MARK TENNANT

LIBRO ROJO

Carles Gomila
MENORCA PULSAR

¿QUÉ MOSCA ME HA PICADO PARA ESCRIBIR ESTE LIBRO?

Verás, cuando me siento delante de mi biblioteca pienso en que necesitaría dos vidas para digerirla. Pero no nos engañemos, con solo concentrar mis esfuerzos en dos o tres libros bien escogidos, sería suficiente. Y lo más inquietante es que, en lo más hondo de mi corazón, comprendo que **no debería leer tanto sobre pintura, sino pintar.**

Ajá, ahí empieza el cortocircuito. Tener una buena biblioteca es imprescindible, pero también fomenta una pobre retención de ideas y una terrible dispersión al intentar aplicarlas. Una gran biblioteca puede fomentar tus inseguridades.

Estudiar pintura sin pintar es como preparar durante años un viaje que no harás nunca. Pues bien, ya es hora de tomar ese avión. Es mejor poner en práctica una sola idea que estudiar cien.

Imagina que te preparas para hacer una maratón y vas a un programa donde cada día te enseñan un entrenamiento diferente. Al final tendrás una idea general sobre los entrenamientos que existen y un papel que certifica que estás perfectamente preparado para ir a una maratón. Pero el mundo real te dará una soberana paliza.

Muchas escuelas fomentan esta confusión y falta de criterio, relativizando los procedimientos a tal punto que todos son válidos, a la vez que no lo es ninguno. Todo esto conduce a un gran dispendio de dinero para obtener un título inservible y una enorme frustración.

Los artistas jóvenes tienen el ego demasiado exaltado para reconocer que sus estudios no fueron una decisión inteligente y no se plantean estar equivocados, conformándose en pensar que el mundo está equivocado con a ellos. En ese sentido, **las escuelas que antaño eran proveedoras de conocimiento, ahora son proveedoras de títulos y confusión**.

Nadie que sale de una escuela está preparado para la verdad. Ninguno quiere oír que para ser bueno se necesitan años de trabajo duro y estudio constante. Ser artista requiere un sacrificio titánico y son pocos los que se lo toman en serio.

Al no tener concentración, paciencia ni disciplina, tampoco tienen una hoja de ruta. Los estudiantes no saben por dónde empezar y se ahogan en un océano de métodos, terminando por temer a sus propios pinceles cuando deberían amarlos.

¿Y por qué os explico todo esto?

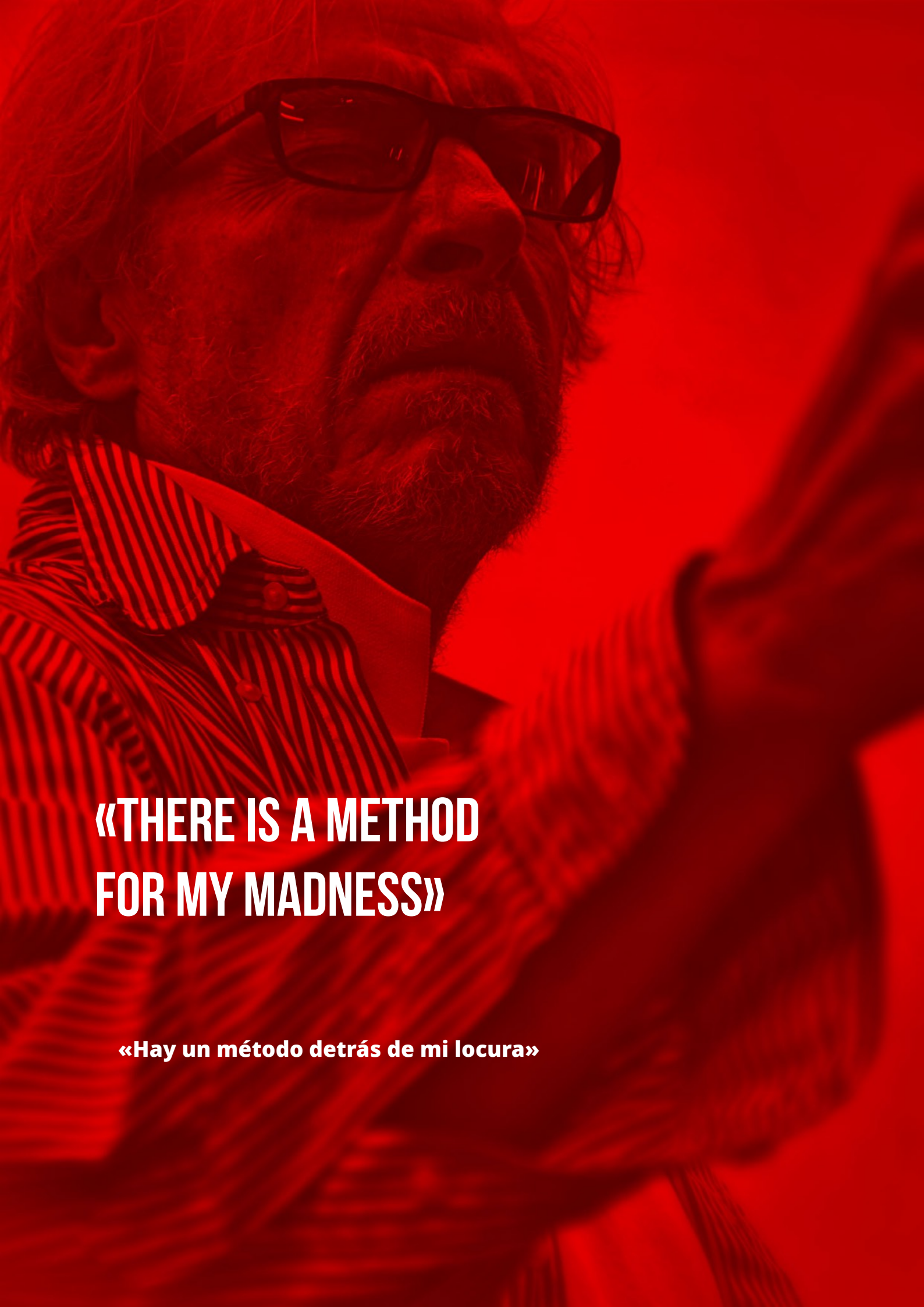
Porque en la formación artística **necesitamos un poco más de sensatez y sentido común. Necesitamos a un Mark Tennant**. Mark es un tipo racional, paciente y con criterio. Es el Dios de la Sensatez. Miradle, hasta tiene cara de tipo sensato 😌

Mark explicó un método tangible basado en unas referencias que muchos ya conocíamos, pero no éramos conscientes de lo importantes que son.

El resultado es que aprendí más en cinco días en su taller que en un año por cuenta propia, y la razón por la que he escrito este libro es para ordenar un montón de notas que tomé, unas manchadas de óleo, y otras tantas de vino, que espero que disfrutéis tanto como yo.



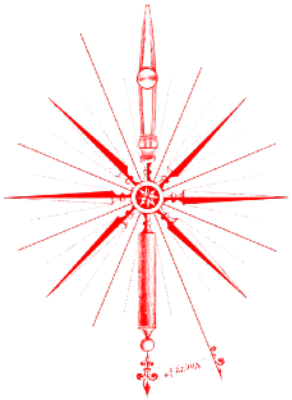
Gracias por todo, Mark
Carles Gomila



«Hay un método detrás de mi locura»

I.

LA FILOSOFÍA DE MARK TENNANT



Mark es uno de esos artistas libres y felices que no distingue entre vida personal y vida profesional. Pinta desde los 18 años y el óleo es tan parte de él como su materia gris. «Nadie dijo que esto fuera fácil, no todos los días son gloriosos y debo trabajar duro para sacar lo mejor de mi mismo» —dice el veterano.

Con más de 30 años de experiencia como profesor, se toma muy en serio el reto de transformar a sus alumnos y entiende la docencia como un motor creativo. Piensa en ellos como en un equipo de ensayo de métodos. **Esta filosofía le obliga a auditar, repensar, comprimir y depurar sus procesos artísticos, de modo que el progreso de los estudiantes valida empíricamente que su método funciona**.

Los alumnos alimentan su arte, y su arte alimenta a los alumnos en un círculo virtuoso donde todos ganan. Cuando observa que sus alumnos progresan recibe un chute de motivación que le empuja al caballete con energía renovada y la convicción de que su proceso creativo verdaderamente funciona ¡Vaya si funciona! 💪🏻

Decía Andrew Loomis que «un artista que conoce su arte a fondo no tiene ningún motivo para envolver sus conocimientos en un manto de misterio». Así es Mark; tan generoso, tan claro.

UN PROFESOR COMO LA COPA DE UN PINO

Los alumnos de Mark se toman muchas molestias para ir a sus talleres ¡Vinieron de todo el globo! Algunos viajaron durante un día entero y llegaron exhaustos, pero se les iluminó la cara cuando le conocieron. Le admiran profundamente como artista y no quieren dejar pasar la oportunidad de que deje huella en ellos.

Dice Mark que **ser profesor es como ser un consultor**. Los alumnos necesitan buenos consejos de alguien con experiencia, un mentor.

Eso es lo que hace. Y deberíais ver con qué energía lo hace.

Mark les empuja a sacar lo mejor que llevan dentro, a la vez que es un libro abierto de consejos impagables para aquellos que quieran perfeccionar su arte. Defiende el trabajo duro y el respeto por el legado de los antiguos maestros, con quienes establece una conexión muy clara con la modernidad.

Charla impartida por Mark en el estudio de **Menorca Pulsar**.

Fofografía de Heather Millenaar



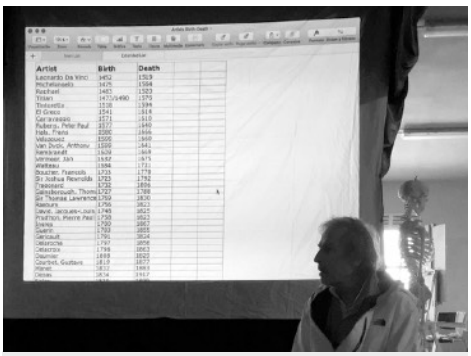
Dice no estar seguro de dónde procede el genio, pero sí el trabajo duro. ¿Es el genio el producto de la prueba y error? ¿Es el resultado de un flujo de intuiciones certeras de una persona extraordinaria? Probablemente las dos cosas sean ciertas.

Los genios desafían las ideas preconcebidas aportando una visión fresca y renovada, a la vez que convierten lo rematadamente complejo en deliciosamente fácil. Las combinaciones y las soluciones que utilizaron a lo largo de la historia son fascinantes y siempre funcionan cuando las recreas.

¡Aprendamos de los genios!

¿Algún requisito? No. Pero más te vale contar con buenas dosis de humildad y disciplina 😘

Verás, **para pintar bien hay que pintar muy mal durante años, y cuando creas que ya no lo estás haciendo mal, convéncete de que sí**. Solo así avanzarás: aprendiendo a aprender.



«Es fascinante descubrir el linaje artístico de artistas modernos y ver de dónde proceden sus maestros, y a la vez de dónde procedían sus maestros»

DESCARGA la lista de artistas de Mark Tennant.

Mark nos lo deja claro desde el comienzo: hacer arte es una empresa imposible pero, citando a Frank Benson, **la única diversión posible en la vida es tratar de hacer algo que no se puede lograr**. No hay diversión real en la realización de algo definitivo y predeterminado. Menudo aburrimiento ¿verdad?

Esto no es fácil y por eso nos encanta. No hay brujería que nos ahorre un tramo del camino, el arte es una ciencia que tiene que ser estudiada y trabajada durante toda la vida. Ahí está la gracia. Cuando empiezas no tienes otra cosa que un deseo loco de hacerlo y, cuanto más tengas este apetito desmedido, tanto más aprenderás.

Gracias a las preguntas de sus alumnos se cuestiona a sí mismo como artista. Le hacen preguntas osadas, desconcertantes, profundas y demoledoras, que hacen que se replantee no pocas cosas y lo empujan hacia un mejor entendimiento de la pintura.

«Cuando enseñas estás bajo un microscopio: te observan de cerca» —dice. Cuando enseña los principios del dibujo y la pintura en clase, debe ser un modelo. No le cabe en la cabeza enseñar una cosa y hacer otra, y esa presión por hacer lo correcto bajo la mirada escrupulosa de los alumnos le ayuda a depurar su proceso. De ahí la profunda conexión entre su arte y la docencia.

Nos transmite una idea muy profunda en la que cree a pies juntillas: que **el trabajo es una necesidad vital del hombre**. Está convencido de que estamos aquí para trabajar, para hacer cosas. Pero en realidad, pintar no es un trabajo duro cuando lo disfrutas, y él lo disfruta con todo su



He elaborado un extenso mapa de relaciones entre maestros y discípulos para que puedas consultarlo de un vistazo 😘

DESCARGA EL PDF

ser, transmitiendo su pasión natural por el trabajo.

Mark cambia las reglas del juego y abre las puertas a sus alumnos para que liberen todo su potencial. Es cierto que hay que trabajar duro, porque sin trabajo no hay progreso. Sin embargo, observar pequeños avances día a día es fascinante y esperanzador. Y **sentir como mejoras a diario está a mil jodidas millas de ser aburrido**.

Otra cosa que Mark hace es transmitir un vivo entusiasmo por la historia del arte. Si bien reconoce que cualquier cosa es posible, no ve el modo en que un artista podría llegar a destacar ignorando lo que se ha hecho antes que él.

Para saber cómo un artista llegó a ser quien fue, es vital que conozcas quienes fueron sus profesores y qué le enseñaron. Debes conocer las conexiones que existieron entre artistas para conocer cómo funciona este gran cerebro que es la historia del arte, y qué lugar ocupas tú ahí, como neurona.

¿Te fascinan los coches? Si es así, sin duda también te fascinará conocer el nombre de cada una de las piezas de su motor. O si te encanta el fútbol seguro que te sabrás al dedillo la vida y obra de entrenadores y jugadores. Lo mismo ocurre con la figura humana y el estudio de la anatomía, o la creación artística con el estudio de la historia del arte.

Y si no te interesa nada de eso es que quizá no estés tan interesado como crees en el arte 🤔

LOS PROFESORES DEL PROFESOR

Mark absorbe como una esponja cualquier tipo de arte que esté dentro o fuera de los museos, sea o no figurativo. **La única —e innegociable— condición es que sea excelente y le haga cosquillas en el cerebro**.

La verdad es que es un tipo altamente permeable. Destapa su mente e invita a entrar en su universo a genios que no tienen nada que ver con la pintura, como Elon Musk, Jony Ive o Lee Clow. Encuentra tremendamente estimulante a toda persona creativa e inteligente, provenga o no del sector de las artes. Sencillamente admira a las grandes mentes. Ellos son sus referentes.

Se inspira en multitud de artistas a través de la historia, pero admira especialmente a los artistas franceses del siglo XVIII al XIX porque ve en ellos el equilibrio perfecto entre tradición y modernidad, entre rigor académico y expresividad subjetiva.



Como no podría ser de otro modo, a Mark le encanta la filosofía de Francis Bacon: *he is one of the real ones* —dice.

En el taller nos recomendó que viéramos la entrevista que le hizo David Sylvester en 1966 en la BBC.

ÉCHALE UN VISTAZO, no tiene desperdicio.

Mark ha copiado a muchísimos artistas. Alucina con los artistas españoles y su tradición artística que tuvo una influencia brutal sobre los artistas franceses del siglo XIX. **Ribera y Murillo le quitan el habla; y especialmente todo queda en suspenso cuando habla de Velázquez**.

Qué diablos, todos los artistas después de Velázquez se ven abrumados por su grandeza. El tipo no hacía pinturas, hacía vida. «Está Velázquez, y el resto es un puñado de buenos muchachos» —decía Carlos Nine. Quizá es cierto que todos los pintores se sienten de algún modo apabullados con Velázquez, del mismo modo que los músicos se quedan hechos trizas cuando escuchan a Bach.

Los grandes maestros siempre son grandes, pero todos tenemos a nuestros favoritos. Mark reconoce encontrar en Rembrandt, Chardin o Corot una riqueza y profundidad que no ve en Sargent. Quizá no era profundísimo, pero su técnica es tan fabulosa que se le perdona (casi) todo. Mark roba un pellizquito de aquí y otro de allí, a conveniencia, porque no todos los maestros le enseñan lo mismo.

Cada uno lo resolvía a su manera pero, sin excepción, tenían algo en común: **una intuición certera para saber cuando algo estaba bien**. Todos sabían lo que hacían, y tened por cierto que no es tan fácil saber cuando se está en lo cierto.

Le encanta Manet y su maestro, Thomas Couture. Su dibujo evoca la virtud de los viejos maestros, pero rehuyendo de su dureza académica. Adora a Théodule Ribot, Hans Makart, a Sargent y a su

maestro Carolus-Duran, y reserva un aplauso especial para la obra suave y hermosa de Jean-Jacques Henner.

También busca belleza en fuentes de inspiración tan diferentes como Edwin Dickinson, George Bellows, Joseph Christian Leyendecker, Fairfield Porter, Daumier o Adrian Ghenie. Disfruta tanto del surrealismo de las primeras esculturas de Alberto Giacometti como de las complejas y estimulantes letras de Rosalind E. Krauss... ¡Diablos, daría lo que fuera por tener una máquina del tiempo y ver a Frans Hals pintando una cabeza!

Buscando la raíz de la belleza se deja influir por artistas no figurativos, especialmente del movimiento de expresionismo abstracto alemán. Por supuesto, le encantan de Kooning, Mark Rothko y Robert Motherwell. Mantiene la mente abierta y **se siente halagado cuando alguien le dice que su pintura puede recordar al expresionismo abstracto en algún modo**.

También tiene como referencias a grandes maestros vivos como Edward Schmidt, Steven Assael y **Alex Kanevsky**, por mencionar algunos. Su lista de fuentes es interminable porque no discrimina ningún campo: le encantan los anuncios, la ilustración, la gráfica publicitaria, el arte digital, la literatura, la música, el cine...

Mark brujulea y escarba todo el tiempo, curioso, hambriento y con la mente abierta, como hacen los artistas de verdad.

DEANE G. KELLER



Tienes un montón de lecciones de Deane G. Keller en Youtube

¡Aprovecha bien este gran recurso!

Dean fue una de las personas más importantes con las que Mark se cruzó en su vida, como también lo fue para **Hollis Dunlap**. Era un gran profesor, alguien realmente extraordinario que marcó la diferencia. Le enseñó todos los principios fundamentales de un modo único y con una energía arrolladora.

A lo largo de los años se fue encontrando a Keller en los museos, y siempre le alabó las copias que realizaba. También era buen escritor y Mark todavía atesora sus cartas.

Tenía una gran inteligencia que supo utilizar para enseñar a los alumnos todo lo que sabía del mejor modo posible, influenciándole más que ningún otro. No es fácil tener un profesor tan bueno, y Mark se siente afortunado por tener la oportunidad de conocer a un tipo tan extraordinario en lo personal y en lo profesional.

Este es nuestro pequeño homenaje a un profesor excepcional, que dio lugar a una estirpe de profesores excepcionales.

AL CUERNO CON EL SISTEMA EDUCATIVO

Como todo buen profesor, Mark está preocupado por el rumbo del sistema educativo en general, y el artístico en particular. **El sesgo relativista, el ego y las ansias de obtener resultados superan el hambre de aprender y la disciplina**. Los estudios de arte y las universidades no son serios ni corresponden a ninguna demanda de mercado. Son un club privado carísimo que va a su bola, como si no vivieran en este planeta.

Toda forma de arte implica expresión, cierto; pero no toda forma de expresión implica arte. **Dibujar es, por encima de todo, descubrir y tomar decisiones**. ¿Tienen en cuenta esto las escuelas de arte?

Un artista plástico debe ser como un músico: primero estudiante y después intérprete. Ningún aprendiz de músico graba discos en sus primeros días de solfeo, pero parece que en las artes plásticas sí existe esa impaciencia por la expresión personal antes de dominar las



Google Arts & Culture

El siglo XXI es maravilloso. Ahora ni siquiera necesitas estar en los museos para estudiarlos. Gracias a **Google Arts & Culture** puedes estudiar una obra casi mejor que delante del original, ya que a veces lo museos te lo ponen difícil conlargas colas, multitudes, barreras y cristales.

¡Exprime la tecnología!

herramientas que permiten expresarte sin hacer el ridículo.

Uno de los grandes problemas de los libros que estudiamos es que no recordamos lo aprendido, ya que solo podemos recordar con la repetición y el ejercicio constante. Porque el artista no escribe su obra, la pinta. **Debes saber que el arte en realidad no *se estudia*, sino que se aprende desde la experiencia**.

El conocimiento solo se afianza practicando y repitiendo, no queda otra.

No es lo mismo comprender la pintura sobre el papel de un libro que hacerlo sobre la tela en un estudio. **Aprende a pintar copiando**. Copiar sirve para averiguar cómo funciona algo, y para ir al grano nos conviene copiar a los mejores en primer lugar.

El sistema educativo actual tampoco enseña a sus alumnos a ganarse las habichuelas ahí fuera. Mark, al igual que los demás artistas que **Menorca Pulsar** ha entrevistado, está totalmente de acuerdo en que existe una necesidad urgente de introducir materias sobre profesionalización en las escuelas de arte. **Los estudiantes deben estar preparados para hacer arte y para lidiar con las dificultades que se van a encontrar en el mundo real para ganarse la vida con ello**.

Lo que te vas a encontrar ahí fuera es un sector árido del cual no sabes absolutamente nada y los errores se pagan caros. En el mundo real deberás mostrar lo bueno que eres, no tu titulación. Ningún título despierta interés alguno a las



«No hay nada como copiar a los grandes maestros. Plantarse delante de un Van Dyck o un Rubens y pasar horas y horas en una silenciosa conversación con estas obras te abrirá los ojos como ninguna otra experiencia. Después de copiar a un maestro, vuelves a tu estudio como una persona renovada.»

Mark Tennant

Te he preparado una carpeta con dibujos de Grandes Maestros que Mark recomienda que copies, junto con algunas indicaciones.

DESCARGA EL PACK

galerías, coleccionistas ni museos. Sencillamente no funciona así.

Cómo trabajar con galerías, facturar, pagar impuestos, educación financiera, negociación, productividad, etc. Nada de eso se enseña al alumno... ¡y deberían hacerlo! 🙄

Así que este es el mensaje: **la escuela es importante, pero todo está en los museos**. Mark aprendió a pintar copiando a los maestros porque de ellos obtiene todas las respuestas. Dice que si les haces las preguntas adecuadas, siempre te contestan.

Imaginad al joven Mark en el Maryland Institute de los años 60, con un escenario de cierto despiporre en las aulas. ¿Aprendió algo en la escuela? Sí y no. Aunque admite que una parte de esa formación le fue útil, reniega abiertamente del resto. **Recibió un montón de información completamente errónea por parte de profesores sin ninguna vocación ni interés artístico, así que aprendió a apreciar la pintura *de verdad* visitando museos**.

Copió a los grandes maestros en unos 11 museos en diferentes países. Esa es una experiencia maravillosa que se está perdiendo hoy en día, por varias razones. Los museos ahora complican más las cosas para que puedan ir copistas, y las escuelas cada vez son más reacias a reconocer que el verdadero conocimiento está fuera de sus aulas.

En la tradición académica francesa las primeras pinturas de los estudiantes eran copias. Junto al estudio de la figura humana del natural, la copia



Dibujo de Pierre Paul Prud’hon. Disponible en alta resolución.

DESCARGA

era el corazón de su plan de estudios; pero eso, tristemente, ha pasado de moda. Lo que la academia del siglo XVIII hizo extraordinariamente bien fue arraigar los valores del trabajo duro y la disciplina. Echad un vistazo a los trabajos de los estudiantes de arte de esa época y comprobad vosotros mismos la eficacia de su método de aprendizaje.

El éxito de tu pintura depende enteramente de ti, de cómo piensas, del trabajo que has dedicado a ello y, sobretodo, de cómo procesas tus fallos. **Si no logras superar un obstáculo, visita un museo y aprende cómo lo superaron los mejores**.

Y cuando copies a los maestros no copies sus resultados, sino sus decisiones. Cuando trabajas acumulando pinceladas para alcanzar un resultado, eres esclavo del proceso de los artistas en los que te inspiras. Así consigues lo que ellos obtuvieron al perseguir su resultado, no a pensar como ellos.

No copies, sintoniza. La composición de sus cerebros es más importante que la composición de sus paletas.

Decía Pierre Paul Prud'hon que cuando copiaba a Rafael, tenía conversaciones silenciosas sobre la gracia y la belleza 😍 ...Y ese es el espíritu, amigos.

«WRONG IS RIGHT»

Parafraseando de nuevo a Frank Benson, pintar bien no tiene mucho que ver con el talento sino con el trabajo y voluntad de mejora constante. Copiar a los mejores, devorar con los ojos las demostraciones de tus maestros y ser muy, muy constante es clave.

Ajá, pero...

Si bien es cierto que trabajar duro lleva a grandes satisfacciones, también lleva a... ¡grandes frustraciones! Verás, el artista no tiene una idea fija de lo que está bien y lo que está mal, como la tienen un abogado o un cirujano. **En ningún momento estás al 100% seguro de que lo que haces es lo correcto y eso te angustia**. Pese a todo, seamos francos y aceptemos que toda esa fricción tiene su hechizo y la pintura es una actividad maravillosa con la que hacer valer los días de tu vida.

Si la perfección no existe en el arte, estamos destinados a cometer errores. No hay gloria en el fallo de un piloto de avión y su error es siempre desafortunado. Pero hay grandeza en el error bien orquestado en una pintura. Por así decirlo, el secreto reside en *cometer los errores correctos*.

Preserva el accidente afortunado y no intentes retocarlo. Atesora intactas estas oportunidades caídas del cielo. Debes ser paciente, tarde o temprano aparecerá el *accidente perfecto* como por arte de magia, pero no debes forzarlo.



El gran Thelonious Monk.

Mark ilustra esto citando a Thelonious Monk, pianista y compositor estadounidense de jazz que se veía a sí mismo como un músico *perfectamente imperfecto*. Thelonious decía que el músico perfecto era John Coltrane, pero que esa misma perfección en la ejecución le reprimía expresarse a rienda suelta. Coltrane buscaba nuevas ideas en lugares exóticos para superar este bloqueo, mientras que Thelonious no tenía que buscar nada fuera, porque su inspiración procedía de su propia imperfección. Tanto es así, que llegó a afirmar que *wrong is right* (lo incorrecto es lo correcto).

Otro buen ejemplo de esto es *The Köln Concert* de Keith Jarrett, que hizo historia en 1975 en Colonia. Para este espectáculo tocó un viejo piano *Bösendorfer* —el único disponible en el lugar— que era manifiestamente inoperante. Jarrett jamás podría tocar ese piano correctamente. Desafinaba, los pedales estaban atascados y las notas altas tenían un timbre metálico. Así que el bueno de Jarrett improvisó con lo que tenía.



The Köln Concert, de Keith Jarrett.

Para vencer la pobre resonancia tocó *riffs* de bajo y para subir el volumen tocó de pié, empujando con fuerza las teclas e inyectando a la pieza una intensidad desconocida hasta el momento. Jarrett arrojó la toalla con la perfección y se desmelenó, regalándose el placer de cometer *errores perfectos* que le llevaron a crear una obra de arte única.

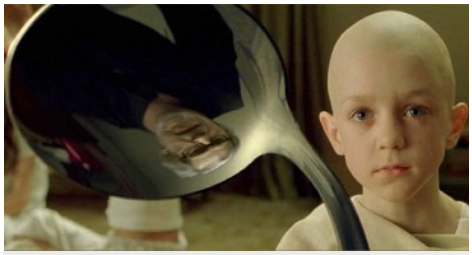
Por supuesto que no basta con renunciar a la perfección. Para conseguir algo así debes tener una gran seguridad curtida por años de disciplina, pero sin pecar de exceso de confianza. La genialidad se reafirma en la búsqueda de este equilibrio.

Volviendo a la pintura, Camille Pissarro también dijo que **es absurdo buscar la perfección** y, siglos antes, Michelangelo sentenció que una obra de arte verdadera no es otra cosa que una sombra de la perfección divina. No menos platónico, Mark afirmó en **nuestra entrevista** que no existe la perfección, y que solo existe una perfección única: el creador. Nosotros somos imperfectos.

En pocas palabras: las ideas son perfectas, y su ejecución imperfecta. Ah, pero podemos ser *perfectamente imperfectos* y recrear la vida con nuestro arte, porque el meollo está en el carácter único de su imperfección.

Pintar es más que representar fielmente algo sobre una superficie, es una prueba vital. ¿Cómo se te queda el cuerpo? ¿Todavía te apetece ser perfecto?

«NO HAY CUCHARA»



The Matrix (1999), de los hermanos Wachowski.

Si has visto *The Matrix*, recordarás esta escena. Ocurre lo mismo en un dibujo: no pienses en las cosas, en sus nombres, en sus identidades ni en sus etiquetas. El pensamiento visual está a años luz del pensamiento verbal y tiene sus propia reglas. Utiliza sus normas dejando de pensar en ellas con el lenguaje verbal ¡Dibújalas! ¡Construye formas!

Cuando dibujes una cuchara, no dibujes *una cuchara*. **Dibuja la idea de una cuchara y concede a tu audiencia el placer de ver *su* cuchara**. No tengas miedo a dibujarla mal porque, en primer lugar, no existe tal *cuchara*. El lenguaje plástico se ocupa de representar volúmenes, no palabras.

Solo debes temer dibujar la idea de una cuchara mediocre. Temer no ser poético; temer no ser dramático; pero jamás temas a *una cuchara*.

TEME AL CONFORT

Mark nos explica que su proceso es sangrante y que lucha como una bestia para llegar a pintar una obra. Los artistas veteranos —a diferencia de los estudiantes— sienten una fascinación irresistible por la incomodidad y la crisis permanente.

La incomodidad es el único estado en el que Mark puede mantenerse impredecible y fresco. No quiere encajarse en ningún sitio ni aburrirse en la monotonía de las recetas fáciles, ni aburrir con su pintura. El arte es vida, la vida es cambio, y él piensa que los artistas debemos estar preparados para amar el cambio.

Una pintura debe ser emocionante, o no ser. El tedio y la monotonía que conlleva el confort destrozan el alma de cualquier pintura, por bien hecha que esté. Y si no eres interesante... ¿por qué pintas?

Si aburres, échate un vistazo y pregúntate con brutal honestidad por qué no consigues ser memorable ni avivar una chispa en los demás.



La mejor medicina para no aburrir es siempre ir más allá y cambiar, tomar riesgos y apostar por ser único. Los grandes artistas nunca se imitan a ellos mismos y toman grandes riesgos y exploran nuevas direcciones que les llevarán un poco más lejos día a día.

Acurrucarnos en la *zona de confort* es tentador, pero lleva consigo una maldición: resignarnos a no ser sexis. **La aceptación radical del movimiento y la incomodidad conduce a cambios positivos en un artista**.

Existen dos fuerzas que anulan cualquier posibilidad de cambio en un artista: el rechazo y el apego. **Tanto si rechazas cambiar como si tienes demasiado apego al presente, estás muerto**. Necesitarás un buen cóctel de coraje y humildad para superar este defecto, siempre disfrazado de miedo a lo desconocido.

...Y el mejor aliado del miedo son las excusas. ¿Pero cuál es el precio que estás pagando por defenderlas?

¡Tolerancia cero a las excusas!

Quizá tengas argumentos perfectamente razonables para justificar que no estás progresando como artista, pero no son otra cosa que autoengaño. La disciplina y el tesón son las más altas expresiones de la autoestima, así que mójate el culo, no bajes la guardia y no te duermas en los laureles. Solo así se te abrirán las puertas a la excelencia.

← La tira cómica es de **Owlturd Comix** 😂

Por cierto, leerás en multitud de libros que para ser un buen artista, o para conseguir cualquier otra cosa, solo debes ser *tú mismo*. No hagas ningún caso a esa recomendación. Si no te paras a pensar demasiado hasta puede parecer un buen consejo, pero son muchos los estudiantes que se cierran las puertas al cielo alegando que *yo soy así*, y ahí termina cualquier oportunidad de desarrollo. **Ser tú mismo para siempre es una invitación a permanecer eternamente en la mediocridad**.

Debes aspirar a algo más que a ser *tú mismo*. Deberías suspirar por llegar a ser alguien mejor que quien eres actualmente.

Ah, y luego están los bloqueos. Cuenta con ellos, siempre aparecen...

El consejo fácil es que cuando hay dificultades debes tomar aire profundamente, tragar saliva y lidiar con los problemas con toda la calma del mundo. Este es un gran consejo, pero Mark reconoce que a veces no hay modo de que nada salga bien y siente que no sabe nada de pintura. Siempre llega ese momento en que una gran nube de ruido se apodera de tu cabeza y terminas por sabotear tan duramente tu trabajo que no hay por donde continuar.

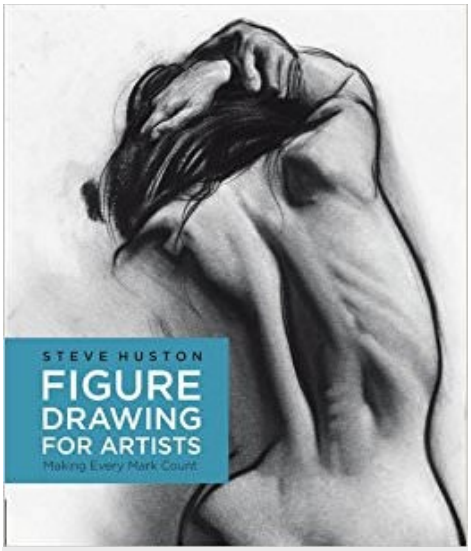
Cuando eso ocurre —porque tarde o temprano, ocurre— lo mejor es dejar de toquetear todo y hacer caso de la recomendación de Sargent: reposa el cuadro contra la pared. Deja de pensar en ello y concédete una tregua. Estás en tu derecho de dejar que la supernova de dudas se consuma y empezar de nuevo con el cerebro fresco. Aléjate, ve a pasear, lee o haz cualquier

otra cosa que no sea pensar en ese maldito cuadro por un tiempo.

En pocas palabras: **provoca y ama el cambio**. Dale una calurosa bienvenida. Deja de ser *el de siempre* para dar paso a un artista mejor: tu pintura solo mejorará si tú mejoras. Y cuando lleguen los bloqueos, sencillamente airea la cabeza.

¿Capicci?

DETRÁS DE TODA BUENA FIESTA HAY SIEMPRE UNA BUENA ORGANIZACIÓN



Para profundizar más en estas ideas, te recomiendo estudiar a fondo los principios que expone Steve Huston en su libro **Figure Drawing for Astists**.

La vida se comporta de un determinado modo y es predecible, de modo que si utilizas la lógica geométrica puedes esperar que tu dibujo sea consistente simplificando lo complejo. Si haces una gradación tendrás una curva, y si no la haces tendrás una esquina. Siempre, sin excepción.

Quizá como artista seas todo pasión pero tu cerebro es lo primero. No quiero ser aguafiestas pero debes saber que un arrebato de frenesí artístico, sin una buena planificación, degenera casi siempre en ansiedad y frustración. La expresión es la guinda del pastel. ¿Servirías en una fiesta una guinda sin un buen pastel debajo? ¡Menuda tontada!

Abusa de las certezas y fundamenta tu dibujo en ellas. Utilices el medio que utilices siempre

hay una verdad fundamental en la estructura, en el modo en que representamos lo que vemos.

Luego está el modo en que lo vamos a hacer, el gesto, lo que no vemos: el modo en que tus ideas se relacionarán entre ellas, desnudando tus decisiones y, en consecuencia, tu estilo.

Tu guinda.

TU ESTILO PROVIENE DEL TU CEREBRO, NO DE TUS HORMONAS

Ya, pero... ¿qué demonios es el estilo?

Estilo es el modo único en que tomas decisiones sobre los elementos gráficos y conceptuales. El gesto puede darse en cualquier elemento: dibujo, color, ideas...

Hay artistas que toman decisiones intuitivamente, copiando inconscientemente las soluciones de otros. Eso es correcto cuando eres un estudiante y copias a los grandes maestros para tratar de comprender el lenguaje visual desde su misma esencia, pero es solo un primer paso. Piensa críticamente y evita decisiones automáticas ¡exprésate con voz propia! ✊

Al margen de admirar a otros cerebros, debes dar la cara por el tuyo. Si las decisiones que tomas intuitivamente son el reflejo de las decisiones de otros artistas, para tener el control creativo

deberás tomar decisiones bien despierto, críticamente, con una intención específica y por encima de tus impulsos. El pensamiento crítico es el camino para tener una voz y estilo propios. El arte es filosofía visual, y ser un **librepensador visual** es ser consciente de tus fuentes para tomar decisiones firmes e inteligentes que te lleven a **repensar la vida visualmente**.

Cualquiera puede apasionarse por cualquier cosa, es lo más cómodo del mundo: solo tenemos que dejarnos llevar por algo que nos flipe, y allá aparecen las emociones de forma automática.

No necesitas un cerebro para emocionarte, pero sí para comunicar lo que sientes. Marca la diferencia demostrando que tienes cabeza y sabes cómo utilizarla... ¡eso no lo hace cualquiera!

Regala al mundo tu visión tomando decisiones únicas, difíciles, arriesgadas. Decisiones que tú —y solo tú— puedes tomar.

¡Sé proactivo, no reactivo! ⚡

II.

MATERIALES

LOS EXPERIMENTOS EN CASA Y CON GASEOSA

Hay infinitas formas de utilizar las herramientas, pero hay muy pocas combinaciones que den un resultado óptimo sin distraernos o causar un estropicio irreparable.

Un error común entre los estudiantes es dejarse llevar por las ansias de experimentación utilizando técnicas que no ligan bien entre ellas, entorpeciendo la ejecución —es muy común combinar grafito y carbón, por ejemplo, que no se llevan nada bien.

Cuando hay que trabajar en serio, no podemos estar experimentando. El medio debe simplificarnos el camino y no complicarnos más la vida.

PINTURA

PINCELES



Esta es la selección de pinceles que Mark compró en Paris.

Mark llegó con una bolsa de papel repleta de pinceles recién comprados en *Isabey–Pinceaux d'artistes* en Paris. Se notaba que había disfrutado eligiéndolos y había una buena mezcla de marcas, tipos de pelo, calidades y precios: *Myartscape*, *Daler Rowney*, *Royal & Langnickel*, *Raphael*, *SIGNFT*, *Robert Simmons*, etc. Algunos mezcladores, un puñado de avellanados de cerda dura y no pocos de nylon planos.

No utiliza pinceles especiales ni caros, pero los mantiene bien cuidados y elige los que tengan el mejor desempeño independientemente de su precio. **Los pinceles baratos que funcionan bien le gustan mucho porque son lo suficientemente buenos para pintar, y lo suficientemente baratos como para renovarlos con frecuencia**.

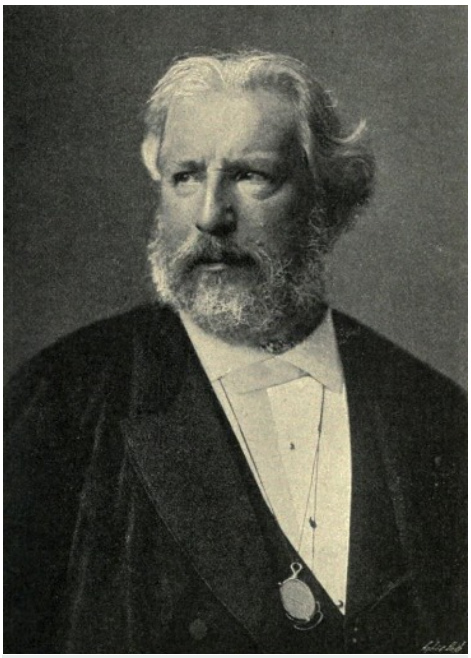


Mark Sujetaba en abanico los pinceles junto con un trapo de algodón.

Mark recomendó los de *Royal & Langnickel*, una marca de pinceles artísticos y cosméticos de gama media porque tienen una buena relación calidad/precio, pero en realidad no tiene una marca fetiche.

Excepcionalmente utiliza pinceles más sofisticados, como un mezclador de pelo de mangosta en abanico para fundidos suaves. Su única —e innegociable— condición es que sean nuevos, o bien que estén como nuevos.

UTILIZA PINCELES NUEVOS SIEMPRE QUE PUEDAS



William-Adolphe Bouguereau retratado por Pierre Petit.

Wikimedia Commons

Se dice que Bouguereau utilizaba un juego de pinceles nuevos para cada cuadro porque necesitaba que sus herramientas no le causaran molestias. Piensa bien en esto: **si un mal pincel le ganaba el pulso a Bouguereau, imagina lo que puede hacer contigo**.

Los artistas tienden a descuidar sus herramientas, y hasta piensan que son más artistas por ser un desastre, cuando en realidad son más infantiles. Todo artista necesita que sus materiales, sean caros o baratos, estén siempre a punto y no les causen problemas.

Utiliza pinceles nuevos siempre que puedas y cuida muy bien los que tengas. No tienes que comprar los más caros, sino los que te vayan mejor.

NO BAÑES TUS PINCELES EN DISOLVENTE



Los pinceles son la extensión de tu mano y los debes mantener lavándolos con el mismo mimo con el que te lavas tú. **No los destroces dejándolos en remojo en disolvente, cúidalos y lávalos con mucho cuidado**.

No utilices disolvente porque estropea los pinceles, especialmente los finos. Solo utiliza un poco de medium —**Liquin Original** de *Winsor & Newton*— al final de la sesión para ablandarlos y luego utiliza jabón y agua tibia para limpiarlos bien. Utiliza una pastilla de jabón normal, limpiando el pelo contra la palma de tu mano. Hazlo suavemente y sin aplastar sus fibras.

Tus pinceles siempre deben estar listos y perfectos, no debes lidiar con ellos sino con la pintura. Cuando un pincel se contamina no debe enjuagarse con disolvente, sino apartarlo y utilizar uno nuevo. Limpiar el pincel es un tic irreflexivo, el juego de pinceles debe planificarse del mismo modo que planificas tu paleta y el boceto previo.

Mark ocasionalmente utiliza guantes de látex para limpiar los pinceles, pero no para pintar. De hecho, no se ensucia las manos ni la ropa: la pintura se desplaza de la paleta a la tela ensuciando los pinceles, sin pasar por los dedos. Metódico, limpio y ordenado.

DISOLVENTE

OIL ARTISTS IMPORTANT INFORMATION ! We do not recommend using Gamsol Mineral Spirit (Mfc Gamblin) with our 'Ivory' or 'Classic' line of oil brushes. More info online www.rosemaryandco.com

Esta es la advertencia que llega con los pedidos de pinceles de *Rosemary & CO*.

Mark no recomienda utilizar disolvente de ningún modo, ni para limpiar los pinceles ni para diluir el óleo.

Pero bueno, si todavía te empeñas en utilizar disolvente, es mejor que lo utilices solo para la limpieza al final de cada sesión y no para pintar. Y sin lugar a dudas el más recomendable es **Gamsol, de Gamblin colors**.

MEDIUM



Para rebajar la pintura a la vez que ayudas a que seque más rápido debes utilizar algo que contenga aglutinante. En clase utilizamos **Liquin Original de Winsor & Newton**.

¿Cuánta cantidad de medium necesitamos? No hay una cantidad fija, pero sí una filosofía —Mark dice que el *Liquin* **es como la sal en las comidas**: no se pone medio salero de golpe, primero se pone un poquito y luego, si todavía está soso, se añade un poquito más.

ÓLEOS

WINSOR & NEWTON™

Utilizó óleos *Winsor & Newton*, pero cualquier marca de óleo de calidad profesional es buena.

DIBUJO

LÁPICES



Mark afila los lápices hasta que parecen agujas. Los sostiene con firmeza entre el pulgar y el índice y utiliza el gesto del brazo entero para dibujar. Se dibuja y se pinta desde el hombro, no solo los dedos y las muñecas. La precisión es un movimiento certero, no una habilidad mecánica, y para favorecer el gesto utilizaremos todo el brazo.

Por esta razón conviene trabajar con **extensiones y apura-lápices**, no tanto para aprovechar al máximo cada lápiz, sino para sacar partido a todo el movimiento y el gesto de la mano.

Los lápices carbón, siempre de **General's**. Mark recomienda esta marca por ser de las más económicas y a la vez de la mejor calidad: su mina es consistente aun con sus lápices más blandos.

Para el boceto inicial, así como los primeros trazos, utilizó un lápiz carbón *General's* de una dureza entre el HB y el 2H, y más adelante cambió a un 2B para afinar el trabajo hecho al carbón.

EL TAO PARA AFILAR UN LÁPIZ



El lápiz se afila desnudando la mina con una cuchilla, con mano dulce, pero firme. «Strong and gentle» —repetía Mark, como si fuera un mantra.

Opcionalmente, puede refinarse la punta frotando la mina suavemente contra **una tablilla con un papel de lija pegado**.

Afilar el lápiz como una aguja es un ritual importante antes de empezar, pero es una pérdida de tiempo mientras estás dibujando. Por eso hay que tener un manojo de lápices bien afilados a mano para no perder tiempo ni concentración mientras posa el modelo.

CARBONCILLOS



Los carboncillos de sauce de **Winsor & Newton** o de **Coates** son buenos. Le gusta el carboncillo de sauce porque cubre mucho con poca fricción y el polvo se puede borrar con mucha facilidad con una gamuza.

PAPEL



Utiliza blocs de papel blanco de 70 libras, y sus marcas favoritas son *Utrecht* y **Strathmore**.

No recomienda utilizar una tabla desnuda para dibujar encima. Es mejor poner varias hojas debajo a modo de colchón porque la dureza de la madera en contacto directo con el papel produce marcas permanentes. Debemos evitar en todo momento que el papel sufra y los trazos sean irreversibles.

'VALUE STICK'



Imprescindible.

Es un listón de madera donde pintaremos una escala de nueve valores. Le dedico un capítulo entero más adelante.

PLOMADA



Una **plomada** es la combinación de una cuerda, un objeto medianamente pesado y la fuerza de la gravedad. Hay quienes utilizan una bola de goma maleable. Todo vale mientras sirva a nuestro propósito, pero siempre es recomendable utilizar una pieza pequeña de plomo, como las que se venden en las tiendas de pesca.



Plomada improvisada en clase con un cordel y una piedra.

La plomada tiene la virtud de ser el punto de encuentro entre el mundo de las ideas y el mundo real, entre la abstracción geométrica y el mundo orgánico. En el mundo real no existen líneas rectas, pero las podemos crear con la ayuda de la plomada y utilizarlas para encontrar la vertical con precisión.

La línea recta es una herramienta de comparación y cotejo. Y si además hacemos nudos o marcas en la cuerda formando tercios, tendremos una poderosa herramienta de medición.

LA GAMUZA, MEJOR CUANTO MÁS SUAVE Y SUCIA



Para borrar debemos utilizar la herramienta más benigna posible para el papel. La **gamuza** es menos agresiva que la goma maleable, y esta es menos agresiva que la goma de fricción.

La gamuza sirve para sacudir el polvo de carbón y abrir claros, y la mejor es la que tiene un largo currículum en tu caja de dibujo. Una gamuza manoseada y sin lavar durante años es la más indicada para su trabajo, y no debe lavarse nunca porque podría rayar el dibujo si se acartona.

GOMA MALEABLE





Estas gomas se modelan con los dedos y se utilizan sin fricción sobre el papel, capturando las partículas de carbón.

Al ser maleable, la utilizaremos según la forma que le queramos dar: punta afilada, tampón, bola...

Es una herramienta versátil pero no conviene abusar de ella a riesgo de engrasar demasiado el papel, especialmente en los comienzos del dibujo, donde siempre es más recomendable utilizar la gamuza para abrir claros.



1. Lápices carbón de *General's*, con extensores
2. Cuchilla para afilar los lápices
3. Cuchillas de recambio
4. Carboncillos de sauce
5. Goma maleable
6. *Value stick* (listón de valores)
7. Plomada
8. Gamuza, sucia como el infierno
9. Esquina de poliexpán para amortiguar golpes



«THESE PEOPLE NEED TO BUY SOME NEW BRUSHES!»

«¡Esta gente necesita comprar algunos pinceles nuevos!»

III.

EJECUCIÓN

CÓMO OBSERVAR

LA LUZ REVELA LA FORMA



Mark no nos enseña a pintar. Nos enseña a observar y a ser pacientes.

Mark nos habló de la enorme importancia que tiene desmenuzar los grandes problemas en pequeños problemas que nos intimiden menos.

Tiene todo el sentido del mundo ¿verdad?

También habló de cómo la ansiedad nos coarta nuestra capacidad para concentrarnos al 100% en lo que estamos haciendo. **El truco para avanzar a buen ritmo desde el comienzo es *ver mal* al modelo**. Hay muchos modos de hacerlo, pero el más rudimentario es entrecerrar los ojos para que las pestañas nos impidan *ver bien*.

Entrecerrar los ojos —hacer *squint*, para los sajones— discrimina alrededor del 80% de la información, poniendo en claro las grandes áreas



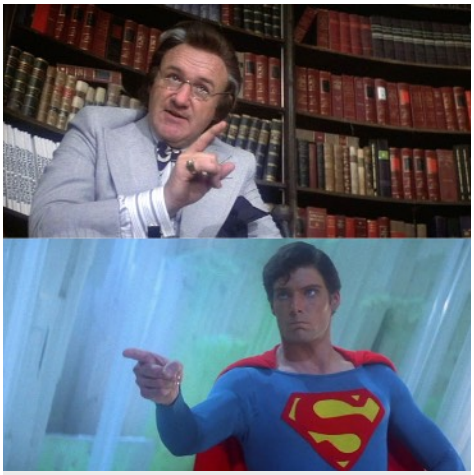
de luz y comprimiendo los valores de sombra, lo que simplifica muchísimo las cosas.

Cuando abrimos bien los ojos diferenciamos bellos reflejos, colores y modulaciones en cada area, pero no nos preocuparemos de eso hasta que el dibujo esté perfectamente construido con el mínimo de información necesaria.

Discriminar es pensar.

PLANIFICAR

PLANIFICA COMO UN VILLANO, EJECUTA COMO UN HÉROE



Planificación VS acción.

Imagina cuanta energía se malgasta enfrentando estos dos enfoques, cuando son complementarios.

Los villanos son gente muy organizada, de eso no cabe duda. Los superhéroes en cambio son gente de acción, grandes ejecutores que confían en sus habilidades. Imagina el *Google Calendar* de Lex Luthor y compáralo con la agenda de Superman. La organización de Luthor gana por goleada.

Un buen artista debe tener ambas facetas bien desarrolladas: **planificar su pintura como si cometiera el crimen perfecto a la vez que su mano ejecuta con audacia, sin pensar demasiado**.

Sé lo que piensas: *lo que me estás contando es muy difícil* —ya, por eso hay que aprender de los mejores y observar bien cómo se lo montan para encontrar su equilibrio. Ellos son nuestra inspiración.

SI MERECE SER DIBUJADO, MERECE SER PLANEADO

Quizá no exista un plan para hacer buen arte, pero eso no significa que no se planifique.

Sí, claro que necesitas un plan.

Aunque lo tengas muy claro, **la ansiedad que provoca no ensayar previamente cómo quedará nuestro dibujo siempre supone una fuga de concentración**. Dibujar bien es extremadamente difícil y necesitaremos el 100% de nuestra materia gris funcionando a toda máquina, así que desmenuzaremos los grandes problemas en pequeños objetivos que podamos digerir más fácilmente.

Todos los preparativos, sistemas y uso de las herramientas que recomienda Mark se basan en potenciar, optimizar y mantener nuestra concentración.

No es tan complicado. Solo tenemos que hacer un ensayo muy sencillo —pero correcto— para comenzar con buen pie y no echar a perder nuestra concentración y energía en la incertidumbre que conlleva la improvisación. Normalmente se ensaya en una esquina un diagrama donde se deja muy claro el planteo de la pose.

Ese será nuestro plan.

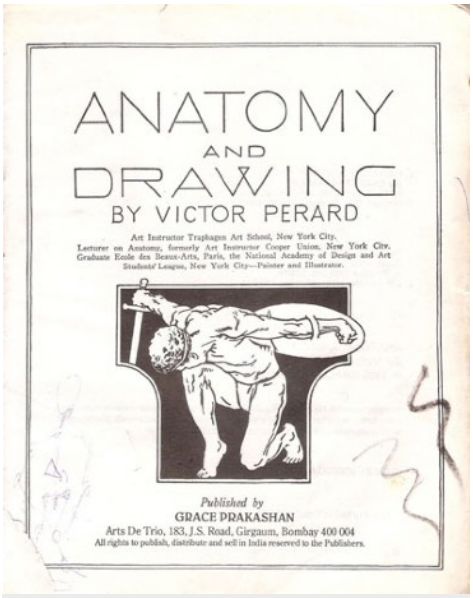
PROPORCIONES

Si bien la proporción es la parte más tangible de la composición, también es cierto que es una de las más creativas. Un buen método para observar las proporciones de un objeto es encajarlo, y una buena herramienta para educar el ojo es la plomada.

Mark mide y comprueba CONSTANTEMENTE. Es sistemático, paciente y muy cuidadoso. Se ayuda del *value stick* y la plomada todo el tiempo, formando ángulos y mediciones que traslada al dibujo.

EL SÚPER SECRETO QUE YA CONOCES

Al comienzo del día siempre hablábamos un montón sobre proporciones. ¿Y sabes cuál es el secreto para tenerlas siempre en cuenta en tu dibujo? No te lo vas a creer: **las proporciones deben memorizarse** 😮



Anatomy and Drawing, de Victor Perard.

Este es el libro de referencia que utilizó Mark para explicar las proporciones.

Es lo que hay.

No hay excusas para esto. Cuando antes las memorices, antes podrás dibujar correctamente.

Tampoco hay para tanto, eres perfectamente capaz de memorizarlo. Imprime bien grande la tabla de proporciones del maestro Perard que te facilitamos y colócala en el lugar más visible de tu estudio. Consúltala todo el tiempo y, cuando te aburras, deja de mirar vídeos de gatitos y dedica unos instante a memorizarlo. Es extremadamente importante que te tomes en serio esto porque es el punto de partida para todo lo demás.

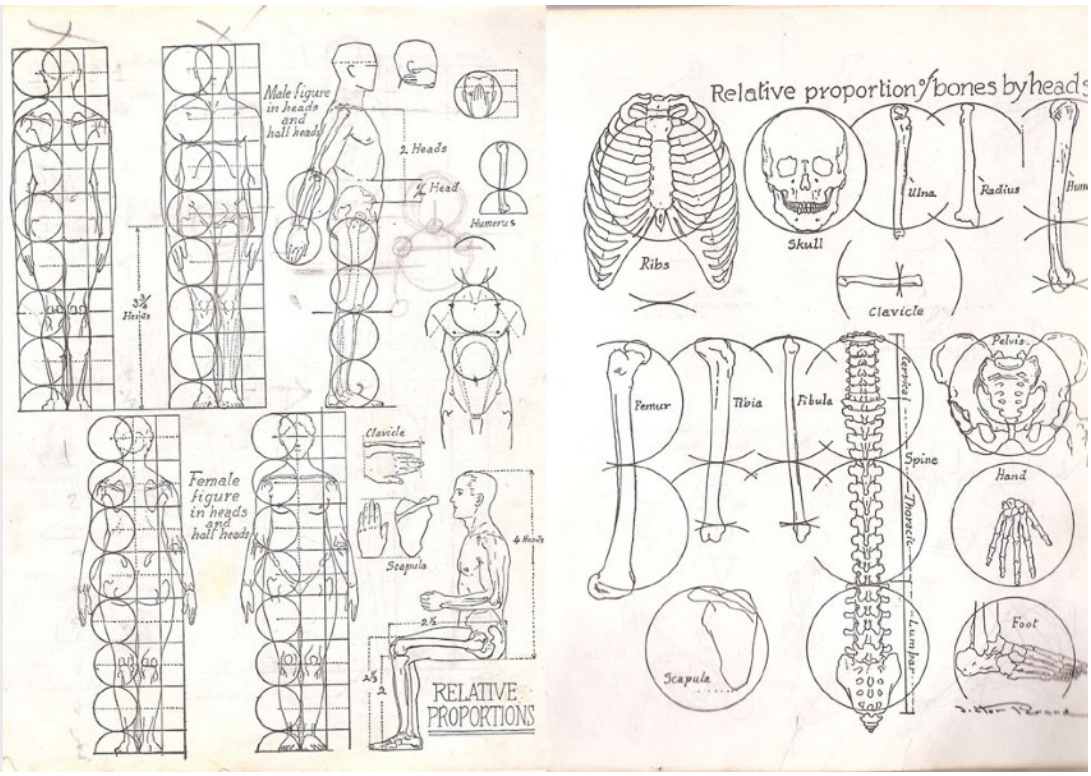
No puedes dibujar la figura humana sin tener esta tabla en tu cabeza. Crees que puedes, pero Mark sabe que no puedes. El mejor modo de memorizar fielmente las proporciones es dibujándolas. Copia esta tabla una y otra vez hasta que estas proporciones se te queden grabadas a fuego en la cabeza. No seas vago y entrénate bien antes de hacer deporte porque si no lo haces luego vienen las lesiones.

En la página siguiente tienes la tabla de proporciones utilizada por Mark en sus talleres, procedente del libro **Anatomy and Drawing de Victor Perard**. **Asume de una vez por todas que debes memorizarla cuanto antes mejor**. Cada vez que veas un gatito en Facebook, siéntete culpable por no dedicar ese momento a estudiar esta tabla que te hará dibujar mejor.

DESCARGAS

Aquí puedes descargar un par de páginas originales del Libro de Victor Perard en alta resolución. Imprímelas bien grande y colócalas en un lugar visible en tu estudio.

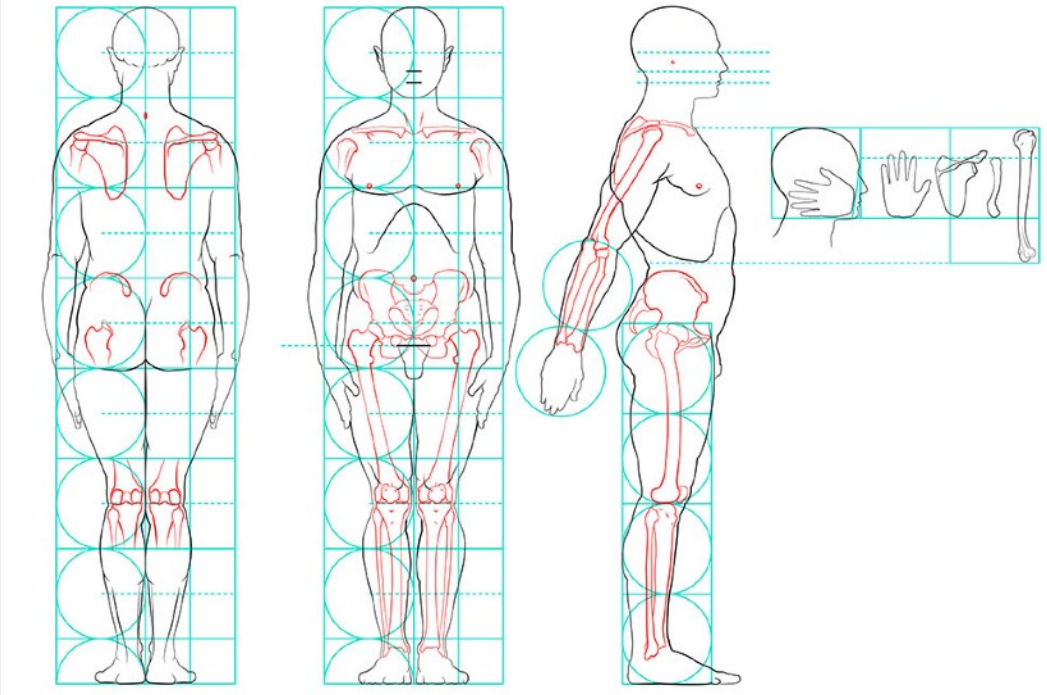
DESCARGA

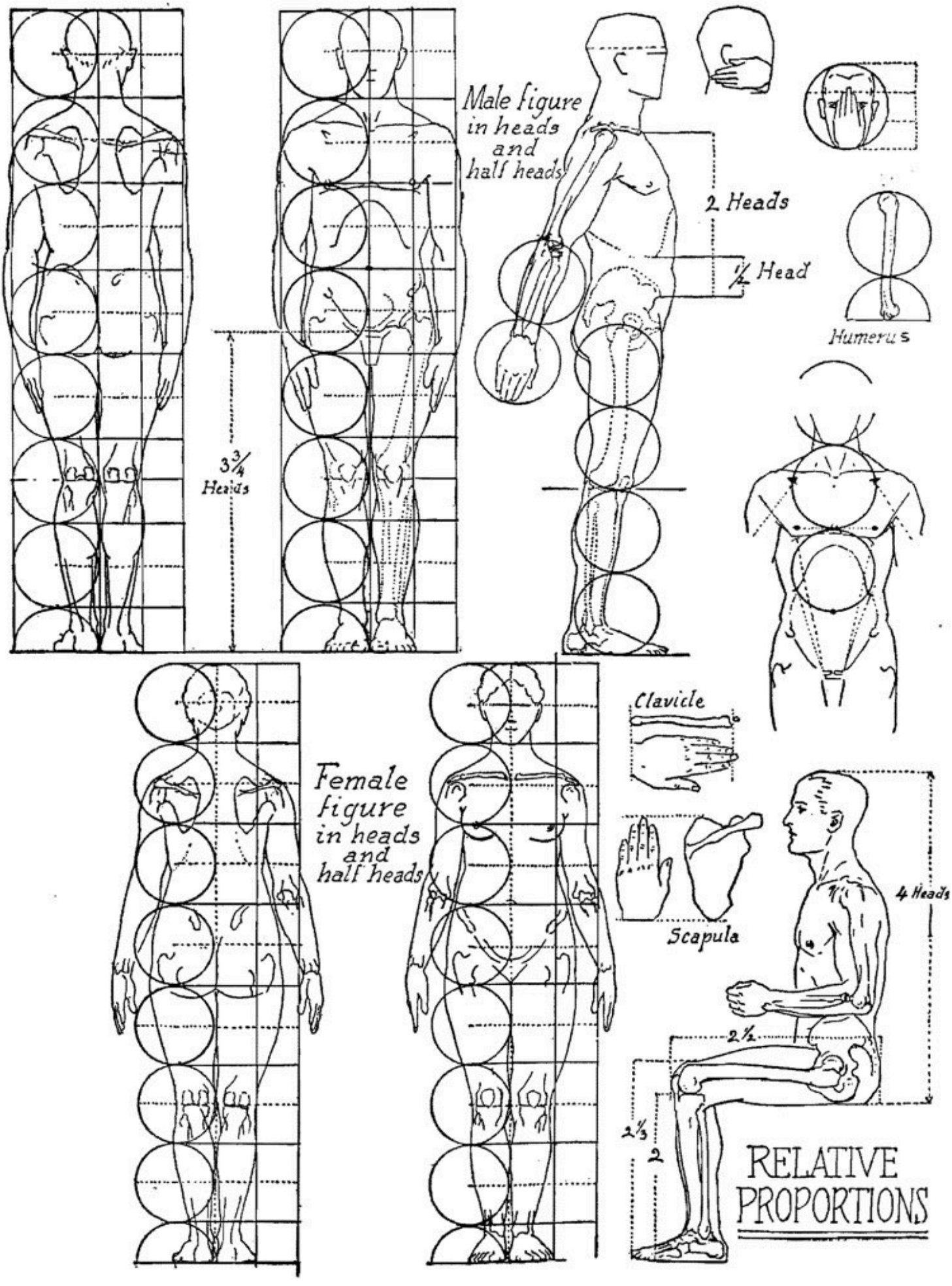


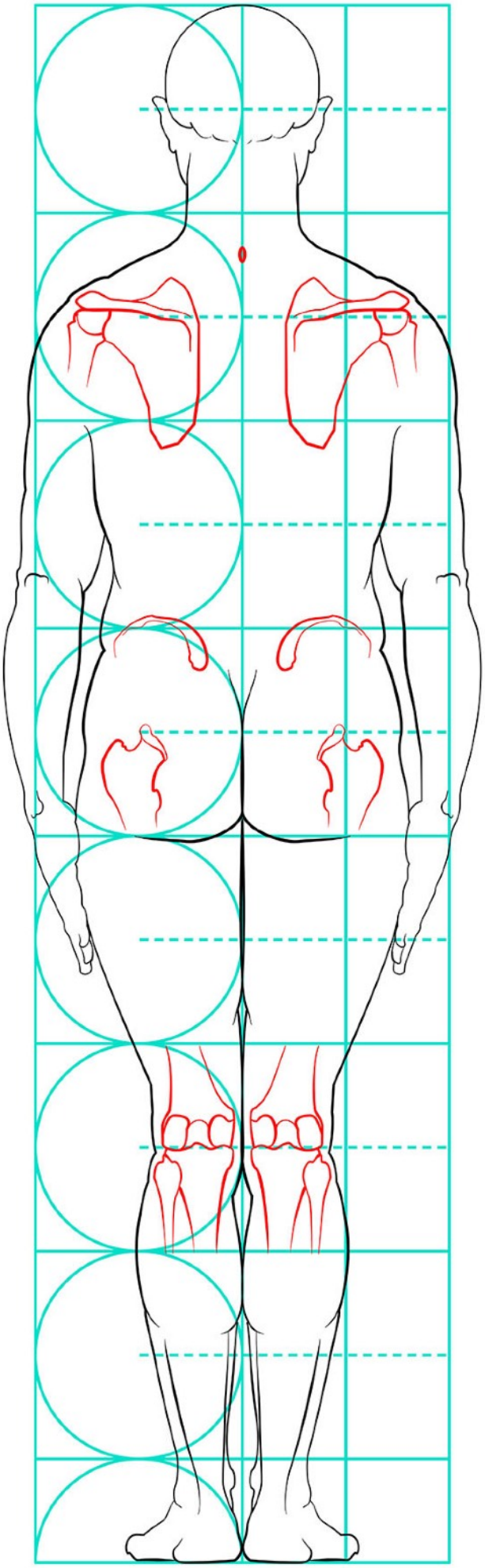
Para que veas que me preocupo por ti, he redibujado la tabla condensando las proporciones más importantes.

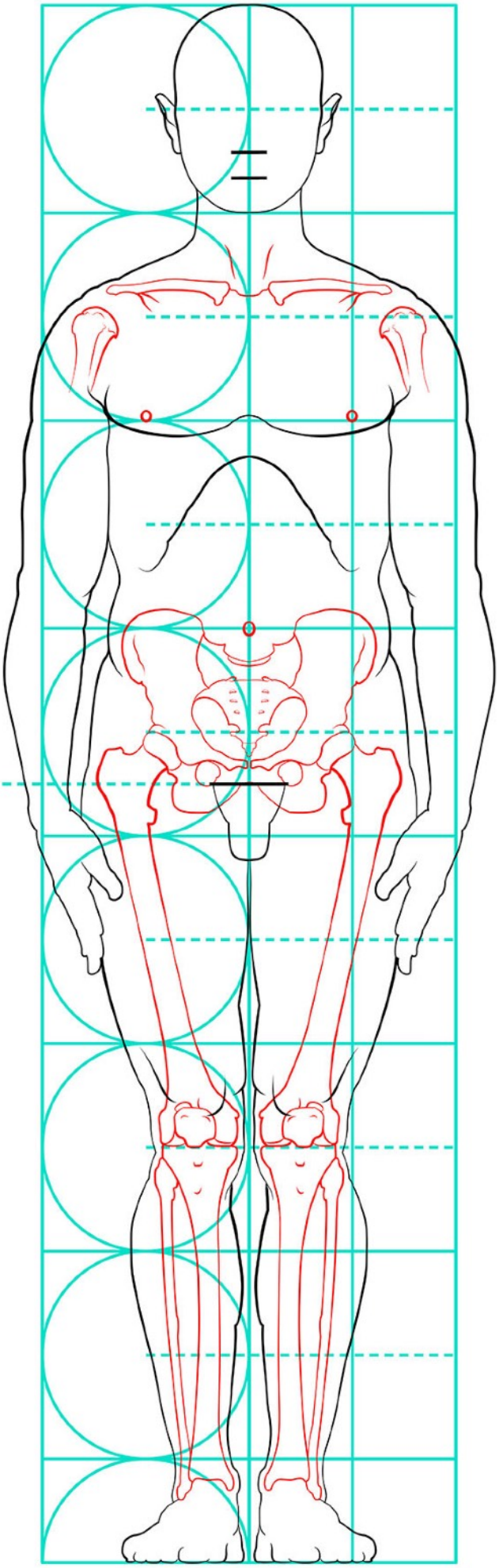
Descarga la tabla en en calidad absurda, imprímela bien grande y dale caña en tu estudio 😘

DESCARGA




Male figure in heads and half heads
2 Heads
½ Head
3¾ Heads
Humerus
Clavicle
Female figure in heads and half heads
Scapula
4 Heads
2½
2⅓
2
RELATIVE PROPORTIONS





COMPOSICIÓN

NO IMPONGAS TU VISIÓN, SUGIÉRELA



Sugestión



Imposición

No lo des todo.

En el momento en que rompes la magia y quieres forzar a tu audiencia para que piense algo en concreto, la puerta se cierra. **Quieren leer tu historia, no que se la leas**.

Cuando planees tu composición ofrece algo en lo que pensar. Deja algo para el espectador, respeta su inteligencia y permite que participe de tu dibujo.

Si tu obra fuera un triángulo, no deberías dibujarlo tal cual, sino que sería suficiente con dibujar tres puntos en la posición correcta. El espectador conectará los puntos y visualizará el triángulo. *Su* triángulo, no el tuyo. Esta es la magia que no deberías romper en tu arte.

ELIGE BIEN TU COMPOSICIÓN



Viste el dibujo para la ocasión

Cuando pienses en tu composición, concibe tu dibujo como si fuera a presentarse enmarcado en una galería, es decir, respetando los espacios y sin encajar la figura en el borde del papel. Debes dejar espacio suficiente para que respire.

¿Qué finalidad tiene tu composición? ¿Fue concebida para transmitir una emoción? Hazte siempre esta pregunta:

¿Si pudiera parar el tiempo, qué instante elegiría?

Piénsalo bien, porque esa fracción de segundo determinará el resto de tus decisiones. Una vez decidas qué tipo de composición vas a trabajar, deberás ser coherente con ella hasta el final.

Observa a tu modelo: ¿Quién es esa persona? ¿Cuál es su historia? ...y lo más importante: ¿En quién quiero yo que se convierta?

Observa su lenguaje corporal y cómo refleja una actitud y una emoción. Dramatiza ese gesto en tu dibujo para que tenga una presencia más sólida, mejora su historia tomando decisiones.

Nunca dejes de observar, tanto dentro como fuera del estudio.

COMPONER ES ORDENAR EMOCIONES

El amor es una relación emotiva entre dos personas, no un bodegón de un hombre al lado de una mujer. A menos que seas Géricault, no hagas bodegones de personas y mejor ocúpate de sus relaciones.

Siempre ten en cuenta las emociones, no los hechos. ¿Cuál es la emoción que vas a destacar? ¿Donde debe estar el ojo para dramatizar esta emoción?

Una buena composición no es otra cosa que una ruta visual, y el meollo consiste en mantener la atención sobre el tema el mayor tiempo posible. Podemos darle una entrada y una salida, o crear un recorrido en bucle, como si fuera un trenecito. No hay reglas absolutas para ordenar los detalles y dependen enteramente de la inventiva del artista.

La atención se concentra en el elemento principal, y no debe dividirse. Solo se justifica que los focos compitan entre sí cuando ese es el propósito de nuestra composición; en una lucha, por ejemplo. Conseguiremos mejores composiciones si primero observamos el impacto emocional que nos produce el tema, de esta forma se discriminan o destacan los recursos en función de la idea principal; por ejemplo, serenidad o agitación.

NO SERÁ POR RECURSOS

El dibujo lo define el modelo, no la pose del modelo. Un modelo es un punto de partida. Utiliza elementos que te ayuden a comunicar tu opinión sobre su carácter: forma, diseño, textura, valor, calidad de la línea, atención a los detalles de la ropa, accesorios, entorno, características faciales, etc.

Nada en el arte se mueve más rápidamente que una línea recta, la línea es un vector directo para el ojo. Las líneas en “S” son un artificio que sugiere a un tiempo belleza, gracia y movimiento rítmico que fluye con suavidad, recreándose en el recorrido de un modo más orgánico...

Utiliza todos tus recursos para construir los flujos que lleven al ojo a recrearse en el lugar donde está la acción y la emoción principal.

¿PERDIDO?



«Toma un respiro y concéntrate. No busques un resultado. Profundiza, sin prisas, en la búsqueda de lo verdadero»

Mark Tennant

Si no tenemos muy claro lo que vamos a hacer, la salida más airosa siempre es partir del centro y expandir hacia los costados para llenar el espacio.

Otra salida airosa es **dejar que los grandes maestros piensen por nosotros**. Si nos fijamos en los retratos clásicos en los museos, observaremos que en la mayoría de composiciones la barbilla siempre está algo más arriba del centro o, como mucho, parte desde el centro. Casi todos los retratos en museos cumplen con esta regla. Es solo un ejemplo de los inagotables puntos de partida que encontrarás en los museos.

Así que cuando tengas dudas o necesites un mapa del camino, observa siempre cómo se resolvieron previamente los mismos problemas.

COMPOSICIÓN Y COHERENCIA



«¿De qué te sirve aprender a escribir si no tienes nada que decir? Escribir correctamente no hará que escribas buenas historias. El propósito de hacer arte no es contar una historia, sino provocarla en el espectador.

Después del rigor, llega el momento en que puedes confiar en tus instintos y tu imaginación.

No te distraigas, concéntrate mucho, tanto como puedas. No tienes que cambiar el mundo ni reinventar la rueda.

Sencillamente conecta: tienes mucho en común con tu espectador; enriquécelo con tu visión personal».

Mark Tennant.

La concordancia es un elemento muy importante en la composición. Para que una pintura sea buena tiene que ser consecuente con ella misma, esa clase de coherencia que podemos hallar siempre en la naturaleza. Toda pintura debe ser concordante en su estilo; la pintura abstracta debe ser consecuentemente abstracta, y el realismo debe ser consecuentemente veraz respecto a la vida.

Sin embargo, **una pintura completamente ortodoxa peca de monótona y ordinaria**. Para aumentar el interés pictórico y trascender el tema más allá de lo trivial, se requiere de cierto grado de libertad y espontaneidad.

Otra forma de concordancia se vincula al tratamiento del tema. Un error muy común es, por ejemplo, trabajar una cabeza con relieve sobresaliendo de un traje perfectamente plano. En este caso ya no hablamos de una licencia artística, sino de inconsistencia.

Cuando un tema está ideado de una forma excesivamente rígida, corre el riesgo de que se vuelva estático. Es aquí donde el accidente provee de un agradable contraste. Los efectos accidentales también pueden planearse, por ejemplo dejando sin terminar algunas partes de la pintura. **La falta de acabado aumenta el interés sobre lo acabado**, creando un poderoso foco de atención. En un retrato no hay necesidad de dar el mismo acabado a la ropa que a la cabeza, y lo mismo ocurre con un fondo inacabado detrás de una figura acabada. Estos contrastes ocupan un lugar importante en la

pintura, pero debemos ir con cuidado de no romper la unidad.

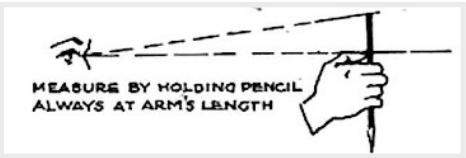
También cuando el valor de un área es correcto y los colores armonizan, nos podemos permitir trabajar con cierto descuido de forma calculada. Es decir, fiscalizando la dejadez de la pincelada. Cuanto más perverso seas jugando con esta idea, tanto más interesante será tu pintura.

Para no dar un acabado completo a la forma, se ejecuta primero en planos sencillos y trabajando el tema simultáneamente en lugar de resolver completamente por trozos. **Si se acaba cada parte separadamente la pintura perderá vida, unidad y espontaneidad**. En la medida de lo posible, hay que contemplar la pintura en su conjunto, y considerar cada parte según el lugar que ocupa en la composición.

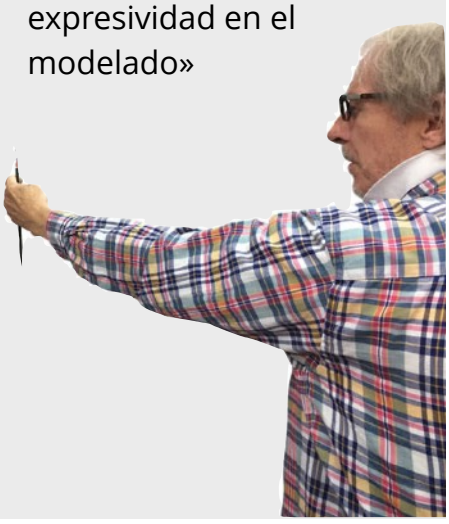
Existe una tendencia a dar un acabado exacto a cada parte del tema, asignando la misma importancia a todo y negando una jerarquía de interés. **Toda pintura necesita un foco para ordenar la composición**. Destaca un punto, un plano, un color, una forma... y subordina todo lo demás. Si otras partes son demasiado notorias, elimina luces y acentos, comprime los valores, esfuma los bordes o baja el valor y croma.

Sea como sea, toma decisiones inteligentes y sé coherente con ellas hasta el final. Mark confiesa que lo más fascinante que ha aprendido últimamente es que es muy fácil rendirse ante una idea. Es como una prueba. Y cuando decides que no vas a rendirte con esa idea y vas a ir a muerte con ella hasta el final, la puerta está abierta.

CÓMO MEDIR



«No midas atropelladamente. Todas las mediciones deben contribuir en la expresividad en el modelado»



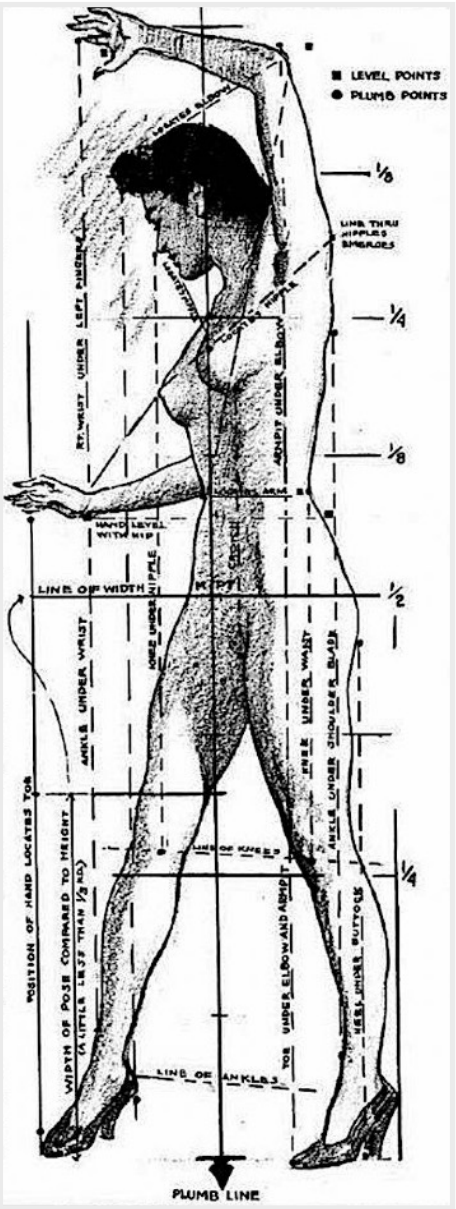
Todas las mediciones deben hacerse con el brazo extendido, de modo que cada vez que tomes una medida la distancia entre el lápiz y el ojo ha de ser siempre la misma, evitando errores.

Se miden cuidadosamente todas las formas por comparación de largo y ancho. También los puntos fijos de la escena son anclajes útiles, como las esquinas de muebles y ventanas.

Aunque Mark siempre defiende tomar medidas con la mayor precisión posible, advierte que los artistas deben saber en qué momento liberarse del procedimiento académico. **Debe existir un equilibrio entre el rigor y la expresividad, que son valores complementarios, no opuestos**. Cuando el proceso es demasiado mecánico y metódico, tu dibujo se ve robótico, ¿verdad?

Necesitamos de esa estructura para tener un fundamento sólido, y a la vez cultivar la virtud de saber parar a tiempo. Un dibujo no es una demostración de habilidad técnica sino el documento de una búsqueda.

CÓMO MEDIR LA FIGURA



Esta ilustración y la siguiente proceden del libro **Figure Drawing for All it's Worth de Andrew Loomis.**

¡Un libro 100% reomendado! 😍

I. Establece dos puntos en tu papel para delimitar la figura en tu papel (normalmente cabeza y pies). Luego traza una línea perpendicular entre ellos para fijar el eje central de la figura.

II. Localiza el punto medio de la figura. Ahora, sujetando el lápiz con el brazo estirado, busca el punto medio de la figura que observas.
Desde el punto medio, puedes deducir las cuartas partes de la figura en tu papel.

III. Mide la anchura más grande de tu figura, y localiza el punto medio.

IV. Ahora tienes un punto donde cruzan dos líneas en tu papel. Localiza ese punto en tu modelo y tómalo como centro de referencia. **Recuerda todo el tiempo ese punto, será tu anclaje más sólido**.

V. Preferentemente con la ayuda de una plomada, localiza todos los puntos importantes que se suceden en cascada a lo largo de la cruz de referencia.
Piensa que cualquier elemento circundante sirve para medir y encajar la figura (una silla, una ventana, una esquina, etc.).

VI. Empieza encajando la cabeza y el torso. A partir de la cabeza, deduce el resto de la figura.

VII. Para los ángulos, asegúrate de encontrar la posición relativa de los ejes de la figura

respecto al anclaje de referencia, el punto central.

VIII. Revisa y compara constantemente todos los puntos de referencia, los que están en el lado opuesto, los que están por debajo... Presta mucha atención a cómo se relacionan entre ellos. Después de establecer previamente los límites del ancho y alto de la figura, tu dibujo será preciso y sus fundamentos bien establecidos.
En consecuencia, tu figura será sólida y no tendrás la ansiedad de sospechar que algo no funciona, ya que ahora sabes con certeza que está bien, porque su estructura es correcta y ha sido revisada con un proceso sistemático y racional.

EN RESUMEN:

I. Alto de la figura

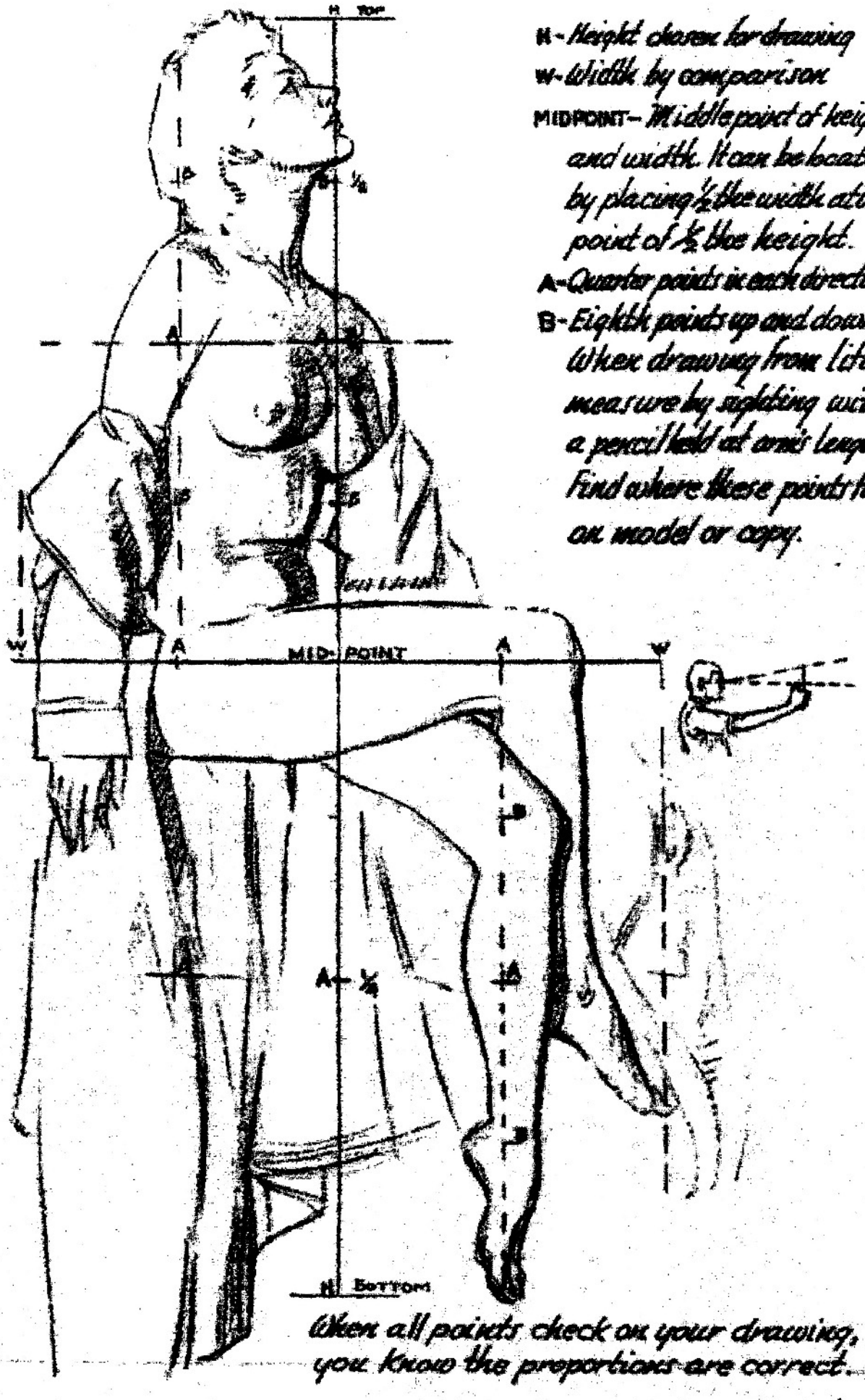
II. Ancho de la figura

III. Punto medio

IV. Cuartos

V. Octavos

EVERY DRAWING IS A PROBLEM OF DIMENSIONS



H - Height chosen for drawing
W - Width by comparison
MIDPOINT - Middle point of height and width. It can be located by placing ½ the width at the point of ½ the height.
A - Quarter points in each direction
B - Eighth points up and down.
When drawing from life, measure by sighting with a pencil held at arm's length. Find where these points fall on model or copy.

When all points check on your drawing, you know the proportions are correct.

ANTE TODO, TEN CABEZA

EMPIEZA SIEMPRE POR LA CABEZA

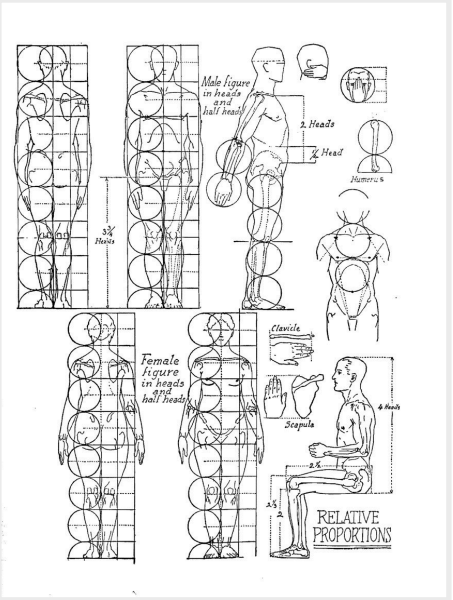


Tabla de proporciones procedente del libro **Anatomy and Drawing de Victor Perard**.

DESCARGA

El tamaño de la cabeza es clave y tomaremos la referencia académica de 7 ½ cabezas. **La medición de la cabeza debe hacerse con la mayor precisión posible, ya que es la piedra angular de todas las mediciones posteriores**.

Mark comenzó la clase zarandeando una tabla de proporciones y asegurando que hasta que no la memorizáramos, no avanzaríamos. Eh, yo conozco esa tabla —pensé— está en el libro **Anatomy and Drawing de Victor Perard**. Ajá, y ahí reside el problema nº1 de todo estudiante: sus conocimientos todavía residen en los libros, no en sus cabezas.

En este dibujo de Michelangelo se leen anotaciones de proporciones basadas en la medida de la cabeza.

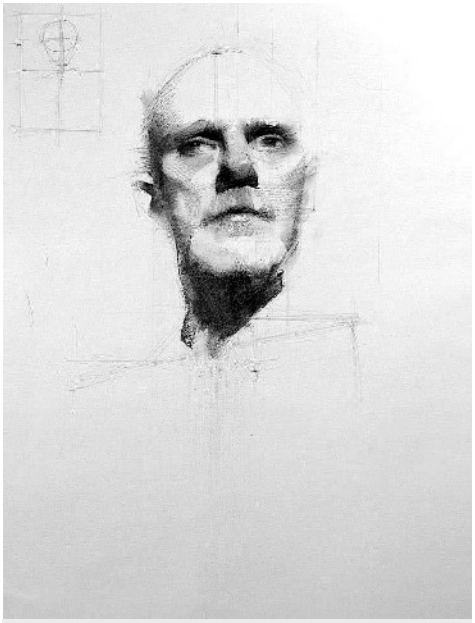
DESCARGA LA IMAGEN

Lo que sabemos VS lo que vemos

La insistencia de Mark en que debemos memorizar las proporciones tiene una razón de ser muy poderosa: lo que sabemos es siempre nuestro punto de partida.

El equilibrio entre lo que sabemos y lo que vemos consiste en ajustar las proporciones que conocemos de antemano a las que observamos en el modelo vivo. El equilibrio entre conocimientos y observación harán de tu dibujo la viva imagen de una persona deliciosamente imperfecta y profundamente humana.





Un dibujo terminado a menudo deja respirar todo este andamiaje de líneas de construcción y mediciones subyacentes.

Mark permite esto de forma deliberada, le gusta que se vean las líneas de construcción y no quiere que todo eso desaparezca en el proceso de refinado del dibujo.

La cabeza es nuestra herramienta de construcción, la piedra angular de la arquitectura del cuerpo humano, y acertar sus medidas es el mejor comienzo posible. La imprecisión en el comienzo de un dibujo garantiza que se desmorone y empeore a medida que vayamos amontonando más trazos sobre el primer error. **El trabajo que hagamos sobre un error sin rectificar nunca dejará de proyectar nuevos errores cada vez más evidentes**.

Por el contrario, todo el trabajo que hagamos sobre un acierto nunca dejará de proyectar nuevos aciertos cada vez más evidentes. Ahora ya lo sabes: la impaciencia en los comienzos se paga carísima y se sacrifica la oportunidad de hacer un dibujo excelente.

Debemos memorizar bien las proporciones y sistemas de medición de la cabeza porque ésta es la llave maestra para todo el resto. Por tanto, tengamos cabeza al principio y construyamos bien, de forma precisa y realizando comprobaciones sistemáticamente. Estas comprobaciones se hacen en tres tiempos:

I. Respecto a la tabla de proporciones universales.

II. Respecto a la observación del natural.

III. Respecto a las diferencias que existen entre ambos modelos.



No busques el resultado. Ya llegará

Sargent explicaba que lo más importante no es la búsqueda de un resultado sino el reto intelectual que existe en el proceso de construcción.

Cuando comenzamos un dibujo y asumimos que la cabeza es la base para construir el resto, no debemos interpretar que la cabeza debe terminarse antes.

Lo que debemos interpretar es que a partir de la construcción sólida de la cabeza podremos extender la arquitectura de relaciones y mediciones al resto de la figura, encadenando decisiones acertadas.

LEE MENOS Y PRACTICA MÁS

Menudo consejo para leer en un libro 😅

...Pero esta es la verdad: el único conocimiento útil es el aplicable. Es fácil comprender algo en las páginas de un libro, pero luego no es tan fácil aplicarlo en el lienzo. Estudiar libros de arte no es suficiente, hay que abusar de ellos para interiorizarlos de verdad: cópialos, utilízalos, cuestiónalos y ponlos a prueba en el estudio.

No estudies pintura, estudia pintando y aprende practicando. Necesitas más experiencia, no más conocimientos, y comprender que cada error es una oportunidad para ser mejor.

RETRATO

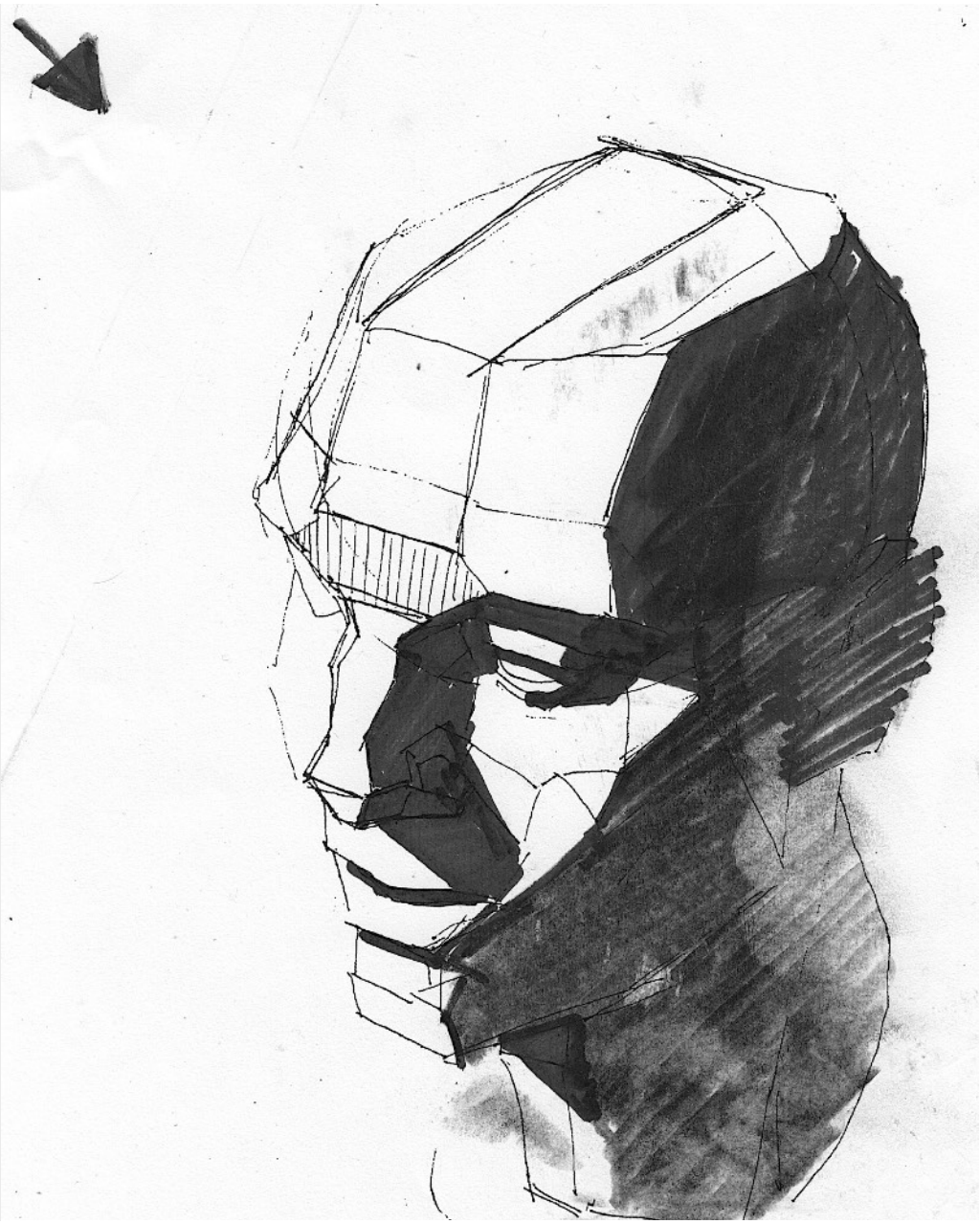
El ojo es a la cabeza lo que la cabeza es al cuerpo. Para construir un buen retrato debemos situar los ojos en primer lugar, y luego avanzar con el resto en relación a estos. **Situar bien la cabeza es importantísimo para la figura, y situar bien el ojo es importantísimo para el retrato**.

El axis central respecto al punto del lacrimal nos dará la clave de la perspectiva y el encaje. Luego se puede ajustar con el agujero de la oreja, donde va el esternocleidomastoideo hasta la horquilla esternal, para conectar la cabeza con el tronco.

Demostración

Mark explicó en su taller cómo segmentar la cabeza en planos simples para comprender más fácilmente cómo se comporta la luz sobre ellos.

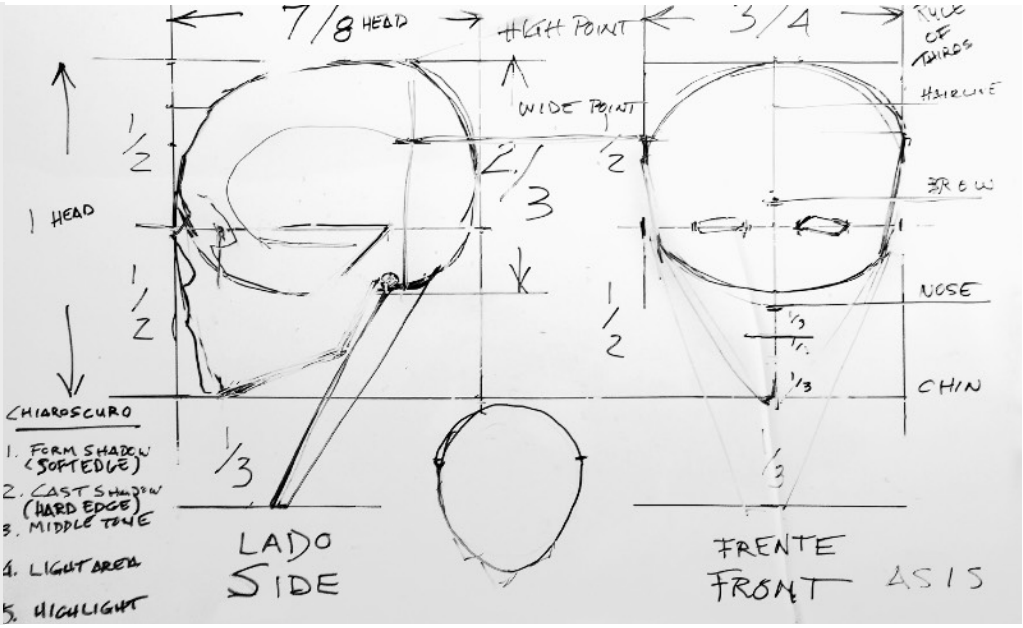
DESCARGA LA IMAGEN

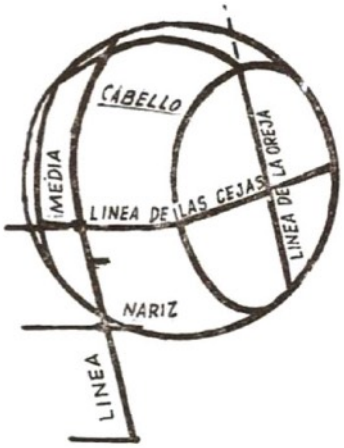


Demostración

Explicaciones sobre proporciones de la cabeza en la pizarra del taller.

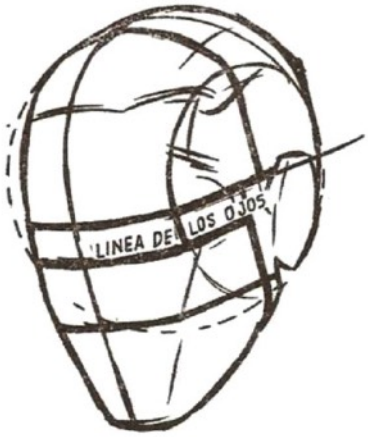
DESCARGA LA IMAGEN





CÓMO CONSTRUIR UNA CABEZA

Avanza estrictamente de lo general a lo particular, empezando con grandes planos y fragmentándolos progresivamente en planos más pequeños. Los detalles tienen el gran defecto de tener vida propia e ir a su bola, así que debes retenerlos en un contenedor que los agrupe de algún modo.



Los planos más elementales deben ser memorizados para tener una referencia sólida en nuestra memoria de las bases del comportamiento de la luz en una cabeza. Idealmente, esta base elemental debería estar siempre trabajando en segundo plano en nuestra cabeza.



Las imágenes proceden del libro **Fun with a Pencil de Andrew Loomis.**

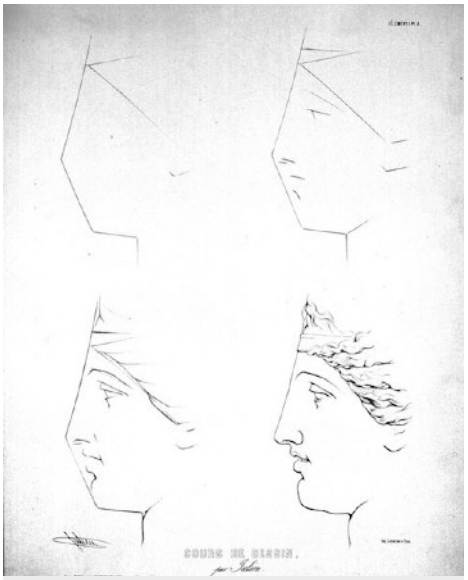


PROCEDIMIENTO

I. Dibuja una esfera.

II. Divídela en secciones: ejes central y longitudinal, y tercios frontales.

III. Establece los límites ópticos de la figura con trazos muy suaves; este dibujo es un andamiaje y no debe ser permanente.
Es una especie de envoltorio óptico que establece la forma geométrica imaginaria que encierra los límites de la figura.



En esta lámina del *Cours de Dessin* de Julien se ilustra cómo encajar con un envoltorio geométrico simple.

DESCARGAR LA IMAGEN

Métete estos tres pasos en la cabeza

1. Construye la figura utilizando las proporciones ideales.

2. Observa en qué no se parecen al modelo y deforma lo que sabes a favor de lo que ves.

3. Reconoce esas diferencias como oportunidades para expresar las características únicas de su personalidad.

IV. Desde lo más alto de la cabeza hasta lo más bajo de la barbilla, traza una vertical y establece el eje vertical.

V. Traza el eje horizontal, a la altura de los lacrimales.

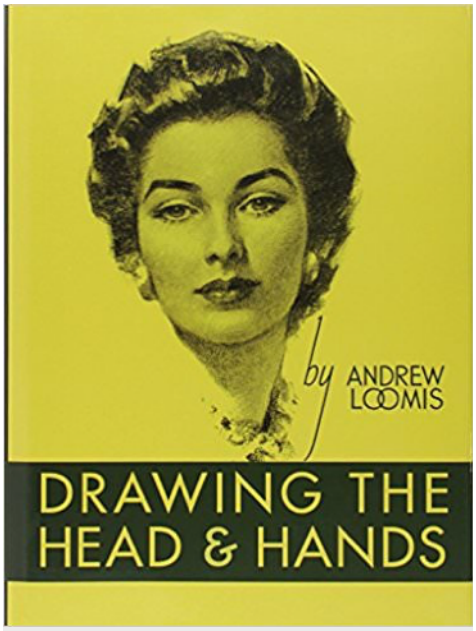
VI. Establece ahora el volumen craneal a la vez que indicas la raíz del cabello, cejas, nariz y boca.

VII. **Ten en cuenta que las proporciones ideales de la cabeza están basadas en tercios, pero verás que hay diferencias entre las proporciones ideales y las proporciones que observas en tu modelo. Localiza esas diferencias y corrige el modelo idealizado.**
Este es el momento en que empezamos a expresar las características únicas de la persona. Lo que hace única una expresión es lo que difiere del ideal.

VIII. Utiliza líneas rectas horizontales paralelas para medir las anchuras.
Recuerda la regla de oro: **la cabeza es menos ancha que profunda y menos profunda que alta**.

IX. Observa la distancia que hay entre las cejas y los ojos.

X. Observa la distancia desde la base de la nariz a la base de la barbilla. Traza una línea entre los dos puntos y establece la boca en el centro. Si la boca de tu modelo difiere del ideal, expresa con determinación esa diferencia para imprimir carácter.



En la página siguiente se puede ver una composición de recortes procedentes del libro **Drawing the Head & Hands de Andrew Loomis.**

Un libro imprescindible que deberías tener en tu biblioteca ☝

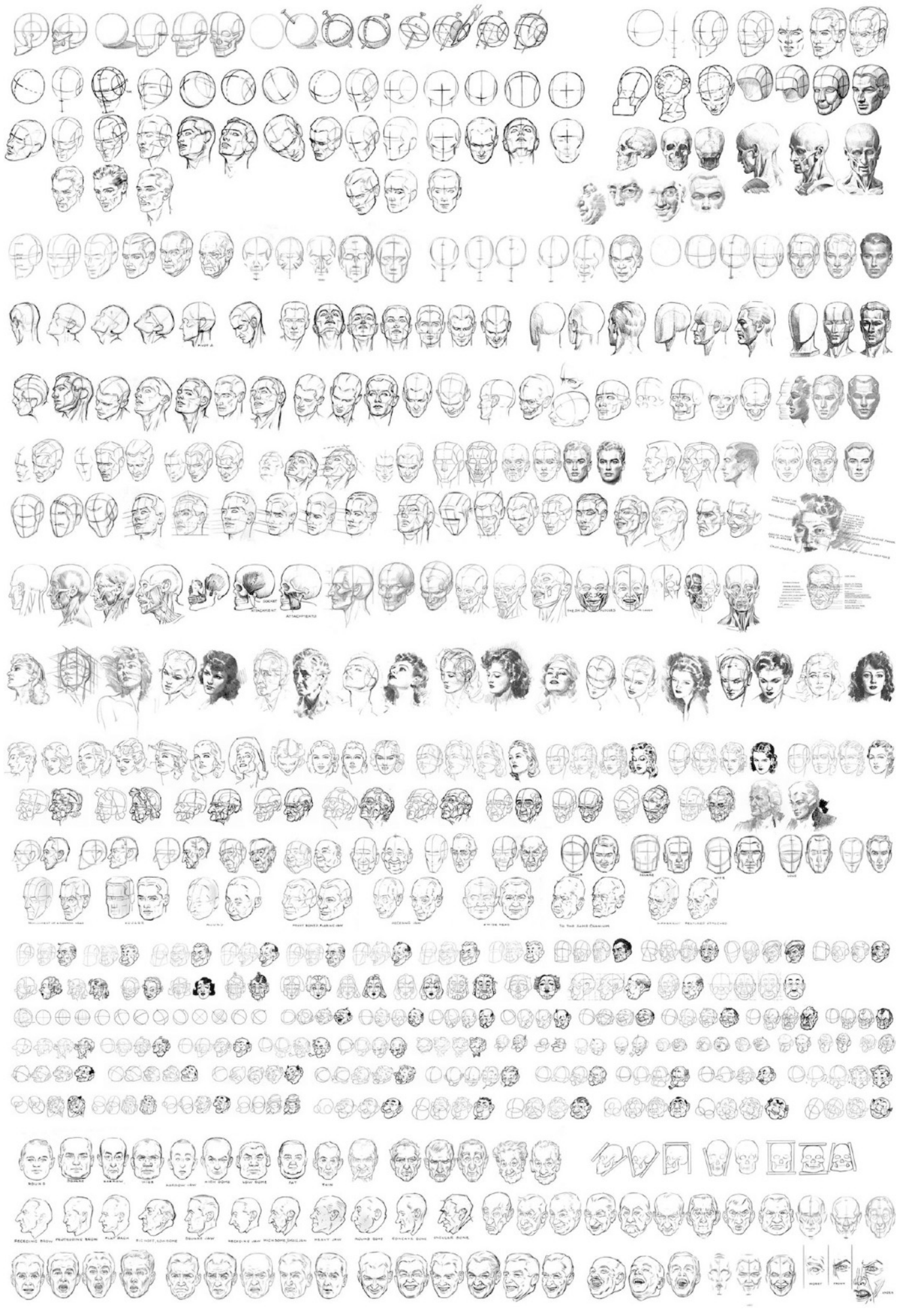
XI. Observa la distancia entre el punto más alto de la cabeza y la raíz del cabello.

XII. Después de establecer estos anclajes generales, observa el grosor de las cejas, labios superior e inferior, y compara en el dibujo si la distancia entre la boca y la barbilla y el punto más alto de la cabeza corresponden con las medidas del modelo.

XIII. Todas las anchuras de la cabeza deben ser profundamente revisadas antes de proceder a representar lo más característico de la cabeza. **Si los detalles no encajan en tu andamiaje, no intentes ajustar las marcas de altura y anchura para hacer que todo cuadre**. ¡Eso es hacer trampa! No puedes empezar a dibujar detalles ni características hasta que estas no encajen perfectamente.

XIV. Cuando te pongas a dibujar las características, empieza por lo general y avanza hacia lo particular. **Formas grandes y simples primero, formas complejas después, encajando perfectamente en sus contenedores**. Siempre es mejor rectificar una forma simple que un ojo perfectamente acabado.

XV. Un buen acabado y refinado es mucho más fácil cuando se asienta sobre una estructura sólida.



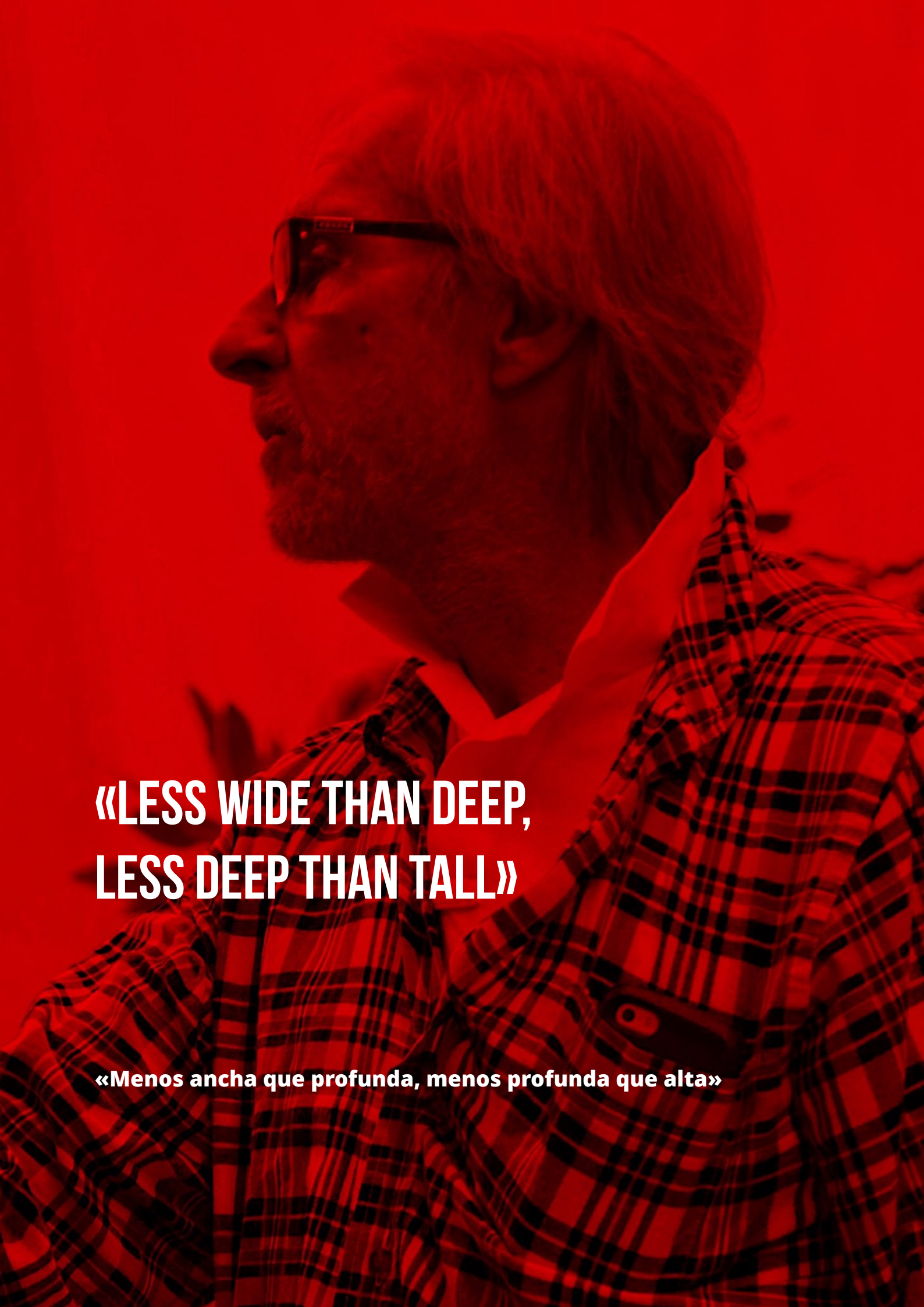
EN RESUMEN

ENCAJE DE LA CABEZA

- Axis central
- Anclaje #1 — lacrimales
- Anclaje #2 — agujeros de las orejas
- Anclaje #3.1, si la pose es frontal
  Horquilla esternal → conexión con el tronco
- Anclaje #3.2, si la pose es de espaldas
  Séptima cervical → conexión con el tronco

DIVISIONES FRONTALES

- 1/2 ojos
- 1/3 ojos-nariz
- 1/3 nariz-barbilla



«LESS WIDE THAN DEEP, LESS DEEP THAN TALL»

«Menos ancha que profunda, menos profunda que alta»

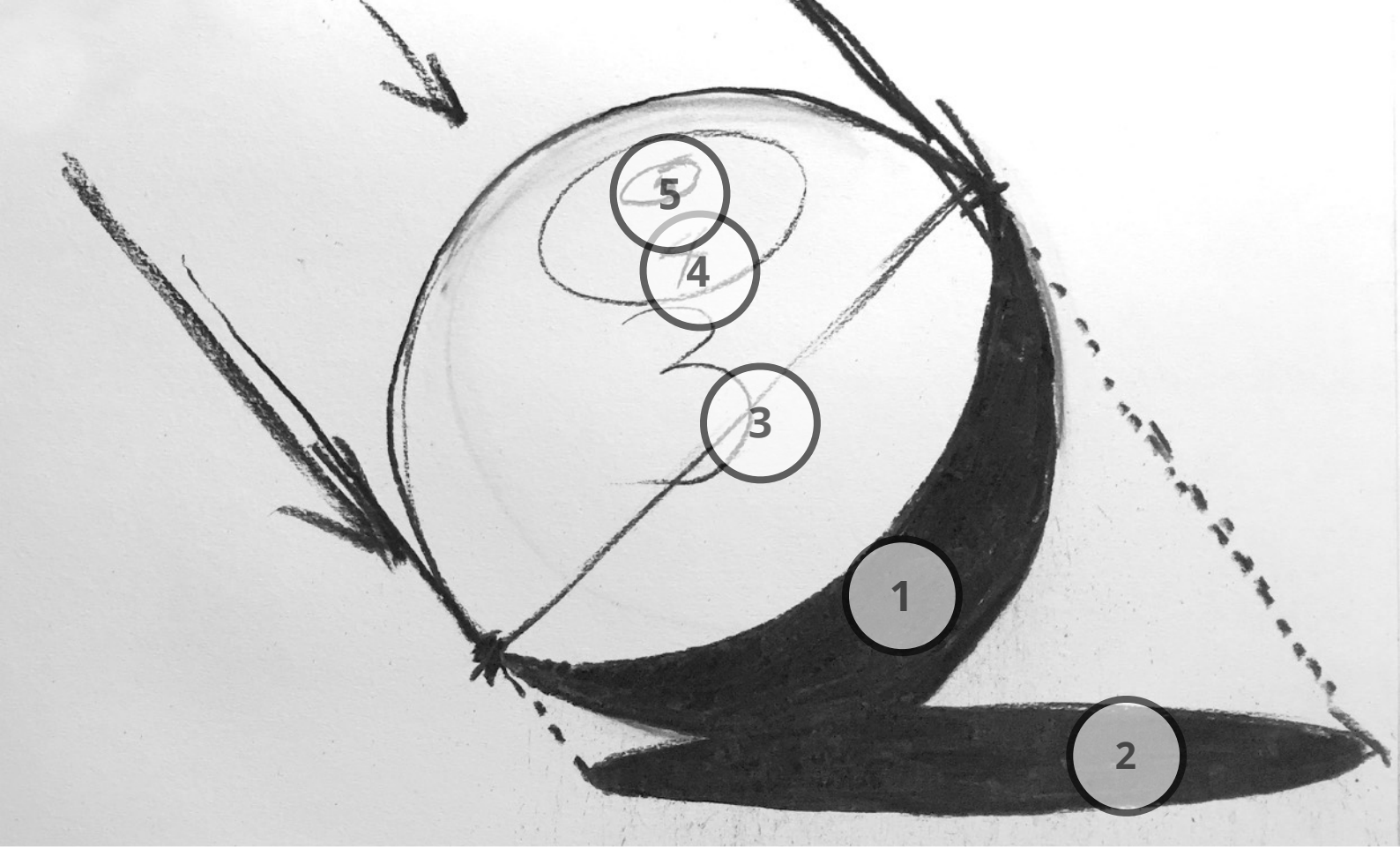
IV.

DEMOSTRACIONES

DIBUJO

GELIAH





FUNDAMENTOS DEL CLAROSCURO

Con una única fuente de luz de 3/4, debemos observar y delimitar claramente estas cinco áreas:

1. *Form shadow* o sombra propia. Siempre tiene límites suaves, formando grises de transición.
2. *Cast shadow* o sombra proyectada. Más recortada y definida, su densidad es mayor cuanto más cerca está del objeto más cercano que arroja la sombra.
3. *Middle tone* o medio tono.
4. *Light area* o área de luz. Es el postre 🥧
5. *Highlight* o punto de luz. Es la guinda del postre 🍒

Un par de consejos:

- ✓ Utiliza una escala de valor para observar y juzgar los valores.
- ✓ Pon un oscuro muy oscuro en la composición para poder leer la escala de valor correctamente y tener un anclaje de la nota más baja posible.

DIBUJO DEL GESTO

Expresión VS precisión

Fija las proporciones desde el comienzo, y no las pierdas jamás. Establece grandes masas y sus relaciones antes de desarrollar formas pequeñas.

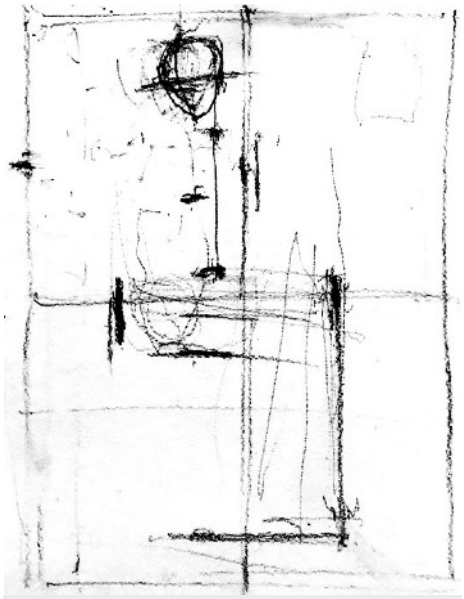
Estas proporciones, siempre que estén bien, deberán expresar el carácter físico particular de el modelo.

Pero una cosa es la observación del modelo, y otra la imaginación que lo enriquece.

Así que nunca temas exagerar siempre y cuando tu exageración exprese bellamente el carácter del modelo.

- El gesto es la acción o ritmo de la pose. **No es cómo se ve, sino qué está haciendo**.
- Busca la *línea de acción* que representa el movimiento: la sensación del movimiento primario.
- Siempre debes ser conscientes de la curva de la columna vertebral y de la relación que existe entre el eje de los hombros y el de las caderas.
- Estudia la figura como un todo, no como un ensamblado de partes, y busca la visión general para comprender la relación existente entre las partes.
- Subordina los detalles a esta primera visión general.
- Al principio, trabaja rápidamente los ritmos de la figura entera. **No detengas el lápiz, fluye.**
- Estudia más al modelo que al dibujo.
- Dibuja líneas suavemente, identificando los puntos de referencia anatómicos que nos indican los anclajes de construcción de la figura.

EL DIAGRAMA



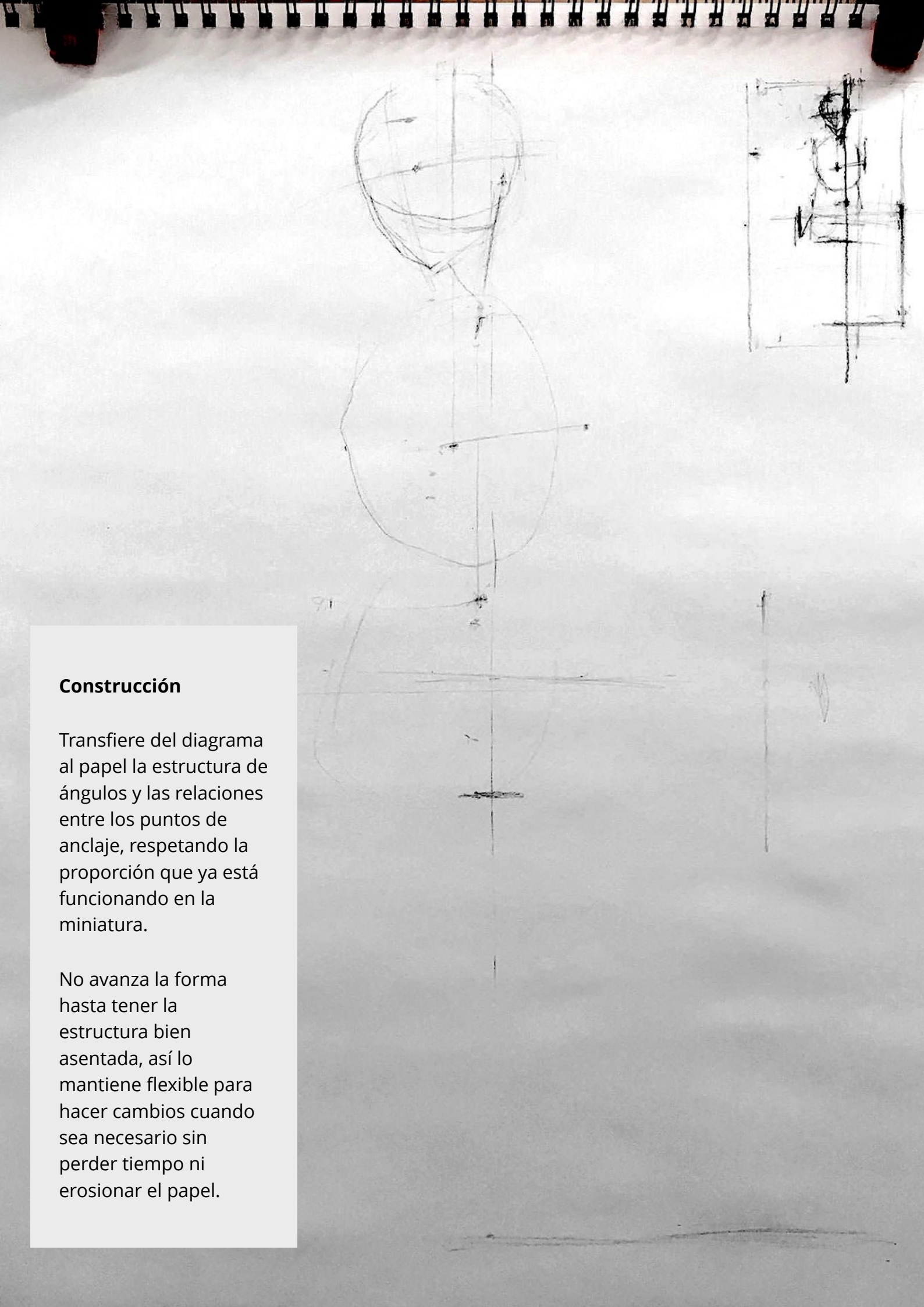
«Piensa tres minutos por cada uno que dibujes»

Empieza dibujando un diagrama preliminar para ensayar el equilibrio, la proporción y la posición. Mark compara este bosquejo con un mapa, y lo coloca en una esquina de su papel, donde no estorbe. A veces no borra el mapa y acaba formando parte del terreno, como un testimonio del proceso. Pero como él mismo reconoce, no siempre es así y sencillamente *se le olvidó borrarlo* 😅

La miniatura es un ensayo previo que hace desaparecer la ansiedad que nos invade cuando sospechamos que nuestro dibujo no está bien después de trabajar en él por un tiempo. Si la miniatura funciona, el dibujo funcionará.

Para que te hagas una idea de los tiempos, un dibujo correcto de Mark conlleva unas seis horas, aunque reconoce que puede hacerlo en tres con un planteamiento más simple. En cualquier caso, es perfectamente normal tardar entre 20 y 40 minutos solo para consolidar el diagrama.

Para esta primera fase del dibujo utiliza un lápiz carbón *General's* de dureza HB. Al desnudar su mina y afilarla como una aguja consigue trazos finos como los de un lápiz.



Construcción

Transfiere del diagrama al papel la estructura de ángulos y las relaciones entre los puntos de anclaje, respetando la proporción que ya está funcionando en la miniatura.

No avanza la forma hasta tener la estructura bien asentada, así lo mantiene flexible para hacer cambios cuando sea necesario sin perder tiempo ni erosionar el papel.

ESTRUCTURA



Facilidad

La soltura no depende de la pericia ni de *la mano* del artista. Es el resultado de la seguridad al ejecutar el trazo.

Eso se consigue con una estructura muy concienzudamente establecida, donde no haya margen de error en el trazo.

El ensayo está en la estructura, no en el trazo.

Al comienzo solo trabaja con estructura, puntos y relaciones, dando mucha importancia a los ejes y ángulos para expresar fielmente la posición de los puntos de referencia en el espacio.

Todo ángulo se calibra respecto a la vertical utilizando la plomada, hacerlo a pulso supone un margen de error inaceptable.

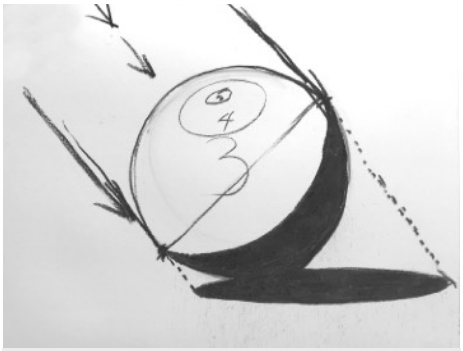
Por eso utiliza la plomada en combinación con el *value stick* todo el tiempo, cuadrando los ángulos respecto a la vertical. Utiliza las herramientas con astucia, anotando sobre ellas medidas y divisiones que consulta constantemente, como la medida de la cabeza y sus tercios.

Observa, mide y piensa tres veces más tiempo del que dedica a ejecutar. **La ejecución es una conclusión, no un tanteo**.

Mark es obstinado con tu trabajo y se pregunta cuestiones relevantes sobre su dibujo a medida que va superando diferentes etapas. Estudia las relaciones de las partes, entre ellas y en relación al todo.

El dibujo es una empresa exigente que requiere de una auditoría permanente.

SOMBREADO



Reglas de oro del sombreado:

I. Cuanto más próximos estén los valores de las masas, tanto más discreto y tranquilo será el tema.

II. Cuanto más marcados son los contrastes en un tema, tanto más extensos deben ser los planos.

El carboncillo se erosiona previamente sobre un trozo de papel para formar un bisel que permita manchar grandes áreas y a la vez trazar líneas precisas en la terminaciones de las sombras.

Mark observa la forma de las sombras entrecerrando los ojos y con un carboncillo de sauce las mancha con negro puro, separando claramente luz y sombra sin pasar por ningún gris. Diseña su composición con patrones de luz y sombra que comunican un estado anímico y una velocidad de movimiento que conduce al ojo hacia el punto focal.

Una composición es más efectiva cuando los medios tonos no tienen mucho protagonismo. **Los grandes tonos planos son los que potencian el vigor y simplicidad de un dibujo, mientras que los grises excesivos lo ablandan**. Cuanto más contraste, más intenso y dramático es el efecto siempre que mantengamos la mayor simplicidad posible. Si ponemos demasiada información y valores intermedios perderemos fácilmente el efecto dramático de la luz y la veracidad del modelado.

Las sombras propias y las arrojadas deben concebirse a la vez, luego ya se separarán.

SOBRE LA LUZ Y LA SOMBRA

- ✓ Cuanto más delicada es la transición, más en profundidad debemos estudiarla para encontrar el tono exacto sin ablandar el dibujo.

- ✓ Dibuja las cosas que se ven con la mayor agudeza posible y deja que las cosas *invisibles* se fusionen en tonos adyacentes.

- ✓ Debido a que la luz puede revelar u ocultar la forma, explicarla o distorsionarla, es esencial comprender cómo funciona.

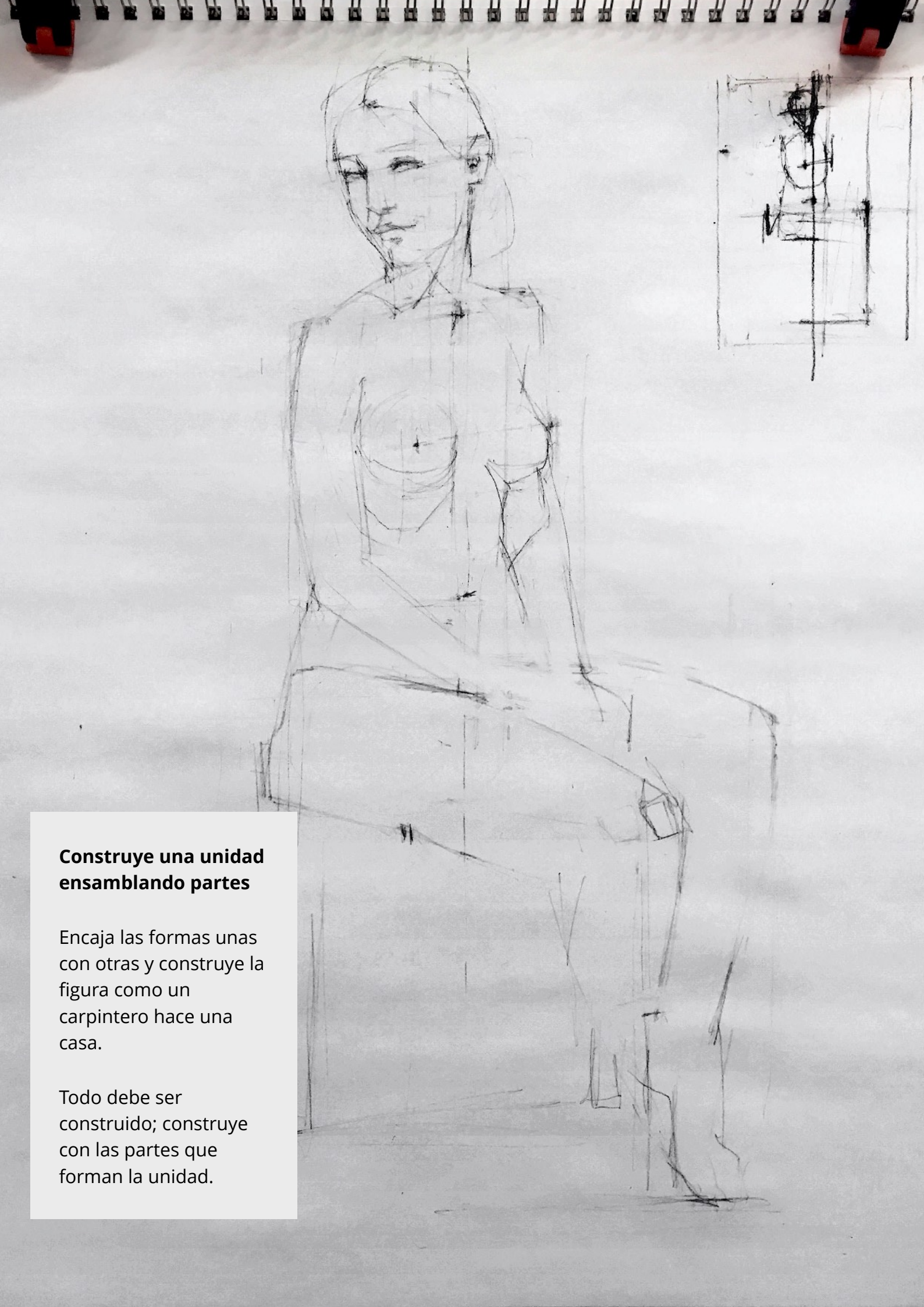
- ✓ La luz y la sombra son fundamentales como fuerza expresiva dramática, así como también en fuerza descriptiva. **Debemos componer con luz, no con líneas**.

- ✓ Debemos tomar decisiones sobre la interpretación de la luz para expresar mejor el volumen y el espacio. **Una buena gestión de la luz y los valores crea peso visual, atrapando la atención y creando significado**.

- ✓ La luz ayuda a crear diversidad visual y sirve de agente unificador.

MODELADO

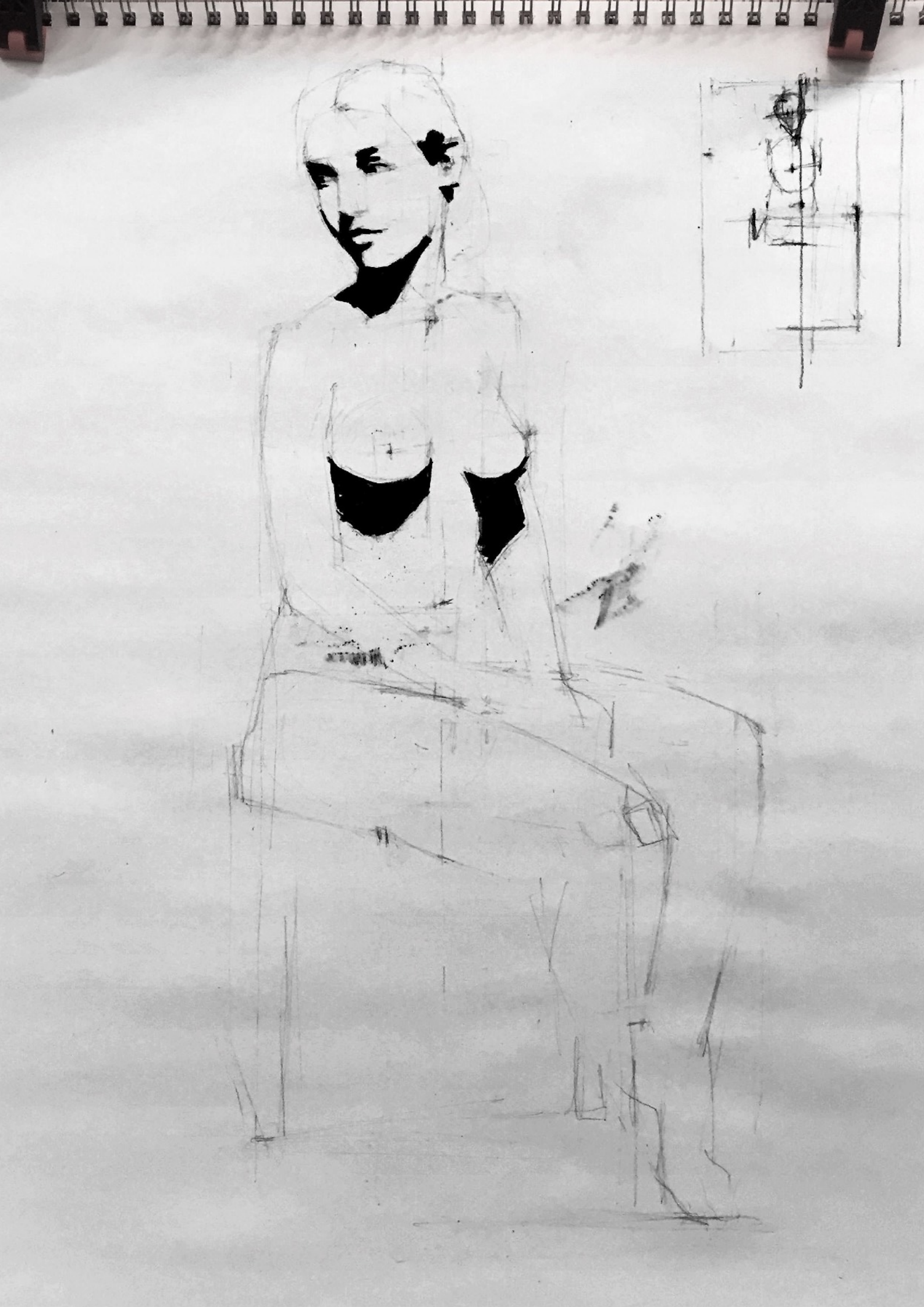
- ✓ Empieza con el modelado únicamente cuando tengas bien establecida la estructura.
- ✓ **No manches directamente, antes debes dibujar la forma de la sombra**.
- ✓ Ya que la luz revela la forma, expresamos lo que está iluminado delimitando lo que está en sombra.
- ✓ Estudia alternativas a la mediocridad: **no hay espacio para un *casi bien* mientras exista una solución correcta a tu alcance**.
- ✓ Entiende que la construcción del dibujo es un prerrequisito para avanzar hacia el modelado de la forma, refinar la calidad de la línea, etc.
- ✓ El modelado de la forma depende de las características de la luz, que nos informan sobre qué tratamiento vamos a dar a las sombras.
- ✓ Entrecierra los ojos para *ver mejor* la forma de sombra, rellenándola con un solo valor. Deberíamos terminar esta fase con un único valor bien definido, mostrando el máximo contraste posible.



Construye una unidad ensamblando partes

Encaja las formas unas con otras y construye la figura como un carpintero hace una casa.

Todo debe ser construido; construye con las partes que forman la unidad.



DIFUMINADO

Después de establecer firmemente las sombras manteniendo la mayor simplicidad posible, introduce las transiciones para enriquecer el sentido de la forma y conseguir un efecto más volumétrico.

Lo hace de un modo que parece facilísimo: **difuminando con el dorso de la mano y los nudillos de los dedos, arrastrando con seguridad y sin insistir, en una dirección muy clara y sin presionar**. Literalmente acaricia el papel con el dorso del dedo, no con la yema, para evitar engrasar el dibujo.

Luego retoca brevemente con el lápiz carbón para ajustar el efecto, corregirlo o acentuarlo. Tanto el difuminado como el retoque se hacen sin insistir, meditando previamente si cada intervención va a sumar o restar valor al dibujo.

Al final —y solo al final— Mark se permite utilizar una goma maleable para abrir pequeños claros y dar unos pocos acentos de luz como si fueran la guinda del pastel.

Le da forma de cuña con los dedos y atrapa el polvo de carbón presionando con el bisel, sin fricción, sin insistir más de lo necesario para no arruinar el dibujo en el último momento.

No utilices difuminos

Mark no recomienda los difuminos porque la fricción que ejercen provoca que el carbón penetre demasiado en las fibras del papel.

Cuando eso ocurre es muy difícil rectificar, produciendo blancos sucios antes que grises definidos.

Luego el siguiente paso suele ser utilizar la goma para limpiar la zona, no consiguiendo otra cosa que engrasar el papel y empeorar la situación.

A menos que sepas lo que haces, no utilices difuminos de papel. Antes utiliza un pincel suave de maquillaje.



COSAS A TENER EN CUENTA

- ✓ **Cada línea debe tener una función y corresponder a una decisión.**
- ✓ El contraste siempre avanza la forma y dirige al ojo al foco de atención.
- ✓ Utiliza barridos de líneas largas que relacionan los puntos estructurales más importantes que determinan la forma y proporción del modelo.
- ✓ KISS — *Keep It Simple, Stupid* (mantenlo simple, estúpido).
- ✓ **Considera variaciones en el contorno que te lleven a comunicar mejor la forma.**
- ✓ Separa claramente la luz y la sombra en dos valores perfectamente definidos. Sepáralos conceptualmente. Observa las relaciones de valor entre las formas positivas y negativas.
- ✓ **Una curva tiene más carácter por contraste con una recta**. Si lo redondeas todo perderás toda la fuerza del dibujo, no refines tu trabajo obsesivamente o lo ablandarás.
  Si eso ocurre, toma distancia y establece un nuevo orden donde quede bien expresado lo verdaderamente esencial y sus relaciones.



PINTURA I

JULIETA — DÍA 1, GRISALLA

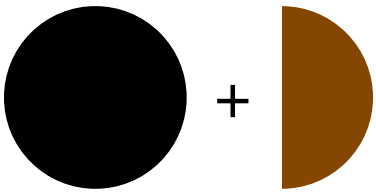




CREANDO UNA ESCALA DE VALOR

Hazte con un listón de madera y dale gesso acrílico blanco. Aplica varias capas si es necesario para lograr una opacidad total. El listón que utiliza Mark es un agitador de pintura que encuentra en ferreterías.

I. Divide el largo del listón en nueve espacios del mismo tamaño.



II. Para hacer tus mezclas de grises neutros, necesitarás en primer lugar una generosa mezcla de media parte de Negro de Marfil con media parte de Sombra Natural. Este negro cálido lo irás mezclando con el blanco para conseguir diferentes valores de gris. Se utiliza la Sombra Natural para contrarrestar la dominante azulada del Negro de Marfil.



III. Pinta el cuadrado #1 con la mezcla de negro y sombra, sin nada de blanco.

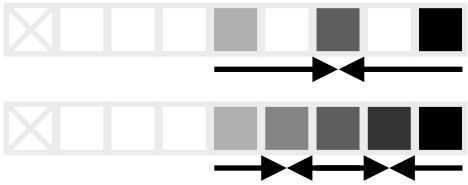


IV. Deja sin pintar el cuadrado #9. Ese será el blanco más blanco, el valor más claro de la escala.

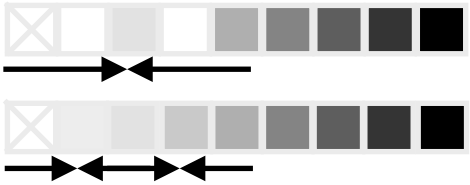


V. Mezcla en la paleta el valor #5 utilizando la mezcla de negro y sombra con el blanco. Tienes que ser especialmente cuidadoso con

esta mezcla porque determinará la precisión del resto de los valores. Utiliza una referencia fiable para encontrar este valor medio.



VI. Busca el valor intermedio entre el #1 y el #5, obteniendo el #3, del que deducirás los intermedios entre el #1 y el #3, y el #3 y el #5. No avances linealmente, sino encontrando el gris intermedio entre dos valores (*bracketing*).



VII. Ahora sigue el mismo procedimiento para los grises claros, obteniendo el #6, #7 y #8

VERIFICA TUS GRADACIONES



Esta escala será tu guía para preparar los grises en tu paleta de modo preciso. Así podás trabajar en tu pintura con una referencia fiable para controlar el valor.

- Siempre verifica el valor de gris de una escala de valores fiable, nunca de una fotocopia o papel impreso con una impresora casera. Necesitas una escala calibrada y profesional, como el *value checker* que damos a nuestros estudiantes en **Menorca Pulsar**.
- La gradación debe verse suave ópticamente, sin saltos bruscos entre valores.
- Los bordes deben ser iguales en toda la escala: pueden ser suaves o recortados, pero iguales en toda la escala.

«Si comienzas con el tono medio y partes desde este hasta los tonos oscuros, reservando las luces más altas y las sombras más oscuras para el final, evitas los falsos acentos.»

John Singer Sargent

PREPARANDO EL SOPORTE

Previamente Mark imprimó la tela con un gris neutro hecho con una mezcla de gesso blanco y Negro de Marfil.

Del mismo modo que hemos deducido en nuestro *value stick* los valores intermedios desde un gris central, en nuestra pintura partiremos desde un gris neutro para encontrar los valores intermedios, tal y como recomendaba Sargent.

PREPARANDO LA PALETA



Tu paleta muestra a tiempo real tu pensamiento visual, de modo que si se ve desordenada, eso es lo que sin duda pasa por tu cabeza: desorden. La buena noticia es que la paleta es una herramienta mágica que también funciona al revés. El orden en la paleta se proyecta en tu cabeza, y te ordena las ideas.

La paleta es también un anticipo de la pintura, una especie de zona franca donde ensayar las mezclas antes de ponerlas en firme sobre la tela. Así que conviene que esté bien ordenada para empezar correctamente tu pintura. Si no pones orden tu paleta, te será imposible poner en orden tu pintura. **La paleta es a la pintura lo que el diagrama al dibujo, un ensayo certero de lo que queremos pintar**.

Para la grisalla utilizaremos Sombra Natural y la escala de valor que hemos hecho con la ayuda del *value stick,* desplegada en la paleta.

DIAGRAMA



Mark comienza con Sombra Natural y un poco de *Liquin*, utilizando un pincel de nylon de tipo *sable*. Dibuja utilizando todo del brazo, agarrando el pincel desde su extremo. Toma distancia y arranca el gesto desde el hombro, como si practicara esgrima.

Empieza muy sencillo con una figura de palo, buscando la relación de la cabeza respecto a la horquilla esternal y el ombligo, fijando la posición del tronco. Luego sigue con las piernas y los brazos. Tras concluir el diagrama, traza los ejes vertical y horizontal y empieza a trasladarlo al lienzo.

TRASLACIÓN DEL DIBUJO

Empieza por la cabeza, la unidad de medida para toda la figura, procediendo del mismo modo que con el diagrama, pero en grande:

I. **Cabeza como unidad de medida** — Empieza planteándola con con una esfera y un triángulo, y establece los ejes centrales.

II. **Puntos de referencia** — Sitúa los lacrimales y los orificios de la oreja.

III. **Caja torácica, piernas y finalmente los brazos** — Conecta la cabeza con la horquilla esternal, y triangula los pezones con el ombligo, y éste con la cresta ilíaca.



Las medidas son relativas

Debemos ser flexibles con los modelos, están vivos, se mueven...

Las medidas deben tomarse como relaciones entre puntos, no copiando contornos. Los contornos cambian; la estructura y las relaciones, no.

Después de la traslación del esquema, Mark borra las lineas de construcción innecesarias con un trapo y un poco que *Liquin*. **Cuando busca borrar con más precisión, utiliza el mango del pincel envuelto en un trapo**, formando una punta que funciona a modo de lápiz borrador.

PINTANDO LAS SOMBRAS

Continúa dibujando las formas de las sombras, agrupando las sombras propias y las proyectadas en grandes manchas que funcionan como contenedores.

Mark trata aquí las sombras de forma opuesta a cómo lo hace en el dibujo, manteniendo las sombras transparentes y las luces opacas, como podemos observar en artistas como Rembrandt o Rubens. **La ilusión de volumen se produce al mantener limpio el contraste entre lo opaco y lo transparente**. Si contaminara las sombras con blanco, aunque solo fuera una pizca, perdería el efecto, quedando plano y monótono.

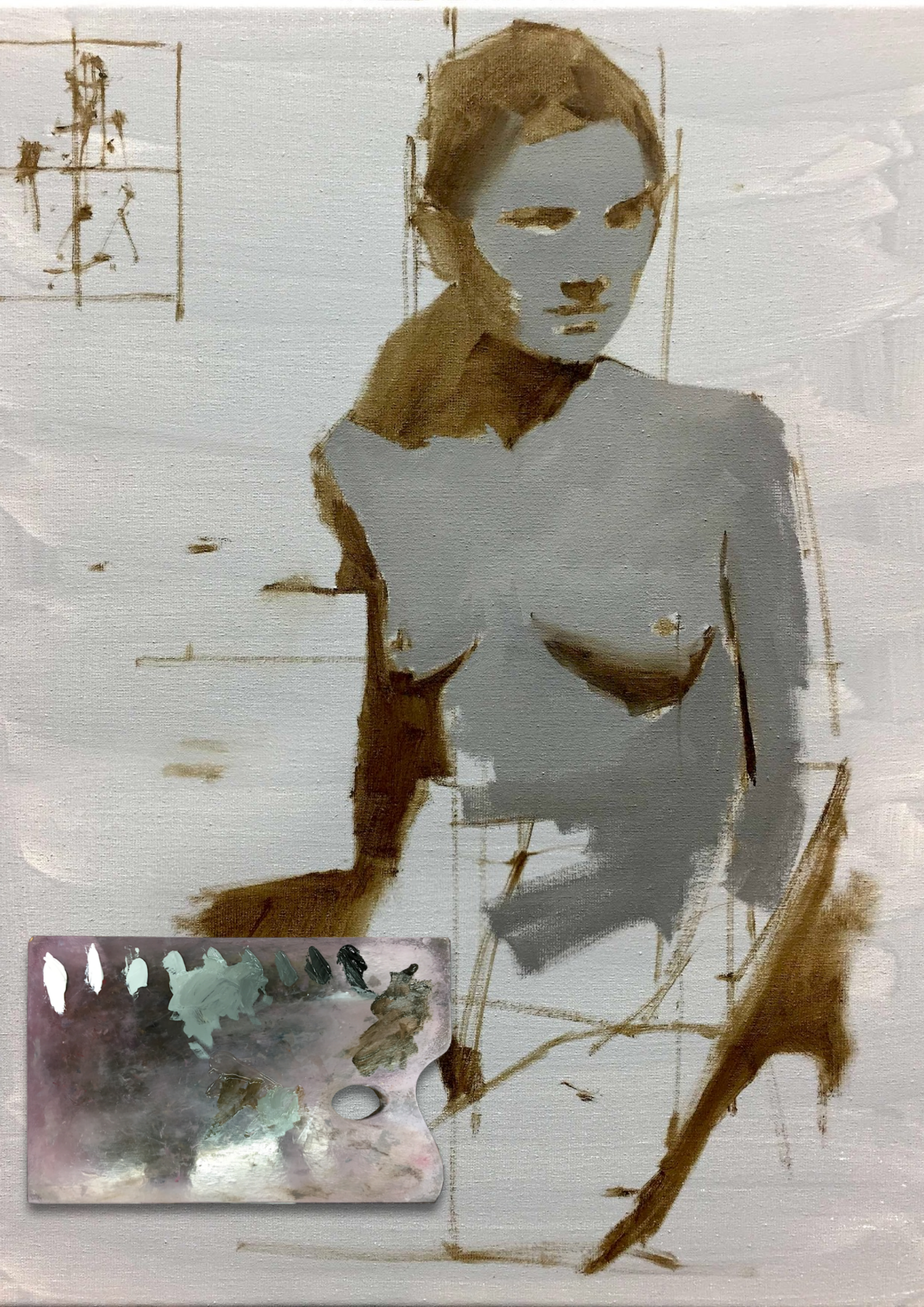
Toda tela es un campo de batalla donde solo gana el equilibrio entre luz y sombra, y todo se arruina si echamos a perder su naturaleza única. No le faltaba razón a Rubens cuando decía que el blanco era veneno para las sombras.

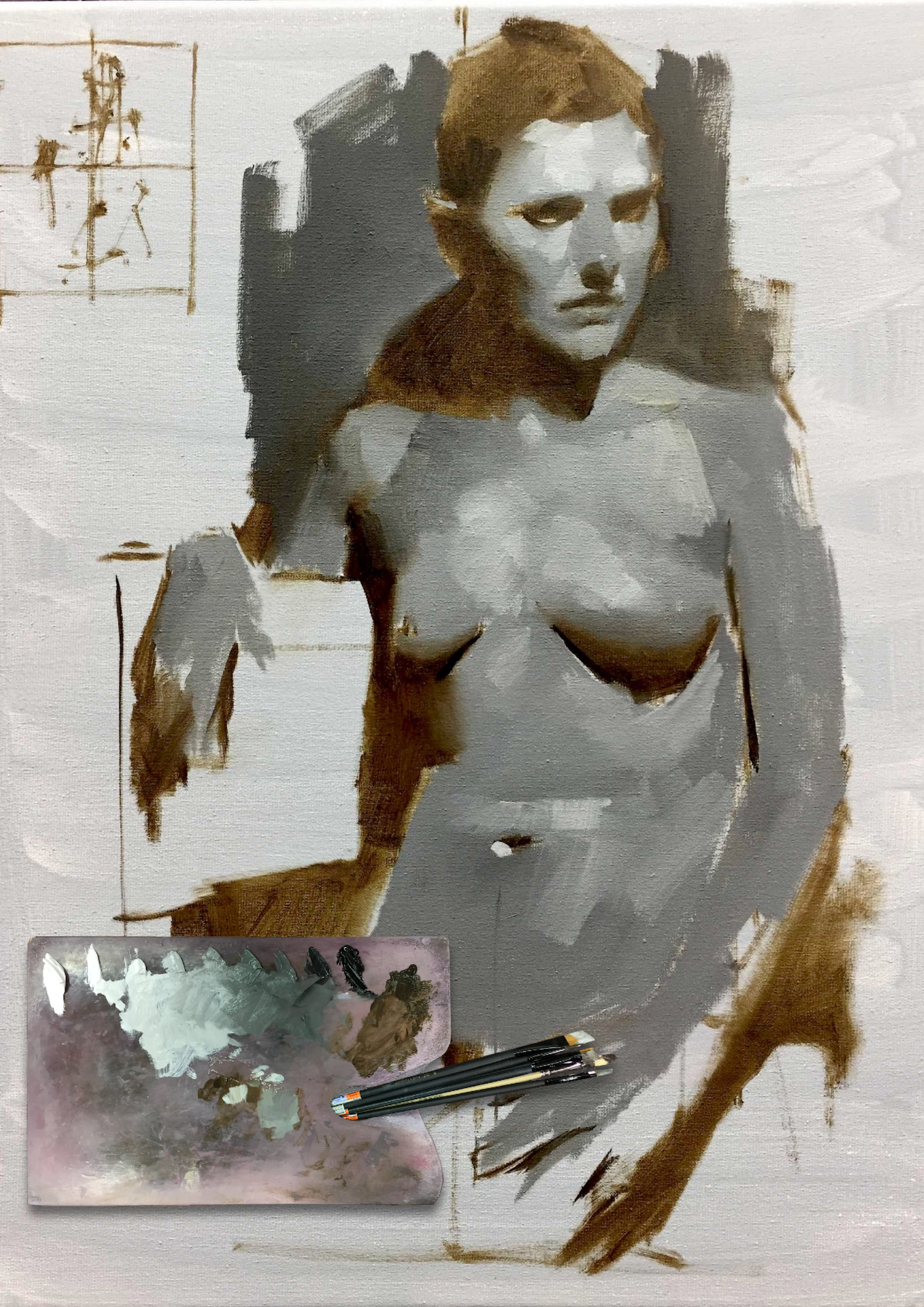




Después de manchar las sombras empieza aplicando un tono medio (nº5 en el *value stick*) con un pincel plano.

Mark insiste en que es extremadamente importante que este tono medio no se mezcle con las sombras transparentes porque la pintura se ensuciaría, perdiendo su magia, su tridimensionalidad y sus calidades.





Separa tus pinceles en dos grupos

Es la transparencia la que crea la ilusión de una sombra, así que Mark tiene un control de los bordes muy escrupuloso para no destrozar el efecto del claroscuro. Por esta razón, el pincel que utiliza para las sombras jamás se contamina de blanco.

No hay vuelta atrás después de contaminar una sombra transparente, por ello es muy cuidadoso reservando los pinceles solo para este propósito. Mark es muy estricto respetando este hábito.

Mark pone mucho énfasis en que los colores y los pinceles estén bien organizados para no ofrecer ninguna distracción ni perder tiempo. Toda la concentración debe estar puesta en la ejecución de nuestra pintura, no fuera de ella.

OJO CON LAS SOMBRAS PROPIAS

La sombra proyectada, aunque tenga una naturaleza más densa y los bordes más duros que la sombra propia, no debe estar contaminada de blanco para crear el efecto de volumen. Pero no ocurre así con las sombras propias.

Las sombras propias de la forma se mezclan forzosamente con blanco, y el control de bordes aquí es muy minucioso y se utiliza un pincel preciso.

LAS DOS CARAS DE UNA SOMBRA

Toda sombra tiene un perfil suave y otro duro, y debemos reconocer el patrón e interpretarlo correctamente para comunicar la forma. Luego podemos decidir al final si queremos poner acentos y dramatizar un plano o expresión.

Después de asentar el valor medio, Mark añade más valores y presta más atención a los bordes. Al comienzo divide muy claramente —como si fuera un filtro de posterizado fotográfico— las zonas de luz opaca y de sombra transparente. **En este momento el modelado es muy duro, pero decide luego dónde va a suavizar la forma y dónde mantendrá el contraste**. Para suavizar solo rompe ligeramente la transparencia de la sombra contaminando con blanco. Eso modela la forma, creando la ilusión de volumen sin tener que recurrir todavía a las luces más altas, que completarán la forma hacia el final de la pintura.

NO ILUMINES FORMAS. REVÉLALAS CON UN BAÑO DE LUZ

La luz funciona especialmente bien cuando está altamente jerarquizada y es coherente respecto a su fuente.

Imagina que duchas a la figura con luz, y del mismo modo que hay más concentración de agua cuanto más cerca estamos de la piña de la ducha, también más intensidad de luz hay cuanto más nos acercamos a su origen.

Las sombras son particularmente vulnerables. Cuando una pintura no es convincente las sombras son lo primero que denota un detallismo desordenado, precipitado e innecesario. Cuanto más sencillas sean, tanto mejor. **Las sombras funcionan bien cuando son un eco del modelo. La presencia y el detalle corresponden al reino de la luz**.

RESUMIENDO:

1. Sombras transparentes (sin blanco)

2. Tono medio (con blanco)

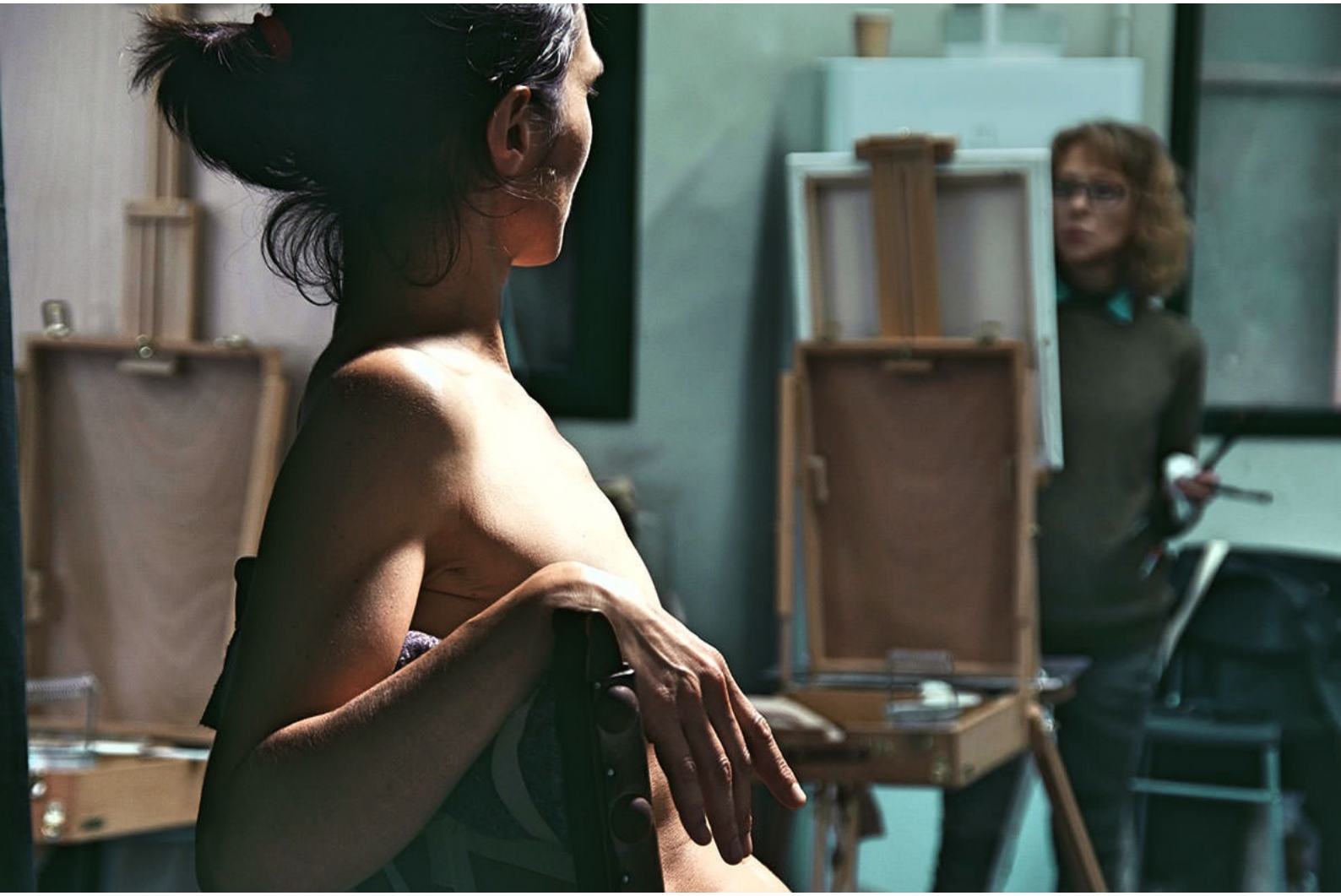
3. Se añaden los valores oscuros gradualmente, a la vez que se añade más blanco en el área de luz.

4. Se añaden los valores más claros — el postre 🥧

5. Se añaden los puntos de luz — la guinda 🍒

PINTURA I

JULIETA — DÍA 2, COLOR





LA PALETA MARIPOSA



Dos reglas fundamentales

I. Los colores fríos alejan

II. Los colores cálidos acercan

La paleta ahora está desdoblada en un efecto mariposa, croma a la izquierda y valores a la derecha. El *Liquin,* en el centro.

Ordenada, pulcra y metódica. En consecuencia, su pensamiento y su obra son ordenados, pulcros y metódicos.

Estos son los colores añadidos a la paleta:

- ✓ Rojo de Garanza (rojo frío)
- ✓ Rojo de Cadmio (rojo cálido)
- ✓ Ocre amarillo
- ✓ Blanco de Titanio

Valores y tridimensionalidad

I. Mark clasifica los valores por orden de importancia, agrupándolos para sintetizar la forma.

II. Los valores más claros y más oscuros no deben apretarse en los contornos formando grandes contrastes.

III. Los valores más claros deben alejarse de los contornos de la forma para lograr la ilusión de redondez y plenitud.

OJO CON LOS COMIENZOS BONITOS

Mark nos advierte que un buen comienzo es solo un punto de partida, pero no debemos enamorarnos de un inicio bonito.

Parafraseando a Matisse, Mark nos deja claro que debemos desapegarnos del resultado y centrarnos en la certeza del proceso, especialmente en el comienzo. **Un comienzo bonito solo es un comienzo, un lugar de paso, no un refugio**.

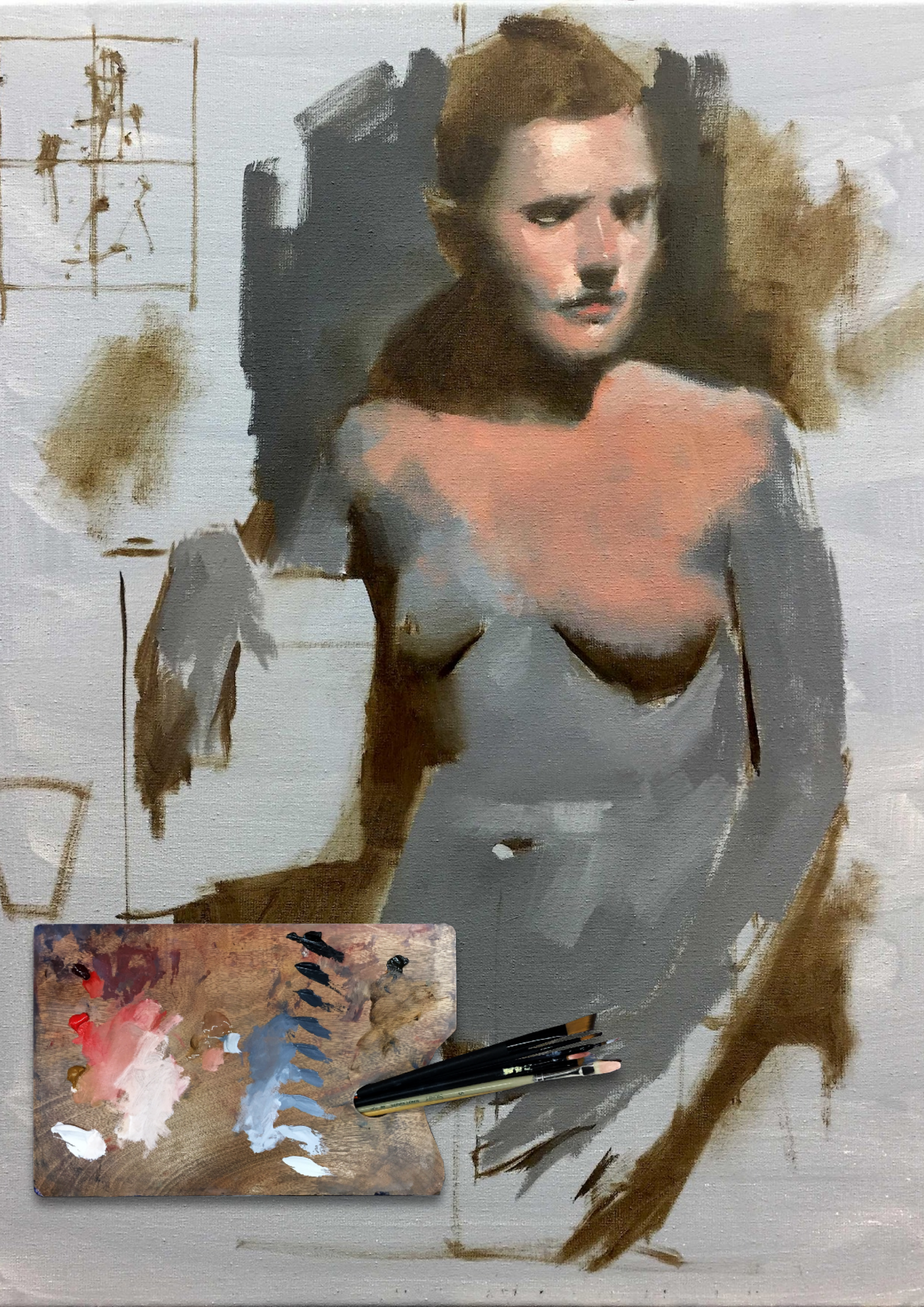
INCORPORANDO COLOR

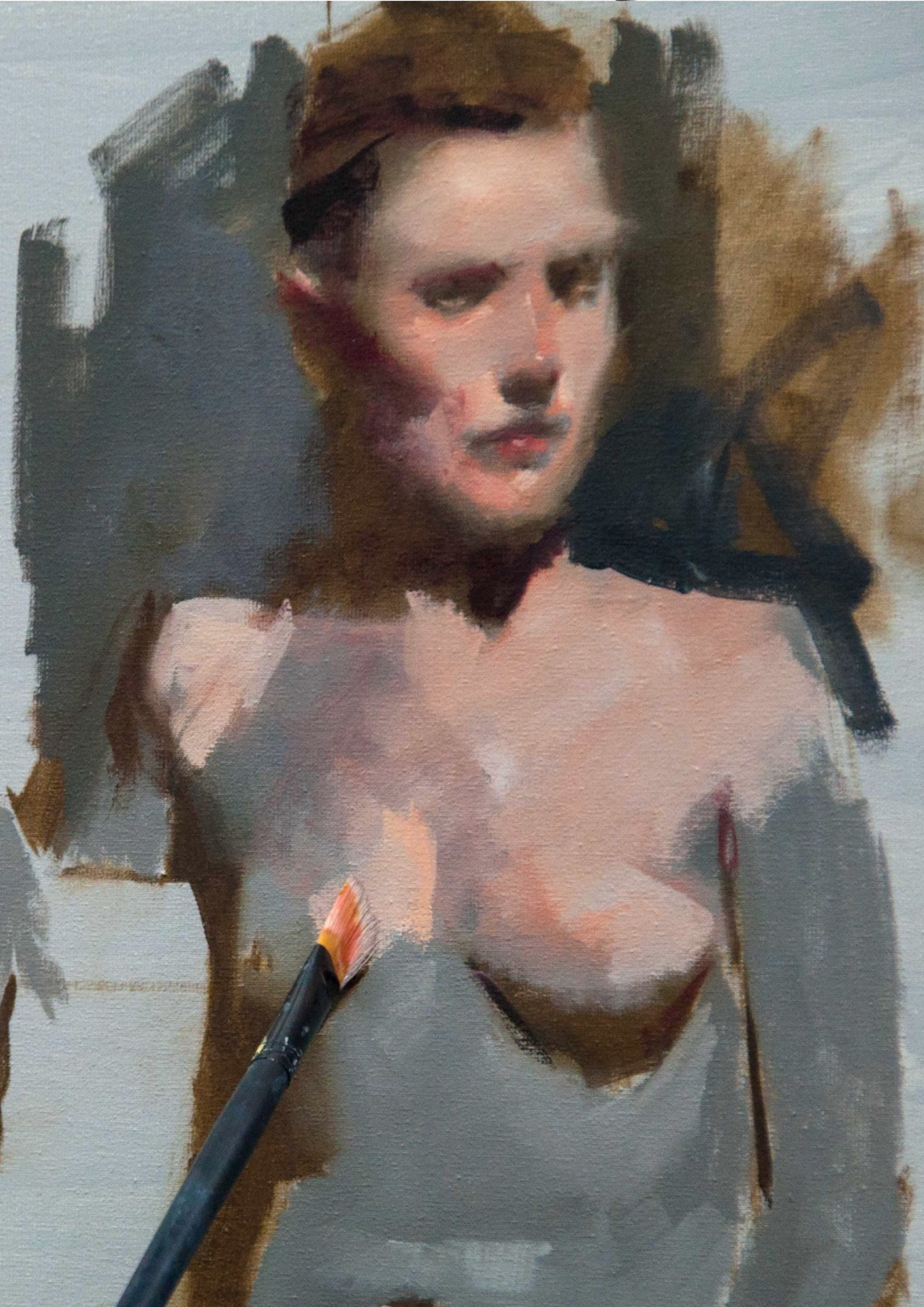
Primero moja con un poco de *Liquin* la pintura seca de la sesión anterior, humectando la superficie para que fluya mejor la pintura.

Luego mezcla un poco de Rojo de Cadmio con Ocre Amarillo y Blanco de Titanio, formando un rosa. Colorea con este rosa cálido todas las zonas más cercanas a nosotros, siempre preservando las sombras transparentes. Para alejar la forma, enfría las mezclas con un poco de Negro de Marfil.

La capa de color conviene que no esté superpuesta, sino fundida (mezclada físicamente, no ópticamente) con el color contiguo, para que funcione bien y la transición sea fluida.

En cada pase de pintura refina un poco más la forma, pacientemente, estudiando las relaciones de valor y croma. **Grandes formas primero, pequeñas al final**, si es que hacen falta.







Rojo de Alizarina

El Rojo de Alizarina es un rojo frío que sirve para refrescar las sombras frías con un cálido que, a su vez, es más frío que el rojo de los primeros planos.

Generalmente Mark lo utiliza para acentuar sombras profundas cercanas, pliegues, etc.

Debes tener cuidado con este color, ya que su elevado poder tintóreo podría arruinar tus mezclas muy fácilmente si te sobrepasas.

TRAS LOS PASOS DE VELÁZQUEZ

La paleta de Mark es una interpretación moderna de la paleta de Velázquez. Es decir, que también **mezcla la pintura sobre el lienzo por manipulación directa**. Interpreta que Velázquez lo hacía a juzgar por el tamaño de su paleta en su autorretrato en las Meninas, una obra gigante.

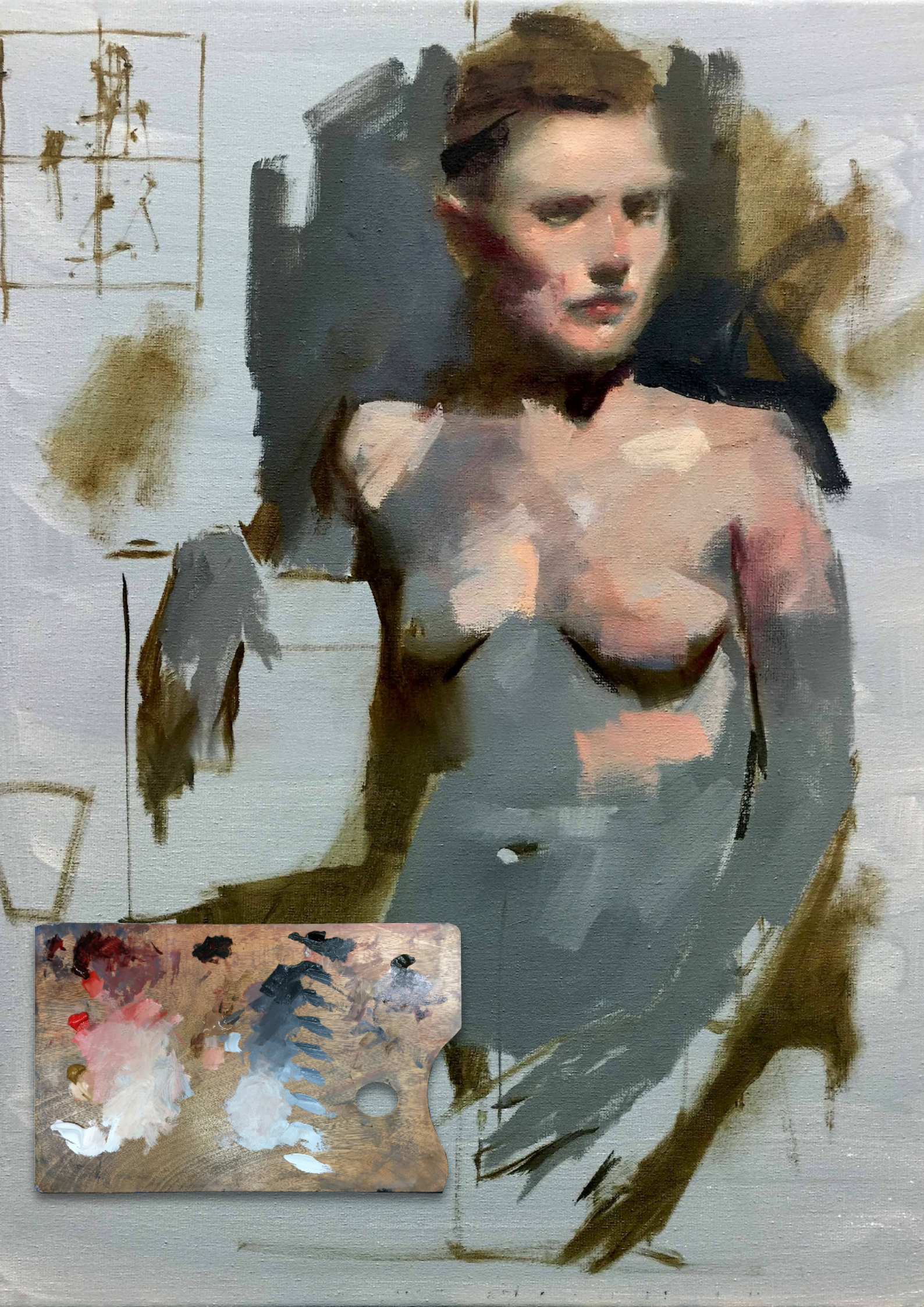
Mark ensaya las mezclas en la paleta, pero se reserva el *surface mixing* para alejar pequeños planos, enfriándolos por manipulación sobre la misma tela.

Por eso empieza aplicando color con un croma alto y lo va atenuando gradualmente, enfriando las mezclas con Negro de Marfil y/o Rojo de Alizarina.

EL 'COLOR PIEL' NO EXISTE

Mark no copia el color del modelo, interpreta las relaciones de valor y croma para construir una figura con volumen. Del mismo modo que cuando copia a un gran maestro, no copia el resultado sino el proceso.

Los colores no son valores absolutos, y Mark no intenta de ningún modo emular el color de la piel; son relativos, interpretaciones. No busca reproducir el color exacto que ve en el modelo, sino la **correcta relación y equilibro entre valores y temperaturas**.



Limpio y sin contaminación

- ✓ Un pincel reservado para cada temperatura de color, sin contaminar.
- ✓ Fríos sin contaminar de cálidos.
- ✓ Cálidos sin contaminar de fríos.
- ✓ Sombras sin contaminar de blanco, sea frío o cálido.

ERRORES

Mark pinta superponiendo tonos, alcanzando la plenitud de la forma gradualmente, concienzudamente, controladamente...

¡Pero no todo es control! **Mark se reserva cierto margen para sacar provecho de oportunidades nacidas del error. Celebra el error certero, y corrige el que no funciona**. Discrimina o preserva accidentes con un criterio constructivo.

CONFÍA EN EL PROCESO Y DESAPÉGATE DEL RESULTADO

En la emoción del momento, delante del modelo es fácil perder el enfoque y requerimiento pictórico en favor de la fascinación del objeto real.

El sentimiento de pánico que nos invade al comenzar una pintura nos hace desviar de la economía descriptiva para aventurarnos a buscar rápidamente el parecido con el modelo, **copiando los detalles desordenadamente en busca de una apariencia más real**. Desgraciadamente, cuando los detalles y los efectos ópticos se amontonan arbitrariamente el resultado es plano y poco convincente.

La impaciencia es un síntoma de desconfianza en el proceso. **Debemos esforzarnos por desapegarnos por el resultado**. Desearlo, pero no necesitarlo a cualquier precio.

Consejos finales

I. Utiliza los pinceles más grandes posibles, y solo cambia a más pequeños cuando sea estrictamente necesario.

II. No te quedes corto y pon abundante color en la paleta

ACENTOS

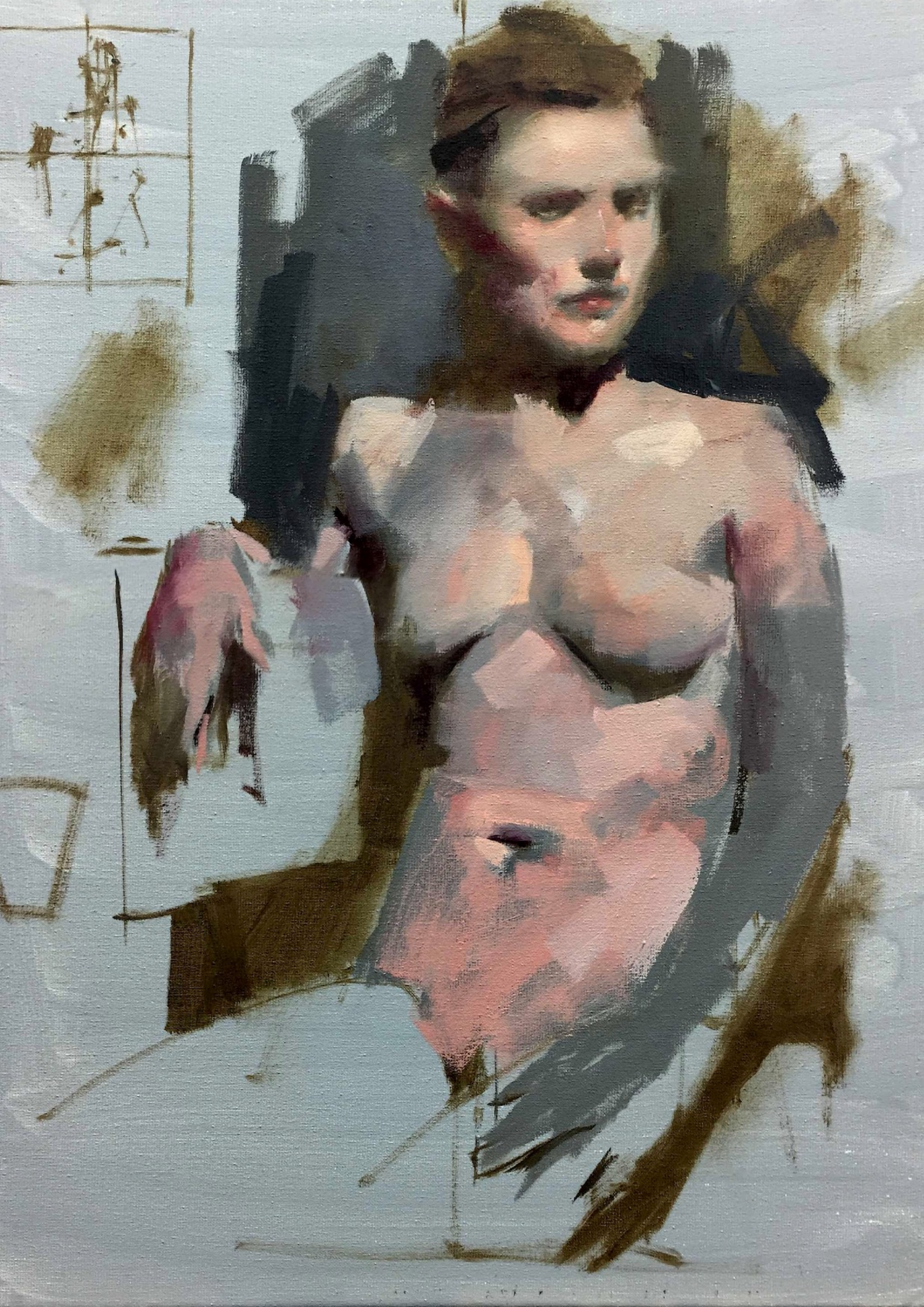
Los acentos son claves; y las claves son, por definición, escasas. **No podemos salpicar claves de luz a discreción, por divertido que sea** — que lo es. Debes ser paciente y evaluar si realmente contribuyen a mejoran el volumen o, por el contrario, lo dispersan.

FUNDIDOS

Los mezcladores son unos pinceles muy útiles, y funcionan bien tanto por arrastre como por presión.

¡Pero no abuses de ellos! **No debes caer en el vicio de suavizar cada pincelada que haces**, ya que eso es una decisión que debes tomar muy a conciencia al final.

Ablandar todas las pinceladas por igual es un tic irreflexivo del que debes desprenderte cuanto antes. **Cada pincelada debe corresponder a una decisión, no a un hábito**.





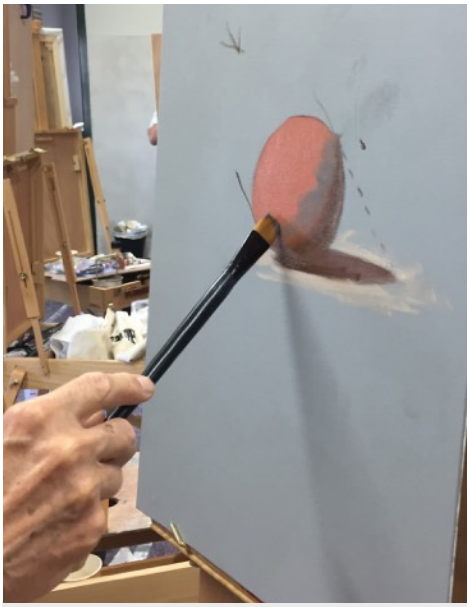


LECCIÓN SOBRE COLOR

CAMBIOS DE TEMPERATURA



FRÍO, CÁLIDO, FRÍO, CÁLIDO...



La fórmula

Cálido + cálido = plano

Cálido + frío + cálido = volumen

El color nunca es decorativo y forma parte de la construcción, complementando el estudio de valor.

Los cambios de temperatura se deben alternar secuncuencialmente para crear la ilusión de volumen. Si solo trabajamos transiciones sin alternar un contraste cromático, no lograremos el efecto tridimensional.

Durante el taller, el alumno Marcello Michele pidió a Mark que desarrollara más esta idea, y que explicara más a fondo cómo funcionan las secuencias de colores fríos y cálidos para crear la ilusión de volumen.

Después de la demostración, nos recomendó estudiar a Rubens y a su discípulo Van Dyck que, como veremos a continuación ponían en práctica sistemáticamente estas secuencias de contraste simultáneo para crear el efecto de volumen.



Izquierda: Demostración de Mark Tennant de la secuencia de temperaturas de color para crear la ilusión de volumen.

Abajo: Esquema procedente del cuaderno de notas del estudiante Marcello Michele, desglosando la secuencia.

En las siguientes páginas se muestran ejemplos procedentes de obras de Peter Paul Rubens y Anton van Dyck.

ANTON VAN DYCK



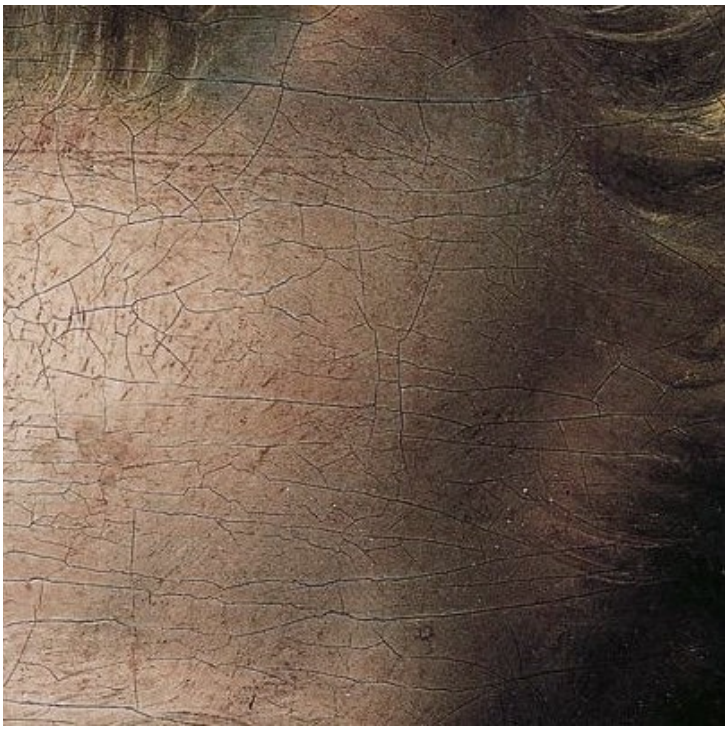




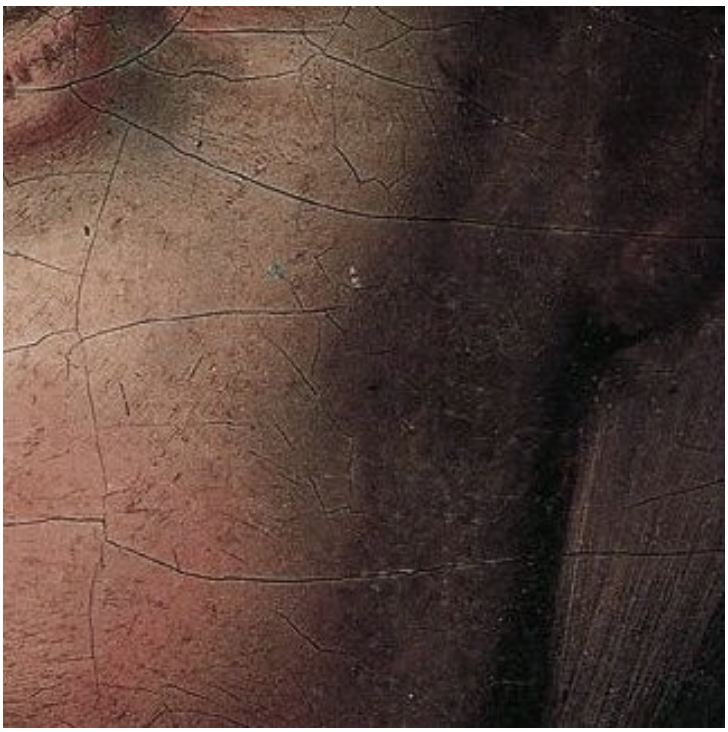


PETER PAUL RUBENS











«KEEP IT FUNNY, WARM AND COOL»

«Mantenlo divertido, cálido y frío»

PINTURA II
APUNTE AL ÓLEO

JULIETA







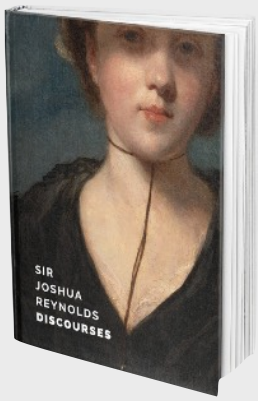




«COLOR IS OVERRATED AS WELL AS HOME COOKING IS»

«El color está tan sobrevalorado como la cocina casera»

CÓMO TERMINAR UNA PINTURA



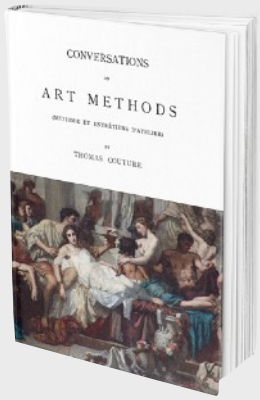
Discourses, de Sir Joshua Reynolds.

DESCARGA EL LIBRO

Mark recuerda cuando su madre cocinaba pasteles marmoleados. Cuando removía un poco la masa creaba bellos jaspeados, pero si la agitaba demasiado se volvía gris y perdía toda la gracia. Terminar una pintura es saber parar en el momento justo en el que el veteado de la tarta está en su mejor momento.

Mark piensa que ninguna pintura debería estar *demasiado terminada* porque produce un efecto negativo. Según Joshua Reynolds, **nueve de cada diez veces trabajar más sobre una pintura no produce un mejor resultado**. Leonardo da Vinci, más drástico, decía que una pintura no se termina, sino que se abandona.

Thomas Couture dijo a su vez que una pintura no terminaba nunca, y bromeaba a sus alumnos



Conversations on Art Methods, de Thomas Couture.

DESCARGA EL LIBRO

Ejecuta menos y piensa más

Tu pincel no tiene que estar moviéndose todo el tiempo que estás trabajando, puedes dedicar un poco de tiempo a pensar para luego ejecutar del modo más eficiente posible.

Por ejemplo: dos minutos pensando por cada minuto que estás ejecutando.

Piensa cada movimiento cuidadosamente, no tienes que estar marcando la superficie continuamente.

diciéndoles que una pintura está terminada cuando, sencillamente, decimos que lo está — *¡Call it finished!*— ¿O quizá no bromeaba?

La verdad es que cada artista tiene su propia visión sobre esto y son muchos los que coinciden en que hay un momento en que, si no nos detenemos, estamos a un paso de arruinarlo todo. Seguro que te ha pasado y es la sensación más frustrante que un pintor puede experimentar: **justo cuando tu obra esta en su mejor momento, la destrozas**.

Sabemos que hay un momento en que hay que parar, pero no sabemos cuándo, así que casi siempre nos pasamos: t*enía que haberlo dejado como estaba...* 😢

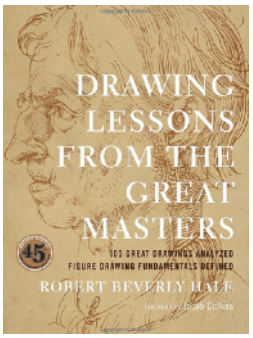
El reto está en poner fin a una pintura mientras siga interesándonos. Pero eso es muy difícil porque tendemos naturalmente a demorar ese interés hasta agotar hasta el último detalle.

Pero no te desanimes, hay algo parecido a una regla: **si no partes de un objetivo definido, no tendrás un final definido**. Saber cuando parar depende de saber cuál es el objetivo de tu pintura.

Así que esto es lo próximo que vas a hacer: antes de empezar pregúntate cómo quieres que sea tu pintura, y **tu pintura estará acabada cuando ninguna aportación nueva te acerque más a tu objetivo**.

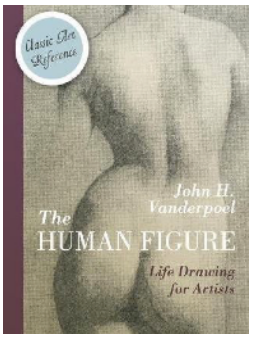
LIBROS RECOMENDADOS POR MARK TENNANT

Mark nos recomendó estudiar un montón de libros. Aquí tienes la lista para hacerte con ellos.



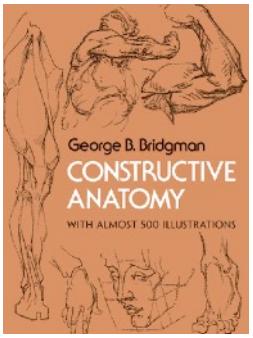
Drawing Lessons From the Great Masters
Robert Beverly Hale

Amazon



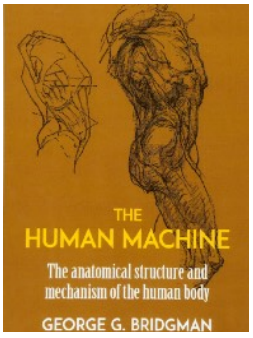
The Human Figure
John H. Vanderpoel

Amazon



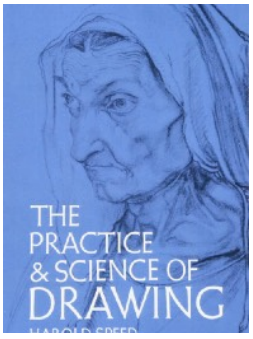
Constructive Anatomy
George G. Bridgman

Amazon



The Human Machine
George G. Bridgman

Amazon



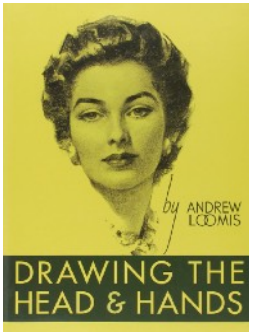
The practice and science of drawing
Harold Speed

Amazon



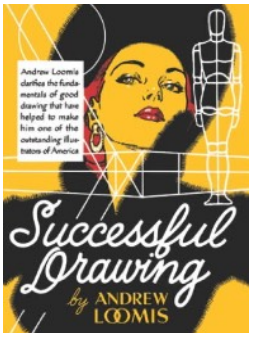
Figure Drawing for all it's worth
Andrew Loomis

Amazon



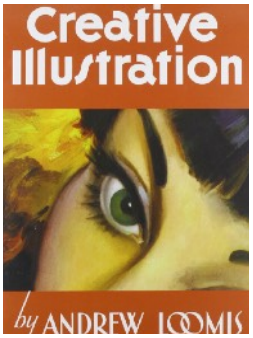
Drawing the Heads & Hands
Andrew Loomis

Amazon



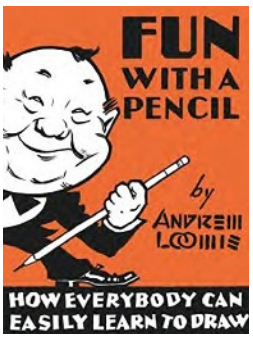
Successful Drawing
Andrew Loomis

Amazon



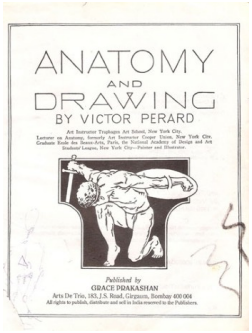
Creative Illustration
Andrew Loomis

Amazon



Fun with a pencil
Andrew Loomis

Amazon



Anatomy and Drawing
Victor Perard

Amazon

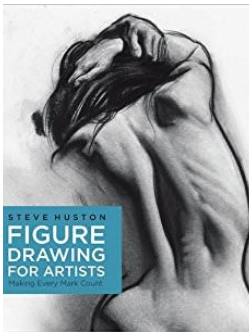
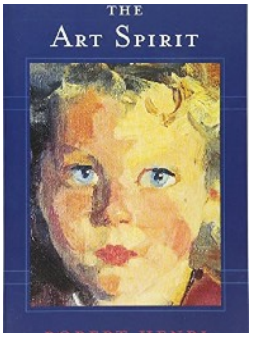


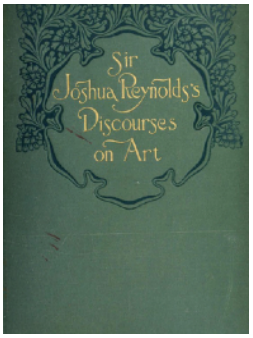
Figure Drawing for Artists
Steve Huston

Amazon



The Art Spirit
Robert Henri

Amazon



Discourses on Art
Sir Joshua Reynolds

DESCARGA DIRECTA



Conversations on Art Methods
Thomas Couture

DESCARGA DIRECTA

EJERCICIO RECOMENDADO POR MARK TENNANT



STUDY AND COPY.zip

Carpeta con imagenes e instrucciones para estudiar y copiar a los viejos maestros.

DESCARGAR PACK

SOBRE ESTE TALLER



Echa un vistazo a vídeo del taller de Mark Tennant, 'Human Figure From Life'.

PARTICIPANTES



Andrew Peycha
Carlos Ochando
Catalina Rodríguez
Fernando Vicente
Heather Millenaar
Katie Sturges
Ken Cosgrove
Marcello Michele

Laura Haughey
Leonardo Stuckert
Lea Bou Habib
Pedro de Villota
Rita Preller
Ron Combs
Suzy Davis

Modelos
Geliah Peralta
Julieta Oriola
Ònia Torrent

Organización
Carles Gomila
Jorge Fernández Alday

SOBRE MARK TENNANT



100% NOIR Pulsar Podcast INTERVIEWS

Conoce mejor a Mark en esta súper entrevista que le hicimos.

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

