

Realismo Imaginativo

James Gurney
Creador de
DINOTOPIA

2^a
EDICIÓN

Cómo pintar
lo que no
existe





Birthday Pageant (Desfile de cumpleaños), 2004. Óleo sobre lienzo fijado sobre panel, 73,5 x 73,5 cm.
Publicado en *Dinotopia: The World Beneath* (Dinotopia: El mundo subterráneo)

JAMES GURNEY

REALISMO IMAGINATIVO

CÓMO PINTAR LO QUE NO EXISTE



TÍTULO DE LA OBRA ORIGINAL:
Imaginative Realism. How to paint what doesn't exist

TRADUCTOR:
Carolina Madruga Payno

Todos los nombres propios de programas, sistemas operativos, equipos hardware, etc. que aparecen en este libro son marcas registradas de sus respectivas compañías u organizaciones.

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

Imaginative Realism copyright © 2009 by James Gurney. Translation copyright © 2016 by James Gurney
Imaginative Realism se publicó en EEUU por Andrews McMeel Publishing, una división de Andrews McMeel Universal, Kansas City, Missouri.

Edición española:
© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2016
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
Depósito legal: M-8992-2016
ISBN: 978-84-415-3807-8
Printed in Spain



Derecha: *Digging Leviathan Sketch* (Boceto de El Leviatán excavador), 1983.
Óleo sobre tabla, 28 x 19 cm.

A la siguiente: *Phineas and the Harpies* (Fineo y las Harpías), 1984.
Óleo y carboncillo, 15 x 28 cm.

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 6

CAPÍTULO 1: TRADICIÓN 9

LA TRADICIÓN DE LA PINTURA 10
IMAGINATIVA 10
EL ARTE EN EL SIGLO VEINTE 12
COPIAS DE LOS MAESTROS 14

CAPÍTULO 2: ESTUDIO 17

MESAS, CABALLETES Y LUCES 18
EQUIPAMIENTO ÚTIL 20
MATERIALES DE DIBUJO 22
MATERIALES DE PINTURA 24

CAPÍTULO 3: BOCETOS PRELIMINARES 27

JUEGOS PARA SOLTARSE 28
BOCETOS EN MINIATURA 30
STORYBOARDS 32
EXPERIMENTOS CON COLORES 34
PRUEBAS A CARBONCILLO 36
CORRECCIONES Y CALCOS 38
A LA ALTA DE LA VISTA 40
CUADRICULA DE PERSPECTIVA 42
SEGUIR PROBANDO 44

CAPÍTULO 4: HISTORIA Y ARQUEOLOGÍA 47

CONTAR UNA HISTORIA 48
LOS PRIMEROS HUMANOS 50
VISTAS CERCANAS O LEJANAS 52
INFORMACIÓN Y ATMÓSFERA 54

CAPÍTULO 5: GENTE 57

ESTUDIOS CON ESPEJOS 58
ESTUDIOS EN PAPEL COLOREADO PARA ESBOZOS 60
METERSE EN EL PERSONAJE 62
FOTOGRAFIAR MODELOS 64
MODELOS PROFESIONALES 66
MODELOS DE CABEZAS 68
VESTUARIO 70
PERSONAJES DENTRO DE UNA ESCENA 72
LIDIAR CON LOS DETALLES 74

CAPÍTULO 6: DINOSAURIOS 77

DESENTERRANDO DINOSAURIOS 78
DINOSAURIOS EN SU MEDIO AMBIENTE 80
COMPORTAMIENTOS POCO HABITUALES 82
DISTINTOS MODELOS 84
MONTAR UN TABLEAU 86
MINIATURAS CASERAS 88
ALAS Y CAPAS 90
MAQUETAS 2D-3D 92
COLORACIÓN 94

CAPÍTULO 7: CRIATURAS Y EXTRATERRESTRES 97

MODELOS DE CRIATURAS 98
MODELOS DE ESQUELETOS 100
PERSONAJES ANIMALES 102
MEDIO-HUMANOS 104

DE MODELO A SIRENA 106
CIBORGES 108

CAPÍTULO 8: ARQUITECTURA 111

CUATRO PASOS PARA CONSTRUIR UNA CIUDAD 112
VISUALIZAR UNA CIUDAD-CASCADA 114
MAQUETAS ARQUITECTÓNICAS 116
ILUMINAR LA MAQUETA 118
ARCILLA Y PIEDRA 120

CAPÍTULO 9: VEHÍCULOS 122

COMIENCE POR LO QUE CONOCE 124
EXAGERACIÓN 126
EL CUADERNO DE BOCETOS COMO TRAMPOLÍN 128
VEHÍCULOS-INSECTO 130
VEHÍCULOS QUE ANDAN 132
HISTORIA ALTERNATIVA 134
UN FUTURO HABITADO 136
INGENIERÍA 138
ARCHIVO DE RETALES 140

CAPÍTULO 10: ESTUDIOS PLENIAIRISTAS 143

DIBUJO EN EXTERIORES 144
EXTRAÑO Y MARAVILLOSO 146
DE HECHO A FANTASÍA 148
MUSEOS Y ZOOS 150
ORIENTALISMO 152

CAPÍTULO 11: COMPOSICIÓN 155

DOS VALORES 156
SILUETA 158
CLAROSCURO 160
SOLDADURA DE FORMAS 162
CONTRACAMBIO 164
EL PRINCIPIO DEL MOLINO DE VIENTO 166
SEGUIMIENTO OCULAR 168
MAPAS DE CALOR 170

RADIALES 172
AGRUPACIÓN 174
RESALTAR LAS CABEZAS 175
VINETADO 176
REPOSO Y ACCIÓN 178
REPOUSSOIR (EMPUJE) 180
VISTA DE CORTE 182
VISTAS AÉREAS 184
MAPAS 186

CAPÍTULO 12: PROCEDIMIENTO 189

PASO A PASO 190
FUNDAMENTOS, MATERIALES Y TÉCNICAS 192
TEXTURA Y EMPASTE 194
COMBINAR LOS ELEMENTOS 196

CAPÍTULO 13: CARRERAS PROFESIONALES 199

PORTADAS DE LIBROS 200
DISEÑO DE PELÍCULAS 202
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS 204
DISEÑO DE JUGUETES 206
DISEÑO DE PARQUES TEMÁTICOS 208

EPÍLOGO 210

GLOSARIO 212

LECTURAS RECOMENDADAS 216

OBRAS DE Y SOBRE JAMES GURNEY 219

AGRADECIMIENTOS 220

FUENTES DE LAS IMÁGENES 220

SOBRE EL AUTOR 220

ÍNDICE 221



INTRODUCCIÓN

Este libro explora la idea de cómo pintar un cuadro realista de algo que no existe. No está pensado solamente para artistas interesados en la fantasía y la ciencia ficción, sino también para cualquiera que desee recrear la historia, visualizar animales ya extintos o, simplemente, hacer una narración a través de una pintura.

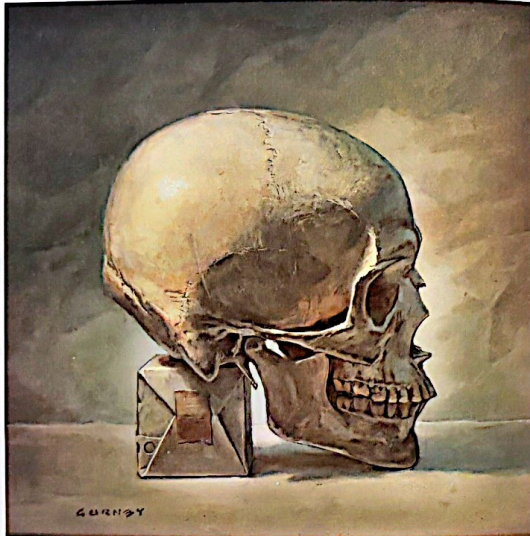


La mayoría de los métodos de enseñanza de arte dan por hecho que estamos dibujando o pintando algo que tenemos delante, y es cierto que, cuando hacemos un bodegón, un retrato o un paisaje, normalmente empezamos con el sujeto delante de nosotros.

Así fue cómo pinté la calavera y el paisaje plenarista de esta página. El reto era aprender a observar detenidamente el sujeto y convertirlo en un diseño visualmente agradable. Ocurre lo mismo cuando pintamos a partir de una fotografía: primero tenemos que aprender a "ver" y después cómo pintar lo que estamos viendo. Este tipo de entrenamiento de observación artística es lo que nos permite captar la esencia de la persona retratada o reproducir un paisaje.

Sin embargo, no es de mucha ayuda si lo que deseamos es pintar una sirena, un tiranosaurio o una batalla de la Guerra Civil. Para eso necesitamos un enfoque totalmente distinto. No podemos irnos al jardín de casa y ponernos a hacer un boceto de una nave espacial o de una escena de la *Odisea*. Seguramente, en Internet encontraríamos algunas imágenes sobre estos temas, pero serían la visión que otros artistas tienen de ellos.

Este problema lleva desconcertándome desde que era joven. Por aquel



entonces, me gustaba el dibujo al natural, pero no encontraba muchos libros que explicaran cómo desarrollar el músculo de la imaginación. Durante un tiempo tuve dos cuadernos de bocetos distintos, uno para lo real y otro para lo imaginario, y daba la impresión de que eran de dos personas distintas.

El primer libro de aprendizaje que coescribí fue *The Artist's Guide to Sketching* (Guía de bocetaje para artistas; 1982). Durante esa misma época, trabajaba como pintor de fondos en la industria cinematográfica. Más tarde, me dediqué a hacer cubiertas de

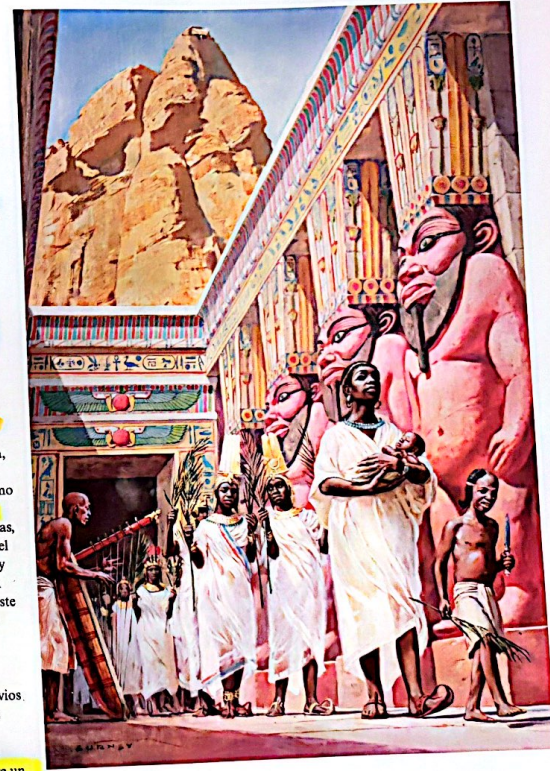
libros de ciencia ficción e ilustraciones para la revista *National Geographic*. Mientras tanto, en mi tiempo libre, hacía bocetos y cuadros de la vida al aire libre. Con el tiempo, empecé a darme cuenta de que mis habilidades de observación e imaginación estaban empezando a crecer a la vez y a reforzarse la una a la otra, y me embarqué en la escritura y la ilustración de *Dinotopia: A Land Apart from Time* (1992), un mundo imaginario, a la vez que realista, compartido por humanos y dinosaurios, presentado como el cuaderno de bocetos de un explorador.

Por el camino, he ido analizando métodos de enseñanza de arte de hace cincuenta y cien años, cuando el arte imaginativo se enseñaba de forma más sistemática. He puesto en práctica todas las lecciones que he aprendido en mi trabajo y, además, las he compartido con mis alumnos a lo ancho y largo de todo el país. Este libro contiene una síntesis de los métodos de eficacia comprobada que me han resultado más útiles a la hora de conseguir crear unos cuadros imaginarios de aspecto realista. Estos métodos son aplicables tanto en caso de profesionales como en el de estudiantes de arte principiantes.

Por el contrario, no se trata de un libro sobre dibujo figurativo, anatomía ni perspectiva. No es una guía paso a paso sobre cómo dibujar dinosaurios y tampoco es un libro de recetas para un tipo específico de técnica pictórica, aunque todos estos temas los tratamos de pasada. Puede que quiera emplear una técnica tradicional como la acuarela, la témpera, óleos o acrílicos; o quizás prefiera utilizar un programa digital como Photoshop. En mi caso, suelo utilizar medios tradicionales: lápiz, papel, plumas, pintura, pinceles, cartón y arcilla. Elija el medio que elija, a la hora de investigar y planificar no se pueden tomar atajos. A la larga, los métodos de los que habla este libro le ahorrarán tiempo y conseguirá unos resultados mucho mejores.

Este volumen le lleva "entre bambalinas" para mostrarle cómo conseguirlo. Leerá sobre los pasos previos que di, los callejones sin salida con los que me topé y las aventuras que viví durante la creación de varios cuadros imaginativos. Cada doble página cubre un tema distinto que, a su vez, está basado en el material anterior. Puede hojearlo como si de una revista se tratara o leerlo de principio a fin. Los capítulos están organizados por tema: bocetos, historia, gente, dinosaurios, criaturas, arquitectura, y vehículos; y concluyen con un vistazo a varias profesiones que buscan artistas que hayan desarrollado estas habilidades.

La sección de composición, que comienza en la página 155, trata el diseño pictórico de una forma completamente distinta a la normal, que se suele basar en fórmulas abstractas como las líneas, las



Arriba: Temple of Mut (Templo de Mut), 1990. Óleo sobre tablero, 54,5 x 35,5 cm.
Para "Kingdom of Kush" (El reino de Kush), National Geographic, mayo de 1990.

Página anterior, izquierda: Windham Farm (Granja Windham), 2006. Óleo sobre lienzo, 28 x 35,5 cm.

Página anterior: Skull Study (Estudio de una calavera), 1980. Óleo sobre tablero, 30,5 x 31,75 cm.

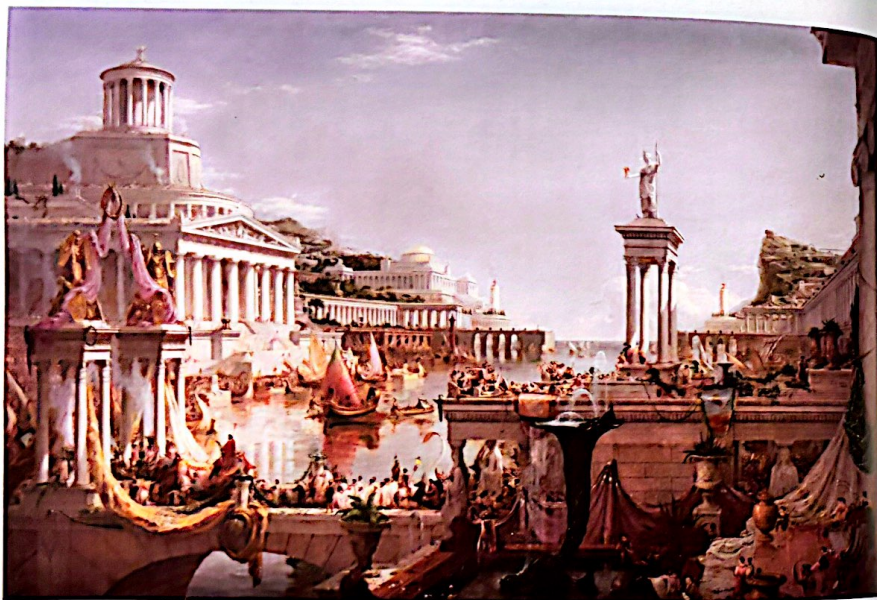
formas o las proporciones geométricas. Mi enfoque se centra sobre todo en la organización de tonos al servicio de una imagen figurativa. Como el vocabulario artístico en inglés carece de algunas palabras para describir conceptos clave, he tenido que inventarme unos cuantos

términos como la agrupación (clustering) y la soldadura de formas (shapewelding) para describir algunos principios compositivos que ya se conocían pero que no tenían nombre. Puede ver la definición de dichos términos en el glosario que se encuentra al final del libro.



LA TRADICIÓN DE LA PINTURA IMAGINATIVA

Los artistas han sido los embajadores del mundo de la imaginación durante la mayor parte de la historia del arte occidental. Las innovaciones en perspectiva y claroscuro, que comenzaron en el Renacimiento, aumentaron el nivel de realismo en la pintura imaginativa.



Ariba: Thomas Cole, americano, 1801-1848. *The Course of Empire: The Consummation of Empire* (El curso del imperio: La consumación del imperio), (tercero de la serie), 1835-36. Óleo sobre lienzo, 130 x 193 cm. Colección de la New-York Historical Society (Sociedad histórica de Nueva York).

Página siguiente: Edwin Austin Abbey, expatriado americano, 1852-1911. *The Play Scene in Hamlet* (Act III, Scene 2) (La escena de la obra de teatro de Hamlet; acto III, escena 2), 1897. Óleo sobre lienzo, 155,5 x 245 cm. The Edwin Austin Abbey Memorial Collection, Yale University Art Gallery, New Haven, Connecticut, Estados Unidos.

Anterior: Jehan-Georges Vibert, francés, 1829-1902. *Gulliver and the Lilliputians* (Gulliver y los lilliputianos), 1870. Óleo sobre lienzo, 110 cm. Colección privada. Fotografía cortesía de Sotherby's, Inc., 2008.

¿Qué cuadros incluiría en una lista de obras de arte impercederas? Puede que eligiera la *Venus* de Botticelli, el techo de la Capilla Sixtina de Miguel Ángel, *La última cena* de Leonardo da Vinci, *La escuela de Atenas* de Rafael y *La ronda de noche* de Rembrandt. Ninguno de los sujetos de estas pinturas estuvo delante de ellos, sino que los dibujaron a partir de la historia, la mitología y la tradición cristiana.

Ya en el Renacimiento, los artistas perfeccionaron un proceso paso a paso diseñado para transformar una idea imaginativa en una imagen realista

convinciente. El pintor del siglo XVI Federico Barocci (1528-1612) planeó sus pinturas siguiendo una serie de ocho pasos, según cuenta su biógrafo Bellori:

1. Tras encontrar la idea para el cuadro, Barocci hacía decenas de bocetos rápidos para establecer los gestos y la disposición de las figuras.
2. Más tarde, hacía estudios a carboncillo o pastel con modelos.
3. Después, esculpía miniaturas de cera o arcilla, que vestía con ropas diminutas para ver cómo iban a quedar bajo distintas situaciones de iluminación.



4. El siguiente paso era la realización de un estudio de composición en gouache u óleos, analizando las zonas de luz y sombra.
5. Creaba un estudio tonal a tamaño completo o boceto (se llamaba *modello* cuando estaba muy acabado) con pasteles o carboncillo y gesso en polvo.
6. Transfería el dibujo al lienzo.
7. Antes de empezar a pintar, hacía pequeños estudios al óleo para definir las relaciones de color.
8. Por último, pintaba el cuadro.

Puede que Barocci fuera más meticuloso que algunos de sus contemporáneos, pero su proceso no era tan poco habitual y, desde entonces, casi todos los artistas imaginativos han seguido al menos algunos de estos pasos.

Los pintores barrocos, como Tiepolo, continuaron la tradición de la pintura fantástica y crearon grandes techos engalanados con ángeles. Los románticos, como Turner y Géricault, conmovidos por el espíritu de lo sublime, representaron batallas y naufragios que solamente conocían a través de escritos.

A lo largo del siglo XIX, se refinaron las técnicas de dibujo y pintura de modelos vivos, de pintura al aire libre,

de copia de obras de arte y de bocetos de composición.

El objetivo principal de este tipo de educación artística no era producir bodegones, retratos o paisajes plenaristas, sino la interpretación de la Biblia y los clásicos. La cúspide del éxito en la École des Beaux-Arts era la beca Prix de Rome. Para ganar este concurso, los estudiantes debían crear un boceto sobre un tema dado estando aislados en una cabina sin ningún tipo de referencia a su alcance. Después, tenían que traducir la esencia del boceto a un gran cuadro para el que contaban con la ayuda de modelos, accesorios y maquetas. Los instructores académicos, como Jean-Léon Gérôme y William-Adolphe Bouguereau, fueron maestros del realismo imaginativo; de la representación convincente de algo que no podemos ver con nuestros propios ojos.

En América, la pintura imaginativa estaba asociada a los grandes paisajes. Thomas Cole creó una serie de cinco partes llamada *The Course of Empire* (El curso del imperio), que narraba el crecimiento y la caída de una ciudad fantástica. *The Course of Empire: The Consummation of Empire* (El curso del imperio: La consumación del imperio), en la página siguiente, sigue la tradición del

"capricho" o la fantasía arquitectónica, mostrándonos resplandecientes palacios que rodean una tranquila cala.

Los siguientes pintores paisajistas americanos, como Frederic Church y Albert Bierstadt, pintaron escenas épicas de la naturaleza americana. Sus puntos de vista solían ser imaginarios; Bierstadt a veces se inventaba cumbres montañosas y las llamaba con el nombre de sus mecenas. Sin embargo, sus cuadros parecían reales porque estaban basados en un estudio plenarista exhaustivo de la naturaleza.

La escena del *Hamlet* de Shakespeare de esta página, creada por el expatriado americano Edwin Austin Abbey, ganó la medalla de oro en tres exhibiciones internacionales. Abbey visualizó la historia desde el punto de vista de los actores de una obra de teatro dentro de una obra de teatro. Ofelia está sentada en el suelo al lado de Hamlet, que mira cautelosamente por encima de su hombro, con la esperanza de "atraer la atención del rey". Abbey no escatimó ni en esfuerzo ni en gastos para lograr que la imagen fuera creíble; consiguió "tres pieles de lobo con sus cabezas, con las cabezas sin rellenar" y encargó hacer el atuendo del príncipe danés, para el que se emplearon los mejores terciopelos negros y satenes morados.

Guau como es bonito

EL ARTE EN EL SIGLO XX

El arte imaginativo basado en el realismo y la narración no desaparecieron de la faz de la tierra con el arranque del modernismo, sino que floreció en el siglo XX, transformado y revitalizado. El público empezó a consumir arte gracias a las reproducciones en libros y revistas, en vez de centrar su atención en las pinturas originales que se exhibían en exposiciones.



Arriba: Dean Cornwell, americano, 1892-1960. *Queen of Riva* (La reina de Riva), de *Never the Twain Shall Meet* (Nunca se unirán), de Peter B. Kyne, 1923. Óleo sobre lienzo, 91,5 x 76 cm. Colección privada.

Página siguiente: Howard Pyle, americano, 1853-1911. *Extorting Tribute from the Citizens: The Sack of Carthage* (La extorsión de los tributos de los ciudadanos: El saqueo de Cartago), 1905. Óleo sobre lienzo, 75 x 49,5 cm. The Art Museum, adquirido por el museo, 1912.

Al mismo tiempo que las nuevas tecnologías desencadenaban la era del jazz y del rock and roll, los nuevos modelos de comunicación visual revolucionaron los sistemas de patronaje y distribución, desatando una avalancha de creatividad. En vez de ir a una exposición o al Museo Nacional a alegrarse la vista, la gente sacaba el arte de libros, revistas y del cine.

Las emblemáticas imágenes de la vida pirata de Howard Pyle (a la derecha) se ganaron el apodo de "The Bloody Quaker" (el cuáquero sangriento). Pyle no solo era famoso como pintor, sino también como escritor y profesor. Entre sus alumnos, se encuentran N. C. Wyeth, Jessie Willcox Smith y Harvey Dunn, que, a su vez, enseñó a Dean Cornwell (izquierda). Pyle animaba a sus estudiantes a pintar modelos disfrazados e identificarse a un nivel casi místico con los personajes que retrataban. Creía que "los cuadros son creaciones de la imaginación y no de la habilidad técnica, y que lo que más necesitan los estudiantes de arte es cultivar la imaginación".

Según avanzaba el siglo XX, los artistas de América y Europa iban perfeccionando formas secuenciales como los cómics y la animación. Las películas de ciencia ficción y fantasía, la animación generada por ordenador (CG) y los videojuegos acabaron sustituyendo a la novela de ilustración clásica como formas de arte dominantes. Estos trabajos de grupo han requerido el talento de muchos artistas que saben combinar sus fantasías con una base técnica sólida. Hoy en día, los jóvenes artistas que combinan una potente imaginación con una buena técnica de dibujo cuentan con oportunidades ilimitadas. No existe ninguna línea divisoria entre las bellas artes y la ilustración; no existe el arte de clase alta y el de clase baja; solamente existe el arte, y tiene muchas formas.



COPIAS DE LOS MAESTROS

Los estudiantes de arte del siglo XIX dedicaron mucho tiempo a realizar copias de los antiguos maestros. Algunas escuelas de arte vuelven a fomentar de nuevo esta práctica; es una gran idea, porque nos hace apreciar mucho más íntimamente lo que hacían nuestros héroes.



Heads by Illustrators (Cabezas, por varios ilustradores), 1986. Óleo sobre tabla, 30,5 x 40,5 cm.

Chopin, para ejercitarse antes de un día de composición, solía pasarse una o dos horas tocando el *Klavier bien temperado* de Bach. Cuando tocaba música de Bach, sentía que absorbía al maestro por los poros de las yemas de los dedos.

¿Por qué a los pintores no nos pasa lo mismo? Puede que sea porque nos han enseñado que no es bueno copiar el trabajo de otro, y por eso nos preocupa

tanto convertirnos en imitadores del estilo de otra persona.

Sin embargo, no hay nada de malo en copiar si es para practicar y aprender. Es el camino más corto para entender las cosas. Cuando queramos resolver algún problema de pintura, lo mejor es copiar a varios artistas distintos uno al lado del otro; así nuestro estilo no se convierte en una imitación de otro.

El fin de las copias de la página anterior era comparar la forma de pintar una cabeza de cuatro ilustradores clásicos distintos. Puede que reconozca (siguiendo las agujas del reloj, desde arriba a la izquierda) a Haddon Sundblom, Dean Cornwell, Norman Rockwell y J. C. Leyendecker. Al intentar reproducir una pequeña parte de cada uno, me hice una idea del tipo de pinceles y materiales que



Copias de Thomas Moran, 2005. Óleo, 16,5 x 34 cm en total.

utilizaban y de cuál era la secuencia de pasos que tenían que dar para conseguir esos resultados.

Por ejemplo, Leyendecker seguramente dedicaba un tiempo al empezar para establecer unas transiciones suaves dentro de la forma y, al final del todo, era cuando recortaba el fondo con brochazos grandes y ligeros de un medio aceitoso.

Cada uno de estos grandes ilustradores desarrolló su propia forma de pintar absorbiendo las técnicas de maestros anteriores. En Sunblom hay un poco de Anders Zorn; en Cornwell, un poco de Frank Brangwyn, hay algo de Bouguereau en Leyendecker y, en Rockwell, un poco de Rembrandt. Podemos basarnos en los logros de los que vinieron antes y, por suerte, nuestra generación tiene la extraordinaria ventaja de tener toda la historia del arte al alcance de las manos.

En la parte superior de esta página, puede ver las copias que hice de unos cuadros de Thomas Moran. Todos son óleos de unos 10 o 12 centímetros de ancho. Si desea hacer un estudio más grande o más exhaustivo, hay muchos museos que permiten entrar con los útiles de pintura para hacer una copia.

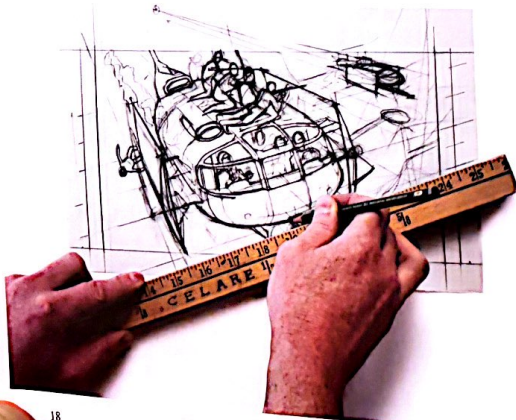


Copia de *The New Tavern Sign* (El nuevo letrero de la taberna) de Norman Rockwell. Óleo sobre tabla, 16,5 x 30,5 cm.



MESAS, CABALLETES Y LUCES

Si va a pasar mucho tiempo dibujando y pintando, merece la pena instalar un espacio de trabajo cómodo y eficiente con buena iluminación, alguna forma de sujetar el cuadro en un ángulo conveniente y que nos permita tener las herramientas que utilizamos más a menudo lo más a mano posible. **OK**



MESA DE DIBUJO

La mayoría del tiempo, utilizo una mesa de dibujo reclinable (o tablero). La altura y la inclinación se pueden ajustar exactamente como se quiera. El ángulo de ajuste nos asegura que vamos a tener la iluminación óptima sobre la superficie, a la vez que se reduce la tensión del cuello que tiene lugar al inclinarnos sobre una mesa horizontal. Cubro la mesa con papel blanco para probar los lápices, plumas y rotuladores. Normalmente, tengo varios bocetos y fotografías pegadas por los bordes de la mesa, rodeando el dibujo. Utilizo una regla paralela para guiar las líneas horizontales, que se sujeta con unos cables que van a los lados de la mesa, y queda paralela al lado largo de la misma. Para dibujar líneas verticales, utilizo escuadras y cartabones sobre el paralelo.

CABALLETE

Para cuadros más grandes de 60 x 90 centímetros, prefiero utilizar un caballete (derecha). El caballete tradicional tiene una manija que permite ajustar la altura del cuadro. Algunos pintores prefieren estar de pie cuando utilizan un caballete, para poder alejarse y comprobar la composición de lejos más fácilmente.

TIENTO

El tiento estándar es una vara que se sujeta con la mano que no pinta rematada con una almohadilla o un corcho en uno de los bordes. Ayuda a estabilizar la mano del pincel y a mantenerla alejada del cuadro para no tocar la pintura fresca.

En el estudio utilizo una regla de madera de 66 centímetros en vez de una vara redonda. Está lijada y acabada con aceite de tung. En la parte de debajo de la punta de la regla hay un separador de madera, que permite que la barra quede a una altura constante de unos 2

centímetros por encima de la superficie pintada. Además, la parte interior de la punta tiene forma de gancho para poder colgarla en vertical de la parte de arriba del caballete cuando no la estoy utilizando.

Las marcas de centímetros resultan útiles cuando necesito hacer mediciones y para tirar líneas en la etapa a lápiz. Grabada a fuego, en la parte superior, se puede leer la máxima clásica de Ovidio "ARS EST CELARE ARTEM" ("El arte consiste en ocultar el arte"); en otras palabras, el verdadero arte oculta los medios por los que se ha logrado. A lo mejor usted prefiere otra cita distinta.

De vez en cuando, empleo un puente acrílico, que también queda elevado un poco más de un centímetro sobre la superficie de dibujo y especialmente bueno cuando se utiliza tinta con pluma o con rapidógrafos (tipo Rotring).

LUCES

Sea cual sea la orientación de su estudio, intente conseguir toda la luz equilibrada que pueda. La solución más sencilla es utilizar una lámpara que combine luz fluorescente con luz incandescente.

La luz incandescente está compuesta sobre todo por longitudes de onda amarillas-naranjas y la fluorescente enfatiza los amarillos-verdes. Si solamente tenemos luz fluorescente, hay que intentar seleccionar una luz de color equilibrada con un índice de reproducción cromática lo más alto posible. El índice de reproducción cromática es una forma de medir la veracidad de los colores bajo la luz, comparados con cómo se ven a la luz natural. Ahora mismo, en mi estudio tengo un gran ventanal orientado al norte a mi izquierda y una claraboya de 0,5 metros cuadrados encima que tiene un difusor blanco de nylon para convertir la luz del sol directa en luz difusa y dispersarla. A los lados de la claraboya hay tubos fluorescentes con doce bombillas equilibradas de 1,2 metros.

CAJONES DE ALMACENAJE

Si va a hacerse un estudio personalizado, cerciórese de que tiene un montón de cajones para guardar de todo. Son muy útiles para pinturas, pinceles, plumas, reglas, cintas adhesivas y cualquier otro tipo de suministros que necesite.

MÚSICA

En mi caso, la música, la radio, los podcasts y los audiolibros son mi constante compañía durante las largas horas en el estudio. Asegúrese de que tiene sus selecciones y los mandos cerca de la zona de trabajo.

MIRAR CON NUEVOS OJOS

Como artistas que somos, acabamos, literalmente, demasiado cerca de nuestros cuadros y terminamos acostumbrándonos a sus fallos. Existen al menos siete formas de mirar con nuevos ojos una obra en proceso:

- Póngalo boca abajo y obsérvelo (o trabaje en él) del revés. Yo suelo invertir alrededor de un cuarto del tiempo pintando mis cuadros boca abajo, ya sea para verlos de forma objetiva o para conseguir un ángulo mejor de los brochazos y las líneas de perspectiva.
- Alejese unos pasos y entorne los ojos mientras inclina la cabeza o mírelo bajo una iluminación tenue.
- Utilice una lente reductora; una lente cóncava por las dos caras, que hará que toda su composición le quepa en la palma de la mano.
- Haga una fotografía digital del cuadro y analícelo en el LCD o procéselo en Photoshop para ver cómo queda en dos valores (véase la página 157).
- Coloque un espejo ajustable en la pared de detrás y por encima de sus hombros. Al reducir e invertir a la vez el cuadro le será más fácil encontrar los problemas rápidamente.
- Pídale a un amigo, familiar o visitante que le eche un vistazo. No tienen que ser expertos; lo que

queremos saber sobre la reacción de la gente es qué es lo que más les llama la atención al verlo, que no siempre es lo que yo pretendo.

- Si tiene tiempo suficiente, ponga el cuadro de cara a la pared y déjelo así unos días. Cuando le dé la vuelta, será como si lo viera por primera vez.



EQUIPAMIENTO ÚTIL *???*

Además de las cosas normales que uno esperaría encontrar en el estudio de un pintor, le recomiendo que añada algunas otras, si tiene espacio para ellas y se las puede permitir. Es más habitual encontrárselas en laboratorios fotográficos o estudios de cine, pero a nosotros nos resultan igual de útiles.

Cuando coloque un modelo o una maqueta para pintar un cuadro de ellos, suele ser útil el empleo de una fuente de luz potente situada bastante lejos del sujeto. Si estuviera demasiado cerca, habría una variación en la intensidad de la luz: un punto brillante en la parte superior de la figura y una luz más débil a los pies y... ¡pintar ya es suficientemente complicado! No necesitamos ponernos obstáculos de más.

Las luces reflectoras normales con abrazaderas que venden en las ferreterías no son adecuadas. La luz que dan es

demasiado difícil de controlar. A pesar de ello, se usan en todas partes, incluso en las escuelas de arte (aunque allí deberían saberlo mejor que nadie).

Merece la pena invertir en una luz profesional diseñada para escenarios o platós de cine. Yo utilizo un foco pequeño de teatro, que es estable y muy eficaz para un estudio pequeño o mediano. Se monta en un trípode ajustable que permite elevar la luz hasta unos 4 metros.

Se puede utilizar una bombilla de 650 vatios, que brilla a través de una lente de Fresnel. La lente tiene un manillar para aumentar o disminuir el ancho del haz. Si prefiere una intensidad más baja, puede usar una bombilla más pequeña o reducir la corriente con un reóstato debidamente homologado.

Además, el foco también tiene pestañas móviles ajustables para controlar cuánta luz se desborda por los lados y un soporte desmontable para insertar filtros de colores delante de la luz. Los filtros están fabricados para soportar el calor, pero puede que con una luz muy caliente



lo mejor fuera sujetar los geles con una pinza a las pestañas del foco para que estén un poco más alejadas del calor.

En la fotografía de abajo, puse un filtro azul de corrección de color en el soporte. La luz ilumina un molde de yeso de la cabeza de Abe Lincoln y una semiesfera de plástico cromado. La bola de espejo es estupenda para analizar la fuente de luz y el carácter de las distintas influencias lumínicas de una escena en particular.

ESPEJO DE CUERPO ENTERO

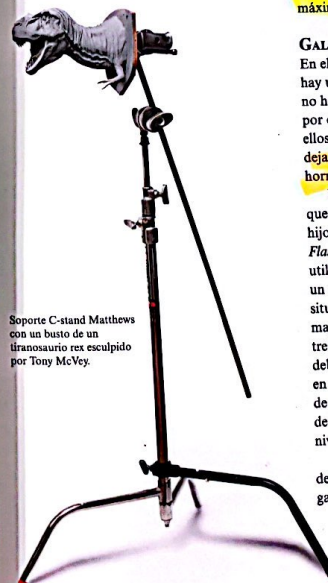
Este espejo de cuerpo entero (arriba), de 1,8 metros de alto y 60 cm de ancho, está formado por una hoja de vidrio sobre



un tablero de contrachapado y acabado con un marco de madera. Todo el panel se halla firmemente atornillado a la pared por medio de una bisagra de piano muy robusta a lo largo de todo el borde izquierdo. Así se puede girar el espejo en distintos ángulos con respecto a la pared.

El espejo tiene dos utilidades. Como está a unos 3 metros del tablero, puedo mirarlo para ver el dibujo del revés y así encontrar cualquier fallo de dibujo, y también me sirve para saber si la organización tonal es la adecuada al verlo de lejos.

Además, también lo utilizo cuando hago estudios preliminares rápidos. Estando de pie delante del espejo, elijo una pose, estudio la acción y dibujo el gesto en un pedazo de papel sujeto en un caballete ajustable (véanse las páginas 58 y 59).



Soporte C-stand Matthews con un busto de un tiranosaurio rex esculpido por Tony McVey.

SOPORTES

Puede sujetar cualquier modelo en la posición que más le guste en un trípode con un boom (como el Century stand o C-stand de la imagen de abajo a la izquierda), una pieza de sujeción siempre presente en los estudios cinematográficos. Sujetan cualquier cosa que les ponga con cierta inclinación: una maqueta de un dinosaurio, un reflector de luz, o un fondo. Si estamos pintando al aire libre, pueden sujetar un difusor, como un paraguas blanco, para tamizar la luz del sol directa.

Estos soportes se pueden encontrar en tiendas especializadas que vendan equipo para la industria del cine y del teatro.

CÁMARA Y TRÍPODE

Le recomiendo que utilice una cámara réflex digital de una sola lente (DSLR) y un trípode para fotografiar personas, obras de arte o maquetas. Así, podrá emplear velocidades de obturación largas y aperturas pequeñas para conseguir la máxima profundidad de campo.

GALERÍA FLAMBEAU

En el fondo del armario de todo artista, hay un montón de basura, de cuadros que no han quedado bien por una razón o por otra, y yo tengo mi propia ración de ellos. Sin embargo, un artista no debería dejar un legado muy grande de cuadros horribles para la posteridad.

Para que deshacerme de los cuadros que ya no quería fuera más fácil, mi hijo y yo nos inventamos la Galería Flambeau (antorcha). Este aparato, que utiliza energía solar y es ecológico, es un conjunto de 1,2 metros de espejos situados en forma parabólica que magnifican la energía del sol más de trescientas veces. Al colocar un cuadro debajo, este se vaporiza y se transforma en una nube de humo y una lluvia de cenizas. Cada cuadro del que nos deshacemos, aumenta un poquito nuestro nivel artístico.

Recuerde que debe protegerse la vista del intenso brillo utilizando gafas de sol o gafas de soldador.



La Galería Flambeau en acción.



Canon EOS digital sobre un trípode Velbon CX 444.

Mole-Richardson Tweenie II Solarspot sobre un trípode Matthews.

MATERIALES DE DIBUJO

Un poco 222.

No es necesario gastar mucho dinero en materiales de dibujo desde el principio. Un lápiz blando y papel blanco son la base de cualquier boceto, aunque hay otros materiales nuevos con los que es muy divertido experimentar, como pinceles de agua y lápices acuarelables.

LÁPICES DE GRAFITO

Como funcionan tan bien para trazar líneas como para rellenar y, además, se pueden borrar tan fácilmente, los lápices de grafito son la herramienta tradicional de diseño. Pagar un poco más por lápices profesionales merece la pena, sobre todo si deseamos utilizar minas más blandas. Yo utilizo dos tipos de dureza, HB (más o menos lo mismo que un lápiz normal del número 2), y 4B (que proporciona unos negros intensos).

CARBÓN

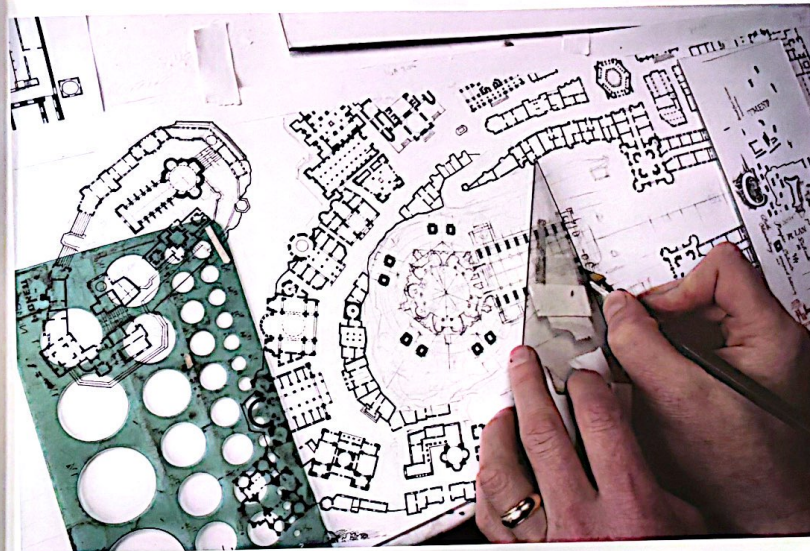
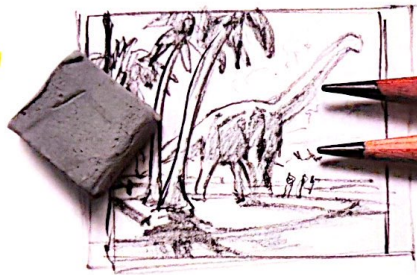
Los lápices de carbón también tienen distintas durezas, que puede elegir según sus preferencias. Además, también puede utilizar carbón comprimido en barras o carbón de vid (carboncillo), que es suave, se emborriona fácilmente y es muy útil en las primeras etapas de dibujo o para hacer un manchado general suave. Cuando hago estudios de un modelo (véanse las páginas 60-61), utilizo carbón con toques de tiza blanca sobre papel de bocetos gris. Si queremos hacer dibujos más acabados, el carbón interactúa muy bien con el papel vitela de algodón (véase la página 36).

LÁPICES DE COLORES

Los lápices de colores pueden ser más cerosos o parecerse más al carbón o Conté. A muchos diseñadores les gusta comenzar los bocetos con un lápiz de color y, más adelante, añadir líneas negras. Algunos lápices de colores tienen fórmulas solubles en agua, para realizar un trazo seco con ellos y después deshacerlo con agua.

AFILADORES

En el estudio utilizo un sacapuntas eléctrico, pero algunos artistas prefieren usar un exacto o un cutter y una lija de mano para preparar las puntas a su gusto.



BORRADORES

Las gomas de masilla son muy versátiles, funcionan igual de bien para lápiz y carboncillo y no dejan restos. Las suelo utilizar durante el proceso de dibujo, ya que hago y rehago las mismas líneas una y otra vez hasta que estoy satisfecho con el diseño.

FIJADORES

Utilice siempre un fijador para sellar y proteger la superficie y evitar que el lápiz o el carboncillo se corran. Pero, recuerde, después de rociarlo sobre el dibujo, no se puede eliminar. Existen dos tipos de fijadores: de acabado mate (permiten añadir alguna capa nueva sobre el dibujo fijado) y de acabado brillo (no se puede seguir trabajando sobre él).

PLUMAS ESTILOGRÁFICAS

Son unas herramientas de dibujo muy versátiles ya que, con ellas, podemos crear una gran gama de grosores de línea, dependiendo del ángulo en el que las

sujecemos. La tinta es soluble en agua, por lo que las líneas se disolverán si después aplica una capa de aguada, lo que puede ser interesante si desea crear un tono suave de fondo. Yo tengo una pluma antigua cara y una nueva barata, y ambas producen un trazo suave y fluido. Intente hacerse con una que tenga una bomba de rellenado, que permite utilizar tinta directamente de un bote de tinta soluble en agua.

RAPIDÓGRAFOS

Son rotuladores técnicos (como los de la marca Rotring). Dibujan líneas de trazo constante y se venden en una gran variedad de anchos de línea. Los rapidógrafos rellenables de siempre han sido sustituidos por otros cerámicos de usar y tirar que utilizan tinta permanente.

PLUMILLAS

Para escribir cartas a mano, nada supera a las plumillas, que vienen con una gran diversidad de plumines. Los antiguos

estilos de letra, como Copperplate o Roundhand, se ejecutan con plumines flexibles y de codo oblicuo, para regular el ángulo de escritura.

PINCELES DE AGUA

En la actualidad, hay varios fabricantes que venden pinceles de filamentos de nylon con mangos huecos de plástico flexible que se pueden rellenar de agua o con cualquier tinta o acuarela de color, para aplicarlos sobre un dibujo a lápiz. Son muy eficaces en combinación con lápices acuarelables.

ROTULADORES

Los rotuladores (o marcadores) están disponibles en cientos de colores, pero para la mayoría de los bocetos solo se necesitan unos doce. Sus pigmentos tienden a decolorarse, pero son una herramienta muy útil para hacer indicaciones rápidas de color en storyboards y bocetos conceptuales (véanse las páginas 30-33).

MATERIALES DE PINTURA *noten 222 por lo de la pintura*

Tanto si pinta con óleos como si lo hace con acrílicos, gouache, o acuarelas, hay muchos aspectos de la colocación de materiales que van a ser los mismos. Necesitará tener los pinceles y las pinturas en un lugar cercano y una superficie de mezclado lo más cerca posible del área de pintura. A continuación, puede ver cómo organizo mi espacio de trabajo y, a lo mejor, puede adaptar algo de lo que lea a sus necesidades.



PINTURAS AL ÓLEO

He probado todos los tipos y marcas de pinturas al óleo que hay, y no tengo favoritos. En el estudio, utilizo tubos grandes de 120 ml de blanco y de los colores tierra.

Mi lista de colores varía dependiendo del proyecto, pero un ejemplo típico podría incluir el verde viridián, el azul ultramarino, azul de cobalto, azul cerúleo, blanco de titanio, un amarillo limón, rojo Windsor, carmesí de alizarina (permanente), ocre amarillo, siena natural, siena tostada, rojo claro y tierra de sombra natural. En general, casi no utilizo negro; para suplirlo, hago una mezcla de colores complementarios, como viridián y carmesí de alizarina, que resulta en negro.

He experimentado con acuarelas, acrílicos, caseína, resina alquídica y otros materiales de pintura. El monstruo marino de la página 109 está hecho con una combinación de gouache y acrílicos. Le sugiero que pruebe todos los tipos hasta encontrar la combinación de tiempo de secado y opacidad que le resulte más de su agrado. Los métodos básicos de este libro se pueden aplicar a cualquier material que tenga como base el agua.

PINCELES

Utilizo tres categorías básicas de pinceles: de cerdas, planos sintéticos y de marta cibelina. Los pinceles de cerdas están hechos de pelo de cerdo; son muy baratos y más rígidos que los demás, y resultan muy útiles para rellenar áreas grandes y manipular pinturas espesas.

Los pinceles sintéticos suelen estar hechos de nylon. Son excelentes para la pintura de detalles arquitectónicos y tecnológicos, y los puede encontrar con grosores a partir de 3 mm, pero yo los que más suelo utilizar son los de 6 mm. Estos pinceles tampoco son muy caros, aunque no duran tanto tiempo.

Para zonas de más detalle, empleo pinceles redondos de marta Kolinsky que, aunque están diseñados para acuarelas, son igual de buenos para óleos. Son los más caros de todos y extremadamente sensibles a cualquier pequeño toque.

MÉDIUMS Y DILUYENTES

Utilizo un médium (o medio) de base alquídica llamado Liquin que es totalmente compatible con óleos y se seca rápidamente, dejando la superficie con

una apariencia mate que más tarde habrá que barnizar.

Si quiero un secado más lento y un medio más tradicional, a veces mezclo barniz de damar, aceite de linaza y aceite de trementina a partes iguales. Para reducir los vapores, utilizo una trementina sin olor para diluir la pintura.

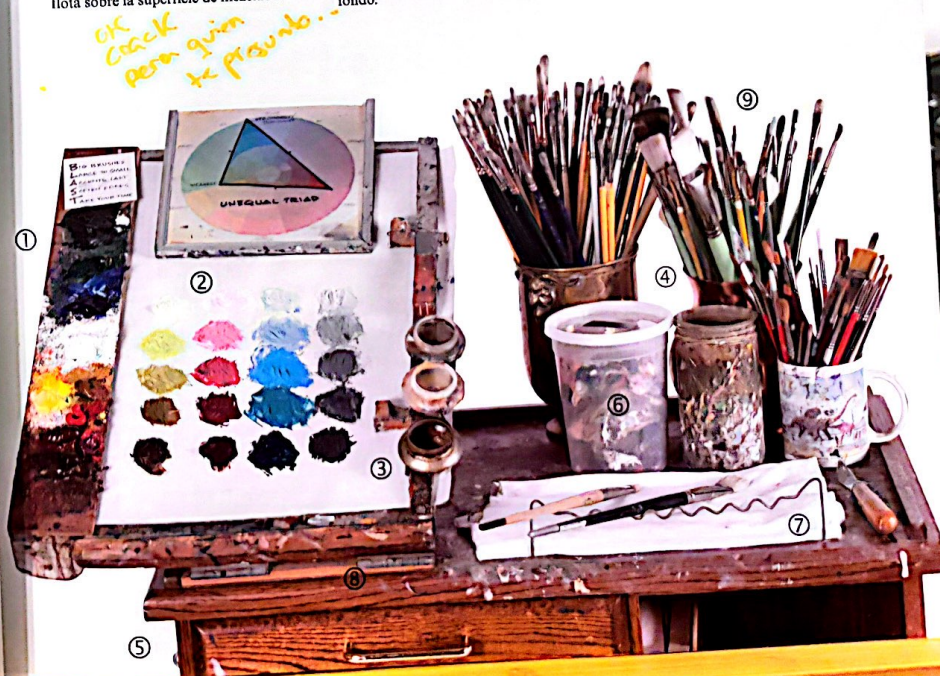
TABORET

El taboret es una pequeña unidad de cajones con un atril que coloco a mi derecha cuando estoy pintando con óleos en el estudio. En la parte izquierda está el atril con una superficie blanca para mezclar pinturas; además, también pongo las pinturas, los pinceles, las plumas y los lápices y, gracias a sus ruedas, puedo moverlo a cualquier lugar.

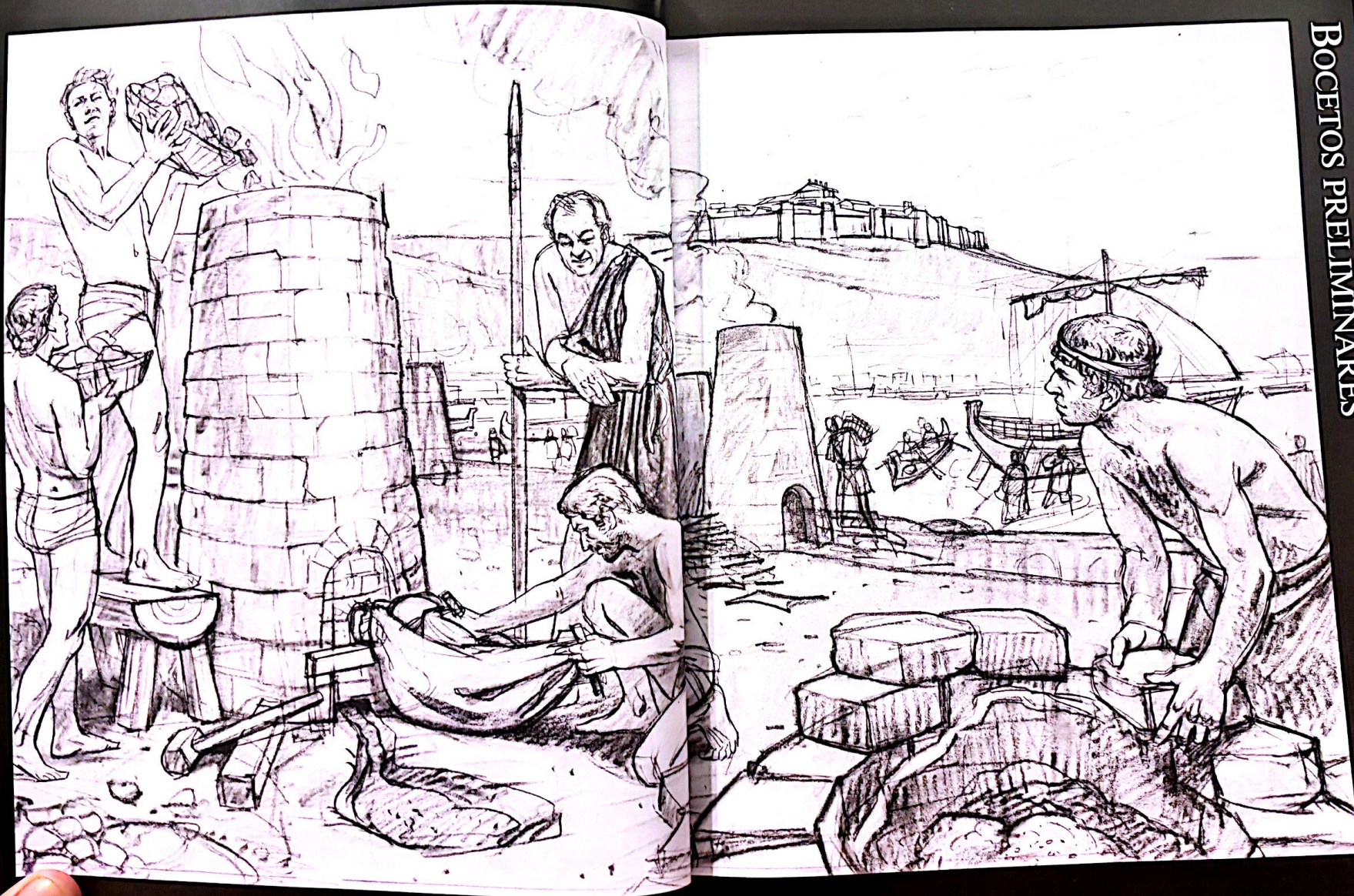
Los elementos de la imagen están numerados siguiendo los puntos que están a continuación.

1. Los pegotes de pintura de los tubos se encuentran sobre una tablilla de contrachapado de 5,5 x 46 cm que flota sobre la superficie de mezclado.
2. Mezclo la pintura con un cuchillo de paleta sobre un rollo de papel plastificado que está alojado bajo la tablilla de contrachapado. De esta manera, y con la parte de plástico hacia arriba, puedo ir desenrollándolo para conseguir una nueva superficie limpia cuando lo necesito, y el papel usado lo corto con el borde derecho de la paleta. Este atril está formado por la tabla de mezclado, que se apoya en otra tabla con una bisagra, para poder inclinarla en cualquier ángulo, y se mantiene en posición gracias a un brazo abatible.
3. Estos recipientes de mezclado para trementina y médiums están sujetos con pinzas en una barra de aluminio a la derecha de la paleta. Unas pequeñas cuñas sujetan el papel para que quede bien estirado.
4. Bote con queroseno para limpiar pinceles. Dentro, a media altura, hay una rejilla para frotar los pinceles; así, el sedimento queda depositado en el fondo.

5. Los botes con diluyentes o médiums los suelo guardar en los cajones.
6. Contenedor de plástico de un restaurante chino. La tapa tiene un agujero rectangular que le he hecho yo mismo. Al final del día, raspo los restos de pintura de la tablilla de contrachapado con un cuchillo de paleta. Cuando el contenedor está lleno, me deshago de él el día de recogida de materiales tóxicos del centro de reciclado.
7. Trapo y alambre ondulado para sujetar los mangos de los pinceles. Aquí dejo los pinceles cuando no los estoy utilizando.
8. Gracias a las bisagras del panel, puedo elevar la superficie de mezclado.
9. Los pinceles están en botes grandes o jarrones, divididos por tipos.



BOCETOS PRELIMINARES



BOCETOS PRELIMINARES

JUEGOS PARA SOLTARSE

Antes de meterse en la ambiciosa creación de cuadros de gran tamaño, a modo de juego, diviértase un poco haciendo unos cuantos bocetos inventándose los por completo. Estos dibujillos no son los previos de nada; solo le servirán para ayudarle a soltarse y a hacerle un hueco al mundo de la fantasía.



El dibujo que está sobre estas líneas pertenece a un cuaderno de bocetos que me llevé a una conferencia universitaria. Estaba en un curso de psicología y el profesor estaba hablando del origen de la agresividad en la naturaleza humana. Había algo en sus gestos y expresión facial que recordaba a una criatura de un libro de cuentos, por eso lo dibujé así.

Cuando estoy con otros artistas, solemos pasarnos los dibujos los unos a los otros. La primera vez que hice un dibujo colaborativo fue con mi abuela, que hacía un garabato cualquiera, me daba el papel y me dejaba terminar el dibujo. Los niños menores de ocho años carecen de la autocrítica que a los demás no nos deja arriesgarnos y dibujar directamente lo que nos imaginamos por pura diversión.

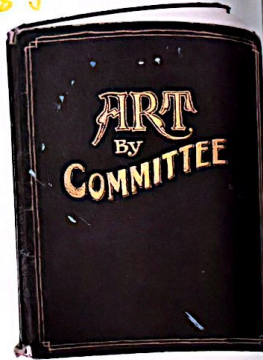
Tengo un cuaderno de bocetos grande que se llama "Art by Committee" (Arte en comité) que suelo llevarme a la cafetería cuando quedo con otros artistas, que pueden ser mi mujer o alguna pareja de artistas de cómic, pintores o animadores.

Mientras esperamos nuestros nuevos revuelos, hacemos turnos ilustrando fragmentos de historias. Algunos de estos extractos de novela están sacados de las pilas de manuscritos que he ido recolectando durante mis años de

ilustración de portadas. Había frases que me llamaban mucho la atención, como esta: "Las llamas de la criatura le lamian la espalda. Algo empezó a chisporrotear alrededor de la cabeza y, entonces, se dio cuenta de que tenía el pelo en llamas".

Una frase como esta, para alguien que piensa visualmente, no se puede dejar pasar. En el boceto de abajo, la cita recordaba a un personaje empollón y locuaz, sentado en la barra de un bar. Me inventé al tipo, le puse una dentadura horrible y unos brazos peludos, y le pasé el cuaderno a mi mujer, que añadió a la camarera.

A lo mejor le apetece recortar titulares del periódico, o coger unas tarjetas de visita, y pegarlos en el



cuaderno para ilustrarlos; o puede dedicar unas cuantas páginas a exagerar o animar objetos del mundo real (véanse las páginas 124 y 125).

En mi caso, la mayoría de las ideas fantásticas me llegan cuando combino dos cosas que parece que no tienen nada que ver. Por ejemplo, Waterfall City (ciudad cascada) de Dinotopia es una mezcla entre Venecia y las cataratas



Art by Committee (Arte en comité), 1986. Pluma y rotuladores, 18 x 23 cm.



Arriba: Baa Man and His Chicks (Hombre Baa y sus polluelos), 2001. Lápiz, 18 x 20 cm

del Niágara, y la monta de skybox es una combinación de equitación y reptiles gigantes volantes. Si unimos dos elementos distintos y los mezclamos, se nos ocurrirán miles de ideas.

Por ejemplo, hace un tiempo fui a una granja para practicar un poco los bocetos de ovejas y pollos. Los estudios de cabezas empezaron bien, pero, al cabo de un rato, los animales se cansaron y se fueron corriendo antes de que pudiera hacerles dibujos de cuerpo entero. Acabé con una página llena de cabezas de ovejas y aves sin cuerpos.

Esa misma tarde, me fui a un bar a tomarme una cerveza y escuchar un poco de música. Una pareja se sentó en la mesa que estaba delante de la mía: el objetivo perfecto para un boceto espontáneo. Abrí el cuaderno por la página de los dibujos sin acabar. Asombrosamente, las cabezas de los animales quedaban perfectamente alineadas con los cuerpos humanos, así que solo tuve que terminar el dibujo, sin darle más vueltas.

Entonces, la mujer se dio cuenta y le dijo a su marido: "Herb, ese hombre está haciendo un dibujo de nosotros, deberías

ir a echarle un vistazo". Les hice un gesto para decirles que no se molestara en venir, pero se tambaleó hasta mi sitio y se quedó de pie a mi lado, mirando el dibujo mientras gruñía y hacía ruidos.

Estaba convencido de que Herb estaba furioso. ¿Cómo demonios iba a explicarle ese retrato tan insultante? Sin embargo, no dijo una palabra. Volvió a su silla y se quedó mirando su botellín de cerveza durante un buen rato, como reflexionando. Entonces, alejó la cerveza y no volvió a dar otro trago en toda la noche.

BOCETOS PRELIMINARES

BOCETOS EN MINIATURA

Los bocetos en miniatura son unos dibujos pequeños, rápidos y garabateados que se utilizan para planear una composición. Como son tan pequeños, no tenemos que incluir muchos detalles en esta primera fase de exploración.

Howard Pyle decía que le gustaba hacer cincuenta bocetos en miniatura para cada ilustración. Aunque ya se sintiera seguro solo con hacer el primero, tenía que hacer los otros cuarenta y nueve para asegurarse del todo.

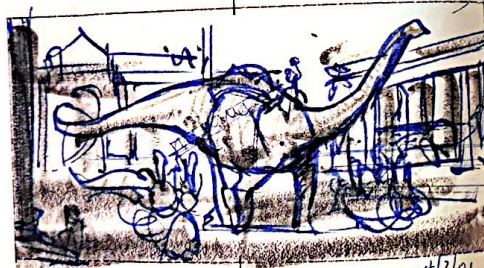
No se deberían tardar más de diez minutos en hacer un boceto de este tamaño. Por lo tanto, en unas horas de bocetaje, deberíamos tener diversas variaciones de nuestra idea; puede que unas cuantas incluso nos sorprendan, brotando directamente de nuestro subconsciente. Como estos dibujos son más pequeños aun que una tarjeta de visita, nos cabrán entre ocho y diez en la misma hoja.

A mí me gusta llenar unas cuantas páginas con garabatos hechos con distintos materiales. El de arriba a la derecha es de una sobrecubierta de un libro (véanse las páginas 96-97). Está realizado sobre papel de croquis, primero con lápices de pastel y después con carbón.

El boceto central está hecho con pluma y un rotulador gris seco para darle un poco de dimensión. Este dibujo estaba pensado para una doble página, pero había un problema: el dinosaurio iba a quedar cortado por la mitad por la unión de las páginas. Para evitarlo, lo desplazé hacia la izquierda y seguí avanzando. En esta etapa, aún no sé exactamente qué tipo de dinosaurios son, ni qué hora del día es, ni el esquema de color que debería tener. Todo eso viene más tarde.

Abajo, tenemos un dibujo a lápiz para organizar los tonos de una imagen. El lápiz es un material ideal para los bocetos tonales en miniatura, dado que conseguimos una gama completa de valores muy rápido.

Es muy importante planear las miniaturas de tonos primero, antes de ponernos a explorar el color, ya que la estructura tonal es la base de cualquier imagen.



AT HOME - TONAL STUDY - OCT 15, 2006

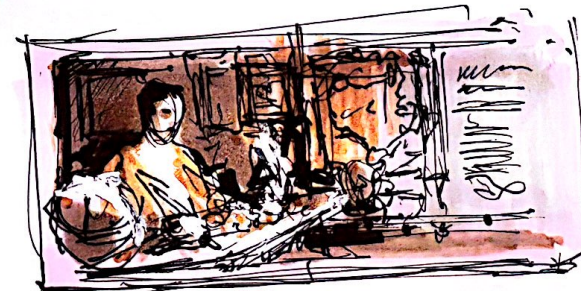
A la derecha, puede ver seis bocetos de tonos para *The Old Conductor* (El viejo director; página 191). A estas alturas, lo único que necesitaba eran dos figuras en una habitación, sentadas cerca de una ventana muy luminosa. Me dediqué a experimentar para ver qué figura debía quedar silueteada contra la luz y cuál estar iluminada por una luz de contorno que la separase de la pared oscura del fondo, pero no tenía ni idea de los detalles.

En el caso de que la luz y el color sean extremadamente importantes a la hora de concebir la pieza, puede realizar las miniaturas en rotulador o acuarela. Los cuatro pequeños bocetos de la derecha (en el medio) están hechos con pluma y rotuladores. Los toques de luz se incorporaron más tarde con gouache; al pintarlos con material opaco tendremos más control al añadirlos. El boceto de abajo a la derecha es uno de los muchos que creé para diseñar un cuadro del explorador ficticio Arthur Denison; está sentado en su estudio, rodeado de mapas y utensilios (la pintura acabada aparece en la página 177). No solamente me interesaba la idea abstracta de tono, sino también de qué manera ese diseño abstracto iba a contar la historia de este explorador, rodeado por sus mapas y recuerdos.

Estos bocetos se apilan como las hojas de otoño, los rastillo todos juntos y elijo los que tienen una chispa de vida. Es el equivalente artístico de las citas rápidas: hay que mantener una actitud de desinterés, indiferencia e impaciencia, y estar siempre dispuesto a probar algo nuevo antes de casarnos con una idea.



ARTHUR TALKS TO THE OLD MUSICIAN 7/3/04



Arriba: Conjunto de miniaturas de *Old Conductor* (Viejo director), 2006. Lápiz, 10 x 18 cm en total.

Centro: Miniaturas de *Throne* (Trono), 2007. Rotulador y gouache, 10 x 16,5 cm en total.

Derecha: *Arthur in His Study* (Arthur en su estudio), -boceto, 2007. Rotulador y gouache, 4,5 x 10 cm.

Página anterior, arriba: Miniatura de *Glory Lane*, 1986. Carbón y pastel, 9 x 11,5 cm.

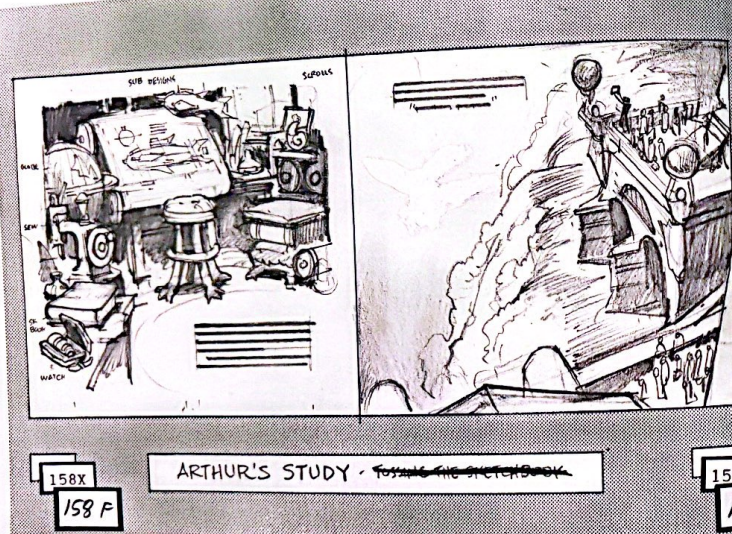
Página anterior, centro: Miniatura de *Sauropod* (Sauropodo), 2001. Pluma estilográfica y rotulador, 4,5 x 9 cm.

Página anterior, abajo: *At Home Study* (Estudio en casa), 2006. Lápiz, 9 x 18 cm.

BOCETOS PRELIMINARES

STORYBOARDS

Un storyboard es un tipo especial de boceto en miniatura en el que todos los dibujos trabajan juntos para narrar una historia. Los storyboards se suelen colocar seguidos en una pared o un corcho para poder ver la transición de un boceto a otro con un solo vistazo.



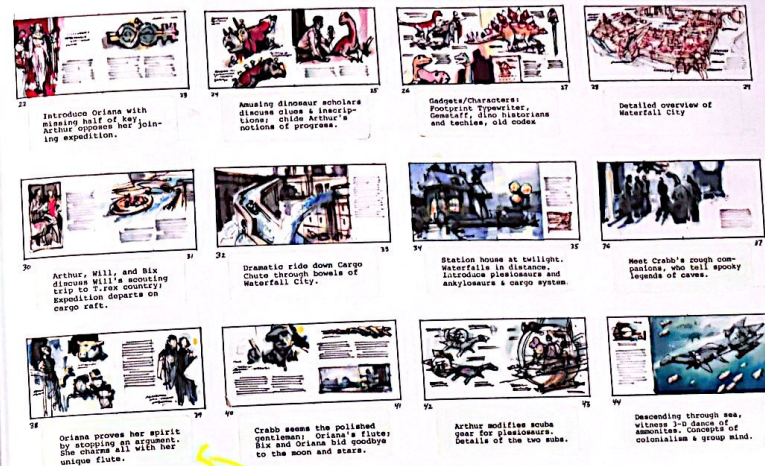
En mi estudio, tengo una pared de 2 metros de alto hecha de paneles inclinados de madera que tienen unos cuartos de tacos redondos pegados cada 40 cm para poner los dibujos en progreso. Además, también tiene otra función vital, colocar mis storyboards.

El fin de los storyboards es ayudar a planear una película, una página Web, una novela gráfica, un libro de ilustración, o cualquier otra pieza de

arte secuencial. En un libro de imágenes de formato largo, como *Dinotopia*, las ilustraciones finales tienen que tener sentido por sí mismas, pero además tienen que ser parte de una historia global.

Se tarda mucho tiempo en planear la historia, tanto en forma de guion escrito como la secuencia visual del storyboard. Una vez tengo varias ideas que empiezan a tener sentido, hago un boceto de cada una en una hoja de storyboard en blanco

(arriba), que están impresas en cartulinas de un cuarto del tamaño final de las páginas del libro. Para un libro de 160 páginas, como *Dinotopia*, hacen falta unas 80 cartulinas. Al tener los storyboards en hojas distintas, es más fácil añadir o borrar una página. Además, sigo jugando con la secuencia durante toda la producción del libro; este proceso es bastante parecido a (y está inspirado en) la forma de planear las películas de animación.



Para que se vea bien cómo va a ser cada página, hago unas líneas a lápiz para indicar dónde van a ir los bloques de texto dentro del diseño de maquetación. En el storyboard de un cómic, aparecerían los bocadillos.

Es muy importante que los dibujos sean sueltos y sencillos, no tienen por qué ser bonitos ni estar bien acabados. Si le cogemos cariño a un panel porque nos gusta una parte del dibujo, podríamos pasar por alto que, en realidad, no encaja con el resto de la historia. Tenemos que ser implacables a la hora de eliminar paneles y de cambiar el orden de las secuencias. Sabremos que vamos por buen camino cuando la pila de eliminados tiene más dibujos que la selección final.

En la parte superior de esta página, puede ver una parte del storyboard de *Dinotopia: The World Beneath*. En este libro, experimenté con una forma distinta de hacerlos; dibujé cada panel en papel, utilizando rotuladores y plumas. Más tarde, di una fina capa de cera a la parte de atrás de los trozos de papel con una antigua herramienta para pegar llamada encerradora. De esta forma, se pueden recolocar los paneles fácilmente



o quitarlos, y después lustrarlos en su posición final al acabar el proyecto.

Debajo de cada panel hay un pequeño texto sobre cada página, escrito a máquina, que es un resumen del momento específico de la historia. Este resumen me sirve para estar al tanto de las imágenes que utilizo y me servirá como guía más adelante, cuando comience a escribir. En mi caso, el texto final es la última parte del proceso.

Sobre estas líneas, se encuentra uno de los paneles a color hecho con rotuladores, reproducido casi al doble de su tamaño real.

Página anterior, arriba: Organizando storyboards en un expositor de paneles.

Página anterior, abajo: Storyboard de *Dinotopia: A Land Apart from Time* (Dinotopia: una tierra más allá del tiempo), 1990. Lápiz sobre cartulina impresa, 14 x 21,5 cm en total.

Arriba: Doce paneles del storyboard de *Dinotopia: The World Beneath* (Dinotopia: El mundo subterráneo), 1994. Rotulador, 25,5 x 40,5 cm en total.

Sobre estas líneas: Panel de storyboard *Sub Attack* (Ataque submarino), 1994. Rotulador, 4 x 9 cm en total.

BOCETOS PRELIMINARES

EXPERIMENTOS CON COLORES

Además de los storyboards con rotulador, también podemos hacer bocetos a color con los mismos materiales que vayamos a pintar la imagen final. Los bocetos de color pueden ser una buena forma de probar combinaciones de colores y formas abstractas.



Arriba: Estudio abstracto, 1994. Óleo sobre tabla, 10 x 23 cm.

Abajo: Color script de *Dinotopia: The World Beneath*, 1994. Óleo sobre tabla, 24 x 16,5 cm en total.



WATERFALL CITY - MORNING



BOTANICAL MUSEUM



THE SUBMARINE



LUMINOUS CAVERNS



DOORWAY TO "TREASURE ROOMS"



GIGANTIC GARDENS



TREASURE OF ATLANTIS



RUINS BENEATH THE SEA

34

Las obras de arte secuencial están formadas por imágenes que se agrupan en unidades narrativas conocidas como secuencias. Cada secuencia nos cuenta una porción específica de la historia y transmite una atmósfera determinada. Para conseguir esta atmósfera, el diseñador de color elige una familia de colores, teniendo en cuenta lo que viene antes y después. Este proceso de planificación de las secuencias de color se llama *color scripting*.

En el *color script* de la izquierda, exploramos el color de *Dinotopia: The World Beneath*. Cada boceto tiene el tamaño de una tarjeta de visita y está pintado con un pincel grande, para obviar los detalles. Las secuencias se juxtaponen para poder apreciar el paso de un esquema de color al siguiente. Puede pegar varios rectángulos en un tablero o cartulina de ilustración o en un panel impreso.

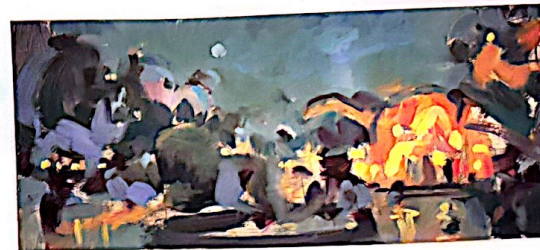
Un boceto de color no tiene por qué ser figurativo; a veces, lo mejor que podemos hacer para analizar el efecto emocional de las combinaciones de color son manipulaciones abstractas y pictóricas o, incluso, un *collage* de recortes de papel.

Los pequeños dibujos a color no solo nos ayudan a planear la secuencia de color general, sino también el concepto de cada cuadro en particular. En la instrucción académica, se llamaban *première pensées* (primeras ideas). La meta eran la originalidad, la espontaneidad y la sinceridad. Diderot dijo que un boceto de color debería ser "una obra de fuego y genialidad", y la obra final debía ser el resultado de un estudio paciente, un trabajo duro y una experiencia magistral.

Antes de comenzar a pintar, dedique un poco de tiempo a mezclar una familia de colores con un cuchillo de paleta. Empezar a pintar rápidamente, ya sea con un pincel de cerdas o con el cuchillo de paleta. Intente pintar sin pensar demasiado. Ponga su música favorita y déjese llevar por la intuición en vez de por la razón.

Los bocetos de la derecha los hice como acabo de explicar. Me estaba imaginando una reunión nocturna de humanos y dinosaurios, con un grupo alrededor de una hoguera, puede que bendiciendo a un niño, aunque no tenía muy claros los detalles. El segundo boceto es una versión de la idea de la ceremonia nocturna, pero esta vez tiene lugar bajo el ala protectora de un *pterosaurio* gigante. Ambos dibujos acabaron fuera de la selección, porque mi idea evolucionó en otra dirección, y los tuve que desear.

Elaboré el conjunto de pequeñas composiciones de abajo cuando empecé a diseñar *Dinotopia: The World Beneath*. Sabía que la mayoría de las imágenes del libro sobre todo iban a servirme para ilustrar la historia. Sin embargo, quería que hubiera otras que destacaran dentro de la narración. Tenían que ser más grandes y tener sentido incluso para alguien que no estuviera familiarizado con los detalles de la historia.



Estudio de color: *Firelight* (Luz de la hoguera), 1994. Óleo sobre tabla, 10 x 23 cm.



Estudio de color: *Evening Ceremony* (Ceremonia nocturna), 1994. Óleo sobre tabla, 10 x 23 cm.



Reawakening

Pages 62 - 63



Rumble and Mist

Pages 2-3



Steep Street

Page 15



Station House, Midnight

Pages 34-35



The Excursion

Pages 70-71



Dangerous Alliance

Pages 124-135



The Dividing Line

Pages 58-59



Poseidon 1000 BC

Gatefold 159-160

Pequeños estudios composicionales de *Dinotopia: The World Beneath*, 1994. Óleo sobre tabla, 20 x 38 cm en total.

35

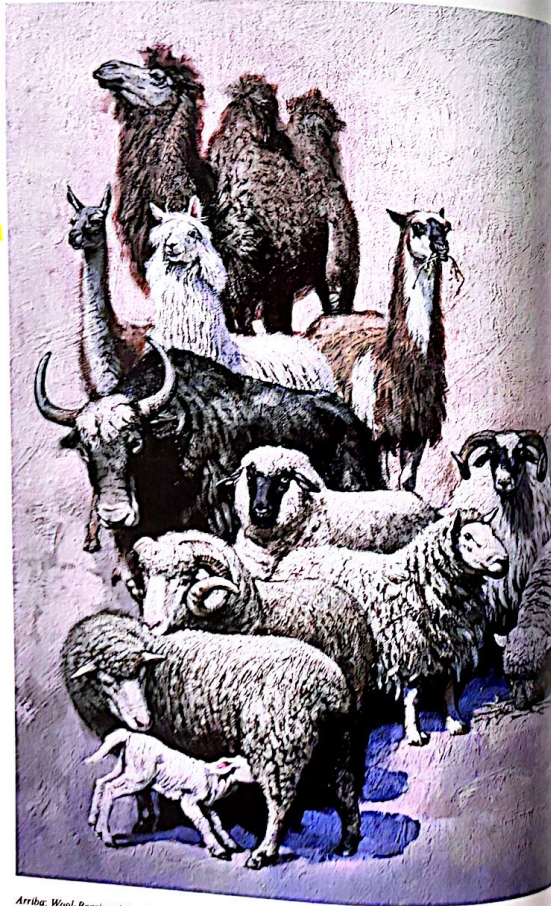
PRUEBAS A CARBONCILLO

Una prueba a carboncillo es un dibujo hecho en papel semitransparente que normalmente es del mismo tamaño que el trabajo final, y que establece la colocación y los contornos de los componentes principales del dibujo.

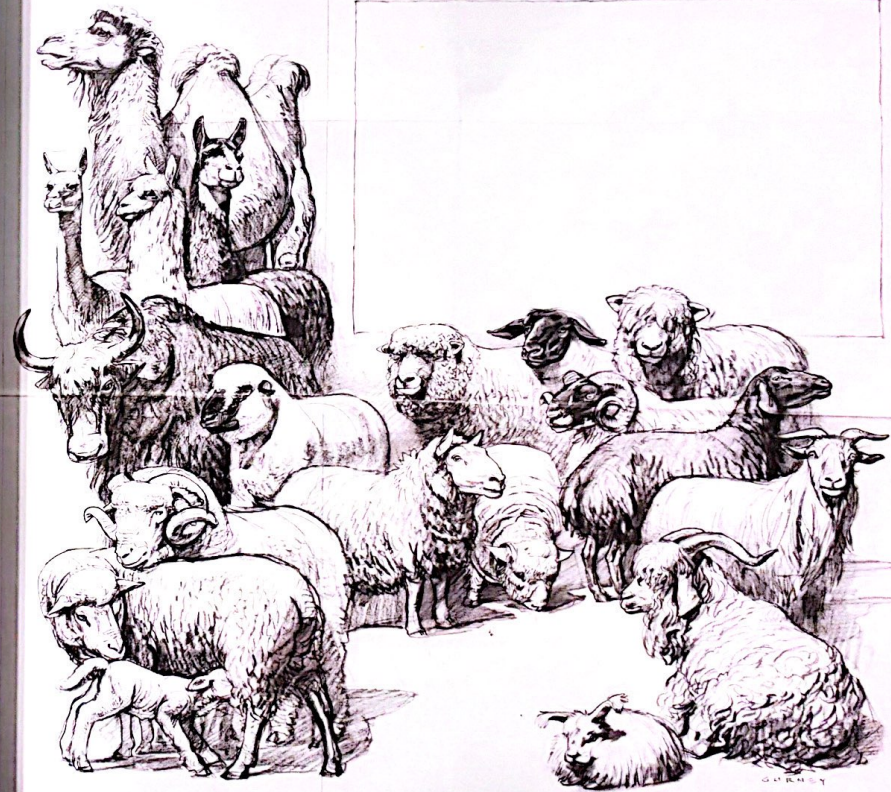
A veces, también podemos referirnos a una prueba preliminar con carbón a tamaño real como "boceto" (o *modello*, si está muy acabado), lo cual resulta un poco confuso. Era un paso muy común dentro del proceso de los pintores académicos como Bouguereau y Vibert, y también para muchos de los antiguos maestros. Los maestros académicos normalmente enfatizaban solamente las siluetas y solo daban una ligera idea de los tonos, cosa que desarrollaban en estudios al óleo más pequeños.

Norman Rockwell se tomaba este paso muy en serio y representaba todo con los tonos completamente modelados. Dijo: "Creo que hay demasiados novatos que esperan hasta estar en el lienzo para resolver muchos problemas. Es mucho mejor pelearse con ellos con anticipación".

Al principio, puede hacer un boceto rápido en papel de croquis. Al construir el dibujo en distintas capas de papel, o en Photoshop, puede experimentar superponiendo o eliminando elementos. Primero, puede emplear carboncillo y después pasar a lápices de carbón, carbón comprimido o lápices de grafito, para definir mejor las líneas y los tonos. Para el dibujo final, le recomiendo papel vitela cien por cien algodón, ya que su superficie es muy sufrida en caso de que necesitemos borrar y volver a dibujar una y otra vez. Este dibujo son los cimientos del cuadro. Piense en él como si fuera una pizarra: borre una línea, muévela un poco, añada y elimine elementos hasta que cada parte del dibujo esté en el lugar que tiene que estar para contar nuestra historia. Si la pieza es una ilustración que tiene que aparecer en el contexto de una página maquetada, asegúrese de que tiene en cuenta los titulares, bordes y marcos.



Arriba: Wool-Bearing Animals, detail (Animales lanudos, detalle). Óleo sobre lienzo montado sobre tablero, 46 x 61 cm. Publicado en National Geographic, mayo de 1988.



La prueba a carbón (arriba) muestra un grupo de animales lanudos que hice para un artículo del *National Geographic*. La situación exacta de las llamas cambió un poco hasta llegar a la obra final de la página anterior.

Cuando ya no pueda hacerle nada más a su dibujo, séllelo con fijador mate y transfíralo a la tabla o al lienzo de la ilustración final. Yo utilizo un pedazo de papel de croquis cubierto de

grafito o carbón por la cara inferior. Así, cuando se dibuja sobre las líneas principales con un bolígrafo, un *stylus* o un lápiz duro, el dibujo se transferirá. Debería sellarlo antes de pintar sobre él (véase la página 192).

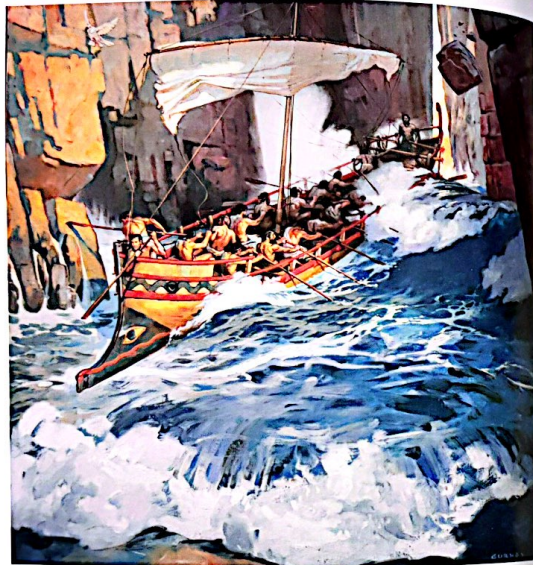
Arriba: Prueba a carboncillo de lana, 1987. Carbón sobre vitela, 51 x 53,5 cm.

CORRECCIONES Y CALCOS 122

Ya se encuentre en la etapa de las pruebas con carbón o haya comenzado el cuadro final, puede seguir experimentando con cambios poniéndolos en capas distintas.

El cuadro de la derecha apareció en 1985 en un artículo del *National Geographic* que describía el viaje del explorador Tim Severin en el que seguía la legendaria ruta de Jasón y los Argonautas en una galera homérica de veinte remeros reconstruida. Elegí representar este momento, justo antes de que el Argo se acercara demasiado a las Rocas Cianeas.

Empecé el cuadro sin saber dónde debía ir la vela. Después de pintar el fondo rocoso, recorté un papel con la forma de la vela y lo fui moviendo por encima de la imagen hasta encontrar la mejor posición. Después, tracé el contorno con lápiz blanco y la pinté.



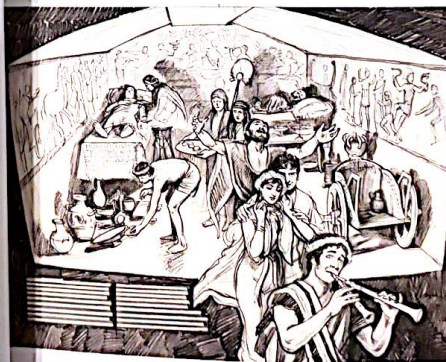
La escena de la siguiente página nos muestra una tumba etrusca en Tarquinia, Italia. La familia se aleja de la tumba, acompañada de músicos y bailarines. En el boceto a lápiz de abajo a la izquierda puede ver las figuras tal y como las imaginé en un principio, sin ninguna referencia a modelos.

En la prueba a carboncillo (siguiente página, arriba), dibujé cada grupo de figuras en una capa distinta de papel de croquis. Así es más fácil experimentar con la superposición, sin tener que borrar o afectar a las capas inferiores. Por supuesto, puede hacer todo esto en Photoshop, pero me gusta dibujar con lápiz o carboncillo porque es más táctil e igual de rápido.



Arriba: *Voyage of Argo* (El viaje de Argo). Óleo sobre tablero, 57 x 57 cm. Publicado en *National Geographic*, septiembre de 1985.

Abajo: Maqueta de una galera griega. Madera y cartón, 48 cm.



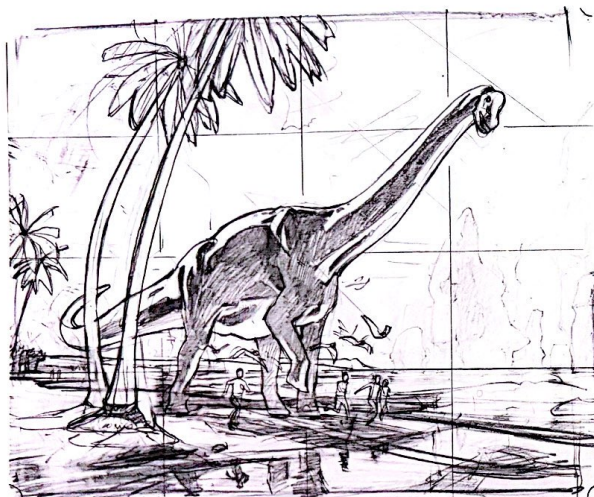
Sobre estas líneas: Diseño de *Etruscan Tomb* (Tumba etrusca), 1988. Lápiz, 26,5 x 34 cm. Arriba: Prueba a carboncillo de *Etruscan Tomb* (Tumba etrusca), 1987. Carbón sobre papel de croquis, 46 x 61 cm.



Sobre estas líneas: *Etruscan Tomb* (Tumba etrusca). Óleo sobre tablero, 46 x 61 cm. Publicado en *National Geographic*, junio de 1988.

A LA ALTURA DE LA VISTA

La altura de la vista es la altura del ojo del espectador sobre el suelo. Normalmente se representa con una línea horizontal que cruza la imagen, aunque el horizonte en sí mismo no sea visible en la escena.



La altura de la vista es básicamente sinónimo de *horizonte*. En el dibujo preliminar a línea de arriba, son exactamente lo mismo: la línea del océano. Sin embargo, en la mayoría de las escenas, no tenemos una vista tan lejana. Bien estamos en un bosque, o dentro de una habitación, o la vista se dobla y se pliega gracias a los edificios. Aun así, tenemos que dibujar esta línea imaginaria en el lugar en el que estaría si pudiéramos verla.

Es lo primero que tenemos que poner en nuestro dibujo, incluso en los bocetos de monigotes. Yo la marco con las letras **EL (Eye Level)** para acordarme de lo que es. Si se trata de una escena que mira más hacia arriba, esta línea quedará más cerca de la parte inferior de la imagen; para ver lo que quede sobre ella, estaremos mirando hacia arriba. En una vista hacia

abajo, la línea del horizonte quedará elevada dentro de la composición, porque casi todos los elementos estarán situados por debajo de la altura de nuestros ojos.

Si aparecen elementos arquitectónicos en la escena, los principales puntos de fuga (VP, *Vanishing Point*), como los de las aceras y las cornisas, estarán en la línea del horizonte. Le sugiero que marque cada punto de fuga con una X rodeada con un círculo.

En el dibujo a línea del arco, el punto de fuga está marcado en la línea del horizonte, justo debajo de la ventana circular del edificio de la cúpula. Todas las líneas del techo de casetones de la parte interior del arco y los bordes del agua fugan a este punto.

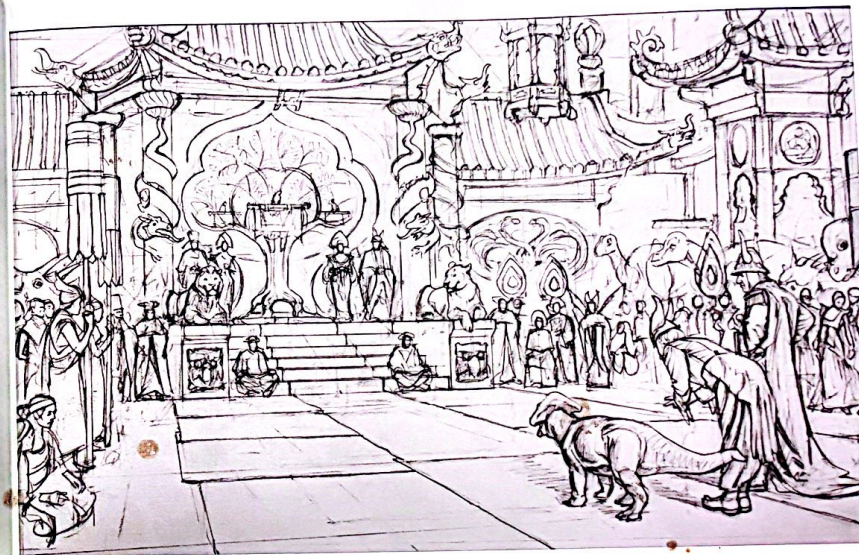
Si vuelve a mirar la escena, el arco está flanqueado por dos columnas. A la



altura del horizonte, la sección circular de las columnas se ve justo de frente, así que las basas no se ven elípticas. Sin embargo, según vamos subiendo, las elipses se van haciendo más evidentes.

En una escena que tenga lugar en un terreno plano, el horizonte suele cruzarse con todo a alrededor de 1,5 m sobre el suelo (tomamos 1,5 como la media de la altura hasta los ojos de una persona en pie). La mayoría de las fotografías están tomadas a esta altura. Si deseamos dar a entender que el espectador está sentado o que es un niño, tendremos que situar la altura de la vista a un nivel más bajo.

En un terreno plano, el horizonte corta todas las figuras en el mismo punto relativo. En la escena del trono de la siguiente página, el horizonte está exactamente a la altura de la parte

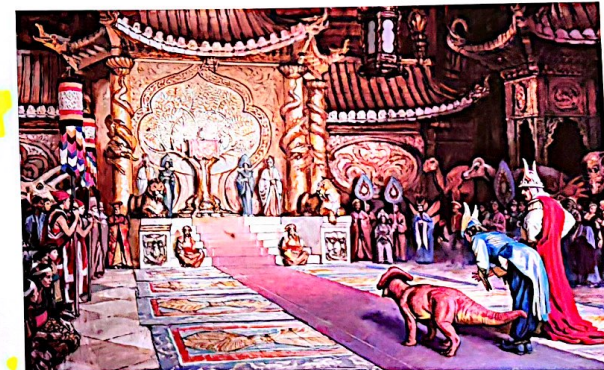


superior de la plataforma. Si seguimos esa línea, atravesando toda la imagen, esta intersectará con todas las figuras que están de pie justo por debajo del hombro.

En ese dibujo, el punto de fuga de los bordes de las alfombras solo se puede ver en el hombro de la figura que queda a la izquierda del león de la izquierda.

Por otro lado, el dibujo de arriba no es una prueba a carboncillo, sino que es un dibujo a lápiz hecho directamente en el tablero o cartulina de ilustración, antes de aplicar la pintura. Es el mismo caso del dibujo del arco de la página anterior, hecho en la tabla, y al que después le hice una fotocopia, antes de comenzar a pintar.

El dibujo de la izquierda del todo es una versión esquemática de una prueba a carboncillo, aunque en realidad está hecho con lápiz. Dibujé la cuadrícula para poder ampliarlo a 61 x 76 cm en el cuadro final.



Sobre estas líneas: Throne Room (Sala del trono), de *Dinotopia: Journey to Chandara* (Viaje a Chandara), 2007. Óleo sobre tablero, 30,5 x 46 cm.

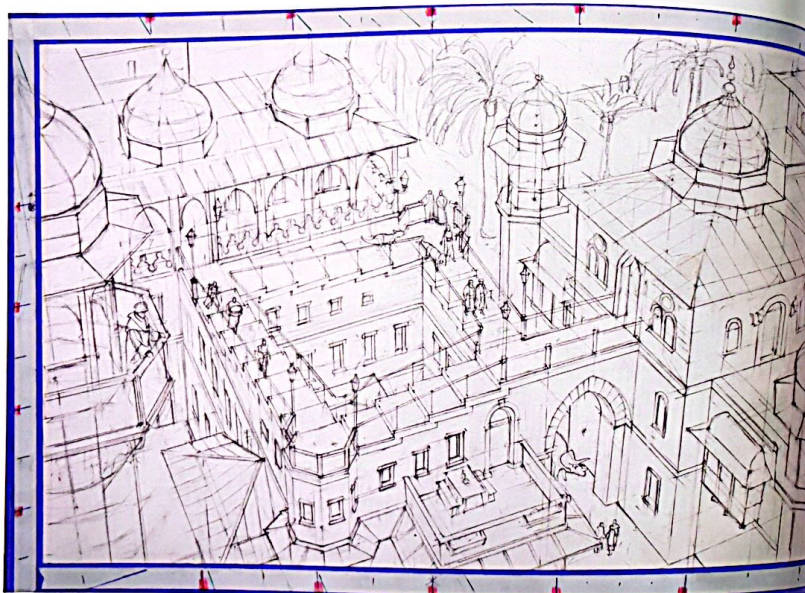
Página anterior, izquierda: Dibujo a línea de Chasing Shadows (Persiguiendo sombras), 2005. Lápiz, 20 x 25,5 cm.

Página anterior, derecha: Estudio de Sauropolis Entrance (Entrada a Sauropolis), 2005. Fotocopia de lápiz sobre tabla, original de 30,5 x 15 cm.

Arriba: Dibujo preliminar de la sala del trono, 2007. Lápiz, 30,5 x 46 cm.

CUADRÍCULA DE PERSPECTIVA *no cabendi...*

La cuadrícula de perspectiva es un conjunto de marcas de referencia o de líneas guía que se dibujan de forma suave atravesando una imagen o marcándolas a una distancia uniforme en los márgenes de la misma.



Dibujo en perspectiva de *Scholar's Stairway* (La escalera del estudiante), 2006. Lápiz sobre tabla, 30,5 x 46 cm.

Esta escena nocturna de una escalera es un tributo a M. C. Escher y su famosa litografía *Ascenso y descenso* (1960); una escalera que parece que sube y baja perpetuamente en todas las direcciones. La ilusión de Escher se basa en una figura imposible diseñada por Lionel y Roger Penrose en 1959.

Esta ilusión me fascina desde que era un niño porque no hay pistas obvias de que es un objeto imposible. Empecé a preguntarme si esta escalera podría existir en Dinotopia. ¿Qué aspecto tendría pronto por la mañana, iluminada con farolas? En vez de ser

una escalera infinita que va a ninguna parte, ¿qué pasaría si se utilizara para conectar dos edificios? Así podría haber dos grupos utilizando las escaleras, uno de clase baja (como novatos, por ejemplo, que tendrán que andar siempre subiéndolas para ir de una clase a otra), y otros de clase alta (que se podrán permitir el lujo de solo tener que bajarlas para ir a los mismos sitios). Esta escena depende de una perspectiva de tres puntos bastante compleja. La altura de la vista no queda visible dentro del encuadre de la escena ya que estamos mirando



Scholar's Stairway (La escalera del estudiante), 2006. Óleo sobre tabla, 30,5 x 46 cm. Publicado en *Dinotopia: Journey to Chandara*.

hacia abajo. Cuando empecé a aplicar la pintura opaca, me di cuenta de que necesitaba una forma de representar fielmente la inclinación de todas las líneas de la imagen. Ninguno de los puntos de fuga estaban lo suficientemente cerca como para alcanzarlos con mi tiento, así que, en vez de preocuparme por estos puntos, establecí una serie de diagonales graduadas para cada punto de fuga con ayuda de un grupo de marcas guía separadas a la misma distancia a lo largo de los márgenes de la ilustración. Están señaladas en un trozo de cinta

blanca superpuesta sobre una cinta azul que define los bordes del dibujo.

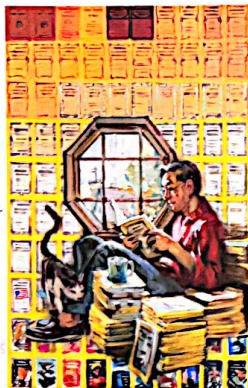
Cualquier inclinación intermedia se puede determinar fácilmente, alineando el tiento con las marcas guía del borde. Como el cuadro no está unido a ningún punto de fuga externo, se puede mover o girar en cualquier momento.

Estas guías son muy importantes en cuadros como este, cuando las líneas de dibujo (incluyendo las líneas centrales de las cúpulas) acaban tapándose con la pintura opaca. Cuando terminé el dibujo, despegué la cinta y quedó un borde blanco limpio alrededor de la imagen.

SEGUIR PROBANDO

Sea marmalco.

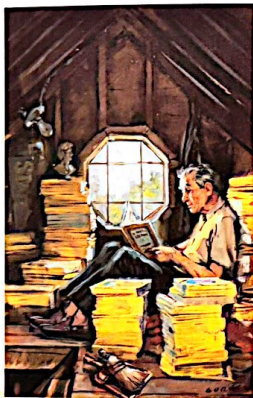
Las ideas no siempre nos llegan rápidamente. Si hay algo en una composición que no encaja, siga probando nuevas ideas en la etapa de boceto hasta que esté seguro de que le gusta.



Para conmemorar su centenario, en 1988, *National Geographic* me pidió que pintara un cuadro que expresara su legado de aventura y descubrimientos. En vez de representar a un valiente explorador, pensé que sería divertido mostrar algo más emotivo y casero: un hombre sentado en un ático, recordando su vida y su mundo a través de las páginas de viejas revistas.

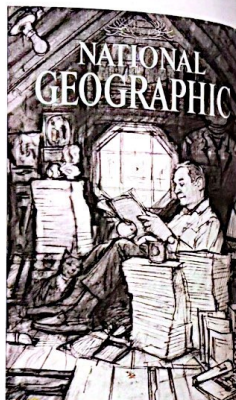
En los primeros bocetos del cuadro, el hombre estaba solo. En el primer boceto a color (arriba), está situado contra un fondo de portadas. Tenía la esperanza de que la ventana octagonal diera la sensación de que está en un ático, pero resultaba confuso; no quedaba muy claro dónde estaba.

Por lo tanto, en el boceto central, lo situé en un ático y utilicé la escoba y el recogedor para indicar que estaba limpiando y se había distraído. Aun así, seguía sin estar contento con la idea. Me parecía un poco deprimente pensar en un anciano sentado solo, ahí arriba.



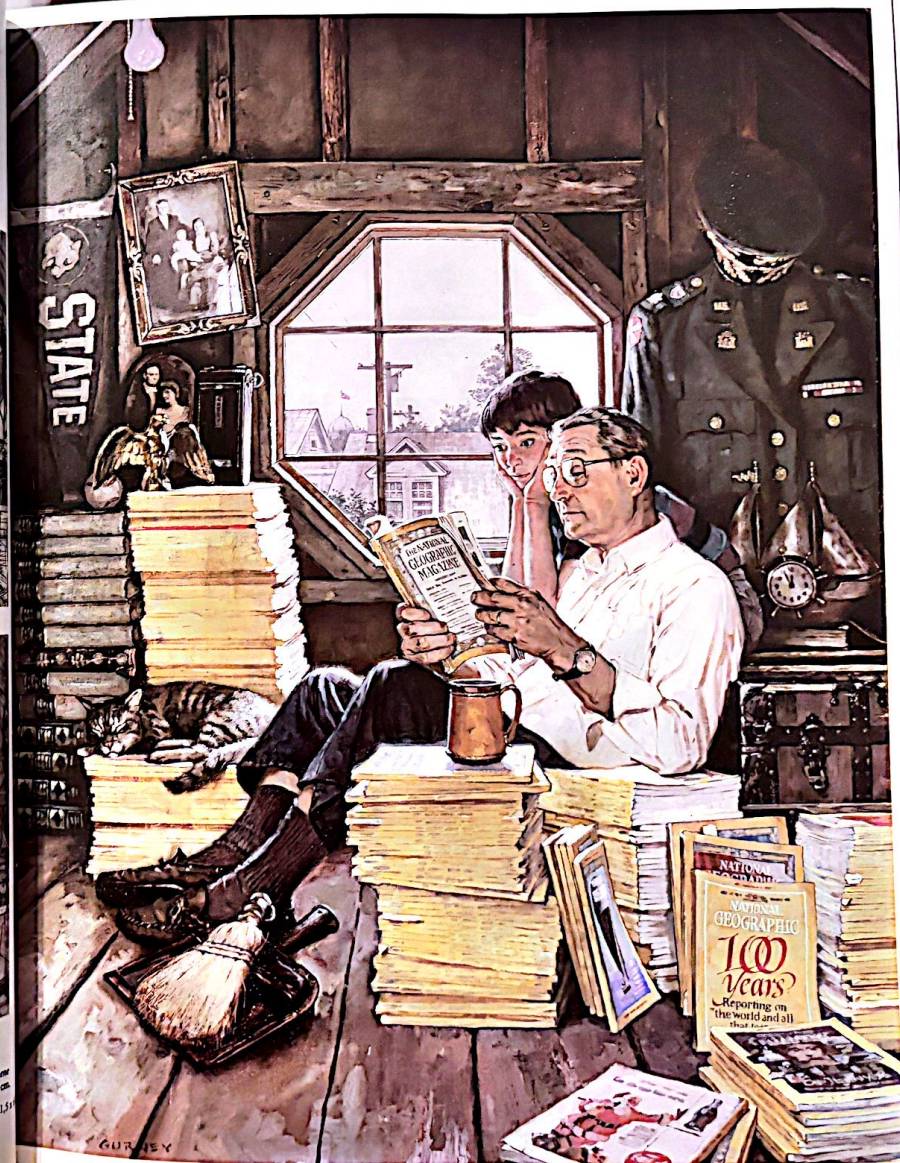
Para curar el problema de la soledad, volví a dibujar la composición con carbón (arriba a la derecha) y retorneé a la idea de un gato restregándose contra su pierna. Pero seguía sin ser suficiente. Necesitaba transmitir la idea de que estaba pasando sus recuerdos a alguien, así que añadí a su nieto. Unos modelos posaron para mí y dibujé la prueba a carboncillo (derecha) al tamaño de la pieza final.

El cuadro final muestra dos figuras rodeadas de recuerdos de la vida de este hombre: un uniforme militar, una antigua foto de familia, y el reloj de un barco. Cuando empecé este proyecto, sabía que tendría que buscar todos estos elementos en áticos de verdad de mi ciudad natal. Me interesaba mucho que en la pintura acabada aparecieran la luz fría de la ventana y la iluminación cálida que rebota en las paredes del ático. Intenté capturar la expresión del chico, a lo lejos, como si la revista y los recuerdos de su abuelo lo transportaran a otro mundo.



Fila superior: Estudios variados de *Attic Scene* (Escena en el ático), 23 x 15 cm cada uno.

Sobre estas líneas: Prueba a carboncillo de *Attic Scene* (Escena en el ático). Carbón sobre vitela, 91,5 x 61 cm. Publicado en *National Geographic*, febrero 1989.



CONTAR UNA HISTORIA

La historia no es solamente una colección de hechos, es una colección de crónicas. Una pintura histórica es, principalmente, un cuadro narrativo con un conjunto de personajes en un momento determinado de crisis o toma de decisiones. Aunque solo se pueda mostrar una escena del evento en cuestión, nuestro cuadro puede representar todos los aspectos de la narración; los desafíos que se nos presentan son la elección del momento y el punto de vista desde el que contar la historia, para lograr que sea lo más memorable e impactante posible.

El cuadro que aparece en las páginas anteriores fue un encargo de The National Geographic Society para conmemorar la serie de batallas navales que tuvieron lugar cerca de Newport News, Virginia, en marzo de 1862. En la batalla más famosa de todas, estuvieron implicados los acorazados Monitor y Merrimac (al que los confederados llamaban Virginia).

El día anterior a la batalla con el Monitor, el CSS Virginia destruyó el USS Cumberland, que cayó a las 15:37 del 8 de marzo de 1862, víctima de los espolones

de hierro de 680 kilos del Virginia y del incansable bombardeo, que provocó una carnicería en cubierta. Mientras se hundía su nave, el teniente George U. Morris dio la orden de que todo el mundo se salvara a sí mismo, pero él permaneció en cubierta para animar a la diezmada tripulación de artillería que manipulaba los cañones, que seguía disparando hasta cuando estaban rodeados de olas.

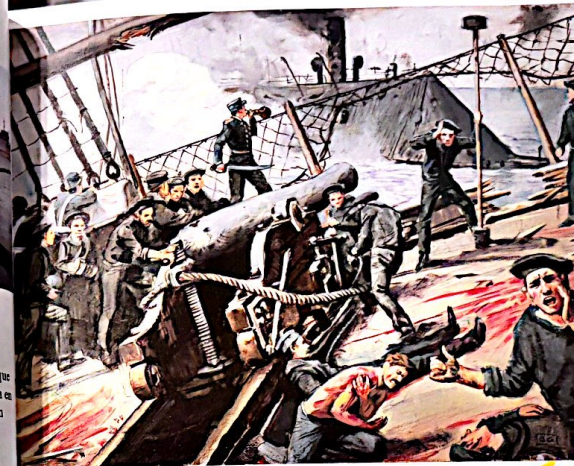
Cuando Buchanan demandó la rendición, Morris contestó, desafiante: "¡Nunca! Nos hundiremos con nuestra

bandera todavía ondeando". El Virginia solamente sufrió daños superficiales, ya que los cañoneros del Cumberland rebotaban en la cubierta de 10 centímetros de hierro sin causar daño alguno.

Mi primer trabajo fue leer todos los relatos de primera mano de los supervivientes, aunque no siempre se ponían de acuerdo en los detalles. Después, viajé al lugar de la batalla y conocí a varios historiadores, como John Quarstein (arriba), que me indicó el lugar exacto en el que quedó el Cumberland. En los museos de historia naval, vi los pocos fragmentos que quedan de ambos barcos y fotografié las maquetas a escala de ambas naves.

Con toda esta información como base, empecé a visualizar la escena con unos cuantos bocetos de color desde distintos puntos de vista y con varias composiciones diferentes. Me parecía que el momento crucial había sido cuando ambos navíos seguían disparándose, uno al lado del otro, aunque el Cumberland ya estuviera lleno de agua. Algunos hombres estaban atrapados en las cubiertas inferiores. Uno de ellos intentaba escapar por una porta, pero la fuerza del agua lo arrastró de nuevo hacia el interior. Otros salieron corriendo hacia los mástiles, y muchos saltaron al agua y acabaron ahogándose, o fueron rescatados por los botes salvavidas.

Algunos informes mencionan que era un día claro y bonito, lo cual, si lo que quería era que la escena pareciera dramática, presentaba un problema. Uno de los cuatro bocetos está pintado con una gama de colores limitada, que recuerda las fotografías en sepia de la época. Por otro lado, los historiadores y los actores que recrean esta batalla me contaron que



habría habido una cantidad tremenda de humo y vapor.

Un detalle que me sorprendió fue el relato de un joven tamborilero, que saltó por la borda y utilizó el tambor como flotador. Lo puede encontrar en la página 47, justo a la derecha del bote salvavidas.

Durante todo el tiempo, mi instinto era observar la escena desde un lugar suficientemente lejano como para ver el bote salvavidas y el nivel del agua en el Cumberland. Pero, antes de meterme en la producción final de la pintura, el director de arte me sugirió que creara un boceto

más (arriba), desde una distancia mucho más cercana a la acción. Podemos ver a los artilleros sufriendo grandes pérdidas y, aun así, siguen luchando; y a Morris dando voces con su megáfono.

Como todas las decisiones de composición, esta habría sido una solución sacrificando una cosa por otra. Al estar tan próximos a la acción, conseguimos que el espectador experimente más de cerca la psicología y el horror de la batalla. Sin embargo, si esta escena fuera lo único que viéramos, no quedaría muy claro que la acción tiene lugar en la cubierta de un barco

que está hundiéndose. Por eso, decidimos regresar al punto de vista original.

Más tarde, tuve que representar los papeles de todos los marineros en distintas condiciones: saltando, nadando, curando heridas o manejando los remos. Me puse un uniforme de marine que encontré en una tienda de saldos, salté de una escalera y me retorci en el suelo, intentando imaginarme cómo habrían vivido este momento los distintos marineros que estaban haciendo frente a esta tragedia. Mi mujer me hizo fotografías con la cámara digital: una de ellas tiene un efecto de desenfoque de movimiento que utilicé en el cuadro final.

Mientras ocurría todo esto, estuve haciendo un dibujo detallado a línea del Cumberland, basado en fotos, dibujos y maquetas, además de en las fotos que le hice a su nave hermana Constellation en el puerto de Baltimore. Puede ver un detalle del dibujo más abajo, con las notas del historiador naval Colan Ratliff, en las que me corrige algunos errores. Había puesto unas vigotas antiguas en vez de tornillos de aparejos y dibujado el pivote cuello de cisne equivocado para unir la botavara con el mástil.

Después de tener todas las referencias y las correcciones, y después de casi un año de investigación y bosquejos, por fin estaba preparado para empezar el óleo de 76 x 101,5 cm. La mayor parte del tiempo lo dediqué a pintar las distintas figuras.

Un artista con una sensibilidad distinta, probablemente, habría decidido contar la historia de otra forma, centrándose en un momento o un punto de vista diferentes.



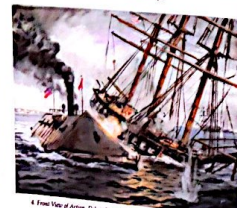
1. Virginia destruye al Cumberland (Hundimiento del Cumberland), 2005. Óleo sobre lienzo, 76 x 101,5 cm.



2. Vista lateral del Cumberland (Hundimiento del Cumberland), 2004. Óleo sobre lienzo, 76 x 101,5 cm.



3. "Crisis" (Hundimiento del Cumberland), 2004. Óleo sobre lienzo, 76 x 101,5 cm.



4. Vista lateral del Cumberland (Hundimiento del Cumberland), 2004. Óleo sobre lienzo, 76 x 101,5 cm.

Páginas anteriores: Sinking of the Cumberland (Hundimiento del Cumberland), 2005. Óleo sobre lienzo, 76 x 101,5 cm. Prestado al Mariner's Museum, Newport News, Virginia (EE. UU.).

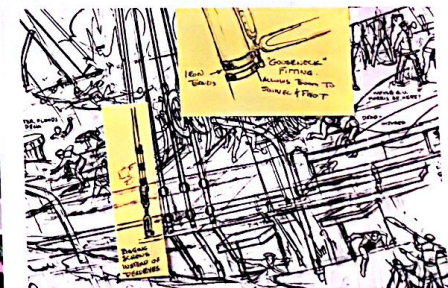
Sobre estas líneas: Cuatro estudios de color de Sinking of the Cumberland, 2004. Óleo sobre lienzo, 76 x 101,5 cm.



Arriba: Boceto de Pivot Gun Crew (Tripulación de artillería de cañones), 2004. Óleo sobre lienzo, 25,5 x 30,5 cm.

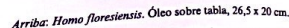
Sobre estas líneas: Poses para Cumberland, 2004. Impresión de inyección de tinta de fotografías digitales, 25,5 x 35,5 cm.

Derecha: Dibujo a línea de Cumberland (detalle), 2004. Fotocopia con notas, 12,5 x 20 cm.



Para crear una reconstrucción de un humano primitivo o de un homínido se necesita un enfoque disciplinado, una mezcla de observación minuciosa de los hechos conocidos con una especulación razonable basada en criaturas vivientes de hoy en día que se parecen a ellos.

En 2003, empezaron a descubrirse varios fósiles de esqueletos en la isla de Flores, en Indonesia. Tenían una estatura diminuta, la frente estrecha y la caja del cráneo era pequeña. aun así, empleaban unas herramientas bastante avanzadas, encontradas en depósitos que datan de hace dieciocho mil años, lo que hace pensar que podrían ser descendientes de una población aislada de homínidos primitivos como el *Homo erectus*, que probablemente coexistían con humanos modernos. Otros científicos creen que estos fósiles representan un grupo de



50



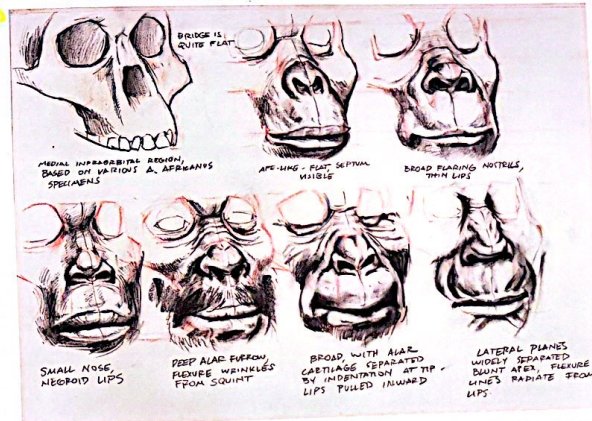
Para pintar este retrato, empecé con diversas imágenes del cráneo: fotos, dibujos y modelos hechos por ordenador.

101

Recolecté imágenes de todos los fósiles conocidos de este grupo de homínidos y me fui al museo Smithsonian de ciencias naturales para estudiar los moldes de los fósiles y hablar con algunos científicos. En el boceto de la derecha, dibujé el cráneo del *Australopithecus* en una vista de tres cuartos al lado de otros primates no humanos y de cráneos humanos, para compararlos. Además, también analicé películas y fotografías de humanos y simios con distintas expresiones faciales, como la "mirada con la boca abierta", un gesto de amenaza muy típico entre los primates. Estos bocetos estudian cuáles son los músculos que se utilizan para crear esta expresión.

Uno de los retos de la recreación de los primeros humanos es la morfología de tejidos blandos: la piel, los músculos, el pelo, los cartilagos y otros tejidos percederos que no fosilizan tan rápido como los huesos y los dientes. Estos juegan un papel muy importante en el aspecto general de la obra final.

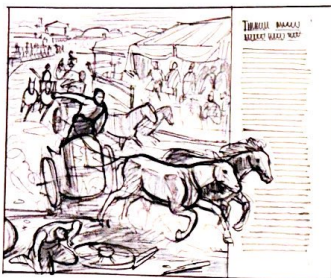
El trabajo de un artista no se acaba con los dibujos de estructura y anatomía. El boceto de abajo es uno de los muchos que hice para imaginarme posibles comportamientos. La criatura está en cucullas, en el lugar en el que una joven jirafa ha sido asesinada en Amboseli (Kenia), utilizando la mandíbula como herramienta.



INVEST NO. 7
 CLIENT: VERTE
 DATE: THE 12TH
 DATE: JUL 14 1960
 JAMES GIBNET

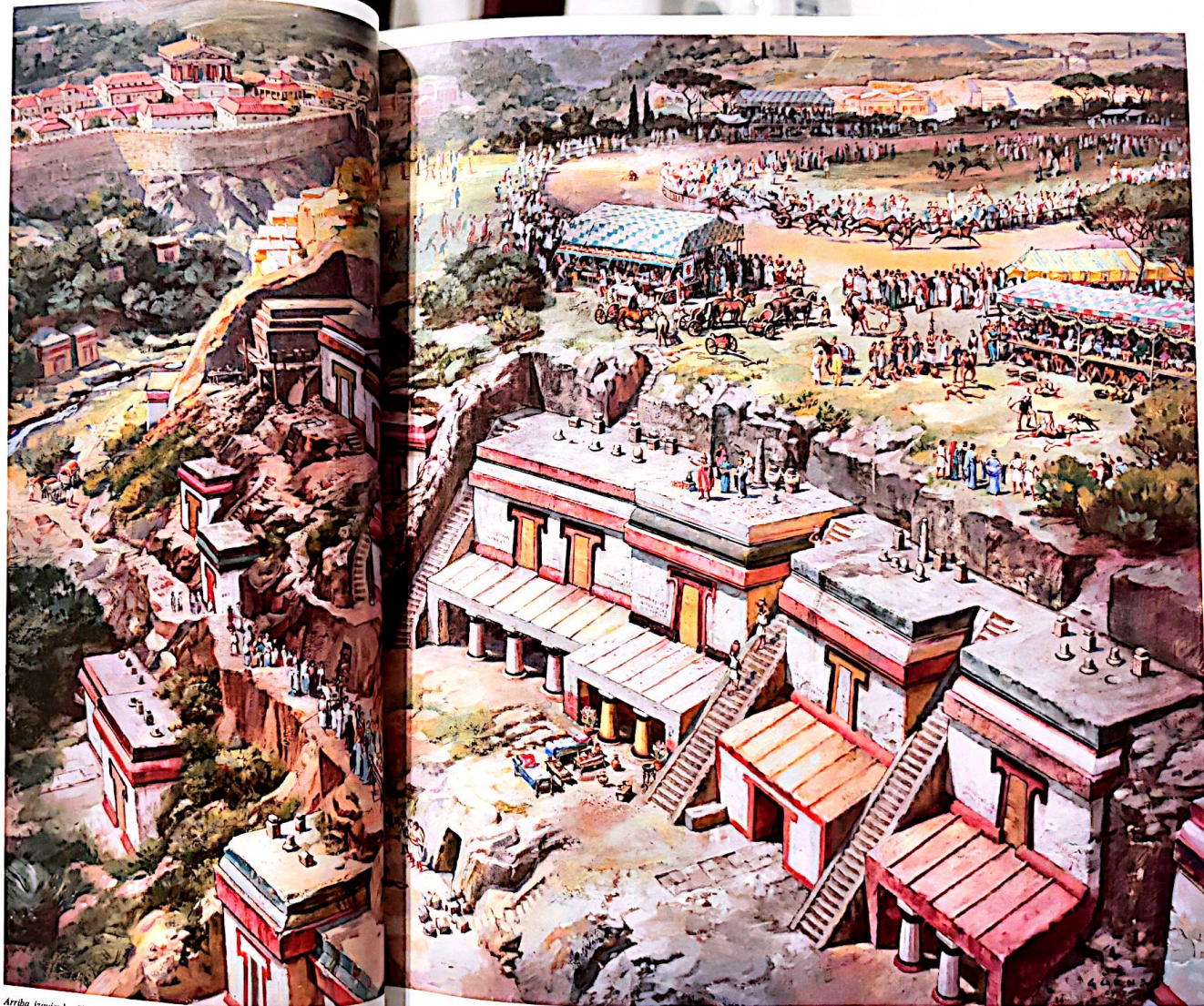
VISTAS CERCANAS O LEJANAS *arqueología*

Desde un punto de vista elevado, un festival abarrotado parece un bullicioso hormiguero. Desde esta distancia, resulta difícil contar historias emotivas y humanas, pero da una sensación de escala que no se consigue desde ningún otro sitio.



En la escena de la derecha, podemos ver una necrópolis (o ciudad de los muertos) etrusca. En ella, están teniendo lugar los ritos funerarios por el fallecimiento de un notorio ciudadano de la ciudad de Norchia (en la zona centro-norte de Italia), de la que ahora solo quedan ruinas. En este despeñado, ha empezado una carrera de caballos y está a punto de comenzar otra de carros. Al lado, hay una pelea entre un hombre y un perro, y, debajo de las falsas fachadas de los monumentos funerarios, hay una familia portando a su difunto patriarca.

Este cuadro, que fue reproducido en un pliego de dos páginas en *National Geographic*, da vida a un lugar arqueológico que ahora duerme bajo las vides y una frondosa vegetación. Cuando lo visité con un arqueólogo, hice fotos, tomé medidas y, después, hice maquetas de toda la escena, probando varios puntos de vista para determinar cuál iba a transmitir más cantidad de información. El boceto en miniatura de arriba es el primer plano de un carro de carreras; es un elemento interesante, pero no proporciona demasiada información.



Arriba, izquierda: Chariot (Carro), 1987. Lápiz sobre papel, 12 x 16,5 cm.
Arriba: Norchia. Óleo sobre lienzo montado sobre tablero, 46 x 61 cm.
Publicado en *National Geographic*, Julio de 1988.

INFORMACIÓN Y ATMÓSFERA

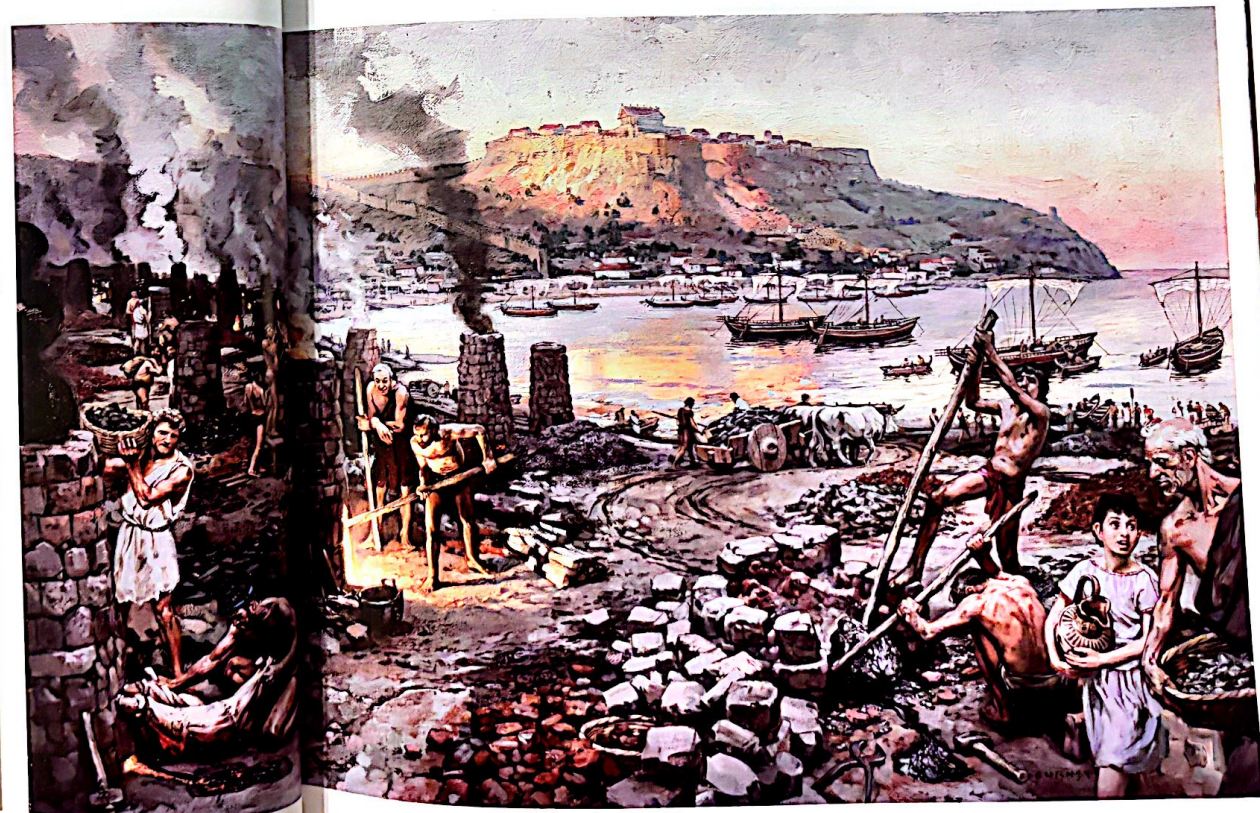
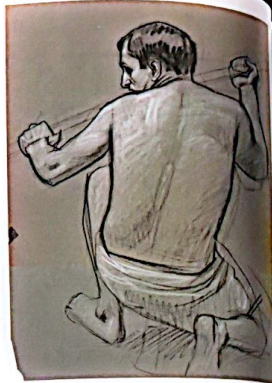
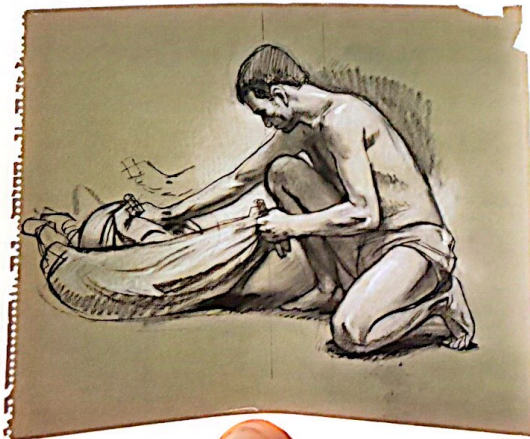
Imagine que quiere representar a un grupo de viejos cazadores que acaban de cazar un mamut, a una familia de pioneros construyendo una cabaña de madera o una reunión de antiguos mayas jugando a un juego de pelota mesoamericano. A veces necesitamos que un solo cuadro transmita una gran cantidad de información didáctica pero, aun así, seguirá teniendo que transmitir el ambiente y la atmósfera adecuados.

En esta escena del 700 a.C., cerca de la ciudad etrusca de Populonia, mi propósito era mostrar algunos de los momentos más importantes de las distintas etapas de la fundición de hierro. Empecé por viajar al lugar de los restos arqueológicos, que ahora es una conocida playa turística, para hacerme una idea de cómo serían las vistas de la antigua ciudad amurallada. Al ambientar la escena a la luz de la puesta de sol, se pueden explicar las distintas acciones iluminadas por el brillo de las fundiciones, mientras que la ciudad radiante, en el fondo, proporciona un punto de atención para toda la escena.

El consultor arqueológico me proporcionó descripciones escritas del proceso de fundición que seguían los

etruscos. Los pasos incluían la carga de menas minerales y carbón en las chimeneas, el bombeo de aire en la base de las chimeneas con fuelles de origen animal (abajo a la izquierda) y la recuperación de los desechos que quedan en la chimenea utilizando una vara larga. Siempre me ha llamado la atención cómo las personas que aparecen en escenas de trabajo parecen extremadamente serios y hacendosos. En la vida real, seguro que había algunos trabajadores que no estaban haciendo nada, así que me aseguré de incluir una figura que observa por encima, supervisando.

Yo mismo probé todas estas poses y, después, contraté modelos para que posaran para mí cuando hice los estudios con carbón, en varias etapas distintas de la acción.



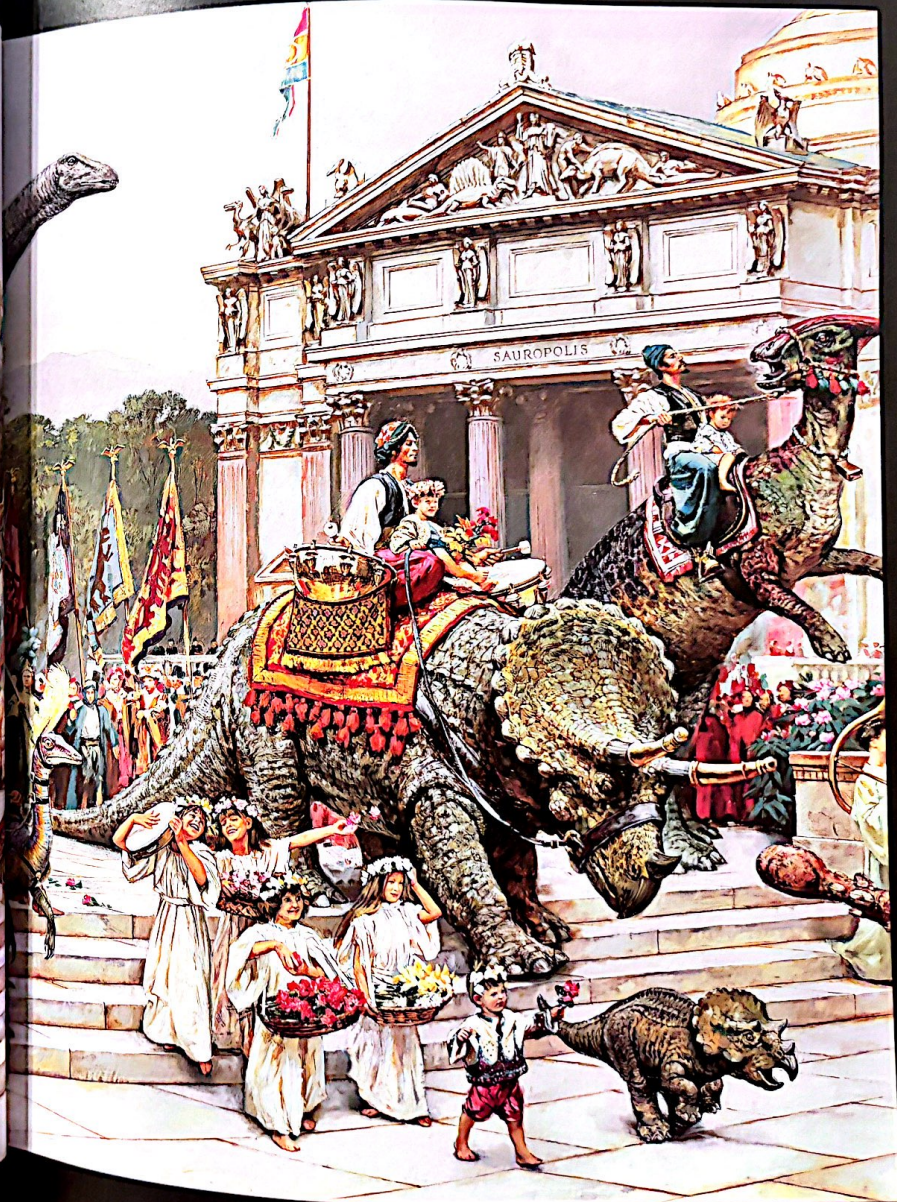
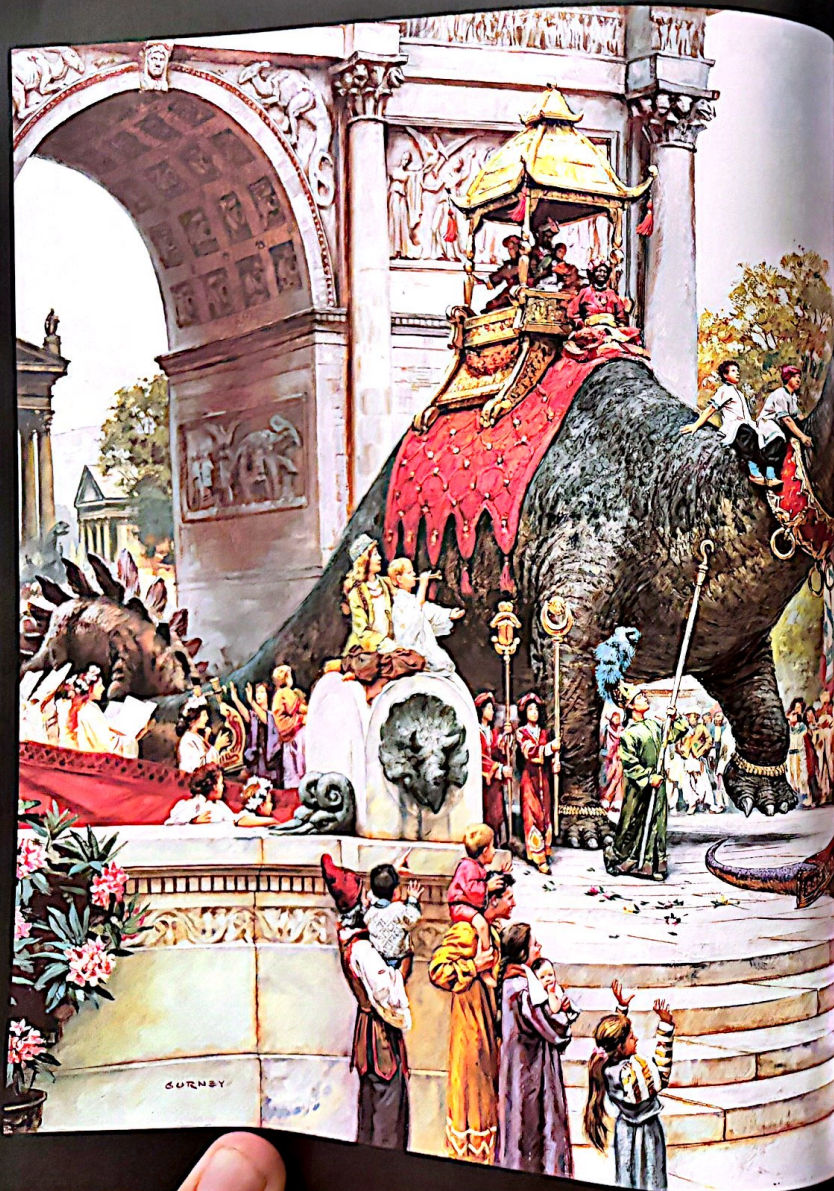
La primera prueba a carboncillo (véanse las páginas 26-27, "Bocetos preliminares") fue un falso comienzo. No muestra una parte crucial del proceso: la extracción de los lingotes de hierro. Además, como es un punto de vista tan cercano a las figuras, se convierte en un cuadro de género que explora pequeños detalles casuales del carácter y la psicología de los personajes, en vez de ser una vista panorámica épica, que sitúa a las personas en un escenario más amplio.

Sean cuales sean las decisiones que tome para visualizarlo, recuerde lo que nos enseñaron los ilustradores de la Edad de Oro: "Capture lo épico, no lo casual".

Página anterior, arriba: *Populonia Study* (Estudio de Populonia), vista trasera, 1987. Carbón y tiza blanca, 46 x 30,5 cm.

Página anterior, abajo: *Populonia Study* (Estudio de Populonia), fuelles, 1987. Carbón y tiza blanca, 46 x 30,5 cm.

Abajo: *Populonia*. Óleo sobre lienzo montado sobre tablero, 35,5 x 61 cm. Publicado en *National Geographic*, junio de 1988.



ESTUDIOS CON ESPEJOS *en delirio algo obvio*

Una forma estupenda de tomar referencias para pintar a un personaje es posar nosotros mismos delante de un espejo y hacer un estudio con carbón sobre un papel de bocetos coloreado.



Para esta ilustración de *National Geographic* de un rey kushita de Egipto, coloqué un papel de dibujo en un caballete y me puse a posar mientras iba haciendo el boceto poco a poco. No importa si no se parece mucho al personaje que está retratando. Lo que nos interesa es la postura, para tener algo por dónde empezar. Con un estudio de este tipo, podremos hacer ajustes de las manos, los pies o las telas en cualquier momento, según vamos avanzando. Así conseguiremos una pose lo más expresiva posible. Como resultado, tendremos más confianza y estaremos más abiertos a hacer exageraciones y caricaturizaciones sutiles.

Los estudios con espejos llevan utilizándose desde hace siglos y, hoy en día, siguen siendo un método viable, mientras podamos mantener la pose durante un rato. Además, lo bueno que tienen es que se tarda lo mismo en hacerlos que en hacer fotografías de referencia y los estudios dibujados me proporcionan justo la información que necesito, ni más ni menos. Las desventajas son que nos vemos limitados al punto de vista de la altura de los ojos y que se necesitan dos espejos para hacer las vistas laterales y traseras.



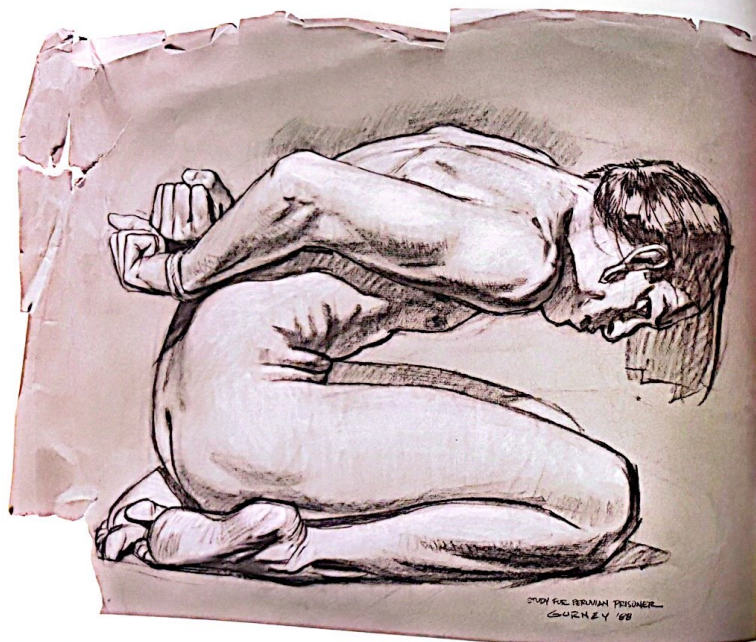
Arriba: *King Piye in Egypt, 724 BCE* (El rey Piye en Egipto, 724 AEC), *National Geographic*, noviembre de 1990. Óleo sobre lienzo, 51 x 56 cm.

Página anterior, derecha: *Kushite King Study* (Estudio de rey kushita), 1990. Carbón sobre papel de boceto gris, 33 x 51 cm.

Página anterior, arriba a la izquierda: Posando para el estudio de Kush, 1990.

ESTUDIOS EN PAPEL COLOREADO PARA ESBOZOS

Esta es una escena de prisioneros de la cultura moche del Perú antiguo. Está elaborada completamente con estudios a partir del modelo, no de fotografías. Si está haciendo un estudio de referencia de sí mismo o de un modelo posando, puede capturar toda la información de referencia que necesite dibujando sobre papel para esbozos coloreado.



Arriba: Study for Peruvian Prisoner (Estudio de prisionero peruano), 1988. Carbón y tiza blanca sobre papel para esbozos, 48 x 63,5 cm.

En la mayoría de las escuelas de arte, la tradición del dibujo de poses en papel de esbozo se toma como un fin en sí mismo, o como una mera práctica para ejercitar el ojo y la mano para el dibujo a mano alzada. Sin embargo, durante la mayor parte de los últimos cinco siglos, los dibujos en papel de esbozos de color solo eran un medio para alcanzar un fin y a los dibujos no se les daba mucho valor.

Para los estudios de figuras van muy bien los papeles de colores gris claro o tostado. El tono del papel debería ser aproximadamente el mismo que el del medio tono oscuro (el punto de una forma en el que se pasa de la zona iluminada a la oscura, justo antes de llegar a la sombra).

Puede empezar con carboncillo o con un lápiz de carbón blando y dibujar la



Arriba: Moche Prisoners (Prisioneros moche). Óleo sobre tablero, 46 x 61 cm. Publicado en National Geographic, octubre de 1988.

pose con líneas suaves, marcando la línea divisoria entre luces y sombras. Una vez tenga la pose tal y como desea, reserve el carbón más oscuro para las sombras y los toques negros.

La parte clara de la figura se puede definir con unos cuantos toques ligeros de tiza blanca o lápiz de carbón blanco. En las zonas más claras de las partes iluminadas, puede aplicar un tono general claro a modo de veladura y dejar los toques de blanco puro para los brillos.

Cuando haga estudios de elementos de la vida real, no dibuje solo lo que está viendo. Como dijo Howard Pyle: "No copie el modelo, cree una imagen".

Acentúe los músculos y los tendones que sean más importantes para contar la historia. Describa cómo es el personaje para que su modelo sepa cómo darle vida. Mejor aún, representelo usted, sobreactuando ligeramente; se sentirá más desinhibido si ya le ha visto a usted hacer antes el ridículo.

Deje que sea la imaginación la que guíe su vista; así conseguirá unos dibujos mucho mejores que si copiara solamente lo que ve. Así, los estudios preparatorios que haga tendrán más valor que unos simples dibujos que ha hecho en veinticinco minutos sin ninguna imaginación ni emoción.

METERSE EN EL PERSONAJE

Cuanto más nos convertimos en el personaje que estamos retratando, más convincente será la pintura; sabremos que músculos están tensos y qué pierna está soportando el peso. Todo esto se transmite al resultado final. Como dijo Harvey Dunn: "No podemos estar fuera de un hombre y pintarlo bien. Tenemos que *ser* ese hombre".



Abajo a la izquierda: *Pirate Study* (Estudio de pirata), 1996. Carbón sobre papel de periódico, 46 x 30,5 cm.

Abajo a la derecha: Detalle de la portada de *Dinotopia* L. (Dinotopia perdida), 1996. Óleo sobre tabla, 44,5 x 66 cm.

Página siguiente, arriba: *Timstone Pirates Study* (Estudio de piratas de Timstone), 2002. Carbón y tiza blanca en papel marrón, 33,5 x 28 cm.

Página siguiente, derecha: *Timstone Pirates* (Piratas de Timstone), 2002. Óleo sobre tabla, 58,5 x 28 cm. Póster para la revista *Nintendo Power*.

Página siguiente, abajo: *Eskimo Disaster* (Desastre esquimal), 1987. Óleo sobre tablero, 25,5 x 15 cm. Publicado en *National Geographic*, junio de 1987.



Hace unos años, tenía que crear un personaje que era un guerrero montando un dinosaurio con armadura y decidí posar yo mismo con una peluca, frunciendo el ceño, delante de un espejo.

En otra ocasión, tuve que hacer un cuadro de una mujer esquimal de hace quinientos años a la que encontraron en una postura en la que se protegía de la caída de una viga del techo de su iglú de verano. Estaba entrevistando al arqueólogo e intentábamos imaginarnos la escena, pero teníamos que representarla. Él cogió un par de tubos de envío postal y yo me ofrecí voluntario para tumbarme en el suelo, levantando los brazos para esquivar los tubos.



FOTOGRAFIAR MODELOS

Estuve resistiéndome a utilizar fotos como referencia durante muchos años, porque prefería utilizar estudios con carbón observando modelos reales. Sin embargo, al final comencé a utilizar fotografías para poder capturar a niños y animales, ya que no suelen poder mantener una pose durante mucho tiempo seguido.

Las fotos son una gran ayuda, pero no podemos tomárnoslas literalmente. Por ejemplo, en el cuadro de abajo, quería pintar a un hombre que le cepillaba los dientes a Baryonyx, pero lo único que podía utilizar como modelo era a mí mismo, así que me puse unos pantalones bombachos y una chaqueta larga y me fui a la entrada de casa con una escoba grande.

La foto, por sí misma, no prometía mucho; las sombras eran muy oscuras, las piernas parecían muy cortas, el abrigo caía haciendo pliegues verticales que no implican ningún tipo de movimiento...

La pose tenía una postura mejor y una silueta más clara. Sin embargo, me proporcionó muchísimos detalles sobre las sombras arrojadas y los detalles de la ropa (como, por ejemplo, del gorro hecho de trozos de tela en forma de espiral).

Cada foto es un punto de partida y la diversión empieza cuando nos alejamos de los hechos que captura la cámara.

Para algunas poses de acción, la cámara de fotos o la de video pueden jugar un papel vital, ya que pueden



congelar el movimiento para poder estudiar la dinámica del mismo. De esta manera, podremos apreciar matices en la luz, las texturas y en el movimiento que podríamos pasar por alto si solamente dependiéramos de la imaginación o la observación.

Por ejemplo, para uno de los cuadros de *Dinotopia*, tuve que imaginarme a un niño jugando a tirar de la cuerda con un dinosaurio. Recluté a mis sobrinos en una reunión familiar y los puse a jugar al tira y afloja. Incluso me puse a jugar yo, pero me ganaban una y otra vez.

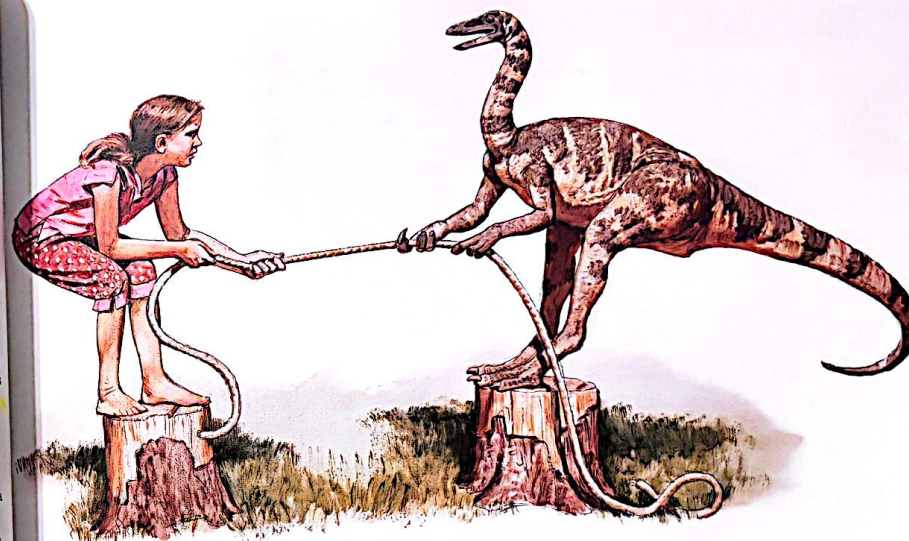
Tener fotos del juego me puso los pues en la tierra en cuanto a las poses que me había imaginado. Había hecho algunos bocetos de cabeza, pero no eran nada convincentes, aunque no sabía por qué.

Por otro lado, los niños no pueden mantener una pose de acción de este tipo



durante el tiempo suficiente como para hacer un estudio a carboncillo, y tampoco habría sido muy útil posar yo mismo delante del espejo.

La desventaja que tiene utilizar fotografías es que nos veremos tentados a copiar los detalles; tendemos a olvidarnos de lo que teníamos planeado al principio del proceso de creación. Además, los personajes basados en imágenes de amigos o vecinos a veces tienen aspecto de una instantánea normal y corriente, en vez de dar la sensación de una historia de otro mundo. La chica del cuadro de la siguiente página tiene este problema y, además, también puede haber el peligro de copiar de forma literal los colores (y las sombras oscuras) de las fotos.



La palabra "fotodependiente" describe un cuadro que tiene un aspecto fotográfico no deseado, pero hay unos cuantos salvavidas para no volvernos fotodependientes:

- Desarrolle todo lo que pueda los bocetos en miniatura iniciales antes de ponerse a hacer fotos.
- Utilice las fotografías solamente en la etapa de análisis y déjelas a un lado en la fase final.
- Imprima las fotos en blanco y negro para evitar verse influido por el color.
- Tome muchas fotos y utilice más de un modelo o más de un atuendo.



Página anterior, izquierda: James Gurney posando para *Clean Teeth* (Dientes limpios), 2006.

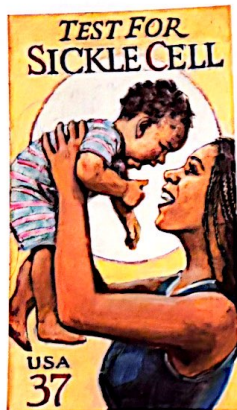
Página anterior, derecha: *Clean Teeth* (Dientes limpios), 2006. Óleo sobre tabla, 25,5 x 30,5 cm.

Arriba: *Tuggle* (Tira y afloja), 2005. Óleo sobre tabla, 18 x 33 cm.

Sobre estas líneas: Posando para *Tuggle* (Tira y afloja), 2005.

MODELOS PROFESIONALES

A través de una agencia se pueden buscar modelos de todos los tipos. Si necesita a alguien de cierta edad, raza o tipo que no encuentra en su barrio, son la mejor solución. Las agencias grandes también proporcionan luces e incluso fotógrafos profesionales para ayudarnos, pero normalmente también podemos llevar nuestro propio equipo, si lo preferimos.



A lo largo de los años, el servicio postal de los Estados Unidos ha emitido sellos diseñados para ayudar a concienciar al público sobre problemas relacionados con la salud. Cuando el Stamp Committee decidió crear un sello sobre la anemia falciforme y me pidieron que lo diseñara, me sentí honrado de poder afrontar tal desafío.

Sabía que no iba a ser fácil representar una enfermedad hereditaria incurable de una forma que resultara interesante y seductora. La imagen que nos viene a la cabeza cuando pensamos en ella es un portaobjetos de microscopio en el que se ven los glóbulos rojos alargados junto con otras células redondas normales.

La idea de este diseño pertenece al veterano director de arte Howard

Pain, quien me sugirió que representara la escena en términos humanos universales. Como esta enfermedad o rasgo pasa de padres a hijos, propuso expresar el amor de un padre por su hijo. ¿Por qué no mostrar a una mujer y a su hijo interactuando con amor y cariño? Así, el mensaje se convierte en algo positivo y sirve como recuerdo para que los padres les hagan pruebas a sus hijos para saber si son portadores del gen.

Hice varios bocetos en color con distintos diseños. La versión más adecuada era la de una madre cogiendo a su hija de un año, ambas de perfil, dándole un beso. El comité aprobó el diseño (sin la imagen de microscopio) y me dio el visto bueno.

Normalmente, utilizo a amigos y vecinos como modelos, pero no conocía a nadie que tuviera el aspecto de una joven afroamericana o a un bebé de la edad adecuados. A través de una agencia de modelos, localicé a unas modelos fantásticas para ambos personajes. Por desgracia, no estaban relacionadas y nunca se habían visto antes, lo cual significaba que la sesión podía ser un poco arriesgada, ya que los bebés de estas edades suelen asustarse cuando los cogen personas extrañas.

Además, en este caso, la mujer que está posando es una joven bailarina que aún no tenía hijos. Si el bebé hubiera empezado a llorar, la sesión habría sido un desastre. Para asegurarme, programé las sesiones una detrás de otra.



Página anterior: Composiciones de color para Sickle Cell Awareness (Concienciación sobre la anemia falciforme), 2003.

Arriba: Foto de modelos. Fotografía digital, 2003.

La "madre" posó primero, sujetando a un osito de peluche como sustituto del bebé. A continuación, fotografié al bebé cogido por su tía favorita. Por último, pusimos al bebé en los brazos de la modelo. Después de un momento de consternación, la niña empezó a sonreír y se llevaron fenomenalmente.

Las fotos que conseguí me proporcionaron una base para la pintura final con óleos. Tuve que transformar a la niña en un niño y cambié la pose para que la madre estuviera un poco más inclinada hacia atrás. Además, suavicé la fuente de luz para eliminar las sombras duras.

Una foto de referencia, incluso una con modelos profesionales, debería tomarse siempre solo como punto de partida, así podremos sentirnos libres para cambiar cualquier cosa y crear el resultado final que exprese la visión que teníamos desde el inicio.



Arriba: Sickle Cell Awareness (Concienciación sobre la anemia falciforme), 2004. Propiedad de United States Postal Service. Todos los derechos reservados. Utilización previo permiso de uso. Emitido en septiembre de 2004. Arte original en óleo sobre cartulina, 15 x 10 cm.

MODELOS DE CABEZAS

Si está desarrollando una obra secuencial, como una novela gráfica, un libro ilustrado o una película de animación, tendrá que dibujar una y otra vez a los personajes principales. Ya sean personajes más realistas o caricaturas muy exageradas, los resultados serán más homogéneos si crea un modelo antes de comenzar.

Los animadores e ilustradores tradicionales utilizan maquetas para "seguir el modelo" de un personaje, incluso cuando los puntos de vista o las situaciones de iluminación son poco habituales.

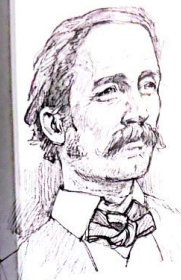
Hice este busto del explorador Arthur Denison de *Dinotopia* (abajo, a la izquierda del todo) porque no conseguí encontrar a una persona con los rasgos faciales exactos que había establecido en el dibujo preliminar que me había inventado (página siguiente). El modelo tiene 11,5 cm de alto y está hecho de

arcilla polimérica o pasta para modelar, que se vende como Fimo o Sculpey. Este material se puede modelar como la arcilla y después hornearse para endurecerlo. Para ahorrar un poco de material y que la maqueta sea más resistente, podemos hacer una bola de papel de aluminio arrugado sobre una armadura de alambre que ancle la cabeza a la base de madera. Además, servirá para crear parte del volumen de la cabeza. Es suficiente con que la capa de arcilla tenga un poco más de un centímetro de espesor. En vez de montar el modelo firmemente

sobre una base de madera, tenemos la opción de incrustarle un tubo flexible de metal (puede encontrarlo en cualquier ferretería), dentro de la escultura. También se puede poner el tubo en un tarugo y después inclinarlo en cualquier posición.

Si quiere utilizar el modelo para un estudio a partir de la observación, sobre todo si es para analizar los efectos de la luz coloreada, lo mejor es que lo deje de color blanco, ya que estos efectos se aprecian mucho más fácilmente sobre una superficie de este color.

Abajo: Modelos de cabezas. Arcilla polimérica y escayola, cada una mide 9 cm de alto.
Derecha: Arthur Denison, 1991. Lápiz, 15 x 10 cm.
Derecha del todo: Fotografías digitales del modelo de Arthur Denison.



Puede experimentar con un mismo modelo utilizando cientos de combinaciones diferentes de poses y situaciones lumínicas. Si nuestro personaje cambia exageradamente de expresión, suele ser muy útil esculpir dichas expresiones como modelos distintos.

Además, podemos ponerles accesorios a los modelos, como sombreros o turbantes. Puede encontrar pequeños sombreros, pelucas o gafas en tiendas de suministros de muñecos.

También he esculpido una galería de personajes variados: un fornido héroe de acción, una "cabeza plana" simplificada,

un caballo y una mujer (abajo). La cabeza plana está basada en el análisis de la forma del profesor de anatomía George Bridgman y me sirve de gran ayuda para visualizar la construcción básica de la cabeza sin las distracciones de las facciones.



VESTUARIO

El vestuario puede ser caro de comprar o alquilar y difícil de hacer. Sin embargo, la ropa de verdad marca una gran diferencia en el resultado final de la obra. Se puede saber rápidamente si el artista solamente se ha imaginado un traje o si se ha tomado las molestias de conseguir uno real. Así que, ¿qué hacer? Aquí tiene algunos consejos para ahorrarse tiempo, dinero y problemas.



- Se pueden encontrar trajes y disfraces en tiendas de segunda mano y objetos usados.
- La mayoría de las compañías de teatro locales tienen colecciones de vestuario y a veces están dispuestas a hacer préstamos a ilustradores.
- En las ferias renacentistas hay vendedores de ropa con una selección de sombreros, capas, corsés, vestidos, calzones y jubones. La chaqueta azul y roja de arriba es de una feria renacentista.
- Puede encontrar un montón de imágenes muy útiles sobre la historia de la ropa en cualquier biblioteca. Recuerde que hay dos tipos de fuentes; las mejores son las fuentes de imágenes primarias, que incluyen fotos de trajes reales y retratos reales del periodo en cuestión. El segundo tipo son las ilustraciones de artistas en las que reconstruyen los atuendos de una época anterior. Utilice ambas, pero contraste las segundas con las primeras.
- Los museos de historia o las recreaciones bélicas suelen tener gente vestida con trajes históricos auténticos y, quizás, estén dispuestos a posar una ilustración, pero asegúrese de obtener su permiso por escrito por anticipado.
- Las ciudades grandes, como Nueva York, Londres y Los Ángeles, tienen agencias de alquiler de ropa para producciones de teatro o cine. Algunas veces venden el vestuario más viejo y desgastado; así es cómo conseguí la chaqueta de arriba a la derecha, que se convirtió en la base de la figura de la izquierda.
- Los grandes museos, como el Metropolitan Museum of Art de Nueva York y el Victoria y Albert de Londres, tienen colecciones de ropa que se pueden utilizar para hacer bocetos o fotografías.
- Aunque no encuentre el traje adecuado, al menos hágase con unos retales. Unos pedazos de cuero, satén, brocado o terciopelo pueden proporcionarle información muy útil.



Arriba: Chorus (Coro), 2005.
Óleo sobre tabla, 20 x 35,5 cm.

Sobre estas líneas: James Gurney posando para Chorus.
Fotografía digital.

Derecha: Pintando Oriana, 1993. Fotografía digital.
Página anterior, abajo: Sauropolis Guide (Guía de Sauropolis), 2005. Óleo sobre tablero, 33 x 15 cm.

En el vestuario improvisado de la izquierda, utilicé un trozo de espuma flexible para embalar para simular una gola.

- Para togas y capas, puede utilizar una cortina sobre un maniquí y sujetar muestras encima con alfileres.
- No sea tímido, pida ayuda. Si conoce a alguien que sea diestro con la máquina de coser, a lo mejor puede echarle una mano.
- Una vez el modelo (o usted) estén disfrazados, puede tomar fotos de referencia en distintas poses o, si es una postura fácil de mantener, puede pintar o dibujar directamente del modelo (derecha).



PERSONAJES DENTRO DE UNA ESCENA

Piense en algunos de sus amigos: ¿cómo son sus garajes? Algunos están limpios como una patena; otros son un desastre, llenos de botes con aceite de motor usado y clavos doblados que no se deciden a tirar a la basura. Algunos están llenos de recuerdos deportivos; otros están hasta arriba de piezas de motos. **El escenario define a la persona.** De la misma manera, el ambiente en el que situamos a nuestro personaje imaginario debería ser único y característico.



Sobre estas líneas: *Pumpkin Man* (El hombre calabaza), 2000. Óleo sobre tabla, 43 x 34 cm.

Arriba: Modelo de *Pumpkin Head* (Cabeza de calabaza), 2000. Espuma de secado al aire, 19 cm de alto.



Un hombre calabaza vestido con un atuendo holandés antiguo sale de una huerta de calabazas del valle del Hudson a finales de octubre. Detrás están los secos y oscuros maizales. Las hojas de las calabazas han perdido su color verdusco. Los pequeños hombres calabaza curiosean desde los bordes del campo y un remolino de niebla estrellada gira alrededor del personaje, elevando una hoja seca, mientras un hombre actual observa asombrado. Aunque sea muy sencillo, el fondo es crucial para la historia que estaba intentando contar con la imagen. Tenía que representar la hora del día, la época del año y dar al menos una pista del sitio. No estaba muy seguro de cómo eran exactamente las hojas de calabaza, así que me fui a un huerto con la cámara y el cuaderno de bocetos para documentar el escenario real.

Cuando pinte a una persona dentro de una escena, piense como un novelista. ¿Qué quiere revelar sobre el personaje? ¿Está en casa, en el trabajo o en un lugar desconocido? ¿Qué atrezzo debería incluir en el cuadro? ¿Se podría situar a alguno en el primer plano o cortarlo parcialmente con el borde? Estas son cuestiones a considerar durante la etapa de miniaturas. Más tarde, puede hacer una búsqueda del tesoro para buscar los elementos que necesite.

En el pequeño pueblo donde vivo, al norte del estado de Nueva York, la tradición de Papá Noel sigue vivita y coleando. Si hace una visita a la ferretería local en diciembre, encontrará un tren eléctrico que serpentea entre un grupo de elfos motorizados cerca del expositor de palas de nieve. Un poco más allá, hay una plataforma elevada donde Harry, un policía retirado, está sentado al lado de un adolescente vestido de verde que sujeta una cámara digital.

Harry es Papá Noel (*Santa Claus*) y no necesita una barba de poliéster ni un almohadón debajo del abrigo. La gente le llama Santa incluso cuando no lleva el traje rojo. Además, se sabe los nombres de todos los niños, lo que quieren y si han sido buenos o no.

Harry accedió a posar para mí. Llegó al estudio disfrazado para una sesión fotográfica, pero tenía que situarlo en un escenario. Al principio, tenía planeado enseñarle el tejado y probé unos cuantos bocetos en el Polo Norte.

Al final me decidí por una escena enfrente de una chimenea decorada. Me fui de excursión por la ciudad con la cámara y encontré una chimenea de ladrillo en el antiguo hotel. El reloj lo conseguí en una tienda de antigüedades. El árbol y el tren Steiff son de casa de un amigo que colecciona decoraciones navideñas antiguas; y otro amigo tenía la alfombra y el perro blanco.

Establecí la iluminación de la escena, mantuve la misma iluminación para el atrezzo y llevé una luz portátil para las fotos en otras localizaciones. Además, también llevé una regla para fotografiarla al lado de cada accesorio para poder componerlos juntos más tarde a escala. Ya de vuelta en el estudio, hice malabarisos para combinar todos estos elementos de distintas formas en los bocetos en miniatura.



Arriba: *Santa Claus* (*Papá Noel*), 1993. Óleo sobre lino, 84 x 61 cm.

LIDIAR CON LOS DETALLES

Algunos cuadros son más complicados que otros. En 1986, *National Geographic* me pidió que creara una sola pintura que representara los usos de la soja. Al director de arte y a mí se nos ocurrió la idea de hacer un *tableau* delante de unos almacenes en los que todos los productos tuvieran como ingrediente la soja. Me acordé de las famosas portadas del *Post* de Norman Rockwell del día de los santos inocentes, que tenían cientos de detalles ocultos.



Por supuesto, las comparaciones con Norman Rockwell son inevitables con un tema como este. Sus imágenes nos vienen a la memoria cada vez que pintamos perfiles de personajes americanos en un escenario narrativo. Me encantan las pinturas de Rockwell, pero quería hacer un cuadro que fuera auténtico y no una copia, así que cerré todos sus libros mientras me dedicaba a esta pieza e intenté encontrar las respuestas en la vida real.

El primer paso era visualizar todo lo que podía con la imaginación. En el boceto de arriba, analicé la idea de un manitas acarreado un montón de material de bricolaje que ha comprado en los almacenes. Como el personaje es un buen tipo, quiere parar y comprarle una magdalena a la chica de enfrente. Su hermano está debajo de la mesa, leyendo números antiguos de *National Geographic*, comiéndose con los ojos a las nativas desnudas (podemos justificar este chiste porque, durante un tiempo, la revista utilizó un aditivo de soja en la tinta que usaba).



Aparecen más de sesenta productos con ingredientes de soja en el escaparate y la acera. La mayoría era comida procesada y de animales, pero los investigadores de *National Geographic* descubrieron que también hay soja en algunos pesticidas, cosméticos y aditivos para combustibles. Hasta el medio alquidico que utilizo tiene algo de soja, según la empresa Winsor & Newton.

Tuvimos que escribir a todas las empresas pidiendo permiso para mostrar sus productos, incluso tuve que comprar todos los productos en las tiendas locales y colocarlos en el estudio para asegurarme de que las proporciones de los tamaños eran correctas.

Esta ha sido la única vez en mi carrera en la que he trazado sobre una foto proyectada. Lo hice para los logotipos de las marcas de producto, no para las figuras. No tenía sentido dibujarlos porque no había forma de mejorarlos dibujándolos a mano.

La señal de neón que inventé porque la gente de máquetin de Falstaff Brewing Company



Abajo, izquierda: Boceto conceptual para Soybean (Soja), 1986. Lápiz, 23 x 23 cm.

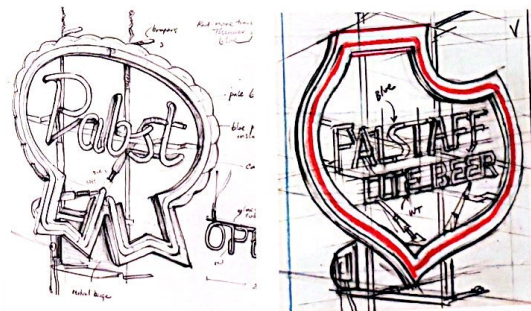
Abajo, centro: Megan, 1986. Carbón, 18 x 15 cm.

Abajo, derecha: Gary, 1986. Fotografía.

nos dijo que, en aquel momento, no tenían una señal de neón para escaparates, así que tuve que diseñar una hipotética basada en el estudio de otras parecidas (página siguiente, abajo).

Estas figuras estaban basadas tanto en bocetos a carboncillo de objetos reales (centro, arriba) como en fotos (arriba). El personaje del tendero está inspirado en un atractivo joven de veintimuchos años (arriba). Le pregunté si le importaba que lo transformara en rolizo y calvete y le pusiera veinte años encima, y fue muy comprensivo con la forma en la que lo había avejentado en el cuadro final. Hoy, más de veinte años después de la publicación de esta pintura, su mujer le toma el pelo diciéndole que está empezando a parecerse cada vez más al hombre del cuadro.

La coordinación de todos estos detalles implicaba la creación de listas y la organización de referencias en carpetas. También hice un boceto a carboncillo completo (no aparece en este libro). Tardé alrededor de tres meses en terminar el proyecto.



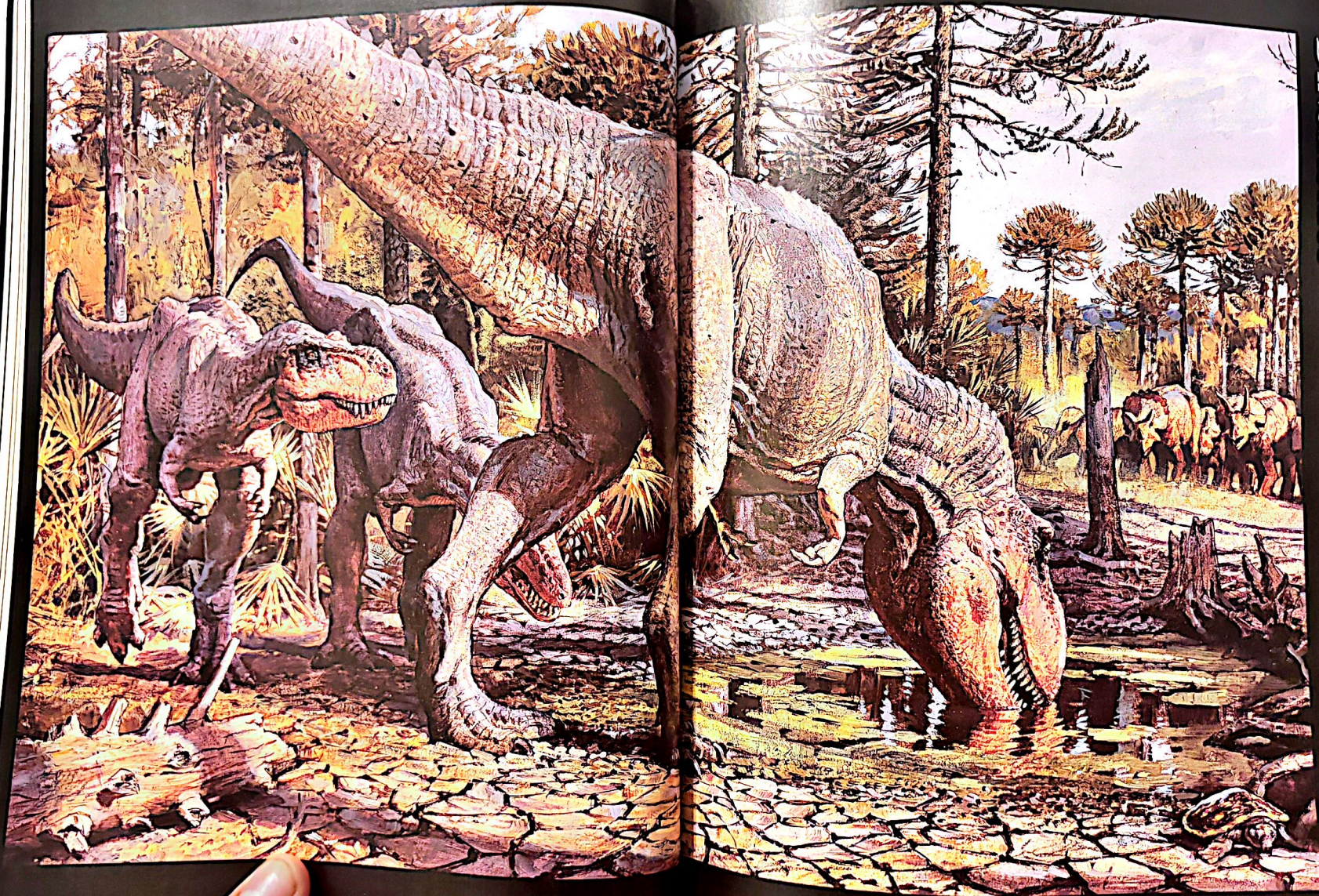
Sobre estas líneas: *Uses of Soybeans* (Usos de la soja), 1986. Oleo sobre lienzo, 62 x 68 cm.

Izquierda: Falstaff, 1986. Lápiz sobre papel de croquis, 12,5 x 10 cm.

Izquierda del todo: Pabst, 1986. Lápiz, 25,5 x 21,5 cm.

Páginas siguientes: *T. rex Drinking* (Tiranosaurus rex bebiendo), 1986. Oleo sobre tabla, 35,5 x 76 cm. Publicado por primera vez en *Discover Magazine*. Ganadora de la medalla de oro de ilustración editorial en *Spectrum 10*.

DINOSAURIOS



DESENTERRANDO DINOSAURIOS

Los artistas son los ojos de la paleontología. Nuestras ilustraciones le dan forma visual a las teorías que desarrollan los científicos sobre dinosaurios y otras especies extintas. El "paleoarte" ayuda al público a imaginarse a los dinosaurios.



En 1993, unos paleontólogos descubrieron los restos fósiles de un nuevo tipo de dinosaurio carnívoro gigante en Patagonia. Unos meses después, quedé con el doctor Rodolfo Coria, el paleontólogo argentino que le puso nombre al dinosaurio gigantesaurio. Esta criatura provocó una conmoción entre los científicos y el público en general, ya que se dice que era más grande que el tiranosaurio.

El doctor Coria me ayudó en la creación de una de las primeras reconstrucciones de un gigantesaurio para *Dinotopia: The World Beneath*. Poco después, *National Geographic*

me pidió que hiciera unas cuantas ilustraciones para un artículo de ciencia sobre dinosaurios argentinos. Una de las obras (derecha) es de un cráneo de gigantesaurio comparado con Sue, la famosa tiranosaurio gigante.

El cuadro de la página siguiente es un gigantesaurio corriendo a un paso rapidísimo. Para acentuar el movimiento, utilicé una profundidad de campo estrecha, desenfocando los árboles lejanos, y añadí una salpicadura y una nube de polvo a sus pies.

Hice este cuadro hace más de diez años. Desde entonces, los biofísicos han argumentado de forma convincente que estos dinosaurios gigantes, como el tiranosaurio y el gigantesaurio, seguramente no tenían unos músculos en las patas que les permitieran correr a altas velocidades. Por lo tanto, si tuviera que rehacerlo, lo representaría a paso rápido. Un dinosaurio andando puede que no sea tan impresionante como uno corriendo, pero solo tenían que andar un poco más rápido que su presa para tener éxito.

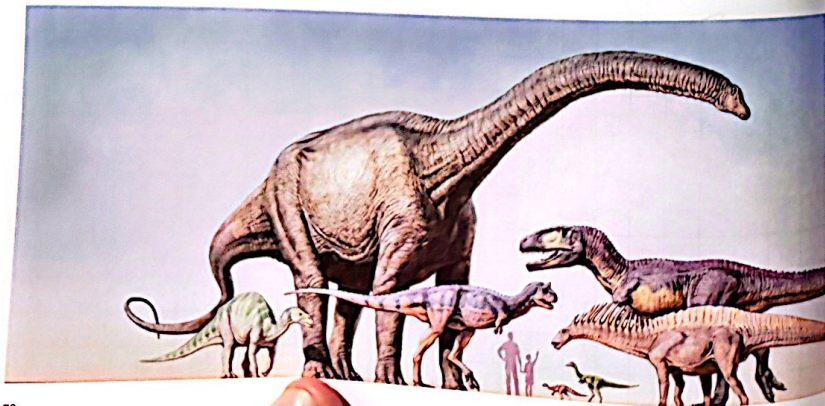


Arriba: *Giganotosaurus Versus T. rex* (Gigantosaurio contra tiranosaurio rex), 1997. Óleo sobre tabla, 58,5 x 23 cm.

Abajo: *Argentinian Dinosaurs* (Dinosaurios argentinos), 1997. Óleo sobre tabla, 30,5 x 31 cm.

Página siguiente: *Giganotosaurus* (Gigantosaurio), 1997. Óleo, 53,5 x 37 cm.

Los paleontólogos casi siempre están dispuestos a compartir sus conocimientos con artistas; normalmente les alegra poder responder cualquier pregunta que tengamos y dejarnos hacer bocetos de fósiles reales. Puede llamar al museo de historia natural de su localidad, a la facultad de Geología o al departamento de Paleontología para ponerse en contacto con ellos.

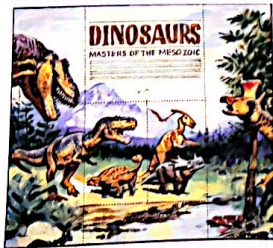


DINOSAURIOS EN SU MEDIO AMBIENTE

El diseño de la edición conmemorativa de *The World of Dinosaurs* (El mundo de los dinosaurios) del servicio postal de los Estados Unidos resultó ser un desafío de composición poco habitual, ya que estos sellos tenían que ser atractivos como sellos individuales, pero también tenían que encajar en panorámicas más grandes.

El servicio postal de los Estados Unidos tiene una norma: una persona debe llevar diez años muerta antes de poder aparecer en un sello. Los dinosaurios llevan muertos 65 millones de años, así que, definitivamente, cumplen los requisitos.

Durante los años, los dinosaurios han aparecido como setas en sellos de muchos otros países pero, sorprendentemente, los Estados Unidos solo habían emitido sellos de ellos dos veces más en sus 150 años de historia produciendo sellos postales. Por lo tanto, estaba entusiasmado cuando recibí una llamada del director de arte invitándome a preparar algunas ideas para una nueva edición. Empezaron por sugerirme la idea de incluir cuatro sellos de dinosaurios como parte de una escena más grande con márgenes ilustrados alrededor de los sellos. La proposición original del comité era reunir dinosaurios de todo el mundo en una misma escena, pero al final pensamos que sería mejor mostrar solo los que vivieron en América del norte.



Sobre estas líneas: *Dinosaur Stamp Sketch* (Boceto para sello de dinosaurio), 1996. Boceto de primer concepto.

Arriba: *Dinosaurs: Masters of the Mesozoic* (Dinosaurios: Los años del Mesozoico), 1996. Boceto de concepto revisado.

DINOSAURS Masters of the Mesozoic



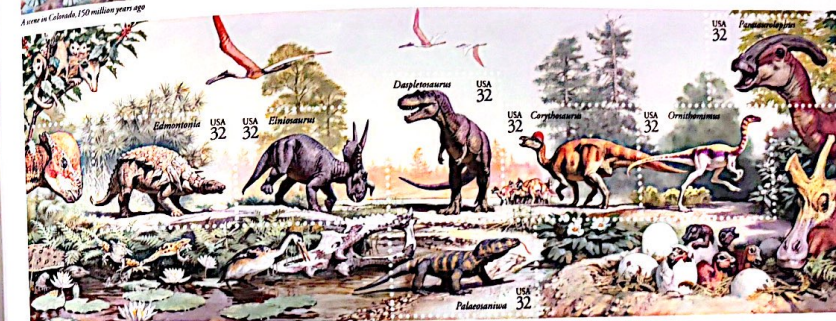
Dibujé rápidamente un boceto con cuatro dinosaurios de finales del Cretácico, como una cabeza de *Tiranosaurio rex* y los cuerpos de otros tres dinosaurios distintos (izquierda). Al comité le encantó el boceto y decidieron inmediatamente ampliar el número de sellos a diez. Les propuse la idea de dividir la presentación en dos escenas distintas separadas por 75 millones de años, una en el Jurásico y otra en el Cretácico. De esta forma, podíamos representar las especies más emblemáticas de los tipos más conocidos de dinosaurios.

El servicio postal me proporcionó todo el material de investigación necesario y nombraron a Jack Horner como consultor. Horner es el famoso paleontólogo que descubrió

Egg Mountain en Montana. Estaba encantado, porque ya había colaborado antes con él, y había ido a su museo y yacimientos de fósiles. Para recopilar aún más información experta, pedí permiso para contactar directamente con otros científicos para que no solo me ayudaran con los dinosaurios, sino también con las plantas, los insectos, los pájaros, los mamíferos y los anfibios que aparecen en los márgenes de las escenas. La norma básica era que todas las plantas o animales de cada escena tenían que provenir del mismo yacimiento geológico para que pudiéramos estar razonablemente seguros de que habrían coexistido en el mismo entorno.

Quería que cada panorámica representara un ecosistema rico y diverso, y contar una variedad de historias, no solo

THE WORLD OF DINOSAURS



la de los depredadores buscando comida, sino también bebés saliendo de los huevos y mamíferos escondiéndose en los árboles. Para ver cómo se va formando un fósil, coloqué el cráneo de un chasmosaurio en el barro, en la orilla del estanque (arriba, al lado del ave zancuda).

Para los dinosaurios, estudié fósiles en museos y utilicé varios modelos. Para crear las plantas, viajé a Florida y al jardín botánico de Brooklyn, donde existen plantas similares a las que había entonces. Corté algunas ramas de árboles de ginkgo en mi ciudad natal, me las llevé a casa y las pinté dentro de la escena tal y como eran. Después, descubrí que en el Jurásico las hojas tenían forma



multilobulada, así que tuve que volver a repintar cada una de las hojas.

A la hora de pintar los helechos, me percaté de que se marchitan en unos pocos minutos después de cortarlos. Por ello, coloqué un caballete de bocetos en el bosque de detrás de mi casa. Seguramente será la primera vez que el material para un sello postal se ha pintado al aire libre. En un momento, me di cuenta de que un mosquito se había posado en la pintura húmeda y se había quedado pegado. Pensé en dejarlo ahí, para darle un toque de naturalismo, pero los mosquitos, tal y como los conocemos hoy en día, no existían en el Mesozoico, así que tuve que eliminarlo.

Estos sellos se emitieron el uno de mayo de 1997 en Grand Junction, Colorado, solamente a unos kilómetros de donde se habían encontrado muchos de estos dinosaurios.



Arriba: *The World of Dinosaurs* (El mundo de los dinosaurios), emitido el 1 de mayo de 1997. Óleo sobre cartulina, 43 x 56 cm. Propiedad de United States Postal Service, 1996. Todos los derechos reservados. Utilización previo permiso de uso.

Izquierda: *Daspletosaurus Face* (Rostro de daspletosaurio). Óleo sobre cartulina, 12,5 x 7,5 cm. Sobre estas líneas: Pintando los sellos, Nueva York, 1996. Fotografía de Jeanette Gurney.

COMPORTAMIENTOS POCO HABITUALES

Los artistas normalmente suelen representar a los tiranosaurios y alosaurios durante el proceso de ataque o devorando a otro dinosaurio, dando a entender que eran depredadores implacables e invencibles. Cuando los biólogos estudian el comportamiento de los carnívoros modernos similares a ellos, encuentran una gran variedad de comportamientos distintos aunque igualmente interesantes, que también merece la pena tener en cuenta cuando planeamos un cuadro de dinosaurios.



Arriba: Gurney y Norell, 2007.
Fotografía de Jeanette Gurney.

Izquierda: *Allosaurus litch* (Alosaurio rascándose), 1997.
Lápiz y aguada de óleos sobre cartulina, 12,5 x 25,5 cm.

Abajo: *Camptosaurus Portrait* (Retrato de camptosaurio), 1997.
Lápiz y aguada de óleos sobre cartulina, 9 x 14 cm.

alarmarse. Los herbívoros actuales se pasan la mayoría del tiempo pastando, lo cual requiere una gran cantidad de tiempo.

Los dinosaurios, sobre todo los carnívoros, casi siempre aparecen con la boca abierta, pero ¿tan frecuente es ver animales o pájaros contemporáneos boquiabiertos? En general, casi todas las criaturas están con la boca cerrada, a no ser que estén mordiéndolo o vocalizando. Cuando tienen la boca cerrada, la mayoría de los dinosaurios predadores tienen sobremordida, cosa que se aprecia en la mayoría de los esqueletos articulados.

En vez de pintar carnívoros corriendo y rugiendo, ¿por qué no pintar a un dinosaurio bebiendo agua, rascándose, bañándose, durmiendo o cortejando a su pareja? Si un dinosaurio tiene plumas, hay todo un repertorio de pavoneos que se puede inferir de las aves.

Los animales suelen ponerse en posturas de lo más sorprendentes cuando están descansando. Nosotros tendemos a pintarlos corriendo muy serios de un sitio a otro o levantándose en posturas humanas. Sin embargo, las últimas consideraciones sugieren que tanto los carnívoros como los herbívoros pasaban la mayor parte de sus vidas en posturas con la cabeza hacia abajo y la cola hacia arriba, a no ser que hubiera razón para



Visualizar una pose como parte de un movimiento continuo resulta muy útil. Las fotos de naturaleza salvaje también ayudan, pero hasta cierto punto; el estudio de una secuencia de movimiento a cámara lenta en un DVD o Internet no tiene sustituto posible. Los documentales de naturaleza son un tesoro; nos proporcionan nuevas ideas para secuencias sobre temas como la anidación, la crianza, las bandadas, el vuelo, el ataque y la caza.

El cuadro de apertura de este capítulo, en las páginas 76-77, muestra una faceta distinta del comportamiento de un tiranosaurio; un adulto está bebiendo

agua de un charco en Hell Creek Formation, en la actual Montana. Los tiranosaurios no tienen labios, así que es un misterio cómo aguantaban el agua en la boca y la tragaban.

Me consultaron para el cuadro del tiranosaurio era Jack Horner, del Museum of the Rockies de Bozeman, Montana (abajo a la derecha). Horner me propuso la provocativa idea de que el tiranosaurio podría haber sido un carroñero, además de (o en vez de) un depredador activo. Con esta sugerencia, le di un color rojizo al rostro de la criatura, parecido al de las caras de los buitres y otros carroñeros.

Horner fue el primero en encontrar pruebas directas de que algunos dinosaurios cuidaban de sus crías. Otros paleontólogos, como el doctor Mark Norell (página siguiente), habían encontrado dinosaurios carnívoros de dos patas bien preservados, llamados oviraptoros, mientras estaban sentados incubando en sus nidos, lo cual no deja lugar a dudas de que su comportamiento de anidación era similar al de nuestras aves modernas.

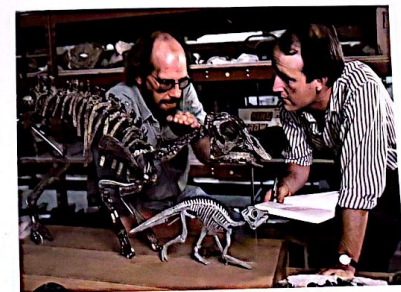
A la derecha podemos ver a un alosaurio adulto ofreciéndole un trozo de carne a sus polluelos. El adulto tiene unas marcas y coloración parecidas a las de un tigre, con líneas negras y naranjas, y los polluelos tienen una capa de suaves plumas, de acuerdo con unos estudios de petirrojos que hice observando el nido que tienen en el jardín de casa (abajo). Puede que los jóvenes hubieran tenido este plumaje mullido para protegerlos del frío mientras eran pequeños y, al ir creciendo, irían perdiendo las plumas hasta no quedarles ninguna.



Arriba derecha: *Allosaurus and Young* (Alosaurio y polluelos).
Publicado por primera vez en la revista *Discover*, junio de 2003.

Abajo: *Baby Robins* (Petirrojos recién nacidos), 2007.
Lápiz, 5 x 9 cm.

Abajo derecha: James Gurney y Jack Horner, 1992.
Fotografía de Tobey Sanford.



usar modelo en resumen. DISTINTOS MODELOS

Para que un dibujo de un dinosaurio parezca tridimensional, contar con modelos esculpidos suele ser una ayuda. Al poner varios de estos modelos bajo la misma fuente de luz, podemos escoger los detalles y efectos que deseamos incluir en la obra final.

Los modelos de plástico barato de las tiendas de los museos no están mal, pero, si se puede permitir pagar un poco más, busque unos un poco más grandes hechos por escultores buenos. También puede encontrar modelos a escala de cráneos o esqueletos que resultan muy útiles para visualizar su anatomía.

Si va a utilizar a un dinosaurio como personaje principal en una pieza de arte secuencial, puede esculpir sus propias "maquetas modelo". Estas maquetas son esas a las que damos más uso y que están hechas con más detalle, además tienen algunos elementos que se podrán cambiar para ilustraciones posteriores. Para *Dinotopia: The World Beneath*, hice un Bix (derecha) con arcilla polimérica y lo pinté con acrílicos. La cabeza es una pieza distinta que se une con una barra

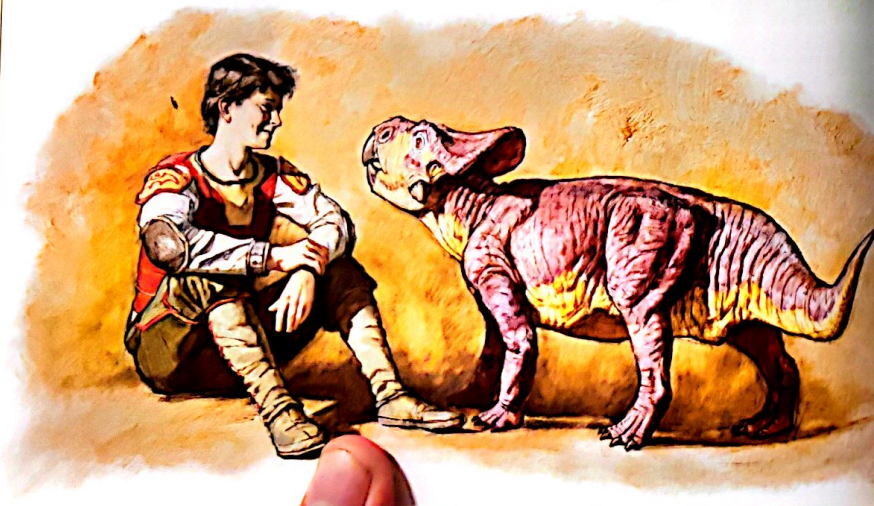


Arriba: Bix, 1995. Resina pintada, 91,5 cm. Esculpido por Jim Henson's Creature Shop.

Sobre estas líneas: Modelo de Bix, 1993. Arcilla polimérica, 18 cm.

Abajo: Will and Bix (Will y Bix), 1993. Óleo sobre tabla, 23 x 40,5 cm.

Página siguiente: *Chasing Shadows* (Persiguiendo sombras), 2005. Óleo sobre lienzo, 61 x 76 cm.



giratoria que pirateé de un aparato de tercera mano de un joyero. Utilicé este pequeño modelo para el cuadro de *Will and Bix* (izquierda).

El modelo más grande fue esculpido por Jim Henson's Creature Shop. Mide unos 90 centímetros de largo (más o menos la mitad que un *Protoceratops* de verdad) y es un molde de resina a partir de un original de arcilla de base bituminosa.

En el cuadro de arriba, llamado *Chasing Shadows* (Persiguiendo sombras), hay un braquiosaurio andando por una playa. Está iluminado desde atrás por el sol de la mañana y la luz rebota en la arena cálida hasta llegar al abdomen del dinosaurio. El desafío que presenté esta iluminación fue averiguar el lugar exacto

en el que la luz se convertía en sombra en esa figura en particular.

La foto de la derecha muestra el cuadro en proceso. Alrededor de él tenía puestas fotos de varias esculturas de dinosaurios, ya que suele ser buena idea tener como referencia varios modelos distintos para no basarnos solamente en uno. Cada modelo nos revelará detalles únicos sobre las formas y las texturas. Además, también es muy útil pintar los modelos de un gris neutro plano para que se vean bien en las fotografías. Si la textura es muy brillante, podemos utilizar un spray mate para rebajarlo. Si la escena es al aire libre a la luz del sol, lo mejor es fotografiar los modelos en las mismas condiciones. Asegúrese de que utiliza un suelo de un color parecido



al de su escena, ya que la luz reflejada tendrá mucha influencia sobre las sombras.

Dependiendo de sus preferencias, puede imprimir las fotos o visualizarlas en un monitor, pero lo más adecuado es comparar varias a la vez.

MONTAR UN TABLEAU

un tip más...

Un *tableau* es una distribución de objetos tridimensionales en una superficie parecida a un escenario. Si todos nuestros modelos están a la misma escala, podemos experimentar con la disposición y la iluminación hasta que consigamos lo que queremos. Con este método dejaremos de pensar solamente en dos dimensiones.



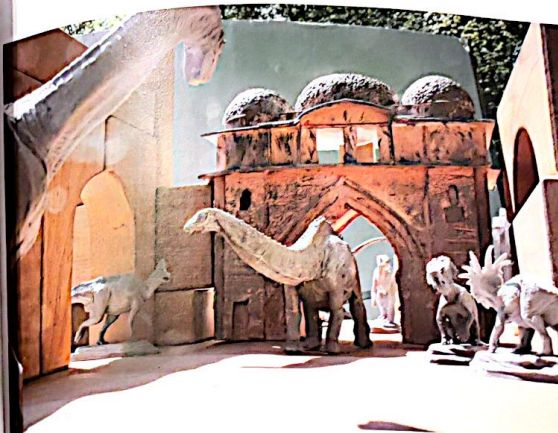
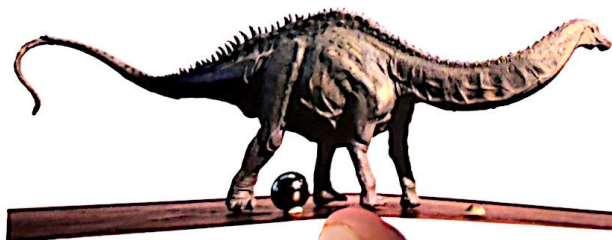
En esta escena de un mercado de *Dinotopia* aparece un saurópodo atravesando un arco para entrar en el mercado oriental. Para planificarlo, utilicé un *tableau*.

Para empezar, construí una maqueta del arco a la misma escala que los pequeños modelos de dinosaurios. Al moverlos de un sitio a otro, pude imaginarme mejor adónde iban y cómo se iban a superponer.

El arco está hecho de cartón pluma y paspartú pegados, y las cúpulas están hechas de bolas de poliestireno extruido.

Le di una capa de gesso y pasta de modelado a la estructura y la pinté con acrílicos. La pared de la izquierda, que arroja una sombra sobre la parte izquierda de la escena, está hecha de bloques de madera de juguete.

Coloqué el *tableau* al aire libre, sobre una base de contrachapado, para poder ir girando toda la estructura a la vez hasta que el sol la iluminara con una luz atractiva. Lo que me interesaba principalmente era cómo le afectaba la luz que rebotaba en la arena a las distintas formas.

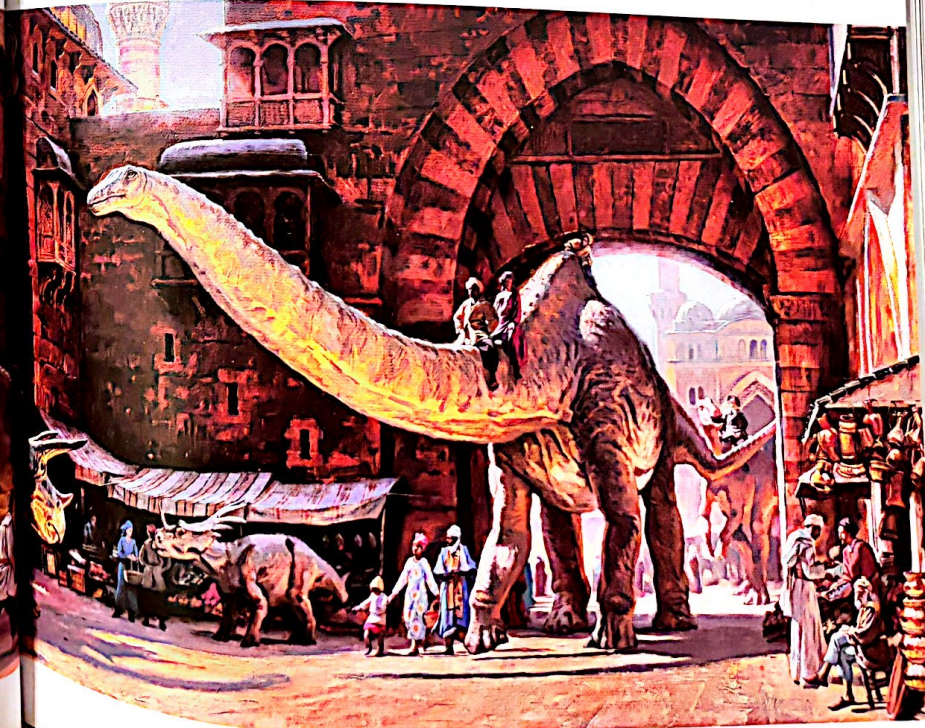


Izquierda: Maqueta de Market Square (La plaza del mercado), 2006. Varios materiales.

Página anterior: Cráneo de triceratops. Modelo de plástico, cráneo de 7,5 cm.

Página anterior, izquierda: Boceto de Market Square. Lápiz, 7,5 x 15 cm.

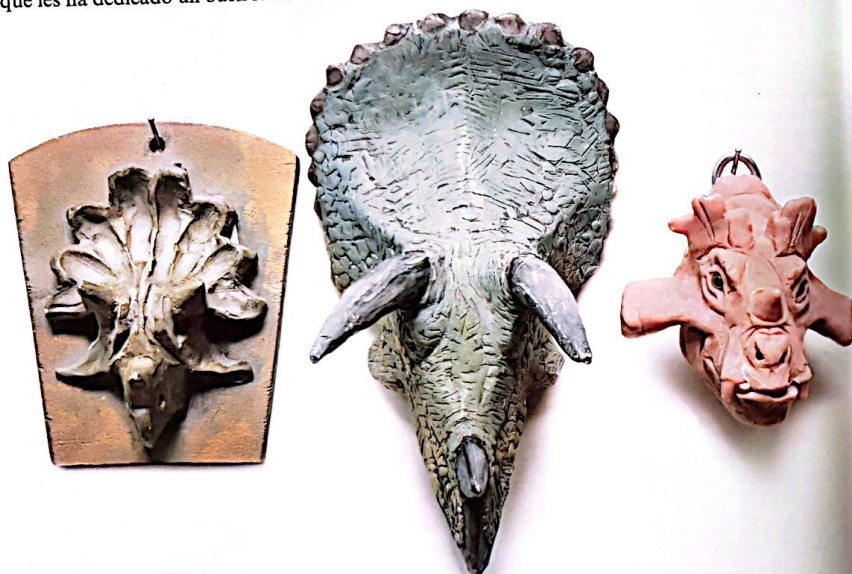
Abajo: Market Square (La plaza del mercado), 2006. Óleo sobre tabla, 35,5 x 71 cm.



MINIATURAS CASERAS

Si está diseñando un mundo imaginario, merece la pena que se tome su tiempo para esculpir unos cuantos modelos. Puede que sean elementos que, con las prisas de acabar el cuadro, pasamos por alto, pero los espectadores se darán cuenta rápidamente de que les ha dedicado un buen rato.

Abajo: Bustos de animales antiguos. Arcilla polimérica, 2/3 del tamaño real.



Hice los modelos de arriba como herramientas de referencia para distintos proyectos, pero también me han resultado muy útiles más adelante, de formas que nunca habría esperado.

La clave con bajorrelieve de la izquierda representa una cabeza de triceratops en un escenario decorado. Está hecha con arcilla polimérica y montada sobre una base de contrachapado. La pinté con pintura en spray metálica y le di una pátina de color bronce con acrílicos verdes. Esta clave tallada me ha servido como elemento decorativo en el universo de Dinotopia en numerosas ocasiones.

Si su mundo se basa en dragones, debería inventarse una proa de barco con una cabeza de dragón. Si es un mundo de insectos, podría esculpir capiteles y pináculos inspirándose en escarabajos y mariposas.

Hice la cabeza de triceratops de arcilla polimérica sobre una armadura de madera y alambre que pinté con acrílicos. La he usado tanto que la mandíbula inferior se cayó y se perdió, y he tenido que reparar los cuernos dos o tres veces.

El modelo de la derecha representa a un mamífero ya extinto parecido a los reptiles llamado *Estemmenosuchus*. Uno de los cuadros basados en él aparece

en la página 102 de este libro. El color naranja rosáceo es el color natural de la arcilla polimérica de la marca Super Sculpey. Los ojos son de plástico barato, comprados en una tienda de manualidades para muñecos de peluche. Al meterlo en el horno, tuve que tener cuidado de que no estuviera muy caliente para que los ojos no se derritieran.

Al hacer una cabeza independiente, se puede sujetar en la mano y verla desde cualquier punto de vista mientras la dibujamos. Además, incrusté un trozo de alambre en la parte superior para poder colgarlo en la pared como si fuera un trofeo.

El cuadro de abajo muestra un evento de monta durante las olimpiadas de dinosaurios en *Dinotopia*. Cada pareja de osados jinetes adolescentes tiene que trepar por un *Deinocheirus*, un gran terópodo conocido solamente por sus miembros delanteros. Cada equipo representa a un cuadrante diferente de la isla y su objetivo es pasar por un estandarte del color adecuado y capturar la mayor cantidad de anillos que puedan.

En teoría, el concepto básico sonaba bien, pero, cuando llegó el momento de dibujarlo en miniatura, no me quedaba claro cómo organizar todos los elementos. ¿Qué debería estar en primer plano? ¿Qué pinta deberían tener los estandartes a la luz del sol? ¿Dónde deberían aparecer las sombras arrojadas en un día soleado? Hice varias miniaturas a lápiz, pero no supe exactamente lo que estaba haciendo hasta que construí un modelo del *Deinocheirus* y un boceto tridimensional de las pagodas del público (hechas de alambre, tarugos y papel de seda). Tras la sesión fotográfica, descarté la idea de las pagodas de papel, pero ya habían tenido su utilidad.



Arriba: Maqueta de *Ring Riders* (Jinetes de anillos). Arcilla polimérica, tarugos y papel de seda.

Abajo: *Ring Riders*, 1990. Óleo sobre lienzo, 76 x 101,5 cm. Publicado en *Dinotopia: A Land Apart from Time*.



ALAS Y CAPAS

La arcilla polimérica es una buena opción para sujetos de carne y hueso, pero ¿cómo creamos un modelo de un material fino y membranoso como el ala de un dragón o la túnica de un ángel? El truco es utilizar papel, film transparente, telas finas o incluso medias.



Arriba: Modelo de Skybax, 1991. Varios materiales, 56 cm de envergadura.

Sobre estas líneas: Skybax Rider (Jinete de skybax), 1991. Óleo sobre lienzo, 63,5 x 73,5 cm.

DINOSAURIOS

La pintura de la página anterior, llamada *Skybax Rider* (Jinete de skybax), representa a un pterosaurio gigante, conocido como *Quetzalcoatlus*, volando sobre una ciudad de Dinotopia. Al igual que los murciélagos, los pterosaurios tenían una fina capa de piel que les cubría las extremidades superiores y los huesos de los dedos.

Como el skybax era un personaje importante en las historias de *Dinotopia*, tuve que hacer una maqueta modelo para poses. La maqueta de la derecha está fabricada con madera y arcilla polimérica, y el cuello está hecho con una armadura de alambre flexible cubierta con *foam* pintado. La figura está hecha de pasta para modelar sobre una fina silla de montar de cuero.

Para las alas, utilicé alambre y palillos para los huesos y un alambre de floristería muy fino zigzagueando por toda el ala y también a lo largo del borde para reforzarlo. Probé un montón de cosas para la membrana del ala y al final me decidí por un par de medias viejas de mi mujer, estiradas por encima de los huesos. Aplicándole una capa fina de látex líquido, las medias se hicieron más opacas, pero seguían siendo suficientemente flexibles como para colocarlas en cualquier posición.

Es una buena solución para un pterosaurio, un murciélago o para el ala de un dragón. Pero ¿cómo conseguimos una referencia de una capa ondeando en el viento? Ese era el problema cuando tuve que pintar a un hombre montando a un braquiosaurio. Hice un pequeño maniquí con trozos de madera y alambre y lo puse sobre una cabeza de braquiosaurio que había esculpido con arcilla polimérica.

La capa es un trozo de tela roja que había empapado en médium acrílico mate. La coloqué como quería y la dejé secar. Este médium es como plástico, cuando se seca, todos los pliegues se quedan como los hemos puesto. En la fotografía, está levantada con pequeños alambres que van por debajo de la capa.

Para maquetas muy pequeñas, también podemos simular los pliegues por papel celofán colocado sobre una figura y después pintado con spray. El celofán funciona mejor que la tela cuando la escala se reduce proporcionalmente.



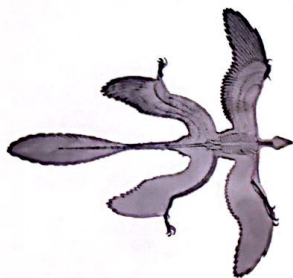
Arriba: *Up High* (Muy alto), 1992. Óleo sobre lienzo, 68 x 68 cm.

Abajo: Maqueta de braquiosaurio con jinete, 1992. Varios materiales, 23 cm.

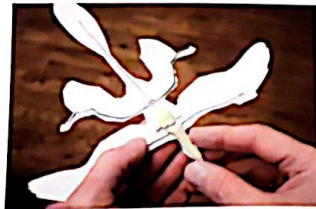


MAQUETAS 2D-3D

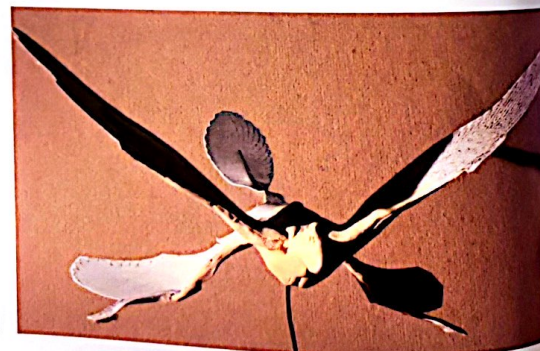
Un método muy rápido para hacer una escultura de algo que es plano es empezando con lo que llamamos maqueta 2D-3D. Este método es ideal para insectos, pájaros y peces.



Para reconstruir al *Microaptor gui*, descubierto recientemente en Liaoning, China, utilicé una maqueta 2D-3D. En el cuadro de la siguiente página, podemos ver al *Microaptor* volando sobre los tejados de Dinotopia con las alas delanteras arriba y las "alas" traseras o patas hacia abajo. El debate entre científicos y artistas es el hecho de si esta criatura era capaz de aletear y de cómo podía mantener elevadas las extremidades durante el vuelo.



Empecé con una fotocopia en cartulina del dibujo del científico. Después le pegué una armadura de alambre en el lugar donde irían los huesos del ala y aumenté la cabeza y el pecho con arcilla de modelado.

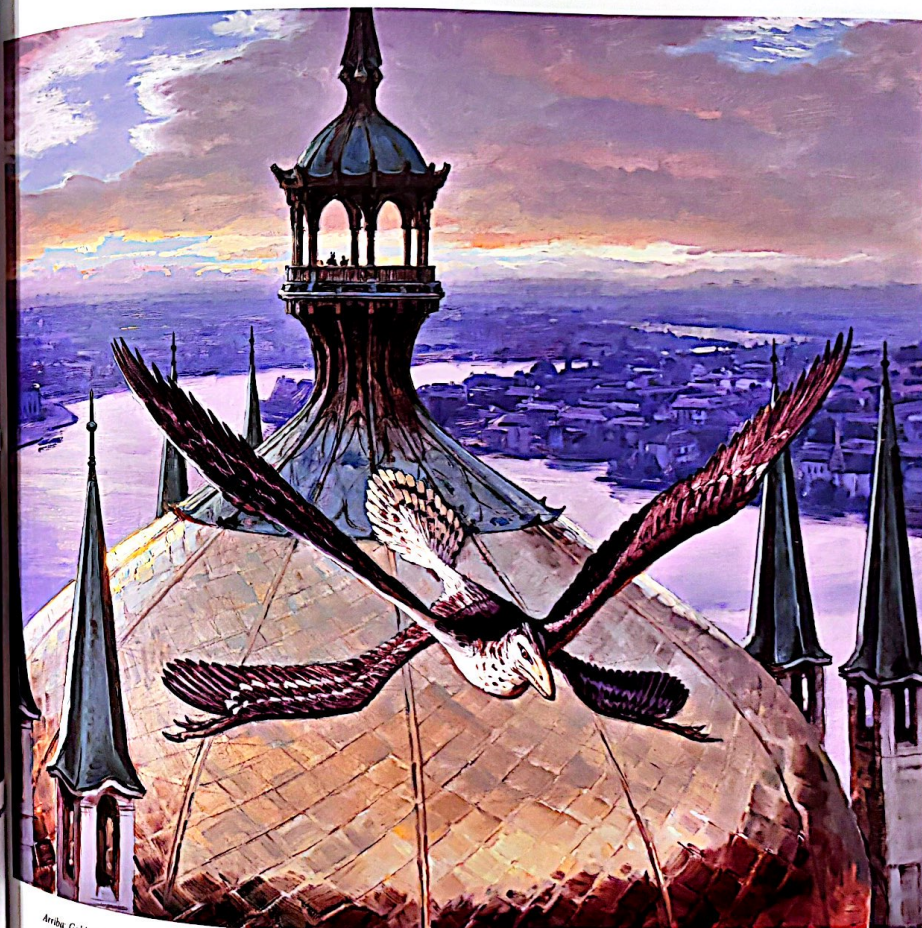


Ahora ya podía probar con distintas posiciones de las alas y situaciones de iluminación. La pequeña maqueta, en la que solo tardé media hora, me proporcionó información vital sobre el escorzo de la forma de las alas, la sombra sobre el ala izquierda y el aspecto de la cola.

Arriba, izquierda: Dibujo de *Microaptor* del señor Li Rui.

Izquierda: La maqueta en construcción, 2006.

Papel, arcilla y alambre, 12,5 cm de envergadura. Sobre estas líneas y arriba: *Microaptor* de 2D a 3D, 2006. Papel, arcilla y alambre, 12,5 cm de envergadura.



Arriba: Gold Dome (Cúpula dorada), 2006. Óleo sobre tablero, 33 x 35,5 cm.

COLORACIÓN

Los fósiles nos proporcionan muchos datos sobre los huesos, las marcas e incluso la forma de las plumas de los dinosaurios. Sin embargo, por ahora no hay muchas evidencias sobre los colores, lo que nos permite hacer ciertas conjeturas al respecto. Para ello, podemos sacar ideas de la naturaleza.

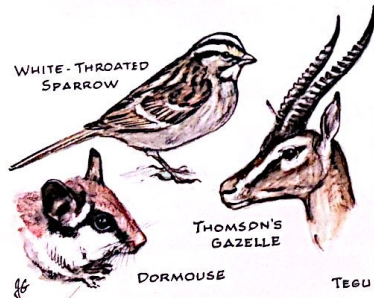


De vez en cuando, aparece el mismo diseño en animales que no tienen una relación cercana. Un buen ejemplo son las franjas de colores que aparecen en la zona de los ojos de gorriones, antílopes y ardillas.

Todas ellas tienen una mancha oscura en la cara que va desde el hocico hasta el ojo. Justo encima de ella hay otra línea blanca llamada lista superciliar y, sobre ella, otra raya oscura que se llama lista pileal lateral. Supuestamente, estas líneas sirven como coloración de protección en todos animales de presa, para que los depredadores no los reconozcan.

Como estas características existen en animales tan diversos como pájaros, ungulados y roedores, sería razonable especular que pudieran haber aparecido también en los dinosaurios. Esa fue mi lógica para pintarle estas franjas al beipiaosaurio de arriba a la izquierda.

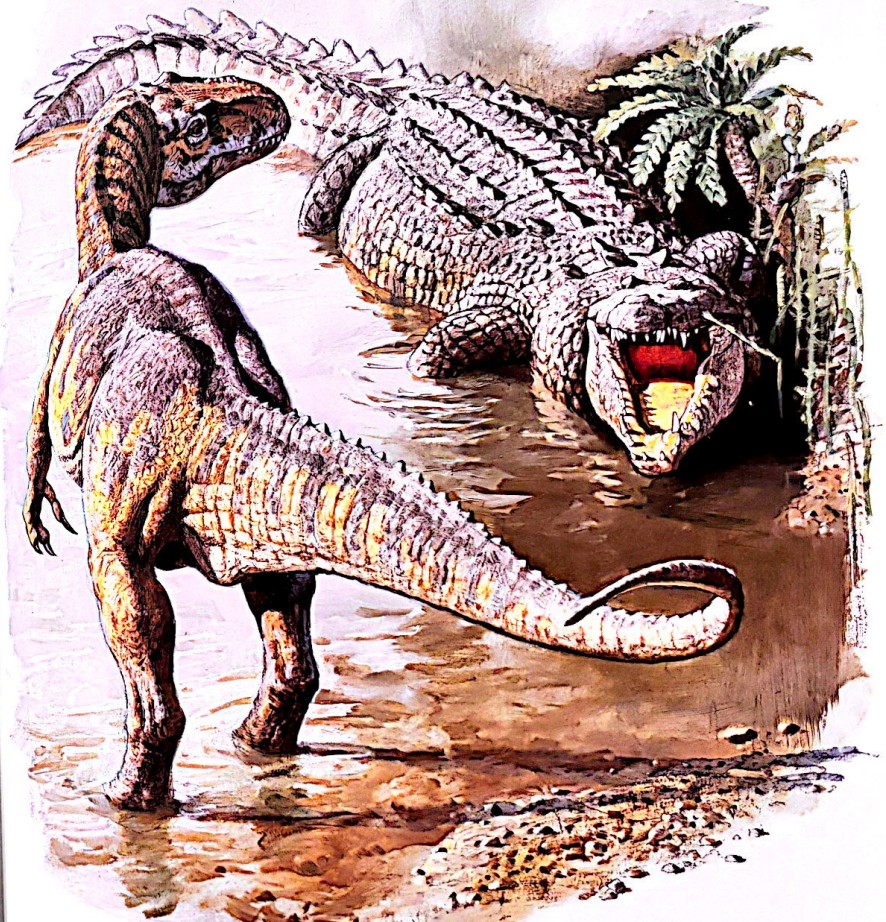
Utilicé la misma idea cuando pinté una mancha negra en un lado del camptosaurio (arriba, en el medio). Esta mancha también la tienen las gacelas. El camptosaurio era un bocado delicioso para los ceratosauros y alosauros del jurásico, al igual que las gacelas ahora son los nuggets de pollo del Kalahari.



El gigantosauro de colores llamativos está basado en el esquema de colores vivos de ciertos grandes pájaros, como los casuaros. Muchas aves utilizan colores vivos para atraer a una pareja o para intimidar a sus rivales y, probablemente, los dinosaurios hacían lo mismo. Sin embargo, hay otros muchos animales de gran tamaño (rinocerontes, elefantes e hipopótamos, por ejemplo) que son de colores grisáceos.

Algunos mamíferos, como las cebras y los tigres, utilizan el camuflaje para ocultarse de los depredadores o las presas. El camuflaje es una forma de protección por la que las superficies con manchas o colores ayudan a un animal a mimetizarse con lo que le rodea, haciendo que desaparezcan de nuestra vista. El joven alosaurio de la derecha habría pasado la mayoría de su vida en un bosque, así que le pinté los lomos y la cola con rayas claras y oscuras para ayudarlo a camuflarse.

La mayor parte de las criaturas tienen el abdomen más claro que el lomo. Esta forma de camuflaje, conocida como contracoloración, oculta a los animales de presa compensando los efectos de sombreado en las superficies inferiores.



Arriba: Allosaurus and Crocodile (Alosaurio y cocodrilo), 2003. Óleo sobre tabla, primera publicación en la revista Discover, junio de 2003.

Página anterior, arriba: Gigantosauro (Gigantosauro), 1994. Óleo sobre tabla.

Página anterior, abajo: Eyestrips (Manchas oculares), 2006. Lápiz de color.

Páginas siguientes: Glory Lane, 1986. Óleo sobre tabla. Sobrecubierta para una novela de Alan Dean Foster.

CRATURAS Y EXTRATERRESTRES



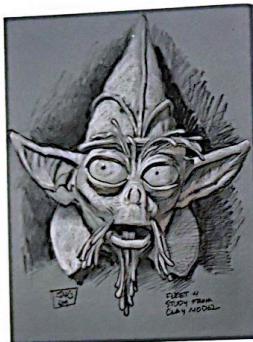
MODELOS DE CRIATURAS

Ya hemos visto cómo los modelos esculpidos nos ayudan a visualizar personajes realistas, ya sean humanos o dinosaurios, pero también tienen muchísimo valor para la creación de personajes completamente imaginarios, como extraterrestres, elfos, troles y monstruos.



Aquí tiene algunos pasos que di para diseñar a un extraterrestre que se parece a un elfo. Su vida comenzó en la portada de un libro de ciencia ficción. Realicé varias versiones del personaje con rotulador y el director de arte seleccionó esta marcándola con un punto rojo.

Después, esculpí un modelo con plastilina. Hice el estudio del modelo



con carbón y tiza blanca sobre papel de esbozos gris, y este dibujo me proporcionó una información muy útil tanto sobre las formas como sobre la iluminación. Puede ver la ayuda que me prestó con la sombra arrojada de la oreja izquierda y la luz que se reflejaba en el párpado y pómulo izquierdos. Esbocé el pequeño diseño con carboncillo de



arriba a partir de esta referencia para establecer el tamaño y la situación de la cabeza. La cubierta original tenía una fila de guerreros delante de un primer plano del elfo, pero, cuando me devolvieron el cuadro, eliminé las figuras, aumenté el tablero de madera y transformé al elfo en un artista.

Tuve que hacer dos nuevos modelos para transformarlo. Uno de su mano (puede verlo en la página 1 de este libro), para el que me basé en fotografías de ranas para crear las yemas anchas y la piel palmeada; y la otra escultura (abajo) está hecha de arcilla polimérica y pintada con acrílicos. Es un boceto muy rápido, pero me dio una información de vital importancia sobre la pose.



Arribas: Outsider Artist (Artista forastero), 2008. Óleo sobre lienzo tablero, 37 x 32 cm. Versión anterior publicada como portada de *Fleet: Sworn Allies*.

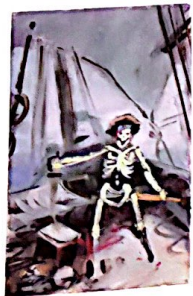
MODELOS DE ESQUELETOS

Sea cual sea el tipo de arte imaginativo al que se dedique, un modelo a escala de un esqueleto humano es una herramienta de referencia muy útil.

Existen distintos tipos y tamaños entre los que elegir, que van desde modelos de plástico de buena calidad de unos 35 centímetros de alto (como el de la derecha) a reproducciones a escala real que cuestan miles de euros.

Al principio tenía este esqueleto como herramienta de referencia general en el estudio para ponerla en la misma pose que cualquier figura que desarrollara para una escena, para saber cómo se verían los huesos desde un determinado punto de vista. Cuando me encargaron la portada para una historia que trataba sobre unos piratas que eran esqueletos, sabía que era el momento de darle el papel protagonista a este pequeño actor.

El boceto de las páginas 188-189 muestra cómo coloqué al esqueleto junto con un cráneo humano real al lado de mi mesa de dibujo. Probé varios bocetos a color (abajo) hasta que llegué al esquema de colores apagados adecuado. Después, busqué algunas fotos de barcos de vela, cofres del tesoro y cañones para colocar por la cubierta. Una bola de cañón ha atravesado la barandilla de la derecha. Su pierna derecha está sujeta con un pedazo de tela y el trozo de pierna izquierda que le falta se ha sustituido por el extremo de un remo, reducido a una simple bisagra para la rodilla. Es un esqueleto que se niega a morir.



Página siguiente: *Shiver Me Timbers* (Que me tiembra el rayo), 1987. Óleo sobre tabla, 43 x 28 cm.
Portada de *Oh Stranger Tides* de Tim Powers.
Izquierda: Bocetos de esqueletos.
Óleo sobre tabla, cada uno de 11 x 6,5 cm.
Arriba: Modelo de esqueleto. Plástico, 38 cm de alto.



PERSONAJES ANIMALES

Si quiere crear personajes animales, tendrá que averiguar cómo darles una personalidad. Esta puede tener rasgos humanos, pero debería prestar mucha atención para conseguir que transmitan emoción, a la vez que conservan su naturaleza animal.



Algunos animales tienen cuerpos que nos hacen pensar en ellos de forma antropomórfica o humanizada. Los monos, ratones, osos, canguros y el extinto *Plesictis* (parecido a un mapache, arriba) parece que tienen manos. Además, también parece que están cómodos andando sobre dos patas. No es extraño por qué estos tipos de animales son tan populares como personajes. En la portada satírica de la siguiente página, unos extraterrestres que parecen un cruce entre primates y conejos acaban de llegar a la Tierra y están intentando entender las formas de vida que habitan el planeta.

Los animales de presa tienen los ojos a los lados de la cabeza, lo cual presenta un problema para un personaje que tiene que tener ambos ojos visibles desde varios puntos de vista. Una de las primeras tareas de un diseñador es adelantar los ojos, cosa que además ayuda a que se vea más parte blanca alrededor de las pupilas, para que así sea más fácil saber dónde están mirando.

Los cuadrúpedos, como los caballos y los burros, son más difíciles de humanizar. Algunos tienen rostros expresivos, pero tienen la boca muy lejos de los ojos, no tienen manos y no suelen andar sobre las patas traseras. Lo mismo se puede decir del reptil extinto *Estemmenosuchus*, parecido a un mamífero (arriba), que no parecía muy dispuesto a levantarse sobre sus patas de atrás.

Hice el boceto de abajo mientras escuchaba a mi hijo y sus amigos tocando



música tradicional al violín, el acordeón y la pandereta. Mientras tocaban, el perro y el gato rondaban por la habitación y podía ver a una ardilla por la ventana. En vez de dibujar a los músicos tal y como eran, intenté imaginarme a los animales como si estuvieran a una escala más grande y estuvieran sujetando ellos los instrumentos.

Si desea desarrollar personajes animales que no sean simplemente sustitutos de humanos, tendrá que meditar mucho más para conseguir que retengan todo el carácter animal que sea posible. En vez de llamarlo antropomorfismo, podríamos decir que es "animalmorfismo". Es mucho más fácil de conseguir si no es necesario que hablen. Cualquiera que tenga un perro o un pájaro, sabe exactamente lo que está pensando su mascota solo con mirarle a los ojos y ver su postura. Un perro, por ejemplo, nos hará saber si está enfadado, arrepentido o si le apetece jugar utilizando distintas expresiones parecidas a las que usamos los humanos. Los personajes *animalmórficos* no tienen que ser realistas en un sentido fotográfico, pero tienen que resultar creíbles.



Arriba: Quetzl. Óleo sobre lienzo, 46 x 61 cm. Portada para la novela de Alan Dean Foster, 1989. The Frank Collection.

Figura anterior: arriba: Bandy y Budge, 1998. Óleo sobre tabla, 15 x 15 y 20 x 18 cm. Publicado en *Dinotopia: First Flight*.

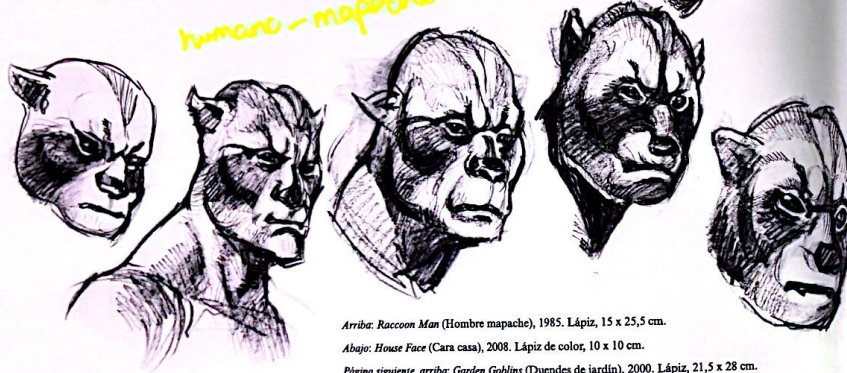
Figura anterior: abajo: Fiddler Dog (Perro violinista), 2001. Boceto a lápiz, 12,5 x 10 cm.

MEDIO-HUMANOS

Una cosa es darle un poco de personalidad a un personaje animal, y otra es crear un ser completamente nuevo que está a medio camino entre un humano y otra cosa totalmente distinta.

La mitología está llena de criaturas compuestas, como centauros y minotauros, que combinan partes humanas y animales.

Además, también podemos añadir elementos de árboles, vegetales u otros objetos con atributos humanos.



Arriba: Raccoon Man (Hombre mapache), 1985. Lápiz, 15 x 25,5 cm.

Abajo: House Face (Cara casa), 2008. Lápiz de color, 10 x 10 cm.

Página siguiente, arriba: Garden Goblins (Duendes de jardín), 2000. Lápiz, 21,5 x 28 cm.

Página siguiente, abajo: Old Stone Man (Anciano de piedra), 2000. Lápiz, 15 x 10 cm.

Los esbozos a lápiz de arriba son los primeros pasos del desarrollo del diseño de una criatura que es medio humana medio mapache. Me rodeé de fotografías de ambos y tomé prestada la nariz de uno y la oreja del otro. Cada dibujo tiene algo distinto y hay que hacer unas cuantas docenas hasta que aparece el dibujo ganador.

En la siguiente página, puede ver varios diseños de duendes de jardín que aparecen en el fondo del cuadro del hombre calabaza de la página 72. En este caso, empecé en una bolsa de la compra llena de maíz dulce y calabazas para adornar. Las hojas de maíz me parecieron un material lógico para su ropa hecha en casa. Quería que parecieran pícaros, así que le eché un vistazo a algunas imágenes de chimpancés.

Intenté desarrollar estas ideas en el lugar que usé como escenario. Si se lleva un cuaderno a un sitio donde hay unos



JUNE 19, 2008 JS



Garden Goblins

SPROUT FROM ORNAMENTAL GOURDS -
DIVE IN CORN STALKS - CAN BE A MENACE.



árboles y retorcidos, puede jugar con las formas hasta que encuentre algo que sugiera una cara, unas manos y unos pies.

También puede crear personajes a partir de piedras, coches, electrodomésticos, o edificios. Cada vez que vemos una cara en una nube o al hombre de la luna, estamos experimentando unos fenómenos llamados pareidolia y apofenia. En el follore del este asiático, no ven a un hombre, ven un conejo.

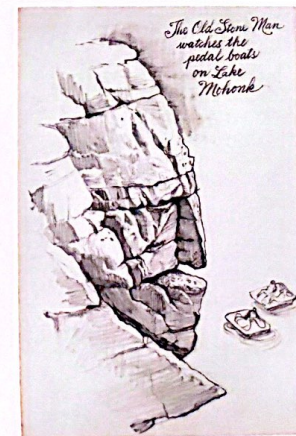
El término "apofenia" fue acuñado por Klaus Conrad en 1958 y se refiere a la tendencia que tenemos a encontrar patrones o conexiones en sucesos aleatorios o datos sin sentido.

La "pareidolia" es un tipo específico de apofenia por el cual aparecen caras u otros patrones en formas aleatorias. Algunos ejemplos típicos son el test

de Rorschach, el extraordinario descubrimiento del rostro de Jesús en las marcas quemadas de una tortilla en el año 1978 y la aparición de la Virgen María en un sándwich de queso.

Como artistas, podemos divertirnos un poco con este fenómeno; cada vez que noto una cara emergiendo, hago un boceto acentuando ligeramente la pareidolia. En el bosquejo de la izquierda enfatice los ojos, que parecían salir de las ventanas de la buhardilla del edificio.

En otra ocasión, haciendo senderismo, me paré en cuanto vi un rostro en el acantilado de roca. Hice este boceto para acentuar las formas lo justo para que quedara claro sin que fuera demasiado evidente, o eso esperaba. El ilustrador británico Arthur Rackham llenaba muchas de sus ilustraciones con rostros medio escondidos de este tipo.

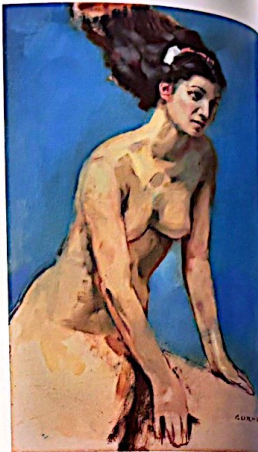


DE MODELO A SIRENA

¿Cómo conseguimos que una sirena pose para nosotros? Al igual que los unicornios y los dragones, son criaturas fantásticas pero no son totalmente de este mundo, por eso quería que el cuadro de mi sirena pareciera real pero no de una forma literal o material.



Arriba: *Study for Mermaid* (Estudio de una sirena), 1989. Carbón y tiza blanca sobre papel gris, 30,5 x 23 cm.
Arriba a la derecha: *Mermaid Oil Study* (Estudio de una sirena al óleo), 1989. Óleo sobre tablero, 30,5 x 20 cm.
Página siguiente: *A Ride to Atlantis* (Viaje a Atlantis), 1989. Óleo sobre lienzo montado sobre tablero, 61 x 51 cm.



Para seres mitológicos o de cuento prefiero hacer estudios con modelos reales en vez de usar fotografías de referencia, ya que me siento mucho más libre para utilizar la imaginación. Hice dos estudios observando directamente a la modelo, uno con carbón y otro con óleos. En el primero me concentré en los gestos lineales básicos y en la suave iluminación sobre las formas. También empecé a pensar cómo unir la forma humana con una cola de pez y cómo curvarla para que pudiera montar a la amazona sobre la criatura marina.

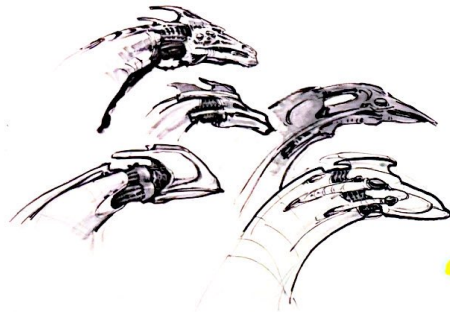
Recordé que, cuando hacía buceo de superficie, me di cuenta de que los tonos de piel parecían más fríos bajo el agua que al aire libre, y que los lados de las figuras toman un tono azulado y quedan iluminados desde todas las direcciones por la luz dispersa en el interior del agua. El estudio con color de arriba, hecho con una modelo frente a una tela azul, me permitió comenzar a explorar esta cualidad del color tan mágica y poco habitual.

En ambos estudios, di los pasos que necesitaba para crear la imagen mental que había construido e hice cambios sobre la modelo que tenía delante en vez de copiarla al pie de la letra.



CIBORGS

Un ciborg es un organismo cibernético que combina sistemas naturales y artificiales. Suelen estar basados en humanos, pero también se pueden diseñar con distintas formas no humanas. De hecho, el primer ciborg real se creó en los años 50 y fue una rata de laboratorio que tenía una bomba artificial de hormonas.



Los ciborgs han jugado un papel muy importante en la ciencia ficción, ya que suelen servir para representar el desasosiego que nos producen el aumento de la mecanización y la despersonalización de la vida.

Comencé con la antigua idea del leviatán o la serpiente marina. Puede que la leyenda naciera de las historias de marineros, que veían jorobas de ballenas asomándose por encima del agua y se imaginaron que el resto del cuerpo era una serpiente gigante.

Después, exploré la idea del monstruo marino, siendo parte animal y parte máquina; una especie de gigante mecánico invadiendo el mundo humano para vengarse de nosotros. Probé un montón de ideas distintas, unas minimalistas y aerodinámicas y otras más barrocas y orgánicas. Me gustaba la idea de que la criatura tuviera una piel exterior suave que protegía una estructura interna más delicada y el hecho de que estuviera herida de alguna manera, y por eso actuaba temeraria y poco previsiblemente.

En el boceto de arriba a la derecha, hecho con grafito, rotuladores y tinta, intenté situar la escena en un puerto, con muelles destrozados y barcos naufragados. Establecí la idea básica de la forma de S, pero me di cuenta de que, al verse el cuerpo entero, con la cola incluida, resultaba demasiado obvio y poco dramático, así que centré la atención en el primer plano, desorientando al espectador y haciendo que fuera más difícil saber lo grande que era el monstruo.

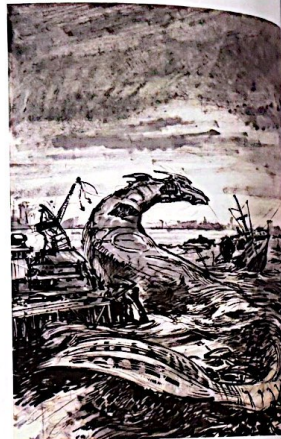
Con otro boceto a color con gouache estudié el resplandor de la luz de la tarde sobre el agua. Las imágenes de submarinos y ballenas me ayudaron a imaginarme los brillos sobre el lomo de la criatura.

La última pieza del puzzle fue hacer una fotografía de un modelo de remolcador de plástico medio hundido en una piscina. Esto me ayudó a comprender cómo se vería desde un punto de vista extraño. Por fin, estaba listo para embarcarme en la última fase: pintar el cuadro final con gouache y acrílicos.

Izquierda: Cabezas de monstruos marinos, 1981. Lápiz y rotulador, 18 x 30,5 cm.

Abajo: Boceto de Sea Monster (Monstruo marino), 1981. Lápiz y pluma, 29 x 21,5 cm.

Abajo del todo: Boceto con color de Sea Monster, 1981. Gouache, 28 x 20 cm.



Arriba: Sea Monster (Monstruo marino), 1987. Gouache y acrílicos sobre tabla, 101,5 x 76 cm. Portada de The Magazine of Fantasy and Science Fiction, febrero de 2001.



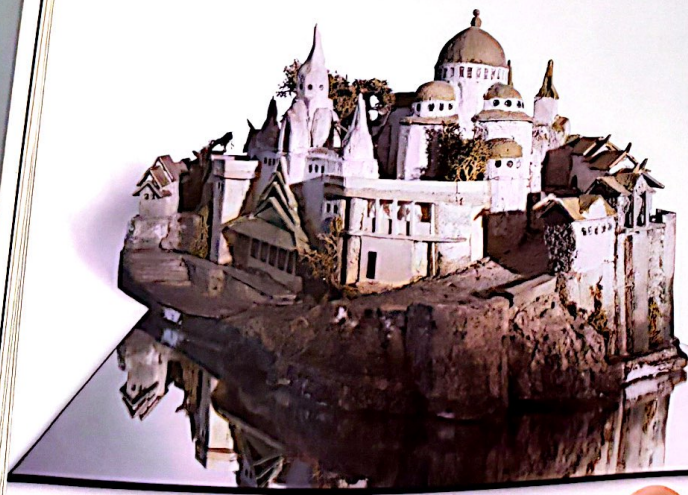
CUATRO PASOS PARA CONSTRUIR UNA CIUDAD

Si desea pintar una imagen realista de una ciudad imaginaria, complete estos cuatro pasos: un boceto imaginado a color, una maqueta, un dibujo en perspectiva y el cuadro final.

La ventaja que tienen los siguientes cuatro pasos es que su ciudad se ampliará y parecerá que existe más allá del espectador.

El primer paso es el estudio con color (página siguiente). Está pintado con óleos y lo más detallado posible sin haber utilizado ninguna referencia. Las ideas composicionales tienen cierta unidad si están guiadas puramente por la imaginación.

A continuación, construyo una maqueta arquitectónica rápida con poliestireno extruido pintado. Las cúpulas están recubiertas de pasta de modelado acrílica y, para los detalles más pequeños, como los tejados a dos aguas y las barandillas, utilicé paspartú en tiras finas pegado con una pistola de encolar.



112

Coloqué la maqueta sobre un espejo para simular los reflejos del agua. Este panel de espejo tiene unos 75 centímetros cuadrados y se pueden comprar en cualquier tienda de bricolaje.

Basándome en fotografías de la maqueta y en imágenes de referencia de la arquitectura de la India y Tailandia, hice un dibujo en perspectiva a línea (siguiente página). Para este paso necesité varios días.

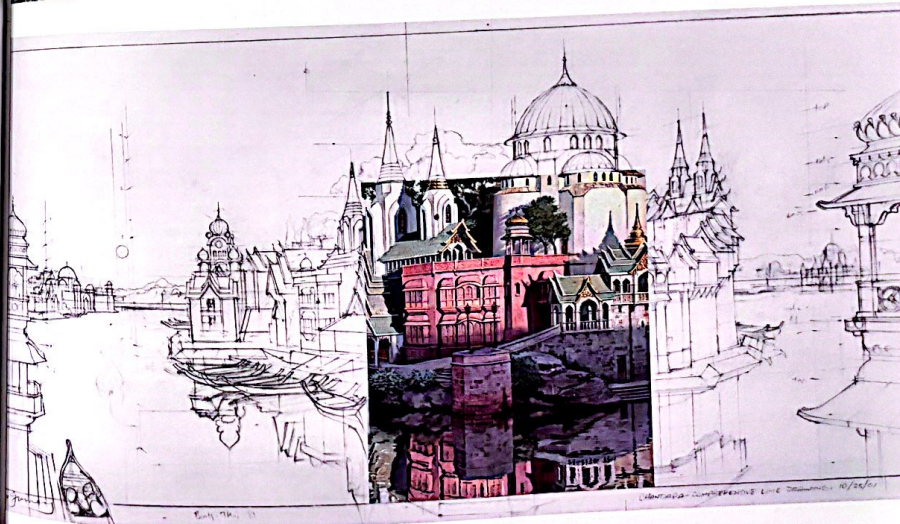
Fijese en cómo se van inclinando ligeramente hacia abajo las líneas que hay en el cielo; son la cuadrícula en perspectiva (página 42) y sirven como guía cuando el punto de fuga está demasiado lejos para alcanzarlo con una regla o con un tiento. Al establecer estas líneas, separadas de manera uniforme a lo largo de todo el dibujo, se puede

encontrar la inclinación de cualquier otra línea que haya entre ellas.

También existen otras líneas verticales cerca de las torres cuadradas, a cada lado de la pintura; son guías para establecer las proporciones de las torres y que parezca que tienen el mismo tamaño y altura sobre el agua.

Proyecté este dibujo a línea sobre el lienzo con un proyector de opacos. Aún queda tiempo para improvisar con los óleos. Por ejemplo, fijese en la forma de las cúpulas, han pasado de ser redondas en el dibujo a lápiz a tener forma de cebolla en la obra final (páginas anteriores).

Hay una sección del cuadro final sobreimpresa sobre el dibujo para ver más detalladamente cómo seguí el plano del dibujo a línea.



Página anterior: Maqueta con espejo de Chandara, 2001. Poliestireno extruido y cartulina, 35,5 x 25,5 cm.

Arriba: Boceto de Chandara, 2001. Óleo sobre tabla, 9 x 18 cm.

Abajo: Dibujo a línea con arte final sobreimpreso de Chandara, 2001. Lápiz sobre papel vitela de algodón, 23 x 49,5 cm.

Páginas anteriores: Chandara, 2002. Óleo sobre lienzo, 61 x 132 cm.

113

VISUALIZAR UNA CIUDAD-CASCADA

En una maqueta esquemática, no tenemos que esculpir todos y cada uno de los edificios; solo hacen falta unas cuantas formas geométricas características. Podremos añadir los detalles y multiplicarlos por toda la ciudad más tarde, observando imágenes de esas formas representativas cuando estemos en la fase de dibujo.



114

Los libros de Dinotopia contienen varias vistas de Waterfall City, como el detalle de arriba, en el que aparece la mitad de la ciudad en sombra y la otra completamente iluminada.

El reto, como diseñador, era que la ciudad permaneciera uniforme desde cualquier punto de vista. Para ello, construí una maqueta esquemática con poliestireno extruido pintado de gris (izquierda).

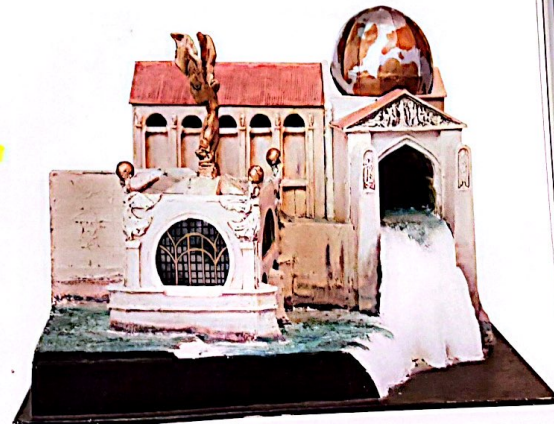
La ventaja de tener una maqueta tan sencilla es que podemos verla desde cualquier lado y observar cómo se comporta la luz cuando incide sobre ella. Los directores de cine suelen utilizar este tipo de maquetas para planear las tomas de una secuencia específica.

A la izquierda hay un estudio sobre papel de esbozos hecho a partir del modelo e iluminado con luz artificial. Para saber cómo serían las sombras arrojadas, coloqué paneles sobre soportes para bloquear la luz y que sumergieran parte del modelo en la sombra.



Cuando llegó la hora de pintar el cuadro final, también me ayudé de una maqueta más detallada de la esquina que contiene el globo terráqueo y la estatua dorada (derecha). La cascada es de poliestireno y los elementos esculpidos están hechos de resina epoxi de dos componentes.

Si tenemos maquetas, nos será más fácil generar ideas para nuevos cuadros que no teníamos planeados con anterioridad, así que merece la pena invertir un poco de tiempo en este paso.



Página anterior, arriba y centro: Maqueta esquemática de Waterfall City, 2001. Poliestireno extruido y cartulina, 51 x 43 cm.

Página anterior: Estudio tonal de Waterfall City, 2001. Carbón y tiza sobre papel marrón, 23 x 47 cm.

Arriba: Waterfall City: Afternoon Light (Ciudad cascada: luz de la tarde), 2001. Óleo sobre lienzo, 61 x 132 cm.

Derecha: Maqueta de Waterfall City, 1993. Varios materiales, 35,5 x 28 cm.

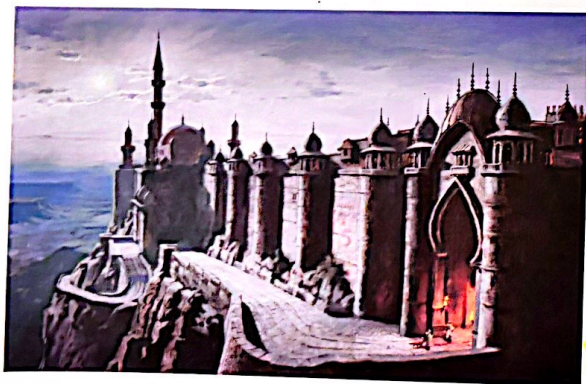
115

MAQUETAS ARQUITECTÓNICAS

Los arquitectos que diseñan edificios reales construyen maquetas para estudiar los volúmenes y las vistas desde distintos puntos. Aunque estemos creando un edificio puramente fantástico, una miniatura física nos ayudará a tomar el mismo tipo de decisiones. Las maquetas son especialmente útiles a la hora de averiguar cómo situar nuestro edificio sobre un terreno escarpado o irregular.



El pequeño modelo de arcilla de la izquierda lo hice en menos de una hora para visualizar la fortaleza del desierto de Khasra (abajo). Solamente tiene 7,5 centímetros de alto, pero hasta una maqueta rápida y sencilla como esta nos puede proporcionar una buena información sobre la iluminación. Por ejemplo, fíjese en la luz cálida que rebota en las sombras de la entrada de la parte derecha. La zona sombreada de la última torre del extremo derecho es mucho más oscura porque carece de luz reflejada.

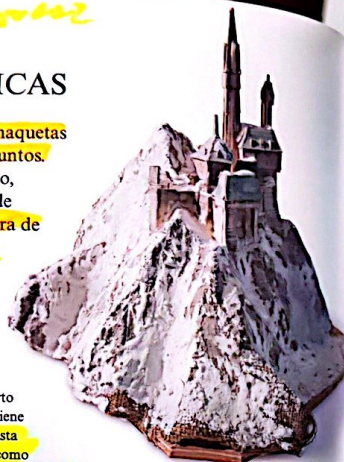


Arriba: Khasra by Moonlight (Khasra a la luz de la luna), 2006. Óleo sobre tabla, 30,5 x 46 cm.

Arriba a la izquierda: Maqueta de Khasra, 2006. Arcilla con base de aceite.

Arriba a la derecha: Maqueta de Palace in the Clouds (Palacio en las nubes), 1989. Varios materiales, 44,5 cm de alto.

Página siguiente: Palace in the Clouds, 1989. Óleo sobre lienzo fijado sobre tablero, 117 x 91,5 cm.



Cuando la fotografié, tenía la luz con un gel azul y también viré la imagen con Photoshop. Hice la fotografía con una cámara réflex montada sobre un trípode y elegí un número f grande junto con un tiempo de exposición largo para conseguir la máxima profundidad de campo. Esta foto, impresa en papel, fue una de las muchas que utilicé como referencia.

El cuadro de la derecha es de un fuerte en una montaña, justo en la cumbre de una cima nevada. Fue bastante fácil encontrar imágenes del Himalaya y los Alpes; sin embargo, lo complicado fue entender cómo encajaba la estructura sobre la cresta montañosa.

Fabiqué las montañas pegando trozos grandes de gomaespuma, dándole la forma básica de la cadena montañosa. Después, empapé varios trozos de tela de saco en escayola y cubrí la base con ellos. Cuando se secó, lo pinté con acrílico marrón y luego lo salpiqué con un poco de escayola para que pareciera nieve. A continuación, corté un surtido de trozos de cartulina, en los que había trazado con regla unas líneas que hacían las veces de mampostería de piedra, y empecé a pegarlas con cola en unos cuantos edificios para que coincidieran con mi esquema de color.



ILUMINAR LA MAQUETA

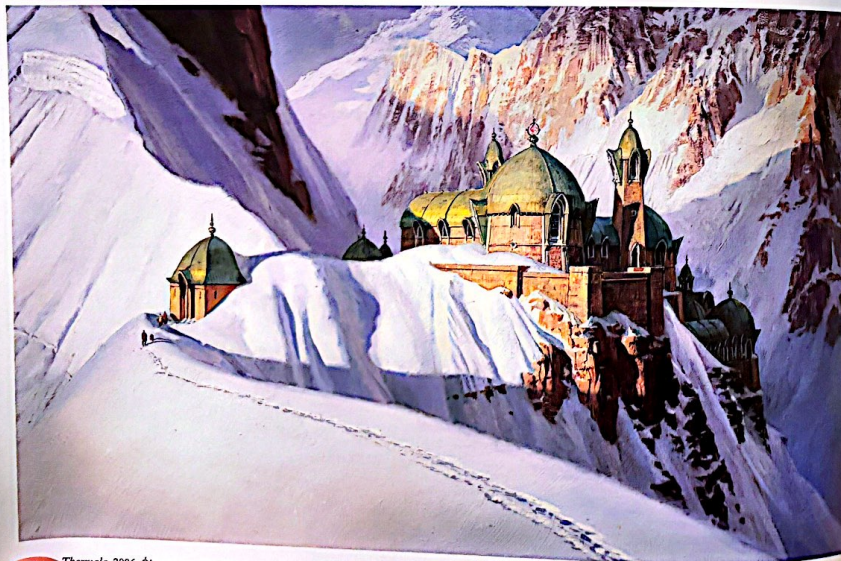
Una vez hemos hecho la maqueta, podemos probar una gran variedad de formas y colores de iluminación para conseguir exactamente el resultado que estábamos buscando o incluso para encontrarnos con algunas sorpresas que no nos esperábamos.



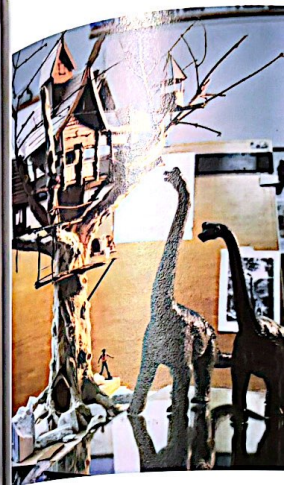
Esta maqueta está hecha con los materiales de la maqueta alpina de la página 116: escayola, tela de saco, cartulina y gomaespuma. En la imagen de arriba, la iluminé con un foco en un ángulo horizontal para analizar las sombras.

Al colocar un gel coloreado delante de la luz, le di un efecto de "hora dorada" a la escena. La luz de relleno que llega de la derecha es de los fluorescentes del techo, y parece morada-azulada en contraste con la fuente principal de color amarillo.

Para asegurarme de que me gustaba el diseño de la iluminación, hice algunas tomas con la luz viniendo desde otras direcciones y, finalmente, el resultado final quedó bastante cerca de mi idea inicial.



Thermala, 2006. Óleo sobre tabla, 30,5 x 46 cm. Publicado en *Dinotopia: Journey to Chandara*.

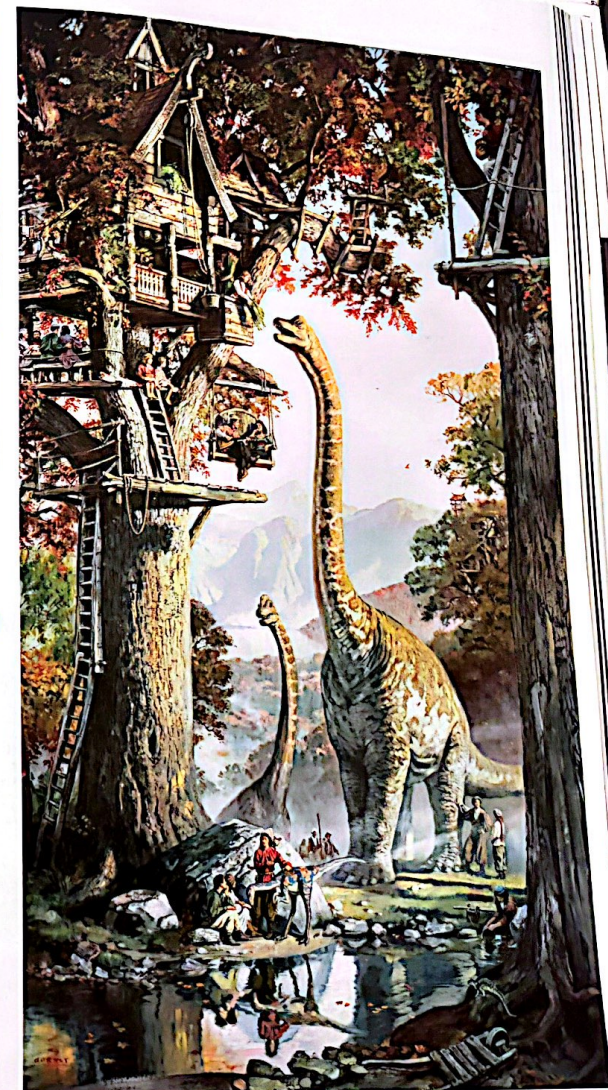


Treetown (la ciudad de los árboles) es una ciudad construida en un bosque de robles, compuesta por edificios y plataformas unidas por pasarelas oscilantes. Es un escenario tan orgánico y tridimensional que sabía que tendría que esculpirlo para poder entender exactamente cómo encajaba todo.

Como base de la estructura del árbol, corté una rama que tenía una buena geometría, aumenté el grosor con arcilla y construí algunas estructuras con otras ramas más pequeñas y cartulina pegadas con cola. Para ahorrar tiempo, dibujé las tejas y los tablones con una pluma y distribuí trozos de poliestireno por el suelo para que parecieran cantos rodados.

Fotografé el modelo sobre una mesa, con un espejo debajo que hacía las veces de lago. La luz incandescente tenía un color cálido comparada con la luz azulada de la claraboya y la ventana de la izquierda.

Después de terminar estos dos cuadros, me deshice de las maquetas, pero reciclé la arcilla. Ya habían cumplido su función; no estaban hechas para perdurar o ser expuestas; solo eran un medio para un fin.



Arriba: *Morning in Treetown* (Mañana en la ciudad de los árboles), 1989. Óleo sobre tierno, 101,5 x 76 cm.

Arriba a la izquierda: Maqueta de *Treetown*, 1989. Arcilla, cartulina y ramas de árbol, 46 cm de alto.

ARCILLA Y PIEDRA

Generalmente, solemos pensar en maquetas de personajes, arquitectura o vehículos, pero son igual de útiles como referencia para formas del paisaje como dunas de arena, montañas y ríos.

Muchas veces, los artistas se esfuerzan muchísimo en conseguir el aspecto adecuado de las figuras y se olvidan de la importancia del escenario.



¿Cómo haría para pintar una escena realista de una duna de arena? A no ser que pueda irse de viaje a buscar escenarios reales, siempre se pueden buscar fotos del desierto del Sáhara. Yo lo intenté, pero acabé decepcionado. Tenía una idea específica de la composición y la iluminación para esta escena, y no pude encontrar nada que se le pareciera.

Sabía que, si intentaba inventármela por completo, no iba a resultar convincente. La clave para que resulte

verosímil es la iluminación. Siempre que creamos una forma natural aparecen pequeños accidentes reales que nos pueden sorprender.

Para el cuadro de la duna (abajo), utilicé un poco de arcilla con base de aceite que había calentado en el horno y a la que le di forma de duna. Después, coloqué el modelo de esqueleto de braquiosaurio y fotografié ambos elementos por separado bajo las mismas condiciones de iluminación.

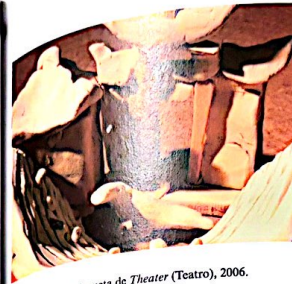
La combinación de las dos referencias me proporcionó lo que necesitaba para la pintura final.

También utilicé esta arcilla para planear la forma del anfiteatro de la siguiente página. Aunque tenía varias imágenes de teatros griegos, me estaba costando imaginarme cómo se inclinaría la sombra del sol de la tarde a través de los asientos.

¿Tocaría las cabezas de las personas que estaban allí sentadas? No estaba muy



Arriba: Skeleton Dune (Duna del esqueleto), 2006. Óleo sobre tabla, 23 x 71 cm.



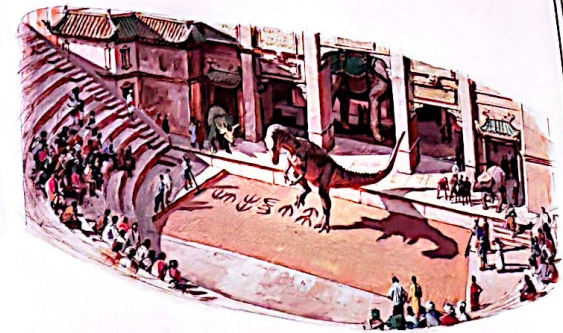
Arriba: Maqueta de Theater (Teatro), 2006. Arcilla y pabillos, 15 cm.

Derecha: Footprint Amphitheater (Anfiteatro de huellas), 2006. Óleo sobre tablero, 18 x 33 cm.

Abajo: Carbón de antracita, 9 cm de ancho.

Página anterior, izquierda: Modelo de plástico de un esqueleto de braquiosaurio, 43 cm de largo.

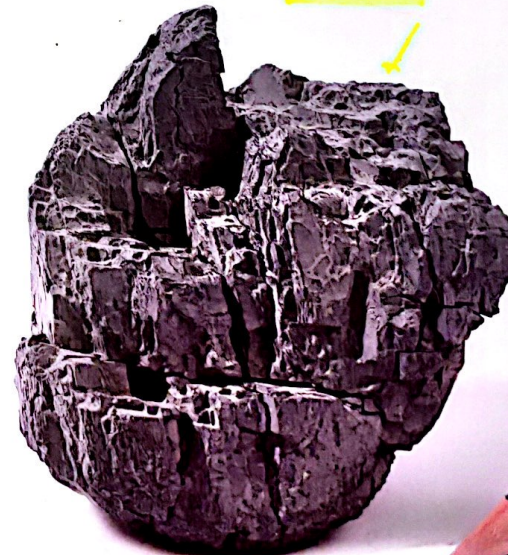
Página anterior, derecha: Maqueta de duna, arcilla de base de aceite, 20 cm de ancho.



seguro, así que hice una pequeña maqueta de arcilla y encontré la respuesta.

También coloqué varios dinosaurios con esa misma iluminación para entender cómo interactuarían sus sombras con el borde del escenario.

El trozo de roca de abajo es un pedazo de carbón de antracita que cogí en la orilla del río Hudson. Lo que me atrajo fue lo maravillosamente compleja que es su forma, llena de intrincados planos y grietas.



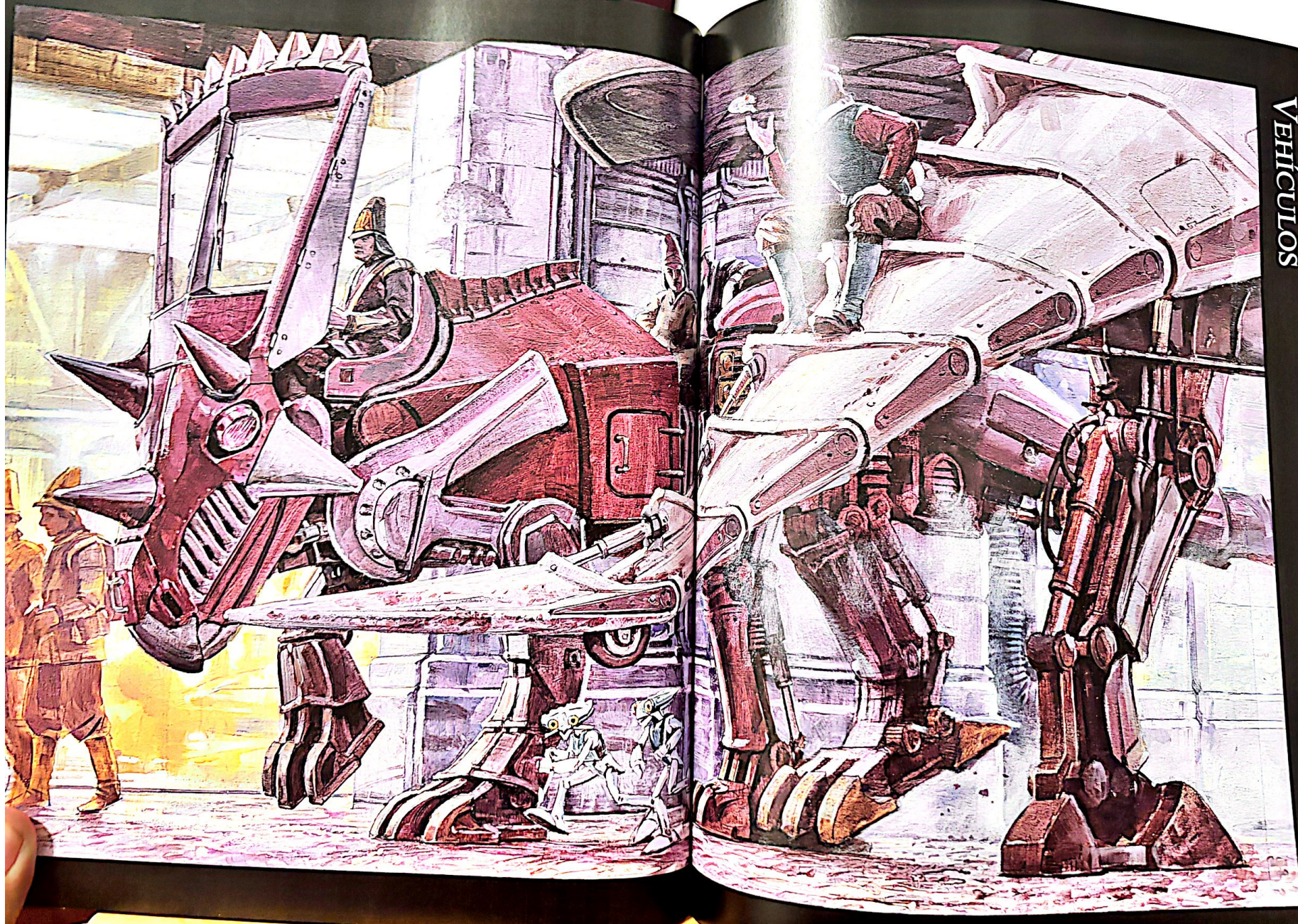
Me la llevé a casa y la pinté con un tapapores gris mate en spray que unificó la superficie para poder estudiar la forma con detalle. Ahora ya tengo una herramienta de referencia extremadamente útil para el futuro, siempre que necesite pintar un paisaje montañoso rocoso y escarpado.

Tomé esta idea prestada del pintor americano Maxfield Parrish, que tenía una colección de rocas para ayudarlo a imaginarse sus fondos montañosos. También puede encontrar pedazos interesantes de huesos secos, raíces viejas de árboles, troncos con nudos o incluso trozos de matorrales que puedan parecer árboles en miniatura.

Es difícil esculpir formas orgánicas tan complejas con arcilla o gomaespuma y tampoco resulta fácil encontrar imágenes que se ajusten a la iluminación específica que necesitamos. ¿Para qué molestarnos, cuando podemos encontrar elementos tan perfectamente detallados en cualquier parte de la naturaleza?

La próxima vez que se dé un paseo por una zona rocosa, échele un ojo al pie de la montaña.

VEHÍCULOS



COMIENCE POR LO QUE CONOCE

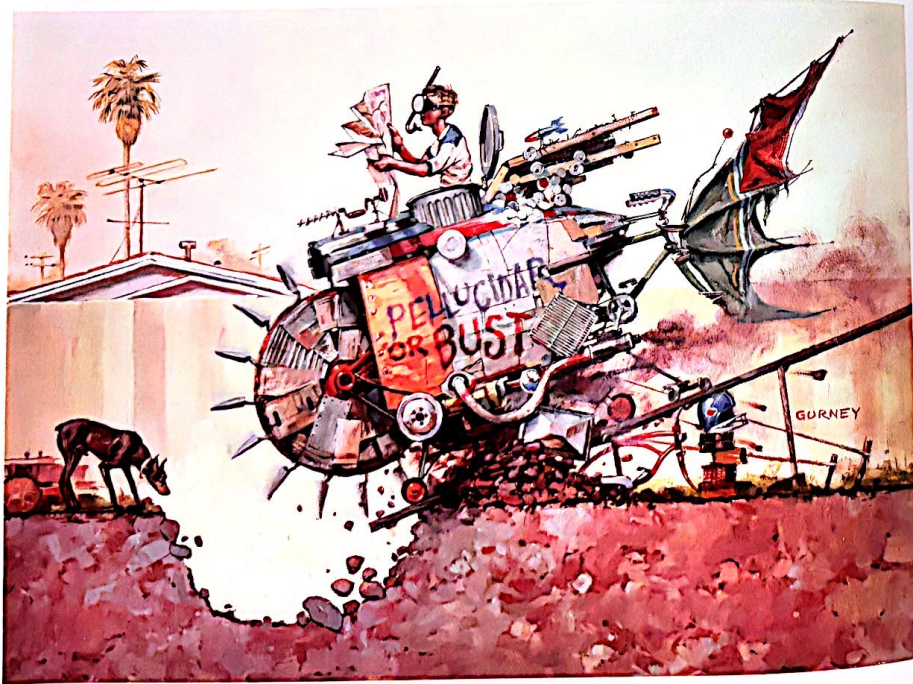
Para tener nuevas ideas de vehículos imaginarios, no tiene más que mirar por la ventana de casa. También puede desmontar bicicletas, herramientas y automóviles, y volver a montarlos de una forma distinta.



En la pintura situada más abajo, podemos ver una escena de la América moderna de una excavadora fabricada con piezas de repuesto. El joven aventurero ha unido una serie de piezas de cubos de basura, bicicletas, paraguas y aspiradoras para crear un vehículo que se asemeja a un pez y que es capaz de excavar la tierra para encontrar la tierra hueca de Pellucidar.

Diseñar una máquina creada a partir de piezas ordinarias, como un robot con cacharros de cocina, es un ejercicio muy entretenido. Los coches son un buen punto de partida, ya que son como nuestras mascotas tecnológicas. Están siempre a nuestro alrededor y estamos muy familiarizados con sus características.

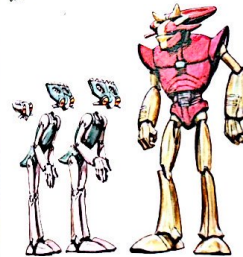
En la siguiente página, hay un boceto de un Chevrolet Corvette de 1956 en una exhibición de coches. Cuando llegué a casa, hice algunos dibujos con rotulador para imaginarme cómo sería ese coche si hubiera sido diseñado para volar o si se pudiera transformar en un monstruo, con el guardabarros convirtiéndose en los hombros y la rejilla en una boca.



Arriba: *The Digging Leviathan* (El Elviatán excavador), 1982. Óleo sobre tablero, 30,5 x 34 cm. Portada de la novela de James Blaylock.



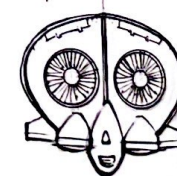
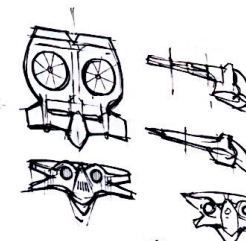
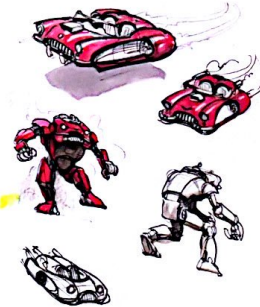
Hay otros tipos de criaturas mecánicas fantásticas que están inspiradas en coches antiguos. Los robots "hoverhead" (algo así como cabeza merodeadora), que diseñé para la prehistoria de alta tecnología de Dinotopia, tienen el aspecto de un coche americano de los años 50, sobre todo el amarillo del conjunto de bocetos a rotulador.



Cuando hacemos bocetos de vehículos, lo mejor es hacerlo en vistas de tres cuartos, además de hacer dibujos de planta y alzado (los dibujos de abajo a la izquierda del grupo de la derecha). Estos dibujos de ingeniería son muy útiles si necesitamos hacer una maqueta, como la de abajo, construida con una pequeña pieza de espuma de poliuretano de celda cerrada pintada con esmalte.



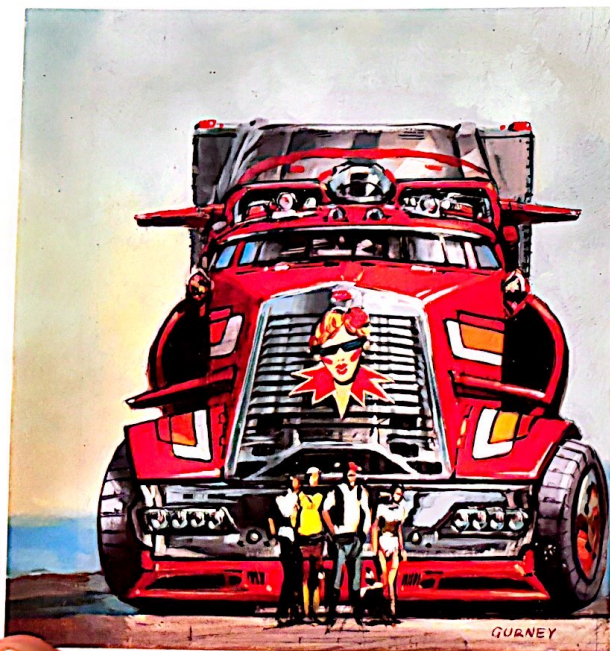
BIG RED



"FRITZ" DINOTOPIA James Blaylock

EXAGERACIÓN *tive, haylo todo mas grande...*

No tiene por qué sacarse los vehículos de ciencia ficción de la manga. Empiece con una motocicleta y diseñe la moto más increíble del mundo. Coja el brazo de una retroexcavadora y fíjelo en el hombro de un robot. Haga que todo sea más grande, más llamativo y más dramático.



Arriba: *Truck Portrait* (Retrato de un camión), 1982. Óleo sobre tablero, 18 x 25,5 cm.

Arriba a la izquierda: *Truck Study* (Estudio de un camión), 1982. Óleo sobre tablero, 15 x 14 cm.

Izquierda: *Starrigger comp* (Estudio de Starrigger), 1983. Óleo sobre tablero, 18 x 18 cm.

Página siguiente: *Starrigger*, 1983. Óleo sobre tablero, 53,5 x 38 cm.

Estos pequeños estudios al óleo, de un semi-tractor (arriba) y un viejo volquete (arriba a la izquierda), los hice en exteriores. No pretendía hacer cuadros para venderlos en una galería, solo quería ver cómo encajaban las piezas de un camión.

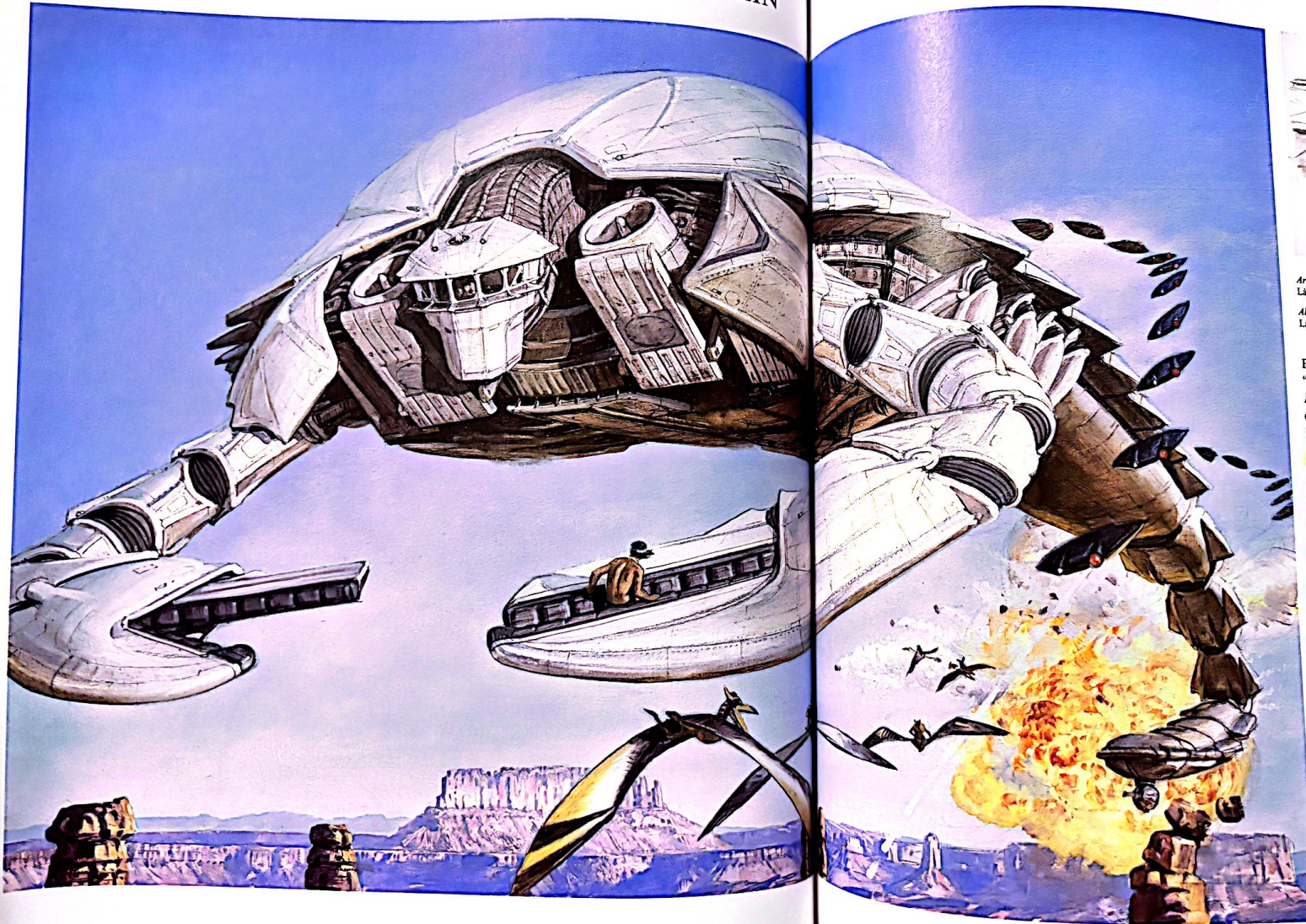
Tenía estos estudios tirados por el estudio y, un día, me encargaron que pintara un camión monstruo (*monster truck*) futurístico para la portada de un libro de ciencia ficción. El primer boceto con color (izquierda) nació de forma natural analizando los estudios. Pinté el camión gigante desde el frente, con un dibujo de una chica en la parrilla y unas figuras delante del parachoques, para mostrar la escala. Al final, la idea evolucionó hasta convertirse en algo mucho más grande, con un color mucho más neutro, y que va a toda velocidad al lado de un Chevrolet de 1957.



VEHÍCULOS

EL CUADERNO DE BOCETOS COMO TRAMPOLÍN

no da que varar el título, bueno tiene un punto de referencia...



Arriba: Airport Sketch (Boceto de aeropuerto), 1995.
Lápiz, 16,5 x 18 cm.

Abajo: Departing Cancun (Saliedo de Cancun), 1999.
Lápiz, 19 x 9 cm.

El vehículo de la izquierda se llama "escorpión de aire". Lo diseñé para *Dinotopia: First Flight*, donde aparece como la nave de los villanos. Para inspirarme, analicé criaturas con exoesqueleto, pero también utilicé muchos bocetos de aviones que había hecho mientras esperaba en varios aeropuertos. Además, busqué estudios de ventanas, de superficies remachadas, motores a reacción y pasarelas de embarque. Incluso utilicé el efecto borroso que aparece bajo los motores de los aviones, causado por el sobrecalentamiento del aire.



Izquierda: Air Scorpion (Escorpión de aire), 1998.
Óleo sobre tabla, 30,5 x 48 cm. Publicado en *Dinotopia: First Flight*.

VEHÍCULOS-INSECTO

Los insectos son los únicos invertebrados capaces de volar y casi todas las veinticuatro órdenes de insectos son volantes. Reflexione sobre lo hábil que es una mariposa cuando navega entre una flor y otra con el viento de cara, o un tábano esquivando un buen manotazo.

CANDY CLAMSHELLS INTO POSITION TO PROTECT FRONT PILOT FROM HEAVY WIND

DRAGONFLY ORNITHOPTER
USED ON RESCUE MISSIONS; CAPABLE OF SUSTAINED HOVERING FLIGHT AND REVERSE DIRECTION

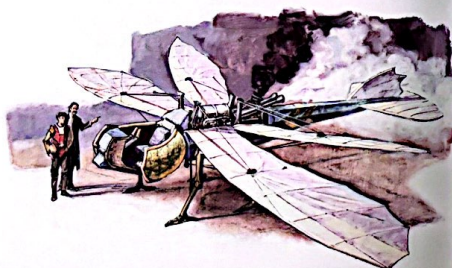
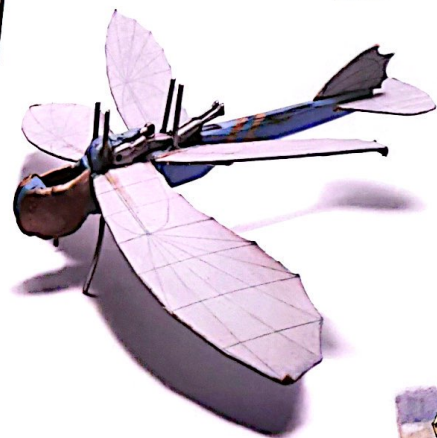
Arriba: Dragonfly Ornithopter (Ornitóptero libélula), 1991. Rotuladores, 6,5 x 15 cm.

Izquierda: Dragoncopter maquette (Maqueta de dragoncóptero), 1993. Varios materiales, 35,5 cm de envergadura.

Abajo: Dragoncopter (Dragoncóptero), 1993. Óleo sobre tabla, 18 x 31 cm. Publicado en *Dinotopia: The World Beneath*.

Página siguiente, arriba: Bug Ships (Naves bicho), 1983. Rotuladores, 21,5 x 28 cm.

Página siguiente, abajo: Escarabajo longicornio, 14 cm.



A lo largo de la historia de la ingeniería, los humanos nos hemos fijado en la naturaleza para diseñar nuestras estructuras: en los peces para las velas, en tortugas para vehículos blindados y en las aves para los aviones. A partir de la época de Leonardo da Vinci, muchos de los conceptos básicos de los ornitópteros estaban basados en las aves. Hoy en día, los científicos están investigando más sobre el vuelo de los insectos para conseguir desarrollar vehículos aéreos microscópicos.

La libélula es un diseño que tiene 350 millones de años y es un volador ágil y potente. Los dos pares de alas baten

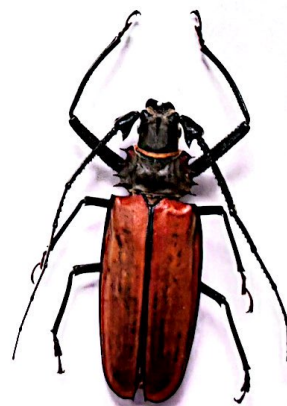
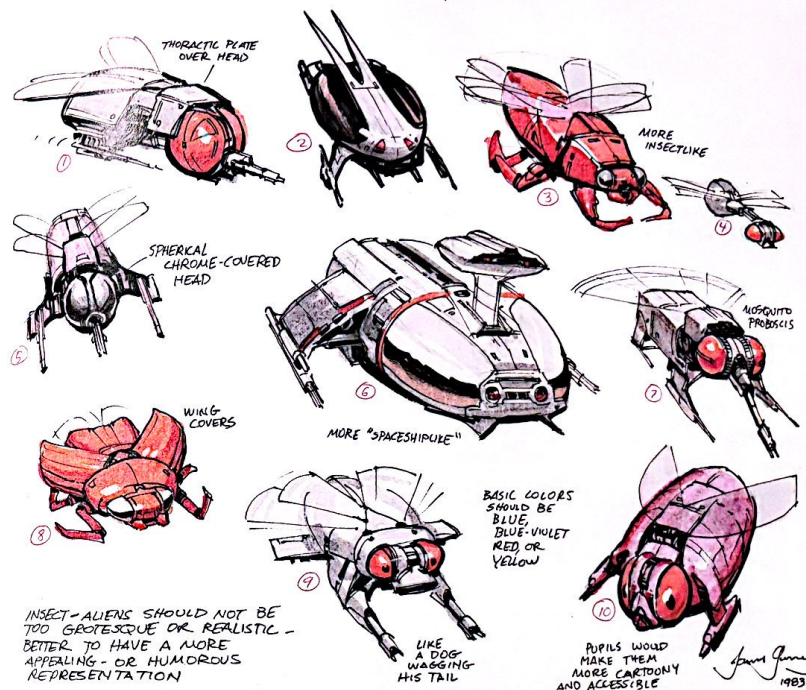
a destiempo, con lo que se consigue un vuelo más fluido. Los movimientos de las alas están controlados directamente por músculos de vuelo; al contrario que ocurre con las moscas y las abejas, en las que el aleteo depende de una vibración pulsátil que se produce en la parte superior del tórax.

La novedosa fotografía a cámara lenta nos ha revelado el secreto de cómo vuelan los insectos: se aprovechan de los remolinos del aire para conseguir una sustentación extra (si quiere sentir este efecto, pruebe a mover las manos hacia adelante y hacia atrás dentro del agua). En un medio aéreo, los diseños con forma

de insecto solo pueden volar cuando su escala es pequeña, ya que las leyes de la física cambian al aumentar el tamaño.

El ornitóptero de esta página está basado en la extinta libélula *Meganura*, con algunos elementos añadidos de *steampunk*. El *steampunk* es una filosofía de diseño que mezcla la tecnología victoriana (sobre todo la máquina de vapor) con la ciencia ficción. Construí la maqueta de la izquierda con fuselaje de pino y unas alas de cartulina que monté sobre una armadura de alambre, para poder colocarlas en cualquier ángulo.

Los bocetos de la página siguiente son unos cuantos extraterrestres basados en



insectos, que pertenecen a un universo de robots voladores que tienen sentimientos y consciencia. Vi muchísimas fotografías e imágenes de referencia de insectos para tratar de imaginarme distintas formas de utilizar el cuerpo de una mosca o un escarabajo como punto de partida.

Un vehículo necesitaría muchos elementos iguales que los de una criatura natural, como sensores ópticos, equipamiento para aterrizaje, armadura externa, alas y cobertura para ellas, tubos para la toma de combustible y sistemas de armamento de ataque y defensa.

La suposición que hacíamos hasta ahora era que los procesos de fabricación industrial siempre tendrían que emplear una geometría de líneas rectas y curvas constantes. Sin embargo, los recientes avances en el diseño y la fabricación asistidos por ordenador, incluso la

evolución asistida por ordenador, sugieren que los vehículos del futuro podrían empezar a imitar las líneas y superficies orgánicas de los insectos, como por ejemplo del escarabajo longicornio, que puede ver a la izquierda a unos dos tercios de su tamaño real. Fíjese en que ninguna línea es perfectamente recta y ninguna sección es circular.

Personalmente, no colecciono insectos, pero unos amigos entomólogos me han dado algunos tesoros asombrosos que estudio cuando me pongo a imaginarme nuevas formas de construir vehículos con exoesqueletos. Como los insectos forman parte de un grupo más grande, los artrópodos, también podemos aprender mucho sobre la mecánica de los apéndices articulados y la estructura protectora si estudiamos a sus primos no voladores: los cangrejos y las langostas.

VEHÍCULOS QUE ANDAN

Los vehículos que se mueven por tierra, normalmente, lo hacen utilizando ruedas, vías o patas. Las patas son mejores que las ruedas si nos encontramos sobre terrenos desiguales. Para hacer nuestros diseños, podemos inspirarnos en diversas criaturas vivientes, ya que la naturaleza no tiene ruedas.

La imagen de abajo representa un vehículo andante de Dinotopia, junto con la pequeña maqueta que construí para desarrollarla. Su diseño se basa en un invertebrado ya extinguido, parecido a una gamba.

Una de las razones por las que la rueda nunca ha aparecido en la naturaleza es la dificultad que implica el diseño de un sistema circulatorio que pueda

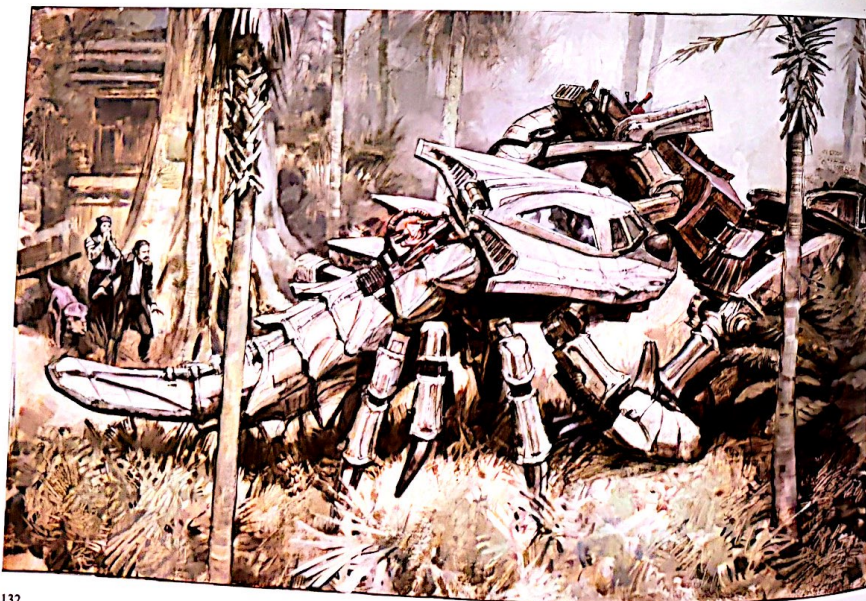
bombear sangre por un soporte giratorio. Los pájaros, los humanos y algunos otros mamíferos utilizan dos patas, aunque lo más común es encontrar criaturas con cuatro, seis o incluso más. Con los robots, hemos conseguido seres con un número impar de miembros.

Los ingenieros que diseñan los mecanismos de manejo de los vehículos que se desplazan andando, normalmente,



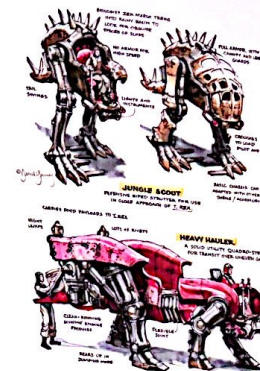
Arriba: Crabb's Strutter (El pavoneador de Crabb), 1994. Arcilla polimérica, 15 x 5 cm.

Abajo: Crabb's Strutter Attacks (El ataque del pavoneador de Crabb), 1995. Óleo sobre tabla, 21,5 x 33 cm. Publicado en *Dinotopia: The World Beneath*.



tienen que solucionar tres problemas: cómo trasladar la energía del motor a la pata, para moverla; cómo conseguir equilibrio; y cómo conducir y cambiar de dirección. Si tiene seis patas, se puede conseguir equilibrio moviéndolas en dos grupos de tres, manteniéndolo siempre en un tripode, pero los ingenieros modernos han desarrollado sistemas que resuelven el problema del equilibrio incluso para el caso de un vehículo saltador de una sola pata.

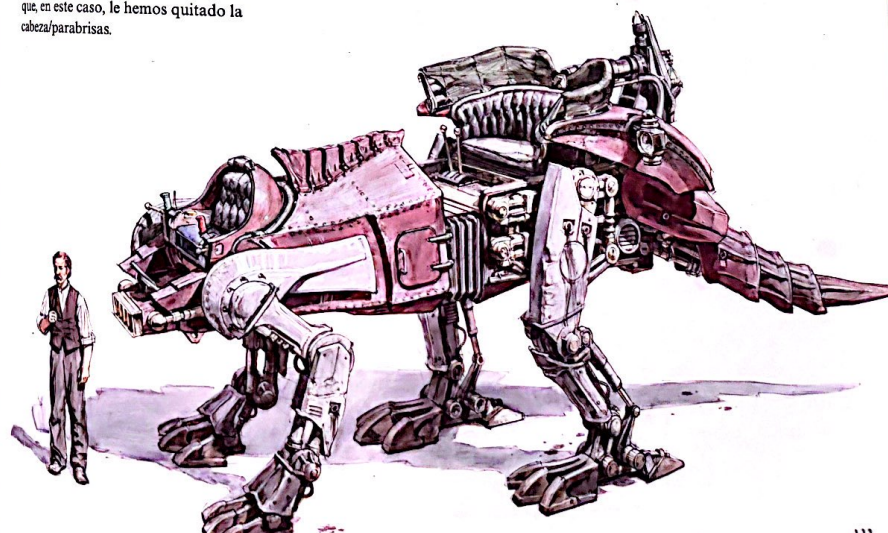
El vehículo de cuatro patas de esta página está basado en un *Ceratopsia* al que, en este caso, le hemos quitado la cabeza/parabrisas.



Arriba: Strutters (Pavoneadores), 1991. Rotuladores, 28 x 21,5 cm.

Arriba a la izquierda: Maqueta de pavoneador, 1994. Piezas de plástico, 12,5 x 30,5 cm.

Abajo: Arthur's Strutter (El pavoneador de Arthur), 1994. Óleo sobre tabla, 30,5 x 51 cm.



HISTORIA ALTERNATIVA

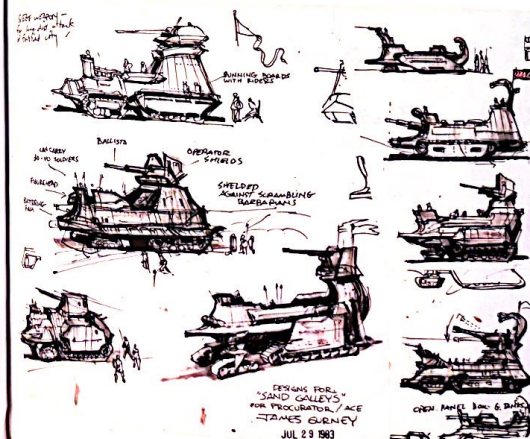
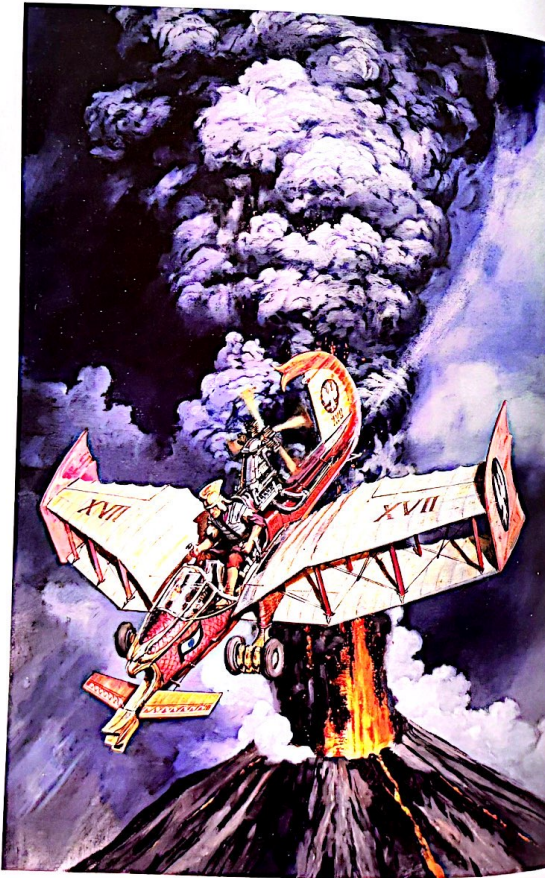
La novela histórica alternativa es un subgénero de la ciencia ficción que imagina lo que ocurriría si un evento transcurriera de una forma distinta y lo que sucedería a partir de este punto de divergencia. En lo que respecta a los diseñadores de vehículos, cuando ilustramos este tipo de libros, se nos abre un mundo de posibles formas que podrían haber sido, pero nunca existieron.

Las imágenes de estas páginas son las portadas de una serie de novelas de ciencia ficción de Kirk Mitchell. La historia comienza con la premisa de que Pilatos perdona a Jesús en vez de a Barrabás, y de que el ejército romano derrota a los bárbaros. A partir de ahí, una serie de eventos permite que Roma florezca y desarrolle una tecnología extremadamente avanzada.

Inventarme toda una nueva configuración para un avión no me resultó nada fácil. Probé con un diseño con forma de pato y un propulsor de empuje, además de diversos elementos que recordaban a las galeras romanas.

Existen muchas novelas históricas alternativas que parten de la victoria de Hitler en la Segunda Guerra Mundial, de que los confederados triunfaran en la Guerra Civil de Estados Unidos o de la Armada española conquistando Inglaterra. La historia habría tomado un camino totalmente distinto; las nuevas tecnologías se habrían inventado, pero siguiendo una línea diferente.

Desde el punto de vista del diseño, una historia alternativa nos ofrece una gran libertad para la invención. Para empezar, siempre es buena idea llenar unas cuantas páginas de un cuaderno con dibujos de la cultura con la que comenzamos. Primero, tenemos que entender bien sus atuendos, armas, transportes y arquitectura, fijándonos en sus colores y símbolos característicos. Así, más tarde, podremos extrapolarnos a nuestras hipotéticas tecnologías. Acuérdesse de tener en cuenta los enemigos que podrían tener o cuáles podrían ser los dictados de la moda.



Arriba: Land Galleons (Galeones terrestres), 1983. Óleo sobre lienzo, 51 x 61 cm. Portada de *Procurator*, de Kirk Mitchell.

Izquierda: Bocetos de galeones terrestres. Lápiz y rotulador, 21,5 x 30,5 cm.

Página anterior: Roman Biplane (Biplano romano), 1983. Óleo sobre lienzo, detalle. Portada de *Cry Republic*, de Kirk Mitchell.

UN FUTURO HABITADO

Si está pintando una escena ambientada en el futuro, suele ser de ayuda tener en cuenta el periodo justo anterior a esa época. Algunos de los vehículos y edificios serán completamente nuevos, pero otros serán remanentes de épocas anteriores de la historia de ese mundo. Los elementos que quedan de tiempos pasados pueden estar usados y rotos, revelar cambios de la cultura o incluso del gobierno de nuestro universo imaginario.

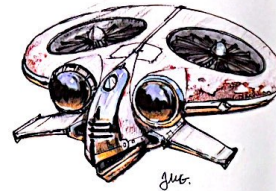
Los primeros cuadros, series de televisión y películas de ciencia ficción mostraban un mundo ordenado, en el que todo era nuevo, y con un estilo homogéneo. Sin embargo, en la vida real no solo estamos rodeados de las últimas tecnologías, sino también de antigüedades y aparatos anticuados que seguimos utilizando. Si añadimos estas sutilezas, conseguiremos que nuestras imágenes de ciencia ficción sean mucho más creíbles.

El cuadro de la página siguiente muestra un hangar de *Skysweepers*, unos vehículos voladores que limpian la suciedad de la cúpula transparente que cubre la ciudad. El logotipo del frente del vehículo es el de la empresa que tiene el contrato municipal, llamada SOLAR. Su flota está oxidada y llena de abolladuras, y han usado cinta negra para sujetar uno de los faros. El taller es un desastre, está lleno de aceite goteando por todas partes.

Además, los mecánicos están bebiendo en el trabajo y se han llevado a sus perros allí.

Puede darle a su futuro un aspecto vivido añadiéndole algunos signos de decadencia: óxido, abolladuras, marcas de derrapes, baches, desconchones en la pintura, cristales rotos, bichos muertos, esquinas melladas, etiquetas despegadas, letreros descoloridos, grafitis, basura y hierbajos. Tanto en las representaciones digitales como en las pintadas a mano, las superficies suelen quedar pulcras y nuevas, por lo que añadir estas cualidades requiere un esfuerzo deliberado.

De todas maneras, este futuro no tiene por qué ser decrepito ni distópico. Puede que quiera representar una ciudad que, en su día, fue administrada por un gobierno central autoritario y ahora está en manos de una economía local dinámica (piense en las austeras casas de trabajadores de Le Corbusier tomadas

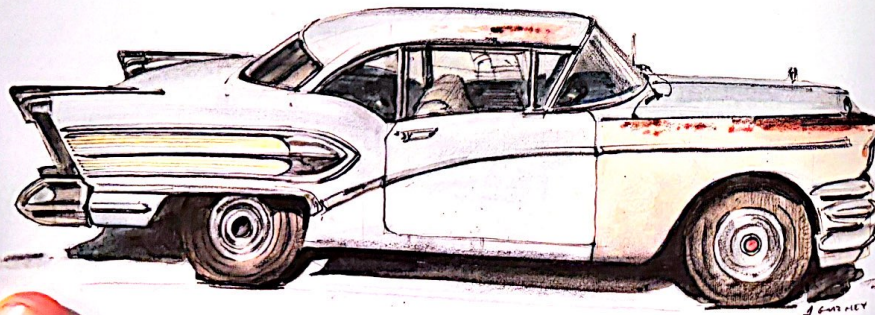


Arriba: Fritz with Rust (Fritz con óxido), 1998. Rotuladores, 6,5 x 9 cm.

por personas a las que les encantan las macetas con flores), o quizás tiene una sociedad con una tecnología poco desarrollada que reutiliza piezas de una nave espacial abandonada para usarlas en vehículos tirados por animales.

Otra estrategia de diseño es la modernización, modificando tecnologías que ya existen con elementos actualizados, normalmente para adaptar el sistema para usos modernos, como colocar un motor externo en un bote de remos.

Recuerde que, a lo largo de la mayor parte de la historia del diseño, hemos utilizado elementos decorativos para evocar las viejas glorias de las civilizaciones. Esto explica los ornamentos del capó, los mascarones de proa y los *bucintoros* venecianos.



* Special, 1984. Lápiz, acuarela y rotulador, 15 x 33 cm.

Arriba: *Skysweepers* (Barredores del cielo), 1982. Gouache y acrílicos, 53,5 x 37 cm.



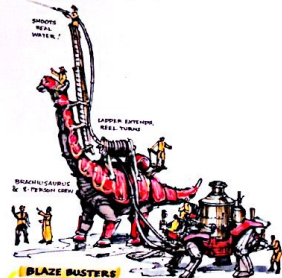
INGENIERÍA Curioso...

¿Cómo sería un camión de bomberos de Dinotopia? Mis conocimientos de ingeniería son bastante limitados, así que, como resultado, mis creaciones no resultaron muy prácticas. Tras una tormenta de ideas con un diseñador profesional de estos camiones, tuve una idea mucho más clara de cómo resolver los problemas que tenían mis coches de bomberos.



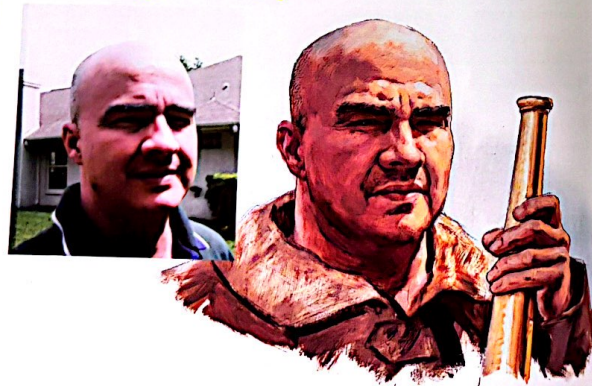
Mientras andaba atareado con un nuevo libro de Dinotopia, mi amigo Ernesto Bradford me preguntó cómo apagarían un incendio los habitantes de este mundo. Ernesto es especialista de productos sénior en una empresa que se dedica al diseño y fabricación de camiones de bomberos modernos. Aquí está con el nuevo modelo Quest (Cruzada), que es, en parte, creación suya. Le dije que había hecho un pequeño boceto hacía un tiempo. Rebusqué en una carpeta y se lo enseñé; lo observó con detenimiento mientras se frotaba la barbilla y dijo educadamente: "Está muy bien, pero jamás funcionaría". Estos son algunos de los puntos que comentó sobre el boceto (arriba, en el centro) cuando le pedí que me explicara por qué:

- La escalera extendida no estaba asegurada y el bombero se caería en cuanto el dinosaurio moviera la cabeza.
- El volumen de agua que habría dentro de la manguera a esa altura pesaría bastante más de 100 kilos y sería imposible controlarla. Además, al ser tan largas, habría pérdidas de presión.



- El dinosaurio necesitaría un aparato para facilitar la respiración y no asfixiarse con el humo, además de algún tipo de protección contra el calor en la parte frontal del cuello.
- La bomba es demasiado complicada y tendrá tendencia a fallar. No le saca partido a la fuerza del dinosaurio; ¿por qué no hacer que este utilice las patas delanteras para bombear el agua?

¿Por qué como pedí.

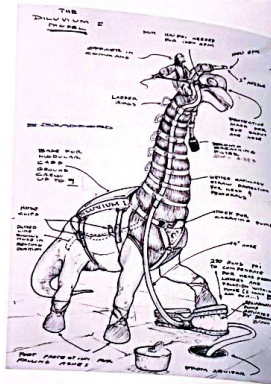


Abajo a la izquierda: Quest con Ernesto, 2006. Fotografía digital.

Abajo en el centro: Boceto de camión de bomberos, 1991. Rotulador, 15 x 15 cm.

Abajo a la derecha: Fire Armor (Armadura protectora contra el fuego), dibujo de Ernesto Bradford, 2006. Lápiz y pluma, 28 x 21,5 cm.

Abajo: Fotografía de Ernesto con detalle del cuadro final, 2006.



Ernesto se ofreció a dibujar algunas de sus ideas. Para hacerlo, utilizó tanto su habilidad como dibujante como su conocimiento sobre materiales y física. En este boceto se le ocurrió la idea de que el braquiosaurio bombeara el agua. Además, la pesada manguera está sujeta en la armadura del dinosaurio.

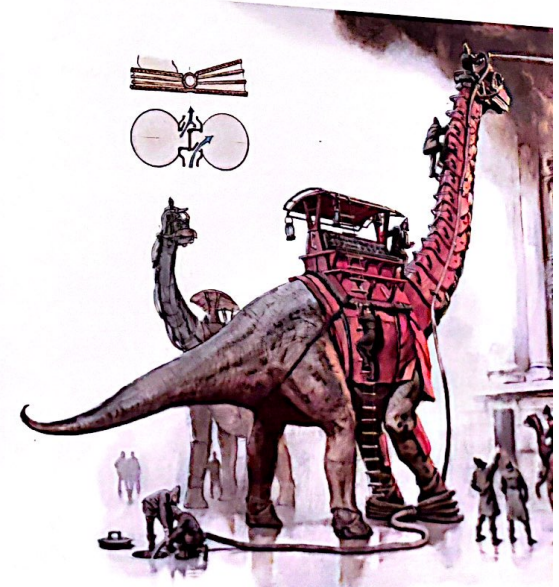
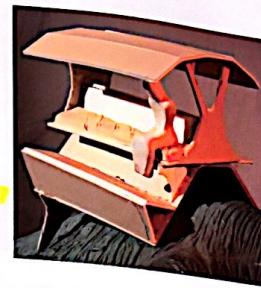
El casco del dinosaurio tiene una montura giratoria para el cañón de agua, pero también tiene un filtro de respiración para que el dinosaurio no se ahogue con el humo. Ernesto me sugirió que pusiera una cabina modular en la parte de atrás del dinosaurio para poder transportar hasta ocho bomberos a la escena del incendio. Para poder pasar escenas del incendio, tuve que hacer de los bocetos conceptuales a algo que pareciera tridimensional, tuve que hacer una maqueta rápidamente e iluminarla para ver dónde caerían las sombras.

En el caso de la cabina, utilicé una pieza de cartón gordo viejo y pegamento termofusible. La luz cálida que llega desde la derecha representa la luz de un incendio que está teniendo lugar en las inmediaciones. A la derecha, está el cuadro de la cabina con cuatro pasajeros. Añadí numerosas agarraderas por toda la cabina, dada la cantidad de movimiento que ocurriría durante el trayecto hacia el incendio.

Para el primer plano del bombero, comencé con una pequeña cabeza de braquiosaurio y una montura hecha con arcilla polimérica y cuero. Sobre ella, añadí las mangueras y los accesorios con arcilla de modelado y utilicé una figura coleccionable como bombero. Después, diseñé el equipo que lleva sobre la cabeza basándome en la maqueta. Además, también fotografié modelos de dinosaurios con varios accesorios para que me ayudaran a entender el punto de vista y la iluminación. Para el cuadro final con óleos (abajo a la derecha), cambié un montón de detalles, pero el haber construido un modelo me permitió imaginarme una escena realista mucho más fácilmente.

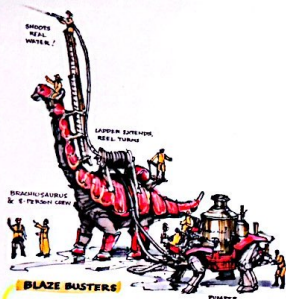
Como agradecimiento por su contribución en el diseño del equipamiento de bomberos, le pedí a mi amigo que posara para ser el jefe de bomberos. Me envió varias fotos suyas en diferentes posturas y con distintas iluminaciones. Si analiza la foto y el cuadro a la vez, notará muchos pequeños ajustes para desarrollar el personaje de Ingneus Vinco, que significa "conquistador del fuego".

Arriba a la izquierda: Maquetas para Fire Equipment (Equipamiento de bomberos), 2005. Varios materiales. En esta página: Detalles de Fire Equipment, 2006. Óleo sobre tabla.

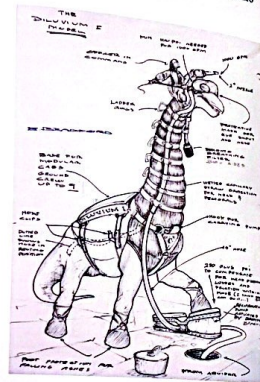


INGENIERÍA *Curioso...*

¿Cómo sería un camión de bomberos de Dinotopia? Mis conocimientos de ingeniería son bastante limitados, así que, como resultado, mis creaciones no resultaron muy prácticas. Tras una tormenta de ideas con un diseñador profesional de estos camiones, tuve una idea mucho más clara de cómo resolver los problemas que tenían mis coches de bomberos.



Abajo a la izquierda: Quest con Ernesto, 2006. Fotografía digital.
Abajo en el centro: Boceto de camión de bomberos, 1991. Rotulador, 15 x 15 cm.
Abajo a la derecha: Fire Armor (Armadura protectora contra el fuego), dibujo de Ernesto Bradford, 2006. Lápiz y pluma, 28 x 21,5 cm.
Abajo: Fotografía de Ernesto con detalle del cuadro final, 2006.



Mientras andaba atareado con un nuevo libro de Dinotopia, mi amigo Ernesto Bradford me preguntó cómo apagarían un incendio los habitantes de este mundo. Ernesto es especialista de productos sénior en una empresa que se dedica al diseño y fabricación de camiones de bomberos modernos. Aquí está con el nuevo modelo Quest (Cruzada), que es, en parte, creación suya. Le dije que había hecho un pequeño boceto hacía un tiempo. Rebusqué en una carpeta y se lo enseñé; lo observó con detenimiento mientras se frotaba la barbilla y dijo educadamente: "Está muy bien, pero jamás funcionaría". Estos son algunos de los puntos que comentó sobre el boceto (arriba, en el centro) cuando le pedí que me explicara por qué:

- La escalera extendida no estaba asegurada y el bombero se caería en cuanto el dinosaurio moviera la cabeza.
- El volumen de agua que habría dentro de la manguera a esa altura pesaría bastante más de 100 kilos y sería imposible controlarla. Además, al ser tan largas, habría pérdidas de presión.

El dinosaurio necesitaría un aparato para facilitar la respiración y no asfixiarse con el humo, además de algún tipo de protección contra el calor en la parte frontal del cuello.

La bomba es demasiado complicada y tendrá tendencia a fallar. No le saca partido a la fuerza del dinosaurio; ¿por qué no hacer que este utilice las patas delanteras para bombear el agua?



Ernesto se ofreció a dibujar algunas de sus ideas. Para hacerlo, utilizó tanto su habilidad como dibujante como su conocimiento sobre materiales y física. En este boceto se le ocurrió la idea de que el braquiosaurio bombeara el agua. Además, la pesada manguera está sujeta en la armadura del dinosaurio.

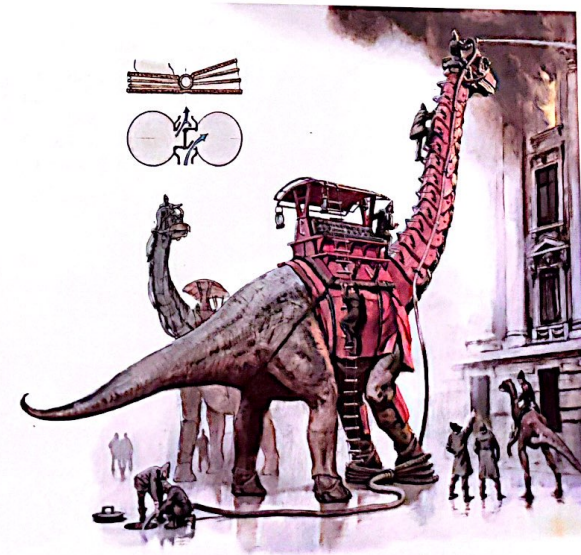
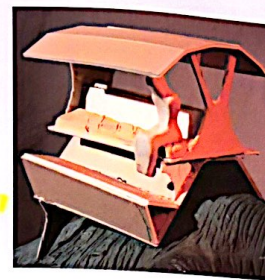
El casco del dinosaurio tiene una montura giratoria para el cañón de agua, pero también tiene un filtro de respiración para que el dinosaurio no se ahogue con el humo. Ernesto me sugirió que pusiera una cabina modular en la parte de atrás del dinosaurio para poder transportar hasta ocho bomberos a la escena del incendio. Para poder pasar de los bocetos conceptuales a algo que pareciera tridimensional, tuve que hacer una maqueta rápidamente e iluminarla para ver dónde caerían las sombras.

En el caso de la cabina, utilicé una pieza de cartón gordo viejo y pegamento termofusible. La luz cálida que llega desde la derecha representa la luz de un incendio que está teniendo lugar en las inmediaciones. A la derecha, está el cuadro de la cabina con cuatro pasajeros. Añadí numerosas agarraderas por toda la cabina, dada la cantidad de movimiento que ocurriría durante el trayecto hacia el incendio.

Para el primer plano del bombero, comencé con una pequeña cabeza de braquiosaurio y una montura hecha con arcilla polimérica y cuero. Sobre ella, añadí las mangueras y los accesorios con arcilla de modelado y utilicé una figura coleccionable como bombero. Después, diseñé el equipo que lleva sobre la cabeza basándome en la maqueta. Además, también fotografié modelos de dinosaurios con varios accesorios para que me ayudaran a entender el punto de vista y la iluminación. Para el cuadro final con óleos (abajo a la derecha), cambié un montón de detalles, pero el haber construido un modelo me permitió imaginarme una escena realista mucho más fácilmente.

Como agradecimiento por su contribución en el diseño del equipamiento de bomberos, le pedí a mi amigo que posara para ser el jefe de bomberos. Me envié varias fotos suyas en diferentes posturas y con distintas iluminaciones. Si analiza la foto y el cuadro a la vez, notará muchos pequeños ajustes para desarrollar el personaje de Ingneus Vinco, que significa "conquistador del fuego".

Arriba a la izquierda: Maquetas para Fire Equipment (Equipamiento de bomberos), 2005. Varios materiales.
En esta página: Detalles de Fire Equipment, 2006. Óleo sobre tabla.



ARCHIVO DE RETALES

En la mayoría de las escenas de ciencia ficción, hay algunas cosas que son completamente inventadas, pero la mayoría de los elementos (el cielo, la tierra y el agua, por ejemplo) son los mismos que nos rodean cada día. Para ayudarnos con estas fases, podemos emplear fotografías para analizarlas.

Aquí tiene una escena ambientada en una Tierra alternativa y bárbara, después de una plaga. En ella, unos jinetes neovikings desafían a una nave espacial que vuela muy bajo. Es una escena imaginaria y tuve que diseñar el vehículo espacial de la nada. Sin embargo, el resto de los elementos (el cielo, la hierba, los árboles, la tierra y los caballos) son todos básicamente los mismos que los que encontramos en nuestro mundo hoy en día. Para estos detalles, no solo tuve que recurrir a estudios plenairistas, sino que también tuve que emplear fotografías de una forma indirecta, en vez de copiarlas exactamente.

Puede encontrar fotografías en cualquier parte. Yo las rescaté de unas cuantas revistas que habían tirado en la basura de un centro de reciclado. Las revistas de naturaleza, los antiguos *National Geographic* o las revistas de arquitectura son un tesoro cuando necesitamos ayuda con la luz, el color y la textura de una superficie. Las revistas de cocina y hogar suelen tener unos esquemas de color interesantes, así que se pueden utilizar sencillamente por sus componentes de color.

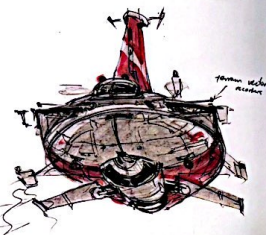
Suelo hojear montones de revistas y recortar las imágenes que me parecen más interesantes, también incluyo fotografías que he hecho yo mismo, especialmente de objetos como piedras y raíces, que son difíciles de encontrar en la

prensa. También tengo algunos dibujos individuales de animales del zoo y otros sujetos especiales mezclados con las fotos.

Archivo todas estas imágenes en carpetas dentro de un par de armarios archivadores. Los etiqueto con categorías generales como animales, arquitectura o vehículos, y también con categorías subjetivas como condiciones de iluminación, esquemas de color, condiciones atmosféricas y efectos fotográficos. La categoría "gente" tiene cincuenta y cuatro carpetas distintas, entre las que se encuentran, por ejemplo, "Poses: señalando" y "Grupos: desfiles". Debería dividir su archivo de la forma que tenga más sentido para usted.

Evidentemente, también puede utilizar Internet para encontrar imágenes, las cuales también son extremadamente útiles, pero tenga en cuenta las ventajas de un archivo tradicional:

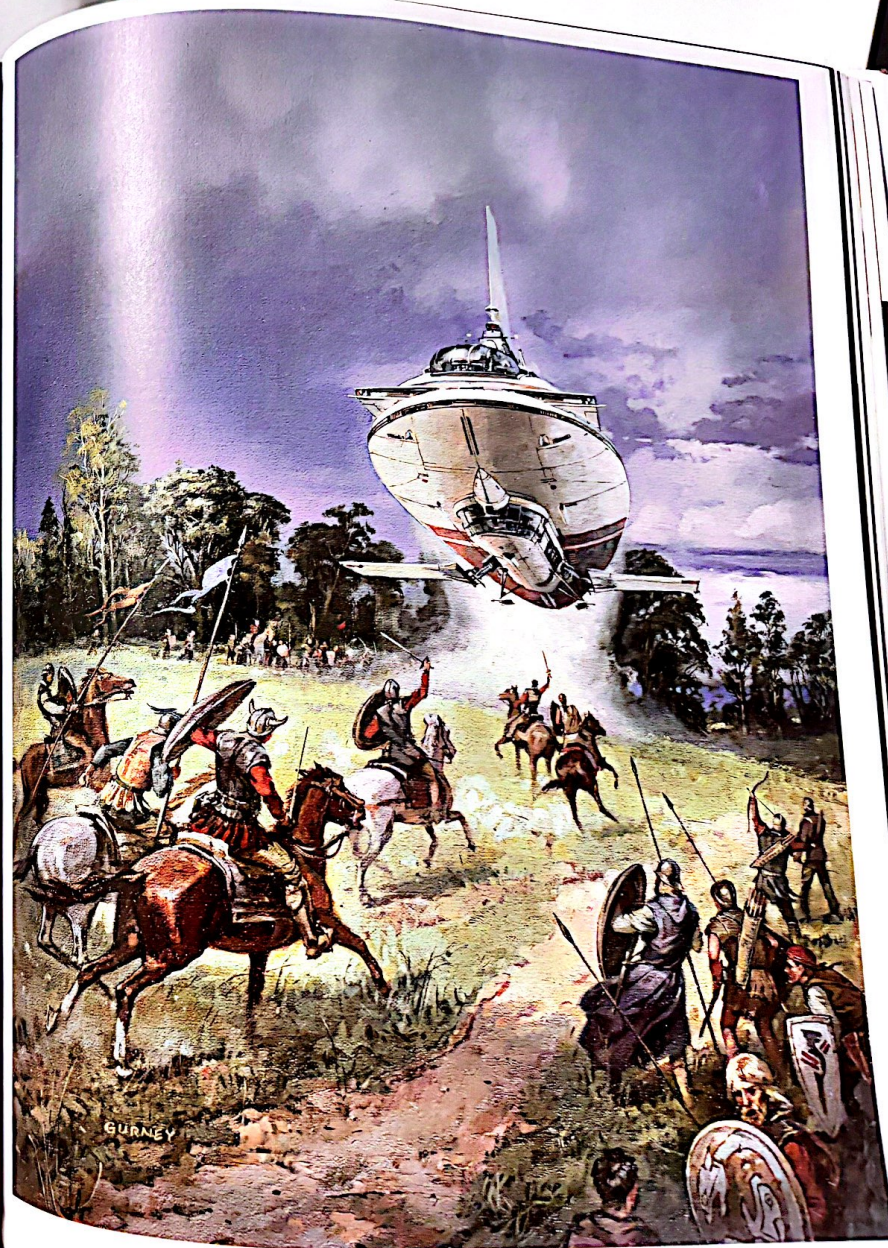
- Cuando hacemos una búsqueda en Google o Flickr de, digamos, un "río en las montañas", todas las personas que han buscado estas palabras obtendrán primero las mismas cincuenta fotos. Sin embargo, si contamos con nuestro propio archivo, tendremos imágenes que nadie más tendrá.



Arriba: Bocetos de una nave, *Homecoming* (Vuelta a casa). Rotuladores, 23 x 10 cm.

Página siguiente: *Homecoming*, 1984. Óleo, 56 x 33 cm. The Frank Collection.

- Los recortes de fotos son más baratos, tienen mejor color y más resolución que las imágenes que imprimimos sacadas de Internet o de nuestras propias fotografías digitales.
- Con un archivo impreso, estaremos viendo las imágenes bajo la misma iluminación que el cuadro que estamos pintando. Así, podremos comparar los colores con las mezclas de pintura de forma más acertada.
- Si utilizamos diversas fotos, nos podremos inspirar en todas a la vez, absorbiendo pequeños detalles de cada una de ellas.

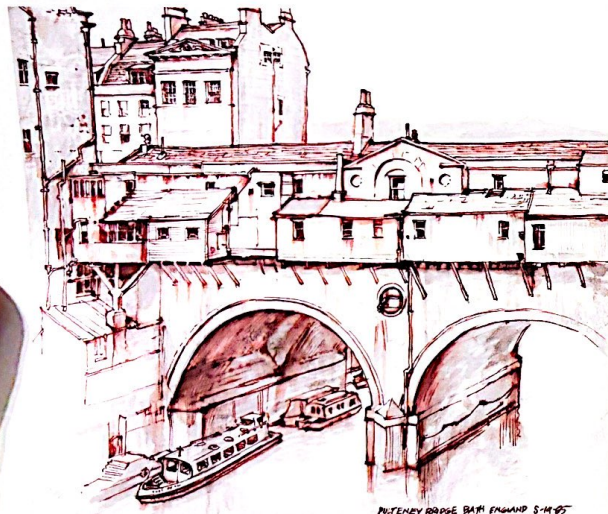


ESTUDIOS PLENAIRISTAS



DIBUJO EN EXTERIORES

Nuestro vocabulario visual aumenta cada vez que hacemos un boceto. No vale con que viajemos o hagamos fotografías; solo nos fijamos bien en lo que vemos y lo recordamos cuando lo hemos observado con tanto detalle como para dibujarlo. Nuestros cuadernos de bocetos se convertirán en un registro gráfico de nuestro contacto con el mundo y una valiosa fuente de ideas cuando busquemos ideas para cuadros imaginativos.



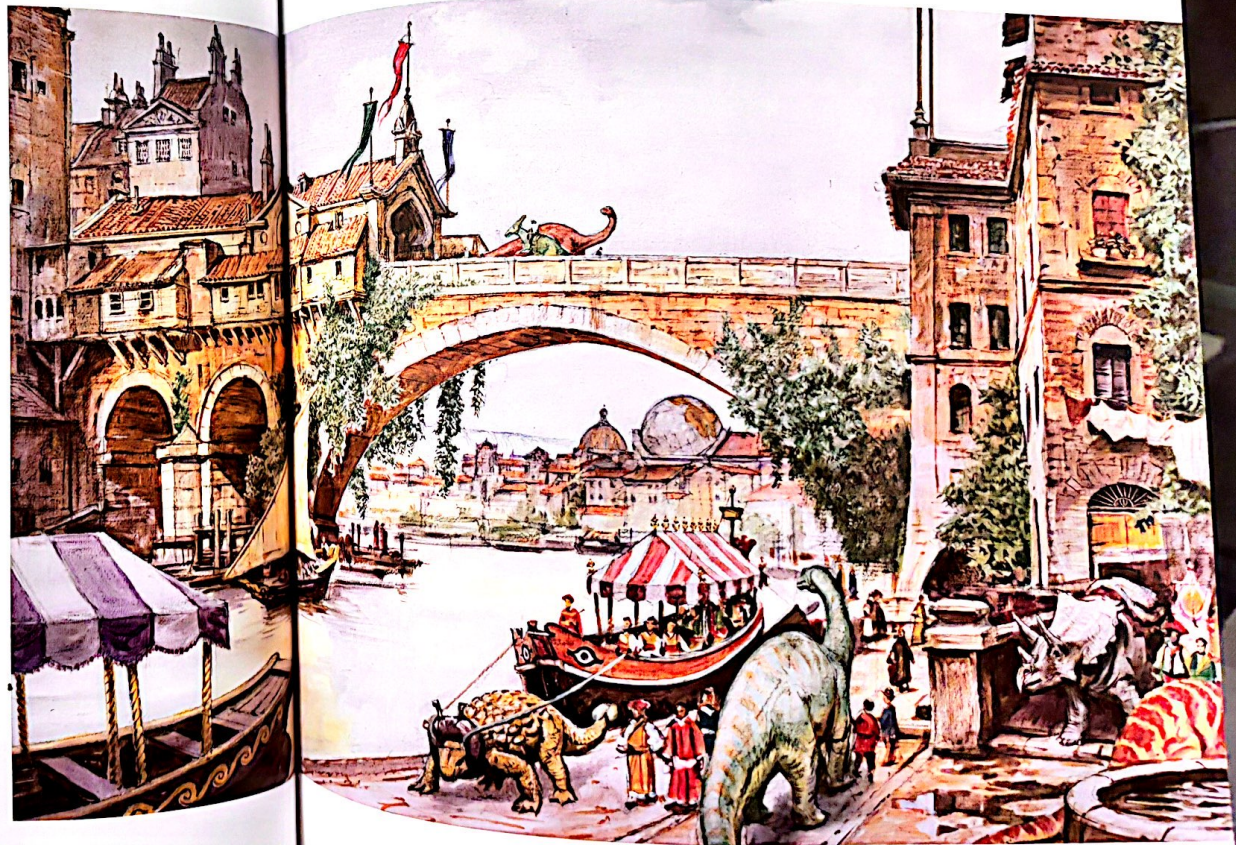
Arriba: Pulteney Bridge (El puente Pulteney), 1985. Pluma estilográfica y aguada gris, 18 x 20 cm.



Arriba: Cell Tower (Antena de teléfono), 2007. Pluma estilográfica y pincel de agua, 9 x 12,5 cm.

Páginas anteriores: Industrial Pasadena (Pasadena industrial), 1980. Óleo, 25,5 x 40,5 cm.

Hasta que tuve que dibujar una antena de teléfonos, la verdad es que nunca les había prestado mucha atención. Estaba sentado en el aparcamiento de la lavandería Benny's Coin Laundry de Geneva, en Ohio (Estados Unidos), esperando a que se secara la ropa. Dibujé la farmacia, los postes de teléfono y la antena con un pincel de agua y una pluma estilográfica. La antena era auto-portante, no como los monopolos o las torres aseguradas con tirantes. Un tipo salió de la lavandería y dijo: "Llevo viviendo aquí veinticinco años y no había visto a nadie pintando la farmacia".



Arriba: Escena en una arcada, 1991. Óleo sobre tabla, 30,5 x 45,5 cm.

En otra ocasión, estaba bosquejando el puente Pulteney de Bath, en Inglaterra; jamás había visto un puente como ese, con edificios construidos sobre él. Estaba haciendo el dibujo con una pluma estilográfica con tinta marrón y una aguada gris, y de repente oí a una banda de instrumentos de viento a lo lejos. Había un desfile que se acercaba más y más, hasta que entreví el brillo de las tubas por las ventanas del puente.

Todas estas sensaciones se quedaron almacenadas en algún lugar de mi imaginación y, cuando tuve que inventarme un puente sobre un canal de Waterfall City, me acordé del de Pulteney y rebusqué en mi cuaderno. Evidentemente, añadí unas cuantas enredaderas, algunos estandartes, barcas y dinosaurios, pero la idea básica nació de ese boceto en exteriores.

EXTRAÑO Y MARAVILLOSO

No hay nada que podamos imaginarnos que pueda superar las cosas maravillosas y extrañas que ya existen en nuestro universo. Si las documentamos en nuestro cuaderno, acabarán apareciendo en nuestro mundo de fantasía.



Alba: Strange Tree (Árbol extraño), 1998. Lápiz, 18 x 20 cm.



Irish: Piglets at the Fair (Lechones en la feria), 1984. Lápiz, 12.5 x 20 cm.

Alba: Caricatures (Caricaturas), 2005. Lápiz, 6.5 x 7.5 cm.



Estaba paseando por los bosques cercanos a Pine Plains, en Nueva York, y decidí pararme a hacer un boceto de un árbol muy extraño (página anterior). Durante la hora que estuve allí parado, no paré de preguntarme cómo se habían podido levantar las raíces de una forma tan exagerada. Por lo que parecía, cuando solo era un pequeño retoño, había enraizado en un tronco caído. Este último se habría descompuesto y desaparecido al cabo del tiempo, dejando las raíces rodeadas de una forma fantasma.

Como todos los artistas, desarrollo vicios al dibujar, así que todas las personas que hago acaban pareciéndose. Lo bueno es que, con echar solo un vistazo a mis cuadernos, encuentro una galaxia de personajes: ancianos barbudos, pensadores intelectuales, niños haciendo pucheritos, mujeres glamorosas y adolescentes aburridos. Tanto si el tipo de pintura a la que nos dedicamos es naturalista como si tenemos un estilo



muy particular, estas personalidades son los ingredientes básicos de partida para cualquier creador de personajes.

Nunca sabemos cuándo nuestra imaginación va a transformar algo que hemos bocetado. Hice el dibujo de la cerda con sus lechones en la feria del condado y esta idea de una madre amamantando a un montón de hijos resurgió en el cuadro *Glory Lane* (detalle sobre estas líneas). Fijese en que la madre tiene seis pechos, tantos como hijos.

interesante glori

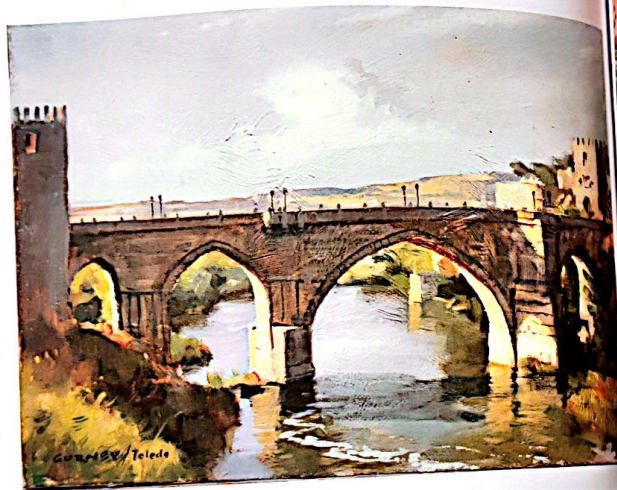
DE HECHO A FANTASÍA

Más o menos durante el primer siglo después de que la pintura plenairista fuera perfeccionada a finales del siglo XVIII, la meta de los pintores no era crear un llamativo cuadro que vender en una galería. El propósito era hacer estudios de la naturaleza para llevárselos a su estudio y utilizarlos como referencia. Dichos estudios, guardados para uso personal, serán las semillas de futuras obras.

¿Qué ocurre cuando una sombra arrojada cruza un reflejo en el agua? Eso es lo que trataba de imaginarme con el estudio al óleo de 20 x 25 de un puente que lleva a Toledo (derecha). Resultó ser un reto complicado a la hora de mezclar los colores.

También me sentí atraído por el color dorado de la piedra y la forma en que entraba la luz por detrás, iluminando la parte inferior de los arcos.

Utilicé la luz, el color y la composición básica de este estudio plenairista como fuente para una obra fantástica de un puente en ruinas (abajo). El cambio principal fue la adición de una torre cubierta de enredaderas y una casa provisional. Para ser un cuadro fantástico, no tiene muchos elementos de fantasía ni elementos mágicos. Solo es una versión adornada del mundo real.



Arriba: Toledo Bridge (Puente de Toledo), 2002. Óleo sobre tablero, 20 x 25,5 cm.

Izquierda: Ruined Bridge (Puente en ruinas), 2006. Óleo sobre tabla, 30,5 x 46 cm. Publicado en *Dinotopia: Journey to Chandara*.

Página siguiente, arriba: Canal Rescue (Rescate en el canal), 2005. Óleo sobre tabla, 33 x 35,5 cm. Publicado en *Dinotopia: Journey to Chandara*.

Página siguiente, abajo: Salamanca, 2002. Óleo sobre tablero, 25,5 x 20 cm.



Salamanca es famosa por su piedra dorada. Con una cámara, es muy difícil conseguir ese color en una fotografía, así que, cuando dio la casualidad de que estaba allí y tenía una tarde libre y un kit de pintura, me puse a hacer un estudio rápido con óleos (izquierda) para intentar capturar la sensación que transmite la extraordinaria arquitectura de la ciudad, sin saber aún cómo usaría esta referencia en un cuadro de fantasía en el futuro.

Unos años después, puse el estudio al lado de mi mesa de dibujo mientras pintaba esta escena de Waterfall City, en *Dinotopia*. La cúpula aparece casi exactamente igual, aunque añadí

algunos motivos de dinosaurios dentro del frontón. Los otros edificios están inspirados en estudios plenairistas de Venecia. Estos estudios son increíblemente valiosos para mí, porque me recuerdan los olores y sonidos del lugar, lo cual me ayuda a meterme de lleno en este mundo de fantasía.

Utilice lo que prefiera: óleos, acrílicos, acuarela, gouache o materiales de dibujo; pero tenga a mano sus bocetos y estudios y, si puede, etiquételos o catalóquelos para poder encontrarlos cuando necesite inventarse escenarios o edificios fantásticos.

MUSEOS Y ZOOS

Si vive cerca de un museo de historia natural o de un zoo, con una visita conseguirá abundantes referencias que le ayudarán a visualizar criaturas ya extinguidas o imaginarias. Aunque el material que esté buscando no esté en una exhibición abierta al público, la mayoría de los museos suelen permitirnos entrar y dibujar sujetos de su colección no expuesta.



Cuando tuve que hacer una reconstrucción de un alce irlandés extinto, *Megaloceros*, empecé por estudiar su esqueleto. Este se parecía mucho al de un gamo común, pero los cuernos eran gigantescos (podían medir más de tres metros y medio de ancho). Sin embargo, ¿cómo eran las partes que no fosilizan, como los músculos, la piel y el pelaje?

Afortunadamente, el alce irlandés vivió en Eurasia durante la glaciación, junto con los humanos, y debió impresionar a esos primeros artistas, porque lo retrataron en las paredes de sus cuevas.

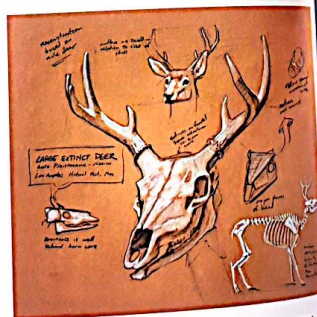
Abajo, hay una copia de un dibujo de un alce hembra de una cueva de Chauvet, en Francia. El paleontólogo de



CHAUVET CAVE · MEGALOCEROS



Harvard, Stephen Jay Gould, señaló que no cabe ninguna duda de que en estos dibujos existe una joroba oscura encima del hombro y una línea que recorre los lados del animal, características que no podrían saberse observando únicamente el esqueleto.



Arriba, izquierda: Dibujando Irish Elk (Alce irlandés), 2006. Fotografía de Jeanette Gurney.

Arriba del todo: Cráneo de un ciervo de cola blanca, 26,5 cm de largo.

Arriba, en el centro: Bongo, 1981.

Sobre estas líneas: Estudio del cráneo de un ciervo, 1981. Óleo sobre tablero, 15 x 20 cm.

Izquierda: Dibujo de *Megaloceros*, 35.000 A. E. C. Copias con lápices de colores sobre las obras de la cueva de Chauvet, Francia.



Arriba: Irish Elk (Alce irlandés), 2005. Óleo sobre tabla, 30,5 x 33 cm.

Lo siguiente que tenía que hacer era imaginarme una postura, así que ojeé un montón de antiguos bocetos que hice en el zoo y encontré uno de un bongo que hice en el zoo de Los Ángeles. Es un animal distinto, pero la pose básica fue una ayuda.

También busqué unos estudios que había hecho de un cráneo de ciervo moderno (página anterior, arriba) y de otros esqueletos de ciervos ya extinguidos (página anterior, abajo).

En el cuadro de esta página, podemos ver a un alce irlandés descansando en las montañas de Dinotopia, con un humano al lado. Utilizando los dibujos de la cueva como guía, añadí la joroba, que podría haber sido una mata de pelo marrón con un músculo muy grande debajo, como ocurre en los bisontes. Además, supuse que la línea lateral representaba la delimitación de la contracoloración, para separar la zona del lomo, de un color más oscuro, de la panza, más clara.

ORIENTALISMO

Arte muy popular como para un niño

Las culturas exóticas de África y Asia han sido una fuente inagotable para los artistas durante varios siglos. Muchos cuadros orientalistas se encuentran en el límite entre la realidad y la fantasía.



Arriba: Damascus Gate (La puerta de Damasco), 1987. Acuarela, 11,5 x 18 cm.



Derecha: Elephant Study (Estudio de un elefante), 1982. Óleo sobre tablero, 15 x 10 cm.

Abajo: Near Jaffa Gate (Cerca de la puerta de Jaffa), 1987. Lápiz y aguada de tinta, 12,5 x 12,5 cm.



Las culturas orientales siempre han fascinado de forma especial a los pintores de las culturas de occidente. El orientalismo tuvo sus raíces en la expansión colonial, comenzando con la expedición de Napoleón a Egipto en 1798, que llevó con él a artistas como Dominique Vivant Denon para documentar los detalles de las ruinas egipcias.

El orientalismo, como género de la pintura europea y americana, floreció durante el siglo XIX, motivado por una imaginación romántica y la fascinación por los paseos en camello, la vida en harén y los coloridos mercados. En una época en la que los pintores académicos intentaban imaginarse a los antiguos griegos y romanos, Eugène Delacroix declaró que había encontrado la "vida clásica" en carne y hueso. Cuando la fotografía y el turismo aún no estaban al alcance de todos, el arte era el billete a estos exóticos destinos y las hazañas de estos artistas-viajeros eran seguidas ardientemente por el público de casa.

En 1868, el pintor paisajista americano Frederic Church fue uno de los primeros en pintar la ciudad perdida de Petra. No mucho antes, otro artista había sido asesinado en esa región por unos lugareños y Jean-Léon Gérôme fue ahuyentado por los beduinos, que estaban en contra de las imágenes talladas.

Durante el siglo XX, el encanto del este ha inspirado a los cineastas para crear fantasías como *Horizontes perdidos* (1937), *El ladrón de Bagdad* (1940) y *Simbad y la princesa* (1958).

Página siguiente: Arabian Market (Mercado árabe), 1983. Óleo sobre tablero, 51 x 76 cm.
Portada de *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* para una historia titulada *Five Mercies* (Cinco misericordias), de Mike Conner.

Siguientes páginas, más adelante: *Imperial Palace* (Palacio imperial), 2006. Óleo sobre tabla, 18 x 34 cm.





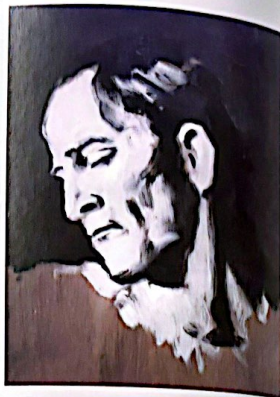
DOS VALORES

Si aumentamos el contraste entre los valores claros y los oscuros, conseguiremos unas composiciones más impactantes y fotorrealistas. Los valores tonales son los distintos grados de luminosidad (o brillo) que hay entre el blanco y el negro, y existen en cualquier imagen, incluso en las que son a todo color. Los ejercicios de esta página están diseñados para que se anime a traducir la complejidad de un sujeto en dos valores extremos: el blanco y el negro.



Arriba: Head in Black and White (Cabeza en blanco y negro). Óleo sobre tabla, 30,5 x 23 cm.

Sobre estas líneas: High Contrast Head (Cabeza en alto contraste). Óleo sobre tabla, 30,5 x 23 cm.



Los dibujantes de cómics piensan de forma natural en blanco y negro. Maestros como Roy Crane, Milton Caniff o Hal Foster nos contaron historias épicas sin ayuda de nada más. Esa simplicidad le da mucha fuerza a las imágenes de forma automática.

Pero a los pintores, especialmente a los que utilizan óleos, suele costarles conseguir este contraste. La mayoría sufren del "balbuceo del valor medio", la tendencia a pintar todo en el medio de la gama tonal. Para curar esta enfermedad, lo que tenemos que hacer es pintar un boceto en el que todo lo que esté iluminado aparezca representado en blanco y todas las sombras sean negras.

En esta página, puede ver cómo he aplicado esta idea empleando óleos para retratar a un modelo, que cambiaba de pose cada quince minutos, durante una sesión de bocetaje en grupo. El modelo debe estar iluminado solamente por una fuente de luz potente, cómo la que aparece en la página 20.

Para el primer ejercicio, puede usar cualquier material opaco. Dan igual el medio y la técnica que emplee mientras use blanco y negro sobre un valor intermedio. Si desea hacerlo con óleos, lo mejor es utilizar blanco de titanio y negro azabache, cada uno con un pincel distinto. En primer lugar, comience con el negro y, después, proceda a pintar el resto, empezando por las zonas más grandes y acabando por las más pequeñas.



Arriba: El histograma de Photoshop de Adriance. Propiedad de Adobe Systems Inc. Utilización previo permiso.

Abajo: Sketch of Adriance Library (Boceto de la biblioteca de Adriance). Pluma y rotuladores, 15 x 12,5 cm.

Si evaluamos la imagen de abajo en la ventana Niveles de Photoshop, el histograma sería un valle amplio y plano (sin tonos medios) con picos altos en los blancos y los negros.

Se necesita mucha determinación si queremos evitar la tentación de mezclar colores para conseguir grises. ¡No caiga en ella! Además, intente no delinearlo todo; al espectador no le importará tener que imaginarse los bordes sin dibujar.

Los bocetos rápidos de arriba son los rostros de algunas personas que estaban escuchando música irlandesa. Solamente estaban iluminados por una bombilla que había en el techo. Utilicé un rotulador con punta de fieltro sin hacer ningún delineado previo a lápiz.

También se puede utilizar esta idea con sujetos iluminados por el sol. Intente olvidarse de los colores superficiales; exagere todo de forma dramática y evite el uso de líneas. Defínalo todo con manchas; en el caso de la imagen de la biblioteca (derecha), esto implicaba no dibujar ni las verticales en la parte derecha de las columnas ni las horizontales que definían los peldaños de las escaleras.

Delineé el boceto a lápiz y utilicé un rotulador fino para las líneas pequeñas y uno más gordo para las sombras. Hice el dibujo de día, desde el otro lado de la calle, y tardé bastante en decidir si colorear el cielo de negro o dejarlo blanco. Además, también me resultó muy difícil contenerme para no dibujar todas las líneas de las columnas.

Este tipo de bocetos recuerdan a las primeras fotografías en blanco y negro, ya que el tipo de película que usaban creaba unos fuertes contrastes entre las zonas blancas y negras y casi no había tonos medios.



SILUETA

revelarlo, está muy curioso

La silueta es la forma externa de un objeto sobre un fondo. Nos ayuda a reconocer inmediatamente un animal, una planta, o una figura, y transmite la información esencial sobre el ambiente y el gesto de la pose. Si meditamos cuidadosamente sobre la silueta, conseguiremos un diseño más impactante.



Una de las siluetas más comunes es un rostro de perfil. Este tipo de siluetas suelen realizarlos artistas muy hábiles, recortando la forma en papel negro.

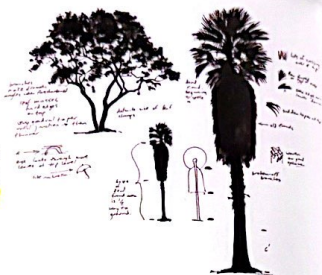
Arriba, a la izquierda, podemos ver al personaje de Uncle Doodle (Tío Garabato) en su forma real, totalmente pintado, y, a su lado, tenemos la misma figura convertida en una silueta negra. La postura y el gesto, incluyendo el de la cara y las manos, se entienden perfectamente solo con ver la silueta. Este tipo de pose de cómic a grandes rasgos recuerda a las pantomimas de la época de los vodeviles, muy populares entre los ilustradores americanos de la época dorada, sobre todo en las obras de Maxfield Parrish y J. C. Leyendecker.

Sin embargo, las siluetas no tienen por qué ser perfiles o tener siempre un fondo blanco. Todas las formas tienen silueta y las investigaciones sobre

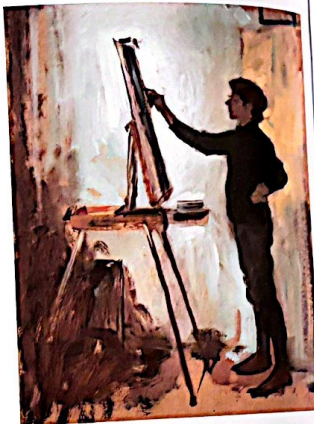
nuestra forma de ver revelan que uno de los primeros cometidos de la percepción es reconocer las formas de las siluetas de cada elemento que hay una escena.

Una buena regla a seguir dice que la parte más importante de la pose (generalmente suelen ser las manos o el rostro) debería plasmarse en la silueta, en vez de quedar oculta dentro de la figura. Imagínese las poses de algún famoso convertidas en siluetas. Si fueran una forma de color negro sobre blanco y aun así expresaran el gesto y la acción, seguramente se podrían transformar en cuadros completos sin ningún problema.

La parte más importante de una pose debería estar situada donde el contraste con el fondo sea mayor. Podemos diseñar dicho fondo para que haya un degradado que acabe en un halo brillante detrás de esa zona, dejando que el resto de la silueta y el fondo tengan unos valores



Arriba: Tree silhouettes (Siluetas de árboles). Píncel y tinta sobre papel, 21,5 x 25,5 cm.



Arriba: Artist (Pintora). Óleo sobre tabla, 30,5 x 23 cm.

Derecha: Uncle Doodle (Tío Garabato). Óleo sobre tabla, 29 x 20 cm. Publicado en *Dinotopia: The World Beneath*.

Página siguiente: Spaceman (Hombre del espacio), 1983. Óleo sobre tablero, 61 x 40,5 cm. Portada de *Salvage and Destroy*, de Edward Llewellyn.

más parecidos. En el caso del boceto de la pintora (arriba), que hice durante una sesión de grupo, decidí aclarar el fondo sobre todo en la zona que queda detrás de la mano, en vez de detrás de la cabeza, porque pensé que era más importante. En la imagen de la derecha, planeé las sombras de la nave para que la luz más fuerte quedara detrás de la expresión pensativa de la figura principal.



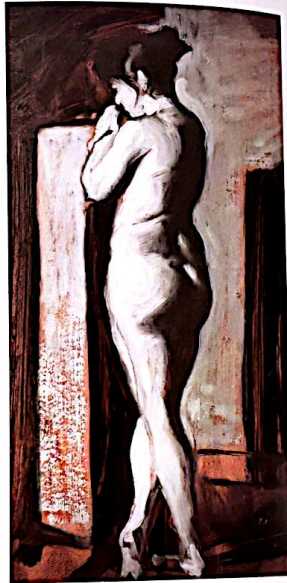
CLAROSCURO

La palabra claroscuro viene del italiano *chiaroscuro* y se refiere al uso de contrastes marcados entre las zonas iluminadas y las oscuras dentro de una composición. También se puede utilizar para describir el uso del modelado tonal para transmitir la tridimensionalidad de las formas.



Arriba: Dana, 2005. Óleo sobre tabla, 30,5 x 23 cm.

Derecha: Tonal Study (Estudio tonal). Óleo sobre tabla, 30,5 x 15 cm.



En su sentido más amplio, el claroscuro es la gestión de los tonos claros y oscuros de una imagen. Como término artístico, tiene varios significados específicos.

Originalmente, se refería a la forma de pintar sobre papel de esbozo gris utilizando pintura blanca para las zonas más claras y tinta para las sombras. También describía un tipo de impresión de xilografías en la que se utilizaban distintas planchas de madera para conseguir tonos diferentes.

Lo más habitual es que este término se refiera a una composición con contrastes dramáticos entre las áreas de luces y sombras. Este efecto transmite



Arriba: Bonabba Meeting (Encuentro en Bonabba), 1994. Óleo sobre tabla, 23 x 35,5 cm.

Abajo: Figure Study (Estudio de figura), 1995. Óleo sobre cartón, 30,5 x 23 cm.

autenticidad, además de tensión psicológica. Algunas veces, este estilo de pintura se conoce como tenebrismo, especialmente cuando hablamos de los seguidores españoles e italianos del siglo XVII de Caravaggio.

Fijese en la separación de los tonos claros y oscuros en la figura de la derecha de la página anterior. Minimicé los tonos medios de transición y la luz reflejada para intentar mantener las luces y las sombras lo más diferenciadas que pude. Para conseguir esta separación tonal con una figura en pose, el modelo debería estar rodeado por una tela oscura que disminuya la luz reflejada.

El claroscuro también suele asociarse a las escenas iluminadas a la luz de las velas, especialmente cuando la fuente de luz está dentro de la propia escena y el efecto general es oscuro y dramático.

En la ilustración que está sobre estas líneas, la luz llega desde arriba a la izquierda. El fondo está organizado para que las zonas oscuras acentúen el contraste con las áreas iluminadas de la espalda del hombre y el perfil de la mujer. A su vez, en la zona sombreada de todas las figuras, hay formas claras que resaltan la estructura contraria.



SOLDADURA DE FORMAS

Al conectar formas adyacentes que tienen un valor o color similares, podemos crear unidades más grandes para simplificar la composición.



Si quiere conseguir que sus composiciones resulten memorables, simplíquelas. Las formas sencillas son más fáciles de reconocer y de recordar, y las imágenes abarrotadas de elementos pequeños tienen menos impacto.

Conseguir simplicidad no siempre significa que tengamos que limitarnos a utilizar solo unas cuantas formas minimalistas, como una manzana sobre un fondo liso. Podemos pintar varios elementos o figuras y, aun así, seguir teniendo una imagen ordenada. El secreto es organizar los elementos para que las formas tonales adyacentes se fundan formando patrones abstractos más grandes.

Según Charles DeFeo, Howard Pyle solía decir: "Ponga el blanco contra blanco, sus medios tonos contra grises, el negro contra negro, y después blanco y negro en los lugares en los que quiera centrar el interés. Suena sencillo, pero es difícil de conseguir".

Podemos aunar formas disipándolas en una nube envolvente de sombras, como en la figura de la derecha, en la que el



abrigo oscuro se mezcla con la parte de la entrada que queda en sombra. En la figura de Mark Twain (página siguiente, la persona de la derecha), soldé los tonos claros del hombro con los del cielo y los oscuros de la pierna con la sombra arrojada.

Leonardo da Vinci escribió en sus cuadernos: "Tenga cuidado para que las sombras y luces se fundan unas con otras sin bordes duros ni líneas. Sus luces y sombras deben pasar de la una a la otra sin una separación clara, de la misma manera que el humo se pierde en el éter".



Página anterior, izquierda: Jeanette Reading (Jeanette leyendo), 2000. Lápiz, 12,5 x 10 cm.

Página anterior, derecha: Lee Crabb in Doorway (Lee Crabb en la entrada), 1993. Óleo sobre tabla, 30,5 x 15 cm.

Arriba: Time Travelers (Viajeros del tiempo), 1987. Óleo sobre tablero, 56 x 34 cm. Portada de *Never the Twain*, de Kirk Mitchell.

CONTRACAMBIO

El contracambio es la inversión de las relaciones tonales entre una forma y su fondo, que se produce desde un extremo al otro de dicha forma. Este efecto es muy útil para generar una sensación de movimiento tonal.



Cuando pinté la vista de Segovia de la izquierda, exageré el efecto del contracambio. Las nubes estaban pasando sobre la escena, iluminando y ensombreciendo distintas zonas de la ciudad. Intenté capturar el momento en el que la parte superior de la torre quedó a la sombra, mientras que la parte intermedia seguía iluminada. Después, ajusté los tonos del cielo oscureciéndolos y aclarándolos para enfatizar el contraste.

Izquierda: Segovia, 2002.
Óleo sobre tablero, 25,5 x 20 cm.

Abajo: Attack on a Convoy (Ataque a un convoy), 1994.
Óleo sobre tabla, 35,5 x 73,5 cm.
Publicado en Dinotopia: The World Beneath.



En el cuadro de abajo, la parte central del dinosaurio está completamente iluminada y la luz va disminuyendo al acercarse hacia el jinete del cuello. Por el contrario, en el cielo se puede apreciar la transición opuesta, de oscuro en la parte izquierda a claro en la derecha.

El contracambio no tiene por qué ser siempre una inversión completa de los tonos, también podemos conseguir un efecto impactante pasando de una relación oscuro-contracambio en una zona de la forma a una claro-contracambio en otra.

Derecha y abajo: Attack on a Convoy
Thumbnail Studies (Estudios en miniatura de Ataque a un convoy), 1994.
Pluma y lápiz, 4 x 9,5 cm.



EL PRINCIPIO DEL MOLINO DE VIENTO

Este principio es una forma de reflexionar sobre la disposición tonal que nos ayudará a integrar una forma dentro del fondo. En este caso, podría ser buena idea evitar el aspecto "pegado" que aparece si no nos concentramos bien en eliminar algunos bordes y acentuar otros.



Tuve un póster de este cuadro de Rembrandt en mi casa durante muchos años. Lo observaba a menudo; había algo en la organización de los tonos que me producía una extraña sensación de satisfacción que no conseguía identificar del todo.

Es un diseño sencillo y transmite una majestuosa sensación al ver esa luz que se va debilitando. Pero ¿qué pasaba con ese molino para que no dejara de llamarme la atención?

De repente, me di cuenta: las aspas se han pintado prestando muchísima atención a las relaciones tonales. La de arriba queda iluminada contra el cielo oscuro; la contraria es oscura contra un fondo claro. Las otras dos son secundarias; la que apunta hacia nosotros es negra sobre negro y la más

Arriba: Rembrandt van Rijn, *The Mill* (El molino), 1645-1648, óleo sobre lienzo, 87,5 x 105,5 cm. Widener Collection, Imagen cortesía de la junta directiva de la National Gallery of Art de Washington (Estados Unidos).

lejana clara sobre fondo claro. Cada aspa del molino representa una de las cuatro organizaciones tonales posibles.

Es como una fuga de Bach que coloca al sujeto en todas las variaciones de tonos posibles. El efecto resultante une el sujeto al fondo de tal forma que lo separa y lo integra.

Mirando varias pinturas de la historia del arte, me di cuenta de que este principio aparece una y otra vez, sobre todo entre los pintores que saben de las relaciones tonales, como Velázquez, Zorn y Sargent. ¿Lo hacían de forma intencionada? ¿Sabían lo que estaban



haciendo? Ya no podemos preguntarnos, pero yo creo que todos conocían perfectamente este principio, aunque no lo llamaran de la misma forma.

Por experiencia, sé que los diseños tonales como este requieren una planificación premeditada, no ocurren porque sí.

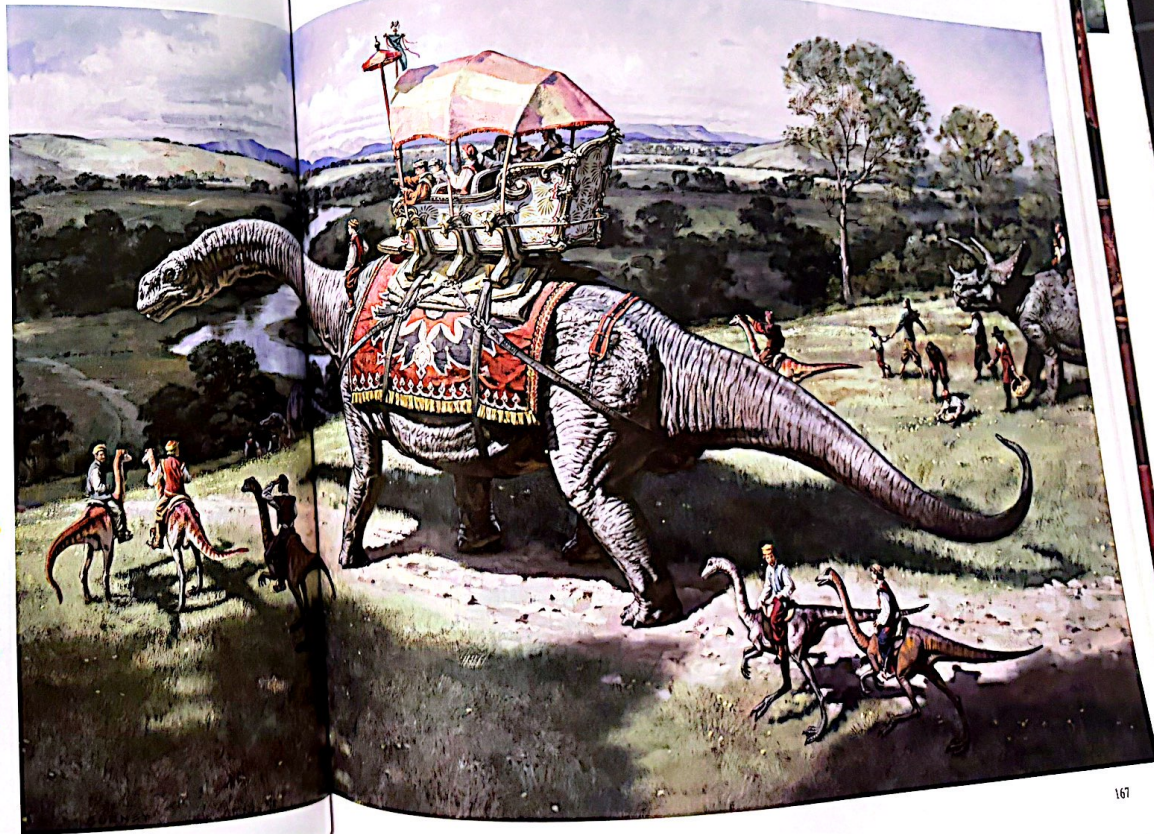
En el cuadro de abajo, llamado *The Excursion* (La excursión), quería asegurarme de que el dinosaurio quedara integrado en el paisaje y no pareciera que flotaba sobre la imagen. La primera decisión que tomé fue dividir el fondo en una zona

oscura en la parte superior izquierda y una clara en la inferior derecha. De esta forma, podría organizarlo para que la cabeza y el cuello fueran claros contra fondo oscuro. El final de la cola y las partes de abajo del cuerpo son oscuras sobre claro.

Después, tenía que planear otras áreas para que fueran claro sobre claro. Estas serían las partes delanteras de la pata izquierda y la parte superior del toldo. Por último, las áreas oscuras sobre oscuro aparecen alrededor de la parte de delante de la pata derecha y la parte trasera del carruaje.

Estas cuatro relaciones tonales se planean mejor en la etapa de miniaturas a lápiz. Nuestras decisiones afectarían a las opciones de iluminación que tengamos y al tratamiento del fondo.

Quizás le parezca que es más fácil planeear los bordes de contraste y que tiene que esforzarse para conseguir que otros bordes tengan valores más parecidos para que queden más difuminados. Sin embargo, toda la silueta no tiene la misma importancia para la historia, por lo que puede que sea buena idea dejar que algunas zonas desaparezcan.



SEGUIMIENTO OCULAR *o.d.r.*

Los estudios *scanpath* de seguimiento ocular nos revelan cómo un espectador explora una imagen. Esta información puede resultar muy valiosa, ya que nos permite comprobar nuestras suposiciones sobre cómo influye el diseño de una obra en la forma de percibirla.



Arriba: *Marketplace of Ideas* (Mercado de ideas), 2007. Óleo sobre tabla, 30,5 x 46 cm.

Parece que la mayoría de los libros sobre composición están bastante seguros de cómo se mueven nuestros ojos cuando miramos una imagen. El influyente libro de Henry R. Poore, *Pictorial Composition* (Composición pictórica), introduce la idea de que el ojo se mueve por una imagen de forma fluida y circular. Poore afirma: “La visión de uno realiza un circuito por los elementos presentados de forma involuntaria, comenzando por el más interesante y ampliando el análisis en forma de circunferencia, como un anillo sigue a otro anillo cuando lanzamos una piedra al agua”.

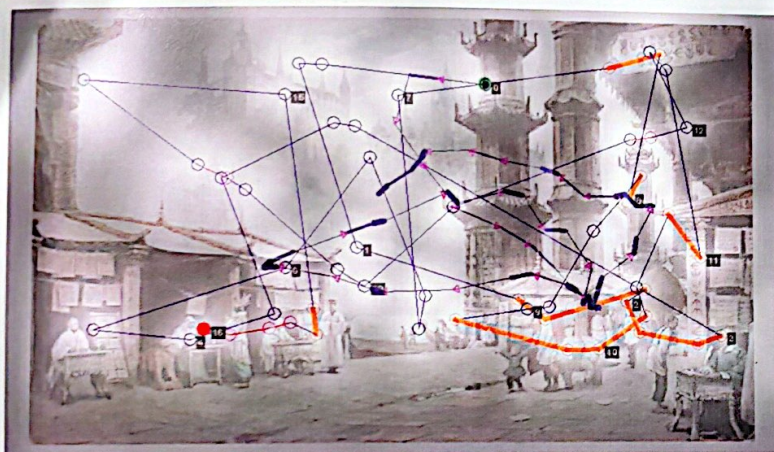
En su libro *Composing Pictures* (Componiendo imágenes), Donald W. Graham argumenta que el artista “debe buscar unos controles gráficos tan fuertes

que obliguen a los espectadores a ver los elementos de sus cuadros en el orden que ha sido planeado”.

¿Es cierto que el ojo se mueve en círculos concéntricos fluidos? ¿Es posible diseñar una imagen que controle a la vista?

Los científicos han desarrollado una tecnología que registra el recorrido de la mirada al observar una imagen. Estos instrumentos sensibles al movimiento siguen el camino que recorre el centro de la visión (fóvea). Los movimientos del ojo se introducen en un ordenador y este traza un mapa llamado *scanpath* que se superpone sobre la imagen.

En la siguiente página hay dos *scanpath* generados por una empresa de seguimiento visual llamada Eyetools.



Arriba: Imágenes del scanpath de *Marketplace of Ideas* de dos sujetos, 2009. Cortesía de Eyetools, Inc.

Cada uno representa el comportamiento de un individuo distinto que, sin haberle dicho nada, miró una obra de arte en la pantalla de un ordenador durante un periodo de quince segundos. El ordenador registró el camino de los ojos indicando los lugares donde los ojos se pararon momentáneamente, marcándolos con círculos y conectando unos con otros con una fina línea azul.

El *scanpath* revela que el ojo corre a toda velocidad de forma impredecible dando saltos en línea recta que se conocen como sacadas (o salidas). Estas "sacadas" ocurren entre tres y cinco veces por segundo, alternándose con breves periodos de descanso llamados fijaciones. El halo blanco que hay alrededor de cada círculo representa la versión periférica del sujeto. Las líneas más gruesas de colores

azul y naranja no son importantes para el estudio de obras de arte.

Los recuadros numerados de color negro son marcadores de tiempo e indican la posición del ojo en cada segundo. La sesión empieza en el punto verde y termina en el rojo, el último punto de descanso antes de que desapareciera la imagen. Siguiendo la línea azul segundo a segundo, podemos reconstruir la experiencia de visualización del espectador de forma precisa.

En la primera imagen, el ojo del sujeto entra en la composición por el centro de la parte superior y baja haciendo zigzag hacia las figuras que están a la izquierda del centro. Todo esto ocurre en el primer segundo. Durante los siguientes tres segundos, se precipita hacia la derecha, salta hacia arriba para echar un vistazo a

la esquina superior derecha y, después, se mueve por el centro del cuadro en grandes pinceladas, pausándose brevemente para mirar los edificios más cercanos y más lejanos. En los diez segundos restantes, la mirada del sujeto se desliza de un lado para otro en pequeñas sacadas, examinando las personas de la escena.

Según Greg Edwards, presidente y CEO de Eyetools, "durante los primeros tres segundos y medio, esta persona en particular estaba tanteando el terreno. La duración de esta visión general inicial varía dependiendo de la imagen; están intentando entender la estructura básica o el contexto de la imagen". A continuación, normalmente se fijan en movimientos oculares más sutiles. "Si hacen un gran movimiento, suelen estar buscando un contexto. Si es más pequeño, están buscando detalles".

El segundo *scanpath* representa lo mismo que el anterior, pero a la vez es diferente. Al principio, el ojo también hace grandes movimientos para orientarse, incluyendo las zonas lejanas y todas las personas que hay en la parte inferior. Aun así, este *scanpath* va cambiando entre movimientos grandes y pequeños durante toda la sesión y pasa más tiempo mirando a lo lejos y los edificios de alrededor.

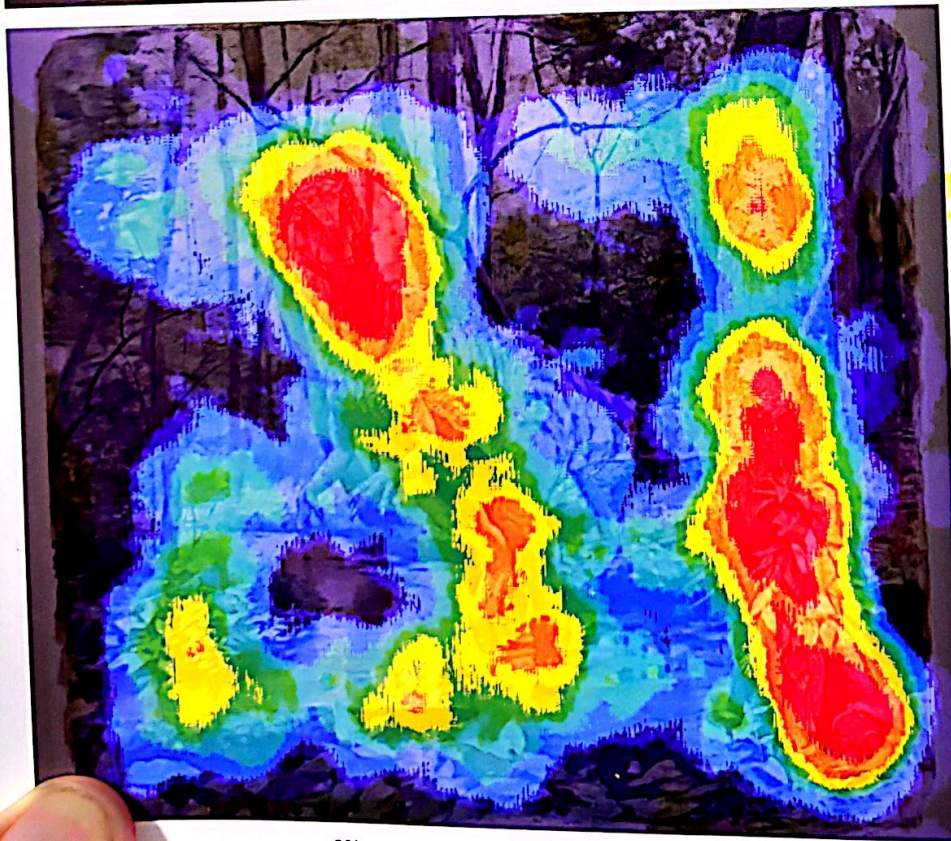
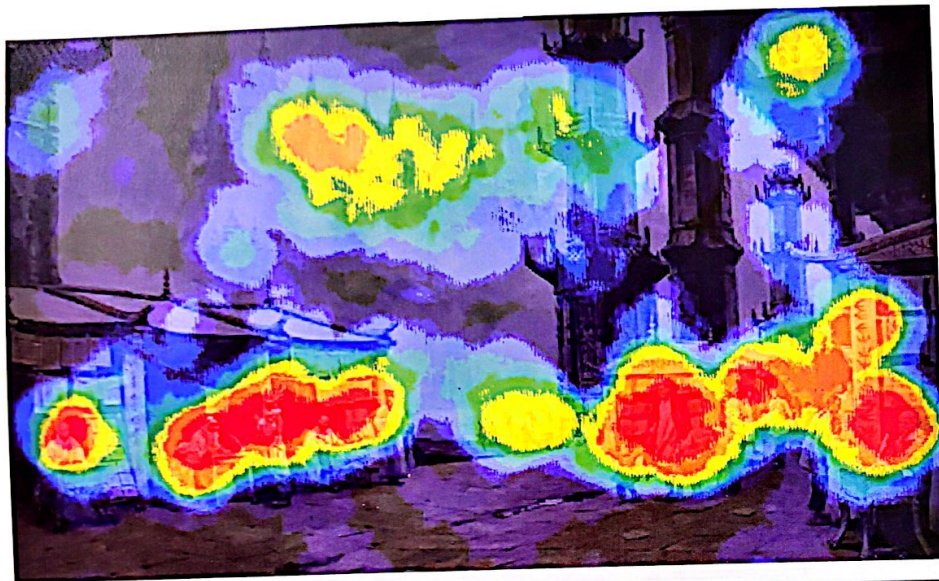
Experimentos como este nos obligan a dejar a un lado algunos de nuestros apreciados dogmas sobre la composición y la observación de imágenes:

1. El ojo no tiene por qué moverse en curvas o círculos ni seguir los contornos. Salta de un punto de interés a otro.
2. Dos personas no escanean la misma imagen siguiendo la misma ruta. Sin embargo, se comportan siguiendo una estrategia general que alterna entre el establecimiento del contexto y el estudio de detalles.
3. El espectador no es un jugador pasivo controlado continuamente por la composición. Todos nos enfrentamos a una imagen de forma activa, motivados por una combinación de impulsos conscientes e inconscientes que se ven influidos, aunque no determinados, por el diseño de dicha imagen.

MAPAS DE CALOR

también interesante

Si combinamos todos los datos de los movimientos oculares de un grupo de estudio, sabremos dónde mira la mayoría de la gente en una imagen en particular.



0% 50% 100%



En este experimento, registramos los datos de *scanpath* con la tecnología de seguimiento ocular de dieciséis sujetos distintos y recopilamos toda la información en estas dos imágenes, llamadas mapas de calor de seguimiento ocular. Los rojos y naranjas son los lugares en los que casi todos los sujetos detuvieron la mirada. Las áreas más oscuras y las azules son en las que casi nadie reparó.

La imagen de la izquierda es el mapa de calor del cuadro *Marketplace of Ideas*, que ya discutimos en las páginas anteriores. El conjunto de manchas rojas revela una concentración del interés en las figuras. Este interés en las personas, especialmente en los rostros, parece que refleja un instinto programado para entender al prójimo.

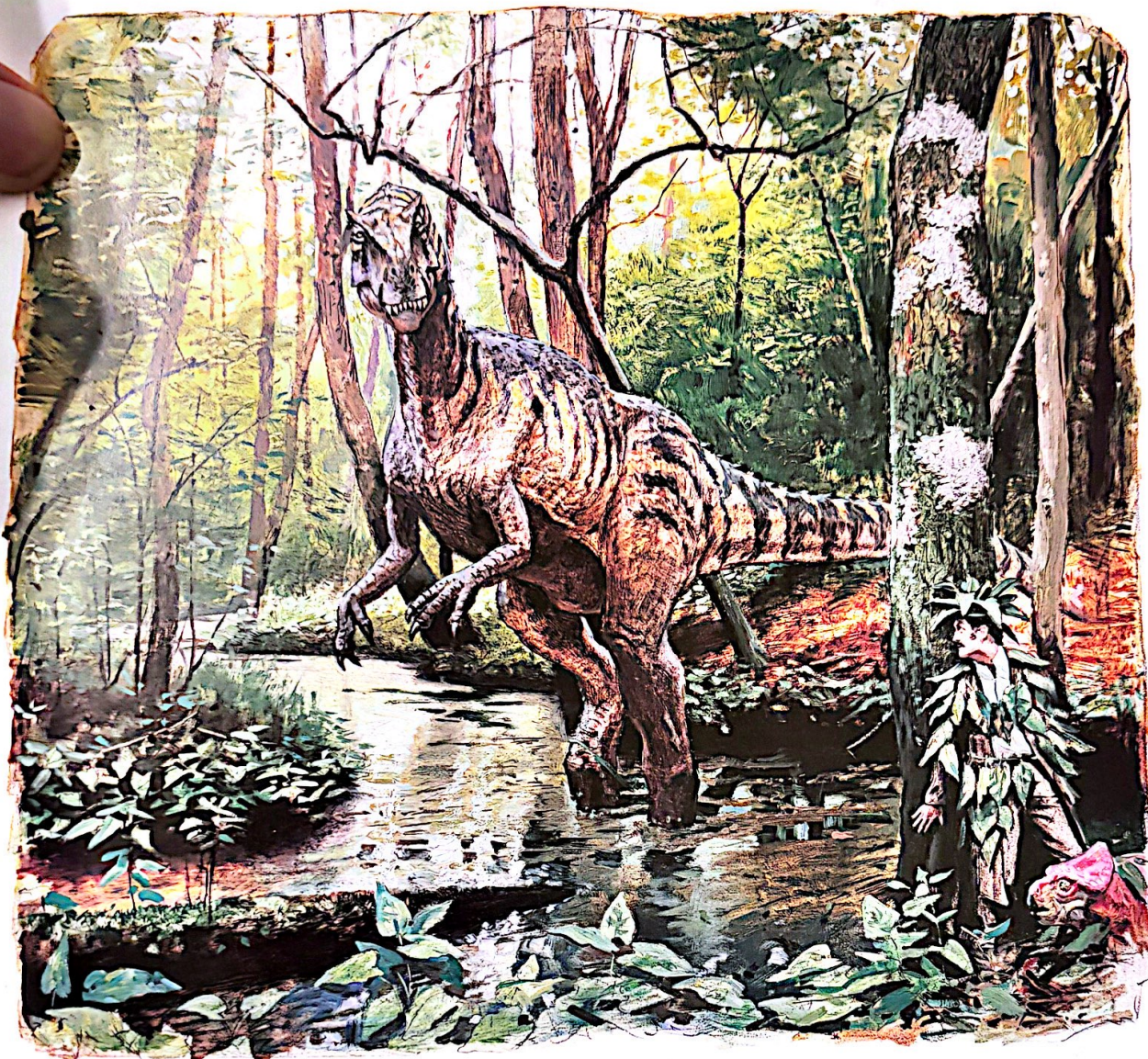
El mapa del cuadro *Camouflage* muestra cómo todo el mundo se fijó en el rostro del dinosaurio. También localizaron al hombre escondido y al pequeño dinosaurio rosa.

Estadísticamente, estas tres caras llaman la atención de casi todo el mundo durante los primeros cinco segundos.

Me sorprendió que los dos parches de líquenes que hay en el árbol, encima del hombre, tuvieran una puntuación de casi un 100 por 100 de atención. Evidentemente, los espectadores vieron unas formas extrañas en su visión periférica y las miraron para asegurarse de que no eran importantes ni ninguna amenaza para el hombre. El tronco hundido y el detallado montón de hojas de abajo a la izquierda atrajeron al 70 por 100 de la gente, quizás porque estos son lugares en los que se pueden esconder otros peligros.

Arriba a la izquierda: Mapa de calor de *Marketplace of Ideas*.

Izquierda: Mapa de calor de *Camouflage* (Camuflaje).
Cortesía de Eyetools, Inc.



Un elemento no tiene por qué llamar más la atención solo porque tenga más nitidez o fuertes contrastes tonales. Las ramas oscuras de detrás de la cabeza del dinosaurio casi no atraen la atención porque pertenecen al diseño natural de una escena en un bosque. Por lo que parece, los espectadores desarrollaron una estrategia de búsqueda que se basaba en la situación amenazante de un dinosaurio que está buscando algo para comer.

La lección que aprendemos gracias a estos estudios es que los elementos abstractos influyen en lo que miramos en

una imagen, pero los elementos humanos y narrativos son mucho más importantes. Como dice el doctor Edwards: "El diseño abstracto queda superado por las historias humanas". Cuando un ilustrador compone pinturas narrativas, su trabajo es utilizar herramientas abstractas para reforzar el deseo natural del espectador de buscar un rostro y una historia.

Arriba: *Camouflage (Camuflaje)*, 2006.
Óleo sobre tabla, 33 x 35,5 cm.
Publicado en *Dinotopia: Journey to Chandara*.

COMPOSICIÓN

tan interesante pero difícil de lograr...

RADIALES

Las líneas que convergen en un punto de una imagen son como los radios de una rueda: atraen la mirada hacia ese punto central. Como este método de composición necesita un nombre, lo llamaremos creación de radiales.



Arriba: Rueda de carro. Fotografía de James Gurney.

Izquierda y abajo: Turnip Cart (Carreta de nabos), 2006. Óleo sobre tabla, 16,5 x 38 cm.



Durante siglos, hemos utilizado este método para atraer la atención hacia un rostro o un ojo.

En esta ilustración de un *triceratops* arrastrando una carreta de nabos, las líneas apuntan hacia el ojo del dinosaurio. Las flechas del detalle de abajo revelan cómo convergen en el ojo los dos cuernos,

la barra horizontal de la carreta y el lomo del dinosaurio.

Las líneas radiales son de dos tipos: bidimensionales y tridimensionales. Las primeras están en un solo plano, como las manecillas de un reloj o los radios de una rueda; y las tridimensionales son las que convergen en un punto de fuga en

perspectiva como, por ejemplo, cuando nuestra vista sigue de forma instintiva las líneas de las vías para saber si está viniendo un tren.

A la derecha, puede ver a un personaje al que he llamado Goldsworthy Marlinspike. Hay varias líneas que confluyen en el ojo izquierdo; llegan de la parte de arriba de la ventana, del telescopio, desde ambos brazos y de la parte superior del mapa. Como espectadores, siempre nos sentimos atraídos por el rostro, pero las líneas radiales refuerzan este punto.





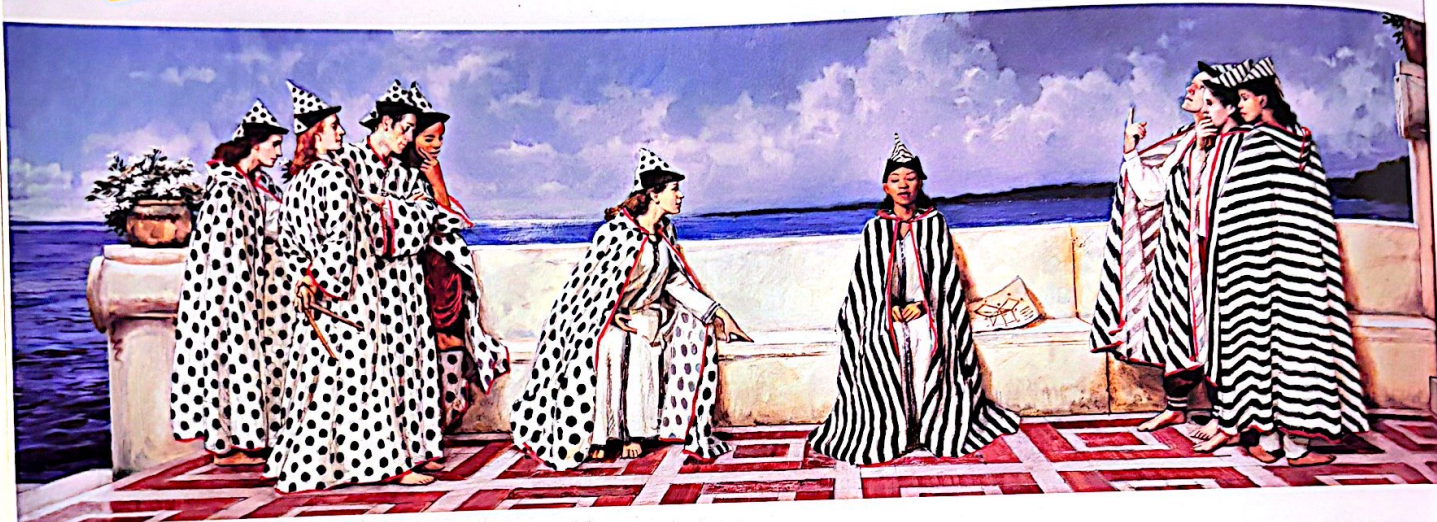
A la izquierda, tenemos el naufragio de un barco. Mientras este se hunde, un joven intenta salvar a su padre. Para centrar la atención en el joven, organicé los elementos de la escena para maximizar el efecto de las radiales, incluyendo las líneas de la parte de arriba de la cabina, la cuerda del primer plano y los dos brazos estirados.

Si le echa un vistazo a la escena de la arcada de la página 153, tanto las líneas de perspectiva como las sombras arrojadas nos dirigen hacia la figura central.

Suele ayudar si pensamos en las líneas radiales desde los primeros bocetos en miniatura. Podemos empezar las pruebas a carbón con un conjunto de líneas radiales suaves, aunque no sepamos aún cómo vamos a utilizarlas en la composición. Más adelante, cuando vayamos construyendo los elementos de la ilustración, se nos irán ocurriendo ideas para otras figuras, accesorios o elementos arquitectónicos que coincidan con estas líneas.

AGRUPACIÓN *muy básico...*

La agrupación es la colocación de un conjunto de elementos detallados muy cercanos en una misma zona de la composición, que contrasta con otras áreas grandes y vacías. Uno de los objetivos básicos de cualquier diseño es la creación de variedad e interés, y una agrupación de rostros nos invita a mirar más de cerca.



Los antiguos maestros, como Velázquez, practicaban el principio de la agrupación, pero este método también se convirtió en uno de los recursos favoritos de Howard Pyle y sus alumnos y contemporáneos.

Más abajo, se encuentra un boceto descartado que sufre de una falta de agrupaciones. Las figuras están espaciadas de forma uniforme, cada silueta está separada de las demás y las cabezas están bien diferenciadas.

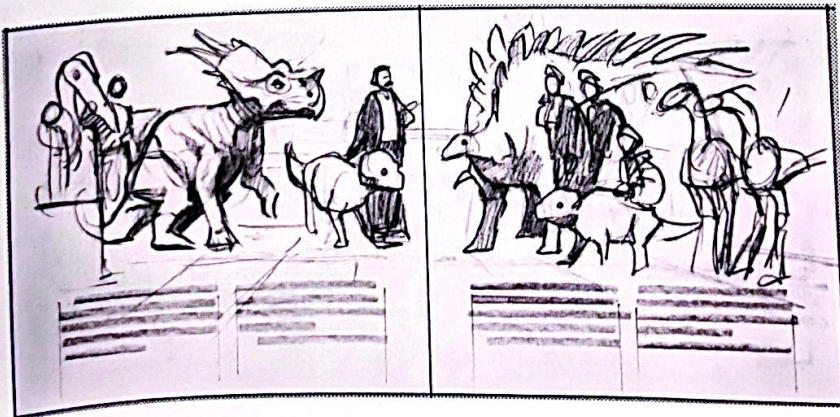
Cuando estas están juntas, como en la composición de arriba, el ojo las ve como una forma única y las reconoce más adelante.

Puede que conseguir hacer estas agrupaciones parezca sencillo, pero, en mi caso, siempre he tenido que hacer un esfuerzo para lograrlo. Tengo que luchar contra el instinto de alinear a los soldados de juguete, repartirlos por la mesa, darle a todo la misma importancia y definir cada borde de la misma manera.

Arriba: *Spotters and Liners* (Punteados y rayados), 2006. Óleo sobre tabla, 23 x 71 cm. Publicado en *Dinotopia: Journey to Chandara*.

Abajo a la izquierda: Storyboard de *Dinotopia: Journey to Chandara*, 2002. Lápiz, 9,5 x 18 cm.

Abajo: *Spotters and Liners*, detalle.



RESALTAR LAS CABEZAS

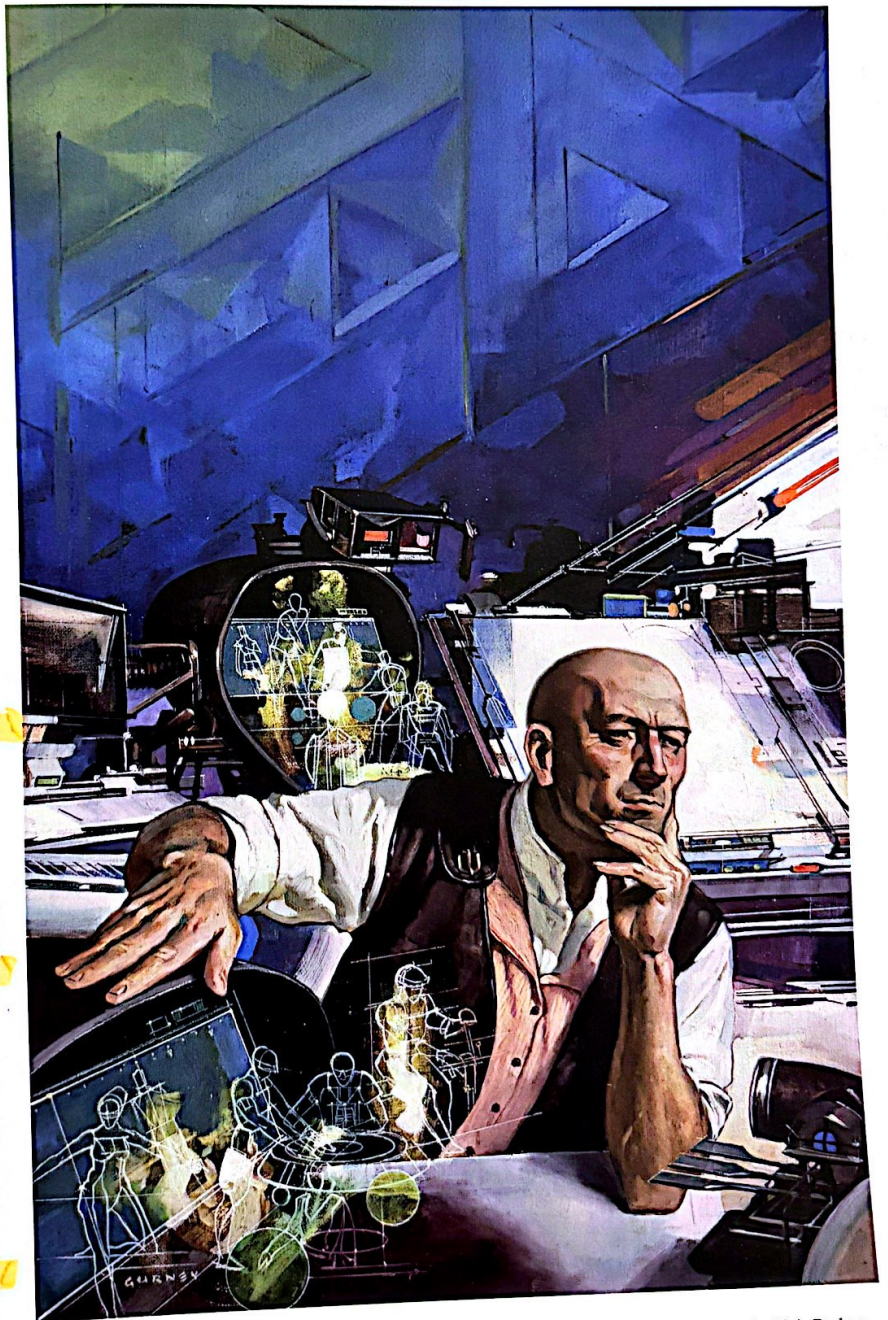
Suele resultar útil colocar una mancha blanca detrás de la cabeza del personaje más importante de una composición figurativa. Esta estrategia atrapa la atención del espectador justo dónde queremos, sobre todo cuando nuestro sujeto se encuentra delante de un fondo abarrotado.



En el boceto al óleo de un pintor (arriba), elegí el punto de vista para que la cabeza y la mano aparecieran contra unas formas blancas simples. Como nuestra vista suele sentirse atraída por áreas de contraste máximo, nos llaman la atención estas zonas de la figura.

En el cuadro de un puesto de trabajo holográfico (derecha), me preocupaba que el héroe se perdiera entre tanto caos, así que resalté su cabeza con un tablero blanco. El espacio libre que queda alrededor del rostro sirve para dejar un poco de espacio para respirar.

En cuanto la forma de resalte ya estaba en su lugar, no dudé en llenar el resto de las zonas con una gran variedad de detalles interesantes. Dejé las formas del fondo bastante abstractas, sugiriendo la información en vez de delineándola. A este tipo de tratamiento de la pintura lo llamo "confeti". La idea es dar pequeñas pinceladas de color entre nuestro sistema de perspectiva para engañar al ojo para que lo vea más acabado de lo que está en realidad.



Arriba: *Hologram* (Holograma), 1986. Óleo sobre tablero, 52 x 33 cm. Portada de *Michaelmas*, de Algis Budrys.
Arriba a la izquierda: *San Diego Comic Con*, 1995. Óleo sobre tabla, 25,5 x 20 cm.

VIÑETEO

interesante
para
comic y blanco

Cuando queremos componer una imagen sobre una página en blanco, podemos colocar toda la escena dentro de una composición rectangular, pero suele resultar más atractiva si dejamos que fluya de manera informal dentro de la página.

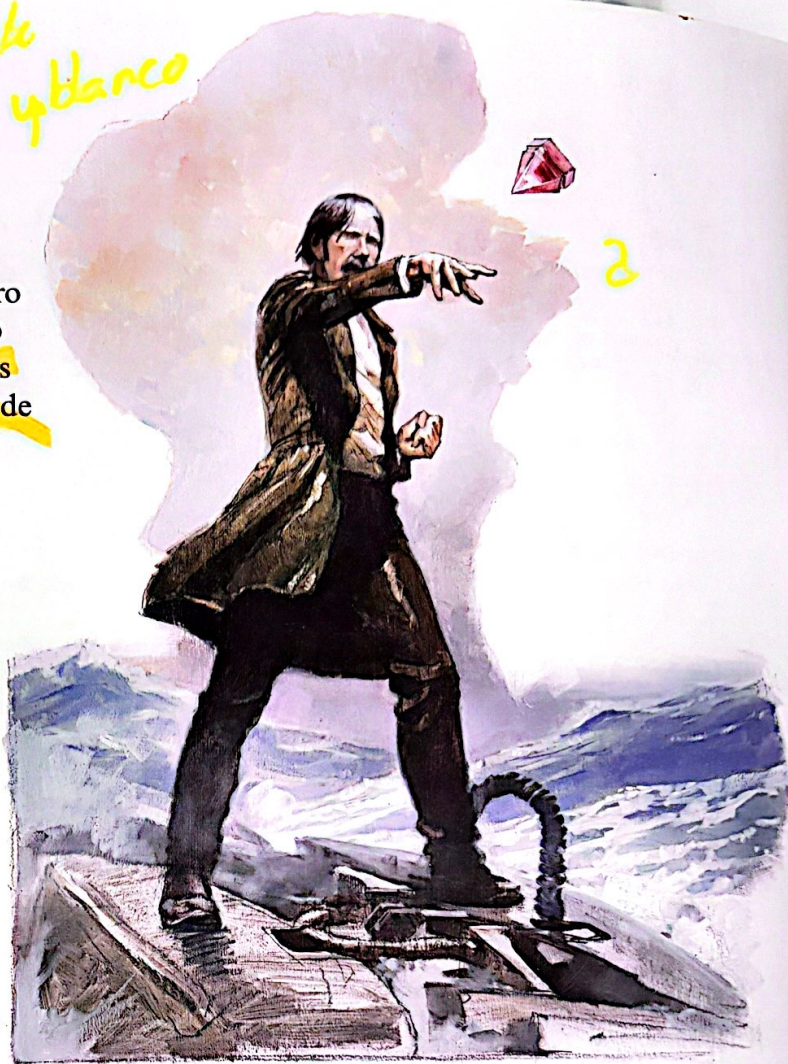
Los ilustradores han inventado varias estrategias de diseño para las ilustraciones en viñetas.

VIÑETA DE DESENFQUE SUAVE

La viñeta más básica es la de desenfoque suave, en la que todo el sujeto aparece contra un fondo que se va haciendo más claro hasta que se funde con el blanco del papel. La forma de la viñeta suele ser ovalada, como en una vieja fotografía.

VIÑETA DE PAPEL RASGADO (DERECHA)

Sirve para que parezca que es un fragmento irregular arrancado de una composición más grande. En el cuadro de la derecha, el borde de la viñeta podría haber seguido la silueta de la figura, pero, en cambio, la figura queda contra un cielo cálido. La línea de la viñeta corta el cielo de forma aleatoria, aislando el objeto que está lanzando el hombre.



Arriba: Arthur Throws the Sunstone (Arthur lanza la piedra solar), 1994.

Abajo: Alvarado, 1986. Óleo sobre tablero, 25,5 x 33 cm.

VIÑETA DE UNIÓN DE FORMAS (IZQUIERDA)

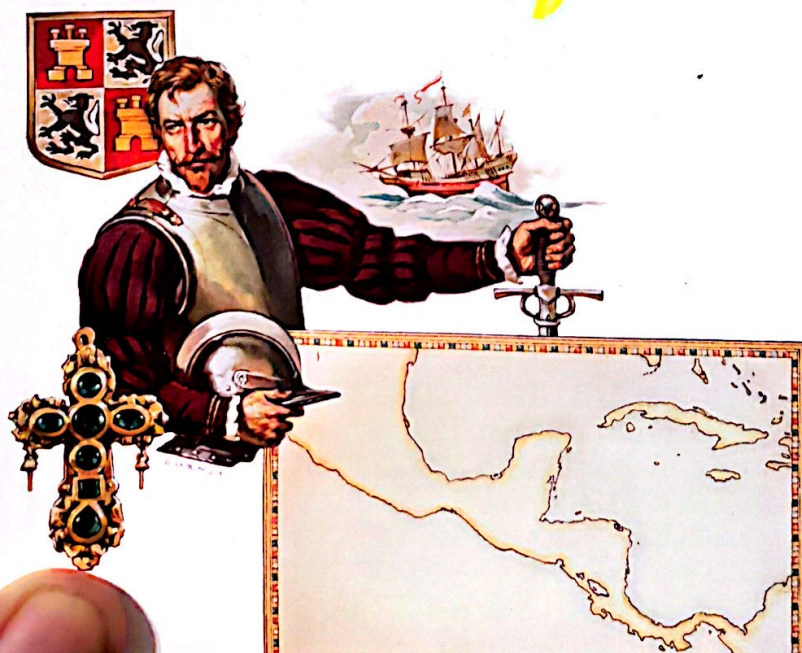
En la viñeta del conquistador Alvarado, la figura está unida a accesorios o elementos del fondo. Todos juntos crean una forma más grande.

LA VIÑETA BLANCA REAL

Si organizamos una escena para que parte de ella sea de un material blanco, la viñeta parecerá más natural y menos forzada. El elemento blanco podría ser un campo nevado, una playa blanca o una sábana blanca.

LA VIÑETA ENVOLVENTE (PÁGINA SIGUIENTE, ARRIBA)

Una viñeta envolvente sitúa los detalles alrededor del marco exterior del diseño, dejando el blanco de la página preparado para textos. El taller del herrero de Volcaneum, en Dinotopia, fue concebido de esta manera, con un espacio blanco para un texto.





VIÑETA DE SEPARACIÓN (ABAJO)

En la viñeta de abajo, el pterosaurio sobresale del fondo. Es perfecto para una explosión, pero llama mucho la atención, así que debería utilizarse con moderación. Este aparece en *Dinotopia: The World Beneath*.



VIÑETA RECORTADA

Con este método, el blanco se añade al final. Las formas se pintan primero en un lienzo manchado y, más tarde, las "recortamos" con pintura blanca, consiguiendo así que el manchado se vea entre las pinceladas. Este método se hizo famoso gracias a J. C. Leyendecker.

VIÑETA DESVANECIDA

El ilustrador de la era dorada Coles Phillips inventó a la "chica que se desvanece", que solía estar viñeteada de tal forma que los colores de su atuendo son los mismos que el color de fondo. Además, Phillips dejaba los contornos sin delinear para que el ojo se entretuviera completando ese límite desaparecido.

VIÑETA DE BORDE INCOMPLETO (ARRIBA A LA DERECHA)

Una imagen se puede disolver en líneas incompletas, pinceladas o goterones, como ocurre en la ilustración de *Journey to Chandara* (arriba a la derecha), en la que quería destacar la creación de imágenes y que diera la sensación de que era una página de un cuaderno de bocetos informal.



El montaje de abajo emplea un borde incompleto en todo el lado derecho de la imagen, mezclando las áreas oscuras en una masa de pinceladas que representa la oscuridad del humo de una hoguera. La capa de plumas también se disuelve en las suaves pinceladas. Estas áreas más suaves ayudan a centrar el interés en los ojos y los dedos de la mano.



Arriba a la izquierda: *Blacksmith Shop* (Taller de un herrero), 1994. Óleo sobre tabla, 35,5 x 71 cm.

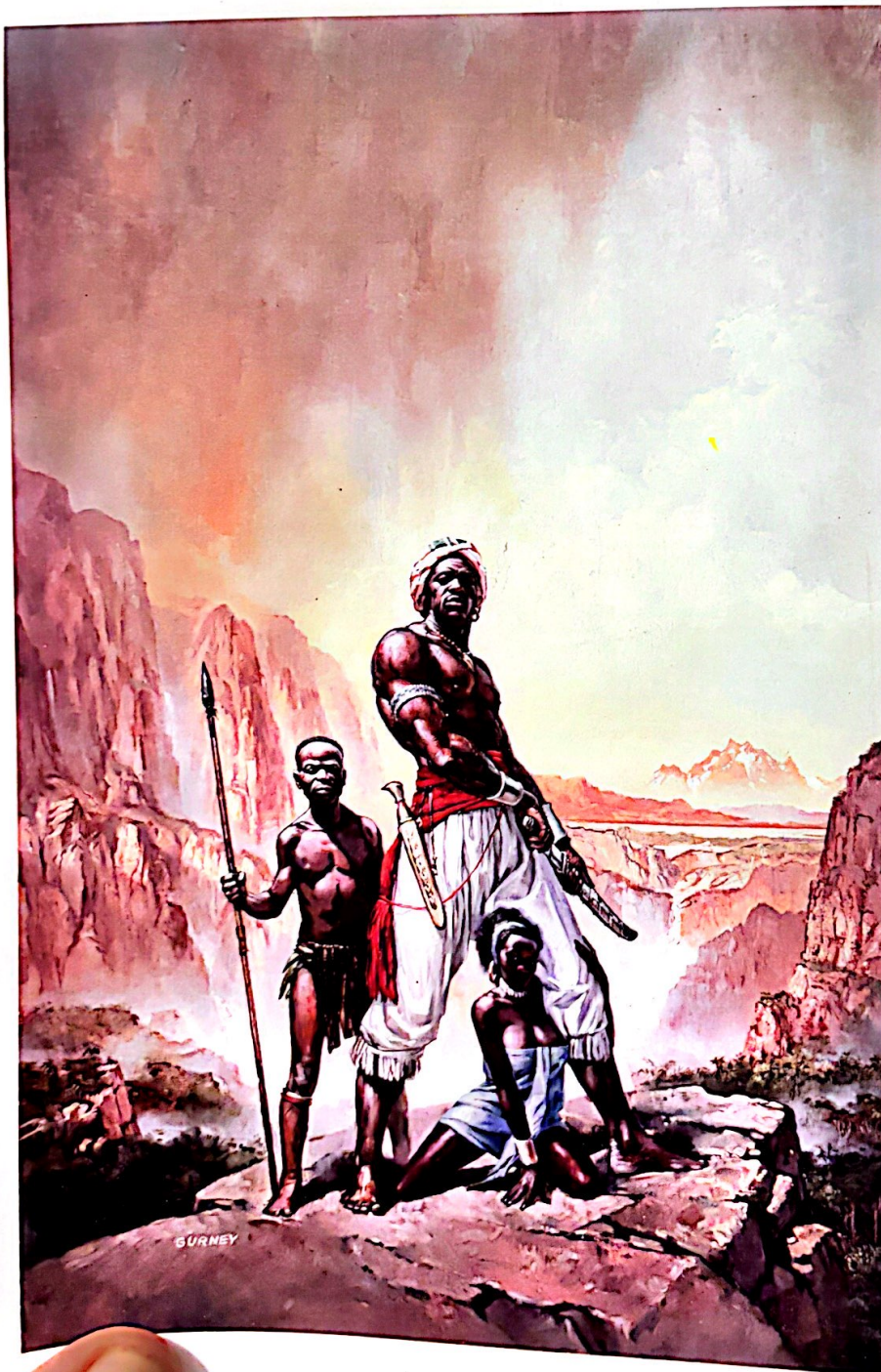
Arriba a la derecha: *Closing the Book* (Cerrando el libro), 1994. Óleo sobre tabla, 35,5 x 71 cm.

Sobre estas líneas, izquierda: *Breakaway* (Separación), 1993. Óleo sobre tabla, 15 x 18 cm.

Sobre estas líneas, derecha: *Maori* (Maori), 1987. Óleo sobre lienzo montado sobre tabla, 30,5 x 23 cm.

REPOSO Y ACCIÓN

Una imagen se presenta al espectador en su totalidad, viéndose toda entera a la vez. Si no tenemos varios paneles o una animación, solo podemos mostrar un único momento. El espectador escanea la composición buscando pistas sobre lo que ha pasado y lo que podría ocurrir después. Si desea representar una trama, considere qué parte de la narrativa tiene más suspense, a lo que Howard Pyle llamaba el "Momento supremo".



Un cuadro, hasta cierto punto, puede evitar la acción y minimizar el paso del tiempo. La mayoría de las pinturas de Vermeer parece que tienen lugar en un presente eterno; las de Edward Hopper suelen representar a personas esperando en un enigmático suspense.

En una ilustración para una sobrecubierta de un libro, como la de la izquierda, coloqué a los personajes principales de pie, preparados para la acción, dejé que el lector fuera el que se imaginara lo que les amenazaba. El diseño es estable, ya que todas las figuras encajan perfectamente dentro de un triángulo, la figura más estable de todas.

Al alterar el equilibrio y poner el triángulo boca abajo, podemos dar más energía a una composición. La figura de arriba, que está dando una zancada mientras lleva a un león a hombros, tiene más peso en la parte superior. El hombre no va a poder mantener esa pose durante mucho tiempo, ya que está tratando con fuerzas con las que normalmente no nos topamos.

La mayoría de las secuencias dramáticas van desarrollando el suspense hasta llegar al clímax. N. C. Wyeth solía representar el momento justamente anterior al apogeo dramático, siguiendo el consejo de Pyle de que "poner figuras en acción violenta es teatral en vez de dramático". Les decía a sus alumnos que "en la profunda emoción hay una cierta dignidad y una restricción de la acción es más expresiva". El terror antes del asesinato o el remordimiento de después son mucho más interesantes que el acto en sí mismo.



Sin embargo, hay veces que es efectivo mostrar lo que los animadores llaman "fotograma clave", un momento revelador de acción extrema que expresa un movimiento continuo. En la escena de la página siguiente, en la parte de arriba, Will Denison, perseguido por un *tiranosaurio rex*, salta a la silla de su *pterosaurio*, que acaba de despegar. Habría sido mucho menos interesante representarlo a punto de saltar o volando, ya sin peligro, sobre su montura.

Con frecuencia, el momento supremo ocurre durante un encuentro catastrófico, ya sea entre héroe y villano, prisionero y captor, o amante y prometida. Este encuentro no tiene por qué ser violento, pero lo ideal sería que los personajes fueran opuestos y parejos. En la portada de la derecha, el poeta Shelley se hunde en una goleta en el lago Ginebra, perseguido por una lamia parecida a una vampiresa. Pinté al espectro en colores pálidos y vivos, y utilicé diagonales en toda la imagen para dar sensación de inestabilidad. Para centrar la atención en el rostro de Shelley, usé las radiales del timón, los brazos del fantasma y las líneas de la parte trasera de la cabina.



Página anterior, arriba: *Lion Handler* (Adiestrador de leones), 1983. Óleo sobre tabla, 18 x 15 cm.

Página anterior, abajo: *Imaro*, 1983. Óleo sobre tablero, 56 x 34 cm.

Arriba: *Dive to the Saddle* (Salto a la silla), 1994. Óleo sobre tabla, 23 x 38 cm.

Sobre estas líneas: *Shipwreck* (Naufragio), 1989. Óleo sobre tabla, 40,5 x 61 cm.

REPOUSOIR (EMPUJE)

util el top...

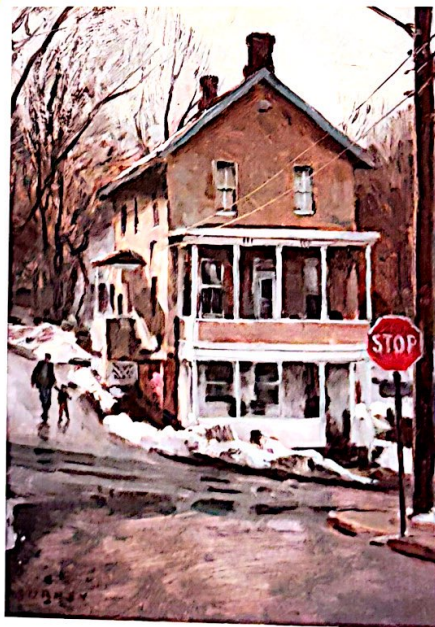
La palabra francesa *repoussoir* se refiere a la colocación de un objeto en el primer plano de una composición con el fin de aumentar la ilusión de distancia.



Esta palabra transmite una sensación de empuje, como si el objeto del primer plano ayudara a empujar los espacios lejanos más allá. Los elementos de *repoussoir* suelen ser árboles o postes colocados en los bordes del primer plano de una escena. La farola del cuadro de arriba está muy cerca del espectador y, así, conseguimos que parezca que la playa está más alejada.

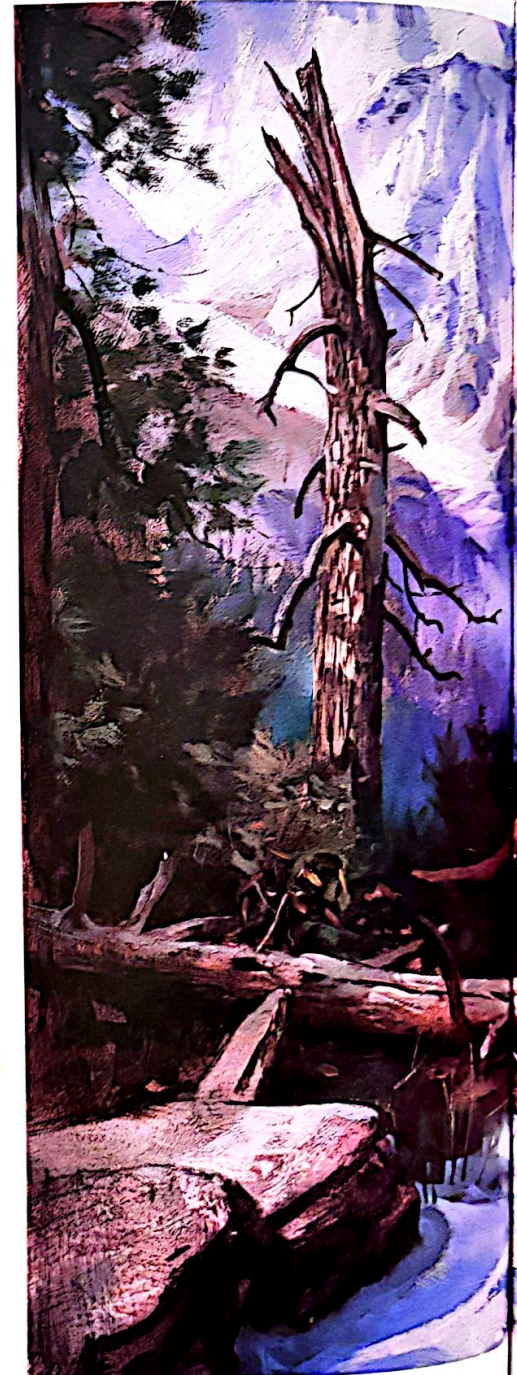
La palabra *repoussoir* también se aplica al efecto que provoca un color vivo en el primer plano cuando dejamos que los colores más neutros queden relegados a las zonas más alejadas. La señal de stop de la derecha estaba ahí realmente, pero, cuando la pinté, fui muy consciente de su papel a la hora de empujar hacia atrás los árboles del fondo.

En una escena con muchas figuras, podemos utilizar una que esté de pie como elemento de empuje, sobre todo si está mirando hacia la escena. Así parecerá que es un actor parado en el proscenio.



Arriba: *Playland at Dusk* (Playland al anochecer), 2004. Óleo sobre lino, 40,5 x 51 cm.

Sobre estas líneas: *Disappearing Snow* (Nieve desapareciendo), 2008. Óleo sobre tabla, 25,5 x 20 cm.



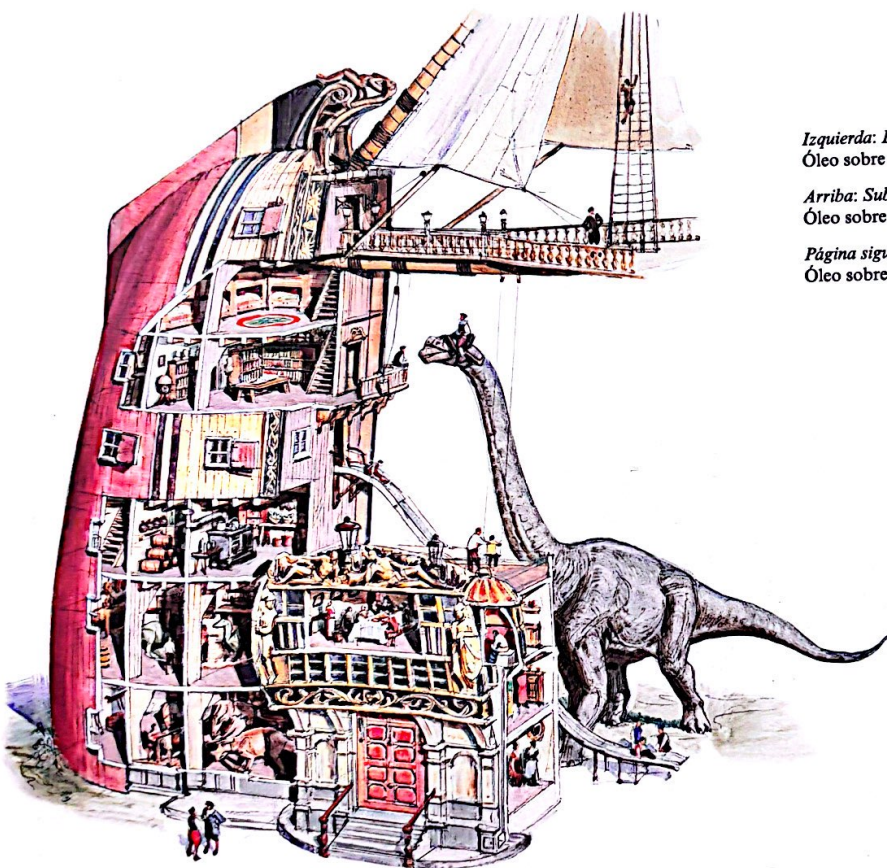
En la imagen de arriba, el árbol muerto cruza la parte más lejana del paisaje y las ramas apuntan hacia el jinete del *styracosaurio*.



Arida. Alpine Tribesman (Hombre de una tribu alpina), 2005. Óleo sobre tabla, 30,5 x 46 cm. Publicado en *Dinotopia: Journey to Chandara*.

VISTA DE CORTE

Una vista de corte es una representación que elimina las capas exteriores de un vehículo o un edificio para revelar su estructura interior y darle al espectador la oportunidad de ver cómo está construido o cómo funciona.

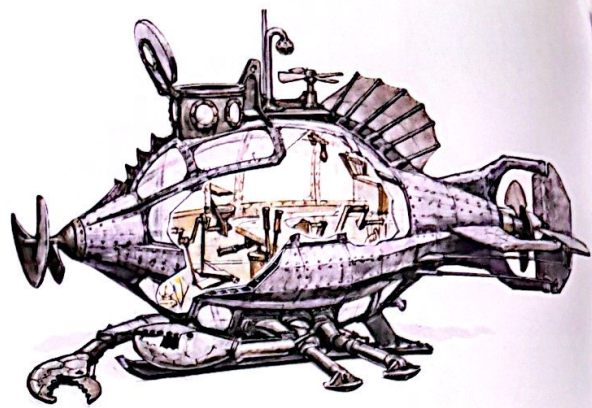


A veces, un terremoto se lleva parte de la fachada de una casa y deja el salón de una persona a la vista de todos. Tal situación despierta nuestra curiosidad; queremos saber lo que pasa dentro y cómo encajan las cosas.

Para hacer una vista de corte, cogemos un cuchillo imaginario y eliminamos las capas externas que haya para poder ver las partes más importantes del interior. Normalmente, los cortes siguen el mismo plano, pero también pueden seguir planos distintos.

La sección del muro que hemos cortado puede pintarse de blanco o negro para más claridad, a no ser que sea muy importante representar el material del que está fabricado.

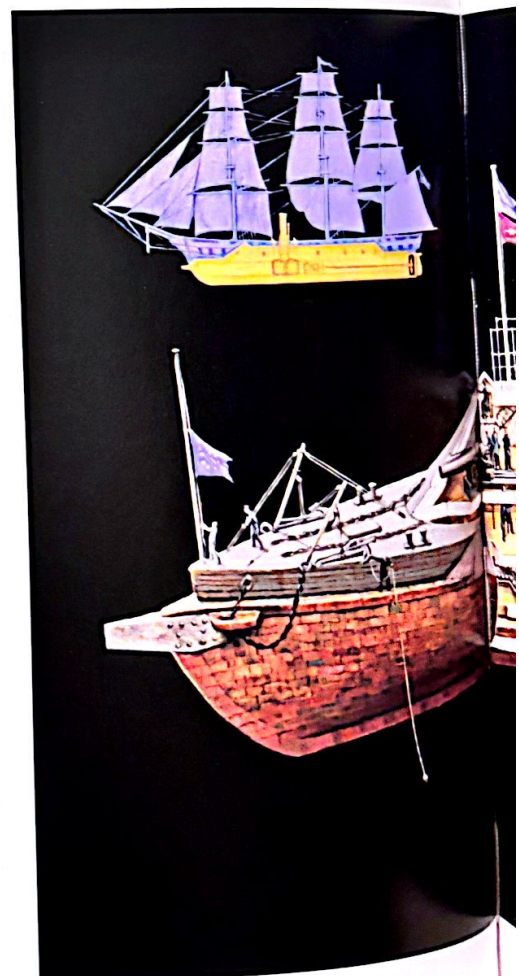
La forma completa, por dentro y por fuera, se puede iluminar con una sola fuente de luz uniforme. Si no, los espacios interiores se pueden iluminar con una luz coloreada distinta de la exterior. La construcción de una maqueta rápida nos puede resultar muy útil para saber cómo elegir la iluminación.

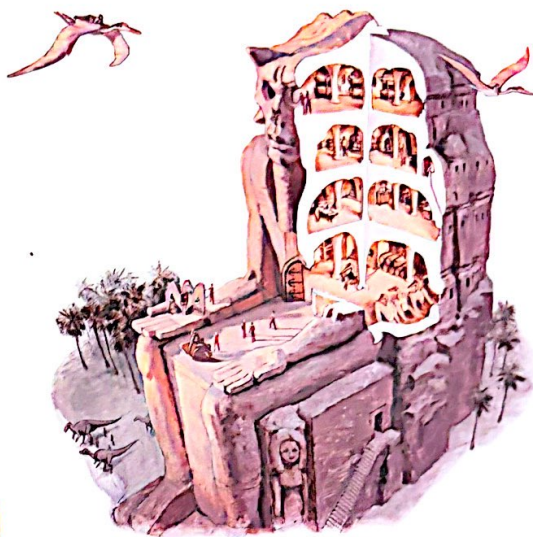
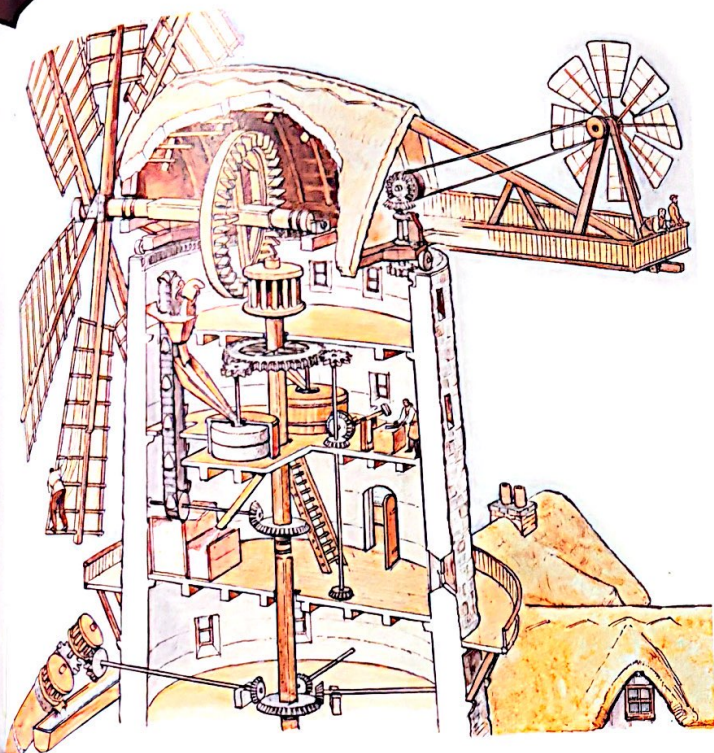


Izquierda: *Bilgewater Cutaway* (Vista de corte de Bilgewater), 2005. Óleo sobre tabla, 30,5 x 33 cm.

Arriba: *Submersible Cutaway* (Vista de corte de un sumergible), 1993. Óleo sobre tabla, 23 x 35,5 cm.

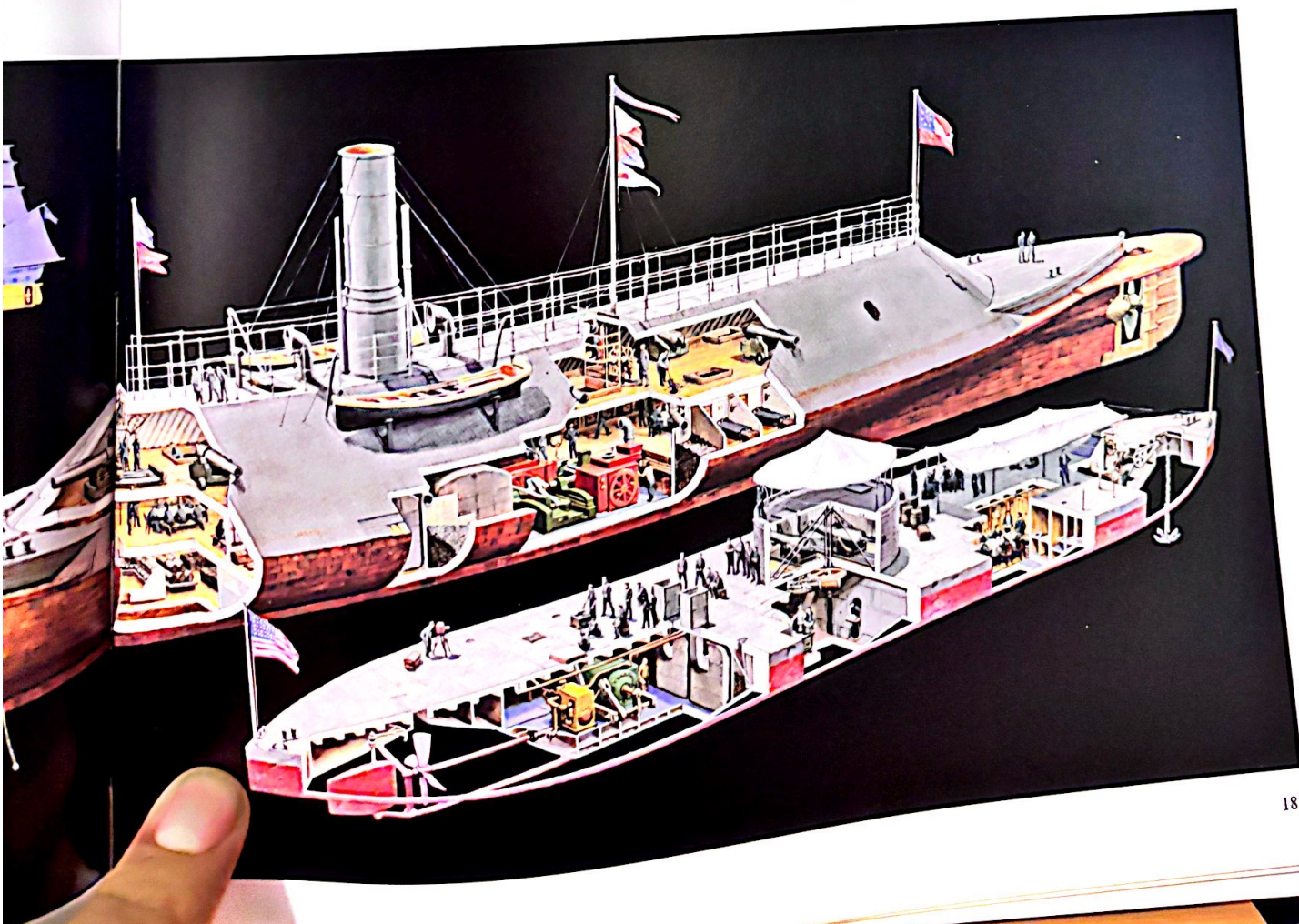
Página siguiente: *Windmill Details* (Detalles de un molino), 2006. Óleo sobre tabla, 35,5 x 71 cm.





Arriba: Ebulon Cutaway (Vista de corte de Ebulon), 2006.
Óleo sobre tabla, 30,5 x 33 cm.

Abajo: Virginia (Merrimac) y Monitor Comparison (Comparación con Monitor), 2005. Óleo sobre tabla. En préstamo a Mariner's Museum, Newport News, Virginia (EE. UU.).



VISTAS AÉREAS *Oh ya Oken io.*

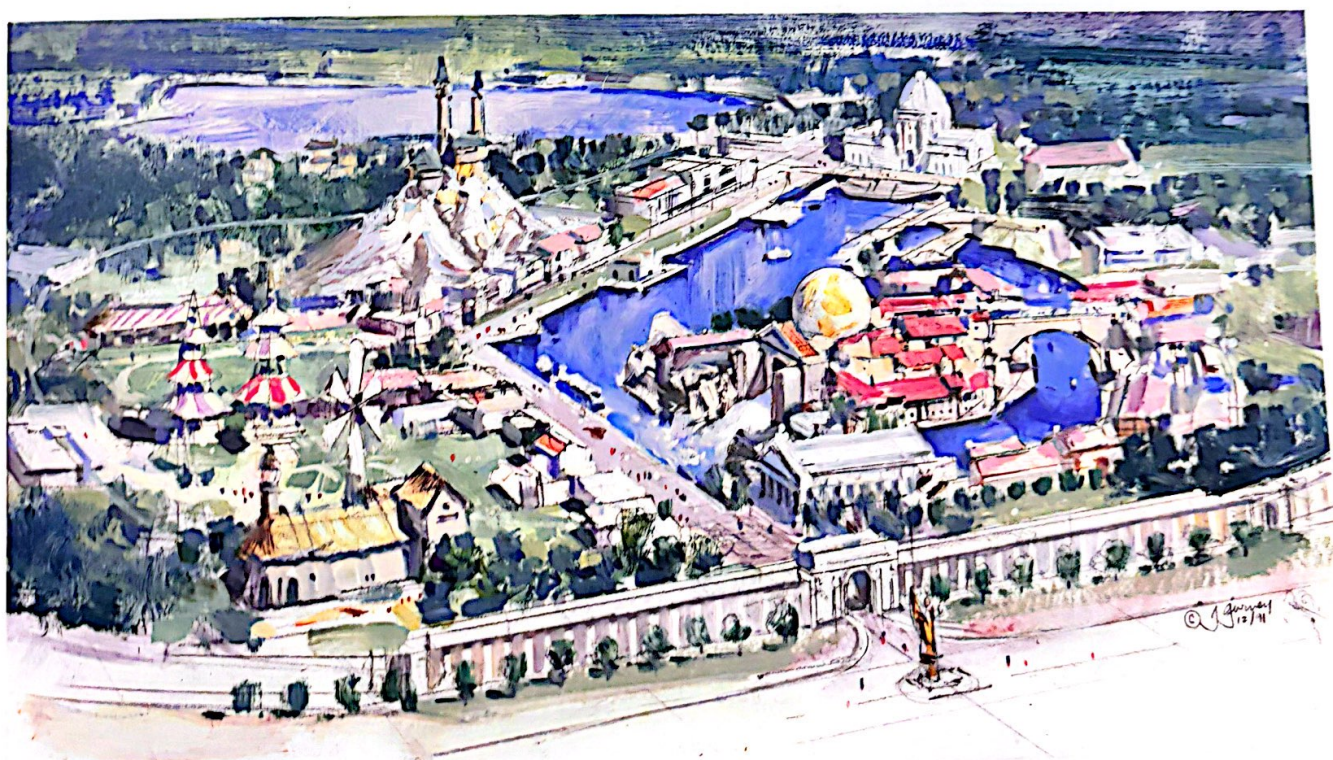
La vista aérea, también conocida como vista de pájaro, presenta las relaciones espaciales entre edificios y calles, a la vez que también representa las fachadas. Es un cruce entre un mapa y un paisaje.



Esta vista aérea sirve de toma de apertura de una secuencia en uno de los libros de Dinotopia. Los jinetes de pterosaurios gigantes ven toda la aldea de vainas que tienen debajo. Hice una viñeta con nubes en los bordes de la escena para fundirlas con el blanco de la página. Era importante no solo incluir los grupos de viviendas, sino también el puente levadizo del fondo, con el que continúa la historia.

La vista panorámica de Waterfall City (en la página siguiente, arriba) ayuda a explicar el diseño de las calles y los canales y, al pintarlos, afiancé mis propios conocimientos sobre ellos. Dibujar y pintar cada edificio no me costó tanto como podría parecer. Está pintado con una aguada transparente de óleo sobre un dibujo preciso a lápiz, lo cual es mucho más rápido que un tratamiento opaco.

El boceto de la derecha es un sueño imposible de un parque temático de Dinotopia, que cuenta con un criadero, una zona de deportes, una atracción de agua y un área de exposición. En este caso, el propósito de la vista aérea era presentar el concepto para que lo vieran las empresas de entretenimiento. Si tenemos una representación de este tipo, aunque sea hecha rápidamente, será mucho más fácil convertir la idea en algo más tangible.



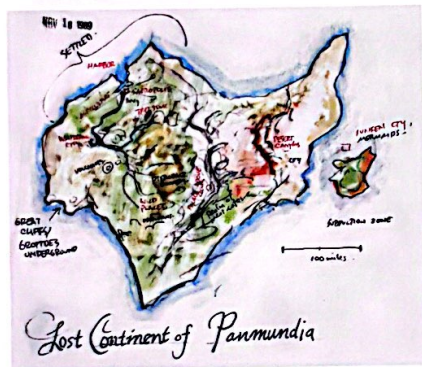
Página anterior: Bonabba Overview (Vista general de Bonabba), 1994. Óleo sobre tabla, 30,5 x 35,5 cm.

COMPOSICIÓN

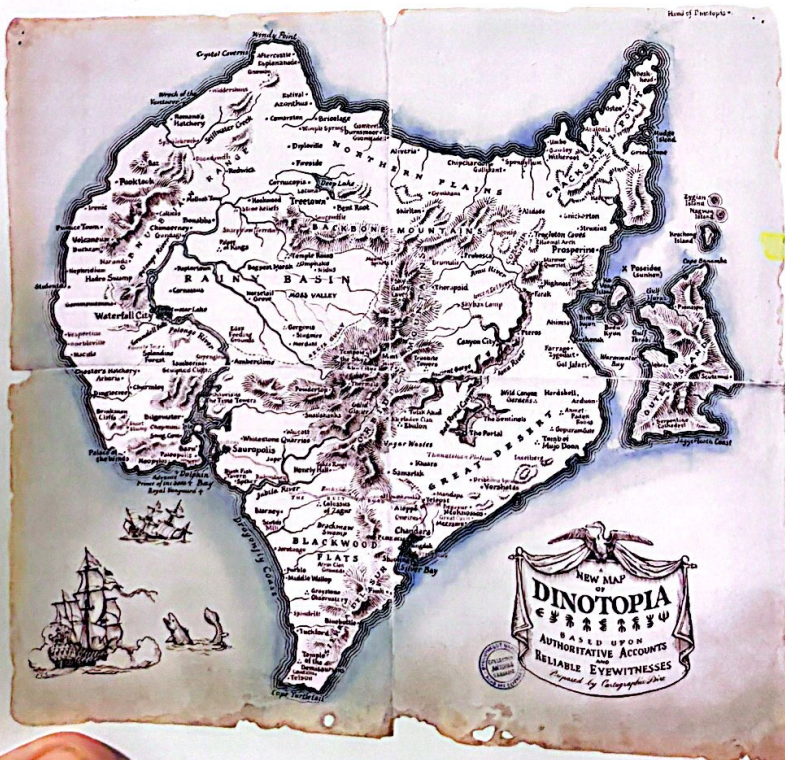
MAPAS

buena nota ma!

Un mapa es una herramienta muy útil cuando queremos que un lugar imaginario parezca real. Pueden enfatizar distintas cosas: la fotografía, los sistemas de carreteras, la historia o los patrones de asentamiento.



First Sketch of Dinotopia



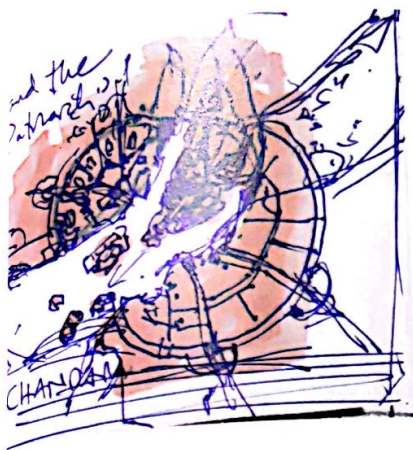
La isla del tesoro comenzó con un mapa que Robert Louis Stevenson dibujó para su sobrino en un día lluvioso. *Dinotopia* también empezó con uno, aunque en el primer mapa llamé a la isla Panmundia. Cuando ya tenía una idea general de la forma y la geografía física que quería, representé el mapa con óleos. Los relieves de la montaña y el cañón se acentúan gracias a una fuente de luz imaginaria situada arriba a la izquierda.

Suele ser buena idea añadir más lugares que los que vamos a utilizar para nuestra historia, así dará la sensación de que ese mundo existe más allá de los límites de lo que estamos contando. En el mapa más reciente (a la izquierda), dibujado con una plumilla al estilo de mediados del siglo XIX, añadí decenas de nombres nuevos. Muchos de ellos los tomé prestados de palabras y nombres desconocidos que había estado coleccionando durante años.

Arriba: *Dinotopia Map* (Mapa de Dinotopia), 1991. Óleo sobre tabla, 35,5 x 35,5 cm.

Arriba a la izquierda: *First Sketch of Dinotopia* (Primer boceto de Dinotopia), 1989. Rotuladores, 20 x 20 cm.

Izquierda: *Antique Map* (Mapa antiguo), 2005. Pluma y tinta sobre tabla, 40,5 x 40,5 cm.



El diseño de la ciudad de Chandara empezó con un montón de bocetos rápidos como el de arriba. Me interesaba el orden aleatorio de ciudades como París y Amsterdam, cuya retícula incluye avenidas anchas y rectas y pequeñas calles serpenteantes que quedan de los tiempos medievales.

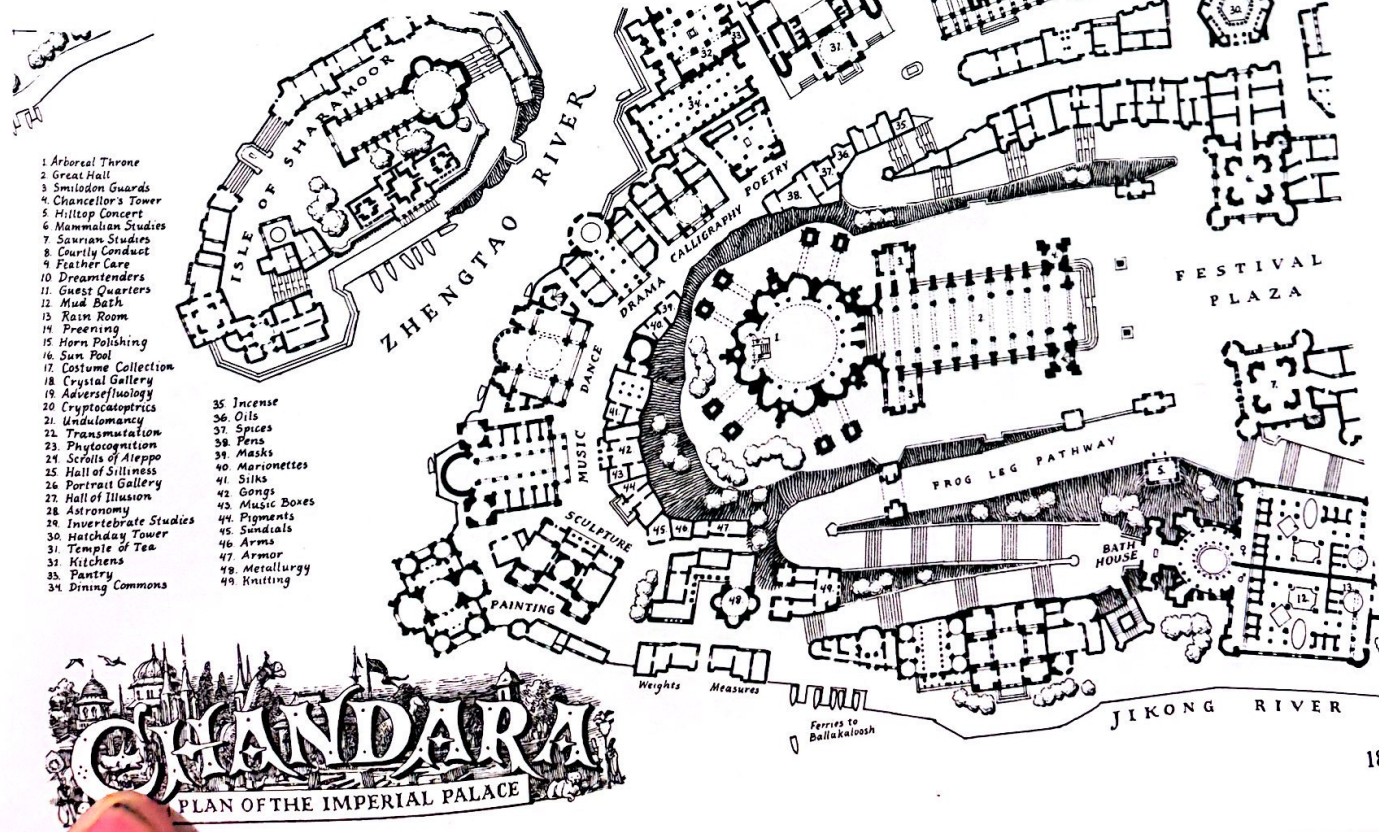
Tras completar el mapa general de la ciudad, a la derecha, desarrollé un plano de un edificio en el que hay un detalle de una sección de la ciudad. En el plano aparecen los cimientos de cada edificio y los muros, pintados de negro. Las líneas gruesas representan muros anchos, las columnas son puntos y las torres circulares son círculos.

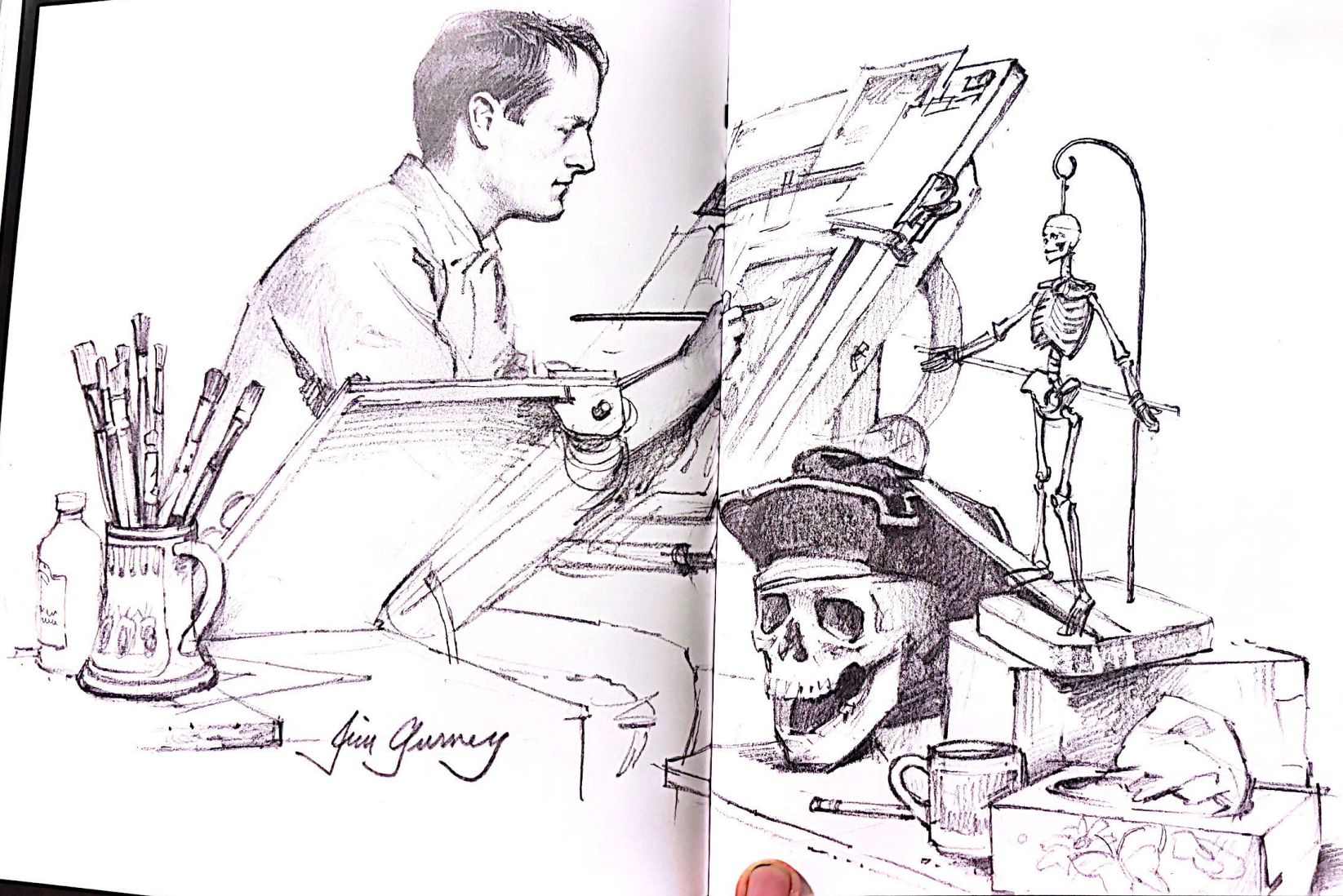


Arriba: Chandara Map (Mapa de Chandara), 2007. Pluma y tinta, 35,5 x 35,5 cm.

Abajo: Chandara City Map (Mapa de la ciudad de Chandara), 2007. Pluma y tinta, 25,5 x 43 cm.

Páginas siguientes: Trabajando en Shiver Me Timbers (Que me parta un rayo), 1987. Lápiz, 15 x 23 cm.





PASO A PASO

Aquí tiene algunas reglas generales para el procedimiento de pintado:

- Utilice el pincel más grueso para cada sección.
- Primero pinte las manchas más grandes y después las pequeñas.
- Reserve los detalles tonales y cromáticos para el final.
- Intente suavizar todos los bordes que no tengan que ser nítidos.
- Tómese su tiempo para conseguir que el centro de interés quede bien claro.



En el boceto en miniatura inicial, lo único que sabía era que iba a haber dos figuras sentadas cerca de una ventana muy luminosa y muchos detalles desperdigados por los márgenes. Eso sí, aún no estaba seguro de cuáles iban a ser esos detalles ni tenía ningún modelo.



El dibujo a línea está hecho a lápiz en un tablero o cartulina de ilustración. Este paso llega tras haber invertido todo el tiempo necesario en la investigación, los modelos, los accesorios y los esquemas de color. El dibujo a lápiz se sella con un médium acrílico mate antes de aplicarle la pintura.



Cubrí la superficie de la ilustración con una capa rápida de colores acrílicos. Este relleno por bloques de colores sirve para tapar la superficie y empezar a dar una idea del diseño tonal general. Como nos guardamos los toques más intensos para el final, el valor más oscuro en este punto no llega al 60 por 100.



A continuación, fui zona por zona, comenzando por uno de los puntos de interés: el rostro de Arthur Denison. Lo mejor suele ser resolver las partes más difíciles de la imagen al principio. Cuando ya las tengamos, el resto de la imagen será mucho más fácil de terminar.



En este momento, las cabezas de ambos personajes principales ya han sido establecidas y he empezado a pintar los detalles del entorno. En general, intento terminar primero los elementos del fondo y acabar con los del primer plano.



El margen derecho de la ilustración y el tambor de la esquina inferior izquierda ya están terminados. El último personaje que queda por pintar es el therizinosaurio, con sus garras de 75 centímetros de largo. Tardé más de una semana en hacer el cuadro, de principio a fin.



Atriba: Old Conductor (El viejo director), 2006. Óleo sobre tabla, 33 x 35,5 cm. Publicado en *Dinotopia: Journey to Chandara*.

Muy necesario leer para pintar.

FUNDAMENTOS, MATERIALES Y TÉCNICAS

Probando distintos métodos de pintura, encontraremos los que nos ayuden a expresar mejor nuestras ideas. Cuando estaba empezando, quería aprender todo lo que pudiera sobre la forma de pintar de los ilustradores académicos y los de la época dorada. Cogí un poco de aquí y un poco de allá y encontré una forma de pintar que encajaba. Puede probar también este método, pero, en cualquier caso, ¡siga experimentando!



Todas las ilustraciones de los libros de Dinotopia están hechas con pinturas tradicionales al óleo. Utilizo una trementina inodora para diluir la pintura y, para mejorar la fluidez, a veces aplico un médium alquídico que acelera el tiempo de secado, pero que, al secarse, deja la superficie mate, por lo que se necesita dar una capa de barniz al final. Uso un barniz de damar sintético en spray para dar una capa final de brillo antes de que el cuadro se seque completamente. Por otro lado, para limpiar los pinceles, utilizo queroseno en un bote de boca ancha.

Cuando hago obras más grandes, utilizo un lienzo de algodón imprimado con acrílicos pegado sobre un contrachapado de abedul de 65 mm, pero la mayoría mis cuadros están pintados en tableros pesados para ilustración fabricados en 100 por 100 algodón; los utilizo en tres texturas distintas: suave, medio y rugoso.

Como ya discutimos en la página 190, hago el dibujo en lápiz de grafito directamente en el soporte o proyecto un dibujo a línea preliminar sobre un lienzo con una imprimación de gesso.

Cuando estoy contento con él, lo sello primero con fijador en spray y después con un médium acrílico mate. El segundo se puede aplicar en una capa delgada con una brocha y después pasarle por encima un trozo de paspartú cartulina dura a

modo de espátula limpiacristales. Esa fina capa conseguirá que la pintura no empape el soporte ni altere el dibujo. En este momento es cuando decido si quiero dar textura a la superficie con pasta de modelado acrílica. Puede ver la textura al lado de la figura naranja de abajo.

A veces, sobre el dibujo a lápiz ya sellado, doy una primera capa de relleno con acrílicos para ahorrar tiempo. Después empiezo a dar aguadas con óleos. Suelo cubrir toda la superficie con un mismo tono. Esta capa, llamada imprimación, sirve para eliminar el blanco y determinar el color ambiental básico de la escena. En ocasiones, hago la imprimación en el color complementario de la imagen final, ya que así se consiguen unos colores más vivos.

El detalle de arriba a la izquierda es un lienzo con una imprimación de color rojo claro, después de haber sellado el dibujo y hecho un relleno parcial. Una buena regla a seguir cuando pintamos con óleos es que siempre podemos pintar con óleos sobre acrílicos pero nunca al revés, o surgirán problemas de adhesión.



A continuación, proseguí rellenando rápidamente el lienzo por bloques de colores. La idea es cubrirlo entero con una capa previa de colores al óleo semitransparentes para establecer rápidamente las manchas claras y oscuras.

Con dos o tres colores básicos, no solo podemos establecer el diseño tonal, sino que también podemos determinar la idea cromática general. Los bloques de colores suelen rellenarse sin mucha precisión.

Después, ya puedo proceder con la reproducción final, zona por zona, comenzando por el centro de interés.

La ventaja que tiene pintar de esta manera es que podemos aplicar la pintura de forma transparente, opaca, o como una combinación de las dos.

No suelo utilizar médiums aceleradores o de secado rápido, excepto el médium alquídico. Raras veces, si hago un empaste ligero con pintura espesa que tiene que estar seca al día siguiente, añado una gota de secativo de cobalto a la pintura blanca. Como esta acaba formando parte de todas las mezclas opacas, el agente secante actúa en todo el cuadro, que quedará seco al tacto en veinticuatro horas.

El único consejo general que tengo sobre esta técnica es que pinte de forma que la superficie no llame mucho la atención. Pintar un cuadro y que se vea que está hecho con pintura es muy fácil, lo difícil es convencer a los espectadores de que están viendo una luz y una atmósfera únicas.

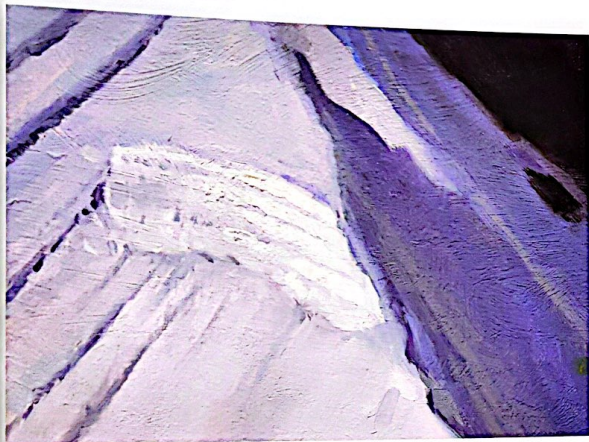


Arriba: *Small Wonder* (Pequeña maravilla), 1993. Óleo sobre tabla, 40,5 x 40,5 cm. Publicado en *Dinotopia: The World Beneath*.

TEXTURA Y EMPASTE

muy interesante pero complejo...

Una pintura no es solo una ilusión de realidad, también es un objeto físico cuya superficie atrae a la vista y al tacto. La palabra **empaste** (*impasto*, en italiano) hace referencia a las partes de un cuadro que están elevadas con respecto a la textura de la superficie normal del lienzo.



Sobre estas líneas, tenemos un detalle del cuadro *Thermala*, en el que podemos ver la textura del empaste. Las pinceladas blancas están hechas con pintura espesa al final del todo y la textura en ondas en los bordes la apliqué después de haber dado la imprimación, antes de empezar el proceso pictórico propiamente dicho.

Las texturas prefabricadas de los soportes de cartón, tabillas enteladas o lienzos tensados pueden resultar un poco monótonas ellas solas.

Podemos crear unas texturas mucho más interesantes con la imprimación, antes de empezar a pintar. Así, aunque utilizemos capas finas de pintura en las últimas fases, seguirá pareciendo que hay muchísimo empaste. Podemos poner una capa irregular y rugosa sobre toda la superficie del soporte o aplicarla solamente en las áreas que prefiramos.

En este caso, añadí la textura a toda la tabla después de terminar el dibujo y sellarlo con fijador y médium acrílico mate.

Para ello, se puede emplear una mezcla de pasta de modelado y médium mate (ambos con base acrílica y bastante transparentes). Aplique la mezcla con una brocha por toda la superficie. La textura no tiene por qué seguir los detalles del dibujo.

Por regla general, lo mejor es acumular más empaste en el primer plano y en las zonas que van a ser más claras. Las áreas oscuras, las pieles tersas y las regiones lejanas y neblinosas suelen quedar mejor si tienen una superficie más lisa, para evitar que reflejen la luz y aparezcan brillos. Como ocurre siempre en pintura, la belleza nace de la variedad y la textura superficial no debería ser toda lisa o rugosa.

creo algo de n...

Rembrandt era el maestro del uso del empaste en las zonas claras de un cuadro, como un collar, el cuello de una camisa o una frente. Utilizaba dos métodos para acentuar una zona empastada: las "veladuras en las grietas" y el "arrastre desde arriba".

Las veladuras en las grietas implican la aplicación de pigmentos en los huecos, recovecos y rendijas de los empastes. Puede ver un ejemplo en la siguiente página, en el primer plano del cuadro llamado *Market Square* (La plaza del mercado). Para conseguir este efecto, haga sus empastes con pasta de modelado acrílica o pintura al óleo mezclada con un poco de secativo de cobalto para ayudar a que se fije más rápido.

Cuando esté completamente seco, se puede aplicar rápidamente una capa fina de tierra de sombra natural o tierra de sombra tostada diluida con trementina. La mayor parte será absorbida a través de las grietas.

Cuando se haya secado, elimine los restos de tierra de sombra de las zonas en relieve y los bultos con un paño de algodón suave mojado en un poquito de trementina. De esta manera, quitamos la veladura de las superficies más elevadas pero seguirá estando en los huecos. En cualquier caso, no debería realizar ninguno de estos dos últimos pasos si la superficie aún no está totalmente seca.

El arrastre desde arriba es otra forma de enfatizar un *impasto*. De las dos piedras del detalle del centro en la página siguiente, la de la izquierda es un buen ejemplo de este método. Para hacerlo, primero pinté la roca con un valor un poco más bajo sobre una base ya texturizada. Una vez seca, cargué un pincel de cerdas con pintura espesa de color claro y lo arrastré por toda la base, dejando que se pegara en las



pequeñas zonas montañosas de empaste. Con un par de toques rápidos, se puede conseguir una textura arbitraria de roca de buena calidad sin una aplicación muy recargada. La piedra plana de la derecha hace uso de la veladura en las grietas para realzar el empaste.

Otro método rápido para dar la sensación de textura supone arañar la pintura hasta llegar al soporte o lienzo (abajo a la derecha). Esta técnica implica dejar el soporte en blanco, sin darle ninguna imprimación. Cuando trabajamos con óleos, la pintura estará húmeda el tiempo suficiente como para arañarla con el mango del pincel y conseguir los toques de luz que necesitamos.

Una vez hayamos hecho todo este esfuerzo para realzar las texturas del empaste del cuadro original, puede que queramos hacer lo mismo con las reproducciones. Para ello, tendremos que iluminar la pieza adecuadamente cuando la fotografiamos. La forma estándar de iluminar una obra de arte es montando dos fuentes de luz una enfrente de la otra. Con esta colocación conseguimos alisar las zonas elevadas de la superficie.

Si las luces están situadas de tal forma que inciden en la superficie, enfatizarán más las texturas. Este método de iluminación direccional sería una simulación más realista de cómo se vería el cuadro si estuviera expuesto en una pared bajo una claraboya.



Sobre estas líneas: Detalle de *Irish Elk* (Alce irlandés). Óleo sobre tabla.

Página anterior: Detalle de *Thermala*. Óleo sobre tabla.

Arriba: Detalle de *Market Square* (La plaza del mercado). Óleo sobre tabla.

Arriba, centro: Detalle de *Desert Crossing* (Cruce del desierto). Óleo sobre tabla. Todos pertenecen a *Dinotopia: Journey to Chandara*, 2007.

COMBINAR LOS ELEMENTOS

Por ahora, en lo que llevamos de libro, hemos visto todos los componentes del proceso: bocetos, modelos, referencias fotográficas, maquetas, composición y técnica pictórica, y los hemos aplicado a varios sujetos. A continuación, tenemos el caso práctico de un solo cuadro, con ejemplos de los distintos elementos que tomaron partido en su creación.



La miniatura a lápiz mide unos 13 centímetros cuadrados y está dibujada sin ninguna referencia. Me acordaba de haber visto elefantes medio sentados con una pata levantada e intenté capturar ese tipo de pose para que diera la impresión de que el dinosaurio estaba disfrutando de la música en el jardín.



Le pregunté a unos amigos si a sus hijas les gustaría posar para mí y resultó que además tenían trajes e instrumentos musicales chinos y japoneses auténticos. Hice las tiaras con flores artificiales. Solo tenía una idea de cómo quería que fueran las poses, así que fui improvisando durante la sesión de fotos.



Este modelo de Dave Krentz es de un *anchiceratops*, de la familia de los dinosaurios. También le eché un vistazo a algunas maquetas de *styracosaurio* y otros ceratopsianos para saber cómo se verían la cabeza y el cuerpo desde ese punto de vista y con esa iluminación. Fotografíé la escultura con una cámara digital a f22 montada en un trípode.



Aquí están todas las referencias visuales, desplegadas sobre mi tablero de dibujo. Arriba, en el centro, están las fotos de las maquetas; abajo a la izquierda, las de las niñas posando. En el medio hay un dibujo que hice del fósil de un cráneo. Por todo el resto de la mesa hay fotografías de plantas, animales y esculturas, que utilicé de manera indirecta, sobre todo para colores y texturas.



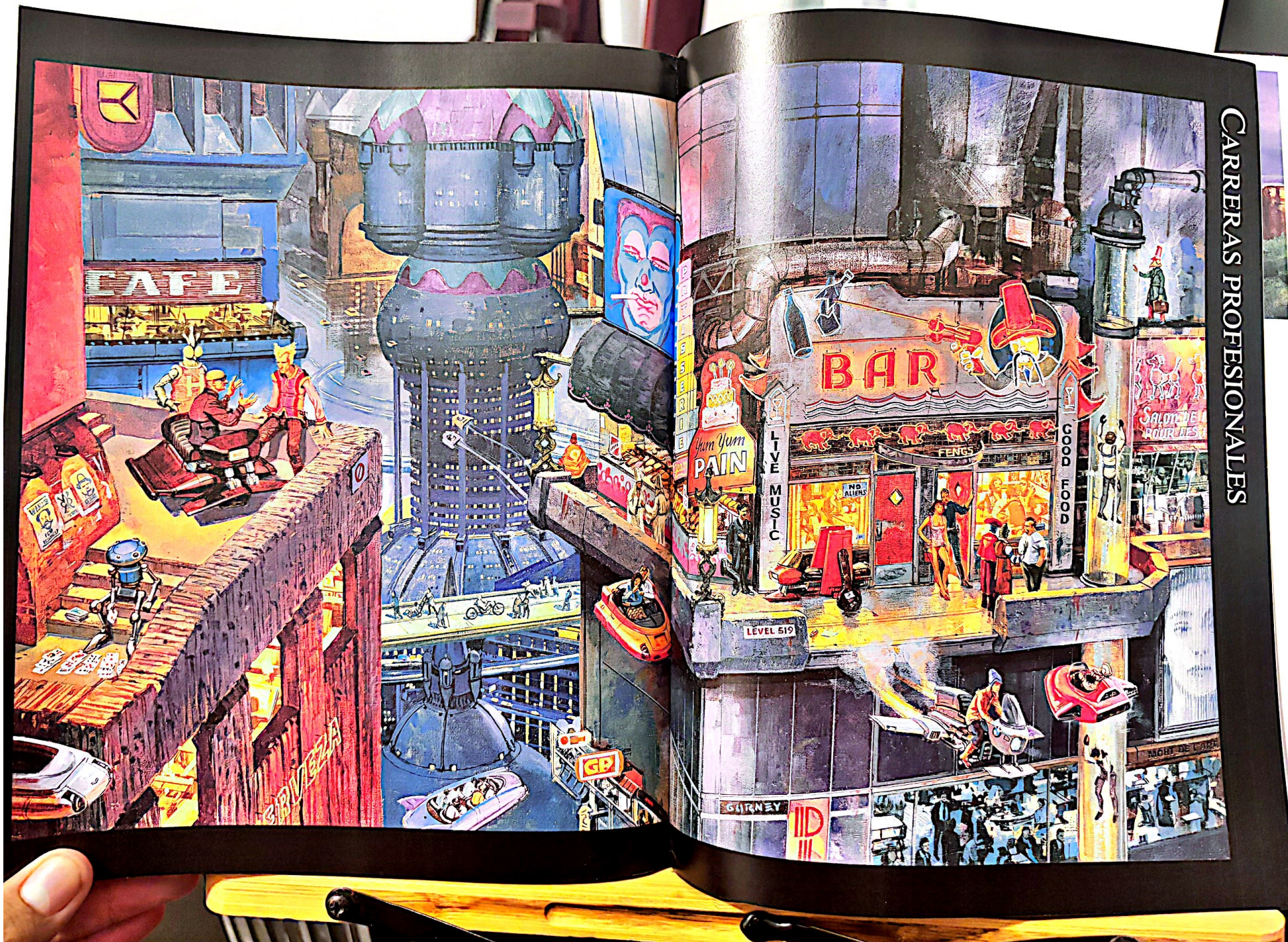
Pegué el borde del tablero con cinta y comencé a dibujar con cuidado toda la escena a lápiz. La sellé y apliqué una veladura marrón rosáceo muy suave. Utilicé un pequeño boceto a color que tenía a la izquierda como guía y empecé a colorear con pinceles gruesos y óleos semitransparentes para establecer rápidamente el aspecto general de la imagen.



Después de haber rellenado todo en bloques de colores, utilicé pinceles más finos y empecé a pintar primero las figuras, ya que son la parte más importante. Para esos detalles, suelo apoyar la mano en un tiento. Mientras estoy pintando, escucho música o audiolibros para ayudarme a concentrarme, aunque en las primeras etapas suelo necesitar silencio. Para todo el cuadro, desde el posado de modelos hasta el arte final, tardé unos catorce días.



Jarvis: Song in the Garden (Canción en el jardín), 2007. Óleo sobre tablero, 45 x 47,5 cm.
Ganador de la medalla de oro en la categoría institucional de *Spectrum 16: The Best in Contemporary Fantastic Art*.



CARRERAS PROFESIONALES

PORTADAS DE LIBROS

Las portadas para libros son uno de los últimos vestigios de la época dorada de la ilustración. Se le entrega un manuscrito al artista y se confía en ellos para que inventen la imagen que represente mejor la totalidad de la historia.

Si quiere pintar cubiertas de novelas, sobre todo del género de ficción especulativa (ciencia ficción y fantasía), se esperará de usted que lea el manuscrito entero y represente la historia con exactitud. Los lectores de este género se fijan en todo y se darán cuenta de cualquier diferencia que haya con el manuscrito.

Algunos directores de arte sugieren ideas para las portadas; otros lo dejan completamente en nuestras manos y esperan tres o más diseños a color, que suelen tener el tamaño de un libro acabado de 18 x 10 cm. Asegúrese de que deja espacio suficiente para los gráficos, que suelen ocupar un tercio de la composición o incluso más.

Este es un buen campo para artistas versátiles que se sientan igual de cómodos con rostros, figuras, arquitectura, criaturas o con vehículos. También es la profesión ideal para cualquiera que le guste trabajar duro en soledad durante horas. Los ilustradores tienen los derechos de autor de las imágenes, así que podrá darles otros usos más adelante.

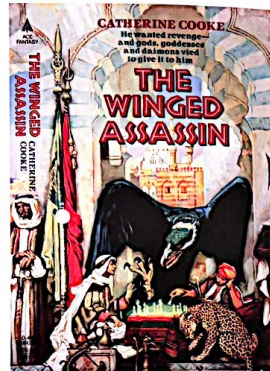
La fecha de entrega del arte final suele ser entre uno y tres meses tras del encargo. La portada de prueba llega unos meses después de la entrega y suele ser lo único con lo que cuenta el representante para vender el libro a los distribuidores, por lo que nuestra portada será una pieza clave para el éxito del libro.

Derecha: Bocetos de *Phaid the Gambler* (Phaid el jugador), 1985. Rotuladores, 20 x 25,5 cm en total.

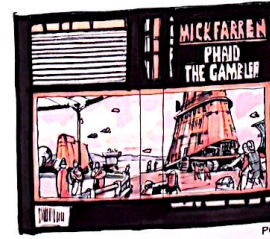
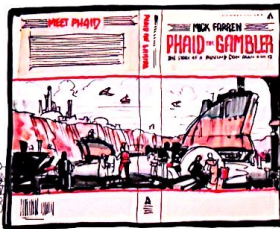
Páginas anteriores: *Spaceport Bar* (Bar del puerto espacial), 1989. Óleo sobre lienzo montado sobre tablero, 46 x 61 cm. Sobrecubierta de *Cowboy Feng's Space Bar and Grill*, de Steven Brust.



Arriba a la izquierda: *Winged Assassin Sketch #2* (Boceto del Asesino alado n.º 2), 1986. Pastel y carbón sobre papel de croquis, 18 x 12,5 cm.



Arriba a la derecha: Prueba de portada para *The Winged Assassin*, de Catherine Cooke. Copyright de Graphics, 1987. Ace/Berkley Publishing.



Arriba: *Bud in Oriental Interior* (Ave en interior oriental), 1986. Óleo sobre lienzo montado sobre tablero, 61 x 40,5 cm.

DISEÑO DE PELÍCULAS

Los ilustradores colaboran en varios niveles distintos, tanto en las películas con actores reales como en las de animación, aportando las visuales de todo el proyecto.

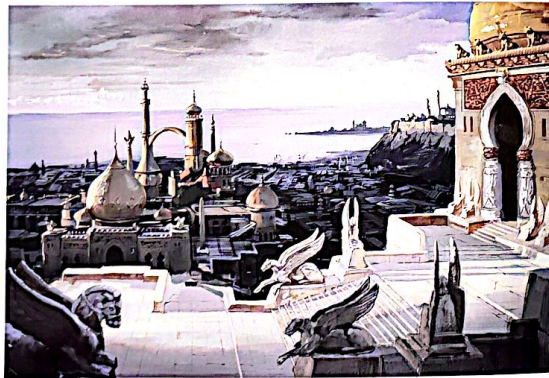
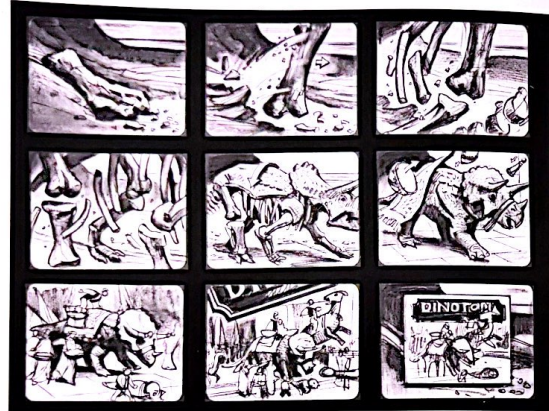


STORYBOARDS

En una película hecha por ordenador o en una animada a mano, cada toma se planea con pequeños bocetos (véase la página 32), aunque la mayoría de las películas que tienen una gran cantidad de efectos especiales también requieren la creación de un gran número de dibujos. Los **storyboards** no solo ayudan a planear el arte cinematográfico, sino que también sirven como mapa para que el director sepa cómo encajarán todos los elementos. Ahora hay muchas películas en las que se utilizan **storyboards** animados o **animatics**, que permiten que el director y el supervisor de efectos especiales vean cómo se van a mover las distintas partes de una escena.

DISEÑO DE PERSONAJES

Todos los personajes de un guion deben estar meticulosamente imaginados, ya vayan a ser representados por actores, **animatronics**, modelos generados por ordenador o animados a mano. Si le han dado el papel a un actor, los personajes suelen crearse basándose en sus facciones. El vestuario y los peinados, y todas sus variaciones durante toda la película, también tienen que estar minuciosamente planeados.



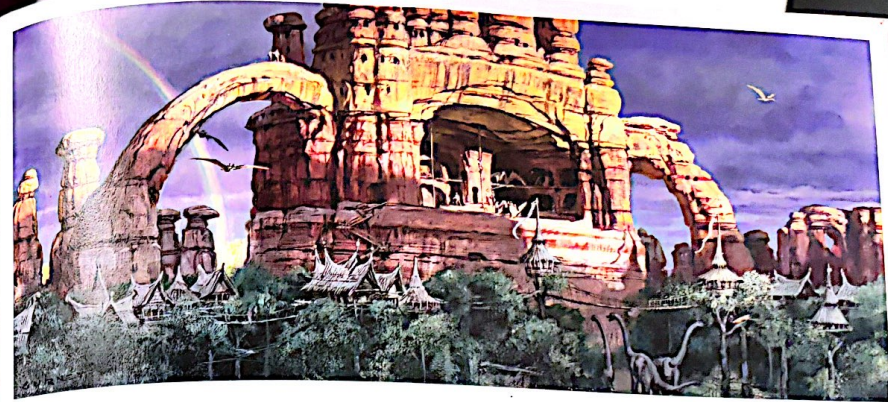
Sobre estas líneas: *Fire and Ice Background* (Fondo para Fuego y hielo), 1982. Pintura vinílica acrílica sobre celuloide y tablero, 25,5 x 40,5 cm. Toma de apertura de la película de animación *Fire and Ice*, dirigida por Ralph Bakshi y producida por Frank Frazetta. Imagen cortesía de Ralph Bakshi Productions.

Arriba: *TV Spot Storyboard* (Storyboard de un anuncio de televisión), 1992. Lápiz, 25,5 x 33 cm.

DISEÑO DE CRIATURAS

Los dragones, los elfos, los centauros y los dinosaurios nacen en los cuadernos de bocetos y las tabletas gráficas. Los especialistas en esta área de diseño suelen

conocer bastante bien la anatomía animal y, normalmente, se suelen necesitar varios dibujos y vistas distintos para mostrar la gama de expresiones necesarias para crear al personaje.



DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Las imágenes del diseño de producción, también llamado arte conceptual, se pueden utilizar al principio del proceso de desarrollo para ayudar a definir el aspecto de una película y tratar atraer a los miembros del reparto y a los patrocinadores financieros. Normalmente, suelen crearse digitalmente, lo que permite realizar ajustes de color. Se analiza el guion para buscar escenarios o localizaciones clave, prestando especial atención al ritmo y la variedad.

Los artistas de desarrollo visual tienen puestos de trabajo dentro de los estudios de cine, las empresas de desarrollo o las de efectos de postproducción, pero algunos colaboran como autónomos. Como crear una película cuesta mucho dinero, los diseños iniciales suelen acabar reduciéndose para que la producción resulte más económica.

MATTE PAINTING

En su día, eran la especialidad de pintores al óleo, pero ahora se hacen enteras por ordenador. En las películas no animadas, los artistas que crean **matte paintings** hacen escenarios fotorrealistas que se pueden intercalar con las tomas del rodaje. En las películas de animación tradicional, los fondos pintados, como la ciudad de *Orientalist* de la página siguiente, sirven como tomas de apertura o fondos escénicos de los dibujos animados.



WILL DISCOVERS TRICERATOPS SKULL

ACT I SEQ.2



WILL ENCOUNTERS GIGANTOSAURUS

Arriba: *Skybox Academy* (Academia de skybox), 1996. Óleo sobre tabla, 16,5 x 38 cm.

Sobre estas líneas: *Movie Production Sketches* (Bocetos de producción cinematográfica), 1992. Óleo sobre tabla, 7,5 x 16,5 cm cada uno. Basados en un guion no producido de Lynda Woolverton para Columbia Pictures.

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

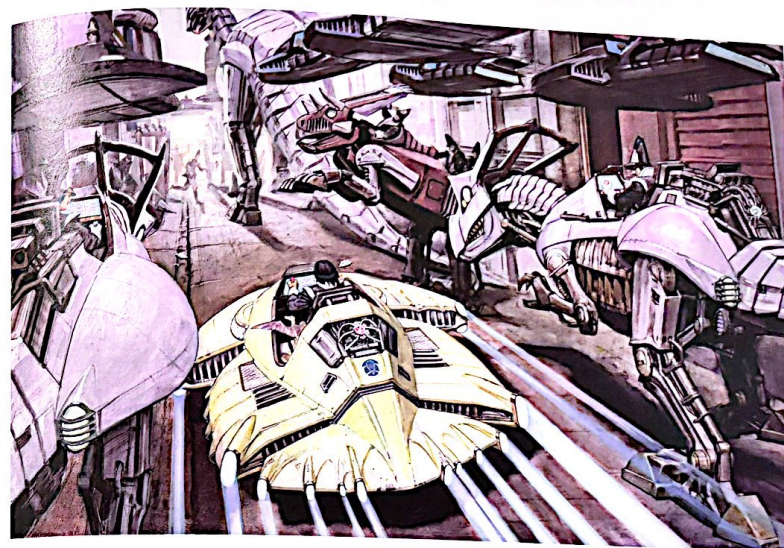
Si hablamos de dinero, la industria de los videojuegos es mucho más grande que la del cine. Ha generado una gran demanda de todo tipo de artistas, para que den vida a sus mundos imaginarios.



Las empresas interactivas se han establecido por toda Norteamérica y todo el mundo, y los ilustradores tienden a trabajar en nómina en vez de como autónomos, ya que se necesita mucha comunicación entre los distintos miembros del equipo.

Los tipos de especialidades que se necesitan para el desarrollo de las visuales de videojuegos son muy parecidos a los del campo de la cinematografía. Se requieren artistas para diseñar los personajes, vestuarios, monstruos, vehículos y armas. La vida de los personajes y los vehículos también suelen necesitar un desarrollo conceptual, así que ilustradores y escritores colaboran estrechamente para construir ese mundo de manera eficaz.

Como los ambientes habitualmente son complejos, inmersivos e interactivos, se necesitan niveles de *storyboard* y planificación que no se necesitan en el cine. Generalmente, cada elemento que se



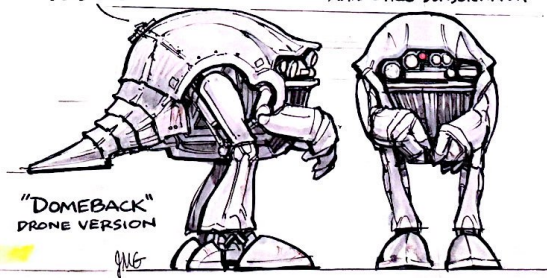
puede ver en el fondo de un juego (coches, edificios, árboles, vallas) debe estar creado con tanto detalle y tiempo de renderizado como sea necesario para conseguir una buena experiencia de juego.

La textura superficial, la iluminación y el color se deben considerar como una declaración artística completa. A veces, los detalles de las superficies, como las marcas de neumáticos en el pavimento, las abolladuras y otras cualidades de un futuro habitado y vivido, se pueden ir introduciendo mientras avanza el juego o como resultado de la experiencia de juego.

Los esquemas de color pueden variar entre escena y escena de acuerdo con los *color scripts* (bocetos de prueba de color) establecidos en las etapas iniciales. A la vez que evoluciona la tecnología de cine en casa, irán apareciendo nuevas formas de entretenimiento que eliminen las barreras tradicionales entre el cine y el entretenimiento interactivo, pero, sea cual sea la forma que tengan en el futuro, seguirán necesitando artistas que puedan traducir los conceptos e ideas a una realidad tangible.

SUNSTONE

ASYMMETRIC SENSOR ARRAY



Sobre estas líneas: Domebacks, 1998. Pluma y rotuladores, 6,5 x 18 cm.

Arriba: Skimmer Dodging Traffic (Skimmer esquivando el tráfico), 1998. Óleo sobre tabla, 30,5 x 48 cm.

Página anterior, izquierda: Bug Spaceships (Naves bicho), 1984. Rotuladores, 12,5 x 10 cm.

Página anterior: Boceto para la revista Nintendo Power anunciando Dinotopia: Timestone Pirates, 2002. Óleo, 29 x 14 cm.

DISEÑO DE JUGUETES

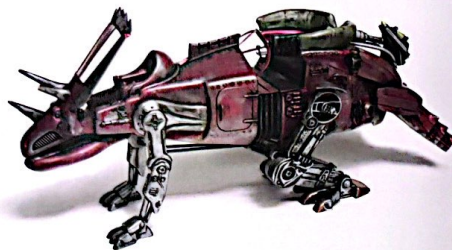
El diseño de juguetes es divertidísimo, pero también es un negocio muy serio; parte de una industria global que contrata a diseñadores e ilustradores cualificados. Las categorías principales son juguetes duros, peluches, juegos y muñecas.

Los diseñadores de juguetes son tan imaginativos como los artistas conceptuales de cualquier otro campo, pero tienen que aceptar unos parámetros un poco más estrictos, dadas las limitaciones de las regulaciones de seguridad, los requerimientos de durabilidad y las realidades de la fabricación.

Los diseñadores suelen tener una idea muy clara de la edad y el género para el que está pensado el juguete y las empresas

más grandes contratan expertos en psicología infantil y hacen pruebas de sus prototipos con grupos focales.

Muchas de las presentaciones para desarrollar el aspecto de los juguetes se hacen con rotuladores o medios digitales. Estos diseños tienen en cuenta el tamaño relativo o escala del juguete y los tipos de procesos de fabricación. Se tiene mucho cuidado con los logotipos y el embalaje, que se consideran tan cuidadosamente como los productos en sí mismos.



Arriba: Prototipo del pavoneador de Arthur, 1997. Varios materiales, 46 x 18 cm. Modelado por Hasbro Toys.

Sobre estas líneas: Prototipos de figuras de acción, 1997. Varios materiales, 9 cm de alto. Modelado por Hasbro Toys.

Abajo: Ideas para muñecos de Dinotopia, 1991. Rotulador y pastel, 16,5 x 24 cm.



Los bocetos de presentación de estas páginas están hechos sobre todo en rotulador con pastel y lápices de colores, y en colaboración con los profesionales de una empresa juguetera muy importante.

Los artistas con habilidades para el modelado y los bocetos de patrones traducen los dibujos de concepto en prototipos hechos a mano para la presentación o prueba de juego. Estos modelos únicos son idénticos a las muestras de producción y están mucho más acabados y son mucho más duraderos que las maquetas que yo hago como referencia.



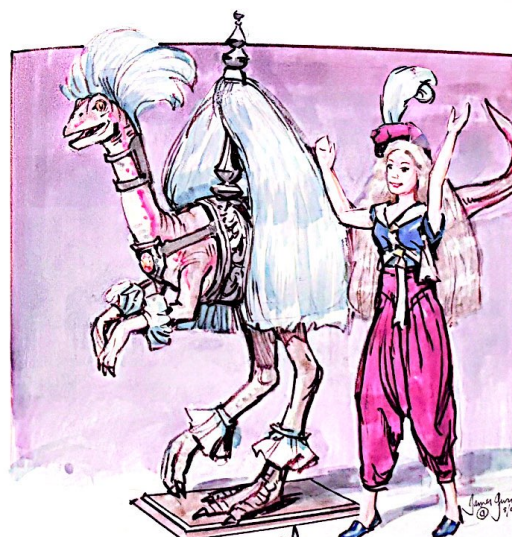
BIX HAND PUPPET

Arriba a la izquierda: Prototipo de marioneta de Bix, 1997. Varios materiales, 53,5 cm de largo. Modelado por Hasbro Toys.

Arriba a la derecha: Boceto de marioneta de Bix, 1993. Pluma y rotulador, 14 x 24 cm.

Abajo a la izquierda: Boceto de muñeca de Dinotopia, 1991. Rotuladores, 24 x 20 cm.

Abajo a la derecha: Prototipo de muñeca Sylvia, Hasbro, 1997. Varios materiales, 28 cm de alto.



SUPER SCRIBES

ALLEMANDE, A GRACEFUL ORNITHOMIMUS, PREPARES FOR A FOOTPRINT ALPHABET PERFORMANCE. HIS LONG BLUE HAIR DECORATION IS TENDED BY HIS FRIEND TRIELLA. ALLEMANDE CAN BE REMOVED FROM HIS BASE TO CREATE ACTUAL FOOTPRINTS IN SOFT MODELING COMPOUND.

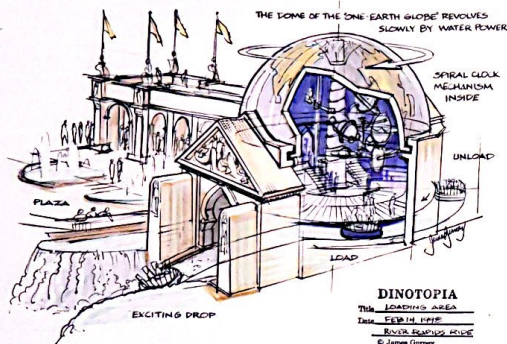
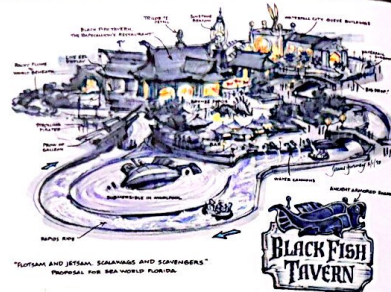


NANNY OUTFIT



DISEÑO DE PARQUES TEMÁTICOS

El diseño de parques temáticos es parte de un campo más amplio del entretenimiento, basado en la localización, y que incluye hoteles, casinos y establecimientos temáticos.



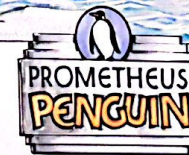
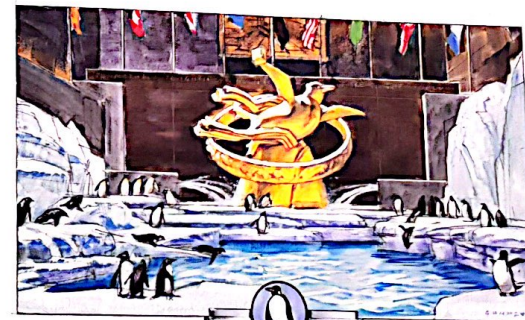
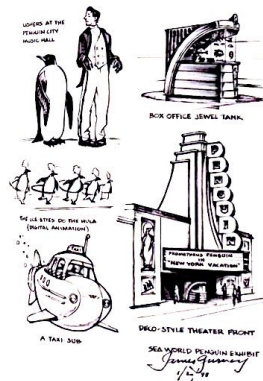
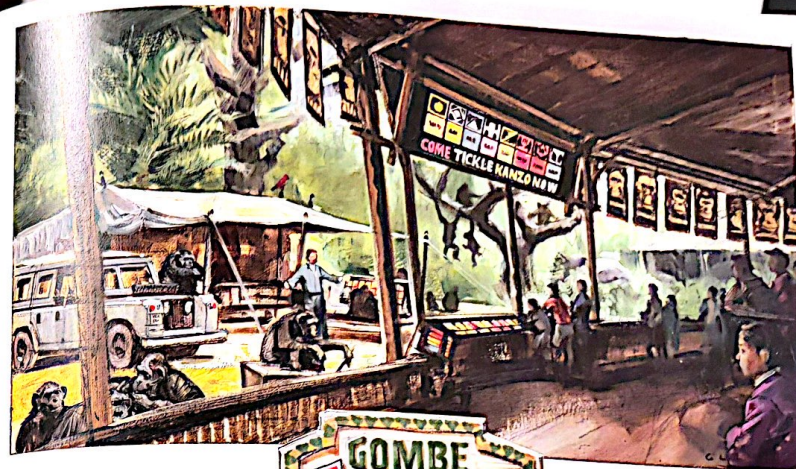
El proceso de diseño de las atracciones temáticas normalmente comienza con la elección de un lugar, el presupuesto y un tema general. Escritores y artistas se ponen a trabajar juntos rápidamente y suelen utilizar una pared (llamada tablero de imágenes o de ideas) para cubrirla con recortes y bocetos.

Después de que el equipo haya recopilado ideas y decidido el concepto, se empieza a dar cuerpo a las ideas de la historia con los bocetos a lápiz azul y un escrito preliminar. Unos modelos grandes aproximados, parecidos a las maquetas que hemos visto en este libro, ayudan a describir cómo circularían las personas por la atracción.

Los bocetos deben reflejar nuestros conocimientos en distintas disciplinas: ingeniería, arquitectura, paisajismo, dinámica de masas, diseño de escenarios y, especialmente, narración. Es importante tener siempre presente lo que esperamos que absorba la audiencia en cada paso de la experiencia; es fácil sobrecargar a la gente con demasiada información o historias contradictorias.

Existen muchos tipos distintos de atracciones, desde las de terror a montañas de agua o las montañas rusas de toda la vida. La realidad del negocio es que, aunque los bocetos sirven su propósito en las presentaciones, muy pocos parques acaban construyéndose. Los bocetos de esta página son algunos de los muchos que hice para unas posibles atracciones de Dinotopia para un cliente con un parque temático.

En la página siguiente, hay unos cuantos bocetos de presentación diseñados para un parque de animales en el que se mezcla el aprendizaje con el entretenimiento.



Ariba: Gombe Chimp Encounter (Encuentro con los chimpancés de Gombe), 1998. Óleo sobre tabla, 19 x 25,5 cm.

Derecha: Prometheus Penguin (Pinguino Prometeo), 1998. Óleo, 19 x 25,5 cm.

Sobre estas líneas: Detalles de Prometheus Penguin, 1998. Rotuladores, 28 x 21,5 cm.

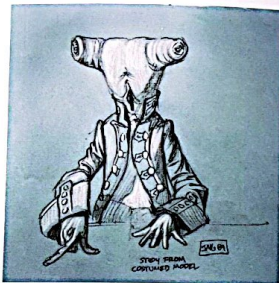
Página anterior, arriba: Black Fish Tavern Rapids Ride (Rápidos de la Taverna del calderón), 1998. Rotuladores, 18 x 24 cm.

Página anterior, centro: Waterfall City Rapids Ride (Rápidos de la Ciudad cascada), 1998. Pluma y rotuladores, 18 x 25,5 cm.

Página anterior, abajo: Treetown Attraction (Atracción de la Ciudad de los árboles), 1996. Óleo, 20 x 25,5 cm.

EPÍLOGO

Espero que este libro le haya proporcionado todas las herramientas que necesitaba para dar vida a sus sueños. El secreto para hacerlos realidad es poner un poco de esfuerzo durante las etapas de planificación de la creación de sus imágenes.



Hoy en día, la creación de obras realistas puramente imaginadas es una de las áreas más interesantes para los artistas. Siempre han sido el centro de lo que han hecho los artistas durante la historia, ya estuvieran pintando imágenes de Atenea y Zeus o de extraterrestres y zombies.

En este negocio, la gente a veces se queja de los cambios en el mercado del arte o la tecnología de creación artística, o de las fluctuaciones de la economía, pero siempre existirá una demanda de artistas que puedan crear cuadros realistas de cosas que no se pueden fotografiar. Los principios básicos que hemos descrito en este libro han cambiado muy poco en cientos de años, y no lo van a hacer, aunque puede que las herramientas y las técnicas sí que evolucionen con el paso del tiempo.

En estos momentos, uno de los consejos que le daría a un joven artista es que se olvidara del estilo. Hay muchas escuelas de arte que promuegan el desarrollo de un estilo personal único, pero yo creo que están mirándolo desde el lado equivocado. El artista (sobre todo uno joven) debería estudiar la naturaleza tan fielmente como pueda y representarla



con los mínimos manierismos y costumbres como le sea posible. Estos manierismos estilísticos harán que nuestras imágenes tengan un aspecto pasado de moda en el futuro y, cuanto más las evitemos, más intemporales serán. Si buscamos inspiración en distintas escuelas y eras de la historia del arte, nuestra forma personal de pintar llegará de forma natural, de la misma manera que adquirimos nuestro modo natural de hablar o de andar.

Si desea asistir a una escuela de arte, escójala cuidadosamente. Asegúrese de que enseñan los fundamentos del dibujo y la pintura. Tenga en cuenta los portfolios del profesorado y los alumnos. No la elija solamente por su nombre. En el campo del arte, los currículos no importan, solo los portfolios. No tema nunca ser su propio profesor, usted es la persona que mejor sabrá juzgar lo que necesita aprender, y ahí fuera hay una gran abundancia de información interesante.

Intente siempre sentir curiosidad sobre el mundo que le rodea. Piense como un reportero: tome notas, lleve encima un cuaderno de bocetos y entreviste a gente. Estudie más cosas que arte. Aprenda sobre historia, teatro, astronomía, arqueología y música, y deje que todo esto alimente su arte, ya que el arte crece mejor en tierras fértiles.

Sea cual sea el arte imaginativo al que se dedique, ponga todo su empeño en él. Yo tengo una pequeña placa de madera encima del expositor que dice "100 por 100" para recordarme que me tengo que esforzar todo lo posible en cada cuadro y evitar la tentación de seguir el camino fácil. Cuanto más duro he trabajado para alcanzar esa meta del cien por cien en una ilustración, más contento he quedado con el resultado. En cambio, las que han acabado en la galería *flambeau* son las que he intentado sacar adelante sin hacer los preparativos previos primero.

Arnold Böcklin, un artista del siglo XIX famoso por sus impresionantes lienzos de centauros y sirenas, una vez dijo: "En el arte no se puede crear nada sin esforzarse, y a un pintor tampoco le llegan las ideas volando mientras

duerme. Uno puede tener más talento que otro, por supuesto; pero, sin una diligencia incansable, resolución y espíritu combativo, no puede haber un buen resultado. Todo este tema sobre la 'inspiración' es una tontería".

Cualquier cosa que nos imaginemos se puede transformar, con amor y esfuerzo, en una verdad visualmente convincente. Sin embargo, aun cuando nos esforzamos por transmitir verosimilitud en nuestras ilustraciones imaginativas (construyendo maquetas, contratando modelos y estudiando fotografías), lo que en realidad estamos intentando capturar es la calidad invisible de la autenticidad. Como dijo Harvey Dunn: "La única cosa cierta sobre cualquier cosa es el propio espíritu de la misma".

Si quiere que sus obras conmuevan además de llamar la atención, tiene que conseguir que parezcan reales de varias formas distintas: ópticamente, emocionalmente y espiritualmente. El arte que vive en la memoria y aguanta el paso del tiempo mezcla lo terrenal con lo misterioso: contiene tanto un puñado de barro como una pluma de un ala de ángel.



Página anterior, izquierda: Boceto de concepto de *Strategy Session* (Sesión de estrategia), 1989. Rotuladores, 6,5 x 10 cm.

Página anterior, Hammerhead (Cabeza de martillo), 1989. Carbón y tiza sobre papel de esbozo, 20 x 15 cm.

Página anterior, abajo: Dibujo a línea de *Strategy Session*. Carbón sobre papel de croquis, 5 x 10 cm.

Abajo: *Strategy Session*, 1989. Óleo sobre tabla, 15 x 29 cm.



GLOSARIO

agrupación: Colocación cercana de un conjunto de elementos detallados en una misma zona de la composición, que contrasta con otras áreas grandes y vacías.

alla prima (italiano): Literalmente, "desde el principio". Método de pintura en el que el lienzo se cubre y se acaba en una sola sesión.

altura de la vista: Altura del ojo del espectador sobre el suelo. Normalmente se representa con una línea horizontal que cruza la imagen, aunque el horizonte en sí mismo no sea visible en la escena.

análogo: Relación entre las características similares de dos elementos, utilizados como base para la invención, como un corazón y una bomba.

animalmorfismo: Personajes animales con personalidades reales, orgánicas, divertidas, que no son solo sustitutos de un humano.

antropomorfismo: Tendencia humana a darle cualidades humanas a animales, plantas u otras formas inertes.

apofenia: Fenómeno por el cual parece que surgen patrones con sentido a partir de datos aleatorios.

arcilla polimérica (o compuesto de modelado polimérico): Material de escultura hecho con policloruro de vinilo que sigue siendo maleable a temperatura ambiente pero se endurece al calentarlo en el horno. También hay disponibles arcillas poliméricas que se secan al aire.

arrastré desde arriba: Método para conseguir texturas arrastrando un pincel cargado con pintura de color claro sobre una superficie con textura oscura.

art pompier (francés): Literalmente, significa "arte de bomberos". Utilizado en la pintura francesa del siglo XIX como forma afectuosa y menospreciante para describir cierto tipo de pinturas consideradas atrevidas, chabacanas, ordinarias, extravagantes, melodramáticas y pretenciosas.

arte en comité: Juego de bocetaje en grupo en el que varias personas ilustran un fragmento de texto sacado de contexto.

arte secuencial: Arte compuesto por una serie de imágenes que se van añadiendo para contar una historia o expresar una idea, especialmente en cómics, novelas gráficas, libros ilustrados o *storyboards*; más ampliamente, animación y cine.

balbuceo del valor medio: Tendencia a pintar todo en el medio de los valores tonales.



boceto en miniatura: Pequeño dibujo preliminar con una idea vaga o provisional de las figuras.

bola de espejo: Esfera situada en entorno de luz del sujeto utilizada para reflejar y registrar la luz circundante.

caballete: Base estable para sujetar una obra en posición cuando pintamos, normalmente en vertical.

camuflaje: Uso de los patrones o colores de una superficie de un objeto o animal para hacer que se funda con el entorno, ocultándolo a la vista.

capriccio (italiano): Fantasía arquitectónica que combina distintos edificios, ruinas o elementos paisajísticos en una yuxtaposición extravagante.

ciborg: Organismo cibernético que combina sistemas naturales y artificiales.

claroscuro: Uso de contrastes entre las áreas iluminadas y sombreadas de una composición; también es el control del modelado para conseguir una forma tridimensional.

color script: Planificación de la gama restringida de colores dentro de una secuencia en particular de un cómic o película. El diseñador se ocupa del ambiente de cada secuencia y de las transiciones entre ellas.

confeti: Pinceladas pequeñas y coloridas que se transforman en detalles creíbles al llegar al ojo del observador.

contracambio: Inversión de las relaciones tonales entre una forma y su fondo, desde un extremo hasta el otro de dicha forma.

contracoloración: Sistema de camuflaje de los animales por el que el lomo tiene unos pigmentos más oscuros que la parte de abajo para compensar los efectos de las sombras.

credibilidad: Cualidad de ceñirse a la experiencia o entendimiento del mundo del observador.

croquis: Pequeño boceto copiado de una composición de otro artista que se utiliza como método de aprendizaje.

cuadrícula de perspectiva: Serie de líneas inclinadas marcadas en una imagen para guiar la perspectiva.

diseño de entretenimiento: Bocetos o renderizados creados para ayudar a visualizar el aspecto final de una película, un videojuego u otra forma de entretenimiento.

ébauche (francés): Capa preliminar de color al óleo semitransparente para establecer rápidamente el claroscuro. Generalmente se pinta con libertad y de forma imprecisa.

écorché (francés): Figura sin la piel que nos ayuda a entender la anatomía esquelética y muscular. También se llama figura desollada.

elemento de fantasía: Elemento o cualidad que traslada a un cuadro imaginativo fuera del reino de las experiencias normales. Podría ser una yuxtaposición extraña, una criatura inventada o un cambio en las leyes de la física.

empaste (impasto): Textura hecha con pintura espesa, que crea bultos o pinceladas sobre la superficie normal del lienzo.

estudios con espejos: Dibujos que hacen los artistas de sí mismos mientras posan delante de un espejo.

extrapolación: Forma de conjetura en la que una imagen de algo desconocido se desarrolla a partir de algo que se conoce.

ficción especulativa: Género de escritura o arte visual imaginativo que incluye la ciencia ficción, la fantasía o el horror.

fijación: Punto en el que se para la mirada de un sujeto de prueba durante una fracción de segundo durante un estudio de seguimiento ocular.

fijador: Capa de *spray* sobre un dibujo a lápiz o carbón que evita que se emborronen.

fotodependiente: Efecto que aparece cuando copiamos una fotografía demasiado fielmente.

fotograma clave: Imagen en la que la pose ocurre en la posición más intensa de una acción, especialmente si esta refleja la acción completa.

fotorrealismo: Parecido de una obra de arte con las cualidades particulares de la representación fotográfica.

fóvea: Punto en el centro de la visión del ojo.

franja ocular: Sistema de camuflaje que se puede ver generalmente en aves y mamíferos (y, supuestamente, en los dinosaurios), en el que una línea o franja facial oscura une el hocico con el ojo.

Galería Flambeau: Aparato solar para eliminar ilustraciones no deseadas.

grebbles: Pequeños detalles superficiales que se usan para descomponer una forma más grande y proporcionarle una escala o para hacer que un objeto inventado resulte más creíble.

hominino: Criatura que los paleontólogos dicen que es un humano o un antecesor humano, antes conocido como homínido.

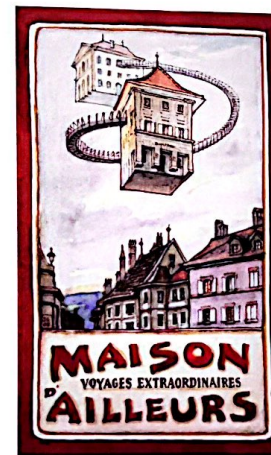


ilustración: Arte que narra una historia o hace referencia a ideas más allá del mero contenido estético. A menudo, aunque no siempre, arte encargado o pensado para ser reproducido.

impresión: Capa fina y transparente de manchado que se aplica uniformemente sobre todo el lienzo para establecer la atmósfera básica de color de la escena y eliminar el brillo del lienzo.

índice de reproducción cromática: Medida de la capacidad de una fuente de luz para simular el aspecto de los colores a la luz del sol comparada con una fuente de luz natural de referencia; este índice se mide como un porcentaje, siendo 100 la mejor puntuación.

luz reflejada: Luz que rebota en una forma cercana y que suele añadir más luz a las sombras.

mapa de calor: Recopilación de datos de movimientos oculares de un grupo de prueba que revela el porcentaje de personas que han mirado cada parte de la composición.

maqueta: Modelo en miniatura de un edificio, criatura o personaje, construido para analizar la forma, la iluminación o la textura antes de empezar a pintar.

maqueta de héroe: Maqueta más detallada, con accesorios especiales o partes que se pueden mover, que sirve para más de una ilustración o proporciona una referencia estándar para un personaje principal.

maqueta 2D-3D: Maqueta que usa formas planas (generalmente plantas o alzados) como punto de partida.

maqueta esquemática: Miniatura de referencia simplificada hecha para representar formas geométricas básicas o características.

medio tono: Las áreas más oscuras de la zona iluminada de un sujeto.

modernización (retrofitting): Estrategia de diseño por la que la tecnología existente se modifica o reviste con elementos actualizados, normalmente para adaptar el sistema a los usos modernos.

morfología suave (de tejidos blandos): La piel, los músculos, el pelo, los cartilagos u otros tejidos perecederos que no fosilizan de inmediato como los huesos y los dientes.

naturalismo: El arte que transmite el aspecto de la naturaleza en lugar de parecer una invención artística. También es un movimiento artístico que representa el mundo según principios científicos objetivos.

novela histórica alternativa: Subgénero de la ciencia ficción que implica la especulación acerca de un mundo imaginario, aunque posible, desarrollado a partir de un punto de divergencia de la historia actual.

orientalismo: Género del arte de las culturas occidentales que evoca el este, especialmente el mundo islámico, oriental o asiático del siglo XIX, normalmente con asociaciones favorables o románticas.

ornitóptero: Nave propulsada por alas batientes, a diferencia de los aviones de alas fijas o a los helicópteros.

paleoarte: Arte que reconstruye la vida ya extinta.

pareidolia: Tipo específico de apofenia en el que los rostros y otros patrones parecen emerger de formas cualesquiera.

pirámide de visión: Ángulo de todo el campo de visión que el artista decide representar en un cuadro. Suele ser de unos 20 grados, mientras que el campo visual total (llamado cono de visión) normalmente es de unos 60.

plén air (francés): Literalmente, significa "al aire libre", por lo que es el arte que se crea en exteriores, normalmente *alla prima* y generalmente del natural.

première pensée (francés): Pequeños bocetos ejecutados con rapidez, normalmente al óleo, que capturan la primera idea del concepto de la composición.

principio del molino de viento: Disposición tonal en la que el contorno de una forma se encuentra con las cuatro condiciones en su entorno: claro sobre claro, claro sobre oscuro, oscuro sobre oscuro y oscuro sobre claro.

Prix de Rome (francés): Competición para ganar una beca de pintura, arquitectura y escultura en la que el premio es un viaje pagado a Roma para estudiar a los antiguos maestros.

prueba a carboncillo: Dibujo preliminar en papel, normalmente del mismo tamaño que la obra final, que establece el diseño. También se puede llamar boceto o *modelo*.



puesta en escena: Colocación de las figuras, decorados y accesorios en un escenario, o la disposición de elementos en una composición.

radiales: Líneas de una composición que convergen en el centro de interés, que suele ser un rostro o un ojo.

realismo: Arte cuyo fin es representar el mundo real honesta y objetivamente, basándose en la observación minuciosa de los detalles cotidianos y la vida contemporánea. Véanse también: *credibilidad, realismo imaginativo, naturalismo, fotorrealismo, surrealismo, trampantojo y verosimilitud*.

realismo imaginativo: Representación convincente de algo que no se puede observar realmente.

repoussoir (empuje): Objeto situado en el borde del primer plano de una composición, que ayuda a empujar hacia atrás otros elementos para aumentar la ilusión de distancia.

resaltar la cabeza: Colocar una mancha de color blanco detrás de la cabeza del personaje más importante en una composición figurativa, normalmente para llamar la atención hacia ella o separarla de un fondo complejo.

sacadas: Saltos involuntarios de los ojos.

scanpath: Mapa del movimiento del centro de la visión del espectador, llamado *fóvea*, al trasladarse por una composición.

scrap (fotografías de referencia): Fotos recortadas de revistas o descargadas de Internet para emplearlas como referencias indirectas en una obra imaginativa; también fotografías de referencia, desguace.

secuencia: Unidad narrativa en una obra de arte secuencial que cuenta una porción finita de la historia y transmite una atmósfera en particular.

seguimiento ocular: Tecnología que registra el movimiento de los ojos mientras un sujeto está mirando una composición.

silueta: Forma plana o contorno de una figura u objeto, generalmente rellena de un color liso, que transmite la información esencial de la forma completa.

siluetas con halos: Siluetas a las que se les ha añadido un degradado en el fondo que llega a su contraste máximo en la zona de mayor importancia de la misma.

soldadura de formas: Unión de formas adyacentes con un valor o color similares para crear manchas tonales más grandes que simplifican la composición.

soporte C-Stand: Tripode diseñado para sujetar un objeto en un ángulo y posición específicos.

steampunk: Filosofía de diseño que mezcla la tecnología victoriana, especialmente el motor de vapor, con la ciencia ficción.

storyboard: Serie de imágenes o ilustraciones que suelen organizarse en una pared y sirven para ayudar a visualizar una película, una página Web o cualquier otra forma de arte secuencial.

surrealismo: Movimiento artístico de la década de los años 20 en el que se utilizaban yuxtaposiciones ilógicas o situaciones fantásticas para representar ensueños.

tablear: Colocación artística de objetos tridimensionales en una superficie parecida a un escenario.

tablero de imágenes (también llamado tablero de ideas): Expositor de pared para explorar un tema conceptual con un conjunto variado de bocetos, recortes, fotografías y palabras en el que, generalmente, colaboran distintas personas.

taboret: Pequeña unidad de cajones que suele tener ruedas y sirve para dejar la paleta, las pinturas, los pinceles, las plumas y los lápices.

textura previa: Establecer el empaste de la superficie antes de empezar a pintar.

tiento: Barra con un extremo acolchado o acorchado que se sujeta con la mano que no tiene que pintar para mantener el pulso de la mano del pincel.

tormenta de ideas: Método para generar ideas en el que se exploran tantas variaciones y combinaciones de un

concepto como sea posible, con una mentalidad abierta, espontánea y sin prejuicios.

trampantojo: Arte cuyo propósito es engañar al observador para que crea que lo que está viendo en realidad es una escena tridimensional.

unidad de pincelada: Escala de las pinceladas, que suelen variar para centrar la atención o conseguir más detalles.

valor: Medida del grado de tono entre blanco y negro; normalmente 100 por 100 es lo más oscuro. También es la medida de los tonos como componentes del color, junto con la intensidad y la saturación.



THE LIFE - FOUNTAIN PLAZA AT DUSK - THE QUEUE COMPLEX

veladuras en las grietas: Técnica de pintura que deja pigmentos en los huecos de los empastes.

verosimilitud: Parecido muy cercano entre el objeto o escena y su representación; fidelidad o ilusionismo.

vista de corte: Representación que elimina las capas exteriores de un sujeto para revelar su estructura interior.

viñeta: Ilustración informal en la que los elementos se difuminan en el fondo con un borde desigual, en vez de estar confinada a un marco rectangular.

viñeta desvanecida: En la que algunas partes de la silueta tienen el mismo color que el fondo, eliminándose así los contornos.

viñeta de borde incompleto: Viñeta que se disuelve en líneas poco definidas, para dar la sensación de que es una página de un cuaderno de bocetos.

viñeta de desenfoque suave: En la que los bordes exteriores se van haciendo más claros hasta que se funden con el blanco de la página.

viñeta de papel rasgado: Viñeta cuyo borde irregular corta varias formas, como si fuera una imagen arrancada de una revista.

viñeta de separación: Diseño de viñeta en el que un elemento emerge del borde rectangular.

viñeta envolvente: En la que los elementos están colocados alrededor del borde del diseño, dejando espacios blancos preparados para textos.

viñeta recortada: Composición viñeteada en la que el color del fondo se pinta en último lugar con pinceladas opacas para que la forma de la silueta se vea influida por las formas positivas del fondo.

vista de tres cuartos: Punto de vista entre la vista lateral y la frontal, sobre todo con objetos bilateralmente simétricos como rostros o vehículos.

vocabulario visual: La suma total de todas las formas y efectos que hemos memorizado lo suficientemente bien como para representar nuestra imaginación.

LECTURAS RECOMENDADAS

A continuación, encontrará los libros que han influido en mi forma de abordar los sujetos imaginarios en mi trabajo como pintor.

A Complete Guide to Drawing, Illustration, Cartooning, and Painting (Guía completa de dibujo, ilustración, caricaturas y pintura), Gene Byrnes. Nueva York: Simon and Schuster, 1948. Artículos cortos sobre varios artistas conocidos de mediados del siglo XX, en los que se describen sus métodos de trabajo y se muestran sus bocetos preliminares.

A Manual of Oil Painting (Manual de la pintura al óleo), John Collier. Londres: Cassell and Company, 1886. Un famoso pintor del realismo imaginativo en la Gran Bretaña victoriana.

American Art in the Making: Preparatory Studies for Masterpieces of American Painting, 1800-1900 (Arte americano en proceso: Estudios preparatorios de las obras maestras de la pintura americana, 1800-1900), David Söllin. Washington, DC: Smithsonian Institution Press, 1976. Catálogo de exposición con reproducciones en blanco y negro de bocetos, estudios pintados y fotografías creadas durante la preparación de paisajes y pinturas de género.

An Evening in the Classroom (Una tarde en clase), Harvey Dunn. Impreso de forma privada instigado por Mario Cooper, 1934. Dunn fue alumno de Pyle y también se convirtió en un eminente profesor de la era dorada de la ilustración americana.

Animal Painting and Anatomy (Pintura y anatomía animal), W. Frank Calderon. Londres: Seeley Service & Co. Ltd., 1936. Republicado por Dover en 1975. Énfasis en la anatomía esquelética y muscular, comparándola con la de los animales domésticos.

Arthur Rackham, James Hamilton. Nueva York: Arcade Publishing, 1990.

Atlas of Human Anatomy for the Artist (Atlas de anatomía humana para artistas), Stephen Rogers Peck. Nueva York: Oxford University Press, 1951. Libro de referencia de anatomía esquelética y muscular.

Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life (La guía completa para dibujar del natural de Bridgman), George Bridgman. Nueva York: Weatherlane Books, 1952. Bridgman, un profesor de la Art Students

League, influyó en varias generaciones de artistas de cómic e ilustradores con su robusto y dinámico análisis de la forma.

Charles Bague et Jean-Léon Gérôme: Drawing Course (Curso de dibujo), Gerald M. Ackerman. Nueva York: ACR Edition, 2003. Una colección de grabados, dibujos de estatuas y de figuras basados como griegos y romanos, presentados como estándares para la imitación. Publicado originalmente en el siglo XIX y utilizado como parte de las prácticas académicas.



Cómo dibujar cómics al estilo Marvel (How to Draw Comics the Marvel Way), Stan Lee y John Buscema. Barcelona: Martínez Roca, 1999. Consejos útiles sobre el dibujo de figuras inventadas y su puesta en escena para conseguir mayor drama e interés.

Composition: An Analysis of the Principles of Pictorial Design (Composición: Análisis de los principios del diseño pictórico), Cyril Pearce. Londres: B. T. Batsford, Ltd., 1927. Los temas incluyen tono, degradados, perspectiva, empuje y color.

Creative Illustration (Ilustración creativa), Andrew Loomis. Nueva York: Bonanza Books, 1947. Análisis práctico del arte de la ilustración narrativa. Los temas incluyen la línea, el tono, el color, la narración, creación de ideas, métodos de pintura y campos de ilustración.

Dean Cornwell: Dean of Illustrators (Dean Cornwell: Decano de los ilustradores), Patricia Janis Brodner. Nueva York: Balance House, Ltd., 1978.

Designing Disney's Theme Parks: The Architecture of Reassurance (Diseñando los parques temáticos de Disney: La arquitectura del bienestar), Karal Ann Marling. Nueva York: Flammarion, 1997.

Disney Animation: The Illusion of Life (Animación de Disney: Ilusión de vida), Frank Thomas y Ollie Johnston. Nueva York: Abbeville Press, 1981. Dos de los "Nueve ancianos de Disney" rebuscan entre sus archivos y comparten sus conocimientos sobre el arte de la animación manual.

Figure Drawing for All It's Worth (Dibujo figurativo en todo su esplendor), Andrew Loomis. Nueva York: The Viking Press, 1943.

Forty Illustrators and How They Work (Cuarenta ilustradores y su forma de trabajo), Ernest Watson. Nueva York: Watson-Guill Publications, 1946. Pequeños perfiles basados en las visitas y entrevistas en los estudios de personajes tales como Dean Cornwell, Harvey Dunn, John Gannam o N. C. Wyeth.

Freehand Perspective and Sketching: Principles and Methods of Expression in the Pictorial Representation of Common Objects, Interiors, Buildings, and Landscapes (Perspectiva y bocetos a mano alzada: Principios y métodos de expresión en la representación pictórica de objetos cotidianos, interiores, edificios y paisajes), Dora Miriam Norton. Brooklyn: Publicado por la autora, 1914.

Lectures on Art. A supplement to The Graphic Work of Alphonse Mucha (Lecciones sobre arte. Un complemento a la obra gráfica de Alphonse Mucha), Alphonse Mucha. Londres: Academy Editions, 1975. Las ideas de Mucha sobre armonía, composición y diseño gráfico.

Life and Work of Edwin Austin Abbey, R.A. (Vida y obra de Edwin Austin Abbey), E. V. Lucas. 2 vols. Nueva York: Charles Scribner's Sons, 1921. Obra biográfica estándar, con docientos reproducciones y fragmentos de su correspondencia.

Howard Pyle: Writer, Illustrator, Founder of the Brandywine School (Howard Pyle: Escritor, ilustrador, fundador de la Escuela de Brandywine), Henry C. Pitz. Nueva York: Bramhall House, 1965.

Howard Pyle: A Chronicle (Howard Pyle: Una crónica), Charles D. Abbott. Nueva York: Harper & Brothers, 1925. El capítulo "Schools and Theories of Art" (Escuelas y teorías del arte) cita ampliamente los trabajos de Pyle sobre sus filosofías de enseñanza y creación de obras de arte.

Howard Pyle: Diversity in Depth (Howard Pyle: Diversidad en la profundidad), Delaware Art Museum. Wilmington: Delaware Art Museum, 1973. Un delgado

catálogo de exposición con reproducciones en blanco y negro que abarcan toda la carrera de Pyle. Lo más valioso son las transcripciones de 1904 de las conferencias sobre composición que daba los lunes por la noche.

Illustrating for the Saturday Evening Post (Ilustrar para el Saturday Evening Post), Ashley Halsey, Jr. Boston: Arlington House, 1946. Más de sesenta artículos cortos sobre los ilustradores de mediados del siglo XX y sus inspiraciones.

Infinite Worlds: The Fantastic Visions of Science Fiction Art (Mundos infinitos: Las visiones fantásticas del arte de ciencia ficción), Vincent DiFate. Nueva York: The Wonderland Press, 1997.

J. C. Leyendecker, Michael Schau. Nueva York: Watson-Guill Publications, 1974.

J. W. Waterhouse, Peter Trippi. Londres: Phaidon Press Limited, 2004.

James Bama: American Realist (James Bama: Realista americano), Brian M. Kane. Santa Cruz: Fleck Publications, 2006. Los óleos fotorealistas de Bama de sujetos del oeste, de terror, históricos y románticos emparejados con fotografías de referencia y pruebas de impresión.

Jean-Léon Gérôme, Gerald M. Ackerman. Londres y Nueva York: Sotheby's Publications, 1986.

Maxfield Parrish, Coy Ludwig. Nueva York: Watson-Guill Publications, 1973. Estudio de sus ilustraciones, murales y pinturas en caballete, junto con una descripción del uso de sus maquetas y modelos.

My Adventures as an Illustrator (Mis aventuras como ilustrador), Jean Paul Richter. Nueva York: Doubleday, 1960. Republicado por Harry N. Abrams, Inc., en 1988. Anécdotas originales y graciosas.

N. C. Wyeth: The Collected Paintings, Illustrations and Murals (N. C. Wyeth: Obras completas de pintura, ilustración y murales), Douglas Allen y Douglas Allen, Jr. Nueva York: Bonanza Books, 1972.

Norman Rockwell, Illustrator (Norman Rockwell, ilustrador), Arthur L. Guptill. Nueva York: Watson-Guill Publishing, 1946. Biografía ilustrada escrita mientras vivía Rockwell, con un apéndice que describe sus procedimientos creativos técnicos.

Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards (Sueños de papel: El arte y los artistas de los storyboards de Disney), John Canemaker. Nueva York: Hyperion, 1999.

Perspective (Perspectiva), Rex Vicat Cole. Londres: Seeley, Service & Co., Ltd., 1921. Republicado como **Perspective for Artists** (Perspectiva para artistas) por Dover en 1976. Exhaustivo tratamiento de los puntos de fuga, las elipsis, las sombras y los detalles arquitectónicos, ilustrado con diagramas explicativos, bocetos y cuadros famosos.

Pictorial Composition (Composición pictórica), Henry Rankin Poore. Nueva York: The Baker and Taylor Co., 1903. Tratado muy influyente que cubre el principio del equilibrio de la romana, entradas y salidas, movimiento circular del ojo y la estética de la reserva y la amplitud.

Rockwell on Rockwell: How I Make a Picture (Rockwell sobre Rockwell: Cómo creo una obra), Norman Rockwell. Nueva York: Watson-Guill Publications, 1979. El mejor curso de ilustración de Rockwell, preparado para el Famous Artists School en 1949 en el apogeo de su carrera, cubre la idea de la obra, los modelos, detalles, poses, accesorios, pruebas a carbón, bocetos a color y la obra final. Otros profesores de esta escuela, como Austin Briggs, Peter Helck, Robert Fawcett, Al Parker y Harold Von Schmidt, también crearon estos cursos, pero son muy difíciles de encontrar.



Spectrum 1-15: The Best in Contemporary Fantastic Art (Spectrum 1-15: Lo mejor del arte fantástico contemporáneo), Cathy Fenner y Arnie Fenner, Eds. Nevada City: Underwood Books, 2008. Colección de arte fantástico y de ciencia ficción de libros, revistas, publicidad y arte conceptual elegida por un jurado de forma anual.

The Academy and French Painting in the Nineteenth Century (La academia y la pintura francesa del siglo XIX), Albert Boime. New Haven: Yale University Press, 1971, revisado en 1986. Un estudio detallado de los métodos y estética de los pintores de finales del siglo XIX.

The Art of National Geographic: A Century of Illustration (El arte de National Geographic: Un siglo de ilustración), Alice A. Carter. Washington, DC: National Geographic, 1999.

The Basis of Successful Art: Concept and Composition (La base del arte de éxito: Concepto y composición), Fritz Henning. Cincinnati: North Light Publisher, 1983. Escrito por el hijo del ilustrador Albin Henning, que pone todo el énfasis en la planificación del diseño con el uso de bocetos preliminares.

The Art of the Video Game (El arte de los videojuegos), Josh Jenisch. Philadelphia: Quirk Books, 2008. Desarrollo visual de armas, vehículos, efectos y entornos.

The Art of Tom Lovell: An Invitation to History (El arte de Tom Lovell: Invitación a la historia), Don Hedgpey y Walt Reed. Trumbull: The Greenwich Workshop, 1993. Trata en su mayor parte sobre sus sujetos occidentales y de la Guerra Civil. El capítulo final cubre su carrera como ilustrador.

The Brandywine Tradition (La tradición de Brandywine), Henry C. Pitz. Nueva York: Weatherlane Books, 1968. La historia de Howard Pyle, sus alumnos y la familia Wyeth.

The Illustrator in America 1860-2000 (El ilustrador en América 1860-2000), Walt Reed. Nueva York: The Society of Illustrators, 2001. Un análisis ilustrado a todo color, y década a década, de la historia de la ilustración americana.

The Chesley Awards for Science Fiction and Fantasy Art (Los premios Chesley del arte de ciencia ficción y fantasía), John Grant y Elizabeth Humphrey. Londres: Artists' and Photographers' Press Ltd., 2003. Más de trescientas ilustraciones en color de los ganadores de los Chesley Awards, instaurados en 1985 en honor al arte fantástico.

The Famous Artists Course (El curso de los artistas famosos). The Famous Artists Schools. Westport, 1954. Los mejores ilustradores americanos de los años cincuenta, como Al Dorne, Norman Rockwell y Al Parker, unieron fuerzas para crear este curso exhaustivo por correspondencia. El plan de estudios guía a los estudiantes con métodos prácticos para desarrollar ilustraciones narrativas. Los temas incluyen dibujo animal y figurativo, composición, drapeados, investigación, fotografía y métodos de pintura. Por mi parte, prefiero la edición de mediados de los cincuenta.

The Great Perspectivists (Los maestros del perspectivismo). Gavin Stamp. Nueva York: Londres: Rizzoli International Publications, 1982. Estupendos ejemplos del arte de la representación arquitectónica.

The Golden Age of American Illustration: F. R. Gruger and His Circle (La edad de oro de la ilustración americana: F. R. Gruger y su círculo). Bernard B. Perlman. Westport: North Light Publishers, 1978.

The Human Figure (La figura humana). John H. Vanderpoel. Nueva York: Sterling Publishing Company, 1923 y 1935. Republicado por Dover en 1958.

The Lure of Paris: Nineteenth-Century American Painters and Their French Teachers (El encanto de París: Los pintores americanos del siglo XIX y sus profesores franceses). H. Barbara Weinberg. Nueva York: Abbeville Press Publishers, 1991. Descripción bien ilustrada e investigada sobre lo que se enseñaba en los talleres de Gérôme, Cabanel, Bonnat y Carolus-Duran.

The Literary Works of Leonardo da Vinci (Obras literarias de Leonardo da Vinci). Jean Paul Richter. Londres: Sampson Low, Marston, Searle and Rivington, 1883. Republicado como *The Notebooks of Leonardo da Vinci* (Los cuadernos de Leonardo da Vinci) por Dover en 1970.

The Orientalists: Western Artists in Arabia, the Sahara, Persia and India (Los Orientalistas: Artistas occidentales en Arabia, el Sáhara, Persia e India). Kristian Davies. Nueva York: Laynfaroh, 2005. Con unas preciosas reproducciones y unas obras bien seleccionadas, descrito por un historiador del arte que conoce la región y su historia.

The Painter in Oil: A Complete Treatise on the Principles and Technique necessary to the Painting of Pictures in Oil Colors (El pintor al óleo: Tratado completo sobre los principios y técnicas necesarios para pintar imágenes con óleos de colores). Daniel Burleigh Parkhurst. Boston: Lee and Shepard Publishers, 1903. Un alumno de Bouguereau analiza materiales, estéticas, principios del diseño y sujetos principales.

The Practice and Science of Drawing (La práctica y la ciencia del dibujo). Harold Speed. Londres: Seeley, Service and Co. Ltd., 1917. Republicado por Dover en 1972. Conceptos de línea, ritmo y unidad, aplicados tanto a los dibujos con carbón como a la pintura monocromática.

The Practice of Oil Painting and of Drawing As Associated With It (La práctica de la pintura al óleo y del dibujo en relación con ella). Solomon J. Solomon. Philadelphia: Seeley, Service and Co. Ltd., 1910.

The Science and Practice of Oil Painting. (La ciencia y la práctica de la pintura al óleo). Harold Speed. Londres: Chapman and Hall, 1924. Republicado por Dover como *Oil Painting Techniques and Materials* (Técnicas y materiales de la pintura al óleo). Continúa con el aprendizaje del volumen anterior, hablando sobre técnica, tono, color, pintura del natural y apreciación de los antiguos maestros.

The Student's Guide to Painting (Guía de pintura para estudiantes). Jack Faragasso. Westport: North Light Publishers, 1979. Un enfoque sistemático del color, la forma, la luz y los contornos.

The Studios of Paris: The Capital of Art in the Late Nineteenth Century (Los estudios de París: La capital del arte a finales del siglo XIX). John Milner. New Haven y Londres: Yale University Press, 1988. Resumen del mundo del arte en el París de los salones literarios.

The Works of John Ruskin (Obras de John Ruskin). John Ruskin. Editado por E. T. Cook y A. Wedderburn. 39 vols. Londres: George Allen, 1903-919. Ruskin, en prosa anticuada aunque elocuente, defiende la observación minuciosa de la naturaleza y la dimensión moral del arte.



Walt Disney Imaginering: A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real (Walt Disney Imaginarios: Un vistazo tras el sueño de convertir la magia en realidad). The Imagineers. Nueva York: Hyperion, 1996. El informe de un infiltrado sobre cómo fueron diseñados Disneyland y Disneyworld.

Where Your Heart Is: The Story of Harvey Dunn (Donde está el corazón: La historia de Harvey Dunn). Robert Karolevitz. Aberdeen: North Plains Press, 1970.

William Bouguereau, 1825-1905, William Adolphe Bouguereau. Musée des beaux-arts de Montréal, Musée du Petit Palais, Montréal Museum of Fine Arts, Wadsworth Atheneum. Catálogo de la exposición de 1984. Uno de los capítulos trata sobre los pasos secuenciales que daba Bouguereau para crear sus imágenes.

COLECCIONES DE MUSEOS

Los siguientes museos tienen unas secciones del realismo académico del siglo XIX o de la era dorada de la ilustración especialmente buenas y sus colecciones suelen estar expuestas (en vez de guardadas en los sótanos).

Brandywine River Museum, Chadds Ford, Pensilvania, EE. UU.

Dahesh Museum, Nueva York, Nueva York, EE. UU.

Delaware Art Museum, Wilmington, Delaware, EE. UU.

Farnsworth Art Museum and Wyeth Center, Rockland, Maine, EE. UU.

Gilcrease Museum, Tulsa, Oklahoma, EE. UU.

Guildhall Art Gallery, Londres, Inglaterra.

Haggin Museum, Stockton, California, EE. UU.

Lady Lever Gallery, Port Sunlight, Inglaterra.

Maison d'Ailleurs, Yverdon, Suiza.

Metropolitan Museum, Nueva York, Nueva York, EE. UU.

Mucha Museum, Praga, República Checa.

Musee d'Orsay, París, Francia.

National Cowboy and Western Heritage Museum, Oklahoma City, Oklahoma, EE. UU.

National Museum of American Illustration, Newport, Rhode Island, EE. UU.

National Museum of Wildlife Art, Jackson Hole, Wyoming, EE. UU.

National Portrait Gallery, Londres, Inglaterra.

New Britain Museum, New Britain, Connecticut, EE. UU.

Norman Rockwell Museum, Stockbridge, Massachusetts, EE. UU.

Rockwell Museum of Western Art, Corning, Nueva York, EE. UU.

Russian Museum, S. Petersburgo, Rusia.

State Tretyakov Gallery, Moscú, Rusia.

Sterling and Francine Clark Art Institute, Williamstown, Massachusetts, EE. UU.

Tate Britain, Londres, Inglaterra.

Victoria and Albert Museum, Londres, Inglaterra.

Wallace Collection, Londres, Inglaterra.

The Walters Art Museum, Baltimore, Maryland, EE. UU.

OBRAS DE Y SOBRE JAMES GURNEY

LIBROS

The Artist's Guide to Sketching (Guía de bocetaje para artistas), con Thomas Kinkade. Nueva York: Watson-Guipilli, 1982.

Dinotopia: A Land Apart from Time (Dinotopia: Un mundo más allá del tiempo). Atlanta: Turner Publishing, 1992. Republicado por HarperCollins en 1998.

Dinotopia: The World Beneath (Dinotopia: El mundo subterráneo). Atlanta: Turner Publishing, 1995. Republicado por HarperCollins en 1998.

Dinotopia: First Flight (Dinotopia: Primer vuelo). Nueva York: HarperCollins, 1999.

Dinotopia: Journey to Chandara (Dinotopia: Viaje a Chandara). Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2007.

James Gurney: The World of Dinosaurs (James Gurney: El mundo de los dinosaurios), de Michael K. Brett-Surman y Thomas R. Holtz, Jr. Shelton: Greenwich Workshop Press, 1998.

ARTÍCULOS SELECCIONADOS

"Recreating History for National Geographic" (Recreando la historia para National Geographic). James Gurney. *Step-By-Step Graphics*. Volumen 6, número 7, 1990.

"Living with Dinosaurs: Inside the Mind of a Man Who Makes Fantasy Seem Real" (Viviendo con dinosaurios: Dentro de la mente de un hombre que hace que la fantasía parezca real). Miriam Benshinon. *Life*, octubre 1992.

"Dinotopia: The Magical World of James Gurney" (Dinotopia: El mundo mágico de James Gurney). Donald Dale Jackson. *Smithsonian*, artículo de portada, septiembre 1995.

"Asher B. Durand: Pionero del paisanismo". James Gurney. *Plein Air*, abril 2005.

"Fine Art of Fantasy" (Obras de arte de fantasía). Tom Zeit. *The Artist's Magazine*, febrero 2006.

"Fact and Fantasy: The Paintings of James Gurney" (Hecho y fantasía: Las pinturas de James Gurney). John A. Parks. *American Artist*, artículo de portada, noviembre 2006.

ENCARGOS DE NATIONAL GEOGRAPHIC

"Jason's Voyage: In Search of the Golden Fleece" (El viaje de Jásón: A la búsqueda del vellocino de oro), septiembre 1985.

"Humboldt's Way" (El camino de Humboldt), septiembre 1985.

"Central American Map" (Mapa de América Central), abril 1986.

"The Quest for Ulysses" (A la búsqueda de Ulises), agosto 1986.

"Sealed in Time: Ice Entombs an Eskimo Family for Five Centuries" (Sellado en el tiempo: El hielo sepulta a una familia esquimal durante cinco siglos), junio 1987.

"The Prodigious Soybean" (La soja prodigiosa), julio 1987.

"Wool-Fabric of History" (Lana: Tejido de la historia), mayo 1988.

"The Eternal Etruscans" (Los eternos etruscos), junio 1988.

"Discovering the New World's Richest Unlooted Tomb" (Descubriendo la tumba sin saquear más rica del Nuevo Mundo), octubre 1988.

"Attic Scene, NGS Centennial" (Escena en el ático, Centenario de NGS), febrero 1989.

"Did Neanderthals Speak?" (¿Los neandertales hablaban?), octubre 1989.

"Kingdom of Kush" (El reino de Kush), noviembre 1990.

"Uncovering Patagonia's Lost World" (Descubriendo el mundo perdido de la Patagonia), diciembre 1997.

"Battle of Hampton Roads" (La batalla de Hampton Roads), marzo 2006.



ILUSTRACIONES PARA EL SERVICIO POSTAL DE LOS ESTADOS UNIDOS

Settling of Ohio, Northwest Territory (Asentamiento en Ohio, territorio noroeste), 1788. Tarjeta postal, 1988.

The World of Dinosaurs (El mundo de los dinosaurios). Quince sellos, 1997.

Sickle Cell Anemia (Concienciación sobre la anemia falciforme). Sello conmemorativo, 2004.

PORTADAS DE LIBROS

Los libros figuran según su título, el apellido del autor y la fecha de publicación.

ACU/BENKLEY

The Tartarus Incident (El incidente Tartarus). Greenleaf, 1983.

Annals of Klepsis (Los anales de Klepsis). Lafferty, 1983.

Starrieger (Armador de estrellas). DeChancie, 1983.

The Pandora Stone (La piedra de Pandora). Greenleaf, 1984.

The Digging Leviathan (El Leviatán excavador). Blacklock, 1984.

The Alejandra Variations (Las variaciones Alejandra). Cook, 1984.

Phoenix Without Ashes (Fénix sin cenizas). Bryant y Ellison, sin publicar.

The Steps of the Sun (Los escalones del sol). Tevis, 1985.

The Man Who Never Missed (El hombre que nunca falló). Perry, 1985.

The Architect of Sleep (La arquitectura del sueño). Boyett, 1986.

Phaid the Gambler (Phaid el jugador). Farren, 1986.

The Forever Man (El hombre eterno). Dickson, 1986.

The New Barbarians (Los nuevos bárbaros). Mitchell, 1986.

Citizen Phaid (Ciudadano Phaid). Farren, 1987.

Paradox Alley (El callejón de la paradoja). DeChancie, 1987.

Starjacked (Secuestro de estrellas). Greenleaf, 1987.

The Winged Assassin (El asesino alado). Cooke, 1987.

Glory Lane. Foster, 1987.

The Argonaut Affair (La aventura del argonauta). Hawke, 1987.

Never the Twain (Nunca se unirán). Mitchell, 1987.

Maori (Maori). Foster, 1988.

Castle Perilous (Castillo peligroso). DeChancie, 1988.

The Fleet (La flota). Drake & Fawcett, ed., 1988.

Realm of the Gods (El reino de los dioses). Cooke, 1988.

The Last Coin (La última moneda). Blaylock, 1988.

The Fleet: Counterattack (La flota: Contraataque). Drake & Fawcett, ed., 1988.

The Fleet: Breakthrough (La flota: Asalto). Drake & Fawcett, ed., 1989.

On Stranger Tides (En costas extrañas). Powers, 1989.

Castle for Rent (Castillo en alquiler). DeChancie, 1989.

Castle Kidnapped (Castillo secuestrado). DeChancie, 1989.

Quoz!. Foster, 1989.

Cry Republic (Llora república). Mitchell, 1989.

The Sires of Her Regard (La fuerza de su mirada). Powers, 1989.

Cowboy Feng's Space Bar and Grille. Brust, 1989.

The Fleet: Sworn Allies (La flota: Aliados confesos). Drake & Fawcett, eds. 1990.

Cyberway (Cibervía). Foster, 1990.

The Fleet: Total War (La flota: Guerra total). Drake & Fawcett, eds. 1990.

The Fleet: Total War (La flota: Guerra total). Drake & Fawcett, eds. 1990.

BAEN BOOKS

The Zanzibar Cat (El gato de Zanzibar). Russ, 1984.

Aubade for Gamelan (Alborada para Gamelan). Willett, 1984.

DAW BOOKS

Salvage and Destroy (Rescate y destrucción). Llewellyn, 1984.

The Jagged Orbit (La órbita dentada). Brunner, 1984.

Imaro II: the Quest for Cush (Imaro II: La búsqueda de Cush). Saunders, 1984.

Forty Thousand in Gehenna (Cuatro mil en Gehenna). Cherrry, 1984.

City of Sorcery (Ciudad de brujería). Bradley, 1984.

Armor (Armadura). Steakley, 1984.

The Serpent (La serpiente). Gaskell, 1984.

The Dragon (El dragón). Gaskell, 1984.

Witches of Kregen (Las brujas de Kregen). Prescott, 1985.

Atlan. Gaskell, 1985.

The Song of Homana (La canción de Homana). Roberson, 1985.

Warrior Woman (Mujer guerrera). Bradley, 1985.

Imaro III: The Trail of Bohu (Imaro III: El rastro de Bohu). Saunders, 1985.

Sentience (Conciencia). Adams, 1986.
Some Summer Lands (Algunas tierras de verano). Gaskell, 1986.
Word-Bringer (Portador de palabras). Llewellyn, 1986.

FANTASY AND SCIENCE FICTION MAGAZINE
"Hurricane Claude" (Huracán Claude). Schenck, abril 1983.
"Five Mercies" (Cinco misericordias). Conner, marzo 1984.
"The Man Who Painted the Dragon Griaule" (El hombre que pintó el dragón Griaule). Shepard, diciembre 1984.
"Maureen Birnbaum". Effinger, febrero 1986.

"Face Value" (Al pie de la letra). Fowler, noviembre 1988.
"The Color of Neanderthal Eyes" (El color de los ojos neandertales). James Tiptree, Jr., mayo 1988.
"The Ends of the Earth" (Los confines de la Tierra). Shepard, marzo 1989.
"Down on the Truck Farm" (En la granja). Easton, marzo 1990.

HARPERCOLLINS BOOKS
Dinotopia Lost (Dinotopia perdida). Foster, 1996.
Hand of Dinotopia (La mano de Dinotopia). Foster, 1999.

TOR BOOKS
Out of the Sun (Fuera del sol). Bova, 1984.
Homecoming (La vuelta a casa). Dalmas, 1984.
The Yingling (El yingling). Dalmas, 1984.

WARNER BOOKS
Rogue Moon (El laberinto de la luna). Budrys, 1986.
Michaelmas. Budrys, 1986.
Who? (¿Quién?). Budrys, 1986.
Journey to Fusang (Viaje a Fusang). Sanders, 1988.

AGRADECIMIENTOS

Parte del contenido de este libro nació del intercambio de ideas con la comunidad de mi *blog* GurneyJourney.blogspot.com. Me gustaría expresar mi agradecimiento a todos los lectores y a todas las personas que han escrito comentarios por sus críticas y todos sus ánimos. También me gustaría darle las gracias a mi esposa, Jeanette, por su apoyo y su fe incondicionales.

Le doy las gracias a las siguientes personas que o bien colaboraron en este libro o en las obras que hay en su interior: **Editores:** Cathy Neis y Dorothy O'Brien; **Diseñadores:** Tim Lynch, Holly Camerlinck, Christi Hoffman, Tamara Haus y Lynn Wine; **Directores de arte:** J. Robert Teringo, Howard E. Paine, Carl Herrman, Christopher Klein, Gene Mydlowski y Joe Peczi; **Fotógrafos:** Art Evans y Tobey Sanford; **Artistas:** Armand Cabrera, Mark Elliott, Erik Tiemens, Frank Costantino, Ernesto Bradford, Dave Krentz, Bill Stout, Tony McVey; y Mike Treic, Robert Gould, Jacob Collins; **Modelos:** James Warhola, Gary Alexander, Cindy Dill, Don Kallop, Tyson Neil, Dana Scarano, Harry Turra, Danika, Megan, Leanna, Emma, Genevieve, Hazel Ann, Liam, Owen y Thomas; **Científicos/Historiadores:** Colan Ratliff, John Quarstein, Jack Horner, Mark Norell, Rodolfo Coria y Greg Edwards; **Conservadores:** Mike Breza, Patrick Gyger y Stephanie Plunkett; **Profesores:** Alice Carter, Steven Kloepper, Dennis Nolan, Charles Pyle, David Starrett, Sam Clayberger, Ted Youngkin y Odile Chilton; **Empresas:** Busch Entertainment, Columbia Pictures, Eyetools, Inc., Hasbro, Jim Henson's Creature Shop, Moresca, National Geographic Society, Nintendo, Inc.

FUENTES DE LAS IMÁGENES

Me gustaría darle las gracias a las siguientes personas y organizaciones por su permiso y ayuda a la hora de reproducir las obras de arte: Sr. Li Rongshan, Tobey Sanford, Sotheby's, Inc., New-York Historical Society, Yale University Art Gallery, National Gallery of Art, Jane y Howard Frank, U.S. Postal Service, Berkley Publishing, Tobey Sanford, Ralph Bakshi Productions, Quaker Oats Company y Adobe, Inc. Adobe y Photoshop son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated. El diseño del logotipo de Quaker Oats es propiedad y marca registrada de Quaker Oats Company. Dinotopia es una marca registrada propiedad de James Gurney.

SOBRE EL AUTOR

James Gurney es el autor e ilustrador de uno de los libros de la lista de los más vendidos del *New York Times*, *Dinotopia: A Land Apart from Time*, traducido a dieciocho idiomas en treinta y dos países. Ha realizado ilustraciones para *National Geographic* y para exposiciones individuales en el instituto Smithsonian, el museo Norman Rockwell y en las embajadas de los Estados Unidos de Suiza y Yemen.

Su *blog* diario, GurneyJourney.blogspot.com, es uno de los diez *blogs* de arte más importantes del mundo, con una media de 2.000 lectores diarios. Ha sido profesor en varias escuelas de arte, como Ringling College of Art and Design, Rhode Island School of Design, Academy of Art University y Grand Central Academy of Art. Ha sido invitado para dar seminarios a profesionales creativos en Dreamworks Animations SKG, Blue Sky Studios y en Lucasfilm, Ltd.

Vive con su esposa, Jeanette, en el valle del Hudson, en el estado de Nueva York (EE. UU.).

220

ÍNDICE

A

Abbey, Edwin Austin, 10, 11
 acción, 178-179
 actuar
 como modelos, 49, 62-63, 71
 para narraciones, 49
 acuarelas, 23, 24, 31
 agrupación, 7, 174, 212
 alla prima, 212
 almacenaje
 cajones para, 19
 taboret para, 25
 altura de la vista, 213
 en *Dinotopia: Journey to Chandara*, 40-41
 análogos, 50, 212
 para vehículos
 insecto, 130
 que andan, 132
 plantas como, 81
 animación generada por ordenador (CG), 12
 animalmorfismo, 102, 212
 antropomorfismo, 212
 de personajes animales, 102-103
 apofenia, 105, 212
 arcilla, 116, 139
 como árboles/ramas, 119
 como piedra, 120-121
 arcilla polimérica (compuesto de modelado polimérico), 139
 definición de, 214
 material v., 90-91
 para maquetas, 88-89, 98-99
 arrastre desde arriba, 194-195, 215
 arte
 en comité, 28, 212
 secuencial, 214-215

B

balbuco del valor medio, 156, 214
 Barocci, Federico, 10-11
 Bierstadt, Albert, 11
 boceto en miniatura, 30-31, 196, 215
 Böcklin, Arnold, 211
 bola de espejo, 20, 214
 borradores, 23
 Bouguereau, William-Adolphe, 11, 15
 Brangwyn, Frank, 15

C

caballete, 18, 19, 212
 cámara, 19, 21, 49, 116, 196
 camuflaje, 94, 212
 Caniff, Milton, 156
capriccio, 11, 212
 Caravaggio, 161
 carbón, 22, 60-61
 cera, 33
 CG. Véase animación generada por ordenador (CG)
 Church, Frederic, 11, 152
 ciborg, 108-109, 212
 clarooscuro, 160-161, 212
 Cole, Thomas, 10-11
 color
 para *repossoir*, 180
script, 34-35, 212
 coloración, 94-95, 106
 composición, 7, 35
 confeti, 175, 212
 Conrad, Klaus, 105
 contracambio, 164-165, 212
 contracoloración, 94, 151, 212
 contraste, 156-157
 copias, 14-15
 Cornwell, Dean, 12-13, 15
 Crane, Roy, 156
 credibilidad, 211, 212. Véase también realismo imaginativo
 criaturas mecánicas, 124-125
 croquis, 15, 212
 cuaderno de bocetos
 como entretenimiento, 28-29
 como trampolín, 128-129
 para dibujos en escenarios reales, 145
 cuadrícula de perspectiva
 definición de, 214
 en arquitectura, 112-113
 en bocetos preliminares, 42-43
 en *Dinotopia: Journey to Chandara*, 43-44

D

da Vinci, Leonardo, 162
 Delacroix, Eugène, 152
 Denon, Dominique Vivant, 152
 desarrollo visual, 203
 Diderot, Denis, 34
 diluyentes, 24
 dinosaurios, 78-95

Dinotopia, 56-57
 arcilla de, 121
 criaturas mecánicas de, 125
 diseño
 de juguetes de, 206-207
 de parque temático de, 184-185, 208
 fotos para, 64-65
 La ciudad de los árboles de, 119
 mapa de, 186
 maquetas de, 88-93
 radiales para, 172
storyboard de, 32-33
tableau de, 86-87
 vehículos que andan de, 132-133
 viñeta envolvente, 176-177
 vista

aérea, 184-185
 de corte de, 182
 Waterfall City de, 114-115, 149, 184-185

Dinotopia: A Land Apart from Time (Gurney), 6, 28

bocetos en miniatura de, 30
 cuadrícula de perspectiva de, 42-43
 estudios plenairistas para, 144-145, 149-151

ingeniería para, 138-139
 maqueta de héroe para, 84-85
storyboard de, 32-33

Dinotopia: First Flight (Gurney), 128-129

Dinotopia: Journey to Chandara (Gurney), 177

agrupaciones en, 174
 altura de la vista en, 40-41
 bocetos en miniatura de, 30-31
 cuadrícula de perspectiva en, 43-44
 edificaciones para, 110-13
El viejo director, 31, 190-191
 hecho/fantasia en, 148-149
 mapas y, 187
 textura/empaste, 194-195

Dinotopia: The World Beneath (Gurney), 2, 177

Contracambio en, 164-165
 dinosaurios para, 78
 Experimentos de color en, 34-35
 maquetas de, 84-85
 médiums/técnicas para, 192-193
 silueta para, 158
storyboards de, 33
 Viñeta de separación de, 177

diseño
 de criaturas, 202
 mecánicas, 124-125
 de entretenimiento, 213

221