observe cuán fieles son las formas de las sombras en términos de gesto y estructura. Aquí tenemos un ejemplo mucho más claro de cómo las sombras muestran las esquinas. Desempolvé el bulto del músculo del hombro para que esa esquina fuera obvia e hice algo similar con la rodilla. Pero hay rincones por todas partes si sabes buscar. ¡Y ahora ya lo sabes!

GIVE IT A TRY: Exercise 1

Calienta dibujando las formas de las sombras de bolas, cajas y tubos de memoria o de mis intentos anteriores. Agrégales formas de sombra. Ahora, regrese a los análisis paso a paso en los que trabajamos y seleccione solo una forma construida de ese dibujo, digamos, un huevo para la caja torácica. Haz nuestro proceso 1-2-3: (1) Dibuja el comienzo del huevo. (2) Dibuja el final del huevo. (3) Dibuja la forma de la sombra media del huevo.

Haz esto con varios dibujos. Eso debería ayudar a que el proceso se asimile.

GIVE IT A TRY: Exercise 2

Usando papel tonificado y escogiendo dos o tres partes del cuerpo de cualquiera de los dibujos de este capítulo, realice una colocación cuidadosa. Luego, divide las formas de sombras grandes y simples en las formas grandes y simples. Hazlo otra vez. Esta vez, agregue algunas formas secundarias. Hazlo otra vez. Añade lo más destacado

FIVE MINUTES

How to Start

Espero para ti innumerables pequeñas mejoras a lo largo de una vida larga y fructífera.

El arte te quiere a largo plazo. Ir a tu ritmo. Un atleta es viejo a los treinta y cuatro años. Los artistas están recuperando su ritmo a los sesenta años.

Hay una anécdota famosa sobre Anders Zorn. Puede que sea apócrifa. Zorn iba a la escuela de arte ocho horas al día, según cuenta la historia. No era suficiente para este prodigioso talento, así que se fue a casa y pintó para cuatro más. Doce horas al día: esa es la dedicación que Zorn puso en su oficio.

Bien por él y bien por ti si puedes hacerlo. Y usted puede ser del tipo que puede hacerlo. Pero, si no lo eres. . .

Lo intentarás durante una semana y fracasarás estrepitosamente. Renunciarás a tu sueño, convencido de que nunca lo tuviste, sea cual sea.



Various figures in marker pen and brown and white CarbOthello pencil on toned paper

Así como dibujar una figura hermosa es un arte, también lo es reinventarse. Ambos necesitan un proceso sobre el cual construir.

- Quiero ser un buen artista.
- Quiero ser animador.
- Quiero un pasatiempo distinto a navegar por Internet.
- Quiero dibujar a mi nieto o abuelo y estar lo suficientemente orgulloso como para enmarcarlo.

Cualquiera que sea tu sueño, prueba esto: dibuja cinco minutos al día. Dibuja un tubo. Dibuja una figura. Dibuja el ojo de una figura o lo que puedas dibujar en cinco minutos. Hacer eso por dos semanas y solo eso. Si te pierdes uno o dos días, perdóname y empieza de nuevo.

Cuando los haya logrado, hágalo diez minutos al día. Hazlo por otra semana.

Lo extraño y maravilloso de la condición humana es que cada uno de nosotros necesita motivarse.

para convertirnos en la persona que realmente queremos ser.

¡Motivar! Por lo general, se trata de formar buenos hábitos y aprovechar innumerables pequeñas mejoras: mejoras en el oficio, en los hábitos de trabajo, en tomarnos un descanso de vez en cuando.

Entonces . . .

- cinco minutos

luego . . .



Focus on gesture and structure with every mark you make and it will lead you to great things.

Con el tiempo, descubrirá que se ha formado un buen hábito y ya no tendrá que engañarse para hacer lo que realmente quería hacer desde el principio. También encontrarás que los cinco o diez minutos a menudo se convierten en diez o quince minutos sin siquiera darte cuenta.

Ahora, ¿cómo te sientes? ¿Como un ganador? ¿Un artista? Debería. Los artistas hacen arte y tú lo has estado haciendo todos los días.

¿A cuántas horas equivalen cinco minutos cada día durante veinte años?

Mucho. Estar ahí a largo plazo. Y cuando no estés dibujando con lápiz, dibuja con los ojos. Mira el mundo como un artista porque eres un artista. Al principio, sea modesto en sus objetivos.

Cinco minutos al día y pronto pasarás largas horas sin siquiera pensar en ello.

¿Por qué? ¡Porque demostraste hace semanas quién eres realmente!

Entonces, te deseo esas pequeñas mejoras. Porque, entonces, sé que harás otros nuevos el año que viene y el siguiente, tal como lo haré yo.

Sabré que ambos estamos haciendo nuestro mundo un poco más hermoso, cinco minutos a la vez.

How to Keep Going

Espero que este proceso de hacer que las cosas salgan bellamente haya sido una experiencia enriquecedora para ti. Hacer que las cosas encajen maravillosamente es una metáfora, ¿no? La metáfora es parte de la idea mítica de la que hablé en la primera página de este libro. Las metáforas y los mitos conectan directamente con el corazón y pasan por alto la cabeza. Y ese es también el gran poder del arte. Tener una visión de cómo deberían funcionar las cosas y luego hacerlo es un esfuerzo que puede filtrarse en el alma y susurrar pequeñas sabidurías sobre la vida, sabidurías sobre las que ni siquiera tenemos palabras para preguntar.

No me malinterpretes. Entre los momentos de meditación, es posible que tengas la tentación de arrancarte el pelo. El arte puede ser difícil. Pero, oh, cuando llegan esos momentos sublimes, eres tú quien se siente conectado y la caída del cabello fácilmente vale la pena.

"Reunirse." Me parece que la sabiduría estética merece su propia escuela de filosofía. Bueno, ¡al menos podemos predicarlo con nuestros lápices! Y ese no es un mal negocio.

He pasado mi vida siendo artista, la mayor parte como profesional. Lo deseo para ti también, si lo deseas para ti mismo. Es posible que muchos de nosotros simplemente queramos divertirnos y mejorar un poco, o utilizar el proceso como una encantadora liberación de tensión.

Y eso es como debe ser. Cualquiera que sea el nivel en el que elijas participar, el arte te enriquece. Y cuando tienes el coraje de hacer un dibujo, ya sea de vez en cuando o todo el tiempo, bueno, el mundo es mejor por eso.

Ha sido un privilegio "hablar" de arte contigo. Gracias. Yo también me siento más rico por ello. Por favor, déjame saber en mi página de Facebook adónde te lleva tu nueva aventura. Cualquiera que sea el nivel en el que elijas participar, he experimentado lo que estás a punto de vivir y, debo decir, estoy un poco celoso de lo que te espera al recordar esos viejos sentimientos.

Ve a divertirte. Pasa el mejor momento de tu vida y haz que todos

About the Author

Steve Huston es nativo de Alaska y recibió su título de la Facultad de Diseño del Centro de Arte en Pasadena, California. Primero se estableció como un ilustrador de éxito, por encargo de clientes de tan alto perfil como Paramount Pictures, MGM y Warner Brothers.

Después de ocupar un puesto docente en el Centro de Arte, además de impartir cursos de dibujo natural, anatomía y composición para los artistas y animadores de los estudios Disney y Dreamworks SKG, Huston comenzó seriamente su carrera como artista plástico, ganando importantes premios en el Exposición de la medalla de oro del California Art Club por dos años consecutivos. Siguió una serie de exposiciones en galerías, primero en Los Ángeles y luego en Nueva York y otros lugares.

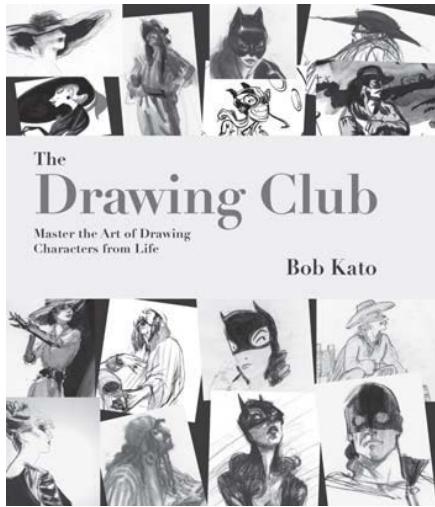
Huston continúa exhibiendo ampliamente su trabajo. Sus obras son poéticas, conmovedoras y magistralmente poderosas, y sus figuras son arquetipos icónicos de líneas y formas masculinas y femeninas. Su obra es muy buscada por prestigiosos coleccionistas privados, distinguidos colegas artistas y otros conoedores del mundo del arte contemporáneo. Ha sido un mentor extraordinariamente eficaz cuya instrucción y orientación han producido un número impresionante de acólitos consumados.

Acknowledgments

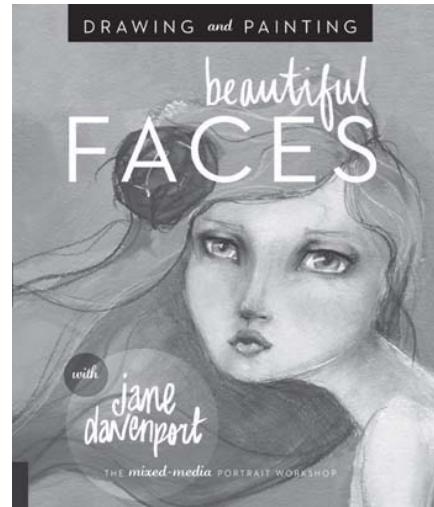
Al ofrecerles este libro como guía didáctica, quiero tomarme un momento para agradecer a quienes fueron al menos igual de generosos al guiarme. Primero a Vernon Wilson, el profesor más amable con el que he tenido el placer de estudiar. Vern es el único artista que he visto dibujar con el ritmo y la gracia de un director de orquesta. Vern, la imagen que dibujas ha sido una inspiración para mí durante toda mi carrera. Gracias mi amigo. ¡Eres un buen hombre!

Gracias a Dan McCaw. Comenzó como mi maestro y rápidamente se convirtió en mi animador y amigo. Dan es el tipo de alma que te daría la camiseta que lleva puesta. Su entusiasta guía a lo largo de los años me ha brindado dones mucho mayores. También quiero agradecer a Harry Carmean por su magistral demostración no sólo de cómo dibujar, sino también de cómo seguir siendo un estudiante de arte incluso después de los noventa años. David Mocarski por dedicar generosamente su tiempo a criticar mi trabajo un buen año después de que dejé la escuela. Gracias David. Y a Richard Bunkall. Richard murió demasiado joven, pero fue un entrenador filosófico para mí en sus últimos meses. Gracias ricardo. Y ustedes, mis lectores, se beneficiarán inmensamente al explorar cada uno de los trabajos de estos excelentes artistas en la web.
Por último, quiero agradecer a mi familia, mi querida familia, incluidos, entre otros, mis padres, mis adorables hijos y el amor de mi vida, mi esposa Jen. Gracias sobre todo, cariño. ¡Para mí la luna de miel nunca ha terminado!

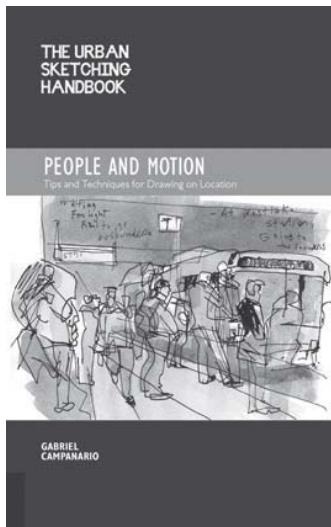
Also Available



The Drawing Club
978-1-59253-911-6



Drawing and Painting Beautiful Faces
978-1-59253-986-4



The Urban Sketching Handbook:
People and Motion
978-1-59253-962-8

How often does an aspiring artist read a book or take a class on drawing the human body only to end up with page after page of stiff, lifeless marks rather than the well-conceived figure the course promised?

Aunque hay muchos libros sobre cómo dibujar la figura humana, ninguno enseña cómo dibujar una figura desde las primeras marcas del boceto rápido hasta el último trazo virtuoso de la obra maestra terminada, y mucho menos a través de un método convincente y fácil de entender. Eso cambia ahora. En Dibujo de figuras para artistas: Cómo hacer que cada marca cuente, el galardonado artista Steve Huston muestra a principiantes y profesionales los dos conceptos

fundamentales detrás de las mayores obras maestras del arte (*estructura y gesto*) y cómo utilizarlos como base para su propio éxito.

master, and one of the few who can teach as well as he paints. He's both a mentor and an inspiration to a new generation of professional artists around the world."

—Joshua Jacobo,
Cofounder and CEO,
New Masters Academy,
Newport Beach, California



Embárquese en un viaje de dibujo y descubra cómo estos pilares gemelos de apoyo están detrás de todo, desde la Venus de Milo hasta la Sibila de Miguel Ángel y los frescos de Rafael, y cómo son las herramientas fundamentales para todo artista de figuras, desde los mejores animadores hasta los mejores ilustradores de cómics. Buenos artistas, se den cuenta o no.

Dibujo de figuras para artistas: Cómo hacer que cada marca cuente esboza el mismo método de dos pasos que se les enseñó a los artistas de DreamWorks, Warner Bros. y Disney Animation, así que toma un lápiz y comienza a dibujar.

ISBN 978-1-60058-065-8
\$24.99 US | £15.99 UK | \$29.99 CAN

Visit www.QuartoKnows.com

Follow us on



EAN



52499

9 781631 590658