

CURSO PRÁCTICO de *Dibujos*



OCEANO



CURSO PRÁCTICO de *Pintura*

1

Acuarela

OCEANO

Es una publicación de:

**GRUPO
OCEANO**

Dirección

Carlos Gispert

Subdirección y

Dirección de Producción

José Gay

Dirección de Edición

José A. Vidal

Dirección de la obra

José M. Parramón Vilasaló

Textos

José M. Parramón, Gabriel Martín,
Mónica Mosso

Edición

Juan Pérez Robles

Diseño de cubierta:

Manuel Guirado

Sistemas de cómputo

M^a Teresa Jané, Gonzalo Ruiz

Preimpresión

Didac Puigcerver

Producción

Antonio Aguirre, Antonio Corpas,
Daniel Gómez, Alex Llimona,
Ramón Reñé, Antonio Surfís

© MM EDICIONES LEMA, S.L.

© MMII OCEANO GRUPO EDITORIAL, S.A.
Milanesat, 21-23 EDIFICIO OCEANO
08017 Barcelona (España)
Teléfono: 932 802 020* Fax: 932 041 073
www.oceano.com

ISBN 84-494-1837-2 (Obra completa)

ISBN 84-494-1838-0 (Vol. 1)

Depósito legal: B-42962-XLIII

Printed in Spain

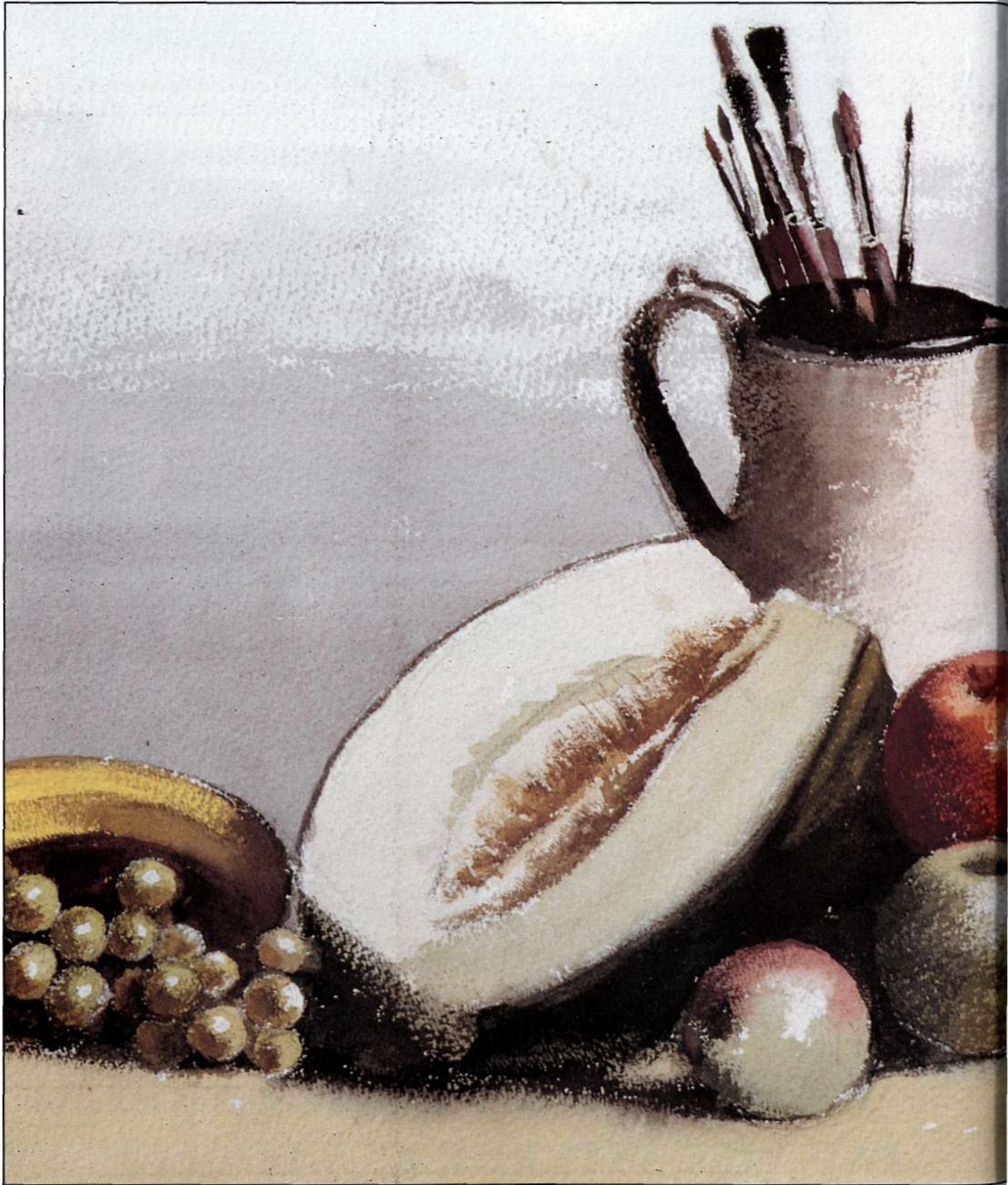
Reservados todos los derechos. Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

9000499041001





**LA PINTURA A LA ACUARELA:
PAISAJES, INTERIORES Y BODEGONES**



La Pintura a la Acuarela

Fig. 1. José M. Parramón. Ejercicio de pintura con pincel seco. Colección del artista. La técnica del pincel seco es una de las que se explican en este volumen, concretamente desde la página 54 a la 57, con un desarrollo paso a paso en el que se distinguen las dos técnicas del pincel seco, una con restregados con el pincel cargado con pintura espesa y otra con restregados resueltos con aguadas. Esta última técnica puede verse básicamente en el fondo, y la técnica del pincel seco, en todos los elementos de esta naturaleza muerta.

Sir Winston Churchill, el famoso político inglés, al dejar en 1915 el Almirantazgo, escribió un libro sobre pintura: *Las pinturas como pasatiempo*. «Para ser realmente feliz y estar realmente sano –dice Churchill en sus páginas–, es preciso tener dos o tres auténticos hobbies absolutamente diferentes del quehacer diario.»

«El primero de estos hobbies puede ser la lectura, pero –añade– lo mejor que usted puede hacer en sus ratos libres es pintar.» Pintar, para Churchill –según el cronista **Tristan la Rosa**–, fue el quehacer más importante de cuantos, aparte la política, ocuparon su existencia. Sir Winston Churchill descubrió la pintura cuando, a finales de mayo de 1915, dejó el Almirantazgo y quedó como un pescado fuera del mar. Fue entonces cuando, al ver una caja de pinturas a la acuarela de sus hijos, pensó que podía pintar. Y así lo hizo, con verdadero éxito, hasta el final de sus días.

Pintar en sus ratos libres es lo que usted está haciendo. Y ahora tendrá la oportunidad de conocer algunos materiales y utensilios para pintar a la acuarela y tendrá ocasión de aprender y practicar las técnicas y los trucos de la pintura a la acuarela, desde abrir blancos con la absorción de color hasta dibujar con el cutter o reservar espacios o formas con la goma líquida. Son una serie de trucos que usted podrá aplicar a la pintura de paisajes, interiores y naturalezas muertas, con enseñanzas sobre encajado, dimensiones y proporciones, contraste, atmósfera, composición, interpretación y perspectiva; la perspectiva necesaria para dibujar un interior en perspectiva paralela y un interior en perspectiva oblicua.

Las frases y las ideas de Churchill, el hecho de hallar en la pintura, aparte de la política, el quehacer más fascinante de su vida, podría aplicarse a la vida y al

2



Fig. 2. No necesita usted ir muy lejos para pintar a la acuarela; en su propia casa puede encontrar excelentes motivos, como este bodegón, fragmento de un cuadro de la acuarelista Merche Gaspar.

trabajo de uno de los más grandes artistas de todos los tiempos: el pintor **Van Gogh**. «Todas las mañanas, a las seis de la madrugada, salía de la casa amarilla, en Arles –explica su biógrafo **Rainer Metzger**–, cargado hasta los topes con el caballete, la caja de pinturas y el taburete. Y sin descanso erraba por los alrededores buscando los motivos que satisficieran su afán creador.» «Es la emoción de estar creando lo que guía mi mano –le decía **Van Gogh** en una de sus cartas a su hermano **Theo**–, la emoción de trabajar sin notar que estás trabajando. Y cuando a veces ves que las pinceladas surgen y se enlazan como las palabras en una conversación... entonces la emoción es tan fuerte que no se puede comparar con nada.»

Pinte usted en sus ratos libres. Pinte siempre que pueda... y quizás en algún momento las pinceladas enlazarán unas con otras y sentirá esa emoción que no se puede comparar a nada.

JMPARRAMÓN/97

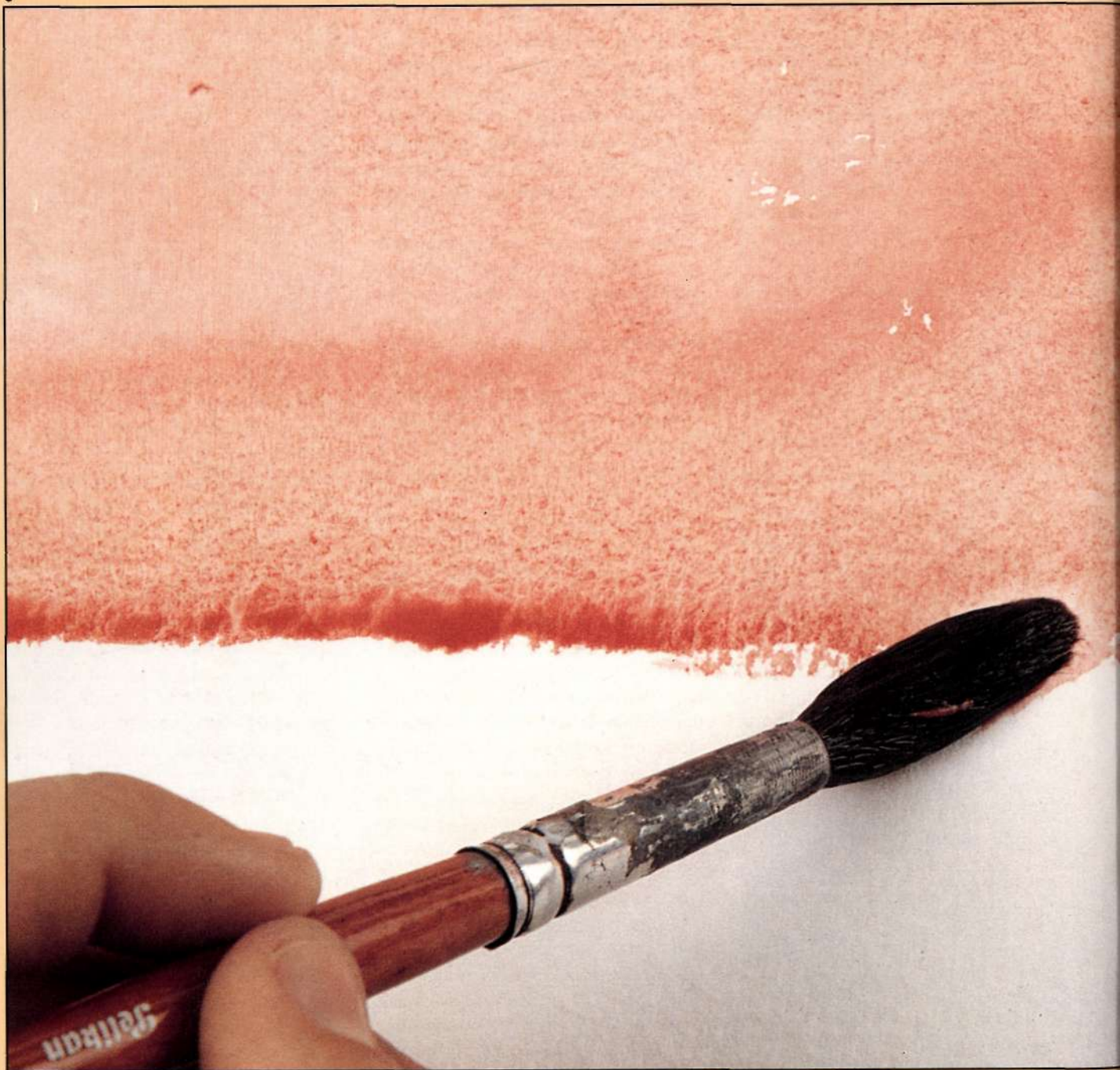


Fig. 3. En esta primera parte una de las técnicas que se explican es la de pintar fondos en seco, muy útil para cualquier paisaje; pero además de ésta, podrá encontrar otras técnicas, algunas de ellas tan curiosas como la de abrir blancos con el mango de un pincel.



MATERIALES, UTENSILIOS Y TÉCNICAS

Pintar bien a la acuarela requiere, además de una serie de conocimientos y habilidades, unos materiales que respondan a las necesidades del medio. Si usted es un aficionado sin gran experiencia, los capítulos siguientes y las ilustraciones que los acompañan le serán de mucha utilidad. Ciertamente, los materiales para pintar son caros, pero usted no puede arriesgar su trabajo a causa de un papel, un pincel o unos colores de baja calidad. Mi consejo es que pinte con materiales de buena calidad.

Por el contrario, si usted es un experto y ya conoce los materiales y sus particularidades básicas, estas páginas le servirán para comparar la gama de colores y los pinceles que utiliza habitualmente con los que yo le propongo y decidir en consecuencia.

Cajas-Paleta y Surtidos de Colores

Los colores a la acuarela se componen de pigmentos colorantes de origen vegetal, mineral o animal, amasados y aglutinados con agua y goma arábiga, además de glicerina, miel y un agente conservador. Normalmente pueden adquirirse de la siguiente manera:

- frascos de acuarela líquida;
- *godets* de acuarela seca;
- *godets* de acuarela húmeda;
- tubos de acuarela cremosa.

Describiré, aunque sea brevemente, las clases de acuarela mencionadas. Los frascos de acuarela líquida son parecidos a las anilinas y se utilizan mayormente en el campo de la ilustración profesional. Los *godets* de acuarela seca son de poca calidad. Para obtener color de ellos es necesario frotar el *godet* insistentemente con el pincel. Son muy económicos y apropiados para escolares y principiantes.

Los *godets* de acuarela húmeda son de calidad profesional; su composición, con mayor cantidad de glicerina y miel, los convierte en colores más húmedos que los *godets* de acuarela seca mencionados (fig. 5). Se suministran en cazoletas cuadradas o rectangulares de plástico blanco de 6, 12 o 24 colores, con la posibilidad de adquirir *godets* sueltos permitiendo así ampliar con nuevos colores nuestra paleta.

Los colores cremosos a la acuarela pueden adquirirse sueltos en tubos de estaño del tamaño del dedo pulgar, o bien dispuestos en cajas-paleta de 6 y 12 tubos; los más usados son los colores del número 3 (fig. 4). El tubo contiene una pasta húmeda cremosa y fluida que puede depositarse en la paleta. Se diluyen instantáneamente en agua, al igual que la acuarela húmeda en

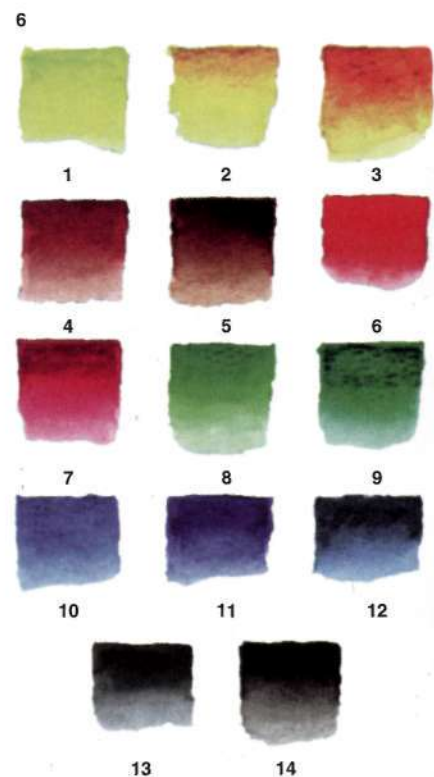
godets, y como ésta, ofrecen idéntica intensidad y transparencia.

Ahora paso a nombrarle lo que podría ser una paleta sensata de 14 colores (fig. 6):

- 1 - Amarillo limón
- 2 - Amarillo oscuro
- 3 - Ocre amarillo
- 4 - Tierra sombra
- 5 - Sepia
- 6 - Rojo de cadmio
- 7 - Carmín de garanza
- 8 - Verde permanente
- 9 - Verde esmeralda
- 10 - Azul cobalto
- 11 - Azul ultramar
- 12 - Azul de Prusia
- 13 - Gris Payne
- 14 - Negro marfil



Figs. 4 y 5. Cajas-paleta con surtido de colores. Izquierda: colores en tubos de acuarela cremosa (fig. 4); derecha: estuche con *godets* de acuarela húmeda (fig. 5).
Fig. 6. He aquí un surtido de 14 colores considerados de uso corriente. Salvo pequeñas variantes, éste es el surtido de colores que habitualmente utiliza el profesional de la acuarela



Paletas

Como puede ver en la figura 8 las paletas de colores ya llevan su tapa doble de plástico modelado o de metal recubierta por una capa de esmalte blanco. Exhiben pequeños compartimentos cuadrangulares para mezclar los colores. Un pequeño reborde evita que la pintura de los compartimentos laterales inunde las otras zonas de mezcla.

También hay quien prefiere trabajar con una simple paleta, es decir, el tipo de paleta más común fabricada en plástico modelado o de metal ligero esmaltado (fig. 7). Dispuestos por los extremos aparecen pequeños compartimentos donde se deposita la pintura de los tubos. En la parte central de la paleta puede encontrarse una zona amplia y plana para las mezclas. En ciertas paletas los compartimentos tienen una ligera inclinación, de manera que la mezcla se desliza formando pequeños charcos donde poder humedecer el pincel con mayor facilidad.

Pero ¿qué paleta es la mejor?

Si se pinta con colores cremosos de tubo, es mejor sin lugar a dudas utilizar la paleta representada en la figura 7. Si usted trabaja con acuarela húmeda en *godets*, da igual una paleta como la otra, que las cajas-paleta del capítulo anterior. Personalmente he pintado con las dos, indistintamente, y no puedo decir que una sea mejor que la otra.

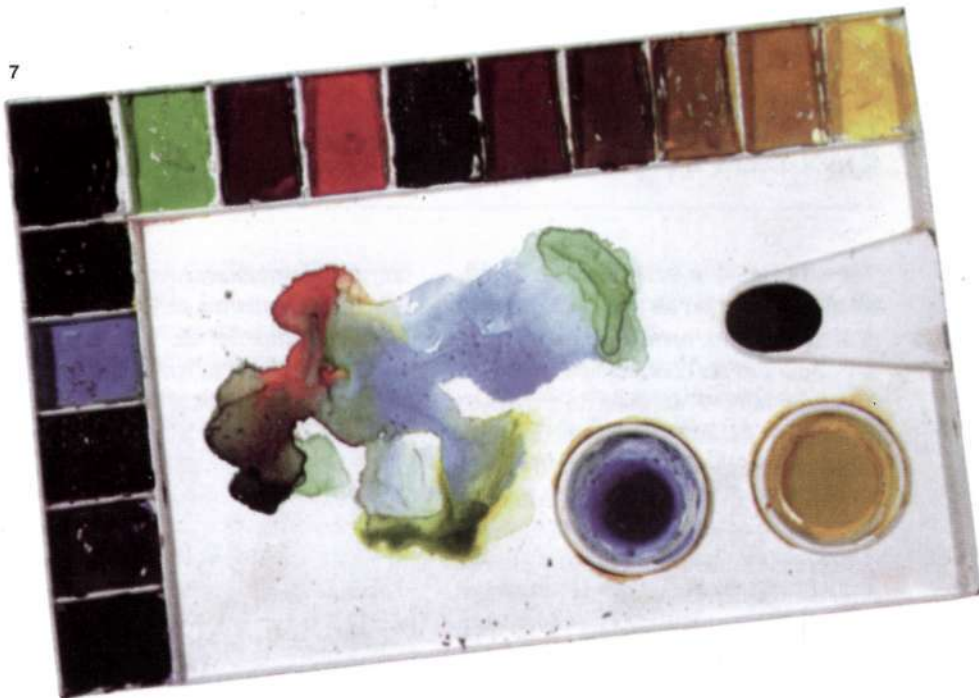


Fig. 7. Dispuestos por los extremos aparecen pequeños compartimentos donde se deposita la pintura de los tubos de acuarela cremosa. El resto de la paleta se utiliza para las mezclas. Fig. 8. Algunas de estas cajas presentan un orificio que sirve para sostener la caja con el dedo pulgar. Otras ofrecen en el dorso de la cavidad central una anilla metálica que desempeña la misma función.

8



Soportes, Caballetes, Papel

Vea en la figura 9 el modelo de un caballete en forma de atril para pintar a la acuarela, muy apropiado para sostener el tablero de contrachapado con el papel montado o un bloc de papel de acuarela. Su tamaño permite colocarlo sobre una mesa y pintar sentado.

La calidad de la pintura a la acuarela depende en gran medida de la calidad del papel, es decir, del grosor y el grano o la rugosidad. La calidad es un factor esencial; las buenas marcas se distinguen por una filigrana con el nombre del fabricante en uno de los ángulos de la hoja. La filigrana, marca de agua o logotipo puede observarse a trasluz situando la hoja frente a una luz intensa. El grosor del papel también es determinante, pues un papel de dibujo delgado no resiste la humedad que requiere la acuarela y entonces se arruga y alabea; el grueso de los papeles de calidad óptimos para pintar a la acuarela oscila entre 250 y 350 gramos el metro cuadrado.

Por lo que respecta al grano, se definen tres texturas diferentes:

- papel de grano fino (fig. 10a);
- papel de grano medio (fig. 10b);
- papel de grano grueso (fig. 10c).

El papel de grano fino exige mayor control de los límites; acelera el secado, y suele utilizarse para pintar pequeñas notas o cuadros de formato reducido. Su uso no es recomendable para los principiantes. El papel de grano medio es el más adecuado para el aficionado, ya que facilita un mayor control en general de la acuarela. El papel de grano grueso es el más codiciado por el profesional. Su secado más lento y su textura rugosa facilita el desarrollo y la resolución técnica de la acuarela. El papel de acuarela se suministra en hojas de medidas estándar, en hojas montadas sobre cartón y en blocs de 20 o 25 hojas encoladas por los cuatro lados (fig. 11). Las medidas del papel son las siguientes en España: cuarto de hoja: 35 x 38 cm; media hoja: 50 x 70 cm, y hoja entera: 70 x 100 cm. Cada país tiene sus medidas. En Gran Breta-

ña, por ejemplo, existen seis medidas, la más reducida de las cuales es la Mitad Imperial de 381 x 559 mm, y la mayor, la Anticuaria de 787 x 1.346 mm.

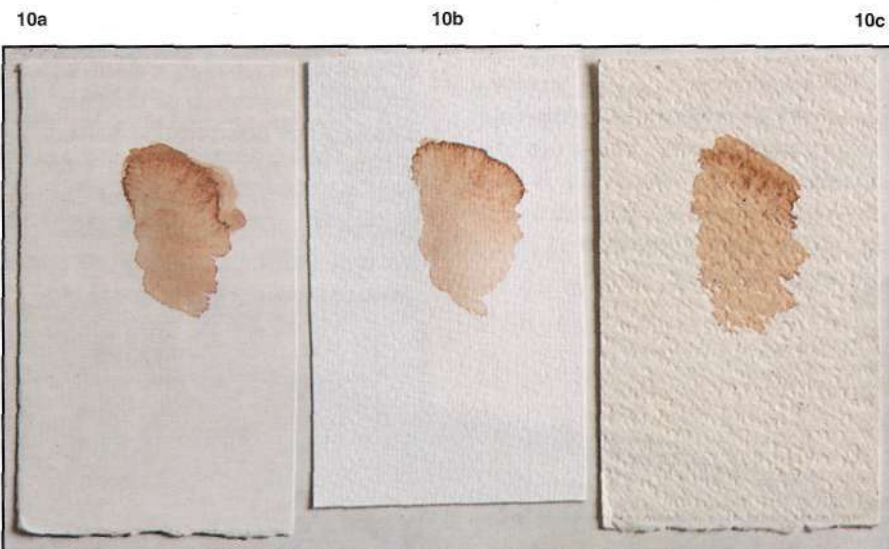


Fig. 9. Caballete de sobremesa especial para pintar a la acuarela.

Figs. 10a, 10b y 10c. La misma agua pintada sobre papel de grano fino (fig. 10a), grano medio (fig. 10b) y grano grueso (fig. 10c).

Fig. 11. Papel de acuarela suministrado en blocs de 20 o 25 hojas encoladas por los cuatro márgenes facilitando así el tensado del papel.

Pinceles, Agua y Varios

Un pincel se compone de un mango de madera esmaltada, al cual se inserta una virola de metal cromado que a su vez sujeta un haz de pelos. La calidad

de dichos pelos determina la calidad propia del pincel.

En el mercado existen varios tipos de pinceles para pintar a la acuarela, cons-

tituidos básicamente por cuatro clases diferentes para pintar que son las siguientes:

- pinceles de pelo de marta;
- pinceles de pelo sintético;
- pinceles de pelo de meloncillo;
- pinceles de pelo de buey.

El pincel de pelo de marta es el mejor para pintar a la acuarela. El haz de pelos proviene de la cola de un pequeño roedor llamado kolinski. Es un buen pincel: esponjoso, para «cargar» con abundante agua y color, ensancharse, doblarse como un abanico y volver a la forma inicial.

Desde hace pocos años irrumpieron los pinceles de pelo sintético (mucho más económicos que los de marta). El pincel sintético con forma de paletina ancha es igualmente efectivo para los lavados amplios.

El pincel de meloncillo es algo más duro que el de marta, pero igualmente compacto y con buena punta. El pincel de pelo de buey que se obtiene de los pelos de las orejas de estos animales, en sus formatos de paletina ancha, son muy apreciados para humedecer previamente la superficie del papel o para realizar amplios lavados o fondos. Los pinceles de acuarela se sirven en diferentes groesos que van numerados desde el 0 hasta el número 14, los de marta, y hasta el número 24, los de buey.

A pesar de este amplio surtido de pinceles para pintar a la acuarela, le recomiendo la siguiente selección: tres pinceles de pelo de marta de los números 5, 8 y 12, un pincel de pelo sintético del número 8 y dos paletinas de marta y sintético de los números 14 y 18 (véalos en la figura n.º 12). Cuando usted trabaje en el estudio, debe utilizar los recipientes apropiados para el agua: éstos deben ser preferiblemente transparentes, de boca ancha, de cristal y con un mínimo de medio litro de capacidad. Cuando salga a pintar al aire libre, procure utilizar un recipiente de plástico para evitar que éste pueda romperse (fig. 13).

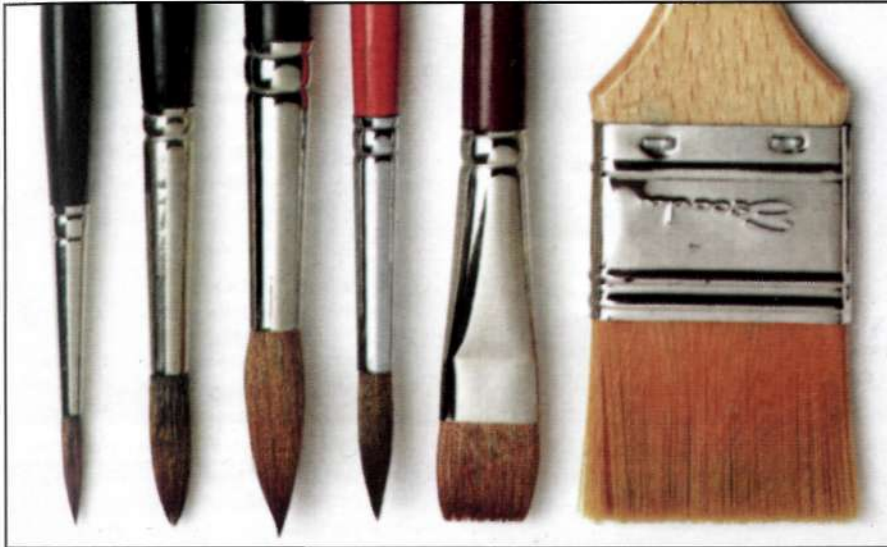


Fig. 12. Surtido de pinceles necesarios para pintar a la acuarela. Naturalmente usted puede reducir o ampliar esta selección, pero mi experiencia me lleva a opinar que éste debería ser el surtido básico para pintar a la acuarela.

Fig. 13. He aquí algunos de los recipientes apropiados para el agua, de cristal en el estudio, de plástico para pintar al aire libre.

Fig. 14. Los elementos siguientes son los materiales complementarios usados corrientemente por los profesionales de la acuarela.



Pintando Fondos en Seco y en Húmedo

Lavado de medio tono, en seco.

Para empezar, monte con cinta adhesiva un papel de dibujo de grano grueso sobre un tablero. Trace con un lápiz un recuadro de 15 x 15 cm.

A continuación, prepare en una de las cavidades de la caja-paleta cierta cantidad de acuarela de rojo de cadmio o carmín de garanza. Tome un pincel del número 12 y prepare una aguada de medio tono tratando de obtener un resultado parecido al que muestra la ilustración.

Con el pincel cargado, pinte en la parte superior del recuadro una franja de lado a lado de 2 a 3 cm de ancho (fig. 15).

Trate de trabajar deprisa manteniendo la humedad. Haga correr el agua de arriba abajo aplicando pinceladas verticales. La inclinación del tablero hará que el color se mantenga en el límite inferior del lavado. Si la acumulación de líquido empieza a ser excesiva, puede enderezar más o menos la posición inclinada del soporte (fig. 16).

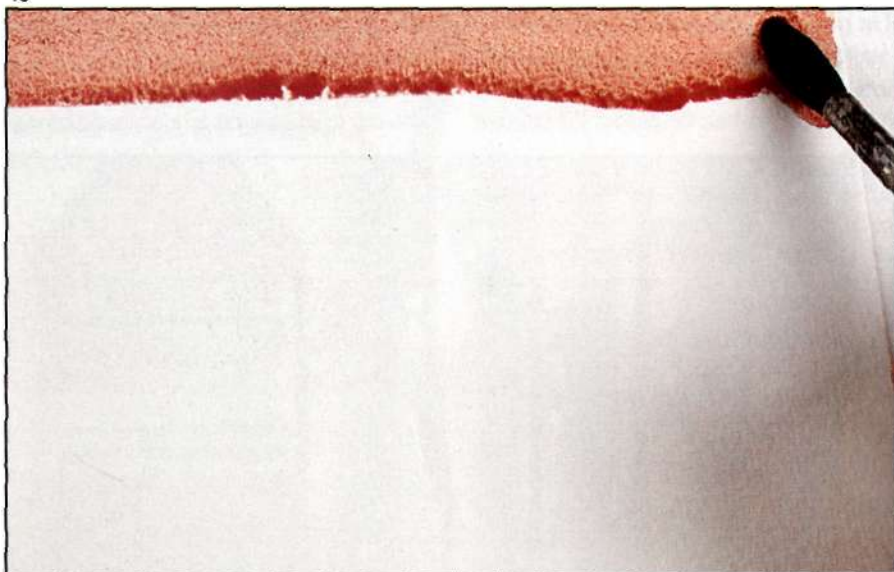
Cuando llegue al margen inferior del recuadro, verá cómo queda todavía cierta cantidad de aguada acumulada. Seque el pincel con un trapo y absorba el color sobrante (fig. 17).

Resumiendo le diré que el resultado de este ejercicio depende de estos tres factores básicos:

- la calidad del papel;
- la inclinación propia del tablero;
- la carga que lleva el pincel.

Tenga en cuenta que, si comete algún error, no hay retoque posible. Si se produce algún incidente, la única opción que existe es volver a empezar hasta lograr el resultado aquí descrito.

15



16



17



Lavado de diferentes tonos en seco.

A continuación se trata de pintar, con una aguada con azul cobalto, cuatro tonos diferentes que irán progresivamente de los más oscuros a los más claros (fig. 18).

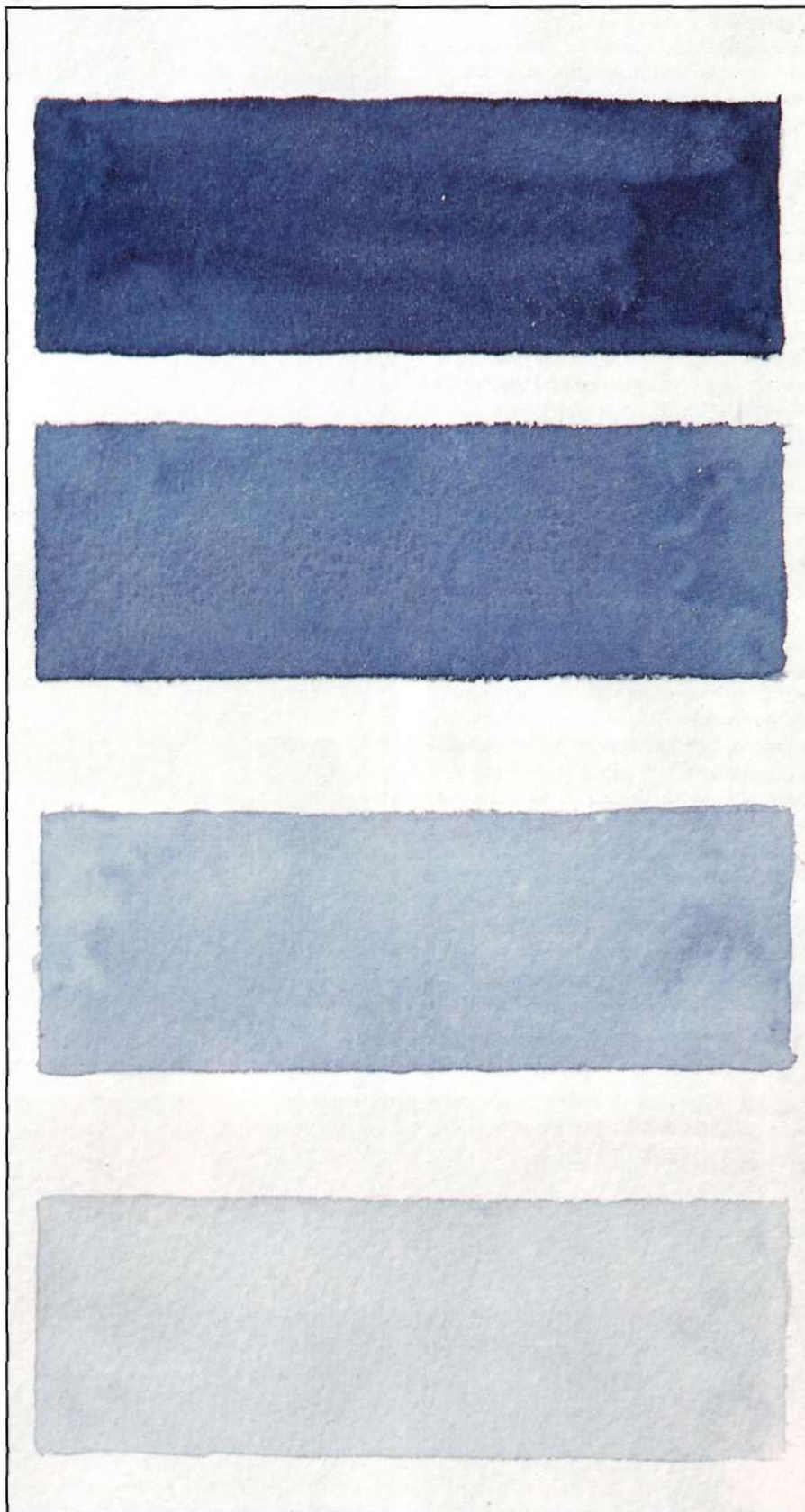
Al igual que en el ejercicio anterior, primero debemos dibujar un recuadro de 15 x 8 cm. Empiece por el tono más oscuro. Cargue el pincel con una mezcla saturada de azul cobalto. Compruebe previamente el resultado de la mezcla en un papel de pruebas. Si el resultado es similar al que le ofrece la ilustración adjunta, empiece a extender el color uniformemente hasta cubrir la totalidad del recuadro, procurando que en todo momento persista la humedad del papel para evitar cortados.

Limpie de nuevo el pincel. Séquelo y escúrralo con el papel absorbente y repita el mismo procedimiento, aunque reduciendo progresivamente la proporción de color en cada mezcla.

A partir de ahora la única dificultad reside, además de en lograr una gama progresiva de tonos, en obtener aguadas de tono regular.

Antes de finalizar, le doy dos consejos:

- preste atención a la cantidad de agua que debe añadir a cada tono; tenga en cuenta que, de cualquier manera, es mejor pecar por exceso que por defecto;
- si no le sale a la primera ni a la segunda, insista, recuerde que «el éxito es la historia de nuestros fracasos».



Degradado en seco

Una vez más, dibujará el recuadro de 15 x 15 cm más o menos, pero ahora pintará un degradado en seco dentro del espacio mencionado con el color Siena natural. Antes de empezar, recuerde que siempre debe tener al alcance un papel para pruebas.

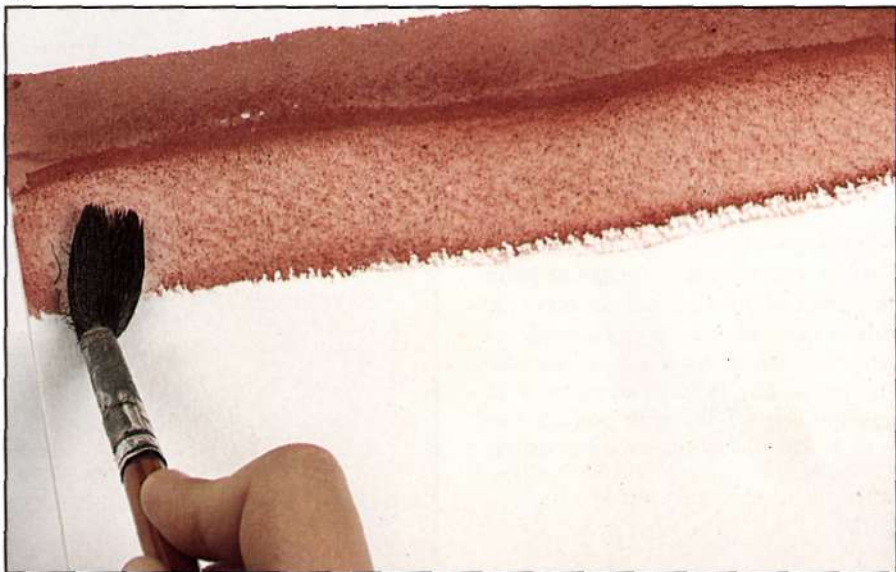
El éxito del siguiente degradado depende en gran parte de la carga de agua que lleva el pincel cuando se empieza a pintar. Vamos a comprobarlo. Pintaremos primero una franja saturada de color, en sentido horizontal, en la parte superior del recuadro (fig. 19).

¡Deprisa, ahora! Lave el pincel y escúrralo en el borde del frasco de agua y páselo por encima de la mitad inferior de la franja pintada, disolviéndola y degradándola a medida que el pincel desciende (fig. 20). Pinte siempre siguiendo el sentido horizontal descendente, presionando el pincel para que vaya soltando agua paulatinamente, ya que la carga de agua que aún lleva el pincel se lleva parte de la acuarela de arriba abajo produciendo el degradado. Tras lavar de nuevo el pincel, continúe degradando hasta llegar a la base del recuadro (fig. 21). Cargue y descargue el pincel controlando la cantidad de líquido, volviendo, retocando... pero procurando no retroceder hacia la parte superior del degradado, pues podría ocasionar manchas o cortes. Cuando se realiza este tipo de ejercicio hay que actuar deprisa pero con sosiego.

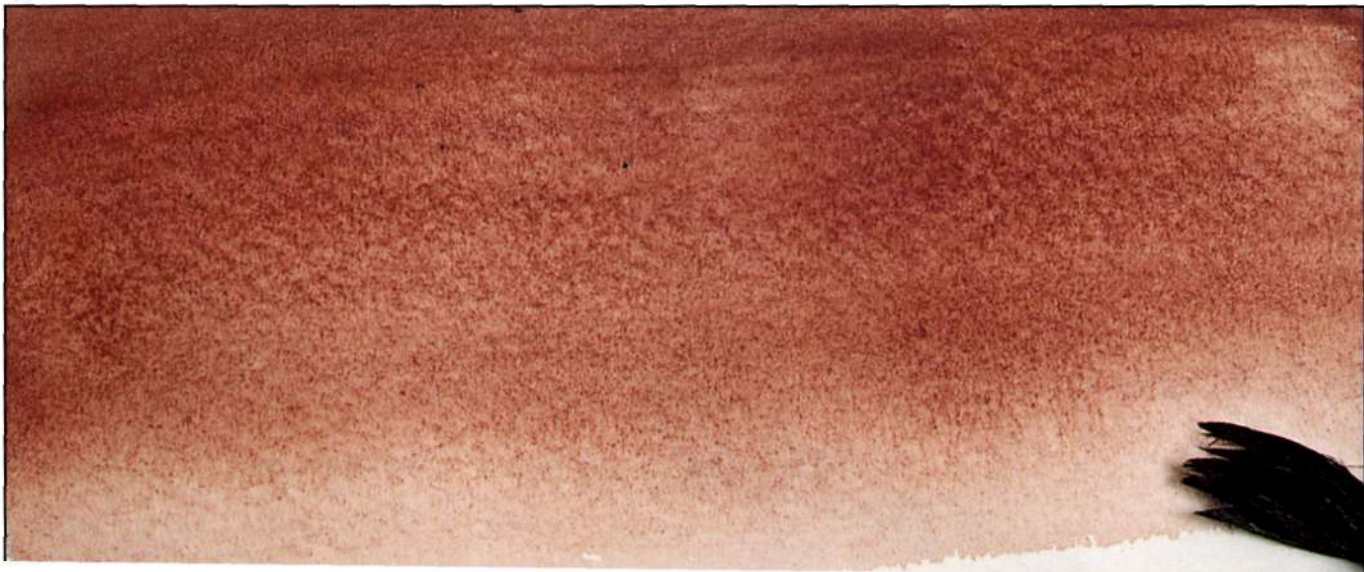
19



20



21



Degradado en húmedo

Se trata ahora de pintar en húmedo con el mismo pincel del n.º 12 que hemos utilizado en los ejercicios anteriores. El primer paso consiste en humedecer previamente la zona donde efectuaremos el degradado utilizando un trozo pequeño de esponja natural. Pasaremos con suavidad la esponja empapada en agua limpia hasta humedecer por completo la superficie del papel, pero sin presionar para no deteriorar la fibra del papel.

Cuando el papel haya absorbido parte de la humedad, cargue el pincel con un verde esmeralda, aunque con menos agua que hasta ahora. Pinte la parte superior del recuadro extendiendo el color con pasadas rápidas que no alteren la uniformidad del degradado (fig. 22). Lo más complicado consiste en degradar la parte superior hasta la mitad del recuadro. Es cuestión de probar, quizás humedeciendo, absorbiendo..., no debe extrañarse si no le sale a la primera.

Pintando con la esponja

Sumerja la esponja en agua limpia y, tras escurrirla levemente, humedezca la superficie del papel con varias pasadas horizontales que deberán descender de arriba abajo (fig. 23)

Prepare la mezcla de la aguada (ocre amarillo con un poco de Siena natural) en un pequeño cuenco o recipiente.

Vuelva a escurrir la esponja, cárguela con el color preparado y repita la operación anterior aunque presionando suavemente, de lado a lado, apretando más o menos la esponja para controlar la cantidad de color deseada (fig. 24).

Una vez se ha sobrepasado los 2/3 de la superficie del papel, escurra un poco la esponja y añada agua limpia para que resulte una aguada muy clara con la que llegaremos a completar el recuadro (fig. 25).

Dejamos la última fase para retocar la parte inferior del degradado, controlando y retocando su uniformidad y, si fuera necesario, absorbiendo el exceso de agua con el pincel (fig. 26).

22



23



24



25



26



Técnicas de Pintura a la Acuarela

En las siguientes páginas voy a mostrarle, de una manera práctica, algunos de los recursos técnicos que utiliza el profesional de la acuarela para abrir blancos. En primer lugar usted debe comprender que, en la pintura a la aguada, el blanco es el del papel y, si desea reservar o abrir blancos, hay que recurrir a diversos sistemas o técnicas que recordaremos con las siguientes ilustraciones y textos.

Abrir blancos sobre húmedo. Empiece lavando el pincel con agua y escúrralo con un trapo o papel absorbente. Aplique el pincel sobre una aguada uniforme todavía húmeda (fig. 27) y verá cómo éste absorbe el color y abre un blanco (fig. 28). El dominio de esta técnica le permitirá construir, por ejemplo, la forma de las nubes, como en este caso.

Abrir blancos sobre una aguada seca. Ahora pruebe a repetir el mismo efecto en una aguada que ya haya secado. En primer lugar, tome un pincel de pelo sintético y deposite una notable porción de agua limpia sobre la zona donde desee abrir el blanco (fig. 29). Cuando haya esperado unos instantes para que el color se reblandezca por efecto del agua, frote ligeramente la punta del pincel hasta que consiga diluir y desprender el color (fig. 30). Si aún así no ha logrado abrir un blanco, puede intentarlo esta vez con una solución de agua con unas gotas de lejía.

Reservas con goma líquida. Una vez haya realizado el dibujo previo del motivo que desea reproducir, en este caso un grupo de margaritas, aplique con un pincel goma líquida o caucho en las zonas que quiere reservar; bastará con utilizar un pincel de marta o sintético del número 4 (fig. 31). Después de haber utilizado el pincel, lávelo con agua y jabón. Cuando ya haya hecho las reservas, podrá empezar a pintar el tema a la acuarela sin ninguna limitación, pues la goma líquida repele el agua (fig. 32).

Con el tema terminado y la acuarela ya seca, desprenda la goma líquida frotando con una goma de borrar dejando a la vista el blanco inicial del papel (fig. 33). Seguidamente, ya puede pintar los blancos reservados con los colores, las sombras y las luces del modelo (fig. 34). La goma líquida, a pesar de ser de gran ayuda, no debe utilizarse en exceso mientras se pinta, ya que nunca llega a

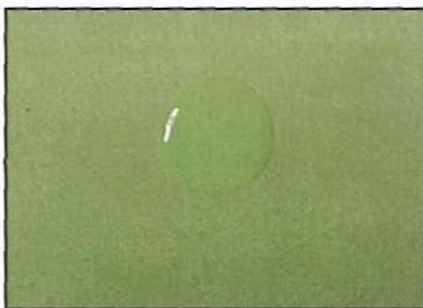
proporcionar la calidad de un blanco reservado con el pincel.

Figs. 27 a 34. En estas imágenes puede ver las técnicas de abrir blancos sobre húmedo (figs. 27 y 28) y sobre una aguada seca (figs. 29 y 30) y técnica de reservas con goma líquida (figs. 31 a 34).

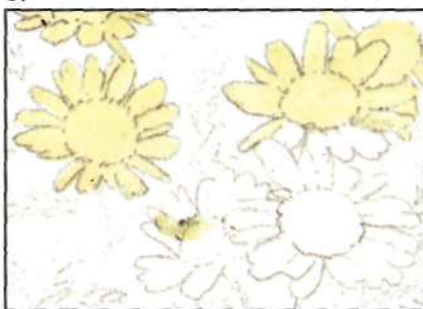
27



29



31



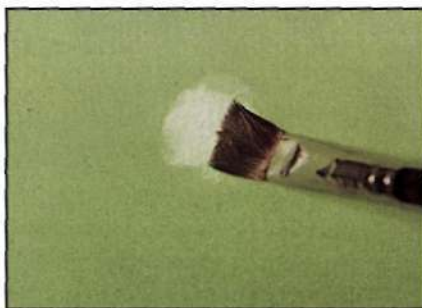
33



28



30



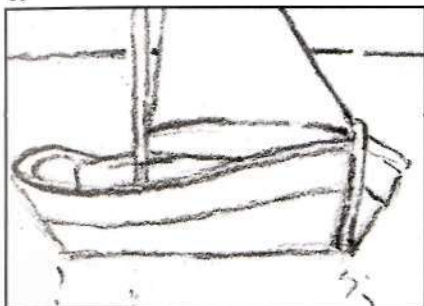
32



34



Reservas con ceras. Terminado el dibujo, seleccione las zonas cuyos blancos van a ser reservados. Se pintan dichas zonas (con trazos delgados) con una barra de cera blanca (fig. 35). A continuación, pinte normalmente a la acuarela, sabiendo que puede pasar por encima de la cera, ya que ésta repele el agua (fig. 36). De todas maneras, no pinte con insistencia sobre la cera, ya



37



39



41



que ésta, a la larga, podría absorber parcialmente color de la aguada y estropear el blanco.

Abrir blancos en seco con un pincel de pelo sintético. Utilizando un pincel de pelo sintético del número 4 o 5 deberá humedecer un área del papel con abundante agua limpia. Cuando el agua haya reposado unos minutos, refriegue suavemente el pincel limpio

36



38



40



42



y escurrido hasta lograr que el agua depositada se enturbie con el color que se desprende de la pintura. Bastará con secar el charco de agua con un papel absorbente para que aparezca un blanco en el papel (fig. 37). Cuando la zona haya secado, ya puede volver a pintar de nuevo (fig. 38).

Abrir blancos con el mango de un pincel biselado. Esta operación debe realizarse sobre una zona oscura cuando la acuarela aún está húmeda (fig. 39). Para abrir estos blancos existen dos sistemas muy sencillos: el primero consiste en frotar el mango de un pincel biselado sobre la superficie del papel; el otro sistema se basa en abrir trazos rascando con la uña del dedo anular o meñique sobre la superficie del papel (fig. 40).

Abrir blancos con el papel de lija. En primer lugar, pintaremos un motivo con acuarela de manera habitual. En este caso la riba rocosa de un río (fig. 41). Con un papel de lija muy fino o semigrueso, dependiendo del grano del papel, y una vez la acuarela esté completamente seca, abra blancos frotando con energía la zona escogida (fig. 42). Le aconsejo que para este ejercicio utilice un papel grueso, de buena calidad y fibra.

Figs. 35 a 42. En esta página puede observar cómo la reserva con cera (figs. 35 y 36) y el abrir blancos en seco (figs. 37 y 38), con el mango de un pincel (figs. 39 y 40) y con papel de lija (figs. 41 y 42) son técnicas, todas ellas, que dotan de un gran atractivo a las acuarelas donde se aplican.

Técnica del pincel seco. Esta técnica, llamada también «frottis» o restregado con el pincel, consiste en pintar con el pincel cargado con color pero sin apenas agua, de modo que, al restregar las cerdas del pincel sobre la textura rugosa del papel de dibujo, produzca el efecto que puede apreciar en ambas ilustraciones (figs. 43 y 44).

Creando texturas con agua. Pintando con la técnica de la acuarela sobre húmedo, pueden lograrse efectos notables simplemente cargando el pincel con agua muy limpia (fig. 45). Al aplicarla en la zona recién pintada (todavía húmeda), se producen sorprendentes efectos de textura que enriquecen la calidad de la pintura (fig. 46). La misma técnica, con resultados similares, puede realizarse con esencia de trementina.

Probando matices y colores. Al pintar a la acuarela es aconsejable dejar un margen entre tres y cuatro centímetros en blanco, en el lado derecho. Comprobará que éste proporciona un espacio para probar colores y matices antes de que sean aplicados definitivamente en la obra final (fig. 47). Esta técnica ya fue puesta en práctica por el excelente dibujante y pintor Marià Fortuny (fig. 48).

Creando texturas con sal. Los efectos texturales con sal pueden realizarse esparciendo sal de cocina (mejor si es un poco gruesa) sobre una aguada de color, todavía húmeda, promoviendo así un curioso efecto (fig. 49) que puede ser aplicado en fondos, paredes, suelos, montañas, cielos, etc. (fig. 50). Una vez se haya obtenido el efecto deseado y con la aguada ya seca, frotemos suavemente con la mano para desprender los granos de sal adheridos a la pintura.

Degradados por aspersion o puntillismo. Observe detenidamente la figura 51, página siguiente. Para oscurecer un cielo como éste o cualquier otro fondo similar, puede usted recurrir a pintar un grisado restregando un cepillo de dientes cargado de color sobre las púas de un peine corriente (fig. 52, página siguiente).

Figs. 43 a 50. En estas imágenes observará técnicas tan sorprendentes como la de crear texturas con simple sal de cocina.

43



44



45



46



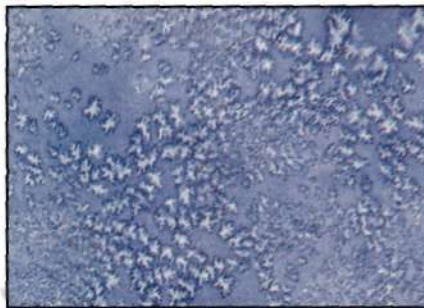
47



48



49



50



Previamente habrá recubierto las formas con una plantilla de papel para evitar que éstas también queden pintadas. Aprecie en la figura 53 el resultado de la técnica de aspersión o puntillismo, con el acabado de algunas líneas para realizar las formas.

Abriendo blancos, en seco, con cutter o cuchilla. Con la acuarela completa-

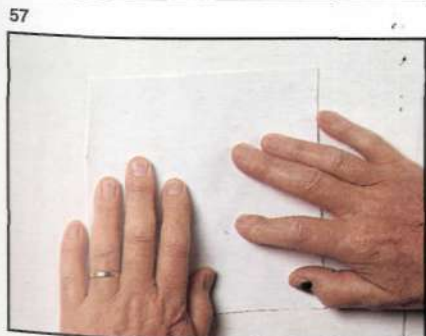
mente seca, tomaremos una cuchilla o *cutter* y, con su extremo cortante, restregaremos con fuerza la zona elegida, en este caso el reflejo de la luz sobre la cuerda que amarra el barco (fig. 54). Procure hacerlo con un solo trazo, no insista en restregar la zona elegida repetidamente con la cuchilla, pues podría dañar e incluso agujerear el papel.

Efectos texturales con esencia de trementina. Para este ejercicio deberá utilizar un pincel de pelo sintético. En primer lugar, cargue el pincel con esencia de trementina y aplíquelo sobre una zona todavía húmeda del papel (fig. 55). Cuando la aguada del papel entra en contacto con la esencia de trementina, se producen unas manchas de color claro, de formas irregulares (fig. 56).

Una vez se ha tratado una zona con esencia de trementina, puede volver a pintarse con acuarela sin mayor dificultad, aunque no le interesa insistir sobre la misma zona, ya que podría llegar a suprimir los efectos logrados mediante este método.

Máculas. Define la pintura, generalmente abstracta, efectuada mediante el transporte e impresión de un papel recién pintado a otro papel receptor en blanco o ya pintado. Este tipo de presión ejercida sobre un color húmedo tiene una gran aplicación en la resolución de fondos, suelos, cielos, montes, follaje, etc.

He aquí un ejemplo: tras pintar una mancha de carmín sobre la superficie del papel, con un intervalo de pocos segundos, se toma otro papel (en este caso el papel receptor) y se presiona fuertemente contra la mancha (fig. 57); si examinamos el papel receptor, distinguiremos una imagen irregular abstracta (fig. 58).



Figs. 51 a 58. Con un sencillo cutter o un cepillo de dientes se pueden crear efectos tan sorprendentes como los mostrados en las figuras adjuntas.

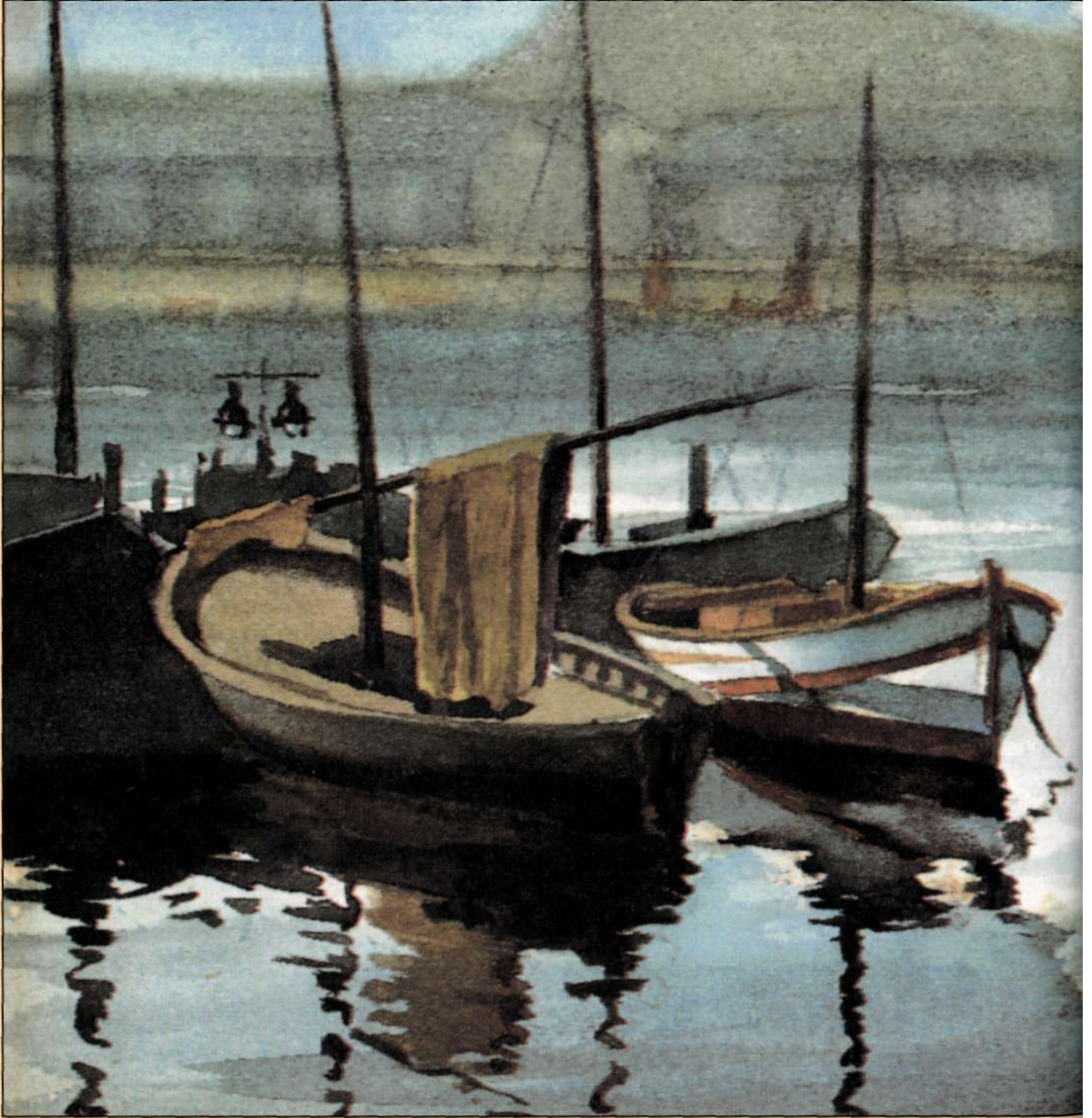


Fig. 59. Cualquier motivo sirve para ejercitarse en la pintura a la acuarela. Vea aquí cómo, a partir de una imagen del muelle de pescadores de Barcelona, se crea el efecto de contraste y atmósfera, explicado desde las páginas 27 a la 29 de este volumen.



EL DIBUJO, LA PERSPECTIVA, COMPOSICIÓN, INTERPRETACIÓN

Como ha podido ver hasta ahora, la pintura a la acuarela es uno de los medios en el que puede aplicarse una mayor diversidad de técnicas, algunas tan propias del mismo medio como abrir blancos sobre húmedo y sobre seco o abrir trazos con el extremo biselado de un pincel.

A partir de ahora hablaremos de la técnica necesaria para pintar bien a la acuarela, incidiendo en aspectos tan importantes como son el dibujo previo, la representación del volumen y la perspectiva y el arte de componer y aprender a interpretar un tema. Le invito a que ponga en práctica dichas técnicas.

Encajado en Paisajes, Interiores y Bodegones

En el arte de la pintura a la acuarela es habitual la toma de apuntes, de esbozos o de proyectos que, con posterioridad, puedan transformarse en obras de mayor envergadura.

Por lo tanto, le animo a que tome apuntes en la calle, en el campo, en los parques, en el interior de su casa, en la terraza; pinte los objetos que tiene encima de la mesa o aquellos que simplemente atraigan su atención. Si usted logra obtener una numerosa colección de bocetos verá cómo pueden serle de gran utilidad e, incluso, pueden llegar a transformarse en cuadros definitivos.

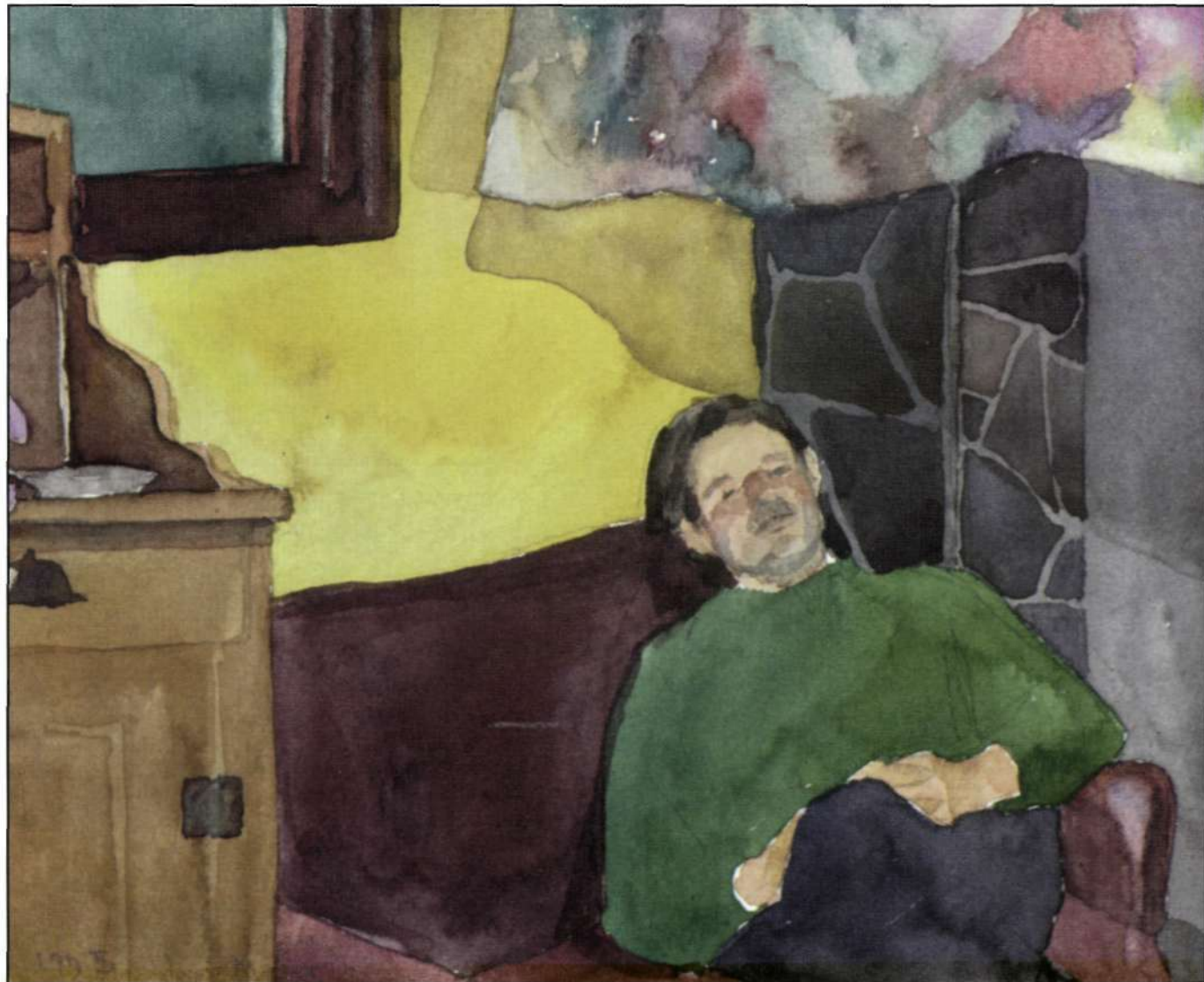
La acuarela es el medio ideal para el

pintor de paisajes. Una reducida caja-paleta, un pequeño bloc de notas, dos o tres pinceles, algún trapo y un recipiente con agua; nada que no pueda caber en una cartera o bolsillo ancho. Esto permite al artista recorrer todos los rincones en busca de pequeñas notas de color que nos permitan ejercitar la selección del tema y el encaje.

El apunte debe ser simplemente un ensayo, una acuarela que uno está dispuesto a tirar o a romper, y con esta idea el artista trabaja con mayor libertad y espontaneidad, con la seguridad de que puede rectificar y volver a empezar de nuevo.

Fig. 60. He aquí una escena propia de interior, sacada de uno de los blocs de notas de Merche Gaspar. El hogar es un lugar inmejorable para empezar a sacar apuntes.

60



61

Las acuarelas que aparecen en estas páginas son un buen ejemplo de encaje de paisajes, interiores y bodegones. Han sido pintados por Merche Gaspar, artista licenciada y profesora de arte. En ellas apreciamos el frescor, la improvisación resuelta con espontaneidad y la seguridad consustanciales al arte de encajar y tomar apuntes.



Fig. 61. Tranquilamente recostado en el sofá de su casa puede dibujar aquellos objetos que más le llamen la atención, en este caso un florero de colores vivos que se encuentra en el mueble del comedor de casa.

62



63



Fig. 62. Cualquier objeto es válido, incluso aquellos que se encuentran encima de la mesa pueden ser un motivo suficiente para animarse a tomar el bloc y empezar a pintar.

Fig. 63. Merche Gaspar siempre lleva consigo su bloc de apuntes de 10 x 15 cuando sale de veraneo o simplemente a disfrutar de la naturaleza. He aquí una muestra.

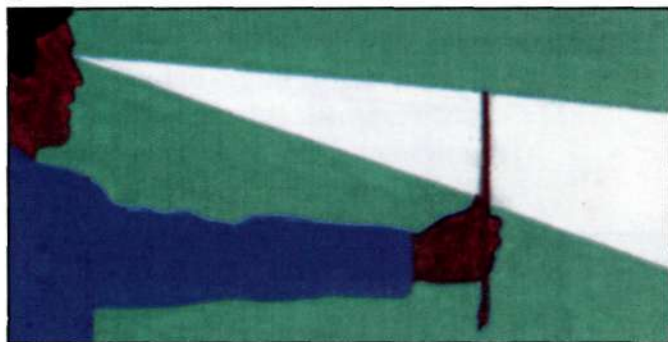
Dimensiones y Proporciones en el Paisaje

El modelo es un paisaje otoñal con una casa de campo en las montañas del Montseny, a unos 70 kilómetros de Barcelona (fig. 64). En este y en todos los modelos es necesario realizar el cálculo de dimensiones y proporciones mucho antes de empezar a dibujar, comprobando algunas distancias: es el sistema de comparar medidas con el lápiz o con el pincel (fig. 67). En este caso, siempre con la ayuda del lápiz medidor, calculé dónde se hallaba el centro del modelo al ver que coincidía en una especie de ángulo que forma la casa de color blanco adosada al caserío (en ese triángulo formado por el tejado). Decidí entonces, a partir de ese centro, dividir el ancho del paisaje en seis partes. Y ya sin más empecé a dibujar.

El primer paso, en este y en todos los modelos, consiste en dibujar una cruz que divida el papel de dibujo en cuatro partes. Seguidamente, dividí la línea horizontal de la cruz en seis partes y empecé a dibujar.

Comprobé que el vértice del tejado del caserío quedaba casi al nivel de la línea horizontal que cruza el cuadro de lado a lado. Esta línea horizontal me ayudó a calcular la apertura del ángulo formado por el tejado del caserío y la línea horizontal del centro. Calculé la altura del caserío a ojo, viendo que el portal y la ventana más grande de la casa quedan al nivel de un ter-

67



cio de la línea horizontal del centro. Todo esto calculando distancias y midiendo con el lápiz o pincel medidor (fig. 65).

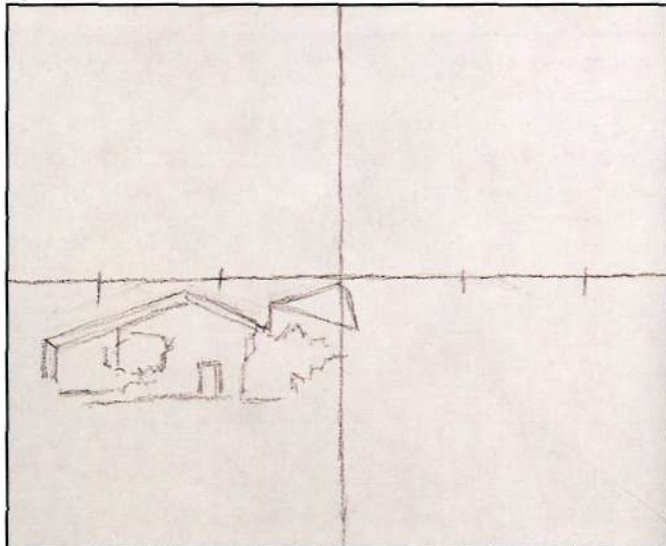
Dibujar los surcos delante del caserío es relativamente fácil si se empieza por el borde de hierba verde próximo a la línea vertical de la cruz inicial del dibujo. Es cuestión de calcular a ojo la sinuosidad de esta línea para dibujar después con relativa facilidad el surco más a la izquierda, y continuar luego marcando los cuatro puntos donde terminan los siguientes surcos para trazar esa especie de líneas paralelas o convergentes (fig. 66).

Para dibujar el lado derecho del paisaje, en la parte inferior a partir de la línea del centro, divido esta línea en tres partes y observo (siempre midiendo con el lápiz o el pincel) que el palo telefónico, que no aparecerá en el dibujo final pues he decidido suprimirlo, aparece justo en la mitad del primer tercio del lado derecho. A partir de esta dimensión dibujo el tronco del árbol y las líneas horizontales semi-inclinadas que

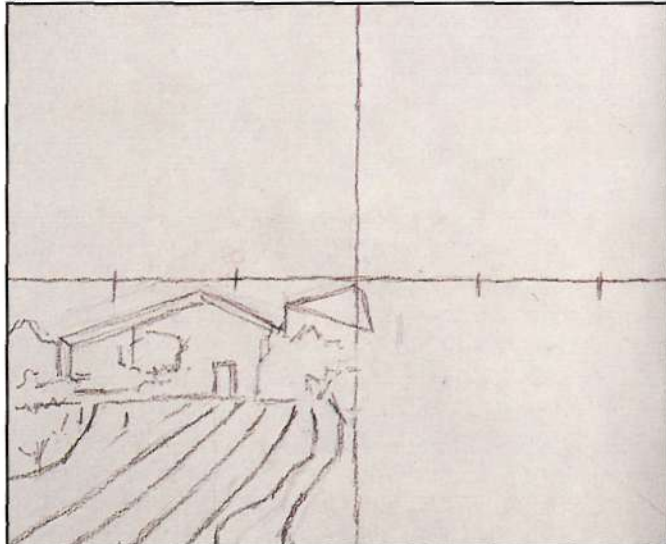
64



65



66



estructuran esa especie de triángulo más oscuro. Dibujo la línea del límite del césped y las líneas informes que quedan más a la derecha (fig. 68).

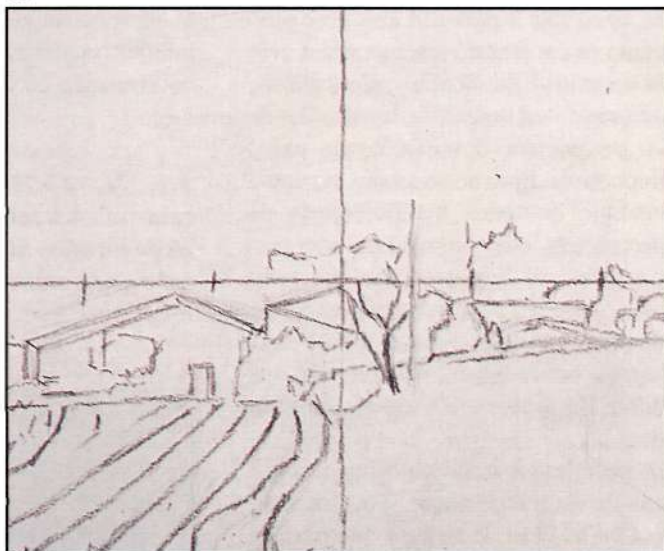
Divido ahora la parte superior de la línea vertical que cruza el cuadro y compruebo con el lápiz medidor que el límite más bajo del perfil de las montañas coincide con esta tercera parte. Dibujo este límite y, a partir de aquí, a ojo y con ayuda de la línea vertical, trazo el perfil de los montes del último término.

Finalizo el cuarto superior derecho del dibujo con el trazado de los límites de esos sauces del lado derecho, apoyándome en el límite de los montes más bajos (mencionados anteriormente) para establecer la medida o dimensión del sauce más alto. Dibujo después a ojo los ligeros accidentes del césped (a la derecha del primer término) y paso a la izquierda para dibujar las ventanas del caserío (fig. 69).

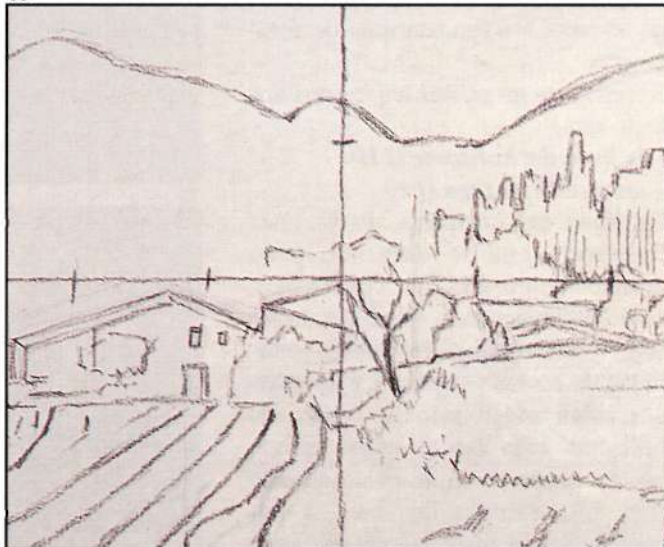
Resuelvo el perfil superior de los árboles del último término y determino las sinuosidades de este perfil, tomando como referencia las formas del caserío, las ventanas, el árbol de la izquierda en el centro del caserío, el límite a la izquierda, la forma del caserío, etc.

Dibujo ahora ese gran árbol, detrás mismo del caserío, de una forma prácticamente rectangular, calculando la distancia o la proporción con la referencia del vértice del tejado del caserío y la mitad aproximadamente de la longitud de este tejado (fig. 70).

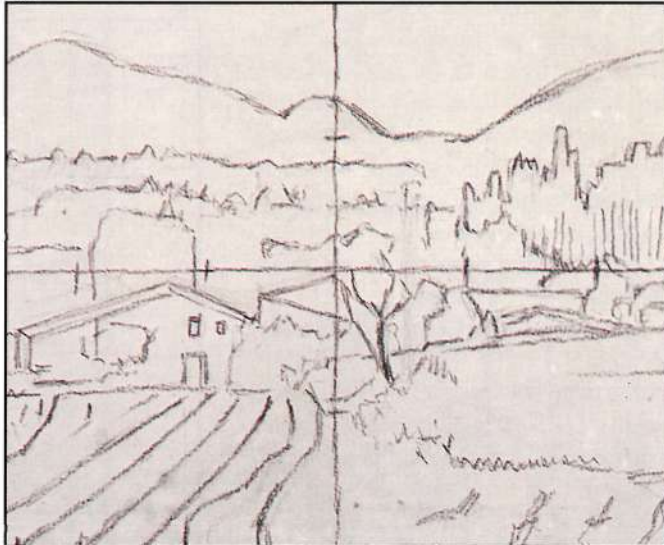
68



69



70



Figs. 64, 65 y 66 (pág. anterior). Con el modelo delante, un paisaje otoñal del Montseny (fig. 64), dibujo una cruz para calcular la situación de los diferentes elementos (fig. 65). Seguidamente determino el espacio de los surcos del campo cultivado (fig. 66).

Fig. 67 (pág. anterior). Calcule las dimensiones y proporciones comparándolas con el lápiz o pincel medidor.

Figs. 68, 69 y 70. Dibujo el lado inferior derecho del paisaje (fig. 68) y la parte superior (fig. 69). Completo el paisaje resolviendo los árboles de último término; para ello tomo como referencia las formas del caserío (fig. 70).

000400

1-2

Arte
750.7
Parr

|| m G. INGUANTE ||

MICA R. M. VILLE

Fundamentos de Perspectiva

Si usted sale a pintar al aire libre verá cómo se encontrará muchas veces ante la necesidad de dibujar calles, plazas, edificios... en definitiva, lugares donde la perspectiva desempeña un papel importante. Pero no se asuste, no voy a hablarle de todos los problemas de perspectiva, que son muchos, sino precisamente de la perspectiva necesaria para que usted pueda resolver un grupo de casas, un camino que se pierde en la lejanía, una habitación amueblada, una hilera de árboles, o cuando pinte un interior.

Es posible que usted ya conozca algunos de los métodos que voy a comentar; en tal caso, le sugiero que trate de leer estas páginas por encima con el fin de recordar los fundamentos de perspectiva.

Recordemos en primer lugar estos dos factores:

– *la línea del horizonte (LH)*

– *los puntos de fuga (PF)*

La línea del horizonte. Es la línea imaginaria que se encuentra justo delante nuestro, a la altura de los ojos, como sucede cuando miramos al mar (fig. 71). Si usted ha tenido la oportunidad de pasear por playas y acantilados, habrá comprobado que la línea del horizonte sube con nosotros cuando nos encontramos en un punto elevado (fig. 72), mientras que baja si nos encontramos al nivel del mar paseando cerca de la orilla (fig. 73).

Los puntos de fuga. Situados en el horizonte, tienen la función de reunir un conjunto de líneas en posición oblicua respecto a la línea del horizonte. Atendiendo a la disposición de las líneas deducimos que existen dos formas básicas de perspectiva:

– *la perspectiva paralela de un punto de fuga*

– *la perspectiva oblicua de dos puntos de fuga*

Aunque no la comentamos por no utilizarse en la pintura de paisajes, también conviene saber que existe la perspectiva aérea o de tres puntos de fuga.

Observe en la figura 74 los efectos de

la perspectiva paralela aplicada a un interior, es decir, aquella que basa su construcción en un solo punto de fuga

que coincide con el punto de vista y con la línea del horizonte.

En la figura 75, página siguiente, usted

Figs. 71, 72 y 73. La línea del horizonte se encuentra siempre a la altura de los ojos. Si subimos de nivel, sube con nosotros; si bajamos, también baja.

Fig. 74. Perspectiva paralela de un punto de fuga aplicada a un interior.

71



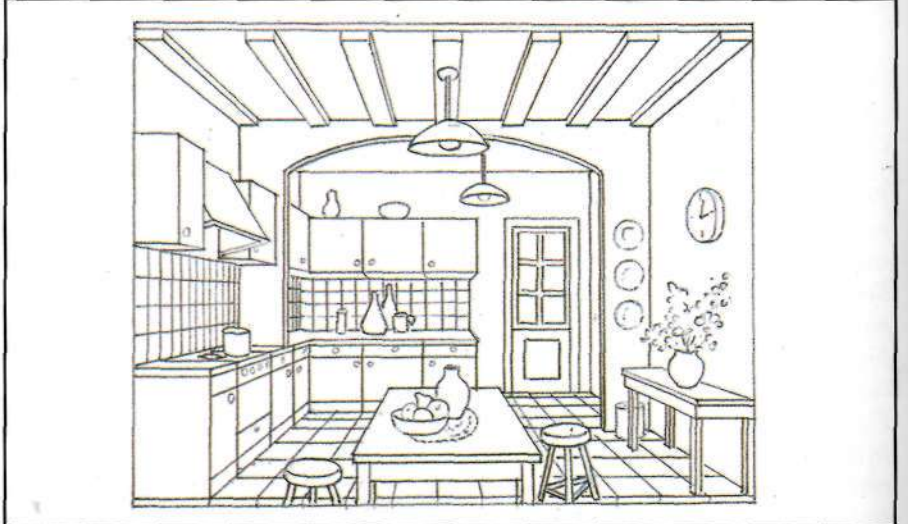
72



73



74



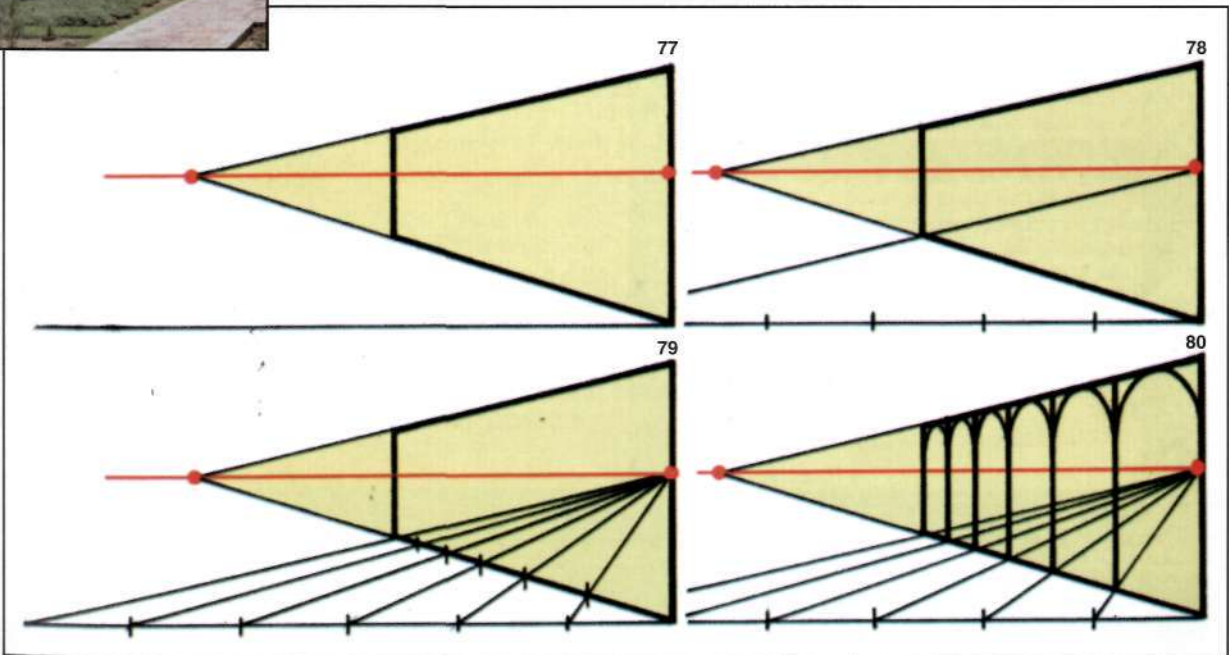
puede ver una aplicación de un interior de habitación clásica parecida a la representación anterior, aunque esta vez en perspectiva oblicua.

En casos como la imagen de la figura 76, para determinar en perspectiva la distancia que separa las columnas del claustro vea las figuras adjuntas (figs. 77, 78, 79 y 80), pues ofrecen la solución a ese problema. Es una fórmula que debe permitirle dividir un espacio en profundidad y en perspectiva. Como puede ver, en la sucesión de ilustraciones se presenta la solución para resolver la división de espacios en profundidad, en este caso el claustro gótico de un antiguo monasterio. Realmente fácil ¿verdad?



Fig. 75. Perspectiva oblicua de dos puntos de fuga aplicada a un interior.

Figs. 76, 77, 78, 79, 80. Fórmula para representar la división de un espacio en profundidad y en perspectiva.



Cuando usted está pintando un paisaje, una calle, un grupo de casas..., en definitiva, al aire libre, sin más apoyo que un bloc o una carpeta, es habitual que los puntos de fuga queden fuera del papel de dibujo. En estos casos la solución es sencilla.

Para asegurar este cálculo o para el que quiere dibujar una perspectiva exacta, existe la solución de construir una pauta-guía, que permita establecer la convergencia de líneas y formas que se sitúan en perspectiva. El proceso es realmente fácil; le invito a probarlo ahora mismo para recordarlo mejor.

He aquí tres figuras. Pintando temas en perspectiva como éste, donde los puntos de fuga quedan fuera del plano del cuadro, existe la posibilidad de calcular a ojo la convergencia de líneas utilizando una pauta-guía.

Empezaremos encajando el modelo, un interior en oblicua (fig. 81), trazando una vertical a partir de la que estableceremos las líneas de fuga que limitan el modelo por la parte superior B e inferior C.

A continuación, se divide la vertical A en un número de espacios idénticos, seis en este caso. Fuera del cuadro, en el



margen izquierdo y derecho, dibujamos sendas verticales y las dividimos, al igual que la anterior, en el mismo número de espacios. Por último, bastará unir mediante líneas de fuga los segmentos de las verticales de ambos lados para obtener una pauta-guía que le permitirá establecer con notable exactitud la incli-

nación de las líneas y formas en perspectiva.

Fig. 81. Éste es el modelo, un interior en perspectiva oblicua.

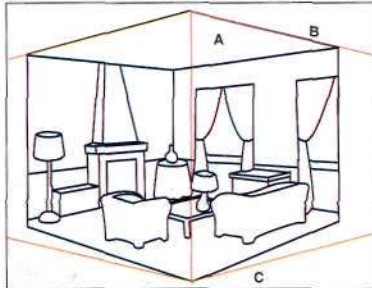


Fig. 82. Se encaja el modelo a partir de la vertical A; se trazan las líneas B y C.

Fig. 83. Se divide la vertical más próxima en un número determinado de espacios.

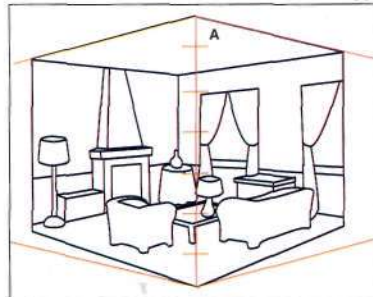
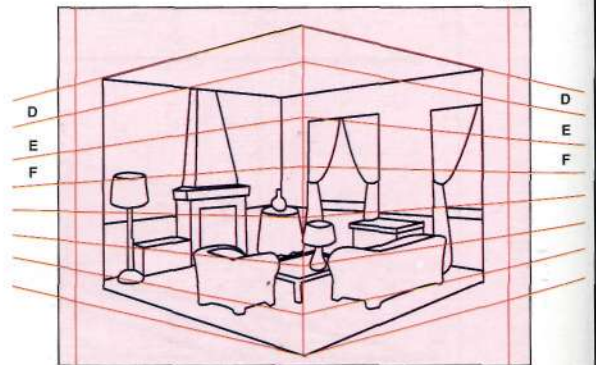


Fig. 84. En los márgenes dividimos también con el mismo número de espacios y, por último, trazaremos las líneas de fuga.

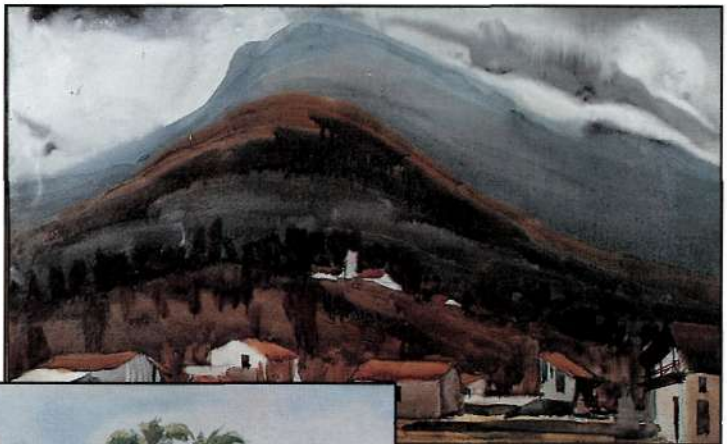


Contraste y Atmósfera en un Paisaje

Una vez usted ha dibujado un tema en dos dimensiones, puede oscurecer o aclarar determinadas áreas o puntos para crear contrastes que expliquen mejor el efecto de profundidad y lejanía. La representación de la tercera dimensión mediante los efectos de luz y sombra da lugar al contraste y la atmósfera. Se trata pues de representar esa atmósfera en sus acuarelas.

Piense que, cuando miramos un objeto cercano, nuestro órgano visual enfoca el objeto y automáticamente desenfocamos todos los cuerpos circundantes que no quedan a la misma distancia. Cuando usted pinte un bodegón, por ejemplo, se trata de hacerlo de la misma manera, dibujar con relativa nitidez los objetos que quedan en primer término y con menor precisión los que quedan situados atrás.

85



86



Fig. 85. La atmósfera interpuesta provoca cierta sensación de neblina y atenuación de los colores. En esta acuarela la cima de la colina presenta unos colores agrisados y violáceos mientras que el primer término conserva los colores del follaje.

Fig. 86. Observe cómo las palmeras se diluyen y decoloran a medida que se alejan del espectador.

Fig. 87. Vea cómo en esta acuarela de

Thomas Miles Richardson Jr. la gradación de las tonalidades de los árboles del margen del río con la distancia sugiere la sensación de alejamiento.

87



La simulación de contraste y atmósfera es uno de los efectos de los que se sirve con mayor frecuencia el acuarelista para dar a la obra la sensación de espacio y profundidad.

Este efecto de atmósfera aparece más acusado en la pintura de paisaje al pretender dar el efecto de lejanía a los planos que se encuentran más lejos del espectador. Hay que tener en cuenta una atmósfera que existe y simularla. La sensación de distancia se crea al reproducir esta atmósfera interpuesta.

Cuando mejor se puede distinguir este efecto es a primera hora de la mañana, cuando un suave manto de niebla deja entrever el sol, todavía bajo en el horizonte. Estos tenues velos interpuestos a las formas recrean el efecto de distancia, entre un primer término de tonos más vivos y formas más delimitadas, contrastadas, y la decoloración de unas manchas difusas diluidas por la distancia del último término.

Me permito resumirle los factores que debería tener en cuenta cuando dibuje un paisaje, respecto al contraste y a la atmósfera:



1. El primer término siempre será más nítido y contrastado que los términos alejados.

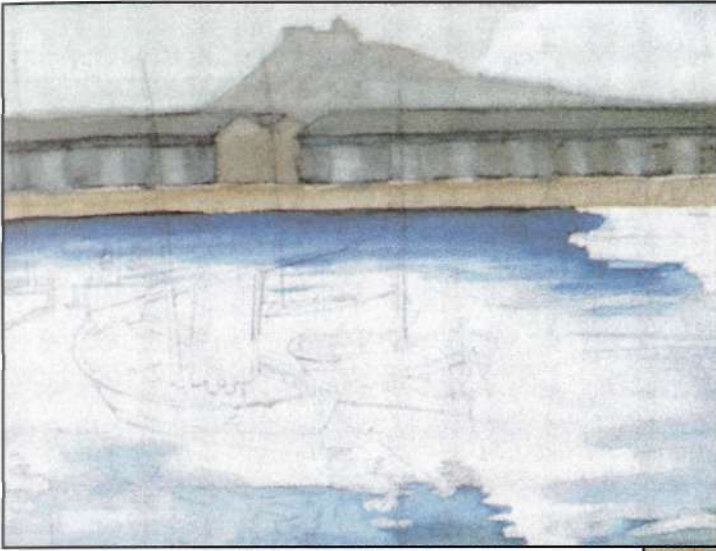
2. A medida que los términos se alejen, se decoloran con tendencia al gris. Por lo tanto, deberá representarse cierta falta de nitidez en los planos más alejados.

Existe otro tipo de contraste que usted deberá tener en cuenta, sobre todo cuando pinte un bodegón, por el cual las zonas de color de los elementos (en este caso frutas, jarrones u otros objetos) que componen el tema pueden verse modificadas por las zonas de color contiguas. Es decir, un color puede cambiar su apariencia bajo la influencia del color que tiene a su alrededor. Este fenómeno recibe el nombre de contraste simultáneo (fig. 89).

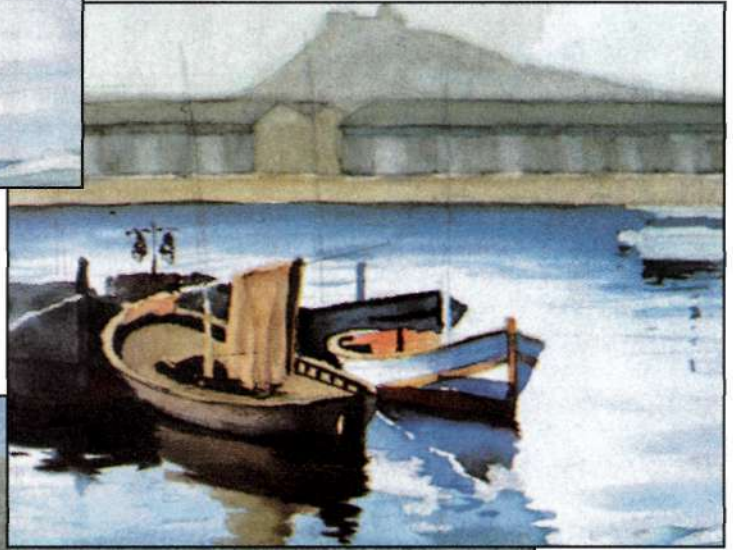


Fig. 88. La imagen de la niebla en el campo. Un fenómeno que, en pintura, crea atmósfera y realza la tercera dimensión del cuadro.

Fig. 89. Gracias a la ley de contraste simultáneo sabemos que un blanco resulta más blanco cuanto más oscuro es el tono que lo rodea. El principio de oscurecer contornos puede aplicarse para delimitar zonas iluminadas en el modelo. Esta norma es evidente en este dibujo de Merche Gaspar.



Figs. 90, 91 y 92. He pintado este breve desarrollo, paso a paso, del muelle de pescadores de Barcelona como ejemplo de los efectos de contraste y atmósfera, realzando el contraste de tonos y colores en las embarcaciones del primer término y diluyendo los tonos y colores de segundo y último término.



Composición: las Leyes de Platón y Euclides

Después de reflexionar sobre el formato más adecuado, debemos estudiar cómo se organiza el espacio dentro del cuadro.

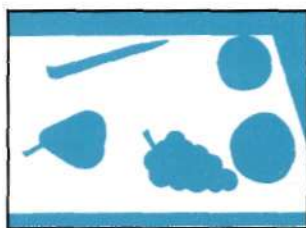
El arte de la composición implica combinar las formas, organizar la variedad de elementos que puede contener el modelo dentro de un orden y unidad.

No existe la panacea que permita componer correctamente, pero sí existen un par de normas orientativas que pueden resultarle de gran utilidad:

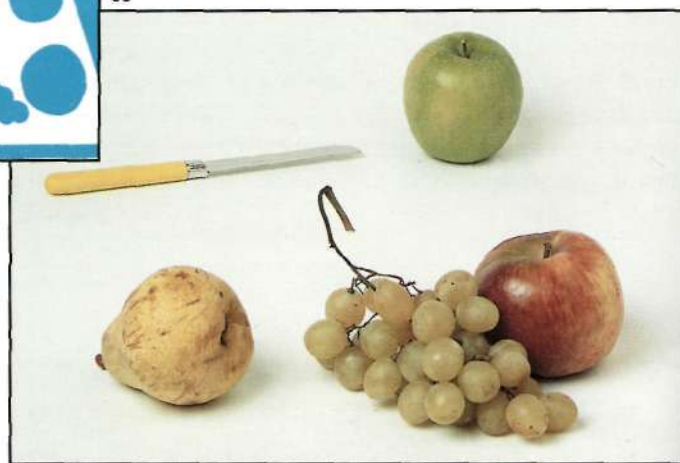
– la norma de Platón

– la regla de la sección dorada o regla áurea

La norma de Platón se resume en una breve sentencia: «Encontrar y representar la variedad dentro de la unidad». A partir de la variedad de formas, su disposición, su situación y su tamaño, hay que organizar los elementos del cuadro de manera que dicha variedad presente una unidad de conjunto que despierte el interés del espectador. Vea en las imágenes adjuntas la norma de Platón explicada (figs. 93, 94 y 95).



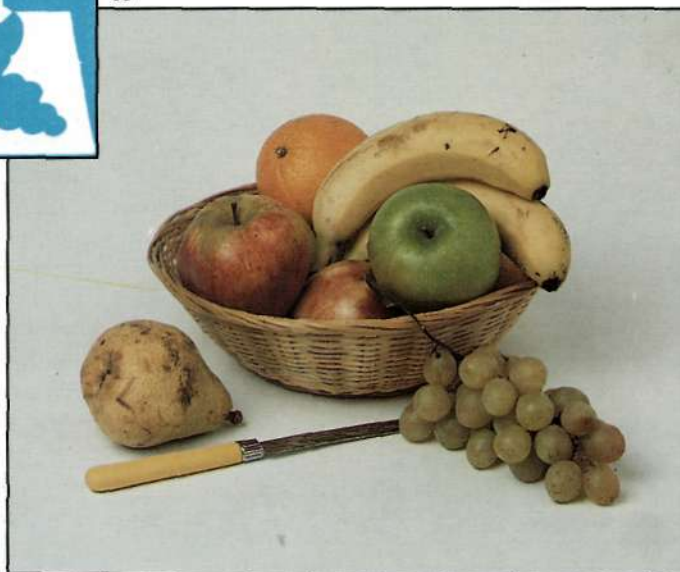
93



94



95



Figs. 93, 94 y 95. Si examinamos las siguientes figuras a partir de la regla de Platón, observará cómo en la fig. 93 la disposición de los objetos no invita a la contemplación por encontrarse excesivamente dispersos y, aunque llaman la atención individualmente, no lo hacen como conjunto. En la fig. 94 se observa, por el contrario, un exceso de unidad, una falta de variedad que puede resultar monótona, ausente de interés. Finalmente, la figura 95 es un buen ejemplo de variedad dentro de la unidad, los elementos presentan variedad en su disposición y al mismo tiempo existe la unidad que proporciona una composición visualmente satisfactoria.

La regla de la sección dorada, descrita por Euclides, pretende deducir cuál podría ser el emplazamiento ideal para situar el motivo principal en el plano del cuadro. La solución consiste en encontrar dentro del espacio de la obra uno o más puntos, una o más divisiones o situaciones, cuyo emplazamiento sea perfecto

compositivamente hablando. Para acabar con la monotonía y la simetría, en la regla de la sección dorada el centro puede verse desplazado, ligeramente, hacia un lado u otro. Para delimitar el *punto dorado*, o posición que deberá ocupar el elemento principal de la obra, Euclides dijo lo siguiente:

«Para que un espacio dividido en partes desiguales resulte agradable y estético deberá haber, entre la parte más pequeña y la mayor, la misma relación que entre esta mayor y el todo».

96



Fig. 96. Tratemos de comprender esta regla mediante el siguiente ejemplo. He aquí un espacio o, mejor dicho, un segmento horizontal cuya longitud es, aproximadamente, de 5 centímetros, en 2 partes de 2 y 3 centímetros. Verá

que, entre la parte más pequeña y la mayor, se establece la misma relación proporcional que entre la parte mayor y la longitud total del segmento: $5/3 \equiv 3/2$. Si usted resuelve estos simples quebrados, dividiendo 5 entre 3 por

un lado y 3 entre 2, por otro, obtendrá el mismo resultado: 1,6. Establecemos que, desde un punto de vista práctico, si usted desea encontrar la división de la sección dorada, ha de multiplicar la longitud del segmento por 0,618.

La Selección del Tema en Paisajes

Las acuarelas del famoso acuarelista británico William Turner (1775-1851), después de finalizar su período de formación en la Royal Academy, presentaban ya la calidad propia de los grandes maestros, demostrando tanto en la selección del tema como en el encuadre, la armonización de color, la atmósfera y la perspectiva un precoz talento. Poseía la capacidad de dibujar y pintar de memoria, inventando formas y colores, e incorporando figuras en movimiento a partir de simples bocetos y apuntes dibujados del natural (fig. 97). A propósito de encontrar un tema para pintar, el famoso acuarelista americano John Singer Sargent (1856-1925) organizó en el año 1885 una excursión a lo largo del Támesis en Inglaterra, invitando a varios amigos, pintores y al poeta Edmund Gosse que nos explica qué hacía el famoso pintor para seleccionar el tema:

«Iba con un enorme caballete, caminaba un poco al aire libre y de repente se plantaba en cualquier lugar, detrás de un granero, detrás de una pared, en medio del campo... su idea era reproducir cualquier cosa que viera».

Lo cierto es que Sargent confirmó su indiferencia por el tema, aunque pintó

97



Fig. 97. *El pasaje de San Gothard*, de William Turner, pintado en 1804.

Fig. 98. *Vista de un canal cercano al arsenal*, de William Turner, pintado en 1840.

Fig. 99. *Barcos blancos*, (1908) de John Singer Sargent.

99



motivos tan triviales como un río, retratos, vistas de las montañas, barcos de vela..., lo cierto es que antes se había detenido a analizar la composición formal, cromática y había imaginado cómo interpretarlo (fig. 99).

Al ver la manera de trabajar de los maestros de la acuarela podemos decir que la selección del tema depende de estos tres factores básicos:

1-Saber ver.

2-Saber componer.

3-Saber interpretar.

Esto significa mirar el motivo, el paisaje, y considerar, al mismo tiempo, el mejor encuadre, la mejor iluminación, el mejor punto de vista, la estructura formal y cromática; ver y analizar la composición, imaginando al propio tiempo lo que puede suprimir, lo que puede realzar, la dominante de color en que se puede pintar, los contrastes que puede acentuar, etc.

98



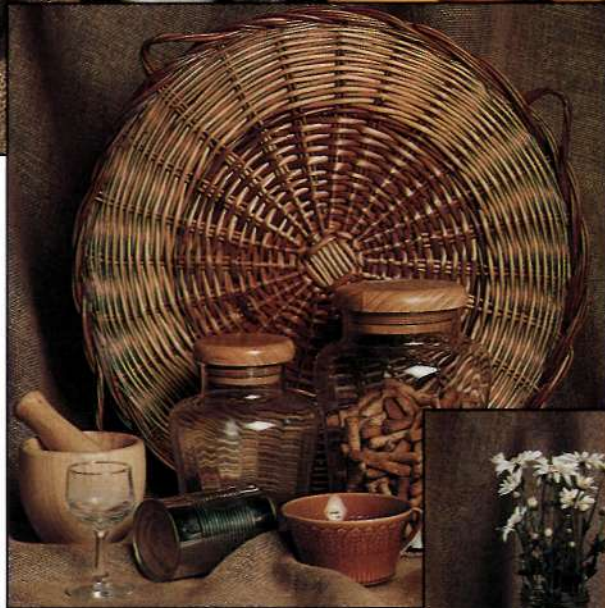
Los Elementos para Pintar un Bodegón

Hasta ahora he hablado de que el artista debe aprender a encontrar la composición en la naturaleza y adaptar el tema a unos esquemas compositivos. En la pintura de un bodegón la cuestión compositiva depende entera y exclusivamente del artista. Realizar los ejercicios de ordenación (ya descritos en *La regla de Platón*, pág. 30) son básicos para el aprendizaje de todo pintor. Usted puede empezar reproduciendo esquemas muy simples que puede ir complicando siempre y cuando tenga presente el principio de: *Unidad dentro de Diversidad*.

Así como es posible combinar y escoger la forma y el tamaño de los objetos, también lo es elegir las cuestiones que afectan a la armonización del color, como, por ejemplo, las posibilidades cromáticas que nos ofrecen las frutas, los variadísimos verdes de las plantas de interior, el colorido de los manteles, platos y jarras de cerámica decorada... Las razones que impulsan a la elección de flores, plantas y frutas para crear un bodegón hay que buscarlas en la naturaleza colorista de estos elementos, y también en las inagotables posibilidades de composición que presentan.

Seleccionar flores y frutas es fácil: pueden encontrarse en el campo, en el mercado... hoy en día existen flores y frutas artificiales que también pueden ser utilizadas como modelo siempre y cuando sean de buena calidad. La tradición también empuja al artista a incluir en sus bodegones objetos de cerámica, cristal, metal o porcelana, aunque hoy en día los artistas no se interesen tanto por la riqueza de los objetos. La elección de estos elementos infunde variedad textural a la obra.

100



101

102



103



Figs. 100 a la 103. He aquí una muestra de los elementos que suelen utilizarse más a menudo para componer un bodegón: las frutas y hortalizas (fig. 100) y las flores (fig. 102). La naturaleza de esta elección debemos encontrarla en su variedad colorista y en las inagotables posibilidades compositivas que presentan. Los objetos de mimbre, cristal, metal, madera o cerámica son un factor esencial por la variedad de texturas, formas y colores que ofrecen (fig. 101). El resultado final se basa en la combinación de los diferentes elementos aquí descritos (fig. 103).

La Composición de un Paisaje y un Bodegón

Mediante la ley de la sección dorada usted ya ha aprendido a ordenar el espacio del cuadro y realzar el centro de interés del tema. Ahora es el momento de seleccionar un esquema geométrico determinado para reforzar la idea de conjunto y unidad.

Pero ¿por qué debemos basar la composición de la obra en un esquema geométrico?

El filósofo alemán Fechner, que estudió las relaciones entre los fenómenos físicos y psíquicos de la forma, comprobó a través de encuestas y estadísticas que el ser humano, cuando debe elegir entre diferentes formas, prefiere, la mayoría, las formas geométricas por su configuración simple y concreta. Los resultados del experimento de Fechner encuentran confirmación en

muchas obras de los grandes maestros que han utilizado las formas geométricas como esquema de sus composiciones artísticas, como el círculo, el triángulo, el rombo y el cuadrado, perfectas para composiciones simétricas.

Para justificar esta preferencia simple y concreta, el experto en imágenes

nes C.R. Haas escribe que: «Este auténtico poder de embrujamiento de ciertas formas y conjuntos es consecuencia del principio de hedonismo: obtener la máxima satisfacción con el mínimo esfuerzo o principio de la economía muscular, nerviosa, mental».

104

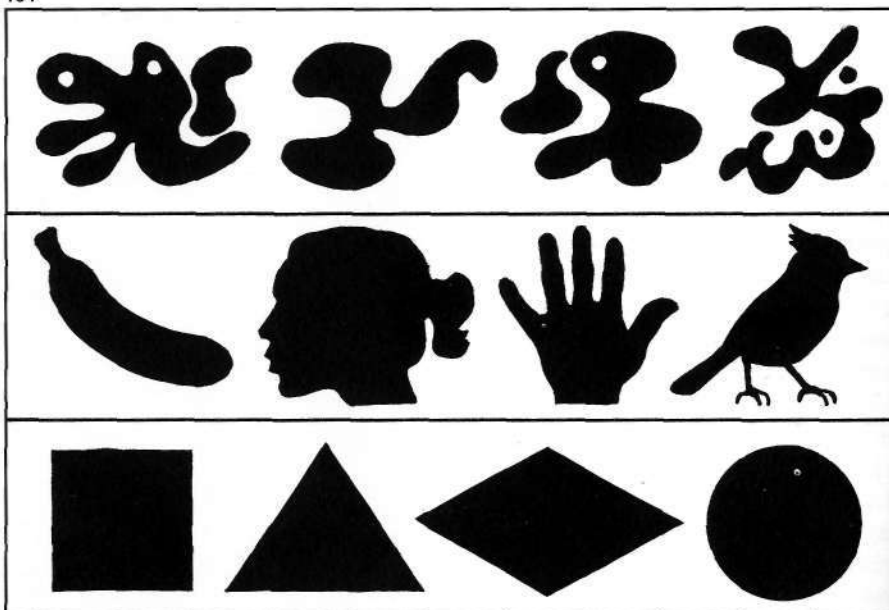


Fig. 104. El filósofo alemán Fechner comprobó mediante esta tabla que el común de la gente, puesta a elegir entre formas abstractas, formas naturales y formas geométricas, prefiere estas últimas.

Figs. 105 a la 110. Viendo estas reproducciones con sus correspondientes esquemas, es evidente que el esquema es uno de los elementos más importantes para componer un cuadro.

105



106



Este uso de esquemas puede verse ya durante el Renacimiento con un predominio general del esquema triangular. La llegada del Barroco provoca una tendencia al uso del esquema en diagonal, sugerido y aplicado principalmente por Rembrandt. Además de estos esquemas, que podemos considerar clásicos, y otros tradicionales como el rectángulo, el cuadrado y el óvalo, son habituales aquellos esquemas que nos remiten a formas tipográficas, recordando la L, la C, la Z, etc.

Compruebe en las imágenes adjuntas algunos de los esquemas mencionados aplicados a obras de célebres artistas. Al ver en esta página los ejemplos de esquemas geométricos aplicados a cuadros, se evidencia que el esquema es uno de los elementos más destacados para que el cuadro presente cierta *unidad* y, en consecuencia, para resolver la composición artística del mismo.

Pues bien, cuando se disponga a empezar una obra y tenga que deter-

minar el encuadre y la composición de la misma, recuerde la idea de que **encuadrar es componer** y trate de encontrar una forma que responda a un esquema geométrico determinado. Si lo considera necesario, estudie la posibilidad de variar el punto de vista del mismo para que el paisaje se ajuste a un esquema geométrico determinado. Si sigue este consejo, esté seguro de que la acuarela presentará un conjunto visual satisfactorio.

107



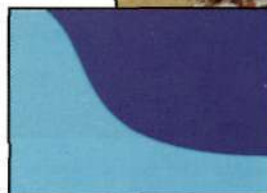
108



109



110



Esta excelente interpretación de *Somerset Place* (fig. 111) en Bath del acuarelista inglés John Piper nos ofrece un ejemplo perfecto de una obra que llama la atención y despierta interés por su magnífica técnica y su extraordinario *contraste tonal*, proporcionando *VARIEDAD* a la composición del cuadro.

En contraste, fíjese en esta excelente acuarela de Cézanne (fig. 112), donde la variedad viene realizada por el extraordinario contraste de color, intensificada por el hecho de que Cézanne utilizó colores complementarios adjudicando el contraste entre colores para realzar el factor *VARIEDAD* en todo su esplendor, llamando la atención del espectador y despertando su interés.

La variedad por el contraste de color también se evidencia en la acuarela del artista norteamericano Maurice Prendergast (1869-1924), *Paraguas bajo la lluvia* (fig. 113). Durante su viaje a Venecia pintó varias acuarelas como la que aquí se muestra. Destacan por su colorido y por la abundancia de figuras que promueven una evidente variedad de color.

En acuarelas como ésta del pintor John Marin, titulada *Costa de Maine* (fig. 114), precisamente la variedad viene determinada por la textura, la cual estimula en la obra la sensación de variedad dentro de la unidad para una mejor composición del tema o motivo.

De todo esto deducimos que en la composición de un paisaje existen tres factores que pueden crear variedad dentro de la unidad:

- **contraste de tono**
- **contraste de color**
- **textura**

Figs. 111 a la 114. Ejemplos de contraste de color, contraste de tono y textura, tres factores que pueden crear variedad.

111

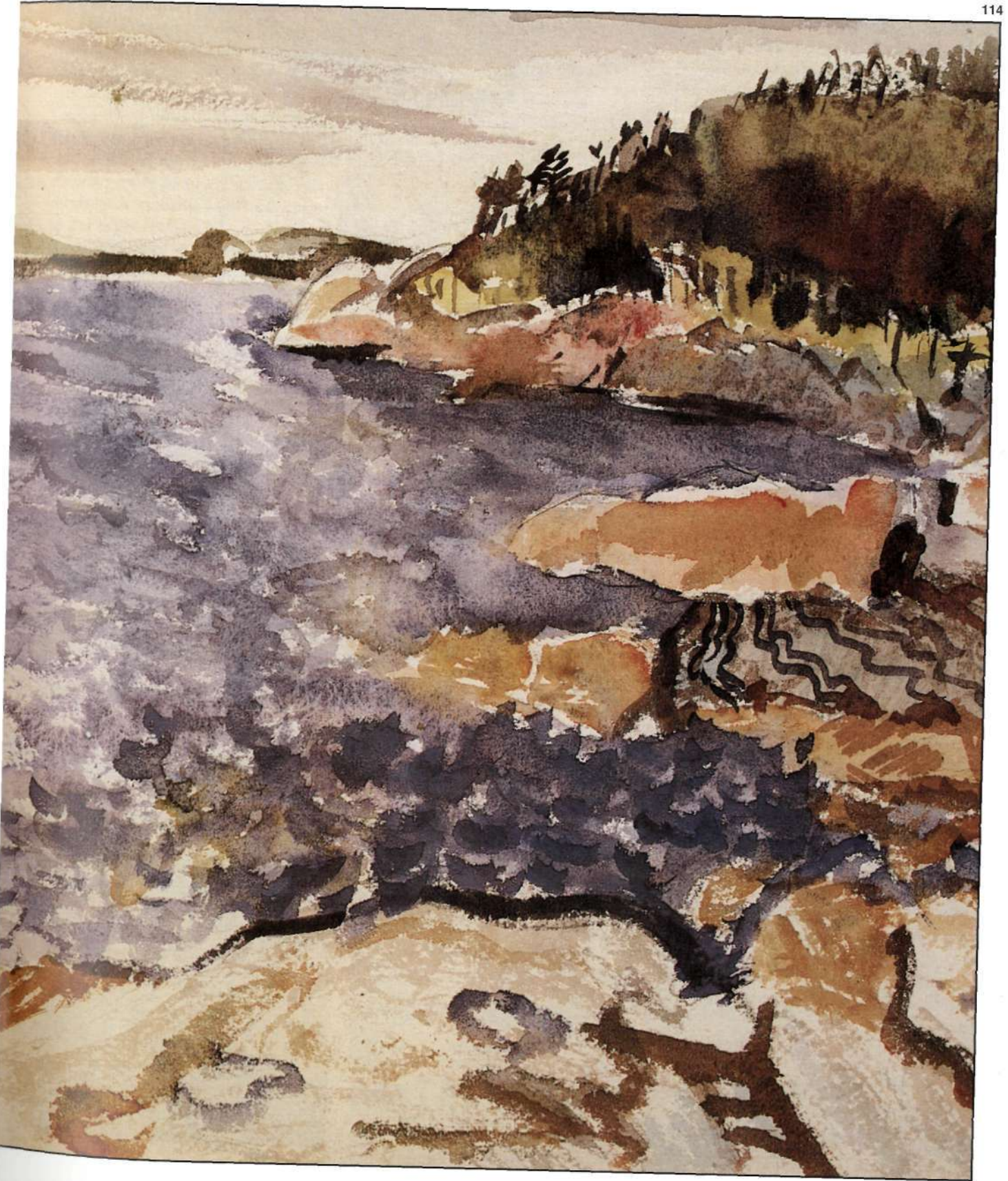


113



112





Cómo Realzar la 3.^a Dimensión en un Paisaje

Cuando usted dibuja o pinta está trabajando con dos dimensiones: el alto y el ancho. La tercera dimensión, o el efecto de profundidad, usted debe simularla. Realzar la tercera dimensión representando el espacio interpuesto entre unos términos y otros es también un factor importante en el arte de componer un cuadro.

Pues bien, además del método para simular el contraste y la atmósfera ya descrito ampliamente en un capítulo anterior, el artista dispone de las siguientes fórmulas para dar énfasis a la profundidad:

- 1 - el efecto de perspectiva
- 2 - la inclusión de un primer término
- 3 - el efecto *coulisse*
- 4 - los contrastes provocados
- 5 - los colores «próximos» y «alejados»

1 - El efecto de perspectiva. Es uno de los factores por excelencia para representar la 3.^a dimensión. Se atribuye a un esquema geométrico previo que presenta, de una manera coherente, el tema logrando el efecto de profundidad.

2 - La inclusión de un primer término. Consiste en variar el punto de vista de manera que uno puede situar delante de la composición un primer término destacado: un grupo de árboles, una valla o cualquier otro elemento de dimensiones y proporciones conocidas; esto permite que el espectador pueda relacionarse con el tamaño o medida de los cuerpos y las formas situadas en términos más alejados.

3 - El efecto *coulisse*. Con la palabra *coulisse* se designan en Francia los decorados de teatro a modo de bambalina que se situaban de lado a lado del escenario. Esta denominación define el tema que se compone mediante planos sucesivos.

115



116



Fig. 115. Vea cómo en esta acuarela la palmera del primer término realza la sensación de profundidad.

Fig. 116. La superposición de planos sucesivos crean la profundidad en este paisaje.

Fig. 117. Excelente ejemplo arquitectónico pintado bajo los cánones de la perspectiva.

117



4 - Los contrastes provocados. Provocar los contrastes, es decir, pintar contrastes falsos, inexistentes en el modelo, es un sistema para definir contornos, separar cuerpos y realzar formas. Leonardo da Vinci dijo al respecto: «El fondo que rodea un cuerpo debe ofrecer oscuridad en la parte iluminada y claridad en la parte en sombra». Esta fórmula es también válida para representar la profundidad.

5 - Los colores «próximos» y «alejados». Si usted reproduce el gráfico de la figura 120, pintando la franja de color amarillo, encima una de naranja, encima otra de color rojo, y así sucesivamente hasta completar el gráfico... comprobará que los colores cálidos (amarillo, naranja) «se acercan», que los fríos (azules) «se alejan», mientras que el rojo y el verde se quedan en un término medio. Interpretar esta disposición cromática ideal es un método que responde a la representación de profundidad.

118



119



Figs. 118 y 119. Provocar contrastes de colores sirve para realzar y distinguir determinadas formas del modelo.

120

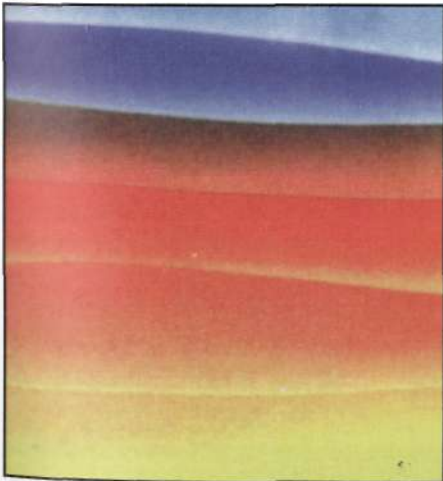


Fig. 120. Compruebe en el gráfico el orden que deben seguir los colores desde el amarillo (el más próximo) al azul (el más alejado).

Fig. 121. En la acuarela de este paisaje el artista ha tratado de interpretar la idea de colores próximos y de colores alejados.

121



Cómo Interpretar un Paisaje o un Bodegón

Existen dos maneras de pintar: una, intentando representar la realidad tal como la vemos, acercándonos a las formas y colores que presenta el modelo, y la otra, interpretando de una manera personal el modelo.

Cualquiera de las maneras son correctas, pero no cabe la menor duda que la segunda opción permite al artista plasmar en la obra sus impresiones y emociones ante la escena o modelo que se reproduce. Eugène Delacroix, en su *Diario*, dice lo siguiente: «Tienes que ver y mirar dentro de ti y no a tu alrededor». Por otra parte, Picasso escribió lo siguiente: «El pintor ha de plasmar en el cuadro las impresiones y visiones internas».

En efecto, el artista ha de mostrar una actitud nueva ante un paisaje que deseamos cambiar mediante la imaginación y la fantasía. El artista debe imaginar series de imágenes y ha de combinar estas series con la realidad del modelo, en este caso del paisaje, modificando, cambiando, tratando de crear su propia acuarela.

De acuerdo con lo expuesto, permítame algunas sugerencias, además de algunas normas concretas, sobre la interpretación artística.

El primer paso, como siempre, consiste en estudiar el tema durante un buen rato comprobando si existe la posibilidad de mejorarlo o modificar algunas formas. Naturalmente, en este análisis imaginativo el artista analiza la conveniencia de suprimir elementos como postes, vallas, etc., la oportunidad de cambiar el encuadre, los contrastes del primer término, la atmósfera de los términos más alejados y la gama de colores en general.

A partir de aquí la creatividad depende de la capacidad de combinación, es decir, combinar la imagen real del modelo con el material de recuerdo, «ese archivo mental de imágenes y recuerdos visuales» que todos llevamos dentro.

Tomemos como ejemplo esta hermosa acuarela de Paúl Gauguin, con un cie-

lo azulado y esbeltas palmeras bañados por una pintura rica en color (fig. 122), extraída del cuaderno de apuntes de Gauguin en su primer viaje a la lejana isla de Tahití. En este caso, este tipo de acuarelas vitalistas y coloristas le sirvieron al autor para expresar la intensa reacción que le produjo el Pacífico.

La obra descrita recuerda otro paisaje de Auguste Macke, que también durante su viaje por tierras africanas pinta

122



Fig. 122. Paisaje tahitiano, de Paul Gauguin pintado en 1891.

Fig. 123. Vista de una calle de Auguste Macke pintado en 1914.

Fig. 124. Stonehenge, de John Constable pintado en 1836.

Fig. 125 (página siguiente). Girasoles, de Emil Nolde pintado en 1937.

esta *Vista de una calle*, con una figura en primer término y un grupo que se funde en un color rojizo en el fondo de la calle (fig. 123). John Constable también fue capaz de interpretar el paisaje describiéndolo como sujeto a una naturaleza poderosa e indomable en su famosa acuarela *Stonehenge* (fig. 124). A pesar de pintar casi toda su obra con la técnica del óleo, Constable llegó a pintar diversas acuarelas en los últimos años de su vida.

123



124





Después de ver la posibilidad que tienen muchos artistas de interpretar colores, veamos la facultad de exagerar los contrastes o acusar aquellos existentes, es decir, un contraste diferente al que ofrece la realidad, como en esta obra de Marià Fortuny, donde una luz desmesurada inunda una de las paredes de un hermoso patio sevillano (fig. 126). Es un artista que se caracteriza por el uso que hace del blanco del papel para realzar el contraste tonal en sus apuntes de acuarelas. En esta otra obra, de Merche Gaspar, también notamos una exageración voluntaria de las sombras de los objetos sobre la mesa (fig. 127), aun-

que dicha voluntariedad le permite destacar los elementos que forman el bodegón mediante un evidente contraste simultáneo.

De lo dicho hasta ahora podemos deducir que existen tres verbos que resumen de una manera concreta el arte de interpretar un paisaje o un bodegón:

– **augmentar**

– **disminuir**

– **suprimir**

Aumentar, realzar, exagerar, intensificar los contrastes que se dan en la obra, los colores (su luminosidad, intensidad...). Y el tamaño de los diferentes elementos de la composición.

Disminuir, decolorar, suavizar, reducir el tamaño de los árboles, el ancho del camino, el color de los campos y las montañas, el contraste del término medio, el volumen de las nubes...

Suprimir, eliminar, tapar, anular elementos que quedan en primer término, un elemento discordante como una carretera de asfalto que cruce un campo, el tractor, el camión, etc.

Aplicar estos tres factores no es precisamente una fórmula mágica, pero es la única que conozco para aprender a interpretar el modelo «según la propia concepción de uno mismo».

126

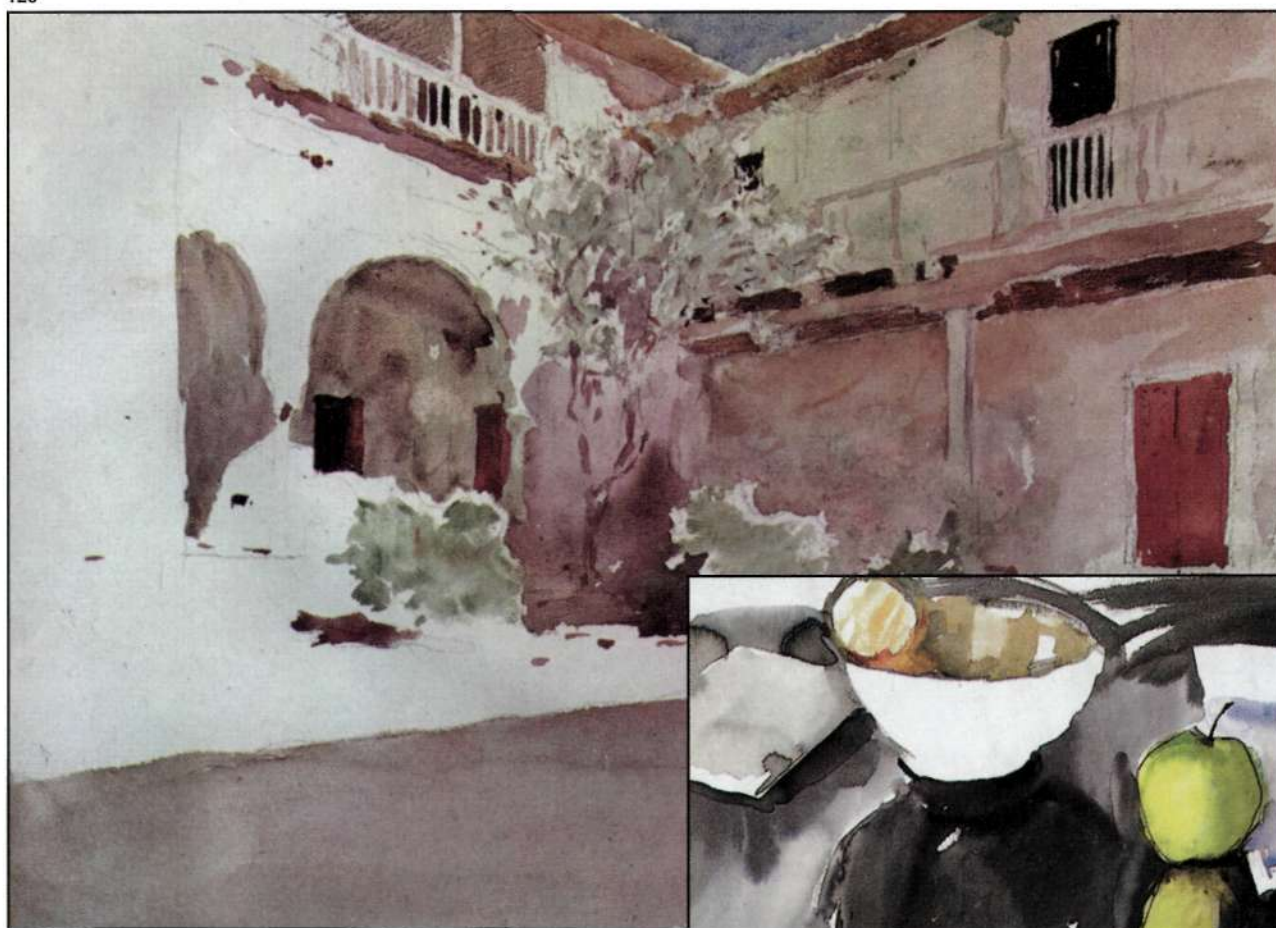


Fig. 126. Patio de la casa de Pilatos de Sevilla de Marià Fortuny.

Fig. 127. Bodegón de Merche Gaspar.



127

Valorismo y Colorismo

128

En su *Tratado del paisaje y de la figura* el profesor y artista francés André Lhote distingue «dos grandes familias de paisajistas» que define diciendo lo siguiente:

a) los COLORISTAS: son aquellos que se valen sobre todo del color;

b) los VALORISTAS: son aquellos que prefieren las variaciones del juego de luces y sombras.

Es decir, los valoristas son aquellos que explican las formas con los valores tonales, modelando los cuerpos con luces y sombras; los que precisan de la sombra propia y de la sombra proyectada para explicar el volumen de los cuerpos. Un buen ejemplo de este grupo son los pintores como Corot, Courbet, Nonell, Dalí...



Fig. 128. Como puede ver si compara estas dos manzanas, el colorismo se caracteriza básicamente por la luz difusa y por pintar con colores planos.

129

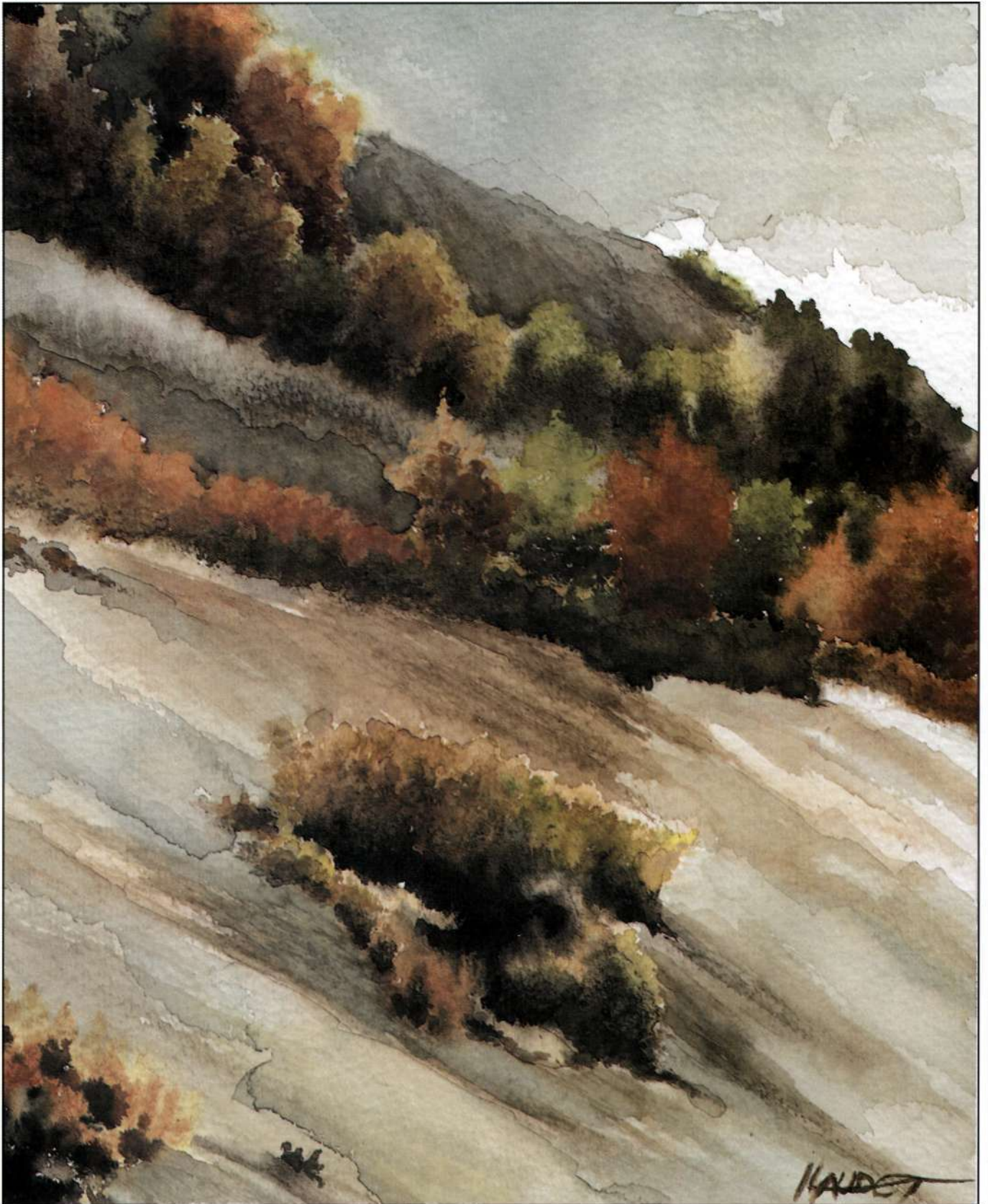


Fig. 129. La manera de pintar valorista, como en este caso, convierte la manzana en un volumen que precisa de la sombra propia, de la sombra proyectada y de un modelado más cercano a la visión retiniana.

130

Fig. 130. Existen dos maneras de afrontar un tema: pintar la realidad limitándose a imitar la naturaleza y a reproducir las formas y valores que el modelo muestra o, como se ve en esta acuarela de Gaspar Romero, interpretar el modelo a su manera, modificando incluso la realidad. El valorismo se encuentra bastante relacionado con la interpretación del cuadro y la idea de pintarlo tal como uno lo ve, evitando ver la naturaleza como algo rutinario, y verla como algo fantástico y fabuloso.





Los coloristas son aquellos artistas que explican las formas con colores planos, sin sombras, razonando que «el color por sí mismo diversifica, separa y explica la forma de los cuerpos». Este tipo de artistas generalmente elige la iluminación frontal del modelo o la luz difusa, con ausencia de sombras, modelando los cuerpos con amplias zonas de color. Porque,

como escribió Bonard, «el color, sin más ayuda, es capaz de representar masa y volumen y de expresar un clima pictórico». Bajo estas características parece obvio decir que en la pintura de paisajes el método colorista está más cerca de la pintura más moderna y actual. También hay quien atribuye a la resolución valorista una forma o estilo de pintar clásico, desarrollada

por numerosos artistas hasta el siglo pasado.

Pero conste que «no hay ni buenos ni malos estilos, sino una buena o mala manera de utilizarlos». No se trata tampoco de militar en una de las dos opciones descritas, pues artistas tan conocidos como Picasso a veces pintaban con colores planos y otras daban protagonismo al volumen y al modelado.

132



Figs. 131 y 132. Vea aquí el mismo paisaje pintado por la acuarelista Ester Llaudet. El de la figura 132 presenta una resolución colorista. La forma de la vegetación se hace evidente no por el modelado de juego de luces y sombras, sino por el color, por las diferentes áreas de color que dan forma al paisaje.

En cambio, la figura 131 (pág. anterior) se caracteriza por resolver y explicar la forma del follaje de la vegetación mediante luces y sombras: una forma y estilo más cercanos a la manera clásica de concebir una obra, practicada por numerosos acuarelistas del siglo pasado.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

A partir del capítulo siguiente empieza la serie de ejercicios prácticos, con los desarrollos paso a paso de temas pintados a la acuarela por expertos profesionales. Mediante un texto didáctico que se lee fácilmente usted podrá seguir fielmente los ejercicios realizados *ex profeso* para este volumen: un gran número de ejercicios prácticos para los que puede recurrir a unas hojas, entregadas con la colección, para pintar a la acuarela, donde van impresas unas pautas-guía que le ayudarán a resolver y a practicar la diversidad de principios y técnicas que ha aprendido en la parte teórica. Ahora ya sólo le queda pintar y dedicar el tiempo necesario a cada uno de los ejercicios sugeridos.

Tensado del Papel de Acuarela

Cuando se quiere pintar a la acuarela, el tensado previo del papel es absolutamente necesario si el tamaño de éste es superior a 50 x 70 cm. Tensar el papel significa humedecerlo y pegarlo por los bordes sobre un tablero rígido de madera con unas tiras de papel engomado, de modo que, cuando el papel se haya secado, quede tensado y sea capaz de admitir la humedad de cualquier aguada sin alabearse o formar bolsas. De todas maneras, para que usted comprenda mejor esta sencilla operación voy a describir paso a paso cómo debe realizarla. Tome nota.

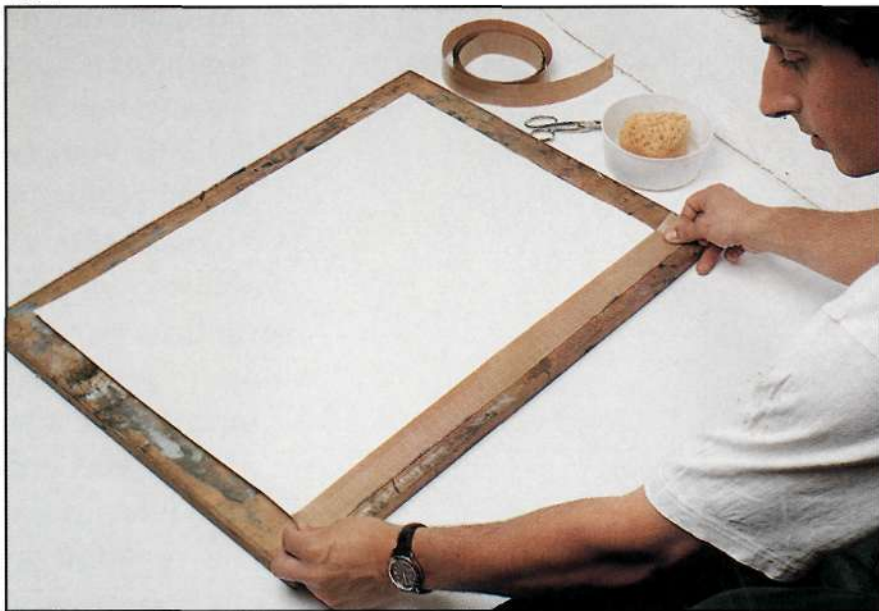
En primer lugar debe proveerse de una madera rígida (a ser posible madera chapeada o contraplacada) de unos 18 mm de espesor como mínimo. Debe tener en cuenta que su tamaño debe ser superior al del papel que desea utilizar para pintar. En papeles de un peso inferior a los 250 gramos es necesario mojar la hoja por un lado, bajo el grifo, durante un par de minutos (fig. 133). A continuación, coloque la hoja mojada sobre el tablero de madera. Inmediatamente, sin perder tiempo, pegue uno de los lados de la hoja utilizando una tira de papel engomado (fig. 134).

Continúe pegando los márgenes restantes (fig. 135). Cuando haya finalizado, deje secar el conjunto unas 4 o 5 horas, procurando mantener el tablero y el papel en posición horizontal. No le aconsejo que utilice medios artificiales y rápidos para el secado, es decir, no pruebe a secar el papel con calefactores, secadores, estufas o, incluso, a pleno sol. Una vez ha transcurrido el tiempo de secado usted dispondrá de una superficie lisa, tensa e inarrugable, por más agua que desee echarle.

133



134



135

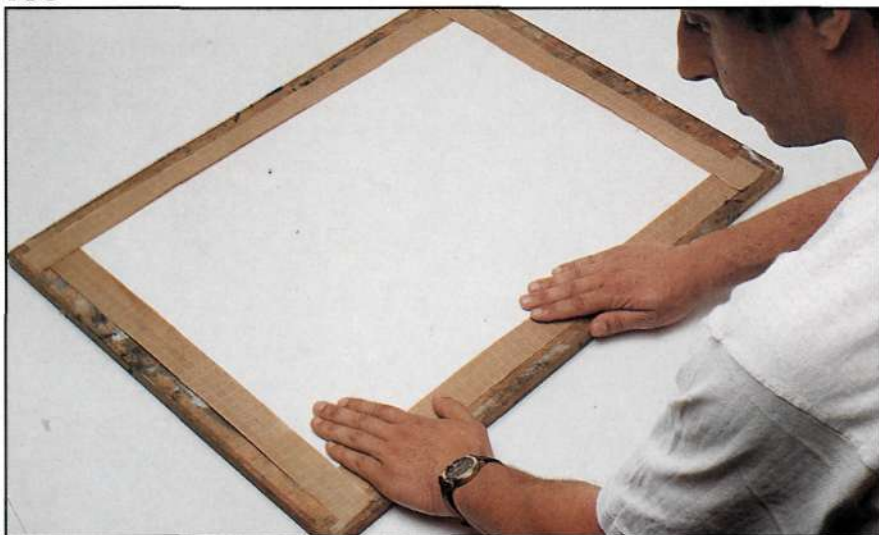


Fig. 133. Se moja la hoja de papel con agua corriente durante unos dos minutos.

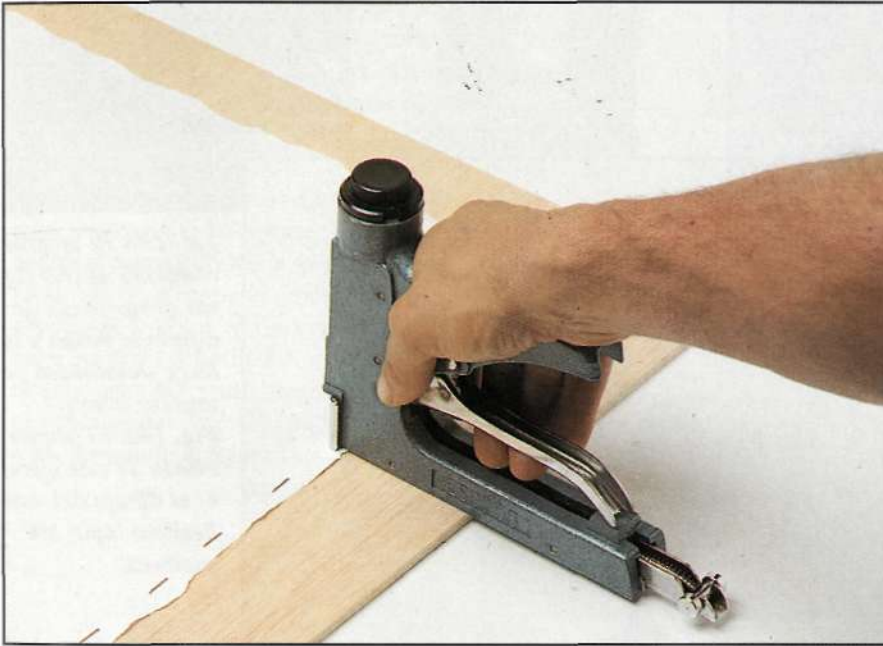
Fig. 134. Con el papel aún húmedo, sujételo al tablero con una tira de papel engomado.

Fig. 135. Se sujetan los márgenes restantes hasta completar el perímetro de la hoja.

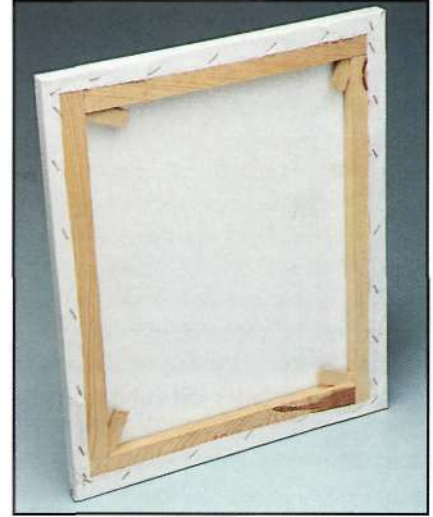
Si el papel es de un grueso igual o superior a 300 gramos y la acuarela es de tamaño medio, después no será necesario humedecer el papel. Ténselo con las grapas metálicas de una grapadora tipo pistola como las que usan los decoradores (fig. 136), chinchetas, o bien con unas pinzas metálicas tipo bulldog (fig. 138).

Para finalizar diremos que este tensado con grapas metálicas, además de que se puede hacer sobre un soporte de madera o tablero, se puede montar en un bastidor de madera como los que se utilizan para la pintura al óleo (fig. 137).

136



137



138

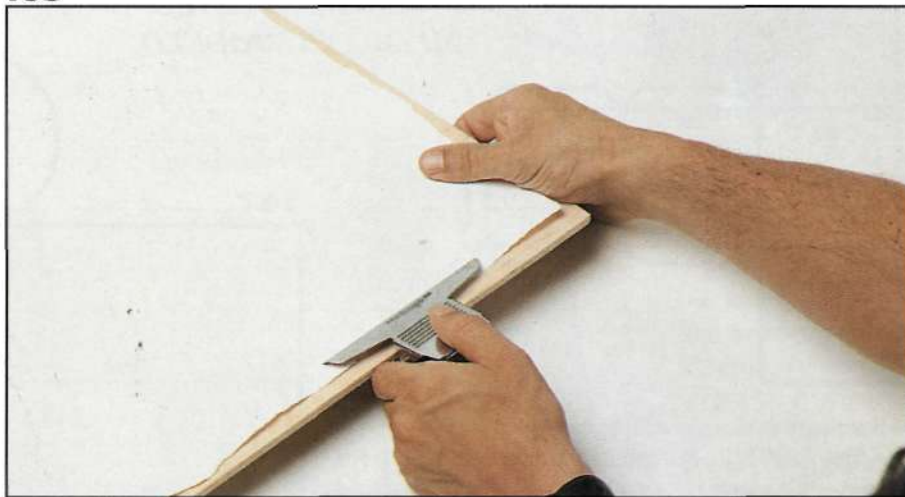


Fig. 136. El tensado puede hacerse sujetando el papel a un tablero con una grapadora de decorador.

Fig. 137. Mojar el papel y montarlo, tensado con grapas, en un bastidor de madera, es otro de los sistemas sugeridos.

Fig. 138. Si el papel es de un grueso igual o superior a 300 gramos, humedezca la hoja y sujétela con unas chinchetas o pinzas.

Pintando un Bodegón con Formas Básicas

En el presente ejercicio la acuarelista Merche Gaspar nos ayudará a pintar un modelo con tres figuras geométricas básicas: un cubo, un octaedro de base rectangular y un cilindro, con iluminación lateral baja, según puede verse en la figura adjunta (fig. 139). Con el fin de que usted pueda fabricar estas sencillas formas geométricas, en el cuadro adjunto le doy unas indicaciones para que pueda construir el modelo y, por supuesto, pintarlo.

Empiece montando el papel en un soporte rígido con una cinta de papel adhesivo. Inicie el ejercicio dibujando sólo con líneas, con un lápiz del número 2, el cubo que se encuentra en el centro de la composición. Dibuje el modelo resolviendo las otras dos formas, a ambos lados del cubo, comprobando que el alto del cilindro y del octaedro son aproximadamente igual al doble de la altura del cubo y viendo que el perfil izquierdo del cubo se encuentra justo en el centro de la cara iluminada del octaedro (fig. 140).

139

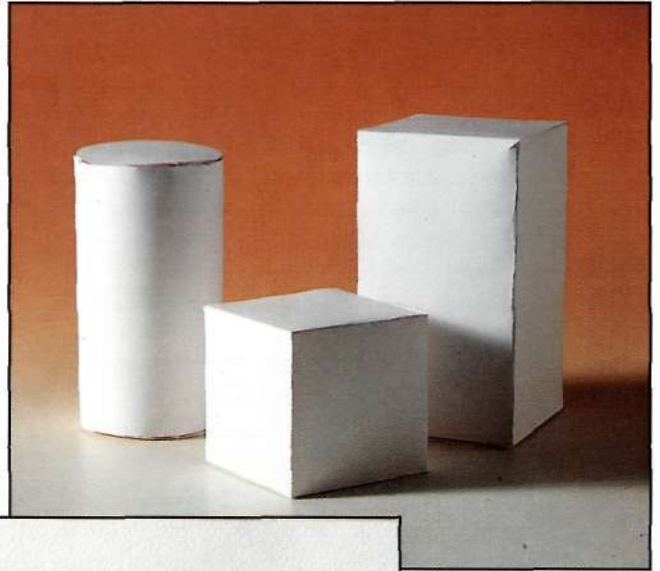


Fig. 139. El modelo se compone de tres figuras geométricas de diferente forma y medidas e iluminadas por una luz lateral.

140

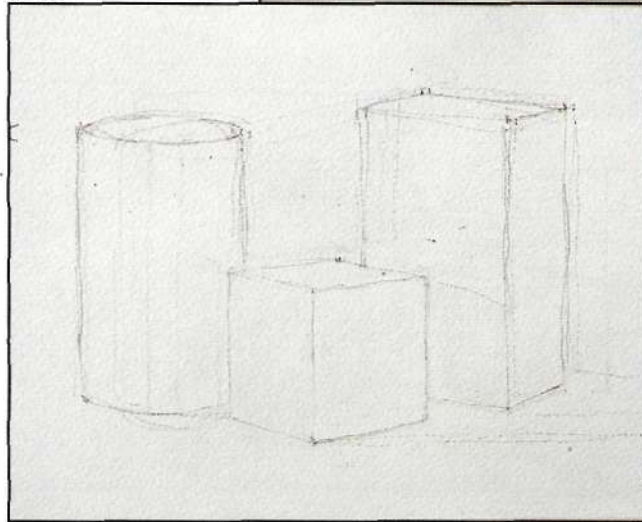
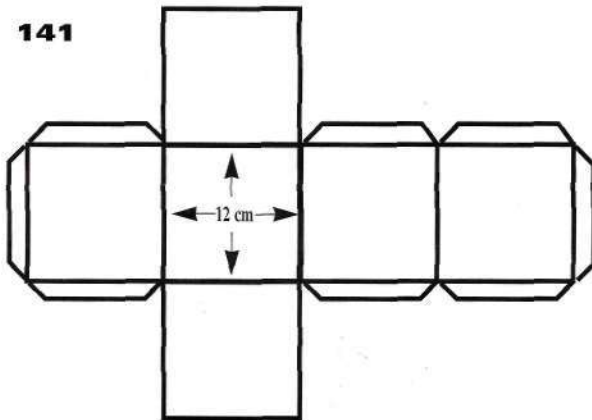


Fig. 140. El primer estado de este ejercicio es el dibujo del modelo hecho a lápiz, sin sombras.

141

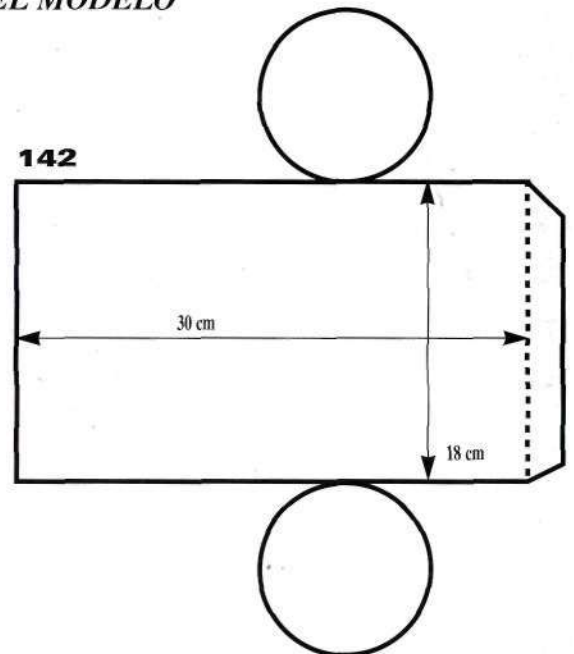


**CONSTRUYA USTED
MISMO EL MODELO**

Figs. 141 y 142. Para construir correctamente las figuras del modelo deberá tener una cartulina blanca sobre la que dibujará con compás y regla los patrones aquí representados (en caso de no disponer de un compás, cualquier superficie circular puede serle de gran

utilidad, como, por ejemplo, la tapa de un frasco, un cenicero, un platillo...). Una vez marcado el patrón, recórtelo con un cutter o unas tijeras ajustándose a las medidas del diseño. Para finalizar, bastará con pegar todas las lengüetas con un pegamento de secado rápido.

142



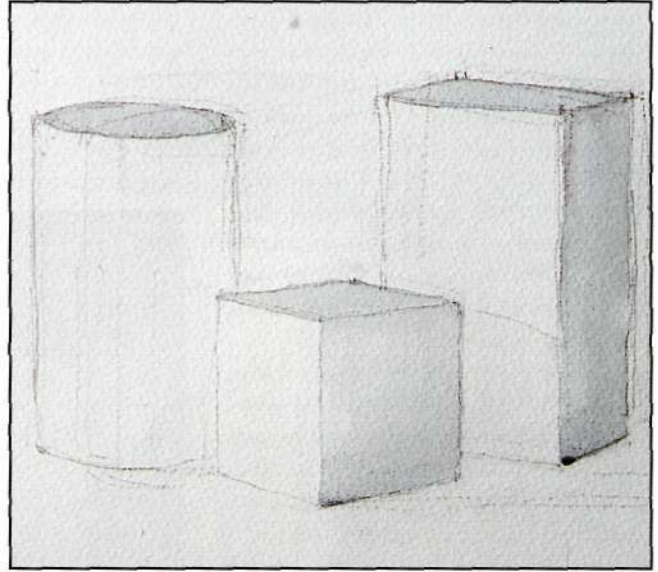
Para este ejercicio Merche decide utilizar un pincel redondo de pelo de marta del número 10. Va a pintar con un color gris resultante de mezclar azul ultramar y Siena, aunque yo a usted, con el fin de que el desarrollo le resulte más fácil, le recomiendo que lo haga con un solo color, el gris Payne. Extiende una aguada grisácea uniforme en las caras superiores y laterales de las figuras (aquellas que están menos expuestas al foco de luz lateral) reservando por el momento la cara más iluminada (fig. 143).

Cuando esta primera aguada ya ha secado, ya puede usted pintar las sombras propias de las figuras, teniendo en cuenta los diferentes tonos existentes en el modelo. Aplique con el pincel una capa más intensa del mismo color grisáceo en las caras que ofrecen una sombra más oscura, pero sin pintar todavía las sombras proyectadas (fig. 144).

Ahora, es su turno para resolver el degradado del cilindro. De entrada pinte una franja vertical gris intensa que recorra el cilindro de arriba abajo. Después de limpiar el pincel con agua y escurrido levemente, diluya la franja de color creando un degradado hacia la zona iluminada. Vuelva a cargar el pincel con agua abundante y color, y resuelva ahora la parte sombría del cilindro inclinando el tablero unos 90° y pincelando en dirección horizontal descendente hasta llegar a los límites de la figura (fig. 145).

Fig. 143. Una vez dibujado el tema, pinte con una aguada muy diluida las caras sombrías del cubo y el octoedro.

143



144

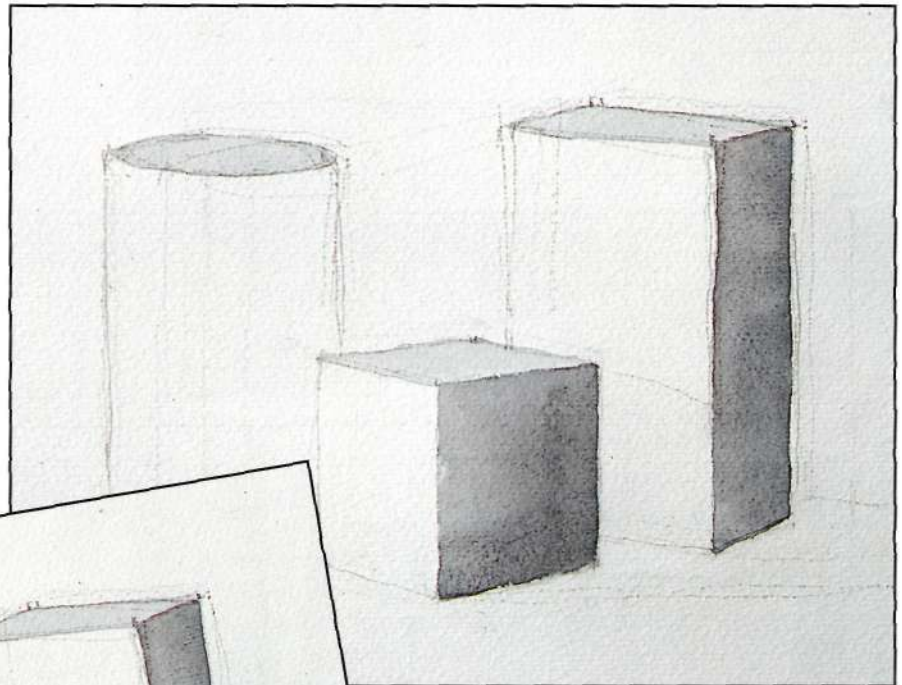
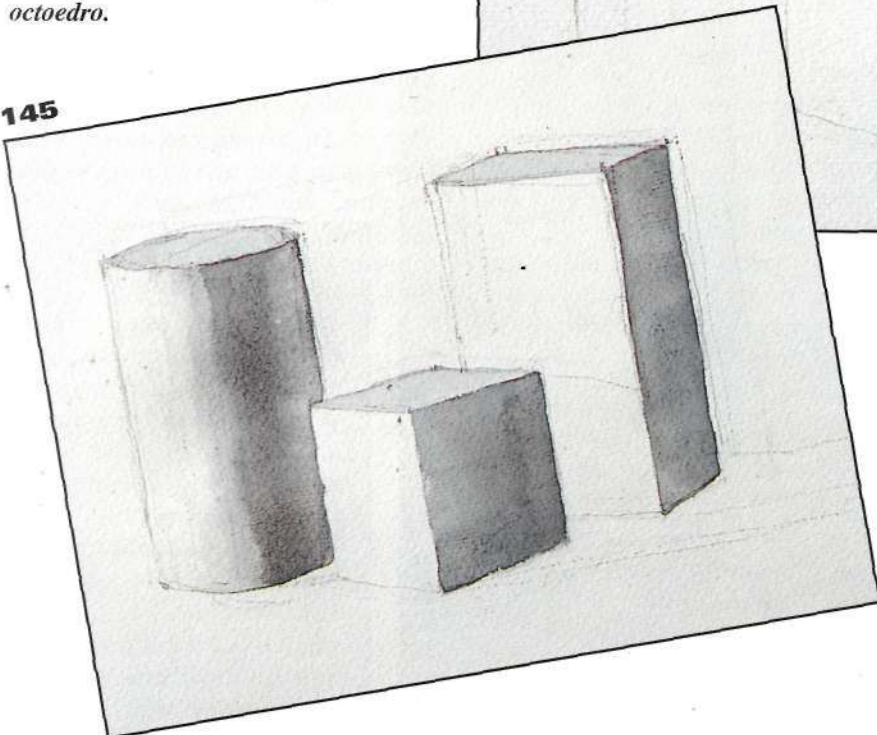


Fig. 144. Sucesivamente acentúe los tonos para definir los efectos de luz, sombra y penumbra sobre las figuras geométricas.

Fig. 145. El degradado del cilindro se obtiene pintando primero una franja vertical y resolviendo después el degradado de los límites.

145



Merche Gaspar espera unos instantes a que sequen las aguadas y toma una paletina ancha para pintar una capa de color Siena intenso en el fondo, perfilando y realzando los límites blancos, iluminados, de las figuras geométricas. Cuando la parte superior del centro haya acumulado suficiente color, limpia el pincel y lo carga con abundante agua, diluyendo el color anterior para degradarlo hacia la parte inferior iluminada (fig. 146).

Cuando el color de fondo haya secado, finaliza el ejercicio pintando las sombras proyectadas y los trazos de la base de las figuras (fig. 147).

Fig. 146. La artista aplica con el pincel una capa intensa de color Siena en la parte superior del fondo, iniciando el degradado que puede verse en el modelo.

146

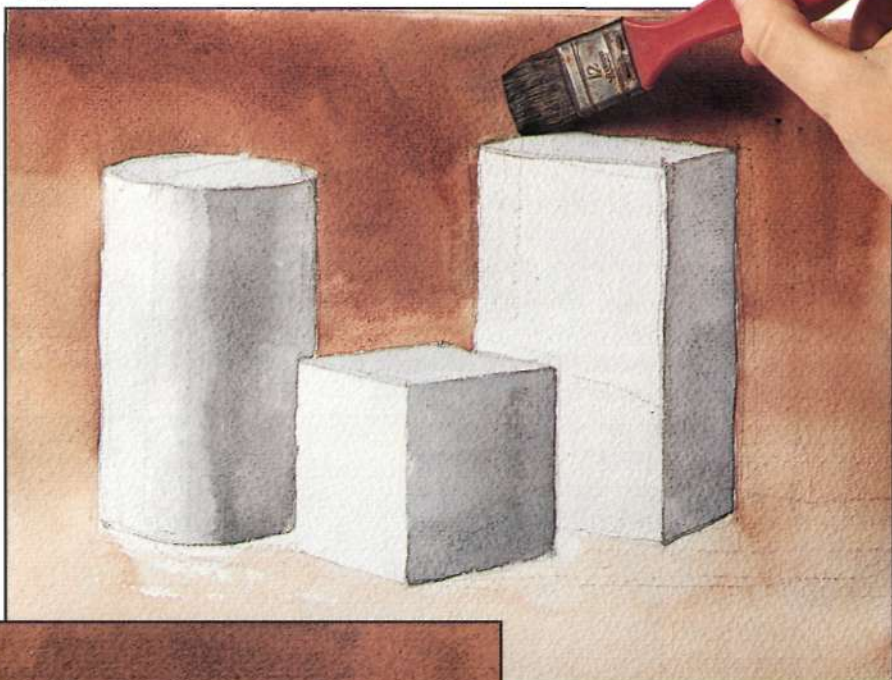
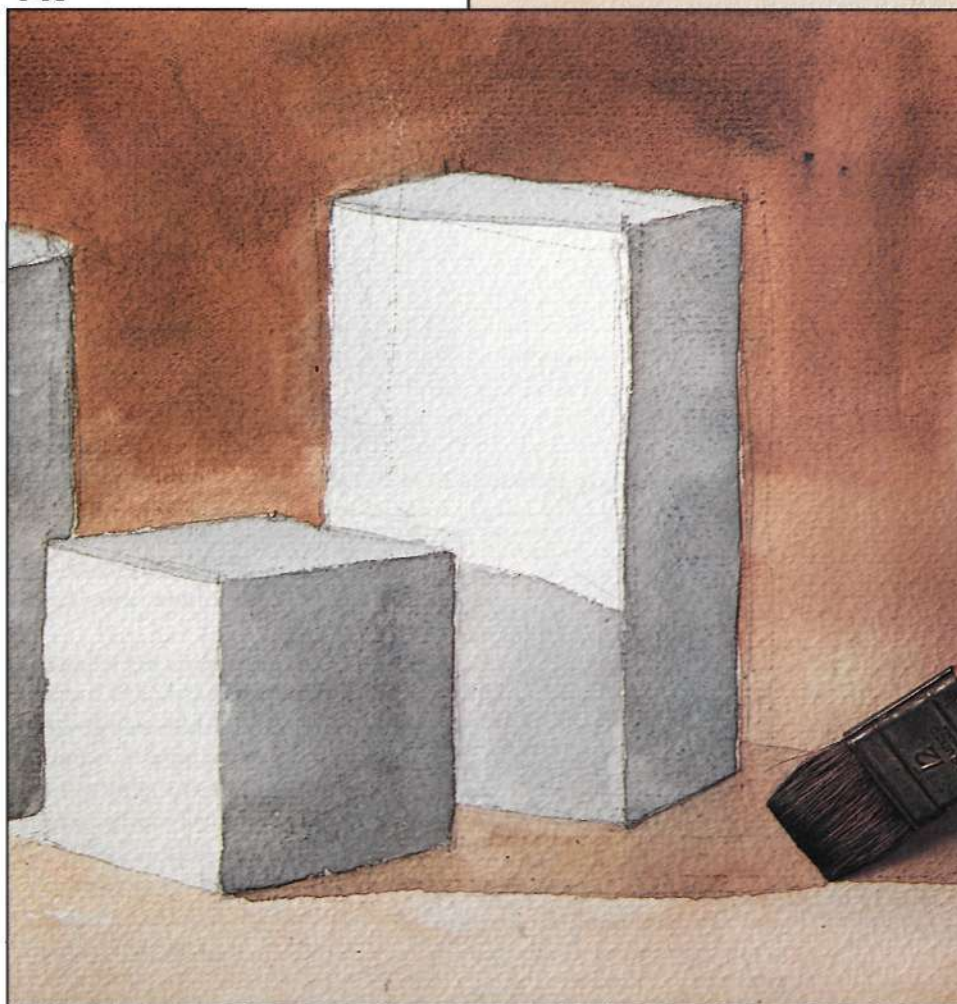


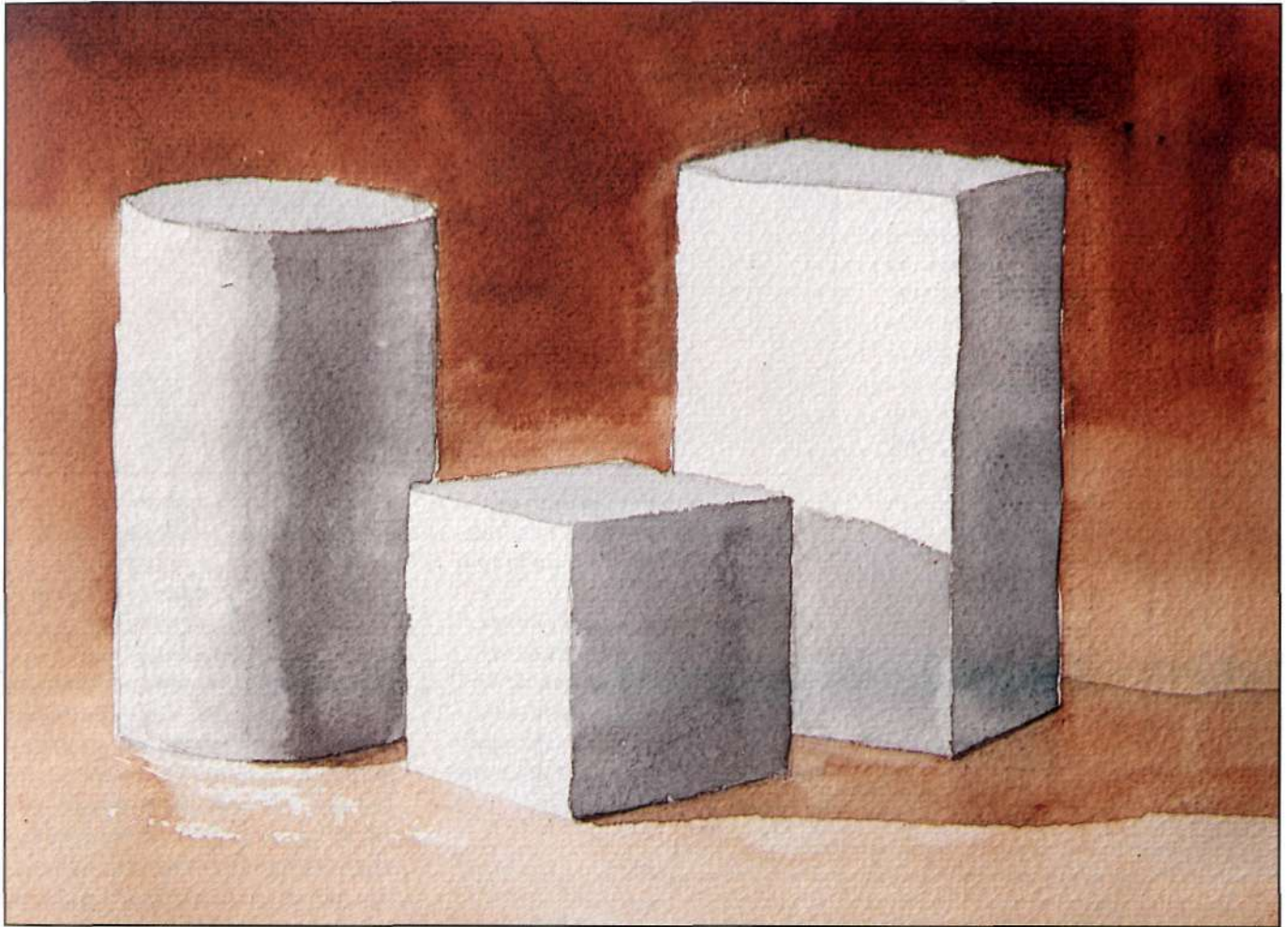
Fig. 147. Una vez pintadas las sombras propias, pinta las sombras proyectadas aplicando una aguada sobre el degradado del fondo.

147



CONSEJOS

- Antes de empezar, con una paletina ancha o una esponja limpia, humedezca la hoja para eliminar posibles restos de grasa que hayamos dejado al pasar la mano sobre la superficie del papel mientras dibujábamos.
- Siempre que decida resolver degradados recuerde trabajar sobre húmedo.
- Existe la posibilidad de retocar pequeñas imperfecciones abriendo blancos con el cutter o perfilando con el lápiz.



Muchas veces se ha dicho que «se aprende a dibujar dibujando»; del mismo modo yo le diré que también «se aprende a pintar pintando», y una buena manera de empezar es ésta: pintando formas geométricas con tonos diferentes. Como ha podido comprobar, en este paso a paso le hemos indicado la manera de pintar a la aguada figuras geométricas básicas. Pero si su obra no ha quedado como la que muestra la ilustración, no se desespere.

La soltura necesaria para aprender a

resolver este ejercicio y los que siguen a continuación se logra con la práctica continuada. Y, si es necesario, pintando muchas veces un mismo ejercicio, de lo contrario usted no llegará a dominar la técnica necesaria para pintar a la acuarela.

De todos modos, si ha tenido problemas para resolver los tonos de este ejercicio, le aconsejo, para la próxima vez, que durante su desarrollo tenga siempre a mano un trozo de papel en el que probar los tonos de gris antes de aplicarlos sobre la acuarela definitiva.

Fig. 148. Éste es el resultado final de un ejercicio muy interesante desde el punto de vista técnico, ya que con el solo uso de un color deben conseguirse diferentes tonos uniformes o ligeros degradados en el modelo.

Pintando un Bodegón con Pincel Seco

149

Ahora vamos a pintar con la técnica del pincel seco. La primera condición de esta técnica es la de utilizar un papel de grano grueso, de manera que la acuarela pinte las crestas de la superficie rugosa y deje en blanco los huecos del entramado del papel (figs. 151 y 152). Vea el modelo en la figura adjunta número 149, un modelo cuya composición presenta la clásica diagonal. Su iluminación lateral ofrece un contraste acentuado apropiado para pintar con la técnica del pincel seco. Para facilitar esta técnica voy a trabajar con un papel Whatman con un grano grueso bastante perceptible al tacto. Usted deberá tomar para este ejercicio la pauta-guía marcada con el número 1. Vea a continuación cómo debe hacerse. Para empezar, dibujo con un lápiz 2B con el estilo lineal propio para pintar a la acuarela (fig. 153). Éste es el dibujo que se va a encontrar en la pauta-guía n.º 1.

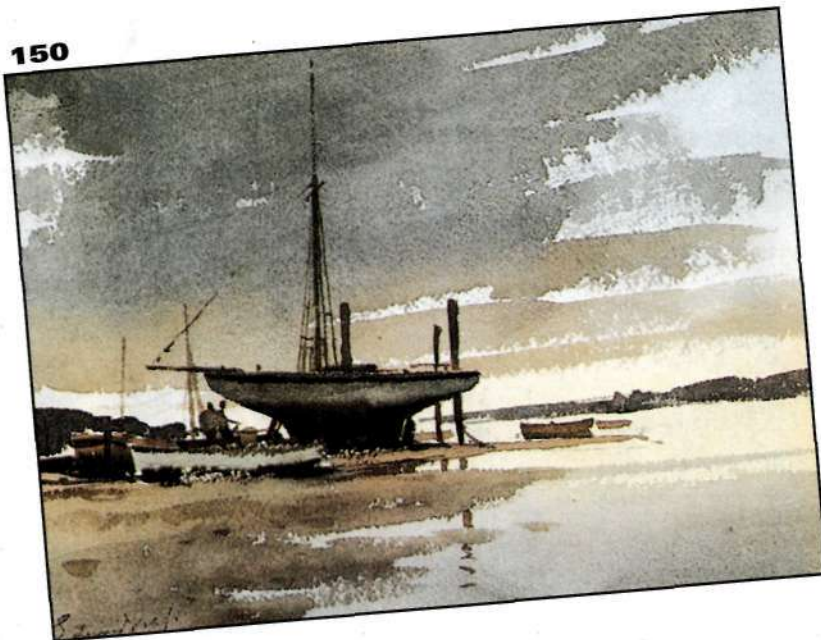


Fig. 149. El modelo es en esta ocasión un conjunto de frutas con una jarra de la que sobresalen un grupo de pinceles.

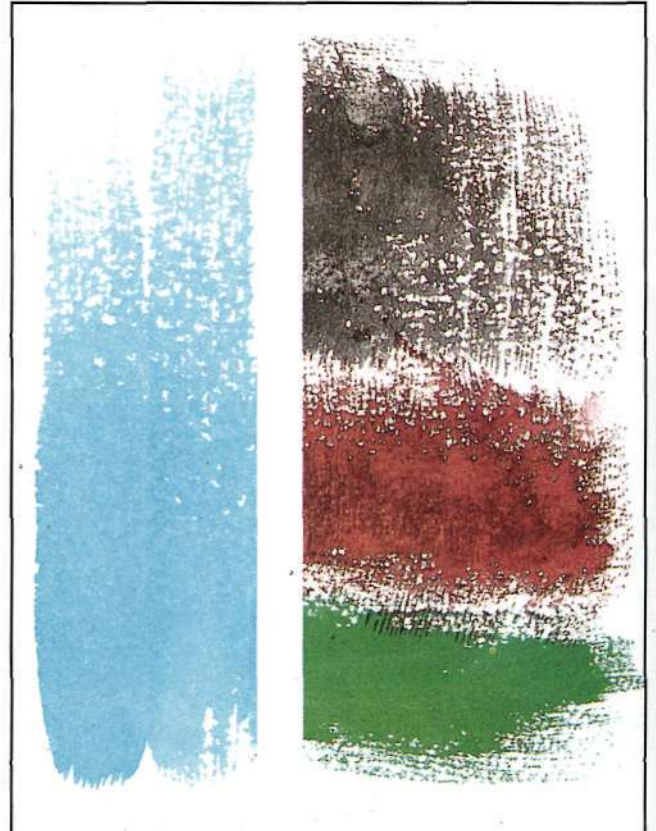
Fig. 150. El mérito de una pintura resuelta con pincel seco radica en que las formas y colores han de ser resueltos alla prima, es decir, a la primera, sin poder retocar. He aquí una muestra del magnífico acuarelista Edward Seago.

Figs. 151 y 152. La técnica del pincel seco consiste en pintar con el color más bien espeso, restregando la carga del pincel sobre la superficie de la hoja sin invadir los huecos de su entramado. Vea estos dos ejemplos: izquierda, la técnica del pincel seco resuelta con una aguada transparente y el pincel con una carga normal de pintura a la acuarela (fig. 151); derecha, la técnica del pincel seco resuelta con pintura espesa y el pincel más bien seco (fig. 152).

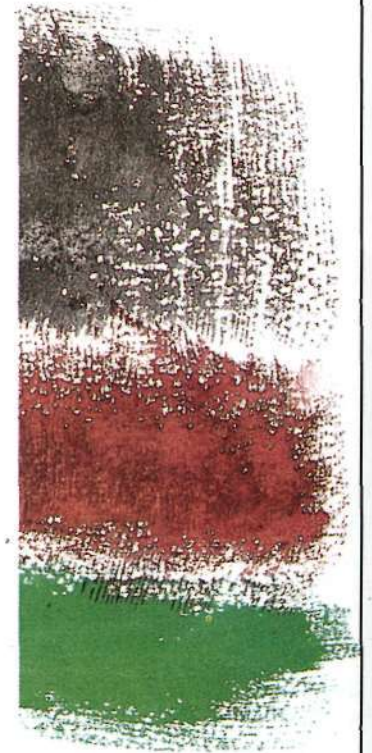
150



151



152



153

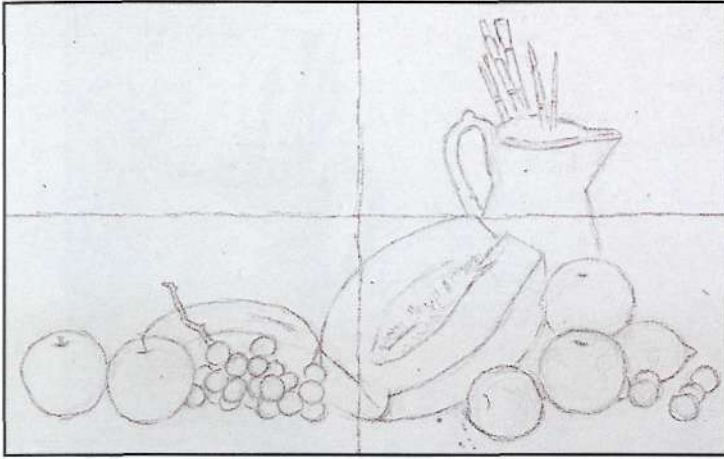


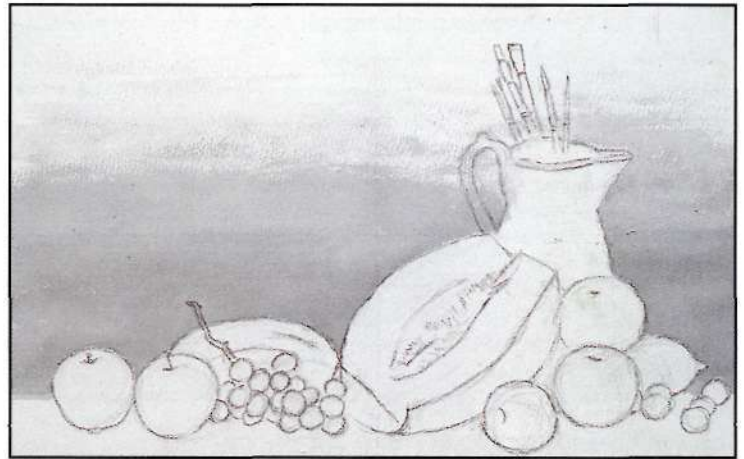
Fig. 153. Primero hay que dibujar. Y lo hago trazando, como siempre, una cruz en el centro del papel, para calcular con mayor facilidad las dimensiones y las proporciones del tema.

Fig. 154. Comienzo, y usted también, pintando el fondo con una mezcla de gris de Payne y rojo inglés difuminando con la técnica del pincel seco.

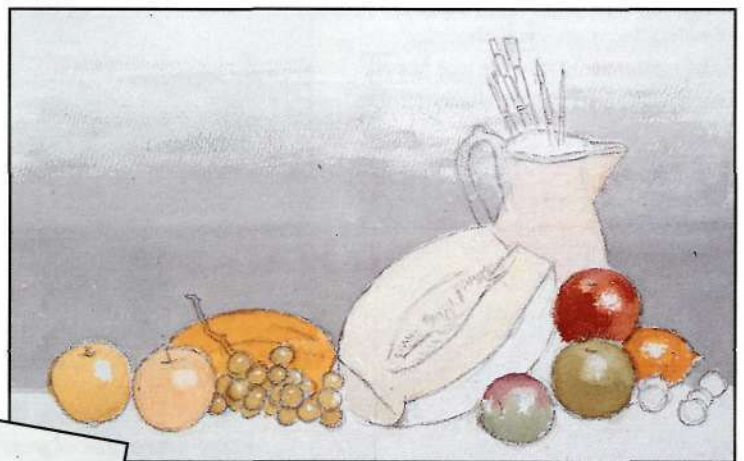
Fig. 155. Empiezo a dar las primeras valoraciones de color, pero no se olvide usted de dejar unos pequeños trozos de papel en blanco para resolver los reflejos de la fruta.

Fig. 156. Continúo pintando la sombra propia de la jarra, intensificando, a la vez, los brillos del asa y de la boca.

154



155



156



Y empiezo a pintar; primero el fondo con una mezcla de gris de Payne y rojo inglés con abundante agua. Le aconsejo que prepare bastante cantidad de esta mezcla y la aplique con un pincel de marta del número 12, con el papel y el tablero al revés, es decir, cabeza abajo. Silueteo las formas de las frutas y del bodegón en general, primero con una aguada franca pero, a medida que me acerco a la parte superior del fondo, aplico el pincel casi seco restregando y difuminando con la técnica del pincel seco (fig. 154). Así tendrá resuelta una primera capa. Espere a que seque totalmente y repita la operación con la misma técnica, pero con un tono más oscuro a medida que se va acercando a las frutas.

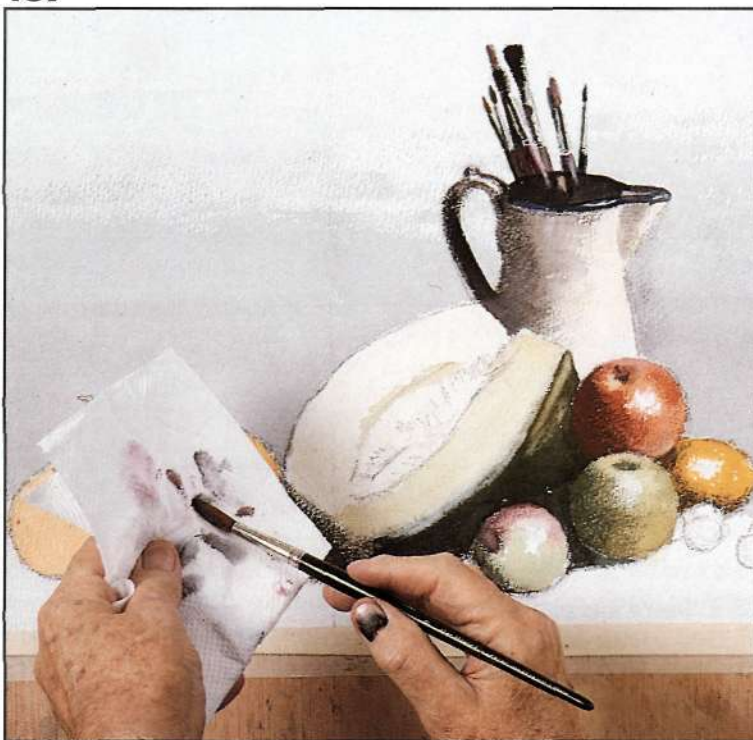
Vamos a pintar ahora, con los colores correspondientes, las formas del bodegón. Empiece pintando con el color de las luces las formas del jarrón y de las frutas, modelando al mismo tiempo, dentro de estas formas claras, los efectos de luz y sombra, es decir, los brillos de las partes más iluminadas del jarrón y del melón (fig. 155).

Ahora es el momento de pintar el jarrón con los efectos de luz y sombra, y la sombra proyectada por el melón, aplicando la técnica del pincel seco (fig. 156).

Como puede verse en la figura adjunta número 157, la técnica del pincel seco exige descargar el pincel hasta casi eliminar la humedad de la aguada para pincelar en seco, aprovechando los altibajos del grano para que éste quede realzado. No se olvide de realizar esta operación. El control del pincel seco exige una constante comprobación en un papel aparte de la misma calidad y grano que el que se está utilizando para pintar a la acuarela, verificando la posibilidad de pintar en seco, controlando si existe un exceso de humedad o de líquido de la aguada. Para hacer efectivo este control puede ser conveniente en determinados momentos aplastar las cerdas del pincel formando una especie de diminuto peine que facilite el pintado en seco acariciando el papel de manera que sólo se pinten los promontorios o el relieve propio que forma el grano del papel.

Ahora ya puede terminar esta acuarela pintando los detalles y el acabado. Se definen los detalles de los objetos, se resuelven las sombras que se extienden por debajo de las frutas, se moldean los objetos con unos toques curvos con el pincel con el fin de explicar mejor el volumen (fig. 158). Una vez finalizada, conviene observar cuidadosamente la pintura por si creemos necesario añadir algún detalle.

157



158



Fig. 157. La técnica del pincel seco exige descargar el pincel de agua hasta casi eliminar por completo la humedad; para ello puede utilizar un trozo de papel absorbente sobre el que restregar repetidamente el pincel.

Fig. 158. Intensifico el color de las frutas, pinto las sombras proyectadas y empiezo la resolución de detalles con un pincel más pequeño.



Seguramente este ejercicio le habrá resultado difícil, pues en la técnica del pincel seco no se trata de pintar de menos a más como en el paso a paso anterior. Usted ha tenido que acertar a la primera el color exacto. Si aun así comprueba que su obra presenta algunos errores, procure no insistir demasiado.

Si se fija en el degradado del fondo o en el corte del melón, comprobará que en estas partes la pintura aplicada no debe ser tan espesa como la de las frutas o la de las cerdas de los pinceles, lo

cual nos confirma que la técnica del pincel seco no es tan seca, a veces, como su nombre afirma.

Compruebe entonces que usted también ha sido capaz de resolver el dibujo utilizando estas dos opciones: una primera con el pincel cargado con acuarela normal para pintar degradados como el del modelo, y una segunda opción, la técnica del pincel seco con la fórmula más conocida, restregando el pincel de manera que se evidencie el granulado del papel.

Fig. 159. He aquí el bodegón una vez terminado, con el tratamiento del pincel seco, es decir, resuelto sin utilizar segundas capas o veladuras.

Pintando un Paisaje y una Telaraña con *Cutter*

Como ya he comentado con anterioridad, el blanco en la pintura a la acuarela es el color propio del papel. La habilidad de un buen acuarelista se distingue, entre otras muchas cosas, en saber reservar previamente los blancos. Sin embargo, a veces sucede que el efecto que deseamos en la pintura no permite el uso de reservas previas y el profesional debe utilizar otros recursos. El siguiente caso es un buen ejemplo. A continuación aprenderemos cómo abrir blancos sobre una acuarela seca con *cutter* o cuchilla. Le ruego tome la pauta-guía nº 2 y preste atención al siguiente paso a paso.

Jordi Segú va a pintar el tema que puede usted ver en la foto de la figura 160: la imagen de un pequeño riachuelo que se desliza por el interior de un bosque frondoso y sombrío.

Segú dibuja. Para empezar con un grupo de pequeñas formas celulares, representa las piedras por donde discurre el riachuelo, mediante un acompasado garabateo resuelve las ramas y finalmente las dos líneas diagonales que cruzan de arriba abajo el papel serán el tronco del árbol que se yergue en el centro de la composición (fig. 161). En unos pocos minutos el dibujo queda resuelto. Usted encontrará este dibujo en la ya mencionada pauta-guía.

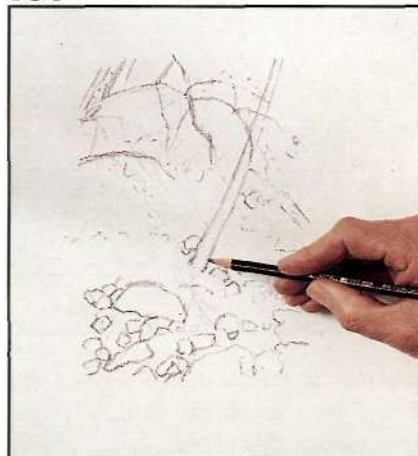
Ahora es su turno para cubrir el blanco del fondo con una aguada de color verde oliva, un azulado para la zona oscura del sotobosque y un rosado para representar las piedras. La interpretación es del todo libre y debe ser un anticipo de los elementos, la situación y la composición de la acuarela en su estado final (fig. 162).

El artista deja secar levemente la aguada anterior y pinta por encima con un gris Payne las formas correspondientes a las sombras del conjunto de árboles (fig. 163).

160



161



162



163



164



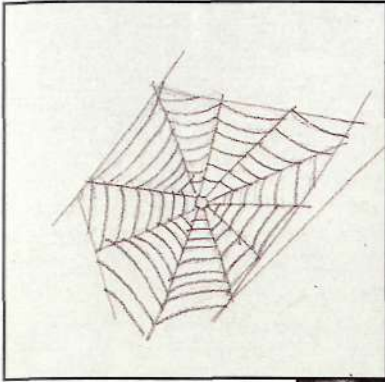
Fig. 160. El modelo es un paisaje frondoso, poblado de vegetación y preferentemente sombrío.

Fig. 161. Todo paisaje empieza con el dibujo previo para definir las formas y perfiles correspondientes a los elementos que lo componen.

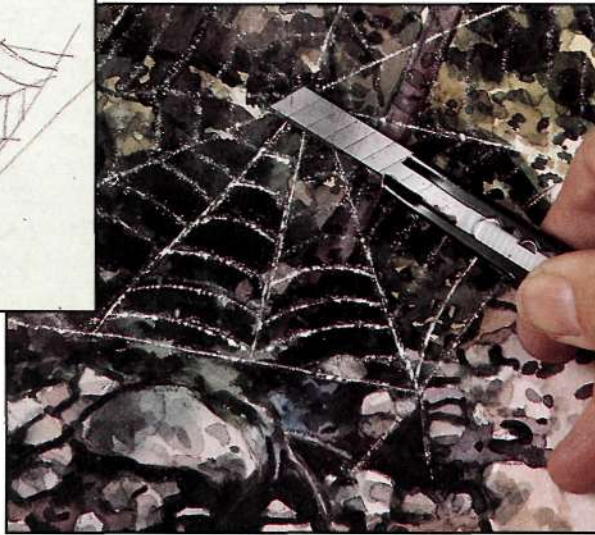
Fig. 162. Se resuelve con una primera aguada una entonación general que rompe el blanco del papel.

Figs. 163 y 164. Una vez la capa anterior ha secado, con el pincel más cargado de color se pintan las formas correspondientes al tema, las sombras del sotobosque y las piedras del riachuelo.

165



166



167



El artista continúa completando los detalles y añade los colores claros de las piedras y pinta los troncos de los árboles. Recuerde tener a mano un pincel más fino para detallar el juego de sombras entre las rocas del riachuelo. He aquí la pintura de un fondo con vegetación (fig. 164, página anterior). Ahora deje secar la acuarela durante unos instantes. Mientras, coja otro papel para dibujar a lápiz la forma que deberá tener la telaraña que va a superponer a la acuarela (fig. 165).

Tome la cuchilla y dibuje sobre el fondo de la acuarela anterior ya seca la telaraña raspando la superficie del papel con la punta del *cutter*, procurando no incidir demasiado para no agujerear el papel (fig. 166).

Vea el resultado en la figura 167. Los acuarelistas británicos ya se servían a menudo de esta técnica de abrir trazos blancos con una cuchilla. Como puede ver, para llevarla a cabo sólo hace falta aplicar la punta del *cutter* en el punto elegido y rascar el papel en la dirección deseada.

Fig. 165. Éste es el dibujo de la telaraña que va a superponerse a la pintura de un fondo con vegetación.

Fig. 166. Se empiezan a abrir blancos con la cuchilla raspando con la punta de la misma.

Fig. 167. Vea cómo la telaraña terminada logra el efecto deseado.

CONSEJOS

– Existen otras técnicas similares a la ejecutada con cuchilla que consisten básicamente en erosionar la superficie del papel para abrir blancos. Por esta razón, en caso de no disponer de cuchilla, utilice una hoja de afeitado o un punzón afilado.

– Procure no incidir demasiado con la cuchilla sobre la superficie de la hoja y evite pasar dos veces por el mismo tramo, pues podría llegar a dañar seriamente el papel.

Pintando un Paisaje Nevado con Goma Líquida

En estas páginas voy a mostrarle el uso de la técnica de la goma líquida en la representación de un paisaje nevado. Como usted ya sabe, la goma líquida es látex de caucho, estabilizado con amoníaco y coloreado en gris o en ocre, y se utiliza para reservar pequeñas zonas y detalles en el modelo. Le invito a que tome la pauta-guía nº 3 y siga las siguientes indicaciones.

Empiezo dibujando el tema. Es una construcción del dibujo algo complicada que exige un cuidadoso cálculo de dimensiones y proporciones debido a la complejidad de elementos: casas, tejados, montes, árboles... Empiezo dibujando el conjunto de casas que se encuentran en el centro del cuadro. A partir de ahí la construcción del dibujo no presenta mayor dificultad (fig. 168). Este dibujo es el que se encontrará en la pauta-guía mencionada.

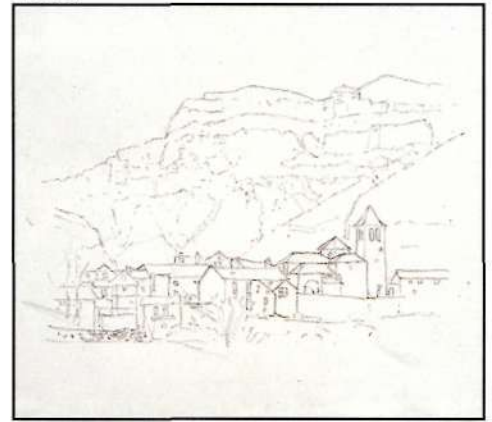
Una vez realizado el dibujo, ya puede pintar los copos de nieve con la goma líquida hasta cubrir por completo la superficie del papel. Al aplicar la goma líquida queda sobre el papel una película de látex, de color amarillento, que impermeabiliza y reserva la zona cubierta de los colores a la acuarela. Para ello recuerde que ha de utilizar un pincel de pelo sintético.

Empiezo pintando el cielo de color azul cobalto mediante una aguada uniforme; las vertientes de las montañas, con una mezcla de azul ultramar y carmín, y el pequeño prado del primer término, con un verde claro (fig. 170).

Con un violeta más oscuro, pinto las sombras en la vertiente de la montaña. Como puede ver, también incluyo en la pintura ese juego de reservar los blancos que corresponden a la nieve que se deposita en la sierra (fig. 171). En la figura siguiente se ha determinado el aspecto definitivo de las montañas mediante una mayor concreción de los detalles. Y empiece a pintar las casas, los tejados con colores tierra representando las sombras de los edificios de un ligero color azulado (fig. 172, pág. siguiente).

Utilice esta fase para la resolución y concreción de detalles: pinte los árboles y la vegetación cercana, resuelva con un color más oscuro las diferentes aperturas de los edificios y termine de pintar los campos y huertos que aparecen en primer término (fig. 173, página siguiente). Ahora deje secar la acuarela durante unos instantes.

168



169

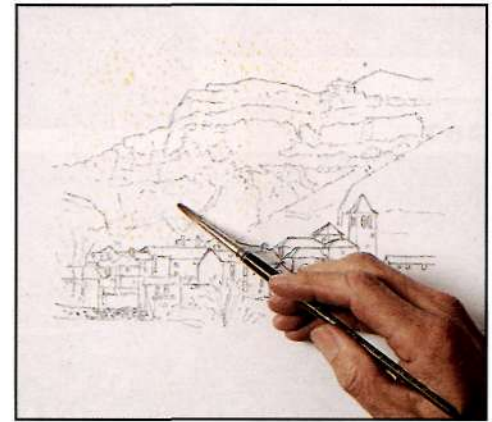


Fig. 168. Empiezo dibujando el encaje del dibujo. En primer lugar, represento las casas que se encuentran en la parte central del tema, y, finalmente, los montes, los árboles, los campos...

Fig. 169. Con un pincel de pelo sintético y goma líquida haga las reservas de los blancos de los copos de nieve.

170



171

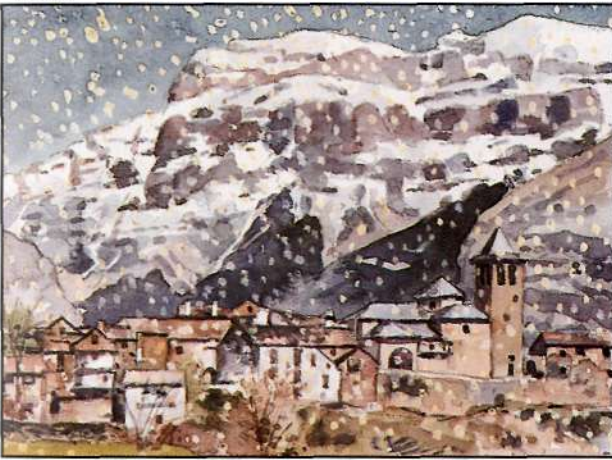


Figs. 170 y 171. Con una aguada uniforme pinto el cielo y las laderas de las montañas (fig. 170). Basta con aplicar unos ligeros lavados de color y reservar los blancos del papel para definir el aspecto de las montañas (fig. 171).

172



173



174



Figs. 172 y 173. Pinto el término medio, edificios, tejados... (fig. 172). Y finalizo pintando con un color más intenso las aberturas de las casas y resolviendo el primer término: árboles, campos... Figs. 174 y 175. Cuando la pintura ya está seca se frota con una goma de borrar y se desprende la goma líquida (fig. 174). Con el fin de evitar un contraste desmesurado retoco los copos de nieve con una aguada del mismo color de fondo (fig. 175).

Ha llegado el momento de desprender la goma líquida. Cuando la acuarela se haya secado, frote con una goma de borrar las reservas dejando al descubierto el blanco del papel (fig. 174).

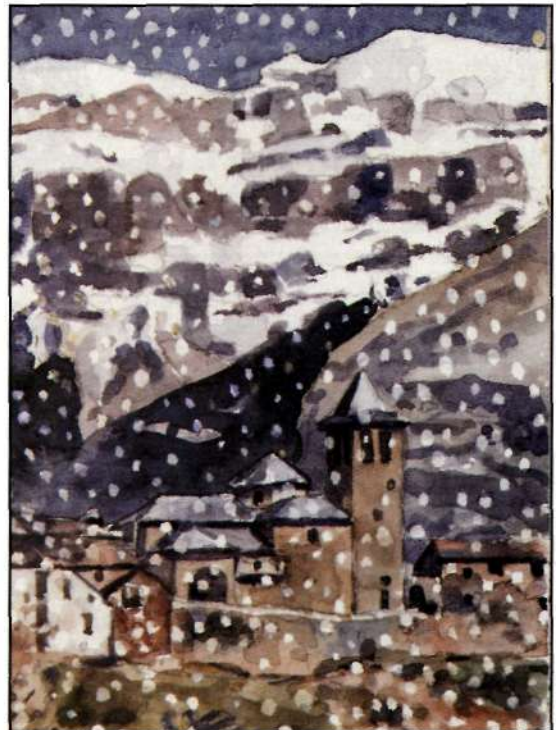
Antes de finalizar retocaré los copos de nieve con el mismo color de fondo, aunque mucho más claro, para evitar un excesivo contraste entre el blanco del papel y la armonización de colores propios de la acuarela. Puede verificar la diferencia de contraste comparando las figuras 174 y 175.

Como usted ha podido ver, las reservas con goma líquida pueden ser convenientes y oportunas... **siempre y cuando se usen en casos realmente necesarios y con la debida discreción.**

CONSEJOS

- Para evitar que la goma líquida se solidifique en el pincel, antes de cargarlo con la goma moje el pincel con agua y jabón, pincelando la pastilla de jabón o cargando el pincel con agua jabonosa.
- Cuando termine de aplicar la goma líquida acuérdesese de lavar el pincel con abundante agua.

175



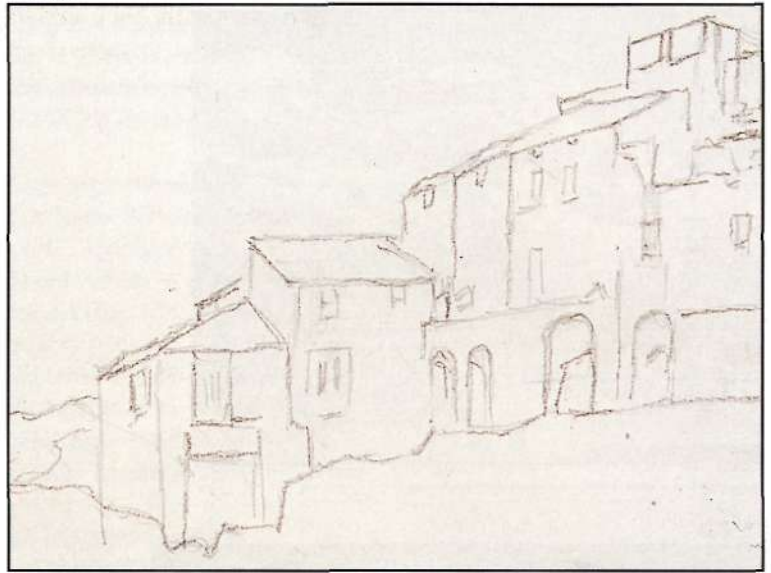
Pintando un Paisaje Urbano con Sal

176

Vea por último, en el siguiente capítulo, un efecto realmente especial: crear impresiones texturales con sal. Este tipo de técnica proporciona determinados efectos que invitan a experimentar con un lenguaje diferente.

Le invito a que ponga en práctica la aplicación de esta técnica siguiendo el desarrollo del ejercicio descrito a continuación.

Como siempre, empiece el modelo resolviendo el dibujo con el lápiz plomo. Yo lo haré con una representación gráfica mediante líneas, sin ninguna valoración tonal ya que, si dibujara las sombras, los colores de la acuarela podrían llegar a mezclarse con el lápiz plomo y estropear la obra (fig. 176).



177

A continuación determino las zonas que van a presentar los efectos texturales con sal delimitando el área con una cartulina de color. En este caso he decidido aplicarlos en las paredes de edificios o casas rurales (fig. 177).

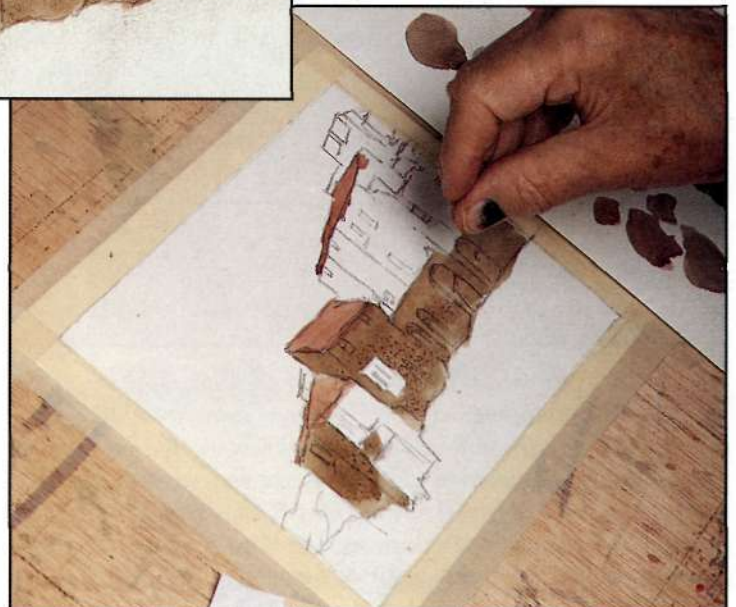


Empiezo pintando unas aguadas regulares de colores tierra y rojo de cadmio hasta cubrir completamente el conjunto de casas (fig. 178). Mientras la mancha está todavía húmeda, esparzo sobre la misma, con los dedos (fig. 179), un poco de sal de cocina. Observará que, al poco rato, a medida que la aguada vaya secando, los granos de sal absorben el pigmento y promueven a su alrededor una especie de halo de color claro que contrasta con el fondo que presenta el color de la aguada inicial (fig. 180, pág. siguiente).

178



179



Fíjese en cómo en la mancha se han formado pequeños claros cristalinos, como si fueran copos de nieve, promoviendo un efecto especial de sorprendente calidad.

Figs. 176 a 179. Voy a aplicar los efectos texturales con sal en esta pequeña nota de un grupo de casas rústicas. Empiezo dibujando el tema siguiendo un dibujo lineal (fig. 176). Señalo, recortando una cartulina de color, el área sobre la que he decidido reproducir los efectos texturales con sal (fig. 177). Empiezo a dar una primera capa al conjunto (fig. 178) y, mientras aún está húmeda, espolvoreo con la mano los granos de sal (fig. 179).

180



Transcurridos unos minutos, cuando la acuarela se encuentre completamente seca, elimine los granos de sal frotando con suavidad con un pincel de pelo de cerda.

Un grano de sal, al ser sumergido en el agua de la acuarela, empieza a disolverse. A medida que absorbe el agua de su alrededor, aumenta su concentración y actúa el cloruro sódico decolorando la zona que lo rodea.

Los restos de cristales que usted elimina al final son los que no llegaron a tiempo de disolverse porque el agua, la acuarela, se secó por evaporación.

A continuación siga desarrollando el tema, pintando la vegetación que queda en primer término con la técnica de la acuarela húmeda. Una vez ésta haya secado, pinte con un marrón intenso el conjunto de postes o varas de la parte inferior derecha (fig. 180).

Empiezo a resolver el cielo con una aguada uniforme de color azul ultramar, con la mezcla de este azul ultramar y un poco de carmín pinto las

181



Figs. 180, 181 y 182. La sal absorbe el color y promueve una curiosa textura que se evidencia en las paredes de las casas (fig. 180). Se aplica color y se pintan el cielo y las montañas del fondo con aguadas uniformes (fig. 181). Con lavados más oscuros se continúa retocando y contrastando el grupo de casas repitiendo por segunda vez la técnica de la sal (fig. 182).

Fig. 183. He aquí el resultado de pintar un paisaje rural poniendo en práctica los efectos texturales con sal.

182



183



montañas que aparecen, aunque recordadas, en la parte izquierda del conjunto. Finalmente, con un tierra sombra más oscuro, empiezo a dar forma a las sombras más intensas presentes en arcos, aberturas y cornisas de las casas (fig. 181).

Con una segunda aguada usted podrá oscurecer algunos planos arquitectónicos del conjunto con la finalidad de definir los efectos de luz y sombra y ajustar el color definitivo al color local del modelo (fig. 182). Diferencie aquellas casas con la piedra al descubierto y aquellas otras que se encuentran cubiertas por una capa de rebozado. Cuando esta segunda aguada aún se encuentra húmeda, vuelva a repetir la operación anterior, vierta sal para repetir los efectos texturales. Acabe resolviendo ventanas, balcones y puertas con el pincel cargado de un marrón intenso, oscureciendo el azul del cielo y, mediante la técnica de abrir blancos sobre seco, realce las varas que se encuentran en primer término.

Y he aquí el resultado final (fig. 183).

CONSEJOS

- Cuando usted deje secar una de las zonas tratadas con sal, debe mantener siempre el papel sobre una superficie rígida y en posición horizontal, pues de lo contrario éste podría curvarse o alabearse.
- Si usted lo desea, pueden acentuarse los efectos texturales reforzando con el *cutter* algunas de las pequeñas manchas blancas logradas con sal.

Pintando un Paisaje con Contraste y Atmósfera

184



Ester Llaudet ha decidido tomar como motivo este paisaje irlandés de Inch Island para desarrollar el tema de contraste y atmósfera (fig. 184).

Antes de empezar, vemos que el problema no reside solamente en qué se va a pintar, sino también en cómo se va a pintar. En este sentido usted puede acentuar la profundidad del paisaje representando un primer término más nítido y contrastado y decolorando y emborronando los colores a medida que los términos se alejan, exagerando en mayor medida este segundo aspecto. Ya con la hoja en blanco en frente, empiece humedeciendo el papel con una paletina ancha. Espere a que seque un poco y, con un pincel del número 10, tiña su superficie con una aguada muy clara de tonos suaves, fundiendo los colores amarillo limón, verde permanente y verde cinabrio oscuro (fig. 185). La artista continúa resolviendo mediante sucesivas aguadas la profundidad del cuadro de manera que sea un anticipo de los elementos, la situación y la composición de la acuarela final. Insinúa los límites de la costa, reserva el blanco del mar y resuelve sobre húmedo con un azul ultramar la franja de tierra que puede distinguirse en el horizonte (fig. 186). Vea cómo el hecho de pintar sobre húmedo provoca que la línea azul de la costa lejana en un momento se extienda y se dulcifique. Por otra parte, Ester ha decidido dejar el cielo del color blanco del papel.

Ahora, con colores más intensos, ya puede definir usted las líneas de vegetación que separan los campos de hierba, algunos arbustos que quedan en primer término y los grupos de árboles que se funden en la lejanía (fig. 187, pág. siguiente).

185



186



Fig. 184. El motivo seleccionado es un paisaje típico irlandés, con verdes campos junto a la orilla del mar.

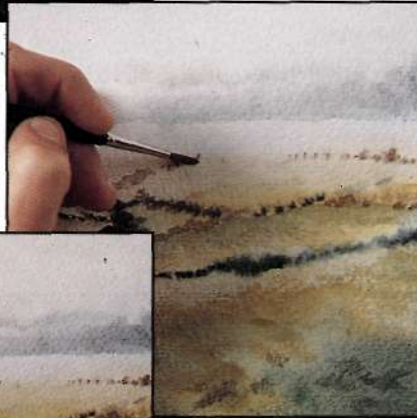
Fig. 185. El primer paso consiste en pintar sobre húmedo un conjunto de aguadas que permitan que el fondo respire.

Fig. 186. Observe el efecto conseguido al pintar la vegetación sobre una base húmeda: en un momento las manchas se extienden produciendo una sensación vaporosa.

187



188



189



190



Con un pincel del número 3 siga trabajando la vegetación, que ayuda a explicar las ondulaciones propias del terreno. A medida que las manchas se van colocando en cada término van quedando difusas e integradas con la humedad que aún persiste de la primera capa (fig. 188).

Para llegar a la fase que nos muestra la figura 189, usted tendrá que dar más cuerpo a la orilla lejana y pintar la vegetación sobre húmedo con colores más intensos, con lo cual quedan colores más difusos, más unidos. Observe también cómo se produce una decoloración y difusión de las formas en los últimos términos, más evidente a medida que estos planos se alejan del espectador, de modo que las formas de un término más alejado aparecen siempre de un color gris azulado y con una forma vaporosa e indefinida.

La sesión ha ido avanzando paulatinamente hasta llegar al estado actual en el que apenas queda el toque final. Y éste consiste en realzar la profundidad pintando un primer término concreto, unos arbustos que ofrecen un contraste notable de forma y de color en relación con los términos alejados algo más confusos (fig. 190), tal y como conviene a la iluminación del tema, resueltos mediante un contraluz.

Y he aquí la obra finalizada. Desde un buen principio, hemos recurrido a este paisaje irlandés con el propósito de convertirlo en un ejercicio de contraste y atmósfera, exagerando las particularidades que caracterizan su representación.

Fig. 187. Se pintan las líneas de vegetación que dividen los campos recreando la ondulación propia del paisaje.

Figs. 188 y 189. Ester continúa pintando la vegetación sobre el papel húmedo con un pincel fino. Inventa e interpreta a su manera las formas de la hilera de árboles lejanos consiguiendo de manera perfecta la representación de la profundidad.

Fig. 190. Éste es el cuadro terminado: una lección completa de recreación del efecto de contraste y atmósfera en una pintura de un paisaje a la acuarela.

Interior en Perspectiva Paralela

En el siguiente ejercicio desarrollaremos paso a paso la manera de resolver un interior en perspectiva paralela. Se trata de que usted tome la pauta-guía señalada con el número 4, practique con el interior que aquí se representa y ponga en uso todo lo que ha aprendido en el capítulo sobre fundamentos de perspectiva. Una vez haya comprendido el procedimiento, podrá aventurarse a pintar, si lo desea, cualquier habitación de su casa o de un amigo o familiar que ofrezca cierta similitud con ésta.

Lo primero (fig. 191), desde luego, es representar la línea del horizonte (LH), que se encuentra a la altura de su punto

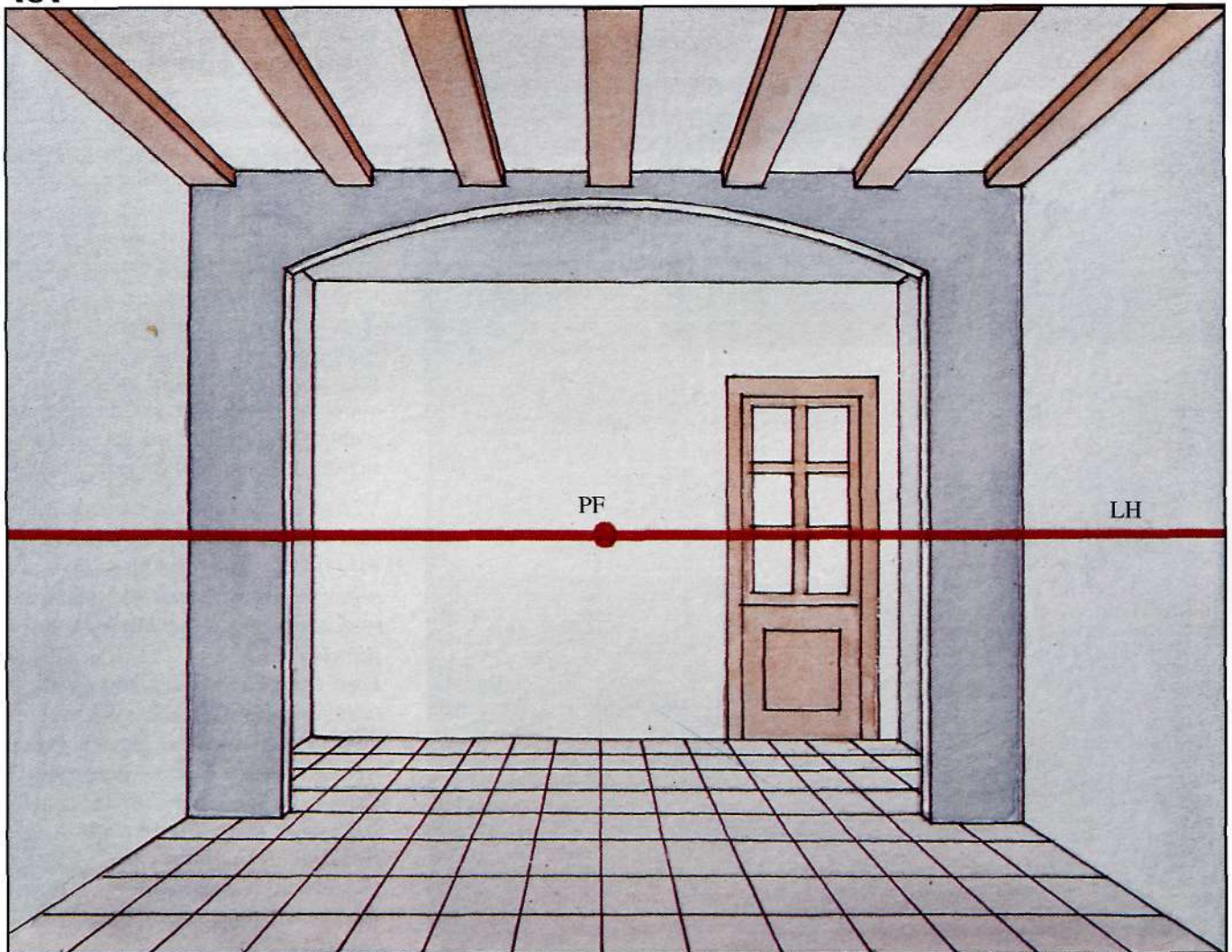
de vista, sobre la que señalaremos un único punto de fuga (PF). Desde este punto de fuga central proyectaremos una serie de líneas en todas direcciones que han de permitirnos dibujar la estructura del espacio interior, es decir, la habitación vista como si fuera un cubo o una caja con los elementos arquitectónicos básicos: paredes, suelo de baldosas, techo, vigas, puertas... Vea cómo las líneas diagonales A, B, C y D son los ejes que definen los límites del paralelepípedo rectangular (fig. 192), de los cuales hemos obtenido la habitación vacía.

A continuación preste atención a la

cuadrícula que ha de permitirle situar el mobiliario. Para dibujar la cuadrícula del suelo de la habitación basta con dividir en partes iguales la base del dibujo y unir mediante líneas rectas cada uno de los segmentos resultantes con el punto de fuga.

Fig. 191. He aquí un espacio interior resuelto con una perfecta perspectiva paralela. En la ilustración se han suprimido todos los elementos que deberían llenar el espacio para así poder apreciar y comprender mejor la estructura de caja que presenta la habitación.

191



192

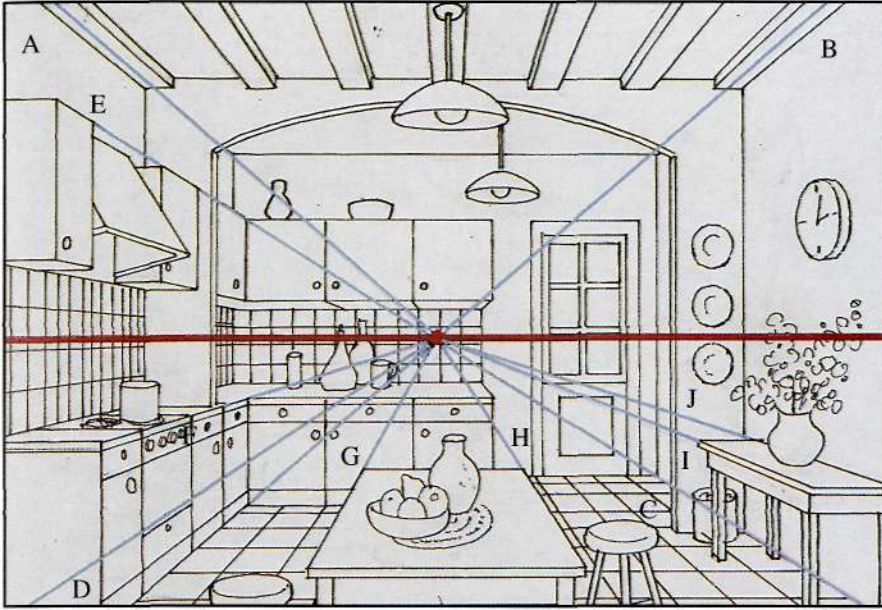


Fig. 192. Ahora es el momento de empezar a situar el mobiliario. Empezaremos por los cuerpos que se encuentren pegados a la pared y terminaremos por aquellos que estén en el centro del espacio.

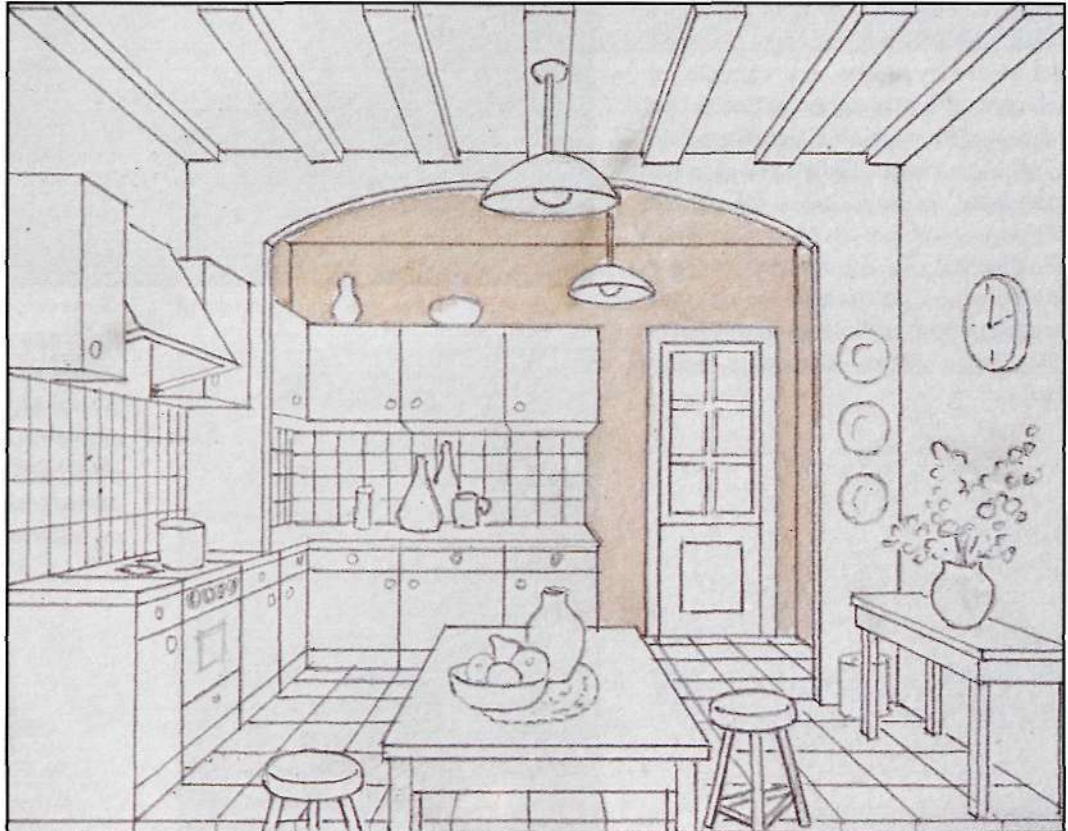
Fig. 193. Y ya podemos empezar a pintar aplicando aguadas uniformes con colores limpios y claros.

Leon Battista Alberti empleó la fórmula de crear un suelo cuadrículado para colocar objetos utilizando las medidas de las baldosas del suelo, con el fin de definir las posiciones relativas de los muebles. La figura 192 es una ilustración casi perfecta de este sistema. Por ejemplo, la mesilla de la derecha tiene una altura de tres baldosas y el ancho de la encimera de la cocina corresponde a dos baldosas, mientras que su altura es de seis.

Una vez hemos dibujado en el suelo de la habitación los espacios que ocupan, trazamos unas líneas de fuga aplicadas a todos los objetos paralelos al plano pictórico (líneas E, F, G, H, I, J). Esto debe bastarle para dibujar las formas escorzadas y regulares del mobiliario, es decir, acabar de perfilar los cuerpos para dotarlos de sus formas características.

Ya tenemos todos los muebles dibujados. Ahora, suprimiremos todas las líneas constructivas frotando con una goma de borrar. A continuación, con un pincel del número 8, con mucho cuidado, pintaremos una aguada de color ocre que sea completamente uniforme (fig. 193).

193



Mediante otras tantas aguadas regulares de colores ocre, pardos y sombras cubrimos las paredes, el techo y el suelo, silueteando los muebles y complementos ornamentales, procurando no mancillar el espacio interior que éstos delimitan. Con la aguada todavía húmeda hemos abierto unos blancos en la aguada del suelo para simular los habituales reflejos de los azulejos (fig. 194). Con la mezcla de un color sepia y un ocre amarillo empezamos ya a pintar el mobiliario (la mesilla de la derecha, la mesa del centro, los armarios y electrodomésticos de la cocina y la puerta vidriada del fondo). Al igual que en el paso anterior, dejaremos en blanco los objetos y elementos decorativos (fig. 195).

El último paso consiste en modelar y dar volumen al conjunto. Cuando la acuarela se haya secado, aplicaremos una segunda aguada, esta vez algo más intensa, para resolver las zonas sombreadas de los cuerpos y las vigas del techo. Antes de empezar a sombrear no olvide decidir de dónde proviene la fuente de luz, en este caso, como puede usted ver, la fuente lumínica tiene su origen en la luz que penetra por los cristales de la puerta del fondo. Estas aguadas dejarán de ser uniformes sólo en ocasiones donde el propio volumen del objeto lo sugiera, por ejemplo, el taburete o la lámpara del techo: en ambos casos se pintará un degradado específico para objetos con formas cilíndricas, promovido por los efectos de luz y sombra en un objeto circular. Finalmente, con colores más vivos y contrastados, pintaremos los motivos ornamentales: jarrón con flores, plato con frutas, platos decorados, reloj, jarras.

194



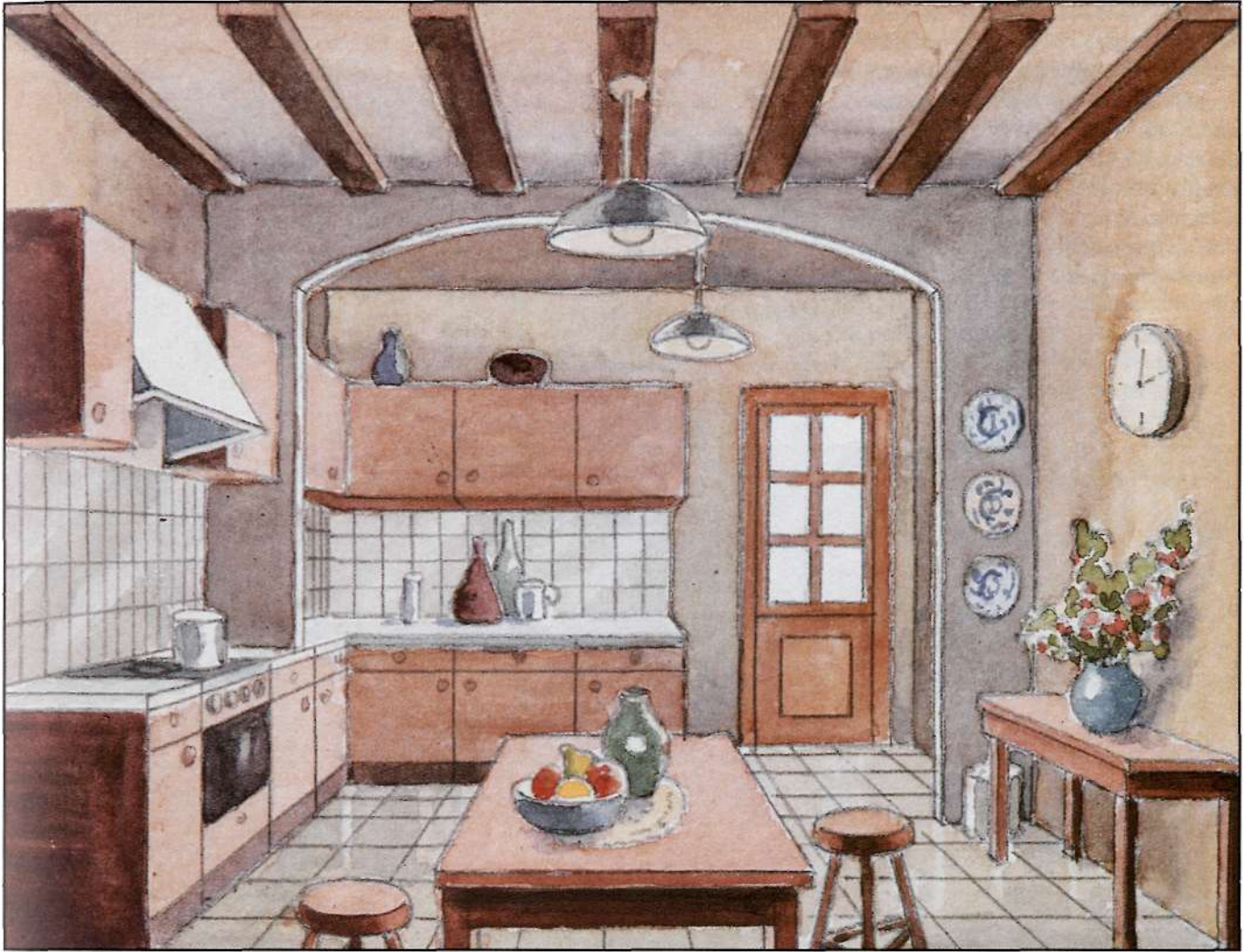
195



CONSEJOS

- Cuando dibuje las paredes, el techo y el suelo, tenga en cuenta que el techo ha de tener una altura coherente con respecto a la proporción del suelo y a la altura de la línea del horizonte.
- Debe identificar en todo momento qué líneas está proyectando y qué objeto definen. Si es necesario, numere o pinte con diferentes colores las líneas de fuga para evitar armarse un lío de líneas y puntos.

Figs. 194 y 195. Continuamos resolviendo con aguadas uniformes, en primer lugar los elementos arquitectónicos que definen el espacio interior (fig. 194) y, en segundo lugar, damos una primera entonación al mobiliario (fig. 195).



El resultado final es una visión bastante simplificada de una cocina proyectada en perspectiva paralela (fig. 196). Sin lugar a dudas, éste es un ejercicio muy interesante para aprender a calcular dimensiones y proporciones y aprender a aplicar la perspectiva en la pintura a la acuarela. Ahora usted ya dispone de todos los conocimientos necesarios para realizar pinturas de este tipo. En el caso de que usted se aventure a pintar una habitación de su

casa parecida a la que aquí se representa, no caiga en el error de iluminarla con luz artificial, pues habitualmente ésta se encuentra en el centro de la habitación y da lugar a una dispersión y dirección desigual de las sombras proyectadas por los cuerpos, lo que le complicaría mucho la tarea. Preferiblemente pinte aquellas habitaciones que tengan una sola fuente de luz (a poder ser, luz natural) que penetre en la habitación por uno de sus lados.

Fig. 196. Éste es el estado final de un interior resuelto con una perspectiva paralela. Le recomiendo que lo lleve a cabo como resumen del capítulo ya explicado de los fundamentos de perspectiva. Utilice inicialmente este modelo como referencia, más adelante ya practicará dibujando la cocina, el comedor o el salón de su casa.

Interior en Perspectiva Oblicua

Después de haber resuelto un interior en perspectiva paralela no debería suponer ningún inconveniente representar otro interior, aunque ahora en perspectiva oblicua, es decir, aquella que se basa en dos puntos de fuga.

A primera vista puede parecer más difícil, pero si sigue mis indicaciones comprobará que no lo es en absoluto.

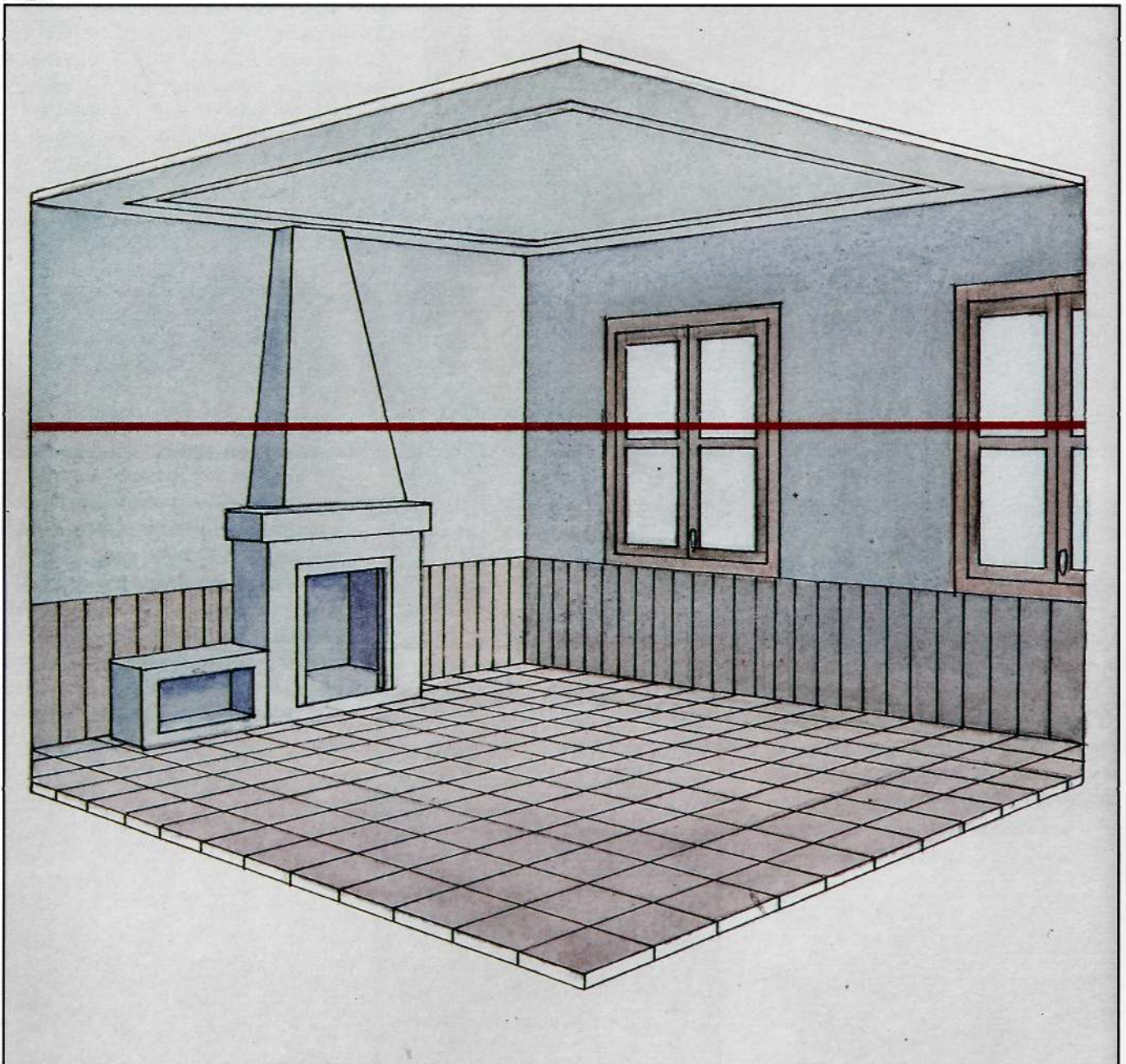
En primer lugar tome la pauta-guía número 5, donde encontrará el dibujo de la fig. 197.

Al igual que en el paso a paso anterior, iniciaremos el ejercicio dibujando la línea del horizonte y diseñando la caja completa o contenedor, aunque esta vez los puntos de fuga quedarán fuera del cuadro, uno a cada lado, justo sobre la línea del horizonte. Fíjese que la caja de

la habitación parece un cubo visto desde uno de sus vértices, al que hemos suprimido algunas paredes para poder contemplar mejor su interior (fig. 197).

Fig. 197. Ésta es la caja de la habitación vacía vista en perspectiva oblicua, si suponemos que la vemos desde un punto de vista algo más elevado.

197



198

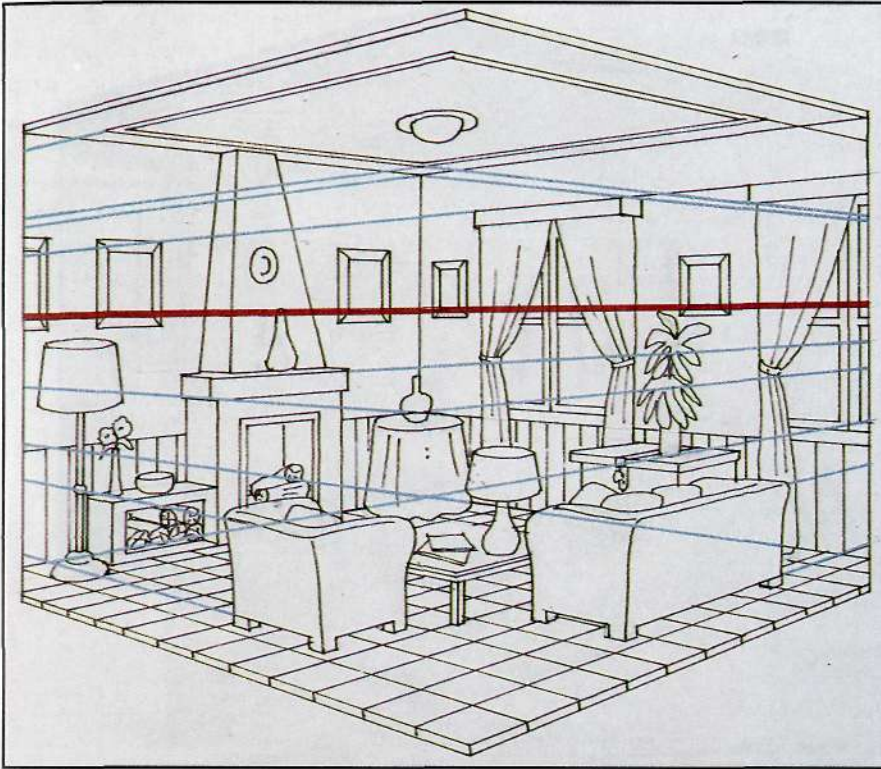
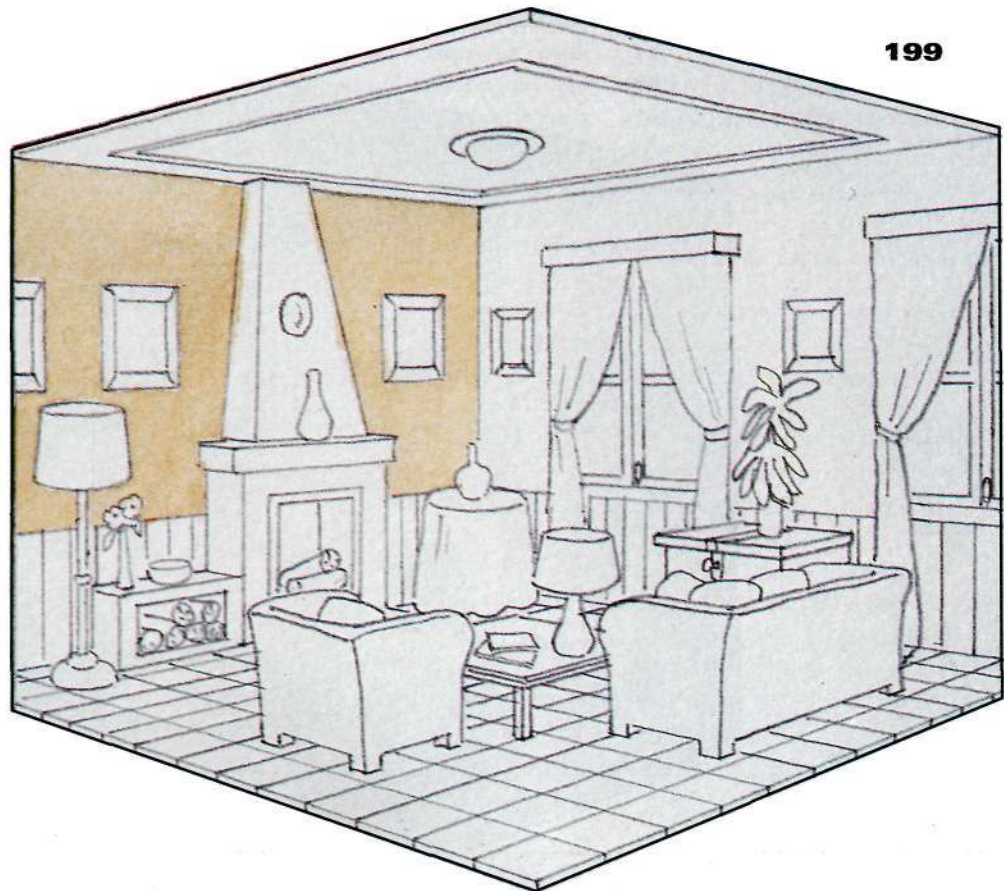


Fig. 198. Ya podemos representar los volúmenes que ocupan el espacio como si fuera un dibujo lineal.

Fig. 199. La operación continúa pintando los volúmenes planos con aguadas regulares y monocromas.



199

Para dibujar los elementos que hay dentro, del mismo modo que hemos hecho antes, empezamos a situar el volumen de los objetos siempre en relación a la cuadrícula del suelo, comenzando por aquellos cuerpos pegados a la pared y finalizando por aquellos situados en el espacio intermedio. Cuando ya hemos señalado la ubicación de cada cuerpo, empezamos a proyectar diagonales que unan los puntos de fuga con cada uno de los objetos (fig. 198). Recuerde que todos los elementos contenidos en la habitación deben ser paralelos a las líneas de las paredes y del suelo.

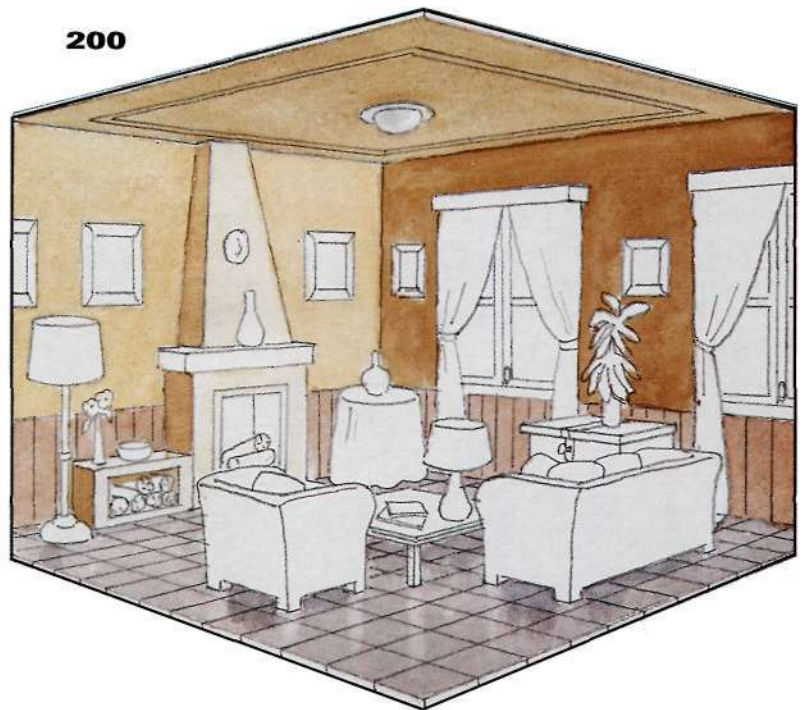
Una vez haya solucionado el encuadre de cada elemento con el cálculo de dimensiones y proporciones, complete el dibujo del objeto a mano alzada.

Ahora es cuestión de empezar a pintar mediante aguadas regulares, en primer lugar, los elementos arquitectónicos más destacados: paredes, chimenea, techo... (figs. 199 y 200).

Antes de pintar el suelo decidimos por dónde va a entrar la luz en la habitación, pues de ello dependen las sombras y reflejos que aparecen en el suelo de baldosas, los cuales resolveremos en húmedo con el color algo más intenso y mediante lavados con el pincel seco (fig. 200). Este tipo de detalles darán más realismo a la representación. El proceso que sigue a continuación es el mismo de antes: una vez resueltos los elementos planos de la habitación, continuaremos pintando los volúmenes que ocupan el espacio (fig. 201). Los resolveremos mediante aguadas regulares y con colores algo más vivos, intentando reproducir con fidelidad el estilo propio de los muebles, el resto de elementos ornamentales y la vegetación de las ventanas.

Fig. 200. Es el momento de decidir la dirección de la luz y recrear sombras y reflejos para dar mayor realismo a la obra.

200

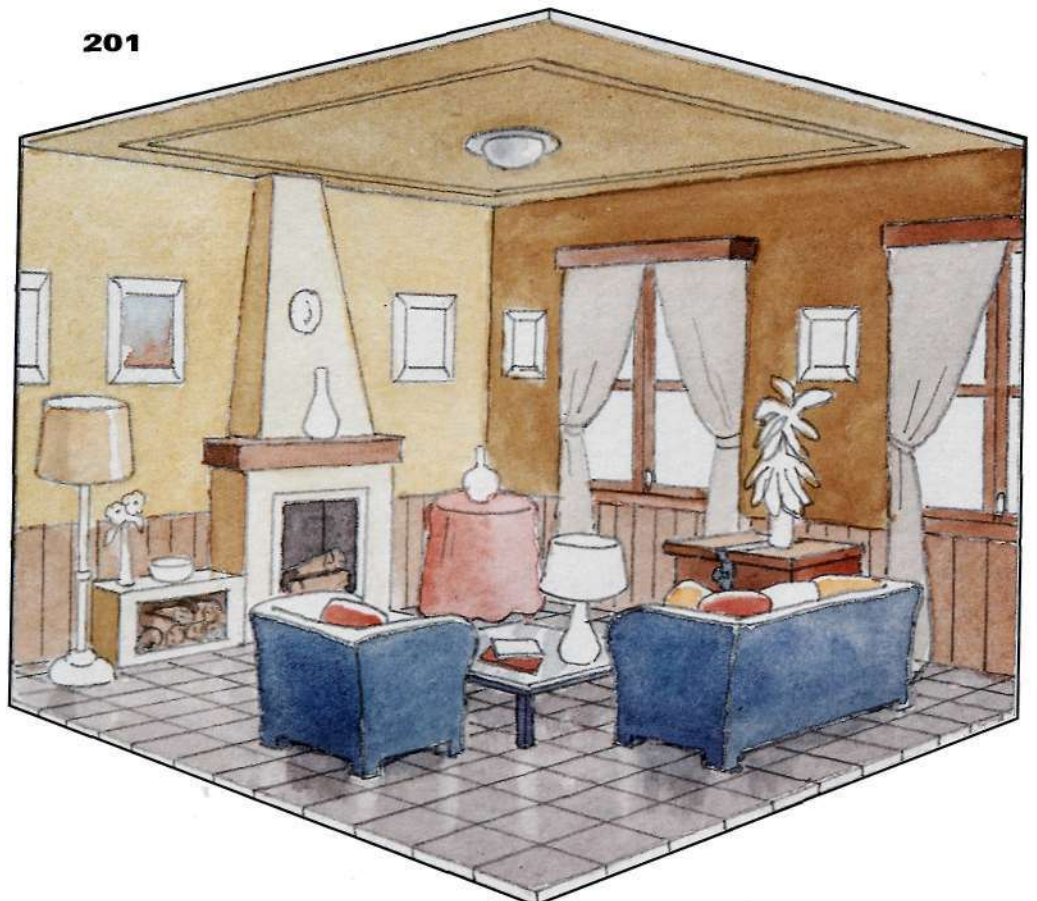


CONSEJO

– Cuando usted quiera pintar las sombras dentro de un interior, recuerde que éstas también tienen perspectiva.

Fig. 201. Una vez resueltas las formas planas, pintamos los volúmenes. En primer lugar se trata de cubrir los blancos y, luego, añadirles matices y sombras.

201





He aquí el salón ideal. Todo se trata de un problema de cubos y prismas resueltos en perspectiva oblicua. Posiblemente usted haya tenido el problema de los puntos de fuga fuera del cuadro y es posible que esta ubicación haya repercutido negativamente en ayudarle a obtener la inclinación correcta de las líneas que definen el mobiliario, paredes, ventanas... Existen dos maneras de remediarlo: la primera

consiste en colocar debajo del papel donde vamos a dibujar otro de mayores dimensiones, así, los puntos de fuga, a pesar de estar fuera del plano del cuadro quedarán visibles en el papel que nos sirve de extensión. Bastará con tomar lápiz y regla y dibujar con plenas garantías de éxito. La segunda forma de solucionarlo es la descrita en la página 26 de este volumen, en el capítulo *Fundamentos de perspectiva*.

Fig. 202. Este es un ejercicio básico para practicar todas las formas básicas de perspectiva aplicadas en un interior.

Composición: Pintando un Bodegón

Como ya he explicado, Platón definió en una sola frase el difícil arte de componer. Dijo sencillamente que consistía en representar: «**la variedad dentro de la unidad**». Esto significa que todo bodegón ha de presentar los factores *variedad* y *unidad* en perfecta combinación y que han de resumir una parte importante de las reglas de composición.

En el paso a paso que ahora iniciamos, Merche Gaspar va a desarrollar dichos factores en la práctica de composición de un bodegón. En primer lugar, ha seleccionado los objetos que van a formar parte del tema, teniendo en cuenta el color, la forma y la textura de cada uno de los componentes.

Tenga en cuenta que primero hay que escoger un centro de interés. Se ha seleccionado el jarrón con flores como eje principal del conjunto. A partir de aquí la disposición de los demás elementos debe girar en torno a ese centro de interés.

Fig. 203. Haga usted como la artista, que combina un primer bodegón. Sitúe las frutas en el plato, delante del jarrón, formando un bloque con todo lo demás. Al observarlo durante unos instantes, deducirá que resulta demasiado monótono, no despierta interés dada la excesiva unidad del conjunto. Es perfecto en cuanto al factor unidad, pero resulta un desastre en cuanto a variedad.

Fig. 204. Pero no se rinda y prosiga. Si llega a colocar los elementos como en la imagen, verá que ahora la disposición de elementos no puede ser más variada: abajo, la pera, una hoja, el limón; más arriba, el plato con frutas, el mango y, por último, el jarrón con flores. Todo separado. En una composición como ésta la mirada del espectador salta de un lado a otro, ocasionando fatiga a los pocos momentos. Aquí los objetos no invitan a la contemplación razonada del conjunto.

Fig. 205. En la siguiente composición se solucionan todos los inconvenientes. Como puede usted ver, el factor unidad viene dado por la correcta ordenación del conjunto. De la misma manera logramos el factor variedad en la aplicación de las leyes de equilibrio y compensación de masas, en la dramatización de las posibilidades expresivas y en la obtención de cierta originalidad conjunta compositiva.

203



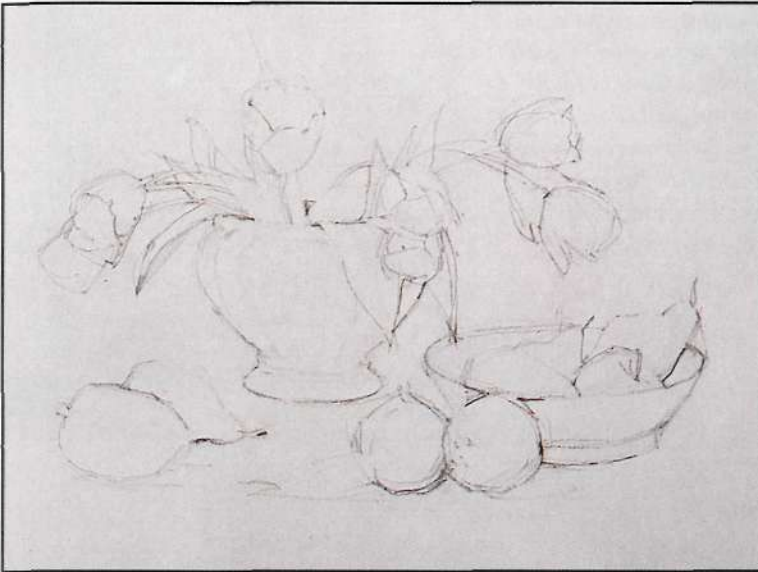
204



205



206



207



208



209



Una vez se ha logrado la perfecta comunión entre unidad, variedad y centro de interés, es la hora de empezar a pintar el bodegón.

Fig. 206. Empezamos a dibujar el modelo con un lápiz 2B, sobre un papel de acuarela montado en un soporte rígido. El modelo se encuentra justo enfrente, el tablero está inclinado unos grados y apoyado en el regazo de la artista.

Fig. 207. Su primera preocupación seguro que es la de eliminar el blanco del papel, lo que puede resolver cubriendo el fondo con un color muy diluido, con mucha agua, de un ocre claro con la incorporación posterior de un gris Payne para señalar las sombras que proyectan los objetos.

Fig. 208. Empiece a apuntar los tulipanes y los melocotones pintando alla prima, incorporando inmediatamente los colores en húmedo con sus respectivos valores y matices. Con esto obtendrá de buenas a primeras el volumen y las formas; pintar desde el principio y hacerlo todo a la vez...

Fig. 209. Pero siga avanzando. Pinte las peras de color verde permanente que, mezclado con el carmín, constituye el color básico de esta fruta. La artista los combina de tal manera que desde el principio todas ellas vayan teniendo relieve y adquiriendo volumen.

Fig. 210. Vea usted, a continuación, en esta ilustración, la manera de reproducir el recipiente de metal con una resolución acertada y aceptable. Y la autora lo hace del siguiente modo. Antes de empezar a resolver reflejos, Merche cubre el blanco del papel con una aguada grisácea, lo que responde a la necesidad de crear una unidad de entonación. A partir de ahí trabaja rápidamente: empieza a pintar el frutero con un gris algo más intenso disuelto en agua, dejando en reserva el área correspondiente a los reflejos de luz. Después cubre con otra aguada con un gris algo más intenso las zonas de sombra de las frutas de delante.

Fig. 211. Los elementos esenciales de la obra ya están apuntados: las frutas, el fondo, las sombras principales. Intervienen también muchos colores, y ahora usted ya puede empezar a plantearse dificultades notorias como la proximidad entre el color verduzco de la pera y del mango, en el interior del frutero metálico. Son dos tonos que en la realidad pueden parecer muy próximos pero que se han de pintar de manera muy diferenciada.

Fig. 212. La pintora abandona por el momento las frutas y decide enfrentarse con el recipiente de cerámica, mientras empieza la dificultad para resolverlo.

213



En primer lugar aplica una aguada de un color tierra muy diluido en agua; con la aguada todavía sin secar, con un pincel del número 12 y con la mezcla de ese color tierra con gris Payne, pinta de arriba abajo las estrías verticales que configuran la jarra.

211



212



210



Fig. 213. Cuando la aguada anterior ya ha secado, con un pincel algo más pequeño, pinta con la mezcla de amarillo oscuro y carmín los colores rojizos que caracterizan el semblante ferroso de la pátina del recipiente. Con un lápiz de cera de color blanco se realza la textura del recipiente.

CONSEJOS

- Los grandes maestros de la historia tuvieron bien presente los factores de la unidad y de la variedad y organizaron la composición de sus obras a partir de esquemas geométricos simples.
- La libertad respecto a la composición de este bodegón también debe afectar a cuestiones de armonización de color. Tenga en cuenta que, así como es posible escoger la forma y el tamaño de los objetos, también lo es el de elegir su color.



Fig. 214. La preocupación por la composición y la armonía cromática dan como resultado esta fresca acuarela de Merche Gaspar.

Si usted es un aficionado sin demasiada experiencia, es posible que en su obra exista cierta desproporción entre el tamaño de las frutas y el resto de elementos de la composición. Esto es debido a un cálculo erróneo de dimensiones y proporciones. En este caso le recomiendo la práctica de la observación previa del modelo,

antes de empezar a dibujar, calculando mentalmente las dimensiones: compare distancias y encuentre puntos de referencia para medir dichas distancias. Si estos cálculos mentales hubieran sido traducidos en el papel desde un buen principio, ahora tendría una composición armónica y bien proporcionada.

Compare la resolución de las frutas de la obra que usted ha pintado con aquellas pintadas por la artista. Posiblemente usted haya caído en la

tentación de pintar, repintar y retocar las frutas diversas veces y con capas sucesivas de acuarela, con la intención de obtener una forma más definitiva aunque con resultados poco satisfactorios. Fíjese en la resolución practicada por la pintora y recuerde que éstas han sido realizadas alla prima, es decir, han sido pintadas en una sola sesión cuando la acuarela aún está húmeda y, sobre todo, no se ha vuelto atrás sobre lo pintado una vez seca la aguada.

Interpretación: Pintando un Paisaje

215

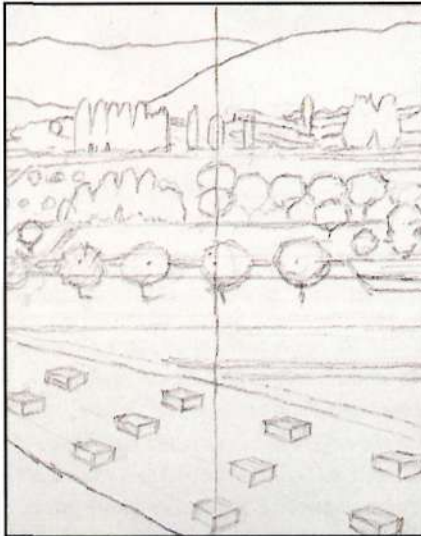
Estuve en Fuentes, un pueblo de la provincia de Cuenca. Iba con el coche hacia Carboneras, otro pueblo en el que el día anterior había empezado un cuadro (circulando por una carretera algo elevada y desde el coche), y contemplé una de esas llanuras de Castilla-La Mancha con extensos campos de trigo, un trigo ya recolectado apilado en desiguales gavallas y un fondo con abundante vegetación con campos de césped verde que se adivinaban en la distancia y árboles y cipreses sobre un marco con montañas lejanas de color azulado. Vea este panorama en la figura 215.

Me dije a mí mismo que éste podría ser un tema para pintar a la acuarela, pensando en un paisaje apaisado. Pero al día siguiente, ya ante el modelo, imaginé que me hallaba en un lugar más elevado y que podía ver el paisaje un poco a vista de pájaro. Abandoné la idea de un paisaje horizontal y empecé a dibujar en un formato vertical, imaginando más espacio entre término y término, destacando el conjunto de cipreses y árboles de vegetación, en una interpretación del todo distinta según puede usted ver en el esquema y dibujo adjunto (fig. 216). Le invito a que me acompañe en este ejercicio tomando la pauta-guía n.º 6. Ahí encontrará el dibujo inicial.

Y empiezo a pintar. Primero el cielo, con un color carmín con abundante agua, muy diluido, y con el mismo carmín, dentro de esa idea de cambiar, de interpretar, pinto un degradado desde la base de las montañas hacia arriba, pensando en resolver a continuación las montañas del fondo con un azul violáceo, más intenso que el azul claro que ofrece el modelo (figs. 217 y 218). Ahora ya puede usted iniciar la gama de verdes de prados, cipreses y árboles, comenzando con un verde claro de tendencia algo azulada pensando en la distancia y en la sensación de atmósfera para realzar la tercera dimensión.



216

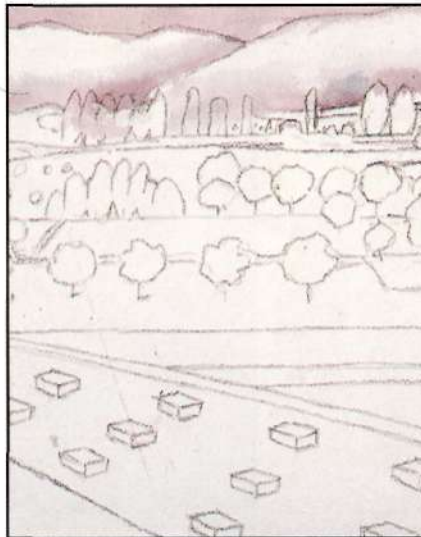


Figs. 215 y 216. Teniendo como modelo el paisaje de la figura 215, dibujo el paisaje con lápiz grafito, iniciando con una vertical y una horizontal cruzando la tela para facilitar el cálculo de dimensiones y proporciones.

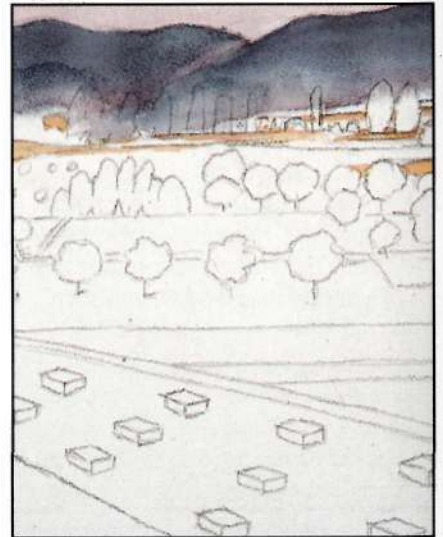
Fig. 217. Pinte el cielo de carmín con un lavado muy diluido en agua de manera que éste presenta un degradado desde la base de las montañas hasta los límites del papel.

Fig. 218. Defina la cordillera de montañas que puede verse en el fondo del paisaje de un color azul violáceo.

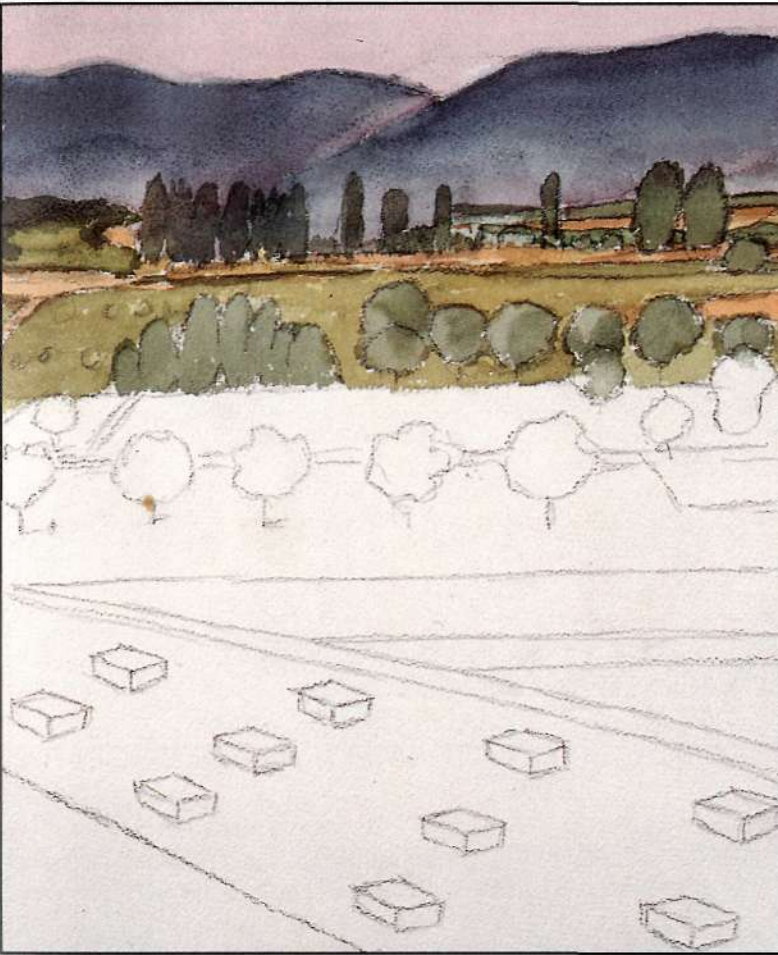
217



218



219



Pinto también algunos fragmentos de tierra con colores claros, se trata al principio de cubrir el papel blanco de la acuarela para no caer en el defecto de los contrastes simultáneos y, como consecuencia de ello, en los errores de matiz y de color (fig. 219).

Siga ahora llenando espacios, con la misma idea de evitar contrastes simultáneos y tratando de resolver una armonización de color en tono menor.

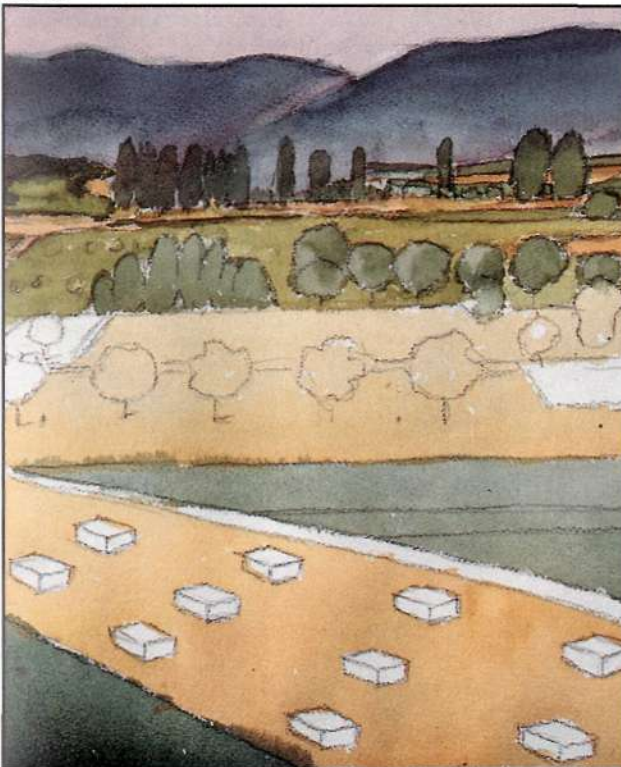
Todos los espacios están llenos con colores más bien claros, pero tratando de mantener un conjunto armónico, según se puede ver en la figura 220.

Pinte ya en plan definitivo con todo el juego de luces y sombras, colores intensos y colores claros, modelando los cipreses, la vegetación y los árboles del fondo, resolviendo el dibujo y el color de cada forma (fig. 221).

Fig. 219. Pinte el último término con una gama de verdes claros de tendencia azulada para recrear el efecto de atmósfera interpuesta.

Figs. 220 y 221. Continúe pintando la zona intermedia con un verde y un tierra mediante una veladura que rompe el blanco del papel evitando los posibles errores de los contrastes simultáneos. Y modele la vegetación del fondo.

220



221



Continúo pintando la línea de árboles que quedan más cercanos al espectador, manchando en el campo de trigo del término medio y, después, concretando las zonas con sombras más intensas (fig. 222). Como puede usted ver, he pintado, también con un color bastante diluido en agua, las sombras que proyectan los árboles. Haga usted lo mismo.

Ahora ya puede resolver el grupo de campos cultivados que aparecen en primer término, pintando, encima de la aguada anterior y con el pincel más cargado de color, unas formas indefinidas para representar el césped. No olvide pintar además una franja estrecha con un verde más oscuro para indicar la altura que tiene la hierba (fig. 223). El cuadro ya está casi acabado, sólo queda ajustar el color de las gavillas con sus respectivas sombras y firmarlo, esperando que este ejercicio le ayude y le sirva para pintar mejores paisajes (fig. 224, pág. siguiente).

222

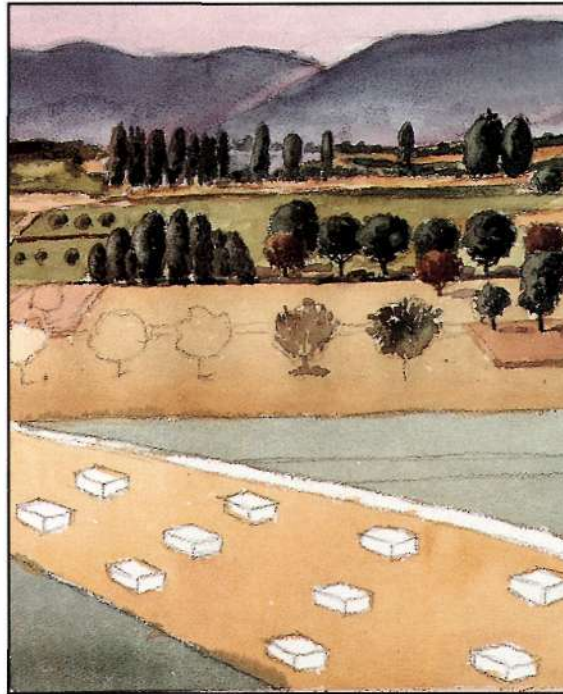


Fig. 222. Pinte el follaje de los árboles del término medio manchando primero y concretando después. Fig. 223. Resuelva el campo cultivado del primer término.

223



CONSEJOS

– Recuerde que las normas concretas sobre el arte de interpretar deben permitirle aumentar y/o reducir el tamaño de los elementos que componen el tema y, si usted lo deseara, incluso suprimirlos.

– Le aconsejo que realice dibujos previos del tema que desea pintar separando los términos por planos (recuerde el efecto *coulisse*) e imaginando el encuadre definitivo que le va a dar. Este tipo de ejercicios previos le serán de gran ayuda para afirmar la interpretación ideal del esquema definitivo.



Fig. 224. Compruebe ahora el estado final de la acuarela terminada y compárela con el paso anterior. Fíjese en los retoques que se han dado al cuadro terminado y, especialmente, en la manera de resolver las gavillas y la vegetación del primer término.

Cuando una acuarela como ésta se encuentra terminada, existen tres factores básicos para definir su calidad. En primer lugar, el tema escogido, con unos colores y formas dispuestos por la naturaleza en un conjunto armónico como éste. En segundo lugar, los colores. Compruebe que su acuarela presenta unos colores similares como los aquí reproducidos. Recuerde que las zonas más alejadas deben presentar una tendencia más azulada y propia de una gama de colores fríos, mientras que aquellos que se encuentran representados en el primer término deben ser colores cálidos. Recuerde lo aprendido en capítulos anteriores: los colores cálidos «se acercan» y los fríos «se alejan».

En tercer lugar y último, la interpretación, por ejemplo, la manera de pintar el cielo puesto que el cielo no es siempre azul, puede ser gris, rosado o de un color crema. Otro ejemplo clarificador es la manera en la que se ha comprimido el paisaje pasando de un encuadre horizontal a uno completamente vertical. En esta operación de comprimido observe cómo todos los elementos del cuadro parecen estar a menor distancia entre ellos, a fin de poderlos incluir en el encuadre que he escogido.

A partir de aquí le aconsejo que tome fotografías que ofrezcan un formato vertical y pruebe a interpretarlas y pintarlas en un encuadre vertical y viceversa, tal y como hemos hecho en este ejercicio.

Un Bodegón Valorista a la Acuarela

A continuación, en los siguientes dos capítulos y con la ayuda de los acuarelistas Jordi Segú y Merche Gaspar, voy a mostrarle las diferencias entre la concepción de una obra *valorista* y otra *colorista*. El modelo escogido es el mismo para ambos ejercicios, aunque su apariencia se verá modificada por dos tipos diferentes de iluminación: luz lateral para el bodegón valorista y luz frontal para el colorista. Pintores valoristas ha habido siempre, desde los artistas griegos Apeles, Zeuxis, etc., 500 años a. C, hasta dos pintores de nuestro siglo como Dalí, Nonell o Cézanne.

Pero he aquí la experiencia. Con la finalidad de que usted comprenda mejor el desarrollo de esta manera de pintar, le ruego que repita estas naturalezas muertas, una en estilo valorista y otra en colorista.

Pero centrémonos ya en el primero de los dos ejercicios en cuestión, en pintar un bodegón valorista a la acuarela. Fíjese que el modelo de la figura 225 se encuentra iluminado por un foco de luz lateral intensa (en este caso la misma lámpara que forma parte del conjunto), que acentúa fuertemente las sombras y la sensación de volumen en los objetos.

La sesión empieza. Segú comienza primero, con un dibujo de características lineales, con el lápiz plomo, con la ausencia absoluta de valores y sombras. Su máxima preocupación es la de situar, perfilar y proporcionar los diferentes objetos que forman la composición (fig. 226).

Con un pincel del número 12 empiece manchando las superficies o los amplios espacios del fondo con la mezcla de un azul ultramar, un tierra oscura y un gris Payne, con abundante agua de manera que ésta reparta de manera irregular los colores sobre el fondo formando pequeñas lagunas e irregularidades (fig. 227).

225



226

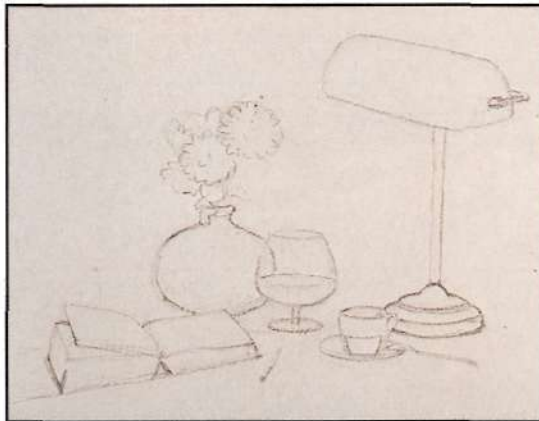


Fig. 225. He aquí el modelo. Para acentuar el juego de luces y sombras, el bodegón está iluminado lateralmente. Se compone de un jarrón con flores, un libro abierto, una copa de brandy, un taza con su respectiva cucharilla y una lámpara que ilumina el conjunto.

Fig. 226. El dibujo de Segú ofrece un ajuste perfecto de dimensiones y proporciones.

227



Fig. 227. Resuelva, con la mezcla de varios colores, la aguada del fondo oscuro, perfilando los objetos. La acumulación de la aguada del fondo ocasiona pequeñas manchas, creando así una interesante textura.

Fig. 228. Tras la primera aguada se dan los primeros toques a aquellas sombras más intensas.

228



Pintando en húmedo con el mismo color aunque algo más intenso, el artista empieza modelando algunas sombras propias y proyectadas en el cristal de la copa, el libro abierto, la base de la taza, la sombra que proyecta el jarrón... (fig. 228, pág. anterior). Con un amarillo limón algo diluido en azul, un tierra sombra y un carmín de garanza empie-

za pintando una primera intención en las flores del jarrón, el vino de la copa, el lomo del libro y el lápiz que aparece en el primer término en escorzo (fig. 229).

Una vez resuelta una primera intención de las sombras, tome un pincel del número 8 y empiece a pintar los colores de las flores. Tras limpiar el pincel,

le aconsejo que deposite un amarillo limón puro que ayudará a obtener la sensación de volumen. Continúe ajustando los brillos y las sombras de la taza y la cucharilla, ajustando también y de forma progresiva el color y la tonalidad propia de los objetos (fig. 230).

Ahora es el momento de resolver la pantalla de la lámpara, otra vez con el pincel del número 12, manchando con el pincel cargado de agua y el color verde esmeralda y verde permanente, dejando reflejos y reserva que cubrirá con un color más claro. Segú deposita pequeñas manchas en la pantalla de la lámpara, acentuando los reflejos propios del material. Posteriormente con ese mismo color, más aguado, sitúa sombras transparentes para recrear la sensación de reflejos (fig. 231, página siguiente).

229



Fig. 229. Empiezan a incorporarse las primeras notas de color que promueven el contraste y el realce de la forma de las flores y de la copa con brandy.

Fig. 230. Segú realza las sombras y los valores dando la deseada sensación de volumen de los objetos, resolviendo las flores, pintando la taza...

230



En esta última fase la obra muestra una evolución hacia una explicación del volumen. Los objetos empiezan a aparecer cada vez con mayor valoración, con sutiles cambios de matiz. Vea sino la resolución del pie de la lámpara y el libro modificados con mayor realismo (fig. 232). Los objetos empiezan a adquirir una representación que podemos considerar cercana a la percepción retiniana, es decir, es una obra coherente con la realidad del modelo. Esta fase finaliza con los retoques en las partes metálicas y los brillos en los motivos que adornan el jarrón, realzando y rectificando algunas sombras (fig. 233).

CONSEJOS

- Es conveniente reservar, desde un buen principio, los blancos del papel para representar brillos, así como utilizar el recurso de provocar contrastes allí donde aparentemente no los hay.
- El método de pintar mediante sucesivas veladuras le facilitará la creación de variados matices y valores en los diferentes elementos que componen la obra.
- Pueden pintarse sombras o contrastes falsos para realzar las formas del modelo.

231



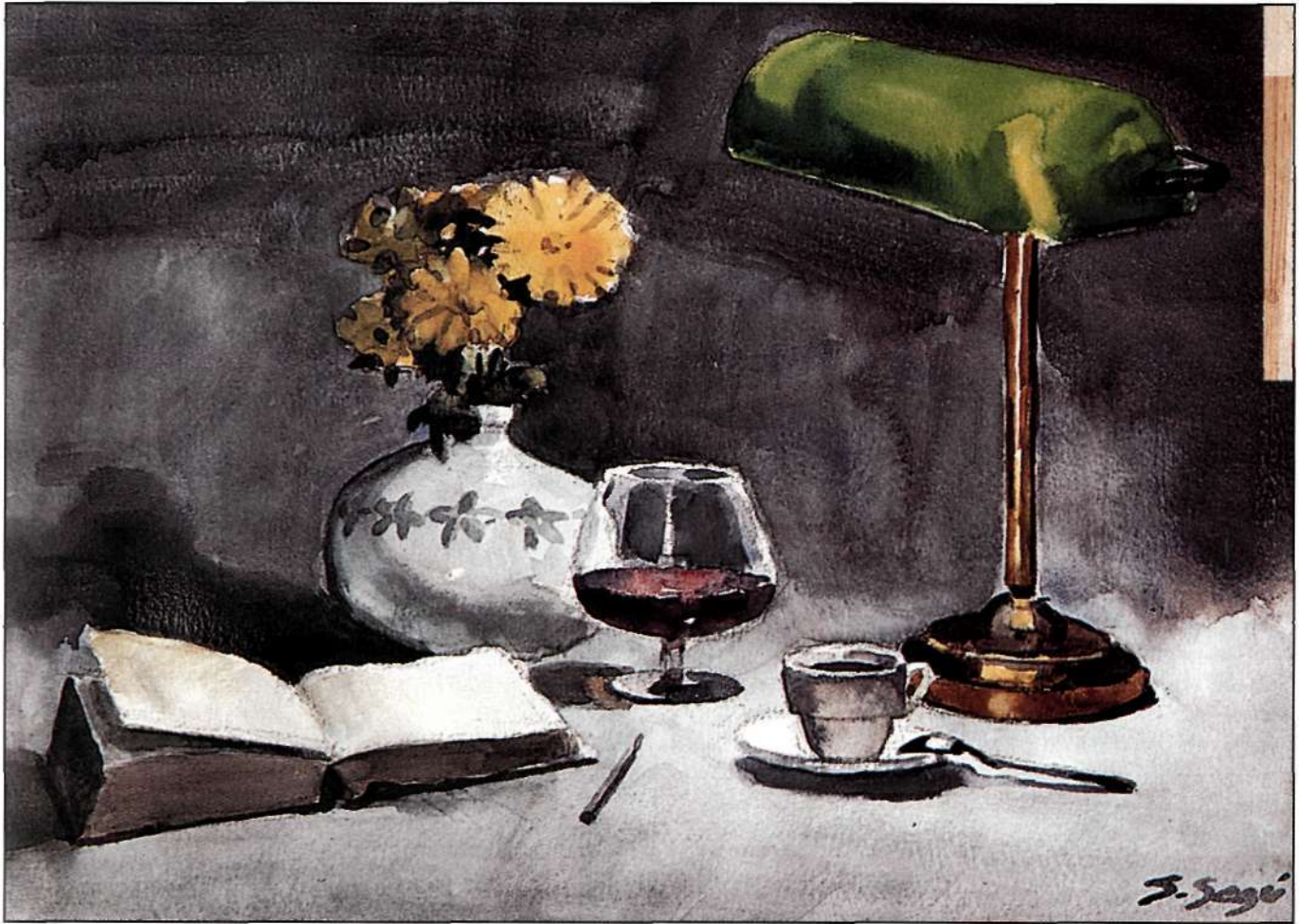
232



233



Figs. 231, 232, 233. Le recomiendo que deje para el final la labor del acabado dentro de la técnica valorista, en la que pueden efectuarse algunos retoques, reforzar y provocar contrastes para realzar un determinado objeto, etc., entre los cuales destacamos la concreción de las flores, los motivos decorativos del jarrón o las hojas del libro.



El resultado final de la acuarela de Jordi Segú se reproduce en la figura 234. Es posible que usted haya caído en el habitual defecto del aficionado de pintar pequeños tramos o detalles desde un buen principio, en lugar de soltarse y resolver con pinceladas amplias y extensos lavados. Para esto existe una sencilla solución: empezar el dibujo pintando con un pincel del número 22, un pincel que elimina de salida este clásico defecto. Si usted compara el resultado final con la figura

230, comprobará que las diferencias se centran básicamente en la valoración y en la matización de los diferentes elementos y, gracias a la incorporación de estos elementos, la obra realza la definición volumétrica. Vea cómo el artista ha insistido con varias capas de color, intensificando la sensación de volumen y densidad pictórica (como en el caso de la lámpara) propia de la manera de pintar valorista.

Fig. 234. He aquí terminado el breve desarrollo de una naturaleza muerta pintada con estilo valorista, o sea, con iluminación lateral, realzando el volumen con todo el juego de luces y sombras.

Un Bodegón Colorista a la Acuarela

En la siguiente acuarela nuestro modelo va a ser el mismo del paso a paso anterior, aunque como puede usted ver en la figura 235, se ha cambiado la dirección de la luz que incide sobre el bodegón, esta vez sujeto a una iluminación frontal. Vea cómo la apariencia de éste cambia completamente: dada la supresión de posibles efectos de sombra, el volumen de los objetos se aprecia mucho menos y el color aparece más intenso y brillante.

Le propongo ahora un nuevo ejercicio para comprobar el comportamiento de los contrastes cromáticos en una pintura, aunque esta vez con colores más vivos y planos, con una visión colorista, estableciendo contrastes de tono y de color. Para ello cuento con la colaboración de la acuarelista Merche Gaspar, quien nos mostrará las diferencias con el método anterior.

Merche empieza, como antes, resolviendo con un lápiz 2B el encaje del modelo de un modo lineal, con trazos algo gruesos que perfilan los cuerpos con el fin de estructurar primero las formas del modelo, aunque, recuerde, sin sombras (fig. 236). A continuación, como en el ejercicio anterior, la artista toma un pincel del número 12 y cubre el fondo, pero ahora con una aguada más diluida, más tenue y uniforme, de manera que los objetos queden perfilados (fig. 237). Haga usted lo mismo, pero no olvide que aplicar el color tan diluido le obligará a levantar el bloc de papel como si fuera un tablero y situarlo en posición horizontal para que la aguada no chorree.

Siga pintando unos amplios y regulares lavados en el lomo del libro con un tierra sombra, la taza y la copa de cristal con un gris Payne muy diluido y reproduzca la decoración floral del jarrón con azul cobalto (fig. 238).

235



Fig. 235. Como puede ver, esta vez se ha iluminado el tema mediante una luz frontal que elimina las sombras.

Fig. 236. Merche Gaspar dibuja la silueta de los objetos que forman la composición con líneas ágiles y múltiples.

236



Fig. 237. Pinte ahora, con colores muy aguados, para dar una capa general al fondo, perfilando y reservando el blanco de los objetos.

237



238



Fig. 238. La artista sigue manchando con leves aguadas. Con el pincel muy húmedo empieza a introducir ciertos tonos pálidos en los objetos, sin importar el goteo ni la exactitud de la mancha.

Merche, a pesar de mantener una visión colorista del conjunto, decide no utilizar colores saturados y establecer contrastes de color desmesurados, aunque sí va a pintar con colores más planos obviando tonos y matices. Siga usted estas mismas indicaciones, pues le darán resultado.

Después, con pincelada segura, pinte el

pie de la lámpara, las tapas del libro, el pie de la copa de cristal y el plato con la cucharilla, dejándolos prácticamente resueltos (fig. 239).

Siga con una aguada color sepia con la que pintará el contenido de la copa y pase luego, sin apenas reposo, a resolver el color y la forma de las flores. Una vez la aguada anterior se ha seca-

do, Merche carga el pincel con un color sepia más intenso. Luego sitúa la mano y el pincel delante de la copa, con el haz de pelos formando una punta perfecta, y da cuerpo a la composición concreta del líquido que medio llena por la mitad la copa de cristal con unos toques precisos y certeros (fig. 240).

239



Fig. 239. Podemos observar el primer estado de la pintura: todos los colores son suaves, no existe todavía el contraste deseado.

Fig. 240. Llega el momento de intensificar los colores: he aquí el proceso de resolución de las flores y el brandy de la copa.



240

Como se puede observar en la figura 242, la uniformidad de los colores aplicados para representar las flores y las hojas del jarrón, que aparecen sin matices, son suficientes para insinuar el modelado, que se ve intensificado por el claro contraste entre estos colores y el fondo.

Sólo falta la pantalla de la lámpara para dar por finalizado este ejercicio (fig. 241). Usted puede empezar a llenar dicho espacio blanco con una mezcla uniforme de gris Payne y verde esmeralda fundiéndose continuamente, pero no olvide dejar una reserva de blanco para resolver el reflejo de luz. Verá que éste es un color que no corresponde exactamente al color real de la lámpara, sino a la visión personal de Merche Gaspar.

Cuando la pintura haya secado por completo, suprima con una goma de borrar las líneas iniciales hechas con lápiz, para evitar así que puedan emborronar la visión definitiva del conjunto (fig. 243).

Fig. 243. Una vez terminado, borre con una goma los posibles restos de lápiz que puedan emborronar la visión de la obra.

241



242



Fig. 241. Con un color sepia resuelva el pie de la lámpara de modo que ésta reproduzca de manera efectiva la incidencia de la luz sobre la superficie de metal.

Fig. 242. Las pinceladas son suaves y uniformes. Pinte con un color, limpie el pincel, deposite otro color, limpie el pincel y vuelva a pintar, y así sucesivamente.

243



CONSEJOS

- Es primordial pintar con colores limpios, lo cual le obliga a limpiar continuamente los pinceles con retales de periódicos o papel absorbente para lograr colores intensos.
- Puede resultar interesante para usted que aprenda a realizar apuntes previos de color de rápida ejecución. Esto le permitirá realizar varias acuarelas consecutivas en una sola sesión. Pruebe a cambiar el orden y la disposición de los colores en cada apunte y no se preocupe de los errores, ya que es de ellos de donde más se aprende.



Posiblemente usted esté tratando de encontrar alguna diferencia entre el cuadro terminado y el estado anterior. Le advierto que prácticamente no hay ninguno. Tras estar un buen rato observando, Merche creyó que tenía que ser así: una acuarela resuelta con gran frescura, un trabajo ágil donde la artista ha dejado algunas partes sugerentes como el pie de la lámpara, la copa de vino o las sombras de la taza. Usted puede hacer lo mismo. Fíjese en cómo la obra presenta la peculiaridad de incidir en el contraste luminoso, con la sabiduría de rebajar con una tenue aguada los blan-

cos del papel para reproducir la atmósfera luminosa propia de una composición iluminada con luz frontal.

Compruebe las plenas posibilidades que ofrece el color sin apenas modulación, dándole a la obra luminosidad.

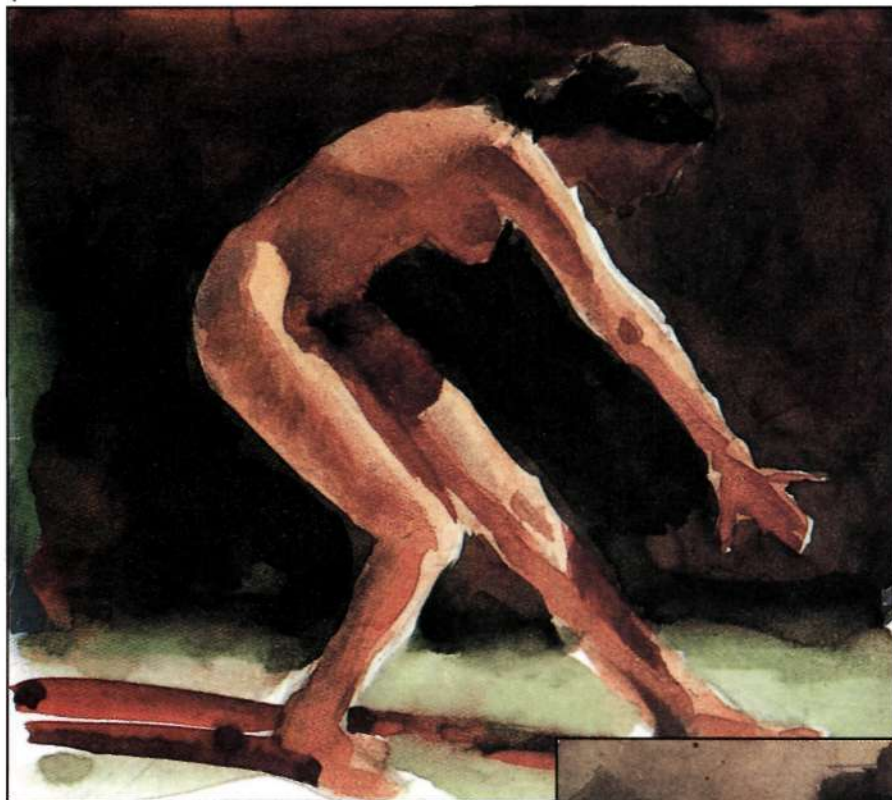
El factor básico para determinar si usted ha resuelto óptimamente este ejercicio depende básicamente de la interpretación que haya hecho del tema, la capacidad de imaginar y ver en el modelo los cambios necesarios, es decir, la posibilidad de suprimir, disminuir, sustituir... eso sí, resolviendo, en definitiva, con un estilo colorista.

Fig. 244. La versión colorista es una pintura sencilla, muy sutil que, a pesar de la ausencia de matices, valora los pequeños detalles sin olvidar la armonía general de la obra.



**LA PINTURA A LA ACUARELA:
FIGURAS Y RETRATOS**

1



2



Figs. 1 y 2. José M. Parramón. Estudio de figura. Acuarela. Propiedad del artista. En una de esas sesiones de apuntes con modelo desnuda, tomé el apunte de la figura 1. Más adelante asistí a una fiesta de veraneantes en la que la hija de un amigo actuaba como bailarina. Tomé algunos apuntes y le pedí a Ana, la hija de mi amigo, que pasara por mi estudio y se vistiera con el traje de bailarina. Con más apuntes del natural y teniendo en cuenta el apunte del desnudo anterior —tener presente el cuerpo que hay debajo de un vestido es siempre una buena idea para perfeccionar la pintura de un cuerpo humano—, pinté la acuarela de la figura 2, la definitiva que, por cierto, fue publicada en otro de mis libros para pintar a la acuarela.

La Figura Humana y el Retrato

El escritor y crítico **René Huyghe**, ex Conservador Jefe honorario del Museo del Louvre, escribe en su libro *Diálogo con el arte*: «Ya sea como fuente de belleza o como simple imagen proyectada, el arte se sitúa más allá de toda actividad superficial, de juego de solaz, de placer. En cualquier caso, pone a prueba las condiciones más profundas de nuestra existencia».

La pintura a la acuarela es una técnica que exige una práctica constante para convertir, por ejemplo, la manera de pintar con el pincel en algo tan absolutamente instintivo, tan extensivo de usted mismo, que termine por manejar el pincel de manera inconsciente. Por cierto que, sobre la necesidad de practicar la técnica de la acuarela, se ha dicho: «El 75 % de la técnica de la acuarela consiste en tener la habilidad para resolver un lavado» (**Edgar A. Whitney**, autor inglés de varios libros).

Usted se enfrenta ahora, en las siguientes páginas, a decenas de lavados, grisados y degradados para estudiar y resolver el cuerpo humano, la cabeza humana, la figura y el retrato. Son unos temas que el profesional resuelve con la aplicación o teniendo en cuenta el canon de la figura y la cabeza humana. Es un conjunto de fórmulas básicas para recordar, en el caso del canon de la figura, que su altura, por ejemplo, es igual a ocho veces la altura de la cabeza. Practicará estas enseñanzas y la construcción de la figura humana con ayuda del maniquí articulado, y practicará también el dibujo de la cabeza humana en posiciones diferentes con ayuda del canon.

Pero no olvide usted que estos temas, como cualquier motivo pintado a la acuarela, exigen ante todo un dominio absoluto del arte de dibujar. Es una

necesidad que **Vincent van Gogh** expresaba de esta manera en una de sus cartas a su hermano **Theo**:

«Pienso dibujar muchos apuntes de figura. En el caso de que 50 no bastaran, dibujaré 100 y haré más aún, hasta que obtenga plenamente lo que deseo. Llegaré también a saber pintar retratos, pero será con la condición de dibujar mucho.

«Ni un sólo día sin trazar una línea», como decía **Gavarni**».

En los ejercicios que le proponemos usted tendrá la oportunidad de dibujar y pintar figura desnuda y vestida. Para esta última no se conforme con copiar la modelo pintada por **Jordi Segú**. Pida a un amigo o familiar suyo que pose para usted. El famoso impresionista **Claude Monet**, cuando era joven, dibujaba caricaturas y coincidió un día con el también impresionista **Boudin**. «¿Por qué no se dedica usted a la pintura?». Salieron juntos a pintar del natural y **Boudin** le dijo a **Monet**: «Todo lo que se pinta directamente del natural tiene una fuerza y una energía, una vivacidad de toque, que no se encuentra copiando o pintando en el estudio sin modelo». Desde aquel día **Monet** siempre pintó del natural.

A propósito de pintar del natural, uno de los ejercicios que le propongo es el retrato de un familiar y de un niño. En estas páginas podrá usted leer, sobre el arte del retrato, los consejos de **Ingres** a sus alumnos, el gran dibujante y pintor retratista del pasado siglo. Léalos y sígalos con verdadera atención. Hallará recomendaciones tan válidas como ésta: «Trabajad por todas partes. Un dibujante experto debe tener los ojos en todo a un mismo tiempo, y, hasta el último momento, armonizar y tenerlo todo ajustado». O como ésta, cuando dice: «Dibujad los ojos cuando os

3



Fig. 3. La representación de la cabeza humana es básica en retrato a la acuarela, no sólo por el necesario parecido de las facciones, sino porque es el punto clave para conseguir armonizar toda la figura.

paseéis», que puede interpretarse de una única manera posible: la de dibujar los ojos a ratos, por etapas, sin quedarse en el iris, la pupila o las pestañas y, ¡hala que hala!, perfilar y recortar... hasta quedarse en nada. Bueno, porque lo ideal, como aconseja y da a entender **Ingres**, es dibujar *paseándose*, sin pararse en el ojo, trabajando un ojo y dejarlo para ir al cabello o a la boca... y volver al ojo y pasar a la nariz... y volver al ojo, a plazos, por etapas.

Y no desespere si no le sale la figura o el retrato al primer intento. La historia del arte nos habla de muchos artistas que no estuvieron satisfechos con los resultados de sus obras. **Miguel Ángel** destruyó a golpes de martillo más de una escultura que no respondía, según él, a la obra que había imaginado. Las dudas de **Cézanne** eran de un orden diferente: veía en cada una de sus pinturas únicamente un estado, una plataforma desde la cual esperaba hallar nuevos caminos.



Fig. 4. El canon de la figura humana le orientará para dibujar el cuerpo humano en cualquier posición sin miedo a equivocarse en lo que respecta a las proporciones y relaciones entre las distintas partes de dicho cuerpo. Vea un ejemplo en este apunte que aparece en la pág. 107.

CANON Y CONSTRUCCIÓN DE LA FIGURA HUMANA

Desde la antigüedad, los grandes artistas han mostrado preocupación en la formulación de una serie de relaciones matemáticas que habían de determinar las medidas de la figura humana ideal. En estos primeros capítulos nos adentraremos en conocer los cánones clásicos más conocidos y las relaciones de proporciones que caracterizan el difícil tema de la figura humana. Este estudio ha de permitirle a usted adquirir las bases fundamentales en el arte de la representación del cuerpo humano: encaje, proporciones, posición, anatomía, los efectos de luz y sombra... Fue Corot quien dijo: «Ante todo hay que afirmar el dibujo», pues sin un conocimiento de los factores básicos que aquí se describen es prácticamente imposible pintar correctamente la figura humana.



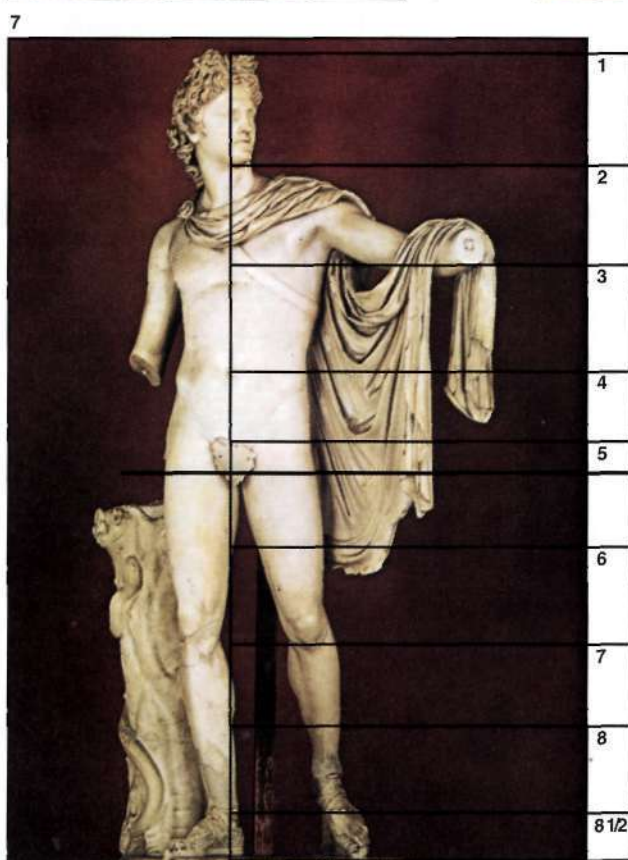
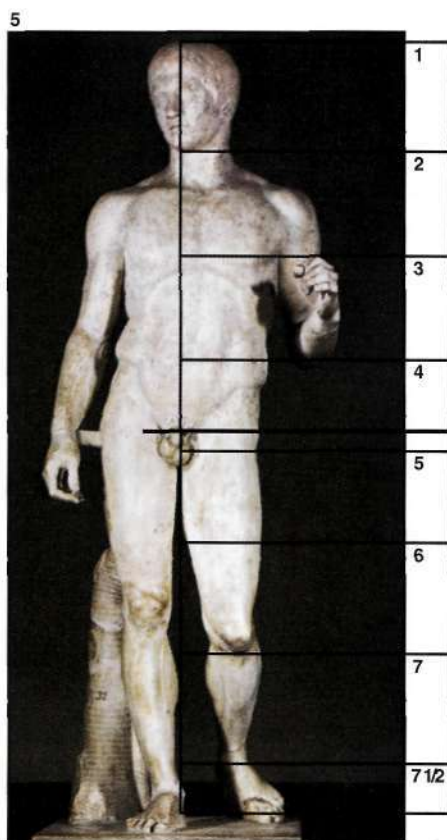
Proporciones y Canon de la Figura Masculina

Se ha considerado la representación del cuerpo humano como uno de los géneros pictóricos más difíciles de resolver. Esto se debe a que la interpretación de la figura, sea masculina o femenina, exige una serie de conocimientos anatómicos y la formulación de un canon de proporciones, es decir, una serie de relaciones matemáticas que permitan determinar las medidas correctas para dibujar el cuerpo ideal. El problema de la representación de las proporciones ideales de la figura humana ya fue planteado en la antigüedad clásica por escultores como Polícleto, Praxíteles y Lisipo. No en vano debemos a estos dos últimos los cánones más conocidos y aceptados por la historia del arte.

Polícleto (siglo V a. C.), preocupado por los problemas en la representación de la figura humana, estableció una regla de proporción que fue bautizada con el nombre de *canon*, es decir, regla o precepto que dividía en diversas partes iguales el cuerpo humano con el fin de dibujarlo de manera coherente y equilibrada. Polícleto escribió en su tratado lo siguiente:

«Para obtener la perfecta proporción de unas partes del cuerpo respecto a otras, la figura deberá medir siete cabezas y media de altura».

Esto significa que la regla que determina la figura humana parte de una segmentación básica llamada *módulo*, que corresponde exactamente a las medidas de la cabeza. Dicho canon determina que la altura total del cuerpo será igual a siete cabezas y media, es decir, siete módulos y medio. Polícleto aplicó dicho precepto a todas sus esculturas, siendo éstas el mejor de los ejemplos. Entre ellas, se encuentra la famosa escultura *El Doríforo* (llamada también *El canon* por su estricta aplicación de la norma) (fig. 5). El canon de Polícleto fue aceptado por la mayoría de artistas de la época; determinó el estilo y las características propias del llamado *período clásico*.



Figs. 5 a 7. El Doríforo respondía exactamente a las proporciones polícleotas, de siete cabezas y media (fig. 5), mientras que el Apolo de Belvedere se basaba en el canon de ocho cabezas y media (fig. 7). Durante el Renacimiento, Botticelli en su San Sebastião superó los cánones clásicos descritos con una figura de nueve cabezas de altura (fig. 6).

Esto perduró hasta que otro escultor, Praxíteles, un siglo más tarde, estableciera una nueva idealización del cuerpo humano capaz de ofrecer mayor esbeltez que el anterior. Dicha proporción determinaba que *la altura total del cuerpo era igual a ocho veces la altura de la cabeza*. Predicaba con el ejemplo otro escultor, Leócares, que esculpió su célebre *Apolo de Belvedere* basándose en el canon de ocho cabezas y media (fig. 7).

Durante el Renacimiento, veinte siglos más tarde, los artistas continuaron debatiendo cuál era la mejor manera de representar el cuerpo de manera proporcional, pero no encontraron una

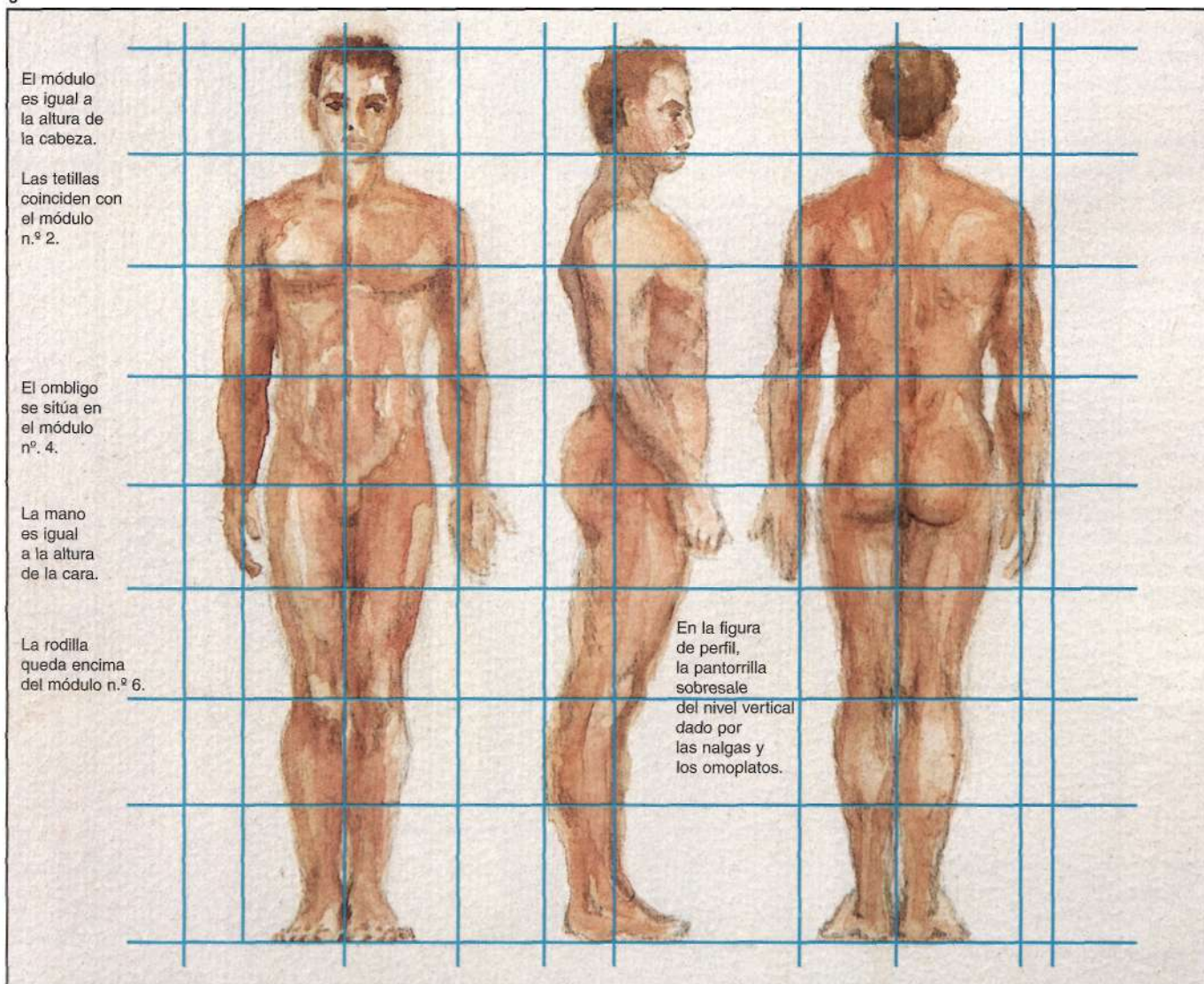
respuesta que satisficiera a todo el mundo. Mientras Miguel Ángel basaba su *David* en el cuerpo de siete cabezas y media de Polícleto, Leonardo ideaba un nuevo canon de ocho cabezas y Boticelli llegaba incluso a mostrar una figura capaz de medir nueve cabezas (fig. 6, pág. anterior).

No será hasta la llegada del Positivismo, a principios de siglo, en que un científico llamado Stratz determinó que el canon correcto para la representación de la figura ideal debería ser igual a ocho cabezas. A esta conclusión llegó tras analizar un grupo de individuos previamente seleccionados que presentaban las siguientes caracte-

rísticas: altos, atléticos y bien proporcionados. Tras sacar un promedio, obtuvo las medidas correspondientes al canon de ocho cabezas que tan hábilmente había apuntado Leonardo unos siglos antes (fig. 8).

Bajo nuestro punto de vista artístico está claro que puede utilizarse cualquiera de los cánones aquí descritos, pero no hay duda de que el canon que mejor responde a las normas estéticas de nuestros días es el de ocho cabezas.

Fig. 8. Canon de la figura humana constituido por una altura de ocho módulos, igual a ocho cabezas de alto por dos cabezas de ancho.



Canon de la Mujer, del Niño y del Adolescente

Las proporciones entre el canon de la figura femenina y la masculina no son tan distintas; a pesar de esto, como es lógico, se aprecian ciertas diferencias morfológicas que paso a nombrarle a continuación (le aconsejo que observe las figuras adjuntas para comprender mejor los siguientes puntos):

a) Generalmente el cuerpo femenino presenta una menor estatura que el masculino; esta diferencia se estima en unos diez centímetros.

b) Los hombros de la mujer son algo más estrechos que los del hombre.

c) Los pezones se sitúan más abajo que los del hombre.

d) La cintura es más ceñida y estrecha que en la figura masculina.

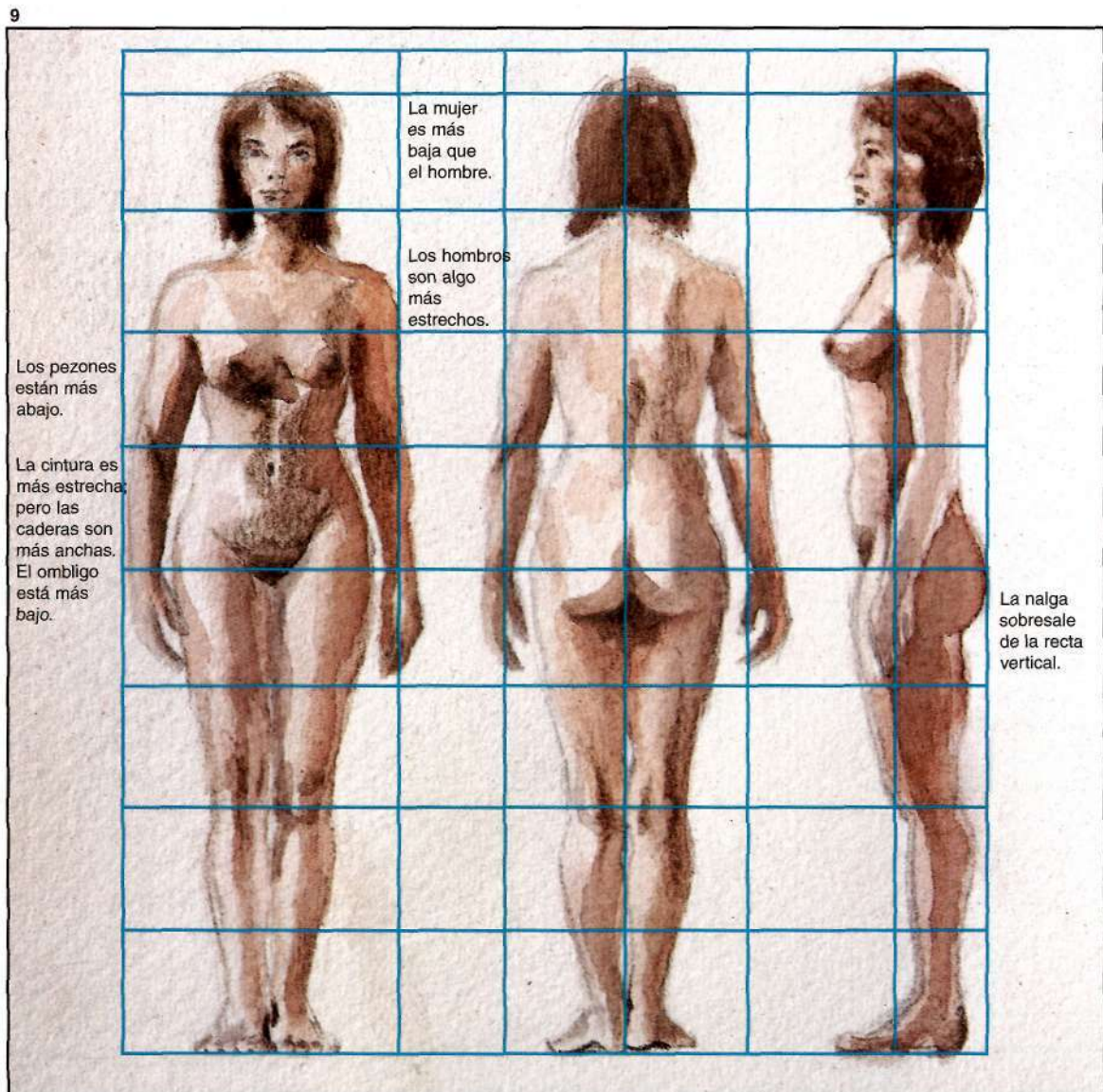
e) El ombligo se sitúa a un nivel más bajo.

f) Las caderas, por el contrario, son más anchas.

g) Vea por último cómo en la figura de perfil la nalga de la figura femenina sobresale de la recta vertical, mientras que en el hombre sobresale la pantorrilla.

Finalmente diré que, en general, la línea de la mujer se constituye de formas más suaves y menos robustas que las del hombre.

Fig. 9. Éste es el canon de la figura femenina, ligeramente más baja, más estrecha de hombros y más ancha de caderas que el hombre. Compruebe la coincidencia de algunos módulos respecto a las partes importantes del cuerpo.



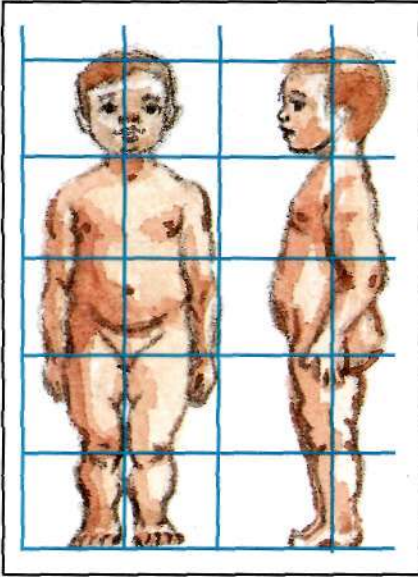


Fig. 10. Canon de cinco módulos correspondiente al niño de dos años. Es una imagen en forma de angelotes muy presente en las pinturas del Renacimiento y del Barroco.

Hasta ahora le he presentado las proporciones del cuerpo humano que corresponden a individuos adultos. Pero ¿qué ocurre con las proporciones del cuerpo de un niño o adolescente? ¿Qué normas determinarán su realización?

En primer lugar, no se trata de dibujar la misma proporción de la figura adulta de ocho cabezas algo más pequeña. El dibujo del cuerpo del niño y del adolescente poseen su propia formulación. El secreto para comprender dicha formulación reside en la cabeza (una de las partes del cuerpo que menos crece) y las extremidades (una de las partes que más crece). Esto significa que nacemos cabezones, barrigones y patiocortos. Puede usted comprobar en la figura 11 que, cuanto más joven es el hombre, más grande es el tamaño del tronco y de la cabeza en comparación con sus extremidades.

En este sentido, el **canon del recién**

nacido corresponde a un cuerpo que es igual a la altura de cuatro cabezas, o cuatro módulos si se prefiere. Como puede usted comprobar, proporcionalmente al resto del cuerpo, la cabeza del neonato es casi el doble de grande que la del hombre adulto. El tronco y las extremidades superiores ofrecen la misma proporción que la del adulto, pero las extremidades inferiores son notablemente más cortas. La complejión del cuerpo es gruesa, con pliegues marcados en las articulaciones.

A **los dos años** (fig. 10), poco ha variado la complejión física del niño con respecto a la etapa anterior; sin embargo, se inicia un mayor desarrollo de la caja torácica al aumentar considerablemente su volumen con relación a sus extremidades. Como puede ver, pasamos de un canon de cuatro módulos a uno de cinco.

Entre **los dos y los seis años**, las extremidades inferiores crecen con mayor rapidez y pasan a constituir una figura compuesta por un canon de seis módulos. Por otra parte, el tronco se ensancha y estira ofreciendo una proporción más parecida a la del cuerpo adulto.

El cuerpo de un **adolescente de doce años** bien formado responde a un canon de siete cabezas de altura. Debido al crecimiento, las extremidades inferiores ya ocupan tres módulos, aunque todavía el desarrollo de los pectorales es prematuro. Lógicamente, la masa muscular es todavía insuficiente; en consecuencia, la apariencia de un cuerpo durante la pubertad resulta algo femenina. Finalmente, diré que el desarrollo desde la adolescencia hasta la madurez se caracteriza por el mayor crecimiento de las piernas, que pasan de tres módulos a cuatro.

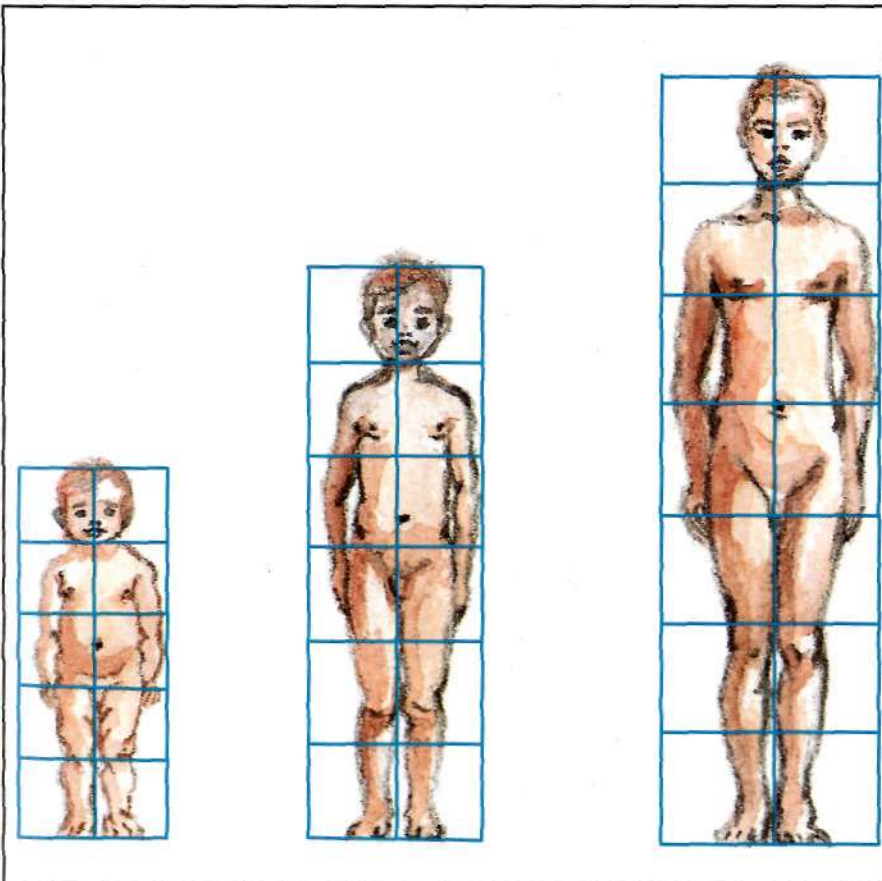


Fig. 11. A medida que el niño va creciendo, su cuerpo ofrece diferentes proporciones, que van desde el canon de cinco módulos hasta el de siete módulos.

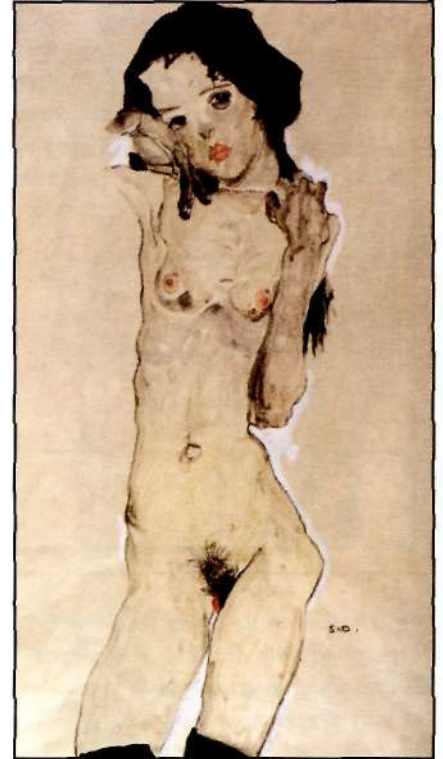
Posición Isquiática, Esquema y Acción

El movimiento o la postura que presenta una figura viene determinado por la posición isquiática o posición que adopta la cadera. Se denomina así debido a que un hueso llamado isquion, situado en la parte inferior de la pelvis, bascula hacia un lado o hacia otro según sea la posición o movimiento que ejecuta la figura.

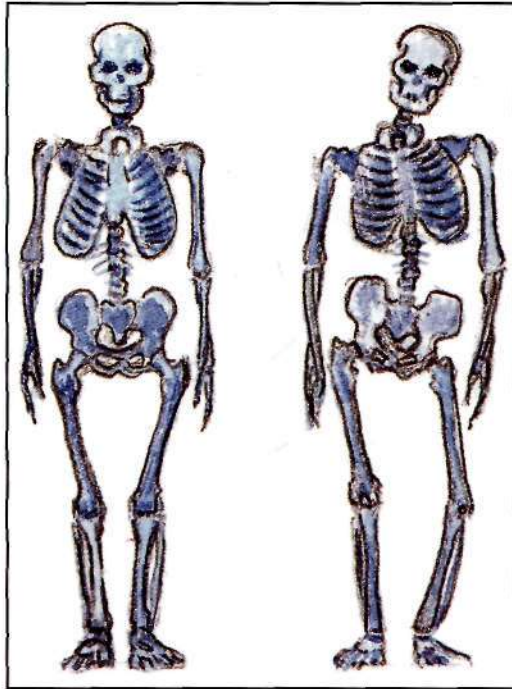
En este sentido, la posición isquiática o *contraposto* es aquella que viene determinada por la inclinación que adopta el tórax, en el sentido contrario de la pelvis, de esta manera queda el peso del cuerpo hacia una sola pierna, mostrando una actitud parecida a la posición de descanso de un soldado (con un pie algo más avanzado que el otro). Puede comprobar este hecho si observa los esqueletos humanos de la figura 13. En primer lugar, vemos un esqueleto en posición frontal (izquierda), de manera que el peso del cuerpo se encuentra repartido por igual entre

ambas piernas. Por lo tanto, los huesos del isquion presentan una disposición horizontal. Observe cómo el siguiente esqueleto (derecho), reproduce la que podríamos denominar *posición de descanso*. Como puede ver, el peso del cuerpo reposa en una sola pierna, la otra relajada. Este caso corresponde a lo que podríamos llamar *posición isquiática* puesto que se produce la basculación de los huesos del isquion como consecuencia de apoyar parte del peso corporal en una de las dos extremidades. Pero aquí no acaba la cosa; como ya he dicho con anterioridad, el tórax también se inclina, aunque en el sentido contrario a la pelvis. Cuando usted dibuje figura, recuerde este factor y trate de comprender qué postura adopta la cadera en cada ocasión.

12



13



14

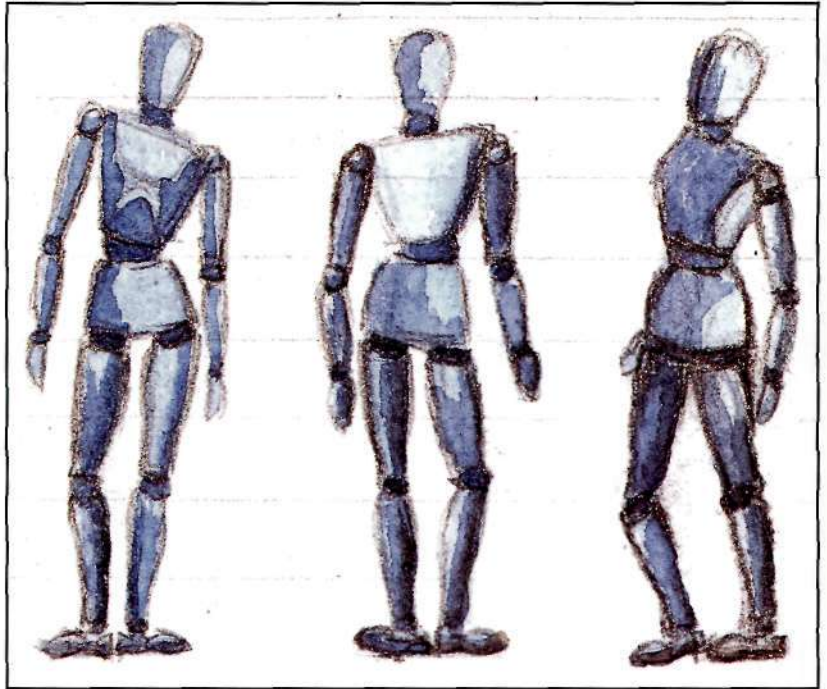


Fig. 12. Vea cómo se hace evidente la posición isquiática en esta Muchacha desnuda con el pelo negro (de pie) del artista austriaco Egon Schiele.
Fig. 13. Al observar el esqueleto

humano, podemos ver lo que sucede cuando el modelo adopta la posición isquiática. Vea cómo la cadera se inclina hacia un lado, al mismo tiempo que el tórax lo hace en

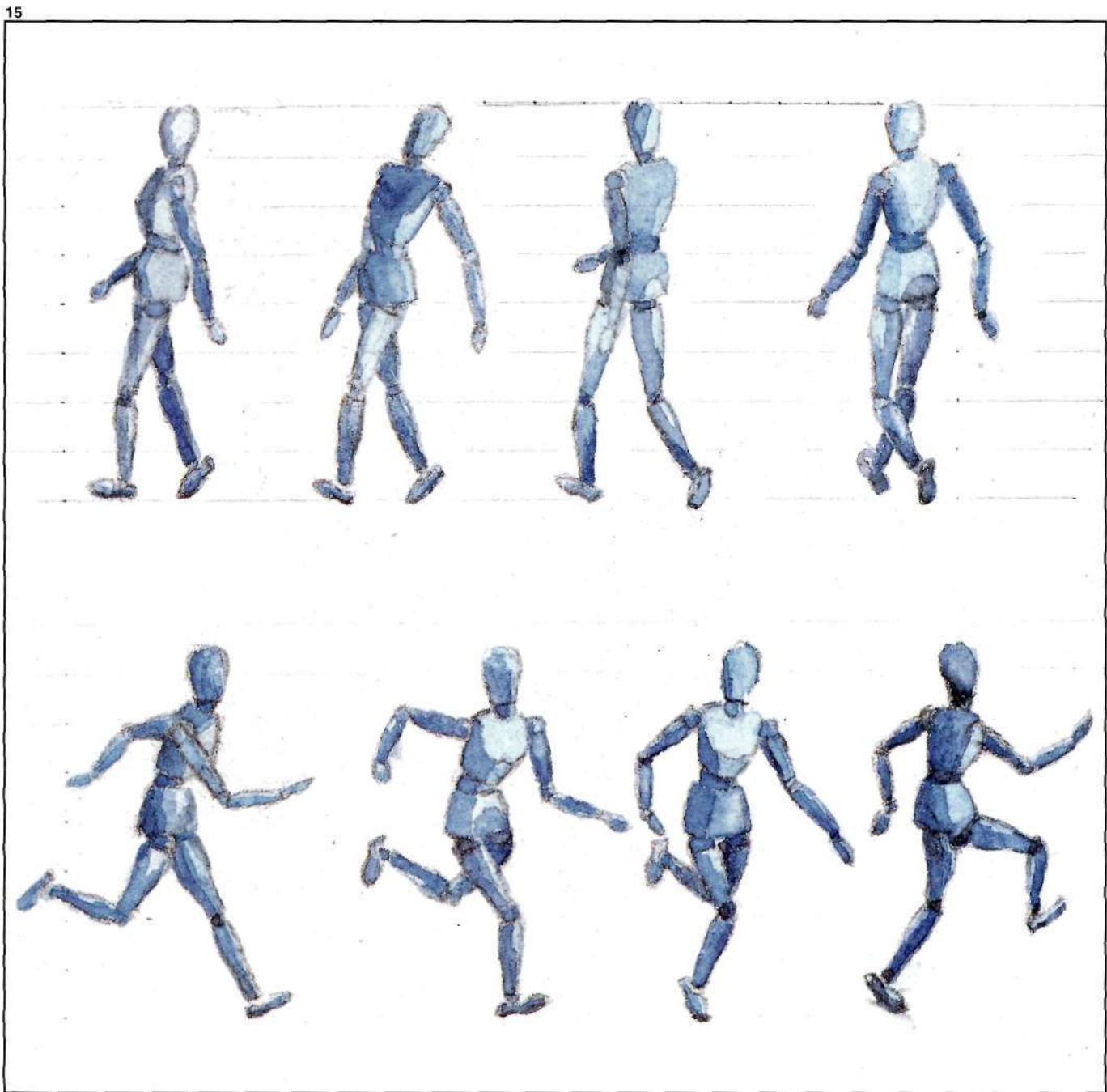
sentido contrario.
Fig. 14. Apreciamos el mismo efecto de la posición isquiática en estos maniqués, que muestran dicha postura vista desde diferentes ángulos.

Lo mismo sucede cuando practique el dibujo de la figura humana en movimiento. Dibujar la figura en acción supone imaginar nuevos gestos, actitudes, procurando en todo momento estudiar el factor de la posición de la cadera. He aquí algunos ejemplos (fig. 15): una figura que camina (arriba) y otra que corre (abajo). Le aconsejo que practique estos cono-

cimientos dibujando las ilustraciones adjuntas, estudiando y tratando de comprender qué sucede con la pelvis en cada posición. No es necesario dibujar las figuras con minuciosidad, será suficiente con trazar las simples formas de una figura esquemática, donde pueda identificarse con precisión el torso, la pelvis, el cuello, la cabeza y las extremidades. Una vez haya

practicado lo suficiente, usted mismo podrá imaginar nuevas situaciones o gestos y aplicar lo aprendido para dibujar otras posturas y acciones.

Fig. 15. El estudio de la figura en movimiento es un interesante ejercicio para comprender cómo varía la posición del tórax y la cadera en cada una de estas situaciones.



El Maniquí Articulado

El maniquí articulado de madera, como el que puede usted ver en la fig. 16, ha variado poco a lo largo de la historia; es prácticamente el mismo que han venido utilizando durante siglos los grandes maestros de la pintura. Uno de los muñecos más antiguos que se conserva fue construido en el siglo XVI (puede verse expuesto en el Staatliche Museum de Berlín), aunque se tengan noticias de su uso ya desde el siglo XV. El modelo de madera consta de un conjunto de cuerpos articulados tallados en madera que representan de forma esquemática la figura humana. Este conjunto de piezas ensambladas permite imitar toda clase de posiciones y posturas humanas con la particularidad de que no deja reproducir posiciones que no pueda llevar a cabo un cuerpo humano, como doblar articulaciones en un sentido contrario a lo natural o inclinar partes del cuerpo más de lo humanamente posible, por ejemplo, cabeza o caderas.

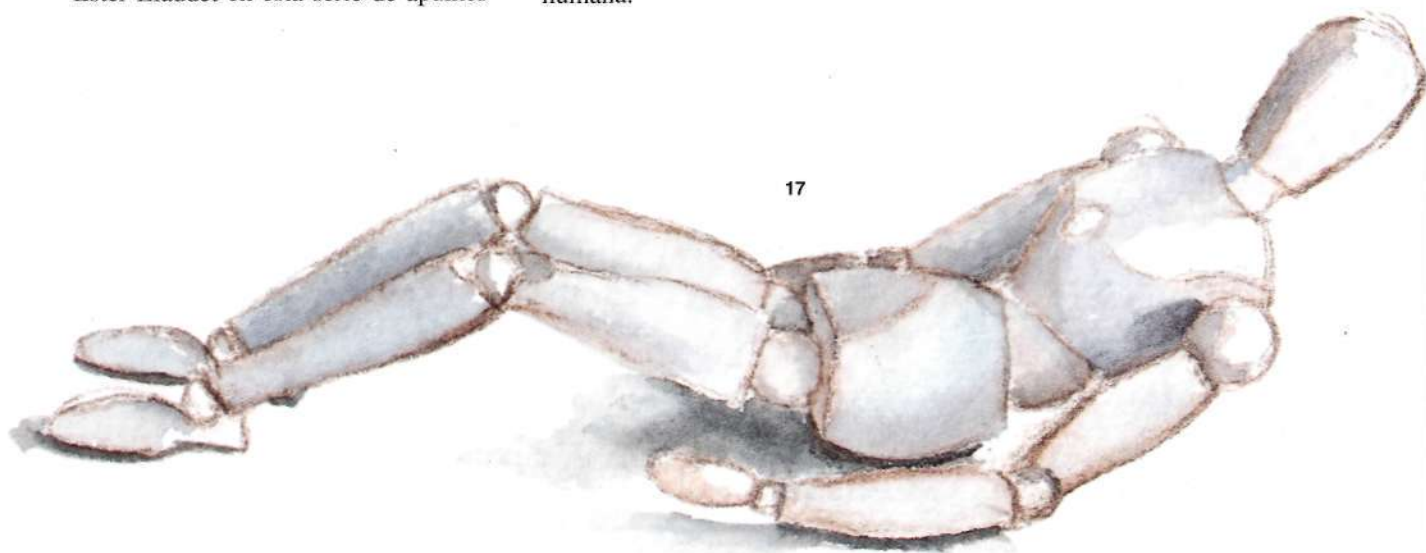
El modelo más utilizado mide entre 30 y 34 centímetros de altura y puede adquirirse normalmente en los comercios donde suministran artículos de dibujo y pintura. Este accesorio es realmente caro pero muy útil. Considere que es importante que usted practique con él, tal y como lo ha hecho Ester Llaudet en esta serie de apuntes

16



que reflejan varias posturas del maniquí. Le recomiendo que empiece trazando las líneas del modelo con un lápiz. Una vez ha resuelto el encaje y las proporciones, aplique una sencilla aguada monocroma al modelo. Si usted practica a diario aprenderá a estructurar y proporcionar la figura humana.

Fig. 16. Éste es uno de los maniqués articulados que pueden encontrarse en los comercios dedicados a la venta de artículos de dibujo y pintura.



17

Figs. 17, 18 y 19. Ejemplos acuarelados del maniquí, reproducido en diversas posturas.

18



19



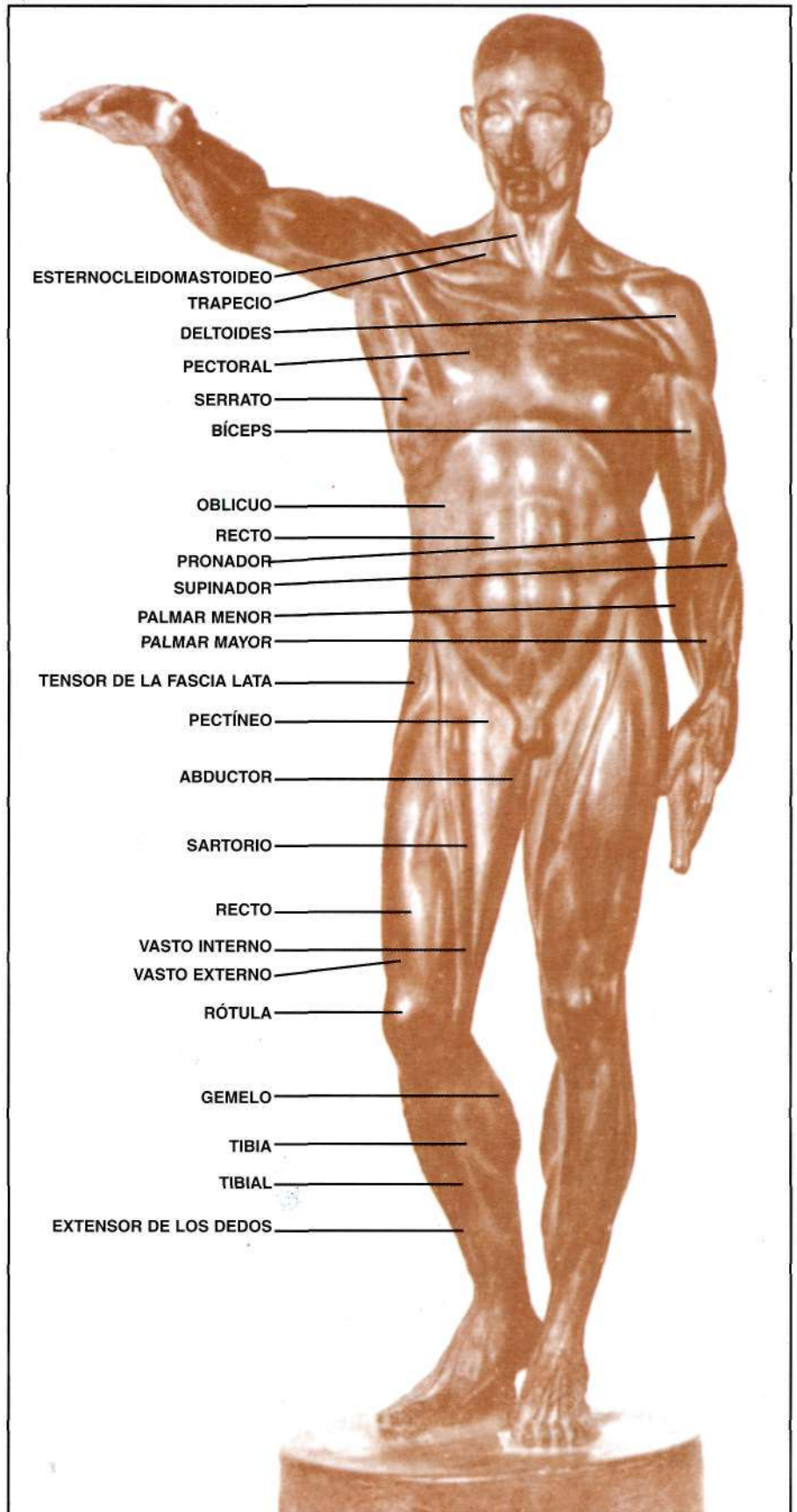
Anatomía: *El Desollado* de Houdon

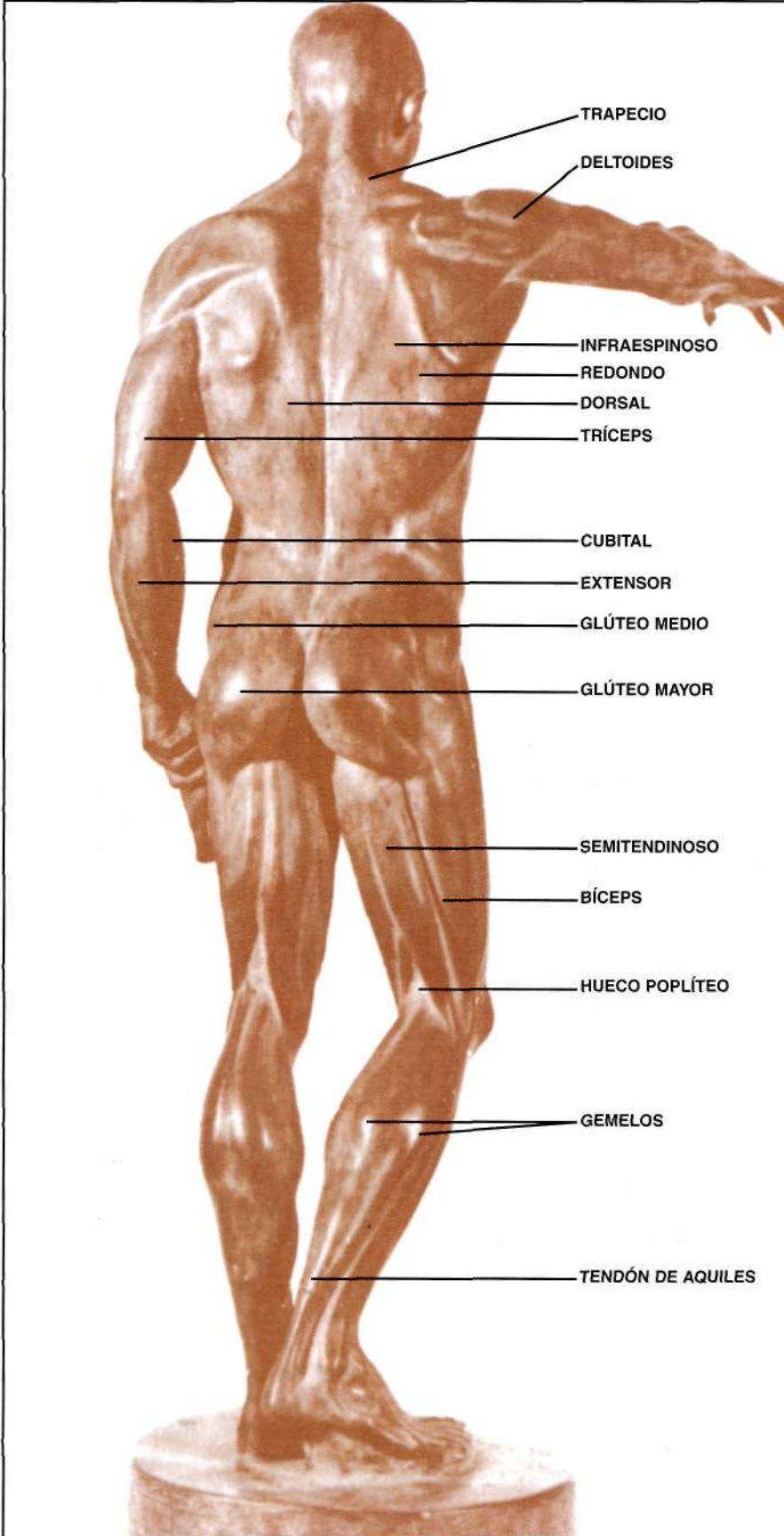
El desollado de Houdon es una de las esculturas clásicas que se ha venido utilizando desde el siglo XVIII para estudiar la disposición de los músculos y tendones en el cuerpo humano. Como usted ya debe de saber, los músculos son esas partes carnosas de la anatomía humana formadas por un tejido fibroso y que poseen la propiedad de contraerse ante la orden de un estímulo nervioso.

Como puede ver en las figuras 20 y 21, la mayoría de los músculos tienen formas muy diferentes y reciben el nombre según su forma: deltoides, trapecio, piramidal...; según la acción que desarrollan: elevadores, abductores, flexores...; según el lugar donde se encuentran: pectorales, dorsales, braquiales...; según su dirección: oblicuos, rectos..., y según su constitución: semimembranosos, semitendinosos.

Fig. 20. Estudie la situación de cada uno de los músculos analizando una imagen frontal de El desollado de Houdon. Consulte al mismo tiempo, entre otros términos, los nombres que vienen a continuación: esternocleidomastoideo, trapecio, deltoides, pectoral, serrato, bíceps, oblicuo, recto, supinador, sartorio, recto, vasto interno, vasto externo, rótula, gemelo, tibia, tibial y extensor de los dedos.

20





Los músculos suelen ser pares y casi todos ellos se insertan al hueso por sus extremos.

Vea cómo los músculos largos se reparten por las extremidades, mientras que los músculos más amplios ocupan la mayor parte de la superficie del torso.

A continuación, utilizando la vista frontal y dorsal de *El desollado* de Houdon, tome una hoja y pruebe a dibujar un encaje de la figura tratando de definir las líneas que contornean los músculos con el objetivo de comprender mejor su disposición y forma. Estudie la forma de cada uno de los músculos así como las modificaciones que éstos sufren ante las diferentes posturas del cuerpo. Vea a modo de ejemplo la modificación que sufre el deltoides y el pectoral mayor cuando el brazo de la figura se encuentra alzado y compárela con su posición natural de reposo con el brazo caído.

Fig. 21. Al igual que la figura 20, aprenda a nombrar y situar los músculos tratando de localizar en la figura dorsal los nombres que siguen a continuación: trapecio, deltoides, infraespinoso, tríceps, dorsal, cubital, extensor, glúteo medio, glúteo mayor, semitendinoso, bíceps, hueco poplíteo, gemelos y tendón de Aquiles.

Luz y Sombra en la Figura Humana

La calidad y la dirección de la luz tienen un papel determinante a la hora de promover la ilusión de volumen en un cuerpo. Su resolución depende de tres factores básicos: *cantidad, calidad y dirección*.

La cantidad de luz. Determina de una manera decisiva el contraste entre las zonas sombrías y las iluminadas. Si acercamos al modelo una pequeña lámpara de 25 W, presentará unas sombras mucho más acusadas que si utilizamos luz natural.

La calidad de la luz. Influye de manera notable en la valoración y contraste de luces y sombras. Presenta dos variedades que debemos conocer: *luz directa*, cuando la luz natural o artificial incide directamente sobre el modelo, y *luz difusa*, cuando la luz no incide directamente y el modelo ofrece un sombreado menos definido y más difuminado.

En cuanto a la dirección de la luz, diremos que existen cinco posibilidades distintas:

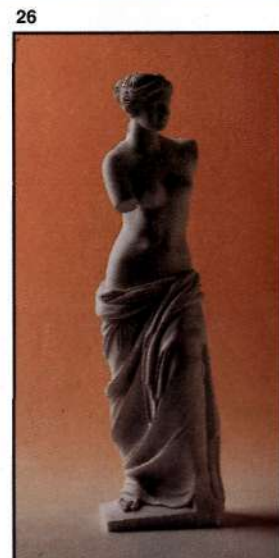
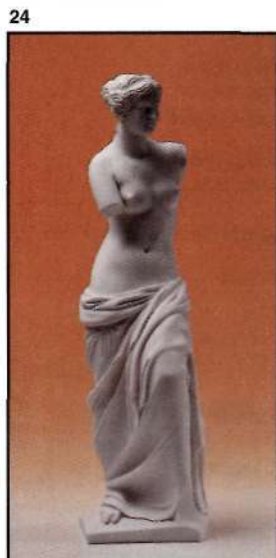
– *Luz frontal:* cuando llega al modelo de frente. Prácticamente no produce sombras (fig. 22);

– *Luz fontal-lateral y luz lateral:* ilumina el modelo desde uno de sus lados proyectando una sombra en el lado opuesto. Es la que produce mayor contraste entre luz y sombra (fig. 23);

– *Luz cenital:* el foco de luz proviene de un punto elevado que se sitúa por encima del modelo y proporciona la calidad ideal para dibujar o pintar, aunque la presencia de las sombras no es tan evidente (fig. 24);

– *Luz inferior:* no es una posición habitual, pues aquí el foco de luz se sitúa por debajo de la posición que ocupa el modelo. Se trata de una dirección de luz que dramatiza el tema y otorga al modelo un aspecto misterioso y desconcertante (fig. 25);

– *Contraluz:* la luz llega al modelo desde su parte posterior y ensombrece el primer plano que ve el artista (fig. 26).



Figs. 22 a 26. Éstos son los cinco ejemplos clásicos de iluminación de la figura humana: luz frontal (fig. 22), luz lateral (fig. 23), luz cenital (fig. 24), luz inferior (fig. 25) y contraluz (fig. 26).

Fig. 27. Cuando se pretende representar una figura con efectos de luz y sombra, primero se pinta un sombreado de acuerdo a la visión imaginada; finalmente se desarrolla una síntesis que delimite las zonas de luz y sombra.

Apuntes de Figuras a la Acuarela

Los apuntes de figuras a la acuarela pretenden anotar observaciones momentáneas y evocar espontaneidad, imaginación y originalidad. Las funciones básicas que se les asignan son varias: comprender el dibujo como un proceso de búsqueda, es decir, descubrir posturas y actitudes significativas y estéticamente eficaces, dar una representación comprensible del modelo, un acercamiento analítico de su estructura y, finalmente, perfeccionarse en la práctica del dibujo.

Para aprender a dibujar, ante todo hay que aprender a observar. Y el apunte le ofrece a usted la oportunidad de aprender a observar y comprender las formas que se encuentran en la naturaleza. Y sólo a través de esta observación se logra estimular la comunión que debería haber entre el ojo, la mente y la mano.

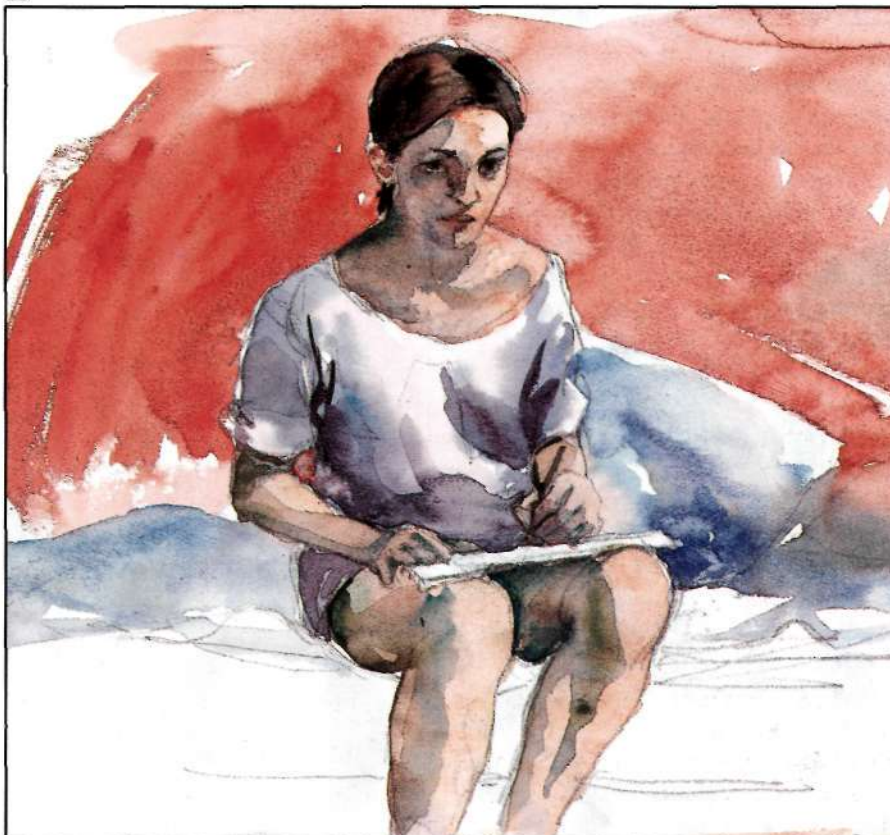
Cuando usted practique este tipo de dibujo, deberá eludir los detalles y prestar mayor atención a la interpretación del modelo. En otras palabras, ha de dibujar a grandes rasgos, dar forma a las figuras mediante pocos trazos sueltos. Esta metodología requiere rapidez y amplitud en la ejecución de los trazos.

El apunte del natural tiene una doble utilidad: por una parte, practicar el arte de la acuarela frente al modelo vivo, y, por otra, estudiar el encuadre, la composición, el contraste y la interpretación del tema.

Las ilustraciones de Merche Gaspar reproducidas en este capítulo son un claro ejemplo de lo expuesto. La mayoría pertenecen a pequeños blocs de notas de 10 x 15 cm que la artista suele llevar siempre consigo, en los que dibuja y pinta lo que más le llama la atención. En ellos se evidencia el frescor y la espontaneidad con que trata la resolución de la figura humana.

Figs. 28 y 29. Apuntes de figuras de la acuarelista Merche Gaspar: figura sentada en la cama dibujando (fig. 28) y figura con traje de baño y sombrero tomando el sol (fig. 29).

28



29



Antes de finalizar este capítulo, no me cansaré de repetir que es necesario tomar muchos apuntes para adquirir destreza en el arte del dibujo, que es la base de una buena pintura a la acuarela. Primero puede empezar tomando como modelos imágenes impresas o fotografías; después, dibujando del natural. La elección del tema no debe ser un impedimento, pues cualquier grupo de gente que se encuentre paseando por la calle es suficientemente válido para utilizarlo de modelo.

También cualquier lugar es óptimo para tomar apuntes. Si usted ya tiene un cuaderno de notas, llévalo siempre consigo y practique en casa con sus familiares, en los transportes públicos, en los parques, en la playa, sentado en una terraza, en el balcón de su casa, por la calle... Por cierto, las personas que se encuentran en la calle rara vez acostumbran a estar quietas, por lo que puede ser un buen ejercicio para dibujar apuntes con rapidez.

Así pues, tenga usted el impulso de dibujar y el atrevimiento de practicar en cualquier lugar. Para lograr dibujos notables es necesario realizar este ejercicio lo más a menudo posible, es decir, practicar, practicar y practicar.

30



Figs. 30 a 32. Merche Gaspar siempre lleva consigo un pequeño bloc de notas en el que anota pequeñas impresiones con acuarela, como en estos casos: dos versiones de una

misma bañista en la playa (fig. 30), figura recostada durmiendo (fig. 31) y aguada monocroma de una figura mirando por la ventana (fig. 32, pág. siguiente).

31





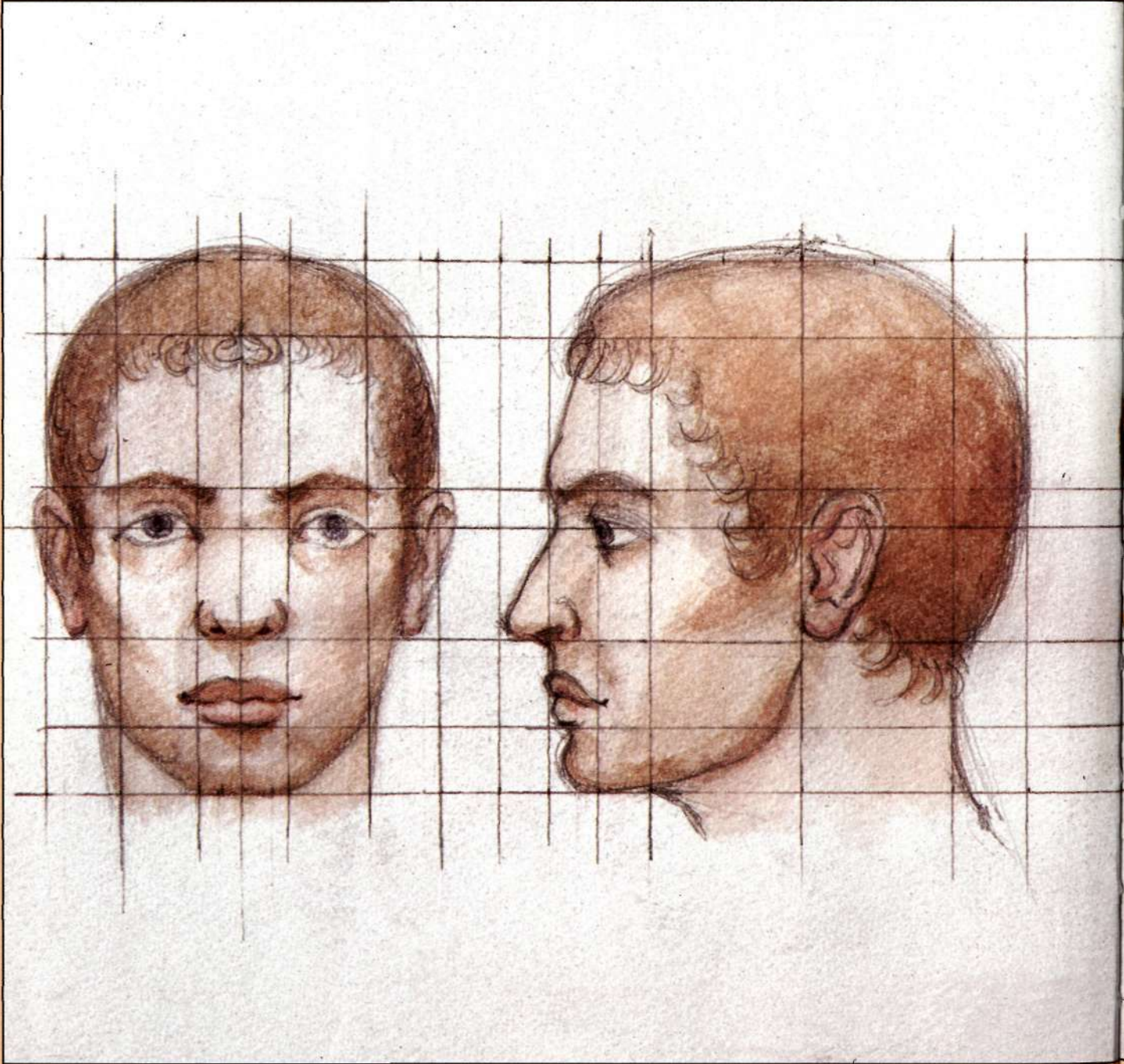
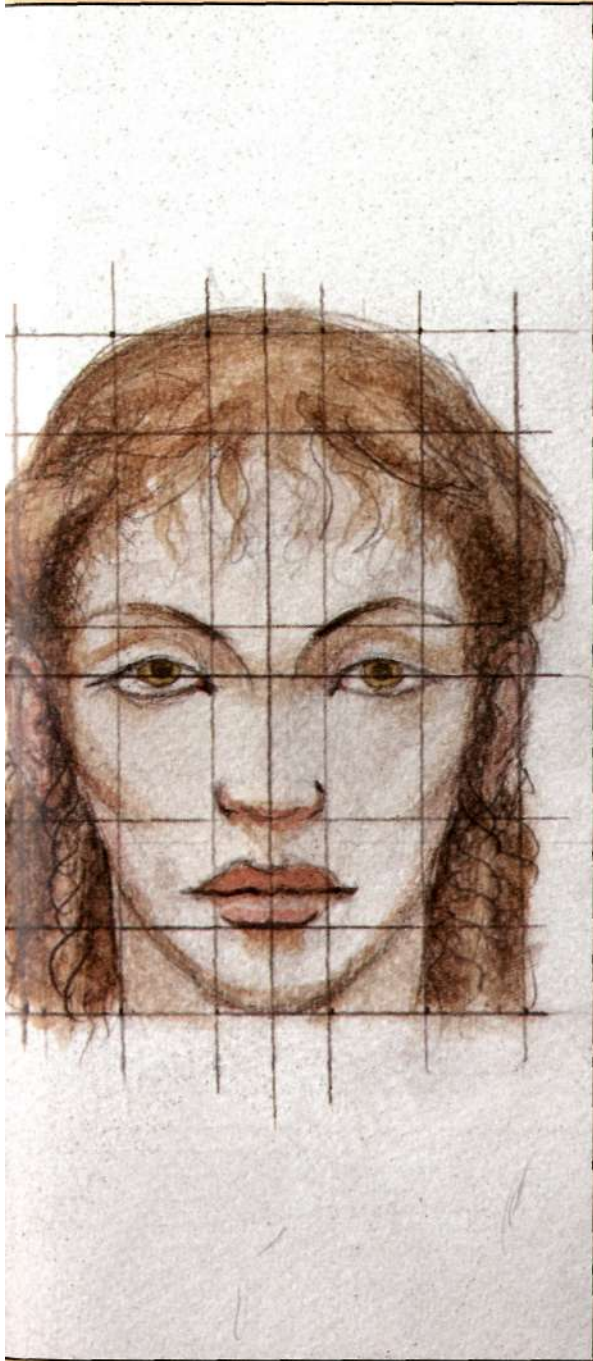


Fig. 33. Igual que pasa con el canon de la figura humana, el canon de la cabeza le será de gran utilidad para el dibujo de esta parte del cuerpo. Vea arriba cómo lo smódulos o cuerpos determinan la situación de las diferentes partes que componen el rostro y en general la cabeza humana.

CANON Y CONSTRUCCIÓN DE LA CABEZA HUMANA



Como hemos podido ver, para dibujar y pintar la figura humana, desde la antigüedad clásica los artistas han calculado y establecido unas medidas estandarizadas que denominamos *canon*. Lo mismo sucede si deseamos dibujar o pintar rostros o cabezas bien proporcionadas. El canon de la cabeza se basa en unas medidas o módulos que, a su vez determinan el lugar de nacimiento del cabello, la situación de las cejas, de los ojos, la parte más baja de la nariz, la terminación del labio inferior y el perfil de la barbilla. En las páginas que siguen usted comprobará las «afortunadas coincidencias» que ofrece el canon de la cabeza respecto a las distintas partes del rostro: ojos, boca, nariz, orejas..., determinando las proporciones ideales bajo un punto de vista natural.

Canon de la Cabeza Masculina y Femenina

Empecemos por estudiar el canon de la cabeza humana. Al igual que en la figura, el canon de la cabeza se constituye de unas medidas o módulos. La figura 35 muestra la cabeza humana masculina y femenina vistas en posición frontal y de perfil.

La mejor manera de dibujar el canon de la cabeza es la siguiente. Coja lápiz, regla y escuadra y trace un rectángulo de 14 x 10 cm. Este rectángulo responde a la proporción ideal que deberá tener la cabeza humana. A continuación, construya en su interior una cruz que divida el rectángulo en cuatro segmentos iguales. Mientras la división vertical A nos proporcionará el eje de simetría, la recta horizontal B señalará la altura de los ojos, de lo cual deducimos que los ojos se encuentran en el centro exacto de la cabeza. Ya que sabemos que el canon de la cabeza humana es igual a tres veces y media la frente, dividiremos la altura de la cabeza en tres unidades y media; así daremos lugar a los siguientes referentes: el límite superior de la cabeza (C), el nacimiento del cabello (D), la situación de las cejas y altura de las orejas (E), el bajo de la nariz (F) y el perfil inferior de la barbilla (G).

Finalmente, comprobamos cómo el mismo módulo de la frente aplicado a lo ancho divide el rectángulo en dos unidades y media. Debemos ejecutar esta división empezando tanto por el lado izquierdo como por el derecho. Esta nueva compartimentación determinará nuevos referentes: el ancho de la nariz (H, I) y la situación de los ojos y las cejas (J, K). Verificamos que la distancia que separa un ojo del otro es igual al ancho del ojo.

En la cabeza vista de perfil sucede algo parecido, aunque con alguna variante lógica. Para empezar, vemos que el ancho de la cabeza de perfil es igual a tres veces y media la altura de la frente, de manera que su forma responde, casi con exactitud, a las dimensiones de un cuadrado. Fíjese en cómo las mismas divisiones horizontales dibujadas en la cabeza vista de frente señalan también en la de perfil la situación de cada una de las distintas partes del rostro.

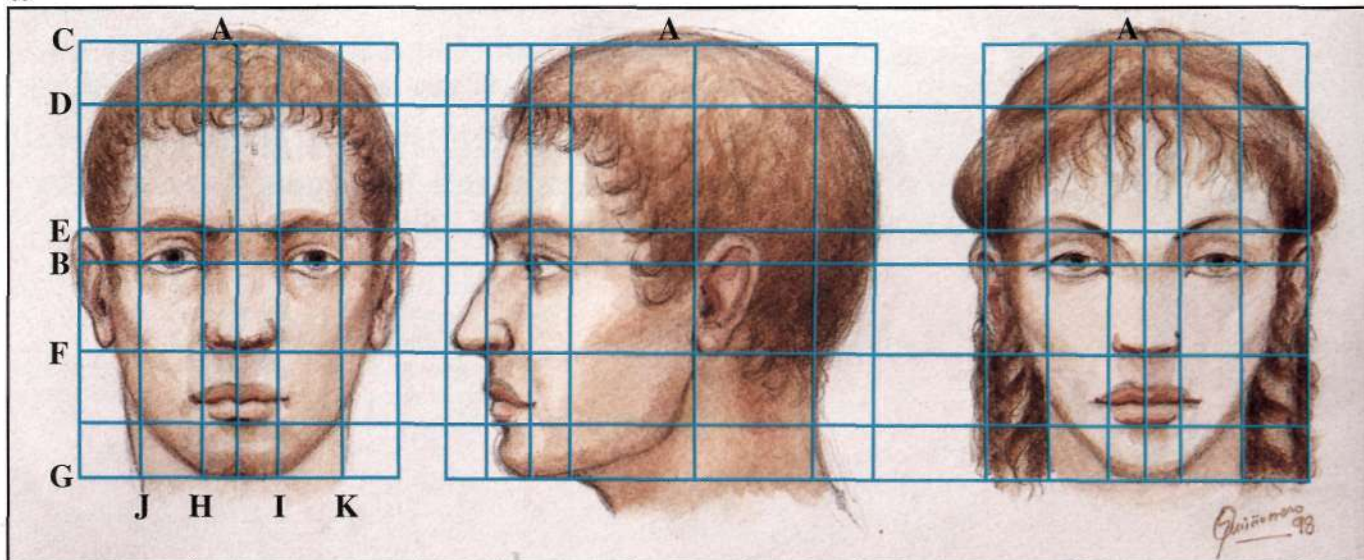
34



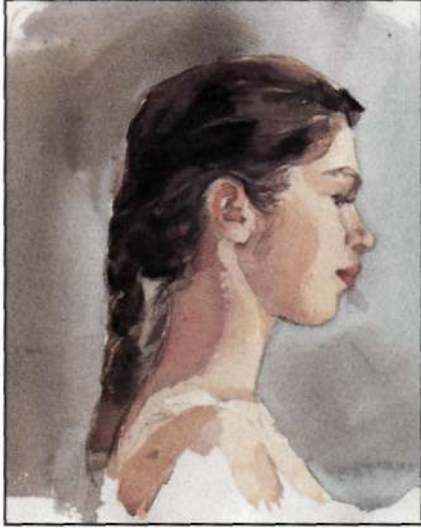
Fig. 34. El conocimiento de las proporciones del canon de la cabeza resulta de gran utilidad para pintar retratos como este Retrato de jovencita de William Merritt Chase (1849-1916).

Fig. 35. El canon de la cabeza humana, al igual que el resto del cuerpo, se constituye por unas medidas o módulos que determinan sus proporciones.

35



36



37



38



39



40



Como puede usted comprobar en la figura 35 (pág. anterior), el canon de la cabeza femenina es igual a la del hombre salvo mínimas variantes: la cara suele ser ligeramente más pequeña; las cejas, ligeramente más arqueadas; los tabiques nasales, más suaves y estrechos; la cavidad bucal, ligeramente más pequeña, aunque los labios pueden ser más gruesos y la mandíbula más redondeada. En resumen, el rostro de la mujer se constituye de líneas más suaves y formas curvas.

Al ver esto usted puede comprobar cómo el canon le puede ser útil como guía o norma orientativa para pintar un retrato. Como ejemplo, he aquí (figs. 36 a 40) algunos retratos efectuados por Merche Gaspar, donde la persona retratada aparece de perfil, de frente mirando al espectador e incluso con la cabeza vista en posición de tres cuartos. Dicha posición no presenta mayor dificultad que la vista frontal, ya que los módulos que determinan la altura de las cejas, ojos, nariz y boca no varían; la única particularidad es que hay que tener en cuenta el desplazamiento hacia un lado u otro de la línea simétrica que divide el rostro humano en dos. Junto con la visión frontal, la posición de tres cuartos es la más adoptada por los artistas para pintar autorretratos.

Figs. 36 a 40. Conjunto de cabezas de diversas personas pintadas por Merche Gaspar en poco más de quince minutos cada una, un tiempo récord para resolver las dimensiones y proporciones de la cabeza humana.

Canon de la Cabeza del Niño y del Adolescente

Como ya he explicado con anterioridad, la cabeza es la parte del cuerpo que menos crece. A pesar de esto, existen sustanciales diferencias morfológicas entre la cabeza de un niño, un muchacho o un hombre adulto.

Veamos cuáles son. Empecemos por estudiar las características faciales de la cabeza de un **niño de dos años** (fig. 41a). Al verla, comprobamos que la frente es alta, despejada y con escaso cabello. La distancia que existe entre los ojos es superior a la de un hombre adulto. Las orejas, aunque proporcionalmente de mayor tamaño, se encuentran situadas más abajo. Los orificios nasales aparecen más visibles, mientras que la barbilla es mucho más redondeada y poco saliente.

En la cabeza de un **niño de seis años** (fig. 41b) advertimos que el cuero cabelludo ha crecido notablemente invadiendo parte de la frente. La cara resulta más alargada como consecuencia del desarrollo de la mandíbula; sin embargo, ésta continua presentando una forma redondeada. Los ojos, cejas, nariz y boca se han desplazado hacia arriba.

Con la llegada de la adolescencia, a los **doce años** (fig. 41c), el rostro presenta mayor similitud con los rasgos de un hombre adulto. A pesar de ello, las cejas, los ojos y las orejas, todavía bajas, no han llegado aún al centro de la altura de la cabeza, tal y como dicta el canon. La mandíbula abandona su apariencia redondeada dejando entrever, aunque levemente, el relieve óseo propio del maxilar inferior.

41a



41b



41c



41d



Figs. 41a, 41b, 41c y 41d. He aquí el canon de las cabezas de edades diferentes: desde la del niño de dos años, que se basa en un canon de cuatro módulos de altura, hasta llegar al canon de tres módulos y medio de alto para el joven adolescente. Fíjese, por otra parte, en las diferencias morfológicas que existen entre las diferentes edades.

42a



42c



Entre los veintidós y los veinticinco años (fig. 41d, pág. anterior) el rostro llega a su madurez y no ofrece diferencias con respecto a las proporciones del canon descrito con anterioridad. Sólo nos detendremos a remarcar algunas diferencias con las cabezas de edades anteriores. Vea cómo los ojos son más oblicuos y se han ido juntando progresivamente hasta hacer que la distancia que los separa sea la oportuna, es decir, igual al ancho de un ojo. Por otra parte, el rostro presenta rasgos más duros y angulosos que los del niño (nariz, pómulos, mandíbula...). Esto se debe a que en la cara se hace más evidente la construcción ósea de la mitad anterior del cráneo.

42b



Figs. 42a, 42b y 42c. Vea en las figuras adjuntas cómo repercuten en la calidad artística de los retratos la aplicación del canon de la cabeza en las diferentes edades. Así es mucho más fácil, pues cuando se pintan personajes se parte de unos referentes que nos permiten acertar las dimensiones, las proporciones y el parecido.

Posiciones de la Cabeza con Ayuda del Canon

Una vez ya conoce el procedimiento para dibujar la cabeza humana, vamos a poner en práctica este proceso. Para realizar este ejercicio necesitará tomar un modelo del natural: bastará con convencer a un familiar o conocido para que pose para usted durante unos minutos.

Pues bien, el ejercicio consiste en dibujar la cabeza del modelo real que se encuentra sentado frente a usted aplicando el método de la esfera que paso a describirle a continuación.

En primer lugar, dibuje una esfera a

mano alzada a partir de un eje (A) que la atraviesa (fig. 43a). A continuación, determine la inclinación del eje (A). Sobre la superficie de la esfera fije (fig. 43b) la altura de los ojos (B) (recuerde que éstos deberán encontrarse justo en la mitad de la cabeza) y el eje de simetría (C). Cuando haya obtenido el centro simétrico del rostro, sitúe el límite inferior de la nariz, oreja, boca y barbilla, así como la altura del pelo y de las cejas (fig. 43c). Una vez trazadas estas líneas básicas, comprobará que podrá dibujar con relativa facilidad cualquier

cabeza en posiciones diferentes, únicamente variando el eje de simetría de la cabeza (fig. 43d).

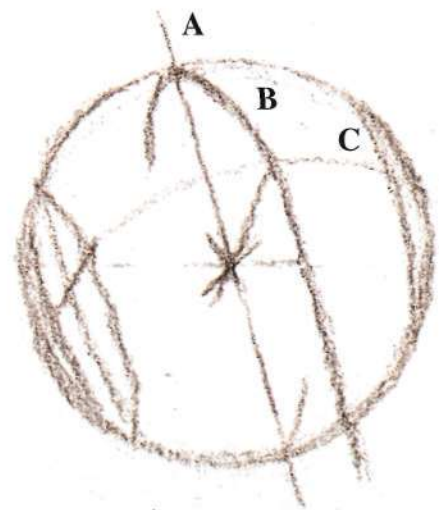
Practique dibujando varias cabezas en posiciones diferentes sin preocuparse en exceso por el parecido con el modelo.

Figs. 43a, 43b, 43c y 43d. Éste es un resumen del proceso que debe seguirse para dibujar una cabeza determinando la correcta situación de cada uno de sus elementos faciales.

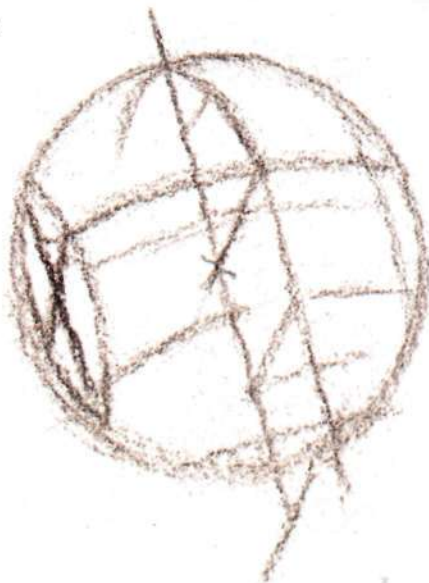
43a



43b

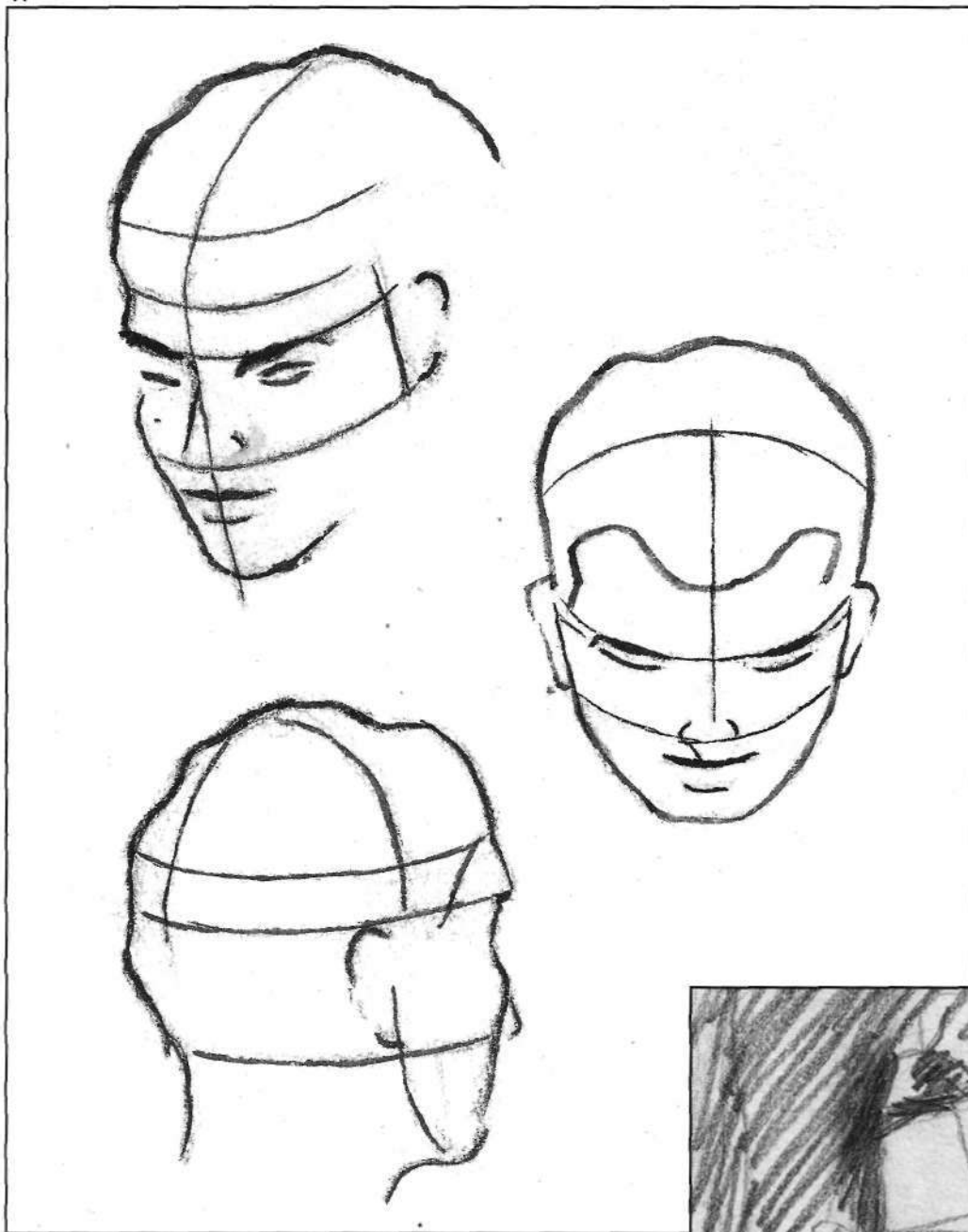


43c



43d





45



Figs. 44 y 45. Si usted practica el método descrito, debería obtener resultados parecidos a estos tres modelos (fig. 44). Una vez ha comprendido cómo construir la cabeza humana partiendo de un huevo o una esfera, le será muy fácil dibujar la estructura de cabezas en diferentes posiciones, así como aprender a aplicar estos esquemas en un apunte de retrato al natural (fig. 45).

Partes del Rostro: Dibujando ante el Espejo

Le invito ahora a que siga la experiencia práctica de pintar un autorretrato viendo cómo lo hace Merche Gaspar, una gran acuarelista y amiga. La gran ventaja del autorretrato es que el artista es su propio modelo, un modelo siempre paciente y disponible.

Pero vamos a empezar. Ante todo, Merche ha fijado un espejo en la pared. Se ha situado a un metro, metro y medio de distancia, de manera que pueda ver reflejado su busto ante sí. Vea en la figura 46 cómo se ha colocado la artista de manera que tiene los materiales a su alcance en una pequeña mesilla situada a su derecha (la caja-paleta, el frasco con agua, los pinceles...). Escoge una postura cómoda frente al espejo para que al mismo tiempo pueda verse cómodamente y pintar.



Fig. 46. La artista se sienta frente al espejo, a un metro y medio de distancia, y estudia durante un largo período de tiempo sus rasgos característicos.
Fig. 47. Tras unos primeros tanteos en un papel aparte, realiza un dibujo medianamente detallado prestando mucha atención en lograr el parecido deseado.



Fig. 48. Con un pincel del número 12 resuelve una primera valoración en la cara con el fin de distinguir las zonas iluminadas y las sombreadas.



Empieza a realizar la cara, dibujando primero la forma de la cabeza mediante unos breves trazos esquemáticos. Poco a poco va situando los rasgos que determinan el parecido, y se detiene en representar con precisión cada uno de los elementos faciales (fig. 47, pág. anterior).

Pinta aplicando el método directo: una primera valoración para los tonos de la piel con ocre, rojo bermellón y tierra sombra tostada. Hay que proceder con cierta rapidez: moja previamente el papel y se limita a señalar los tonos iniciales, es decir, la zona iluminada y la que queda en sombra (fig. 48, pág. anterior).

La pintura va evolucionando. Tras una primera valoración, la artista continúa añadiendo matices, aunque sigue tratando las zonas tonales de manera muy esquemática, sin precisar demasiado. Debe tener en cuenta que el color de la piel no es rosado, como suele creerse. Los tonos de la piel pueden mostrar una amplia paleta cromática, aunque, para empezar y no complicar demasiado el asunto, bastará con introducir colores fríos en las partes oscuras y cálidos en las zonas más iluminadas (fig. 49).

Una vez Merche ya ha logrado una representación fresca y viva de la piel del rostro, pasa a ocuparse de los ojos y los labios, aunque sin resolverlos completamente. Les aplica una tenue aguada que irá reforzando a medida que la pintura avance (fig. 50).

Fig. 49. Con el mismo pincel del número 12, continúa aplicando nuevos matices y valores en la cara. Son colores de tendencia más ocre en las zonas iluminadas y más violácea en las zonas sombreadas.

Fig. 50. Con un pincel delgado del número 8, empieza a colorear los ojos y los labios. Comienza aplicando suaves colores que ya procurará intensificar a medida que evolucione el dibujo.

Intensifica las sombras de la figura para destacar el volumen de la cara. Resalta las sombras que rodean los párpados, la nariz y la boca y señala la situación de las cejas. Vea cómo cada sombra tiene su propio color; así, la sombra de la nariz tiene un tono violáceo, mientras que las mejillas presentan una tendencia rosada. Observe las transparencias y la gama de tonos que la artista ha utilizado en la piel y trate de comprender cómo obtuvo dichos efectos (fig. 51). Sigue pintando el pelo con un violeta bastante diluido que dejará secar para proceder a reelaborarlo en una etapa posterior.

Una vez resueltos los tonos básicos de la piel, toma un pincel o paletina ancha y comienza a pintar el fondo a base de aplicar pintura violácea muy diluida. Con sumo cuidado perfila la silueta de la figura sin invadir su perímetro interior (fig. 52).

Cuando el papel haya absorbido parte de la humedad del color de fondo, será el momento de pintar el pelo con una aguada que resulta de mezclar tierra sombra tostada y lo sobró de pintar el fondo. Rápida y decididamente, Merche resuelve la mancha oscura del cabello, de modo que los trazos siguen la dirección natural de éste (fig. 53).

Ahora es el momento de comprobar que hayan quedado resueltos los detalles del rostro antes de empezar a pintar el color de la camisa. Verifica que los ojos tienen la intensidad y el color ideal y que la boca queda representada

51



52



53



Fig. 51. Merche resuelve ahora el cabello con una aguada general de color violeta.

Fig. 52. Coge una paletina para cubrir con una aguada general el blanco del fondo.

Fig. 53. Vuelve a retomar el pelo y lo resuelve al superponer a la aguada anterior otra aguada de un tierra sombra tostada intenso y una pizca de violeta.

Fig. 54. Ahora, con el pincel de menor tamaño, Merche deja acabados los pequeños detalles como son los ojos, los labios, las cejas...

Fig. 55. El autorretrato de la artista ya está terminado. En él Merche ha logrado un destacable parecido al resolver las formas mediante unos pocos tonos que dan frescura y suavidad a sus propias facciones. En definitiva, es un buen autorretrato.

54

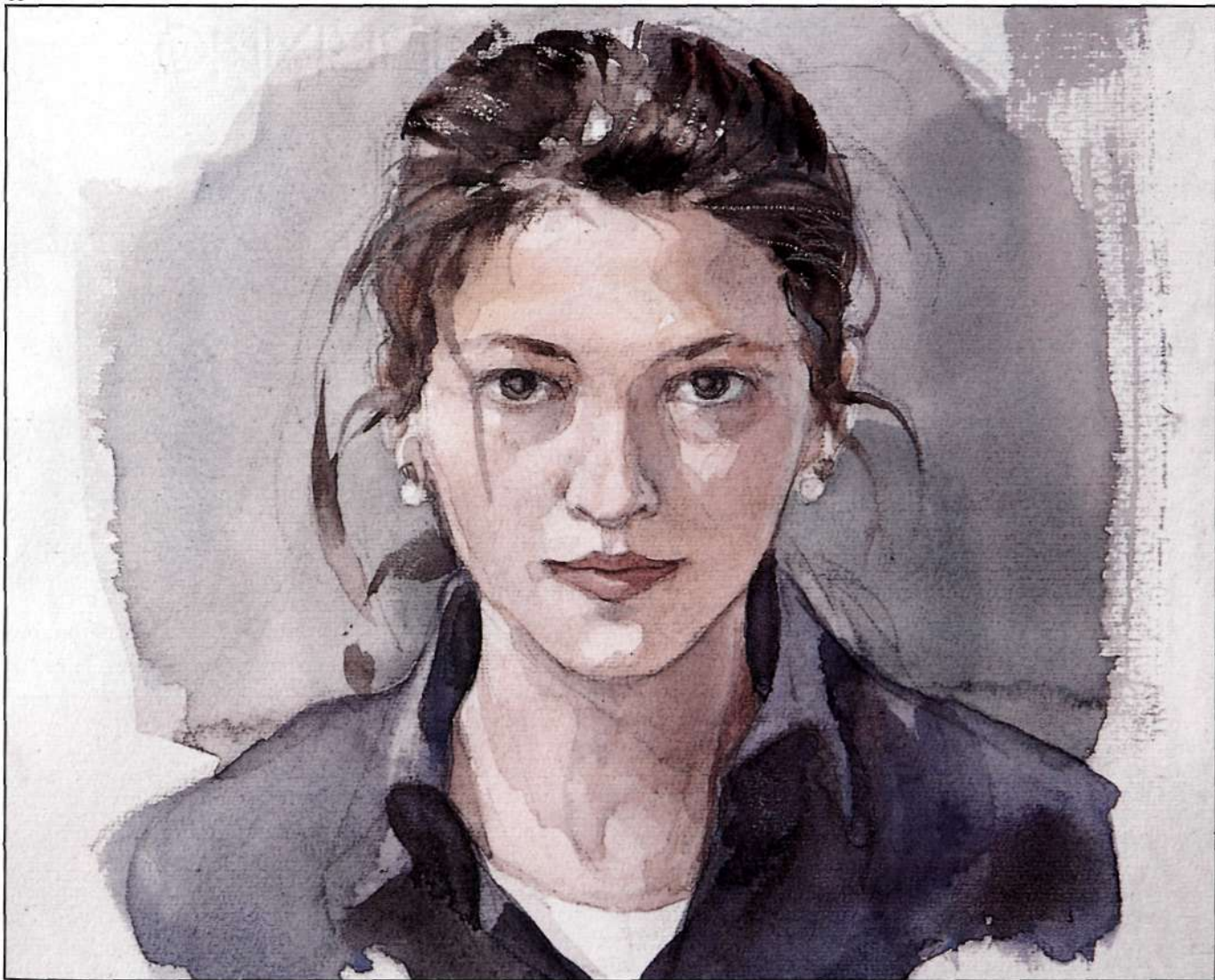


por dos planos fundamentales, el labio superior algo más oscuro que el labio inferior (fig. 54). Pero vayamos ya a pintar la ropa, también sobre húmedo, resuelto *alla prima* y siempre empezando con pintura diluida que iremos intensificando a medida que resolvamos los efectos de luz y sombra.

Y he aquí la obra final: un retrato de la propia artista tratado con precisión y entusiasmo (fig. 55). La última sesión de pintura se ha dedicado a revisar el ajuste general de la forma, el color y el acabado definitivo.

Ahora ya puede usted tratar de pintar un autorretrato, siguiendo el método empleado por Merche Gaspar.

55



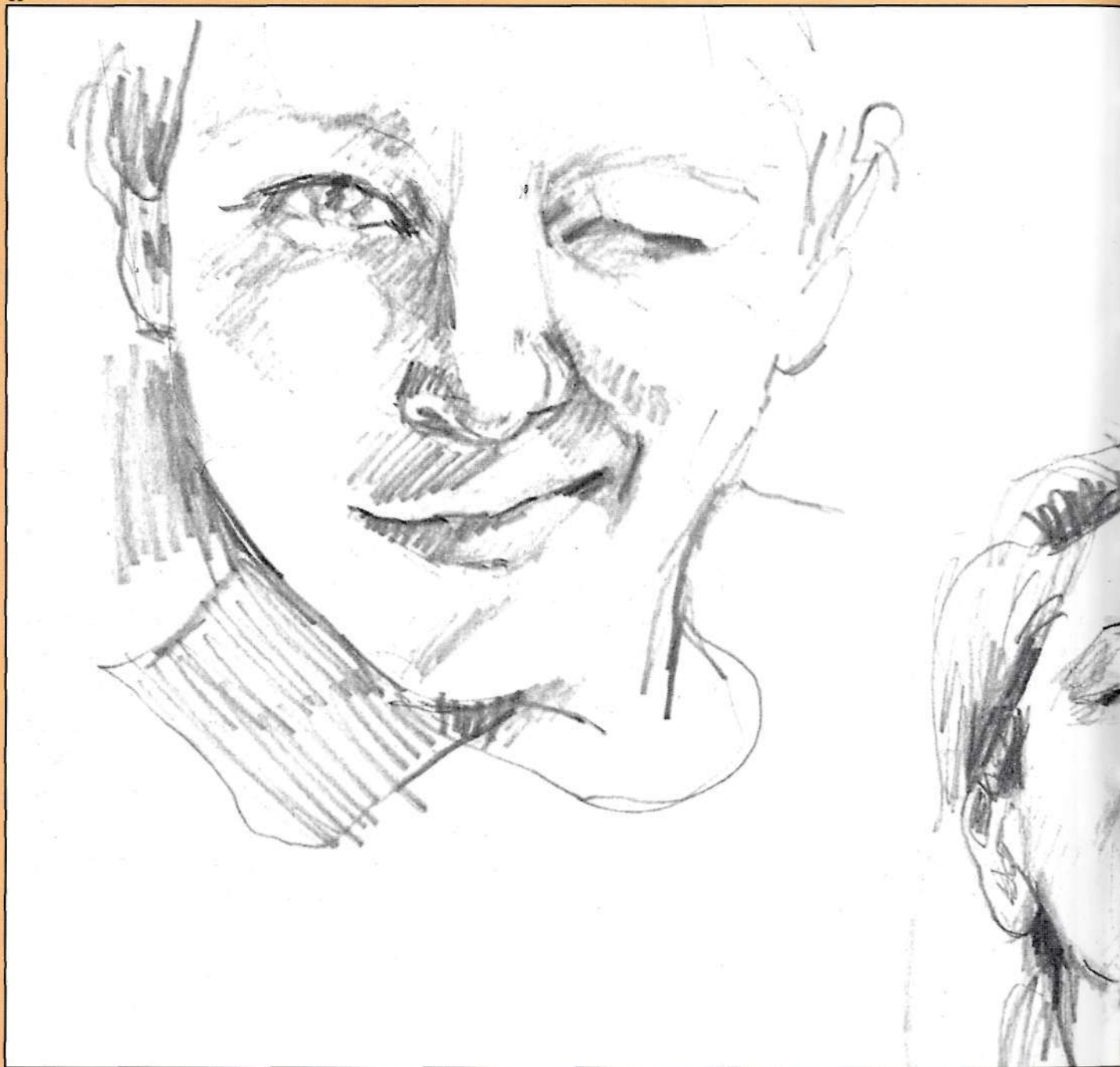


Fig. 56. El retrato es uno de los géneros más difíciles, pero también uno de los más agradecidos por los buenos resultados que se consiguen una vez el parecido de nuestra acuarela con el modelo está resuelto. Vea aquí dos dibujos a lápiz, autorretratos, de Merche Gaspar.

EL RETRATO

Los ejercicios se complican cada vez más. En este apartado tendrá que enfrentarse con un género tan difícil como es el retrato. Es una materia que no podemos eludir en este libro dedicado a la figura humana. Ahora además de saber encajar correctamente el modelo, deberá aprender a pintarlo con cierto parecido, pues inevitablemente el éxito de un buen retrato viene determinado por el parecido con el modelo, lo cual supone no sólo captar la fisonomía del modelo, sino también su psicología. Para conseguir una buena factura del retrato a la acuarela le recomiendo que preste mucha atención a las indicaciones que siguen a continuación referentes al tipo de iluminación, postura, distancia, composición y otras características técnicas como el tratamiento, el formato y la medida del cuadro y a breves consejos para lograr el parecido deseado.



Normas para Lograr un Buen Retrato

57



El retrato y el análisis de la personalidad de los sujetos retratados ha sido un tema de constante estudio por parte de los pintores. El retrato en acuarela permite tanto una interpretación cuidadosa y realista como una expresionista y enérgica.

Un buen retrato debe ofrecer un parecido aproximado con el modelo, y dicha semblanza viene determinada por la construcción matemática de la cabeza, la exageración de los rasgos que más caracterizan la fisonomía del retratado, la «pose» o actitud del modelo y los rasgos psicológicos que transmite el personaje.

Pero quién mejor que Jean Auguste Dominique Ingres (fig. 57) para orientarnos. Veamos lo que este famoso retratista francés aconsejaba a sus discípulos para lograr un buen retrato:

– En todo lo que vemos hay una caricatura que es preciso captar. El pintor debe ser fisionomista, buscar la caricatura.

– Sólo se puede ser un buen artista si se penetra en el espíritu del modelo.

– Coged el carácter individual de vuestro modelo; de un hombre fuerte no hagáis sólo su parecido; cogedle bien el carácter hercúleo.

– Fijaos en la «pose» de la cabeza y del cuerpo; caracterizad la persona que queréis pintar. El cuerpo no debe seguir el movimiento de la cabeza. Antes de empezar, estudiad la natural fisonomía de vuestro modelo; ponedle luego en consecuencia, dándole la expresión conveniente.

– Antes de empezar, se ha de interrogar al modelo.

– No hay dos personas que se parezcan; dad a cada uno su carácter individual, hasta en los menores detalles.

– El croquis es el arte de coger el carácter, la línea dominante, característica, de un objeto, su espíritu.

– Es necesario estudiar y observar las «poses» habituales en cada edad.

– En los movimientos hay siempre un perfil que importa más que el otro.

– Un dibujante debe tener los ojos en todo, colocarlo todo en un mismo tiempo y hasta el último momento armonizar y tenerlo todo justo.

– Dibujad los ojos cuando os paseéis.

– Se pinta como se dibuja.

– Atacad lo negro furiosamente, pero desarrollad, desarrollad.

– No es por lo blanco que lo vemos todo antes, sino por las medias tintas y

las fuertes sombras.

– Los detalles son unos habladores que es necesario meter en cintura.

– Observad bien los límites de las sombras, de la media tinta y de los claros. Evitad el exceso de reflejos que podrían romper la masa.

– Los retratos de mujer han de ser poco oscuros, lo más claros posibles.

– Se ha de infundir la salud en la forma: perfeccionar desde un principio, construir, buscar, juntar por las líneas, comparar las grandes distancias, los grandes trazos, armonizar.

– Ved el progreso del arte: Miguel Ángel ante todo; luego Rafael, que debe toda su grandeza a Miguel Ángel. Los dos llegaron a lo sublime del pensamiento, ¿y qué camino tomaron para llegar? El ser humildes, el de estar sometidos, el de copiarlo todo tontamente.

De todos modos, para obtener buenos resultados en el arte del retrato es imprescindible haber mantenido una práctica continuada en él. Esto requiere horas y horas de estudio y experimentación. Ponga en práctica los consejos aquí descritos. Aunque en un principio sus resultados no sean satisfactorios, al poco tiempo comprobará que sus dibujos van mejorando progresivamente hasta reflejar con mayor acierto los rasgos característicos del personaje que retrata.

58



Fig. 57. Autorretrato de Ingres pintado al óleo.

Fig. 58. Además de por sus retratos, Ingres fue conocido por su estilizado tratamiento de la figura femenina; véase por ejemplo esta acuarela titulada Odalisca.

Fig. 59 (pág. siguiente). Retrato de sir John Godsolve de Hanns Holbein.

John Galsworthy



Iluminación, Pose y Distancia

Empezaré este capítulo hablándole de la dirección y la calidad de la luz que incide sobre el modelo, continuaré con el estudio de la pose y finalizaré con la distancia idónea entre el artista y el personaje que vamos a retratar.

Pues bien, como usted debe de imaginar, la iluminación del retrato puede ser indistintamente por luz natural o artificial. Muchos artistas prefieren un modelo iluminado bajo la luz artificial, es decir, aquella que proviene de una bombilla cercana de 60 o 100 W. Esto se debe a que este tipo de luz artificial dirigida permite al artista ejercer un mayor control sobre la calidad de la luz y los efectos del claroscuro presentes en el rostro del modelo. En definitiva, modela mejor los relieves y las facciones de la cara.

Pero ¿qué dirección deberá tener la

luz? ¿Qué posición es la idónea para explicar mejor las facciones de la cara? Acudimos otra vez a Ingres, que comentaba al respecto:

«La luz ha de iluminar el modelo en dirección casi frontal, ligeramente elevada y ladeada respecto a la cabeza del mismo».

Es decir, la dirección más apropiada es la que procede de una fuente de luz frontal-lateral ligeramente elevada, pero mucho más frontal que lateral, ya que el rostro del modelo debe presentar más luz que sombra. Su posición ligeramente ladeada promueve que quede en el modelo un lado de la cara levemente sombreado, con sombras amplias y suaves en la frente y las mejillas y algo más contrastadas en las hendiduras oculares, en la parte inferior de la nariz, el cuello y el labio inferior.

En cuanto a la pose, tanto si usted va a dibujar el encuadre de la cabeza como si dibuja medio cuerpo, la mejor postura que puede adoptar el modelo es sentada, manteniendo la altura de los ojos a la misma altura que sus ojos. Es importante que no olvide esta norma.

Procure que el modelo se sienta cómodo y pose con toda naturalidad. Evite posturas rígidas o excesivamente contorsionadas. Estas últimas podrían llegar a incomodar y cansar en exceso al modelo, pues dudo que fuera capaz de mantener posiciones forzadas sin tener que moverse repetidas veces. Compruebe la posición de la cabeza y estudie la conveniencia de que el modelo mire con la cabeza hacia una dirección distinta de la que dirige el cuerpo, logrando así menos rigidez.

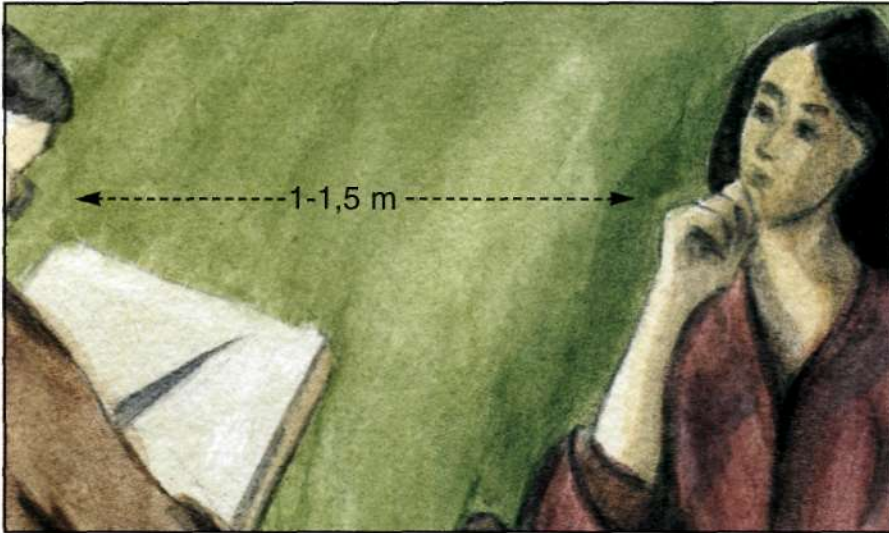
60



61



62a



62b

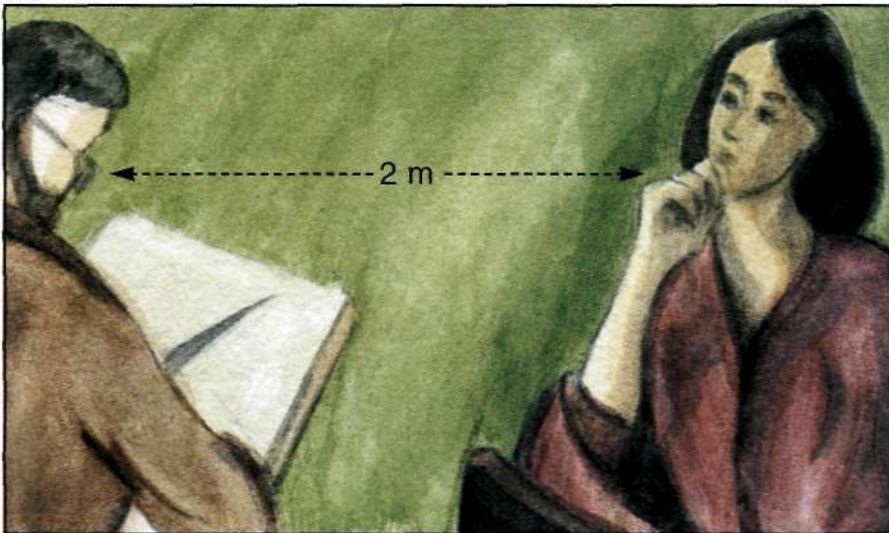


Fig. 60 (pág. anterior). Luz frontal-lateral para este Autorretrato, de John Singer Sargent.

Fig. 61 (pág. anterior). En la Mujer cosiendo, de Winslow Homer, la iluminación procede de una fuente de luz lateral algo elevada.

Figs. 62a y 62b. En un retrato de cabeza, la distancia que debe haber

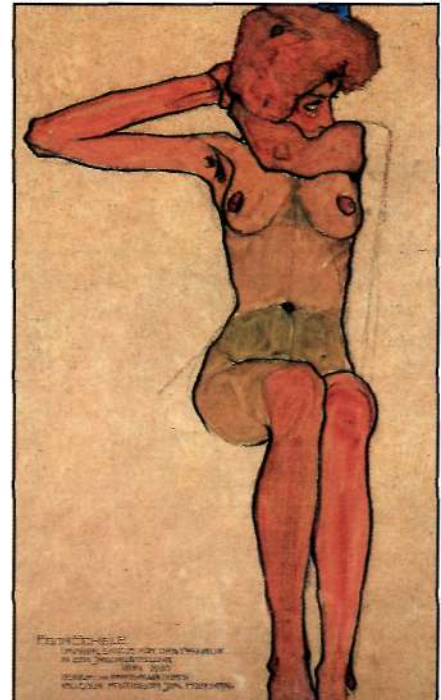
entre el artista y el modelo debe oscilar entre el metro y el metro y medio aproximadamente. Para un retrato de medio cuerpo, la distancia ideal debería ser de unos dos metros.

Fig. 63. Para un retrato como este Desnudo de Egon Schiele, la distancia entre la artista y la modelo debe ser superior a tres metros.

La vestimenta del modelo debería ser holgada y amplia, capaz de proporcionar al artista un sinnúmero de arrugas y pliegues que se presten a la interpretación artística. Obviamente, si hay algún elemento de su vestuario que le incomoda, por ejemplo, exceso de arrugas, un reloj de pulsera, unos pendientes..., simplemente suprimálos cuando pinte el retrato. En el caso de que tenga un peinado excesivamente abultado o unas manos exageradamente grandes, si usted cree que puede mejorarlo reduciendo su tamaño, no lo piense más, hágalo. No tenga ningún miedo en modificar el modelo si considera que con ello mejorará el resultado final de la obra.

Tenga presente en todo momento la distancia que le separa del modelo. Cuando el retrato sea únicamente de la cara, esa distancia debería rondar el metro y medio aproximadamente (fig. 62a); para una composición de medio cuerpo, alrededor de unos dos metros (fig. 62b); para un retrato de cuerpo entero la distancia requerida es considerablemente superior, entre tres y cinco metros (fig. 63).

63



Composición y Esbozos

Nos encontramos ya sentados a la distancia correcta frente al modelo. Vamos a afrontar el problema de la composición, es decir, la forma que ofrece el conjunto en base al cálculo de proporciones con respecto al espacio que le circunda y al lugar que éste debe ocupar en el plano del cuadro.

Empezaremos decidiendo la posición de la cabeza, es decir, si queremos dibujar el modelo mirando de frente, de tres cuartos o de perfil, aunque esta última postura no se utilice muy a menudo. Cuando pinte el modelo frontalmente (fig. 65a), la cabeza debería situarse en el centro visual del cuadro. Si pinta la cabeza en tres cuartos (fig. 65b), desplácela ligeramente hacia uno de los lados de modo que quede más espacio frente a la cara del modelo que detrás. Finalmente, si dibuja una cabeza de perfil (fig. 65c), la cabeza aparecerá más descentrada que la anterior, dejando mucho más espacio delante que detrás. No en vano Ingres decía:

«Dejad más espacio delante de una figura que detrás, para que parezca que tiene necesidad de aire».

Le recomiendo que escoja cualquiera de las dos primeras opciones, son las más usuales en este género. Recuerde que el cuerpo del modelo debe mirar a una dirección distinta hacia la que mira la cabeza. Dejo a su elección la posibilidad de que el modelo alce, baje o incline levemente la cabeza para dar

mayor naturalidad.

Una vez valoradas las consideraciones generales aquí explicadas, tome un pequeño bloc de apuntes de tamaño reducido con el fin de mejorar, si cabe, ese estudio inicial. Saque entre cinco y seis apuntes con la preocupación de encajar, proporcionar y tratar de com-

prender la pose que adopta el modelo. Considere la posibilidad de introducir variantes en la posición de los brazos, la dirección de la mirada o la inclinación definitiva del cuerpo. Estos apuntes presentan unas variantes de composición que nos ayudarán a decidir la pose definitiva.

64



65a



65b

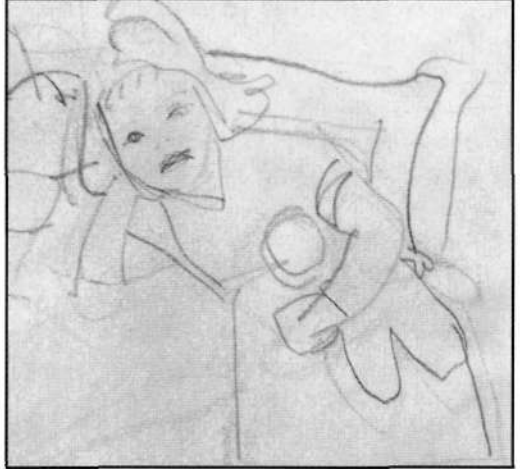


65c

66a



66b



66c



67



Figs. 64, 66a, 66b, 66c y 67. Conjunto de dibujos preparatorios que Merche Gaspar suele realizar antes de decidir una pose o la composición definitiva con la que va a pintar el cuadro.

Figs. 65a, 65b y 65c (pág. anterior). Ésta es la situación que debería tener la cabeza sobre la superficie del papel: cuando se ha retratado al personaje de frente, la cabeza ha de estar centrada (fig. 65a); cuando está en posición de tres cuartos, se deja mayor espacio delante que detrás (fig. 65b); con la representación de perfil, la distancia delante de la cara debe ser aún superior que la opción anterior (fig. 65c).

Formato y Medidas

El formato rectangular, en su disposición vertical, es el que generalmente utilizan los artistas profesionales para pintar retrato; aunque como puede usted ver en las ilustraciones adjuntas, como excepción a esta regla algunos artistas se sirven de formatos muy especiales. En el formato vertical la mirada del espectador suele moverse verticalmente por la superficie pintada, es decir, de arriba abajo. Este tipo de formato no invita a contemplar la profundidad del cuadro, es decir, el fondo de la obra, que suele aparecer monocromo o con algún degradado. Por este motivo es la composición preferida por los grandes retratistas del pasado y del presente.

Como es lógico, ningún artista suele trabajar a tamaño natural; todos suelen hacerlo en unas proporciones reducidas. Con ello quiero decir que existen unas medidas estándares para pintar el retrato; por ejemplo: cuando se desea dibujar un rostro, una cabeza o un retrato de medio cuerpo debería utilizarse una hoja de 47 x 34 cm; las medidas más corrientes para un cuerpo entero son 68 x 47 cm. Pero como ya he explicado, algunos artistas prefieren componer su retrato con un formato de proporciones distintas.

Fig. 68. Un formato horizontal como el de esta acuarela de Johann Heinrich Füssli permite incluir las figuras en un fondo con profundidad.

Fig. 69. El formato vertical es el ideal para pintar retrato; véase como ejemplo el Retrato de Mustafá de Théodore Géricault.

Fig. 70. Al ver este Desnudo azul de Edvard Munch, podemos constatar que el formato vertical dificulta la inclusión de un fondo definido, por eso muchos artistas optan por eliminarlo. Fig. 72 (pág. siguiente). En este desnudo de Pierre Bonnard podemos comprobar cómo algunos artistas, a pesar de las limitaciones del formato, han sabido incluir la figura en un marco ambiental, generalmente un interior.

68



69



71



70

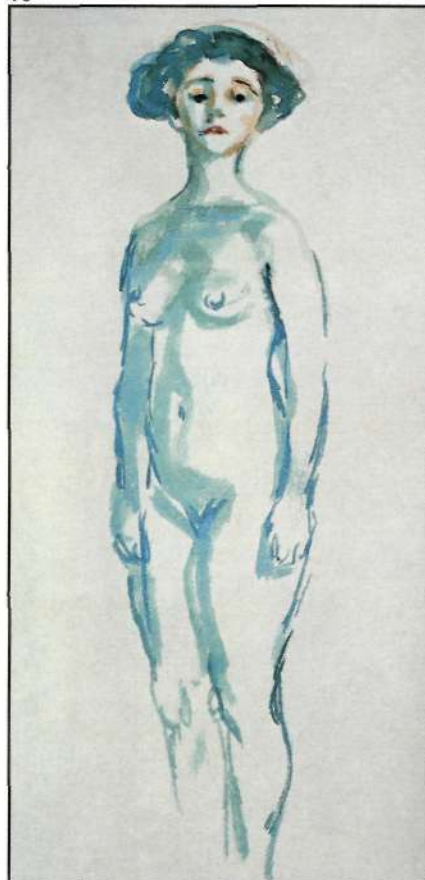
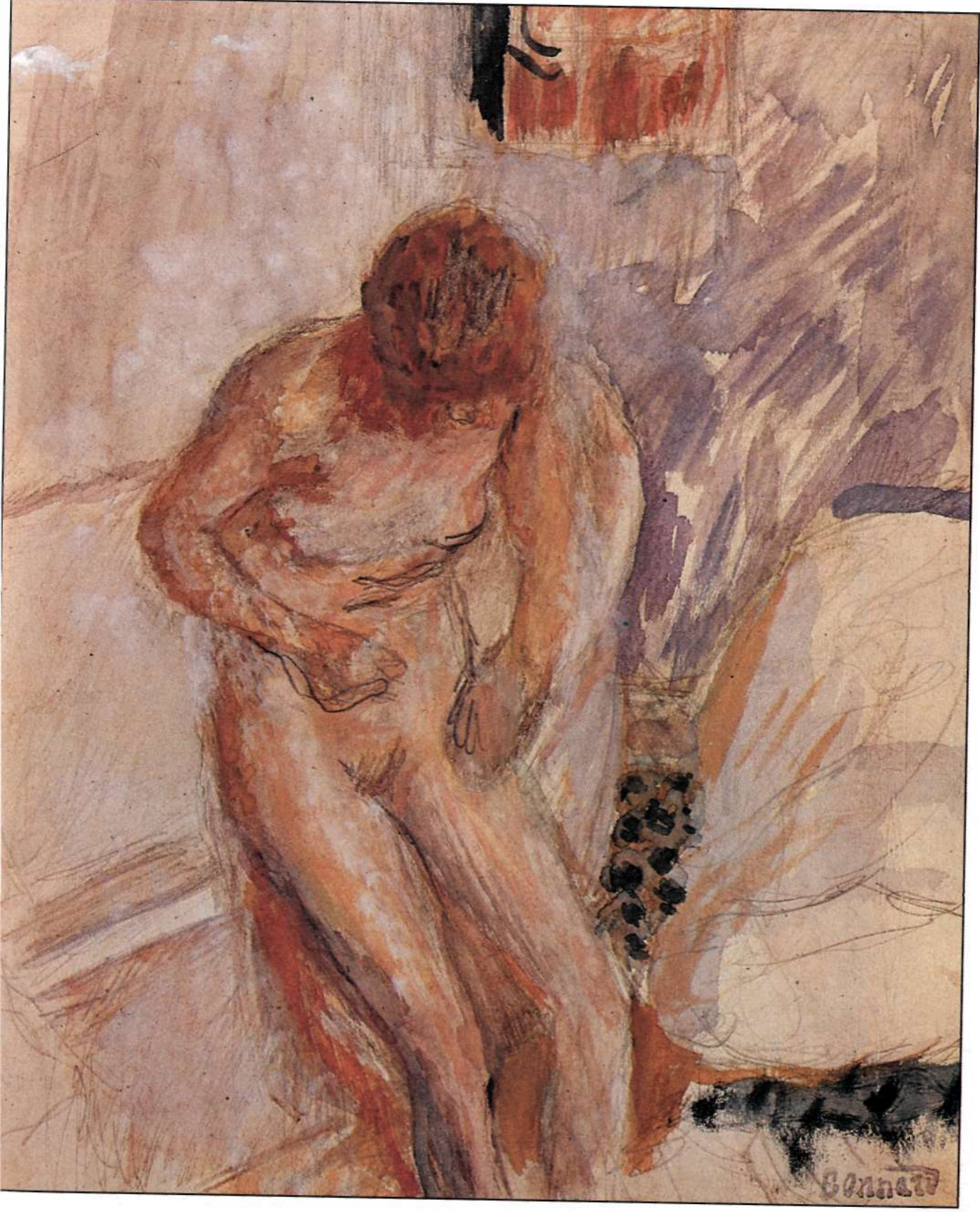


Fig. 71. Otra manera de recrear el efecto de profundidad en el retrato es mediante aguadas y degradados: vea esta acuarela de Ester Llaudet.



El Dibujo como Base

El dibujo es la base indispensable para cualquier obra en el sentido más tradicional del término. Gran parte del logro de cualquier acuarela depende directamente del dibujo inicial. Los grandes artistas son conscientes de esto y, es más, la mayor parte del éxito de sus obras puede atribuirse al dibujo. El dibujo es lo primero que todo acuarelista que se precie debe conocer y dominar; por consiguiente, el dominio de este medio artístico es fundamental para el estudio y el desarrollo de la pintura a la acuarela. ***Es imprescindible dominar el dibujo para tener éxito pintando a la acuarela.***

Para conseguir un dibujo preciso y sencillo no hace falta tener ningún talento innato, basta con tener ganas de aprender y ser perseverante en la práctica del mismo.

De manera que dibuje, dibuje y dibuje: a un familiar, su autorretrato ante un espejo, fotografías de conocidos, grupos de personas en la calle... Pruebe a dibujar el modelo a partir de estos cuatro factores básicos: el encaje del modelo, el cálculo de las dimensiones y proporciones, el determinar los puntos de referencia o puntos alineados y

73



74



Figs. 73 a 77. Practicar el dibujo previo a toda acuarela es indispensable, pues el secreto de una buena pintura depende en gran medida del dibujo. He aquí varios ejemplos de Merche Gaspar, que practica constantemente del natural frente al modelo.

75



76



el imaginar el contramolde. Practique y analice los problemas de encuadre, composición, proporciones y encuentre soluciones a las posibles dificultades que pueda plantear la representación.

En definitiva, hay que trabajar y dibujar a diario, como lo han hecho los grandes maestros, para llegar a pintar mejor.

77

Van Gogh decía a este respecto:
«Hay leyes de proporciones, de luz y de sombra y de perspectiva que se deben conocer para poder pintar; si no se poseen estos conocimientos, la lucha es siempre estéril y no se logra jamás parir».



EJERCICIOS PRÁCTICOS

En las siguientes páginas usted encontrará una serie de ejercicios prácticos donde puede aplicar lo que ha aprendido en la parte teórica. En casi todos los ejercicios descritos en este volumen puede usted recurrir a unas hojas de papel de dibujo y acuarela, convenientemente numeradas y entregadas junto con la colección, que llevan impresas unas pautas-guía para que usted pueda seguir muy de cerca todos los pasos e indicaciones que le llevarán a obtener la destreza y el dominio necesarios en el arte de pintar la figura humana a la acuarela.

El secreto reside en poner en práctica los ejercicios que le sugiero a continuación. Cuantas más horas dedique al aprendizaje, más progresará su habilidad y dominio del género, pues existen diversos factores que hacen de la pintura de figuras una de las más exigentes prácticas artísticas. Confío en que estos ejercicios le serán de utilidad.

Pintando una Figura Masculina con el Canon

Empezaremos comprobando lo que hemos aprendido en la parte dedicada a la teoría, y la mejor manera de hacerlo es tratando de representar una figura masculina en posición frontal con la ayuda del canon. Para desarrollar este ejercicio contamos con la inestimable colaboración de Ester Llaudet, excelente acuarelista y profesora de arte.

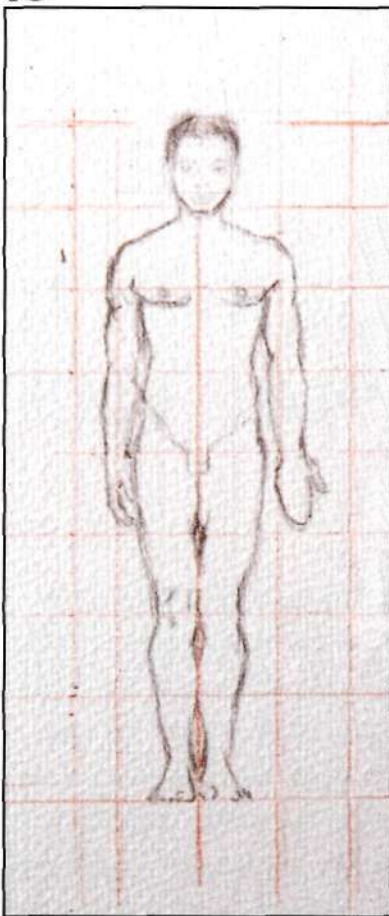
Puesto que el canon actual se compone de ocho cabezas, la artista empieza dibujando con una regla, una escuadra y un lápiz un rectángulo de 16 cm de alto por 4 cm de base. Divide dicho rectángulo en ocho módulos de 2 cm cada uno, que corresponden a la altura de ocho cabezas establecida por Stratz. Ester finaliza la cuadrícula previa, dividiendo por el centro la altura del rectángulo con un eje de simetría, que utilizará como guía para construir de forma simétrica ambos lados del cuerpo. Usted puede ver este esquema señalado con la letra A en la pauta-guía número 7.

Preste atención a las siguientes indicaciones, pues deberá terminar el dibujo de la pauta-guía. Empezee a encajar la figura considerando lo siguiente:

- El primer módulo marca la altura de la cabeza.
- El segundo marca la situación de las tetillas y los omoplatos.
- El tercero, que marca los codos, queda ligeramente por encima de la situación del ombligo.
- El cuarto señala la situación de las muñecas y del pubis.
- El sexto coincide con las rodillas.

Una vez se ha resuelto el encaje (fig. 78), lo más difícil ya está hecho. Ester ahora toma su caja-paleta de acuarelas y, con un pincel del número 8, empieza a desarrollar el estudio de color. La máxima dificultad con la que se encontrará usted es con la valoración de las distintas tonalidades de la piel, puesto que a primera vista el cuerpo humano parece una superficie de color único o poco contrastado. Ahora bien, esa superficie presenta volúmenes más o menos dibujados por la acción de la luz. Lo más importante es que usted identifique estos volúmenes y los pinte de la misma manera que lo está haciendo Ester.

78



79

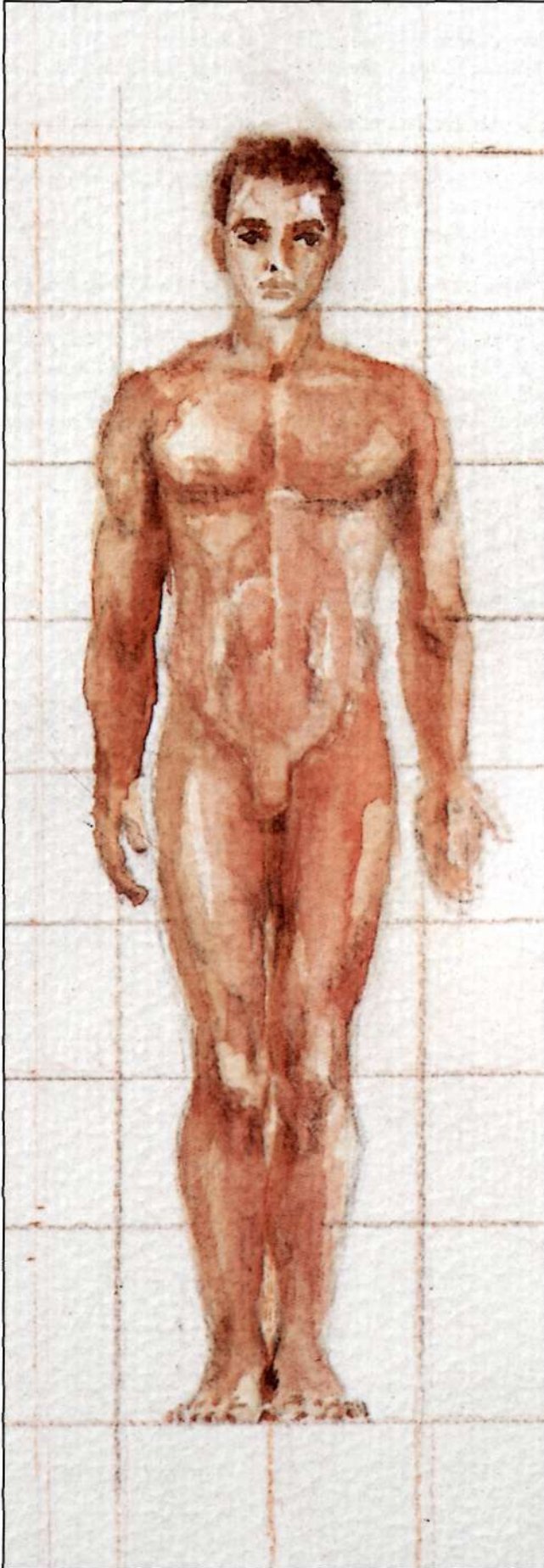


80



Figs. 78 a 81 (esta última en la página siguiente). He aquí el desarrollo del canon de la figura humana masculina, constituida por una altura de ocho módulos. Observe la coincidencia de los módulos con algunas partes de nuestro cuerpo.

81



En primer lugar, aplica una aguada uniforme con un color suave en la figura para romper el blanco del papel. Con ésta aún sin secar, pintando sobre húmedo con el pincel más cargado de color, extiende una segunda aguada algo más intensa allí donde pueden distinguirse claramente las formas volumétricas del cuerpo más acusadas: la forma del pubis, las rodillas, los pectorales, las clavículas... (fig. 79, pág. anterior).

Seguidamente, la artista se dedica a matizar y valorar, descubriendo toda una serie de valores y tonos diferentes de piel, difíciles de apreciar por un ojo no habituado al color (fig. 80, pág. anterior). Y una vez resuelto el rostro y el cabello, usted tendrá la figura acabada, un claro ejemplo del canon de ocho cabezas (fig. 81). Una vez finalizada la pintura, asegúrese de que la obra terminada aún mantiene las concordancias anteriormente descritas. Téngalas siempre presentes pues son del todo necesarias para construir de manera proporcionada la figura humana.

CONSEJOS

- Recuerde que la figura debe ser igual a ocho cabezas de alto por dos de ancho.
- Si tiene problemas con los tonos intermedios, sinteticé. Utilice colores cálidos para las zonas iluminadas y añada un poco de azul ultramar a esos mismos colores para las zonas sombreadas.

Pintando una Figura Femenina con el Canon

En el siguiente ejercicio, deberá usted hacer lo mismo que en el ejercicio anterior: empezar dibujando la cuadrícula, puesto que el canon de la figura femenina es igualmente de ocho cabezas de altura, aunque esta vez reduzca ligeramente la altura en un centímetro, ya que la mujer suele ser algo más baja que el hombre.

Desde un buen principio, dibuje la figura de un modo bastante minucioso, con el objeto de estudiar con precisión todas las proporciones.

Observe el boceto ideado por Ester (fig. 82). Al hacerlo, al igual que en el paso a paso anterior, estudiaremos las coincidencias que le han de servir de

referente:

– El primer módulo responde a la altura de la cabeza, al igual que en el hombre.

– Las clavículas quedan situadas en el centro del segundo módulo. Observe también cómo los hombros femeninos son más estrechos que los del hombre.

– Vea cómo los pezones de la mujer quedan por debajo del segundo módulo, algo más bajos que los del hombre.

– El tercer módulo señala aproximadamente la situación del ombligo, aunque éste también se sitúa algo más bajo que el del hombre.

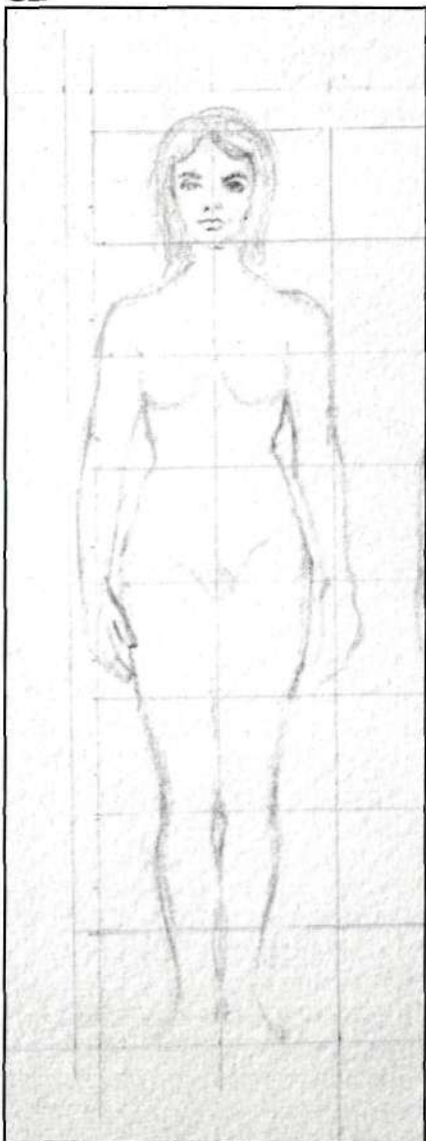
– El pubis coincide con la línea del cuarto módulo.

– El sexto módulo coincide con las rodillas.

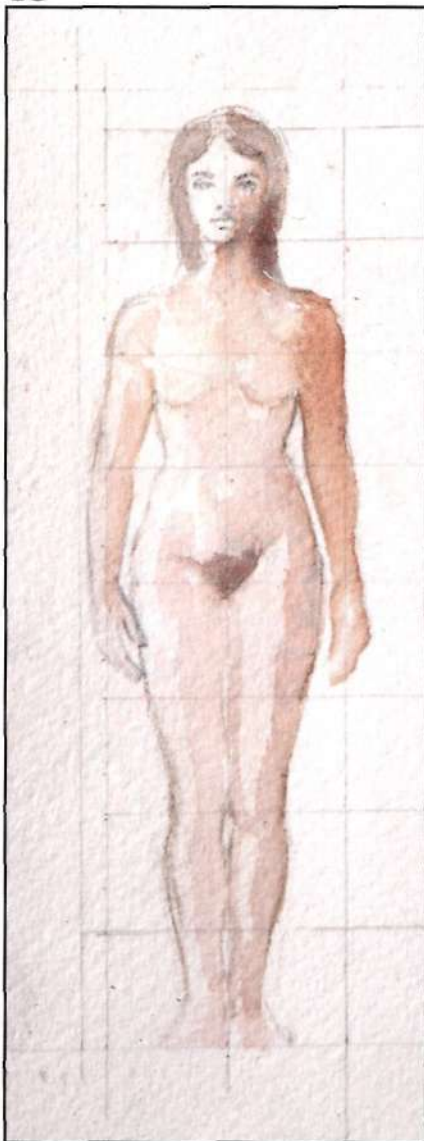
Dibuje las figuras con líneas más suaves y sensuales, de acuerdo con la anatomía femenina, de formas más redondeadas que el cuerpo musculoso del hombre, de formas más angulosas.

Figs. 82 a 85 (esta última en la página siguiente). Observe el proceso de construcción de una figura femenina con la ayuda del canon. Sólo debe tener en cuenta que la figura femenina es ligeramente más baja que la masculina.

82



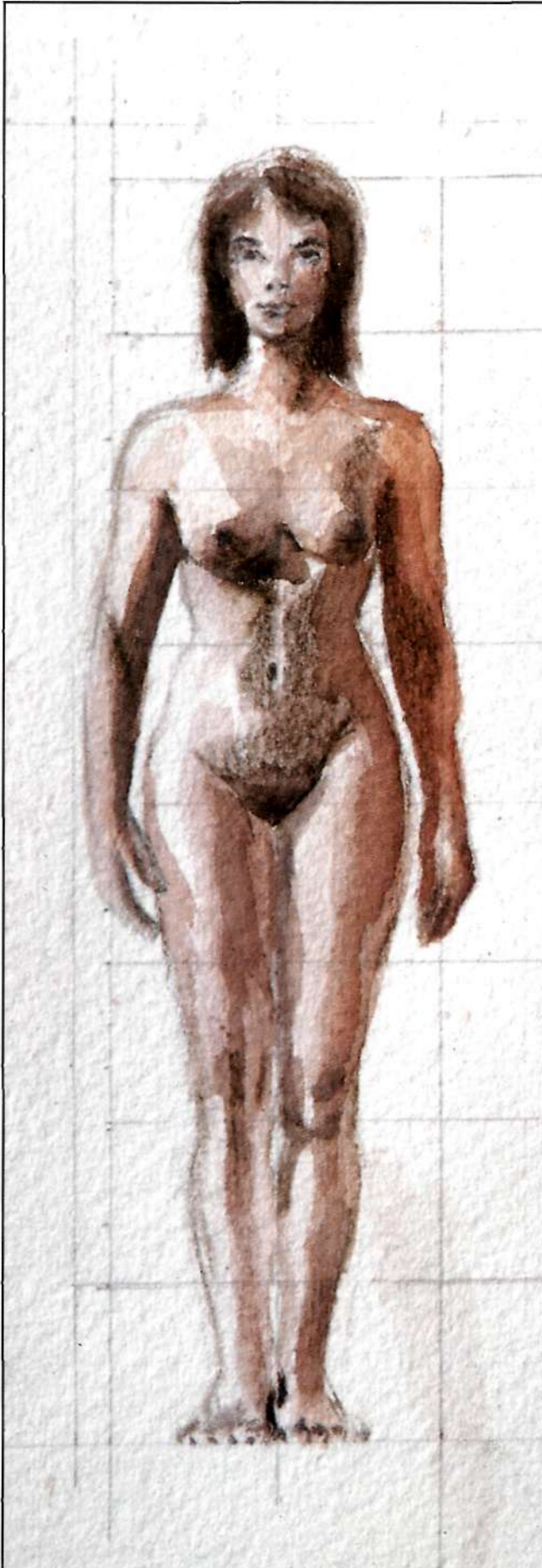
83



84



85



Con el esbozo a lápiz resuelto, nos adentramos en la fase esencialmente pictórica. Como siempre, la artista empieza atacando el blanco del papel con una primera valoración, con una aguada transparente. Sin dejar secar la veladura anterior, con una segunda señala desde un buen principio aquellas zonas que van a permanecer iluminadas y aquellas que quedarán en sombra (fig. 83, pág. anterior). Ahora es el momento de que usted introduzca los matices, de modo que, donde hay sombra, el color de la piel se hace más oscuro y, donde hay luz, más claro, es decir, trate de explicar básicamente la forma, la valoración y el contraste mediante sucesivas aguadas (fig. 84, pág. anterior). Recuerde que debe construirse siempre de menos a más.

A partir de ahí, en la última fase, se valorarán tonalidades y se acabarán de modelar los volúmenes. En la figura 85 puede usted ver el resultado del proceso de trabajo en el que el color de las carnaciones se han enriquecido ofreciendo un aspecto menos estructural y más pictórico. Le ruego que repita usted el ejercicio aquí descrito, pues la mejor manera de comprender la morfología humana es a través de la práctica.

CONSEJO

– Recuerde que en la mujer las caderas deben ser más anchas que en el hombre; sin embargo, la cintura ha de ser mucho más estrecha.

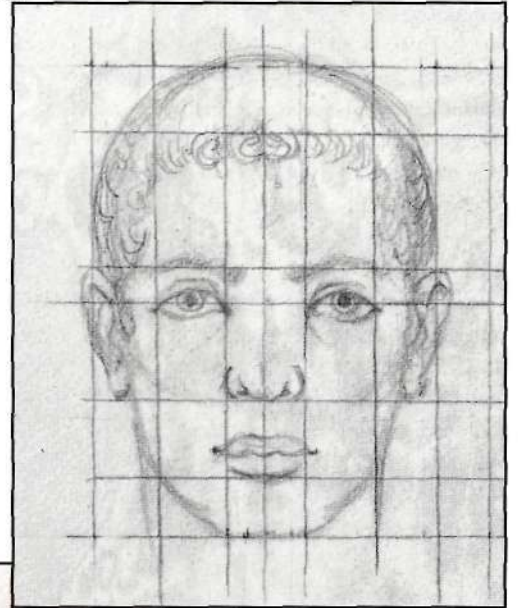
Pintando la Cabeza Humana con el Canon

Estoy ahora con Ginés Quiñonero, licenciado en Bellas Artes y gran conocedor de la anatomía humana. Con él aprenderemos a dibujar una cabeza bien proporcionada. Usted también puede practicar este ejercicio tomando el esquema B de la pauta-guía número 7. La misma pauta en la que ha pintado la figura masculina con ayuda del canon. En ella puede usted ver una cuadrícula sobre la que dibujará un rostro bien proporcionado a partir de las indicaciones que siguen.

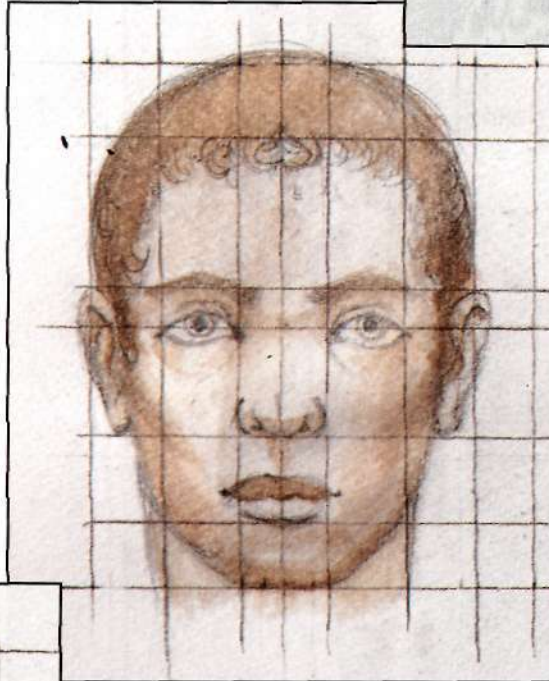
Así pues, empecemos. Ginés se acomoda tranquilamente en el sofá del estudio. Empieza a dibujar un esquema como el que hemos estudiado en las páginas 112 y 113 del capítulo dedicado al canon de la cabeza masculina. Este esquema será el punto de partida para dibujar la cabeza vista frontalmente. Basta con que usted dibuje la cabeza dentro del esquema y que siga las indicaciones del ejercicio mencionado para lograr una perfecta representación de la cara y las partes que la componen. Las sucesivas divisiones le permitirán realizar un dibujo del rostro de manera correcta y proporcionada (fig. 86).

A continuación el artista procede a acuarelar el dibujo. Haga usted lo mismo: con un pincel del número 12, y sin borrar los trazos preliminares, cubra el rostro con una primera capa de color

86



87



88



Fig. 86. En primer lugar se dibuja a lápiz la cabeza a partir de una serie de módulos, medidas y coincidencias. Fig. 87. Una vez ejecutado el dibujo preliminar, se cubre el blanco del papel con aguadas muy transparentes.

Fig. 88. Los siguientes pasos consisten en trabajar la matización tonal para crear el efecto de volumen.

Fig. 89 (pág. siguiente). El estado final muestra la cabeza masculina resuelta a modo de personaje de la Grecia clásica.

que resulta de mezclar ocre con una pizca de rojo de cadmio. Del mismo modo, pinte el pelo, aunque añada mayor proporción de ocre a la aguada anterior (fig. 87, pág. anterior).

Con movimientos pausados y lentos, el artista continúa superponiendo aguadas transparentes que subrayan los tonos laterales básicos: en la frente, la nariz, las mejillas, la cavidad ocular, la mandíbula. Realza así el volumen y la incidencia de la luz sobre el rostro (fig. 88, pág. anterior). Ginés utiliza siempre colores bien diluidos, lo que le permite valorar el motivo de menos a más, gradualmente y sin diferencias bruscas entre los tonos respectivos. Siga este

consejo, no pretenda trabajar con colores densos, pues podría estropear el proceso.

Con un poco de carmín puede dar color a los labios y a la cavidad ocular. Continúe retocando y perfilando mediante sucesivas veladuras. Añada color a la entonación general y refuerce el acabado de los detalles (la órbita de los ojos, los orificios nasales, los labios, la barbilla y dé una mayor definición al cabello). En definitiva, ajuste los tonos y matices mediante un sucesivo modelado hasta dar por terminado el ejercicio (fig. 89).

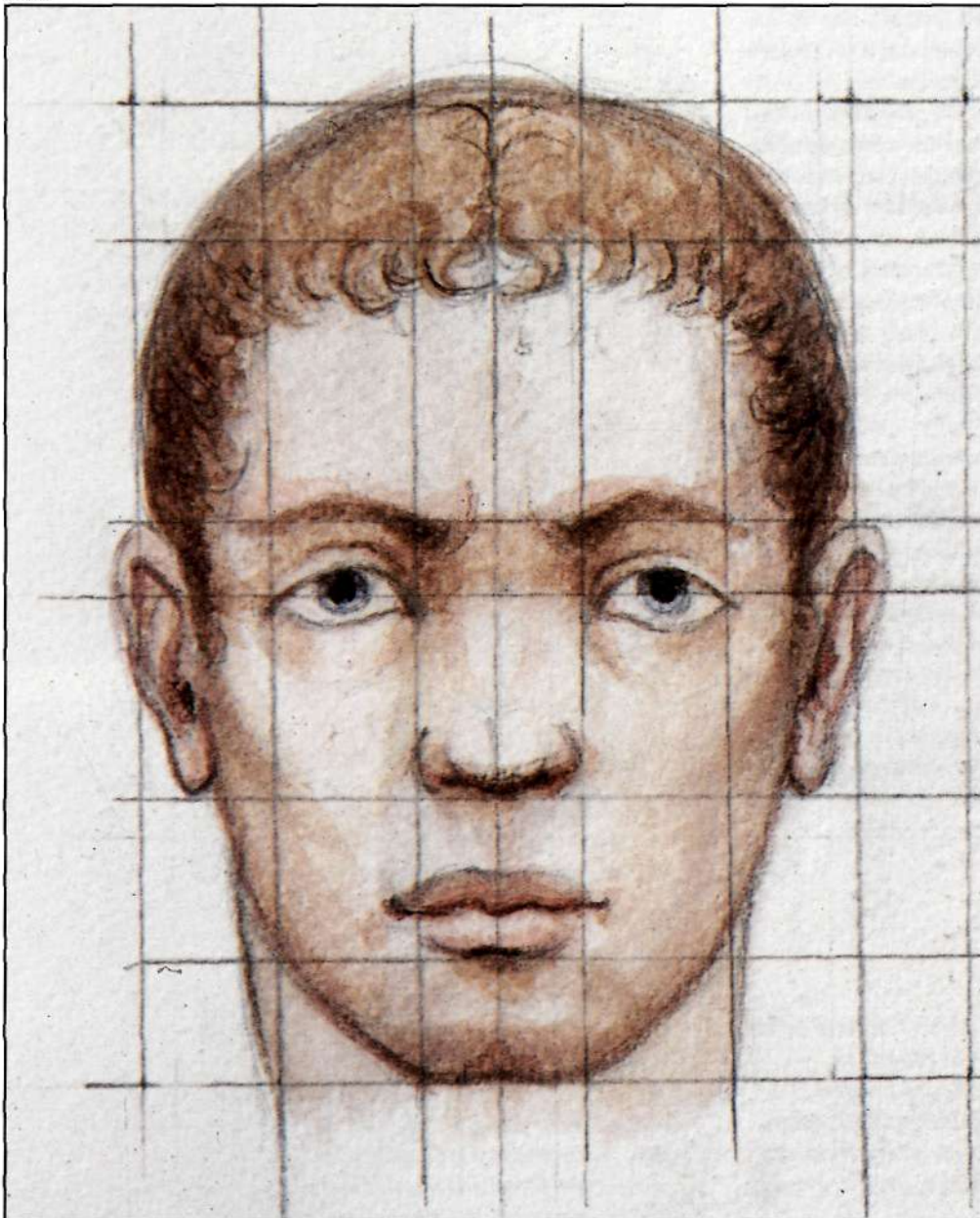
Tome como ejemplo este ejercicio para aprender en el futuro a dibujar cabezas

y para comprender mejor el estudio del retrato que trataremos más adelante. Sin lugar a dudas, puede considerarlo como una guía muy fiable para dibujar rostros imaginarios o arquetípicos, e incluso para orientar los primeros trazos de un retrato.

CONSEJO

– Recuerde que la cabeza humana se rige por la ley de simetría, es decir, el lado izquierdo debe ser un duplicado del derecho.

89



Dibujando y Pintando Cabezas

Merche Gaspar, licenciada en Bellas Artes y profesora de dibujo y pintura, va a dibujar y pintar cabezas en distintas posiciones. He aquí un útil ejercicio que usted puede practicar siguiendo las instrucciones del texto que iniciamos a continuación.

Antes de empezar a pintar, Merche se ha procurado a alguien que pudiera servirle de modelo, y para eso nadie mejor que su hermana, paciente y tolerante con los consejos de la artista (fig. 95, pág. siguiente).

Seguidamente, sobre una hoja de papel Fabriano de grano medio, empieza a hacer un conjunto de encajes que se componen de cinco formas ovaladas. Sobre esta forma inicial, y mediante el uso de líneas verticales y horizontales, señala la situación de cada uno de los elementos que componen el rostro (nariz, boca, ojos, orejas...).

Tras el encaje inicial, procede a dibujar los volúmenes y a precisar los detalles, teniendo en cuenta la estructura del canon y el centro simétrico del rostro. Resuelve el tamaño y la situación exacta de cada una de las partes de la cara con el fin de lograr el máximo parecido con la modelo. Vea como resultado el dibujo de cinco cabezas vistas en distintas posiciones (figs. 90, 91, 92, 93 y 94).

A modo de ejemplo, tomemos una de ellas y dispongámonos a ver cómo lo hace Merche para acuarelarla. Atrévase usted también a hacer lo mismo. El proceso seguido por la artista es breve, sencillo y da un buen resultado. En primer lugar, con un pincel del número 8,



94



Figs. 90, 91, 92, 93 y 94. Con la práctica del dibujo de la cabeza en diferentes posiciones se pueden solucionar los problemas de escorzo que pueden aparecer al contemplar la cabeza desde abajo, arriba, etc.

96



97



99



98



95



aplica una aguada diluida sobre la carnación de la figura. Una vez la humedad de la acuarela persiste en el papel, oscurece levemente con una segunda aguada la parte sombría del rostro (fig. 96). Con una mezcla de color sepia y amarillo, se encarga de dar mayor contraste e intensidad al efecto de claro-curo (fig. 97). Cuando el papel haya absorbido parte de la aguada anterior, tendrá que resolver el pelo con pinceladas sueltas. Abra blancos en el pelo rascando la superficie del papel con las uñas (fig. 98). En el caso de que usted no tenga uñas, sírvase del reverso del pincel o de un cutter.

El último estado lo ha de dedicar a la resolución de los detalles: el mechón de pelo que cae sobre la frente, la carnación de los labios, las cejas y las sombras de los ojos. Para finalizar diré como referencia que Merche ha invertido en acuarelar esta cabeza poco más de cinco minutos; ahora bien, usted tómese lo con calma y vuelva a empezar si ve que el dibujo no evoluciona de la manera indicada en este ejercicio.

Fig. 95. En primer lugar, es importante procurarse un buen modelo. Si es un familiar, como en este caso la hermana de la artista, mejor que mejor.

Fig. 96. Al dibujo preliminar le aplicamos una aguada que no oculte los trazos de lápiz.

Fig. 97. Se delimitan las zonas de luz y de sombra.

Figs. 98 y 99. Se pintan las partes de la cara y los tonos intermedios. Practique e intente conseguir un resultado similar al de la figura 99.

Práctica de Anatomía: *El Desollado* de Houdon

Otra vez me encuentro con Ginés Quiñonero, nuestro experto en anatomía; con él vamos a efectuar un paso a paso que debería de ayudarlo a comprender mejor los principios generales de la anatomía muscular.

Dibujar y a su vez pintar los músculos del cuerpo humano no es tarea fácil, puesto que para dibujar algo es necesario conocerlo de antemano.

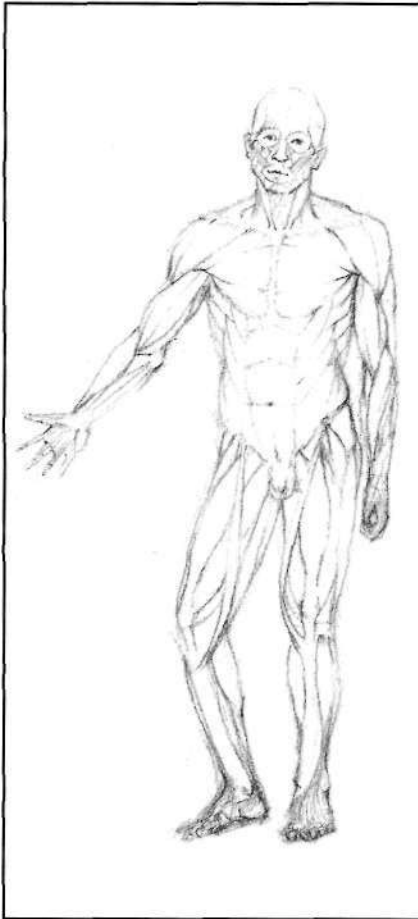
El referente para este ejercicio es la escultura de *El desollado* de Houdon, que puede usted ver en las páginas 104 y 105. Si usted ya dispone de un lápiz y un papel, empecemos viendo cómo lo hace el artista, y ponga en práctica todo lo que ve.

Ginés empieza su dibujo, y lo hace con un lápiz del número 2, con trazos muy débiles. Usted ha de comenzar por encajar cuidadosamente cada uno de los elementos que configuran el estudio de la musculatura superficial del cuerpo humano, dibujando una visión frontal y posterior del modelo (figs. 100 y 101). Es importante que preste atención a la forma y al volumen de cada músculo mientras dibuja.

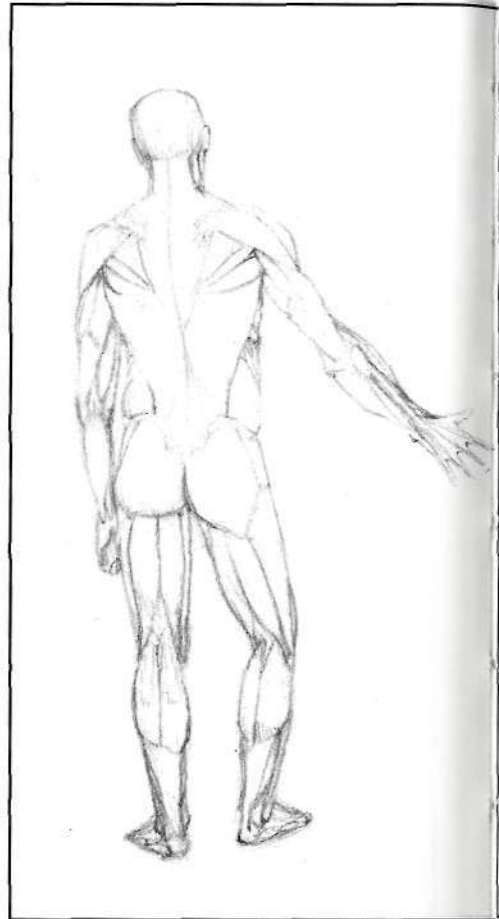
El artista prosigue con la primera valoración, extendiendo una aguada diluida que resulta de mezclar el color sepia con una pizca de ocre amarillo. Sin apenas tiempo para que se seque, añade un segundo color, algo más intenso, para resaltar ciertos volúmenes (en la figura vista frontalmente: la parte interior de las piernas, la suave prominencia que desciende desde las caderas hasta el pubis, el esternocleidomastoideo y el trapecio; en la visión posterior: los gemelos, los glúteos y la parte posterior de la cabeza (figs. 102 y 103).

Siga ahora modelando con mayor precisión, con un color tierra algo más intenso, cada uno de los volúmenes señalados, de manera que resulta más fácil identificarlos por separado. Realice una mayor aproximación a los músculos de la cara, las extremidades, el torso..., y preste más atención a las terminaciones que unen los músculos a

100



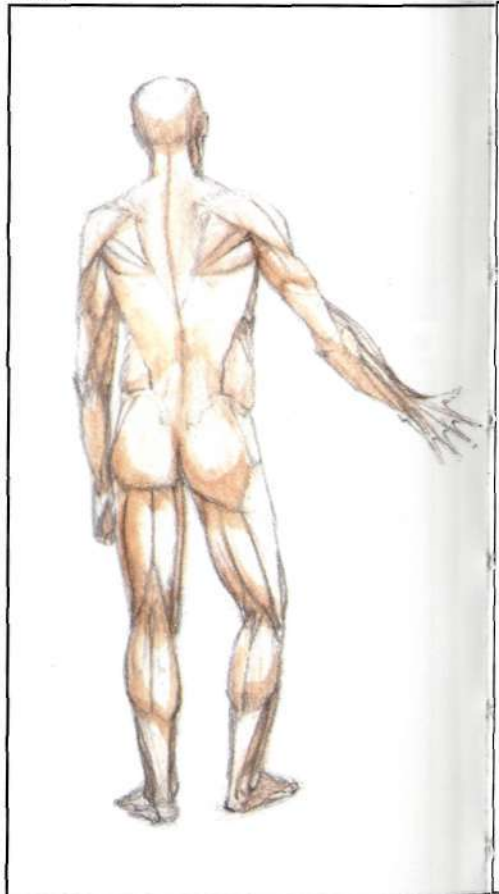
101



102

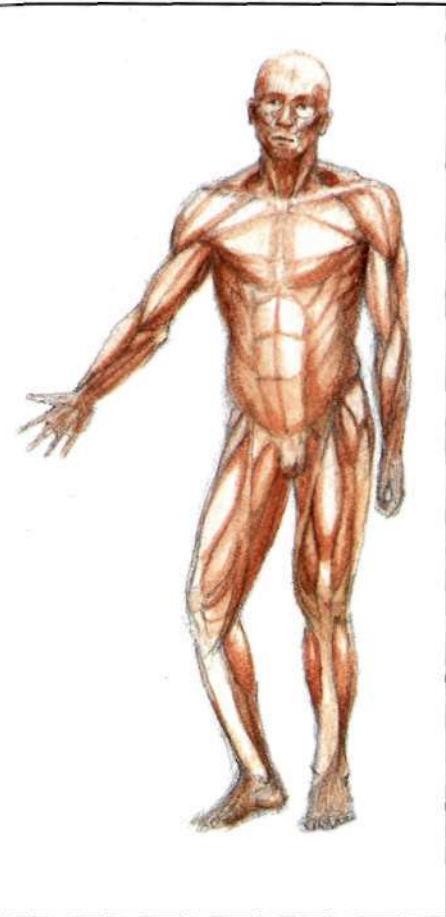


103

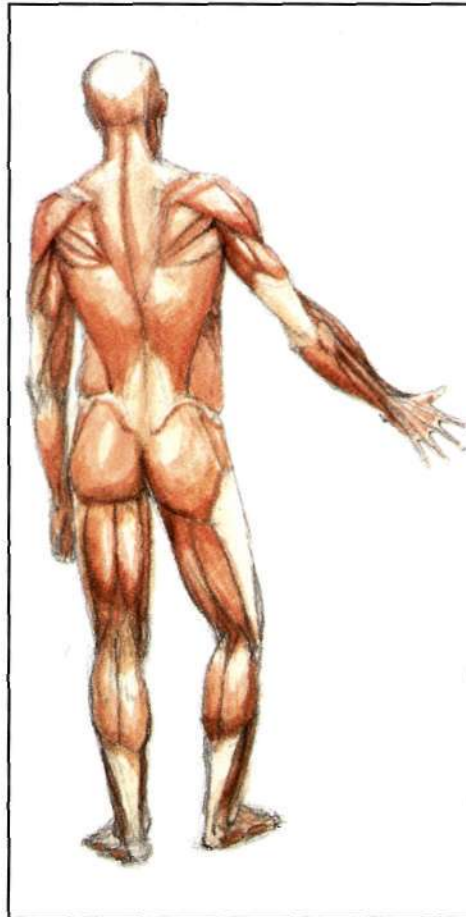


Figs. 100 y 101. El artista dibuja una visión frontal y posterior del modelo. **Figs. 102 y 103.** Tras una primera aguada, añade un color más intenso para resaltar algunos volúmenes.

104



105



106



107



los huesos. Los tendones permanecen en blanco, es decir, mantienen la aguada inicial de color crema (figs. 104 y 105). Puesto que los músculos en general se constituyen por membranas fibrosas y aparecen rematados en sus extremos por uno o varios tendones, usted, al igual que el artista, ha de tomar un pincel fino para pintar con minuciosidad la dirección de las fibras que los envuelven. La finalidad de este recubrimiento es asegurar la permanencia de la forma de los músculos y acusar el efecto de volumen. Las figuras 106 y 107 nos muestran la acuarela terminada. Antes de finalizar, le diré que tendrá que repasar aquellos músculos más prominentes y el perfil de la figura con lápices acuarelables de color marrón y naranja. Seguramente encuentra este ejercicio excesivamente complejo; no se preocupe, puede resultar complicado también para un artista experimentado. Sólo existe una manera de hacerlo y es cargándose de mucha paciencia y fijándose en la forma y en la dimensión de cada uno de los músculos.

La práctica de este ejercicio le será de utilidad para conocer el relieve natural del cuerpo humano, pues cada forma, prominencia o bulto viene generalmente determinado por la forma particular de cada músculo.

Figs. 104 y 105. Modele con más precisión, con un color más intenso, los volúmenes señalados.

Figs. 106 y 107. He aquí la acuarela terminada, una vez repasados los músculos más prominentes y el perfil de la figura.

CONSEJOS

- Recuerde que casi todos los músculos que usted va a dibujar son pares, es decir, si traza el eje de simetría de la figura, el músculo debe encontrarse a ambos lados.
- Si tiene problemas para decidir la dirección del recubrimiento fibroso de los músculos, tenga presente lo siguiente: durante el relajamiento muscular las fibras musculares mantienen generalmente una dirección descendente.

Luz y Sombra en la Figura Humana

El uso de la dirección y de la intensidad de la luz sobre la figura humana permite el predominio de lo pictórico, es decir, la presencia de masas en lugar de líneas, construyendo el cuadro con el concierto de zonas oscuras y claras.

En este capítulo verá un par de ejemplos. El primero de ellos le enseñará a pintar una figura vestida con efectos de iluminación contrastados. Como puede usted ver, la modelo (fig. 108) se encuentra bajo una fuente de luz lateral que promueve fuertes contrastes de clarooscuro. Fíjese, por otra parte, cómo la dirección del cuerpo es diferente a la que mantiene la cabeza.

Pero procedamos. Para realizar este ejercicio contamos con la inestimable intervención de Pere Llobera, experimentado retratista y profesor de arte.

Como siempre, antes de empezar a pintar, dibuje la figura trazando a lápiz su contorno y líneas compositivas principales (fig. 109). El artista empieza pintando la cara, las manos y las piernas con un tierra sombra natural mezclado con un poco de gris de Payne, dividiendo de antemano los tonos del rostro en dos zonas: una iluminada y otra en sombra. Para interpretar la zona sombreada aplique una extensa aguada de

un color plano algo más intenso. Pinte el pelo con una mezcla de Siena y una pizca de tinta china dejando de antemano algo más claras las zonas con reflejos de luz (fig. 110).

Pere ya ha comenzado a trabajar el fondo con una mezcla de verde esmeralda y sombra natural, procurando no re-

Fig. 108. Ésta es la modelo que, como puede ver, presenta en su rostro los efectos contrastados de luz.

Figs. 109 a 111. Después de un dibujo inicial, se pintan las carnaciones y se prosigue dando color al fondo y al jersey.

108



109



110



111



112



113



Fig. 112. La tinta china debe aparecer algo más transparente en aquellas zonas donde la incidencia de la luz así lo requiera.

Fig. 113. Pere pinta la ropa y la silla, completando así el planteamiento cromático general de la figura.

CONSEJOS

– Trate de convencer a conocidos o a familiares que posen para usted, puesto que el hecho de conocer bien a una persona le ayudará a conseguir con mayor facilidad un parecido razonable.

– Debe tener cuidado en no caer en el uso de formas excesivamente planas. No tenga miedo a contrastar los colores, mantenga el contraste tonal entre los toques de luz y sombra.

Fig. 114. Todo artista que se precie debe tener a su lado un papel para probar las mezclas, como el que utiliza Pere en este ejercicio.

Fig. 115. En estos ejercicios no basta con saber resolver grandes masas de color, también hay que saber concretar los pequeños detalles del estampado de la falda.

Fig. 116. Después de resolver el parecido con el personaje retratado, ya puede decirse que la acuarela ha llegado a su fin, dando lugar a un buen ejemplo de cómo pintar una figura con efectos de luz contrastados.

114



115



116



basar el contorno de la figura (fig. 111, pág. anterior). Para representar el jersey, no dude en utilizar también tinta china, dada su opacidad. El prejuicio contra el color negro nació con los impresionistas, pero bien utilizado es estupendo.

Para los pliegues y toques de luz del brazo izquierdo, utilice la misma tinta negra aunque algo más aguada (fig. 112, pág. anterior). De la misma manera pinte las medias y los zapatos de charol, pero dejando blancos para simular los reflejos. El artista continúa extendiendo el color de fondo alrededor de la figura hasta que ésta queda bien perfilada. En la falda, extiende primero un lavado de color amarillo. Una vez ha secado levemente, superpone las líneas rojas y marrones de manera alternativa. Con una mezcla de tierra sombra, rojo de cadmio y un poco de tinta china, pinta con trazos decididos las patas y el respaldo de la silla (fig. 113, pág. anterior). No dude en utilizar un papel de pruebas para ensayar previamente el color antes de aplicarlo de manera definitiva en la acuarela (fig. 114). Con la acuarela de la falda aún sin secar, tome un lápiz marrón acuarelable con el fin de resaltar algunos detalles propios del estampado (fig. 115).

El artista alza y baja sucesivamente la cabeza, comparando el parecido de la modelo con el de su acuarela, pues uno de los requisitos indispensables en la ejecución de un buen retrato es que éste tenga cierto parecido con el personaje retratado. Lo hace utilizando pinceles de los números 2, 4 y 6, reflexionando cada trazo y cada mancha sin precipitarse. Quizás lograr el parecido real con la modelo le parezca una de las tareas más lentas y complicadas de este tipo de ejercicios. Una vez logrado el parecido, intensifica el color de fondo con una pátina azulada.

Pues bien, como puede comprobar, la obra ya está acabada. Para subrayar la luz que incide sobre la cara, oscurezca el fondo en el lado opuesto a la fuente de luz (fig. 116).

Y seguimos. Merche Gaspar va a pintar una figura desnuda iluminada con luz cenital. Recordemos que la luz cenital es aquella que procede de un punto de luz elevado, que se sitúa por encima del modelo, generalmente desde una abertura o ventana algo elevada. Proporciona la calidad ideal para dibujar o pintar, aunque la presencia de las sombras no se haga tan evidente, se crean sombras muy cortas, que casi desaparecen cuando la fuente de luz se halla perpendicular al modelo en cuestión. En este caso la modelo se nos presenta desnuda en una pose de perfil. Lleva un turbante blanco en la cabeza y sujeta una manzana roja que contrasta sobre el fondo azulado (fig. 117).

Pero empezemos. Al igual que en el ejercicio anterior, dibuje a la modelo (fig. 118). Desde un buen principio, y mediante sucesivas aguadas, Merche distingue las zonas iluminadas de las sombreadas en la figura. Para esta primera aguada usted puede utilizar una mezcla de sombra natural con una pizca de azul manganeso para los tonos oscuros de la piel (fig. 119). Merche pinta con una aguada azul ultramar los pliegues del turbante y refuerza los tonos anteriores añadiendo colores más

intensos mientras la pintura aún está húmeda. Utilice tres o cuatro tonos de piel: algunos de ellos con una tendencia azulada, con lo que conseguirá variaciones cálidas y frías en el color de la piel (fig. 120). Trabaje con sumo cuidado las zonas más delicadas de la cara (los labios, los ojos, las sombras de la cara, las mejillas), aunque sin dejarlas excesivamente resueltas para

no desentonar con el resto del conjunto. Intensifique las sombras de la figura para resaltar el volumen (fig. 121, página siguiente).

El cuadro ya está a punto de terminarse. Sólo queda resolver el fondo y la tarima cubierta con una tela blanca. Así pues, Merche cubre el fondo con una aguada azul ultramar (para esta operación utiliza una paletina ancha). Le

117



Fig. 117. La modelo, iluminada con luz cenital, presenta una pose muy característica del siglo XIX. Recuerda en su aspecto a aquellas bañistas que pintaba Ingres.

Fig. 118. El dibujo está resuelto inicialmente con un lápiz corriente del número 2.

Figs. 119 y 120. Éste es el dibujo de Merche, con el añadido de sucesivas aguadas de color carne en los primeros tanteos de color.

118



119



120



121

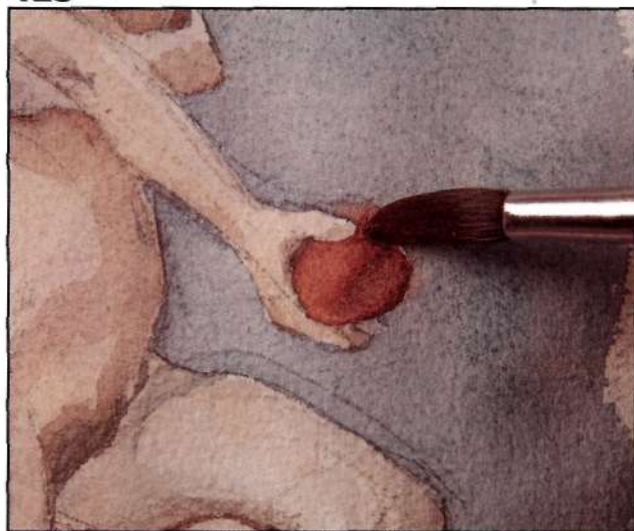


122



recomiendo que sujete con firmeza la paletina para obtener bordes bien definidos, prestando atención en no invadir el espacio ocupado por la figura (fig. 122). Sólo queda un último detalle, pintar la manzana. Con un pincel cargado del color que se obtiene de mezclar carmín y amarillo limón, la artista pinta la manzana. Es un punto de color cálido en una gama de colores fríos (fig. 123). Fíjese en cómo el uso diferenciado de tonos cromáticos crea formas bien definidas. Vea por otra parte cómo la presencia de tonos fríos en la carnación de la modelo produce que el color de fondo se relacione hábilmente con los que componen la figura. Ya está la figura acabada, una pintura perfecta, del que sabe la lección y pinta y dibuja sin problemas (fig. 124).

123



124

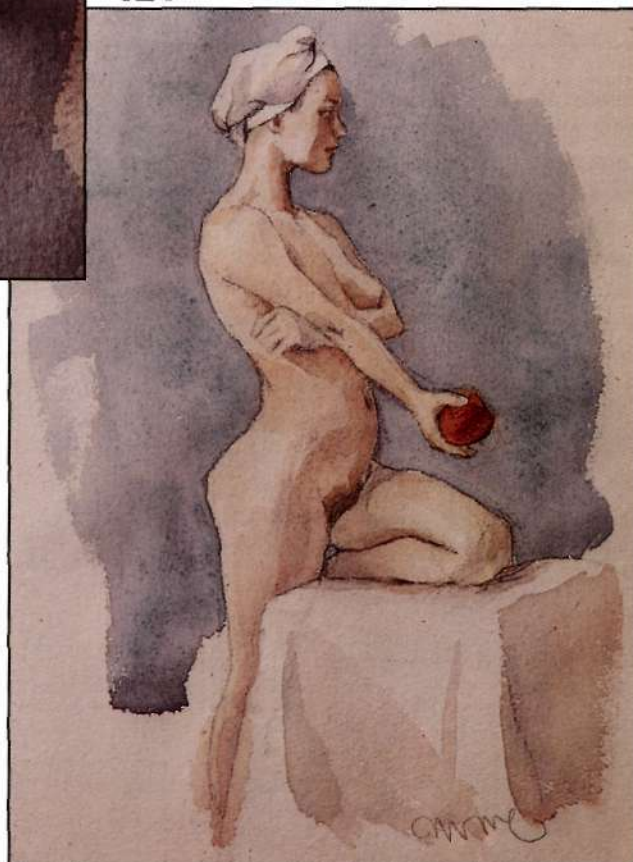


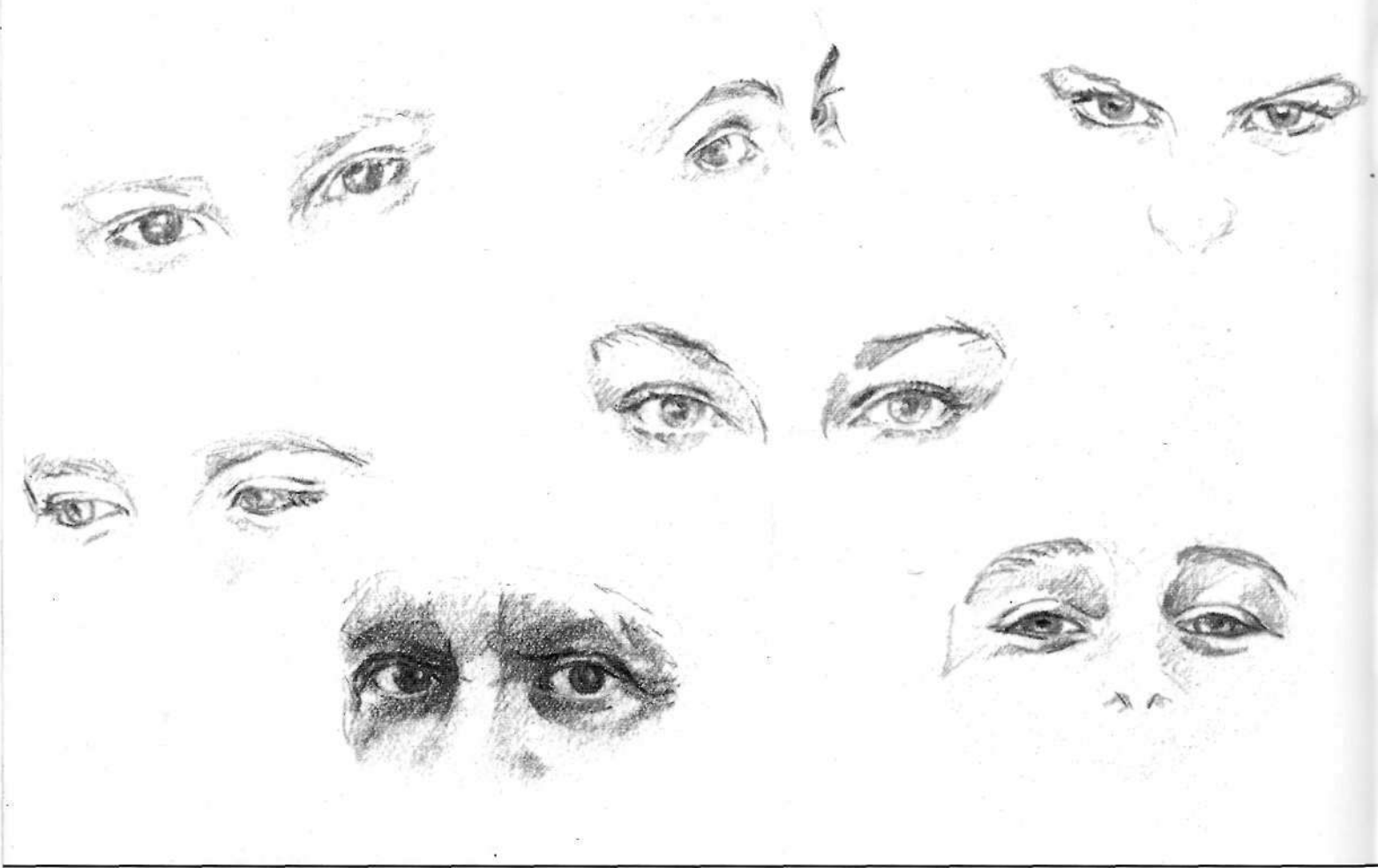
Fig. 123. En breves segundos, se pinta la manzana. Es una nota de color cálido en un mar de tonos fríos.
Fig. 124. Y éste es el final: una acuarela resuelta con la acostumbrada facilidad técnica de Merche Gaspar.

CONSEJOS

- Limpie el pincel con asiduidad con la finalidad de mantener los colores puros y brillantes.
- Deténgase a observar de vez en cuando su pintura desde cierta distancia para así valorar los progresos de la obra.

Dibujando y Pintando Partes del Rostro

125



Vamos ahora a estudiar un apartado muy importante para aprender a pintar retrato: el estudio de las diferentes partes del rostro (los ojos, las cejas, la nariz, las orejas y la boca). Le invito a que siga estas enseñanzas practicando con la pauta-guía número 8.

Quien dibuja ahora vuelve a ser Merche Gaspar.

Antes de empezar a dibujar los ojos, es importante que recuerde que son esféricos. Esto significa que, al girar la esfera ocular, el efecto de escorzo provocará que veamos la pupila más ladeada y con una forma más ovalada. Una vez

comprendido este principio básico, empezamos. Comience dibujando los ojos de distintos individuos que miran en diferentes direcciones (fig. 125). Fíjese en algunos detalles. Cuando el ojo se encuentra abierto, la línea curva que dibuja el párpado superior es más cerrada que la línea que da forma al párpado inferior. Por otro lado, si el músculo de encima del párpado está tenso, podemos identificar claramente la curva que dibuja el párpado; en el caso contrario, ese arco curvado quedará oculto bajo la piel situada encima del ojo.

Fig. 125. Le recomiendo que se aventure a dibujar ojos mediante una buena cantidad de encajes parecidos a los que tiene en esta página. Dibújelos en un estado de resolución avanzado donde puedan distinguirse ciertos detalles.



El siguiente paso consiste en aplicar una primera base de color diluido de Siena natural mezclado con rojo bermellón. Sin apenas detenerse, prosiga acentuando las zonas oscuras, añadiendo tierra sombra tostada más o menos diluida sobre la aguada anterior o color base. Con ello oscurecerá los párpados, la zona lacrimal de los ojos y las cejas. Pinte las pupilas de diversos colores y deje una reserva blanca para simular el reflejo tan característico, de esta manera trata el ojo como si fuera un objeto de cristal (fig. 126). Naturalmente, la valoración cromática que usted debe de haber realizado corresponde a unos modelos de iluminación determinados; otros modelos e iluminación diferente darían como resultado una valoración distinta.

Pues bien, ya está. ¿Qué le parece? Sencillo ¿verdad? Espero que usted practique este ejercicio para comprender mejor cómo se estructuran los ojos.

Fig. 126. Observe que el acuarelado consiste en aplicar sucesivos colores diluidos para realzar y dar volumen a cada uno de los ojos, es decir, superponer a los colores de base otra serie de aguadas para acentuar las luces, sombras y reflejos.

CONSEJOS

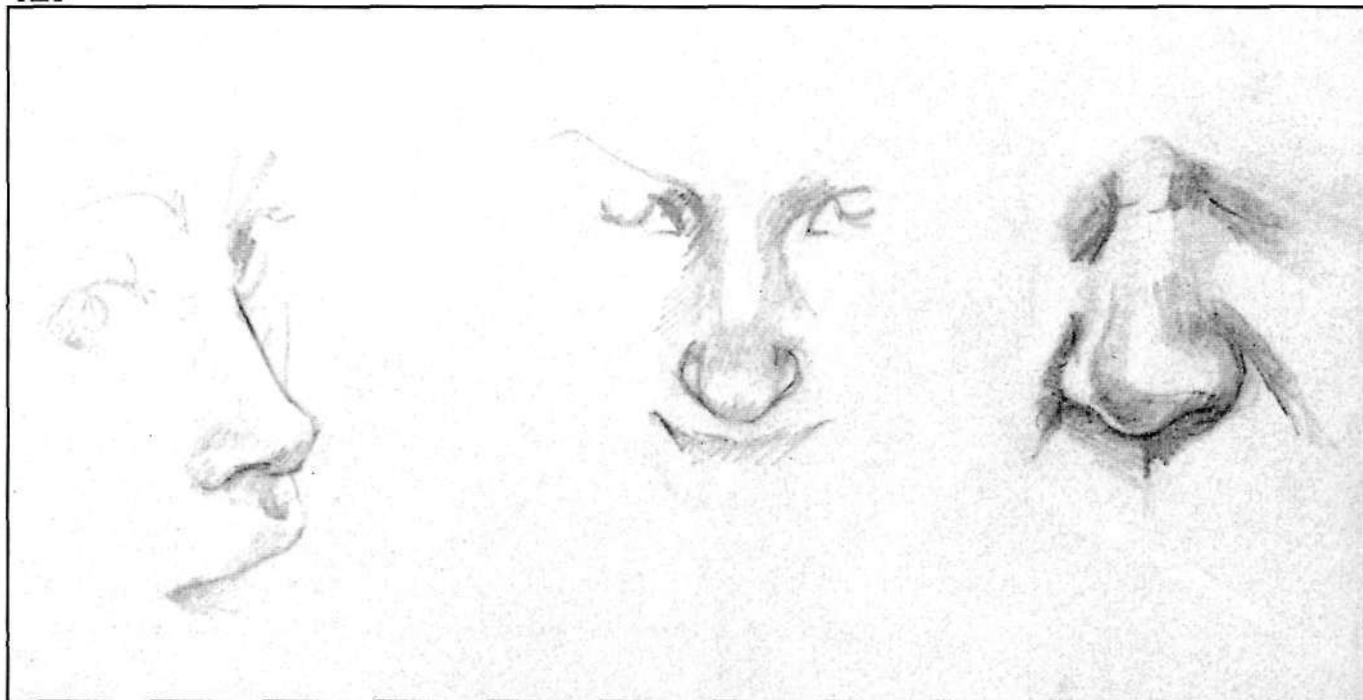
- Cuando pinte el ojo, a veces es conveniente teñir levemente el blanco del ojo para romper con el posible contraste del color del papel.
- Recuerde que el hecho de que los ojos se encuentren dispuestos sobre una superficie curvada, o sea, la cara, produce que jamás podamos verlos como dos formas idénticas, excepto cuando los vemos de frente.

Trate la nariz de la misma manera que los ojos. Empiece dibujando a lápiz narices particularmente características vistas en diferentes posiciones: copiándolas de frente, de tres cuartos y de perfil (fig. 127). La nariz dibujada de perfil no acostumbra a presentar dificultades, pero de frente, no hay más remedio que tomar como referente para dibujarla el contorno y dimensiones de la parte inferior de la nariz, las som-

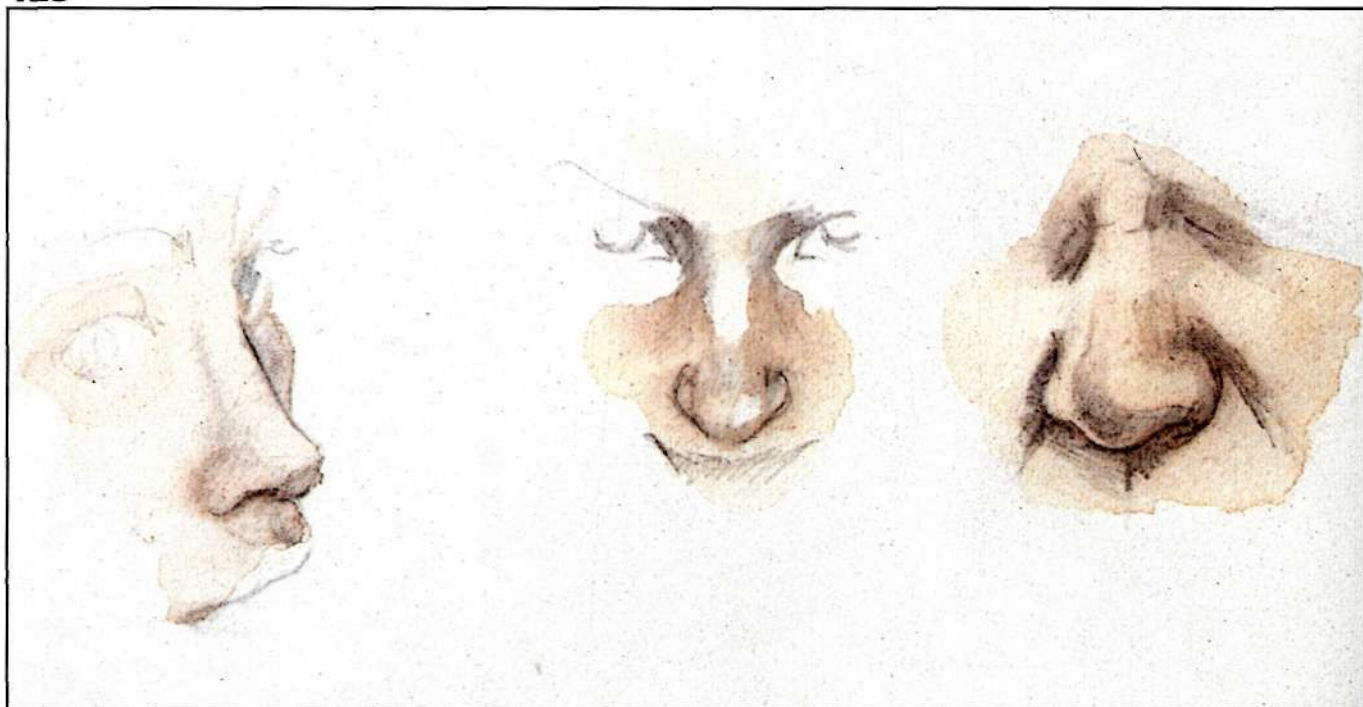
bras y reflejos que moldean sus lados y su longitud y profundidad. Le aconsejo que usted también copie todas las narices que se le pongan delante de la misma manera que acaba de hacer la artista en este ejercicio. Es el momento de colorear. Como en el ejercicio anterior, Merche usa una paleta muy limitada: tierra Siena natural, rojo bermellón y azul cobalto para sombrear (fig. 128).

Figs. 127 y 128. Para la nariz debe hacer lo mismo que le he indicado para los ojos, por lo tanto, busque modelos en las personas que se encuentran a su alrededor y trate de estudiarlas, primero a lápiz y después pintándolas con una paleta de colores muy sencilla para reproducir los juegos de luces y sombras.

127



128



Ahora proceda a estudiar las orejas, esas partes de la cabeza que los jóvenes pintores no suelen tomar en demasiada consideración. Al igual que en las partes anteriores, retrátelas en detalle, también vistas desde diversas perspectivas (fig. 129). Ahora bien, cuando se pasa a la fase de acuarelar, debe prestar atención a los diversos planos y calidad de sombreados que ésta presenta. En primer lugar, extienda la veladura tierra Siena natural y rojo bermellón hasta cubrir el blanco de la oreja. Añada un poco de azul ultramar a la aguada ante-

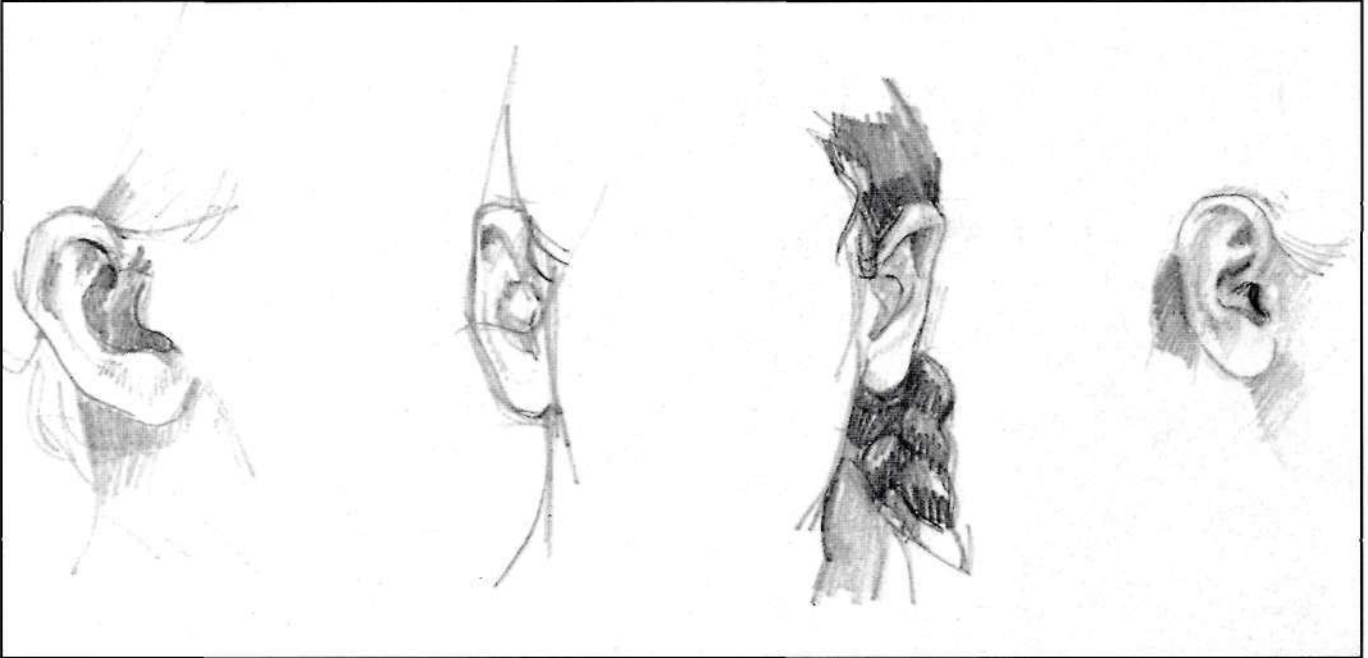
rior para resolver las partes de sombra. Tenga en cuenta que la cavidad de la oreja no debe presentar matices demasiado oscuros, no ha de parecer un agujero, sino un plano pictórico (fig. 130).

Figs. 129 y 130. La finalidad de este tipo de estudio, que es conveniente que repita tres o cuatro veces, es que usted se familiarice con la forma y las características de cada uno de los elementos que forman parte del rostro.

CONSEJOS

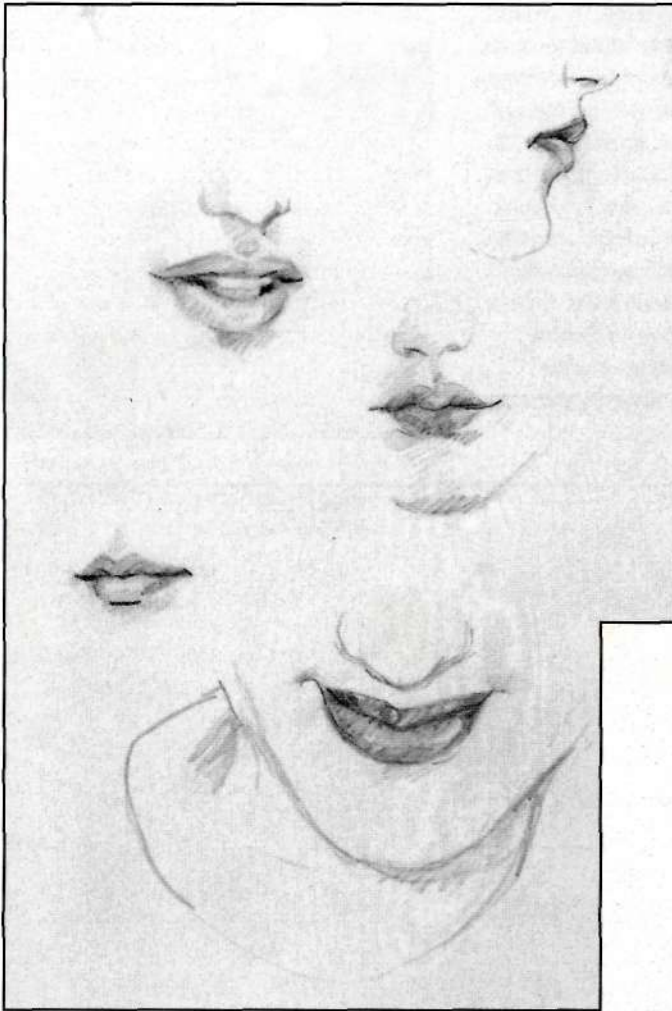
- La solución para dibujar correctamente la forma de una nariz consiste en verla como si se tratara de un objeto sin volumen, sin relieve, como si fuera un objeto plano. De esta manera se anula el efecto de escorzo, y se percibe como un conjunto de luces y sombras.
- Estudie su propia nariz ante el espejo y dibújela desde diferentes posiciones.

129



130





Abordemos ahora la boca, la parte más expresiva del rostro. Empiece dando volumen dibujando con el mismo lápiz plomo utilizado en anteriores ocasiones. Al dibujar la boca y los labios, debe incluir en el estudio la parte inferior de la nariz, así como la barbilla (fig. 131). Prosiga con el mismo lápiz y modela levemente las partes sombreadas. Cuando usted pruebe a dibujar labios del natural, comprobará que existen diferentes tipologías: gruesos, finos, anchos, delgados, carnosos, voluptuosos, etc. Trate en cada uno de estos casos caracterizar el labio conforme a su morfología.

Coja el pincel y vuelva a cubrir cada uno de los dibujos con la misma aguada color carne utilizada en ejercicios anteriores. A continuación, utilice rojo bermellón, rojo carmín con una pizca de azul ultramar para pintar los labios. Preste atención a la manera de sintetizar la pequeña zona de sombra que aparece bajo la nariz y la boca. Trata de acentuar la diferencia tonal que existe entre el labio superior y el inferior. El labio superior, en condiciones de luz normales, está siempre más en sombra que el labio inferior (fig. 132).

Figs. 131 y 132. La boca es uno de los elementos que cobra mayor importancia y expresividad. Usted deberá observar con atención sus particularidades y curvaturas y las comisuras de los labios cuando dibuje.

132



133



134



La práctica de los ejercicios aquí propuestos le permitirá dibujar y pintar cada una de las partes del rostro con mayor conocimiento de causa. Vea, por ejemplo, cómo todas estas expresiones (figs. 133 y 134) están logradas a base de combinar el juego de ojos, el movimiento de las cejas, las posiciones de la boca y la distinta situación de los párpados. La expresión de la cara varía constantemente cuando los diferentes elementos del rostro adoptan distintas formas y actitudes. Pero, sin lugar a dudas, para llegar a realizar estos ejercicios debe practicar con perseverancia cada uno de los elementos faciales propuestos aquí resueltos en distintas posiciones.

Figs. 133 y 134. Una vez estudiados los componentes del rostro, atrévase con las expresiones de la cara, conseguidas a base del juego de las cejas, los ojos, los párpados y la boca. Cuando estos elementos se combinan en distintas posiciones, la expresión del rostro varía de inmediato.

CONSEJOS

- Si usted pretende dar la impresión de que los labios están mojados o húmedos, bastará con dejar una pequeña reserva de blanco en la zona donde quiera simular un reflejo.
- Cuando en la boca aparecen los dientes demasiado blancos, excesivamente contrastados con el resto de los colores predominantes, deben velarse con una aguada muy transparente que rompa la estridencia del blanco del papel.

Pintando una Figura Desnuda

135

Merche Gaspar va a pintar un desnudo femenino al natural. Le recomiendo que reproduzca el ejercicio utilizando para ello la pauta-guía n.º 9. Allí encontrará el boceto que a continuación va a iniciar la artista. El primer paso consiste en determinar la postura que va a adoptar la modelo. La artista estudia primero cuál puede ser la pose más apropiada.

Tras sugerir varias posiciones a la modelo, elige la de la figura 135 como la definitiva para realizar el ejercicio. Es una posición frontal-lateral con la modelo sentada sobre una tarima cubierta con una tela de color azul. La modelo se lleva las manos a la cintura mientras flexiona el torso.

Empieza dibujando con un lápiz del número 2. Calcula mentalmente la altura y la situación que ocupará el dibujo dentro de la superficie del papel. La artista comienza señalando la cabeza con un simple óvalo (marcando desde un buen principio la situación de los ojos, la nariz y la boca). A partir de ahí, su lápiz se desliza rítmicamente de arriba abajo hasta lograr el dibujo estilizado y sinuoso de la modelo (fig. 136).

Recuerde que cuando se dibuja el cuerpo femenino las formas deben ser mucho más curvas que las del masculino. Ahora usted empiece a aplicar una suave aguada general con un color parecido a la carnación de la modelo. Todavía sobre húmedo, señale un primer sombreado con una mezcla de marrón y una pizca de rojo carmín (fig. 137). Vea cómo al pintar sobre acuarela húmeda se funden y diluyen las manchas sobre el color anterior. En estas primeras fases, el color debe resolverse con pocos tonos y se ha de aplicar con cierta rapidez. Las zonas de media sombra se realizan velando el mismo color de aguadas anteriores, aunque algo más intenso. Se trata de ir incrementando progresivamente los tonos (fig. 138, pág. siguiente), aunque tenga en cuenta que es preferible que la acuarela presente una pincelada de menos que no una de más. Observe la figura 139 (pág. siguiente). El cuerpo en general ofrece ahora más valoración tonal en sus partes sombreadas. Las zonas a media sombra pueden lograrse mezclando el marrón con un color anaranjado o turquesa si lo prefiere.



Fig. 135. Después de varias pruebas, la modelo adopta una posición sentada en la que flexiona la espalda llevándose las manos a la cintura.

Figs. 136 y 137. Éste es el dibujo con un lápiz del número 2 y ésta la figura que ofrece una primera aguada general.

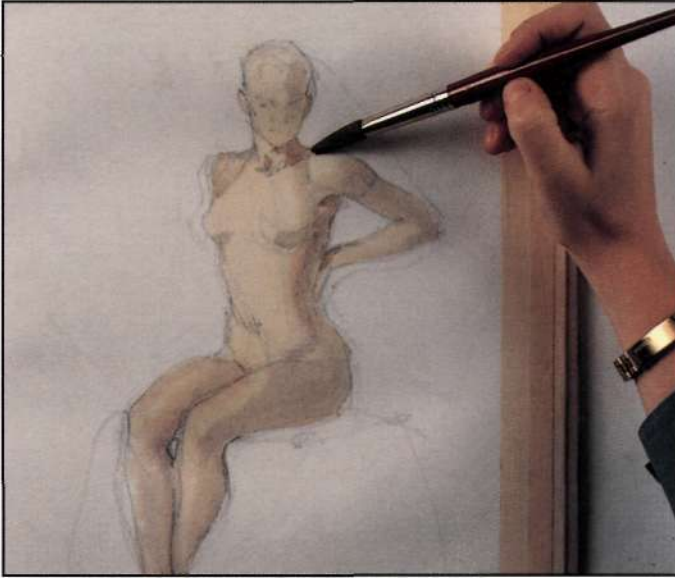
136



137



138



Tenga presente que un dibujo de estas características no es un retrato, por consiguiente, trate los rasgos faciales de la modelo con la coherencia que merece un estudio de figura al desnudo, es decir, un acabado en el que se explique la forma, el volumen, el color, sin complicarse en obtener un parecido y menos todavía en resolver los pequeños rasgos que caracterizan a la modelo (fig. 140). Debe evitarse un tipo de acabado que esté en desacuerdo con el estilo empleado en el resto de la obra.

139



Figs. 138 a 140. Merche prosigue pintando en tono menor y en aguadas generales las sombras del cuerpo; así realza el volumen de éste.

140



Como puede ver, la resolución de la cara es suelta y despreocupada, sin excesiva atención por el pequeño detalle. Realiza el volumen de la cabeza a dos tonos que distinguen claramente la media faz iluminada de la otra sombreada. Con una aguada Siena natural con una pizca de azul ultramar, pinta la sombra del pelo rapado. Finalmente, sólo queda perfilar con sinuosas líneas algunas partes del rostro que, como puede ver en la figura 141, podrá obtener con el mango del pincel biselado. En definitiva, el acabado del rostro está en consonancia con el resto del dibujo, sin pretender un parecido exacto con la modelo, sino la idea de un conjunto armónico.

La actitud de Merche mientras pinta es de máxima concentración, alzando la cabeza para observar el modelo y volviéndola a bajar para comparar la imagen real con la acuarela que está realizando, es un constante mirar aquí, mirar allí...

Defina algunos puntos concretos como las sombras del torso, el pubis, la forma de los senos y, con un color rosado, los pezones o tetillas (fig. 142).

Ahora la artista se detiene. Espera unos segundos a que seque la acuarela y comprueba que los colores de la modelo van a ser los definitivos. Le aconsejo que usted también, llegado a este estado, deje secar un poco la acuarela, ya que el color, una vez seco, tiende a verse más pálido, más claro que cuando lo aplicamos.

Bien, pues una vez se ha convencido de que el cuerpo de la modelo ha quedado correctamente explicado, retome el pincel, límpielo cuidadosamente y, con un azul ultramar con una pizca de marrón (casi imperceptible), pinte la tela de modo que ésta siluetea el contorno de la modelo ofreciendo mayor contraste (fig. 143).

141

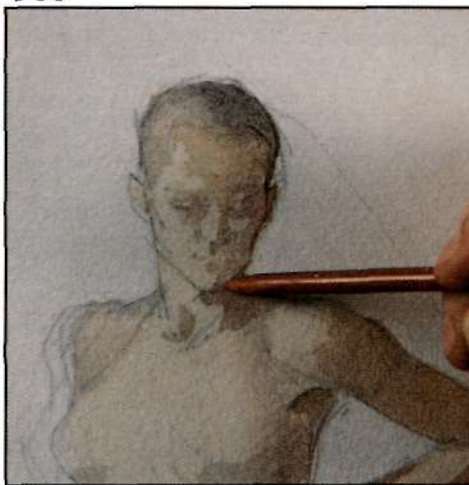
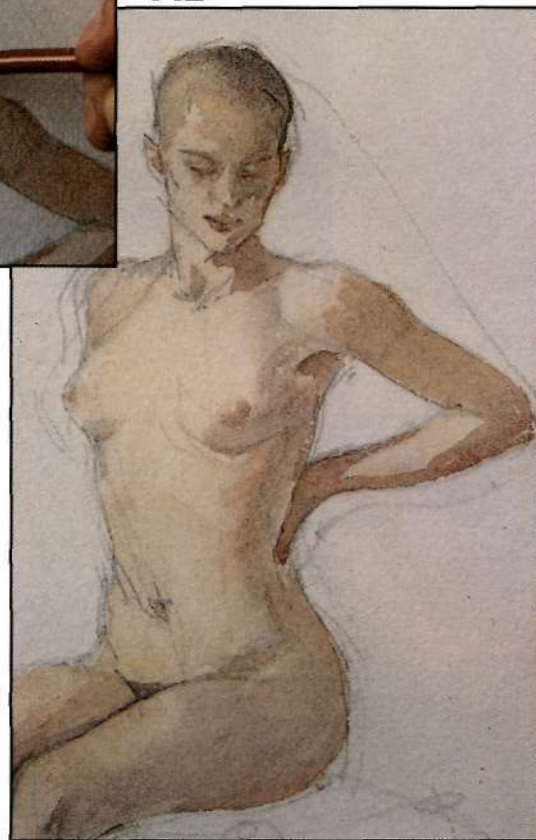


Fig. 141. Pinte de manera sintética las facciones del rostro mediante una aguada uniforme que insinúa la situación de cada uno de los elementos.

Fig. 142. Pinte a continuación con una aguada rosada las tetillas y los labios de la modelo.

142



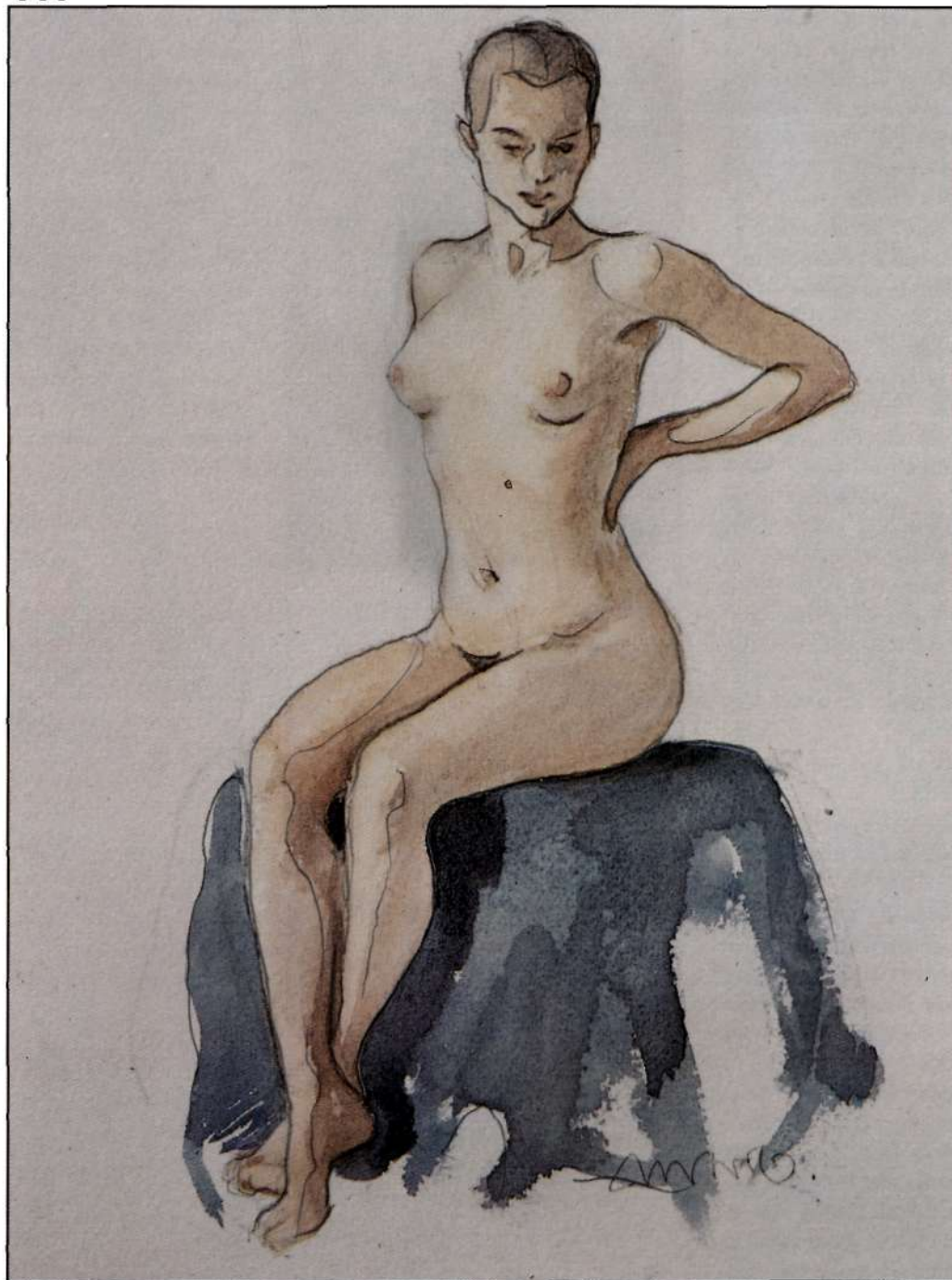
143



Fig. 143. Pinte el color azulado de la tela que cubre la tarima, aunque sin definirla demasiado.

CONSEJOS

- Procure trabajar con rapidez e interrumpa su trabajo cada 15 o 20 minutos para permitir que la modelo descanse.
- A los artistas principiantes, si pueden escoger, les aconsejaría trabajar con modelos femeninas, aunque con una que no estuviera demasiado delgada, pues para pintarla necesitarían un mayor conocimiento de la anatomía humana.
- Trate de practicar del natural y procure que la figura adopte también posturas naturales; siempre que le sea posible, evite reproducir fotografías que se caractericen por su excesiva rigidez y estilismo. Además, el modelo natural siempre contiene mucha más información que una simple imagen plana.



Y he aquí el resultado final (fig. 144), una pintura de una figura desnuda bien proporcionada, bien construida y perfectamente armonizada por lo que respecta a los colores. Quizás usted se sienta tentado a dar un mayor realismo a la acuarela, a añadir más formas, más colores o incluso a concretar detalles... No se lo aconsejo, pues la mezcla o superposición excesiva de colores podrían acabar ensuciando los tonos, y éstos, en lugar de dejar respirar el blanco del papel, se volverían más opacos, el dibujo perdería intensidad llegando a

perjudicar seriamente el acabado. Es posible que usted haya tenido problemas para dibujar la pose de la modelo. El secreto para dibujar con cierto éxito la figura es bastante sencillo: basta con fijarse en el cuerpo que va a representar e inscribirlo dentro de una figura geométrica (sea el triángulo, el cuadrado, el rombo, el rectángulo, etc). Por ejemplo, este caso se trata de una perfecta composición triangular. Este método también le ha de servir para centrar el dibujo en la hoja de papel.

Fig. 144. Ahora puede comprobar en la acuarela acabada los resultados de todo el proceso de su trabajo. Es una perfecta acuarela de una figura femenina desnuda.

Pintando una Figura Vestida

Ester Llaudet va a pintar ahora una figura vestida. En primer lugar el modelo se sienta en un taburete alto (fig. 145). El cuerpo está en posición frontal y la cabeza está mirando a la derecha, de esta manera aplica aquel consejo de Ingres a sus alumnos:

«Fijaos en la "pose" de la cabeza y el cuerpo. El cuerpo no debe seguir el movimiento de la cabeza.»

Así pues, cuando usted practique este ejercicio con un modelo, trate de aplicar este sencillo principio.

Pero continuemos... El fotógrafo ajusta la iluminación del modelo, que será frontal-lateral. Ester se sienta justo enfrente y estudia el modelo durante un buen rato. Examina los colores, los contrastes y la iluminación. Coge un lápiz plomo del número 2 y empieza a dibujar el modelo con un simple contorneado, con ausencia de sombras (fig. 146). Usted puede ver representado este mismo dibujo en la pauta-guía número 10; tómela y acuarelela siguiendo las indicaciones que vienen a continuación.

Inicie la acuarela construyendo la cara, superponiendo sucesivas manchas. Y hágalo pintando con los siguientes colores: una aguada de Siena natural con un poco de bermellón en la parte iluminada y una pizca de tierra sombra tostada y azul de Prusia en la parte sombreada (fig. 147). Los ojos apenas aparecen señalados.

Prosiga extendiendo los colores, buscando desde un buen principio la caracterización del personaje, pues en la base de todo retrato debe estar presente la búsqueda de la semejanza con el modelo. Como verá, y desde el inicio la artista ha empezado a trabajar los ojos, pues considera que en ellos reside el alma de todo buen retrato. Usted es capaz de lograr captar con precisión la mirada del modelo, el parecido será aún mayor (fig. 148). Las sombras de los ojos, los párpados y los lagrimales han sido resueltos agregando a la paleta anterior una pizca de azul de Prusia. Recuerde que es conveniente que disponga junto a la caja-paleta de un rollo de papel absorbente, para que absorba agua o color, como si fuera una esponja.

145



Fig. 145. Ester ha colocado a su modelo de la manera que le ha parecido más interesante: con el cuerpo visto frontalmente y la dirección de la cabeza ligeramente ladeada.

Fig. 146. Éste es el dibujo del conjunto mediante un trazo lineal grueso y seguro.

Fig. 147. Las formas y los volúmenes de la cara se van delimitando como consecuencia de valorar con aguadas.

Fig. 148. Los ojos se construyen por aplicación de pequeñas manchas y trazos sucesivos y superpuestos hasta lograr una semblanza casi exacta.

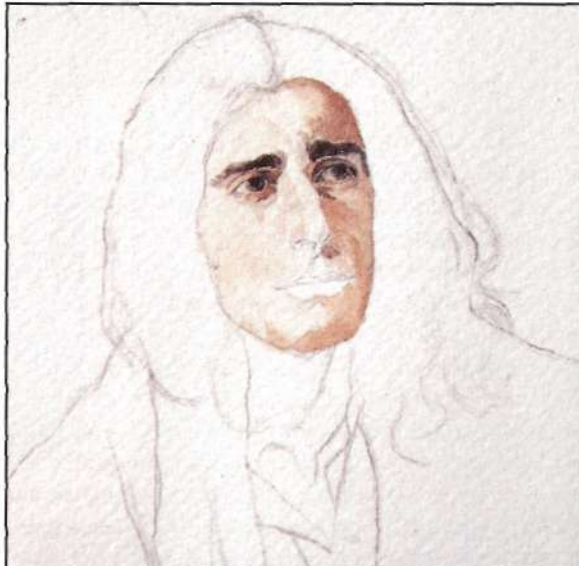
146



147



148



149



150



151



Pero prosiga...; y pinte el jersey con la mezcla de azul ultramar con rojo carmín y marrón Van Dyck. Para el cabello utilice el mismo color denso aplicado en el jersey, aunque con mayor cantidad de marrón (fig. 149).

Como puede usted apreciar, la pintora resuelve progresivamente cada parte mediante sucesivas aguadas, de manera que la imagen va surgiendo como si fuera un rompecabezas (figs. 150 y 151). Con un poco de azul de Prusia y Siena pinte el cuello resuelto con tres tonos. La carnación de los brazos se ha realizado con la misma mezcla que hemos utilizado para la cara (fig. 151). Vea cómo los brazos constituyen una composición en sí misma, con un peso óptico bien equilibrado.

Después de dar un breve descanso al modelo, la pintora aprovecha para ver cómo evoluciona el retrato.

Tras unos instantes, retoma la tarea y, con el pincel del número 6, prosigue y pinta la ropa con un solo tono, sin superposiciones ni valoración alguna. Finaliza esta fase cubriendo el blanco del fondo con un gris azulado obtenido de añadir agua a la mezcla que ha sobrado de pintar la camisa (fig. 152, pág. siguiente).

Fig. 149. Conforme avanza el trabajo, los blancos del papel se van cubriendo de nuevos tonos en una búsqueda constante para lograr los tonos más adecuados.

Fig. 150. Vea cómo la artista trabaja con mucha espontaneidad, aunque aplica aguadas planas sin valorar ni luces ni sombras.

Fig. 151. Se señala la posición de los brazos, que ofrecen un peso óptico bien equilibrado.

Ahora lave el pincel y, con un poco de carmín y rojo, dé un primer toque rosado en los labios y retoque y perfile algunos rasgos de la cara; en definitiva, añada detalles a los rasgos faciales para lograr el máximo parecido con el sujeto (fig. 153).

Una vez extendidas las aguadas estructurales básicas, es el momento de dar un ligero sombreado en la camisa; así se señalan los pliegues y contornos con trazos lineales que se han resuelto superponiendo el mismo color, aunque algo más intenso, sobre la aguada anterior ya seca. Fíjese ahora en el importante papel que desempeñan los brazos y las manos del modelo para reproducir aquella expresión de melancólica espera que transmite la mirada. Es el momento de detallar las manos construyendo de menos a más con sucesivas veladuras de tierra Siena quemada. Vea cómo poco a poco la masa de color plano que tiñe los brazos va adquiriendo volumen propio (fig. 154).

152



Fig. 152. Los blancos del papel han quedado completamente cubiertos como consecuencia de aplicar sucesivas aguadas. Ahora ya puede proceder a sombrear y a detallar.

153

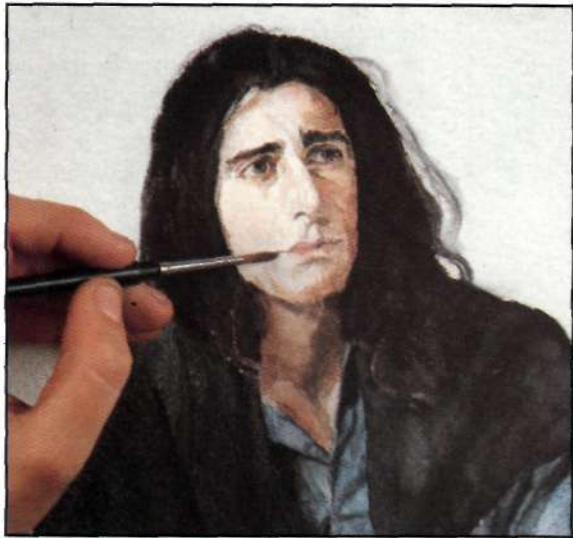


Fig. 153. Compruebe mejor la técnica de esta acuarela en la ampliación del rostro. Vea cómo éste refleja perfectamente la psicología del personaje.

Fig. 154. Las formas y los volúmenes se van delimitando como consecuencia de aplicar sucesivas veladuras que señalan las diferencias de tono de la camiseta, los brazos y el jersey.

154



155



Tras finalizar un último paso en el que se ha incluido textura y tonos medios en la camiseta, podemos dar por concluido el ejercicio. Se habrá dado usted cuenta de que la pintora ha variado el color general desplazándolo hacia una gama de colores más clara que los que muestra la fotografía.

En el retrato terminado de la figura vestida, Ester ha logrado los tres factores que había previsto de antemano, y que usted debe intentar obtener también. El

primer factor es la calidad artística, reflejada con una acuarela de dibujo seguro, de técnica experta y de colores ajustados. El segundo es el excelente parecido que mantiene con el sujeto retratado. Y el tercero y último es el notable tratamiento de las texturas de la ropa que viste el personaje. Haga la prueba y vea que por poco que se fije será capaz de imaginar las diferencias de tacto que distinguen el pantalón, la camiseta y el jersey anudado.

Seguramente usted habrá oscurecido el color de fondo. Si es así, no creo que haya sido una buena idea, pues en buena parte el impacto de esta obra procede del perfil fuertemente silueteado que por contraste realza la presencia del personaje.

Fig. 155. He aquí el punto final al desarrollo de una pintura del retrato de un personaje vestido.

Pintando Grupos de Figuras

Cuando dibujamos o pintamos cualquier espacio urbano, es lógico que lo encontremos poblado de figuras, algunas paseando, otras sentadas tranquilamente a leer o tomando el sol, etc. Ya los impresionistas, en un alarde de síntesis, incluyeron grupos de figuras en sus paisajes. Y digo en un alarde de síntesis porque resolvieron las figuras con tres o cuatro toques de pincel.

En el siguiente ejercicio le ofrezco la oportunidad de aprender a pintar en síntesis a partir de la interpretación de un conjunto de figuras que están tomando el sol en la playa de Palamós, un pueblecito del noreste de España que se llena de turistas durante el verano (fig. 156). Para desarrollar el paso a paso volvemos a contar con la habilidad de la acuarelista Merche Gaspar. Vamos allá.

Como siempre, con un lápiz del número 2, empiece dibujando el conjunto *a grosso modo*, sin detenerse en los detalles (fig. 157). Cuando se realiza un ejercicio como éste al aire libre, le recomiendo que empiece dibujando aquellas personas que se hallan sentadas, pues habitualmente permanecen durante más tiempo en la misma posición, pase después a resolver las figuras en movimiento, tratando de memorizar aquello que ve, para dibujar con pocos trazos todo lo que recuerda de memoria.

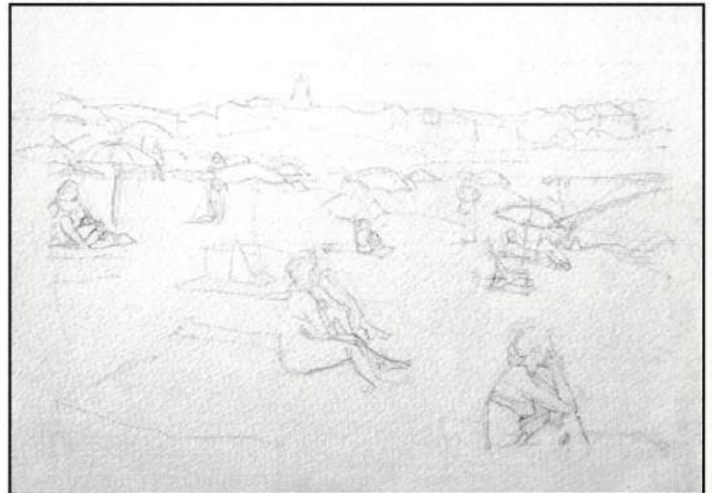
La artista toma un pincel del número 12 para velar el cielo con una aguada que se obtiene mezclando diversas tonalidades, azul ultramar, azul de manganeso y rojo bermellón, en diversas proporciones. Haga usted lo mismo en su acuarela. Mezcle mayor cantidad de rojo para conseguir un violeta en la parte superior del cielo y mayor cantidad de azul de manganeso sobre la sucesión de tejados y sobre la iglesia (fig. 158).

Fig. 159. Pinte los tonos de las casas, el campanario y la vegetación lejana, esta última con densas aguadas de color.

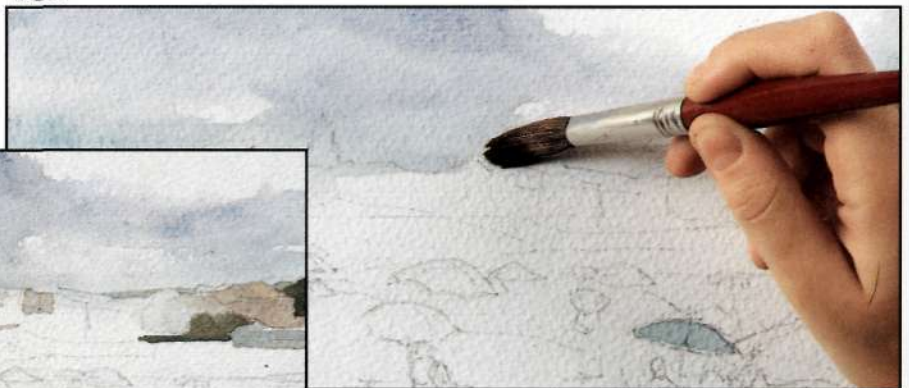
156



157



158



159



Fig. 156. Con este modelo, vamos a iniciar un estudio de un género de amplia tradición en la pintura: el paisaje con figuras.

Fig. 157. El dibujo, como siempre, está resuelto inicialmente con un lápiz corriente del número 2.

Fig. 158. Inicie su pintura coloreando el fondo con toques de color violáceos.

160



161



A continuación, pruebe a resolver *alla prima* la iglesia y el campanario con un marrón sepia; las casas y tejados, con pequeños toques de ese mismo color y violeta; la línea de árboles, con la mezcla del violeta anterior y un verde esmeralda (fig. 159, pág. anterior). Vea cómo el conjunto de colores alejados presenta una gama fría, mientras que en el primer término de la fotografía predominan los colores cálidos. Con ello se trata de interpretar la idea de colores próximos y colores alejados, intensificando los colores que ofrece el modelo real.

Con una paletina ancha, la artista aplica un ocre diluido, de manera que éste apenas cubra el trazado del lápiz que debería estar presente durante todo el proceso de ejecución de la obra; de esta manera conservamos el trazado del lápiz como una pauta para ir situando una de las figuras (fig. 160). Merche prosigue cubriendo los blancos del papel pero deja en blanco, para más adelante, el grupo de figuras que quedan en primer término. El agua del mar, al fondo a la derecha, se resuelve mediante un degradado hecho con azul de manganoso. La artista continúa pintando los vivos colores de las sombrillas y de las toallas que encontramos habitualmente en la playa, aplicados con un único tono sin superposiciones (fig. 161).

Resuelva ahora las figuras más alejadas con un toque de pincel para las piernas; otro para los brazos, la cabeza y el bañador, y un último toque de color rosado para recrear el estampado del bañador (fig. 162).

162



Fig. 160. Con una amplia aguada muy diluida tiña el blanco del papel de un color ocre. Éste será el color base de la arena de la playa.

Fig. 161. La pintora sigue añadiendo colores al conjunto, con unos toques de color amarillo y carmín en sombrillas y toallas.

Fig. 162. Con un pincel muy fino resuelva de manera sintética las figuras que se encuentran en la lejanía.

Resuelva las demás figuras alejadas también efectuando este sencillo ejercicio de síntesis. Vea el resultado (fig. 163).

Para las figuras que quedan en término medio el método que usted debería emplear es parecido, aunque éstas exigen un mayor nivel de concreción. Vea en la figura 164 cómo la carnación de las figuras ofrece diversos tonos y reflejos, suficientes para sugerir el volumen. Pintar figuras con esta desenvoltura requiere por su parte de cierta, por no decir mucha, práctica. La calidad de la figura de la derecha responde a una visión rápida y a la capacidad de Merche de captar sintéticamente el movimiento, la forma y el color. Vea, por otra parte, cómo no existe ningún rasgo facial que identifique a los personajes. Por lo tanto, no hace falta que pierda tiempo intentando caracterizar a las figuras.

Como puede ver, la artista opta por dejar respirar el blanco del papel en diferentes áreas del cuadro para dar así mayor luminosidad a la escena (sombri-llas, casas blancas del fondo, toallas, nubes) (fig. 165).

A medida que usted se acerque al final del ejercicio, verá que las figuras van cogiendo cuerpo. Para los tonos de piel de las figuras del primer término, aplique una primera aguada de color Siena natural y una pizca de rojo bermellón. Mientras esta primera pasada se mantiene húmeda, añada tierra sombra tostada para señalar las sombras. Para realzar la figura que se encuentra bajo la sombra del parasol que queda cortada en primer término, bastará con superponer una pátina general con un color tierra diluido, dándole así ese aspecto más sombreado. La obra ya se encuentra a punto de terminarse. Sólo queda pintar el pelo del grupo de figuras cercanas e insinuar la cara de los personajes más próximos, aunque de manera poco definida (fig. 166).

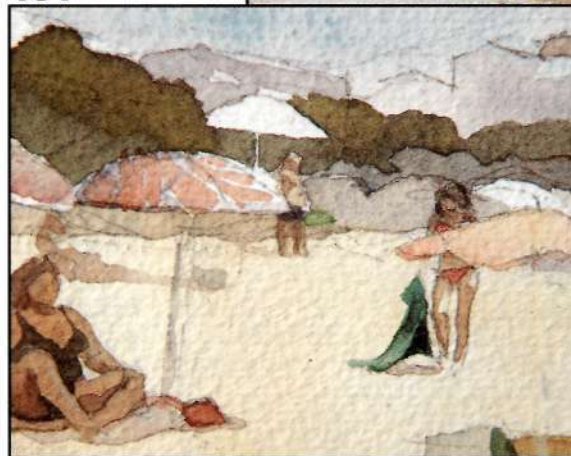
CONSEJO

— En este capítulo mi único consejo es que repita este ejercicio varias veces, si usted lo desea utilizando en un principio fotografías o ilustraciones y después pintando del natural en lugares donde pueda encontrar gente en posturas y actitudes diferentes, por ejemplo en el parque, en un bulvar o plaza, donde pueda sentarse cómodamente a tomar apuntes.

163



164



165



166



Figs. 163 a 166. Prosiga la pintura a base de pequeños toques, cubriendo progresivamente los blancos del papel. Las figuras que se encuentran en término medio requieren un

mayor nivel de concreción frente a aquellas que se encuentran en la lejanía, aunque menor frente a las situadas en primer término.



Como puede ver en la obra final, la artista ha realizado una interpretación libre del tema, modificando algunos colores y omitiendo parte de las figuras que aparecen en la fotografía que sirve de modelo. Seguramente, cuando usted realice este ejercicio del natural tendrá problemas en bosquejar las figuras, pues éstas generalmente se mueven. No deje que este hecho le complique la operación. Si esto le supone un inconveniente, mi consejo es el siguiente: cuando usted ejercite este tipo de dibujo que requiere cierta rapidez, deberá

eludir los detalles y prestar atención a la interpretación del modelo. En otras palabras, ha de pintar a grandes rasgos, dar forma a los objetos, con unos trazos sueltos. Esta metodología requiere rapidez y amplitud en la ejecución de los trazos. El artista debe crear una pintura simple y fresca mediante el hábil uso de la mancha y los apropiados toques de color. Si, a pesar de esto, no ha podido acabar de pintar una figura porque de pronto se mueve o cambia de posición, no se preocupe, verá que todas las personas suelen repetir a

menudo las mismas posturas, de modo que, si continúa atento, podrá completar el dibujo con posterioridad.

Fig. 167. Merche Gaspar continuó durante un rato retocando, en silencio: comprobando la acuarela, alejándose un poco, acercándose, mirando de nuevo. En realidad podría dejarlo así y, tras reflexionar durante unos instantes, así lo dejó.

Pintando el Retrato de un Personaje Célebre

Ester Llaudet, excelente retratista, va a pintar otra vez para nosotros. Esta vez pintará, de una fotografía, uno de los mitos por excelencia del cine, Humphrey Bogart (fig. 168). Y lo hará, igual que usted, construyendo con la técnica de dibujar con cuadrícula, que consiste en cuadricular el retrato, a ser posible a partir de una imagen o retrato más pequeños, y transportar la imagen sobre el papel para reproducirla a mayor tamaño. Si el modelo se trata de una fotocopia, puede usted cuadricular directamente sobre la imagen; si la cuadrícula ha de ser realizada sobre una fotografía de 15 x 11 cm (como es el caso) o de un tamaño mayor, cabe la posibilidad de cuadricular un acetato y situarlo encima de la imagen o fotografía (fig. 169).

Antes de empezar proyecta una cuadrícula sobre el papel de dibujo, es decir, traza un reticulado hecho con regla y escuadra. Señala las coordenadas: a la izquierda pone los números; en la parte superior el orden es alfabético. Vea con más detalle el cuadrículado en la pauta-guía número 11, pues ése va a ser el punto de partida de este ejercicio. Una vez disponga de la pauta mencionada le invito a que repita el ejercicio guiándose por las indicaciones que siguen.

Inicie el retrato de Humphrey con un dibujo realizado con el lápiz 2B (fig. 170). Basta con encajar el modelo a partir de la serie de coordenadas comunes de la fotografía y el papel. Vea cómo ahora Ester borra la cuadrícula e inicia la pintura propiamente dicha; en su caso eso no será posible, pues el cuadrículado se mantendrá visible durante todo el ejercicio. Se empieza, como siempre en estos casos, por una primera aguada resuelta en pocos tonos dados con celeridad; primero aplique un tierra sombra tostada para la parte iluminada de la americana y el sombrero. Sin apenas detenerse, añada un segundo tono color sepia para las zonas más sombrías del sombrero y de la

168



169



170



Fig. 168. He aquí el retrato de Humphrey Bogart que se ha tomado como modelo.

Fig. 169. Aquí tiene un sencillo cuadrículado superpuesto a la fotografía con sus coordenadas del 1 al 10 en vertical y de la A a la G en horizontal.

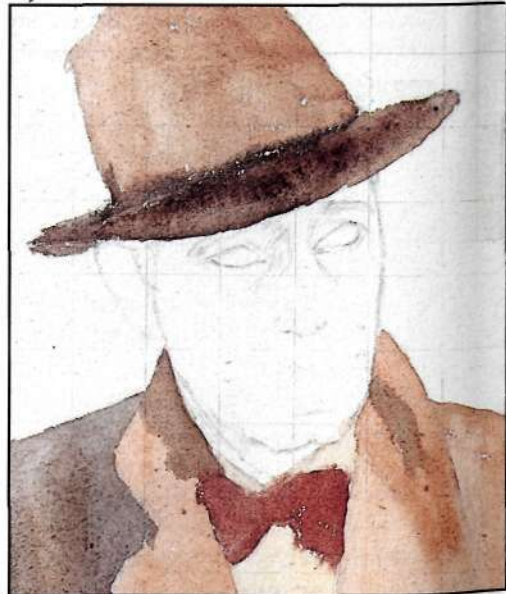
Fig. 170. El cuadrículado nos permite establecer una relación de correspondencia entre las cuadrículas de la foto y las del papel.

Fig. 171. Una vez obtenido el encaje inicial, sólo quedará borrar la cuadrícula y empezar pintando extensas aguadas monocromas.

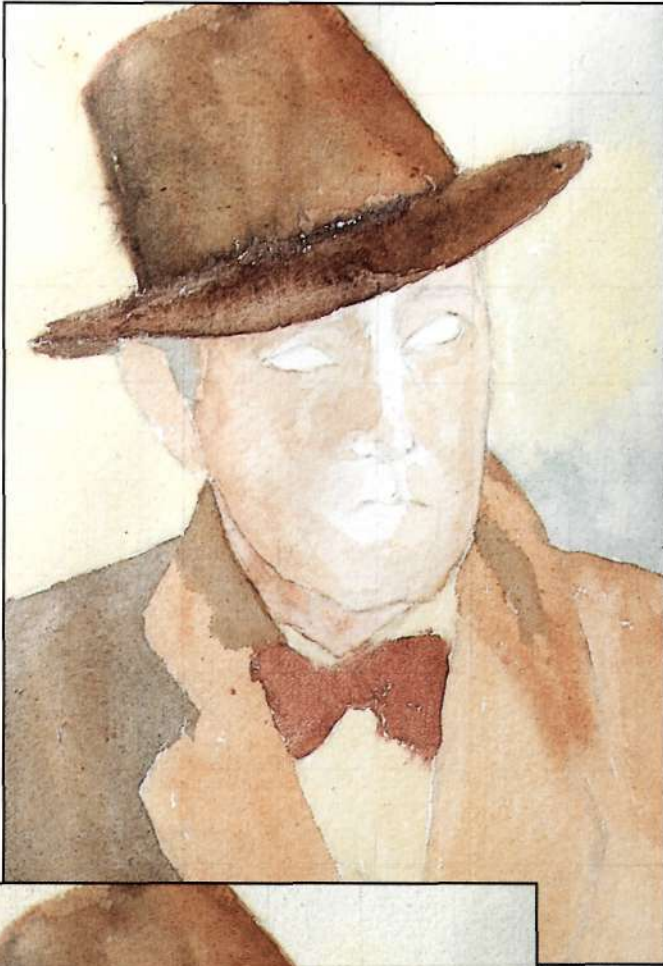
americana (fig. 171). Si con esta primera valoración, su acuarela tiene una apariencia incompleta, no hay motivo de preocupación, ya procederá más adelante a resolver los detalles.

La artista prosigue y toma un pincel de mayor calibre para cubrir el fondo con un degradado resuelto con dos colores: azul ultramar y amarillo limón. Los aplica muy diluidos dejando que por sí solos se fundan y creen aguas.

171



172



Tras limpiar y enjuagar el pincel, aplica otra aguada rosada que cubra el blanco de la cara, dejando de antemano unas pocas reservas de blanco que corresponderán a las órbitas oculares, a la zona iluminada de la nariz y al reflejo de los labios (fig. 172). Es preciso advertir que en estos primeros estados la pintora utiliza los colores muy diluidos.

Sin interrupción alguna, procede a intensificar los tonos de la cara, acentuando así las zonas iluminadas y sombreadas del rostro características de una iluminación frontal-lateral.

Es importante saber que el trabajar con pinceles de menor tamaño le otorgará mayor precisión y semblanza a su retrato.

La cara debe resolverse buscando una sucesión de colores parecida a la usada en el ejercicio «Pintando una figura vestida», aplicados siempre cuando la aguada anterior aún se mantiene húmeda. Por otra parte, tenga presente que los últimos toques de máxima intensidad de color deberán, por el contrario, extenderse cuando la zona haya secado.

Comience a caracterizar el personaje por los ojos (fig. 173).

Como aconseja Ingres, todo retrato debe empezarse por esa parte del rostro, tratando de construir y pintar progresivamente. Primero se ha de detallar la forma de un ojo y luego se ha de pasar a a resolver el otro. Entonces el parecido completo se obtiene concretando los ojos. Para los ojos Ester utiliza colores mucho más densos. Póngalo usted también en práctica.

En esta fase tendrá que tener mucho cuidado, pues un color que se aplica densamente es difícil de corregir en caso de cometer algún error (fig. 174).



173

174

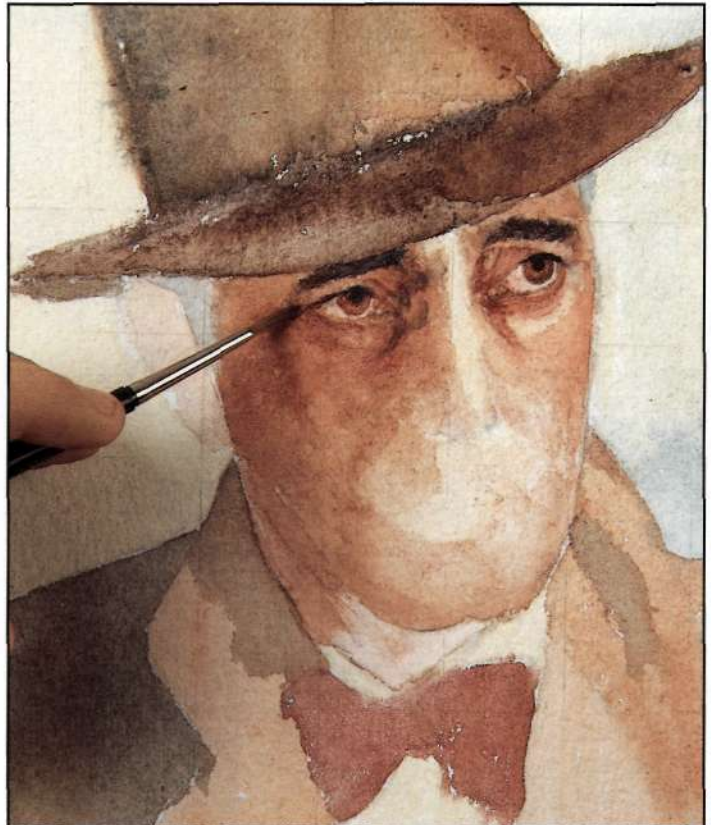


Fig. 172. Los ocre y tierras destacan la figura de ese fondo, pintado con azul y amarillo. Conforme el trabajo avanza, busque los tonos más adecuados para la cara.

Figs. 173 y 174. El dibujo de la forma de los ojos es muy importante en el proceso de la obra, ya que estos elementos son definitivos para lograr un parecido absoluto.

Para dejar como definitivos los ojos sólo queda aplicar una veladura con un marrón muy diluido para así romper el blanco de los ojos. De esta manera el contraste no es tan llamativo.

Una vez pintados los ojos, Ingres aconsejaba pasar a la nariz. Resueltas con éxito estas dos partes del rostro, se habrá logrado el 75 % del parecido con el personaje (fig. 175). Al ver el retrato de esta manera comprobará que aún ofrece una apariencia de boceto. Mientras los ojos y la nariz ya son una realidad, el resto es todavía un proyecto, una pintura a medio hacer, que aun así ofrece «el carácter de parecido que al final se perfeccionará» (fig. 176).

Pero prosiga; con el mismo pincel delgado con el que ha pintado los ojos pinte ahora la boca, con una mezcla de tierra sombra tostada y un poco de bermellón. Con trazos lentos y meditados sintetice las pequeñas hendiduras que aparecen bajo la nariz y la barbilla, y acentúe la diferencia tonal que existe entre el labio inferior algo más iluminado que el labio superior, de un color algo más intenso. Una pequeña reserva de blanco basta para simular el reflejo (fig. 177).

Finalmente, además de completar o rectificar los detalles tonales del dibujo, dé unos pequeños perfilados lineales en la pajarita del cuello, solapa de la americana y camisa, aunque sin trabajarlos demasiado (fig. 178, página siguiente).

CONSEJOS

- Utilice un rotulador permanente para dibujar la cuadrícula sobre la foto.
- No olvide que es importante dibujar una cuadrícula con las medidas perfectamente ajustadas.
- Aléjese del cuadro al terminar cada fase para hacer los ajustes necesarios, cerciorándose, de esta manera, que las relaciones tonales corresponden a la realidad.

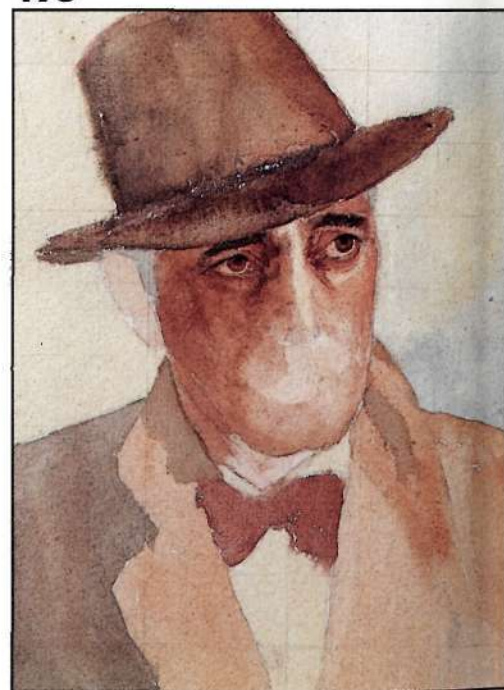
175



Fig. 175. Una vez terminados los ojos y la nariz, se ha logrado ya un 75 % del parecido con el modelo.

Figs. 176 y 177. En esta última fase, se ha de centrar en estudiar la posición de la boca y los pequeños detalles que aún quedan por resolver en la cara.

176



177



178



Fíjese en la fig. 178. En cuanto al parecido, compruebe que es certero y preciso, y estoy casi convencido de que usted también lo ha logrado en su dibujo. Y si por el contrario no lo ha obtenido, no se abrume... practique el dibujo de los ojos en un papel aparte tantas veces como sea necesario, pues, como ha podido usted comprobar, el secreto de un buen retrato reside en la mirada del retratado, ya que ésta transmite el alma y la psicología del personaje.

Observe por otra parte la resolución de la nariz, la forma correcta de la boca, el juego de luces y sombras en el sombrero y en la ropa. Compruebe los efectos y la gama de tonos que la artista usó en la cara y trate de comprender cómo obtuvo dichos efectos.

Cuando haya acabado este ejercicio, le aconsejo que tome la fotografía de una persona conocida, familiar o famosa, y dispóngase a hacer un retrato con acuarela con el método que le he enseñado.

Fig. 178. Como puede usted observar, se trata de un excelente trabajo, con una paleta limitada, aunque perfectamente valorado y matizado. Vea la resolución final de los ojos, la nariz y la boca, elementos siempre difíciles de concretar en una acuarela.

Pintando el Retrato de un Familiar

Pere Llobera, y usted también, va a pintar el retrato de un familiar a la acuarela. Puesto que ya hemos tratado con profundidad el retrato de modelo en el estudio bajo distintas poses, he creído conveniente trabajar con el modelo cuando éste está congelado en un instante y no situado cuidadosamente para posar. Además, seguro que usted dispone de este tipo de imágenes fugaces en sus álbumes de vacaciones familiares. Este tipo de fotografía espontánea que capta la cámara es algo que recuerda a las obras realizadas por los grandes maestros impresionistas.

Como puede usted ver, el modelo escogido es una típica estampa veraniega. Es una instantánea captada durante un plácido día soleado en un barco que navegaba por el cauce de un río (fig. 179).

Pere supera la primera fase con un dibujo lineal, de trazado tenue y poco marcado pero perfectamente ajustado a la postura del modelo, según puede usted comprobar en la figura 180. Como puede ver, el dibujo prescinde de detalles (la posición de los ojos, la boca...). Pere comenta al respecto: «prefiero no hacer el dibujo muy detallado, a medida que voy trabajando y avanzando la acuarela ya iré reparando en los diversos pormenores».

Tras superar ese primer estado embrionario que es el dibujo, tome un pincel del número 10 y proceda a extender las

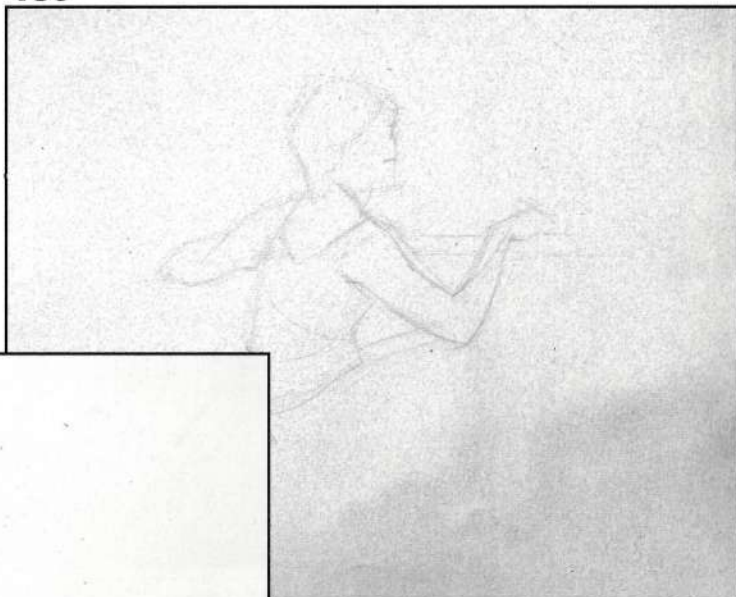
179



Fig. 179. Una de las muchas fotografías de las vacaciones que usted guarda podría ser un modelo excelente para su próxima acuarela.

Figs. 180 y 181. Con un pincel del número 10 aplique una primera fase de color, cubriendo toda la superficie del cuadro con aguadas uniformes.

180



181



primeras aguadas. Comience aplicando una mezcla compuesta por tierra sombrosa tostada con un poco de rojo bermellón para el color de la piel (muy aguada, casi transparente), un gris de Payne con un poco de verde para el agua del fondo y un poco de sepia con negro marfil para el pelo (fig. 181).

182



183



184



El artista prosigue trabajando el fondo, oscureciendo y extendiendo la aguada anterior, con cuidado de no rebasar el perfil de la silueta. En la camiseta, deja en reserva el color blanco del papel (más tarde ya se preocupará de añadirle algunos valores). Mancha el pantalón con una aguada azul-gris (azul ultramar y el sobrante del color carne) (fig. 182). Preste atención al rostro: vea cómo las sutiles variaciones tonales, a pesar de ser aplicadas de forma plana, se combinan para crear sobre la piel cierta intención de tridimensionalidad. Tras esa primera y tímida fase de manchado, pinte usted también con un pincel del número 6 la barandilla roja sobre la que se apoya la figura con una capa densa de bermellón. Deje en ella porciones en blanco para representar los toques de luz. Asimismo, sitúe con un poco de marrón las pocas sombras que se evidencian dejando así definitivamente resuelta la barandilla. Ahora pinte en azul intenso las franjas de la camiseta acentuando el escote de la espalda. Debería finalizar esta fase extendiendo una segunda aguada en el pantalón (fig. 183).

Pere continúa tratando las áreas sombreadas y los pliegues de la camiseta con unas aguadas respectivamente, tierra sombra tostada y gris. Añada usted también el detalle anecdótico de la tira del bañador azulado que sobresale por uno de los tirantes de la camiseta (fig. 184). Fíjese que el uso diferenciado de las tonalidades cromáticas, que crea formas bien definidas, queda bien resuelto con las zonas iluminadas, donde se ha reservado el blanco del papel.

Figs. 182 a 184. Esta base de colores planos es un punto de referencia excelente para ir construyendo la acuarela de menos a más con sucesivas veladuras.

Intensifique ahora los tonos del fondo. En esta obra la sensación de profundidad viene dada por un fondo tratado con visibles pinceladas dispuestas en una misma dirección. Es una pincelada que recuerda las obras que practicaban los impresionistas.

Fíjese cómo ha ido evolucionando el rostro. Usted tendrá que haber trabajado de manera progresiva con sucesivas veladuras los tonos de piel en las zonas de luces y de sombra (fig. 185).

Su acuarela en este estado debería presentar ya un juego suficiente de tonalidades y unos valores –luz y sombra– resueltos de manera sintética sin excesiva matización. Esto se debe a que se ha utilizado una gama cromática simple: los colores cremosos y cálidos de la carne en contraste con el rojo llamativo de la barandilla y los colores fríos del pantalón y del fondo (fig. 186). Ahora sólo queda resolver un pequeño detalle: definir con un marrón intenso la posición de los ojos y la boca (fig. 187, página siguiente).

CONSEJOS

– Si usted trabaja con capas de color delgadas en lugar de densas, será menor el peligro de cubrir la superficie del papel demasiado precipitadamente. Las veladuras delgadas resultan más fáciles de revisar y corregir que las densas.

– Mantenga la paleta de colores tan simple como le sea posible. La calidad de un dibujo no depende directamente de la riqueza de tonalidades y de colores distintos, sino de la habilidad con que éstos se han utilizado para explicar la forma.

185



186



Figs. 185 y 186. Progresivamente los matices se van enriqueciendo, se va modelando la carne, se van acusando los volúmenes y el parecido con el modelo.



Compare el resultado final de esta pintura con la acuarela que usted ha hecho y compruebe si se han resuelto los puntos que cito a continuación:

1.º A pesar de trabajar con aguadas planas, los miembros deben presentar redondez, es decir, los tonos de piel que se han ido superponiendo sucesivamente de lo claro a lo oscuro deben contornear las formas (vea a modo de ejemplo el brazo izquierdo de la modelo o la resolución del rostro).

2.º Vea el papel que desempeña el fondo, haciendo que la figura sobresal-

ga y cobre importancia. En este sentido es importante que los colores de la figura armonicen con el tono del fondo que acaba de pintar. Para que esto suceda debe añadir en el color de fondo un poco de la mezcla que se ha utilizado para pintar la carnación de la figura. De esta manera los tonos del fondo armonizan con el resto de la acuarela.

3.º Fíjese en cómo el artista ha prescindido de concretar de manera detallada los rasgos físicos que caracterizan al personaje, es decir, deja de lado los aspectos técnicos que ayudan a conse-

guir el parecido con el modelo. Lo mismo le aconsejo a usted: muéstrase más interesado en captar la espontaneidad y fugacidad de la imagen que en lograr el máximo parecido con el modelo. Como usted sabe, el artista tiene sobre el fotógrafo la ventaja de que puede suprimir aquellos elementos de la realidad que no le interesan o decidir el grado de definición de una obra.

Fig. 187. Éste es el estado final de la pintura con acuarela del retrato de un familiar.

Pintando el Retrato de una Niña

188

Merche Gaspar va a pintar el retrato de una niña. Esto nos permitirá explicar dos aspectos del retrato que aún no habíamos tocado: pintar el retrato en base a las proporciones propias de un niño y una cabeza vista en posición de perfil.

El modelo propuesto es una niña que mira a través de los cristales de una ventana. La cabeza, muy estática, aparece iluminada por la luz natural que procede del exterior (fig. 188).

Una vez haya usted tomado la pauta-guía número 12, con el esbozo de la niña, ya podemos empezar. Merche entorna los ojos y comienza el bosquejo de la cabeza con un lápiz 2B (fig. 189). El método de entornar los ojos puede serle también de gran utilidad, pues permite sintetizar las formas y acusar contrastes en el modelo. Antes de proceder a extender el color sobre el rostro, encara un pequeño espejo hacia el dibujo en cuestión para comprobar los errores que éste pueda tener. Verifica que su dibujo está conforme con el modelo real.

Coja un pincel redondo del número 8 y empiece a pintar el color carne de la cara y de la mano con una mezcla de Siena natural y ocre (con abundante agua). Son los colores más claros correspondientes a la parte iluminada. Con esta aguada todavía húmeda, superponga una mezcla de azul de manganeso y tierra sombra tostada para pintar un primer sombreado (fig. 190).



189



190



Fig. 188. La fotografía muestra el perfil iluminado de una niña mirando por la ventana.

Fig. 189. Éste es el perfil de la joven muchacha resuelto sin dificultad por el saber dibujar de Merche Gaspar.

Fig. 190. Con un pincel del número 8 pinte una aguada general, una primera capa de color en el rostro de la niña.

191



192



193



Resuelva usted del mismo modo el cabello con una primera capa, mezcla de gris de Payne y tierra sombra tostada, y los labios con un leve color rosado. Espere a que seque esta primera aguada para pintar las manchas intensas que describen la dirección del pelo y el volumen de la trenza (fig. 191). Finalice esta fase definiendo de manera sintética la sombra de una mano que sólo aparece de forma imprecisa.

Fíjese que tanto en el rostro como en el pelo ya pueden verse los tanteos iniciales de luces y sombras.

Con un poco de bermellón Merche pinta el borde del cuello de la camisa. La artista pinta ahora el cristal de la ventana *alla prima* con una aguada de colores claros. Para ello basta con mezclar el gris de Payne con lo que ha sobrado de la aguada anteriormente usada para resolver las carnaciones. Haga usted lo mismo en su acuarela. Vea cómo dicha aguada simula el reflejo del rostro de la niña sobre la superficie lisa del cristal (fig. 192). Repasa con cera blanca las pequeñas líneas paralelas del marco de la ventana, de modo que crea unas reservas. Al hacerlo, usted comprobará que la pintura no tiñe el papel, ya que la cera no es compatible con la aguada de la acuarela (fig. 193).

Fig. 191. Resuelva el cabello con gris de Payne y tierra sombra tostada, primero con una aguada bastante diluida, que luego intensificará.

Fig. 192. Pinte la superficie del cristal, con el tablero en posición vertical, con la mezcla irregular de gris de Payne y color carne.

Fig. 193. Aquí Merche toma un lápiz con base de cera para abrir unas reservas de blanco sobre el marco de la ventana.

A continuación, tome una paletina de 4 cm de ancho y empiece a cubrir el resto del fondo con una aguada de un gris violeta (azul cobalto, rojo carmín y una pizca de gris de Payne). Utilice la misma paletina para resolver el marco de la ventana reposando la punta de sus cerdas cargadas de color sobre la superficie del papel con la intención de señalar una sucesión de líneas paralelas (fig. 194).

La artista retoma el mismo pincel redondo utilizado anteriormente y prosigue pintando la ropa con una aguada compuesta de azul ultramar y una pizca de tierra sombra tostada (fig. 195). Vuelve ahora a la zona del pelo, detallando y contrastando las zonas más oscuras. Para realzar la luz que incide en el rostro de la niña, subraye los tonos del cuello, la nuca, las mejillas, las orejas y los ojos con un velado algo más intenso (tierra sombra tostada y un poco de azul de Prusia). También Merche se detiene en la boca, intensificando el color de los labios.

Cuando la pintura del cabello haya secado completamente y con la punta de una cuchilla, abra blancos raspando con cierta energía la superficie del papel señalando la dirección del pelo (fig. 196).



195



196



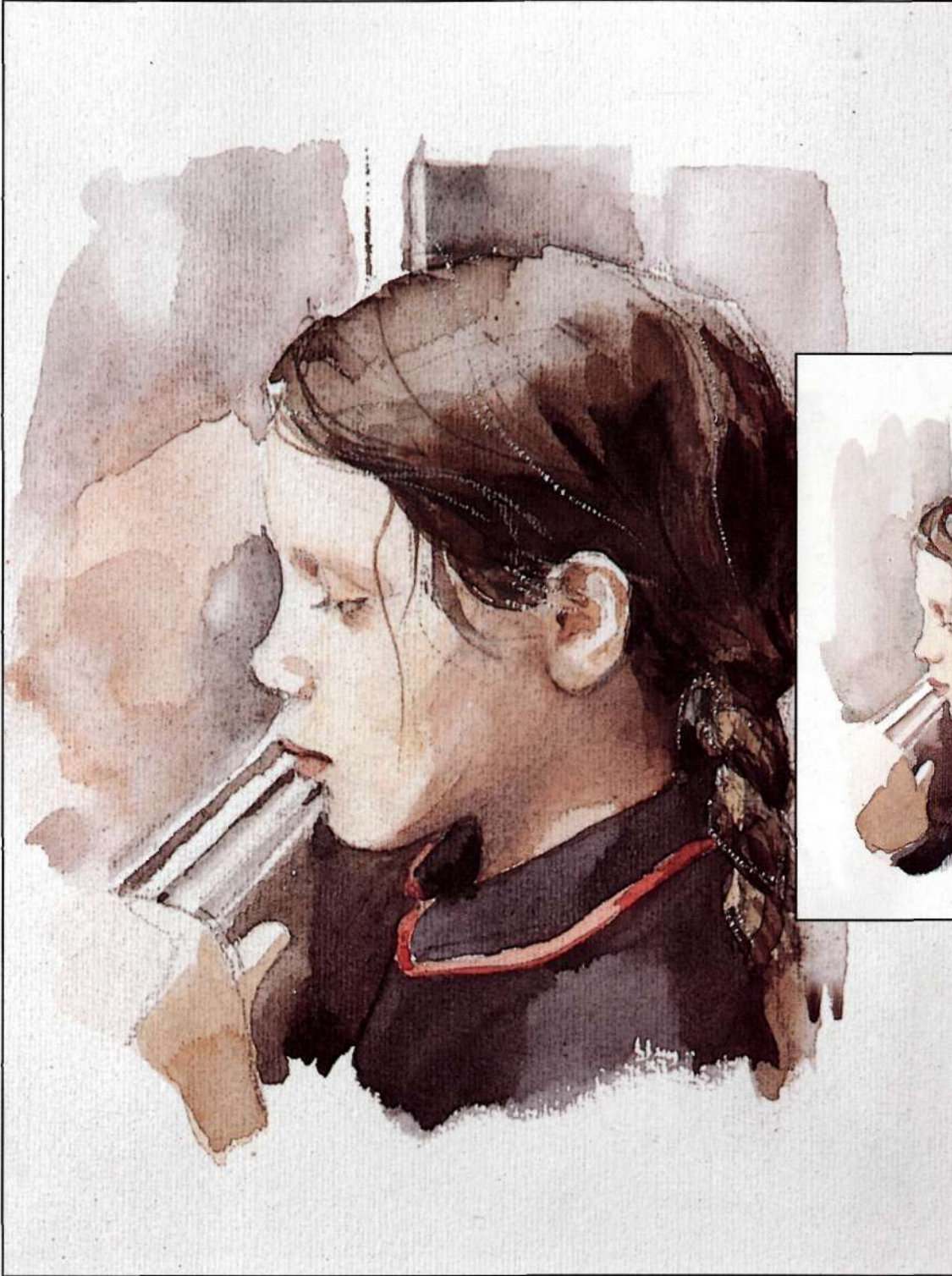
CONSEJOS

- Tenga siempre a mano un trapo o un pañuelo de papel para absorber la acuarela sobrante.
- Es aconsejable que utilice papeles de pequeño tamaño para resolver escenas intimistas como la aquí representada.

Fig. 194. Pase la paletina por encima de las reservas de blanco, de modo que las partes no protegidas aparezcan teñidas por una aguada grisácea, a modo de líneas paralelas.

Figs. 195 y 196. Aquí pinte el color del vestido con una aguada general y abra blancos en el pelo rascando con el cutter.

197a



197b



La figura 197a, con la aguada terminada, nos muestra un acabado suelto, de mano segura y experta pintando a la acuarela. Compare este resultado final con el ejercicio que usted ha hecho. Es posible que la resolución del pelo le haya supuesto alguna dificultad. Si no ha sido capaz de resolverlo sobre húmedo, no se apure. Deje secar la aguada; una vez seca, superponga otra

con un color más intenso, siempre de menos a más, primero acuarelando la valoración y luego intensificando con nuevos trazos. Pero controle la dirección del trazo en el cabello siguiendo la dirección del peinado. Antes de finalizar, le diré que, si tiene la oportunidad, haga como la artista y pinte variaciones sobre el mismo tema (fig. 197b).

Figs. 197a y 197b. Puede usted contemplar dos acuarelas sobre un mismo tema. Esto es debido a que Merche ha pintado las dos obras simultáneamente con el fin de probar distintas variaciones sobre el mismo tema.



ÍNDICE

La Acuarela: Paisajes, Interiores y Bodegones

La pintura a la acuarela, 2

Materiales, utensilios y técnicas, 4

Cajas-paleta y surtidos de colores, 6

Paletas, 7

Soportes, caballetes, papel..., 8

Pinceles, agua y varios, 9

Pintando fondos en seco y en húmedo, 10

Técnicas de pintura a la acuarela, 14



Barcos blancos (1908), de John Singer Sargent.



Acuarela de José M. Parramón.

El dibujo, la perspectiva, composición, interpretación, 18

Encajado en paisajes, interiores y bodegones, 20

Dimensiones y proporciones en el paisaje, 22

Fundamentos de perspectiva, 24

Contraste y atmósfera en un paisaje, 27

Composición: las leyes de Platón y Euclides, 30

La selección del tema en paisajes, 32

Los elementos para pintar un bodegón, 33

La composición de un paisaje y un bodegón, 34

Cómo realzar la 3.^a dimensión en un paisaje, 38

Cómo interpretar un paisaje o un bodegón, 40

Valorismo y colorismo, 43

Ejercicios prácticos, 46

Tensado del papel de acuarela, 48

Pintando un bodegón con formas básicas, 50

Pintando un bodegón con pincel seco, 54

Pintando un paisaje y una telaraña con cutter, 58

Pintando un paisaje nevado con goma líquida, 60

Pintando un paisaje urbano con sal, 62

Pintando un paisaje con contraste y atmósfera, 64

Interior en perspectiva paralela, 66

Interior en perspectiva oblicua, 70

Composición: pintando un bodegón, 74

Interpretación: pintando un paisaje, 78

Un bodegón valorista a la acuarela, 82

Un bodegón colorista a la acuarela, 86

La Acuarela: Figuras y Retratos



Acuarela de Merche Gaspar.

La figura humana y el retrato, 92

Canon y construcción de la figura humana, 94

- Proporciones y canon de la figura masculina, 96
- Canon de la mujer, del niño y del adolescente, 98
- Posición isquiática, esquema y acción, 100
- El maniquí articulado, 102
- Anatomía: *El desollado* de Houdon, 104
- Luz y sombra en la figura humana, 106
- Apuntes de figuras a la acuarela, 107

Canon y construcción de la cabeza humana, 110

- Canon de la cabeza masculina y femenina, 112
- Canon de la cabeza del niño y del adolescente, 114
- Posiciones de la cabeza con ayuda del canon, 116
- Partes del rostro: dibujando ante el espejo, 118

El retrato, 122

- Normas para lograr un buen retrato, 124
- Iluminación, pose y distancia, 126
- Composición y esbozos, 128
- Formato y medidas, 130
- El dibujo como base, 132

Ejercicios prácticos, 134

- Pintando una figura masculina con el canon, 136
- Pintando una figura femenina con el canon, 138
- Pintando la cabeza humana con el canon, 140
- Dibujando y pintando cabezas, 142
- Práctica de anatomía: *El desollado* de Houdon, 144
- Luz y sombra en la figura humana, 146
- Dibujando y pintando partes del rostro, 150
- Pintando una figura desnuda, 156
- Pintando una figura vestida, 160
- Pintando grupos de figuras, 164
- Pintando el retrato de un personaje célebre, 168
- Pintando el retrato de un familiar, 172
- Pintando el retrato de una niña, 176



Acuarela de Ester Llaudet.