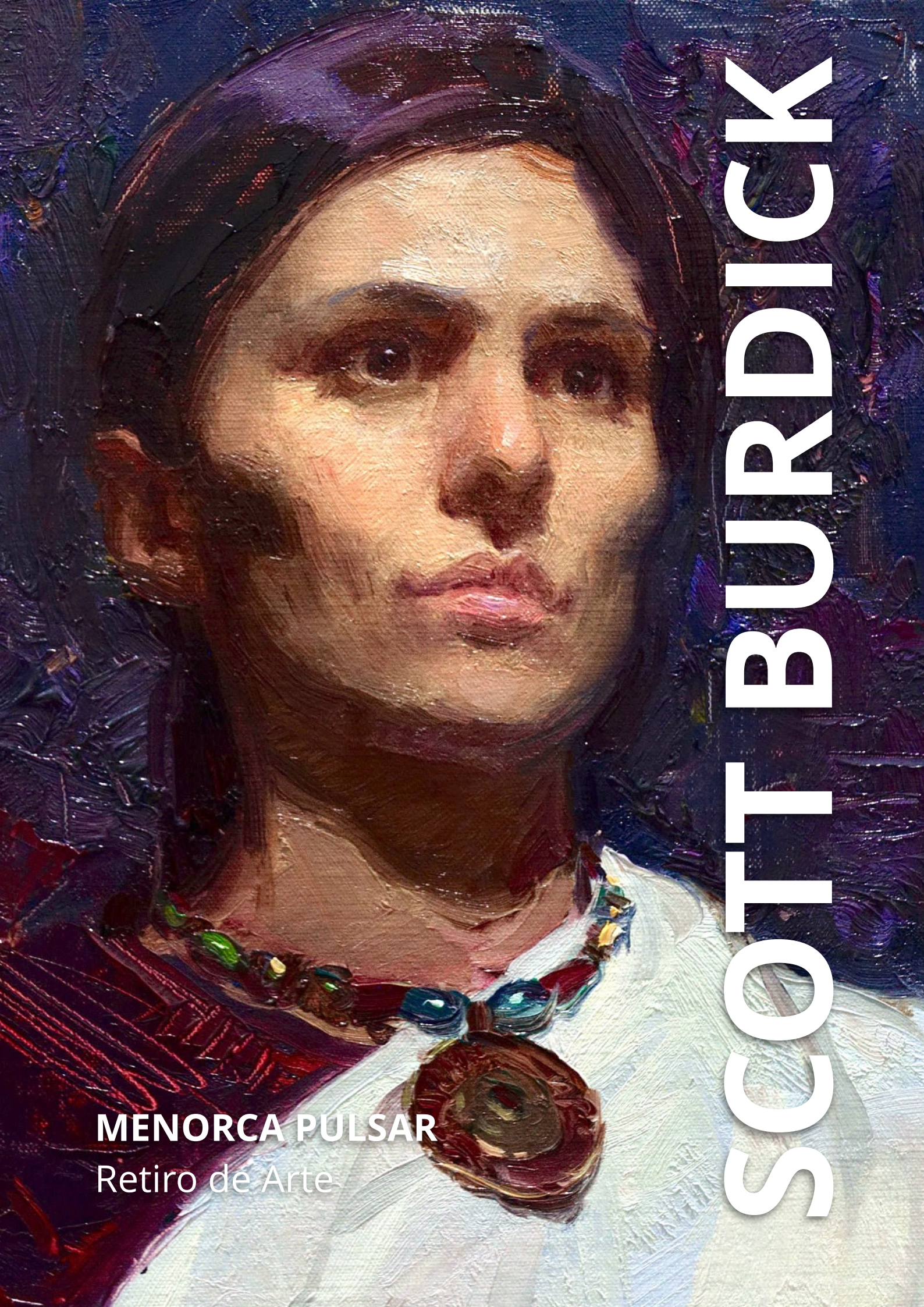


SCOTT BURDICK

MENORCA PULSAR

Retiro de Arte

SOBRE EL AUTOR DE ESTE LIBRO





Carles Gomila, enero de 2018, Menorca.

Mi nombre es **Carles Gomila**, artista y co-fundador de **Menorca Pulsar**. **En este libro te explicaré todo lo que he aprendí en el taller de Scott Burdick, poniendo en orden todas las notas y fotografías que tomé**.

Si bien no hay nada como asistir a un taller en vivo y convivir con el profesor y su tribu en nuestro Retiro de Arte, comprendo que no todo el mundo puede permitírselo, sea por dinero o por fechas. Así que si no pudiste venir, aquí te lo explico todo del modo más sencillo y resumido posible. Espero que lo disfrutes y le saques provecho.

Este librito lo escribí originalmente en español, y ha sido traducido al inglés por **Jorge Fernández Alday**, el otro socio fundador de Menorca Pulsar. Sí amigos, todo lo que ves lo hacemos y organizamos solo dos tíos. ¡Estamos muy locos, pero nos encanta! 😜

¿QUIÉN ES (REALMENTE) SCOTT BURDICK?

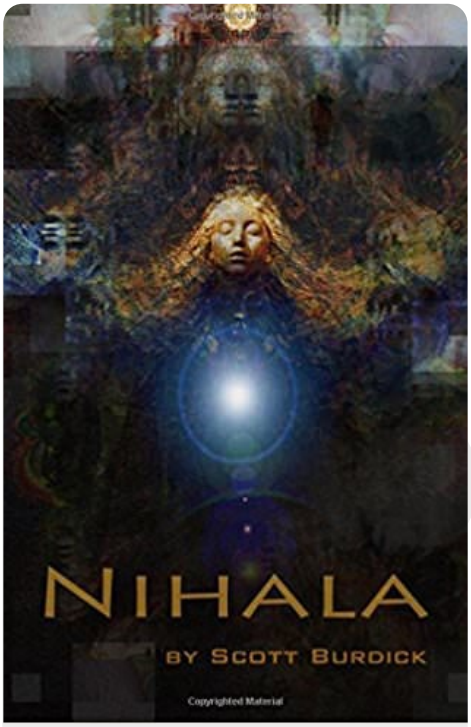


Chicago, 1967. Marido de la artista Susan Lyon.

Scott Burdick es un tipo vivaracho pero tranquilo que no aparenta su edad. Cuando hablas con él no tardas mucho en sospechar que detrás de su modestia se esconde una bestia intelectual, pero él hace como si nada. Y explica lo que hace como si nada.

Si le preguntas su opinión sobre algún tema comprometido, su respuesta nunca será blanca o negra. Como pintor sabe que el mundo está compuesto de grises coloreados, y como artista sabe que debe absorber como una esponja todo lo bueno de este mundo: literatura, cine, filosofía, historia, ciencia... Es un tipo sencillo con una vida sencilla, lo que le convierte en un gran artista y profesor, además de un excelente conversador.

Después de pasar cinco días con Scott Burdick creo que sus mejores virtudes son la capacidad de concentración, la capacidad de trabajo, y la capacidad de comprender que cualquier cosa es posible si se tiene suficiente paciencia. En un



Nihala, su última novela.

mundo disperso e inmediato, las personas centradas y pacientes brillan como una supernova.

Y Scott Burdick brilla a pesar de su modestia.

Son estas virtudes las que le empujan a levantarse de madrugada y ponerse a escribir antes de empezar a pintar en su estudio. ¿No os lo había dicho? **¡También escribe novelas!** Así es Scott Burdick, un hombre tranquilo pero incansable. Sencillo pero sabio. Ponderado, tenaz, paciente.

Es uno de esos tipos que, aunque es abierto y sociable, no le encontrarás perdiendo el tiempo en las redes sociales. Le encontrarás escribiendo y pintando.

Y eso mola mucho. Porque en eso consiste ser artista.

PROGRAMA DEL TALLER



A continuación encontrarás todos los detalles del workshop de retrato de Scott Burdick y Susan Lyon.

Puedes ver el vídeo que preparamos AQUÍ.

¿QUÉ APRENDERÁS?

Scott Burdick y Susan Lyon son una pareja de artistas súper carismáticos que forman un tándem perfecto.

Este es un taller académico, completo y lleno de métodos fundamentales que te exige hacer las preguntas adecuadas para observar en el modelo solo lo esencial, abriendo bien los ojos para ver el color y entrecerrándolos para ver el valor.

Resumiendo mucho, en este taller te harás con estos conocimientos:

- ✓ Aprenderás a pintar de modo reflexivo, no reactivo
- ✓ Aprenderás a responsabilizarte del proceso, no del resultado
- ✓ Aprenderás a meditar plásticamente, no a ejecutar pinturas
- ✓ Aprenderás a disfrutar de verdad de aquellas buenas prácticas que siempre te recomendaron, pero que no estás aplicando porque crees que son aburridas



«No me interesa obtener una semejanza. Mi enfoque es conseguir que el dibujo, las formas, los valores y los colores sean correctos y confiar en que eso nos llevará a alcanzar la semejanza» —Scott Burdick.

PINTURA DE RETRATO AL ÓLEO

En este taller los alumnos pintarán cinco retratos, uno por día, con un planteamiento diferente para cada modelo. Los ejercicios están diseñados para que penetren profundamente los conceptos de dibujo, valor, color y técnica en tu pintura.

Cada día comienza con un modelo, iluminación y enfoque diferente. Por la mañana se hacen las demostraciones en vivo y las clases magistrales, y por la tarde llega tu turno y la atención personalizada.

Cinco mañanas de demostraciones quizá te puedan parecer mucho, pero no con estos profesores: esta pareja es tan hábil en su arte, saben tantísimo y están tan entregados a compartir su conocimiento que no te perderás ni un minuto.

...Y sus enfoques son tan distintos que tendrás la oportunidad de estudiar y comparar la técnica de dos maestros totalmente diferentes.

DÍAS 1 Y 2 — VALOR

Los dos primeros días trabajarás el dibujo y el valor, y empezarás a interiorizar el mantra del taller: *Squint and compare. Slow down. Work carefully*.

Algo hará clic en lo más hondo de tus pinceles y empezarás a experimentar, como por arte de magia, que tu pintura se transforma.

DÍAS 3, 4 Y 5 — COLOR

En los últimos tres días explorarás el color y a pintar con empaste con determinación y conciencia. Se hablará largo y tendido sobre el manejo de la pintura, cómo mezclar los colores y cómo se construye la forma.

Asegúrate de traer suficiente óleo porque vamos a cargar mucho los pinceles.

LISTA DE MATERIALES

Pincelería
Scott Burdick te recomienda comprar pinceles en **Dickblick** o **Rosemary & CO**.
También insiste en que no te olvides traer algunos pinceles grandes, porque si quieres cubrir grandes áreas con agilidad te frustrarás si no los tienes. Los pinceles de cerda en forma de abanico son muy buenos para pintar grandes bloques con pinceladas y restregados interesantes.



Pinceles de cerda:
Dickblick — le gustan las series 5150 y 5131, y sugiere los tamaños 2, 4 y 6
Rosemary & CO Ivory Long Flats — tamaños 6, 8 y 10
Rosemary & CO Ivory Filberts — tamaños 4, 6, 8 y 10



Pinceles de mangosta:
Redondos — tamaños 3 y 4*
Avellanados — tamaño 1*
Largos avellanados — tamaños 4, 6, 8
Largos planos — tamaños 4, 6, 8

*Estos son sus pinceles favoritos cuando pinta un estudio de cabeza pequeño.



Otros:
Kolinsky sable pointed round, buenos para detalles — tamaño 3
También necesitarás una espátula de unos 4cm. de largo



Óleos y disolventes
Las marcas de óleo que más utiliza Scott Burdick son *Winsor & Newton* y *Rembrandt*. Puedes utilizar otras marcas profesionales de óleos, pero él te recomienda estas.

El disolvente **Gamsol** es totalmente inodoro y es el mejor, Scott Burdick no aceptará ningún otro en el taller.



Estos son los tubos de Scott Burdick: *Gamblin*, *Winsor & Newton*, *Rembrandt*, *Michael Harding* y *Sennelier*.

Paleta

Blanco de Titanio
Amarillo de Cadmio
Ocre Amarillo
Naranja de Cadmio
Rojo de Cadmio
Carmín de Alizarina
Rojo óxido transparente o Siena Tostada
Viridian
Azul de Cobalto
Azul de Ultramar
Negro Marfil

Soportes



Scott Burdick recomienda las tablillas enteladas **CENTURION**, de 9x12” a 12x16”. Extraordinariamente, si el modelo lo requiere (atrezzo, sombrero, etc.) se puede trabajar en un tamaño algo más grande de 16x20”.

Recomendaciones



Caja húmeda — La necesitarás para el transporte de paneles. Las encuentras en Raymarart.com y Canvaspanels.com, y las venden hechas de espuma ligera, solo asegúrate de comprar una a medida para los paneles que traigas. Scott Burdick siempre viaja con ellas.



Gorra o visera — Scott Burdick siempre la utiliza para aislar la vista de las luces parásitas.



Cámara — No trabajaremos desde fotos, pero recomienda que tomes fotografías de las demostraciones y los modelos para trabajar en tus cuadros de vuelta a casa.

SON TRIAY, RETIRO DE ARTE



Ver el vídeo

La casa de **Son Triay** regenta un pequeño altiplano rodeado por 126 hectáreas de campos de labor, pastos y bosques. Sus silenciosos jardines están a unos pocos kilómetros de las calas vírgenes del sur.

Es una de las mansiones que mejor representa el estilo neocolonial, con influencias de Palladio, aportadas por la dominación inglesa en la isla de Menorca.

No siempre se llamó así; hasta el siglo XIX el nombre de la finca era *Binicalsitx*, y se la conoce por su nombre actual después de haber sido quemada en 1800 por piratas berberiscos del norte de África.

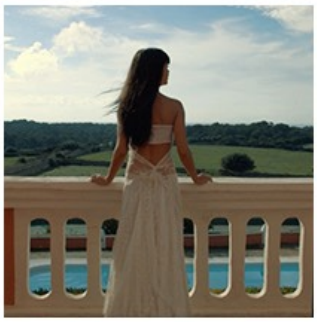
La casa fue convertida en agroturismo en 1995 manteniendo inalteradas sus características originales, tradición rural y producción de productos típicos.

Hoy, es nuestro retiro de arte en **Menorca Pulsar**.

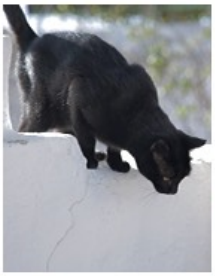
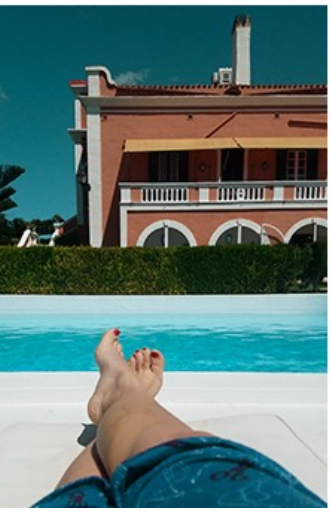
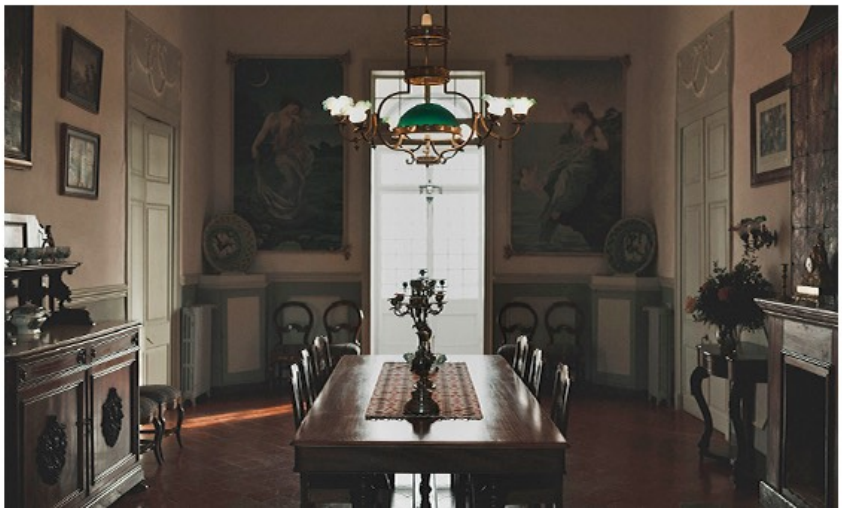









I.

RECOMENDACIONES

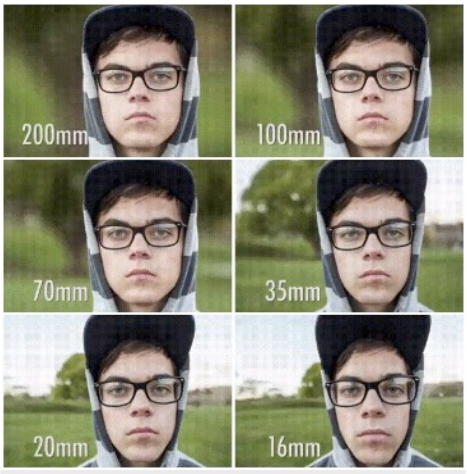


Anders Zorn presumiendo de paleta minimalista.

HAZTE CON UNA PALETA ARMÓNICA

Mezclar colores no es pan comido. Y una paleta con muchos colores puros te será muy difícil de controlar. Así que te conviene tener una paleta de colores quebrados de base, y unos pocos colores vivos de apoyo.

La paleta más versátil, reducida y armónica, siempre se compone de **un par de colores atenuados más un tercer color puro**. Por ejemplo, la paleta de Anders Zorn tiene un azul atenuado (Negro de Marfil + Blanco de Plomo), un amarillo atenuado (Ocre Amarillo) y un Rojo de Cinabrio en toda su pureza. Y con ello se consigue (casi) todo, y del modo más armónico posible.



Secuencia de una misma persona, fotografiada con diferentes objetivos fotográficos. Las diferencias en las proporciones son brutales.

OJO CON LAS FOTOGRAFÍAS

La diferencia entre el hombre y la máquina es que el hombre es capaz de establecer prioridades.

Utilizar fotografías es útil siempre que sepas cómo tomarlas y no sean tu única referencia. Lo ideal es tener varias fotografías de calidad desde varios ángulos para hacerte una idea de la estructura, y no caer en la trampa de copiar contornos.

Una mala fotografía distorsiona los ángulos, los valores y las temperaturas de color. Así que si no sabes lo que haces, partirás de una referencia errónea. Ten por seguro que eso no es bueno para tu pintura.

II.

APRENDER A EMPEZAR



Costa Dvorezky es la prueba viviente de que la libertad de expresión no tiene por qué estar reñida con la disciplina.

LA MEJOR FORMA DE EMPEZAR

No te estreses cuando empieces. Ya sé que hay mucho por hacer, pero todo se andará. Prepara todos tus materiales previamente, ordénalos como en un ritual y tómatelo con calma.

Hay millones de formas de empezar una pintura, pero todas ellas necesitan de grandes decisiones y coherencia por encima de cualquier método. Da igual cómo lo hagas mientras tomes decisiones con sentido y seas coherente con ellas hasta el final. Las decisiones sobre qué vas a pintar y qué vas a discriminar, qué *perder* y qué detallar, qué dramatizar y qué atenuar... es lo que realmente cuenta.

Todas estas decisiones —y no los métodos— son los que proyectan tu identidad artística. Cuanto más dramáticas sean tus decisiones, más dramático será tu estilo.

Pero eso no significa que no debas estudiar técnicas. De hecho, cuanto más consumada tengas la técnica, más libertad tendrás para desmelenarte y pintar a tu bola sin depender del modelo.

VARIAR LA ECUACIÓN ES SANO

Es bueno probar nuevas formas de empezar porque así evitamos sistematizar nuestro proceso. Cuando dependemos demasiado de un sistema tendemos a correr pocos riesgos y a acomodarnos, perdiendo frescura y



Richard Schmid con sus célebre cartas de color. Un ejercicio que, según Scott Burdick, no es realmente *necesario*.

conformándonos con un estilo amanerando y pagado de sí mismo.

A Scott Burdick no le gustan las fórmulas porque son callejones sin salida. Por eso nunca empieza del mismo modo. De hecho, tampoco cree que las cartas de color que recomienda Richard Schmid sean necesarias, ya que un exceso de preocupación por los métodos puede llegar a bloquearte.

Como regla general, **cuanto menos inhibido estés, mejor**.

ANTICÍPATE A LA FRUSTRACIÓN

Siempre pasa lo mismo: empiezas la pintura con una energía brutal, y piensas «esto va a ser algo grande, lo voy a petar». Pero a medida que avanzas te das cuenta de que el mundo es cruel, que pintar es súper difícil y que al final no lo vas a petar tanto como creías... Poco a poco lo asumes y te conformas con, al menos, hacerlo mínimamente bien.

Scott Burdick dice que eso les pasa a todos los artistas, así que no estás solo 😅

Esto se hace más evidente en pinturas grandes, donde siempre hay un momento de frustración que te pide frenar en seco y reflexionar profundamente.

Es el momento de apartar el entusiasmo y pensar fríamente, como si planearas el crimen perfecto. Ahí es donde recuperas tu energía y optimismo, y

aceptas lo que tienes con un «bueno, hagamos lo mejor que podamos en el tiempo que tenemos.»

Y bien, esa es la mejor actitud para empezar una pintura: **haciendo lo mejor que puedas en el tiempo que tengas**. Así de simple.

III.

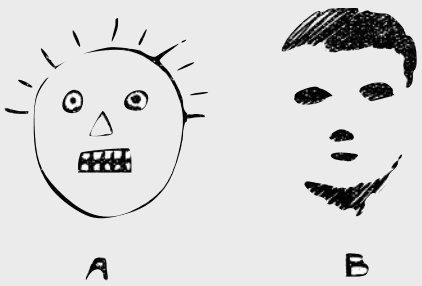
APRENDIENDO A OBSERVAR



Observa el modelo sin apresurarte y no dejes que te intimide el hecho de que estará ahí por tiempo limitado. Sí, lo sé: el tiempo vuela. Pero no te estreses, deja el pincel quieto por ahora y tómate tu tiempo para observar. Enciende el cerebro, toma aire y observa. Solo observa.

¿Ya te has calmado? Bien, ahora debes empezar a pensar visualmente, no intelectualmente. **Olvídate de los nombres de cada color, de las inserciones de los músculos y de todo rastro de palabrería**. Asume lo más pronto posible que esto vas a tener que resolverlo con pintura, no con palabras. Corta la *vocecita interior*.

Ah, y no te preguntes "cómo puedo hacer que mi pintura se parezca al modelo". Mejor pregúntate "cómo se vería el modelo si estuviera hecho de pintura". Esta visualización es muy poderosa.



Ⓐ Se dibuja lo que se sabe, sin consultar la información visual.

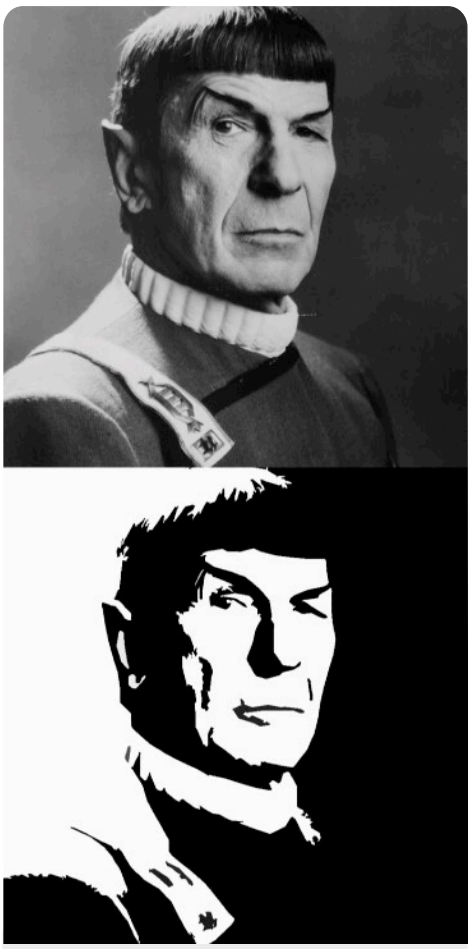
Ⓑ Se interpreta la información visual por medio de la observación.

Imagen procedente del clásico **The Practice & Science of Drawing**. Un libro maravilloso y muy recomendado 👍🏻

Piensa en términos de luz y color, no de entidades. Esto significa que debes evitar dibujar *con líneas*. Y, sobretodo, debes evitar dibujar *personas*. Antes que observar los contornos debes visualizar los límites de las grandes masas de sombras, porque no estás ahí para pintar a una persona, sino la luz que revela a esa persona.

Seguro que ya conoces el truco, pero no puedo continuar sin recomendar que entrecierres ligeramente los ojos cuando observes —en inglés, hacer *squint.* Hazlo sin exagerar, y observa cuál es el diseño abstracto de luz y sombra.

Por cierto, solo debes hacer *squint* para juzgar los valores del modelo, no de tu pintura. Cuando juzgues tu pintura, hazlo con los ojos bien abiertos, igual que cuando observes el color del modelo.



Leonard Nimoy sigue perfectamente reconocible con un patrón de luz de dos valores 🖐

¿PUEDES RECONOCER A UNA PERSONA DESDE LEJOS?

Claro que sí, y solo necesitas un par de valores planos para hacerlo. Todos somos capaces de reconocer a personas con poquísima información.

Y así es como deberías empezar tu pintura, **como si estuvieras reconociendo a alguien desde lejos** y tirando con el mínimo de información posible. Por eso observamos al modelo entrecerrando los ojos, para discriminar la información que estorba y quedarnos solo con lo esencial.

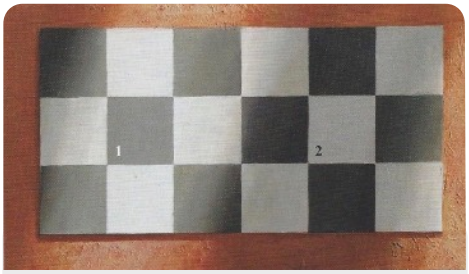
Si piensas en términos de grandes masas y evitas preocuparte por los detalles, vas por el buen camino. **La obsesión por los detalles es veneno para tu pintura, así que al comienzo te irá bien simplificar todo en solo dos valores**.

Observa el patrón de luz que se forma en el punto de encuentro entre luces y sombras.

En el momento en que asumes que vas a pintar luz y no personas, únicamente debes preocuparte por responder con tu pincel a dos preguntas fundamentales:

I. ¿Qué está en la luz?

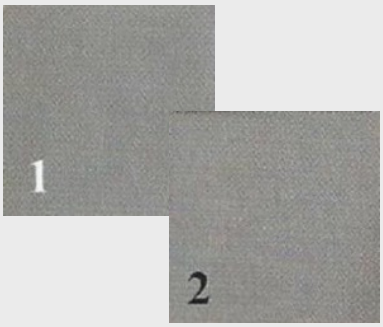
II. ¿Qué está en sombra?



Vas a flipar con esto. Se llama la *ilusión del tablero de ajedrez*, y pone en evidencia cómo nuestro cerebro utiliza pistas contextuales para anular la información visual que los ojos reciben.

El cuadrado oscuro en la luz (1) es igual que el cuadrado claro en la sombra (2) 😜

Compruébalo tú mismo:



Conclusión: **no te fíes de la vista y compruébalo todo. Siempre**.

Esta ilustración procede del libro **Luz y Color**, de James Gurney.

COMPRUÉBALO TODO HISTÉRICAMENTE

Si empiezas a manchar las formas de las sombras sin dibujar ni comprobar sus proporciones, ten por seguro que tu pintura irá mal. Mide y comprueba siempre, no hay excusas ni atajos para esto.

El modelo siempre está bien, así que debes cotejarlo constantemente con tu pintura. Comprueba por duplicado, y cuando estés seguro de lo que haces, compruébalo por triplicado. Tu pintura debe estar sometida a una auditoría continua.

Un error que cometen muchos estudiantes es cambiar su pintura para que *se vea mejor*, forzando las proporciones y los valores. Eso en mi ciudad se llama *escurrir el bulto*, y con ello solo conseguirás que los errores se arrastren hasta el final, poniéndolos cada vez más en evidencia. Como la vida misma. Si vas a cambiar tu pintura, hazlo para que sea más fiel al modelo, no a tus errores.

¿Ya has comprobado histéricamente las proporciones y está todo correcto? Bien, pues ahora les llega el turno a los valores. Compruébalos y compáralos entre ellos todo el tiempo. Tu pintura debe estar permanentemente auditada.

Parafraseando al maestro Richard Schmid —y en cierto modo también al maestro Yoda— Scott Burdick nos dice que no existen *aproximaciones buenas*. **Sencillamente está correcto o no lo está. Dicho de otro modo, nuestra pintura no puede estar *medio bien***. O está bien o no lo está. Punto pelota.

IV.

APRENDIENDO A PINTAR



«Todo comienza como una abstracción. Piensa primero en luz y color, y el tema en último lugar»

Scott Burdick

NO DIBUJES. PINTA.

No te ofendas, pero te equivocas de pleno cuando piensas que estás pintando a una persona. Estás pintando luz. Cuando pintes no pienses en la entidad de la forma, sino en el patrón de luz que la revela.

¿Sabías que Sargent prefería retratar a desconocidos? Incluso es sabido que perdió la amistad de algunos de sus modelos, ya que al parecer los pintó de un modo que ellos no se veían a sí mismos. Esto se debe a que cuando pintamos algo que conocemos tendemos a tomar decisiones equivocadas o, cuanto menos, sesgadas.

¿Podrías juzgar objetivamente a tu pareja o a tus hijos? Difícilmente. Créeme si te digo que esto nos pasa a todos... ¡Demonios, hasta le pasaba a Sargent! La figura humana tiene una presencia tan agresiva e hipnótica que nos olvidamos que está ahí gracias a la luz que la baña. Nos obsesionamos tanto con el rictus de una mirada que se nos olvida analizar cómo caen las sombras sobre el globo ocular 😅

FORMAS PEQUEÑAS DENTRO DE FORMAS GRANDES

Ahora que ya somos todos mayorcitos tenemos que quitarnos de la cabeza esa idea tan pegadiza de que pintar bien consiste en no salirse de la raya.

Pintar no consiste en colorear formas *una al lado de la otra* como lo hacías en los libros de "pinta y colorea" cuando eras pequeño. Las formas se pintan *unas dentro de la otras*; es decir, **por superposición, no por contigüidad**.



Precioso juego de *matrioshkas* pintadas por la artista **Soey Milk**, pareja de **Kent Williams**.

LA PINTURA MATRIOSHKA

En una *matrioshka* las figuras pequeñas se anidan dentro de las grandes, encajando en cascada unas dentro de las otras.

Del mismo modo, debes entender tu pintura como una gran muñeca rusa repleta de formas, valores, temperaturas y pinceladas. **Todo ello ordenado de mayor a menor, unas cosas dentro de las otras**. De este modo, cuando una forma madre está correcta, las formas hijas que se hospedan en ella también lo estarán.

Y ahí está la madre del cordero. Porque una forma grande solo se verá bien si las pequeñas variaciones que contiene están totalmente subordinadas, que a su vez contienen variaciones menores que no escapan de la jerarquía.

Ocurre lo mismo con las pinceladas: un brochazo es en realidad una matriz que contendrá varias pinceladas menores que, a su vez, contendrán un número mayor de pinceladas aun más pequeñas. Es la misma idea todo el tiempo: **partir de de lo general para llegar a lo particular**.

También los pequeños cambios de temperatura están anidados dentro de contenedores de temperatura dominantes. ¡Al igual que los ritmos,

Este es el tamaño de los pinceles que debes utilizar, en el orden correcto:

I. Pincel grande, plano y cuadrado (grandes áreas de luz y sombra).

II. Pincel medio, con forma avellanada (valores medios y luces pintados en bloque).

III. Pincel pequeño, de forma afilada y redondeada (detalles y acentos de luz).

IV. Pincel en seco o pincel en abanico (fundidos y suavizados)

Progresivamente, Scott va cambiando los pinceles, de más duros, cuadrados y grandes, a más pequeños, afilados y blandos.

composiciones, líneas y texturas! ¡Todo funciona del mismo modo! ¡Es muy loco!

¿Lo pillas? Es súper importante que entiendas este concepto al 100% porque es la piedra angular de toda pintura bien ejecutada.

Entonces... ¿debo o no debo dibujar?

Dibuja pintando. No traces líneas con la expectativa de rellenarlas luego con colorines.

Cuando *dibujamos* en una pintura, lo que hacemos realmente no son *líneas*, sino delimitar las fronteras de estos grandes contenedores de luz y sombra que encerrarán todos los detalles en su interior.

Tu pintura son formas, valores y cambios de temperatura anidados en contenedores cuyos bordes están delimitados por un dibujo preciso. Eso es pintar y dibujar al mismo tiempo. **Siempre construyendo por acumulación, incorporando pequeñas formas dentro de formas grandes**.

Así que otra idea que debes desterrar de tu cabeza es que *dibujar* es sinónimo de reproducir detalles trazando líneas. ¡De hecho, es exactamente lo contrario! 😱

NO COPIES LA NATURALEZA. INTERPRÉTALA.

La habilidad más difícil de aprender es la sencillez. Y es una habilidad especialmente jodida

porque, como artistas, tendemos a sentir una fascinación irrefrenable por el detalle, a recrearnos en la contemplación de la vida en todos sus pormenores. Paradójicamente, es esta fascinación por la vida la que mata a nuestra pintura.

Así que no, la sal de la vida no reside en “esas pequeñas cosas”. Debes superar tu inclinación natural por fliparte por los detalles y aprender a doblegarlos.

¿Cómo? Dejando de copiar.

Debes poner las grandes formas en primer lugar, del modo más simple posible y sin distraerte en los detalles, en este orden:

I. Grandes masas con pincelada suelta, grande, larga y cargada.

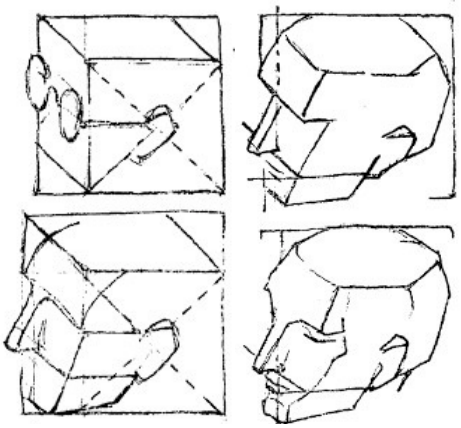
II. Pequeñas masas y acentos con pincelada corta, contenida y fundida.

Y la regla de oro para superar este altibajo es tener muy —pero que muy— claro que **las grandes formas SIEMPRE van primero**. Esto implica necesariamente tomar decisiones sobre lo que observas. Decidiendo qué poner dentro y qué dejar fuera, y cómo simplificar lo que has decidido poner. **Pintar significa interpretar la naturaleza, no copiarla.**

Te habrás fijado en los museos que una buena pintura te lanza una emoción desde la distancia, mucho antes de ver los detalles. Así que tu primera preocupación como artista es trabajar primero las grandes masas, y luego pensar en los detalles, si es que al final decides ponerlos.

Interpretando la cabeza

La masa es lo que da presencia a un retrato, mientras que los detalles son poco menos que ornamento. Los detalles en un rostro son



Fíjate en cómo se construye una cabeza: de los grandes planos generales a los planos más pequeños.

Esta ilustración procede del libro **Heads, Features and Faces**, de George B. Bridgman.

☝ Dos super consejos para recordar:

I. KISS → *Keep It Simple, Stupid*. (Mantenlo simple, estúpido).

II. No arregles errores manipulando errores. Supéralos pintando bien encima.

verborrea gráfica si antes no expresas la masa del cráneo.

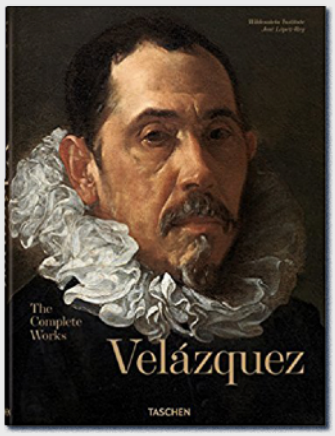
Un árbol de navidad está cubierto de adornos, pero eso no significa que esté hecho de adornos. El árbol es un árbol, del mismo modo que la cabeza es un huevo. Y la estrella es el adorno principal, del mismo modo que la mirada es la característica principal de la cabeza.

Si bien es cierto que hay detalles que tienen una gran carga expresiva, el parecido en un retrato siempre está en las grandes formas. La mayoría de artistas dedican un 10% de su tiempo a resolver las grandes formas, y el 90% restante a recrearse en los detalles. ¡Cuando debería ser exactamente lo contrario! **Deberíamos dedicar la mayor parte del tiempo a ajustar las grandes formas, ya que si no están bien, nada de lo que pongamos en ellas estará bien**.

Cuando nuestras grandes manchas están proporcionadas y en su lugar, aunque retoquemos un ojo, un labio o una nariz, nada se destruye y todo permanece en su lugar. Una nariz, aunque esté visiblemente en el medio de la cabeza, no es otra cosa que una forma subordinada a la estructura general de la cabeza.

¿Recuerdas lo que te expliqué sobre encontrar en primer lugar esas luces esenciales que hacen que podamos reconocer a una persona desde lejos? Pues bien, **si esas grandes manchas están correctas desde el comienzo, aunque corrijamos los detalles del rostro, el retrato se verá siempre perfectamente reconocible**.

Para estudiar bien a Velázquez, este es **EL LIBRO**:



Un libraco XL de *Taschen* **que todavía te puedes pillar en Amazon por unos 100€** 💸💸💸

La clave es preguntarse: ¿Qué es lo mínimo necesario para explicar la forma? Encuentra el modo de explicar lo máximo utilizando lo mínimo, y **no te olvides de estudiar a Velázquez** para ver cómo simplificaba para explicar tanto con tan poco.

Y cuando te equivoques, no retoques. **Los errores no se solucionan manipulando el fallo, sino pintando encima una rectificación**. Si hay demasiada pintura para hacerlo sin riesgos, raspa con una espátula lo que esté mal y sigue trabajando en la zona hasta que la resuelvas.

GRISES Y TRANSICIONES

Plantear el esquema de las sombras más oscuras y las luces más claras es, en realidad, lo más fácil. El meollo está en las transiciones, ese punto de encuentro entre luz y sombra que determina el parecido en los retratos.

¿Cómo conseguimos que el encuentro entre luz y sombra no se convierta en un choque de trenes?

La respuesta corta es: **no mezcles la pintura, constrúyela**.

Una mala idea es pensar que los colores se aplican en el lienzo y se manipulan ahí para conseguir el efecto deseado. Nada de eso. Los colores no *se mezclan*, se construyen *unos dentro de los otros*.

¡Cielos, las muñecas rusas atacan de nuevo! 😅

☝ Un consejo:

No utilices negro, especialmente en lugares que crees que son muy oscuros, como los orificios de la nariz y orejas.

Ten a bien de poner siempre un color oscuro cálido, ya que un negro no hace que un orificio sea más profundo, sino más plano.

☝️ Consejos para pintar grises y transiciones:

✔️ El color dominante en la zona de luz siempre es diferente del color dominante en la sombra.

✔️ Los valores medios pertenecen a la luz.

✔️ A medida que los planos se alejan de la luz y penetran hacia las sombras, comenzarán a contaminarse del color de las sombras.

✔️ Los medios tonos más oscuros que están en los bordes de la forma, comenzarán a contaminarse del color del fondo.

✔️ Las zonas más iluminadas participan más del color de la luz que del color local de la forma. El color local se manifiesta en los valores medios.

Imagina dos juegos de *matrioshkas*, una de muñecas blancas y otra de muñecas negras. ¿Te parece razonable intercambiar sus figuras para conseguir una tercera de color gris?

Nada razonable ¿verdad?

Claro que no, porque haciendo eso solo obtienes un revuelto de muñecas blancas y negras, pero no una muñeca gris. El único modo de tener una *matrioshka* gris es, efectivamente, añadiendo una *matrioshka* gris. Así de obvio. Sin tocar las blancas ni las negras. Sin romper la magia. Sin hacer el bruto.

Pero ya basta de muñequitas, volvamos a la pintura.

Te explicaba esto para que comprendas que **NUNCA debes mezclar la luz con la sombra para obtener el valor de transición**. Si quieres una transición, pon la maldita transición, pero no esperes conseguirla por arte de magia mezclando peras con uvas.

Si manipulas directamente la pintura intentando fusionar las zonas de luz y de sombra solo conseguirás embarrarlo todo, echando a perder la frescura y el volumen. Así que **el único modo de no crear un magma informe es añadir un valor medio entre ellos**, a modo de transición limpia. Sin mezclar nada, por superposición. De forma civilizada. Un valor medio en su justo lugar, con sus límites perfectamente dibujados y sin alterar la estructura de los valores de luz y sombra.

Así que cuando sientas ese deseo irrefrenable de mezclar al tuntún, por lo que más quieras, para. Las mezclas se hacen en la paleta, no en la tela. **La paleta es la zona franca donde ensayamos los colores antes de aplicarlos en firme sobre la tela**. Y cuando tengas el valor de transición bien pillado en la paleta, sencillamente aplícalo entre la luz y la sombra. Ese es su lugar por derecho, no permitas que cualquier mezcla bastarda ocupe su lugar.

Estas son las ideas clave que debes recordar. Son tan evidentes que te puede parecer que está de más ponerlas por escrito, pero si analizas tu pintura probablemente verás que no las estás aplicando:

I. Nunca mezcles luz y sombra.

II. No obtengas transiciones manipulando la pintura. Las mezclas se ensayan en la paleta y se aplican sobre la tela.



Estos son los grandes bloques de temperaturas dominantes de una cabeza:

I. Amarillo en la frente.

II. Rojo en las mejillas y nariz.

III. Azul, verde o gris en el mentón.

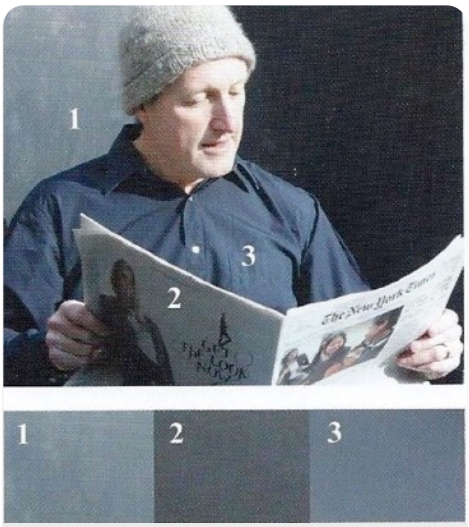
Esta imagen procede del libro **'Realismo Imaginativo', de James Gurney**. Una joyita.

TEMPERATURA / COLOR

Después de pintar las grandes formas de luz y sombra, los valores en bloque y las transiciones, finalmente le llega el turno al color. El color no funciona de forma muy diferente a lo anterior, así que aplicaremos la misma praxis:

I. Introduce grandes masas de color en bloque, con temperaturas claramente diferenciadas.

II. Utiliza contrastes con colores complementarios para disociar



No dejes que los nombres y lo que sabes de los colores nublen tu percepción.

En esta fotografía James Gurney te muestra cómo un periódico *blanco* puede ser más oscuro que una camisa *negra*.

La imagen procede del libro **'Luz y Color' de James Gurney**.

cromáticamente los bloques de luz y de sombra.

III. Progresivamente introduce modulaciones más sutiles, subordinadas al bloque dominante.

IV. Alterna versiones frías con versiones cálidas del color local para crear la ilusión de volumen: cálido → frío → cálido → frío...

No juzgues los colores por lo que sabes de ellos.

Sabes que el blanco del ojo es, efectivamente, blanco, pero utilizar blanco para pintarlo es siempre un error.

Si observas el ojo apartando tus prejuicios por un momento, verás que el blanco del ojo es, en realidad, un gris bastante más oscuro de lo que habrías sospechado. Observa, mide y comprueba concienzudamente antes de dejarte llevar por lo que sabes. **La carne no es naranja, ni los ojos blancos**.

V.

CONTRASTE
FOCO
PINCELADA

CONTRASTE

Me encanta esta parte 😏

Este es mi concepto favorito porque requiere de una gran profundidad psicológica, estrategia y grandes dosis de intuición para persuadir al espectador. El contraste es un proceso interactivo que induce a hacer creer que tu retrato no es una pintura, sino una persona.

Convencemos a través de nuestra inteligencia, y persuadimos a través de juegos emocionales. Dicho de otro modo: **una pintura es el medio que utilizamos para *hackear* el cerebro del espectador**, haciéndole creer que una pintura inerte tiene cuerpo y alma.

Sobre este tema, fuera de la pintura, existe mucha información. Desde que Aristóteles abrió el melón allá por el 345 a.C. se ha investigado mucho sobre el efecto del contraste en el modo en que procesamos la información intelectualmente, inconscientemente y visualmente.

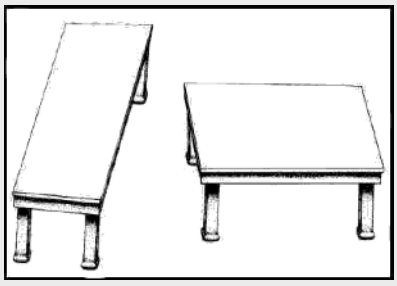
Hoy en día, **la fuente de información más fascinante sobre este tema la encontramos en los libros de marketing**. Es increíble todo lo que podemos aprender de otras disciplinas.

Como expresó de forma brillante Aristóteles, «un tonto me intentará persuadir con sus ideas, mientras que un sabio me persuade conmigo mismo». Es decir, que el bueno de Aristóteles ya nos deja claro que **no vemos las cosas como son, sino como somos**.

Un buen libro sobre este tema es **'El pequeño libro de la influencia y la persuasión' de Javier Luxor**, donde se dedica un capítulo al efecto del contraste.

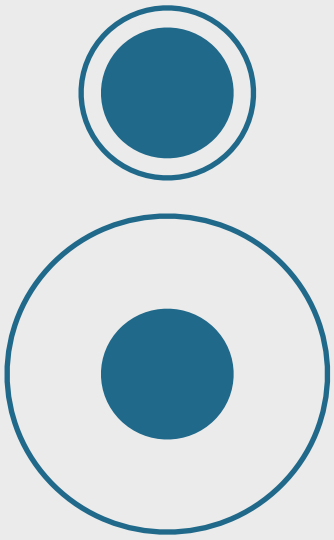


También los libros clásicos de Robert Cialdini hablan largo y tendido sobre este tema. Uno muy recomendable es **Pre-suasión**.



Célebre ilustración del libro **Mind Sigts** de Roger N. Shepard.

Los humanos somos tremendamente subjetivos en lo que a percepción se refiere: estas mesas miden lo mismo. ¡Compruébalo!



Ilusión de Delbouf (1865).

Los círculos negros tienen el mismo tamaño. Así es como el contraste visual *hackea* tu cerebro.

¿Y cómo somos, realmente? Somos el modo en que interpretamos la información.

La mente interpreta la información visual de una manera automática e inconsciente, y ofrece una imagen final lo más cercana a la realidad ya conocida por nuestro cerebro. Lo que llamamos *realidad* es la interpretación que realizamos de la información que recibimos del exterior. Roger N. Shepard, en su libro de experimentos visuales **'Mind Sights'**, decía de : **«La percepción es una alucinación guiada desde el exterior»**.

De ahí que muchas pinturas geniales parezcan más reales que la realidad misma.

El artista es el guía, y utiliza el contraste para comparar cosas muy diferentes entre sí, forzando al espectador a que uno de los estímulos sea percibido como mejor o más intenso. **Si quieres poner en valor algo en tu pintura, debes contrastarlo con otra cosa de su mismo género**.

No te asustes. Todo esto que parece tan críptico es, en realidad, muy sencillo cuando vemos algunos ejemplos:

— ¿Quieres destacar la mirada? Baja los humos a esa boca.

— ¿Quieres que esa frente se vea más luminosa? Oscurece el pelo.

— ¿Quieres destacar los labios? Súbele la temperatura a la vez que bajas la del mentón.

— ¿Quieres que el primer plano destaque?

Ensucia, agrisa, emborrona y destroza el fondo.

— ¿Quieres más definición? Rodéalo de abstracción.

— ¿Quieres que algo se vea más bello? Afea el resto.

— ¿Quieres que una luz tenga mucho volumen? Contrástala con sombras planas e indefinidas.

— ¿Quieres destacar la frente recta? Pon cerca algo ondulado y suave, como un rizo.

¿Lo pillas, verdad?

La belleza de esta idea reside en el poder de su sencillez: **conseguimos crear una ilusión por contraste**. La clave es ofrecer una buena variedad de calidades en contraste simultáneo para crear una ilusión más convincente, por ejemplo:

Relieve VS plano
Abstracción VS detalle
Recto VS curvo
Vector VS nodo
Luminoso VS oscuro
Cálido VS frío
Centro de atención VS periferia
Transparente VS opaco
Etc.

Es tu turno, dale al melón y crea **TU** propia estrategia de contrastes.

CENTRO DE ATENCIÓN

Un foco de atención tiene cualidades únicas, diferentes y exclusivas respecto al resto de tu pintura. Puedes conseguirlo con una pincelada diferente, más detalle, un cambio importante de temperatura, etc. Hagas lo que hagas en tu centro de atención, tiene que tener "la exclusiva" en tu pintura.

🤔 Cuando tengas dudas sobre si tu centro de atención está bien planteado, pregúntate esto:

- ✓ ¿Muestro de forma eficiente y "en exclusiva" lo que quiero destacar, y solo lo que quiero destacar?
- ✓ ¿Agrupo estratégicamente el resto de elementos para disuadir al espectador de que fije su atención en ellos?

Teoría de la mercancía

Es una teoría que se emplea en marketing, pero que nos viene de perlas para explicar cómo crear un poderoso foco de atención. El pilar principal de esta teoría (Brock, 1968) es que la percepción de escasez aviva el deseo: «Cualquier mercancía será sobrevalorada hasta el límite de su disponibilidad».



Si tu pintura se ocupa de un tema monótono, tu centro de atención será discordante y estridente.

Rembrandt era el rey en esto.

Ahora cambia la palabra "mercancía" por la palabra "forma". **Crearás un mayor interés y peso visual si limitas la cantidad de formas que utilizas en tu foco de atención**.

Sé muy selecto con los focos de atención de tu pintura, y con la información que pones en ellos. Crea un entorno de carencia en tu pintura, y carga a tu centro de atención con una gran abundancia de todo lo que escasea en tu pintura. Puedes combinar varias carencias para lograr un efecto más dramático. **Crea una gran desigualdad entre el conjunto y tu foco de atención, y te ganarás el interés del espectador**. Lo entenderás muy bien con algunos ejemplos:



«El artista nunca debe olvidar que está tratando con toda la tela, no solo con una sección»

Nicolai Fechin.

✔ Si tu pintura es predominantemente gris, tu centro de atención tendrá un gran cromatismo.

✔ Si tu pintura tiene un tratamiento predominantemente suave, tu centro de atención tendrá una gran dureza.

✔ Si tu pintura está compuesta predominantemente por pinceladas largas y rectas, tu centro de atención tendrá pinceladas cortas y onduladas.

Todas las partes de tu pintura deben ser interesantes, pero solo debe haber un protagonista

El foco de atención es el resultado de orquestar los contrastes en tu pintura, tomando decisiones estratégicas que lleven al espectador a sobrevalorar esa zona, creando la ilusión de que tiene una cualidad única. Para que eso ocurra debes limitar a sus competidores. **El exceso de puntos de interés tiene, por lo general, un efecto desastroso en tu composición**.



Ejemplo de maquillaje donde hay demasiados "centros de atención" compitiendo entre ellos 😂

Esto significa que si estás retratando a una chica de ojos preciosos, nariz bonita y labios sensuales, deberás decidirte por destacar solo una de esas tres cosas. Destacar todas las partes interesantes crea un conflicto de interés y una falta de jerarquía visual que destrozará la percepción de belleza de cualquiera de las partes. Ese *vicio* en los retratos se conoce como el efecto de "cara de cartón-piedra", que es exactamente lo que ocurre cuando vemos a una persona mal maquillada.

«Un retrato es una pintura con algo raro en la boca» —John Singer Sargent.

Si bien el 90% de las veces el centro de atención de nuestro retrato está en los ojos, no tiene porque ser siempre así. En un perfil, por ejemplo, puedes elegir que el foco de interés sea el punto de luz en la nariz, o la blancura de la nuca en contraste con la cabeza.

Dicho esto, no suele recomendarse que los labios sean el centro de interés debido a que su cambio de temperatura ya destaca naturalmente, así que conviene dejarlos para el final para que no se nos vaya de las manos y compita demasiado con los ojos.

La boca es el punto más delicado, más sutil, de la cara. Pero no suele ser el centro de atención, así que crea cierto conflicto al requerir al menos el mismo trabajo, atención por la forma y por los cambios de temperatura que los ojos, que son el centro de atención natural en un retrato. De ahí que Sargent dijera aquello de que «a portrait is a painting with something wrong with the mouth».

CADA PINCELADA ES UN MICROPOEMA

Scott Burdick habló largo y tendido de la pincelada, explicando que cada pincelada debe concebirse como una pequeña obra de arte subordinada a una obra de arte mayor. Sí, entra de nuevo la idea de pintura *matrioshka*.

Por medio de analogías con la caligrafía china, Scott Burdick nos explicó que cada pincelada

posee una belleza abstracta con una gran carga emotiva: dirección, velocidad, presión, arrastre, intención...

Cada pincelada nos cuenta una historia individual, y el conjunto de historias nos cuenta una historia coral. **Toda pincelada debe contar una historia, sin acaparar todo el protagonismo de la obra**. Las pinceladas son, por así decirlo, como los arcos argumentales en las películas.

La pincelada revela la forma pero tiene belleza en sí misma. **Trabaja a nivel realista y abstracto a la vez,** construye la forma al mismo tiempo que contiene una información abstracta que la enriquece de un subtexto emocional.

Jeremy Lipking, **Richard Schmid**, Jacob Dhein, Ann Gale, **Alex Kanevsky**... todos estos grandes artistas trabajan la pincelada en este nivel. Echa un vistazo a sus trabajos e intenta imaginarte la misma pintura sin el trabajo del pincel.

Carga bien el pincel

Scott Burdick, al igual que **Hollis Dunlap**, dice que no hay nada peor que un pintor que teme poner pintura, y que no hay ninguna necesidad de utilizar mediums ni veladuras.

Scott Burdick utiliza pintura en abundancia, y la extiende como si fuera mantequilla. **Su pintura no colorea la forma, la modela**. Desplaza las masas de pintura con el pincel, esculpiendo la forma. Peina el impasto indicando la dirección de

Scott Burdick recomienda estudiar la pincelada y el uso de los empastes de Nicolai Fechin, Joaquin Sorolla, John Singer Sargent y Anders Zorn.

la forma, modelándola, a medida que introduce cambios de temperatura.

A diferencia de artistas como **Mark Tennant** o **Richard Schmid**, Scott Burdick no separa los pinceles que utiliza para luces y para sombras. Cuando la pintura se empasta y las sombras no son transparentes, no existe riesgo de contaminar las sombras con blanco. Es suficiente con limpiarlo con un trapo antes de mezclar un nuevo color.

Siempre hay un momento para soltarse

Scott Burdick recomienda soltarse al comienzo porque siempre estas a tiempo de retocar. De hecho, **casi siempre pecamos de ablandar demasiado la pintura al principio** con el afán de perfeccionarla, perdiendo así su frescura.

Así que durante la ejecución del gran bloque de medios tonos y luces, Scott Burdick se divierte trabajando en lo que él llama “pinceladas interesantes”. Pinceladas sueltas, grandes y largas, pero con una dirección e intención claras, que se convertirán en el lecho donde trabajará encima con más detalle, reduciendo progresivamente el tamaño de sus pinceles.

Scott Burdick se desmelena ahora porque sabe que no podrá hacerlo cuando trabaje en los detalles. **El contraste de las grandes pinceladas iniciales con el de las pequeñas y contenidas de los detalles es lo que al final refresca el resultado y le da vida**.

FUNDIDOS, LOS JUSTOS

Para fundir es mejor esperar un día, por dos razones:

I. Dejar pasar un tiempo favorece tomar mejores decisiones y evaluar con la cabeza fresca si es realmente necesario fundir.

II. Esperar un día favorece que la pintura se asiente y empiece a cuajar, siendo más fácil fundirla sin destruir la pincelada. Cuando esfumamos con la pintura recién aplicada es probable que la arrastremos demasiado y la emborronemos, destruyendo su viveza.

Antes de fundir nada, recuerda la ley del contraste: **para que algo se vea fundido debes contrastarlo con algo duro**. A veces la solución no pasa por suavizar más, sino por endurecer más otras zonas.

Si vas a fundir, sé lo más austero posible y preserva la estructura. **No lo ablandes todo, sé muy selectivo a la hora de fundir**. Trabaja con ángulos nítidos en la zona de interés, como los ojos, y nunca modeles más de lo estrictamente necesario.

Técnicas de fundido

Los fundidos requieren control y pinceles adecuados. Los mejores son los de pelo de mangosta o meloncillo (*mongoose*, en inglés), y se utilizan arrastrándolos muy suavemente, casi sin tocar la pintura. En vuelo rasante, acariciándola.

También se puede fundir dando pequeños toques, muy suavemente, como si fuera un tampón.

Para hacer fundidos suaves, como en las mejillas o en la zona de la sien donde arranca del cabello, puedes utilizar un pincel seco suave, dando pequeños toques sobre la pintura húmeda y sin arrastrar.

Control de bordes

Como regla general, **suaviza los bordes si tu retrato parece tallado en madera, y endurécelos si parece hecho de mantequilla**. Para todo lo demás, utiliza esta lista para orientarte:

✔ Las pinturas deben tener bordes perdidos y encontrados.

✔ Una sombra proyectada tiene un contorno afilado que se suaviza a medida que se aleja del punto de origen.

✔ Cuanto más redonda es la forma, más suave es el borde. Cuanto más angulosa es la forma, más duro será el borde.

✔ Cuanto más dura es la superficie, más duros son sus bordes (un hueso tiene los bordes más afilados que un músculo).

✔ Los bordes en la sombra son generalmente más suaves que en la luz.

✔ Cuanto más próximo está a nosotros, más duro será el borde. Cuanto más lejos, más suave, suelto y borroso.

✔ Cuanto más brillante sea la fuente de luz, más duro será el borde.

✔ Los bordes perpendiculares a la fuente de luz son los más duros.

✔ El ojo humano enfoca naturalmente una sola área, dejando todo lo demás suavemente fuera de foco. Tus bordes deberían seguir esa misma secuencia de desenfoque respecto a la zona de interés.

ACABADO

Según Nicolai Fechin, para finalizar una pintura debe haber un equilibrio entre idea y resolución técnica. Suyas son las sentencias: «Not badly conceived but poorly executed!» y «Stupid, but devilishly well executed!» para criticar la falta de balance entre idea y ejecución.

Nunca es fácil saber cuando dar por acabada una pintura.

Como regla general, cuando te sientas satisfecho con lo querías expresar, PARA.

...Tu pintura está completa 😉

Si una pintura tiene un buen equilibrio entre idea y ejecución, y logra comunicar eficientemente las emociones, está terminada.

Da igual si está en una primera fase de ejecución, sin detalles, efectos ni refinamientos. Y si no paras ahí, es que tu objetivo no es otro que lucirte técnicamente. Así que revisa tus prioridades: ¿estás pintando para lucir palmito o porque tienes algo que decir al mundo?

LIBROS RECOMENDADOS POR SCOTT BURDICK

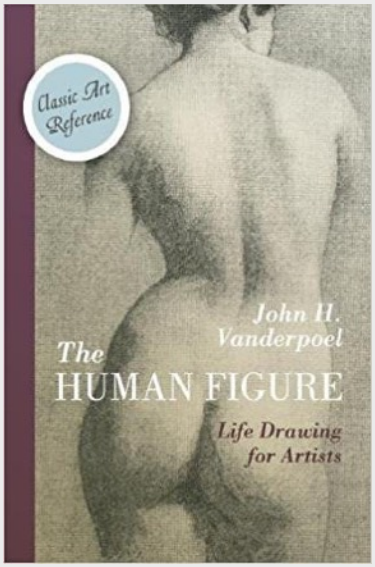


Alla Prima II, de Richard Schmid.

Alla Prima II
Richard Schmid

Según Scott Burdick este es el gran libro que todo pintor *alla prima* DEBE estudiar. Punto.

La primera edición está agotada, pero recientemente salió la segunda edición, revisada y expandida. Seguramente no estará disponible por mucho tiempo, así que si te interesa el libro hazte con él antes de que sea demasiado tarde.

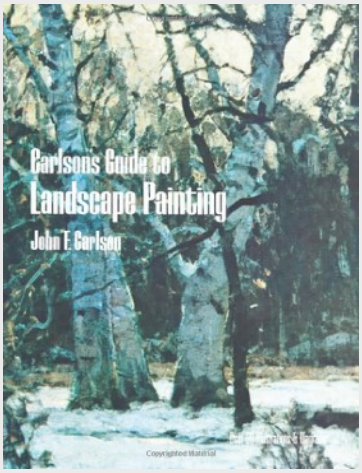


Un clásico: The Human Figure, de John H. Vanderpoel.

The Human Figure
John H. Vanderpoel

Scott Burdick recomienda el estudio del libro de Vanderpoel para comprender y simplificar los planos de la cabeza, y aprender a observar sus ángulos en perspectiva.

Este librito es un “must” que no puede faltar en ningún estudio de pintura serio y lo encuentras súper fácil en Amazon por un precio de risa. **Hazte con él y estúdialo bien, no te arrepentirás**. Aprenderás las claves para transformar tu comprensión de la estructura de la figura humana, y como simplificarla sin perder su vitalidad.



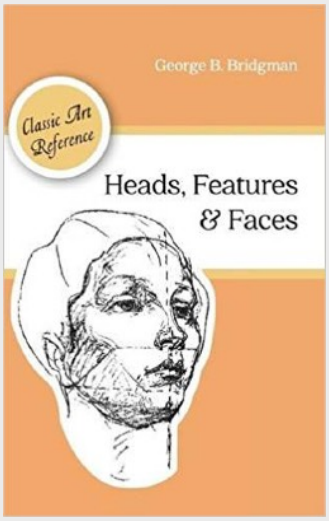
Guide to Landscape Painting, de John F. Carlson

Guide to Landscape Painting
John F. Carlson

John F. Carlson es el pintor de referencia de Scott Burdick cuando habla de la pincelada.

Scott Burdick recomienda pintar al *Plein air* para aprender a dar más unidad en el color y a simplificar sin sentirnos coaccionados por estar pintando a una persona.

El estudio de la luz y la forma sin una presencia humana nos libera de cierto compromiso y consigue que avancemos más rápidamente.



Heads, Features and Faces, de George B. Bridgman

Heads, Features and Faces
George B. Bridgeman

George B. Bridgman te ayudará a comprender la estructura de la cabeza y a concebirla tridimensionalmente.

Para retrato su libro Heads, Features and Faces te va a resultar súper útil, pero tiene más libros que son verdaderas joyas para comprender la estructura y anatomía de figura humana:

Constructive Anatomy

Bridgman's Life Drawing

Drawing the Draped Figure

The Human Machine

The Book of a Hundred Hands

VI.

DEMOSTRACIONES



TOMEU

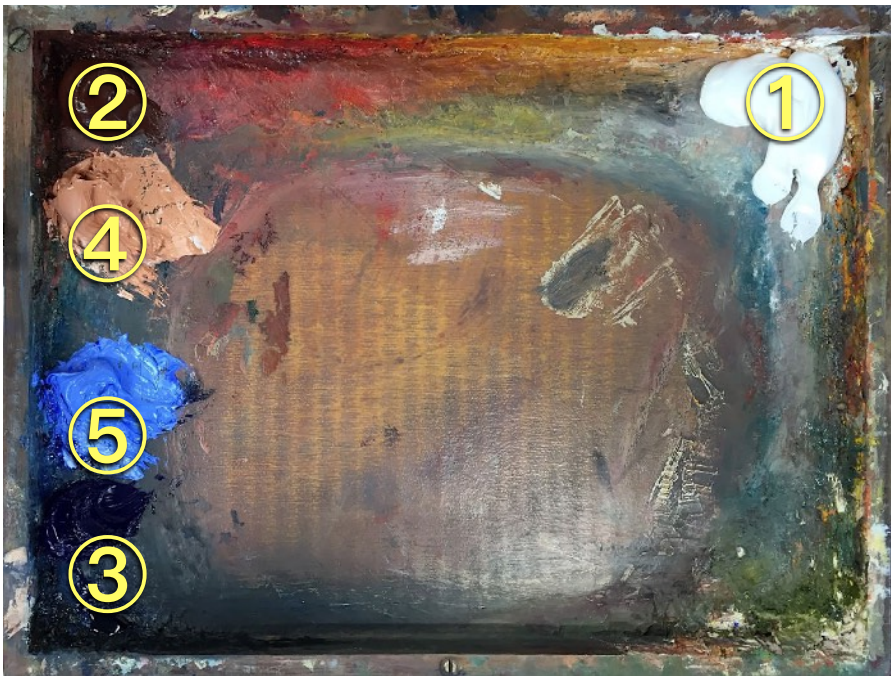
En las demostraciones de tres horas como esta, Scott Burdick obvia los cambios de temperatura y se centra únicamenete en los valores y el dibujo.

En las sesiones más largas planificará los cambios de temperatura ya desde los primeros grandes bloques de color.

① Blanco de Titanio
② Siena Tostada
③ Azul Ultramar Oscuro

④ **Premezcla I**
Siena Tostada + Blanco de Titanio

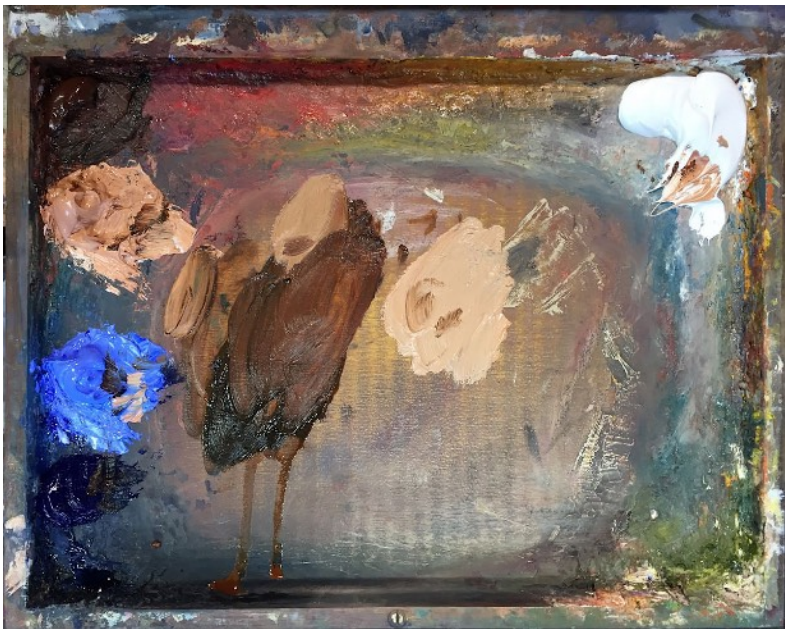
⑤ **Premezcla II**
Azul Ultramar Oscuro + Blanco de Titanio



Empieza con un encaje básico con líneas diluidas con un poco de *Gamsol* y una mezcla de Siena Tostada y Azul Ultramar. Utiliza un pincel de cerdas duras.

En este momento todavía no mancha los bloques de color. Es el momento de realizar todas las mediciones y correcciones previas necesarias para asegurar la corrección la cabeza.





Cuando se han establecido las grandes formas de las sombras y están debidamente posicionadas y proporcionadas, Scott Burdick procede a pintar una gran mancha de color que cubre gruesamente toda la zona de medios tonos y luces.

Esta es la parte más *divertida* y donde se permite, después del sesudo ejercicio de análisis y medición de precisión, darse el lujo de jugar con la pincelada dándole textura, variedad de arrastre y dirección.







Scott Burdick aplica mucho empaste hasta el final, sin utilizar restregados, mediums ni veladuras.

De este modo consigue modelar la forma manipulando el impasto, sugiriendo la dirección de la forma peinando la pintura con el pincel.



Los bloques de pintura más oscura los hace con una mezcla de Siena Tostada, Rojo de Alizarina y Azul de Ultramar (más una pizca de blanco).

Puede enfriar o calentar esta mezcla muy fácilmente, alternando cambios de temperatura para crear la sensación de volumen.



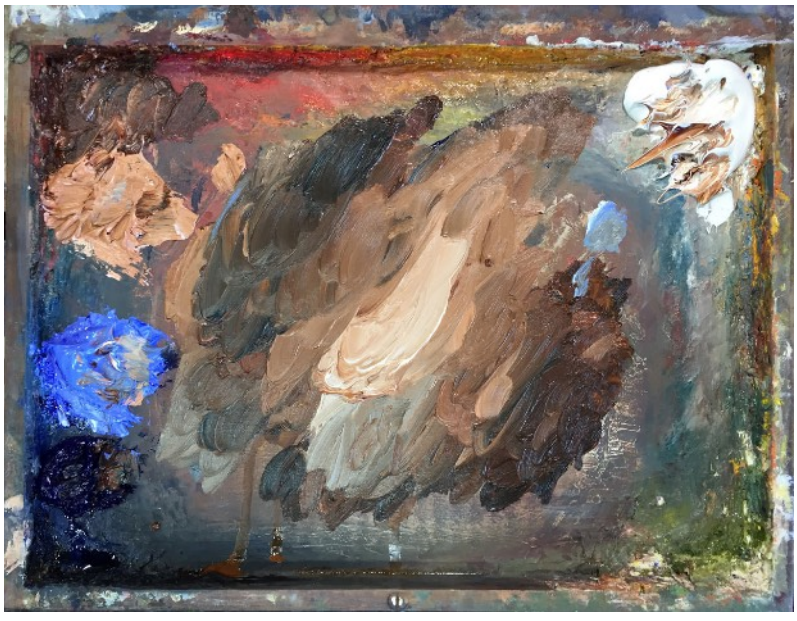


Los bloques de los claros más claros se pintan a la vez que los bloques oscuros, pero sin mezclarse entre ellos.

De este modo la clave de claros y oscuros se establece desde el comienzo, sin reservar los claros esa parte para el final, como hacen muchos artistas que trabajan *alla prima*.

La pintura de Scott Burdick se concibe toda a la vez, evitando métodos secuenciales y sin nunca perder de vista la armonía.







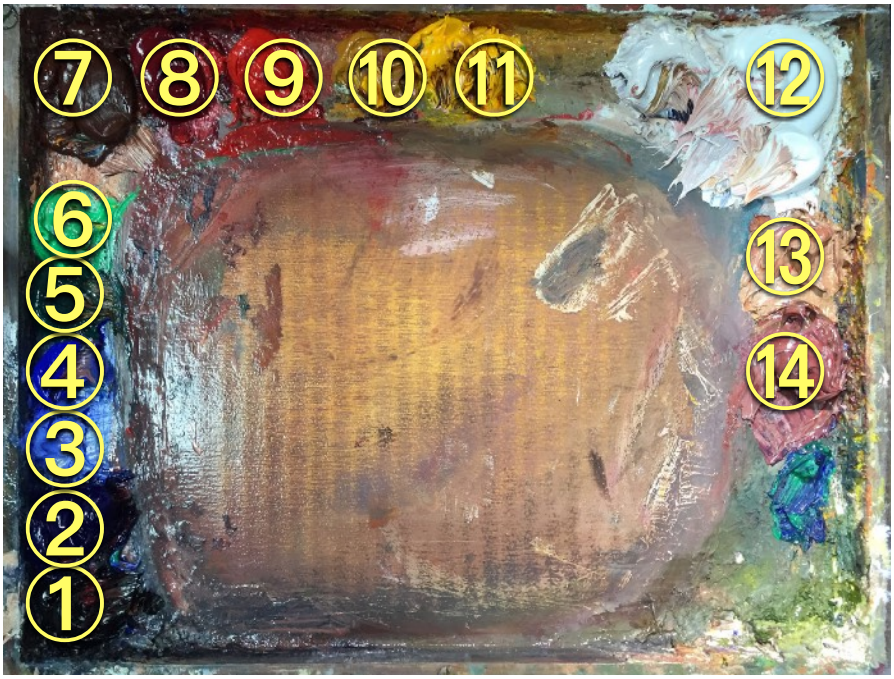


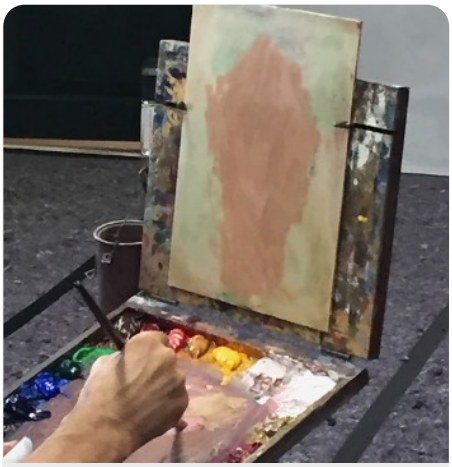
MARTA

En las dos demostraciones cortas de tres horas, Scott Burdick pintará a la misma modelo con luz artificial y con luz natural, para mostrar las diferencias.

En estas sesiones se planifican los cambios de temperatura ya desde los primeros grandes bloques de color, y se utiliza la paleta completa.

① Negro Marfil
② Azul Ultramar
③ Premezcla de Azul de Cobalto + Blanco de Titanio
④ Azul de Cobalto
⑤ Verde Viridian
⑥ Verde emeralda
⑦ Siena Tostada
⑧ Rojo de Alizarina
⑨ Rojo de Cadmio
⑩ Ocre amarillo
⑪ Amarillo de Cadmio
⑫ Blanco de Titanio
⑬ Premezcla de Siena Tostada + Blanco de Titanio
⑭ Premezcla de Rojo de Alizarina + Siena Tostada + Blanco de Titanio





Empieza con una gran mancha de color *carne* con la forma general. Es como una matriz donde encajarán las partes más pequeñas. En esta gran forma madre ya empiezan a introducirse los grandes cambios de temperatura.

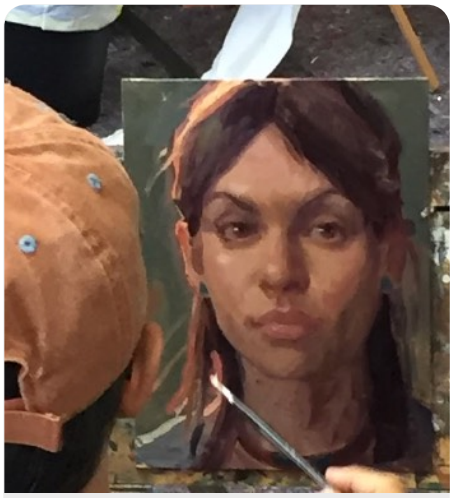
Se aplica directamente el color generosamente empastado, sin disolvente y cubriendo todo el panel desde el comienzo.

Propiedades de la luz natural:

✔ Más luz
✔ Menos contraste
✔ Más matices de color
✔ Más luz reflejada
✔ Más colores fríos (azules y verdes en la carne)







Siempre pone la clave de oscuros y claros al principio.

Añade sombras cálidas por encima de la gran mancha, delimitando a pincel las grandes formas de un modo muy general y sin dibujar líneas.

Fusiona la forma de las sombras, a la vez que las diversifica en temperatura.

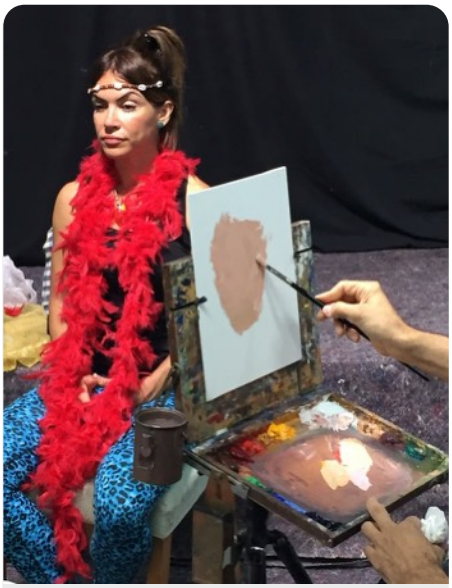
El fondo plano ayuda a crear volúmenes rotundos en el primer plano por el efecto del contraste.

Reserva la boca para el final para que la dominante de temperatura cálida no compita en el foco de atención de los ojos durante la ejecución.









A diferencia de la anterior demostración, este retrato se ejecuta con luz artificial, por lo que hay menos luz reflejada y colores más cálidos.

También empieza con una gran macha de color *carne* con la forma general.

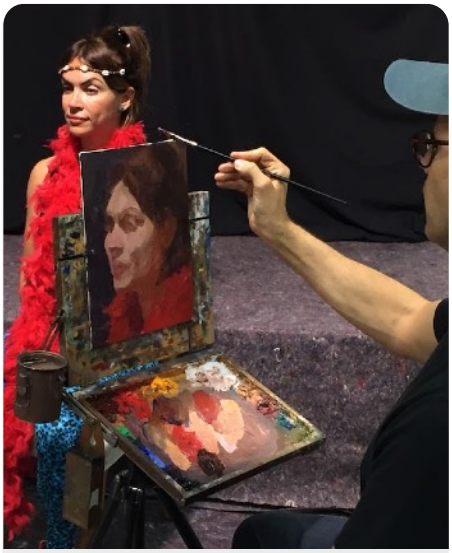
En esta gran matriz de color ya empiezan a superponerse grandes bloques con cambios de temperatura.

La pintura se aplica muy empastada y no se manipula para corregir, sino que se retoca superponiendo color, pintando *unas cosas dentro de las otras*.









Finaliza el modelado introduciendo valores intermedios entre los bloques de luz y sombra, y creando secuencias de colores fríos y cálidos a lo largo de la forma.

También introduce variedad en las texturas y esculpe la forma peinándola en el sentido de la forma, creando volumen.









JULIETA

En esta demostración de seis horas Scott Burdick puede permitirse desplegar más recursos y llevar el retrato hasta un buen nivel de acabado.

En este retrato podrás estudiar cómo modela y retoca la pintura hasta conseguir un retrato perfectamente terminado.

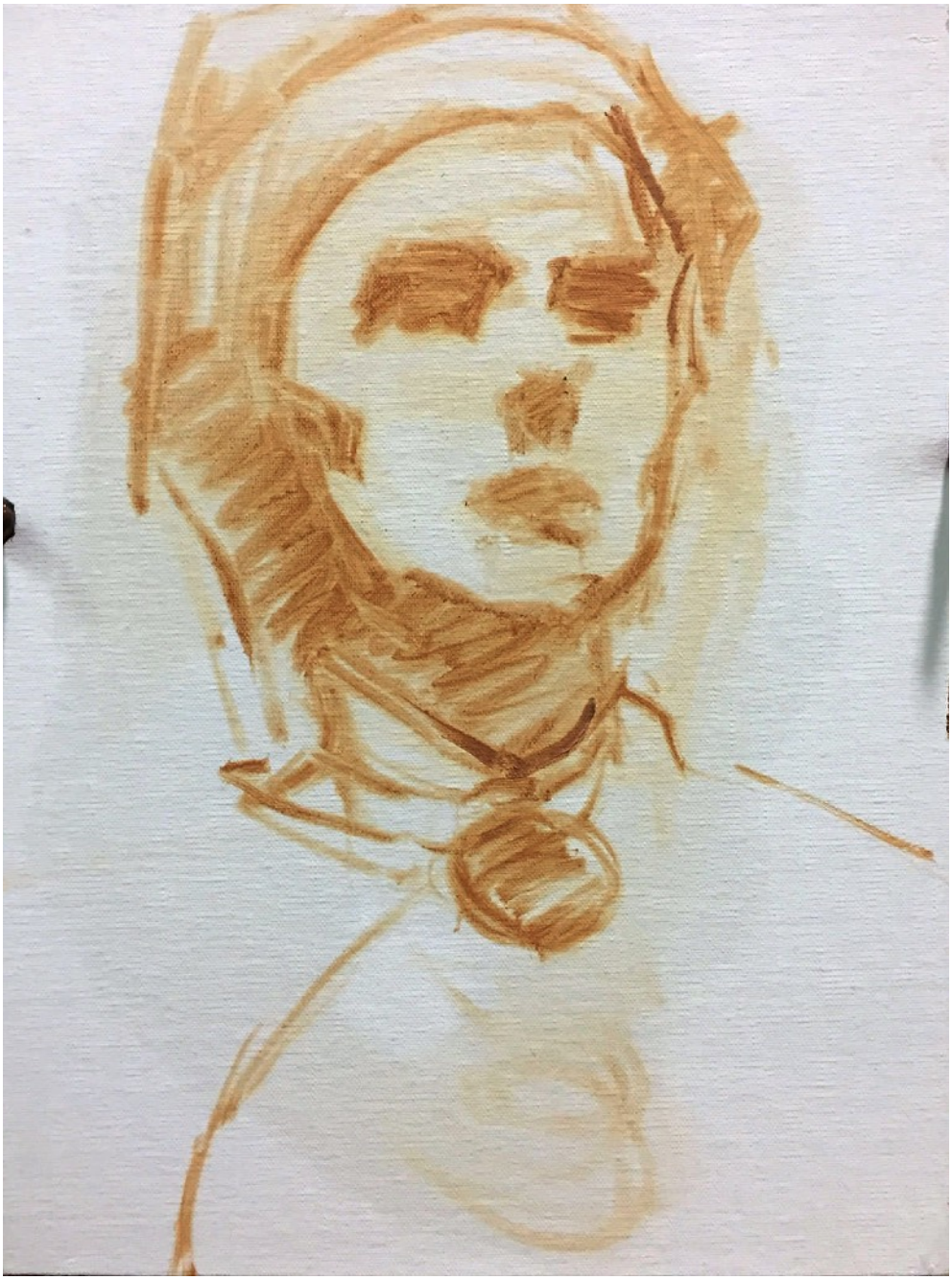
① Negro Marfil
② Azul Ultramar
③ Premezcla de Azul de Cobalto + Blanco de Titanio
④ Azul de Cobalto
⑤ Verde Viridian
⑥ Verde emeralda
⑦ Siena Tostada
⑧ Rojo de Alizarina
⑨ Rojo de Cadmio
⑩ Ocre amarillo
⑪ Amarillo de Cadmio
⑫ Blanco de Titanio
⑬ Premezcla de Siena Tostada + Blanco de Titanio





Scott Burdick encaja la cabeza, indicando las grandes masas con manchas y los principales ángulos con trazos firmes.

El encaje se ejecuta con un pincel de cerdas duras y una mezcla de Siena Tostada con Azul Ultramar.

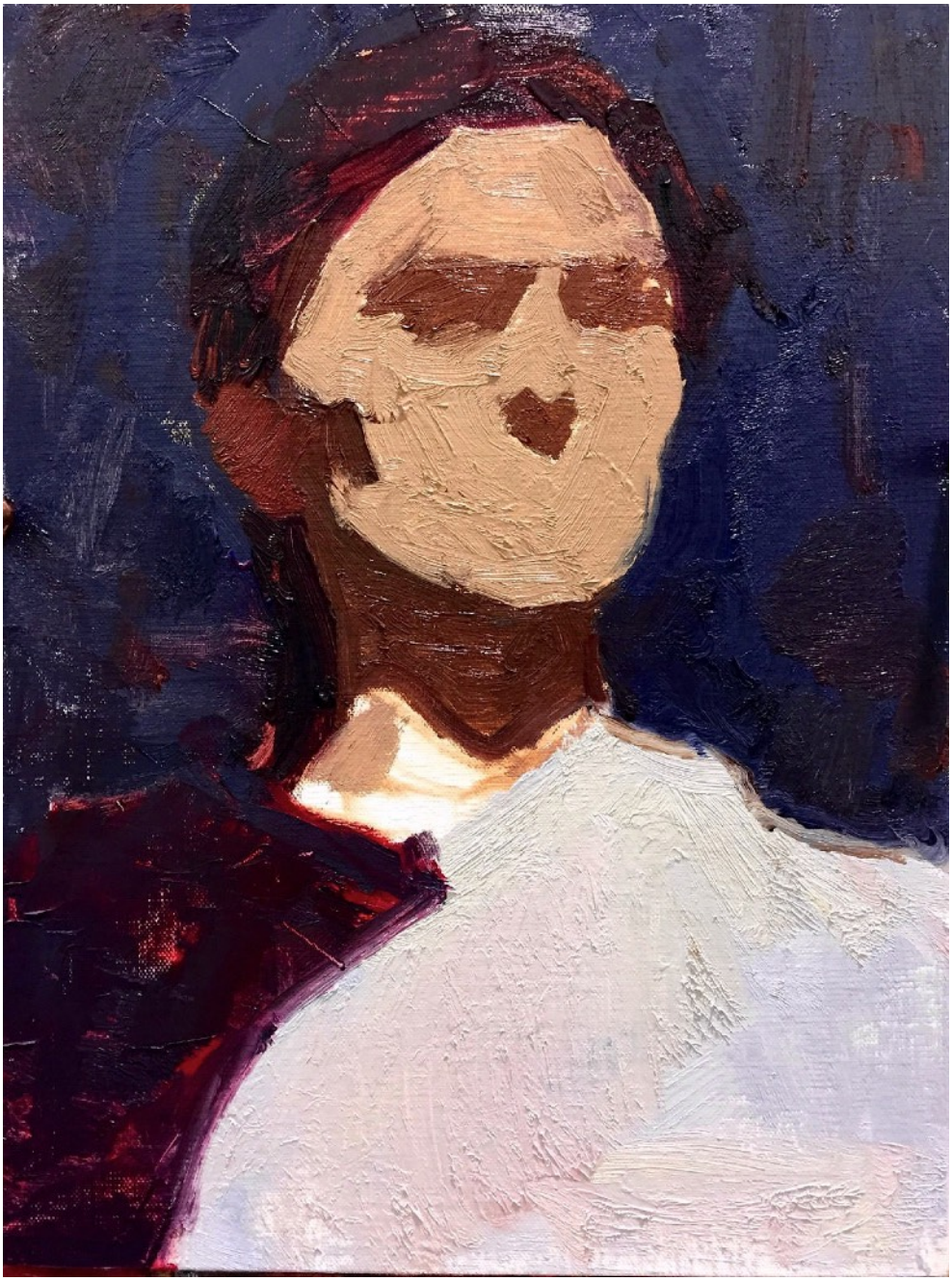




Se pintan las grandes masas de luz y sombra, sin valores medios. La pintura se aplica en capas muy gruesas con un pincel grande y ancho.

Ahora es el momento de cubrir todo el panel con grandes masas de color empastado, utilizando pinceladas grandes y largas, a modo de lecho para trabajar más tarde los detalles encima.

Aunque es una fase de indefinición, Scott Burdick dedica todo el tiempo necesario a ajustar las grandes formas antes de poner detalles en ellas.





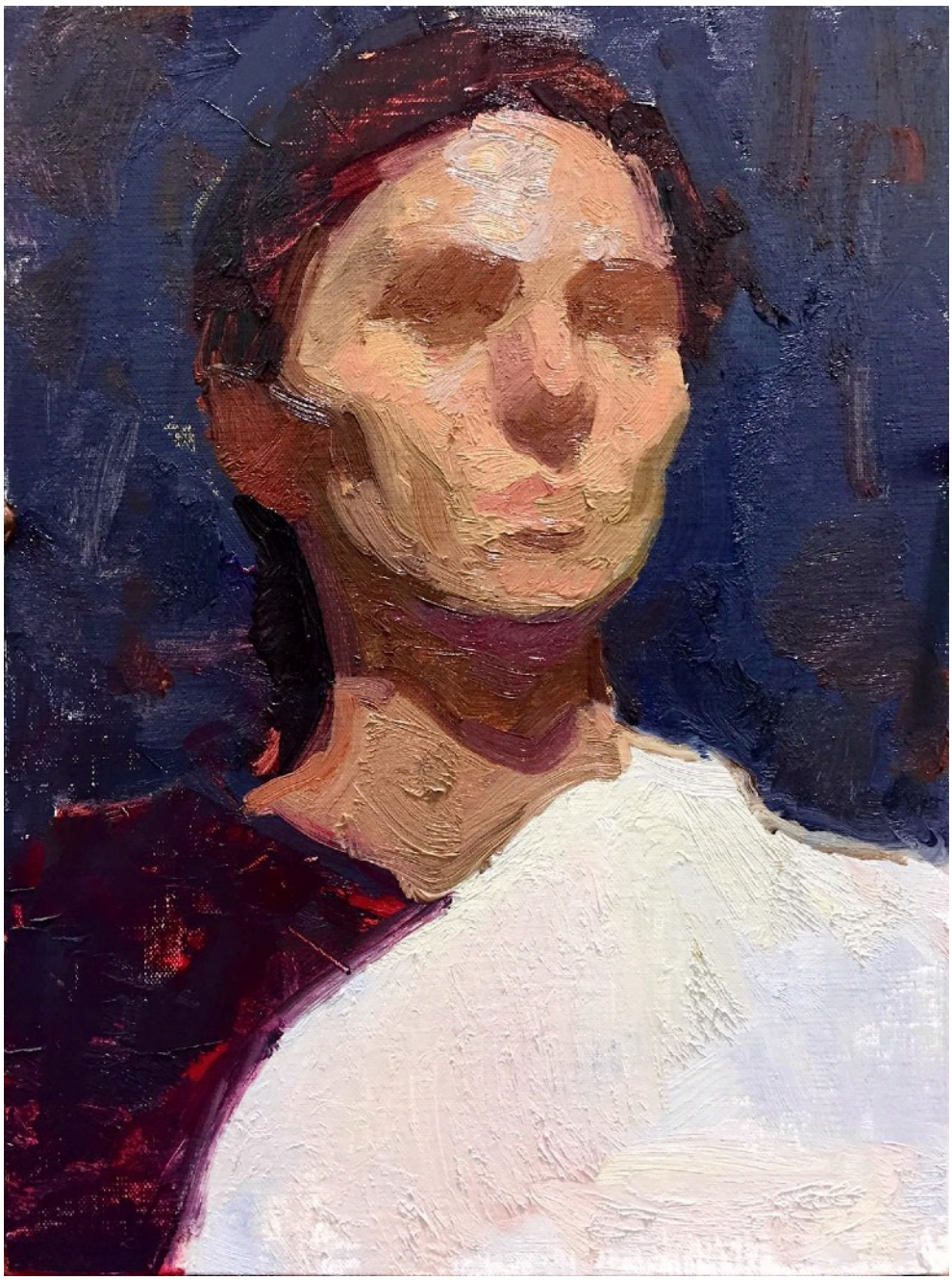


Ahora es el momento de poner los valores medios entre las masas de luz y sombra, creando las transiciones.

Se fijan los grandes bloques de cambios de temperatura y se establece la clave de claros y oscuros.

También introduce contrastes simultáneos de color: amarillo en las luces y violeta en las sombras.

Finalmente diversifica los matices de color del fondo, participando de las mezclas del rostro.







Scott Burdick empieza a trabajar más detenidamente en el foco de atención, detallando la zona de los ojos, a la vez que la boca permanece indefinida, solo sugerida por un leve cambio de temperatura.

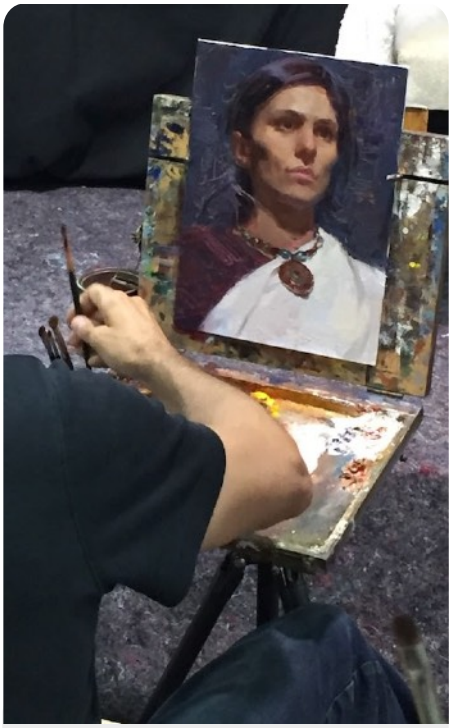
El fondo gana en textura y diversidad, creando vibración cromática.

Las formas más redondeadas, como las mejillas, se suavizan arrastrando un pincel seco sobre la pintura húmeda, en el sentido de la forma.





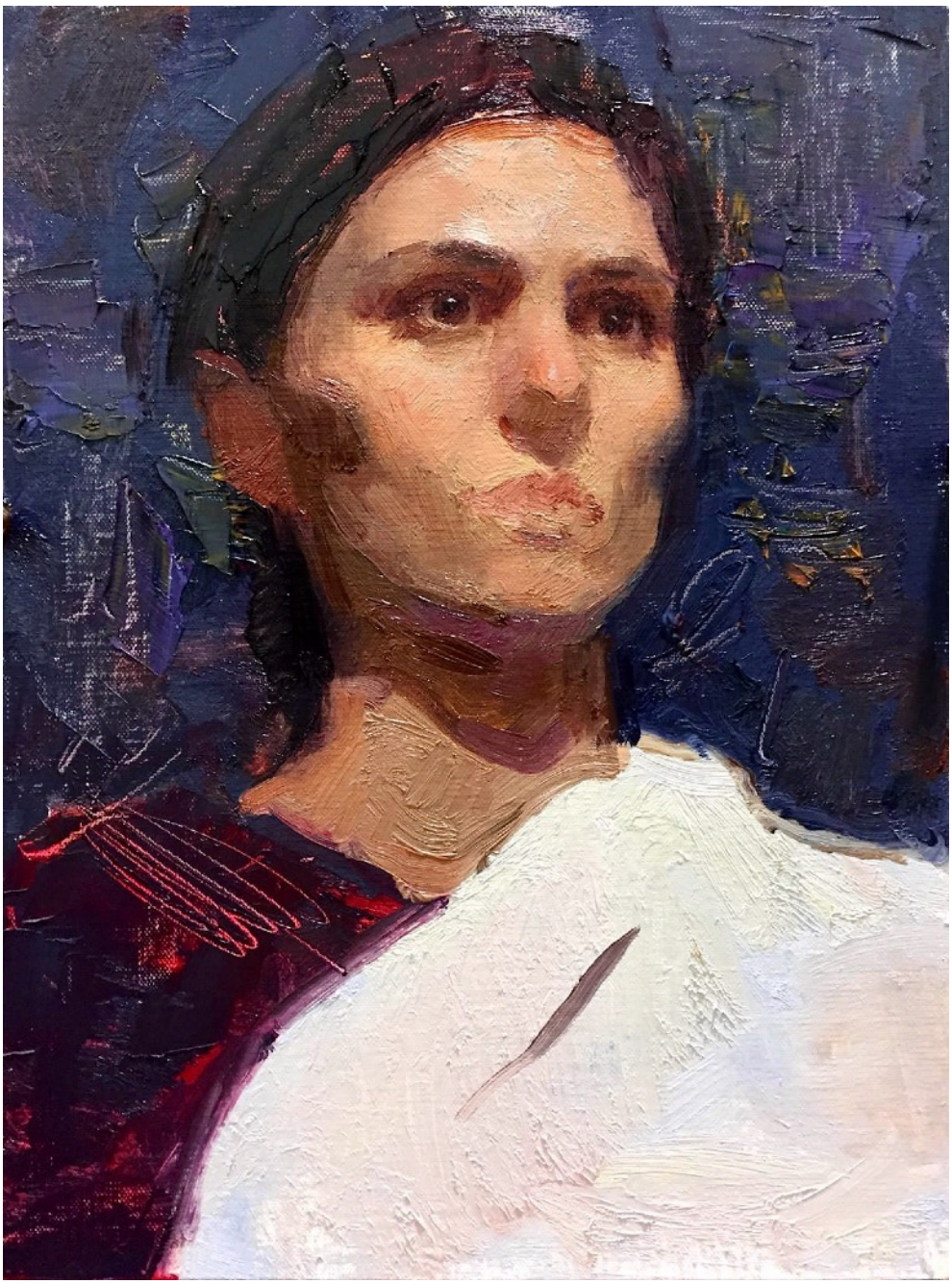




Se añaden los puntos de luz y los acentos a la vez que se siguen refinando los cambios de temperatura menores y las transiciones.

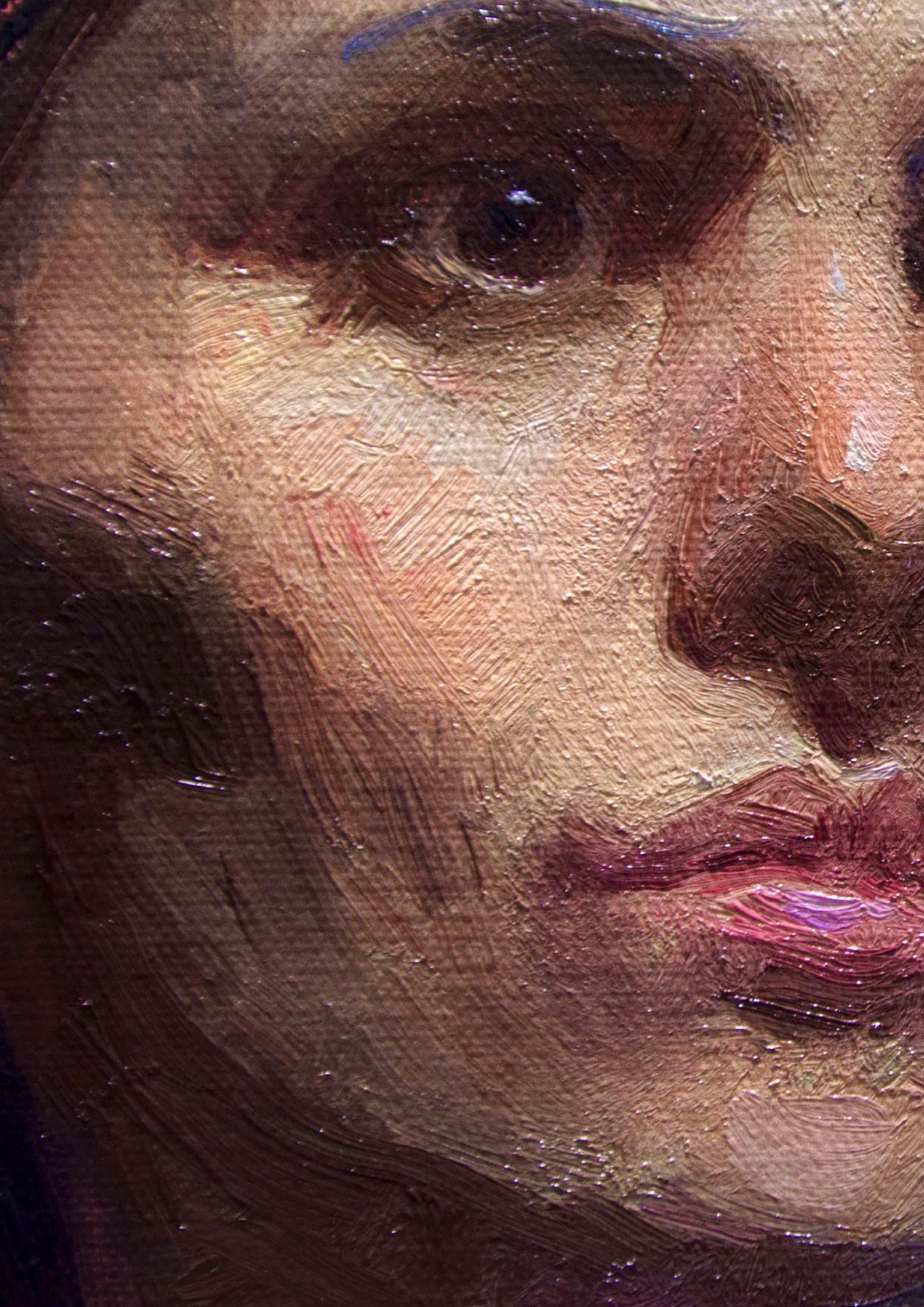
Scott Burdick sigue trabajando en el foco de atención antes de empezar a modelar la boca, que normalmente reserva para el final.

Las formas del rostro se van suavizando a medida que el fondo adquiere más cuerpo y textura, creando un efecto de contraste que aviva la frescura del retrato.











Participantes

Anne Smith
Bernard Martin
Colin L. Williams
Daisy Perkins
Desiree Young
Gretchen Pravaz
Janelle Hatherly
Kyne Nislev
Maria Carme Bufí
Margaret de Vaux
Mary Martin
Meredith Griffiths
Núria Domingo
Sandra Botstein

Modelos

Icar Toset
Julieta Oriola
Marta Asensio
Tomeu Sánchez

Organización

Carles Gomila
Jorge Fernández Alday





¿Quieres conocer más a fondo a Scott Burdick y a Susan Lyon?

Jorge Fernández Alday les hizo una entrevista en profundidad para Pulsar Podcast.

Echa un vistazo al vídeo, está genial 😌

April 7 to 13, 2025 → Lazaretto Quarantine Island, Menorca (Spain)

