NEW ERA

SC 2019

APPROVED BY THE WORKSHOPS CODE AUTHORITY

MENORCA PULSAR EDITIONS

FREE EBOOK !

SEAN CHEETHAM

By CARLES GOMILA

MENORCA PULSAR



It's owl good!

Este libro es gratis,
regálaselo a un friki.

Índice

Presentaciones

¿Por qué he escrito este libro? 1

¿Quiénes somos? 2

Menorca Pulsar, Granja de Arte 3

 ¿Quién es Sean Cheetham? 4

Filosofía

Aprender a aprender 52

 Eficiencia 59

 No pintes cosas 64

Dibujo

Materiales 78

Apuntes 80

Dibujo 85

Valor 89

Pintura

Principios 96

Organización de valores 99

Organización de temperaturas 101

Organización de la pincelada 105

Materiales 111

Mud Palette

Mud Palette 115

Pre-mezclas 121

Demostración 127

Consejos para los acabados 162

Anexos

Galería de retratos 169

Participantes 199

Créditos 201

Compañeros de viaje 202

Descargas 203

Talleres 208



Mi nombre es Carles Gomila, artista y co-fundador de Menorca Pulsar.

En este libro te explico todo lo que he aprendido en los talleres de Sean Cheetham, poniendo en orden todas las notas y fotografías que tomé.

¿Por qué he escrito este libro?

Admito que quizá te esté dando la excusa perfecta para no viajar hasta una isla perdida en el Mediterráneo para estudiar con Sean Cheetham en persona. Pero no tienes excusa para no aprender: aquí te lo explico todo, y de gratis†.

Este es el libro con el que quisiera haberme topado cuando empecé a pintar, en los tiempos duros en los cuales estaba desorientado y sin un duro en el bolsillo... Llega a destiempo para mi, pero quizá no para ti.

Es posible que no lleguemos a conocernos personalmente, pero al menos quiero darme el gusto de poner en tu mano estos conocimientos. Ojalá les saques un buen partido y los compartas con quien sepas que va a aprovecharlo. ¡Salud!

---

† Intentamos producir un libro al año, además de varias entrevistas y recursos. Verás, **lo hacemos de esta forma porque no nos gusta la publicidad y creemos que así te llega mejor el buen rollo que ponemos en este proyecto**. Creemos que es mejor dedicar nuestros recursos a hacer buenos libros antes que en encargar a Facebook y a Google que te persigan.



¿Quiénes somos?

¡Hola! Somos Carles Gomila y Jorge Fernández Alday, dos artistas profesionales que organizamos talleres con grandes maestros en el paraíso. Nos encanta conocer a gente como tú, y nos aseguramos de que en tu escapada a Menorca solo respires pintura y buen rollo ;)

Durante nuestros talleres vivirás en una casa rural en medio del campo, donde estarás super bien atendido y rodeado de naturaleza. Aquí nos juntamos artistas provenientes de todo el globo para pintar a tope y convivir con un gran maestro.

Nosotros somos nuestros primeros clientes, y somos MUY exigentes. Sabemos que te encantaría conocer mejor al profesor y al resto de participantes, tomar unos vinos y hablar hasta las tantas sobre pintura y tantísimas otras cosas.

¿Te suena bien?



Biniatram es una casa rural situada en el norte de la isla de Menorca, muy cerca de Ciutadella y Cala Morell, ya tan solo cinco minutos de un espacio natural protegido que incluye las playas vírgenes de Algaiarens.

El nombre proviene del período árabe: Bini significa "hijos de" y Atrum significa "cristianos". La historia de Biniatram se remonta al año 1200, aunque la casa actual se construyó entre los siglos XVII y XIX.

Durante 50 años la casa ha pertenecido a la familia Tomás Juaneda, quienes en los años 90 la convirtieron en el primer agroturismo de la isla. Actualmente, sus tierras se dedican al cultivo de forrajes.

Las habitaciones cuentan con todas las comodidades y la casa dispone de piscina, jardín, capilla, bar y zona deportiva. También tiene un camino privado a la costa norte, rodeado de pastos y bosques.

Menorca Pulsar

¿Soñaste alguna vez con tomar unos vinos con tu artista favorito y una piña de locos de la pintura?

Menorca Pulsar es una granja de arte donde no mejorar no es una opción. Nuestra casa rural está en el lugar perfecto para inspirarse: Menorca, una pequeña isla en el corazón del Mediterráneo.

Durante la primavera y el otoño —dos estaciones mágicas en la isla donde todo está en perfecta calma— un maestro y una tribu de artistas provenientes de todo el mundo se reúnen para compartir trabajo y tiempo libre.

Nuestro lema es que “si un taller no te transforma, no es un buen taller”.

---

† Para saber más sobre **Menorca Pulsar**, echa un vistazo a nuestra página web: www.menorcapulsar.com

† También puedes descargarte un manual en PDF con toda la información sobre **Menorca Pulsar**, clicando aquí.

CENTRAL INTELLIGENCE
AGENCY OF MENORCA

EYES ONLY
TOP SECRET

Dr. C. Gomila
Dr. J. Fdz. Alday

11 Aug 1977

FOR OFFICIAL USE

CAUTION

DISCLOSURE OF THIS INFORMATION MAY COMPROMISE ART SKILLS

MENORCA SECRET RESEARCH

Spanish Department of Art

SUBJECT

```
MASTER #19
SEAN THOMAS CHEETHAM
>EL ARTISTA MÁS RÁPIDO
>PROFESOR NIVEL DIOS
>MAESTRO DE LOS CUCHILLOS
```

CONFIDENTIAL

CLASSIFIED INFORMATION
Unauthorized viewing of enclosed information is a criminal offence and punishable to the furthest extent of the law

SECURITY CLEARANCE REQUIRED



OCUPACIÓN:
Pintor.
Ilustrador.
Profesor.
Hacedor de cuchillos.
Tatuador.

HABILIDADES:
Hockey.
Guitarra eléctrica.
Látigo.

OTROS INTERESES:
Magnum PI.
Star Wars.
Cowboy wannabe.

[redacted]

A diferencia de la mayoría de los hachas de la pintura que han pasado por Menorca Pulsar, Sean Cheetham no pinta cada día. Le va mejor alternar entre diferentes actividades, haciendo estragos en cada una de ellas.

Sean Cheetham es un tipo sencillo al que le gusta jugar al hockey, Magnum PI, Star Wars, tocar la guitarra, zarandear látigos y forjar cuchillos. A todo esto, tanto te pinta una exposición, como te ilustra una publicación, como te hace un tatuaje... Y el muy maldito es capaz de superar el síndrome de picaflor y hacerlo todo razonablemente bien, o muy bien, o que te cagas de bien.

Como él mismo reconoce -y no bromea- parece que no le sienta bien descansar.

Y lo mejor de todo para nosotros: para colmo, es un profesor alucinante. Uno de esos que se dejan la piel porque les encanta lo que hacen, son generosos y no tienen secretos para nadie. Una de esas criaturas formidables en peligro de extinción. Un profesor con el que quieres tomarte una cerveza después de lavar los pinceles.

4.8.15.16.23.42
SEAN THOMAS CHEETHAM
ARCHIVO PERSONAL
>ORÍGENES



Este es el abuelo de Sean Cheetham, que era escultor, rodeado de esculturas para el gobierno chino.

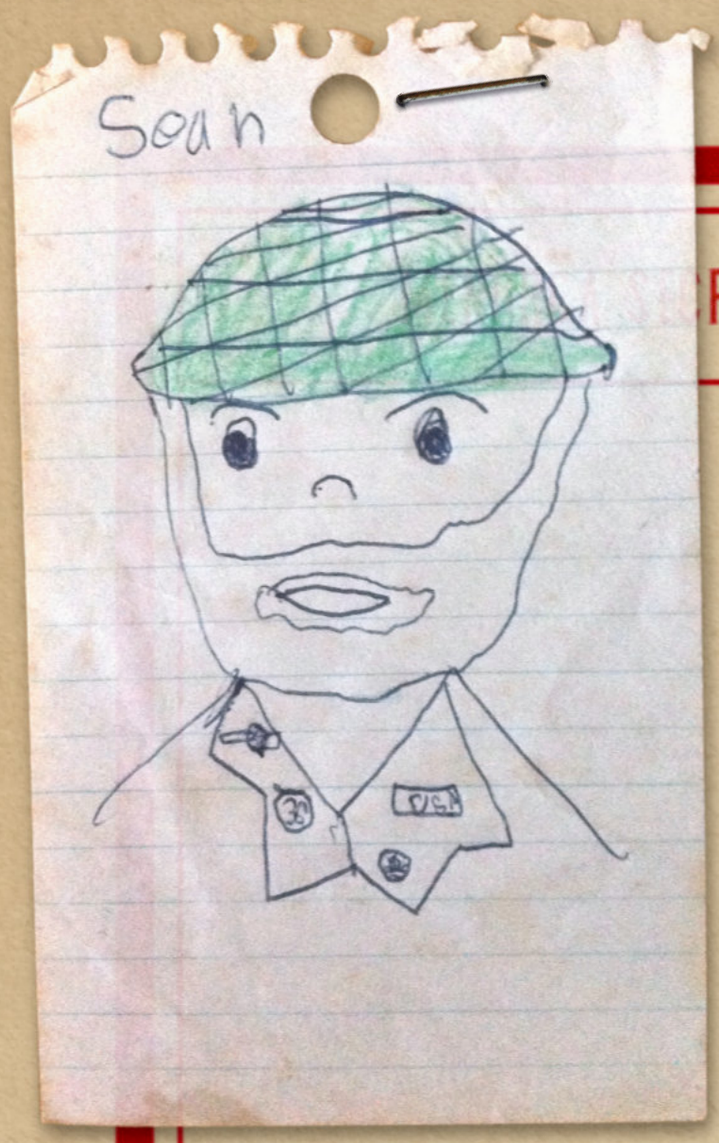
Sean cree que tiene cierta inclinación natural para las artes, aunque reconoce que el talento natural solo es una semilla que debemos trabajar para que de ella pueda brotar algo.

Cree, por encima de todo, en el trabajo duro.



Su abuela también tenía una clara inclinación para las artes.

Este es un autorretrato suyo.



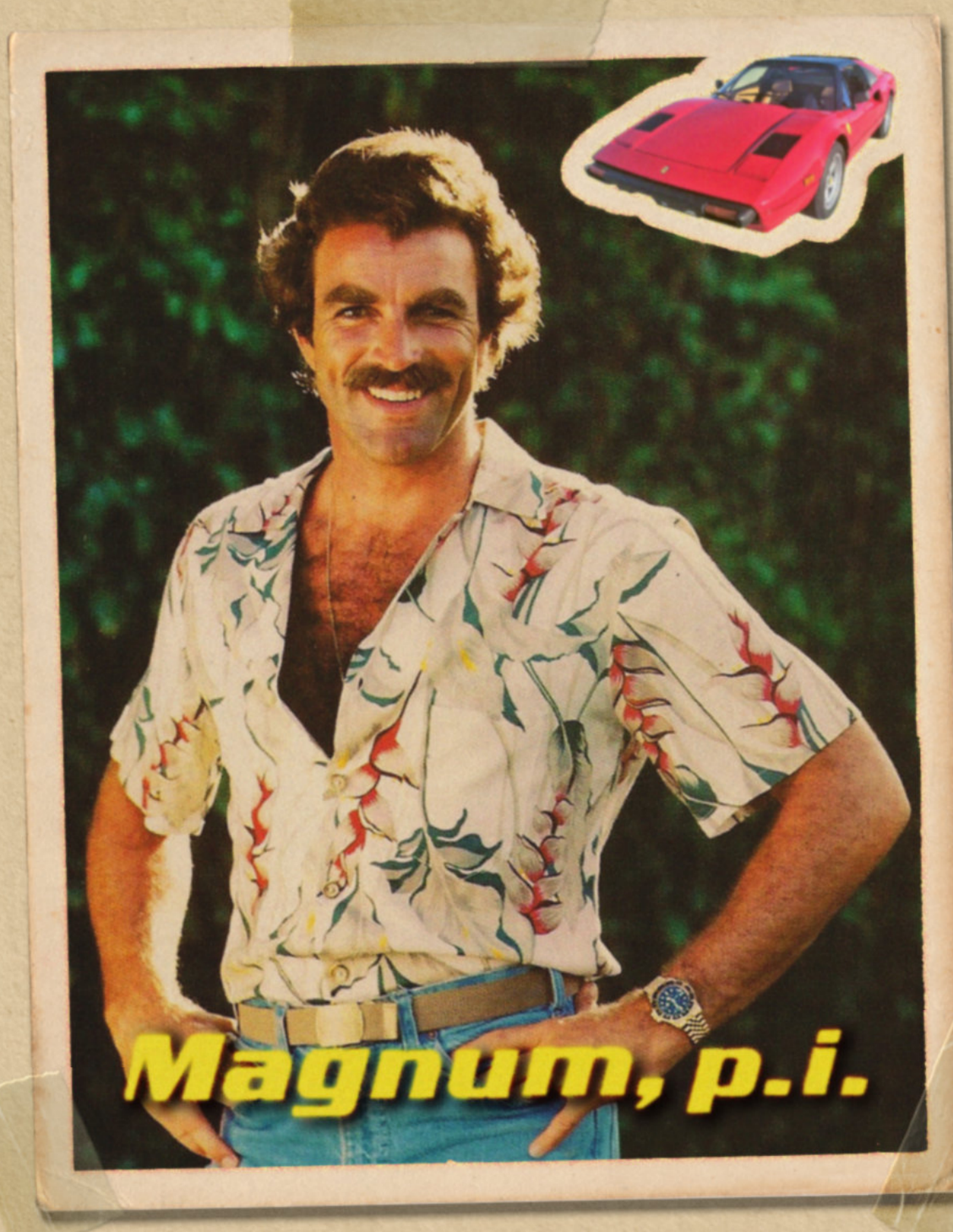


Cuando era pequeño no pensaba en el arte como una carrera profesional, y fantaseaba con ser astronauta o cowboy. Algo que sonara guay.

Uno de sus sueños era ser bombero; curiosamente, todos los bomberos que dibujó siempre fumaban.

Debería tener unos cuatro o cinco años cuando hizo estos dibujos.

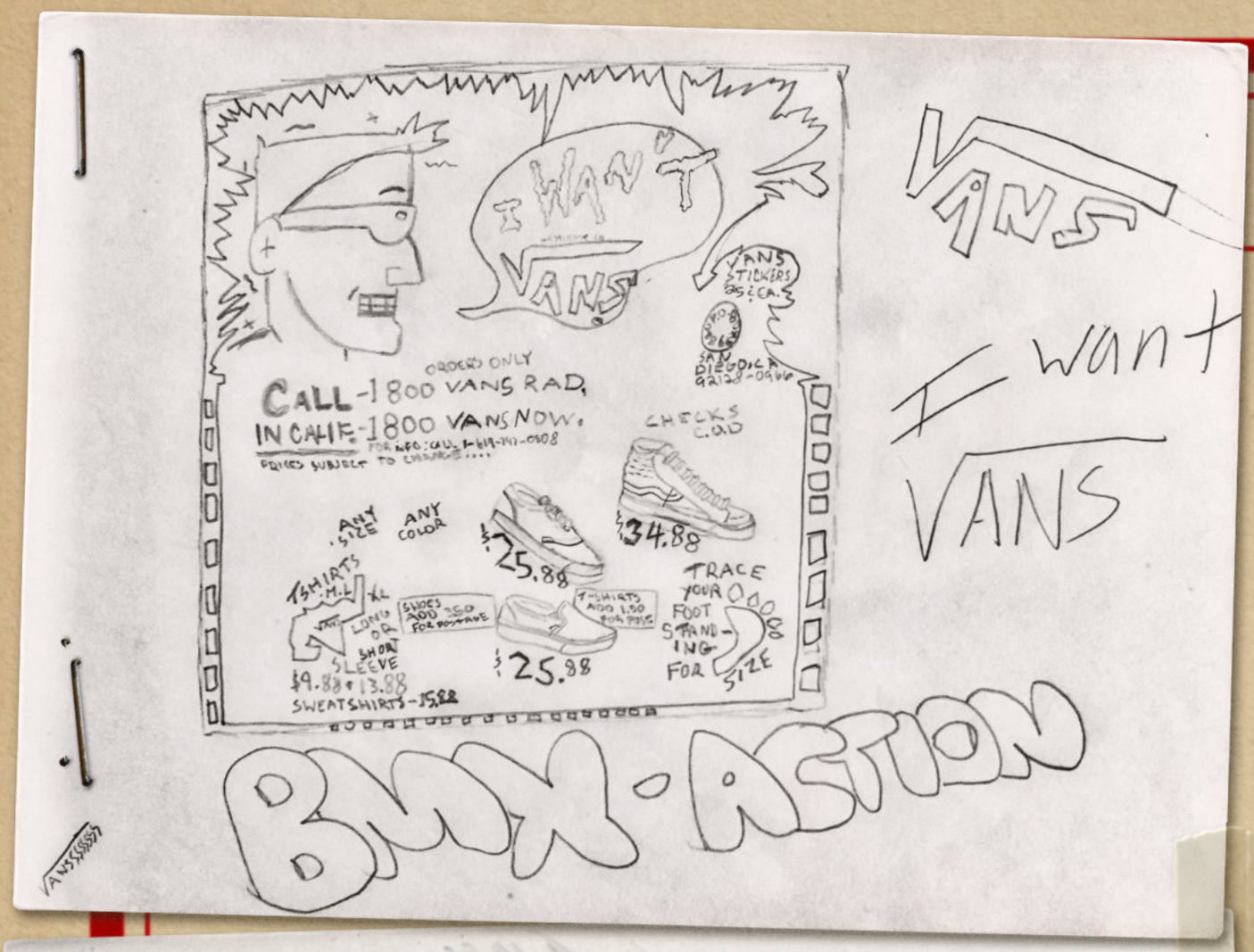
SEAN THOMAS CHEETHAM
ARCHIVO PERSONAL
>PRIMEROS DIBUJOS
>INFLUENCIAS

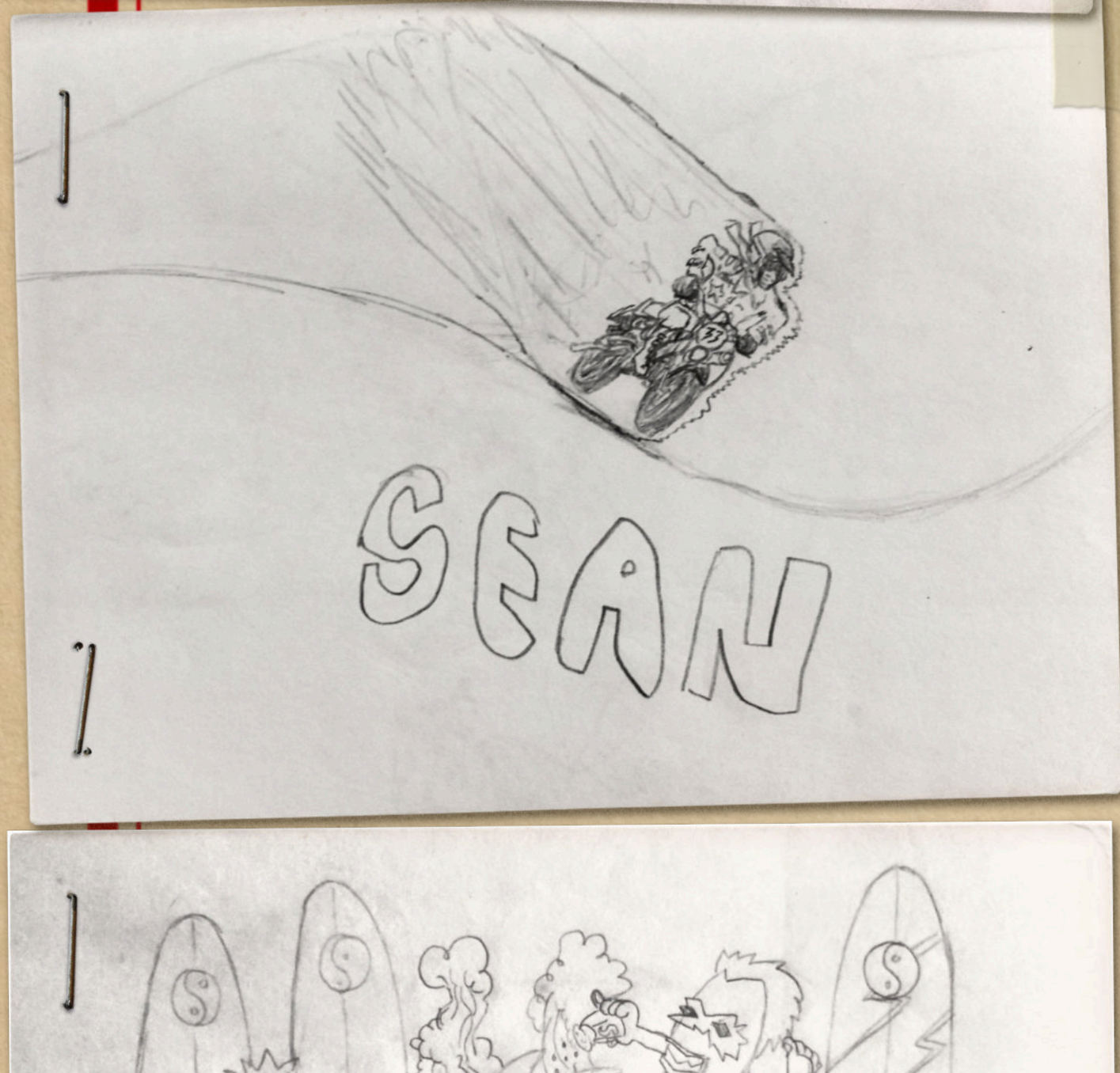














De niño copiaba los anuncios de las revistas de skate.

A día de hoy todavía calza Vans, y recuerda con nostalgia cuando solo costaban $25.

También alucinaba con las motos. Igual que ahora.

Las cosas no han cambiado tanto desde entonces y continúa trabajando en las mismas cosas que le fascinaban en su infancia.

También hizo multitud de dibujos relacionados con el surf.

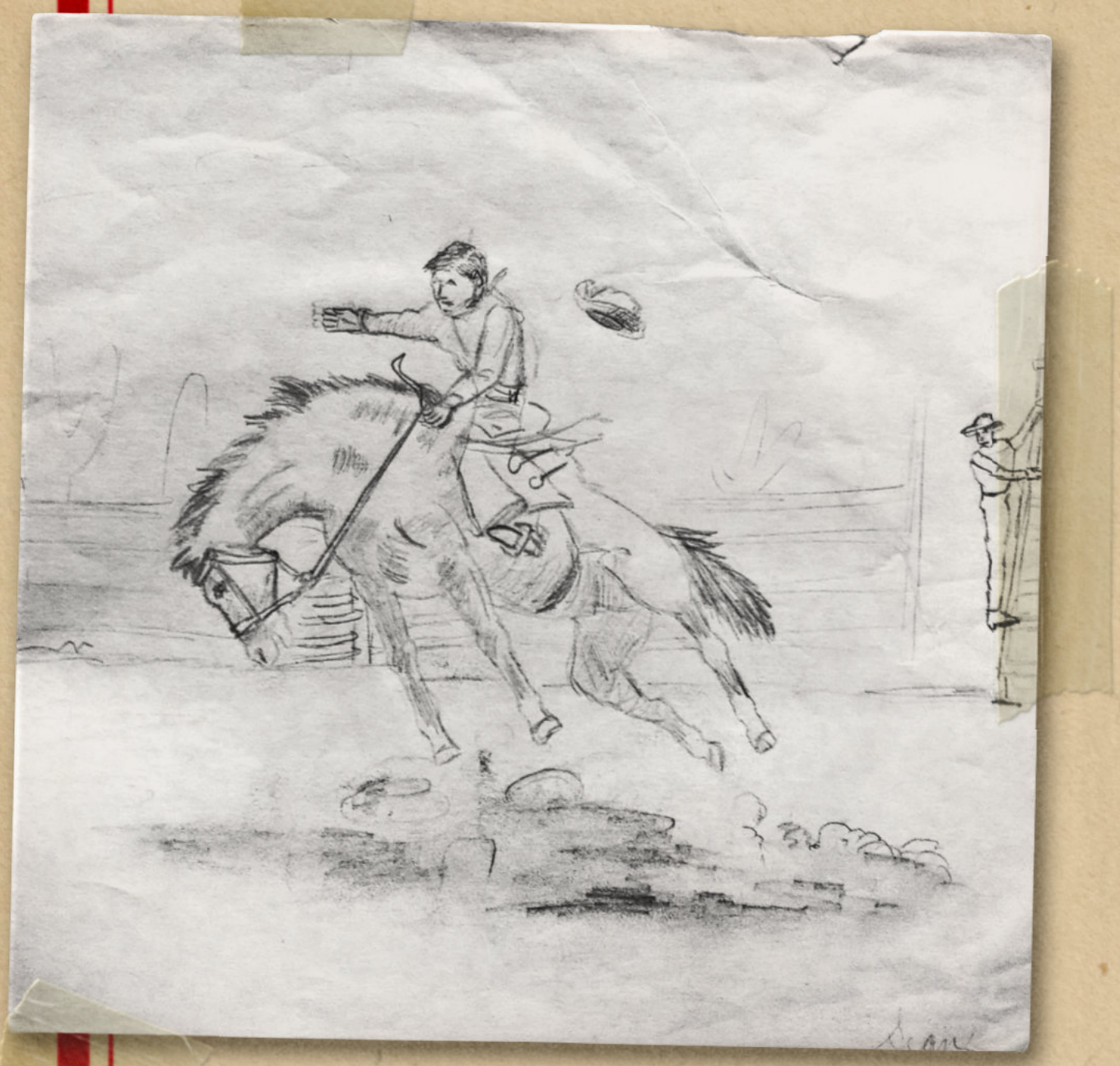
Tenía unos siete años cuando hizo este dibujo.



SPANISH DEPARTMENT OF ART

Estos son sus padres tumbados en la cama.

Aquí ya trataba de ser realista e introdujo el escorzo. No aprendió la perspectiva en el colegio, sino que dibujaba en perspectiva naturalmente desde muy pequeño.

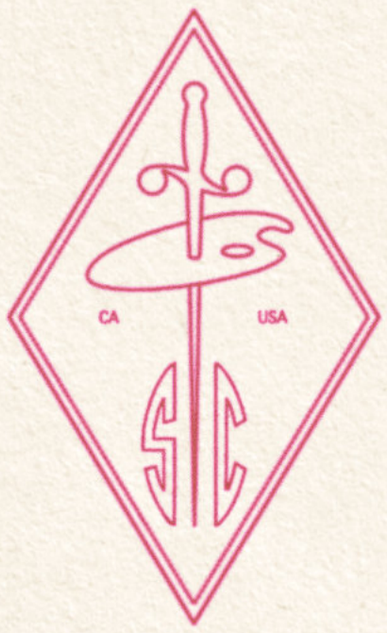


Su amor por los cowboys fue muy prematuro, y toda su carrera artística está impregnada de fascinación por el Western. Algo que no ha cambiado con el tiempo.



Este dibujo es un testimonio de cuando los 'Sharks' vinieron a la ciudad. Es un buen intento de dibujar de forma realista, pero las piernas le quedaron cortas al tratar de que encajaran en el papel. «El típico error» -bromea Sean.

Seam Cheetham



Formación e ilustración

Sean creció en una familia de artistas de origen chino, y su juventud estuvo impregnada del oficio de las artes. Su principal aspiración era trabajar en Star Wars, un deseo que se agigantó al cruzarse con Erik Tiemens cuando era adolescente, aunque dice que no entendió muy bien lo que hacía en ese momento.

En 1998 comenzó a estudiar en San Francisco y allí entró en contacto con algunos profesores increíbles, tanto del terreno editorial y de la ilustración, como del realismo. A todos los chavales les flipa el realismo, y en ese momento empezó a dibujar y a pintar la figura humana.

Tanteó la ilustración como salida profesional, pero al terminar sus estudios decidió que prefería alternar la docencia con las galerías de arte. Sean reconoce que tuvo suerte, ya que estaba en el lugar adecuado, en el momento adecuado y con el portafolio adecuado.

Ha pasado unos años enseñando a tiempo completo. Pero recientemente ha reducido sus clases para centrarse en talleres cortos e intensos, y en encargos de coleccionistas y galerías. Además de cultivar sus hobbies, que no son pocos: forja de cuchillos, tatuaje, guitarra y hockey.

Sus influencias fueron las que cabe esperar de cualquier chaval interesado en la pintura: Sargent, Zorn, Sorolla, Velázquez, Rembrandt, etc. Pero también de la ilustración clásica americana: Dean Cornwell, Harvey Dunn, Howard Pyle, NC Wyeth, Leyendecker, etc.

Su evolución ha sido más temática que técnica. Ahora está muy interesado en el *Western scene*, y en cómo integrar su principal actividad fuera de la pintura, que es la forja de cuchillos.



Este fue su primer intento serio de hacerse con un portafolio que le sirviera para introducirse en el sector de la ilustración.

«Aquí se nota que empezaba a ir demasiado de fiesta» —bromea Sean.

El portafolio estaba inspirado en la estética de los tatuajes y el género *rockabilly*. Aunque no tenía ninguna dirección en este punto, la cultura de club urbano le resultaba muy inspiradora.

La ilustración está realizada en acrílico y consiguió venderla, lo cual le dio cierta esperanza y expectativas de poder trabajar en el sector.



Cuando estaba en el Community College todavía no se le pasaba por la cabeza el dedicarse al arte, a esa edad le daba todo un poco igual.

Debería tener diecisiete o dieciocho años cuando realizó esta acuarela, durante el primer semestre. Su profesor era una vieja gloria de la generación de los foto-realistas de los 70's, James Torlakson.



A Sean le encantaba trabajar en los detalles de escenas complicadas, con edificios y coches. Esta es una acuarela del barrio donde se crió. Aunque solo era un ejercicio de trazado desde fotografías, Sean admite que fue muy inspirador y un ejercicio muy útil para aprender las técnicas de ilustración y mejorar el pulso.

Esta es una fotografía actual de la localización en la que Sean se inspiró para pintar la anterior acuarela.

Ya no está lo de Jonny Nipon's, pero tampoco ha cambiado tanto, ¿verdad?



Estudio del natural hecho con bolígrafo y realces de blanco.

Realizó este dibujo durante el primer semestre de dibujo de figura humana en el Art Center.

Sean recuerda a esta modelo con mucho cariño.



1.



2.



1. Otra ilustración realizada en el Art Center. Sean recuerda que antes no se utilizaban ordenadores y que todo era analógico. Pide por favor que le disculpemos las proporciones.

2. Ilustración de la jueza Judy (*Judge Judy*, serie de televisión americana que debutó en 1997 y que todavía sigue en curso). No recuerda de qué proyecto formaba parte esta ilustración, ni la razón por la que la hizo. Nunca la vendió y se la regaló a su abuela, a quien le encantaba la serie.

Un día, Sean vio pintar un paisaje *plein-air* al que entonces era el novio de la prima de su madre. Ese tipo no era otro que Erik Tiemens, el célebre ilustrador. Le encantó su trabajo, aunque por aquel entonces admite que todavía no entendía muy bien cómo lo hacía.

Su sueño más grande a los veinte años era participar en la producción de Star Wars, y en ese momento Tiemens estaba trabajando ahí. Verle pintar le inspiró para estudiar arte, porque él también quería ser artista y trabajar en el sector del entretenimiento. La proximidad de esa posibilidad le fascinó durante su adolescencia, y fue su principal inspiración.

Entonces decidió que quería dedicarse a la ilustración para tener la oportunidad de trabajar en Star Wars, o en proyectos similares. Quería formar parte de un departamento de ilustración para algún proyecto guay.

Nunca trabajó para Star Wars[1]. Pero, años más tarde, pintó un encargo para la hija de Carrie Fisher. Cuando fue a conocerla lo recibió con un sable encendido, y esa es la situación más surrealista que ha visto en su carrera artística: la Princesa Leia recibiéndole en su hogar, dando mandobles en el aire con un sable láser. Valió la pena estudiar arte solo para ver eso.

1. Quizá no llegara a trabajar directamente para Star Wars, pero se las arregló para que el mismísimo George Lucas le eligiera para participar en su Star Wars Visions book.





Este es uno de sus primeros diseños, después de terminar sus estudios, para unas camisetas.

Apenas tenía conocimientos de Photoshop (solo había asistido a una clase), y se las ingenió para averiguar cómo funcionaba para trabajar en los acabados.

Ya en sus comienzos se decantó por desarrollar una carrera artística trabajando con galerías de arte, a la vez que ejercía de profesor en la LA Academy of Figurative Arts.



Otra ilustración de la misma época, de la que solo conserva una vieja impresión en su estudio. Esos cercos que ves son de *Gamsol*.

Lo trabajó con bolígrafos rojo y negro sobre papel bristol blanco. Luego fijó el dibujo y pintó encima. Lo que hizo con el bolígrafo rojo es lo que también se ve azul ahora, porque lo cubrió con azul eléctrico.

Le llevó una semana hacerlo y le pagaron $250, así que no le salió muy a cuenta. Pero aprendió a manejar las herramientas y el maldito Photoshop.

Michael Hussar

En la escuela coincidió con Michael Hussar como profesor, quien le enseñó los fundamentos de la pintura y le abrió los ojos y el corazón a la pintura al óleo.

Sean aprendió su sistema de Michael, con sutiles variaciones. Es un procedimiento muy habitual en el mundo de la ilustración: rápido, eficiente y al grano.

A la derecha puedes ver un fragmento de un retrato *alla prima* de Michael Hussar, que se ve increíble.



En 2007 jugaba a hockey los jueves por la noche con un puñado de chicos que trabajaban en los departamentos de animación de Dreamworks, Disney y Simpsons. Un compañero de Dreamworks se trasladó a Canadá para trabajar en una empresa de videojuegos, y de ahí le salieron a Sean algunos encargos de ilustración de personajes para Final Fantasy.

Los chicos de Final Fantasy habían visto su pintura y querían probar con ilustraciones más naturalistas, alejadas del estilo japonés; de hecho, era la primera vez que diseñaban algo para este juego fuera de Japón.

Así que a través del hockey consiguió los primeros trabajos para la industria de los videojuegos. Empezó a trabajar en ello en Los Angeles en un regimen de secreto total y bajo unos contratos NDA, diseñando los personajes en el departamento de arte.



Para realizar esta ilustración, Sean disfrazó a un modelo con una capa hecha con un trozo de imitación de piel, a la que dio forma con un cartón.

Lo necesitaban súper rápido y en alta resolución, así que trabajó en pequeño para ir veloz y que cupiera en su escáner. Su tamaño permitía conservar el desparpajo de la pincelada, algo que en grande se hubiera perdido.

Secuencia de ejecución:

1. Sesión fotográfica y composición en Photoshop.
2. Trazado a lápiz y pre-pintura acrílica (lavados suaves).
3. Pintó la cara en una hora, en una demostración en clase.
4. Pintó el resto en una sentada de unas 3 horas.

Ejecutó esta pintura de una sentada, pero trabajó durante días en sesiones fotográficas con armaduras hechas de papel y disfraces. Para que algo parezca real, Sean necesita referencias que contengan la información necesaria para crear la ilusión de que es real.

Trabajó con un modelo de la escuela, al que le enroscó un terciopelo rojo y le encasquetó un brazo de armadura que se pilló en una tienda de disfraces baratos. El cuello de la armadura no es otra cosa que un trozo de cinta americana cromada sobre cartón.



Otra ilustración de la colección de Final Fantasy donde Sean utilizó cantidades ingentes de cinta americana cromada sobre cartón ondulado, que recortó con la forma de las piezas de la armadura.

Todo esto lo complementó con cintas de vinilo y una trenza francesa que aprendió a hacer viendo tutoriales en Youtube.

Para la mitad superior de la espada utilizó como referencia una antigua espada china de 1700, de su propia colección.

Este es el tercero de cuatro personajes que le encargaron, pero cancelaron la fecha de entrega, le pagaron el trabajo y nunca más se supo de ellos. En fin, el proyecto se canceló, pero afortunadamente cobró el trabajo.



Galerías de arte

Sean tiene una relación de amor-odio con las galerías de arte. Hay una parte de su producción que se vende muy bien, pero se resiste a producir más chicas con tatuajes por dinero. Es inevitable pensar en la pasta y eso condiciona su pintura, así que está quemado con el sector.

El arte es la visión personal del artista, pero a veces las galerías quieren imponer la suya tratando de implantar temas que venden más y, con ello, esterilizan la creatividad.

Sean se dedica ahora a pintar su obra personal, le guste o no a las galerías. No es el trabajo del artista darle a la audiencia lo que pide. Si el público supiera lo que quiere, sería artista. El trabajo del artista es darle al público lo que necesita, no lo que quiere. Y en eso los galeristas tienen una gran confusión, causada por su ambición y su aversión a aceptar retos.

Cuando sus galeristas ven obras que no les gustan, le dicen que serán difíciles de vender, y que debería rectificar. Pero a Sean le importa un comino si les gusta o no, porque entiende que ellos trabajan para él, y no al revés. Vender es su trabajo, y pintar es el suyo. Pero suelen acomodarse en la idea de que el trabajo del artista es doble: producir y vender. Pero no es así.

Actualmente sigue trabajando con galerías y coleccionistas, pero mantiene las distancias cuando le dicen lo que debería hacer.

Todas las pinturas que verás a continuación se pintaron para galerías de arte. Están realizadas desde fotografías y no tienen mucho que ver con las demostraciones que Sean hace en clase.



Kool. 20x30”

Es una escena en una galería de arte. El ordenador y la situación muestran un momento específico en la historia, que es lo opuesto a la universalidad clásica.

Hay artistas que desean que su pintura parezca antigua, pero Sean busca lo contrario.

Retrato de Chantal.

Este es un pequeño dibujo de5 x7”
de Chantal Menard que decidió
no vender.

Está dibujado con uno de esos
lápices amarillos de colegio sobre
un papel muy malo.



El dibujo anterior le gustó y lo fotocopió en grande (8x10”) para transferir el dibujo sobre una tabla y pintarlo al óleo. Es una pintura que trabajó durante dos días, fresco sobre fresco.

Rondaba el año 2004 cuando presentó este retrato al premio BP, gastándose $800 en el transporte, y no ganó. Decidió conservar la pintura y no venderla, y eso que Michelle Pfeiffer insistió en comprarla.

«I am pretty good about losing» – bromea. En ese momento fue cuando tomó la decisión de dejar de lado la docencia y centrarse más en la pintura para las galerías de arte.

Pelt. 10x8”, 2005

Empezó a trabajar con galerías de arte en 2002, cuando la economía era francamente buena. Incluso vendió muchas de las pinturas que realizó en la escuela.

Poco a poco su reputación fue ascendiendo y pudo trabajar con galerías más prestigiosas, donde acostumbraba a vender el 90% de sus obras. Su carrera artística fue muy buena desde el primer momento.

Erin. 8x10”, 2005.

Esta obra forma parte de una serie de pinturas de 8x10” que se vendía fantásticamente bien en las galerías de arte.

Sean las pintaba de una sentada. Trabajaba unas cinco horas con algo de alquídico, dejaba asentar la pintura mientras descansaba, y los terminaba en una segunda sesión el mismo día.

Evil twin. 8x10”, 2005.

Otro de la misma serie. Lo pintó en una sentada: lo empezó por la noche y estaba hecho por la mañana.

Trabajó desde fotografías. Sean solo pinta del natural para practicar y para hacer demostraciones docentes, pero no quiere las limitaciones de trabajar del natural en su obra personal.

Diana. 8x10”, 2005.

Primero toma fotos de referencia y luego las trata con Photoshop. Después transfiere el dibujo, combinando la fidelidad con la interpretación. Finalmente pinta encima al óleo, fresco sobre fresco.

Spoonful of Sugar. 45x30”, 2005.

Esta es una obra más grande de lo que estaba acostumbrado a pintar, y no se sentía muy confortable. Forma parte de una serie para su primera exposición individual.

Quería explorar esos días con niebla en su barrio de entonces, cuando vivía en el Norte de California, trabajando en pinturas más suaves y atenuadas.

Tomó varias fotografías de referencia de su ex-mujer con chaquetas negras, contrastando fuertemente contra la atmósfera blanca, como si fuera una pintura francesa.

La gente se fija mucho en la varilla rota del paraguas. Quizá creen que es algún tipo de metáfora.



Moraga Heights. 45x30”, 2005.

La misma serie: texturas, paraguas, chaquetas negras, colores suaves y atenuados, fondos claros, etc.

La pintura es delgada y suave, y utilizó lavados de acrílico en primer lugar.

Turtle Hill. 45x30”, 2005.

Más de la misma serie en Turtle Hill. El pobre perro ya murió, después de veinte años de compañía. Se llamaba Roscoe y aparece en muchas de sus obras.

Chantal in profile. 16x20", 2006.

Este retrato de Chantal es algo más grande. Pintó la cabeza de una sentada, pero el brazo le llevó mucho tiempo.

Para pintar los tatuajes primero mezcla todos los tonos de carne, ya que siguen estando debajo del tatuaje. El color del tatuaje necesariamente participa del color de la piel.

Luego pinta las líneas de contorno de los tatuajes, como lo haría si los tatuara de verdad, y finalmente trabaja con el color encima.

Es el modo en que todo parece más natural. Luego vuelve a las luces y sombras generales para reforzar la coherencia del conjunto, ya que las luces especulares están por encima del tatuaje.

Bone Amie.

Esta es una obra grande de 36x60” de Chantal Menard, pintada en 2006. Es una interpretación contemporánea de esas obras clásicas de odaliscas semidesnudas y reclinadas.

Todo el trabajo que va a las galerías es sobre panel, casi nunca trabaja sobre lienzo. Esta obra está pintada sobre una madera imprimada con unas tres o cuatro capas de gesso. La preparación es dorada, como se deja entrever.

La mayor parte del trabajo está ejecutada de forma muy delgada. Por ejemplo, el cojín rosa, que básicamente es un restregado con una superposición de puntos. Muchas de las texturas del sofá son restregados y rascados que hacen aflorar la imprimación dorada.

El fondo está pintado de una forma muy económica pero con un efecto muy convincente; el hecho de que esté pintado más suelto que la figura refuerza su punto focal.

Sean no tenía el fondo pintado hasta la noche anterior a la inauguración de la exposición. Cuando vio la obra en la pared de la galeria le pareció que no estaba terminada, así que se la llevó a casa para pintar el fondo en una noche, de un tirón. Al día siguiente lo colgaron de nuevo para la inauguración y se vendió enseguida.





Black Lamb. 20x15”, 2007.

Tatuajes y chaquetas oscuras sobre fondo claro. Nada está recortado y todo se funde en una atmósfera tenue, girando la forma hacia las sombras. Buscaba una sensación de naturalismo frío.



Golden shower. 12x16”, 2007

Esta serie es una secuencia de giro de cabeza: perfil izquierdo, frontal, perfil derecho. Trataba de experimentar.



In use. 12x16”, 2007



Stationary. 12x16”, 2007


IN
USE

Self portrait. 10x8”, 2011

Este autorretrato formaba parte de una demostración donde enseñaba a sus alumnos a empezar con acrílico y a terminar con óleo una pintura de una sola sentada, y a cómo trabajar con las texturas.

Se pintó en cuatro horas sobre papel de acuarela imprimado con gesso. Empezó con acrílico y lo terminó con óleo.

Champagne wishes and caviar dreams es un pequeño autorretrato de 10x8”, pintado al óleo en 2011 sobre papel, desde una referencia fotográfica.

Lo hizo en una demostración de cinco horas para sus alumnos. Lo pintó sobre una pre-pintura hecha con un lavado muy suave de acrílico.

«Fue un accidente jugando a Hockey, pero no fue con un palo. Tuve una pelea y perdí» —dice, al preguntarle por el ojo morado.

Aquí se pueden ver perfectamente los juegos y transiciones entre fríos y cálidos.

¿Queda claro cuál es el ojo dominante en este retrato?



Crossroads es un díptico grande, de 10x5 pies.

Lo empezó con gesso negro sobre gesso blanco, utilizando agua para los grises. Sean utiliza reglas, cintas de pintor y cualquier herramienta o truco que exista para pintar.

Luego aplicó una veladura turquesa encima del trabajo con gesso negro. Un poco de trabajo alla prima para las hierbas y demás, y eso es todo. Hay poquísima pintura en esta obra.

Pintó *alla* prima, con impasto, los puntos focales con más detalle, y el resto es pintura transparente sobre gesso negro. Hay zonas en las que hay mucho grueso de pintura y zonas donde apenas hay un lavado ligero de pintura. Los blancos también están pintados con impasto, para recuperar la luminosidad después del lavado frío.

En esta pintura su perro estaba muy enfermo y se estaba muriendo. La pintura inmortaliza un momento donde está a punto de traspasar de una pintura a otra (*crossroads*). Utilizó algunas prendas tradicionales de su guardarropa para los temas de western. Esta obra es parte de su diario personal, la captura de ese preciso momento de su vida.



Este es un retrato de su fallecido perro Roscoe. Forma parte de las obras personales que realiza solo por diversión, a modo de diario personal. Le encantó pintarlo.

És un óleo del 2011 sobre papel de acuarela, de 5x5”.

Selfish. 12x9", 2013



New Era. 10x8”, 2019

"New Era" es la marca de la ropa que lleva en el retrato, que utiliza como metáfora de su momento personal en 2019.

Utilizó este autorretrato para hacer una demostración en Menorca Pulsar sobre cómo hacer veladuras.

Western

Sean es un apasionado del western. Pero no del western moderno, sino del clásico, como el que veía cuando era un niño. Su obra más reciente está 100% volcada en una interpretación personal y contemporánea de este género.

Del *Western Scene* le interesas la estética, la temática y, por qué no decirlo, los mamporros y la violencia porque sí.



Modelo Especial. 21x14”, 2013

Boss of the planes.

Autorretrato inspirado en el western. Basado en una sesión de fotografías, trabajó en esta pintura como dos demostraciones en clase: cabeza y manos.

Aunque le gustaba más la obra inacabada, un coleccionista le pidió que la terminase para él. Sean cree que hizo un buen trabajo con esta pintura, aunque no está seguro de que mejorase acabándola. Solo trató de mantener la frescura de la pintura inacabada.



Coach Robbers.

Esta obra es 100% Sean, como si fuera su propia firma. Es única e inconfundible, y con una clara referencia a John Wayne.

La obra se pintó después de una sesión fotográfica de Sean con sus colegas. Él estaba subido sobre el techo de su camioneta, y con Photoshop añadió el arma fotografiada con la misma luz. Los dos colegas fueron fotografiados sujetando un arma y arriando unas cuerdas. Luego lo puso todo junto y funcionó.

La referencia cromática austera y atenuada es una referencia a la edad de oro de la ilustración americana. Los ilustradores, para economizar recursos de impresión, se limitaban a trabajar con blanco, negro y un color extra. Normalmente el color extra era rojo, amarillo o azul. Harvey Dunn y Howard Pyle, entre otros, trabajaban con esta paleta súper reducida.



Este es un buen ejemplo de cómo Howard Pyle limitaba su paleta en las ilustraciones para libros.

Lion. 10x8”, 2013



Este es un buen ejemplo de su modernización del western, donde los caballos son motos.

Reunió a unos colegas para ir en moto y pegar unos tiros: «parece que todo lo divertido es siempre ilegal» —bromea. La sesión en el campamento le sirvió de referencia, aunque sabía que al no ser chicas con tatuajes no se vendería bien. Pero esto es lo que hace ahora.

Arriba tienes la obra empezada con gesso negro sobre gesso blanco, que le sirvió para plantear la composición de valor.

Esta pequeña pieza pertenece a una exposición sobre tatuajes. Sean pintó una cabeza cortada porque, de nuevo, sabía que esperaban de él que les pintara una chica tatuada. Sin embargo, aquí trató de explorar la faceta más violenta del *eastern*, en contraposición a la del *western*.



Esta composición la hizo con pintura digital, utilizando Procreate para iPad y un Apple pencil.

Es un ensayo para una composición grande que quiere pintar al óleo. Las referencias se reducen a dos personas: Sean y un colega, quienes simularon pegarse. Cada tío de rojo es Sean, y el resto son su colega, ambos con variaciones en el rostro.

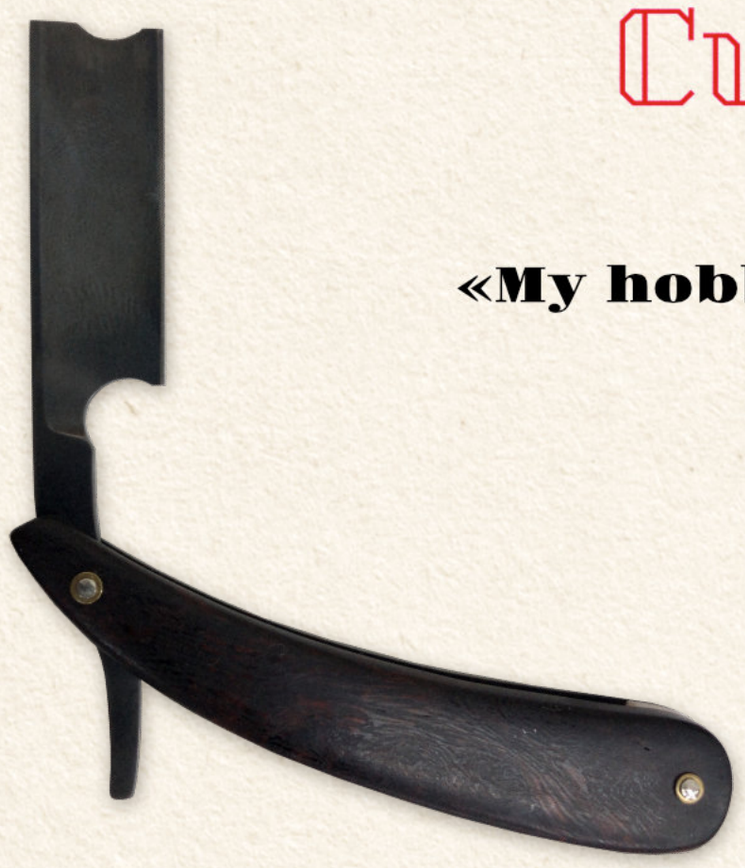
Las referencias no son fotográficas. Grabó un video con su teléfono en *slow motion*, e hizo capturas de pantalla de los momentos que más le gustaron.

Utilizó esas capturas para trabajar la composición y luego hizo los retoques necesarios para crear unidad de valor, coherencia cromática y variedad en los rostros, sombreros, vestimenta, etc.

Luego puede que lo proyecte, puede que lo reinterprete todo, puede que lo dibuje desde cero sobre el panel...

Sean no tiene un proceso cerrado y cada obra tiene sus propias necesidades.





Cuchillos

«My hobby is not my jobby»



¿Qué haría Sean si no pintara? Ten por seguro que se dedicaría al milenario arte de hacer cuchillos, un arte acaso más antiguo y delicado que el de la pintura. Sean es un apasionado de los cuchillos y, como buen fetichista, colecciona navajas, puñales y espadas antiguas que adquiere en subastas.

Cuando quiere relajarse de verdad, Sean se mete en la forja y fabrica cuchillos, diseñando la hoja, el mango y la funda desde cero, con la humildad de un orfebre pero con la ambición de un artista.

Nunca vende sus cuchillos porque quiere mantener su afición como un recreo legítimo, como una verdadera válvula de escape donde no haya dinero en juego, ni clientes, ni fechas de entrega. Ya tiene esa presión en la pintura, y no quiere contaminar la pureza de su afición. Por otra parte, un cuchillo le lleva tanto trabajo que ponerle un precio sería una locura.

A Sean le gustaría que, de alguna forma, se pudieran integrar la forja de cuchillos y su pintura. Combinar las dos actividades de algún modo. Todavía no sabe bien cómo, pero quizá la temática del western sea un buen modo de hacerlo.

¡Estaremos atentos!

Sean se ha fabricado un par de cuchillos específicos para afilar sus lápices: una cuchilla de afeitar clásica de tijera, y un mini cuchillo de cocina.

A las decenas de peticiones de sus alumnos, dice que no vende sus cuchillos porque «su afición no es su trabajo». Son para él y para sus amigos, y los fabrica por placer.



Entrevista

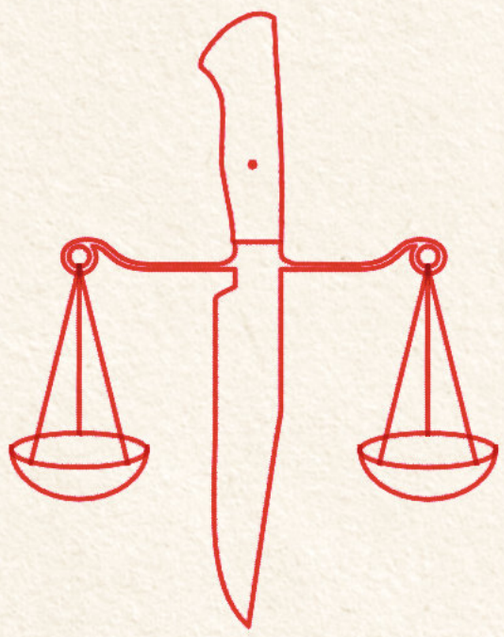
100% Noir Interviews



Para conocer mejor a Sean te recomendamos la entrevista que le hicimos en Menorca Pulsar Podcast.

La puedes ver clicando aquí.

Filosofía



Aprender a aprender

Qué funciona y qué no funciona

El problema de las escuelas de arte.

Dentro de la burbuja académica no hay diferencia entre la academia y el mundo real; aunque, en el mundo real, esa diferencia existe.

Las escuelas transmiten conocimientos que tienen sentido dentro de las escuelas, pero son difícilmente aplicables fuera de ellas. Con ello alimentan el círculo vicioso de estudiantes que se convierten, a su vez, en nuevas generaciones de profesores que perpetúan unas instrucciones sin alcance práctico fuera de las aulas.

«Las escuelas son factorías de profesores, no de artistas» —afirma Sean con contundencia. Y no le falta razón. Una afirmación muy similar a la que hace el filósofo y ensayista Nassim Taleb, cuando afirma que «un profesor te enseña sobre todo a ser profesor».

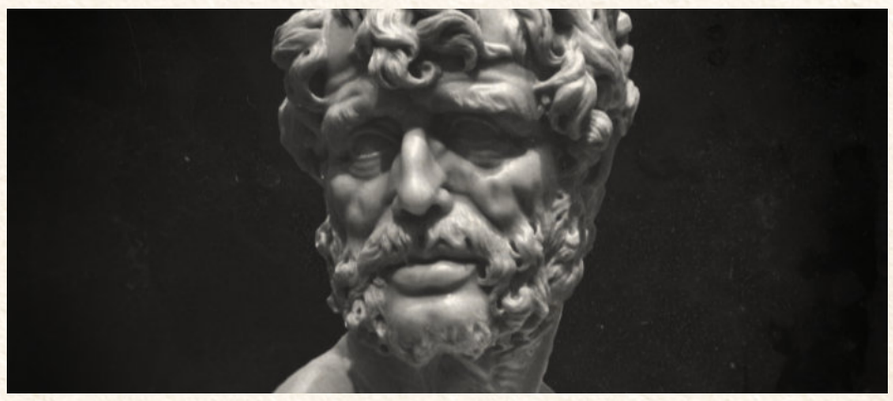
Problema #1: «no estudiamos para la vida, sino para el aula»[1].

Debido a un error en la interpretación histórica de los métodos tradicionales, las escuelas de arte terminaron por convertirse en un conjunto de normas de conveniencia. En consecuencia, se burocratizó el modo en que se enseña a pintar, anestesiando el instinto de los estudiantes para resolver problemas desconocidos.

Un artista con un entrenamiento académico tiende a buscar temas y situaciones que le permitan exhibir lo que le han enseñado a hacer bien. Así, en su temor a enfrentarse a problemas nuevos que surgen mientras pinta, prefiere refugiarse en la autocomplacencia.

---

1. Lucio Anneo Séneca (4 a.C.–65 d.C.) expresó así este problema: Non vitae, sed scolae discimus, «no estudiamos para la vida, sino para el aula».
   Esta cuestión se aborda ampliamente en el libro dedicado a Costa Dvorezky.



Problema #2: la sofisticación convence, pero no funciona.

Sean afirma que la solución a esta sofisticación ideológica innecesaria es que los estudiantes —y los profesores— se olviden de ceremonias y vayan al grano, ya que se recrean demasiado en los aspectos más románticos y poco prácticos de la pintura, descuidando la eficiencia en la obtención de resultados.

Por otra parte, a veces las escuelas se recrean en valores morales trasnochados: que si pintar del natural es mejor que pintar desde fotografías, que si la pintura digital no puede competir con la analógica, etc. Todas ellas son manías que bloquean el potencial creativo de los estudiantes, encajándolos ideológicamente.

Los programas diseñados por profesores que nunca se han jugado la piel ahí fuera tienden a ser excesivamente complejos en lo teórico, y cortos en lo práctico. Pero si lo que quieres es pintar, empieza a **desconfiar del excesivo refinamiento** que proponen los profesores que en realidad no se dedican a pintar. Solo es una excusa para que creas que, para mejorar, necesitas más clases.

Todo método es cuestionable.

Cuando pintas, en realidad, no buscas un *resultado*; buscas la aproximación más razonable a una emoción. Y haces lo que sea necesario para lograrlo dotando de estructura a esa emoción. Para ello, en las palabras de Sean, «**no hay un método. Punto**». Cada profesor tiene un proceso creativo diferente porque —afortunadamente— interpreta el mundo de un modo único. Y eso es bueno.

Las recetas son atajos que liberan la capacidad de concentración necesaria para alcanzar un propósito más elevado. Estos atajos están bien siempre que tengas claro que no son un objetivo. Son una referencia, sí, pero no una residencia.

No te conviene subestimar las técnicas, pero nunca les des poder. Darles poder es la marca de un artista inseguro. Un libro te puede enseñar cosas técnicas muy útiles y a resolver dudas puntuales pero, al fin y al cabo, tu proceso es tu arte, no la ejecución de un puñado de normas.

Las técnicas se pueden enseñar y no hay nada malo en ello; pero si quieres aprender a pintar *de verdad*, debes encontrar tus propias soluciones. Tomar prestados los recursos de otros artistas —como los que te enseño en este libro— es bueno si no te quedas atrapado en ellos.

Cuando estás pintando debes mantener tu proceso abierto para realizar ajustes que no habías previsto. Cuando ocurre algo inesperado en la escena, tienes una oportunidad para añadir un valor único a tu pintura. Un valor no planificado, orgánico, natural, especial.

Debes aprovechar estas oportunidades para sacar partido a la chispa de un momento inesperado, un gesto, una mirada, un error, una reacción... *eso* es pintar *de verdad*: **la combinación perfecta entre planificación e instinto**. El acento que hace que todo cobre sentido.



« no hay reglas.
Es solo Arte. »

Aprender a hacer arte haciendo arte

Libros.

Ya lo has visto: todo está en los libros, no hay secretos. Cualquier manual te explica los fundamentos para progresar, pero a estas alturas ya sabes que estudiar arte es más fácil que hacerlo.

Echa un vistazo a esos libros, son útiles, pero ponte a trabajar duro. Haz mal arte al principio, y luego ya irá a mejor con el tiempo. Pero no esperes leer sobre cómo hacer arte en primer lugar, y luego sentarte y que todo suceda. No, tampoco hagas eso con este libro.

Escuelas.

Antiguamente no existían escuelas como las de ahora, y no puede decirse que no se aprendiera a pintar... ¡vaya si se aprendía! Apenas había un puñado de libros de difícil acceso y los aprendices se preparaban sin necesidad de programas ni graduaciones.

Ahora puedes apuntarte a escuelas carísimas, ser un estudiante formidable y graduarte, pero eso no te garantiza un buen adiestramiento. Al fin y al cabo, **uno termina haciendo buen arte cuando asume que tiene que hundirse en el fango y luchar por salir de ahí**[2].

Un buen profesor debe proporcionarte el primer empujón, recursos, inspiración y confianza. Aprovecha la oportunidad de iniciarte en una escuela, pero luego enséñate a ti mismo haciendo pinturas. Primero mal y luego mejor.

Estudiar algo implica vivirlo desde dentro, no asomarse desde fuera. Si solo sientes curiosidad por pintar es difícil que llegues a buen puerto; en cambio, **si sientes la necesidad de jugarte la piel, hay esperanza**.

Haz lo que tengas que hacer más allá de estudiar lo que se supone que tienes que estudiar. ¿No hay forma de que esa cabeza tenga estructura? Dibuja cien cráneos y luego prueba de nuevo, te aseguro que esta vez la cabeza tendrá estructura.

El papel que certifica tu aptitud no es del diploma, sino el de tu bloc de dibujo.

---

2. En las palabras de Sean Cheetham:

«Mires como te lo mires, pintar es duro. Y todos esos grandes artistas a los que admiras tienen malos días, como los tienes tú, y tampoco les salen las cosas fácilmente. En esto del arte nadie lo tiene fácil y, quien diga lo contrario, miente. Hasta Sargent tenía días malos.»



La creatividad es extremadamente contraintuitiva. Generalmente pensamos que nuestro potencial se refuerza si tenemos más recursos; sin embargo, ocurre lo contrario: cuantos más recursos y facilidades tienes, más te relajas. **El arte necesita la presión y la limitación para tomar decisiones sólidas**, encontrando nuevos modos de esquivar las limitaciones que no existen en un entorno sin limitaciones.

Dice el director de cine Aki Kaurismäki que los jóvenes cineastas no saben utilizar cámaras de cine porque ya no sienten el coste del material sobre sus hombros[4]. Tampoco tomas las mismas decisiones con una cámara de fotos analógica, cuando tienes un carrete de 36 y un coste de revelado, que con una cámara digital. La limitación y el riesgo asociado al coste del error te agudiza el ingenio.

Llevar estas reflexiones al mundo de las artes plásticas nos lleva a especulaciones de lo más inquietante. Cuando te lo juegas todo y solo tienes diez segundos para actuar, tu cerebro se desarraiga de las divagaciones y se inflama, tomando una decisión óptima lo más rápido posible. Y esas son, según Cheetham, las mejores decisiones.

¿Y si solo tuvieras un papel disponible por día? ¿Y si no supieras el tiempo que va a durar cada ejercicio? ¿Y si solo pudieras dedicar diez segundos a mirar el modelo cada 30 minutos? Prueba y convéncete: **no hay aprendizaje sin presión**.

Copiar.

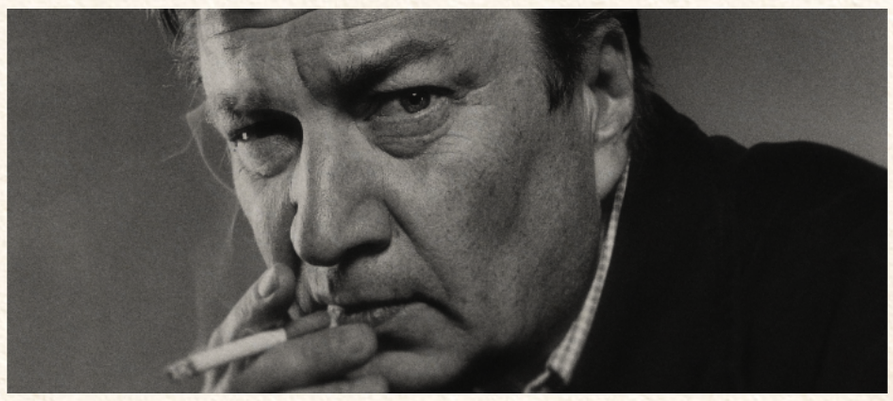
Si algo le fue bien a Sean para aprender a pintar fue copiar obras maestras. Al principio le pareció un rollo y no quería hacerlo, pero afortunadamente le obligaron en la escuela. Y le fue tan bien que, a día de hoy, sostiene que es imprescindible copiar.

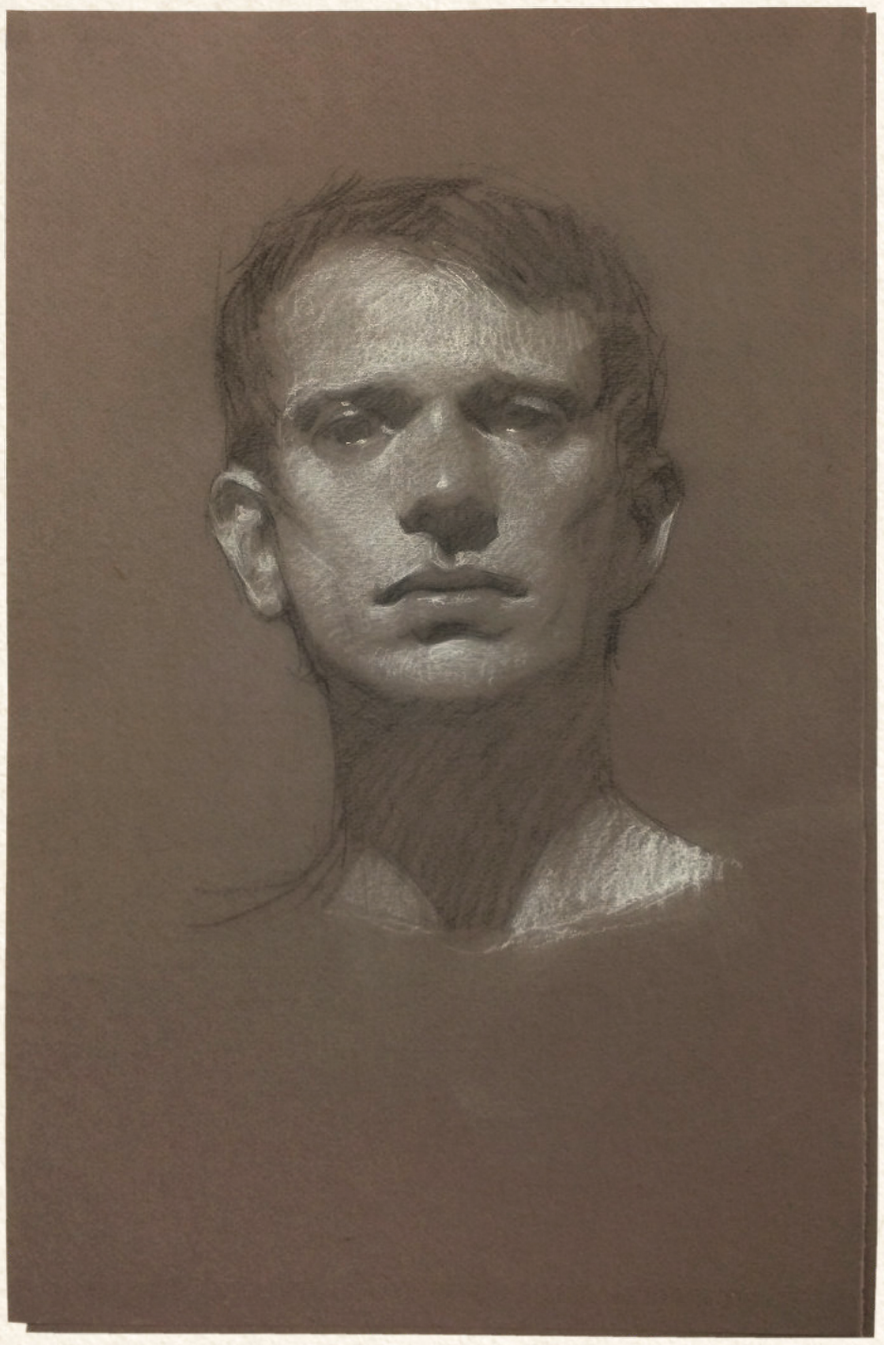
Todos estamos más o menos influenciados por los grandes maestros, pero solo si los copias puedes comprender cómo lo hicieron más allá del efecto hipnótico del resultado. Crees que sabes cómo pintaba Sargent hasta que lo copias y descubres que en esas luces hay mucho más rosa del que recordabas, o que la pincelada es mucho más larga de lo que sospechabas.

No es necesario que vayas a un museo y copies una obra maestra durante semanas, puedes hacer varias copias rápidas en una hora y obtener el mismo conocimiento útil. Uno de los ejercicios que propone Sean en su taller es hacer copias de obras maestras en diez minutos, de modo que la limitación de tiempo no permita recrearte en los detalles y obsesionarte por la fidelidad de un resultado bonito. Solo la esencia, lo que verdaderamente cuenta para aprender.

---

4. «Los jóvenes ya no saben utilizar las cámaras de cine, (...) Porque ya no podían sentir el peso del coste del material sobre sus hombros. Y es por eso por lo que el cine digital nos llevará al infierno. Porque si el material no vale nada a nadie le importa. (...) porque si puedes filmar todo, entonces nada tiene importancia».





Demostración del natural de veinte minutos. El dibujo está hecho con lápiz carbón 2B y realces con blanco, ambos de General's, sobre papel Canson.

Le gusta utilizar el lápiz carbón de General's para este tipo de dibujos porque son secos y, al no contener cera ni grasas que se adhieran en las fibras del papel, no manchan permanentemente el dibujo.

Repetir.

Además de la limitación y la presión, existe un tercer ingrediente en la receta de Sean: la repetición. Asume cuanto antes que necesitas practicar muchas horas.

La práctica lo es todo; la buena práctica, la que viene acompañada de descansos para la digestión. Los buenos hábitos de toda la vida.

Sean es capaz de hacer un dibujo excelente de una cabeza en veinte minutos, o una pintura de retrato de una sentada de una hora. Ver para creer.

Y cuando Sean clava una demostración es porque ha hecho centenares de ellas. **Esa demostración de veinte minutos arrastra la energía y confianza de miles de horas de práctica.** No es un super poder, es repetición.

Pintar es muy difícil pero te será más fácil cuanto más práctica acumules. Y si el propio Sean ha necesitado miles de horas de práctica... ¿qué te hace pensar que tú vas a necesitar menos que él?

Interiorizar para liberar potencial.

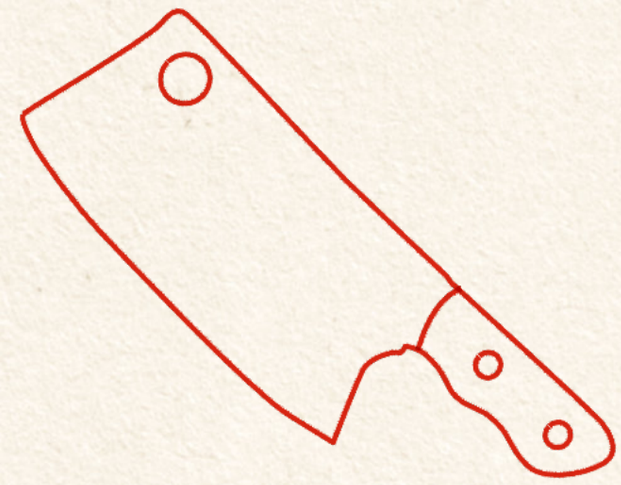
Dice Ernesto Sábato que «una persona culta es alguien que ya ha olvidado la erudición». Del mismo modo, un buen pintor es aquel que ya se ha olvidado de aplicar las técnicas.

Solo cuando interiorizas los métodos te puedes permitir el lujo de concentrarte en asuntos más elevados.

Repetición: ese es el aplastante *secreto* de las habilidades sobrehumanas de los artistas que admiramos.

Resumen:

Aprender a aprender



El problema de las escuelas de arte:

† Son factorías de profesores, no de artistas.

† Fomentan la comodidad y la falta de riesgo, reprimiendo el aprendizaje.

† Los profesores se recrean en lo romántico y no van al grano.

Cuestiona los métodos:

† No subestimes las técnicas, pero nunca les des poder.

† Desarrolla tus propias soluciones, no te quedes atrapado en las de otros.

† Combina planificación e instinto.

Cómo aprender:

† Juégate la piel en tus decisiones, limita tus recursos y sométete a presión.

† Copia a los grandes maestros.

† Practica mucho e interioriza las técnicas para liberar potencial.



Eficiencia

Vísteme despacio que tengo prisa

Sean se formó como ilustrador y ejerció por un tiempo. Esta experiencia le llevó comprender las claves para trabajar rápido porque, cuanto más veloz era manteniendo el mismo nivel de calidad, más dinero podía ganar. Así que tenía, además de las fechas de entrega urgentes, un buen incentivo para mejorar la eficiencia de su pintura.

Paradójicamente, Sean tiene muy claro que, cuanto más lento avanzas, más rápido terminas: *festina lente*[1], «apresúrate despacio». Esto significa que tu ejecución será más rápida cuanto más tiempo te tomes en observar el modelo y en organizar tu paleta. Una buena organización previene la aparición de errores, lo que te ahorra un montón de tiempo en correcciones, a la vez que evitas perder el tiempo dando rodeos en la paleta como pollo sin cabeza.

1. La locución latina *festina lente* se traduce como «apresúrate despacio»; en castellano, puede traducirse como «vísteme despacio que tengo prisa». Suele representarse con este anagrama, donde el ancla simboliza la seguridad y el delfín la velocidad. Diligencia y tenacidad.



Tómate tu tiempo « en todo si quieres » pintar rápido.

Eficiencia en el dibujo.

El truco para dibujar más eficientemente es trabajar la línea y la mancha al mismo tiempo. De este modo, si está mal el dibujo, la corrección tarda menos en llegar que cuando separas las dos fases. Si notas que el dibujo está mal cuando ya estás poniendo los valores, eres menos eficiente porque detectas el error tarde.

El *secreto* para trabajar rápido es detectar los errores lo más pronto posible, para no desperdiciar el tiempo desandando el camino. Por otra parte, el pánico a perder el dibujo que tanto te ha costado levantar desencadena una resistencia psicológica a rectificar el error de raíz, tratando de salvar el trabajo invertido haciendo apaños que lo empeoran todo.

Overworking, overthinking.

Sean ha observado a sus alumnos durante muchos años y ha llegado a la conclusión de que la mayoría arrastran los mismos problemas. Da igual el tiempo que tengan disponible, casi todos trabajan del mismo modo, lo cual es muy sospechoso. Si se les da poco tiempo, se quedan a medias; y si se les da mucho, terminan antes y arruinan su trabajo acumulando retoques innecesarios, con la ambición de lucir un acabado más pulcro. Son muy pocos los que comprenden que deben ajustar sus decisiones al tiempo disponible.

Sean está convencido de que la mayoría de pinturas malas acumulan demasiadas decisiones, y que mejorarían mucho si el artista limitara el tiempo de ejecución. Casi siempre se puede transmitir más con menos y, en pintura, **todo lo que no es imprescindible, no es necesario. Y le resta fuerza a lo importante.**

En serio, no necesitas treinta horas para terminar un retrato. Necesitas aprender a priorizar las decisiones que de verdad cuentan a la hora de dotar de estructura a una emoción. También necesitas aprender cuándo dejar la pintura en paz. La limitación de tiempo cronometrada, aunque pueda parecer una idea terrible, pone a prueba tu capacidad para limitar y priorizar las decisiones que puedes tomar.

Afortunadamente, Sean también ha observado que este criterio puede educarse con un entrenamiento diseñado específicamente para este propósito, y del que te hablaré más adelante. Se aprende mucho sabiendo gestionar las decisiones en un tiempo determinado, y la mejora es notable en tan solo cinco días de taller. En este sentido, **el objetivo del taller de Sean es claro: te obliga a cambiar de chip, ponerte las pilas y empezar a mover el culo.**

Dice Sean Cheetham, sobre la *necesidad de conjuros*:

«A veces los estudiantes se quedan atrapados en la concepción de que la pintura es como la magia, y que necesitan conjuros y recetas raras. Y cuando la gente me pregunta cómo mezclar un rojo, sencillamente les digo que se pillen un rojo. No hay magia».



Errores más comunes.

Estos son los errores más comunes que Sean ha observado en sus talleres:

1. ***Descuidar el dibujo***— La mayoría de los artistas están tan ansiosos por pintar que comienzan sin tener bien resuelto el dibujo previo, lo que arruina el trabajo desde el principio. Pintar sobre un mal dibujo es un fracaso asegurado.

2. ***No fijar las claves de valor*** — Muchos pintores pecan de no oscurecer lo suficiente las sombras, y luego deben volver a ellas para rectificarlas, ensuciándolo todo. Hay que fijar la clave para los oscuros en la paleta desde el principio.

3. ***Descuidar las transiciones*** — Normalmente las transiciones entre valores, especialmente entre los oscuros y los medios tonos, son demasiado abruptas. El medio tono debe fundirse con el valor correcto y de forma sutil. Esto suele ser lo más difícil de aprender.

4. ***No confiar en la paleta*** — Un gran error es utilizar una paleta desorganizada. El artista termina por adivinar las mezclas antes que consultarlas racionalmente en el mapa de ordenación de colores que es su paleta.

5. ***No pintar lo suficiente*** — No hay que subestimar la repetición. El impulso de pintar regularmente consolida lo que se aprende. No existe otra forma de progreso.

6. ***No pintar con un objetivo emocional*** — La ansiedad irreprimible por el lucimiento de pintar algo *bonito* acapara la capacidad de concentración, impidiendo alcanzar la disposición mental necesaria para tomar decisiones basadas en el modo en que se sienten las cosas.

Sean aclara que no hay nada de malo en cometer errores, siempre y cuando los identifiquemos y trabajemos duro para superarlos ejercitándonos, a ser posible, pintando del natural.

Los cuatro retos de ejercitarse del natural.

1. ***Práctica*** — debemos ejercitarnos a diario para ser hábiles en la ejecución y análisis. Más repetición conlleva más interiorización, lo cual nos libera recursos para ocuparnos en asuntos más complejos.

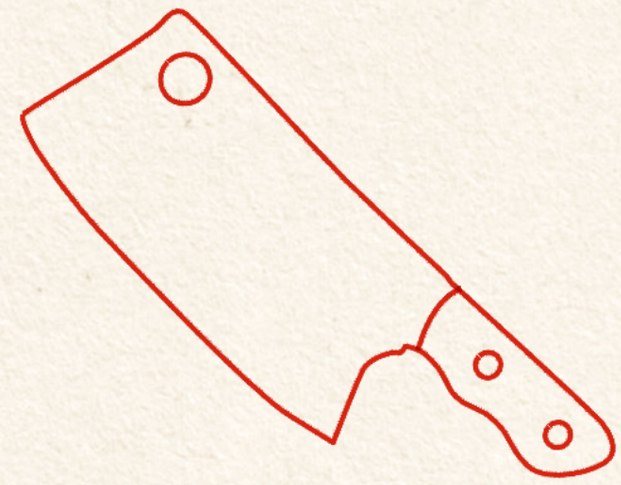
2. ***Tiempo limitado*** — debemos destilar la complejidad del modelo con una lectura sintética que se adecúe al tiempo del que que disponemos para trabajar. La presión del cronómetro es buena para aprender a buen ritmo.

3. ***Valores limitados*** — no podemos trabajar toda la variedad de valores que percibimos, debemos editar ese número muy a la baja, y tenerlos bien organizados en la paleta.

4. ***Percepción*** — debemos simplificar la diversidad. Eso significa que, en lugar de exagerar el detalle, siempre es mejor exagerar la estructura básica.

Resumen:

Eficiencia



Cómo ser más eficiente:

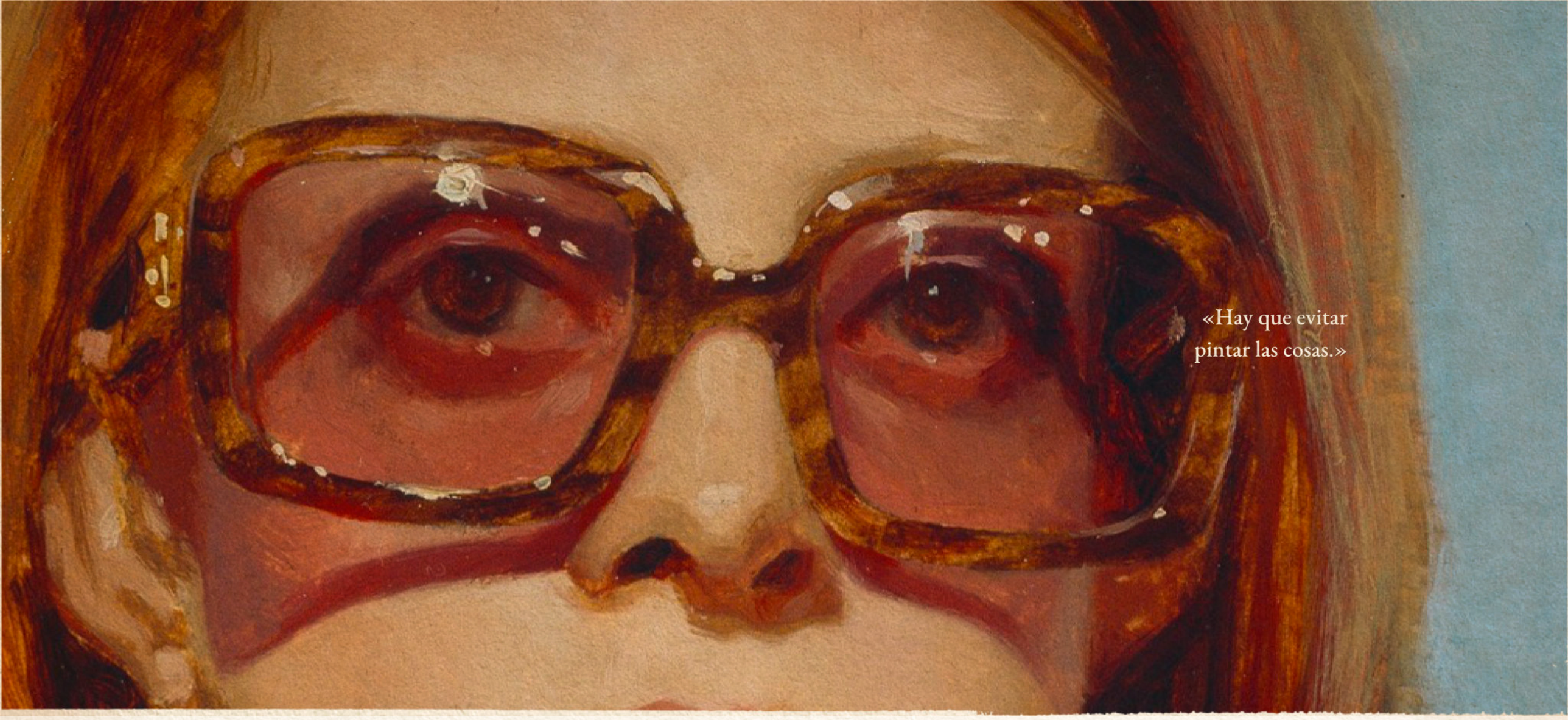
- Tómate tu tiempo para observar el modelo y organizar tu paleta.
- Detecta el error lo más pronto posible.
- Todo lo que no es imprescindible es innecesario.

Principales errores:

- Descuidar el dibujo y las transiciones.
- No confiar en la paleta.
- No pintar con un objetivo emocional.

Ejercicios:

- Practica mucho para liberar recursos.
- Limita los valores y el tiempo de ejecución.
- Céntrate en la estructura, no en los detalles.



«No pintes cosas...

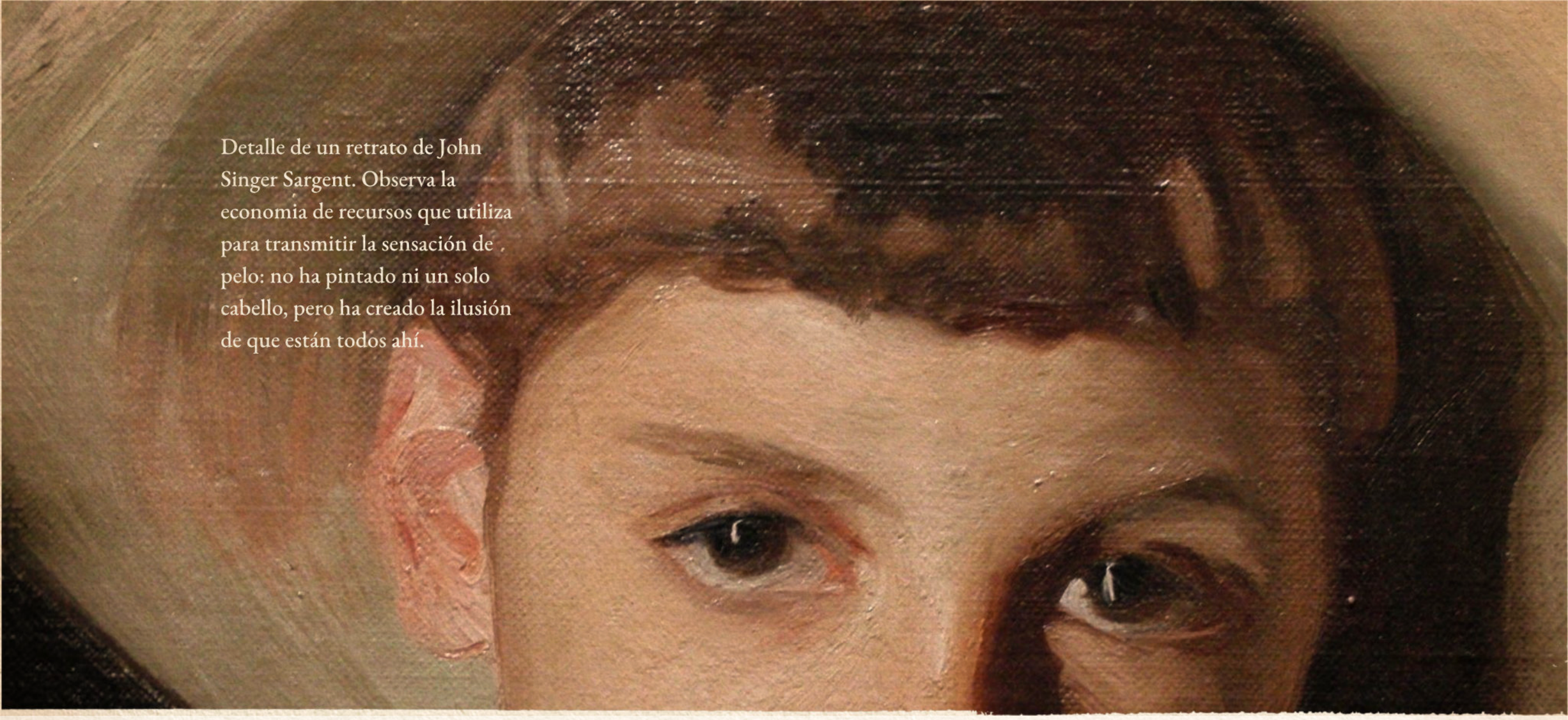
...solo pinta»

Cuando H.P. Lovecraft describe una monstruosidad, primero narra la sensación que produce su visión y, después de que el lector la haya experimentado en sus carnes, la valida dando unas pocas indicaciones sobre su aspecto tentacular. ¿Crees que sus relatos provocarían el mismo pavor de haber descrito el aspecto del monstruo en primer lugar? ¿Por qué este principio habría de ser diferente en la pintura?

En cualquiera de las artes, **la ilusión de las cosas es mejor que su descripción**. Por eso Sean Cheetham afirma que «hay que evitar pintar las cosas», dejando la puerta abierta para que la gente se involucre emocionalmente en la obra. Si te limitas solo a describir lo que ves, esa puerta queda cerrada.

Una cara no está hecha de formas, sino de la luz que las manifiesta. Si creas la ilusión de la luz revelando sus formas, en lugar de reproducirlas, obtendrás el retrato de una persona *viva*. En cambio, la mera descripción produce una máscara inerte, el simulacro de una cara. **Tu propósito como artista es crear la ilusión de vida, no su simulacro**.


« Nada de esto es real.
Todo es una ilusión. »



Detalle de un retrato de John Singer Sargent. Observa la economia de recursos que utiliza para transmitir la sensación de pelo: no ha pintado ni un solo cabello, pero ha creado la ilusión de que están todos ahí.

Crear la ilusión de que existe información.

Sean dice que le encanta cuando «no hay que pintar algo», y pone el pelo como ejemplo. Obviamente, para crear la ilusión de pelo te ves forzado a no incurrir en su descripción literal, es decir, a tratar de pintar miles de cabellos. Eso sería una locura ¿verdad?

El meollo está en pintar la luz que revela la forma general, mientras sugieres sus propiedades con el pincel. La pincelada que transmite la sensación de pelo simboliza el pelo, ya que el arrastre del pincel nos evoca por analogía su caída suave y ondulada, expresando su misma naturaleza. Dicho de otro modo, el pincel se comporta y se siente como si fuera pelo. No es magia, pero es lo más parecido que hay a la magia.

Está claro que la suma de cabellos no puede igualar esa sensación, ya que **una descripción es lo opuesto de una metáfora**. Sean afirma que la belleza está en la comunicación de las emociones, no en la transmisión de información, y que el reto está en **crear la ilusión de que existe esa información por medio de la emoción**.

¿Por qué no pintas los ojos del mismo modo que pintas el pelo? ¿Podrías pintar un ojo obviando sus partes, igual que pintas el pelo burlándote de sus incontables cabellos? ¿Podrías pintar la ilusión de *una mirada* antes que informar de las partes que componen *un ojo*?

Cuando pintamos estamos reinterpretando y editando lo que vemos para crear una ilusión. Sean no habla de una técnica, sino de la intención de provocar una respuesta sensible. Lo cual conlleva saber interpretar la carga emocional que observas en el modelo, además de saber cómo tocar la fibra utilizando el lenguaje plástico. La técnica solo es el medio que se utiliza para lograr la respuesta emocional, pero no es el motor. El motor va más allá: es Arte.

Farma. 10x8”, 2012

Si pintas cada perla por igual, con su punto de luz, se verá plano. Basta definir unos pocos puntos de luz para que todo se vea bien.

Sean pintó las perlas más grandes, brillantes y definidas en el centro, y realizó una gradación hacia la indefinición, reduciendo los puntos de luz, para crear la ilusión de giro de la forma.

Pescar en aguas turbias.

Os contaré una breve anécdota personal que me abrió los ojos sobre la importancia de la ilusión:

Cuando era pequeño me gustaba ir de pesca, y prefería las aguas turbias. Cuando pescaba en aguas cristalinas podía ver el fondo y los peces, lo que era decepcionante: no había sorpresa cuando el pez mordía el cebo y me frustraba cuando no lo hacía; además, era desesperanzador cuando no había peces a la vista.

En cambio, las aguas turbias eran emocionantes porque en su profundidad insondable era imposible saber cuántos peces podría haber en el fondo, ni cuándo iban a morder el cebo. Todo podía pasar en cualquier momento.

Este recuerdo quedó olvidado en algún rincón de la mente durante décadas, hasta que revivió al leer este aforismo de Nicolás Gómez Dávila: «Las ideas confusas y los estanques turbios parecen profundos». Poco después vi un vídeo de Drew Struzan en el que hablaba de cómo utilizaba el mismo fenómeno en su arte.

Y entonces comprendí que solo las aguas turbias albergan la posibilidad de profundidad, y que **una posibilidad abierta es mucho más poderosa que una certeza**.

En un mundo donde las escuelas dedican buena parte de sus programas a enseñar técnicas de fidelización de detalles, puede parecer extraño que Sean recomiende exactamente lo contrario. ¿Por dónde empezar, entonces? Hay dos estrategias claras:

1. **No pintes las cosas, sino la sensación que provocan las cosas.**
2. **Añade variedad, no más información, para crear la sensación de detalle.**





El ilustrador Drew Struzan explica que, **al añadir variedad, se crea la ilusión de que existe más detalle del que realmente hay**.

En este ejemplo utiliza el recurso de salpicar pintura para crear ruido y, con ello, el espejismo de que existe más detalle. De haber pintado más detalles en lugar de añadir variedad, la pintura hubiera perdido su vitalidad.

Compara la ilusión de realismo en cartel con la ampliación. No hay detalle en la mejilla, sino una *vibración* que transmite la sensación de detalle.

Por supuesto, no podíamos avanzar sin
poner como ejemplo al maestro
absoluto de la ilusión:
Diego Velázquez.



El truco.

«Mi pintura es muy simple, pero se ve complicada; no hay definición real, son todo trucos» —afirma Sean en una charla, mientras proyecta esta ilustración.

La trampa consiste en saber cómo crear la ilusión de que algo está ahí, sin la necesidad de que esté ahí realmente. El truco, no necesariamente en este orden, es así:

- Sean determina los puntos de interés del objeto, y los pinta concienzudamente.
- Luego, rellena el resto con información caótica, sin definición.

El ojo interpreta el caos como si tuviera el mismo nivel de acabado que el punto focal, por el efecto de la continuidad lógica. El ojo ve que ahí hay detalle, y da por hecho que el resto es lo mismo. Es decir, que **unos pocos anclajes visuales acabados inducen al ojo, por contexto, a dar por sentado que el resto también está acabado**, ya que el punto focal ejerce de centro de interpretación de su entorno inmediato.

«Un poco de información aquí y allá... pero no necesitas entregar información en todos lados» —dice Sean, mientras proyecta una ampliación de la ilustración que ves arriba, donde se ve que casi no ha pintado nada. ¿No te lo crees? Avanza página y míralo bien: es un truco.



*Natalia and Tolouse. 1*3.5x9”, 2011

En esta obra no hay tanto detalle como parece. Fíjate, por ejemplo, en el cinturón.

En realidad el cinturón es muy simple, pero se ve complejo: es una parrilla de pinceladas negras, un reflejo cálido y unos puntos de luz. Cambia el tamaño, el brillo, la temperatura, la transparencia y la complejidad de las tachuelas, de modo que solo necesita terminar unas pocas para que el cerebro comprenda que el resto son iguales.

No es necesario pintar cada tachuela, sino pintar la impresión general de un cinturón de tachuelas.

«Make it work.»

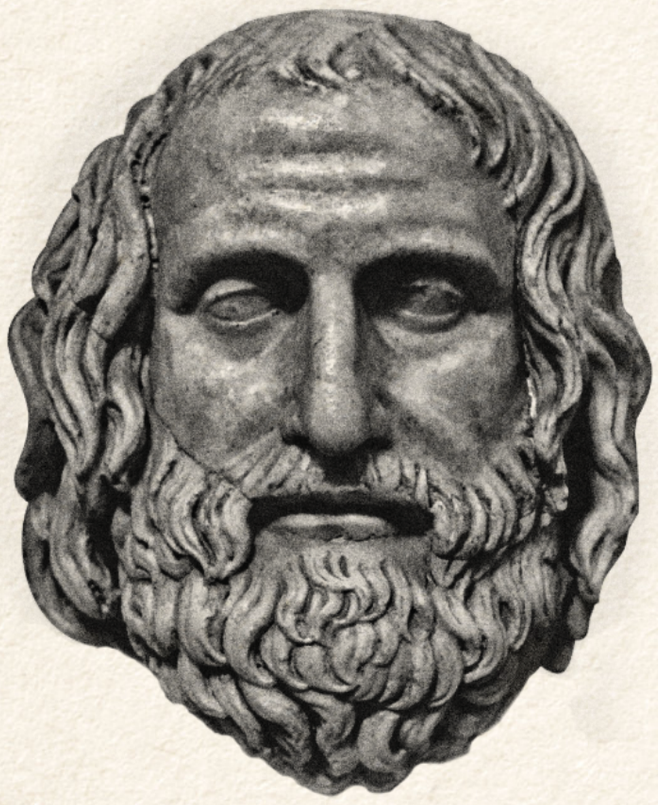
A Sean le trae sin cuidado la corrección; su objetivo es que la pintura funcione, que *se vea bien*. Sean, pintando un retrato en una demostración, señala la nariz y la boca diciendo «mirad, esto está mal y esto también... pero se ve bien porque funcionan juntos. Da igual si algo está mal o parece que no funcionará, puedes hacer que funcione».

Esto no tiene tanto que ver con lo que observas, sino con tu intención narrativa. Es tu elección personal, y las relaciones entre valores son parte de tu relato: contraste, dramatismo, hipérbole, discriminación de información, etc. **No existe la corrección objetiva en estos parámetros, sino el acierto o el desacierto de tu intención narrativa cuando juegas con ellos.**

Todo retrato tiene una configuración de luz y de sombra con una jerarquía clara. Hay que tener claro eso, y decidir a qué vas a dar más protagonismo: ¿mantienes luces simplificadas y enriqueces las sombras, o haces lo contrario? Tiene que existir una dominante para que la luz y la sombra funcionen bien y no compitan entre ellas, estableciendo tus prioridades y tomando tus decisiones más allá de la fidelidad óptica.

Todos tenemos gustos personales, y las decisiones se toman en función de nuestras preferencias. Sigue tu camino y haz que funcione, solo necesitas intuición, coherencia y el tesón necesario para enmendar tus errores. «Es mi pintura, y hago lo que quiero», afirma Sean mientras exagera un punto de luz durante su demostración.

Si se te pasa por la cabeza algún movimiento de alto riesgo y completamente innecesario, hazlo, prueba a ver qué pasa. Este tipo de llamadas a la acción no siempre llevan a buen puerto pero a veces te brindan oportunidades impagables. **No hay nada de malo en cometer errores y aspirar a corregirlos, tanteando tus límites y tus capacidades.**



Según el planteamiento de Sean, hay tantas realidades como observadores. Una idea que tiene más de dos mil años de antigüedad.

El hombre es la medida de todas las cosas es una afirmación de Protágoras, el célebre sofista griego (485–411 a. C.).

Es un principio filosófico con una gran carga antropocéntrica, que implica reconocer que la verdad es relativa a cada quien. Por esta razón, Aristóteles interpretó que lo que quería decir Protágoras era que una misma cosa podría ser a la vez correcta e incorrecta, en relación a cada individuo.

Protágoras estaría de acuerdo con Sean Cheetham cuando dice que **«no necesitas una plomada para saber si una línea está recta»**. Si se ve recta, es que *es* recta. El ojo manda porque vemos a través de él, no a través del instrumento.

De hecho, las proporciones del arte y la arquitectura griegos se arreglaban para que se vieran bien desde el punto de vista del espectador que, si lo pensamos bien, es el único punto de vista posible.

Si se ve bien, está bien

Pintar lo singular.

Hay artistas que privilegian lo que saben sobre lo que ven, y viceversa. No hay un modo correcto de hacerlo y es una elección de estilo que concierne a la personalidad de cada artista. El caso de Cheetham es curioso porque no prescinde de lo que sabe, pero lo tiene tan interiorizado que no tergiversa lo que ve. En música sería parecido a tocar sin partitura.

Así libera el potencial de su intuición y se centra en comunicar la singularidad del modelo. Cuando pinta una nariz, pinta la nariz del modelo como la ve, sin entrar en generalizaciones sobre cómo *debería ser*. El andamio está en su cabeza y no permite que interfiera en su pintura, donde solo cabe la variedad orgánica de lo particular.

«Don't trust your mind.»

Anteriormente hemos visto que la variedad, por sí misma, sugiere una respuesta emocional abierta donde el espectador participa activamente. Mientras que el volcado de información solo proporciona una lectura racional, cerrando cualquier otra posibilidad que no sea la que impone la descripción. Cuando Sean habla de pintar lo que ve, **no se refiere a crear un calco de la realidad, sino a crear una ilusión según lo que observamos de ella**.

Sean confía más en el ojo que en la cabeza, de modo que su regla fundamental es así de sencilla: «**si se ve mal, está mal**». Y cuando hay algo que parece que está mal, hay que solucionarlo antes de que afecte al resto de tus decisiones.

La corrección no es un valor objetivo, medible y tangible. **La corrección es una sensación que se percibe a través del ojo, de forma intuitiva**. Si mides algo y *está bien* según tu instrumental pero aun así *lo ves mal*, ten por seguro que está mal.

Una recta, aunque la hayas comprobado con una plomada, no *está* recta si no la ves recta. Todo depende de la sensación que tiene el observador, no de la imposición de la herramienta. El objeto de tu pintura es ser apreciado a través de los ojos, y nadie cuerdo auditará tu pintura con instrumentos de precisión: si se ve bien, está bien, y si se ve mal, está mal. Punto.

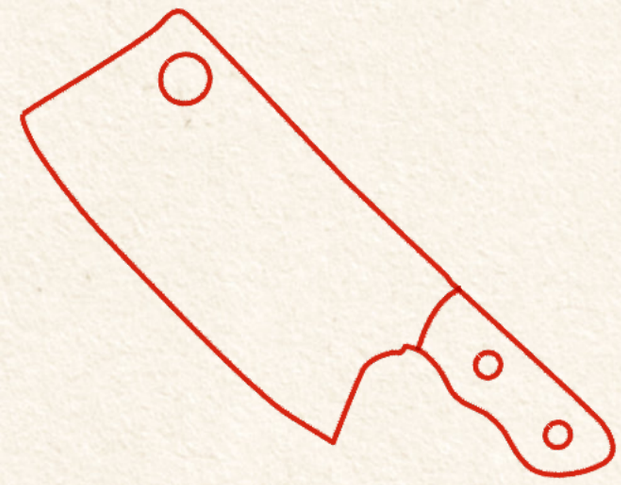
Según este principio, si no vemos un ojo, aunque sepamos perfectamente que está ahí, no hay necesidad de pintarlo. En palabras de Sean, «**si lo ves perdido, puedes pintarlo perdido**», de modo que la vaguedad es un valor que comunica naturalidad, no imprecisión, desafiando a nuestra lógica interna sobre cómo *deberían ser* las cosas, en lugar de aceptar con humildad como se ven en realidad.



La naturaleza «no miente. Nosotros sí.»

Resumen:

No pintes cosas



Principios básicos:

† La variedad provoca una respuesta emocional abierta.

† La descripción impone una lectura racional cerrada.

† Tu trabajo debería tener una intención emocional.

Cómo no pintar cosas:

† La pincelada no describe la forma, sino que es su metáfora.

† No pintes la forma; pinta la luz que revela la forma.

Crea una ilusión:

† No pintes las cosas, sino la sensación que provocan las cosas.

† Añade más variedad, no más información.

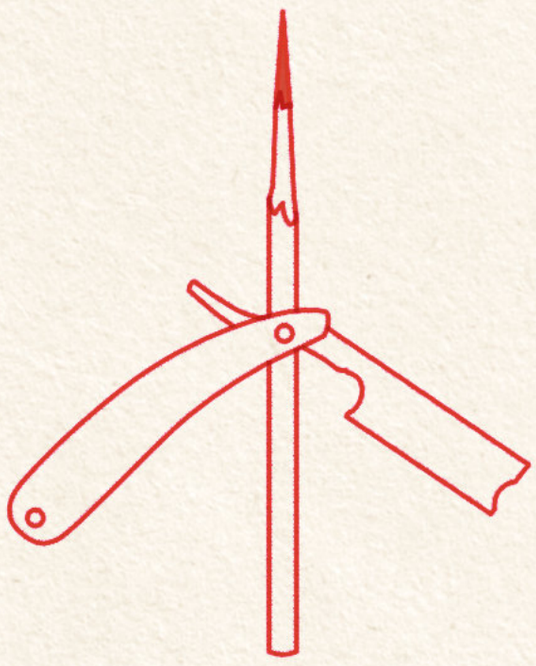
† El punto focal condiciona la lectura de su contexto.

Haz que funcione:

† Confía en el criterio de tu ojo, no en el de tu cerebro: si se ve mal, está mal.

† Pinta las cosas como son, no como *deberían ser*.

Dibujo



Materiales

Todo lo que vas a necesitar

Lápices y goma.

† Sean utiliza lápices carbón negro y blanco de *General's*, ambos 2B, y una goma maleable.

Papel.

† Papel *mi-teintes* gris neutro, o color tabaco. Sean recomienda utilizar la cara fina del papel.

† Papel de acuarela blanco de grano fino. Nada sofisticado.

Materiales de apoyo.

† Una cuchilla para desnudar la mina, y un papel de lija para afilar la punta.

† También necesitarás pinceles, gesso blanco y gesso negro, y alguna toalla de papel a mano.



No hay líneas, solo formas y sensaciones.

¿Qué diferencia un dibujo de una fotografía? Para creerte un personaje prefieres una ilustración antes que una fotografía, porque sientes el dibujo como sientes el personaje. El lenguaje visual, debido a que la emoción se involucra en la construcción formal, carga con una huella humana que la imagen mecánica no tiene.

El dibujo transmite simultáneamente lo que sabes y lo que ves, utilizando la emoción como partitura. A través de un buen dibujo no te limitas a describir las cosas, sino que, además, transmites sensaciones. Se dibuja emocionalmente. Las decisiones que tomas son por motivos emocionales: ritmos antes que proporciones, pesos antes que anatomía. En definitiva, principios antes que reglas.

Cuando Sean dibuja no se limita a explicar la forma; realiza un movimiento con el brazo y la mano, como si rodeara la forma en tres dimensiones, palpándola, sintiéndola. Al dibujar sostiene la visión de que está en contacto real con el objeto, lo que provoca que esa ilusión se transmita plásticamente a través de la intención del trazo. Si al dibujar siente que está rodeando la forma, eso es exactamente lo que transmite en su dibujo: la sensación de tacto y de cuerpo.

Es así de simple: **si quieres transmitir una sensación, debes sentirla tú en primer lugar**. Tienes que sentir y comprender al mismo nivel y, solo luego, puedes interpretar la forma para comunicarla colmada de intención y sentimiento.

¿Quieres dibujar algo duro? Dibújalo duro. ¿Quieres expresar suavidad en una cara? Dibújala suave. Debes participar de la experiencia para poder transmitirla. Sencillamente **no puedes transmitir algo divorciado del modo en que lo transmites**.



Sean recomienda coger así el lápiz para exprimir todos sus registros: de costado y de punta, sacándole partido cuando está romo y cuando está afilado.

1’

Apuntes de 1 minuto

¿Recuerdas cuando te hablaba de que para aprender de verdad necesitas limitaciones y presión? Este es el primero de los ejercicios que propuso Sean, que consiste en rondas de poses cortas de un minuto, dos minutos, cinco minutos y veinte minutos. El ejercicio es muy intenso, sin apenas descansos y durante todo el día.

«Este ejercicio suena aterrador, porque es aterrador» —bromea Sean. Pero hay algo muy cierto en eso: **si no temes un ejercicio, no es un ejercicio**. No hay otro modo de aprender, y Sean quiere que aprendas, te guste o no. Especialmente si no te gusta.

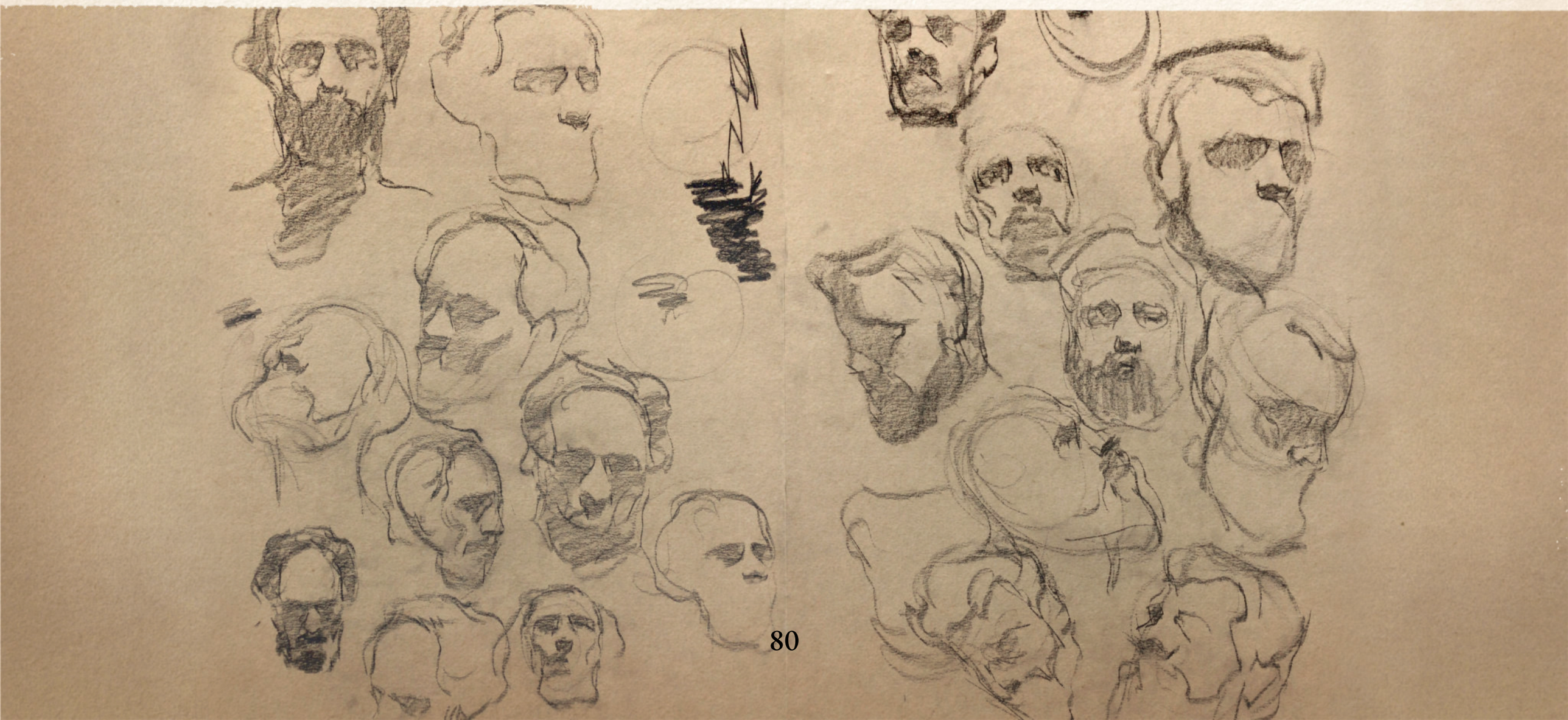
Este ejercicio no es constructivo, sino que se enfoca a captar lo fundamental, como se hace en los dibujos animados. Solo línea y valor en base a lo más característico, y nada más.

Porque para dibujar algo convincente en un minuto no puedes pretender una construcción formal al uso, tienes que ir a por el carácter concreto, a por lo específico. **No debes pensar en el resultado, sino en el proceso, en llegar a lo esencial:**

† ¿Qué está en la luz y qué está en la sombra? ¿Dónde está la dominante, en la luz o en la sombra?

† ¿Qué es lo más importante?

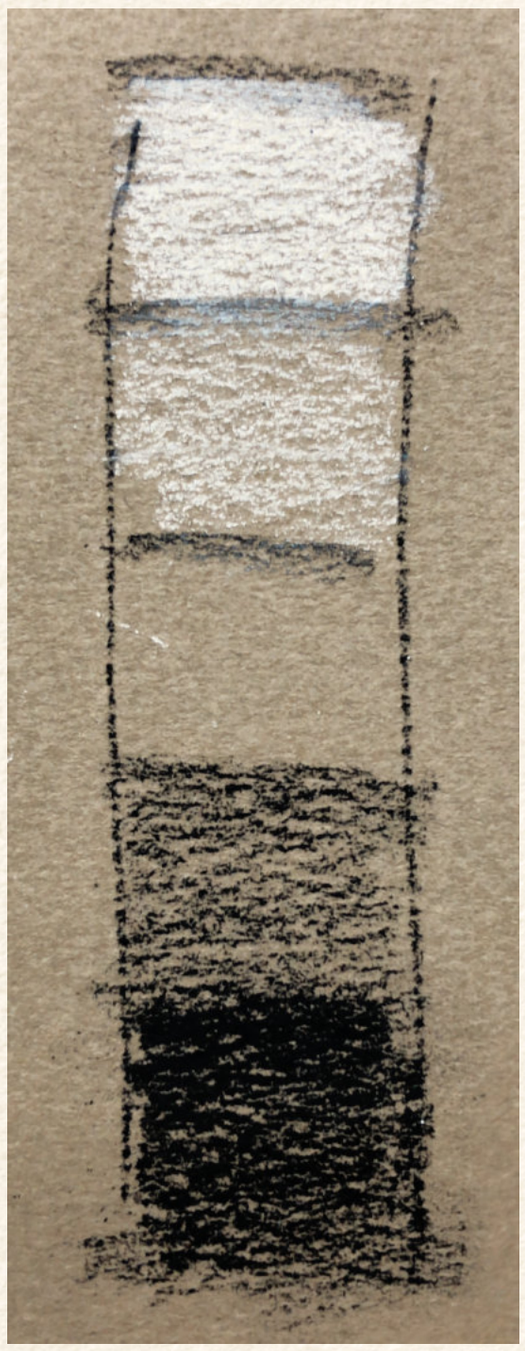
† ¿Qué es lo más característico?





5’

Apuntes de 5 minutos



Este ejercicio está diseñado para aprender a organizar los valores de una forma simple e intuitiva. Para ello, utilizarás un lápiz carbón y un lápiz de tiza blanca sobre un papel tintado.

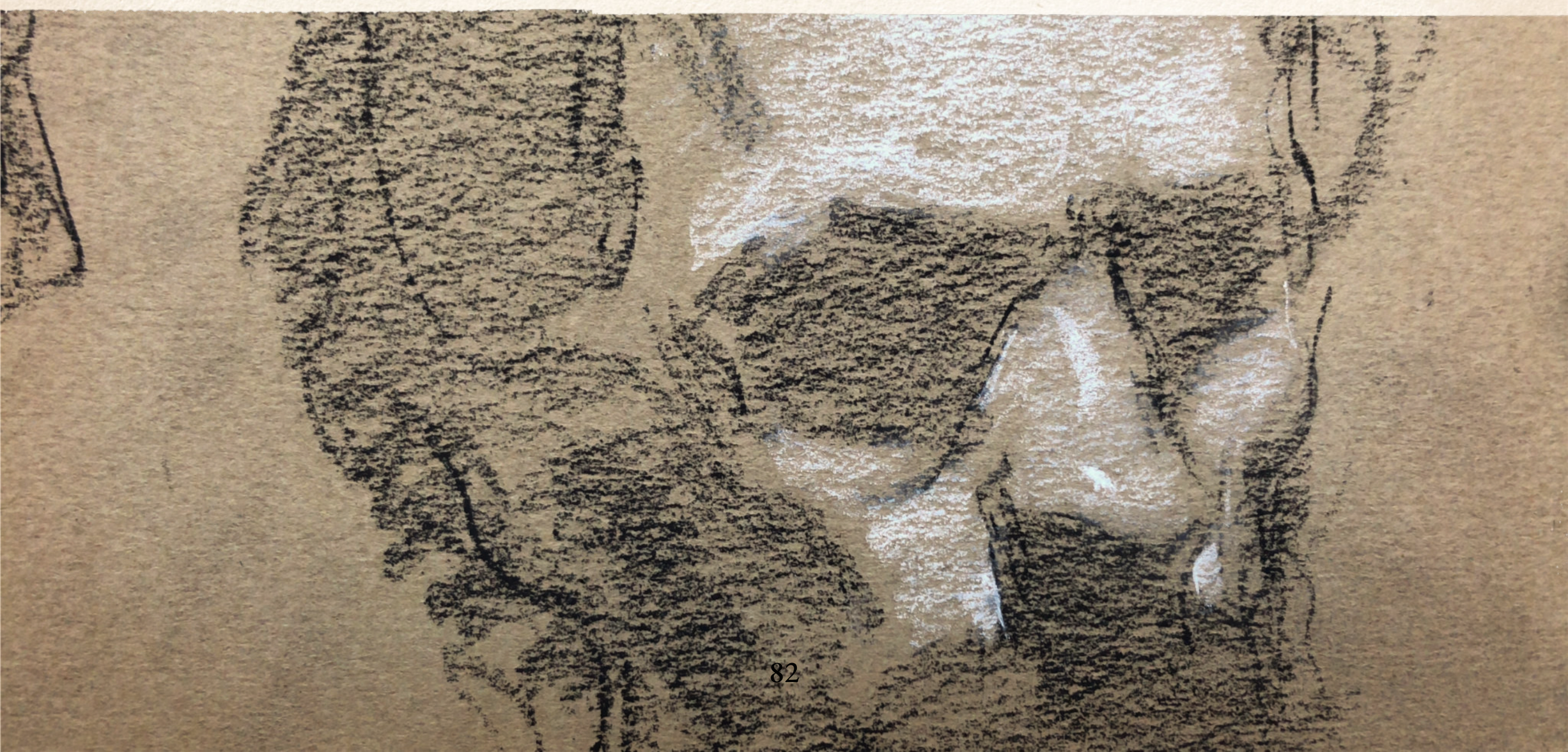
Esta es la estructura de valores que propone Sean:

- Dos valores de luz (luz media y luz máxima).
- El tono del papel hace las veces de tono medio.
- Dos valores de sombra (sombra media y negro).

Para que esto funcione debes comprender que **las familias de luz y de sombra deben permanecer siempre separadas**, como Capuletos y Montescos. Por eso las aislamos físicamente entre ellas poniendo el tono del papel de por el medio, que se mantiene neutral en esta guerra.

Así que **no pongas blanco en las sombras, ni negro en las luces**, *¿capicci*?

Sean recomienda que para facilitar el trabajo de síntesis pienses en términos de plantillas (*stencil*, en inglés). Es decir, en una separación pura, recortada y sin gradaciones, entre luz y sombra.



Jugarse la piel.

La diferencia entre estudiar pintura y aprender equivocándote con las manos manchadas de pintura, es la misma que hay entre un videojuego de guerra y una batalla real.

El aprendizaje profundo de algo se da cuando nos involucramos y desarrollamos un cierto instinto para descubrir cómo se aplican las cosas de manera incorrecta. Sean es muy claro en esto: **«aprendes más cometiendo errores».**

Para avanzar a buen ritmo debes tomar decisiones que te salgan muy caras si fallas, porque para aprender es obligatorio jugarse la piel. Ningún pintor cuerdo toma decisiones a la ligera sobre su obra cuando no existe el botón de deshacer, y el riesgo de destruir su trabajo si falla, le obliga a pensar de un modo más competente.

La limitación como motor creativo.

La Ley de Parkinson[3] consta de tres sentencias:

1. El trabajo se expande hasta llenar el tiempo del que se dispone para su realización.
2. Los gastos aumentan hasta cubrir todos los ingresos.
3. El tiempo dedicado a cualquier tema es inversamente proporcional a su importancia.

Como veremos, estos principios también puede aplicarse a los artistas y a las escuelas de arte, donde todo ejercicio se expande hasta llenar el tiempo disponible.

Cuando tenemos todo el tiempo del mundo para tomar una decisión, nos relajamos y ocupamos una eternidad en cavilaciones, porque no hay nada que perder. **La seguridad de tener tiempo disponible es un poderoso narcótico para nuestro instinto resolutivo**, y terminamos por confundir el pensamiento visual con el intelectual.

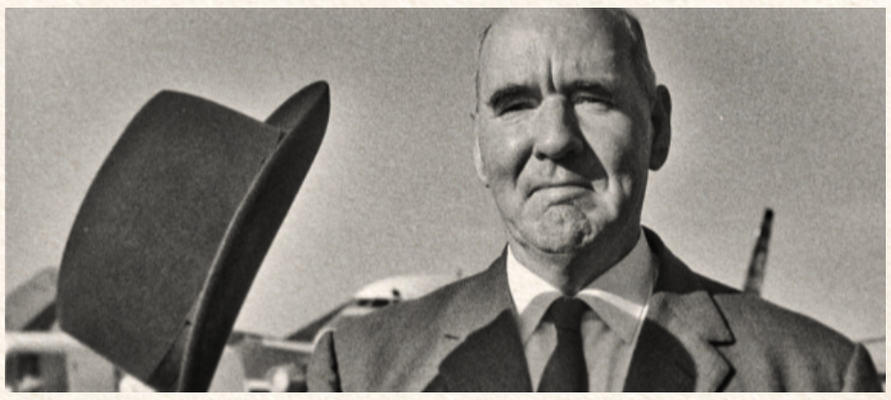
Lo más amargo de todo esto es que las decisiones se dispersan, pero no mejoran, perdiendo un tiempo muy valioso —y muy caro— en un ejercicio que nos nos aporta un beneficio mayor que un ejercicio corto bien planteado.

Sean asegura que se puede aprender mucho más, y en mucho menos tiempo, proponiendo ejercicios diseñados para forzar la toma de decisiones reactiva. La reducción de recursos, la supresión del confort y la limitación de tiempo son clave para acelerar el aprendizaje exponencialmente. Resumiendo: **no necesitas más tiempo, sino más riesgo y más presión.**

---

3. La Ley de Parkinson, enunciada por el británico Cyril Northcote Parkinson en 1957, formula estas tres leyes basadas en la experiencia cotidiana, denunciando la falta de eficiencia del trabajo administrativo.

   Leer más en Wikipedia.



Un truco



La luz que define la cordillera de la nariz suele tener la forma característica de un signo de admiración.

20’

Apuntes de 20 minutos

Medir o no medir, esa es la cuestión.

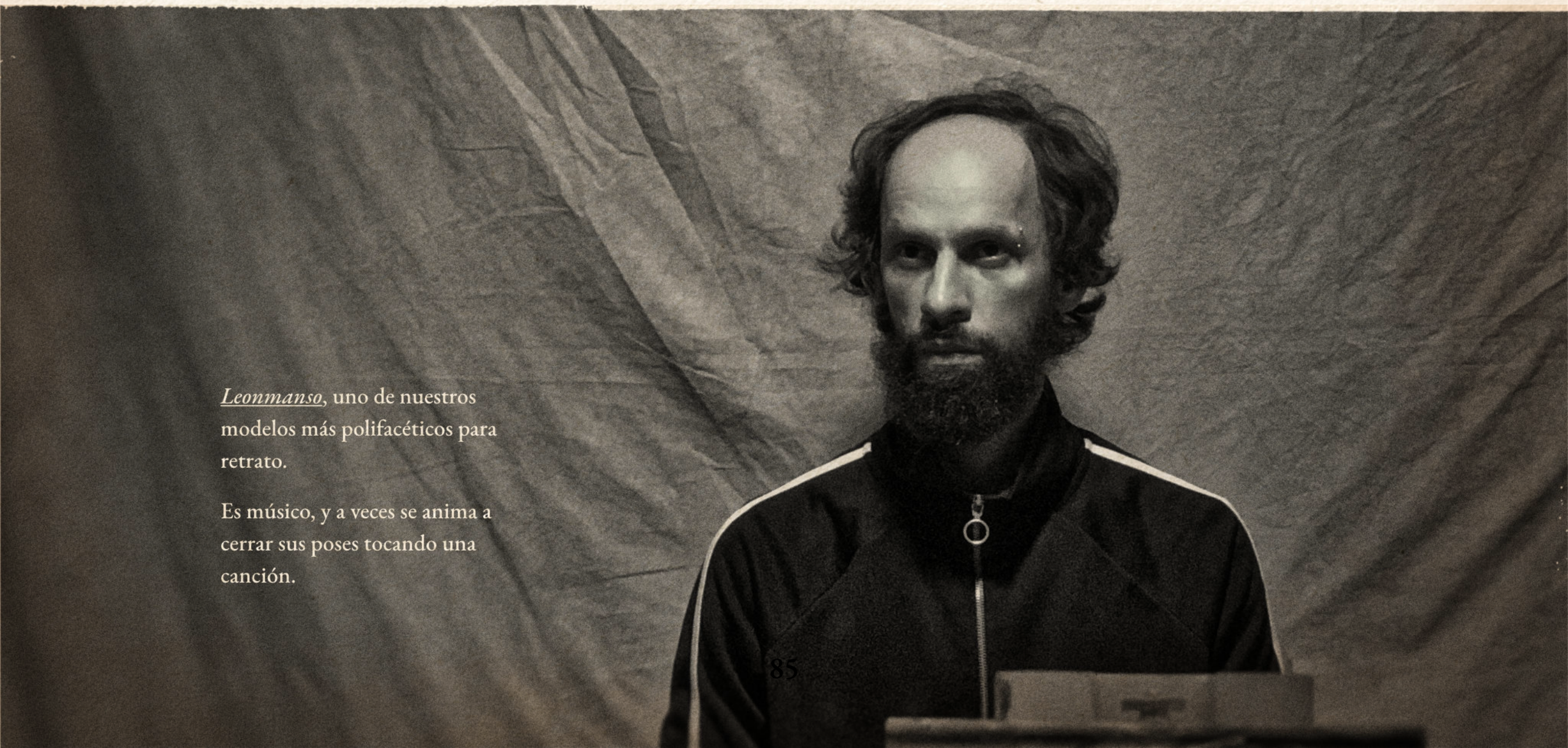
Sean no encaja, prefiere medir a ojo para no limitar el planteamiento desde el principio. «Tomo las medidas desde mi imaginación», dice, mientras su brazo no para de moverse.

«...aunque sé que mi intuición se equivoca la mayoría de veces», matiza; así que cuando tiene alguna duda, toma medidas a modo de comprobación. Sean recomienda medir después de tantear a ojo para no obstruir el ritmo, y prefiere rectificar un error antes que limitar las posibilidades.

«Quizá la nariz no sea tan larga, pero *se ve siente* así de larga, y por eso se ve bien aunque no esté *bien*», afirma durante la demostración. Si haces una línea que se ve recta, no necesitas una plomada que te diga que está recta; es obvio que es recta, porque se ve recta. «A veces necesitas una línea curva para que se vea recta», señala. ¡Comprobar con una plomada una línea que se ve recta es como tratar de dar lecciones de vuelo a los pájaros!

«Don’t trust your mind.»

No necesitas conocer la anatomía del ojo para dibujarlo, y hasta es desfavorable, porque la ansiedad por lucir tu conocimiento fastidia la ilusión. Recuerda que la ilusión es un fenómeno especulativo, no didáctico. Así que da igual todo lo que sepas sobre los ojos en general; debes dibujar *ese* ojo en particular, el de tu modelo.



Leonmanso, uno de nuestros modelos más polifacéticos para retrato.

Es músico, y a veces se anima a cerrar sus poses tocando una canción.



Sombras.

† Empieza por la frente, con la intención de ir bajando. Podría hacerlo al revés, porque no hay reglas para empezar un dibujo.

† Sean nos explica que aprendió de Howard Pyle y de Harvey Dunn que **las formas de las sombras definen el dibujo**, así que se lanza a por ellas desde el principio.

† En esta fase todavía no hay ambición por los detalles, y busca la forma abstracta de los bloques de luz y de sombra. Al dibujar las formas de las sombras, las *rellena* en seguida para que se vean como manchas, porque el contraste entre formas positivas y negativas le ayuda visualmente a encadenar procesos y le facilita la comprensión de las relaciones.

† Además, al trabajar línea y valor al mismo tiempo, es más eficiente detectando los errores prematuramente. En un dibujo de línea todo es menos obvio que cuando está sombreado. **Cuando se enfrentan visualmente las masas de luz y de sombra, es más fácil juzgar sus relaciones** (forma positiva en comparación con la forma negativa) que cuando solo trabajamos la línea (forma positiva en comparación con otra forma positiva).

† Cuando rellena las formas del pelo pone el lápiz de lado para que el registro sea más suave, menos lineal. Trata de diferenciar los trazos de la cara de los del pelo, porque algo tan diferente no puede dibujarse del mismo modo. El trazo se debe sentir diferente.

† Las formas más grandes también reciben un tratamiento diferente, con unos trazos mucho más anchos que dramatizan su pesadez y su relevancia más allá de la forma de su contorno.



Luces.

† Debido a que la luz proviene de arriba, empieza a iluminar de abajo a arriba. Su intención es ir subiendo la intensidad del blanco hasta alcanzar el punto de luz máxima de la frente.

† Mantiene una distancia prudencial entre la luz y la sombra. De no ser así, no tendría sentido utilizar un papel tintado, cuya finalidad es la de ejercer de medianera.

† Empieza a manchar las grandes masas de tonos medios de blanco, pero aún no se lanza a poner las luces más altas.

† Ahora mancha las luces más altas en los planos más cercanos, en la cordillera de la nariz y zona central de la frente. Así acentúa la redondez de la cara y la sensación de profundidad.

† Llega el momento en que, para avanzar, da un paso hacia atrás. Una vez dibujadas las grandes masas de luz y sombra, pasa un papel por encima y lo barre todo, fundiendo el tono general. Con ello consigue unidad, coherencia y atmósfera, además de consolidar las partículas de tiza y de carbón, que se fijan en la fibra del papel.

† Este suavizado general baja la intensidad de los oscuros, además de bajar el brillo de los claros, e integra el tono medio del papel en un suave fundido. Ahora es el momento de añadir los detalles y los acentos, esculpiendo la luz y organizando los valores a la manera de Sargent. Esto te lo explico con todo detalle más adelante, cuando hable de pintura.

† Para finalizar, distribuye los acentos y los detalles de forma asimétrica para romper la monotonía, creando un “ojo dominante”. También hablaremos de esto más adelante.

20’



15’

Estudios de valor de 15 minutos

Procedimiento:

El concepto de este ejercicio es el mismo que el de los anteriores, pero cambiando el medio. Aquí utilizarás gesso blanco y gesso negro, sobre un papel blanco de acuarela. De este modo:

- Utiliza gesso negro y agua para crear un lavado general, un gris medio.
- Luego, cuando esté seco, dibuja unos trazos sencillos con un lápiz carbón.
- Pinta los oscuros con gesso negro, y los grises rebajando con agua.
- Pinta las luces con gesso blanco, y las luces medias rebajando con agua.

El tono medio de la aguada funciona igual que el tono medio del papel en los dibujos anteriores. Sirve para crear transiciones limpias entre blanco y negro, manteniéndolos separados física y conceptualmente.

Debes agrupar las luces y las sombras estructuradamente: son ideas separadas y deben mantenerse separadas. También así en tu paleta: blanco y negro, cada uno con su propio espacio.

Sean se acostumbró en la escuela a utilizar el gesso, y no acrílico, para ahorrar dinero a los estudiantes. Puedes utilizar blanco y negro acrílicos si lo prefieres, es casi lo mismo. Es muy recomendable que te ejercites del natural, pero también puedes trabajar desde fotografías. O mejor aún, desde fotogramas de películas que tengan un buen trabajo de fotografía.



Os presentamos a *Geliah*. Aunque aquí está muy quieta, ella es una profesional de la danza.

Es nuestra especialista para las clases de dibujo de movimiento.

15’

Crea tu narrativa visual.

Este ejercicio sirve para aprender a interpretar y reorganizar los valores que vemos en el modelo, en base a un criterio personal, y con el propósito de crear una narrativa visual. Por partes:

† **La narrativa visual es el modo en que adaptas lo que ves, según tu criterio.**

† **Tu criterio es el modo en cómo vas a contar las cosas. Se refiere al CÓMO, no al qué.**

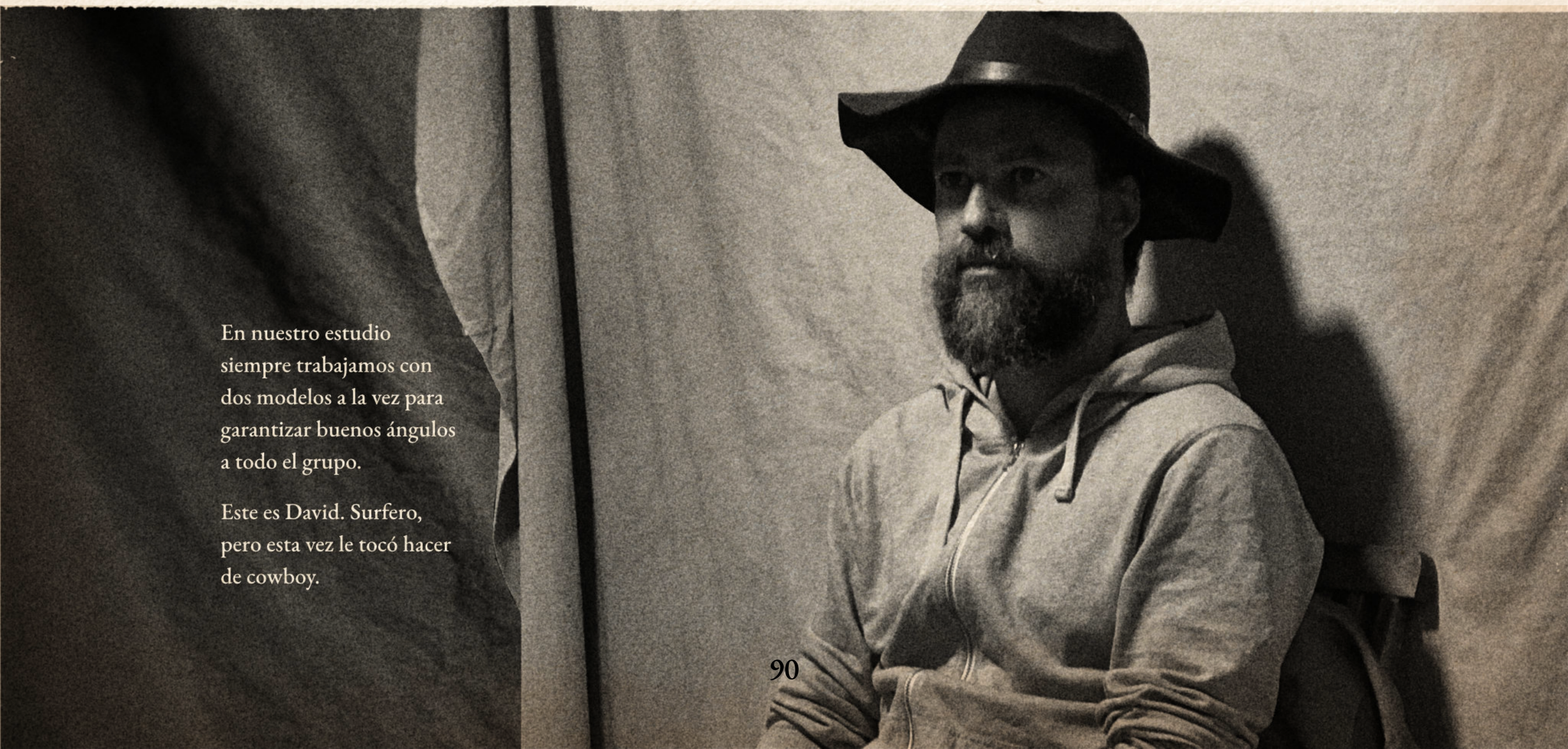
Por ejemplo, en sus demostraciones, Sean exagera el dramatismo para potenciar la emoción de su historia visual. Como verás en las siguientes páginas, no busca la fidelidad ni los detalles, sino las relaciones entre valores, la esencia misma de la composición.

Sean prefiere trabajar en las cosas más evidentes y seguras al comienzo, y probar con las más atrevidas al final. Dice que es mejor así porque puedes avanzar lentamente, pero sin necesidad de perder tiempo en grandes correcciones. La secuencia de corrección debe ser eficiente para no tener que desandar grandes tramos del camino, sino solo pequeños pasos.

El profesor dice que debes entender este ejercicio como un *storytelling de valor*. ¿Cómo te quedas? Sean quiere que diseñes tu composición en base a lo que observas e interpretas del modelo, con una intención emocional. **Tu pintura, tus decisiones, tus valores**.

Aquí **lo importante no es que aciertes los valores exactos, sino que los transformes creativamente**: combina, agrupa, contrasta, comprime, atenúa y potencia los valores a tu favor, con la finalidad de enriquecer lo que ves con tu relato personal.

Por cierto... ¡no te olvides de la sombra proyectada! La sombra proyectada habla sobre cómo y dónde termina la forma y, en un set de estudio, es el único testimonio con el que cuentas para crear una narrativa espacial del sujeto en relación a su entorno.



En nuestro estudio siempre trabajamos con dos modelos a la vez para garantizar buenos ángulos a todo el grupo.

Este es David. Surfero, pero esta vez le tocó hacer de cowboy.



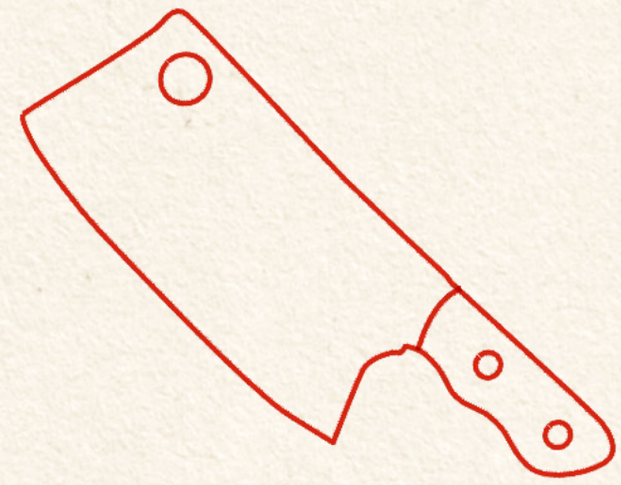
«Las fotografías en blanco y negro parecen reales... ¡porque lo son! Al fin y al cabo el color no es tan importante» —afirma Sean.





Resumen:

Dibujo



Dibujo:

† Tu dibujo debe tener una intención emocional, no descriptiva.

† Para transmitir una sensación debes experimentarla en primer lugar.

† No puedes transmitir algo divorciado del modo en que lo transmites.

Valor:

† La sombra define el dibujo.

† Las familias de luz y de sombra están, física y conceptualmente, separadas.

† Enfrenta visualmente las masas de luz y de sombra para juzgar sus relaciones.

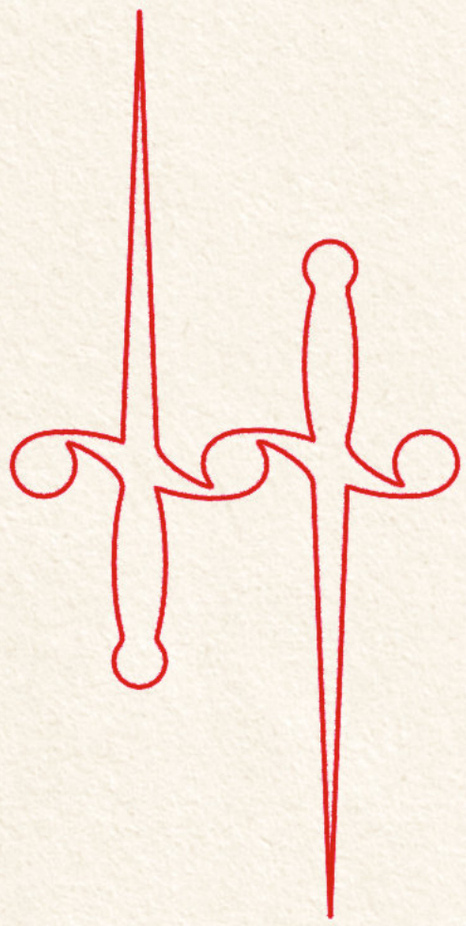
***Storytelling*:**

† La narrativa visual es el modo en que adaptas lo que ves, según tu criterio.

† Tu criterio es el CÓMO vas a contar las cosas.

† Reorganiza creativamente los valores que ves para construir tu relato visual.

Pintura



Principios

Variedad y contraste

Antes de empezar a hablar de principios quiero aclarar que Sean no admite que en el arte existan las reglas: «there are no real rules. It's just art», dice. Sean reconoce que existen apenas un par de principios, pero que no son reglas propiamente dichas.

Una regla es un recurso, una recomendación sobre algo que funciona y que te puede servir como punto de partida cuando no sabes qué hacer. Una red que te salva de la caída, como la anatomía, el punto focal, la perspectiva, los cambios de temperatura, etc. Hay un montón de reglas que te conviene conocer para tener recursos. En general están bien si comprendes el principio que las rige, y son un oráculo al que consultar cuando andas perdido.

Sin embargo, Sean solo reconoce dos principios: la variedad, y su hija menor, el contraste. Son ideas complejas que no pueden reducirse a fórmulas y requieren una mayor participación de la intuición.

† Variedad.

La variedad, sea del tipo que sea, es lo que expresa vida.

Pero la variedad no expresa vida por sí misma. Para que la magia ocurra **debe existir cierta unidad en la variedad**, una sensación de orden que podemos llamar armonía. La corrección es un valor secundario comparado con la armonía.

† Contraste.

El contraste, sea del tipo que sea, es lo que te hace sentir.

El contraste no es otra cosa que la dramatización de la variedad, una forma de presentación de la variedad que nos embiste el corazón. **Cuanto menos contraste hay, más insípido se ve todo.** Pero sin nos pasamos, corremos el riesgo de ser demasiado ordinarios, y no es cuestión de aumentar el contraste porque sí.

Cómo observar

Observar sin ver.

Sean pinta "sin pintar las cosas", y también observa "sin ver las cosas". Una idea parecida a la de sentir el ritmo sin necesidad de utilizar un metrónomo.

No es fiable juzgar los valores con prospecciones puntuales porque el ojo compensa la luminosidad, convirtiendo todo en un gris medio que nos confunde. Esto se debe a que, al fijar la vista sobre un punto, automáticamente oscurece lo demasiado claro, y aclara lo muy oscuro.

Sean no enfoca la vista en ningún lugar en concreto para no perder la noción comparativa con el resto de partes. Él utiliza un truco que consiste en dos pasos:

1. Barre con la mirada de arriba a abajo en varias pasadas, como si fuera un scanner rápido. Solo quiere saber qué es lo más diferente en comparación con el conjunto. ¿Cómo de rápido hay que escanear? Lo suficiente como para que el ojo no se adapte.

2. Luego observa detenidamente qué es lo que hace que sea diferente, y por qué.

También hace el mismo barrido rápido para detectar si algo anda mal en las relaciones de valor entre el modelo y su pintura. Si la impresión es la misma, es que la cosa anda bien.

Tampoco busques en el modelo lo que sabes, con la intención de utilizarlo como excusa para lucirte. **Solo tienes que pillar el tono medio de la luz y el tono medio de la sombra. El resto consiste en ir ajustando esta relación fundamental**. Esa relación debe poder leerse perfectamente en tu paleta; si no se ve claramente ahí, es que algo falla.

Cuando tomas decisiones sobre lo que observas, en realidad no eres fiel a la realidad, sino a tu criterio acerca de la realidad. Pero puedes entrenarte para ver mejor los grises, o los tonos cálidos, o lo que sea. La visión es siempre personal y puedes diseñar una ilusión que transmita lo mismo que transmite la realidad, y quizá añadir un toque de dramatismo extra que la humanice. **El diseño personal de la ilusión subraya lo que se observa en la realidad.**

Aprovecha la miopía.

El truco no funciona si tienes una vista decente, pero si eres miope, puedes aprovechar tu miopía como herramienta de abstracción instantánea.

Sean recurre a observar el modelo por encima de las gafas para simplificar las formas. Cuando haces *squint* discriminas mucha información, pero hay un inconveniente: también la alteras. Un miope puede ver los colores y los valores tal y como son, sin perderse en los detalles.

Cómo detectar el error

Solo hay tres errores posibles.

Por suerte, un error es algo que *no se ve bien* en nuestra pintura, de modo que debería ser algo fácilmente detectable a simple vista. De hecho, no tendría mucho sentido corregir errores que no pueden detectarse a ojo, pues una pintura debe pintarse para ser vista, no para ser medida.

Y cualquier error que se manifieste o se intuya en nuestra pintura está localizado necesariamente en una o varias de estas cosas, y en este orden de importancia:

1. **Dibujo:** la forma correcta en el lugar correcto.
2. **Valor**: el grado de luz correcto.
3. **Temperatura**: cálido o frío.

Así que, cuando algo *no se vea bien*, hazte estas preguntas:

1. **¿Está la forma correcta en su tamaño, forma y posición?**
2. **¿Es demasiado claro o demasiado oscuro?**
3. **¿Es demasiado frío o caliente?**

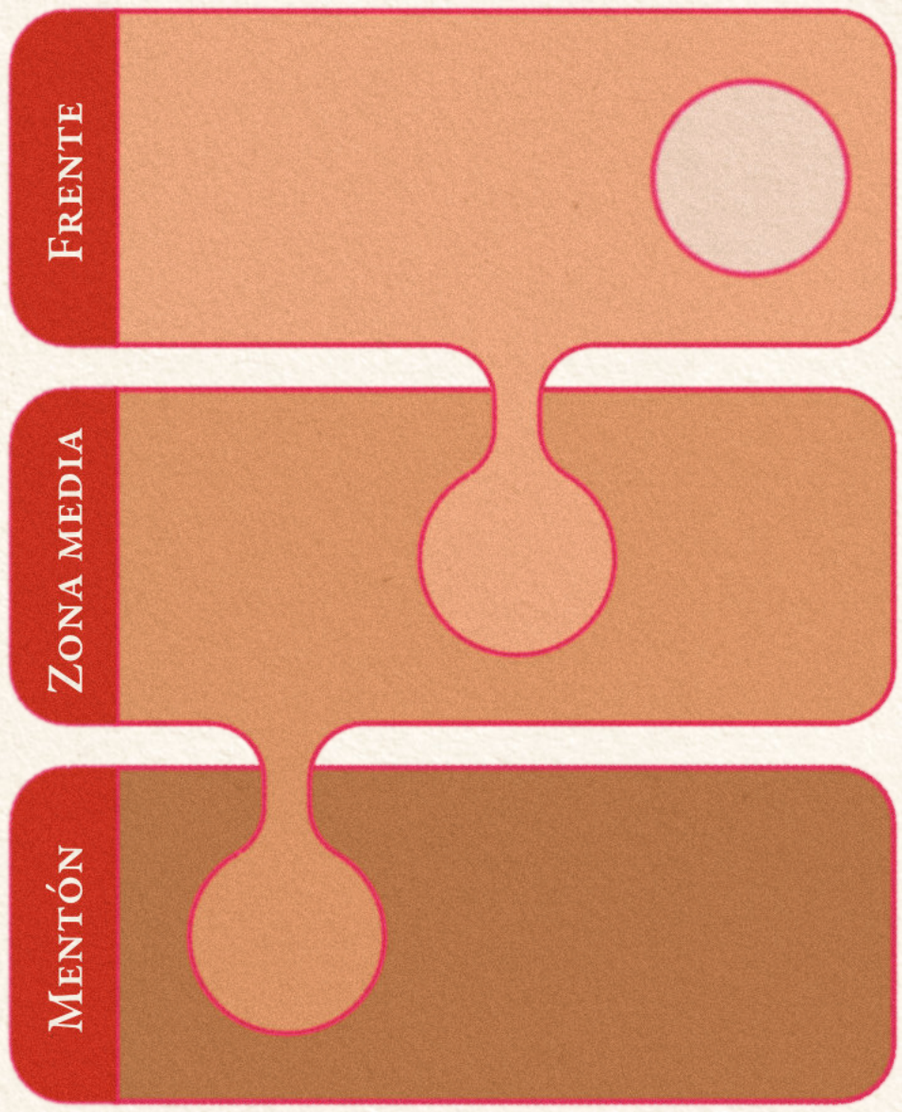
Siempre que haya un problema, piensa en estas tres cosas: **dibujo, valor, temperatura**, porque en cada pincelada siempre se toman decisiones en base a estas tres cosas, y en este orden. De hecho, lo más probable es que casi siempre se trate de un error de dibujo o de valor, antes que un problema con las temperaturas.

El dibujo es lo más básico, y si está mal, todo está mal. El valor es lo más importante para transmitir la vida, y el color es lo más importante para para transmitir emoción a la imagen.

Aunque Sean parece no conceder un peso capital a la temperatura cuando afirma que «mi proceso se centra en resolver el dibujo en primer lugar, luego los valores, y luego la temperatura. En ese orden. Si el dibujo y los valores son correctos, la pintura va a funcionar bien sea con el color que sea.»

Organización de valores





Observa a los grandes maestros.

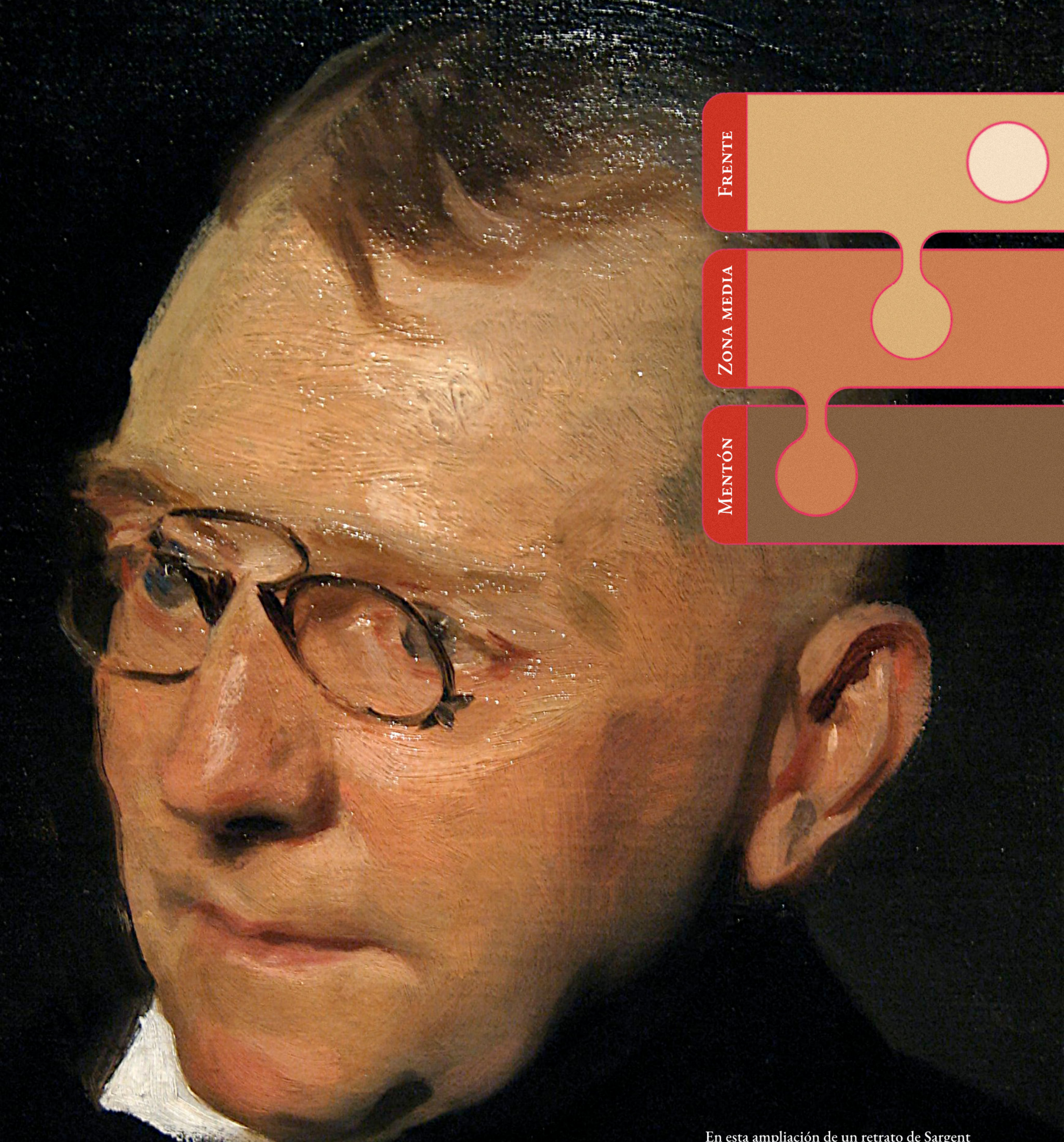
Sean dice que aprendió de Sargent, Rembrandt y Van Dyck a organizar los valores, de modo que queden agrupados en tres grandes bloques.

Es un planteamiento muy sencillo: la luz de la mandíbula es el tono medio de la zona media, y la luz de la zona media es el tono medio de la frente, donde también está la luz más alta.

- Las luces del mentón son los medios tonos de la zona media de la cara.
- Las luces de la zona media son los medios tonos de la frente.
- Las luces más altas solo se dan en la frente, cuyo valor medio son las luces de la zona media.

Tiene toda la lógica, ¿verdad?

Sean realiza ajustes de valor y temperatura constantemente, pero siempre dentro de las grandes familias de valor y temperatura dispuestas en la paleta, para no perder la sensación de unidad. Cuando la paleta está bien organizada, no es difícil deducir cómo y dónde mezclar los colores para organizar los valores de nuestro retrato.



En esta ampliación de un retrato de Sargent observamos la misma organización de valores que en la demostración de Sean Cheetham: la luz del mentón es el tono medio de la mejilla, y la luz de la mejilla es el tono medio de la frente.

Ten en cuenta que, además de las transiciones de valor, existen transiciones de temperatura que enseguida veremos en detalle.

Organización de temperaturas



Las tres dominantes de color

Estos son los tres grandes bloques de temperaturas dominantes de la cabeza:

1. Amarillo en la frente.
2. Rojo en las mejillas, ojos, orejas y nariz.
3. Azul, verde o gris en el mentón.

Consejos para trabajar las temperaturas.

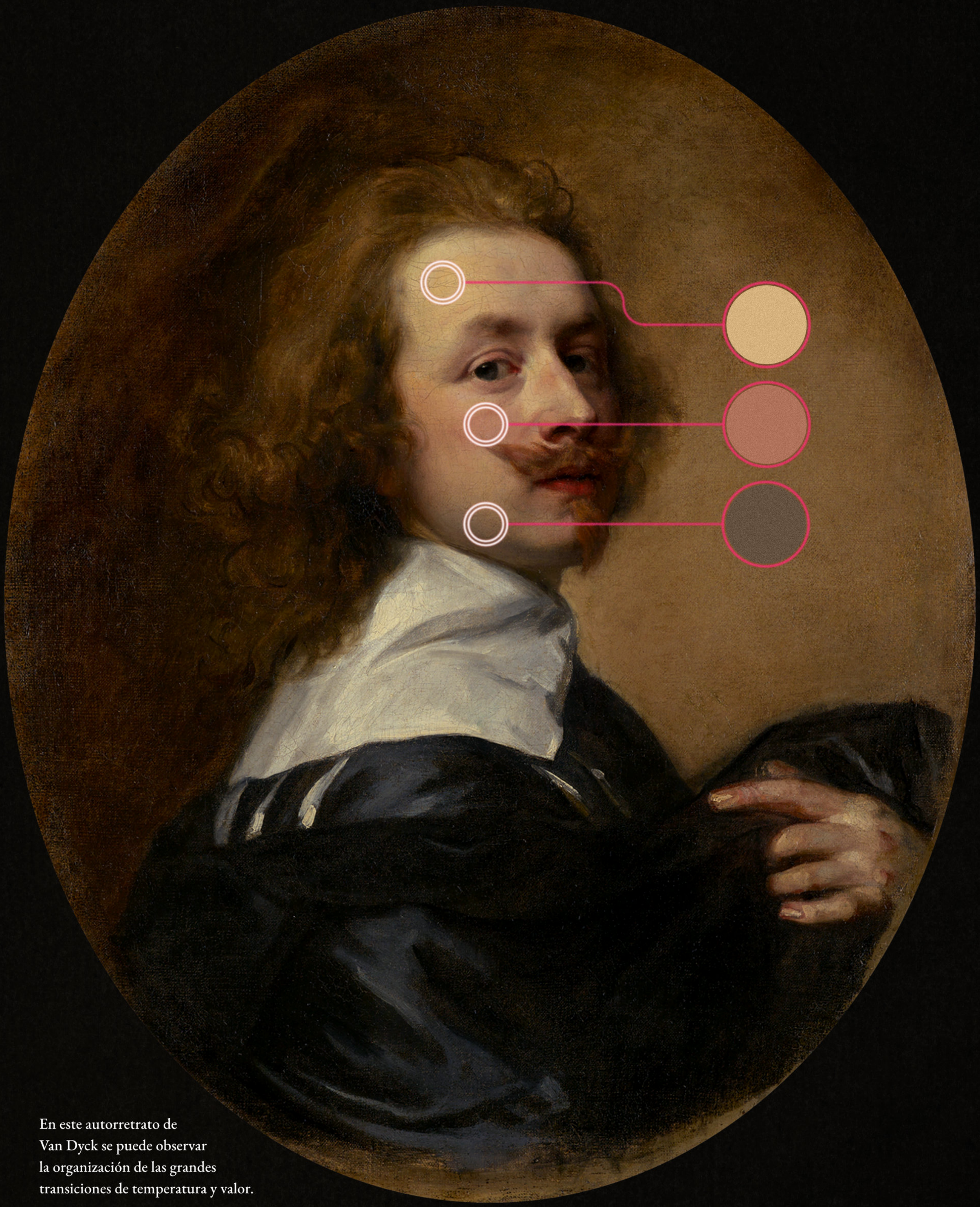
† Estas dominantes sirven de orientación para añadir variedad, pero no son una regla. Se trata de cambios muy sutiles y, en ocasiones, no los verás en el modelo. Es tu decisión personal dramatizar estos cambios de temperatura o ignorarlos.

† En cada franja se da una variación secundaria de cambios de temperaturas menores — cálido, frio, cálido, frio... No son, estrictamente hablando, colores “fríos” o “cálidos” en términos absolutos, sino colores más fríos o más cálidos en relación a su entorno inmediato: por ejemplo, un rojo admite variaciones de rojo más frío, sin ser el rojo un color propiamente frío. Veremos un ejemplo de esto más adelante en una obra de Rubens.

† Ten cuidado de no pasarte de azul cuando pongas las luces más altas. Recuerda que también puedes utilizar el violeta, que es un color frío pero que continua siendo rojizo, lo que te permitirá más versatilidad para matizarlo, como veremos más adelante.

† La piel está siempre dentro del rango de los naranjas, y es recomendable que los cambios de temperatura respeten esa armonía de fondo.

† En las mujeres no conviene abusar de la temperatura fría en el mentón, ya que puede parecer un rastro de barba.



En este autorretrato de
Van Dyck se puede observar
la organización de las grandes
transiciones de temperatura y valor.

Cambios de temperatura de Rubens

En este detalle de una obra de Rubens se observa cómo se suceden los cambios de temperatura sin recurrir a colores propiamente *fríos* o *cálidos*:

† Las temperaturas de color son relativas a su entorno más inmediato, por eso el naranja se ve más frío en la luz y más cálido en la sombra.

† El gris se ve más azulado por su proximidad con el naranja.

La variación en Velázquez

Velázquez puede pintar un retrato con dos colores cálidos, alternando versiones más frías de los colores cálidos.

No necesitas colores literalmente fríos para crear la ilusión, sino relativamente más fríos. Lo importante es que **exista variedad en la temperatura**.

Crea variedad en las temperaturas, y olvídate de si esas versiones de colores son “frías” o “cálidas”: no es necesario un rojo para expresar calidez ¡puede ser un azul relativamente cálido!

Organización de la pincelada

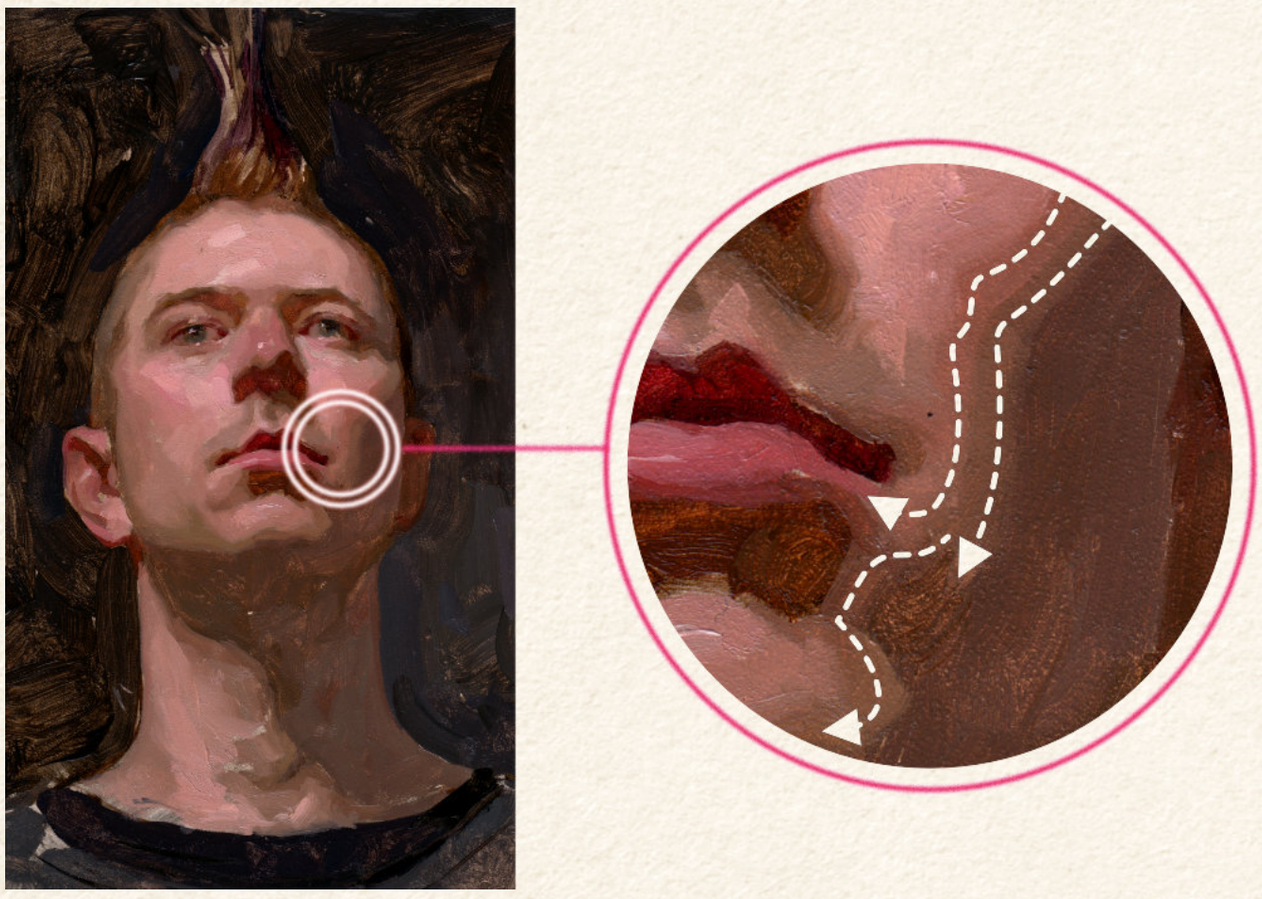
Un cambio de plano conlleva un cambio de valor, además de un cambio de dirección y tratamiento de la pincelada. Partiendo de la base de que cualquier retrato puede sintetizarse en esferas y cilindros, pregúntate: ¿forma parte de una esfera, de un cilindro o de una intersección? La respuesta determinará la dirección e intención de tu pincelada.

La pincelada «a lo largo de la forma.»

Tradicionalmente se recomienda modelar la forma con pinceladas envolventes, a través de la forma, como rodeándola. Sin embargo, Sean tiende a dirigir el rumbo de sus pinceladas a lo largo de la forma, reforzando su axis largo. Aprendió este recurso de su mentor, Michael Hussar, quien a su vez lo observó en la obra de Sargent, como veremos en las siguientes páginas.

La pincelada de Sargent es larga, cargada de pintura, caligráfica, y suele a ocupar el medio tono situado entre la zona de luz y la de sombra. También la utiliza para definir los primeros planos utilizando el color del fondo.

Este es un recurso que funciona bien cuando se trabaja en combinación con las pinceladas entrecruzadas, eléctricas y zigzagueantes. Son especialmente indicadas para *rellenar* y consolidar las superficies más planas, como la frente y las mejillas. Combinando ambos tratamientos se consigue solidez, contraste y variedad, que son la clave para expresar vida.



En esta demostración de 90 minutos de Sean Cheetham observamos una organización de las pinceladas muy parecida a la practicada por John Singer Sargent.

Sean utiliza pinceladas largas, «a través de la forma», que encierran los planos trabajados con pinceladas cortas y entretejidas, además de restregados.

Con ello obtiene variedad y contraste en la pincelada, evitando la monotonía, que es la responsable de arruinar tantísimos retratos.



La pincelada de Sargent

Observa el comportamiento de los ritmos y direcciones en la pincelada de Sargent, fluyendo a lo largo de la forma en contraste con la pincelada en zig-zag:

- Pincelada larga y envolvente en los medios tonos. Es sinuosa y sugerente.
- Pincelada corta y entrecruzada en la frente y en las mejillas. Es más repetitiva y eléctrica.

La pincelada de Sargent

En este ejemplo se observa el fenómeno del contraste y variedad entre pinceladas de forma mucho más evidente:

† Las pinceladas largas definen y contienen la forma en una matriz de ritmos caligráficos ininterrumpidos.

† Mientras que la pincelada zigzagueante, corta y quebrada, reafirma la intersección de los planos en su interior.

Variedad en la pincelada.

Cada pincelada comunica algo, y su sentido y alcance conceptual es la clave de lectura de tu pintura. Al igual que con la escritura, **siempre comunicamos algo al espectador a través de la variedad y caligrafía de nuestro pincel**. Lo importante es transmitir vida de forma consciente, en lugar de comunicar inseguridad y desconcierto de modo inconsciente.

Estos son algunos ejemplos de comunicación inconsciente con el pincel que debes evitar:

† Cada vez que pones información estática transmites estatismo; es decir, lo opuesto al movimiento, que es la metáfora de la vida.

† Cada vez que pones la misma información sin variación, tu lenguaje visual comunica que lo que estás pintando es plano, inerte y sin sal.

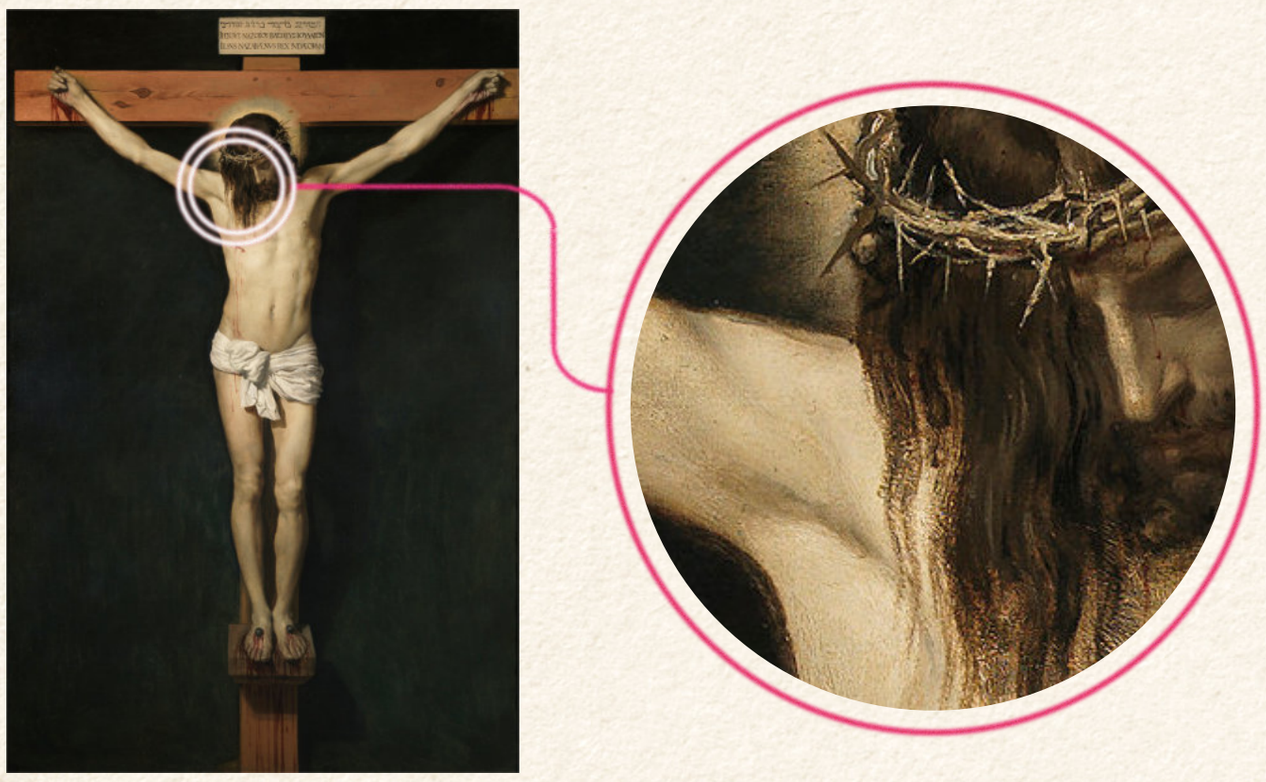
† Si solo te preocupas de que quede *bonito* transmites que tu propósito artístico es frívolo y superficial, y tu retrato se verá hueco y acartonado, como si fuera una máscara.

† Si tu color se queda corto en variación de temperatura, transmites que temes comunicar emociones fuertes y que prefieres refugiarte en la comodidad de la apatía.

† Si no hay mucha diferencia entre tus trazos, comunicas que existe monotonía y pobreza de ideas en el universo de tu pintura.

† Si tu trazo es vacilante, comunicas confusión y no estar seguro de lo que estás diciendo.

† Si insistes en relamer la misma zona una y otra vez con la misma pincelada, comunicas laconismo gráfico; es decir, algo parecido a la verborrea de un político indocumentado.



El Cristo de Velázquez es una de esas pinturas formidables donde no hay dos pinceladas iguales, pero tampoco cae en la exageración de la variedad. Todo está al servicio del naturalismo.

La variación de la pincelada es delicada, pero efectiva. Los cambios de temperatura son sutiles, pero poderosos. La variedad en la consistencia de la pintura es de una complejidad sinfónica...

La carne se siente como carne real pero, cuando nos acercamos, vemos que es una ilusión.

El trazo de Coll

En esta ilustración de Joseph Clement Coll vemos cómo la variedad caligráfica, la diversidad del calibre, flujo, velocidad y dirección del trazo, sin necesidad de color, poseen la fuerza suficiente para crear una ilusión.

Los grabadores y artistas gráficos son una fuente de inspiración impagable para los pintores. De ellos puedes aprender casi todo sobre el manejo del pincel.

Materiales

Todo lo que vas a necesitar

Caballete.

Sean siempre pinta en su inseparable *pochade box* fabricada por Ben Haggett, porque es mucho más manejable que un caballete francés. Le gusta su paleta integrada de madera porque viaja mucho y no quiere cargar con cristales.

En su pack de viaje lleva un documento, siempre visible, que calma los ánimos de los agentes de aduanas temerosos de los colores al óleo. Está raído por el trote de viajes, pero dice que aun así le funciona bien. Nosotros diseñamos un documento con las advertencias necesarias para los agentes de aduanas, que te puedes bajar gratis aquí. Te lo recomendamos para evitar disgustos.

Trípode.

Utiliza un trípode plegable ligero. Concretamente, el modelo *A1350 MeFoto Travel Tripod*.





Pincelería.

Rechaza pelajes exóticos y prefiere los pinceles económicos de nailon. Utiliza los de Trekell, y hasta tiene un set propio. «Son totalmente negros, así van a juego con mi ropa» —bromea.

Para los pinceles pequeños prefiere los redondos de mango corto, porque puede crear nuevos registros modelando la punta.

Para los pinceles grandes prefiere los de lengua de gato. Le permiten gran variedad de trazos caligráficos con un giro de muñeca: lo utiliza plano, de canto y restregado.

Nunca utiliza pinceles planos, no le van bien.

Recomienda los pinceles suaves para pintar sobre panel, y de cerda para pintar sobre lienzo. Los de cerda, sobre un panel, arrastran la pintura a tal punto que los utiliza como borradores.

Espátula.

Sean no utiliza espátulas para pintar. Le gustan las espátulas flexibles en forma de cuña, que utiliza para limpiar la paleta y para hacer mezclas, evitando estropear los pinceles.

La espátula de damasco la forjó él mismo utilizando un recorte que le sobró al fabricar un cuchillo de chef. Dice que no la utiliza nunca, pero que siempre la lleva consigo porque las espátulas de damasco con mangos en forma de sarcófago son *cool*.

Soporte.

Utiliza paneles *Ampersand Gessobord*, normalmente de 9x12”.

Nunca utiliza lienzos porque le molesta el grano. El soporte rígido y plano le permite controlar más la textura en todo su rango de transparencia y suavidad, algo que la ventana de la tela le condiciona demasiado.

Materiales de apoyo.

† Utiliza *Gamsol* como disolvente.

† Siempre tiene toallas de papel a mano.



1



El **Verde de Cadmio Claro** sirve para enfriar mezclas y para neutralizar un rojo que se te va de las manos. También lo puedes utilizar como un amarillo frío.

Es el color más caro y tóxico de la paleta, y uno de los que utilizarás poco. No necesitas una gran cantidad en la paleta, pero es imprescindible que lo tengas a mano.

2



La **Siena Tostada** de W&N es muy transparente y anaranjada. No es Siena Tostada auténtica, sino de un óxido de hierro transparente. De hecho, podrías sustituirlo por un óxido de hierro transparente.

Es un color muy importante en la paleta, ya que te sirve de base para los colores de la piel. Prepara una buena cantidad.

3



Este rojo, llamado **Laca Escarlata**, está hecho con Naftol, un pigmento que se utiliza para evitar el Rojo de Cadmio, que es muy caro y tóxico.

Te sirve para ajustar la temperatura de las mezclas en los tonos de piel, especialmente en combinación con el ocre amarillo y el blanco.

4



El **Ocre Amarillo** es uno de los colores más versátiles de la paleta. Aunque es un color opaco, lo vas a utilizar tanto en mezclas de luz como de sombra.

Por otra parte, es un color clave para la paleta básica de todo pintor, e imprescindible para hacer el ejercicio de paleta reducida que propone Sean.

5



El **Amarillo Indio** es totalmente transparente y con una dominante anaranjada. Lo vas a utilizar poco, pero es muy versátil porque tiñe el blanco sin enharinar.

Mezclado con blanco obtienes un tinte que puede competir con el Amarillo Limón o el amarillo Claro de Cadmio. También te sirve para ajustar sombras.

6



El **Blanco de Titanio** es un color opaco, frío y no tóxico. Sean prefiere el *Radiant White* de Gamblin porque está amasado con aceite de cártamo, por lo que amarillea menos con el tiempo.

Por supuesto, ve preparando una cantidad generosa en el centro de tu paleta.

7



El **Azul de Manganeso** tiene un tono parecido al Cerúleo, pero es transparente. Es imprescindible en la paleta de Sean, y puedes preparar una buena cantidad.

El de W&N no es un auténtico Azul de Manganeso, sino que se obtiene con Azul de Ftalocianina. Los colores sustitutos conseguidos por mezcla, se apodan *tono*.

8



El **Azul de Cobalto** es un color semi-opaco y de toxicidad media. Tiene una dominante rojiza y lo vas a utilizar mucho en combinación con la Siena Tostada para trabajar las sombras. Prepara una buena cantidad.

9



Al igual que el Amarillo Indio, el **Violeta de Dioxacina** es un color con poco desarrollo en la paleta, pero que te viene al pelo cuando necesitas un violeta potente.

Sean lo utiliza generalmente para tintar las luces más altas, ya que se puede virar hacia azul o rojo, creando un efecto prismático. Pon poco en la paleta, pero que esté ahí.

10



Hay muchos tipos de Alizarina, y Sean recomienda la **Carmína de Alizarina Extra** de Holland por su tono y permanencia (quinacridona).

Es un rojo de alto poder tintóreo, transparente y profundo, que se siente como si fuera sangre. Lo utilizarás para indicar la irrigación sanguínea y, en mayor cantidad, para hacer negro cromático y realizar ajustes de temperatura.

11



El **Verde Oliva** es un *tono* obtenido por mezcla de pigmentos transparentes. El de Gamblin es demasiado claro y el de Holland demasiado opaco. El de W&N es perfecto, y el de Rembrandt funciona muy parecido.

Lo vas a utilizar en gran cantidad, casi exclusivamente como base para hacer negro cromático.

12



El **Azul Ultramar** es el azul más versátil y no puede faltar en ninguna paleta. Aquí lo utilizarás principalmente para hacer negro cromático y ajustar sombras.

Mud Palette©





Paleta

Te habrás fijado que los colores se transforman en cuanto tocan tu pintura. Este fenómeno se debe a que juzgas los colores en comparación con el fondo. Debes desconfiar de las sensaciones que transmite tu pintura y encomendarte a tu paleta, porque cuando ves ese color desangelado sobre tu obra te aventuras a rectificarlo y... bueno, ya conoces el fin de la historia. Todo se arruina en un abrir y cerrar de ojos.

En las palabras de Sean, «remezclar cosas es un verdadero coñazo», y siempre es mejor no tener que rectificar todo el tiempo los colores que ponemos sobre nuestra obra, echándolo todo a perder. Claro que a todos nos gustaría pintar bien a la primera, *alla prima*. Pero ¿es eso posible? ¿Se puede aprender o es puro virtuosismo?

Buenas y malas noticias: sí, se puede aprender; y sí, te llevará un buen trabajo.

Nada que no supieras antes de empezar a leer. Si estás dispuesto a trabajar duro, aquí encontrarás todo lo que necesitas saber, y por dónde empezar. Y de gratis.



La paleta de Michael Hussar tiene una organización muy parecida a la de Sean. Aquí sustituye el Verde de Cadmio Claro por lo que parece ser un Magenta.
La imagen procede de una demostración en el *London Tattoo Convention*, en 2012. **Ver video en Youtube.**

Mud Palette.

La paleta de Sean Cheetham, apodada *Mud Palette*, es una variación de la paleta de Michael Hussar, quien fue su mentor en el Art Center College of Design de Pasadena, California. Tiene una gran versatilidad, y está ideada para pintar casi cualquier cosa con ella.

Muchos artistas utilizan paletas reducidas porque las limitaciones benefician el control de la armonía. De hecho, Sean enseña a sus alumnos a trabajar primero con la paleta reducida de Zorn[1] antes de introducir la paleta completa. De modo que **las paletas limitadas están bien para aprender, pero Sean no se casa con ellas**, prefiriendo la potencia de una paleta bien equipada para su obra personal.

Winsor &Newton es la marca más consistente en su carta de colores. Confiesa no ser un fanático de la marca, pero reconoce que elaboran unos colores formidables y con una consistencia ideal. Son los que utiliza desde el colegio y se siente cómodo con ellos.

La paleta que te explicaré está pensada para una iluminación de estudio. Pero su organización es muy flexible, ya que está **basada en ajustes de mezclas de medios tonos**. Si, por ejemplo, tuvieras una situación de luz de luna, todos tus tonos medios tendrían una dominante fría.

«Confía en tu paleta.»

La paleta, y no la pintura, es el lugar donde hay que comprender los colores y tomar decisiones sin las distracciones del dibujo y lo característico de tu obra. Del mismo modo que no se te pasa por la cabeza dibujar sobre la paleta, tampoco deberías hacer las mezclas sobre tu pintura.

Para Sean, quien dedica la mayor parte del tiempo a juzgar los valores en la paleta, **la aplicación del color sobre el soporte es una conclusión, no un tanteo**. La paleta es, en realidad, tu pintura, y el soporte es donde la pones en su lugar. Quédate con esta idea: **«lo que está bien en tu paleta estará bien en tu pintura»**.

Sean tiene un hábito heredado de Michael Hussar: descarga una pincelada y se toma su tiempo para observarla detenidamente. Si encaja en su sitio, continua. Si no encaja, sigue buscando el color correcto en la paleta. Este sencillo hábito es la clave para no arrastrar errores.

La ejecución es lo menos importante de todo el proceso. Cuando la mezcla llega al panel es ejecutada con la velocidad y la seguridad de alguien que va sobre seguro, que sabe lo que hace, porque lo ha ensayado antes en la paleta y ya sabe que va a funcionar.



1. Anders Zorn fue un pintor sueco de finales del siglo XIX. En este detalle de un autorretrato suyo se puede observar su célebre paleta de cuatro colores: Ocre Amarillo, Rojo Bermellón, Negro Marfil y Blanco de Plomo. Y con eso se las apañaba divinamente para casi todo.

Organización.

La clave de este proceso es la división en tres fases: dibujo, sombras y luces, donde cada tramo añade valor gradualmente hasta llegar a su finalización sin sorpresas, *alla prima*. La estructura de la paleta es 100% racional y se basa en la interacción de dos ideas básicas:

- **División física y conceptual entre luz y sombra.**
- **Ajustes de tonos medios de luz y de sombra.**

La paleta es un sistema estructurado de ajustes de tonos medios de luz y de sombra, distinguidos en dos grandes bloques:

- En la mitad izquierda están los colores claros y opacos.
- En la mitad derecha están los colores oscuros y transparentes.

Dos grandes familias de valores en la paleta, perfectamente diferenciadas, que se ajustan en valor y croma. Pigmentos transparentes para las sombras, opacos para las luces. Sombras delgadas, transparentes y atenuadas; luces gruesas, con variedad de temperaturas y alto croma.

Armonía.

Todo el trabajo de paleta se reduce en **cómo de similares son los colores, contemplando sus diferencias**. Por eso la paleta se organiza del mismo modo en que se diferencian e interactúan las familias de color.

Para conseguir precisión y armonía Sean subraya la importancia de un dibujo sólido, y un sistema de pre-mezclas basado en medios tonos, colores «sucios» o «embarrados» —como él mismo los llama, *mud*— que casan con todas las mezclas. De este modo la relación entre luz y sombra es como un ying-yang: separados, pero con un poquito del opuesto.

Estas pre-mezclas de medios tonos funcionan muy bien para lograr un planteamiento perfectamente armónico. Se entiende por pre-mezcla una especie de «barro madre» que, por medio de sucesivos ajustes, produce varias mezclas hijas. Sin embargo, debes tener claro que estas pre-mezclas no sirven para pintar directamente, son un medio para conseguir mezclas secundarias a partir de ellas.

Con ello se elimina la necesidad de reajustar las relaciones entre valor y croma cuando la pintura ya está demasiado avanzada, evitando que se ensucie. La clave de oscuros se fija al principio, y la armonía se mantiene siempre y cuando nuestra paleta se mantenga ordenada.

Al participar todos los colores de una pre-mezcla común es más fácil lograr coherencia, unidad y armonía, especialmente en las áreas de transición entre valores con diferentes temperaturas de color, que tienden a ensuciarse fácilmente.



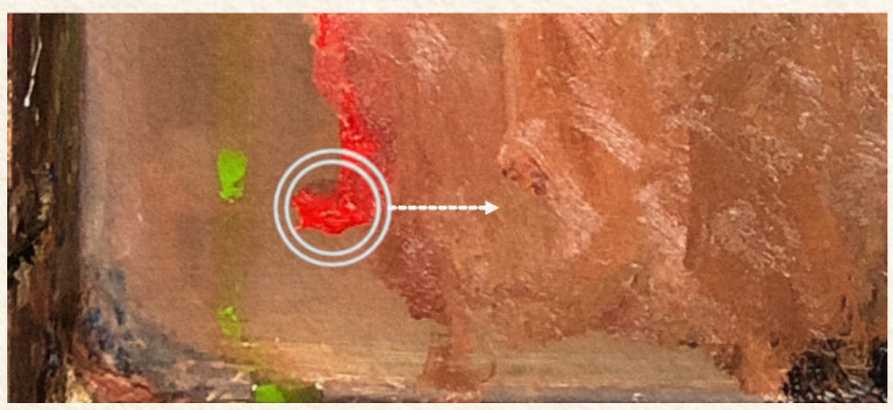
Pinceles.

Tener la paleta organizada también implica organizar los pinceles. **No tiene sentido aislar las mezclas sin blanco en la paleta si utilizamos un pincel contaminado de blanco.**

Para evitar esto, Sean utiliza cuatro pinceles, que mantiene separados:

- Un pincel grande para el fondo.
- Un pincel para los oscuros más oscuros.
- Un pincel para las sombras.
- Un pincel para las luces.

No necesitas un juego de pinceles con formas variadas, la mayoría de veces **no es necesario cambiar de pincel, sino que basta con modelar su forma.** Con un pincel redondo, el favorito de Sean, ya tienes muchas opciones: si lo aplastas contra la paleta tomará forma de abanico, y si lo enroscas, se afilará. La forma del pincel es plástica y puedes ajustarla a tus necesidades sin el engorro de tener varias versiones diferentes del mismo pincel.



Truco: cuando se introduce un color muy potente en una mezcla, especialmente una que lleve mucho blanco, lo más prudente es descargar una pequeña cantidad en un costado.

Luego se va incorporando el pigmento gradualmente, dosificando su incorporación por arrastre, en lugar de descarga directa.

Organización

Paleta ordenada, cabeza ordenada.

Pre-mezclas

Guía rápida



I

I. Negro cromático:

Se consigue con Verde Oliva, Carmín de Alizarina y Azul Ultramar. Se diluye esta mezcla con *Gamsol* para entonar el soporte. También lo utilizarás para el dibujo y los oscuros más oscuros.

II. Ropa y fondo:

Prepararás dos pre-mezclas con el color medio de la ropa y del fondo. Servirán como base para armonizar la paleta.

II





III

III. Sombra media:

Se hace con Siena Tostada y Azul de Cobalto. Esta mezcla se enfría o calienta, creando variedad. Se oscurece con Negro cromático e interacciona con las pre-mezclas del color medio del fondo y de la ropa.

IV. Luz media – color «tirita»:

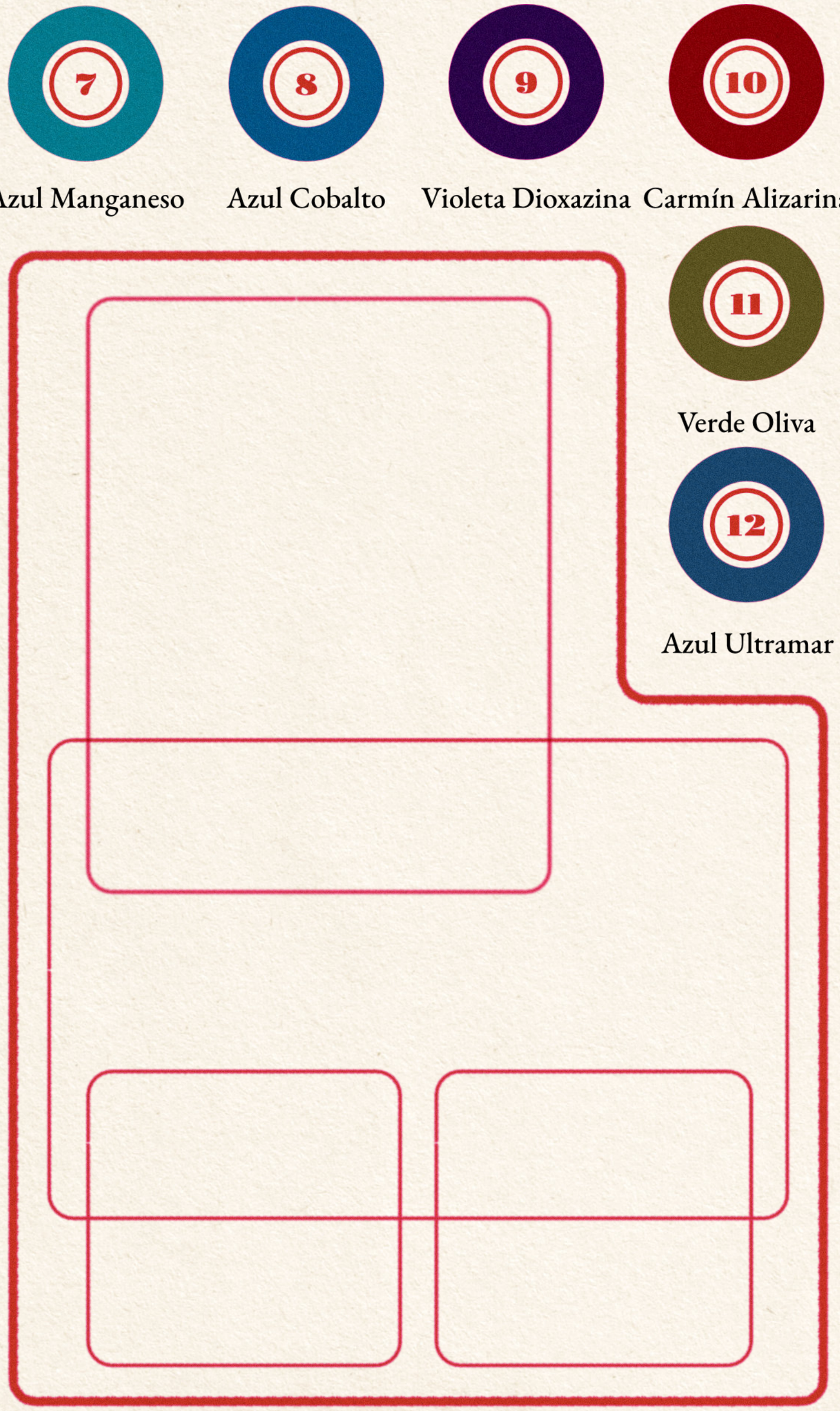
Se hace con Siena Tostada, Blanco Titanio y Azul Manganeso. Se oscurece con una pre-mezcla de Luz oscura, y se aclara con una pre-mezcla de Blanco Titanio con Azul Manganeso. Los cambios de temperatura se ajustan mayormente con Ocre Amarillo, Verde Cadmio y Laca Escarlata.

IV



Mezclas sin blanco

Mitad derecha



Guía de pre-mezclas

#I

Oscuros más oscuros

Negro cromático:

1. Tono de imprimatura.
2. Dibujo.
3. Oscuros más oscuros.

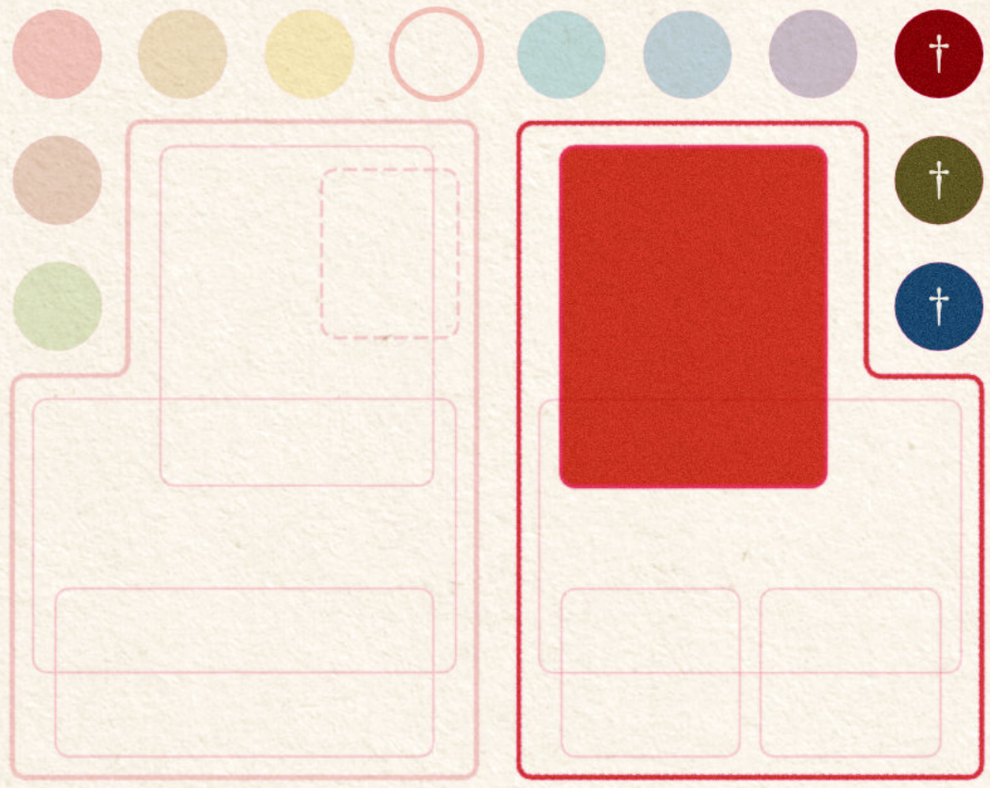


Colores:

† Carmín de Alizarina.

† Verde Oliva.

† Azul Ultramar.



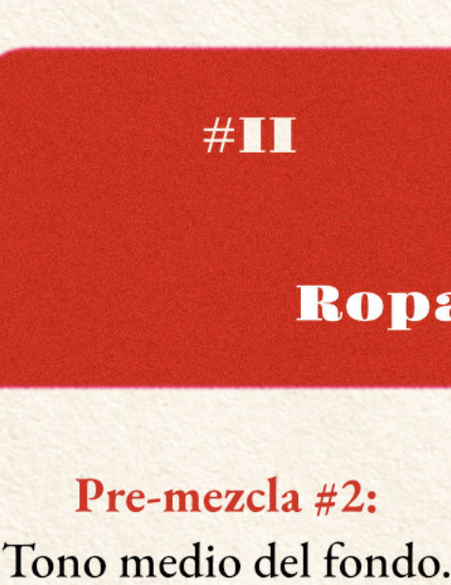
#II

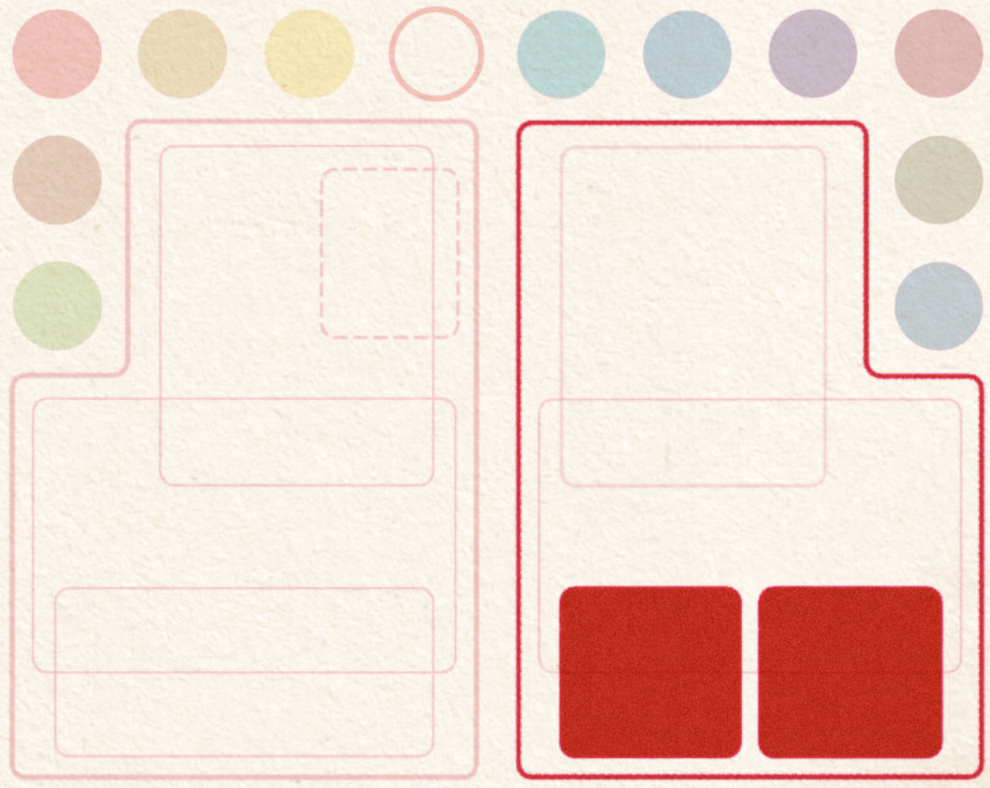
Ropa y fondo

Pre-mezcla #1:
Tono medio de la ropa.

Pre-mezcla #2:
Tono medio del fondo.





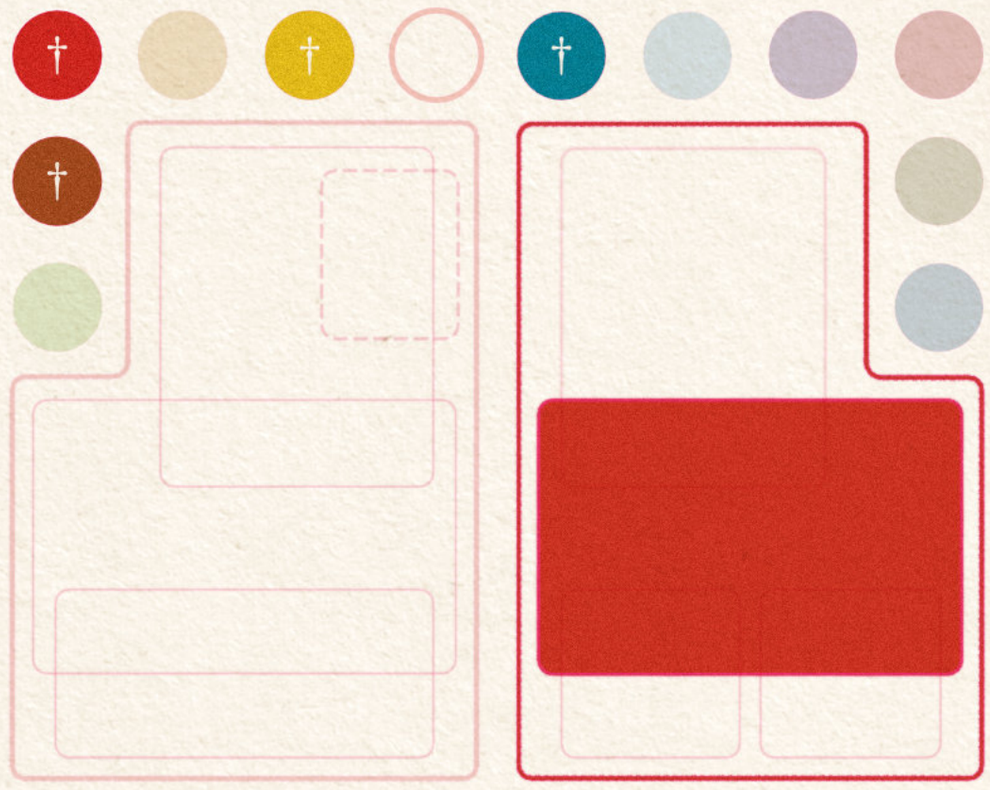


#III

Sombra media

Sombras:

1. Oscuras.
2. Medias.
3. Claras.



Pre-mezcla de sombra media:

† Siena Tostada (principal).

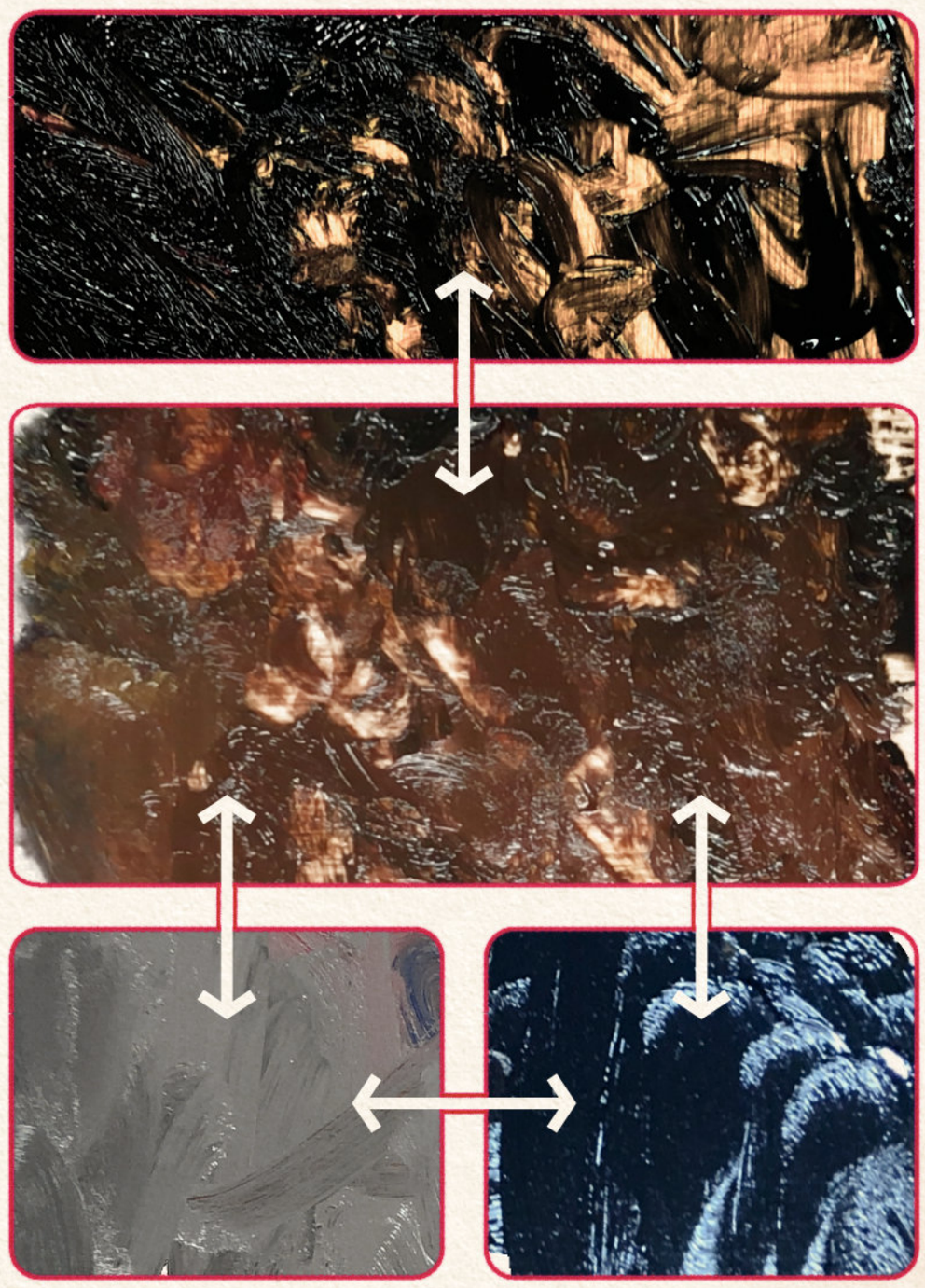
† Azul de Manganeso (principal).

† Ocre Amarillo, Laca Escarlata (ajustes).

Interacciones de la sombra media:

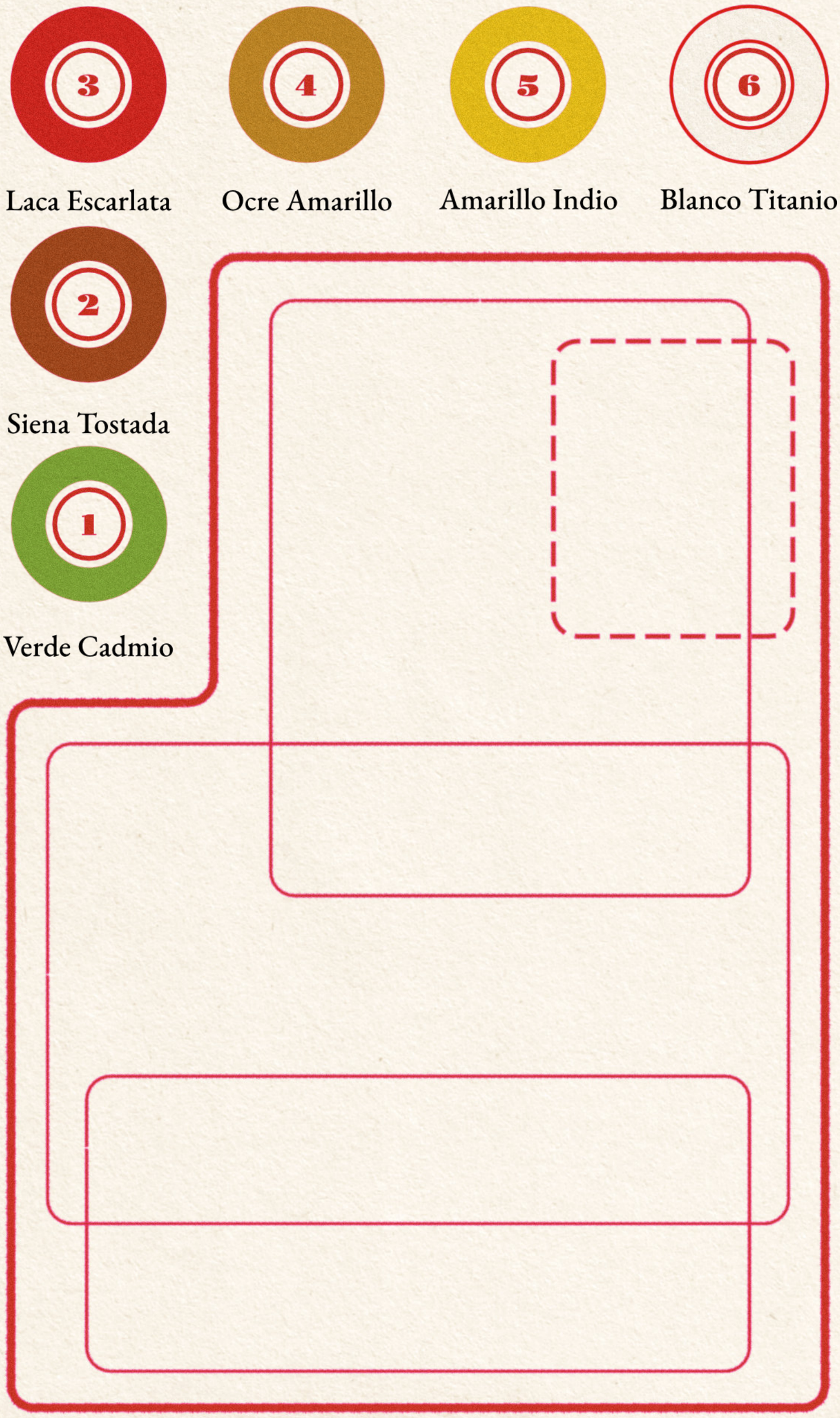
- Negro cromático.
- Pre-mezcla color de la ropa.
- Pre-mezcla color del fondo.





Mezclas con blanco

Mitad izquierda

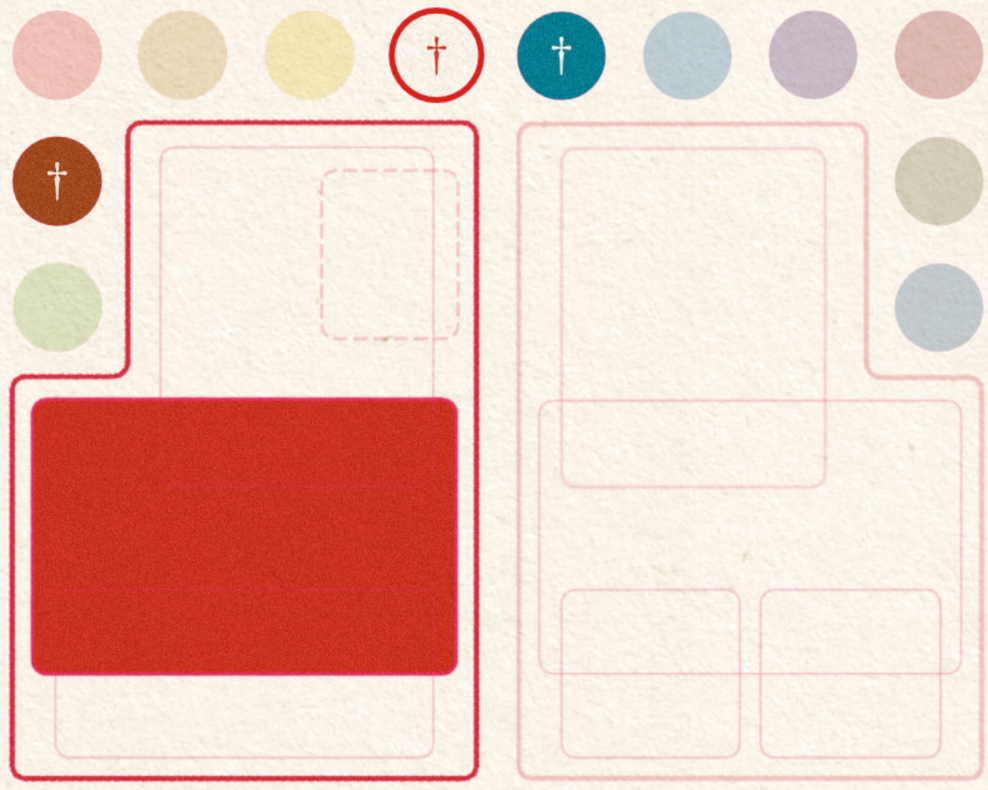


#IV

Luz media

Luces:

1. Oscuras.
2. Medias.
3. Altas.



Pre-mezcla de luz media – color «tirita»:

† Siena Tostada.

† Blanco Titanio.

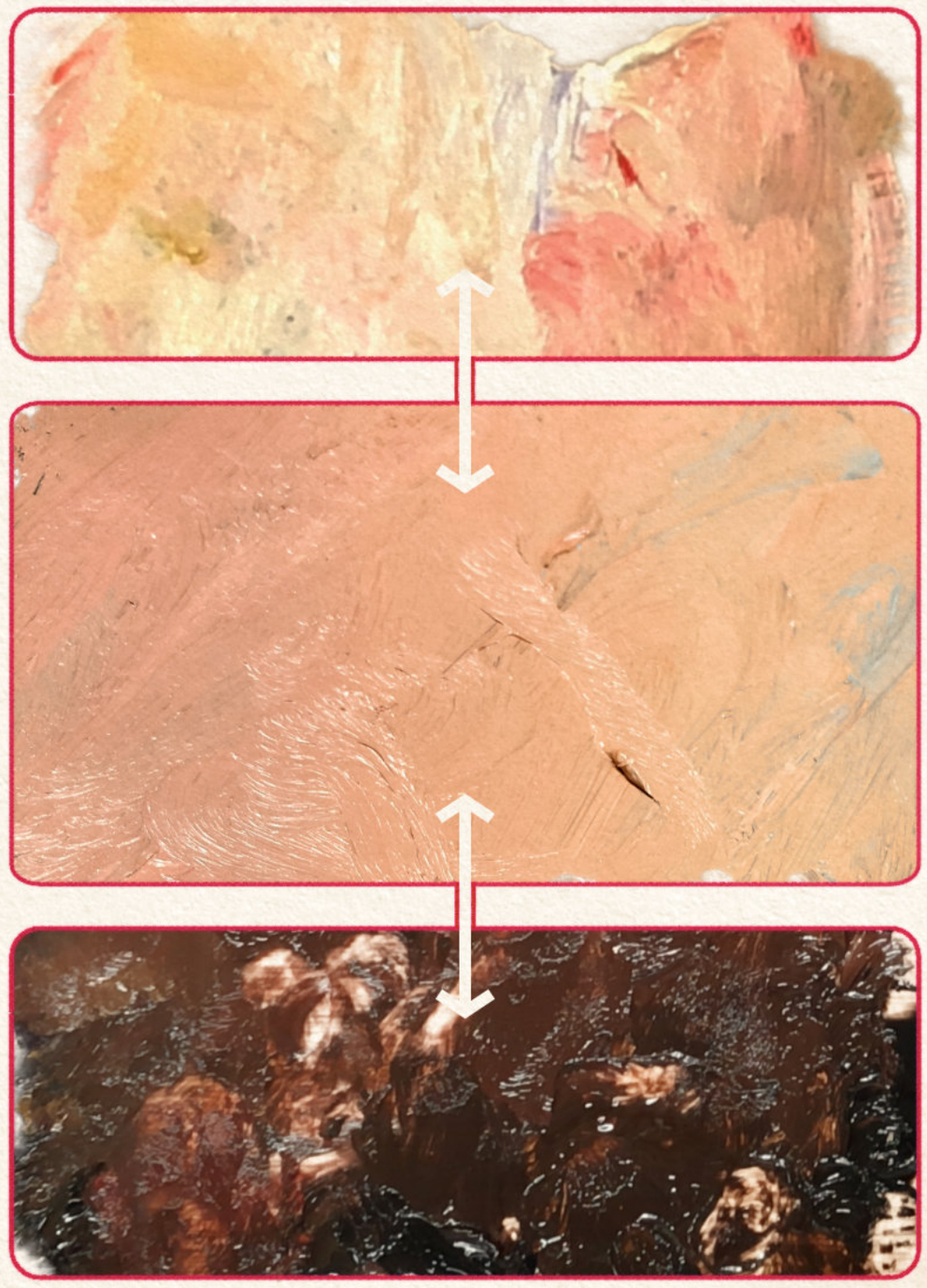
† Azul Manganeso.

Interacciones de la luz media:

► Luz oscura (pre-mezcla de Siena Tostada con Azul Cobalto + cambios de temperatura).

► Luces altas frías (pre-mezcla de Blanco Titanio y Azul Manganeso).





MENORCA PULSAR

ART FARM

Ultra HQ HIGH GRADE



ALLA PRIMA DEMOS

by SEAN CHEETHAM

SALE .95

SCH

OIL COLOR/90 min.

ADVENTURE

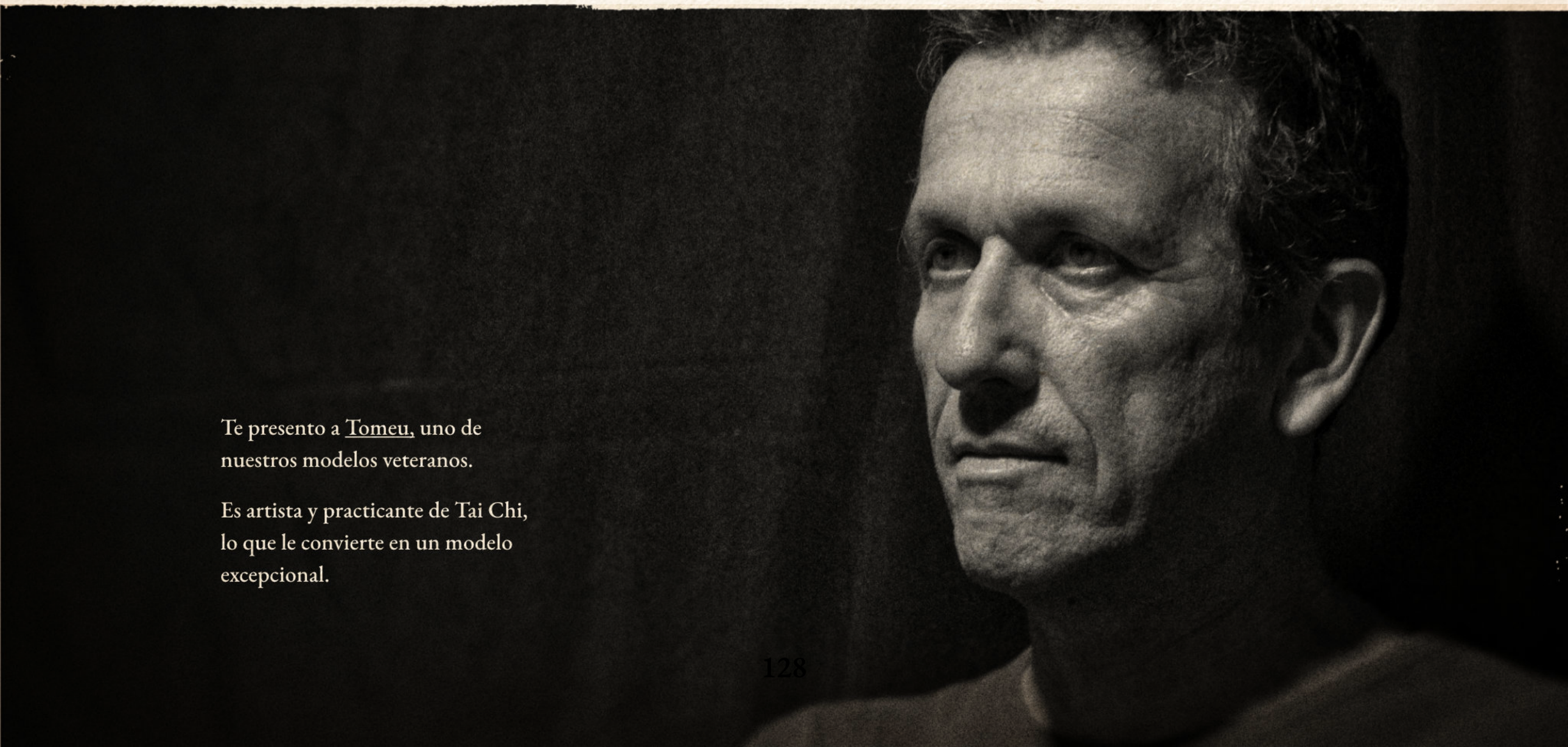
90'

Demostración

Bien, ahora que ya conoces su vida, su filosofía, cómo dibuja y cómo organiza su paleta, ha llegado el momento de mostrarte cómo se las apaña Sean para pintar una retrato alla prima en tan solo 90 minutos. Para no liar las cosas, en el seguimiento de esta demostración se han omitido tres descansos de 6 minutos del modelo.

Seguramente la guía rápida de pre-mezclas te haya resultado un poco confusa, tan de golpe y antes de empezar. Es normal, solo te he adelantado estos detalles para que te familiarices con la estructura de la paleta. En seguida empezamos a verlo paso a paso:

1. Negro cromático.
2. Imprimatura.
3. Dibujo.
4. Fondo y ropa.
5. Sombra media.
6. Luz media (color tirita).
7. Luz oscura y transición.
8. Luz alta, luz prismática y luz especular.
9. Consejos para acabados.



Te presento a Tomeu, uno de nuestros modelos veteranos.

Es artista y practicante de Tai Chi, lo que le convierte en un modelo excepcional.



Negro cromático.

El orden de ejecución de Sean es de oscuro a claro, así que el primer paso consiste en crear una pre-mezcla muy oscura, un *negro cromático*. Esta pre-mezcla no sirve para pintar directamente con ella, sino que es el núcleo de dónde Sean consigue versiones frías y calientes de los oscuros más oscuros.

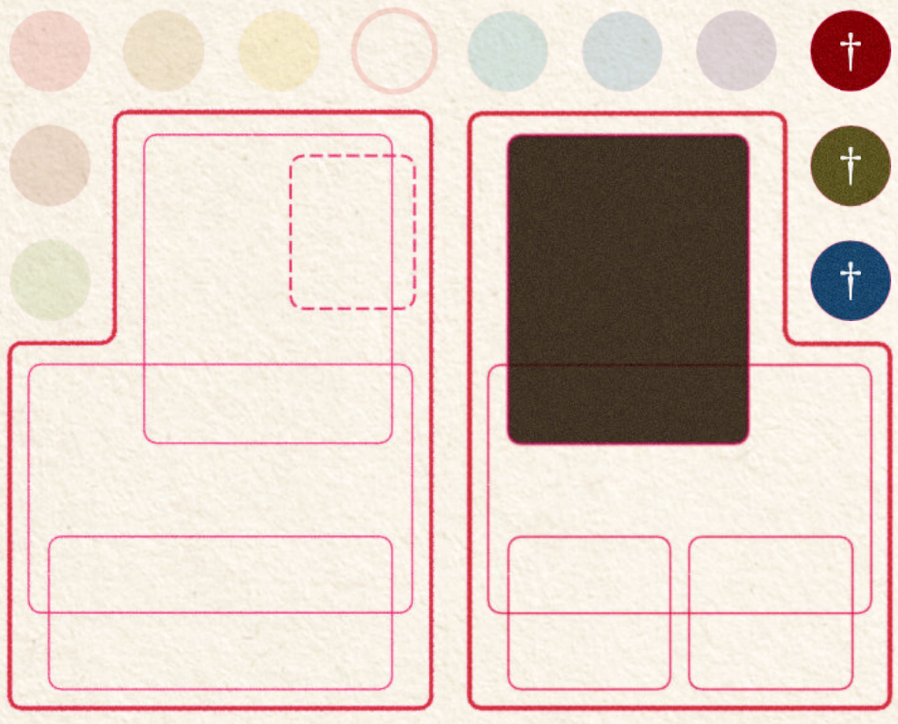
A menos que sepas lo que haces, es mejor utilizar un negro cromático antes que un pigmento negro al uso, ya que es más versátil para producir cambios de temperatura. Además, al ser transparente, refuerza la ilusión de volumen en contraste con las luces opacas. Si se diera el caso de que necesitaras un negro muy profundo e intenso, basta con pintar más grueso, lo que además contribuye a añadir variedad y vibración a la pincelada.

Es mejor mezclar este negro con espátula y no con pincel, para no destrozar sus fibras. Esta es una práctica que Sean reconoce que no respeta nunca pero dice que, como profesor, no puede recomendar sus defectos a los alumnos.

Para hacer su negro cromático, Sean empieza mezclando mucho Verde Oliva con algo de Carmín de Alizarina, obteniendo un barro oscuro de temperatura neutra. Esta mezcla luego se ajusta con una pizca de Azul de Ultramar. Si incorporas los colores en este orden te será más fácil controlar la mezcla que juntando todos los ingredientes a la vez. El tono favorito de Sean, y el que recomienda por su mayor versatilidad, es el de un bistre oscuro como el que ves en la fotografía.

Como veremos, Sean ajusta la temperatura de este negro cromático constantemente, y desde el principio. Por ejemplo, cuando añade Carmín de Alizarina cuando trabaja los ojos, nariz, orejas y boca, cuando añade Azul de Ultramar en el mentón, o cuando añade Verde Oliva en las sienes.

Con este negro conseguirás todos los tipos de grises, controlando los ajustes de temperatura añadiendo a la base Carmín de Alizarina para calentarlo, o Azul de Ultramar para enfriarlo. Por supuesto, el control de valor del gris se obtiene añadiendo blanco.



Negro cromático:

1. Tono de imprimatura.
2. Dibujo.
3. Oscuros más oscuros.

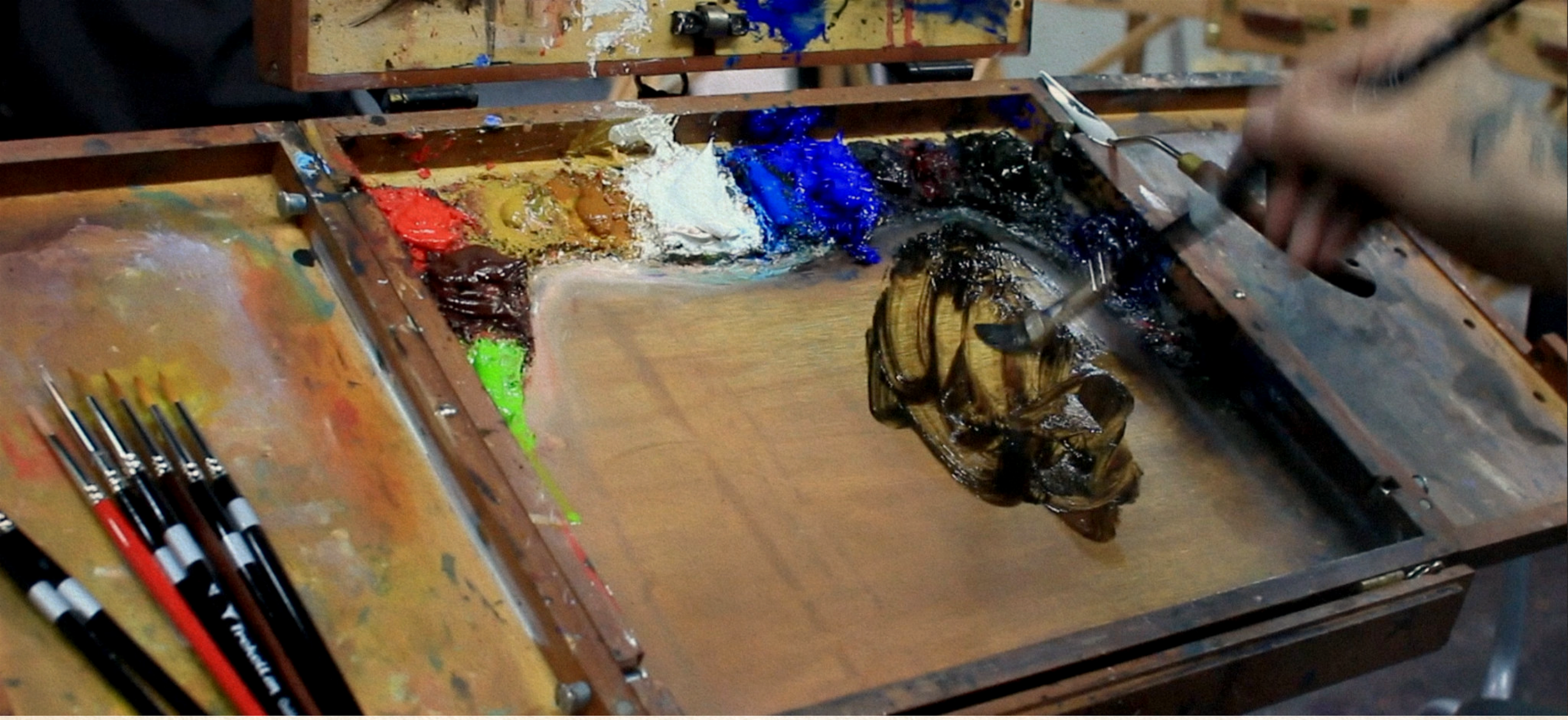
Composición:

† ±20% Carmín de Alizarina.

† ± 70% Verde Oliva.

† ± 10% Azul Ultramar.





1’

Truco



Es difícil juzgar la temperatura de un negro cromático opaco. Para verlo mejor, humedece el pincel con un poco de *Gamsol* y extiende la mezcla contra la paleta, restregándola.

La transparencia te mostrará claramente la temperatura dominante de tu negro cromático.



En esta imagen se puede observar la versatilidad del negro cromático, permitiendo dominantes verdes, rojas y azules con un sencillo ajuste. Esta riqueza sería imposible de obtener con un Negro de Marte, o un Negro de Marfil, ya que se obtendrían grises sucios y opacos.

#1 Los oscuros más oscuros
Negro cromático

Carmín de Alizarina



±20%

Verde Oliva



±70%

Azul Ultramar



±10%

Marrón neutral

Negro cromático
BASE NEUTRAL

Negro cromático
+ Carmín de Alizarina
Matiz rojo

Negro cromático
+ Verde Oliva
Matiz verde

Negro cromático
+ Azul Ultramar
Matiz azul



2’

Imprimatura.

Antes de empezar a pintar, Sean restriega una capa muy delgada de negro cromático con una dominante cálida, de un color bistre oscuro, diluida con *Gamsol*. Le gusta poner mucho disolvente al principio para que el soporte lo vaya absorbiendo y la pintura luego se asiente mejor. Después del dibujo, dejará de diluir la pintura.

Si está demasiado húmedo, se puede quitar el exceso de disolvente con un papel. También se puede esperar un poco a que se evapore el exceso de *Gamsol* y que la pintura se asiente.

Primero ensaya el tono en un lateral y, si la temperatura es la correcta, procede a cubrir todo el panel, de los laterales hacia el centro. Lo hace así porque no quiere que haya mucha pintura en el medio, suavizando la pincelada en la zona donde se asentará la cara, creando una *vignette*.

Ya en este tono medio general Sean trata de romper la monotonía introduciendo movimiento, vibración en la pincelada, diferencias de transparencia y variación de temperaturas. Realiza ajustes constantes del tono medio, creando dominantes de temperatura según la proximidad a las zonas centrales de la cara.

Sean dice que si hay que pecar de algo en esta fase, es mejor excederse en la ligereza antes que de pesadez en el tono medio general.





«Me encanta utilizar un pincel nuevo cada vez que empiezo algo.»

3’

No encajes ni tomes medidas.

Sean nunca hace un encaje general para luego meter las partes de la cabeza dentro, como si fuera un *Tetris*. El encaje, ese contenedor que se recomienda en el ámbito académico, es para Sean el equivalente a una camisa de fuerza.

En su dibujo los movimientos están encadenados unos con otros, fluyen desde el comienzo sin estar condicionados por ninguna constricción. Cada nueva línea es una oportunidad para tomar una nueva decisión en consecuencia. Un encaje acabaría con todo ese potencial, diluyendo el alcance creativo.

Tampoco mide con el pincel, sino con el ojo, porque cuando mides físicamente con el pincel para obtener las proporciones corres el riesgo de perder todo el gesto. Para mantener las proporciones, **compara los huecos existentes entre las formas de las sombras**. Y si se pasa, siempre está a tiempo de medir para corregir, pero es su último recurso.

De modo que el consejo general es que tomes las medidas a ojo, sin instrumental físico, y utilices el gesto de la mano para trabajar los ritmos generales. Luego, podrás aplicar proporciones a esos gestos, pero no funciona igual al revés: **no puedes añadir gestualidad a algo que ha nacido de la rigidez instrumental**. En cambio, sí puedes disciplinar un gesto que se te ha ido de la mano.





«Pinta todo lo que hay alrededor del ojo, y el ojo aparecerá.»

4’

El dibujo es pintura.

Si dibujas primero y luego pintas encima, pierdes el dibujo. Debes tener claro que **tu pintura debe sumar decisiones, no solaparlas**. El dibujo no es un calco que vas a cubrir cuando te pongas a pintar encima, sino que es parte de la pintura misma y debe estar funcionando todo el tiempo, no solo en un lamentable “segundo plano”.

Piensa en *stencil*.

Debes dibujar teniendo claro que **la luz y la sombra son ideas diferentes, y que no se mezclan entre sí ni siquiera en la paleta**. Piensa en términos de bloques de luz y de sombra, sin nada de medios tonos, y comprenderás cómo se relacionan entre sí los espacios positivos y negativos.

Dibuja las sombras que ves, no las cosas que sabes.

No debes pintar las cosas, sino la luz que las revela, comprendiendo la luz observando la forma de las sombras. Sean aprendió este principio de Harvey Dunn, quien dijo que las sombras se piensan en términos de dibujo, y las luces en términos de color.

No necesitas saber cómo dibujar *un ojo* estudiando su anatomía. Es todo más sencillo: un ojo es un patrón de formas abstractas y valores, no *un ojo*. Cuando piensas en que estás pintando *un ojo*, te amilanas ante la responsabilidad de *hacer un buen ojo*. Ten en cuenta el andamio en tu imaginación... ¡pero no pintes andamios! La ilusión del ojo se crea en el momento en que dejas de pensar en el ojo como una entidad y empiezas a utilizar solo el lenguaje visual.



6’

Dibuja lo característico.

Sean no busca el parecido a través de la fidelidad, sino a través del énfasis de lo característico, amplificando los rasgos que transmiten el carácter sin perder de vista la naturalidad. Dicho de otro modo, **prefiere recurrir a la caricatura antes que a la proporción**.

Según Tom Richmond, una caricatura es un retrato con el volumen alto. La caricatura reconoce y amplifica todo lo que reafirma la identidad de una persona, subrayando los rasgos que definen el parecido, describiendo la personalidad, actitud y la esencia intangible de la persona.

Dibujo, paso a paso.

1. Sean comienza el dibujo con la pre-mezcla de negro cromático, utilizando un pincel redondo de punta afilada, ligeramente humedecido con *Gamsol*.

2. Las primeras indicaciones son un punto de partida aproximativo, luego volverá a ellas para ajustarlas. A veces marca con el mango del pincel antes de asentar la pincelada.

3. Sugiere la forma general de la cabeza, y sigue con el arco ciliar. Luego dibuja la forma de las sombras de las cuencas de los ojos, pero no *los ojos*. Continua dibujando las sombras proyectadas de la nariz, y enlaza con el mentón. Finalmente, la boca es lo último.

4. **En ningún momento dibuja las partes de la cara, sino el efecto dramático de la luz sobre ellas**. Sean define la luz *negativamente*, es decir, «dibujando todo lo que no está en la luz». No establece relaciones entre los elementos de la cara, sino entre las formas de la sombra, que mantiene con los bordes duros, como si fueran un *stencil*.



7'

5. La forma no es tan importante como su posición, el efecto dramático de la luz y la expresión de lo característico. Para lograrlo, subraya la particular asimetría de la cabeza.

6. A medida que va manchando, ajusta constantemente la temperatura del negro cromático. Por ejemplo: las zonas con más irrigación sanguínea tienen una dominante roja; las pestañas, azul; la frente, amarilla; las sienes, verdosa, etc.

7. Las sombras se oscurecen de forma no lineal: las sombras más pequeñas son más oscuras porque los espacios reducidos transmiten que la sensación de aire y atmósfera es menor.

Ya corregirás más tarde.

Lo importante en esta fase, por encima de la corrección, es clavar el gesto y el gran diseño de luz y sombra. Luego ya vendrán las correcciones, porque **si corriges lo que no es esencial al principio, te obstaculizas a ti mismo**. Todo tiene un lugar y un momento, y las correcciones secundarias vienen después del planteamiento visual general, que es el motor del retrato.

Por eso Sean esperará casi hasta el final para añadir variedad en los bordes, cuando tenga más claro qué atenuar y qué no, si es que es necesario. Tampoco pone los oscuros más oscuros, sino que reserva ese acento para más adelante. Ahora solo trabaja la sensación general de lo oscuro, sin entrar en muchos detalles.

Tampoco cierra con bordes el contorno de la cabeza para no verse atrapado en sus propias limitaciones. **Da igual si hay imprecisiones al principio, ya se arreglarán**. Sean dice que se limita a ignorarlas hasta que les llega su turno.



«No existen reglas.
Existen posibilidades.»

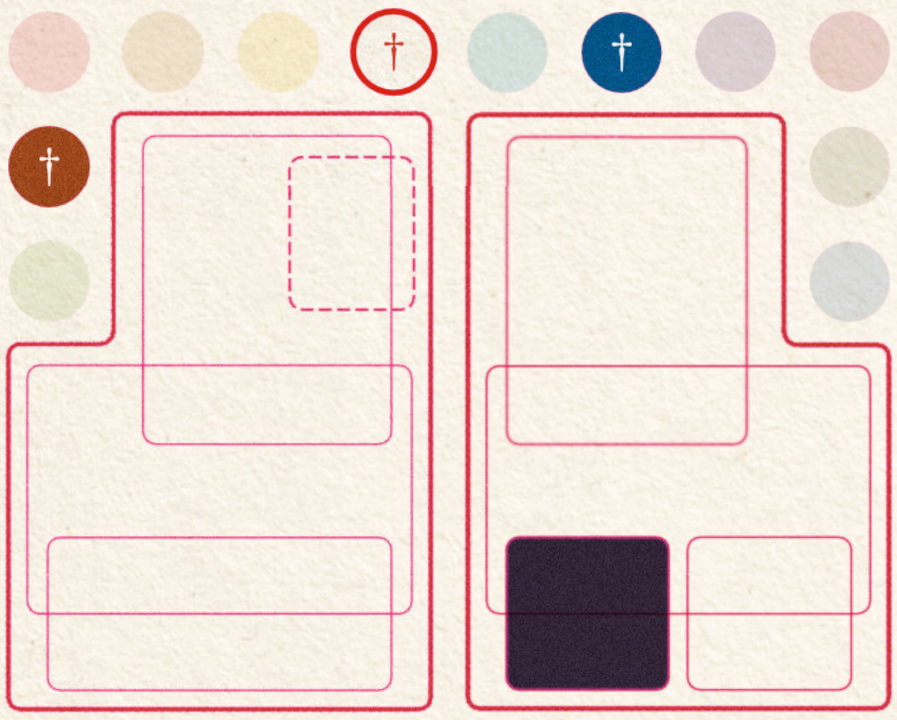
8'

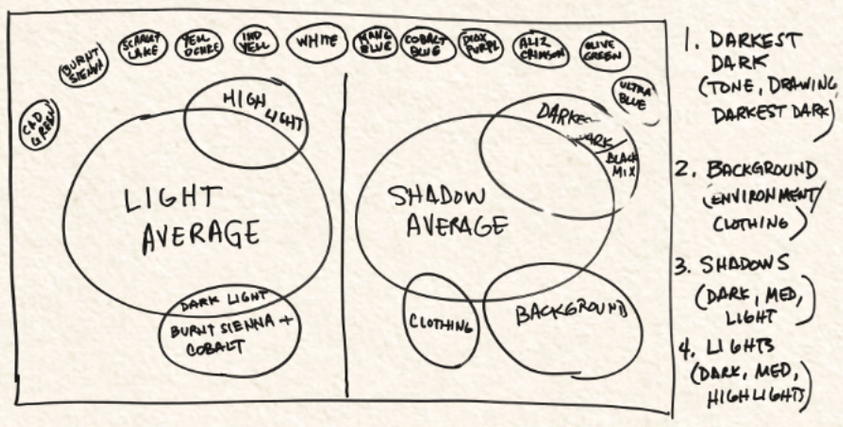
Fondo.

Sean prepara una pre-mezcla con Siena Tostada y Azul de Cobalto, que aclara con un poco de blanco. La utiliza para pintar el fondo, definiendo el cuello con la forma negativa. **Esta pre-mezcla interactuará con las sombras en la siguiente fase**, favoreciendo la armonía general.

La esquina de abajo a la derecha se reserva para la pre-mezcla del tono medio de la ropa, que también va a interactuar con el tono medio del fondo, y con el tono medio de las sombras. Normalmente hace las pre-mezclas del fondo y la ropa en esta fase, pero no ha sido así en esta demostración. Sean hará la pre-mezcla del tono medio de la ropa casi una hora más tarde.

Este sistema es una base sobre la que Sean trabaja, pero no es un sistema de reglas férreo. Lo mantiene flexible y abierto, realizando ajustes sobre la marcha.





Como puedes ver en este esquema que dibujó Sean en la pizarra del estudio, la previsión para la pre-mezcla del tono medio de la ropa se hacía al mismo tiempo que la pre-mezcla del tono medio del fondo. Nada importante. Pero tenlo en cuenta para no liarte.

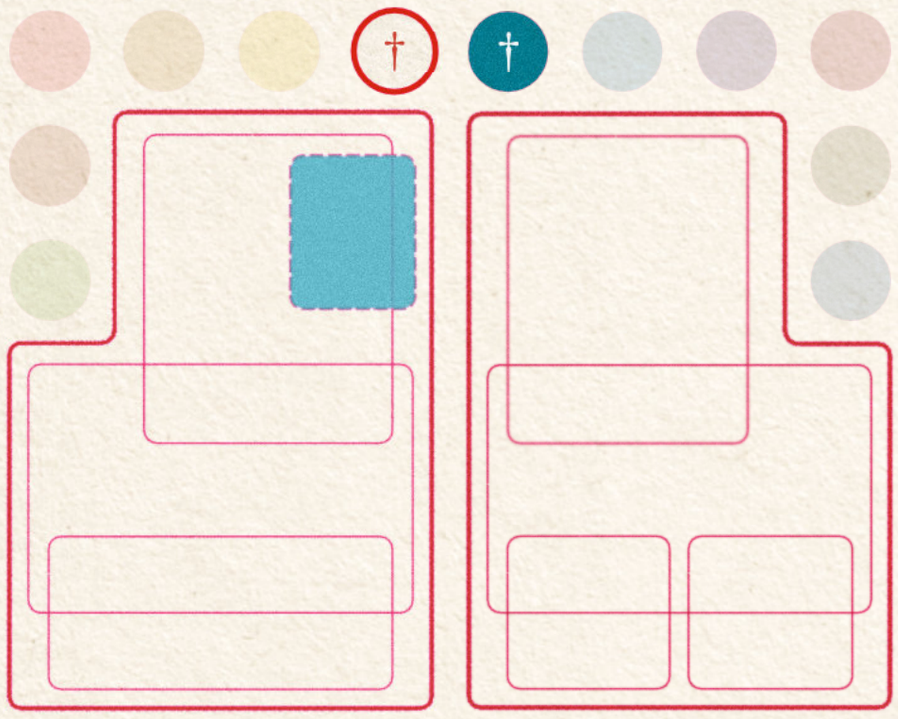


9'

Pre-mezcla — luz fría.

El sol produce sombras frías y luces cálidas, pero ocurre lo contrario en un estudio. Sean prepara ahora una pre-mezcla con Azul de Manganeso y blanco, que determinará el color frío de la luz. **Esta pre-mezcla se sitúa en el medio de la paleta y sirve para enfriar los medios tonos, tanto de luz como de sombra.**

Existe la regla de no poner blanco en las sombras, pero es imprecisa. Lo importante es mantener el contraste y la variedad vivos, antes que seguir la regla a ciegas. Cuando añadas color a tus sombras, asegúrate de que sean *razonablemente* transparentes, o se ensuciarán. Hasta ahí, todo bien. Pero también es correcto enharinar un poco las sombras si con ello indicamos un reflejo, ya que la luz rebotada subrayará la transparencia de la sombra sin reflejos.





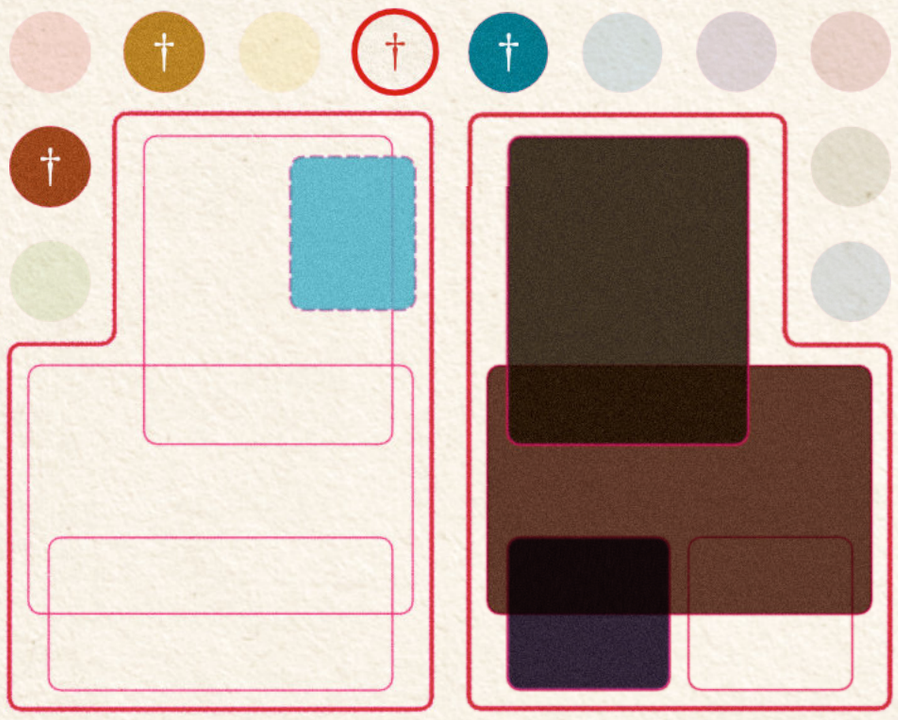


18'

Sombra media.

No es fácil acertar con el tono de la sombra media porque la vista se adapta al foco de atención, viéndolo más claro de lo que realmente es en relación a la luz. Suele funcionar bien hacer *squint*, o mover la vista fuera del área que queremos juzgar, como explicamos anteriormente. Se trata de ver el color de forma oblicua, sin verlo directamente, juzgándolo en relación a la luz.

Resumidamente, la sombra media es una mezcla de barro marrón que ajustaremos con el negro cromático, la pre-mezcla de luz fría y la pre-mezcla del fondo. La sombra media acepta la variedad en la temperatura, pero no la variedad de valor: **toda la familia de sombras pertenece al mismo valor**.



Para preparar la pre-mezcla de sombra media, Sean descarga una buena cantidad de Siena Tostada dentro de la zona de mezclas del negro cromático, de modo que participe de éste y se garantice la armonía con los oscuros.

Luego enfría la mezcla con Azul de Manganeso, y le añade algo de Ocre Amarillo, que la equilibra y la aclara sin enharinar. Este barro no lleva blanco, ya que es la sombra que hay inmediatamente después de la sombra más oscura.

La sombra media se aclara con la pre-mezcla de luz fría, indicando los reflejos en la sombra. Y se calienta con Laca Escarlata para pintar las zonas con más irrigación sanguínea.

Unidad en la variedad.

En esta fase Sean abandona el tratamiento de *stencil* en virtud de una pincelada más variada. Continuamente introduce cambios de temperatura, convirtiendo la zona de mezclas en un mosaico de pequeñas versiones más rojizas, más verdosas, más azuladas, de la sombra.

La organización de la paleta responde a una idea muy simple, pero poderosa, que **permite añadir mezclas cada vez más complejas sin comprometer la armonía**. La simplicidad en la organización es lo que garantiza la coherencia en todas las mezclas, cuyos pilares fundamentales son:

1. La unidad.
2. La variedad.

Unas pocas reglas que te conviene respetar.

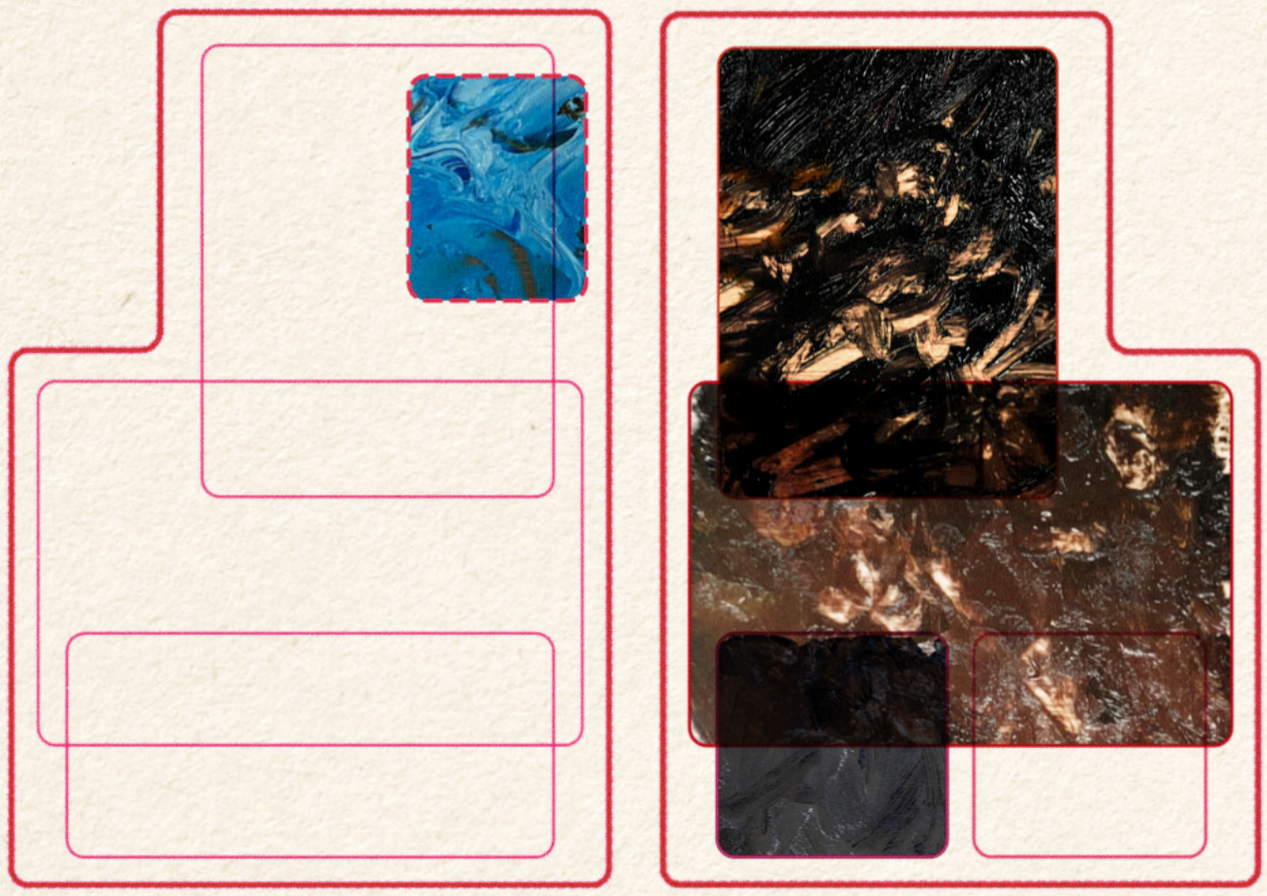
No hay reglas, solo opciones... ¿verdad? Bueno, hasta cierto punto. Hay unas pocas reglas que te conviene respetar cuando trabajes en las sombras, y que son de puro sentido común:

† Las sombras propias de la forma muestran valores intermedios, y tienen los bordes suaves.

† Las sombras proyectadas no muestran valores intermedios, y tienen los bordes duros.

† La sombra más clara no puede ser más clara que la más oscura de las luces.

Sólo tres reglas, muy fáciles de recordar y perfectamente razonables. Y sin embargo, muchos estudiantes fallan en esto. ¡Revisa tus sombras!



Así es como Sean tiene organizada la paleta en estos momentos:

† Arriba: negro cromático

† Centro: tono medio de sombra

† Abajo: tono medio del fondo

Oscurece la sombra media con negro cromático cuando hay oclusión, y la armoniza con el fondo con la pre-mezcla de abajo.

Además, obtiene luces reflejadas mezclando el tono medio de sombra con la pre-mezcla de luz fría de la izquierda.

¿Blanco en las sombras?

El consejo universal que se da a los estudiantes es que nunca pongan blanco en las sombras. Como recomendación general está bien, pero Sean reconoce que casi nunca respeta esa norma. En realidad, **tiene más sentido censurar la pérdida de contraste y de variedad, antes que el blanco en sí.**

Puedes hacer caso a esta ley si te sirve para refrenar el impulso de contaminar todo con blanco, pero desde luego es una de esas normas que te puedes saltar si sabes lo que haces. **Las reglas están bien si comprendes el principio que las rige, y son como un oráculo al que acudir cuando estás perdido.**

Sin embargo, no son una guía fiable porque pueden causar mucha confusión al chocar con otras reglas que recomiendan exactamente lo contrario. También es muy desconcertante seguir escrupulosamente una regla y luego, al visitar un museo, constatar que la mayoría de los grandes artistas no la respetaron en absoluto.

Si observas a Rembrandt verás que mantiene las luces opacas y las sombras transparentes. Dice Sean que no discutas con un maestro como Rembrandt, y que sigas su ejemplo: no te pases con las sombras y mantenlas delgadas, luego ya tendrás tu oportunidad para cargar bien el pincel en las luces. Eso es todo: que haya suficiente variedad y contraste.

La aplicación de los colores de sombra determina la variedad en la transparencia de tu pintura. Si lo pintas todo con el mismo grosor el resultado se verá plano y monótono, aunque no utilices blanco en las sombras. Todo depende del modo en que hagas las cosas.

La transparencia en las sombras es fundamental para crear la ilusión de volumen en contraste con las luces opacas. Pero si nos pasamos, también puede verse blando e inconsistente. **Lo ideal es que la sombra sea lo suficientemente delgada como para dejar entrever la vibración sutil del fondo.**

Cuando añadas color a tus mezclas de sombra, puedes utilizar colores transparentes —o razonablemente transparentes— para no arruinarlas. Si quieres poner amarillo en una sombra utiliza Amarillo Indio, no Ocre Amarillo. Si quieres poner rojo, que sea Carmín de Alizarina, no Laca Escarlata. Si quieres poner verde, que sea Verde Oliva, no Verde de Cadmio.

Las sombras más claras suelen llevar un poco de blanco —ojo, solo un poco— para asegurar una transición suave y natural hacia la zona de luces, además de indicar la luz reflejada. Eso sí: nunca pongas blanco directamente. Eso no va a salir bien. **El blanco solo puede introducirse de forma segura cuando está asociado a otro color.** De hecho, para eso tienes la pre-mezcla de luz fría, que introduce blanco en las sombras de forma controlada y armónica.

Por tanto, vamos a reformular esta regla para que suene mucho mejor, así:

† **Sombras sutiles y luces esculturales.**

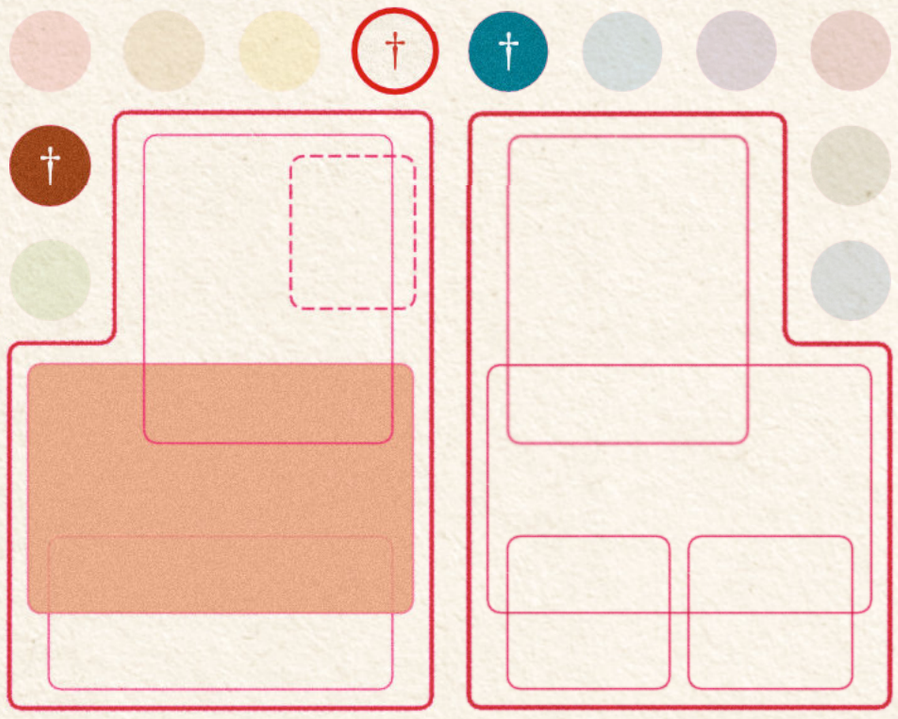


21’

Pre-mezcla — luz media (color tirita).

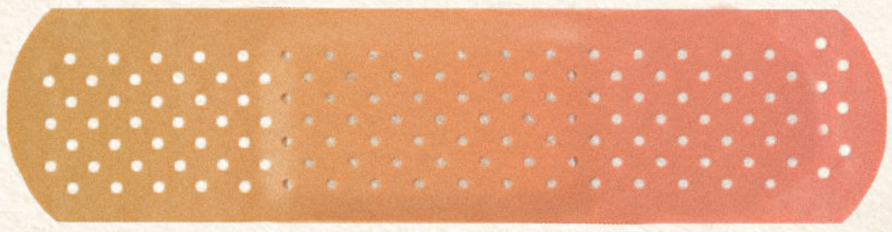
Empieza descargando una cantidad generosa de Siena Tostada en la mitad izquierda de la paleta, y la mezcla con Blanco de Titanio, formando una tinta anaranjada. Luego, agrisa y enfría este naranja con la pre-mezcla de luz fría, hecha con Azul de Manganeso y blanco. El resultado del tono medio de luz es un color muy parecido al que tienen las tiritas de toda la vida.

Cuando la piel es muy rojiza, mezcla menos azul; cuando es más pálida, mezcla más luz fría. Cuando la piel es más oscura, mezcla menos blanco... Sean hace pequeños ajustes de este tipo todo el tiempo porque este sistema no es una receta infalible, ni pretende serlo. Es una base fiable por la que poder empezar a trabajar, y necesita ajustes por tu parte.



Los cambios de temperatura de la pre-mezcla del tono medio de luz suelen ajustarse con Ocre Amarillo y Laca Escarlata. Con ajustes de temperatura podemos conseguir todo el registro de matices de croma de la piel del modelo.

La Laca Escarlata es un color de alto poder tintóreo y, cuando es necesario neutralizarlo, Sean utiliza Verde de Cadmio, como veremos más adelante.







«Pon el maldito color.
Si no está claramente mal,
vé a por ello.»

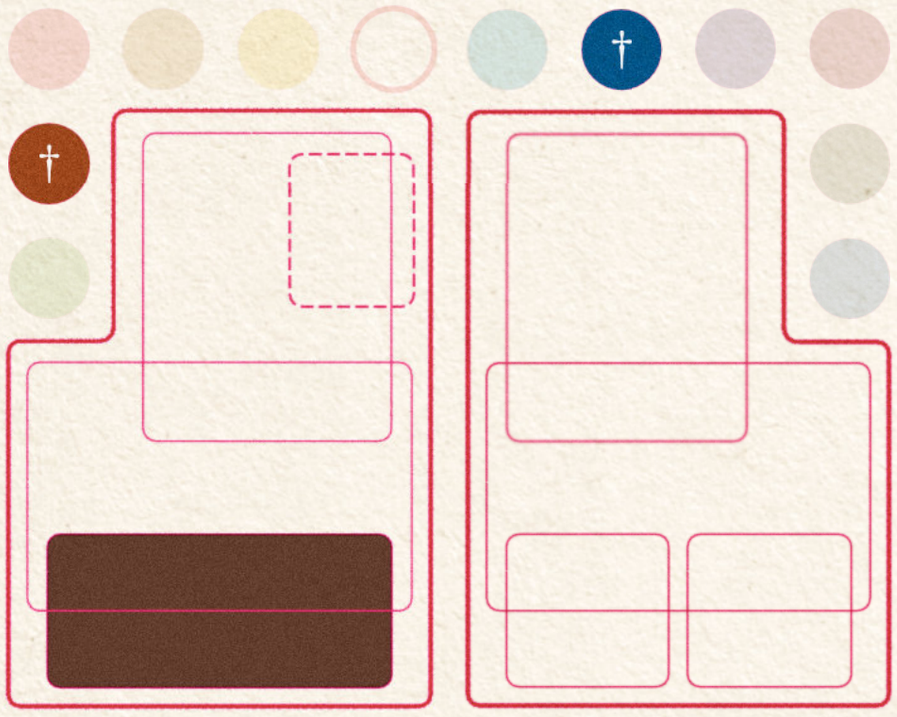
23'

Pre-mezcla — luz oscura.

Sean hace una pre-mezcla con Siena Tostada y Azul de Cobalto, que **sirve para crear versiones oscuras del tono medio de luz, y conseguir una transición suave entre luz y sombra.** Dicho de otro modo, prepara un barro para oscurecer el color tirita.

Es una pre-mezcla más clara que el barro de las sombras, y sirve para encontrar el tono que hará de medianera entre la familia de luces y de sombras. Al participar de ambos de algún modo, todo armonizará bien.

Este barro se parece bastante al tono medio de sombra, con la diferencia de que es algo más claro y se utiliza Azul de cobalto, que es opaco, en lugar de Azul de Manganeso, que es transparente.



Mezclando Siena Tostada y Azul de Cobalto a partes iguales obtienes un barro grisáceo que enfrías añadiendo más Azul de Cobalto, y calientas añadiendo más Siena Tostada. Te sirve para ajustar el valor del color tirita y así lograr transiciones suaves entre la sombra y la luz.

Anteriormente, Sean hacía esta mezcla demasiado fría y necesitaba hacer muchos ajustes sobre la marcha. Ahora sabe que esta mezcla **es mucho mejor si tiene una dominante cálida**, aunque siempre respetando una neutralidad razonable.

Más tarde veremos cómo se ajusta la temperatura con Laca Escarlata, Ocre Amarillo y Verde de Cadmio.





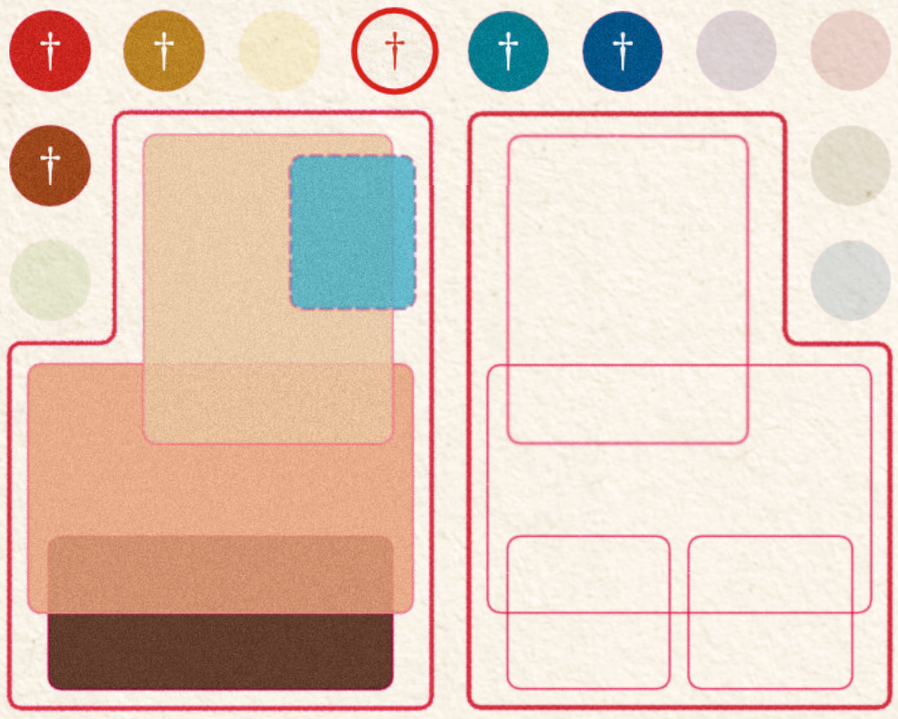


24’ 28’ 32’

Luces oscuras — transición.

Ahora que Sean tiene las sombras definidas necesita **un valor que funcione como bisagra entre luz y sombra**, un puente entre ambos mundos. Esta franja de luz oscura que entra en contacto físico con los bordes de las sombras indica la transición que produce la ilusión del giro óptico.

Este tono habita en el limbo, entre las luces y las sombras, y constituye la piedra angular de todo el efecto dramático. Sean reconoce que esta transición es la más difícil de ver, y la que le lleva más dificultades porque tiende a oscurecerla demasiado. Encuentra este valor intermedio **mezclando el color tirita con el barro de luz oscura.**







«No hay magia en las transiciones. Hay marrón.»

34'

La transición es una versión oscura del color tirita, sin llegar a ser tan oscura como la versión más clara de las sombras. Se mezcla en la mitad izquierda de la paleta y forma parte de las luces, por lo que **necesita blanco para funcionar**.

Aunque Sean tiende por defecto a oscurecerlo, nunca es tan oscuro como para pertenecer a las sombras. De serlo, estaría desde el principio en el *stencil* inicial de sombras, y se hubiera mezclado en la mitad derecha de la paleta.

En este momento también decide qué temperatura tendrá la transición. Pero no creas que es necesario un cambio manifiesto de cálido a frío, como tantos libros pretenden. Todo es siempre mucho más sutil. **Debes entender el cambio de temperatura en términos relativos, no absolutos**. Si tu sombra es naranja, no necesitas poner una transición claramente azul; basta con poner un naranja más frío.

De hecho, Sean normalmente no pone demasiado azul en la pre-mezcla de luz oscura, porque si se pasa enfriando este barro puede romper la armonía. Una dominante cálida funciona porque contrasta lo suficiente con la temperatura del color tirita, ya que esta mezcla es más fría por la gran cantidad de blanco y azul que contiene.

Cuando Sean duda de si hay suficiente contraste entre la luz más oscura y la sombra más clara, sencillamente pone una pincelada al lado para juzgar si hay un salto de valor suficientemente grande para tener el contraste que necesita. Y si funciona, va a por ello.

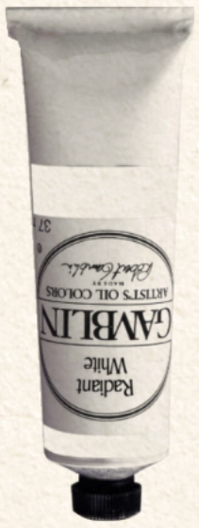
En la transición también debes pensar en términos de dibujo, valor y temperatura, de modo que es importante que exista variedad de temperaturas. Por ejemplo, en los tonos cercanos a los ojos Sean añade Laca Escarlata; y en el mentón, Verde de Cadmio. Estos ajustes son constantes.

#4 Luz media
«Color tirita»

Siena Tostada



Blanco de Titanio



Azul de Manganeso

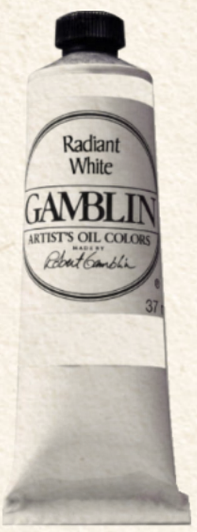


Para aclarar

Azul Manganeso







Blanco de Titanio

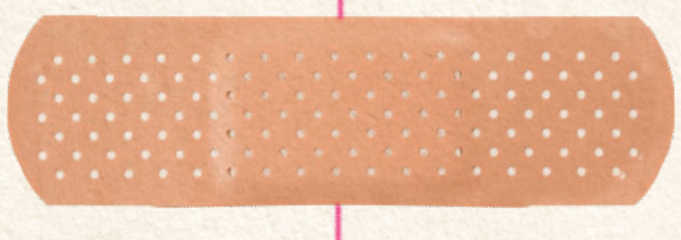
Verde de Cadmio

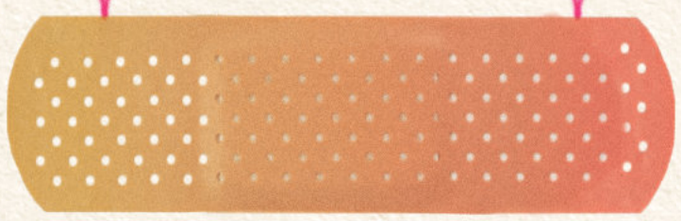






Ocre Amarillo





← Ajustes de temperatura →

Para oscurecer

Siena Tostada



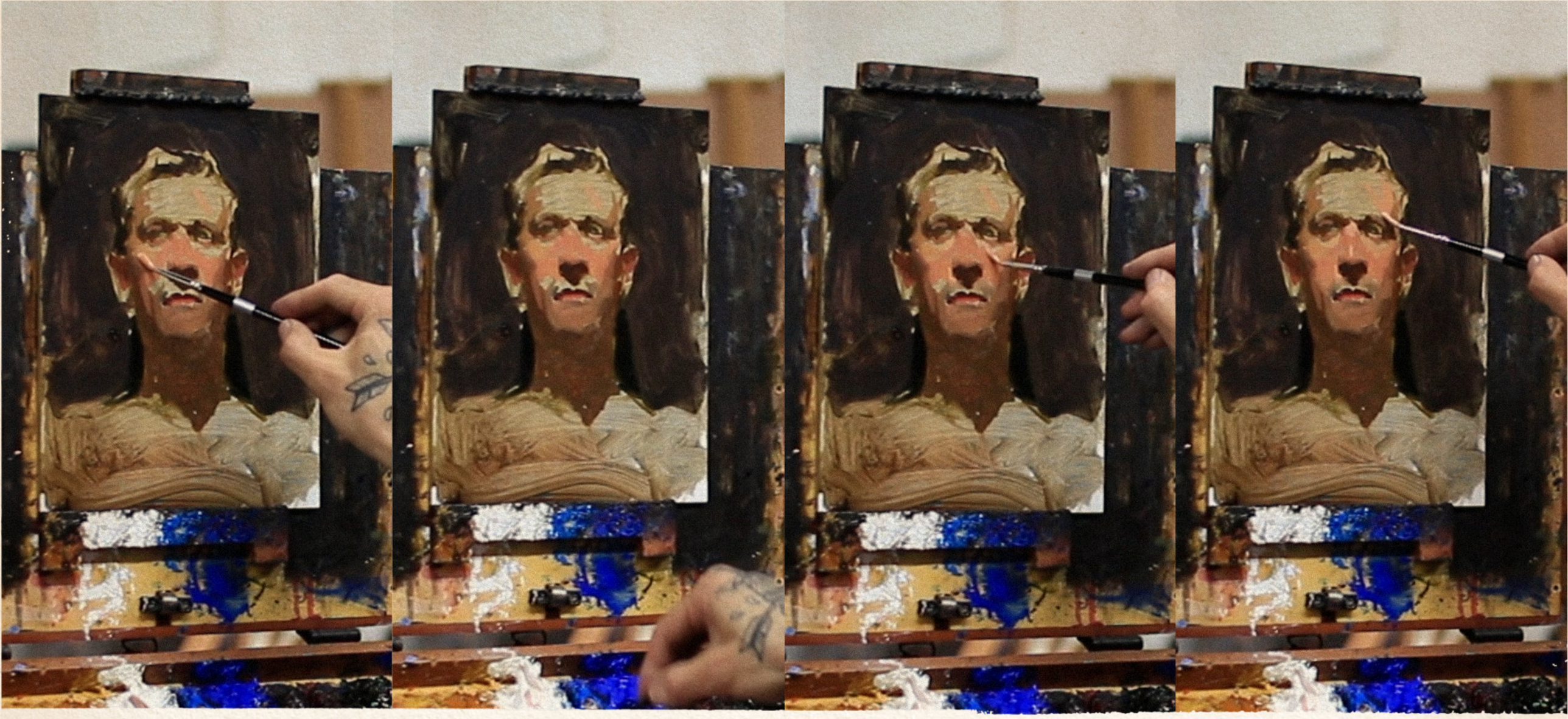




Azul Cobalto



Laca Escarlata



35’ 36’ 37’ 38’

Luces medias.

La mezcla de luces medias debe verse manifiestamente más clara en comparación con el barro de sombras medias. No *un poco* más clara, sino *manifiestamente* más clara. El contraste debe ser obvio entre las dos mitades de la paleta, con varios tonos de distancia entre ellos.

Sean trabaja ahora en el tono medio general en toda su riqueza cromática. Luego vendrá la luz más alta y, finalmente, los puntos de luz. En ese orden.

Llegados a este punto, el consejo de Sean es que no te precipites y que te tomes tu tiempo con las luces medias, porque la tentación de abalanzarte atropelladamente sobre las luces altas es ahora muy grande. **No mires a las luces más altas todavía**. No no te dejes seducir por esos objetos preciosos y brillantes. Ahora no los necesitas y te van a confundir.

«Una buena cereza encima de un mal helado no va a mejorar el helado. Ni un buen queso mejorará tu pizza si la masa es pésima» —dice Sean. Así que deja cuanto antes de mirar de reojo esas luces y céntrate en lo importante. Ya llegará el momento de poner la cereza o el queso.

Ahora se trata de ver el color general, y qué transiciones generales de temperatura se dan en él, **mezclando versiones frías y calientes del color tirita**. Cada versión debe tener una dominante de color clara, donde la temperatura se pueda ver a simple vista, pero sin llegar a ser estridente.

Todos estos ajustes de temperatura están subordinados a una dominante general, y no se desmarcan de ella. De lo contrario, la coherencia en la variedad cromática se pierde si hay notas discordantes que no encajan dentro del tono general, que funciona como una gran matriz de notas armónicas. **Debe existir unidad en la variedad**.



La siguiente fase.

Una vez resuelto el medio tono Sean se lanzará a pintar las luces. La secuencia de oscuro a claro se respeta hasta el final para mantener el control en todo el proceso.

Al igual que con los oscuros, en la paleta ya existe una área de color reservada para la mezcla de colores con blanco. Es un color tirita con un valor alto y un croma medio, altamente influenciado por la interacción con la pre-mezcla de luz fría.

Antes de terminar la luz media, Sean se sirve de las mezclas de sombra en la paleta para redibujar y ajustar algunas zonas, ya que son las sombras lo que define la luz.

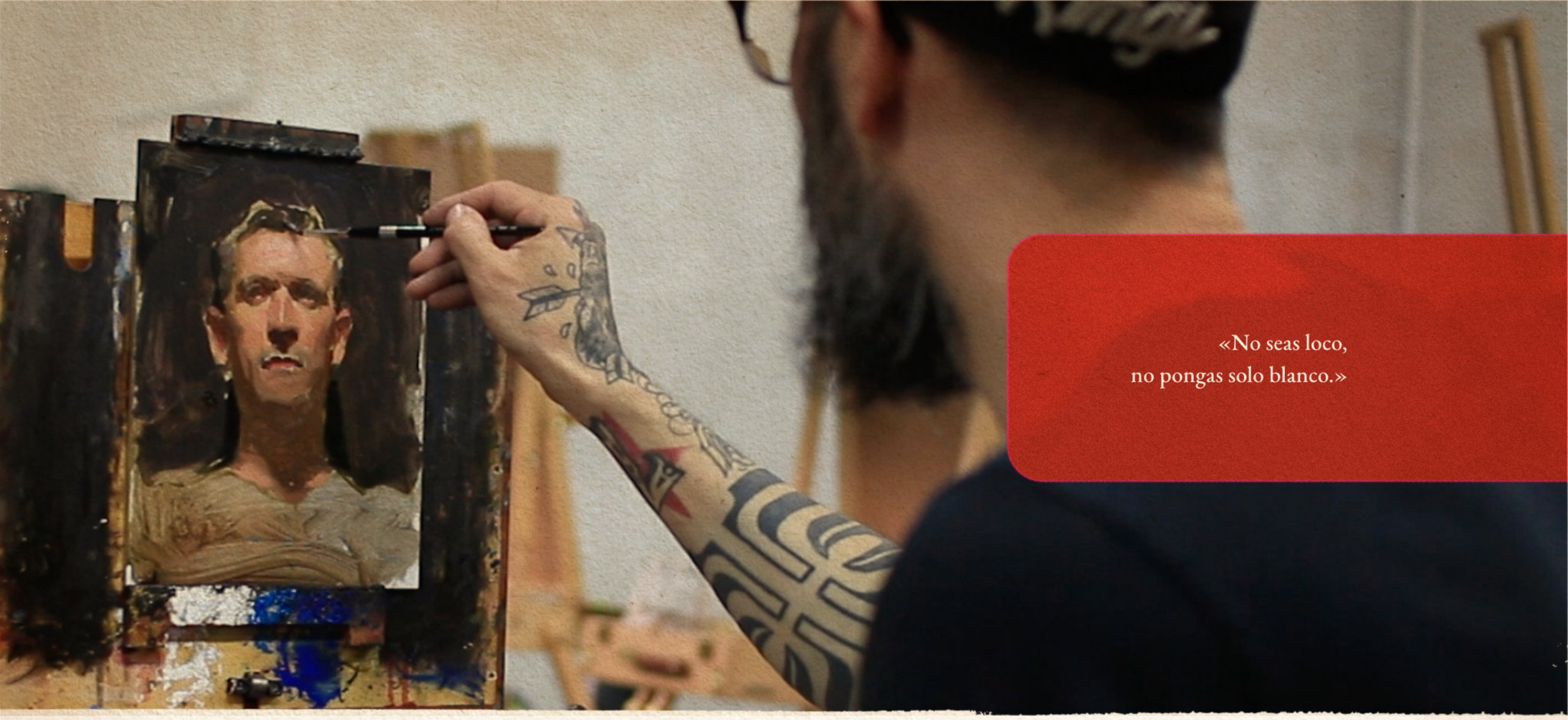
Cuidado con el blanco.

«**Cuando pongas blanco, pon al menos otra cosa más**» —recomienda Sean. Seguro que ya lo has visto antes: cuando pones mucho blanco el color se enharina, diluyendo su fuerza. Así que, como recomendación general, cuando añadas blanco, a menos que tu intención no sea la de enharinar y enfriar todo, siempre añade color. El que sea, pero añade color. **El blanco debe acompañarse de un cambio de temperatura** o lo echarás todo a perder.

Ten siempre en mente que el blanco altera el valor y croma. Así que ten cuidado cuando añadas blanco, porque no es un color neutro: **el blanco es un color frío, y te enfriará las mezclas**.

Recuerda que, del mismo modo que existe una organización de mezclas en la paleta, con la familia de luz y de sombra claramente diferenciadas y separadas, debes hacer lo mismo con la organización de tus pinceles: un mazo para las sombras y un mazo para las luces.





«No seas loco,
no pongas solo blanco.»

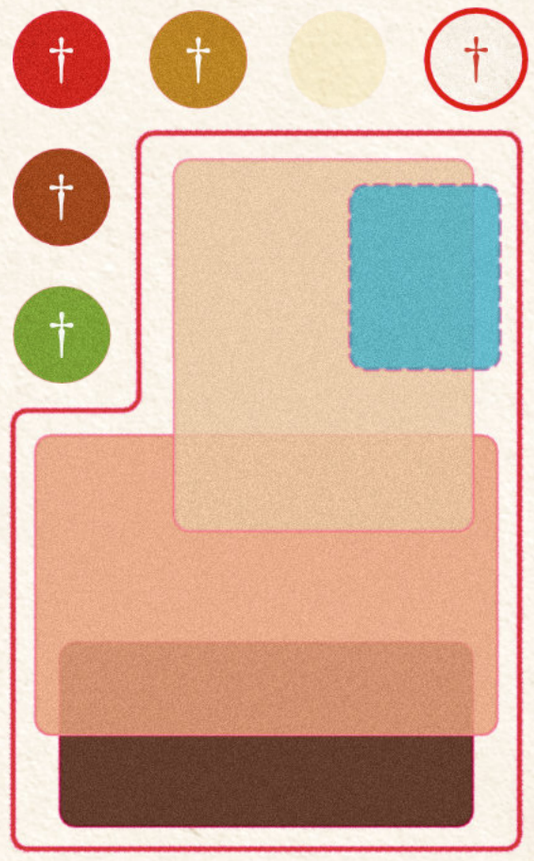
51’

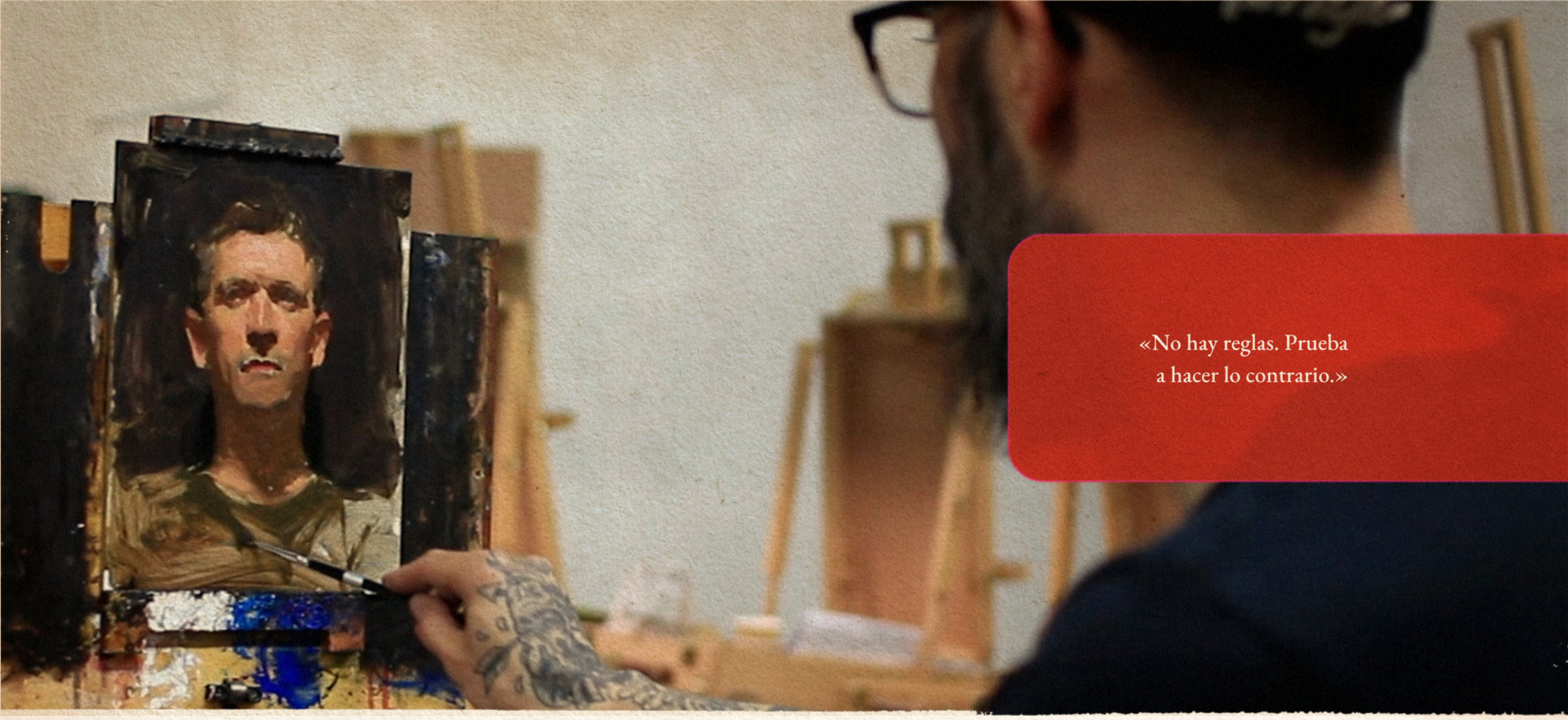


Unidad en la variedad.

En la mitad izquierda de la paleta se aprecia como la gran variedad de versiones del color tirita respeta la identidad del tono general.

También puedes ver cómo utiliza el contraste simultáneo entre el Verde de Cadmio y la Laca Escarlata para crear grises cromáticos.





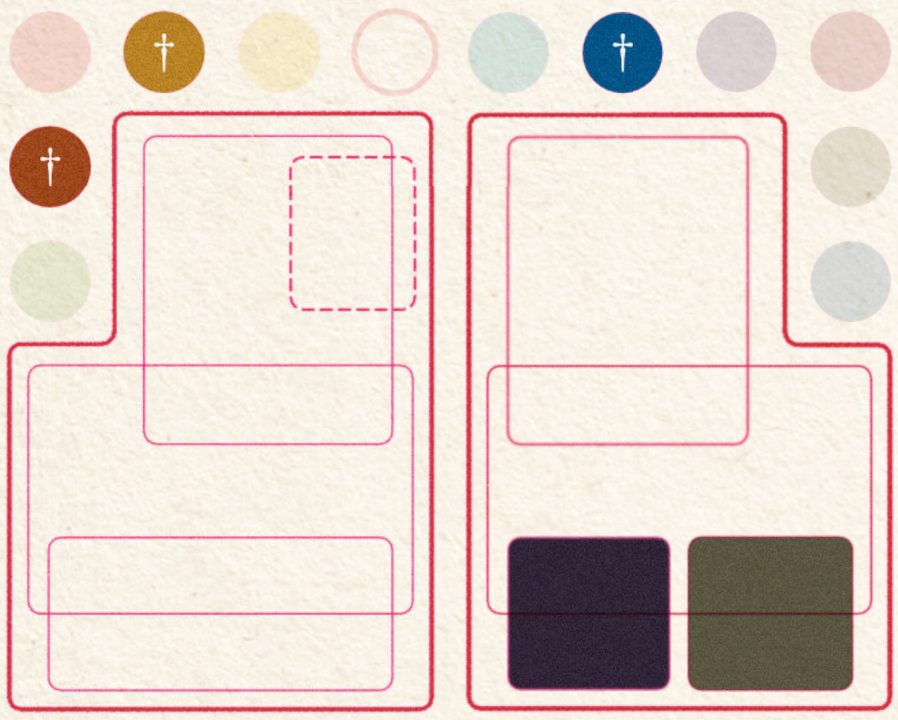
«No hay reglas. Prueba
a hacer lo contrario.»

55’

Ropa.

Normalmente Sean hace esta pre-mezcla del tono medio de la ropa al mismo tiempo que la pre-mezcla del tono medio del fondo, pero no ha sido así en esta demostración. Al principio pensó que no pintaría la ropa, y que sería suficiente con el espacio negativo del fondo. Pero al final se ha lanzado a pintarla. Cosas del directo.

Para conseguir el color de la ropa añade Ocre Amarillo a la pre-mezcla del fondo, que era una mezcla de Siena Tostada, Azul de Cobalto y blanco. El fondo es un tono cercano al de la sombra, pero más opaco y frío. Al utilizar el fondo como base, Sean garantiza que todo armonizará bien, ya que el fondo y la sombra contienen Siena Tostada y Azul (Azul de Manganeso en la sombra, que es transparente, y Azul de Cobalto en el fondo y la ropa, que es más opaco).







«No funcionará mejor
por poner más valores.
Mantenlo simple.»

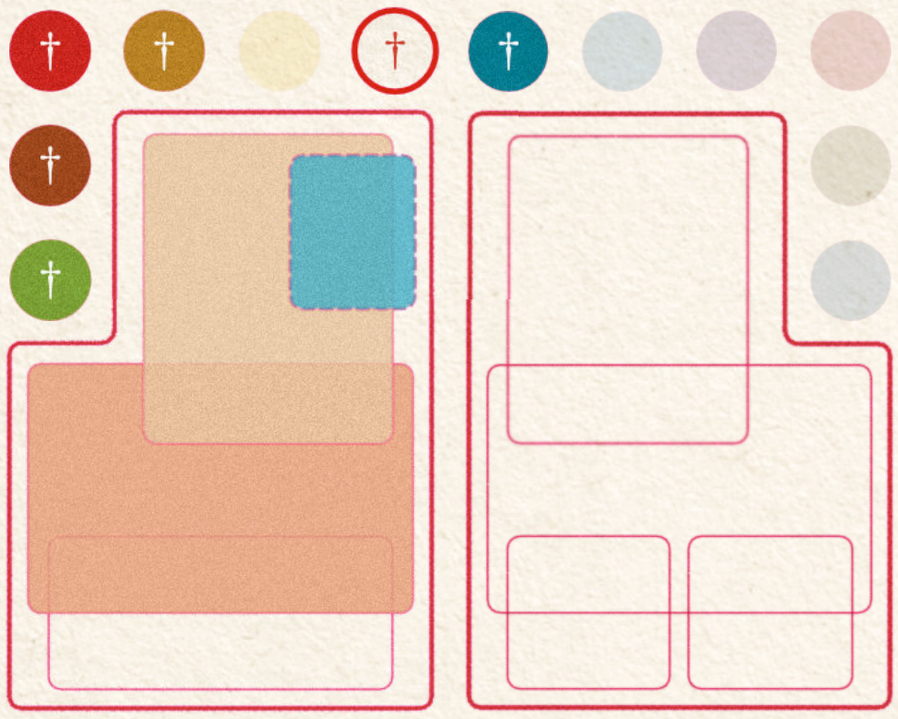
59’

Luces altas.

Ahora que las luces medias están listas, Sean se da permiso para empezar a pintar los planos más iluminados. El consejo más importante que da es que mantengas la simplicidad añadiendo el menor número de valores posible. En esta fase, **la riqueza cromática es más importante que la variedad de valores.**

Las luces altas se obtienen mezclando el color tirita con blanco, Ocre Amarillo, Laca Escarlata y Verde de Cadmio, y el Ocre Amarillo para ajustar la temperatura final.

Recuerda que esta mezcla se combina con el color tirita, que a su vez contiene Siena Tostada, Azul de Manganeso y blanco, así que todo armoniza.







Existe la calculada intención de que las pinceladas finales tengan un empaste vigoroso, y se ejecuten con un gesto y un arrastre inequívocos, sin retoque. En italiano, a este estilo de ejecución enérgica, suelta e incontestable, se le llama *bravura*.

Sean dice que las luces altas son los acentos que rematan la pintura, pero que lo importante de verdad ocurre en el medio. Por eso recomienda economizar los acentos de luz, evitando que compitan entre ellos y distraigan al ojo.

En esta fase exagera los cambios de temperatura, sugiriendo la vibración y la energía de la luz. Sean amplifica la presencia de los colores primarios —amarillo, azul y rojo— en el punto de luz más alto, para que los colores no se vean enharinados aunque contengan mucho blanco.

Para ello, Sean acostumbra a introducir un poco de Violeta de Dioxacina en la mezcla, que neutraliza con un poco de Ocre Amarillo o de Amarillo Indio. La virtud de este violeta transparente es que funciona como una bisagra entre el rojo y el azul, desdoblándose en colores fríos y calientes con un sencillo ajuste.

Las sombras son intencionadamente más transparentes, *sucias* y descuidadas que las luces, para poner en evidencia las propiedades de la luz. Así se refuerza la sensación de que, en las luces más altas, existe una mayor vibración cromática provocada por la descomposición de la luz, **creando la ilusión de un centelleo que contrasta con los tonos atenuados de las sombras.**

Para reforzar la ilusión de que la luz revela la forma y la provee de estructura y de cuerpo, **a medida que añades blanco en las mezclas, debes incrementar el impasto y la variedad cromática**. Con ello consigues que haya más cualidades en juego en la transición entre la luz y la sombra, creando la ilusión de estructura y vibración.





Luz prismática.

Carolus-Duran aconsejó a Sargent que, al pintar las luces altas, solo subiera un paso y no más. Según este planteamiento, la sensación de luz no vendría tanto de añadir más blanco, sino de añadir más vibración cromática. En otras palabras, la sensación de luz se consigue con un puñado de colores claros refrescándose entre ellos, creando la viva ilusión de un centelleo.

Exagerar el croma de los puntos de luz es un hábito inevitable para Sean, quien dice que no se verá exagerado por la gran cantidad de blanco que atenúa el croma. Para ello, añade Violeta de Dioxacina en las luces más altas, porque lo puede desdoblar en versiones rojizas y azuladas.

Sean **mezcla dos versiones de la luz más alta: cálida y fría, que se refrescan ópticamente creando un efecto prismático**. Utiliza dominantes de colores primarios, creando contrastes simultáneos sin alterar la consistencia del valor general. **Esto crea un *vibrato* cromático que refuerza la sensación de luminosidad sin recurrir a añadir más blanco.**

En las luces más altas le gusta añadir mucha variedad cromática, cruzando pinceladas hechas con diferentes versiones del valor general, creando un efecto fresco y tornasolado en las luces, en contraposición a las sombras atenuadas.

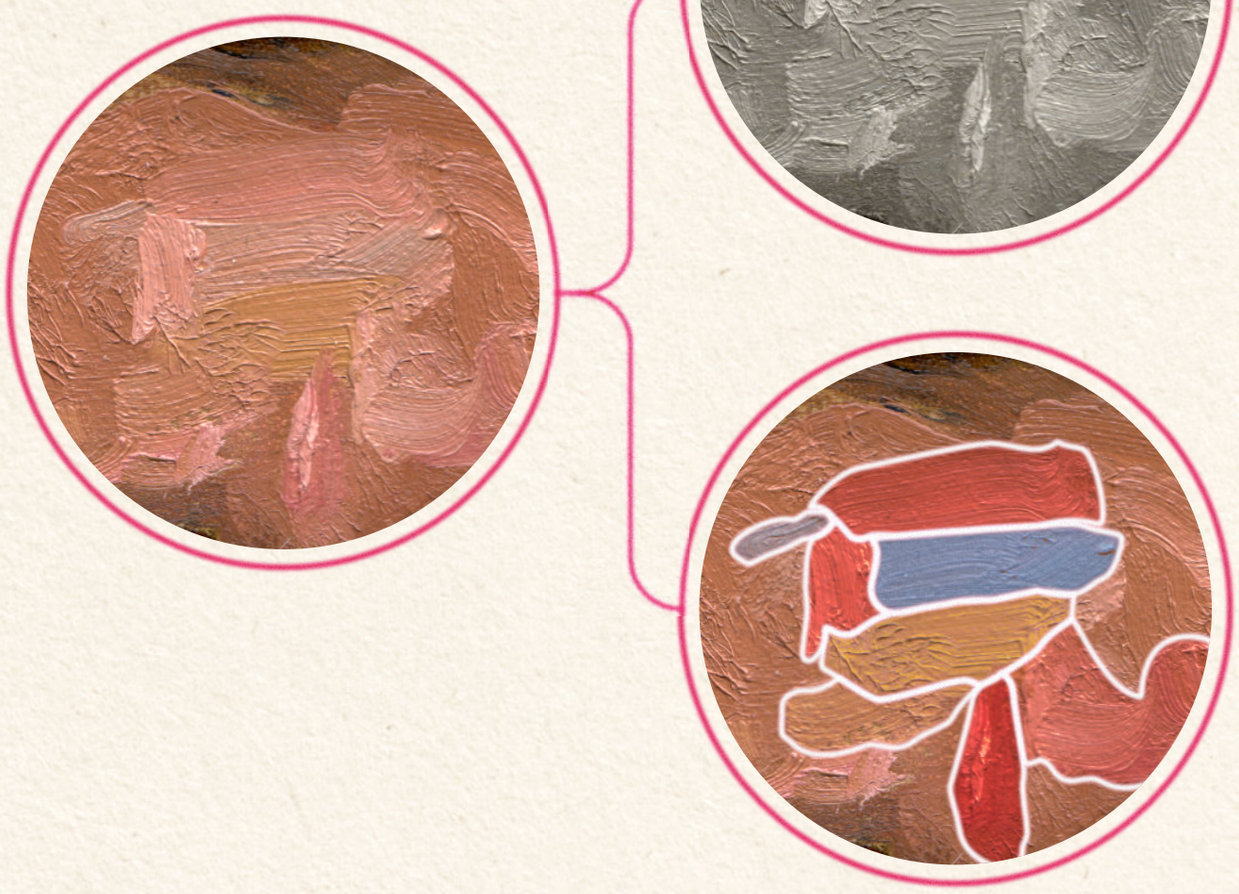


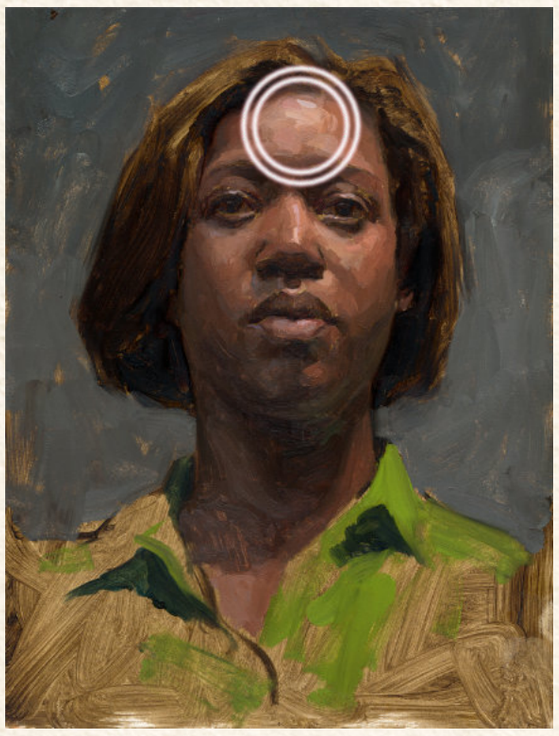
Variedad en el color, y unidad en el valor.

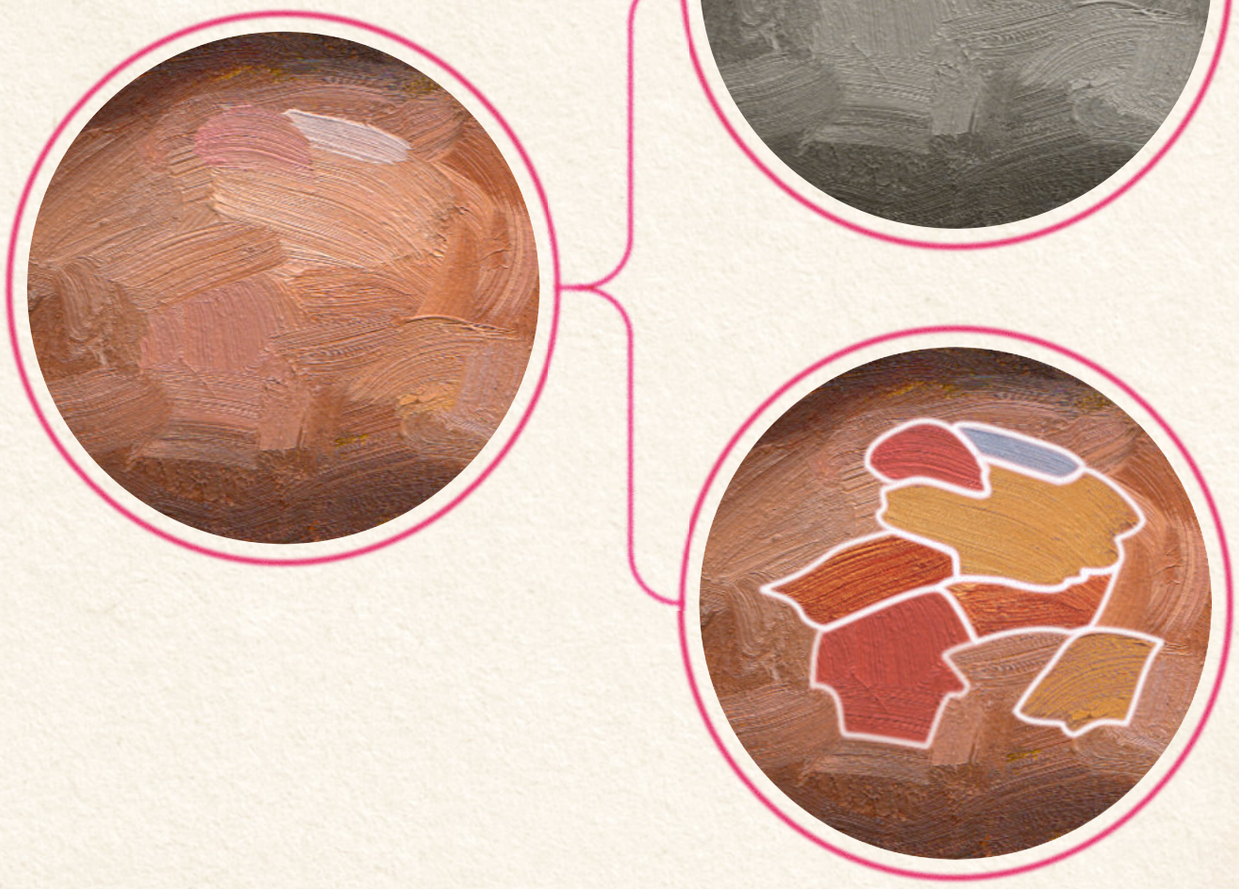
La luz en la frente es una trama de diferentes temperaturas que se ven como un único plano porque forman parte del mismo valor. La variación cromática queda contenida en el valor, de modo que **puedes poner el color que quieras mientras respetes el valor,** siempre y cuando no repitas el recurso y caigas en la monotonía.

Luz prismática – ejemplos











Luz especular.

La luz especular está siempre en el centro de la forma, indicando el eje de giro. Si pones el punto de luz arbitrariamente, o por estética, sin conocer la lógica de su posición en el espacio, vas a arruinar todo el trabajo previo de modelado. Así que ve con cuidado con los puntos de luz, y pregúntate: ¿cómo van a contribuir a cerrar la forma?

Un punto de luz es un toque distinto, tiene una ejecución y una naturaleza diferentes a la pincelada constructiva subyacente. Es luz reflejada, y debe verse y ejecutarse de un modo singular: **la luz especular *flota* por encima de la forma**.

Esta es la la mejor forma de indicar su naturaleza especular: un pequeño montón de pintura gruesa, con las esquinas perfectamente recortadas. Si tratas de hacer lo mismo con una pincelada, se verá como una pincelada más, causando confusión.

Cuando vayas a hacer el punto de luz final, enrosca el pincel sobre la paleta y luego empújalo hacia adelante. Ese movimiento cargará la punta con una pequeña bola de óleo, de modo que podrás poner el punto de luz descargando la pintura, no arrastrándola. Esta forma de poner la pintura sugiere que la naturaleza de la luz especular no es como las demás.

Sean acostumbra a utilizar violeta en la luz especular en lugar de azul, como suele recomendarse. Sean observó en la pintura de Sargent que, aunque el punto de luz contenga rojo, se ve frío porque contiene mucho blanco. No hay que olvidar que las temperaturas son relativas al color que hay a su alrededor, y al elegirlas no podemos pensar en términos absolutos (rojo, azul), sino en términos relativos (más caliente, más frío).







Consejos para los acabados

Cuándo terminar.

No saber cuándo dejar las cosas en paz es un problema que atormenta por igual tanto a estudiantes como a veteranos. Sean cree que depende de la experiencia, aunque admite que es una de esas cosas a las que uno no termina nunca de pillarle el truco. Sean bromea diciendo que hay que terminar «cuanto antes mejor».

Bromas aparte, también dijo algo que invita a una reflexión profunda: «**buscar un final es una distracción**». Ahí lo dejo.

Fundidos.

A Sean no le gusta fundir demasiado, porque lo más bonito de la pintura es que se vea la pintura. Ocasionalmente rebaja la dureza de algunos bordes en las luces, barriéndolos suavemente con un pincel seco, uno de esos muy gastados y sin punta. Así se establece una jerarquía entre bordes duros y blandos en relación al punto focal.

El fundido responde a la necesidad de lograr una transición suave entre dos valores, pero sin perder el salto de valor, creando una variedad de bordes que evita caer en la monotonía. El problema de fundir viene de no tener un propósito, buscando el efecto barato del relamido para que se vea “más bonito”. Las transiciones deben ser suaves, pero no blandas.



Fundidos.

Este es un buen ejemplo para estudiar cómo hace los fundidos: la parte de la izquierda es cómo lo pinta, y la de la derecha es cómo lo termina. **Entre los dos estados solo hay unos cinco minutos de diferencia.**

A Sean le gusta ver la pincelada y conservar las formas, y trata de no fundir demasiado. En cualquier caso, reserva el trabajo de fundido para el final para no perder la estructura. Las zonas más iluminadas es donde Sean preserva más la estructura y el grueso de la pintura, y tiende a fundir mucho más en las sombras.

Las luces más altas suele dejarlas tal y como se ejecutaron al principio, sin fundirlas, para asegurar su vibración.

Consejos para pintar los ojos.

† **El blanco de los ojos no se ve casi nunca blanco**. Suele ser muy parecido al del tono de carne en la sombra, ya que el ojo está afectado por la sombra proyectada del acto ciliar. Así que ten cuidado de no excederte iluminando los ojos.

† **La naturalidad de los ojos precisa de cierta indefinición**, y cuanto menos acaparan el punto focal, más auténticos parecen. Unos ojos demasiado definidos parecen de plástico, irreales, muertos. Suavízalos y pon poco detalle en ellos para preservar su naturalidad.

† **Evita las líneas finas en tu retrato, especialmente en los ojos**. Cada línea fina que pones reclama una atención especial, y hace que el resto de tu pintura se vea torpe e indefinida en comparación con la precisión de un trazo definido.

† En una pose estática lo único que se mueve son los ojos, de modo que al difuminarlos registramos el paso del tiempo. **Algo de movimiento en la mirada, al igual que en la boca, le da viveza al retrato y sugiere movimiento en la pintura**. Además, el desenfoque desplaza el punto focal de la mirada hacia el conjunto de la cabeza, consiguiendo un *aire* imposible de lograr que cuando defines todas las partes por igual.

† **Pinta los párpados inferiores**. Esto parece muy obvio, pero muchos estudiantes los evitan porque no quieren que parezcan bolsas y afeen el retrato.

† **No pongas nada que no veas para que tu retrato parezca más *impresionante***. Normalmente todos los estudiantes se exceden definiendo los ojos, creando un poderoso foco de atención que anula la naturalidad de la mirada. Como consejo general, Sean dice que «si no lo ves, no lo pintes».

† Según lo anterior, **no necesitas pintar cada cosa que sabes que está ahí**. Un ejemplo claro de esto son los párpados: sabes que forman un pliegue curvado, aunque puede que no se vea así en nuestro modelo. Sin embargo, el impulso de lucir todo lo que sabes es difícil de reprimir... Si no lo ves, no lo pintes; si ves solo un trozo, pinta solo un trozo.

† **No pongas brillos en los ojos porque sí**. «De verdad, no necesitas ese brillo en el ojo», advierte Sean. Puedes ponerlos al final, si es que los ves claramente; si no, olvídalo. Y si vas a poner un punto de luz en el párpado inferior, observa bien la temperatura, porque suele ser más rojo de lo que sospechas.

† Este es un recurso que puedes observar claramente en todos los retratos de Sargent. Para crear variedad puedes acentuar su característica asimetría, donde siempre hay un *ojo dominante*. **Un ojo dominante carga con más información visual que el otro**; por ejemplo: más estructura, más luz, más croma, más complejidad, más tensión, más contraste, etc. Resumidamente, pinta un ojo con más peso visual que otro. Si el rostro no es muy asimétrico, la dominancia debe ser sutil para preservar la naturalidad.

En este retrato de Sargent puedes ver en acción a su célebre ojo dominante formando, literalmente, un ángulo recto, creando tensión y contraste. Un recurso impensable de haberlo pintado según lo que sabía de un ojo; es decir, que *es redondo*.

También puedes observar cómo el desenfoque general en la mirada le da un aire de naturalidad.

El blanco de los ojos no es blanco, no hay punto de luz ni líneas finas, y los párpados inferiores tienen un papel estelar. Toda una lección sobre cómo pintar una mirada.



Sargent de nuevo. Imposible expresar tanto con tan poco.

La boca tiene una calculada indefinición que sugiere que se está moviendo y está punto de decir algo.

Boca.

† Un retoque de última hora que le gusta mucho a Sean, es **dejar entreabierta la boca, de modo que parezca que está a punto de decir algo**, dando una sensación de viveza que no es posible cuando la boca está blindada.

† Al igual que con los ojos, **cierta indefinición en la boca tiene un efecto de movimiento y de naturalidad**, además de sugerir una historia.

† **Es mejor que pintes los labios con la temperatura de color correcta desde el principio**. Si los dejas para el final, al añadir rojo alterarás todas las relaciones de temperatura que habías establecido previamente, y difícilmente quedará integrado. Si pintas el rojo de los labios al final corres el riesgo de que se vea como maquillaje.

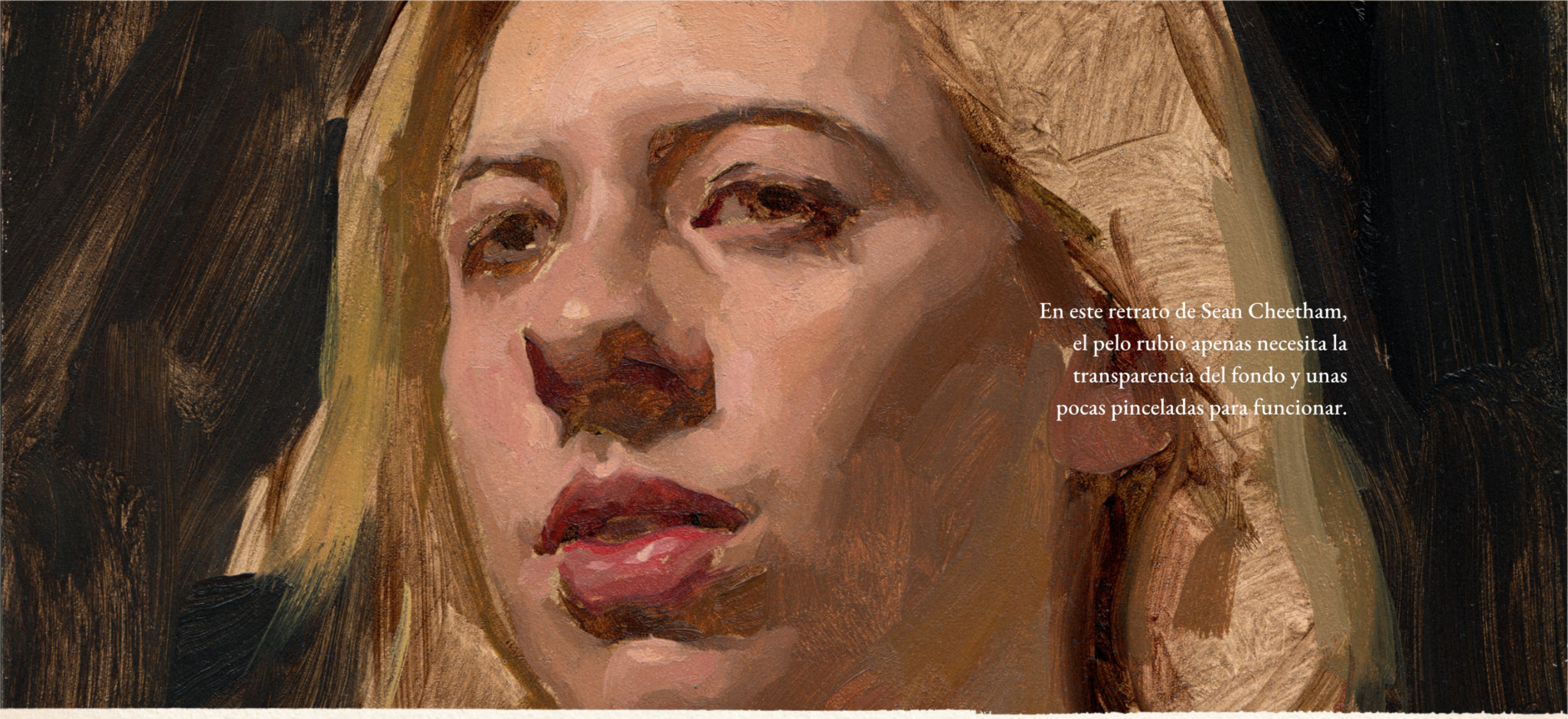
† El punto de luz del labio inferior suele funcionar bien mezclando rojo y blanco, pero en el superior solo te puedes permitir que sea relativamente rojizo, pero no rojo.

Nariz.

† **Los puntos de luz son el testimonio de la estructura de la nariz**. Las luces más altas son alargadas o redondas en la medida que indican el hueso o el cartílago.

† No subrayes la forma de los lados de las fosas nasales. Para la gente joven es mejor no ponerlo, indicando su forma con las luces contiguas y reflejadas.

† **El punto de luz de la nariz es más duro que la luz más alta de la frente**, ya que la nariz tiene una forma más cerrada y algo más de grasa.



En este retrato de Sean Cheetham, el pelo rubio apenas necesita la transparencia del fondo y unas pocas pinceladas para funcionar.

Pelo.

† No te dejes seducir por las luces del pelo. Trata de pintar solo la gran masa abstracta y los acentos de los oscuros más oscuros.

† **Piensa en el pelo como una masa escultural**. Sean aconseja no pintar la dirección del pelo, sino su masa.

† A Sean le gusta que el pelo tenga una textura transparente, participando del color del fondo y de la piel. Por eso **recomienda preservar la transparencia en las zonas de luz**, ya que al poner blanco corres el riesgo de pintar un pelo canoso antes que un pelo con brillo.

† Para una persona rubia, el color de la imprimación puede ser suficiente para crear la ilusión. Para una persona pelirroja, se puede añadir a la imprimación algo de Amarillo Indio, que tiene un matiz anaranjado y transparente, ya que el naranja es la cualidad translúcida del rojo.

† Para el pelo oscuro siempre va bien un fondo transparente cálido, con una dominante de Carmín de Alizarina. Para las luces suele utilizar la pre-mezcla de luz fría con Ocre Amarillo.

Orejas.

Las oreja, al ser una lámina de cartílago muy delgada y con una alta irrigación sanguínea, la luz la atraviesa y se tiñe de rojo. Literalmente, las orejas emiten luz.

Sean dice que nos acordemos de E.T cuando las pintemos, porque «**las orejas emiten luz como el pecho de E.T.**»





Galería de retratos




















SC














SC
















SC





sc



CURSOS: 2018, 2019
MENORCA PULSAR
>PARTICIPANTES



Amanda Fuller
Andre Rodrigues
Anna Navarro
Ayoe Lise Lysgaard Pløger
Azin Moali
Benjamin Motola
Bobby Haynes
Charlie Pickard
Cory Koch
Dan Johnson
Diana Blüthgen
Felicity McCartan
Fernando Mairata
Fernando Vicente
Kate Zambrano
L. O.
Loren Tripp
Maksim Stepanov
Michael Fry
Miguel Coll
Nina Laine
Pedro Villota
Pere Navarro
Priscilla Yang
Robin McCartan
Socorro Moysi
Stuart Godfrey
Suzy Davis
T. J.
Val Riavoba
Xavier Dènia

THE WHIPPING COURSE 2021
BINIATRAM
>PARTICIPANTES



Annette Nordentoft
Christine Urqhart
Ben Motola
Bente Andersen
David del Hierro
Egle Ortiz
Gaelle Hersent
Jacinta O'Brien
Jessica Grenouilleau
Jim Doe
Jody Waterson
Johan Grenier
Margaret de Vaux
Olivier Ladeuix
Pierre Bertin
Rubén Sanz
Seb Rodríguez



SPANISH DEPARTMENT OF ART

ESCRÍBENOS ;)

Jorge Fernández Alday
Gestión contable y legal, logística y RRPP
jfalday@gmail.com

Carles Gomila
Creación de contenidos, diseño y marketing
carlesgomila@gmail.com

Menorca Rara Avis Workshops S.L.
NIF - B05371687
Carrer de la Lluna 6
07760, Ciutadella de Menorca
www.menorcapulsar.com
menorcapulsar@gmail.com

-.

CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES
Sean Cheetham
Itziar Lecea
Carles Gomila
Xavier Dènia

CRÉDITOS DE LOS TEXTOS, DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Carles Gomila

CRÉDITOS DE LA REVISIÓN DE LOS TEXTOS EN ESPAÑOL
Itziar Lecea

CRÉDITOS DE LA TRADUCCIÓN AL INGLÉS
Jorge Fernández Alday

CRÉDITOS DE LA REVISIÓN DE LOS TEXTOS EN INGLÉS
Benjamin Motola (¡gracias Ben!)

MENORCA PULSAR
COMPAÑEROS DE VIAJE
/////

PATROCINADORES

Since 1889 GENERALS®

Trekell
Professional Art Supplies

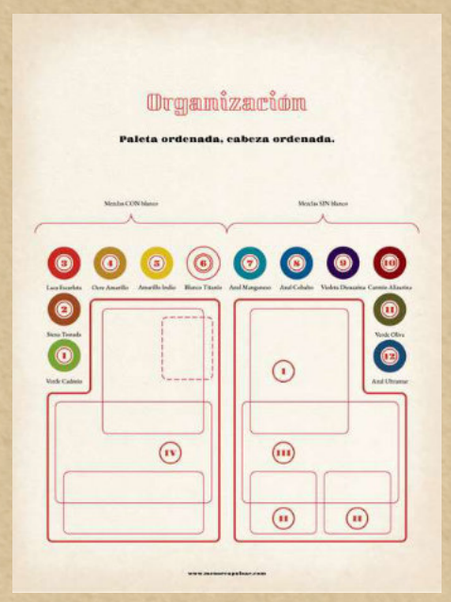
COLEGAS

Barra de Ferro Barcelona MEAM Museu Europeu d'Art Modern

Barcelona Academy of Art

BARCELONA
ART EXPERIENCE
★★★★★

DESCARGAS EN HD
>CALIDAD PARA IMPRESIÓN









DESCARGA DESCARGA DESCARGA DESCARGA









DESCARGA DESCARGA DESCARGA DESCARGA

You may be sitting pretty now, but...

AFTER THIS, WHAT?

YOU NEED A BOOTCAMP WITH JEREMY



THE MANN WHO KNOWS

Join the waitlist!

Instaglam

BOOST YOUR EGO
More effective and faster than hard work
No talent needed!

FUCK HARD WORK
Just share your shit and pray for attention!



Why paint good art when you can just varnish?

No lessons!
No talent!





ONLY $1.69

Varnish your stuff and astonish your friends!

MENORCA PULSAR

Editions



Menorca Pulsar SC.
Carrer de la Lluna 6
07760 Ciutadella
Menorca, Spain

Name .....
@ddress .....
Country .....

PLEASE SEND ME FREE EBOOKS!



Sean Cheetham

the Whipping course



10 Días de taller SÚPER INTENSIVO

¿Tienes lo que hay que tener?



Día 1 Bienvenida

Día 2 Apuntes

Día 3 Dibujo

Día 4 Valor

Día 5 Plein-air

Día 6 Mastercopy

Día 7 Retrato alla prima paleta reducida

Día 8 Retrato alla prima paleta completa

Día 9 Retrato alla prima paleta completa pose larga

Día 10 Despedida



ME APUNTO

MENORCA PULSAR, GRANJA DE ARTE **WWW.MENORCAPULSAR.COM**

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

