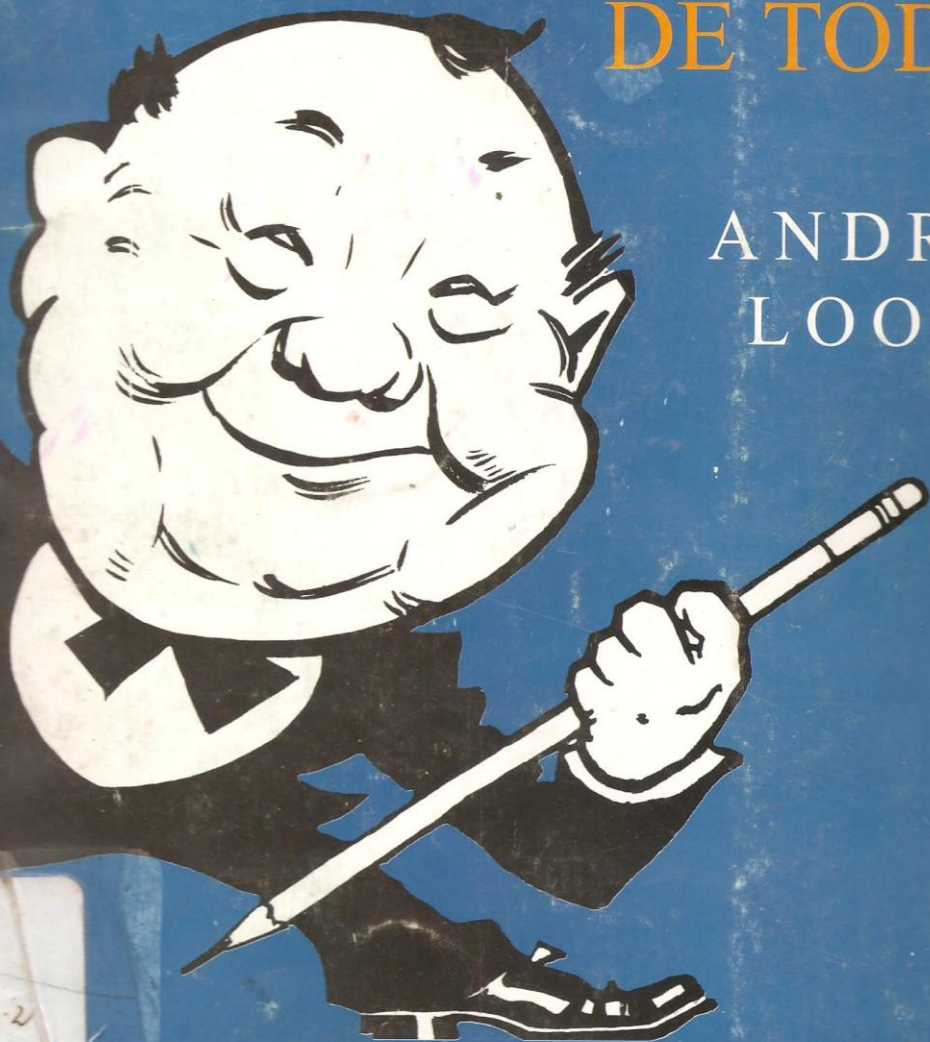


EL DIBUJO AL ALCANCE DE TODOS

ANDREW
LOOMIS



Editorial Lancelot



EL DIBUJO AL ALCANCE DE TODOS

144.4

LOO

5034 Ey 2

WDA 1592

EL DIBUJO AL ALCANCE DE TODOS

ANDREW LOOMIS

005034



Editorial



Lancelot

Título original
FUN WITH A PENCIL

Diseño de tapa y diagramación
Marcelo Garbarino

Loomis, Andrew

El dibujo al alcance de todos: como puede ud. aprender a dibujar
con facilidad - 1a ed. - Buenos Aires: Lancelot, 2006.
120 p.; 30x23 cm.

ISBN 987-23177-0-4

1. Dibujo-Enseñanza. I. Título
CDD 741.07

1era. Edición

© Editorial Lancelot 2006

España 573, Garín CP 1619, Pcia. de Buenos Aires

ISBN 10: 987-23177-0-4

ISBN 13: 978-987-23177-0-6

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en Argentina. Printed in Argentina

Se terminó de imprimir en el mes de Agosto de 2006 en Ediciones Oeste
Luis María Campos 1592 - Morón (C.P. 1708) Tel.: 4696-2094

DEDICADO A TODO AQUEL QUE AMA UN LÁPIZ





EL PORQUÉ DE ESTE LIBRO

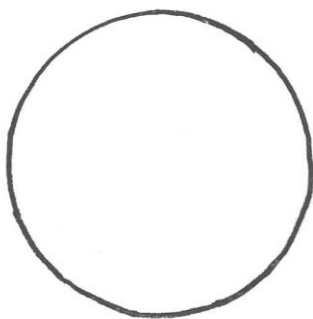
PORQUE

cuando jóvenes, ustedes probablemente borronearon en los muebles de mamá, en las paredes empapeladas, en los libros del colegio y en los respaldos. Si ustedes no han hecho esto, es casi seguro de que borronean figuras, realmente fantásticas, en sus libros de notas en el escritorio o junto al teléfono, mientras conversan. Tal vez ustedes dibujen en los manteles. O quizá hayan puesto, más de una vez, bigotes a las encantadoras muchachas de los carteles de propaganda y hasta es posible que se hayan entretenido en transformar en bizcas a las encantadoras "girls" de las revistas ilustradas. Estoy completamente convencido de que a todos les agrada el dibujo, y que vivimos en un mundo de talentos no desarrollados. De hecho que todos nosotros tenemos cierta predisposición y que sólo falta el conocimiento necesario para dar a nuestra habilidad su oportunidad.

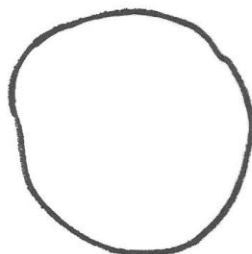
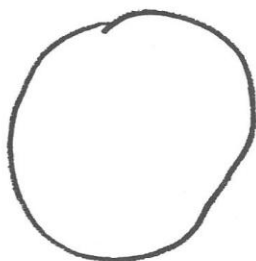
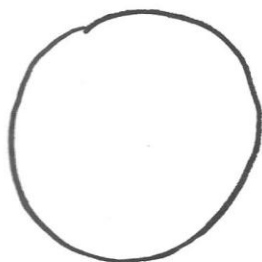
Y PORQUE...

después de muchos años de práctica constante en este campo profesional, estoy seguro de haber creado el más simple de los métodos para aprender a dibujar con el máximo de rapidez y precisión y con un mínimo de errores. He tenido que luchar contra todas las dificultades que se hacen presente cuando se trata de crear un método universal, pero, finalmente, creo que a raíz de mis desvelos y la práctica de mi propio trabajo, he llegado a establecer un método sorprendente por lo sencillo y seguro tanto para el novicio como para aquellos que están seguros de no poseer facilidad alguna. Creo que ha llegado el momento de que puedo exponerlo a la consideración pública, con la seguridad de que el gran término medio de las personas podrá aprender a dibujar con suma facilidad. Si bien es cierto que el propósito esencial de este libro es el de enseñar el dibujo tan sólo como un pasatiempo, es muy posible que algunos encuentren en él un camino para futuros negocios.

TODO LO QUE VDS. NECESITAN CONOCER, PARA EMPEZAR ESTE CURSO, ES COMO DIBUJAR UN CÍRCULO.



Este puede resultarles desequilibrado, como el presupuesto familiar. A pesar de esto sigan adelante, no se desanimen.



No se comience con el temor de que "yo no podré trazar ni siquiera una línea recta". Tampoco puedo hacerlo yo, a simple impulso. Si es necesario trazar una línea recta, bastará con emplear una recta. Ahora, por favor, ensayen aun cuando no sea más que por divertirse un rato.

PROFESOR BLOOK



¿Quién soy yo? Oh, sólo uno de los pequeños y graciosos personajes creados por Andy. Soy muy importante: soy el espíritu del libro, calvo, narigudo y todo. Represento todo lo que aquí está en azul. En realidad, mi verdadero nombre es "Forma Básica", pero este es muy altisonante. Andy cree que de nombrarme así os espantaría y, por ese motivo, es que me ha denominado, sencillamente, "Profesor Blook". Ahora tengo una cosa sumamente importante para contarles.

En vista de que Andy no puede hablarles personalmente, él me ha puesto aquí para que los tenga en comunicación. Esto resulta sumamente penoso para Andy, porque a él le gusta mucho conversar, especialmente cuando se trata de temas de trabajo.

Bien, el método que expondremos se basa en el empleo de formas simples, conocidas por todos y familiares a Vds., y que, desde luego, pueden dibujar fácilmente. Partiendo de estas formas simples, pasaremos a otras más complejas, que resultarán bastante difíciles de dibujar si no se tiene presente un plan constructivo. Por ejemplo, la parte superior de la cabeza o cráneo, es más parecida a una bola que a cualquier otra cosa. De acuerdo con esto, para dibujar una cabeza comenzaremos por trazar los contornos de una bola, y luego iremos agregando los elementos que vayamos necesitando. En esta forma, y sin pensar mucho, llegamos al trazado del bosquejo previo. Solamente los artistas más talentosos y experimentados son capaces de dibujar sin haber, previamente, trazado un croquis y llegar directamente al bosquejo final. Este procedimiento es sumamente dificultoso y es debido a él que mucha gente desiste de dibujar.

Más, conociendo bien el proceso del croquis previo, el dibujo se torna realmente sencillo y constituye el más agradable de los pasatiempos. Establecidas las formas previas y desarrollado el croquis sobre ellas, estaremos en condiciones de conocer **DONDE DEBEN DIBUJARSE LAS LÍNEAS VERDADERAS**. Puede afirmarse que son muy pocos los objetos que no pueden ser dibujados si se aplica el método de las formas simplificadas.

Si se nos dice, como en el cuento, que **SANTA CLAUS TENÍA UNA BARRIGA COMO UNA PALANGANA LLENA DE JALEA** ("Santa had a belly, like a bowl full of jelly"), no hay nada que pueda resultar más gráfico ¡de hecho podemos ver temblequeando la superficie! Ahora, sólo nos queda por dibujar la palangana delante de la barriga. Si la observación ha sido correcta, deberá procederse como si en realidad aquella fuese la barriga del viejo diablo. En nada modificarán estos conceptos, el hecho de que después haya que cubrir la palangana con el saco y los pantalones, puesto que para nosotros, debajo de ellos siempre estará la palangana. En estos ejemplos he escogido a Santa Claus, porque estoy seguro de que él no se quejará nunca de que yo poseo ideas demasiado personales acerca de su aspecto físico. Podría haber recurrido a cualquier otro ejemplo, verbigracia podría haber ido hasta la puerta de su mismo vecino y



tomado su cesto de "lunch", con resultados igualmente rotundos y con cierto sacudimiento similar en su superficie. Podemos afirmar que cualquier forma es semejante a otra forma más simple, con determinadas variaciones, y con elementos añadidos. Así, las formas más simples que conocemos son la esfera, el cubo y el huevo. Aún antes de aprender a caminar, ya estábamos en condiciones de reconocer la forma de la esfera en las pelotas de golf, los cubos en los terrones de azúcar y, en cuanto a los huevos, tienen su mayor parecido en los huevos ... de Navidad.

Si yo os digo, "dibujad una línea", Vds. pueden no comprender que es lo que insinúo. ¿Una línea recta?, ¿una línea curva?, ¿una línea quebrada?, ¿una línea ondulada? Existen más de cien tipos de líneas y es necesario, por lo tanto, especificar mucho mejor. Pero si yo os digo, en cambio, dibujad una pelota, un cubo, un huevo, un cilindro, una pirámide, un cono, un bloque rectangular, es claro que en cada caso la imagen que les he suministrado es bien evidente y Vds. no tendrán nunca dudas acerca de lo que quiero darles a entender.

En lugar de pensar en líneas, nuestro pensamiento se hará en función de formas concretas y tangibles y procederemos como si estuviésemos trabajando con barro o arcilla. Vds. apreciarán mejor el valor de semejante método, si piensan que con el mismo conocen los elementos fundamentales antes de principiar. Esto es evidente para cualquiera. Ahora, si Vds. nunca vieron una bola deberán renunciar inmediatamente.

Si se procede a construir toda clase de formas, desde las más simples, es asombroso lo que Vds. pueden hacer con ellas y qué seguras y sólidas resultarán las figuras trazadas. Lo más sorprendente es que al ser borradas las líneas de construcción, muy pocos podrán adivinar cómo esas líneas fueron trazadas. Sus dibujos parecerán muy complicados y dificultosos, así como el mío puede parecerles a Vds., ahora.

Si Vds. llegan a prestar, a las siguientes páginas, el máximo de atención, estaré sumamente contento, puesto que tengo la seguridad de que encontrarán mucho de sorprendente en el camino del desarrollo de su habilidad, que tal vez nunca pusieron en práctica. Si ello absorbe vuestro interés, se encontrarán, asimismo, suficientemente diestros como para asombrar a los que los rodean. Ahora pueden aceptar mi palabra de que el método es simple, práctico y que lo creo posible de ser seguido por cualquier persona.



OBSÉRVESE BIEN ESTA PÁGINA

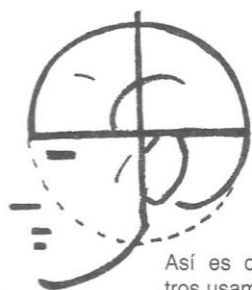
Un círculo es, en esencia, un disco chato. Si Vds. dibujan los contornos “internos”, este disco se transformará en una bola sólida, dotada de una tercera dimensión. Tal como si se hiciesen con arcilla, podremos construir otras formas de igual solidez. El armazón constructivo puede ser borrado, pero el aspecto sólido se mantendrá dando, tal apariencia de solidez, un aspecto de absoluta realidad.



Esta es la bola.



Las figuras 1 y 2 aparecen "chatas" pero apelando al sistema de división simétrica, la bola adquiere apariencia "sólida". También muchas otras posiciones pueden establecerse, pero el croquis de la bola no cambia.

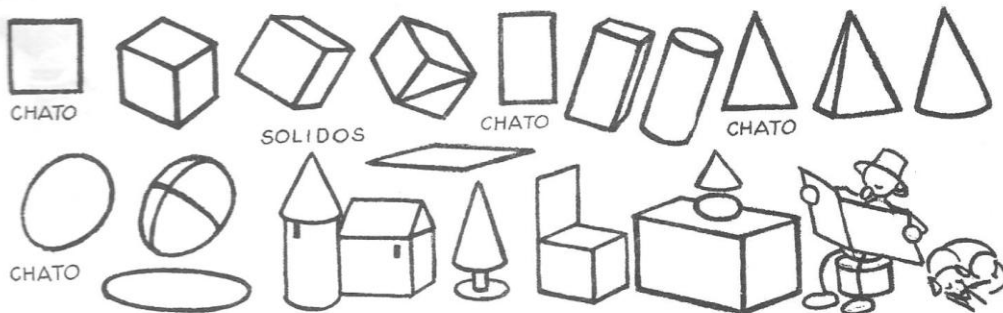


Así es como nosotros usamos la bola.



La bola nos señalará la construcción en cada caso.

"Formas simples", nuestros elementos básicos.



COMO DIBUJAR FACCIONES CÓMICAS

Primera Parte

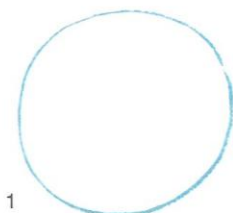


¡Tomen un lápiz y un papel, pronto! Dibujen suavemente todo lo que se ve impreso en azul. Tomen una hilera por vez y sigan dibujando hasta finalizar; llegado a este punto, terminen el dibujo realizando, con líneas muy gruesas, todo lo que está impreso en negro. ¡Esto es todo lo que hay que estudiar, por el momento!

Todo lo realizado ha sido mediante la aplicación de las formas básicas. He resuelto llamar al dibujo básico, "Blocks", igual que a mí.

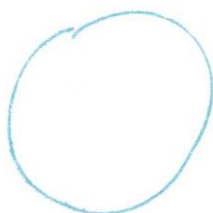
COMENCEMOS...

Yo he prometido a Vds. que todo lo que se necesita conocer, para comenzar este curso, es saber dibujar una bola desequilibrada. Cualquiera sea la forma que se dé a esta bola, servirá de base para iniciar el dibujo de una cara cómica. Hagan lo mejor que les sea posible, aún cuando la bola se parezca más a una patata.

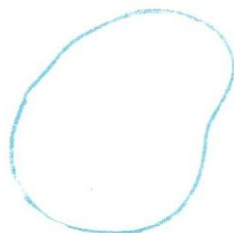


1

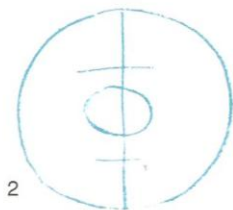
Bastante bueno



No malo



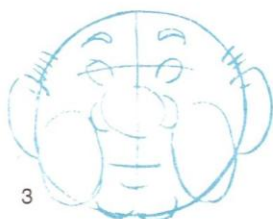
Quedan esperanzas



2



Dividan la bola en la forma que a Uds. más les guste. Añadan la nariz en el medio. Después añadan líneas paralelas arriba y abajo de la nariz. Inclinen la bola si así lo desean.



3



Agreguen los ojos, orejas, boca, cejas, etc. Añadan un par de bolas para las mejillas. Dibujen muy suavemente. A continuación elijan las líneas que más les agraden y trácenlas fuertemente.



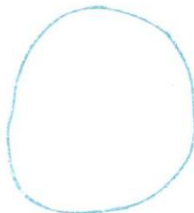
4



Este ya está listo. No es verdad que es simple? Ahora realicen su dibujo tratando de no copiar.

¡AHORA COMIENZA LA DIVERSIÓN!

La idea fundamental es la de partir de una "forma". Luego se podrán realizar otras formas basadas en ella. Al final, la figura definitiva se obtendrá seleccionando las líneas deseadas y eliminando las accesorias. Solicito vuestro permiso para demostrarles cómo debe hacerse esto.



Ahora probemos otra vez. Si sus formas no se parecen a la mía... no importa.



Demos comienzo al trabajo. Recuerden que los lados de la cara deben ser semejantes. No dibujen una mejilla o una oreja más larga que la otra.



Todas las líneas en azul son suaves. Cuando el dibujo es tal cual Uds. lo desean borren hasta que todo parezca muy suavemente y después ataquen las líneas más gruesas para dar por terminado el dibujo.



Dibujen firmemente. Puesto que estas formas son propias Uds. pueden decir que han "creado" caras.

UN MÉTODO SEGURO Y SENCILLO PARA CUALQUIERA

Estas son cabezas especiales, sumamente fáciles ¡Pan comido para ustedes!



Dibujen cuatro bolas, todas más o menos de las mismas medidas; no es necesario que sean completamente redondas.



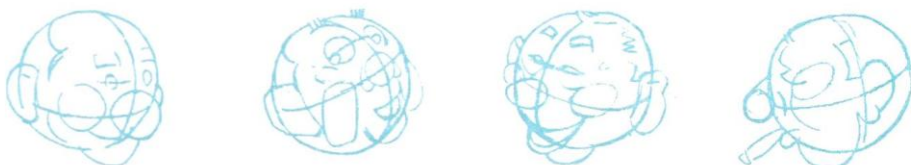
Ahora agreguen una pequeña bolita colocándola ya sea en el interior, ya sea tocando la otra.



Dividan la bola en forma tal que las dos líneas se crucen en un punto situado a la altura de la nariz.



Agreguen líneas paralelas arriba y abajo de la nariz. Ahora tienen listo el bosquejo y ya pueden iniciar la "construcción" final.



Las orejas deben ir siempre a mitad del camino de la línea que rodea la cabeza a partir de la



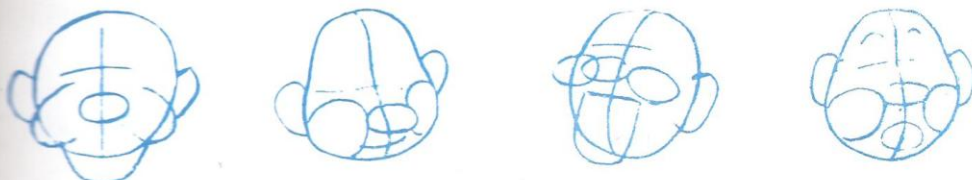
línea media de la cara. Finalicen el dibujo de acuerdo a sus deseos ¡Eso sí que es divertirse!

VÉASE CÓMO EL ASUNTO ES MÁS SENCILLO DE LO QUE VDS. CREÍAN

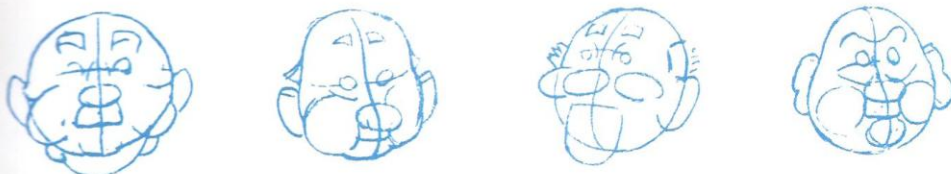
En primer lugar, si los primeros diseños que Vds. realicen no llegan a constituir la más pura expresión del arte, no hay que desanimarse por ello. Lo principal es que hayan asimilado "la idea". Cuando Vds. comiencen a "sentir" la forma, podrán afirmar que ya están en el camino del éxito: luego sólo será cuestión de pulir lo hecho y practicar.



La línea media establece la "solidez" de la forma. La apariencia final del dibujo es el resultado de las formas básicas que Uds. han inscripto.



A medida que Uds. avancen en el estudio podrán controlar el "tipo" de cara, seleccionando los rasgos que permiten obtener el efecto deseado. Uds. sentirán la expresión aún antes de finalizar el dibujo.



Muchos aficionados aprenden a dibujar solo una cara y machacan en ella hasta el cansancio, con este método Uds. nunca llegarán a nada; en cambio si elevan, bajan, amplían o reducen, Uds. están "atacando" porque inventan formas. Uds. pueden variar la forma de la bola de muchas maneras, con lo cual se conseguirá una gran variedad.



A esta altura de su curso, Uds. estarán en condiciones de crear así cualquier carácter que deseen, grande, corto, fino, gordo, alegre, triste, angular, regordete, huesudo, torpe. Es ahora que comenzaremos el desarrollo de la cabeza, en detalle. Recuerden que este es un punto muy importante.

LA BOLA "BLOOK"

Vuelvan las páginas y observen nuevamente, en la 12, la hilera de bolas, de inmediato verán cuánto se ha adelantado y cómo ya estamos en camino hacia "grandes acontecimientos". Vuelvo a insistir que la práctica debe ser intensa.



Usen sus ojos para determinar donde colocar las curvas con el fin de dividir la bola.



Las divisiones no necesitan ser perfectas, pero la práctica lo conseguirá.



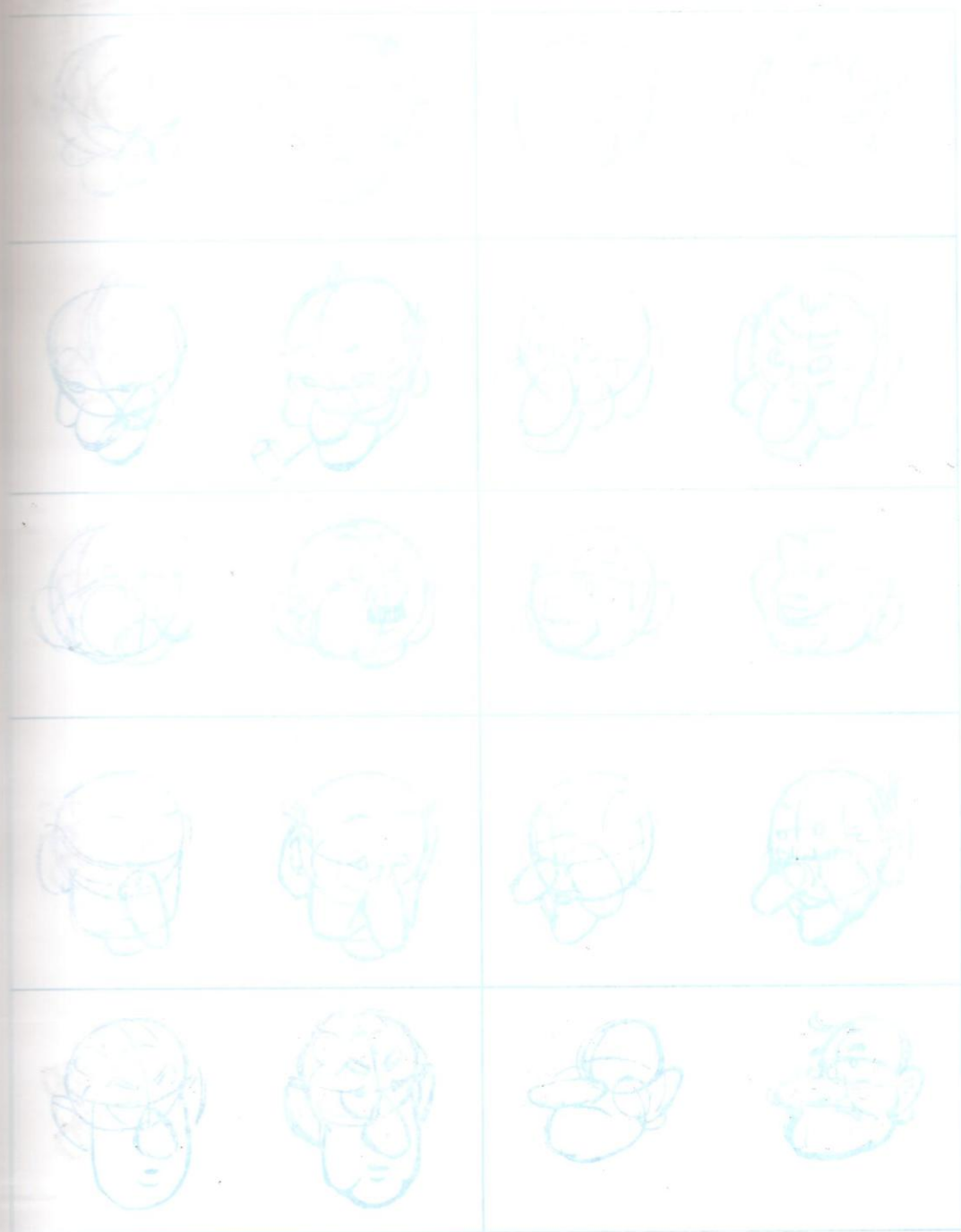
Observen cuantas posiciones Uds. pueden dibujar. Coloquen siempre el eje.



Empleen un compás o una moneda si así lo desean, hasta tener la idea.

Cuanto mejor dibujen estas bolas, en cualquier posición, tanto mejor le saldrán luego las figuras basadas en ellas. La línea que se extiende desde la parte superior a la inferior es la "línea media" de la cara. La línea horizontal, el ecuador, es la línea de los ojos, estableciendo también la posición de las orejas.

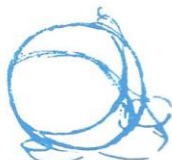
AHORA PRACTÍQUESE EN ESTOS “BLOOKS”



LA MEJOR FORMA DE DIBUJAR ALREDEDOR DE LA BOLA



Dibujen la bola. Inclínenla a cualquier ángulo.



Coloquen la nariz, las orejas y la barbilla.



Ahora los ojos, la boca, las mejillas, las cejas.



Borren "sin asco". Buscando la forma definitiva se le ocurrirán otros detalles.



Cuando todo esté listo, apliquen el negro.

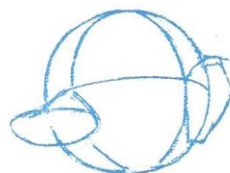
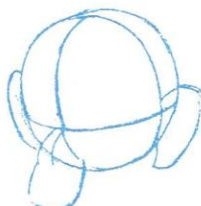


AHORA AGREGUEMOS OTRA LÍNEA A LA BOLA

Observemos el diagrama. La última línea rodea completamente la bola, a través del eje en cada extremo, y corta la línea de los ojos justo a la mitad del camino a cada lado de la línea media. La oreja se acopla a la cabeza en el punto de intersección de la línea de los ojos y la línea de las orejas.



Dibujen en la bola a pulso.



Coloquen la nariz y las orejas.



Inventen formas.



NO EXISTE LÍMITE PARA LA VARIEDAD

Estoy más ansioso por saber si Vds. han "captado" el método y si son capaces de crear sus propias formas, que si copian bien las mías. Pero, desde luego, el punto de partida debe ser copiar mis ejemplos.



Construyan la cabeza desde el cráneo hacia abajo. Es el único sistema satisfactorio. Podrán observar, por otra parte, que la bola determina la pose de la cabeza. Las piezas o elementos que se agreguen, determinarán su "carácter".

EL SISTEMA DE "BLOQUES" ESTABLECE EL CARÁCTER

Las formas en bloques se combinan perfectamente con las redondas. Es una idea excelente efectuar las líneas finales en forma angular aun cuando constituyendo formas en conjunto, esto proporciona una sensación de huesos y solidez de carácter. Esto, por el contrario, no se deberá hacer nunca cuando se dibujen bellas muchachas o niños.



Ahora tengo una sorpresa para Vds. En lugar de dibujar todas estas cabezas fantasmagóricas, veamos algo real. Para ello yo posaré para Vds.



Vds. no tienen ni la menor sospecha de ello, pero yo he estado observando por encima de vuestro hombro todo el tiempo. No se asusten, todo lo que han hecho es absolutamente correcto. Yo confío que por ahora Vds. no tienen ninguna duda. Ahora prueben ensayar conmigo y sorpréndanse a sí mismos. Realmente, yo soy muy fácil de hacer.



Esta es la posición de la bola.
Dibújenla cuidadosamente.



Francamente, no sé qué decirles.

¿Yo he hecho artistas de Vds. en tan poco tiempo? Ya tienen la primera prueba de lo que son capaces de hacer, pero por favor no se consideren satisfechos.

Lo mejor está todavía por hacer.

DIFERENTES EXPRESIONES

La expresión es producto de una interpretación personal y constituye el más grande escollo del término medio de los aficionados. Yo he preparado una "tabla de expresiones" para su rápida consulta. Desde luego las diversas caras varían, pero existen elementos fundamentales que se presentan para cada clase de emoción. Un hombre gordo se sorprende en la misma forma que uno delgado. Esto establece para Vds. una base para expresar las diversas emociones, cualquiera que sea el tipo de facción.



Aburrimiento



Ira



Furia



Melancolía



Angustia



Temor



Sorpresa



Suspicion



Disgusto



Horror



Desdén



Remordimiento



Espectación



Júbilo



Placer



Delectación



Alegría



Hilaridad



EXPRESIONES

La Sonrisa

La bola



Boca y Ojos

Las Piezas



Otros detalles

Las principales características de la sonrisa se hallan radicadas en los ojos y en los pliegues debajo de los mismos. Las piezas son completadas y delineadas hacia la oreja. Boca amplia, pequeñas líneas cortadas entre las piezas.

La Risa

La bola



Proceso de elaboración

Las Piezas



Trabajo final

Para expresar la risa, lleven la mejilla bien levantada hacia los ojos, inclínese éstos en sus comisuras y dibújese pliegues por debajo de ellos.

Con respecto a la boca, lleven las comisuras de la misma bien arriba. Sólo los dientes superiores son los que han de mostrarse.

El entrecejo fruncido

Tipo de bola



Suficientemente agrio como un limón

Las Piezas



Las caras agrías y los entrecejos fruncidos se expresan mucho mejor apelando a construcciones angulares y formas en bloque. Recuerden que "angular" se halla asociado con "enojo". Ensayen algunas piezas de su propia cosecha.

Realmente furioso

Tipo de bola



Papá regañón

Las Piezas



¡y como!

Abran los ojos. Distiendan los agujeros de la nariz. Muestren los dientes. Empujen las mejillas hacia adelante y abajo. Abran los extremos de la boca ampliamente. Estos dibujos están basados en la "tabla de expresiones". Ensayen otras.

DIFERENTES EXPRESIONES DE LA MISMA CARA



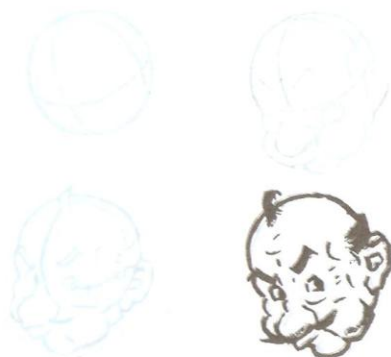
Yo creo que es muy divertido el dibujar una cara pequeña y luego ver lo que podemos hacer con ella. La expresión será de gran valor.

Pronto Vds. tratarán de dibujar una continuidad de acción en diversos cuadros.



En las expresiones de sorpresa, ansiedad, piedad, expectación, júbilo, delectación, las cejas se hayan levantadas. Esto es muy importante.

Acostumbramos decir "cejas contraídas", "cejas de preocupación", etc. Estudien sus propias cejas...



En la duda, perplejidad, suspicacia, disgusto, desdén, aburrimiento, ira, furia, concentración, y en la hilaridad, las cejas puntean hacia abajo. Existen muchas emociones sutiles, estúdienlas.



Cuando todo está dicho y hecho, Vds. deben "sentir" la expresión que han elaborado. Dibujen sus propias facciones mirándose en un espejo. Si cualquier persona los reconoce en el dibujo, pueden exclamar con orgullo que ellos son ignorantes y Vd. sumamente hábil.

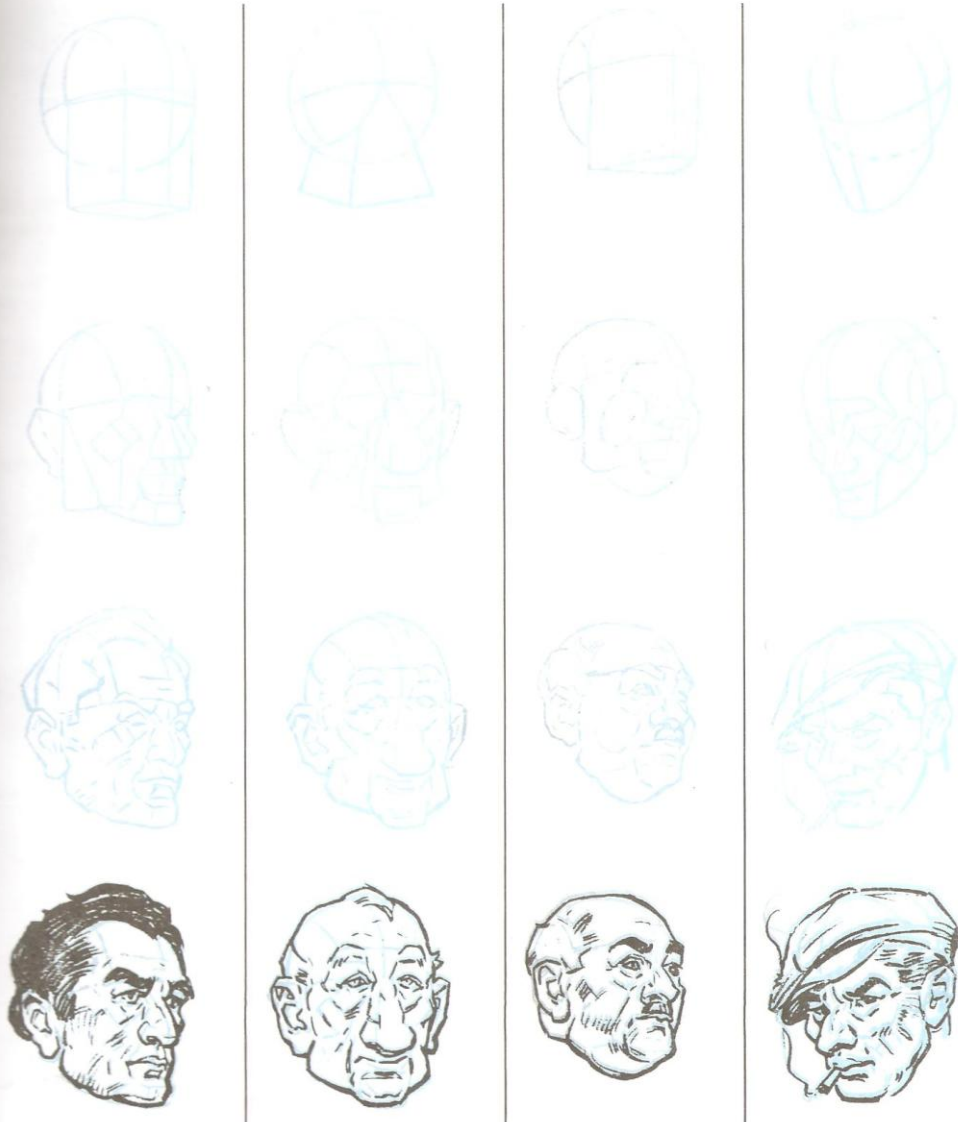
HE AQUÍ UN EJERCICIO

Dibújense tres bolas; una de ellas pequeña, en cualquier posición. Agréguese las bolas mayores y, luego, trácese una línea media debajo de la bola pequeña. Esto sugiere una cabeza, que Vds. podrán completar con sólo aplicar un poco de imaginación.



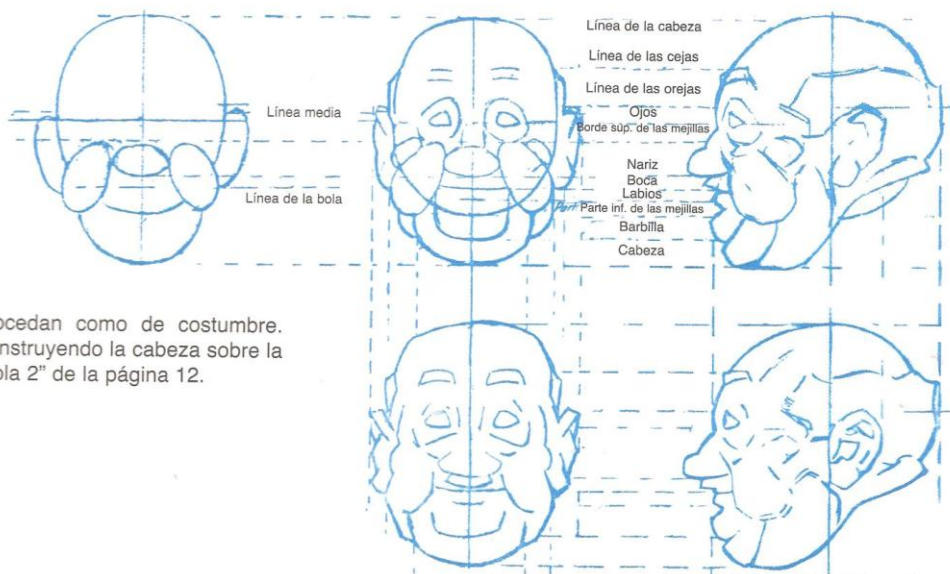
NO PASEN POR ALTO ESTA PÁGINA

Aquí procederemos a combinar la bola con otras formas básicas. Con la construcción de "formas sólidas" en esta combinación, la cabeza comienza a adquirir una mayor realidad. Vds. podrán construir prácticamente lo que deseen con las formas suplementarias y obtener, siempre, excelentes resultados. Con esta lección hemos entrado al estudio del dibujo del carácter y, al mismo tiempo, planteado un desafío para Vds.



PROYECCIONES

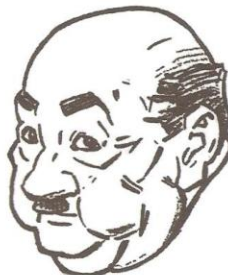
Esta página es para el aficionado inteligente. Se trata de la exposición de un método de proyección de caracteres en varias poses. Comiencen por ensayar con cabezas muy simples. Se deberá poner suma atención y dibujar muy cuidadosamente.



Procedan como de costumbre. Construyendo la cabeza sobre la "Bola 2" de la página 12.

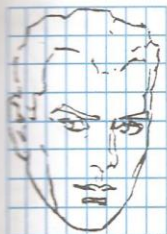
Ahora emplee sus ojos. Comience con una bola.

Primero establezcan la vista frontal de la cabeza. Luego, midiendo las líneas trazadas horizontalmente, trácese el perfil. Complétese agregando los elementos auxiliares en las líneas correspondientes. Cuando Vds. posean la "forma", frente y costado, pueden comenzar de nuevo inclinando la bola y "dibujando de vista".

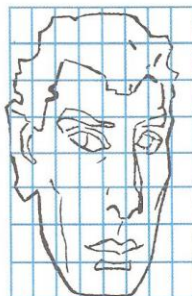
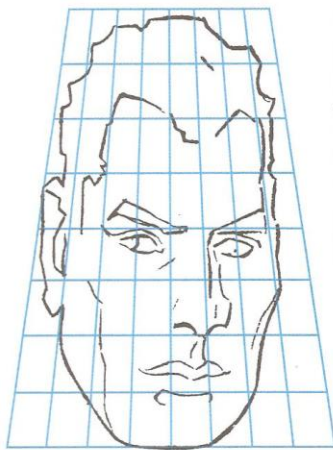
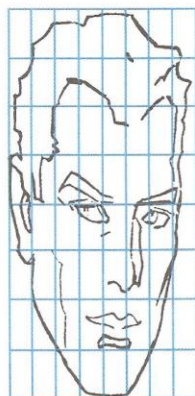
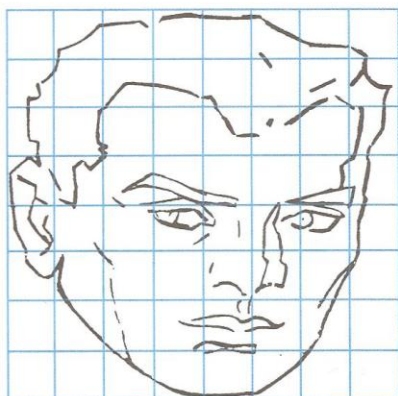


VARIEDAD POR DEFORMACIÓN

Tómese cualquier cabeza. Vds. pueden deformarla apelando a los siguientes métodos, sumamente valiosos en caricatura. Vds. pueden colocar una foto o tomar cualquiera de vuestros propios dibujos y deformarlos.



Cuadrículese el dibujo en la forma que se muestra. Luego modifíquese la proporción de los cuadrados y dibújese dentro de ellos.



También puede apelarse a la modificación del tamaño de los cuadrados.

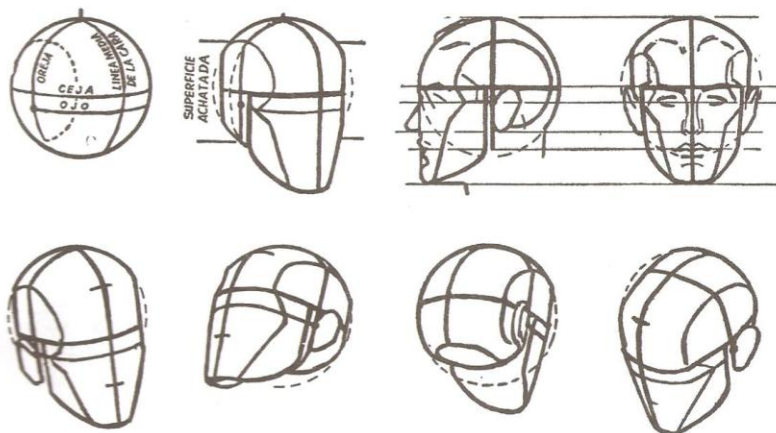
He aquí, otra vez, una oportunidad para la invención. Trácese un cuadrado alrededor del sujeto y divídase cada hilera en ocho o más partes. Si se desea deformar sólo algunas partes de la figura, modifíquense únicamente los cuadrillos correspondientes. Aún cuando la figura salga deformada, se tendrá cuidado de que cada cuadrillo de la copia corresponda al contenido de cada cuadrillo del original.





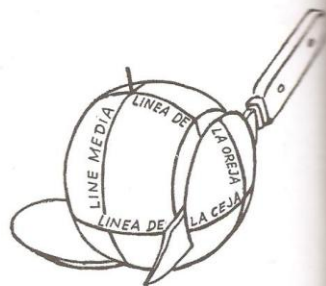
EL MÉTODO DE LA BOLA DIVIDIDA Y DE LOS PLANOS

Método desarrollado por Andrew Loomis, que permite la construcción de cualquier tipo de cabeza.



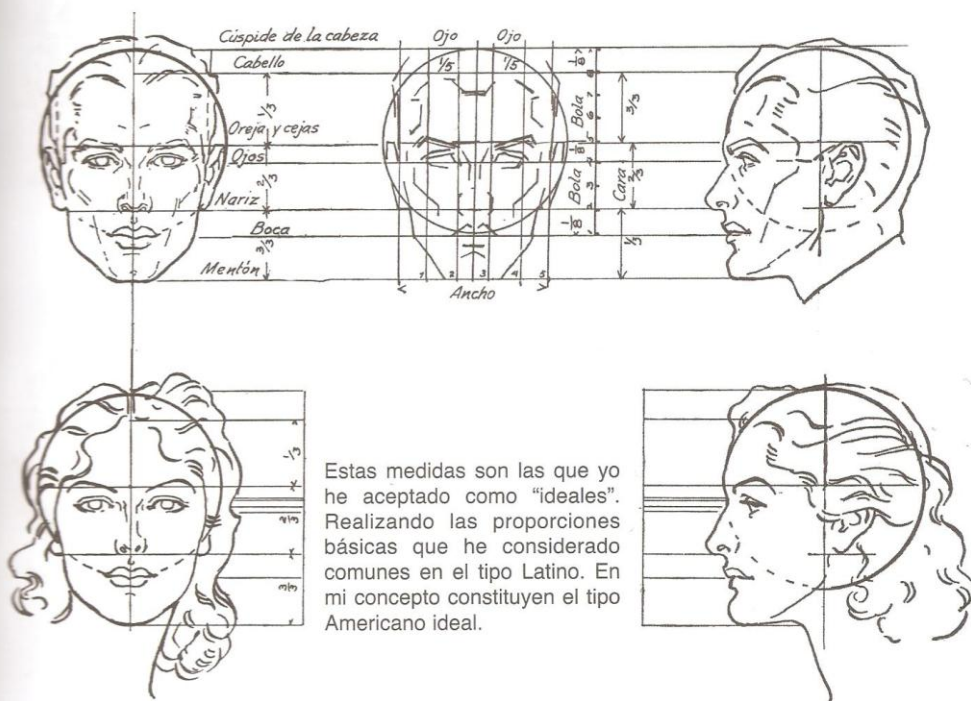
Entramos, ahora, en la sección más importante del libro. El método aquí expuesto es el desarrollo del plan más perfecto que hasta ahora se ha presentado. No es necesario que se asusten, puesto que si bien el método es algo más complejo de lo que han visto en páginas anteriores, no por eso es imposible.

El cráneo, que hasta ahora Vds. han realizado, no constituye jamás una bola perfecta en su forma. Para dibujarlo correctamente, deben efectuarse ciertas alteraciones, algunas sumamente sencillas y otras más complejas, con el fin de poder conseguir los diferentes tipos de cráneos que existen. En la práctica, puede apelarse, como forma básica, a una bola común aplanada en los costados. La frente puede ser aplanada o construida de acuerdo con las necesidades. El cráneo puede ser alargado, ensanchado o angostado. El plano facial puede ser también alterado apelando a cortes adecuados y que no alteren el principio de trabajo. El aplanamiento se efectúa en la bola en los lugares que se deseen, haciendo el método expuesto absolutamente flexible y pudiéndose representar con él cualquier tipo de cabeza elegida. Todos los otros métodos que yo he visto hasta ahora, no parten de una forma básica semejante al cráneo o bien permiten cualquier camino para establecer la variedad de formas.



Después de la publicación de este libro, se me ha hecho saber que la señorita E. Grace Hanks ha desarrollado un método, muy parecido al mío, en 1937. Esta aclaración la hago en un todo de acuerdo con la señorita Hanks, cuyo libro, registrado en 1932, ha aparecido en 1939.

EL MÉTODO DE LA BOLA DIVIDIDA Y DE LOS PLANOS



Estas medidas son las que yo he aceptado como "ideales". Realizando las proporciones básicas que he considerado comunes en el tipo Latino. En mi concepto constituyen el tipo Americano ideal.

El método de la bola y del plano posee todas estas proporciones aplicadas en sus elementos básicos, a menos que éstas hayan sido modificadas adrede. Salvo que el lector desee dibujar seriamente una cabeza en sus proporciones reales, no habrá necesidad de que efectúe estudios muy detallados de las medidas, guiándose tan sólo mediante el ojo y la bola.

EL MÉTODO DE LA BOLA DIVIDIDA Y DE LOS PLANOS

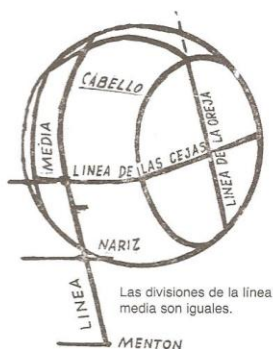
Es esa flexibilidad y libertad en la construcción, lo que hace que el método adquiera todo su valor. En la página 37 he establecido un cuadro de medidas que considero ideales, pero no existe ninguna obligación de aceptar las mismas. Para mí, el valor real del método es que él permite la construcción segura de la cabeza, sin necesidad de copiar de modelos o, cuando estos últimos son empleados, permite obtener el tipo reconocible y con certeza. El método posee fuerza de exageración tanto para los dibujos cómicos y caricatura como para interpretaciones serias. Abre el camino más adecuado para el novicio, dispensándole de estudios prolongados y tediosos y proporciona la tan buscada característica de solidez que sólo se obtiene, generalmente, con un conocimiento profundo de la estructura muscular y ósea.

Observando la página 39, os será evidente cómo nuestro método permite obtener la apariencia de una estructura ósea real. El cráneo está colocado dentro de su forma básica, pero por debajo y encima del mismo se hallan los elementos de guía que permiten colocar la cabeza en su posición correcta.

Hace algunos años, yo probé toda suerte de métodos de aproximación siendo conducido a dibujar la cabeza como un huevo o un óvalo. Esto estaba bien para una vista frontal ¿pero qué sucede cuando se trata de dibujar un perfil? Existe muy poca sugestión acerca de la formación de la cabeza en la forma de un huevo sólo. Después se me ocurrió dibujar la cabeza partiendo de una forma básica constituida por un cubo. A pesar de que en esta forma se consiguió obtener la sensación de perspectiva, no pude obtener la de cráneo. Finalmente, apelé a los sistemas de "sombras" y otros, pero en cualquiera de ellos fue necesario poseer un conocimiento previo de la cabeza.



EL MÉTODO DE LA BOLA DIVIDIDA Y DE LOS PLANOS



Las divisiones de la línea media son iguales.



Agregados al cráneo en la parte baja de la cabeza.



Bosquejos sobre la cabeza.



Diseño de los rasgos.



El cráneo está en la bola y en el plano.

El plano puede ser alzado o bajado en la bola. Vds. pueden hacer lo que deseen con él. Para aplicaciones véase la página 41.

Cómo colocar la bola y el plano

Dibújese la bola como antes, pero ahora continuemos la línea media más abajo de la bola.

Divídase esta línea media en cuatro partes iguales, cada una de ellas igual a la distancia de la línea de las cejas a la cúspide del cráneo.

Rebáñese los costados y continúese por ellos la línea de las orejas. En esta forma la línea media y la de las orejas resultan paralelas entre sí. La línea de los ojos desciende, ahora, por debajo del "ecuador" representado esta vez por la línea de las cejas. La línea de la nariz se establecerá en el medio del plano que rodea a la oreja. Esta última se colocará en la intersección de las líneas correspondientes al ojo y a la oreja. La parte superior de las orejas toca la línea de las cejas. El cráneo sobresale un poco de la bola en la parte posterior de la cabeza. Como se vé, el procedimiento no tiene nada de complicado.

EL MÉTODO DE LA BOLA DIVIDIDA Y DE LOS PLANOS

Lo que yo buscaba era un método que me permitiese determinar, frente a una cabeza aparentemente mala, que es lo que había de erróneo en ella. Apelando a una fotografía para poder corregir alguna mala construcción en mi dibujo, generalmente terminaba por echar a perder todo el trabajo. Era evidente la necesidad de un método que permitiese que una vez terminado el trabajo, después de horas de labor, no se presentase ningún inconveniente. Con los escasos, datos suministrados por los libros reconocidos, es sumamente arriesgado trabajar sin un pleno conocimiento de qué es lo que se está haciendo.



De este modo, el método constituía una expresión de una necesidad personal. Yo puedo asegurar aquí, que en un principio no tenía ni la mínima intención de traducir mis ideas en un libro. Sin embargo, cuando el plan de trabajo fue completado, yo mismo quedé maravillado de su enorme sencillez. Con toda seguridad que esto mismo es lo que hará pensar a Vds. cómo fue que no pensaron también en un plan semejante mucho antes. El hecho de que él partía con nuestros primeros bosquejos infantiles, los cuales después de todo constituyen una exposición cruda de formas libres de detalles superficiales, sólo aumentó más mi entusiasmo. ¿Cómo, entonces, este método no había de constituir un sistema apto tanto para el dibujante principiante como para el artista profesional? El plan cambia, pero muy poco con respecto al de la primera bola y formas agregadas; la diferencia estriba en la habilidad individual.



Todo ello gira en la construcción adecuada de la bola y sus divisiones. Recordando que lo que se está construyendo son sólidos en lugar de líneas, el método se torna sorpresivamente simple.

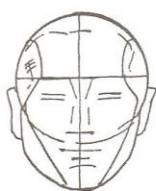
Yo no dudo que estas pocas páginas probarán el inestimable valor del método a muchos artistas prácticos, que deben haberse encontrado con las mismas dificultades, pero, en esencia, este libro ha sido escrito para Juan Pueblo que ha deseado, siempre, aprender a dibujar y no ha podido.



DIFERENTES EXPRESIONES



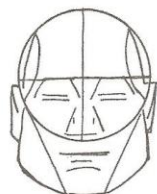
Cara alargada



Cara ancha



Cara puntiaguda



Mandibula rutilante



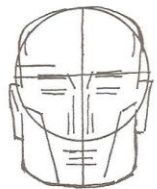
Pómulos anchos



Cejas bajas



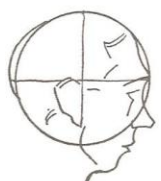
Cejas altas



Cara cuadrada



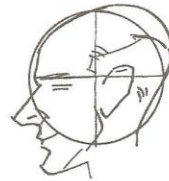
Cara cóncava



Cara débil



Cejas combadas



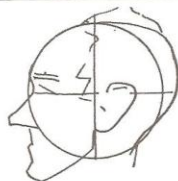
Nuca alta



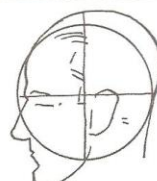
Nuca baja



Nuca chata



Nuca sobresaliente



Bóveda craneana alta



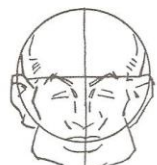
Cabeza puntiaguda



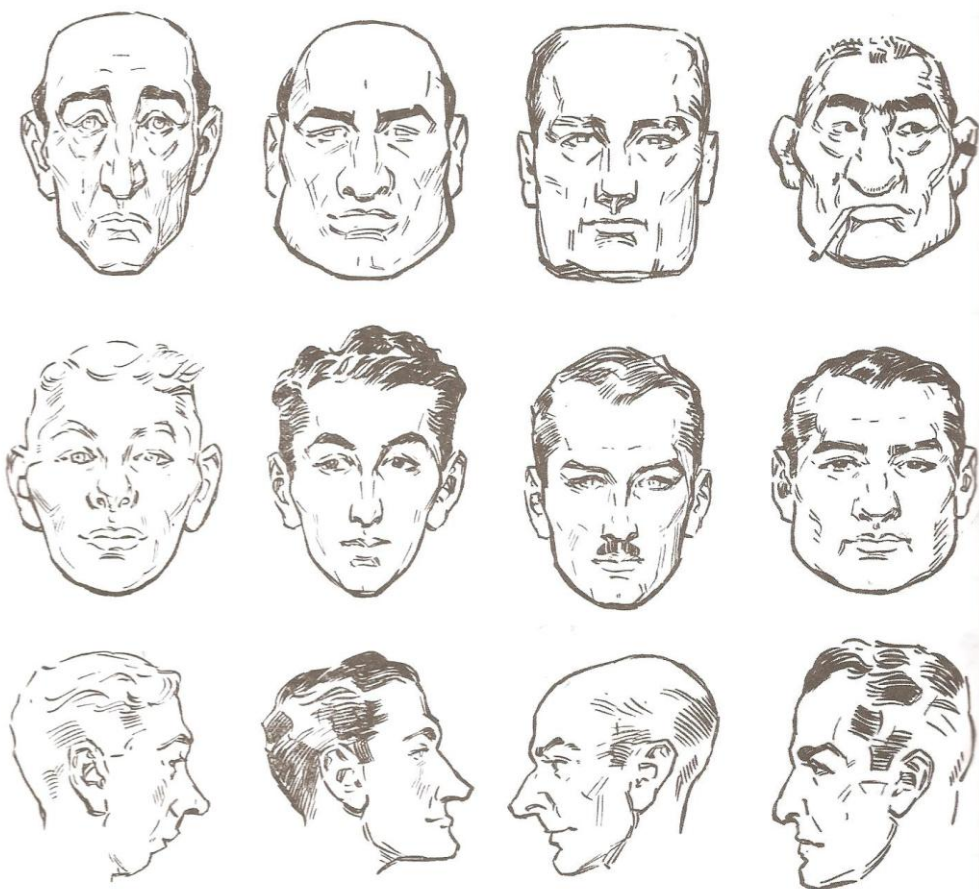
Negro



Mongol



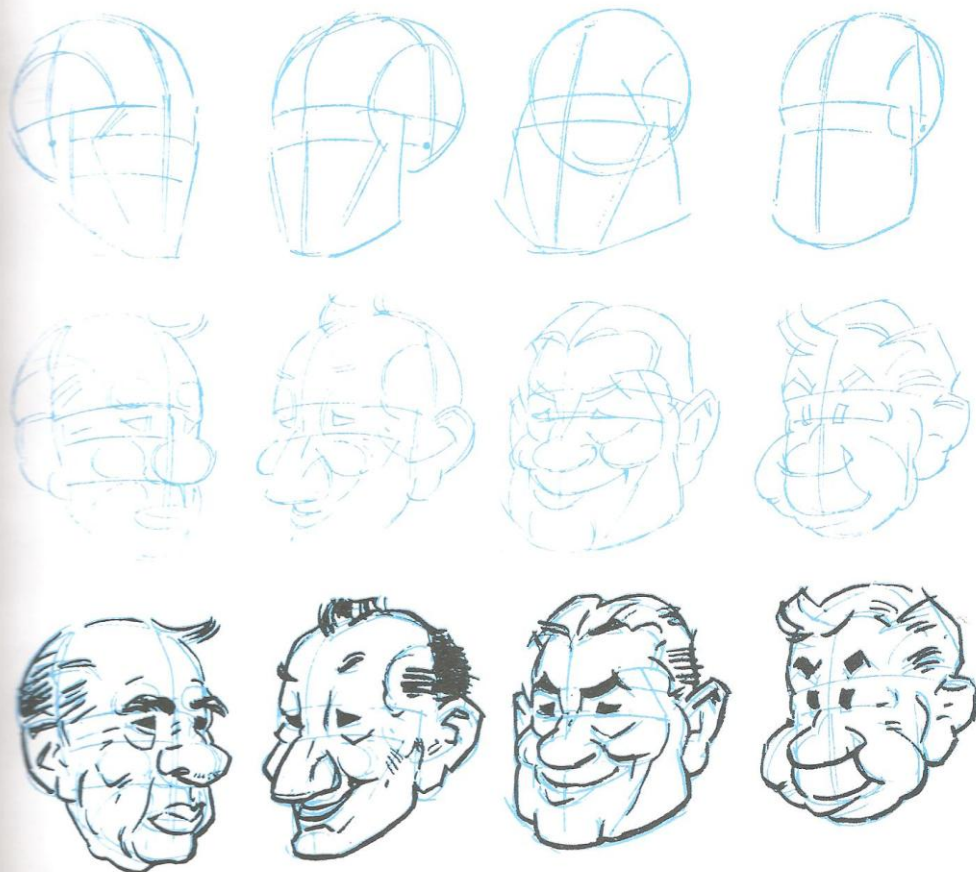
Bóveda craneana ancha



Ensayen su "golpe de vista", comprueben cuántas de estas cabezas pueden clasificar (página 41).

ALGUNAS CABEZAS BASADAS EN LA PAGINA 41

Esta página debe darles, a Vds., alguna idea de la ilimitada variedad de tipos y caracteres posibles que pueden construirse con el método de la bola dividida y el plano. Existen centenares de tipos, y todos aparecen diferentes más bien por el cráneo que por los rasgos. Es muy divertido el estudiar un tipo y ensayar con qué clase de bola y plano se lo puede construir. Lo que Vds. deben aprender, en realidad, es observar profundamente el carácter y por debajo de la superficie. Este método no exige clarividencia sino un ojo rápido y una mano obediente.



Volvamos a nuestros "Monos" otra vez. Ensáyese dibujar éstos.

CABEZAS COMICAS DIBUJADAS CON EL MÉTODO DE LA BOLA DIVIDIDA Y LOS PLANOS

Las de arriba son aplicaciones sencillas del método. No son más difíciles que mediante el método ya estudiado de construir formas partiendo directamente de la bola. Sin embargo, la posibilidad de errores es mucho menor. Vds. pueden poseer el método tanto en parte como completamente. El tiempo invertido en estas páginas probará su valor a todos los que se hallan interesados en el dibujo de la cabeza. Os sugiero que sigáis leyendo el libro y que, de vez en cuando, volváis nuevamente a esta sección. Esto contribuirá a abreviar vuestro aprendizaje. Dentro de poco vuestras manos harán sorpresas.



Terminado a pluma

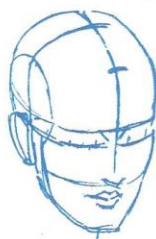
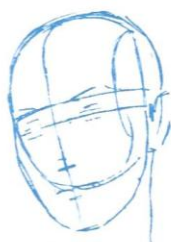


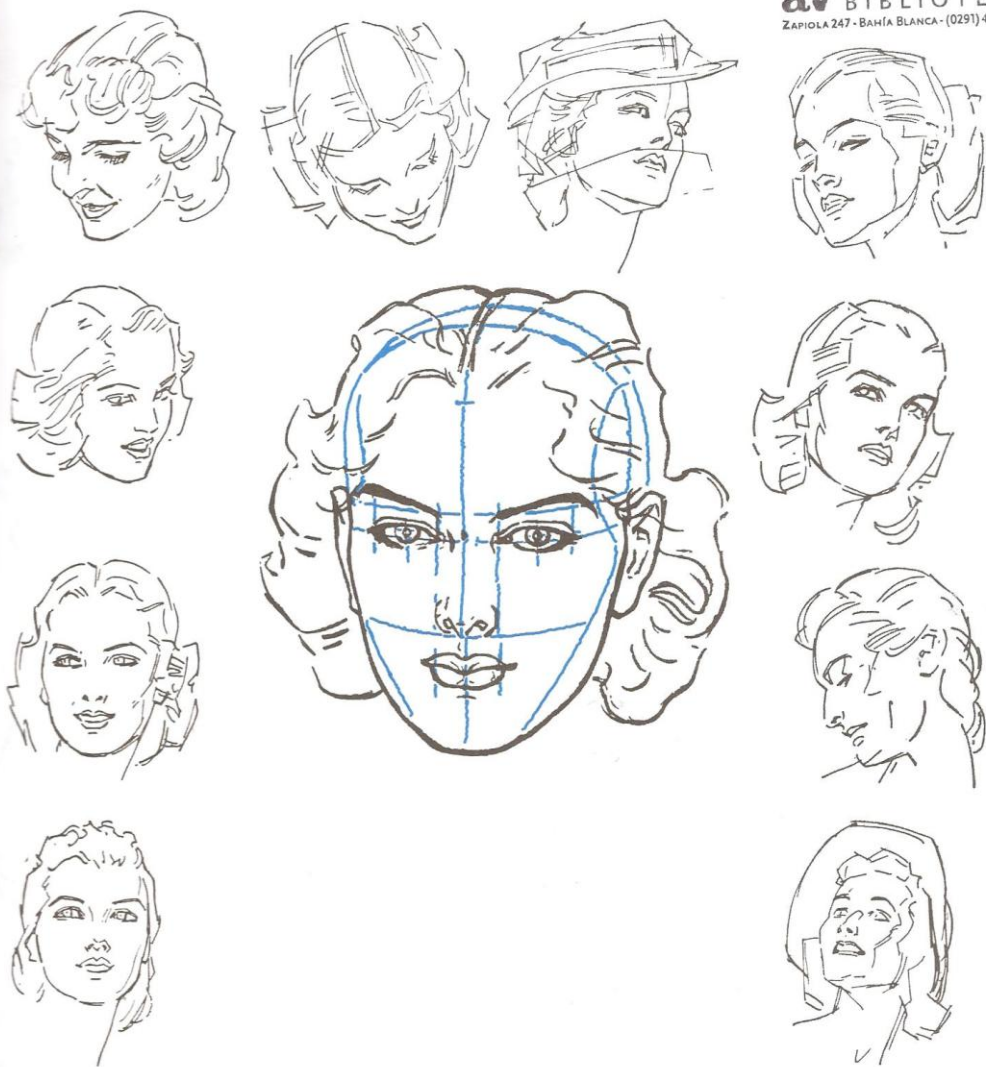
Terminado a lápiz



JÓVENES BONITAS

La belleza de la cabeza de una joven depende, en el 90% de los casos, de cómo Vds. la dibujen. Más exactamente, la bola debe ser bien trazada, las líneas de construcción correctamente colocadas en la bola y en el plano, y los rasgos delicadamente colocados. Recuerden que existe el ancho de un ojo entre los ojos. No se coloque la bola demasiado baja ni se trace la nariz demasiado larga. Yo he usado una pluma en estos dibujos; ensayen ustedes también en la misma forma.





UN MÉTODO DE CONTROL

Las líneas azules, en el diagrama superior, son nuestras líneas de construcción. Ellas pueden ser trazadas sobre cualquier cara. Vds. pueden, en esta forma, encontrar rápidamente un rasgo que no ha sido correctamente colocado. Vds. pueden determinar, también, la posición de la bola y el plano en una cabeza fotográfica, actuando en la misma forma.

"MONOS" FEMENINOS



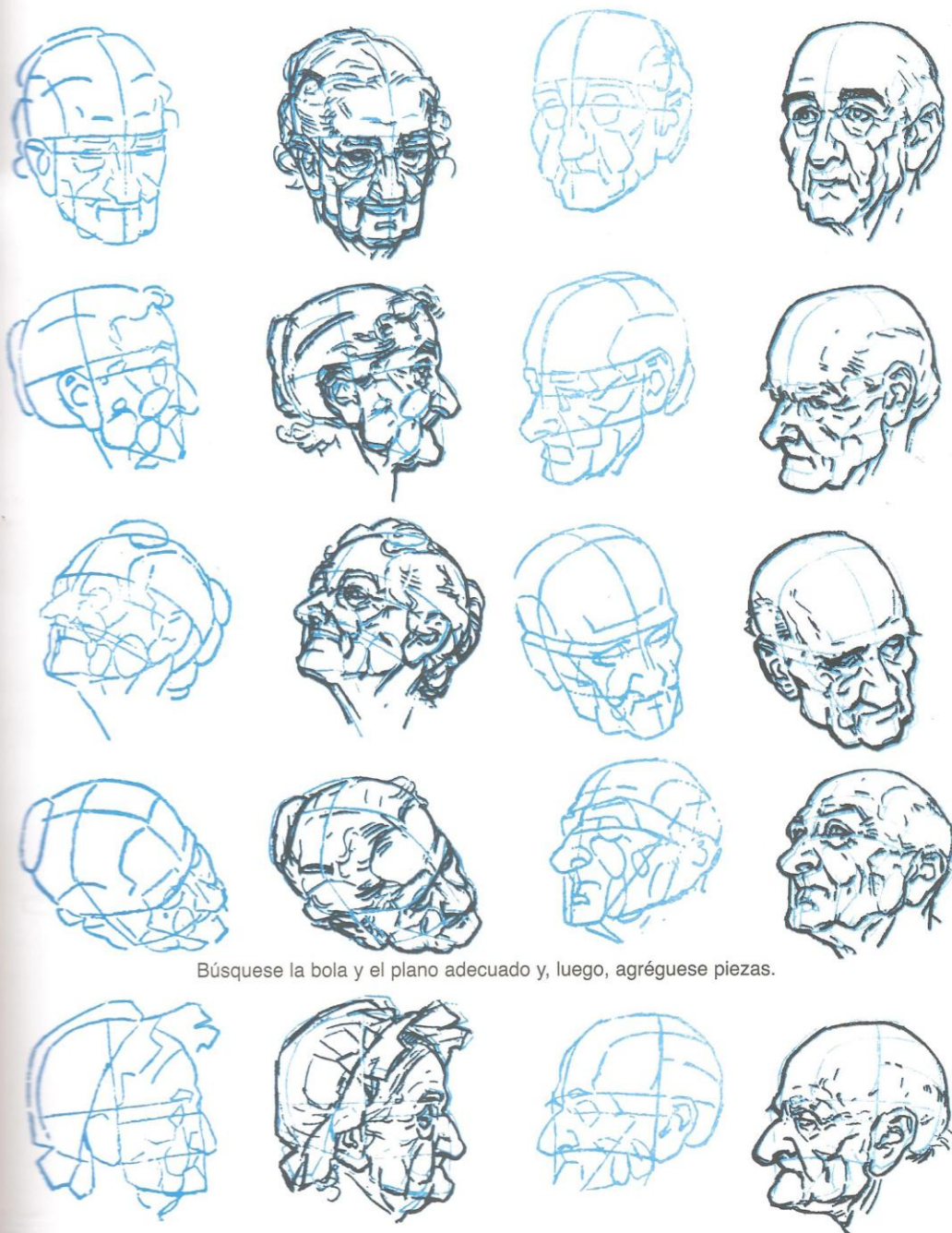


JUVENTUD, DIVINO TESORO



Vds. se hallan capacitados, ahora, para construir y finalizar estas cabezas.





Búsquese la bola y el plano adecuado y, luego, agréguese piezas.

¡OH MUCHACHOS!
¡AHORA VIENE LO BUENO!



COLOCANDO LA CABEZA EN EL CUERPO

Segunda Parte



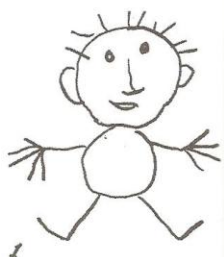


LA FIGURA CÓMICA

Vds. ya se habrán dado cuenta de que yo tenía un deseo realmente vehemente de hacerlos entrar en esta parte del libro. Bien, ya estamos en el camino real que nos ha de conducir hacia la gran diversión que consiste en crear pequeños personajes propios, haciendo lo que queramos con ellos. No existe nada de absoluto ni empecinado en el plan a seguir y sólo se tomará de él, si así se desea, lo necesario para desarrollar el sentido del "humor". Que los "monos" que Vds. lleguen a dibujar puedan llevar, luego, el sustento a sus casas, eso es asunto completamente circunstancial y depende, en gran parte, de su habilidad. En realidad, el mérito grande consiste en el esfuerzo realizado para alcanzar esa habilidad.

En vuestra más tierna edad, vuestros vírgenes cerebros tenían, probablemente, una visión de las cosas, como las que exponemos. Si así ocurrió es evidente, entonces, que tenían en potencia una gran cantidad de talento no desarrollado y si más tarde Vds. no llegaron a dibujar, ello es una verdadera vergüenza. Cuando el niño se dispone a dibujar, produce, instintivamente, un trabajo mucho más superior de lo que hace después. El cráneo es una representación cruda y esencial, sin detalles; luego olvida rápidamente al cuerpo y dibuja los botones y vestimentas. Resultado: adquiere coraje y transfiere su atención a pequeños detalles tales como los rulos o una nueva bicicleta.

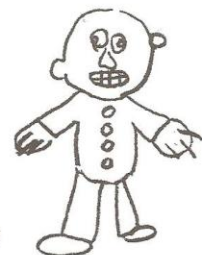
Con toda seriedad, afirmo que los dibujos N° 1 y 2 que se hallan al margen poseen grandes posibilidades; 3 y 4 también presentan esperanzas, pero el N° 5 se asemeja a los terribles dibujos de las plazas públicas.



1



2



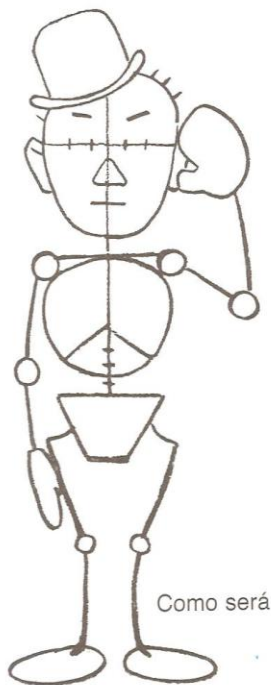
3



4



5



En busca de un nombre más apropiado, he elegido el de Doohinkus para él. Todo lo que necesitamos hacer es agregar una suerte de caja en el papel de pelvis, algunas almohadillas para las manos y los pies, otras tantas bolas en las articulaciones, y una línea recta a través de los hombros. De esta manera, obtendremos las siguientes características:

La cabeza es una bola.

El tórax es una bola.

La pelvis es una caja inclinada hacia afuera por la parte superior y hacia adentro en los costados.

La columna vertebral no pasa a través del tórax, sino alrededor de la parte posterior del mismo.

Las piernas no son rectas, sino curvas hacia adentro hasta las rodillas y hacia afuera desde éstas hasta los pies.

Los antebrazos son ligeramente curvos.

La bola torácica se halla dividida mediante una línea que corre a través del medio y dos líneas que se apartan en su extremo inferior, tomando el conjunto de esta línea la forma de una Y invertida.

La razón para la curvatura de los huesos, es que, en esa forma, se hacen más elásticos.

Cada miembro es movable, prácticamente, en todas direcciones.

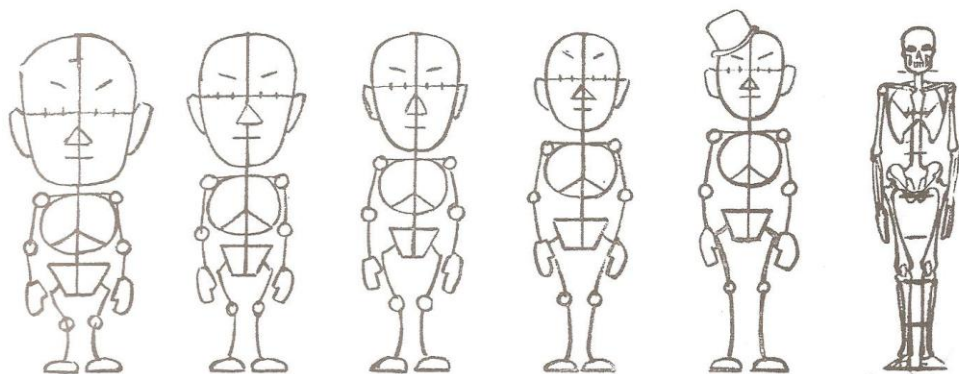
La caja torácica se halla fijada a la columna vertebral, pero ésta se dobla en todas las direcciones. Aquella puede, asimismo, girar de modo que existe una amplia extensión de movimientos entre la columna y la pelvis.

El cuerpo es, posiblemente, el más sorprendente conjunto mecánico que existe en la naturaleza. Podemos caminar, correr, saltar, inclinarnos, pararnos, sentarnos, sin necesidad de ninguna clase de lubricación. Nuestro motor arranca y se detiene al mismo tiempo.

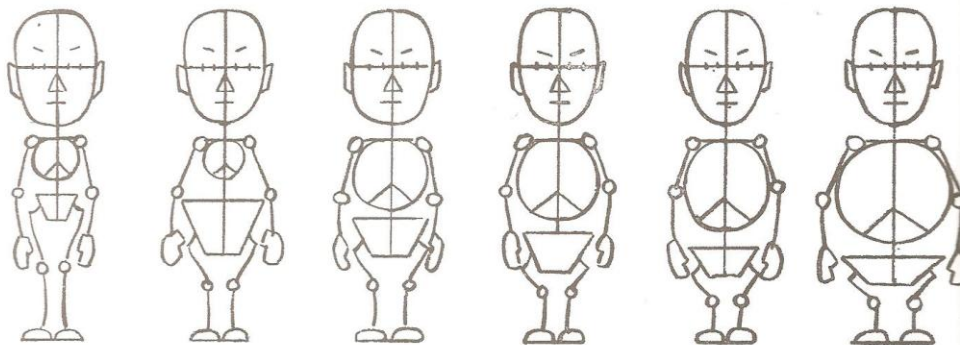
Con poco que cuidemos nuestro motor, él será superior a cualquier otro.

¡AQUÍ ESTAMOS NOSOTROS!

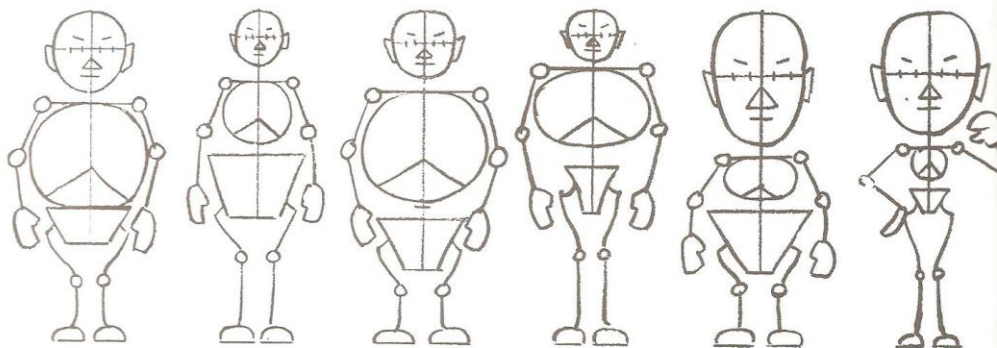
Las proporciones de nuestras pequeñas figuras pueden variar de las más distintas maneras. A continuación presentamos una variedad de exageraciones cómicas.



Aquí se muestra la exageración de la cabeza en relación con el cuerpo.



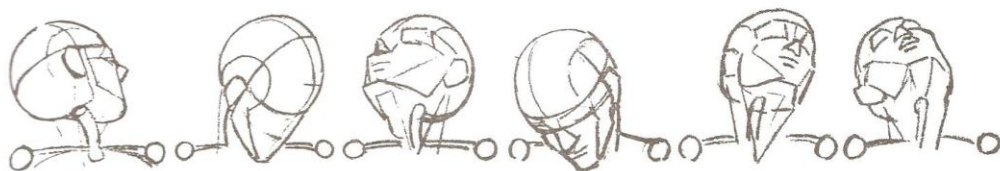
Aquí se muestra la exageración del cuerpo en relación con la cabeza.



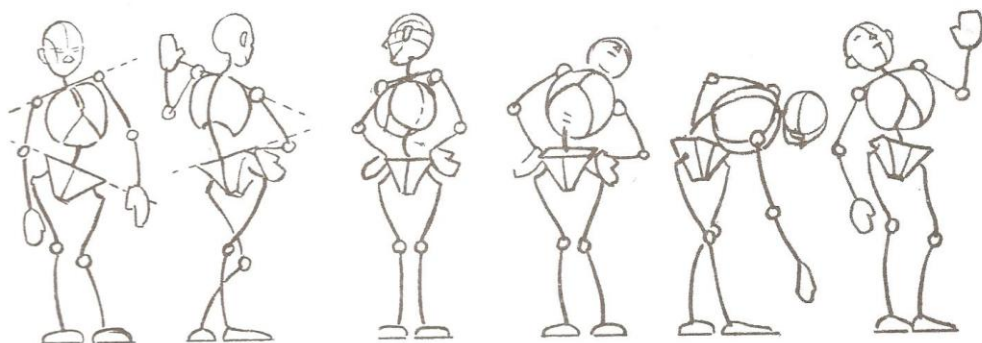
Y aquí se muestra una ilimitada exageración de la cabeza y el cuerpo.

COMENCEMOS CON LA FIGURA

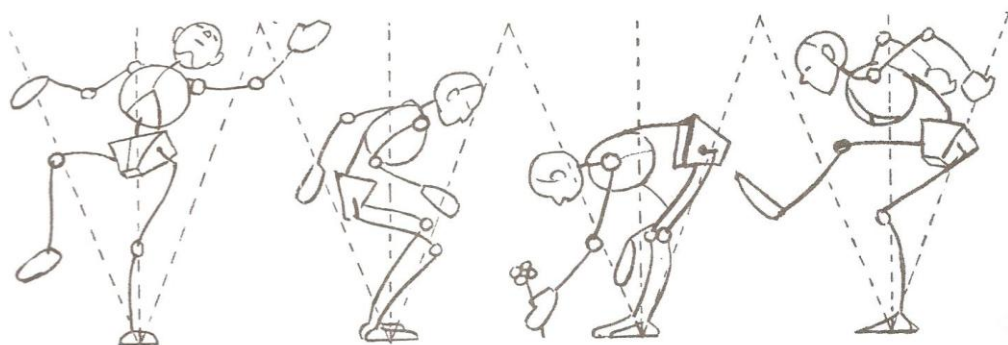
A continuación, comenzaremos a poner a las figuras en movimiento. Dibújense los modelos de esa página en forma muy cuidadosa hasta familiarizarse con los distintos movimientos que afectan a cada una de las partes.



La cabeza puede tomar cada una de las posiciones de la bola y el plano. Ver página 39.

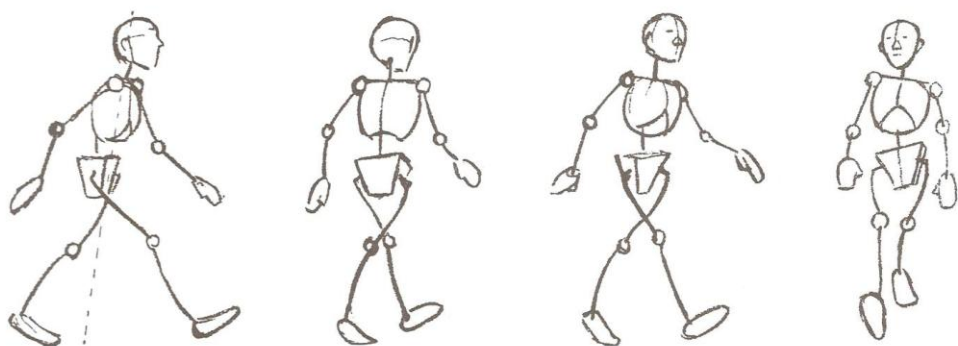


Movimiento de los hombros, caderas, columna vertebral y pelvis. Movimientos laterales y de inclinación.

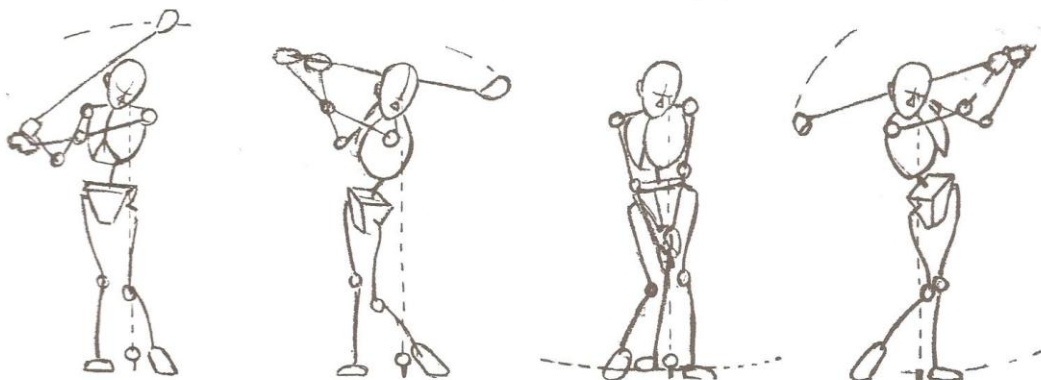


El peso del cuerpo debe ser distribuido sobre un punto central de gravedad. Esto es lo que se denomina equilibrio. Cuidado con la cupla de la derecha. ¡Ojo! ¿Qué está haciendo?

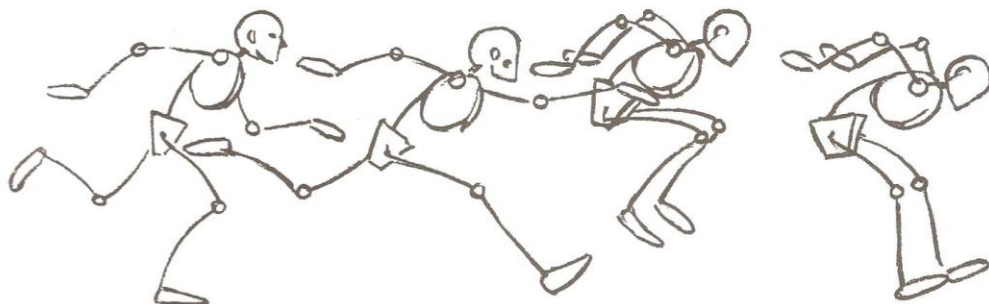
DOOHINKUS SE MUEVE A SU ALREDE- DOR: ESTÚDIESE EL ESQUELETO



Durante la marcha, los brazos se mueven en sentido inverso a las piernas. Ejemplo, pie izquierdo hacia adelante, brazo izquierdo hacia atrás. El peso es llevado hacia adelante, efectuando un pequeño balanceo durante cada paso. Ensayen algunos de estos bosquejos.

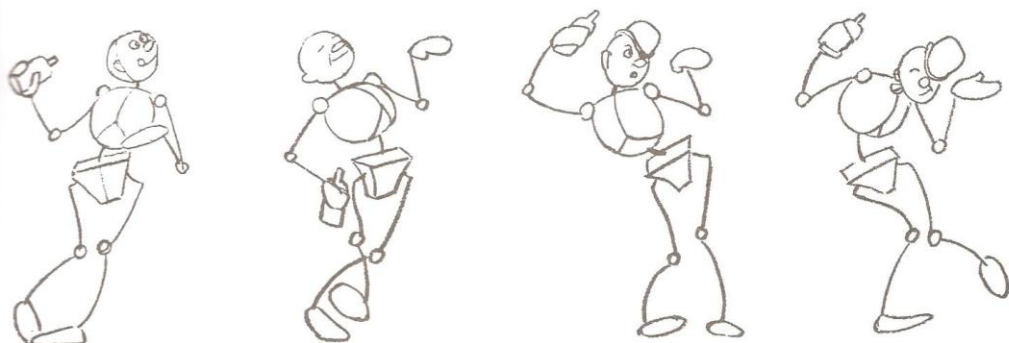


Una continuidad de acción. He tomado a propósito un ejercicio sumamente vigoroso para una mayor ilustración, pero esto, con toda seguridad, ha de redundar en perjuicio de mi cuello.



Durante la carrera, los brazos se mueven, igualmente, en sentido contrario a los miembros inferiores. Durante el salto los brazos y las piernas se mueven al unísono, piernas hacia adelante, brazos hacia adelante. A continuación, durante el aterrizaje, los brazos se dirigirán hacia atrás.

A PROPÓSITO DEL EQUILIBRIO



Ahora señores, siguiendo el estudio de los movimientos, os presentaré un pequeño drama intitulado "No conviene meterse con Nelly".

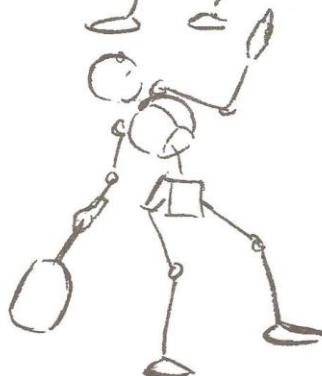
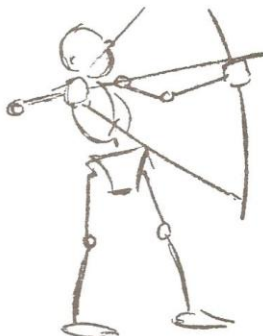
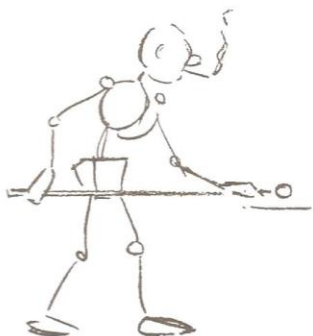
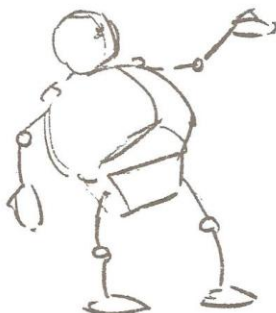


"Aquí estoy, preciosa" dice nuestro personaje. "¿Quién cree que soy yo?" contesta ella, colocando las manos sobre él.

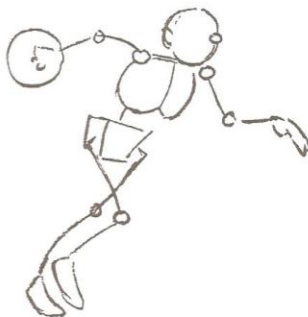
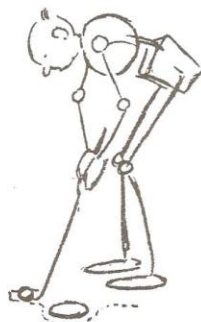
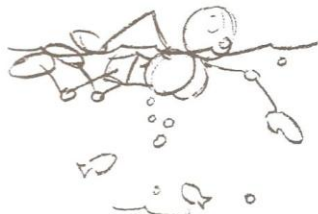


El empuje es delicado, pero en el aire vuela una bofetada y... (telón).
Moraleja: cualquier cosa que Vd. haga con una botella y una muchacha, no la haga.

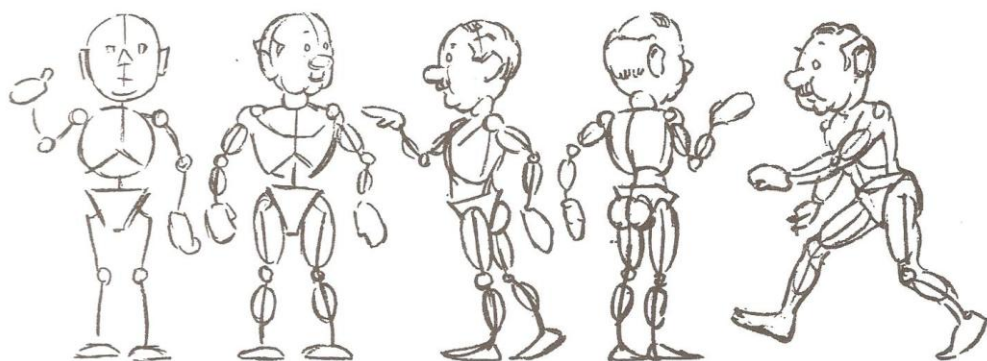
ENSÁYENSE ALGUNOS DE
ESTOS DIBUJOS



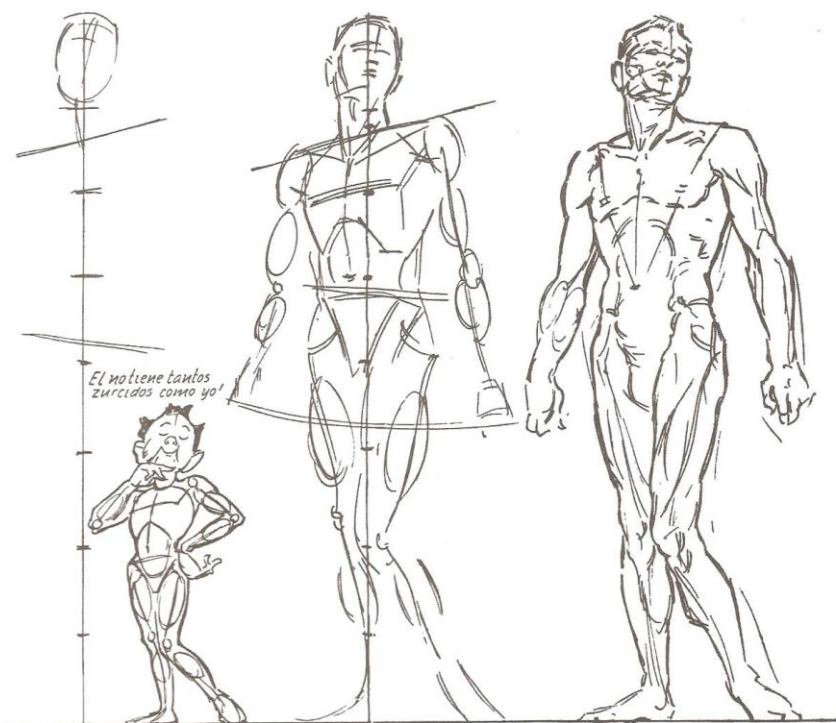
DESPUÉS DE ENSAYAR ESTAS FORMAS
INVENTEN NUEVAS



CONSTRUYENDO SOBRE EL ESQUELETO

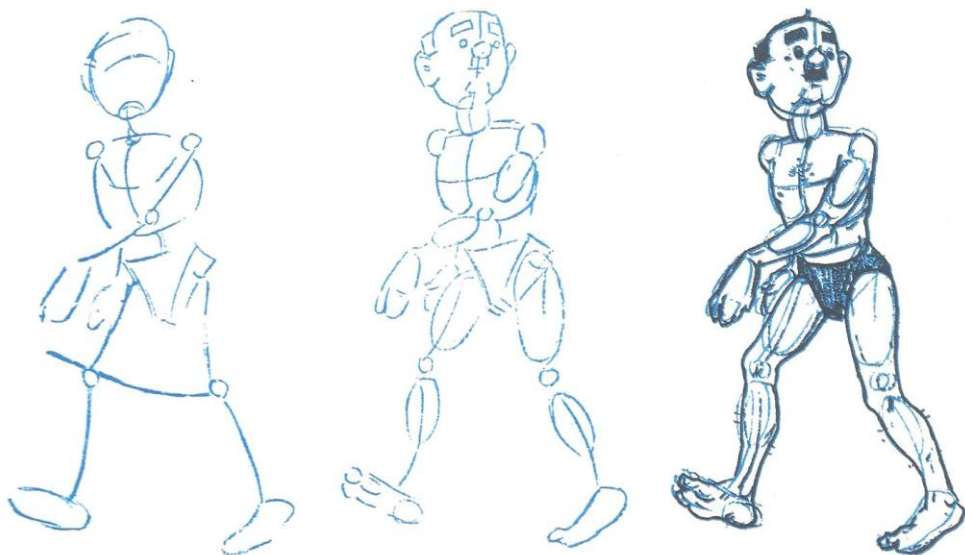


Es asunto sumamente sencillo el ir agregando las bolas de carne entre las articulaciones. A continuación dibújense líneas rodeando el todo y encerrando las formas. Este es el dibujo del exterior.

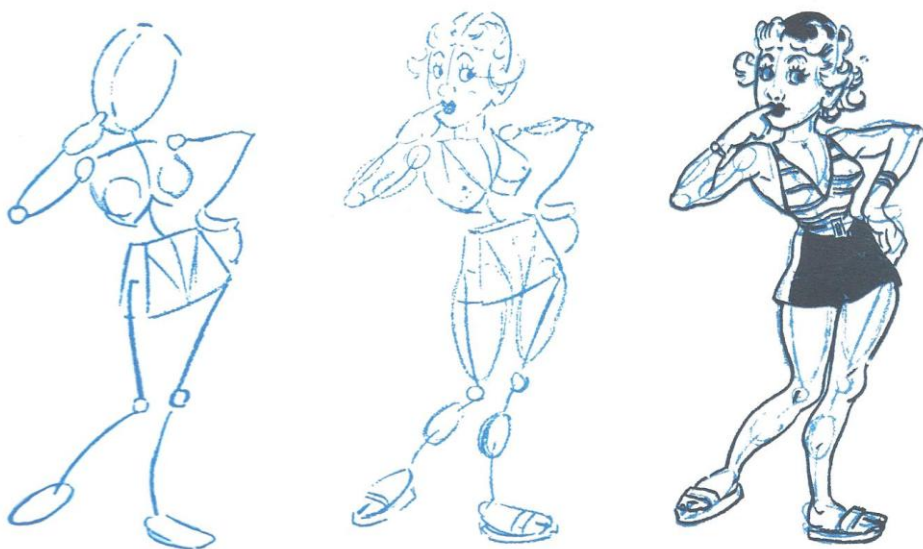


Mostrando cuánto de semejanza existe entre el dibujo "serio" y nuestro pequeño compañero.

CONSTRUYENDO SOBRE EL ESQUELETO



Véase cómo se va en camino de crear interesantes personajes con sólo dibujar un esqueleto y construir, luego, figuras sobre él.



Obsérvese que para las muchachas se obtiene un excelente efecto dibujando la pelvis en bloque. Ahora llamaremos a la cámara en nuestra ayuda.

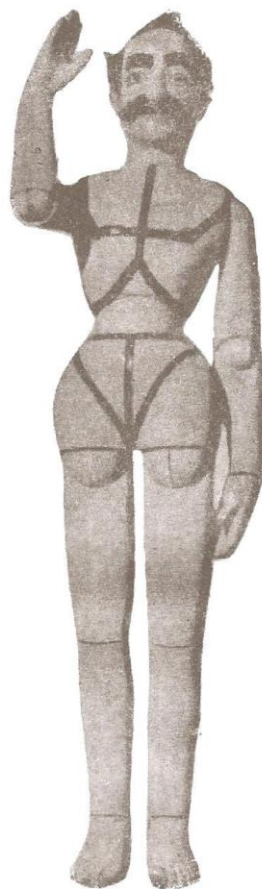
UNA FORMA DE CONSEGUIR MOVIMIENTO EN LAS FIGURAS

Adquiérase cualquier muñeco articulado, si es posible en la cintura. Este compañero que aquí presento era, anteriormente, un maniquí de una sola pieza de un almacén de antigüedades. Con el fin de que él fuese algo más que un pedazo de madera, lo pinté transformándolo en muñeco y agregándole un poco de pelo, a expensas del viejo cepillo de baño. Después, comencé a maniobrar con mi pequeña cámara. El resultado de mis desvelos fue una especie de cruce entre Groucho Marx y una caja de cigarros de la India. En realidad, lo que nos interesa es que nuestro muñeco está constituido por partes y, en este sentido, Maniquí Doohinkus es superior a un modelo real. Las líneas negras que en él hemos pintado permiten a Vds. determinar las diversas partes del tronco, tal como se hace en la bola. Tómense algunas de estas poses. Comiencese dibujando el bosquejo en la posición aproximada. No es de ninguna importancia de que se mantengan las proporciones, pudiendo cambiarse la cabeza a voluntad.

Cámbienla de acuerdo a lo que más convenga, pero guárdense las posiciones de las diferentes partes en forma sumamente cuidadosa. Cada parte deberá ser dispuesta tal como se ve. Nótese, asimismo, que las líneas de las curvas de las articulaciones se hallan dispuestas en forma de acercarse o alejarse. Puede exagerarse el movimiento de las caderas y hombros, desde que estas acciones se hallan muy limitadas en el maniquí. También se puede, si así se desea, suministrar juegos de luces y sombras sobre las diferentes partes.

Reducirse, tan sólo, a la simple copia de nuestros modelos, sin tratar de construirlos, no será bueno. Pero si Vds. construyen una docena o más de ellos, con seguridad que se hallarán hábiles para construir en adelante cualquier movimiento que deseen. El ensamblado correcto de las diferentes partes o masas de la figura es mucho más importante que el conocimiento de los huesos y los músculos. Nunca estarán en condiciones de vestir adecuadamente las figuras si no tienen un correcto conocimiento del movimiento de las masas que se hallan debajo de los vestidos, y de los pliegues de los materiales extendidos sobre ellas de una parte a otra.

En las páginas 66 y 67 Vds. verán cómo hacerlo.

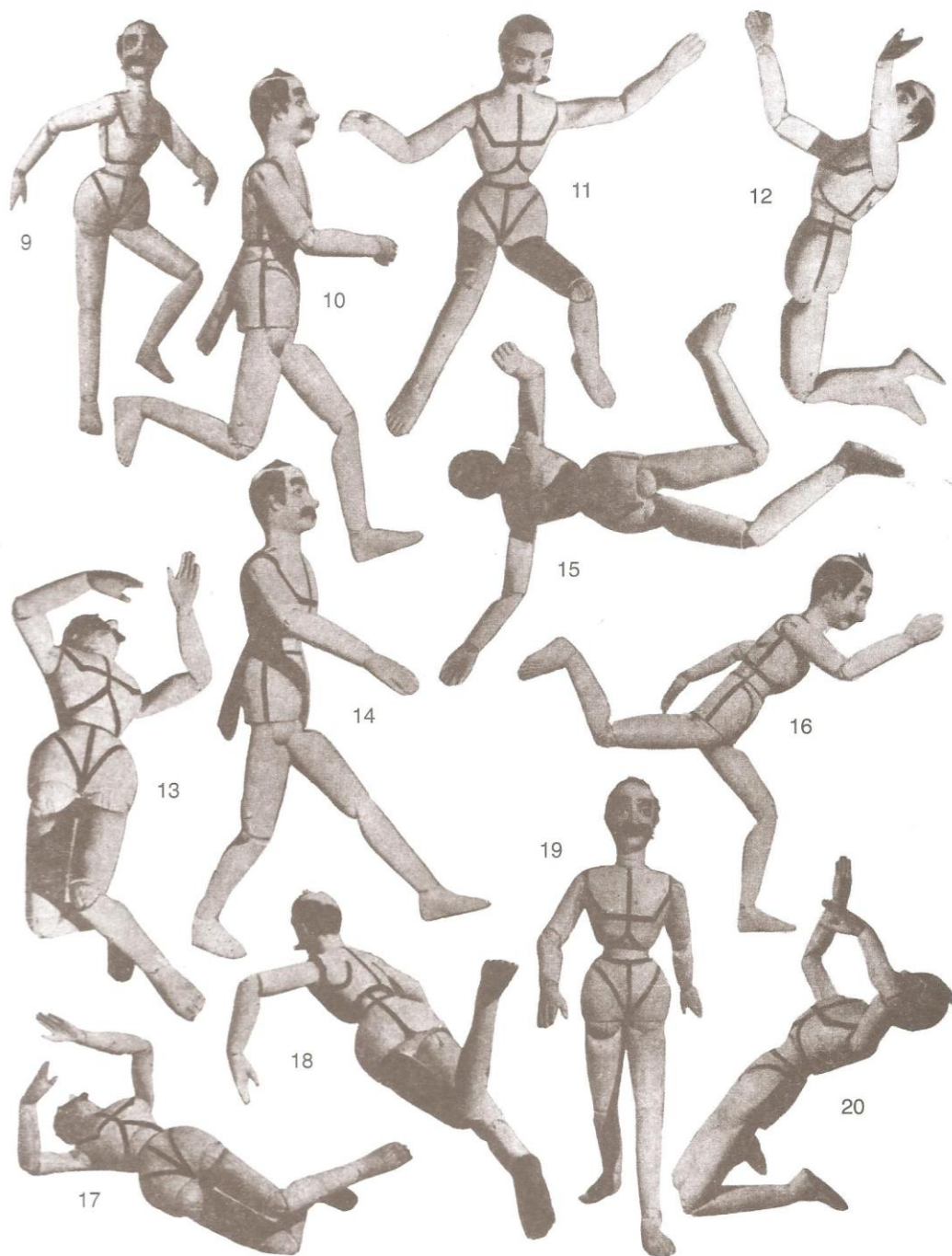


SU MAJESTAD IMPERIAL
MANIQUI DOOHINKUS
(sin su ropa)

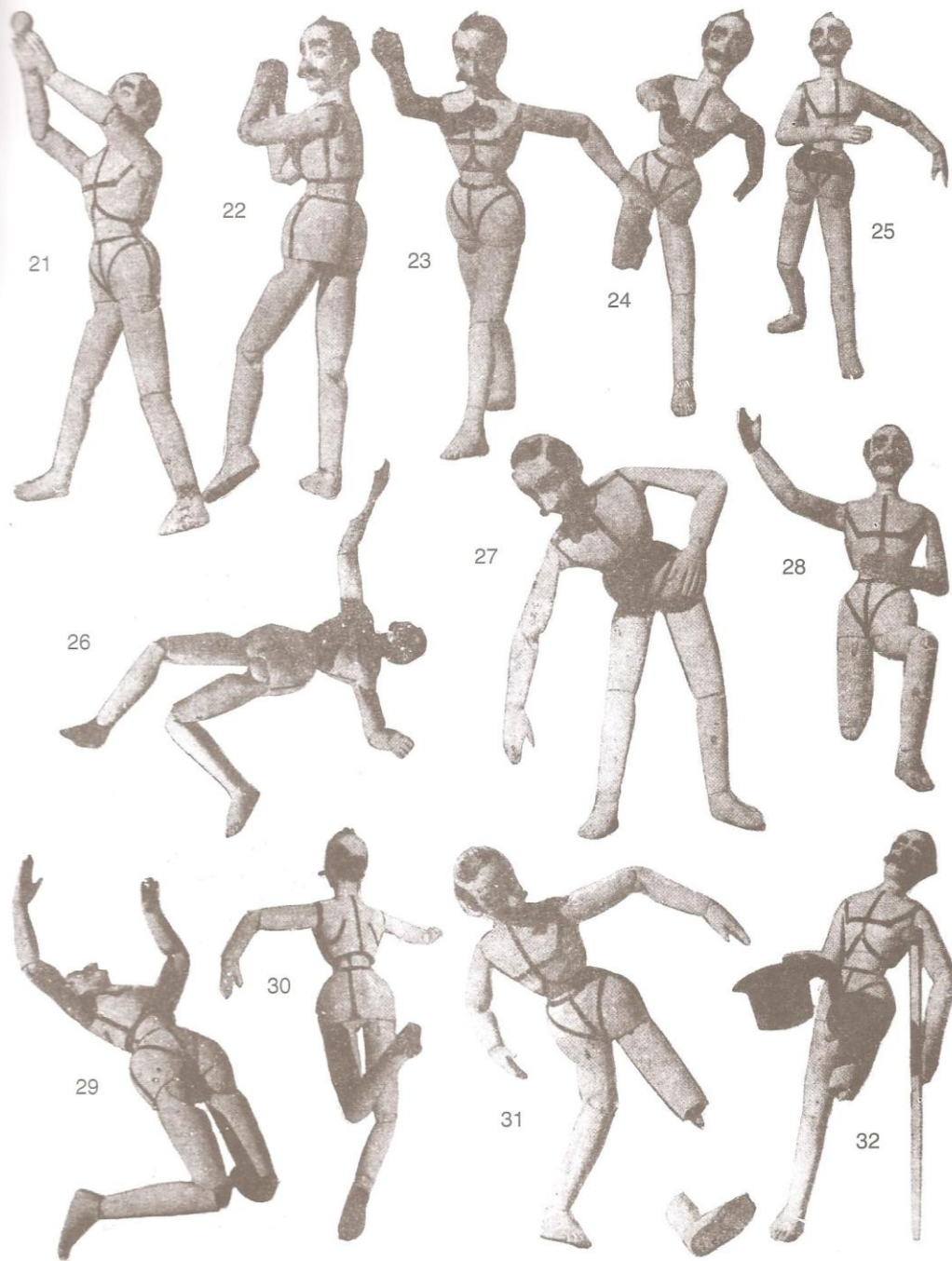
MANIQUÍ DOOHINKUS MUESTRA LAS PARTES EN MOVIMIENTO



DIBUJEN FIGURAS BASADA EN ESTAS,
PARTAN DEL ESQUELETO

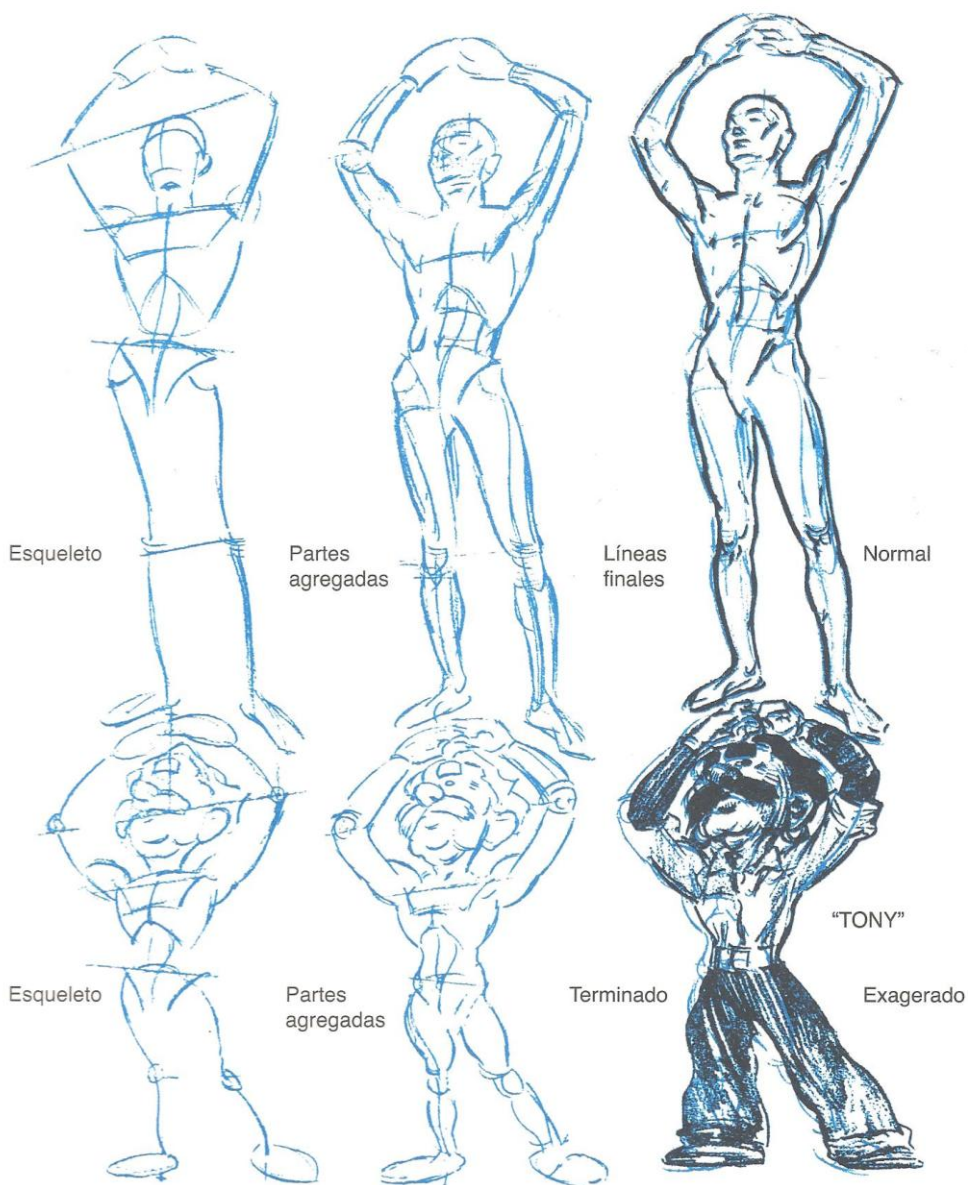


DESPUÉS DE DIBUJAR ESTOS MODE-
LOS ENSAYEN SUS PROPIAS FORMAS



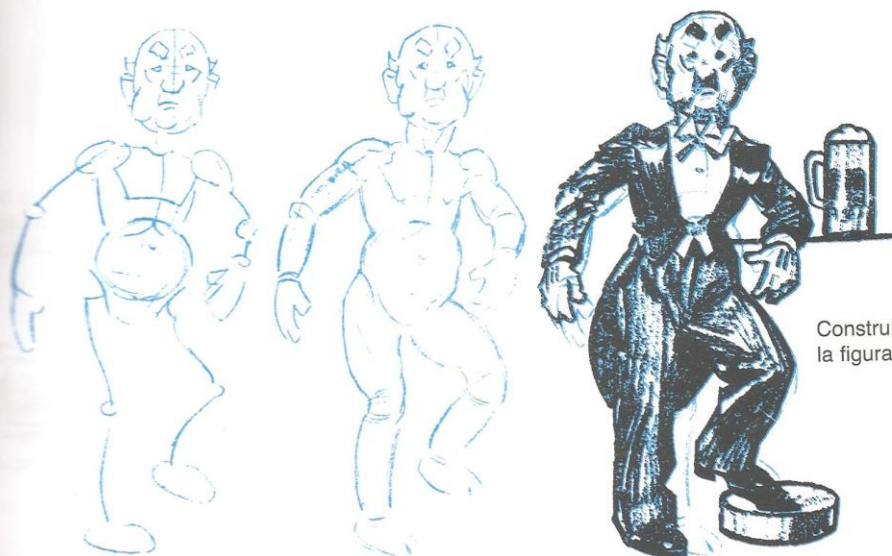
CÓMO APLICAR LAS POSES DE DOOHINKUS

He aquí las formas de aplicar las poses anteriores. He elegido la figura Nro. 8 al azar. Primero es bueno pensar a qué figura normal se parece. Sin embargo no necesitan dibujarla, a menos que se hallen interesados en ello. Las figuras del pie de página ilustran cómo las exageraciones se hallan basadas en figuras normales.

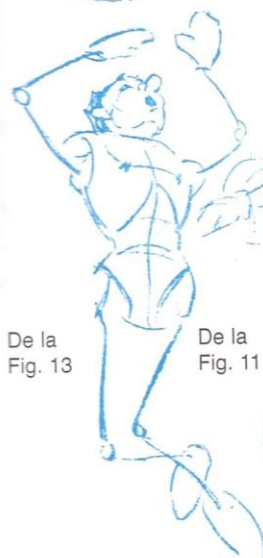


AHORA JUGUEMOS CON LAS FIGURAS

La idea principal es el propio goce. Puede hacerse vistiendo el esqueleto pero, lo mejor, es ensayar directamente en la figura. No se siga exactamente a las figuras, literalmente. Constrúyase un lote de sus propias invenciones. Yo deseaba tener más espacio aquí, pero tal vez los ejemplos que he presentado serán suficientes para suministrar una base adecuada.

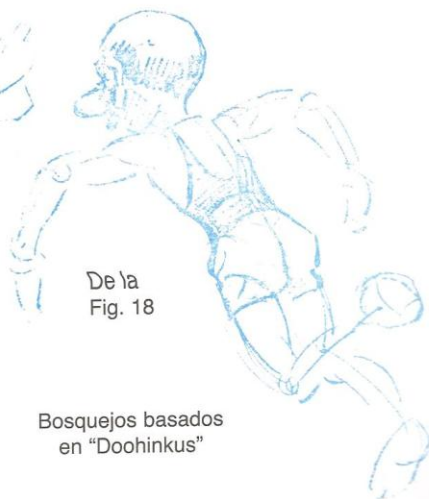


Construido sobre
la figura 9



De la
Fig. 13

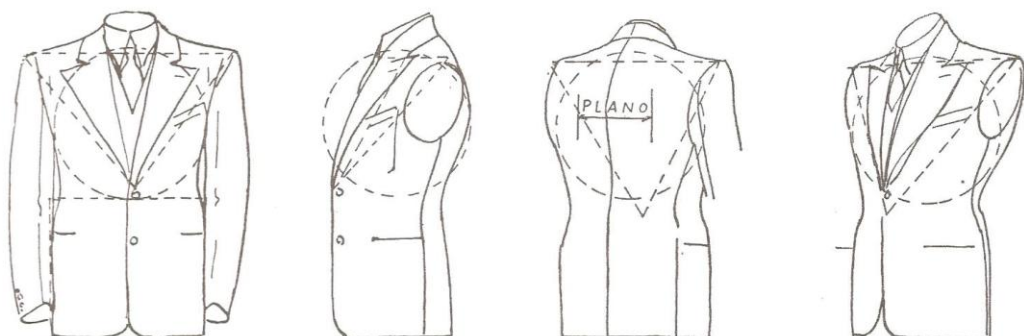
De la
Fig. 11



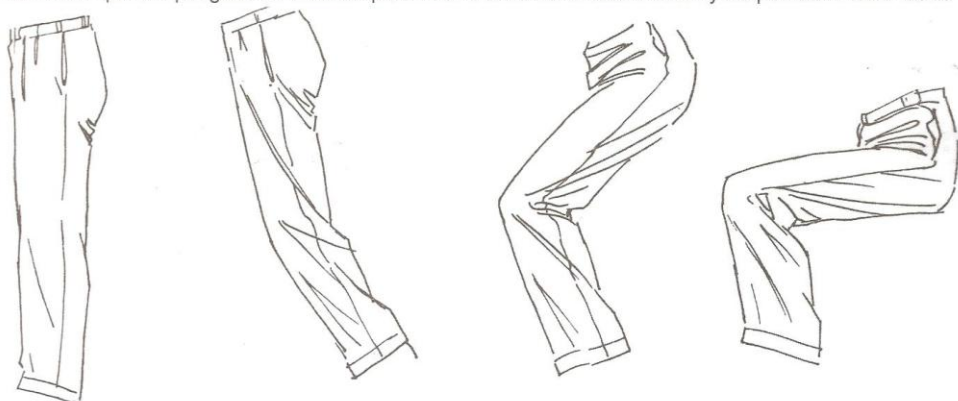
De la
Fig. 18

Bosquejos basados
en "Doohinkus"

EL TRAJE



Una bola, un cuadrado, y un triángulo pueden constituir la base para un vestido. En la vista de costado y de 3/4, la bola es achatada atrás y cortada hacia abajo en el frente. Los pantalones no son muy fácil de dibujar pero recuérdese que los pliegues se irradian partiendo desde las articulaciones y serpentean hacia lados



opuestos. Para poder comprender mejor este punto Vds. deberán efectuar estudios directamente sobre modelos vivos.



Las mangas se comportan en forma similar a los pantalones, en tanto que los codos se asemejan a las rodillas. Pero estas partes producen más pliegues.

Las rodillas, los codos, las caderas y los botones producen dobleces. Estúdiense como dibujarlos desde que la sensación de movimiento depende de estos pliegues.



Similar a los pantalones

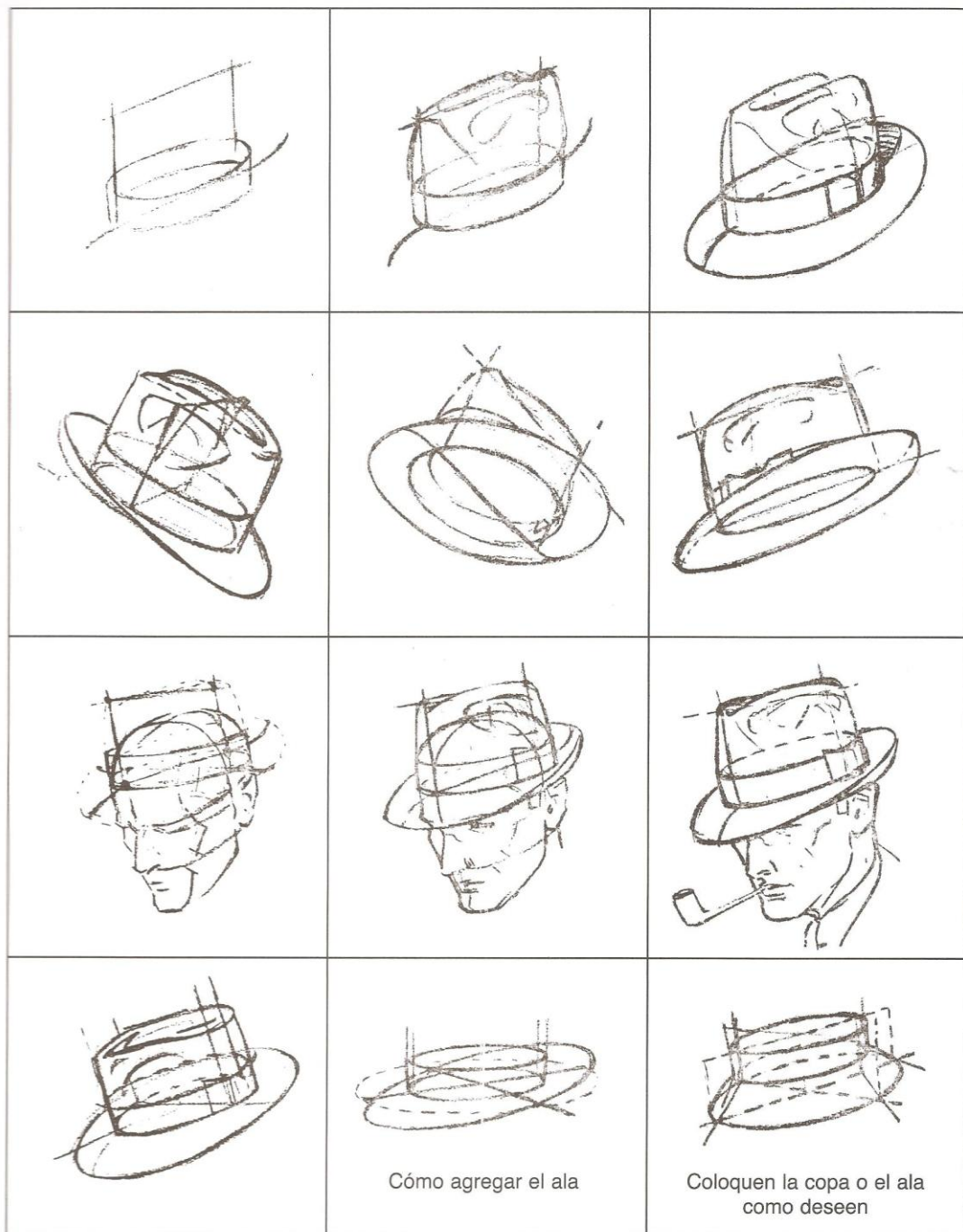


El busto, las caderas, los hombros y las rodillas son partes sumamente importantes en las vestimentas femeninas. Los pliegues parten irradiando de estos puntos. Existen manuales sumamente completos acerca del dibujo de vestidos femeninos.

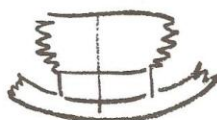
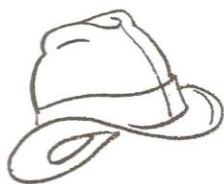
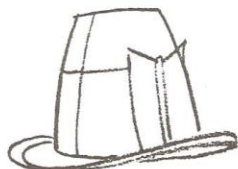
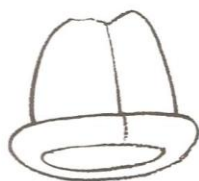
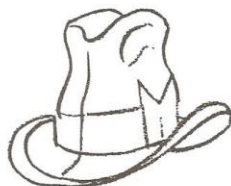


Las vestimentas pueden variar, pero los principios generales permanecen siempre los mismos. Los trajes deben relatar la historia de la figura.

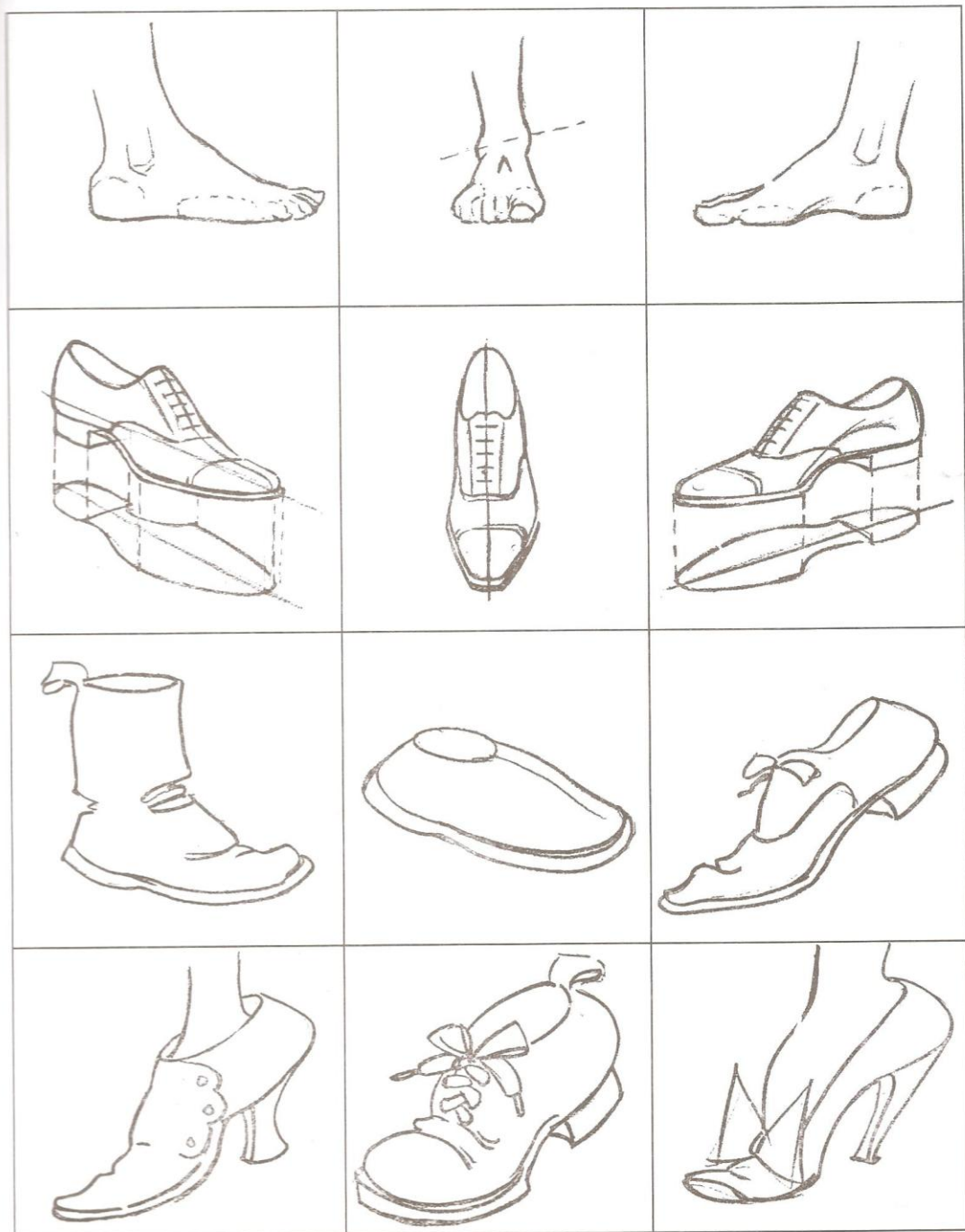
COMO DIBUJAR Y COLOCAR CORRECTAMENTE UN SOMBRERO



SOMBREROS CAPRICHOSOS



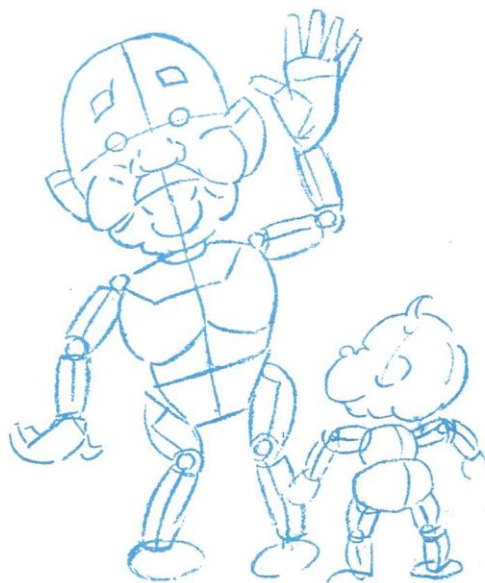




AHORA A CONSTRUIR AL FIGURA Y LUEGO A VESTIRLA



Bosquejo al estilo de "Doohinkus"

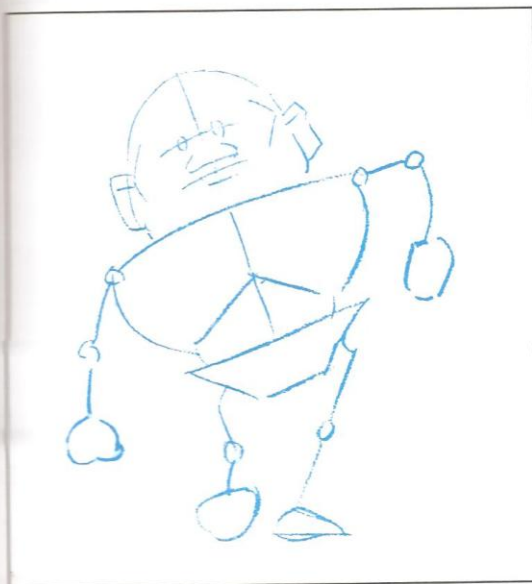


Agréguense las articulaciones correspondientes a los diversos miembros.

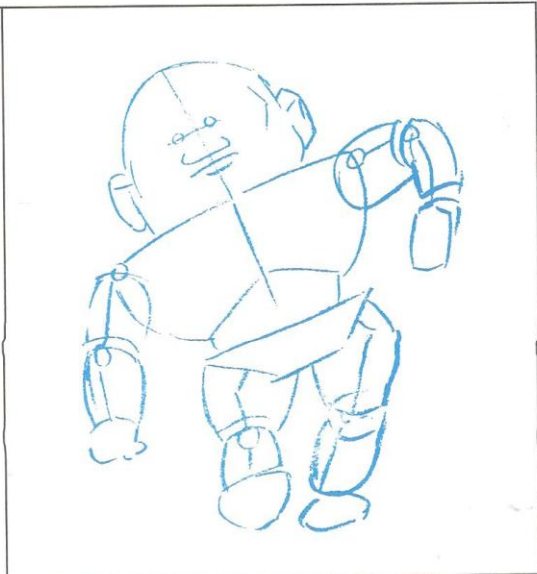


Suprímense las líneas superfluas. Bosquéjense suavemente los vestidos. Termínese dibujando las líneas deseadas o elegidas en forma destacada.

ENSAYO CON FÉLIX, EL REPARTIDOR DE HIELO



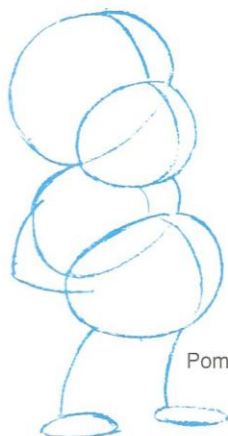
Construyan el esqueleto



Agreguen las articulaciones



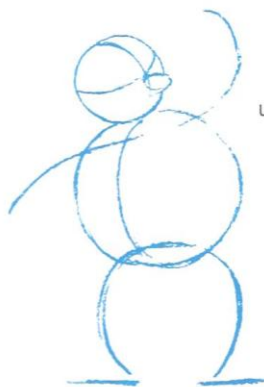
Bosquejen los trajes después de eliminar los trazos correspondientes al esqueleto.
Finalícese como se desee. Honestamente, ¿no es esto sencillo?



Pompas de jabón



Dos peras



Dos bolas y
una herradura

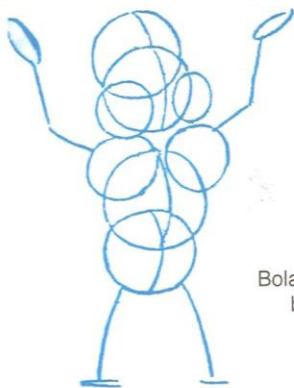




Una bola, un
cubo, un huevo



Dos bolas y una cajita



Bolas y más
bolas



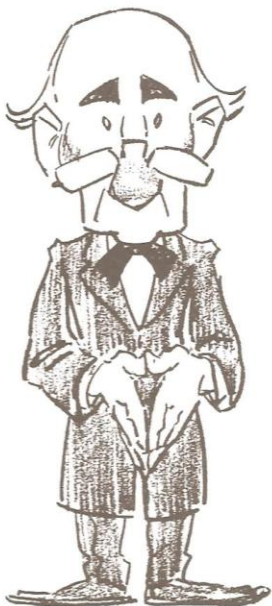
AHORA UNOS "MONOS"





EXPERIMENTEN CON ESTOS MODELOS

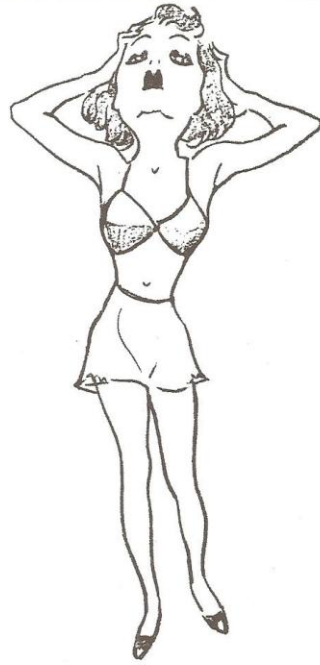




INTERESANTES ESTOS MODELOS
¿VERDAD?



CONSULTEN ESTOS DIBUJOS
¡PERO NADA DE COPIAR, EH!



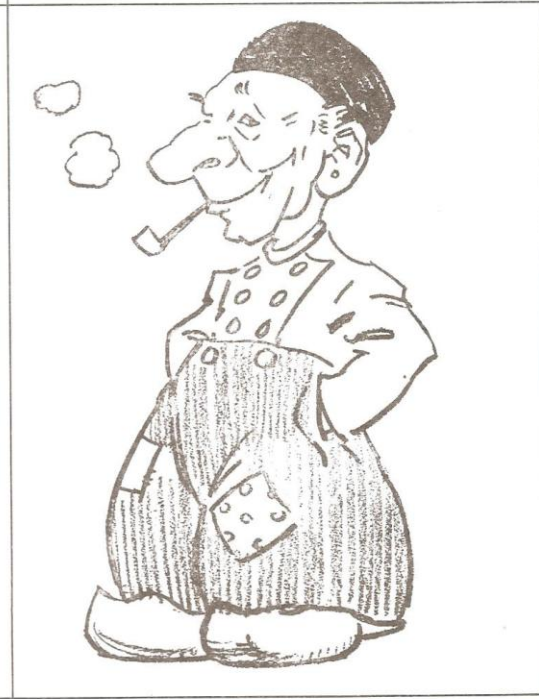
AHORA VEAMOS LAS
DIVERSAS RAZAS

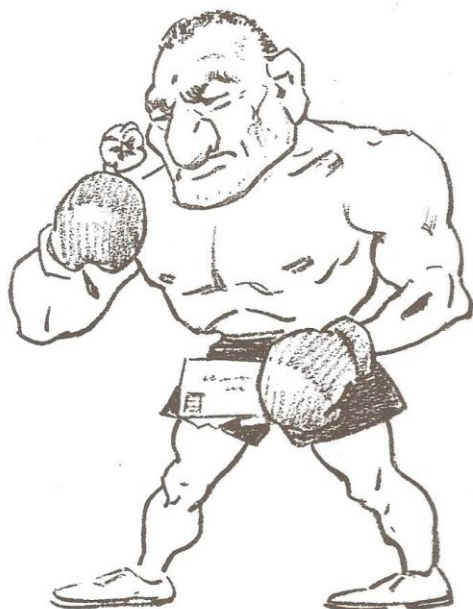


A TODOS ESTOS DIBUJOS PUEDEN
APLICARSELES NUESTRO MÉTODO



A TODOS ESTOS DIBUJOS PUEDEN
APLICARSELES NUESTRO MÉTODO

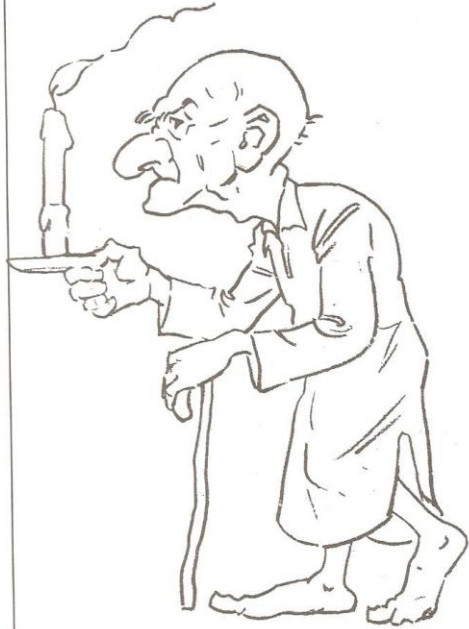


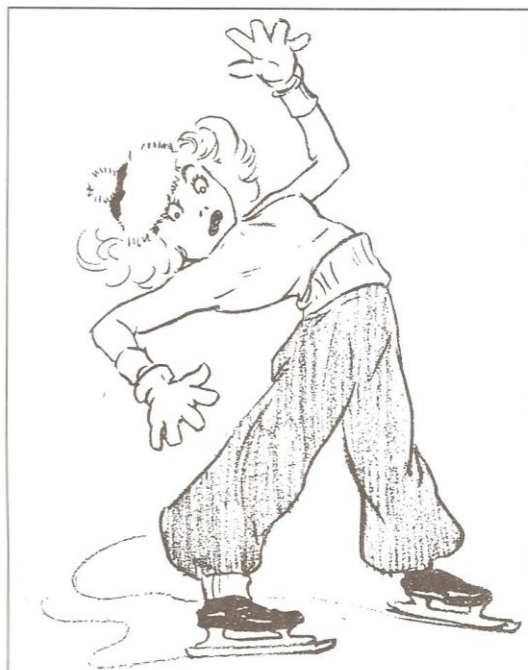






CUANDO TU Y YO ÉRAMOS JÓVENES,
MARGARITA...









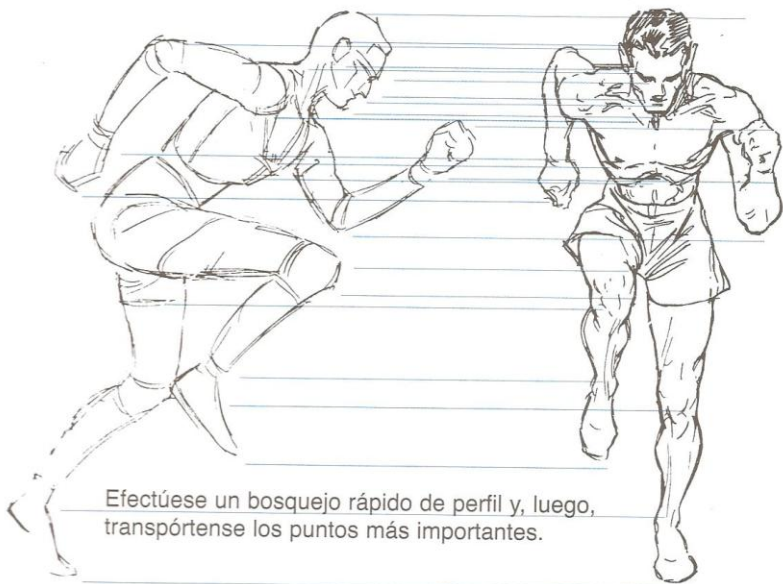




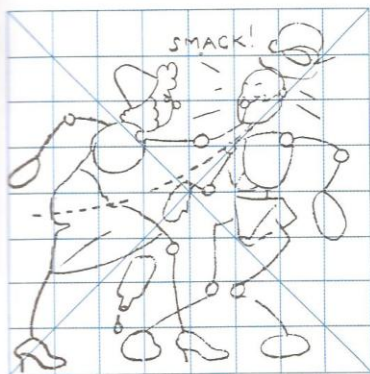
EL ESCORZO

A menos que se posea un método cinematográfico de dibujo, el escorzo o acortamiento de las figuras es sumamente dificultoso. En la figura de la derecha, las diversas partes recuerdan las fotos de Doohinkus. Si Vds. piensan en la figura como secciones reunidas entre sí, el escorzo adquiere un nuevo significado. Nosotros debemos construir la figura cuidadosamente, tal como hemos hecho con la cabeza, en la parte primera. Primero piénsese en sólidos y luego en líneas.

En la parte inferior de esta página, hemos conseguido el escorzo mediante la proyección de un perfil sobre una vista frontal, o a la inversa, tal como hemos hecho con la cabeza. Establecida la inclinación y posición deseadas de las partes, entonces apelando a líneas paralelas constrúyase la otra posición de la figura de modo que todos los puntos importantes coincidan. Cuando la figura está terminada, aumentése las partes que se hallan más cerca de ustedes y disminuyan las más alejadas. Yo no he hecho esto para no confundirlos. Personalmente, prefiero el método expuesto arriba, pero en muchas ocasiones se hacen presentes trabajos sumamente dificultosos que sólo pueden ser resueltos mediante el otro camino, y, en esas condiciones, hay que saber cómo hacerlo.

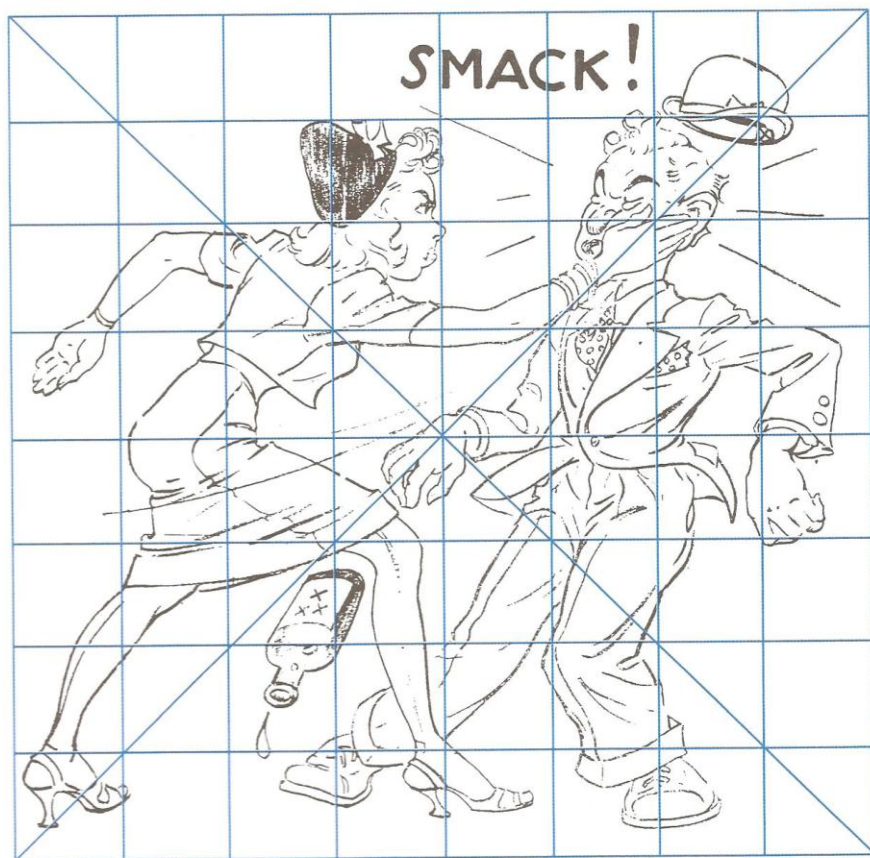


Efectúese un bosquejo rápido de perfil y, luego, transpórtense los puntos más importantes.



CON ESTO FINALIZA LA SEGUNDA PARTE

He aquí a Nelly otra vez con nosotros. ¡Y qué huracán! Ella ha venido aquí a mostrarnos que no está loca por el pequeño Doohinkus. Vds. pueden suministrar más realidad a sus figuras en dos minutos, en esta forma, que en dos días ensayando con el dibujo terminado y no planeado por Vds. Si Nelly no está dando capote con este mamarracho yo soy un chino. Yo estoy casi oyéndola.



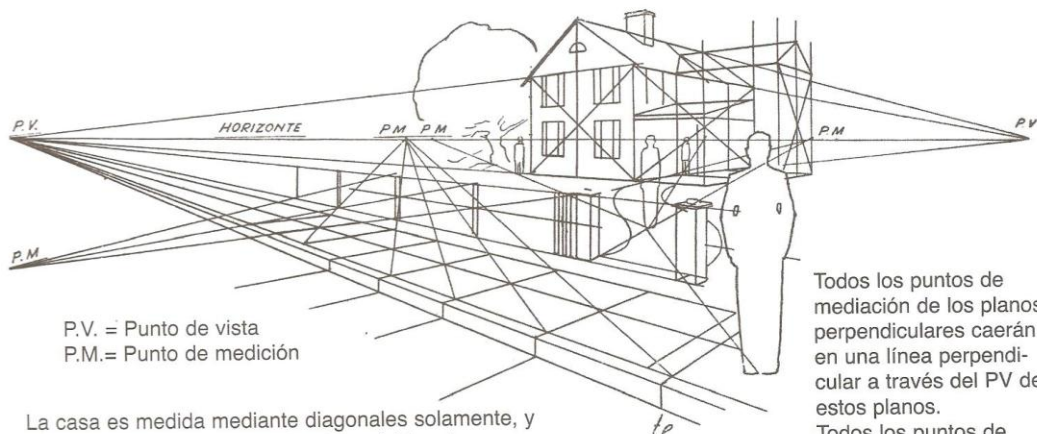
¡BIEN! YA HE EXPUESTO A VDS. TODO
LO QUE SE DEBE HACER



UN MUNDO DONDE NUESTRAS FIGURAS PUEDEN HABITAR
Tercera Parte



PERSPECTIVA

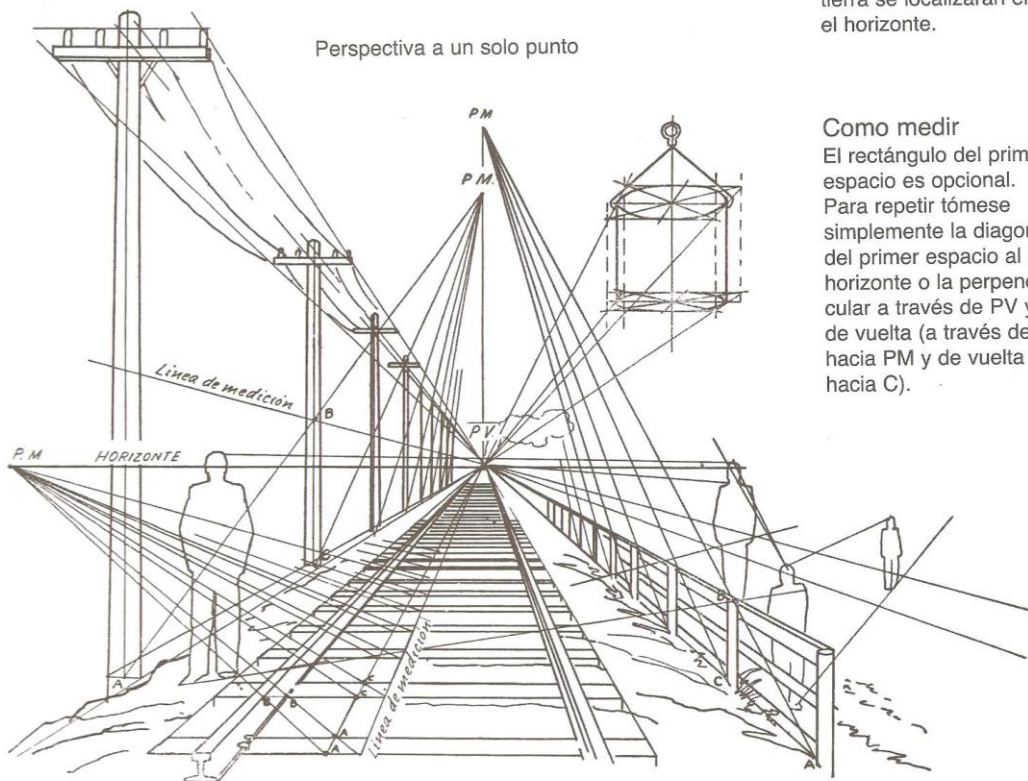


P.V. = Punto de vista
P.M. = Punto de medición

La casa es medida mediante diagonales solamente, y con el horizonte cortando a la altura del hombre.

Todos los puntos de mediación de los planos perpendiculares caerán en una línea perpendicular a través del PV de estos planos.
Todos los puntos de mediación de los planos paralelos al plano de tierra se localizarán en el horizonte.

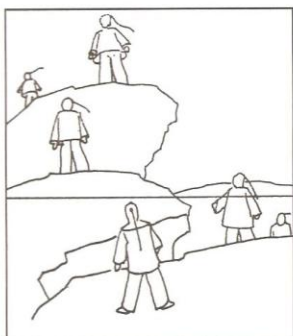
Perspectiva a un solo punto



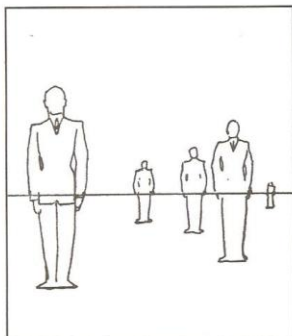
Como medir
El rectángulo del primer espacio es opcional.
Para repetir tómese simplemente la diagonal del primer espacio al horizonte o la perpendicular a través de PV y de vuelta (a través de B hacia PM y de vuelta hacia C).

La perspectiva parece más difícil de lo que en realidad es. Para dibujar es imprescindible saber hacerla

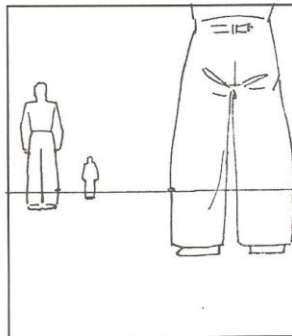
CÓMO DISPONER LAS FIGURAS EN EL PLANO DEL SUELO



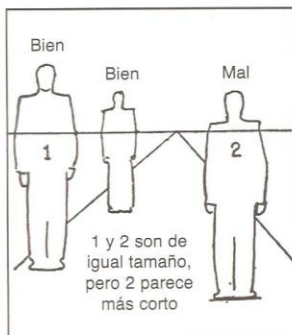
Cuando el plano de tierra no está a nivel, puede estar por encima y debajo del horizonte, pero debe ser mostrado en su perspectiva real.



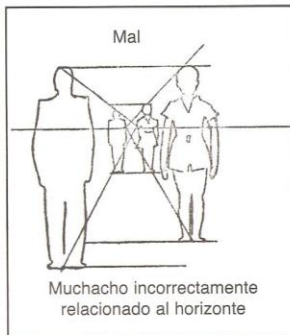
Al nivel del plano de tierra el horizonte debe pasar a través de toda figura a la misma altura en el mismo sitio.



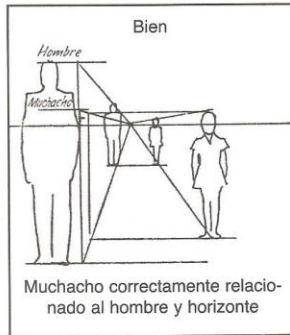
Siempre planeen su cuadro para la figura más cercana, aún cuando ella no entre completamente en el cuadro.



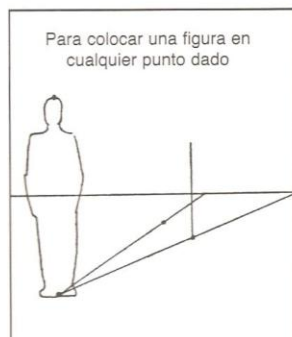
El horizonte puede ser fijado a cualquier altura en la figura, pero todas las figuras deben estar relacionadas a él.



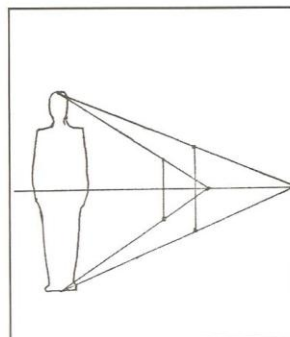
El muchacho aún cuando dibujado más chico es más largo actualmente debido a la falta de relación entre el horizonte y el hombre.



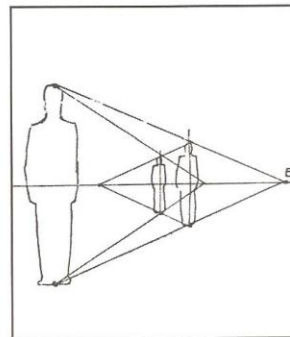
El tamaño será aproximado por comparación con el hombre y colocado adecuadamente en el plano de la tierra.



Establezcan los puntos donde las figuras son deseadas. Luego tracen líneas desde los pies a través de los puntos al horizonte.

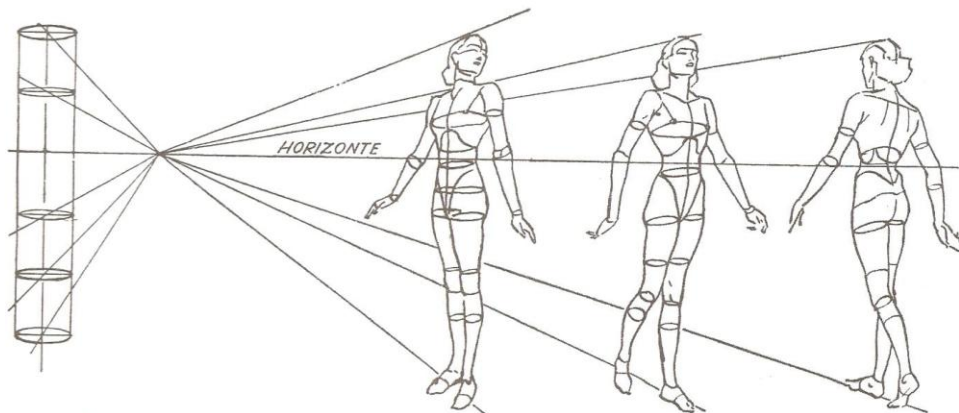


A continuación tracen líneas de retroceso a través de los puntos hasta la parte superior de la figura. Levanten perpendiculares en los puntos elegidos.

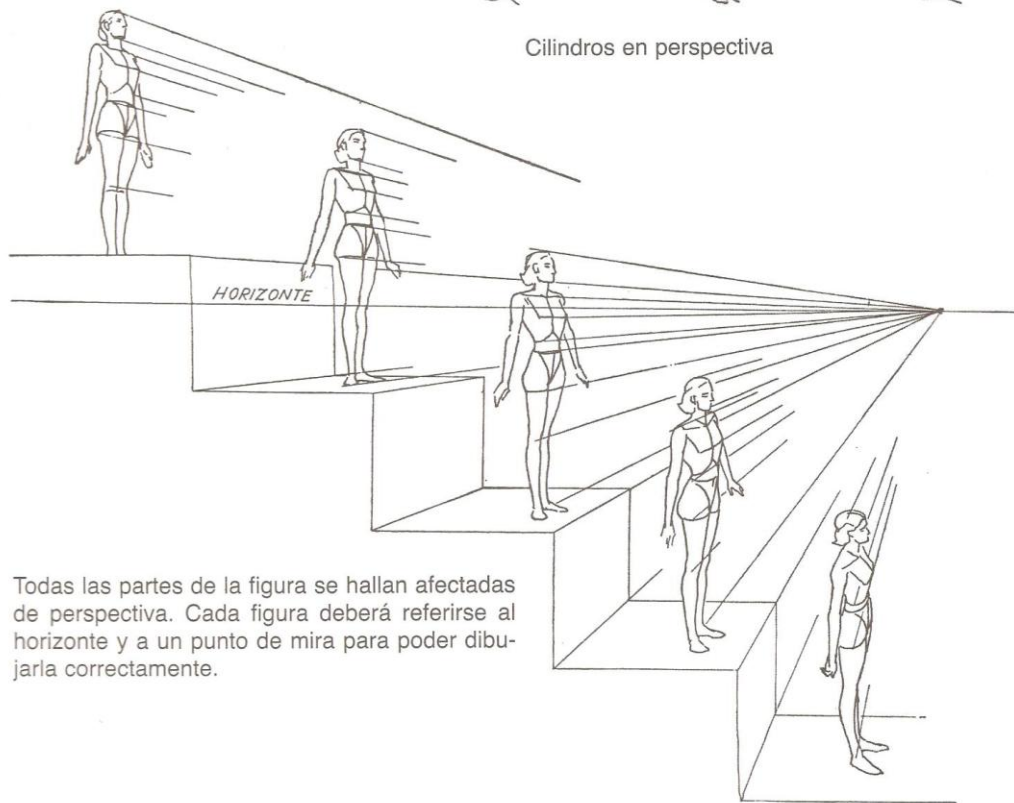


Donde la línea A-B corta las perpendiculares, se tendrá la misma altura relativa a la figura original.

PERSPECTIVA EN LA FIGURA

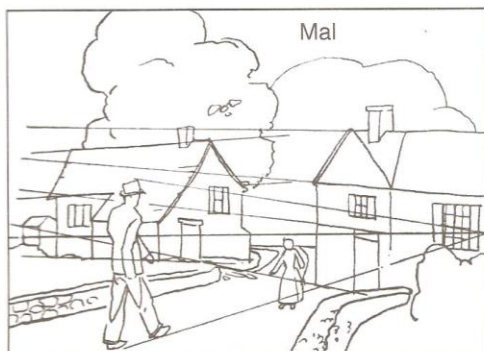


Cilindros en perspectiva

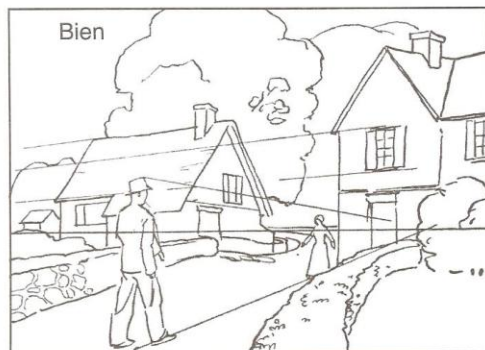


Todas las partes de la figura se hallan afectadas de perspectiva. Cada figura deberá referirse al horizonte y a un punto de mira para poder dibujarla correctamente.

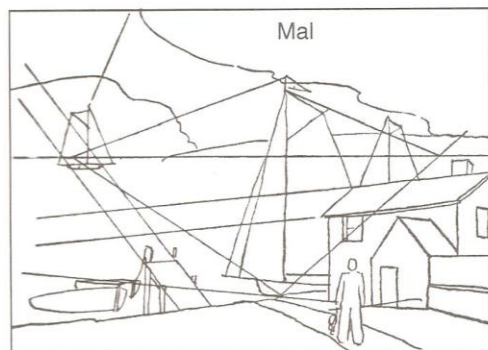
FALTAS COMUNES



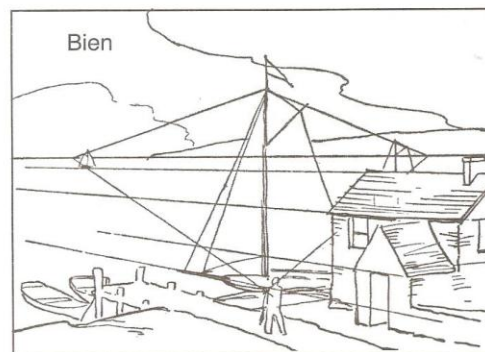
Estudien estos cuadros, en ellos se encuentran faltas comunes. En el número 1 no existe ninguna relación entre las partes.



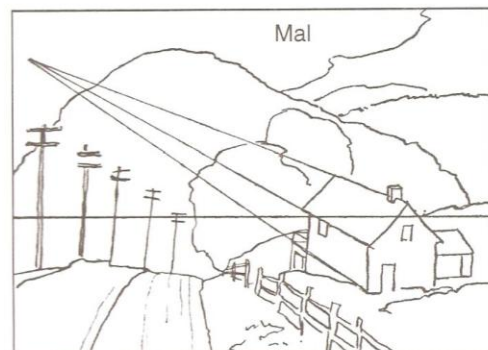
Aquí la perspectiva y las proporciones se han corregido para ajustar las figuras.



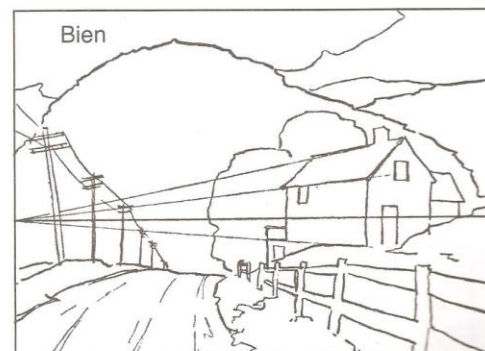
Todos los puntos de mira deben caer en el mismo horizonte. Esta figura no lo cumple.



La misma figura corregida. Botes de tamaño relacionado. Se ha tenido que reducir la figura. ¡Mucho mejor!

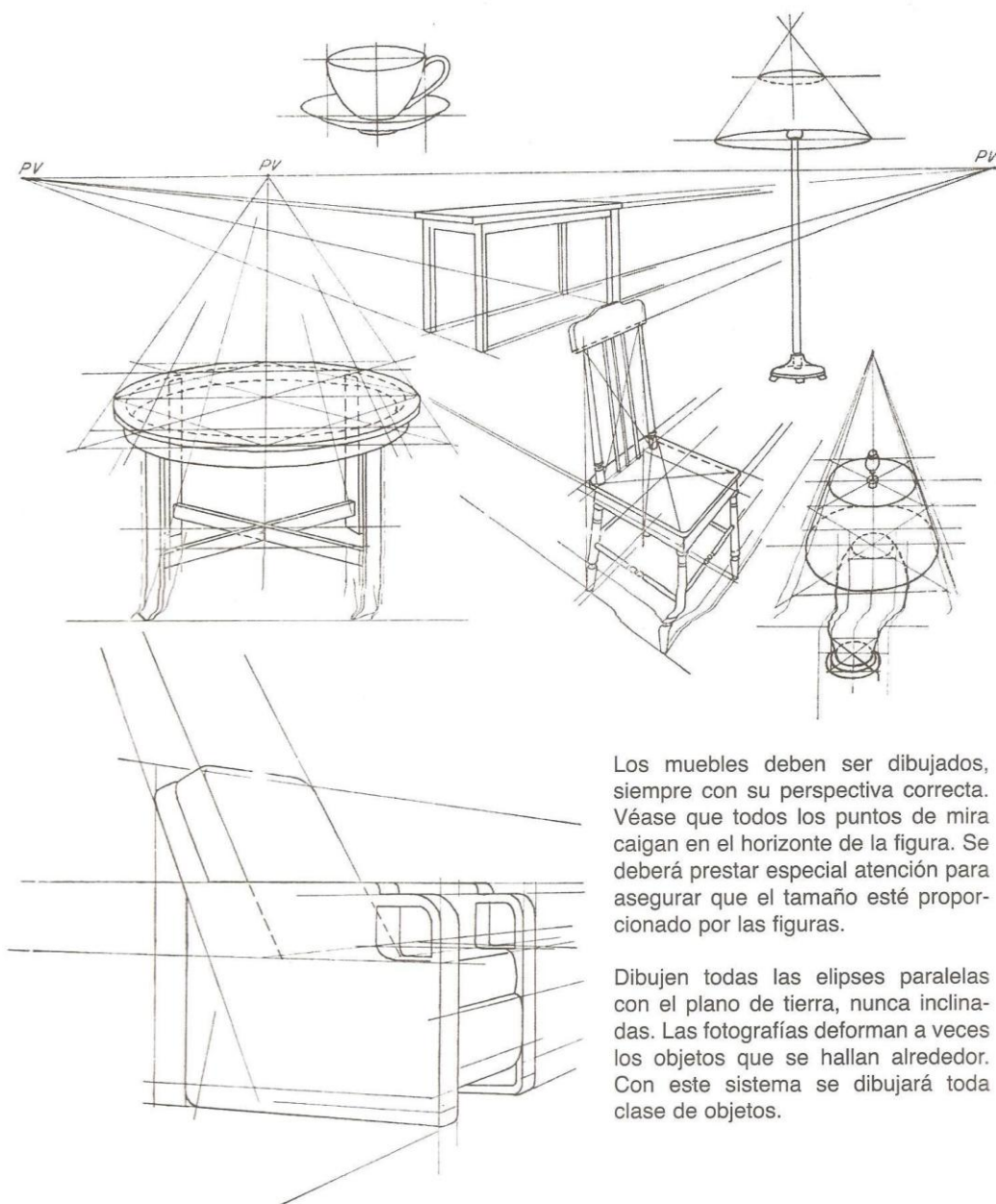


Si esta casa fuese corregida veríamos la casa sobre la montaña.



El horizonte puede ser invisible pero siempre existe al nivel de sus ojos.

MUEBLES



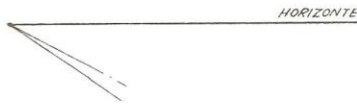
Los muebles deben ser dibujados, siempre con su perspectiva correcta. Véase que todos los puntos de mira caigan en el horizonte de la figura. Se deberá prestar especial atención para asegurar que el tamaño esté proporcionado por las figuras.

Dibujen todas las elipses paralelas con el plano de tierra, nunca inclinadas. Las fotografías deforman a veces los objetos que se hallan alrededor. Con este sistema se dibujará toda clase de objetos.

Borren "sin asco". Buscando la forma definitiva se les ocurrirán otros detalles.

CÓMO PROYECTAR MUEBLES SOBRE EL PLANO DEL TERRENO

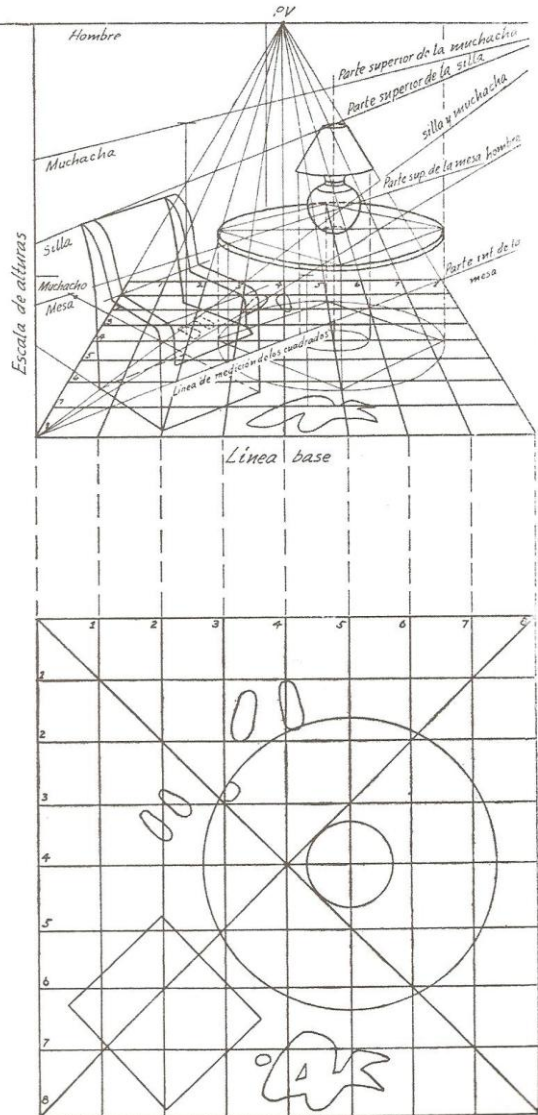
He aquí un excelente método para construir muebles y figuras sobre un plano del terreno. Esto es más simple de lo que parece. El método puede ser aplicado a cualquier objeto, interior o exterior, asegurando la distribución correcta y proporciones de todo el material.



Dibujen un cuadrado o un rectángulo. Luego recuádrelo. Planteen el tamaño y posición de los muebles y figuras. Establezcan una línea de base así como el correspondiente horizonte.

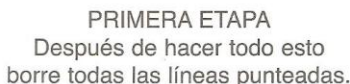
Conduzcan las divisiones de la línea de base hacia el punto de vista. La profundidad del primer cuadrado es opcional (cuadrado 8). Establezcan la línea de medición dibujando las diagonales a través del cuadrado 8. Donde ellas cortan otra línea de división, se marcarán las profundidades de los otros cuadrados.

Numérense todos los cuadrados y cada línea y punto podrá ser localizado. A continuación establezcan las alturas mediante cualquier escala elegida en la forma descrita en la página 99.



1. Dibujen cualquier tamaño de rectángulo para representar el plano de terreno de la figura. Divídase en 16 partes. Llévense líneas desde los rincones 1, 2 y 3 a la línea de medición, y a continuación los puntos "O". Establezcan los puntos de medición (PM) sobre el centro de la línea de medición (opcional).

3. Conéctense los puntos 2 y 3 de la línea de medición con (PM). Los rincones 2 y 3 estarán determinados. Conéctense éstos con los puntos de vista y a continuación hágase lo mismo con los puntos "O".



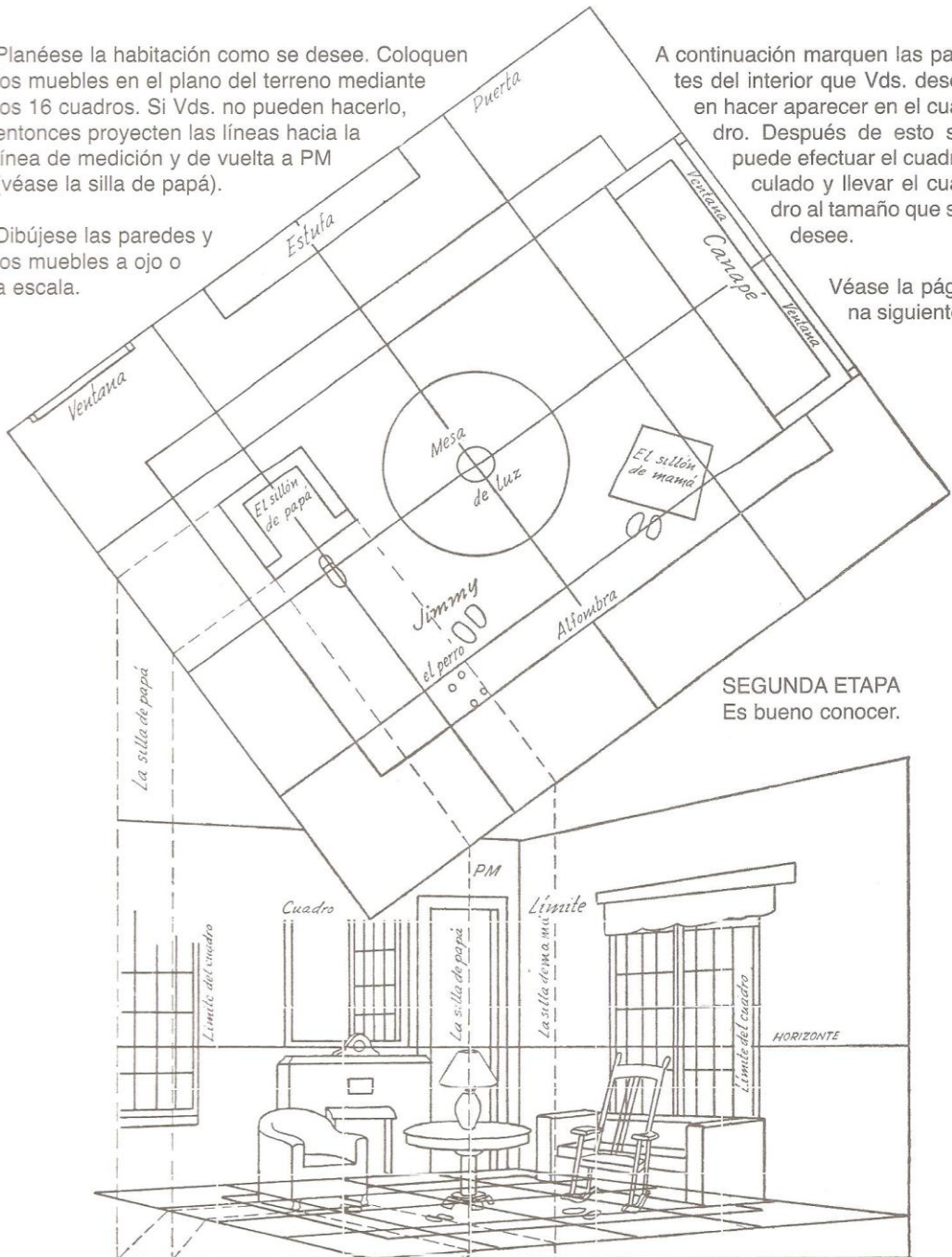
DIBUJANDO UN INTERIOR PARTIENDO DE UN PLANO DEL TERRENO - II

Planéese la habitación como se desee. Coloquen los muebles en el plano del terreno mediante los 16 cuadros. Si Vds. no pueden hacerlo, entonces proyecten las líneas hacia la línea de medición y de vuelta a PM (véase la silla de papá).

Dibújese las paredes y los muebles a ojo o a escala.

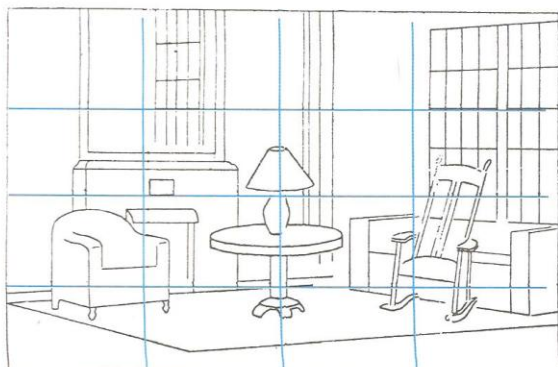
A continuación marquen las partes del interior que Vds. deseen hacer aparecer en el cuadro. Después de esto se puede efectuar el cuadrulado y llevar el cuadro al tamaño que se desee.

Véase la página siguiente.

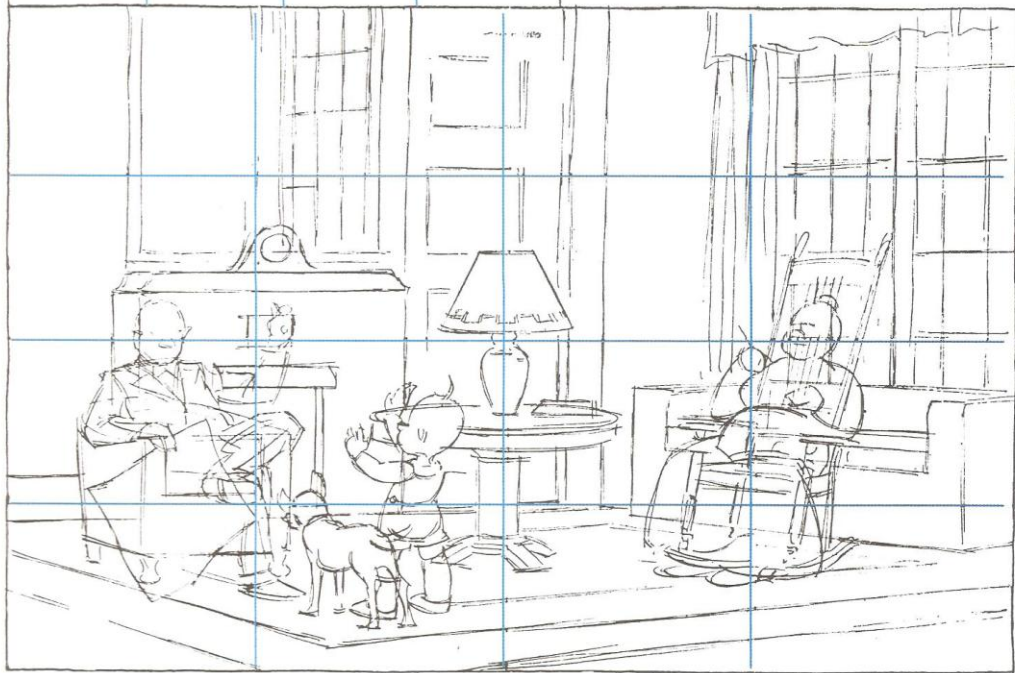


SEGUNDA ETAPA
Es bueno conocer.

DIBUJANDO UN INTERIOR PARTIENDO DE UN PLANO DEL TERRENO - III

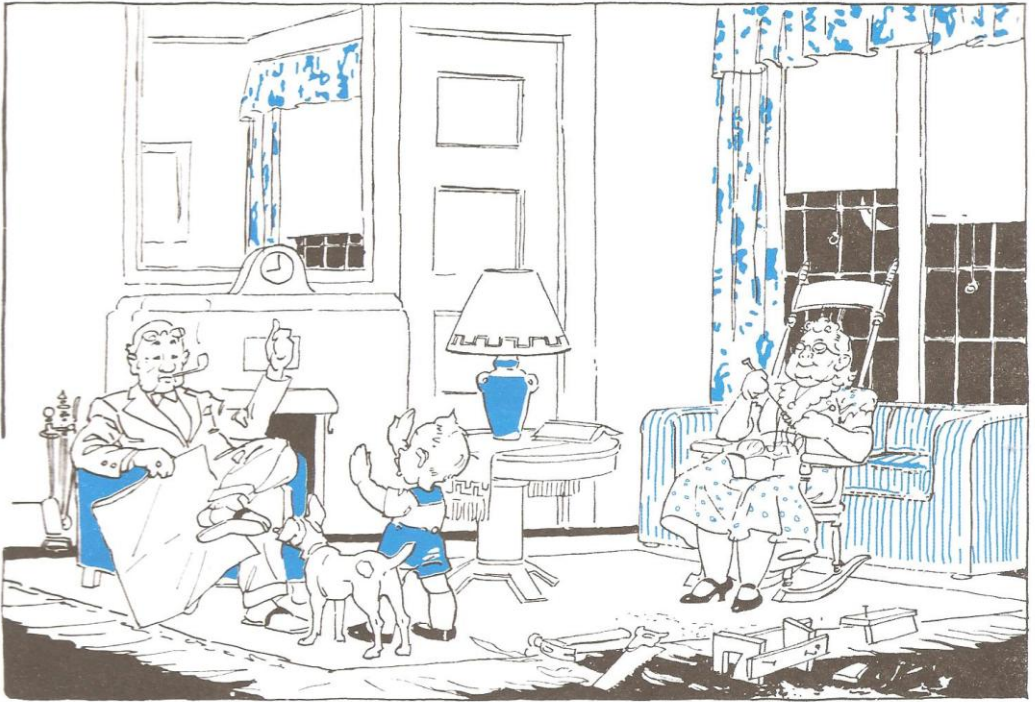


TERCERA ETAPA



Ahora tomen el pequeño cuadrículado de perspectiva y aumentenlo mediante la construcción de rectángulos mayores pero en la misma proporción. Es mejor, en estos momentos, dejar a un lado la regla y emplear los ojos para llenar los correspondientes cuadrados. Las líneas efectuadas a regla no tienen vida siendo absolutamente mecánicas. Cuando la habitación ha sido bosquejada, hagan lo mismo con las figuras interiores. Si así se desea pueden efectuarse bosquejos independientes para las figuras. De esta manera se podrá construir cualquier tipo de cuadro.

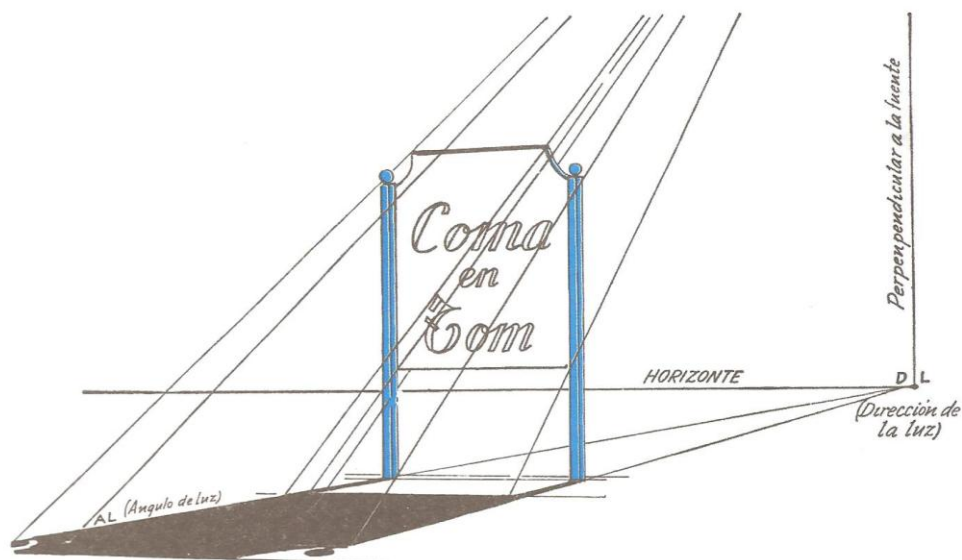
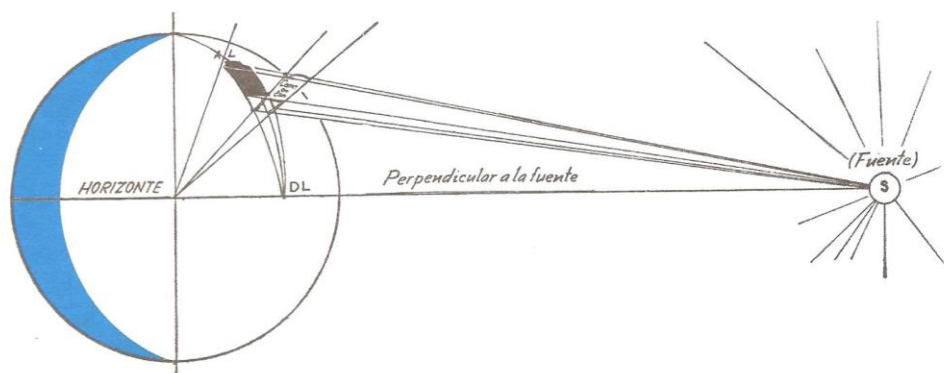
DIBUJANDO UN INTERIOR PARTIENDO DE UN PLANO DEL TERRENO - IV



ES HORA DE DORMIR

Y he aquí el cuadro terminado. Es muy interesante ensayar el entintado de ciertas partes apelando a su pincel de dibujo. Consígase un frasquito de tinta negra, una caja de colores a la acuarela de las que Vds. usaban en la escuela. Conociendo cuál es la perspectiva correcta se tendrá una gran ayuda para suministrar el aspecto sólido, terminado y profesional. Este procedimiento abre un mundo completo para las pequeñas figuras que Vds. han aprendido a dibujar. Es admirable ver lo que se puede hacer con este método. El ofrece la posibilidad de vender algunos trabajos además de la emoción de hacerlos. Ahora pasemos a otro interesante asunto.

LUZ Y SOMBRA

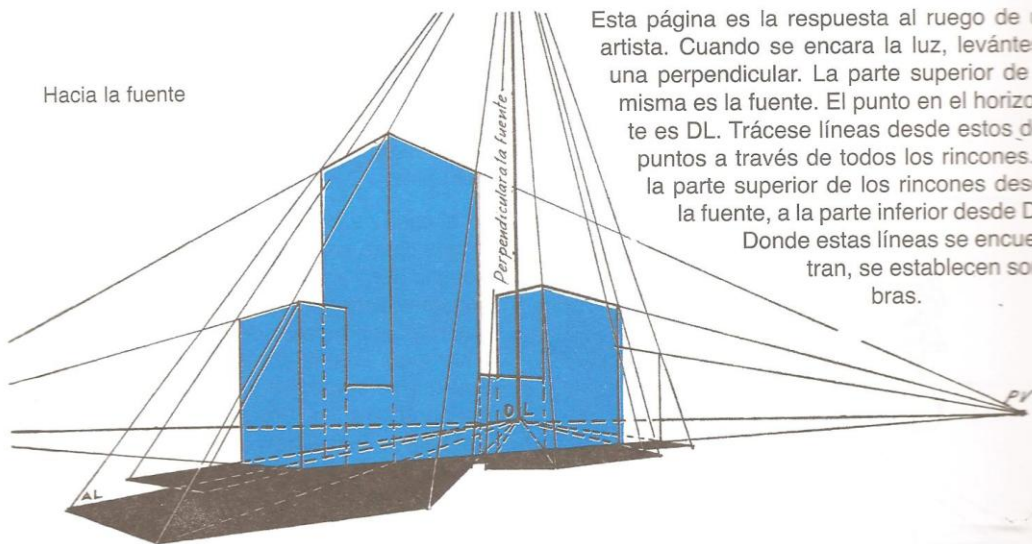


Los rayos de luz viajan en líneas rectas. Desde cualquier punto, el rayo medio, perpendicular a la fuente, llegará a la tierra pasando por su centro. En el punto directamente debajo de la fuente estableceremos el punto DL, que significa dirección de la luz. F significa fuente, en la parte superior de la perpendicular.

Desde el límite más alejado de la sombra hasta DL, luego a la fuente y de nuevo a la sombra, se forma un triángulo. El tercer rincón del triángulo se denominará AL, que significa "ángulo de luz". DL puede ser el punto de vista de la sombra o la base desde la cual ella parte hacia afuera.

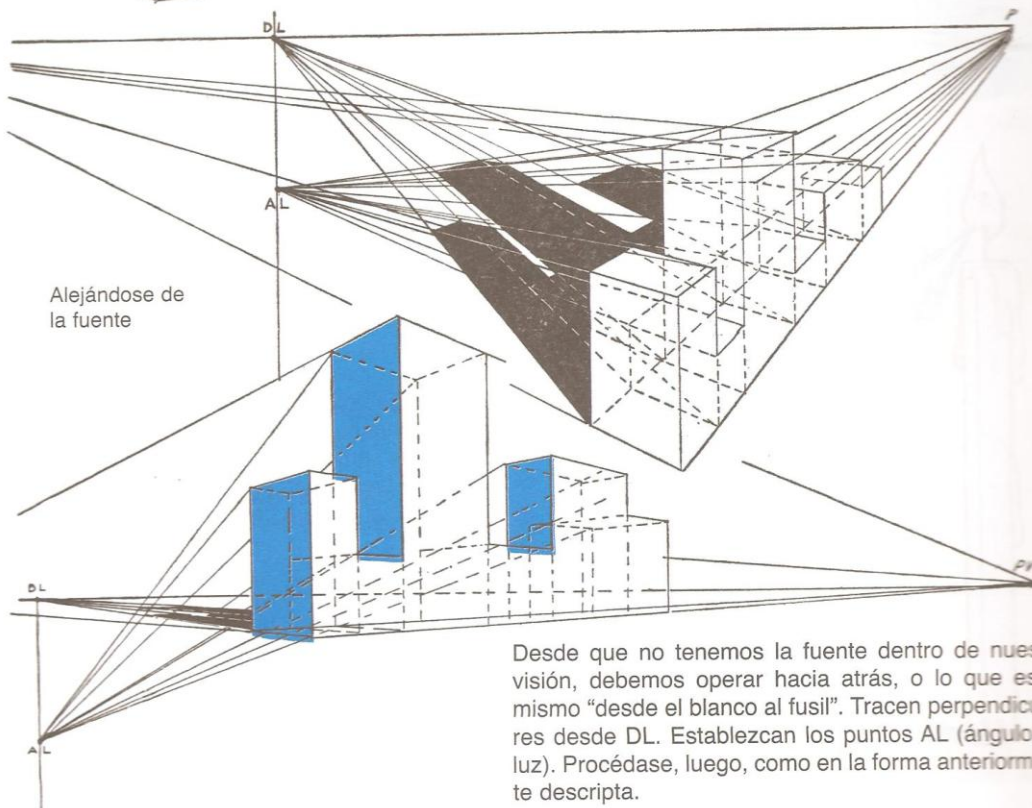
UN MÉTODO SIMPLIFICADO PARA ESTABLECER SOMBRAS

Hacia la fuente



Esta página es la respuesta al ruego de un artista. Cuando se encara la luz, levántese una perpendicular. La parte superior de la misma es la fuente. El punto en el horizonte es DL. Trácese líneas desde estos dos puntos a través de todos los rincones. A la parte superior de los rincones desde la fuente, a la parte inferior desde DL. Donde estas líneas se encuentran, se establecen sombras.

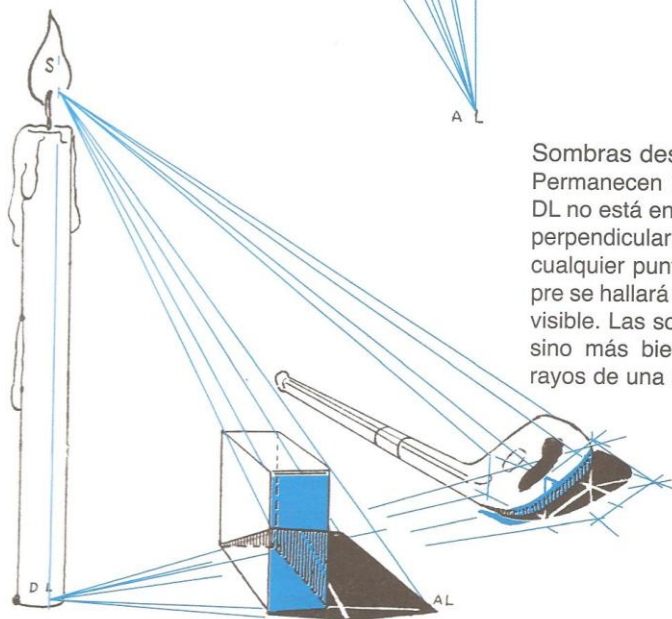
Alejándose de la fuente



Desde que no tenemos la fuente dentro de nuestra visión, debemos operar hacia atrás, o lo que es lo mismo "desde el blanco al fusil". Tracen perpendiculares desde DL. Establezcan los puntos AL (ángulo de luz). Procédase, luego, como en la forma anteriormente descrita.



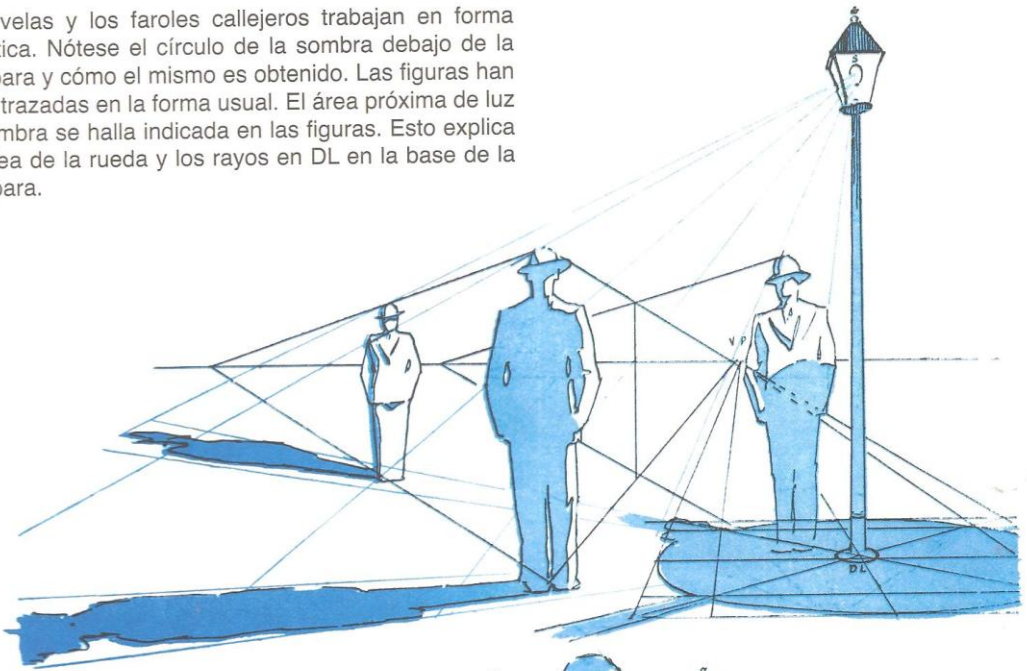
En el caso de que Vds. deban dibujar la sombra de una figura sobre el plano del suelo, el camino a seguir será el siguiente. Primero efectúen rectángulos alrededor del objeto incluyendo las formas más importantes. Estas son dibujadas apelando a los puntos de vista de la figura. A continuación, se establecerán los puntos DL y AL en una perpendicular. Procedan desde los rincones como si se estuviere construyendo. Cuando se tienen los rectángulos proyectados sobre el suelo, pueden efectuarse las marcaciones correspondientes a la cabeza, etc. Es sumamente sencillo, a continuación, rellenar los contornos de la figura encuadrada en las divisiones. Naturalmente, deben usarse los mismos DL y AL para todas las figuras en cuestión.



Sombras desde fuentes artificiales

Permanecen los mismos principios, sin embargo DL no está en el horizonte sino en la base de una perpendicular a la fuente. DL puede hallarse en cualquier punto del plano del terreno, pero siempre se hallará bajo S (fuente), cuando la misma es visible. Las sombras no permanecerán paralelas, sino más bien divergentes en la forma de los rayos de una rueda a partir de DL.

Las velas y los faroles callejeros trabajan en forma idéntica. Nótese el círculo de la sombra debajo de la lámpara y cómo el mismo es obtenido. Las figuras han sido trazadas en la forma usual. El área próxima de luz y sombra se halla indicada en las figuras. Esto explica la idea de la rueda y los rayos en DL en la base de la lámpara.



Esperemos que Vds. no tengan nunca ocasión de recibir este tipo de luz, pero en muchas ocasiones tendrán que estar en condiciones de dibujarla. El principio se mantiene, no importa como la luz es enviada. Comiencen por trazar las sombras mediante líneas desde DL a través de la base de la figura u objeto. En este caso el rayo contra la cabeza del hombre no llegará nunca al plano del suelo. Él se dirigirá a un plano vertical o a través del espacio al infinito.





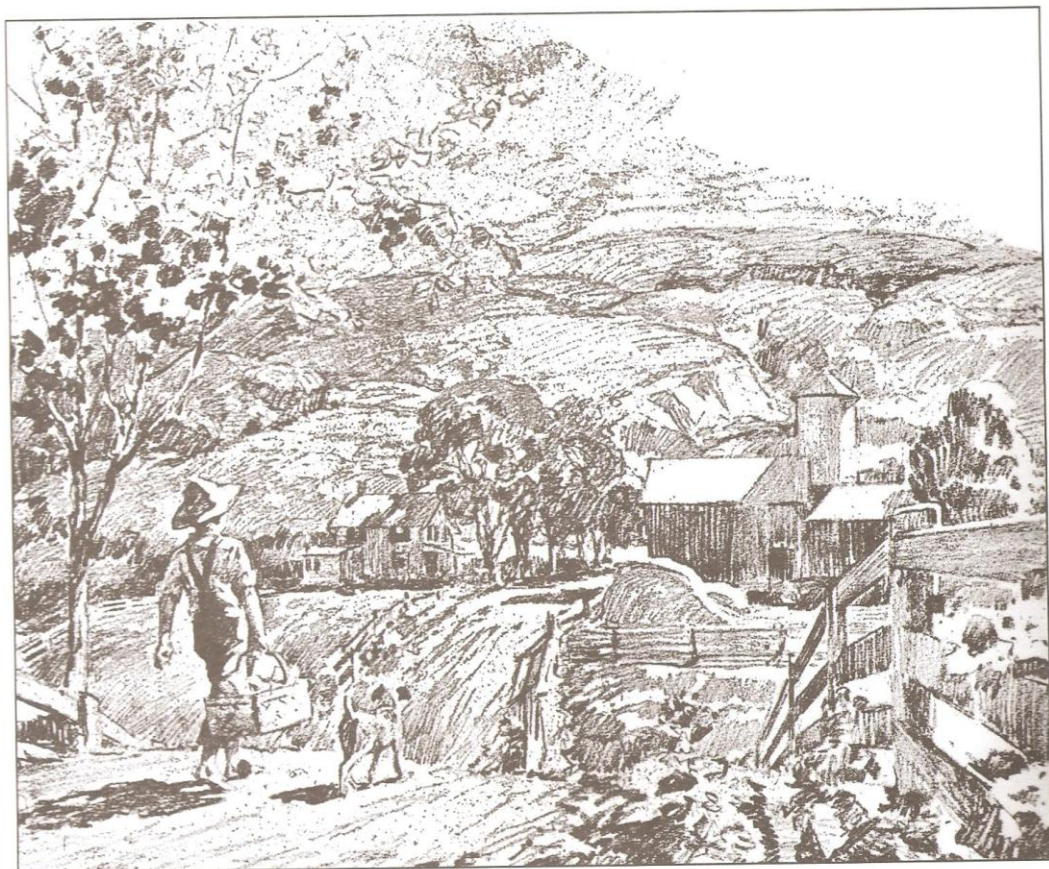
Cuando la fuente de luz se halla en la parte exterior de los límites del cuadro

Supongamos en la figura superior que la fuente se halla en frente del plano del cuadro. El mejor procedimiento es, entonces, efectuar un bosquejo donde aparezca suficiente parte de la habitación como para permitir completar las figuras y suficiente parte del piso como para permitir establecer el punto DL. Si la sombra debe caer sobre una pared, dibújese la línea de la pared en el piso. Llévense las líneas base donde ellas intercepten la línea de la pared, luego levántense líneas verticales. A continuación tómense cierta cantidad de puntos sobre la figura y llévense líneas desde S a través de estos puntos, hasta que ellas lleguen a las líneas que se han traído desde el piso.



El bosquejo inferior muestra la fuente debajo del plano del cuadro y casi sobre el piso. Esta disposición suministra a muchos objetos un aspecto realmente dramático. Las sombras no sólo forman dibujos sumamente interesantes, sino que intensifican la acción y la historia que se desea representar. Este método es un excelente y práctico camino para planear un cuadro de cualquier clase. Se ha empleado una pluma para efectuar el bosquejo general y un lápiz blando para determinar el efecto de las sombras.

AHORA OS OFREZCO UN TRABAJO SOBRE LUZ Y SOMBRAS

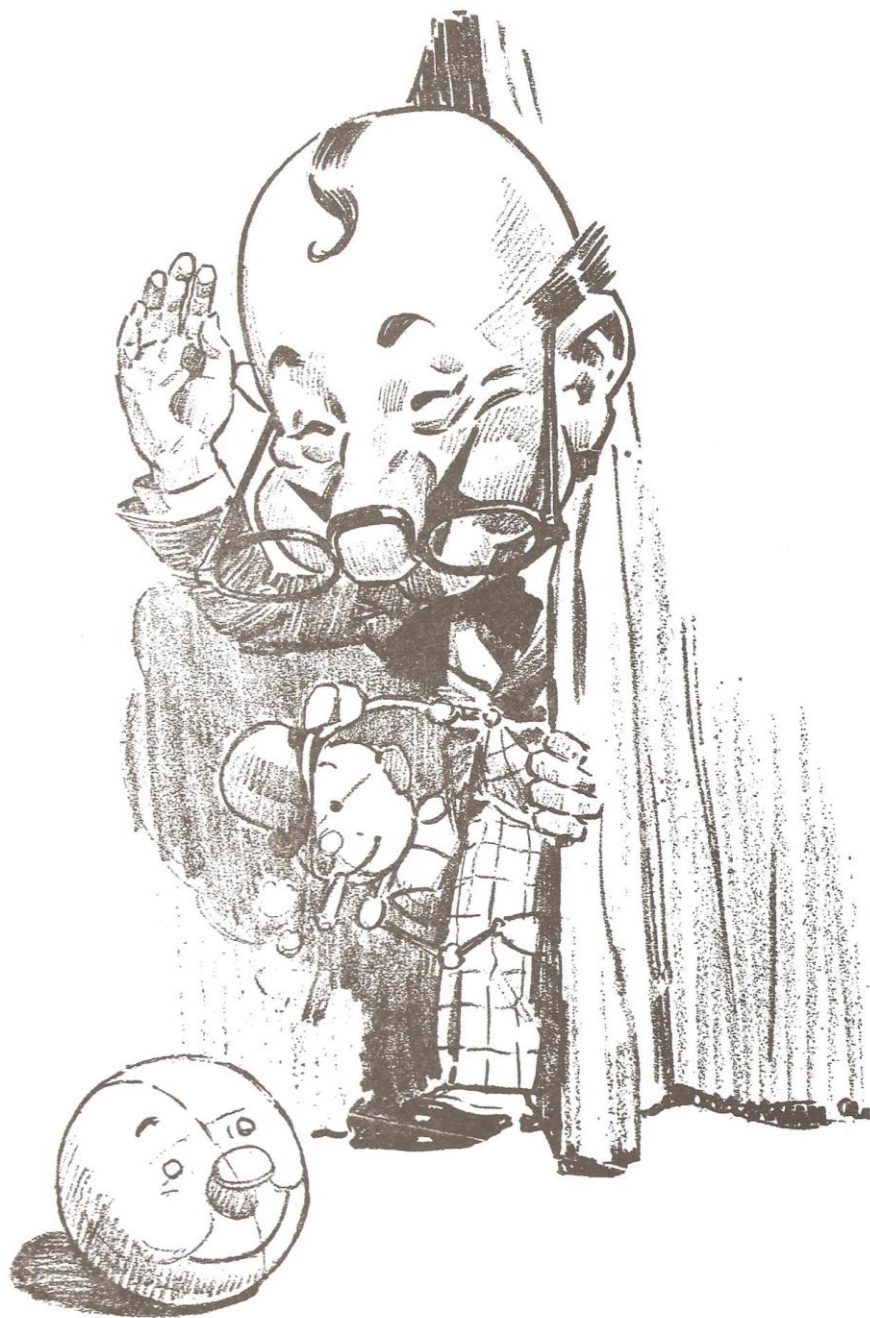


He elegido, aquí, un problema que resultará sumamente dificultoso a Vds. si es que no han llegado a compenetrarse bien de los fundamentos suministrados en la Tercera Parte. Mediante el empleo de la perspectiva, así como de los efectos de luz y sombra, crearemos la ilusión de espacio, forma y "vida".

Este cuadro posee la sensación de haber sido tomado del natural, debido a los principios fundamentales que se ha aplicado al mismo, pero en realidad es un producto de la imaginación, sin copia de ninguna clase. Esto es una simple muestra de todas las posibilidades a nuestro alcance.

No se me interprete como recomendando que no se acuda al dibujo del natural. Lejos de ello mi intención puesto que la naturaleza es una gran fuente de material y hay que aprovecharla en lo que nos sea posible. Pero no se trate de copiar tan sólo. Constrúyase con los materiales suministrados por la naturaleza pero agréguese, siempre, el sello personal. Es esta cualidad la que destaca al artista.

HA LLEGADO EL MOMENTO,
MUCHACHOS, ¡HASTA OTRA OCASIÓN!



EL RINCÓN DEL AUTOR

Yo espero que Vds., muchachos, me perdonarán el atrevimiento de haber reservado un pequeño rincón para mí. Todas las cosas tienen su fin y lo mismo este libro, mi primer esfuerzo de esta clase. Me he concentrado en ello todo lo que me ha sido posible. A veces he pasado muchas noches en desvelo haciendo y rehaciendo los miles de dibujos de los cuales he elegido, definitivamente, los que os he presentado. Estoy enormemente cansado, pero inmensamente feliz. En realidad, no se imaginan lo interesante que ha sido recorrer de nuevo el camino hacia años atrás, llevándome a los primeros pasos del conocimiento que pudo darme la vida. ¡Qué felicidad recordar los primeros dibujos que tan a menudo realicé.

Por más simple que parezca todo esto, tuve que recurrir a toda mi habilidad para reunir estos principios de trabajo, ponerlos en orden, y operar con ellos como lo he hecho ahora, pero ellos eran hojas del conocimiento revoloteando en el aire, igual que plumones de semilla de cardo. Sólo unos pocos dentro de nuestro entendimiento capaces de crear raíces y florecer. Extrañamente, los hechos más simples, son siempre los últimos en ser entendidos. Y cuando ellos lo han sido, su gran simplicidad es la mejor razón para su aceptación, aún a costa de tener que barrer con todas las teorías e ideas acumuladas durante más de la mitad de la existencia.

A lo más, ¿cómo puedo saber que tengo más razón ahora que en mis días de estudiante? La respuesta es la de un convaleciente que ha sufrido y está bien otra vez. El conocimiento en sí puede ser una tortura mayor que el esfuerzo de adquirirlo. Yo sé, tan sólo, que soy más feliz ahora en mi trabajo que antes sin él. El ha conseguido publicarse en lugares que antes parecían vedados para mí. Puedo presentar este trabajo con absoluta tranquilidad como un producto de la experiencia. Finalmente, este libro es un esfuerzo para trasplantar esta paz del pensamiento a otras miles de personas que de otra manera deberán caer víctimas de idénticos sistemas que contribuyen a que tan pocas personas obtengan el éxito soñado y descorazonen, a otras, antes de que ellos puedan ni siquiera comenzar.

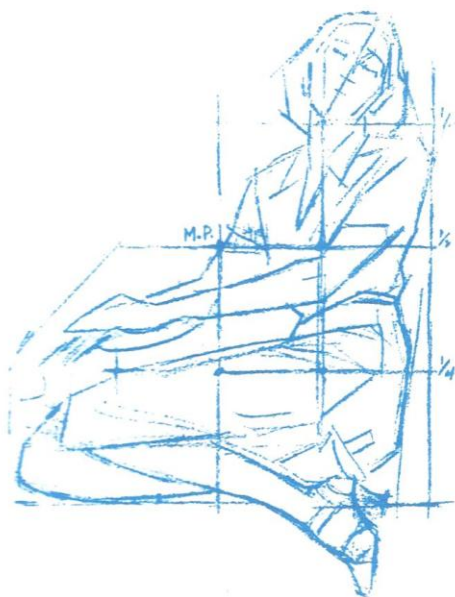
Yo puedo pensar que ningún campo de esfuerzo se halla tan tristemente falto de la más simple organización de sus principios de trabajo. Nada tan casual como el campo entero del esfuerzo artístico. Yo no soy un caricaturista, pero he elegido caricaturas para los principiantes, en especial debido a que existe mucho de divertido en ellos, y desde el comienzo yo los he buscado para experimentar una pequeña parte de la alegría creadora que contienen.

Cuando los artistas comienzan a compilar y establecer sus experien-

CUANDO TODO ESTÁ DICHO Y HECHO,
LA NATURALEZA SERÁ SU MEJOR
INSTRUCTOR

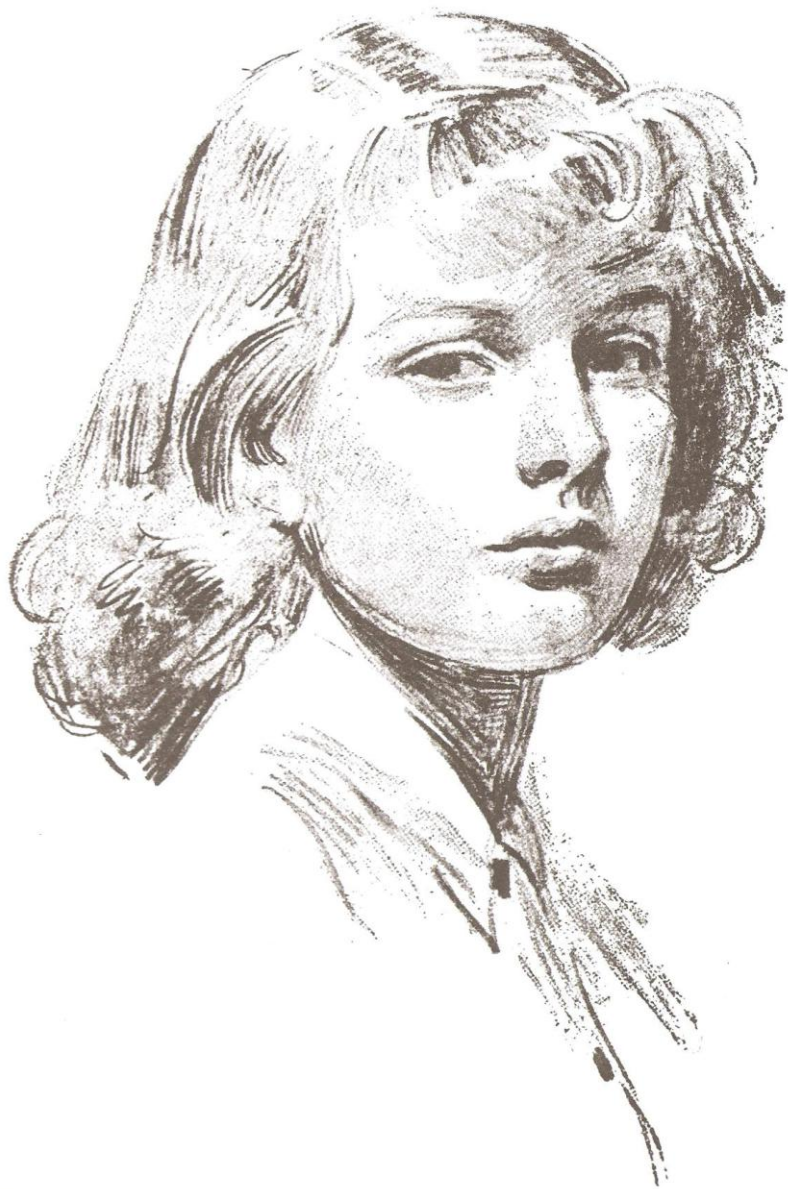


APRENDA A DIBUJAR DIRECTAMENTE AL NATURAL



Cuando se bosqueja directamente del natural, más práctico es sostener el lápiz o la regla a una distancia igual a la longitud del brazo y establecer por la mirada el punto medio de nuestro objeto así como también el superior, el inferior y los laterales. Con ésta se obtienen los puntos necesarios para establecer un rectángulo, donde se incluirá nuestro objeto a dibujar, y que se dividirá tal cual se demuestra arriba y a la izquierda de esta página.

Primero establézcanse las formas "gruesas" y después dibújese dentro de ellas los detalles. Por último dibújense los contornos de las sombras y rellénense.



Dibujo a lápiz de mi hija

Andrew Loomie

cias combinadas, dan libre y humildemente lo poco que ellos pueden agregar, como lo hacen las otras ciencias, entonces el arte puede tener alguna posibilidad de restablecerse en los corazones del pueblo, aun en contra de la perfección mecánica de la fotografía; aún en un período de ajuste social y depresión económica. La depresión mental de nuestra era, pesa más en nuestra raza y futuro que nuestros dólares. Una pequeña alegría interna debe ser bien recibida por todos. Por ejemplo, mi libro es un paso en ese sentido.

Sí, señores, yo estoy cansado pero feliz. Mi pequeño trabajo, sencillo como es, ya está listo. Espero, ansioso, ver cómo Vds. lo reciben, más que el veredicto de cualquier editor o crítico de arte. Yo he dado muchas más horas de desvelo, justamente, para sentir con Vds. la emoción de haber creado algo de Vds. mismos, de hacer algo realmente viviente, aun cuando se trate de meras líneas de un lápiz. Ustedes llegarán a amar a los pequeños personajes que han creado, aun cuando ellos son un poco indóciles y solamente un poco humanos.

¡Bien! Ahora Vds. ya están en condiciones de divertirse con un lápiz.

¡Adios!



Colección de Arte
"LOOMIS"

Dibujo de cabeza y manos

Dibujo tridimensional

El dibujo de figura en todo su valor

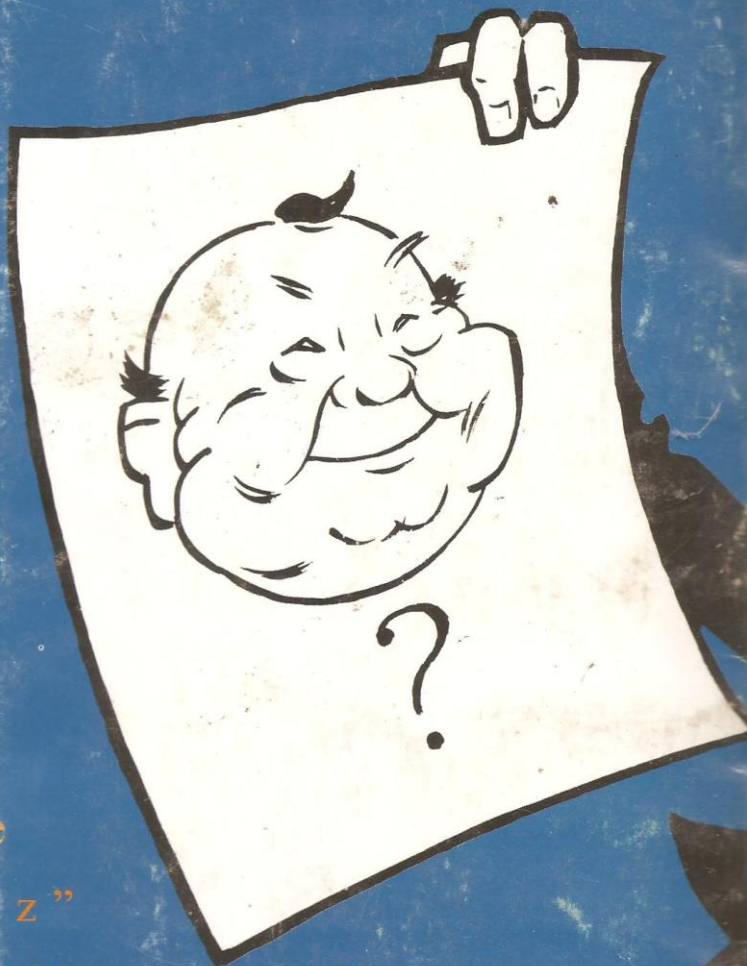
El ojo del pintor

El dibujo al alcance de todos

Ilustración creadora

Aprenda
a dibujar
con facilidad

“Diviértase
con un lápiz”
por Andrew Loomis



ISBN 987-23177-0-4



9 789872 317706